Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









Pour 2 à 4 joueurs • Âges 10 ans - adulte

OBJECTIE

L'objectif du jeu est de réussir à être le premier joueur qui parvient à se débarrasser de toutes les Wild Tiles MD Uno® dans son casier ou à être celui qui a le moins de points dans son casier lorsque toutes les Wild Tiles ont été utilisées et qu'il n'est plus possible de continuer le jeu. Les points sont attribués aux joueurs qui ont encore des tuiles, celui qui a le moins de points gagne

MATÉRIEL

Le jeu se compose d'un tableau, de 4 casiers avec des Wild Tiles, et de 112 Wild Tiles:

- 19 tuiles 0 à 9 couleur bleue 19 tuiles - 0 à 9 - couleur verte
- 19 tuiles 0 à 9 couleur rouge
- 19 tuiles 0 à 9 couleur jaune
- 8 tuiles marquées Prenez 2 tuiles 2 bleues, 2 vertes, 2 rouges, 2 jaunes
- 8 tuiles marquées Inversez 2 bleues, 2 vertes, 2 rouges, 2 jaunes
- 8 tuiles marquées Passez 2 bleues, 2 vertes, 2 rouges, 2 jaunes
- 4 tuiles marquées Lihre
- 4 tuiles marquées Libre prenez 4 tuiles
- 4 tuiles marquées Tuiles super-maîtresse

Comme les Wild Tiles sont marquées d'une manière telle à les rendre compréhensibles immédiatement, quelques jeux suffiront pour faire de vous un expert. À mesure que vous progresserez et que vous utiliserez des méthodes stratégiques, vous trouverez que les Wild Tiles MD Uno® sont passionnantes, stimulantes et imprévisibles.

RÉSUMÉ DU JEU

Placez les Wild TilesMD Uno® en pile dans le couvercle de la boîte, la face renversée. Chaque joueur prend 7 tuiles et les dispose dans son casier. Le premier joueur choisit une tuile (sauf la Tuile super-maîtresse noire qui ne peut être placée que dans les cases "Jouez ici une tuile quelconque") et la place dans l'endroit au centre portant l'inscription "Départ". Il peut pointer la flèche de la tuile dans la direction de l'une des 8 cases adjacentes (y compris les diagonales). Le joueur suivant jouera ensuite dans la case indiquée par la flèche de la tuile placée par le joueur précédent.

Le deuxième joueur choisit une tuile qui doit correspondre par la couleur, le numéro ou les mots. Il choisit la direction en pointant la flèche vers une des cases adjacentes non occupées. Une tuile Libre est toujours acceptable; le joueur qui place une Libre doit

Si la flèche pointe vers une case avec instructions, le joueur suivant observera les instructions figurant dans cette case après avoir joué sa tuile. (Vous avez ici une excellente occasion pour passer la Tuile super-maîtresse.) Si ce joueur décide de jouer une tuile avec mots quelconque (y compris une Libre ou une Libre-prenez 4 tuiles) il annule les instructions de cette case, c.-à-d. qu'il ne devra pas les observer

Si à un moment quelconque un joueur ne peut jouer aucune des tuiles de son casier, il devra prendre une tuile dans la pile et pourra la jouer si elle correspond à la séquence. Si après avoir pris une tuile il n'est toujours pas capable de jouer, il passera son tour au joueur suivant.

Les tuiles d'action spéciales rendent le jeu plus passionnant parce qu'elles permettent d'inverser la direction du jeu, d'enlever son tour au joueur sujvant ou de l'obliger à prendre un certain nombre de tuiles.

Commencez à jouer maintenant et lisez les autres instructions ci-après à mesure que vous aurez des

Placez les Wild Tiles^{MD} Uno® avec la face renversée dans le couvercle de la boîte, et formez une nile. Chaque joueur prendra alors une Wild Tile dans la pile pour désigner celui qui commencera; seules les tuiles 0 à 9 comptent. Le joueur avec le numéro le plus élevé commencera la partie.

Chaque joueur, en commençant par le premier, prend ses tuiles de la pile et les place dans son casier à Wild Tiles MD Uno®, ensuite le joueur placé à gauche du premier joueur et ainsi de suite. Le jeu se déroule de droite à gauche.

