

UNO ULTIMATE™

Card Game

MARVEL

Contents in English



7+



2-4

HHV87

UNO ULTIMATE™ IN A NUTSHELL

If you can't be a Superhero at least you can play UNO® like one! Each player chooses the identity of a Marvel character who has powers you can use on EVERY TURN! After you choose your character, you play the game with a corresponding Character Deck.

In the UNO Ultimate™ game you match colors, numbers and symbols just like classic UNO®. Each Character Deck has a special power and Wild Cards designed just for that character. There's also a Danger Deck with "Event" cards and "Enemy" cards that can really change the game! Like any great superhero battle, there's gonna be a lot of powers and stuff flying around, so buckle-up and pay attention!

OBJECTIVE

Be the first player to get rid of all the cards in your hand.

OR

Be the last player with cards in your Character Deck.

CONTENTS

228 Cards - including 4 Character Decks, 4 Character Cards, and 1 Danger Deck (32 Danger Cards.)

1 Box Topper (4 Foil Cards).

GAME COMPONENTS



CHARACTER CARDS

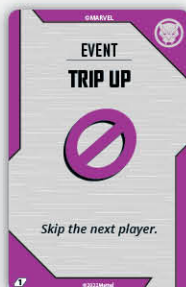


CHARACTER DECKS

DANGER DECK



Enemy Card



Event Card

**COLLECTIBLE
FOIL CARDS!**

See "FOIL CARDS"
section for more
information.



BEFORE THE BATTLE BEGINS

THE FIRST TIME YOU PLAY

Unwrap each deck but **DON'T SHUFFLE THEM YET!**

EVERY TIME YOU PLAY

1. Choose which Superhero character you wish to play and find the Character Deck with that character's images. **NOTE:** if there are less than four people playing, take any Character Decks not being used and return them to the box. They won't be needed in this game.
2. Separate your Character Deck from the purple "Enemy" and "Event" cards.
3. Combine each player's purple "Enemy" and "Event" cards, and then shuffle them to form one Danger Deck (remember, **ONLY** use the purple cards that are associated with the Superheroes being used in the game).
4. Remove the Character Card from your deck and place it near you so all the other players can see it.
5. **SHUFFLE** your Character Deck.
6. Take the top seven cards from your Character Deck to form your hand, and then place the remaining cards face-down in front of you to form your Character Deck Draw Pile.

LET'S TALK

UNO Ultimate™ has some important keywords you'll need to know in order to play:

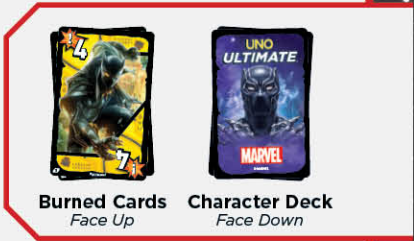
Add Take the number of cards indicated from your Character Deck and **add** them to your hand.

Draw Draw the required amount (such as a "Draw 2" Card) from your Character Deck Draw Pile and lose your turn.

Burn Take the number of cards indicated from the top of your Character Deck and put them face-up in a pile, known as the Burn Pile, next to your Character Deck.

Note: Burning cards must always be burned one at a time and placed face-up in the Burn Pile.

*Note: Sometimes a card will instruct you to **burn** cards from your hand instead of your Character Deck. Unless the location is specified, **burn** always means from your Character Deck.*



Recover Take the number of cards indicated one at a time from the top of your Burn Pile (unless otherwise specified) and place them on the bottom of your Character Deck.

DANGER DECKS



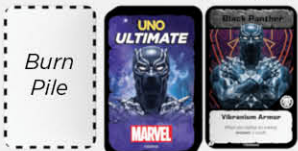
Danger Play Area
Danger Discard Pile



PLAYER 4



PLAYER 1



Draw Pile Character Card



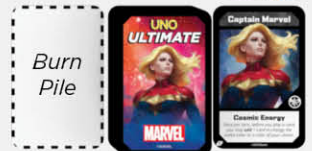
Central Play Pile



PLAYER 3



PLAYER 2



Draw Pile Character Card

LET THE BATTLE BEGIN

The youngest player goes first. Play any card from your hand face-up to the middle of the playing area to begin a Discard Pile that all players will share.

Play begins in clockwise order (unless a Reverse Card was played, in which case it begins in counter-clockwise order).

