



UNO[®]

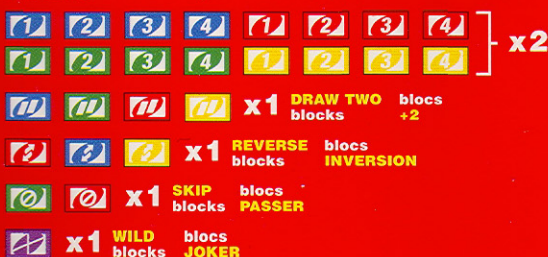
STACKO[™]

Number 1
for Stacking Fun!

Le numéro 1 pour s'amuser
à exercer son adresse!

CONTENTS 45 blocks as follows:

CONTENU 45 blocs répartis comme suit :



OBJECT OF THE GAME Don't make the tower fall! Pull blocks that match the colour or number of the last one pulled and re-stack them on the top. Or pull an Action Block, and make the next player follow that Action! But don't make the tower fall, or you lose.

BUT DU JEU Ne pas faire tomber la tour ! Retirer un bloc de la même couleur ou du même numéro que le dernier bloc retiré par un adversaire, et le poser au sommet de la tour. Si on retire un bloc Action, le joueur suivant doit accomplir cette action. Il ne faut pas faire tomber la tour, sinon on perd la partie !

PREPARATION Choose the player that will go first; this player must build the tower. On a flat surface, randomly stack layers of 3 blocks at right angles to the layer below it, as shown on the box. Use the loading tray to straighten the tower into position. The loading tray can be used to re-load blocks into the box for storage. At the start of a round play passes to the left.

PRÉPARATION Désigner la personne qui jouera la première. Celle-ci devra "édifier" la tour sur une surface plane, en empilant au hasard les blocs 3 par 3 perpendiculairement, comme il est indiqué sur la boîte. Le support permet d'édifier une tour bien droite. Il permet également de ranger le jeu une fois la partie achevée. Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

HOW TO PLAY The first player selects a block and pulls it from the tower. If a NUMBER block is pulled, the next player must draw a block of either the same number or colour as the pulled block. A block can only be drawn from below the highest completed level. Stack the pulled block on top of the tower at a right angle to the level beneath. You must complete a 3 block level before starting another one.

DÉROULEMENT DU JEU Le premier joueur choisit un bloc et le retire de la tour. Si un CHIFFRE apparaît sur ce bloc, le joueur suivant doit retirer un bloc de la même couleur ou du même numéro. On ne peut jamais retirer un bloc du dernier niveau de la tour. Le bloc retiré doit être empilé sur le dessus de la tour, à angle droit par rapport au niveau du dessus. On doit toujours compléter un niveau de 3 blocs avant d'en commencer un nouveau.



43535-0720

FUNCTIONS OF THE ACTION BLOCKS The functions of the Action Blocks, and when they may be played, are set out below:

FONCTIONS DES BLOCS ACTION Voici comment jouer les différents blocs Action:



DRAW TWO block bloc +2

If a **DRAW TWO** block is pulled, the next player must draw and stack 2 blocks of the same colour as the **DRAW TWO** block. The next player must draw a block that matches the colour or number of the second block drawn (or a **WILD** - see below).

Note: You may NOT draw an Action Block (**REVERSE**, **SKIP**, **DRAW TWO** or **WILD**) when drawing your 2 blocks.

Lorsqu'un bloc +2 est joué, le joueur suivant doit retirer et empiler deux blocs de la même couleur. Le joueur suivant devra retirer un bloc de la même couleur ou du même numéro que le dernier des deux blocs empilés sur la tour (ou bien un **JOKER** - voir plus loin).

Note: Un bloc Action (**INVERSION**, **PASSER**, +2, **JOKER**) NE PEUT être retiré parmi ces deux blocs.



REVERSE block bloc **INVERSION**

If a **REVERSE** block is pulled, play continues in the opposite direction of current play. (Pass left becomes pass right and vice versa.) Play continues in this new direction until another **REVERSE** is pulled. The next player must pull a block that matches the colour of the pulled **REVERSE** block (or a **WILD** - see below).