Le jeu commence par le premier joueur; celui-ci place une tuile sur la case au centre "Départ", et en dirige la flèche vers une des 8 cases avoisinantes (diagonales comprises). Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur n° 2 jouant dans la case indiquée par la flèche du joueur nº 1. Le joueur nº 2 choisit une tuile dans son casier correspondant par la couleur, le numéro ou le mot à la tuile placée par le joueur n° 1. Le joueur n° 2 joue sa tuile et en dirige la flèche vers une case avoisinante non occupé

Exemple: Le premier joueur a placé une Rouge-trois. Le joueur suivant peut placer une tuile rouge quelconque ou une tuile d'une autre couleur portant le numéro trois (ou iouer une Libre ou une Libre-prenez 4 tuiles).

Quand un joueur doit placer une tuile sur une case avec des instructions, il devra obéir à ces instructions. Exception: En placant sur une case avec instructions une tuile avec mots quelconque, y compris une tuile Libre ou Libre-prenez 4 tuiles, le joueur anule les instructions de cette case. Ce sont alors les instructions qui figurent sur la tuile qui deviennent obligatoires. . . .

La partie continue avec chaque joueur plaçant une tuile dont le numéro, la couleur ou le mot correspond à celui de la tuile placée par le joueur qui l'a précédé et en obéissant aux instructions qui figurent sur les tuiles avec mots. Si votre tour est venu et que vous n'avez aucune tuile avec une couleur, un numéro ou un mot correspondant ni une Libre ou une Libre-prenez 4 tuiles, vous prenez une tuile de la pile. Si cette tuile est jouable, vous pouvez la placer immédiatement. Sinon vous la placerez dans votre casier et passez votre tour au joueur sujvant. Remarque: Un joueur ne peut jamais avoir plus de 14 tuiles. Si un joueur a 14 tuiles et ne peut pas jouer, il passera son tour au suivant. Le premier joueur qui se débarrasse de toutes les tuiles de son casier a gagné le jeu. (Voir Points).

THU ES AVEC MOTS

Si sur une case avec instructions vous placez une tuile avec des mots (c.-à-d. Passez, Inversez, Prenez 2 tuiles) ou une tuile Libre ou Libre-prenez 4 tuiles, vous annulez les instructions qui figurent sur cette case

Prenez 2 tuiles

En plaçant une Prenez 2 tuiles, le joueur suivant doit prendre 2 tuiles dans la pile et renoncer à son tour: il ne peut pas annuler l'effet d'une Prenez 2 tuiles en jouant lui-même une autre Prenez 2 tuiles. Le joueur qui le suit peut à son tour placer une Prenez 2 tuiles, obligeant ainsi le suivant à prendre des tuiles et à renoncer à son tour.

Par exemple, le joueur A joue une Prenez 2 tuiles. Celui qui le suit, le joueur B, détient dans son casier une tuile Prenez 2 tuiles; il ne pourra cependant pas la jouer. Il devra cependant prendre seulement 2 tuiles. C. qui est le joueur suivant, peut placer une Prenez

Inversez

Le joueur qui a placé cette tuile inverse la direction du jeu qui devra continuer dans la direction indiquée jusqu'au moment où quelqu'un joue une autre Inversez.

Après une Inversez, le joueur suivant qui doit jouer dans la nouvelle direction peut placer une autre tuile Inversez et faire repartir le jeu dans la direction précédente

Placer cette tuile oblige le joueur suivant à "Passer" (perdre son tour). Vous n'avez pas le droit d'annuler l'effet d'une tuile "Passez" en plaçant une autre tuile Passez. Le joueur suivant peut placer lui-même une Passez et obliger ainsi le joueur qui le suit à sauter son

L'exemple est le même que pour Prenez 2 tuiles. Rappelez-yous que quand un joueur a pris 2 tuiles ou a dû passer son tour, le suivant peut soit placer une tuile avec mots correspondante (de n'importe quelle couleur), soi placer une tuile de la même couleur que la tuile avec mots, soit jouer une Libre ou une

Libre-prenez 4 tuiles.

En jouant une tuile avec mots. Libre ou Libre-prenez 4 tuiles sur une case avec instructions, vous annulez les effets des instructions figurant dans cette case.