ON YOUR TURN

Here is the sequence of steps you will take:

Start of Your Turn:

- Resolve any start-of-turn effects from attacking Enemies (see Enemy Cards section), Events (see Event Cards section), Action Cards, or opponent-controlled character powers.
- If you have a character power that activates at the start of your turn, you may activate it now.

Play:

- Play a card from your hand.
- If you have a character power that activates based on the card you played, resolve its effects now.

Battle:

- If you have an Enemy attacking you and the card you played satisfies the Enemy's defeat cost, defeat the Enemy.

Danger:

- If the card you played to the Discard Pile shows a Danger Icon, flip over the top card of the Danger Deck and resolve its effects.

End of Turn:

- Resolve any end-of-turn effects.

WHEN YOU ARE READY TO PLAY A CARD

If you **HAVE** a matching card in your hand, you may **PLAY IT** on the Discard Pile.

You may play a card from your hand matching the top card of the Discard Pile by color, number, or symbol.

If you play an Action Card, it does something special (see Action Cards section).

You may choose to draw a card instead of playing one, even if you have a playable card in your hand.

If you **DO NOT HAVE** a matching card, **DRAW ONE CARD** from your Character Deck.

If your *new* card can be played you may play it now.

If your *new* card cannot be played, add it to your hand.

When your turn ends, play continues to the next player in turn order.

CALLING UNO!

The moment you only have 1 card in your hand, you must yell "UNO" to alert the other players you are about to win.

However, if someone catches you and calls out "UNO" before you (and before the next player begins their turn), then you must draw 2 cards!

©2022 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. ® et ™ désignent des marques de Mattel aux États-Unis, sauf indication contraire. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Mattel Canada Inc. Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at/ Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94260 Presnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr. Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Tel.: (852) 3185-6500. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel Continental Asia Sdn Bhd. Level 19, Tower 3, Avenue 7, No. 8 Jalan Kerinchi, Bangsar South, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 10213, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. Mattel Australia Pty. Ltd., 668 Church St., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Tel.: 0800 - 16 936. Luxembourg: 800 - 22 784. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Porter Building, 1 Brunel Way, Slough SL1 1FQ, UK.



©MARVEL



HHV87-2B70_2LB

WINNING

There are two ways to win:

- 1 If you get rid of all the cards in your hand, you **WIN!**
- 2 If you are the last player with cards in your Character Deck, you **WIN!**

NOTE: If the last card you play to win has a Danger Icon on it, you **DO NOT** have to draw a Danger Card. You still win.

LOSING

- If your Character Deck ever runs out of cards you are **OUT OF THE GAME.**
- If another player gets rid of all the cards in their hand.

AFTER THE GAME

- Remember to match each Character Deck with its corresponding Danger Deck cards for easy set up in another session.

ACTION CARDS

NOTE: Action Cards can be played on other Action Cards of the same type (for example, if the top card of the Discard Pile is a yellow Reverse, you can play a Reverse of any color on top of it.) Wild Cards can be played on top of any card.



Draw Two

The next player must draw 2 cards and lose their turn.



Reverse

When played, the direction of play is reversed. If play was moving clockwise, it now moves counterclockwise and vice versa.



Skip

The next player loses their turn. Attacking Enemies does not affect you if you are skipped.

NOTE: If you are waiting to have your turn skipped and you get hit by any other effect that would

skip you or cause you to lose a turn, that effect is ignored.



Wild

A Wild Card can be played on anything so you can play them no matter what card is on the Discard Pile, and then you get to choose the color that continues play. The Wild Cards in your Character Deck have special instructions. Read the instructions and then perform them.

Wild Card Name

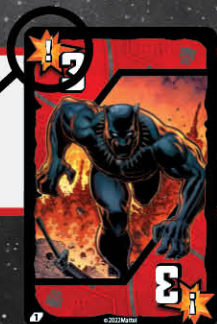
Instructions

DANGER ICON

Some cards have a "Danger" icon on them. When you play a card with a Danger Icon turn over the top card of the Danger Pile.



Danger Icon



DANGER DECK

There are two kinds of cards in the Danger Deck

ENEMY CARDS

When you draw an Enemy Card, place it in front of your Character Card. This Enemy is now attacking your character. If an Enemy Card is already there it is replaced by the new one. Move the previous Enemy to the Danger Deck Discard Pile (this does NOT count as “defeating” the Enemy).