Lorsqu'un bloc **INVERSION** est retiré, le sens du jeu change, c'est-à-dire que s'il se poursuivait dans le sens des aiguilles d'une montre, il devra alors se poursuivre dans le sens inverse et vice-versa. Le jeu se poursuit dans ce sens jusqu'à ce qu'un autre bloc **INVERSION** soit retiré. Le joueur suivant doit retirer un bloc de la même couleur que le bloc **INVERSION** retiré (ou bien un **JOKER** - voir plus loin).



SKIP block bloc **PASSER**

If a **SKIP** block is pulled, the next player is 'skipped', causing the following player to pull a block. This player must pull a block that matches the colour of the pulled **SKIP** block (or a **WILD** - see below)

Lorsqu'un bloc **PASSER** est retiré, le joueur suivant passe son tour, et c'est le suivant qui devra retirer un bloc. Ce joueur doit retirer un bloc de la même couleur que le bloc **PASSER** retiré (ou bien un **JOKER** - voir plus loin).



WILD block bloc **JOKER**

If a **WILD** block is pulled, the player who pulled the **WILD** chooses a colour and announces it to the other players. The next player then has to pull a block that matches this colour. A **WILD** block can be pulled in place of any block, at any time (except after a **DRAW TWO** has been pulled).

Le joueur qui joue un bloc **JOKER** choisit la couleur et l'annonce aux autres joueurs. Le joueur suivant doit alors retirer un bloc de cette couleur. Un **JOKER** peut être retiré à la place de n'importe quel autre bloc, à n'importe quel moment (sauf après un bloc +2).

ADDITIONAL RULES Whenever a block is pulled, only one hand can be used, but you may switch hands at any time during your turn.

You can touch any block to find a loose one - but you must restore that block to its original position (using one hand only) before touching another block. The tower can be straightened out whenever a player thinks it is necessary, as long as only one hand is used.

Your turn is over as soon as you let go of the block you're replacing on top.

Yelling "UNO!" - If a player uses 2 hands to pull a block or straighten the tower, any other player can yell "UNO!". If caught, the offending player has to **DRAW 2** blocks of a colour selected by the player yelling "UNO!".

RÈGLES ADDITIONNELLES On ne doit se servir que d'une main à la fois pour retirer et empiler les blocs, mais on peut changer de main à tout moment.

On peut toucher n'importe quel bloc pour vérifier s'il bouge ou non, mais on doit le remettre en place (en se servant d'une seule main) avant d'en choisir un autre. Un joueur peut demander à redresser la tour avant de jouer, mais il doit le faire en se servant d'une seule main.

Un joueur a fini de jouer dès qu'il a posé son bloc au sommet de la tour.

Si un joueur utilise ses deux mains pour retirer un bloc ou pour redresser la tour, n'importe quel autre joueur peut dire "UNO". Le joueur fautif doit alors retirer 2 blocs de la couleur choisie par le joueur qui a dit "UNO".

SPECIAL RULES FOR A TWO PLAYER GAME Whenever a **REVERSE** or a **SKIP** block is pulled, play as if a **DRAW TWO** block was pulled. In other words, the other player must pull two blocks that match the colour of the **REVERSE** or **SKIP**.

RÈGLES PARTICULIÈRES POUR LE JEU À DEUX JOUEURS

Chaque fois qu'un bloc **INVERSION** ou **PASSER** est retiré, le jeu continue comme si un bloc +2 avait été retiré. C'est-à-dire que le joueur suivant doit retirer 2 blocs de la même couleur que le bloc **INVERSION** ou **PASSER**.

WINNING THE GAME If you cause the tower to fall, you lose. The winner is the player who successfully pulled and replaced the last block.

FIN DE LA PARTIE Celui qui fait tomber la tour perd. Le gagnant est celui qui a retiré et empilé le dernier bloc de la tour.