Vous pouvez jouer une tuile marquée "Libre" après une tuile de n'importe quel couleur ou type. Le joueur qui place une Libre peut changer la couleur du jeu ou décider de continuer vec la même couleur. Le fait de jouer une Libre n'annule pas l'effet d'une tuile avec mots jouée auparavant, et n'exerce aucun effet sur le joueur suivant sauf de le forcer à jouer la couleur nommée. Le joueur peut placer une Libre même s'il a d'autres tuiles jouables dans son casier; de plus, il n'est pas obligé de la jouer avant une Libre-prenez 4 tuiles parce qu'une Libre n'a aucune "couleur" avant d'avoir été placée. (Voir "Libre-prenez 4 tuiles").

Exemple: Un joueur joue une Rouge-six. Le joueur suivant a une Rouge-quatre, une Bleue-six, une Rouge-Inversez et une Libre. Même si ce joueur détient des tuiles Rouges, il peut placer sa Libre et désigner une couleur (y compris la Rouge)

Libre-prenez 4 tuiles

En plaçant une tuile avec mots, une Libre ou une Libre-prenez 4 tuiles sur une case avec des instructions, vous annulez les effets de cette case.

Placer une Libre-prenez 4 tuiles ne donne pas seulement à ce joueur le droit d'annoncer la couleur du jeu, mais également à obliger le joueur suivant à prendre 4 Wile Tiles de la pile et à renoncer à son tour. Un joucur ne peut placer une Libre-prenez 4 tuiles que quanc il ne possède pas de tuiles dans son casier correspondant à la couleur jou1ée.

Remarque: Un joueur qui a dans son casier une tuile avec un numéro correspondant ou une tuile avec mots d'une couleur différente a le droit de jouer sa Libre-prenez 4 tuiles. Exemples: 1. Un joueur place une Rouge-quatre. Le joueur suivant n'a pas de Rouge dans son casier, mais une Bleue-quatre. Il a le droit de jouer une Libre-prenez 4 tuiles.

2. Un joueur joue une Bleue-six. Le joueur suivant possède dans son casier une Bleue-passez, une Rouge-six et une Libre-prenez 4 tuiles. Il ne paut pas jouer la Libre-prenez 4 tuiles parce qu'il est capable de jouer une Bleue. S'il le désire il peut bier entendu jouer la Rouge-six sur la Bleue-six.

3. Un joueur joue une Rouge-cinq. Le joueur suivant n'a pas de Rouge dans son casier, mais une Libre ordinaire. Il a le droit de jouer sa Libre-prenez 4 tuiles parce que la Libre est neutre et ne représente aucune couleur avant d'avoir été jouée.

Remarque: Tout comme une autre Libre, la Libre-prenez 4 tuiles n'a pas de couleur

Tuiles super-maîtresses

La Tuile super-maîtresse doit être jouée exclusivement sur les cases "Jouez ici une tuile quelconque". Le joueur qui a placé cette tuile donnera ensuite oralement les instructions nour la couleur et la direction du coun suivant. Conseil stratégique: essavez de vous débarrasser d'une Tuile super-maîtresse en dirigeant le jeu vers une case avec des instructions comme "Chaque joueur passe 2 tuiles à gauche"

IMPASSE

Quand un joueur se trouve dans une impasse (case à partir de laquelle il ne peut pas diriger le jeu vers une case non occupée) et que son tour est venu de jouer, il devra prendre cinq tuiles; le joueur suivant placera alors une tuile dans une des cases inoccupées de son choix mentionnant "Jouez ici une tuile quelconque". (Voir "Renoncer incorrectement dans une Impasse").