An Enemy is only defeated when the player plays a card that matches the type of card listed in the “To Defeat” section.

An Enemy cannot be defeated on the turn it is drawn.

Each Enemy has its own defeat cost. Wild Cards cannot be used to defeat an Enemy unless the defeat cost specifically shows a Wild Symbol.”

DEFEAT COST SYMBOLS

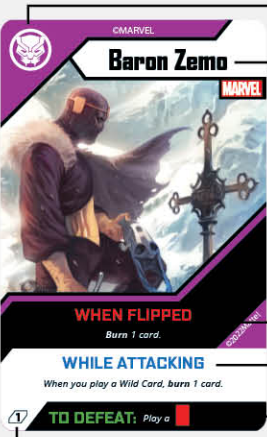
When you see one or more of these symbols in the “To Defeat” section at the bottom of an Enemy Card, that is the cost you must pay to defeat that Enemy.

NOTE: If there is more than one symbol, you only need to match one of them to defeat the Enemy.



When an Enemy is defeated, place the card in the Danger Deck Discard Pile.

The Enemy Card will tell you:



- 1 What Superhero is associated with this Enemy.
- 2 Who the Enemy is.
- 3 What to do first when the card is flipped over.
- 4 Special rules you must follow while the Enemy is attacking you.
- 5 How to defeat the Enemy.
- 6 Indicates what edition of UNO Ultimate™ the card is associated with.

Example

To defeat “Play a [Red Card Symbol]”.

This means that if/when you play a red card this Enemy is defeated.

EVENT CARDS

An Event Card immediately forces one or more players to take an action.

After the action on the Event Card has been taken, the Event is considered completed. Place the card in the Danger Discard Pile.

NOTE: If the Danger Deck runs out of cards, simply gather the cards from the Danger Deck Discard Pile, shuffle them and then create a new Danger Deck.

The Event Card will tell you:



What Superhero is associated with this Event.

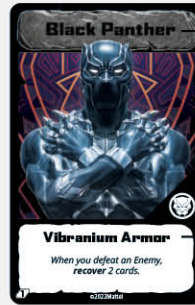
Event Name.

What action to take.

CHARACTER CARDS

Each character in the UNO Ultimate™ card game has a special power you may choose to use during your turn. These powers sometimes come at cost or require some action to trigger them. Also, attacking Enemies can temporarily alter your ability to use them.

The Character Card will tell you:



The Superhero's name.

The name of the power, what cost you must pay to use the power, and what the power does when you enable it.

BLACK PANTHER

Black Panther is in it for the long haul by trying to stay in the game as long as possible. As Black Panther's ability comes from defeating Enemies, you will want to hold onto your Danger Icon Cards and play them when you have cards in your Burn Pile. You might not always get an Enemy when you play them but you don't want to waste the chance at recovering cards early on by defeating Enemies.



CAPTAIN MARVEL

Captain Marvel is always looking for the right strategy to do the most damage. With her character power letting her always have the right color to play, use it to never miss your plays. Change the color when you can to prevent other players from being able to defeat their attacking Enemies. Sometimes you may want to use her power to change the color to play a powerful Action Card such as a Skip or Draw Two.



IRON MAN

Iron Man always likes to be on the attack. Iron Man wants to burn as many cards as possible from the other players decks, and try to eliminate multiple players at a time to win. So, you want to play as many Danger Icon Cards as you can to keep the pressure on. Keep in mind that every time you play a Danger Icon Card you will have to flip a Danger Card.



THOR

Thor is great at attacking other players and trying to eliminate them one at a time. When playing as Thor you want to decide either to focus on one player at a time or spread out your Wild Cards to affect all players. That means when you play your Wild Cards you want to make sure you are using them to change the active color to get the most effectiveness out of your character power.



FOIL CARDS

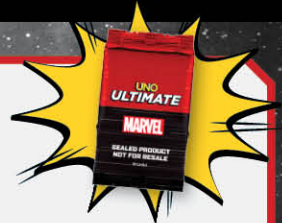
Every UNO Ultimate™ Core package comes with its own set of 4 Foil cards kept in "blind bags" so you never know which ones you're gonna get!

These cards are collectible versions of the Wild and Character Cards you use in the actual game. You can keep them separate for collecting or you can swap them out with their matching non-foil versions to make an extra-flashy deck! There are 5 levels of rarity indicated by a colored dot in the bottom-right corner of the card.