GAGNANT

Le joueur qui joue son avant-demière tuile doit annoncer "UNO" (ce qui signifie "UNE"). Il avertit ainsi tous les autres joueurs qu'il peut gagner au tour suivant. S'il n'a pas prononcé le mot "UNO" avant que sa tuile touche le tableau, un des autres joueurs peut l' Le joueur qui a été "attrapé" doit immédiatement prendre deux tuiles dans la pile. Ensuite la partie continue. Un joueur qui n'a pas dit "UNO" ne peut plus être attrapé quand le joueur suivant a joué; il sera ainsi "sauvé" et ne subira aucune pénalité. Le jeu est fini quand un joueur a placé sa dernière tuile et que son casier ne contient plus

aucune Wild Tile. Les joueurs additionnent alors leurs points, rassemblent les tuiles et peuvent commencer une nouvelle partie. Si la dernière tuile jouée est une Prenez 2 tuiles ou une Libre-prenez 4 tuiles. le joueur suivant devra prendre 2 ou 4 tuiles. Il ajoutera les

Si aucun joueur n'a terminé quand la nile est équisée et que plus personne ne peut jouer. les joueurs comptent alors le nombre de points des tuiles dans leur casier et commencent une nouvelle partie.

Quand un joueur a terminé, les autres joueurs font le total des points dans leur casier. Le premier joueur qui atteint 500 points (ou un autre total convenu avant de comme ncer) a perdu. Le joueur avec le plus petit nombre de points sera le gagnant. Valeur des Wild Tiles^{MD} UNO®:

| Prenez 2 tuiles | 20 points |
|-----------------------|-----------|
| Inversez | 20 points |
| Passez | 20 points |
| Libre | 50 points |
| Libre-prenez 4 tuiles | 50 points |
| Tuile super-maîtresse | 50 points |
| DENONCED | |

Quand son tour est venu, un joueur neut refuser de jouer s'il le désire. Dans ce cas il prendra une tuile comme s'il n'était pas capable de jouer. S'il a pris une tuile jouable, il peut la placer (s'il le désire) sur le tableau, mais ne pourra pas prendre de tuile dans son casie Il peut donc jouer uniquement la tuile qu'il a prise. Il peut renoncer sauf dans trois cas:

- Un joueur qui est dirigé vers une case portant les instructions "Échangez des tuiles" doit, s'il le peut, jouer sans prendre de tuile dans la pile.
- 2. Quand la pile est épuisée, le joueur doit jouer s'il le peut
- 3. Un joueur dirigé vers une "Impasse" doit jouer s'il le peut.

Renoncer – Stratégie

Exemple: Votre adversaire a joué son avant-dernière tuile. Celle-ci était une Libre qu'il a appelée Rouge. Sa dernière tuile est très probablement une Rouge. Vous avez une Rouge dans votre casier mais vous avez intérêt à modifier la couleur de manière que votre adversaire soit incapable de terminer. Vous prendrez alors une tuile dans la pile avec l'espoir de recevoir une Libre ou une autre tuile spéciale qui l'empêchera de terminer

PÉNALITÉS

Suggestions - Le joueur qui conseille à un autre de jouer une certaine tuile doit immédiatement prendre 4 tuiles. Le jeu continue ensuite normalement

Libre-prenez 4 tuiles jouée incorrectement - Si un joueur place une Libre-prenez 4 tuiles alors qu'il a une couleur jouable dans son casier, et qu'in autre joueur le lui fait remarquer et qu'il est attrapé, il sera pénalisé et devra prendre 4 tuiles. Quand un joueur place une Libre-prenez 4 tuiles, le joueur qui est obligé de prendre 4 tuiles, et lui seul, peut contester à l'autre joueur le droit de jouer cette tuile. Ce dernier devra alors montrer son casier à celui qui l'a mis au défi pour lui confirmer qu'il a joué correctement. S'il a joué correctement, le ioueur qui l'a mis au défi devra prendre 4 tuiles plus 2 autres tuiles (6 au total). Le jeu continue alors de la manière normale. S'il n'avait pas joué correctement, il devra reprendre sa tuile Libre-prenez 4 tuiles et la replacer dans son casier, jouer une tuile correcte, et prendre lui-même 4 tuiles. La partie se poursuit ensuite de la manière normale.

Renoncer incorrectement lors d'un échange de tuiles - Si un joueur n'obéit pas aux instructions d'une case déclarant "Échangez des tuiles" et qu'il détient une tuile jouable, et qu'un autre joueur l'a mis au défi et a attrapé, il sera pénalisé et devra prendre 2 tuiles. Le joueur suivant peut le mettre au défi d'avoir joué incorrectement. Le premier joueur devra alors montrer son casier à celui qui l'a mis au défi pour confirmer que son jeu était correct. Si c'était exact, le joueur qui l'a mis au défi devra prendre 2 tuiles; la partie continuera ensuite de la manière normale. Si le ieu était incorrect, le premier joueur devra alors jouer et prendre 2 tuiles.