● Common ● Uncommon ● Rare ● Super Rare ● Ultra Rare

You can find them in other UNO Ultimate™ games, in UNO Ultimate™ Add-On packs and even specially marked classic UNO® packages.

Other games and Add-On packs sold separately, subject to availability. Certain products may not be available in every country.



ADVERTISEMENT: WANT TO ADD MORE SUPERHEROES TO THE BATTLE?

There are UNO Ultimate™ Add-On packs you can buy that let you play as other Superheroes. If you are using the cards from an Add-On Pack, make sure all the cards in the game are for the Superheroes currently playing. For example, if you swap out Thor for Spider-Man, make sure there are no Thor-themed Danger Cards left in the game.

Packs sold separately, subject to availability. Add-on packs may not be available in every country.

UNO ULTIMATE

Jeu de cartes

MARVEL

Contenu en anglais



7+



2-4

HHV87

UNO ULTIMATE EN BREF

Si tu ne peux pas être un Super Héros, tu peux au moins jouer comme un! Chaque joueur choisit l'identité d'un personnage Marvel qui possède des pouvoirs qu'il peut utiliser à CHAQUE TOUR! Après avoir choisi ton personnage, tu joues le jeu avec le paquet de cartes Personnage correspondant.

Dans le jeu UNO Ultimate, tu associes des couleurs, des chiffres et des symboles, tout comme le jeu UNO® classique. Chaque paquet de cartes Personnage possède un pouvoir spécial et des Cartes blanches conçues spécialement pour ce personnage. Il y a aussi un paquet de cartes Dangers avec des cartes «Événement» et «Ennemi» qui peuvent vraiment changer le jeu! Comme toute grande bataille de Super Héros, il y aura beaucoup de pouvoirs et de choses qui voleront dans tous les sens, alors attache ta ceinture et sois attentif!

OBJECTIF

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes les cartes de sa main
OU
être le dernier joueur avec des cartes dans son paquet de cartes Personnage.

CONTENU

228 cartes - dont 4 paquets de cartes Personnage, 4 cartes Personnage et 1 paquet de cartes Dangers (32 cartes Dangers),
1 garniture de boîte (4 cartes métalliques).

ÉLÉMENTS DU JEU



CARTES PERSONNAGE

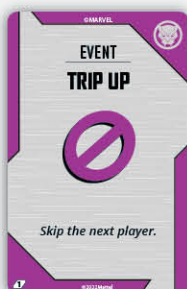


PAQUETS DE CARTES PERSONNAGE

PAQUET DE CARTES DANGERS



Carte Ennemi



Carte Événement

**CARTES
MÉTALLIQUES DE
COLLECTION!**

Consulte la section
«CARTES MÉTALLIQUES»
pour plus de
renseignements.

UNO
ULTIMATE

MARVEL

SEALED PRODUCT
NOT FOR RESALE
(4 Cards)

AVANT QUE LA BATAILLE COMMENCE

AVANT DE JOUER POUR LA PREMIÈRE FOIS

Débatte chaque paquet de cartes, mais **NE LES MÉLANGE PAS ENCORE!**

À CHAQUE FOIS QUE TU JOUES

1. Choisis le personnage Super Héros que tu veux jouer et trouve le paquet de cartes Personnage avec l'image de ce personnage. **REMARQUE** : S'il y a moins de quatre personnes qui jouent, prends les paquets Personnage qui ne sont pas utilisés et remets-les dans la boîte. Ils ne seront pas nécessaires pour le jeu.
2. Sépare ton paquet de cartes Personnage des cartes violettes «Ennemi» et «Événement».
3. Combine les cartes violettes «Ennemi» et «Événement» de chaque joueur, puis mélange-les pour former un paquet de cartes Dangers (rappelle-toi, utilise **UNIQUEMENT** les cartes violettes qui sont associées aux Super Héros utilisés dans le jeu).
4. Retire la carte Personnage de ton paquet et place-la près de toi pour que tous les autres joueurs puissent la voir.
5. **MÉLANGE** ton paquet de cartes Personnage.
6. Pige les sept cartes sur le dessus de ton paquet de cartes Personnage pour former ta main, puis place les cartes restantes face cachée devant toi pour former ta pioche de paquet de cartes Personnage.