Jouer incorrectement dans une impasse - Si un joueur aboutit dans une "Impasse" et qu'il renonce tout en possédant une tuile jouable, et qu'un autre joueur le met au défi et l'attrape, il sera pénalisé et prendra 5 tuiles supplémentaires. Le joueur suivant peut mettre ce jeu au défi. Dans ce cas, le premier joueur montrera son casier à celui qui l'a mis au défi pour confirmer que son jeu était correct. Si c'est exact, celui qui l'a mis au défi prendra 3 tuiles en plus de son jeu dans l'impasse (8 tuiles au total); la partie continuera de la manière normale. Si le jeu était incorrect, le premier joueur devra jouer dans l'"Impasse" prendre les 5 tuiles exigées pour l'"Impasse" et prendre 5 tuiles supplémentaires pour avoir renoné incorrectement (10 tuiles au total).

Remarque: Rappelez-vous qu'à aucun moment un joueur ne peut avoir plus de 14 tuiles. dans son casier. Même en cas de pénalité, le joueur devra s'arrêter de prendre des tuiles aussitôt qu'il en 14 dans son casier. Les joueurs expérimentés pourraient dans certaines circonstances profiter de cette règle et renoncer incorrectement.

RÈGLES À NE PAS OUBLIER

- 1. Les joueurs peuvent à tout moment jouer des tuiles Libres durant le jeu.
- 2. Vous ne pouvez jouer de Libre-prenez 4 tuiles que si vous n'avez pas de couleur iouable dans votre casier.
- 3. Les tuiles Prenez 2 tuiles, Prenez 4 tuiles et Passez ne peuvent pas être annulées par le joueur suivant qui jouerait une tuile correspondante. Les instructions des tuiles avec mots doivent toujours être observées même si la dernière tuile placée durant le jeu est une
- 4. Vous pouvez jouer les tuiles avec correspondance entre couleur et couleur, numéro et numero ou mots et mots.
- 5. Quand vous jouez une Libre ou une Libre-prenez 4 tuiles, vous pouvez demander la couleur que vous désirez. Celle-ci peut être la couleur qui vient d'être jouée ou une couleur que vous n'avez pas dans votre casier.
- 6. Quand your renoncez, your pouvez jouer la tuile que your venez de prendre dans la pile si elle est jouable; vous ne pouvez plus jouer une tuile prise dans votre caiser.
- 7. Vous ne pouvez jouer la Tuile super-maîtresse que sur les cases "Jouez ici une tuile quelconque" ou selon les instructions figurant sur une case avec instructions. 8. Un joueur ne peut à aucun moment avoir plus de 14 tuiles dans son casier. Omettez
- toutes les instructions obligeant un joueur à prendre des tuiles de manière que le total dans son caiser dépasse 14. 9. Quand le jeu approche de la fin, certaines instructions peuvent devenir impossibles à
- observer. Dans ce cas ces instructions seront anulées. Exemples: . Si la pile est épuisée et qu'une case à instructions ordonne de prendre des tuiles négligez ces instructions. S'il ne reste qu'une seule tuile dans la pile et qu'un joueur place une tuile "Prenez", vous ne prendrez qu'une seule tuile etc.
- 2. Si un joueur n'a qu'une seule tuile et aboutit à une case avec des instructions "Chaque joueur passe 2 tuiles", ce joueur ne pourra passer qu'une seule tuile.
- 3. Quand la pile est épuisée, les tuiles Prenez 2 tuiles ne peuvent être jouées que d'après leur couleur et les mots correspondants, et la Libre-prenez 4 tuiles uniquement comme Libre, c.-à-d. qu'aucun joueur ne devra prendre de tuile.
- 1 0. La case avec les instructions "Échangez vos tuiles avec un joueur quelconque" signifie que vous échangerez la totalité de votre casier avec la totalité de son casier, et non

VARIANTES POUR UNE STRATÉGIE AVANCÉE

Voici deux variantes que les joueurs expérimentés peuvent utiliser s'ils désirent apporter des variantes au jeu normal. Remarque: Cette variante doit être choisie et acceptée avant de commencer la première partie du jeu.