DISCUSSION

UNO Ultimate possède quelques mots-clés importants que tu devras connaître pour jouer :

AJOUTE Pige le nombre de cartes indiqué dans ton paquet de cartes Personnage et ajoute-les à ta main.

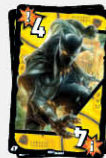
PIGE Pige le nombre de cartes indiqué (comme une carte «Carte +2») de ta pioche du paquet de cartes Personnage et passe ton tour.

BRÛLE Pige le nombre de cartes indiqué à partir du dessus de ton paquet de cartes Personnage et place-les face vers le haut dans une pile de cartes, appelée Brûlure, à côté de ton paquet de cartes Personnage.

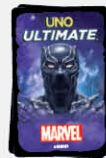
Remarque : Les cartes brûlantes doivent toujours être brûlées une par une et placées face vers le haut dans la pile de cartes Brûlure.

REMARQUE : Parfois, une carte te demandera de brûler des cartes de ta main au lieu de ton paquet de cartes Personnage. Sauf si autrement spécifié, «brûle» signifie toujours à partir de ton paquet de cartes Personnage.

RÉCUPÈRE Pige le nombre de cartes indiqué, une par une, depuis le dessus de ta pile de cartes Brûlure (sauf indication contraire) et place-les sous ton paquet de cartes Personnage.



Cartes brûlées
Face vers le haut



Paquet de cartes Personnage
Face vers le bas



PAQUETS DE CARTES DANGERS

ZONE DE JEU DANGERS
TALON DANGERS

QUE LA BATAILLE COMMENCE!

Le joueur le plus jeune commence. Joue n'importe quelle carte de ta main face vers le haut au centre de la zone de jeu pour commencer un talon (pile où l'on dépose les cartes) que tous les joueurs se partageront.

Le jeu commence dans le sens des aiguilles d'une montre (sauf si une carte Inversion a été jouée, auquel cas il commence dans le sens inverse des aiguilles d'une montre).

À TON TOUR

Voici la séquence des étapes que tu vas suivre :

Début de ton tour

- Résous tous les effets de début de tour des Ennemis attaquants (consulte la section «Cartes Ennemi»), des Événements (consulte la section «Cartes Événement»), des cartes Action ou des pouvoirs de personnages contrôlés par l'adversaire.
- Si tu as un pouvoir de personnage qui s'active au début de ton tour, tu peux l'activer maintenant.

Jeu

- Joue une carte de ta main.
- Si tu as un pouvoir de personnage qui s'active en fonction de la carte que tu as jouée, résous ses effets maintenant.

Combat

- Si un Ennemi t'attaque et que la carte que tu as jouée satisfait le coût de défaite de l'Ennemi, vaincs l'Ennemi.

Danger

- Si la carte que tu as jouée sur le talon comporte une icône Danger, retourne la carte sur le dessus du paquet de cartes Dangers et résous ses effets.

Fin du tour

- Résous tous les effets de fin de tour.

LORSQUE TU ES PRÊT À JOUER UNE CARTE

Si tu POSSÈDES une carte qui correspond dans ta main, tu peux LA POSER sur le talon.

Tu peux jouer une carte de ta main correspondant à la carte sur le dessus du talon par couleur, nombre ou symbole.

Si tu joues une carte Action, elle fait quelque chose de spécial (consulte la section «Cartes Action»).

Tu peux choisir de piger une carte au lieu d'en poser une, même si tu as une carte en main que tu peux jouer.

Si tu N'AS PAS de carte correspondante, PIGE UNE CARTE de ton paquet de cartes Personnage.

Si ta *nouvelle* carte peut être jouée, tu peux la jouer maintenant.

Si ta *nouvelle* carte ne peut pas être jouée, ajoute-la à ta main.

Lorsque ton tour se termine, le jeu continue avec le joueur suivant dans l'ordre des tours.

ANNONCER «UNO!»

Au moment où tu n'as plus qu'une seule carte en main, tu dois crier «UNO» pour avertir les autres joueurs que tu es sur le point de gagner.

Cependant, si quelqu'un remarque que tu ne l'as pas fait et qu'il crie «UNO» avant toi (et avant que le joueur suivant ne commence son tour), tu dois alors piger 2 cartes!

POUR GAGNER

Il y a deux façons de gagner :

- 1 Si tu te débarrasses de toutes les cartes de ta main, tu **GAGNES**.
- 2 Si tu es le dernier joueur à avoir des cartes dans ton paquet de cartes Personnage, tu **GAGNES!**

REMARQUE : Si la dernière carte que tu joues pour gagner comporte une icône Danger, tu N'AS PAS besoin de retourner une carte Danger. Tu gagnes quand même.

DÉFAITE

- 1 Si ton paquet de cartes Personnage n'a plus de cartes, tu es **ÉLIMINÉ DU JEU**.
- 2 Si un autre joueur se débarrasse de toutes les cartes de sa main.

APRÈS LE JEU

Rappelle-toi d'associer chaque paquet de cartes Personnage avec les cartes du paquet de cartes Dangers correspondantes pour faciliter la mise en place lors d'une autre séance de jeu.

CARTES ACTION

REMARQUE : Les cartes Action peuvent être jouées sur d'autres cartes Action du même type (p. ex., si la carte sur le dessus du talon est Inversion jaune, tu peux jouer une carte Inversion de n'importe quelle couleur par-dessus). Les Cartes blanches peuvent être jouées sur n'importe quelle carte.



Carte +2

Le joueur suivant doit piger 2 cartes et perd son tour.



Inversion

Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu est inversé. Si le sens du jeu était dans le sens des aiguilles d'une montre, il est maintenant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et vice versa.



Passer

Le joueur suivant perd son tour. Les Ennemis qui attaquent ne t'affectent pas si tu passes ton tour.

REMARQUE : Si tu attends que ton tour soit passé et que tu subis un

autre effet qui te ferait passer ou perdre un tour, cette partie de l'effet est ignorée.



Carte blanche

Une Carte blanche peut être jouée sur n'importe quelle carte, donc tu peux les jouer, quelle que soit la carte qui se trouve sur le talon, et tu peux ensuite choisir la couleur pour poursuivre le jeu. Les Cartes blanches de ton paquet de cartes Personnage ont des instructions spéciales. Lis les instructions et exécute-les.

Nom de la carte blanche

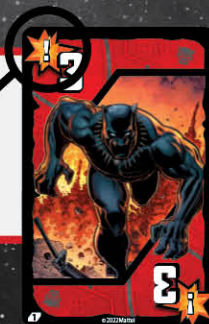
Instructions

ICÔNE DANGER

Certaines cartes comportent une icône «Danger». Lorsque tu joues une carte avec une icône Danger, retourne la carte sur le dessus du paquet de cartes Dangers.



Icône Danger



PAQUET DE CARTES DANGERS

Il y a deux sortes de cartes dans le paquet de cartes Dangers :

CARTES ENNEMI

Lorsque tu piges une carte Ennemi, place-la devant ta carte Personnage. Cet Ennemi attaque maintenant ton personnage. Si une carte Ennemi est déjà présente, elle est remplacée par la nouvelle. Déplace l'Ennemi précédent vers le talon du paquet de cartes Dangers (cela NE compte PAS comme «vaincre» l'Ennemi).

Un Ennemi n'est vaincu que lorsque le joueur joue une carte qui correspond au type de carte indiqué dans la section «To Defeat» (Pour vaincre).

Un Ennemi ne peut pas être vaincu au tour où il est pigé.

Chaque Ennemi a son propre coût de défaite. Les Cartes blanches ne peuvent pas être utilisées pour vaincre un Ennemi, sauf si le coût de défaite indique spécifiquement un symbole Carte blanche.

La carte Ennemi te dira :



1 Quel Super Héros est associé à cet Ennemi.

2 Qui est l'Ennemi.


3 Ce qu'il faut faire lorsque la carte est retournée.

4 Les règles spéciales que tu dois suivre lorsque l'Ennemi t'attaque.

5 Comment vaincre l'Ennemi.

6 Indique à quelle édition de UNO Ultimate la carte est associée.

Exemple

Pour vaincre, «joue n'importe quelle carte  ». Cela signifie que si/quand tu joues une carte rouge, cet Ennemi est vaincu.

SYMBOLES DE COÛT DE DÉFAITE

Lorsque tu vois un ou plusieurs de ces symboles dans la section «À vaincre» au bas d'une carte Ennemi, c'est le coût que tu dois «payer» pour vaincre cet Ennemi.

REMARQUE : S'il y a plus d'un symbole, tu n'as besoin d'en associer qu'un seul pour vaincre l'Ennemi.