Variante stratégique nº 1: Passez la tuile super-maîtresse

Dans cette variante, la Tuile super-maîtresse ne peut pas être jouée sur le tableau. Avant le début du jeu, enlevez 2 des 4 Tuiles super-maîtresses de la pile. Cette variante se joue uniquement avec 2 Tuiles super-maîtresses qui ne peuvent pas être placées sur les cases Jouez ici une tuile quelconque"; la Tuile super-maîtresse peut être passée uniquemen comme dans le jeu ordinaire. Toutes les autres règles sont les mêmes

Variante stratégie n° 2: Recommencez

Dans cette variante, chaque fois qu'un joueur a placé une Libre, il peut choisir de jouer cette Libre d'après les règles ordinaires ou avec l'alternative Recommencez.

Si, lorsque son tour est venu, le joueur choisit le jeu normal, les règles ordinaires sont applicables. S'il décide par contre de placer sa Libre comme Recommencez, il n'a pas le droit de modifier la séquence de la couleur et doit faire suivre sa Libre par une autre tuile de la même couleur que celle qui précède sa Libre (sauf dans une case "Jouez ici une tuile quelconque"). Un seul choix Recommencez est autorisé à chaque tour.

Remarque: Le choix Recommencez est surtout intéressant pour le joueur qui cherche à se débarrasser d'une Tuile super-maîtresse (Voir "Tuile super-maîtresse".)

Exemples: 1. Choix d'une tuile Libre: un joueur place une Rouge-six. Le joueur suivant détient une Rouge-guatre, une Bleue-six, une Rouge-inversez et une Libre, Même si ce joueur détient des tuiles Rouges il peut, s'il le désire, jouer sa Libre de la manière normale et nommer une couleur (Rouge comprise).

- 2. Choix "Recommencez": un joueur joue une Rouge-six. Le joueur suivant détient une Rouge-quatre, une Bleue-six, une Rouge-inversez et une Libre. Si le joueur choisit Recommencez. la Libre ne peut pas modifier le couleur; il joue la Libre sujvié de sa Rouge-quatre ou de sa Rouge-inversez. Remarque: il ne peut pas jouer la Bleue-six.
- 3. Choix "Recommencez": un joueur joue une Rouge-six à 2 tours d'une case "Jouez ici une tuile quelconque". Le joueur suivant détient une Rouge-quatre, une Bleue-six, une Rouge-inversez, une Tuile super-maîtresse et une Libre. Si le joueur choisit "Recommencez", il placera la Libre sans modifier la couleur. Toutefois s'il a placé sa tuile dans la case adjacente en la dirigeant vers "Jouez ici une tuile quelconque", la tuile suivante pourra être n'importe quelle tuile v compris la Tuile super-maîtresse

JEU À DEUX OU PAR ÉQUIPES

Règles pour deux joueurs

i vous n'êtes que deux joueurs, observez les règles suivantes:

- 1. Jouer une Inversez a le même effet que jouer une Passez. Le joueur qui a placé une Inversez peut jouer immédiatement une autre tuile.
- 2. La personne qui joue une tuile Passez peut placer immédiatement une autre tuile. 3. Si vous placez une Prenez 2 tuiles et que votre adversaire a pris 2 tuiles, ce sera à nouveau à votre tour de jouer. Le même principe s'applique à la tuile Libre-prenez 4 tuiles.

Les règles normales sont applicables à tous les autres cas Jeu par équipes

Si vous voulez jouer en équipes, placez-vous toujours vis-à-vis en diagonale avec votre partenaire. Le jeu prend fin quand un des partenaires a terminé. Faites le total des casiers de chaque camp et créditez ce montant à l'équipe dont le partenaire a terminé.

Pour toute correspondance concernant ce jeu, veuillez écrire au:

Service à la clientèle Gay Distributing Company 61 Wildcat Road Downsview, Ont. M3J 2P5

© 1971, 1973, 1979 I.G.I. Limitée. Tous droits réservés.