Carte rouge



Carte jaune



Carte bleue



Carte verte



Carte Nombre



Carte blanche



Carte Action



Carte avec 

Lorsqu'un Ennemi est vaincu, place la carte sur le talon du paquet de cartes Dangers.

CARTES ÉVÉNEMENT

Une carte Événement oblige immédiatement un ou plusieurs joueurs à effectuer une action.

Une fois que l'action indiquée sur la carte Événement a été effectuée, l'Événement est considéré comme terminé. Place la carte sur le talon du paquet de cartes Dangers.

Si le paquet de cartes Dangers n'a plus de cartes, il suffit de rassembler les cartes du talon du paquet de cartes Dangers, de les mélanger puis de créer un nouveau paquet de cartes Dangers.

La carte Événement te dira :



Quel Super Héros est associé à cet Événement.

Le nom de l'Événement.

L'action à faire.

Si le paquet de cartes Dangers n'a plus de cartes, il suffit de rassembler les cartes du talon du paquet de cartes Dangers, de les mélanger puis de créer un nouveau paquet de cartes Dangers.

La carte Personnage te dira :

CARTES PERSONNAGE

Chaque personnage du jeu de cartes UNO Ultimate possède un pouvoir spécial que tu peux choisir d'utiliser pendant ton tour. Ces pouvoirs ont parfois un coût ou nécessitent une action pour les déclencher. De plus, attaquer des Ennemis peut temporairement altérer ta capacité à les utiliser.



Le nom du Super Héros.

Le nom du pouvoir, tout coût que tu dois payer ou toute action que tu dois faire pour utiliser le pouvoir, et ce que fait le pouvoir lorsque tu l'actives.

BLACK PANTHER

Black Panther vise le long terme en essayant de rester dans le jeu le plus longtemps possible. Comme la capacité de Black Panther provient de la défaite d'Ennemis, tu voudras conserver tes cartes avec une icône Danger et les jouer lorsque tu as des cartes dans ta pile de cartes Brûlure. Tu n'obtiendras pas toujours un Ennemi lorsque tu les joueras, mais tu ne veux pas gaspiller la chance de récupérer des cartes très tôt en battant des Ennemis.



CAPTAIN MARVEL

Captain Marvel est toujours à la recherche de la bonne stratégie pour faire le plus de dégâts possible. Avec son pouvoir de personnage qui lui permet d'avoir la bonne couleur pour jouer, utilise-la pour ne jamais manquer tes jeux. Change la couleur quand tu le peux pour empêcher les autres joueurs de pouvoir vaincre leurs Ennemis qui attaquent. Parfois, tu peux vouloir utiliser son pouvoir pour changer la couleur afin de jouer une carte Action puissante comme Passer ou Carte +2.



IRON MAN

Iron Man aime toujours être à l'attaque. Iron Man veut brûler autant de cartes que possible dans les paquets des autres joueurs, et essayer d'éliminer plusieurs joueurs à la fois pour gagner. Tu veux donc jouer autant de cartes avec une icône Danger que possible pour maintenir la pression. N'oublie pas que chaque fois que tu joues une carte avec une icône Danger, tu dois retourner une carte Danger.



THOR

Thor est génial pour attaquer les autres joueurs et essayer de les éliminer un par un. Lorsque tu joues en tant que Thor, tu dois décider soit de te concentrer sur un joueur à la fois, soit de répartir tes Cartes blanches pour affecter tous les joueurs. Cela signifie que lorsque tu joues tes Cartes blanches, tu dois t'assurer que tu les utilises pour changer la couleur active afin de tirer le maximum d'efficacité du pouvoir de ton personnage.



CARTES MÉTALLIQUES

Chaque emballage UNO Ultimate intégral est accompagné de son propre jeu de 4 cartes métalliques conservées dans des «emballages mystères» pour que tu ne saches jamais lesquelles tu vas obtenir!

Ces cartes sont des versions à collectionner de Cartes blanches et de cartes Personnage que tu utilises dans le jeu réel. Tu peux les garder séparément pour les collectionner ou les échanger avec leurs versions correspondantes non métalliques pour créer un paquet de cartes ultravoyantes! Il y a 5 niveaux de rareté indiqués par un point coloré dans le coin inférieur droit de la carte.

● Courante ● Difficile à trouver ● Rare ● Super rare ● Ultra rare

Tu peux les trouver dans d'autres jeux UNO® Ultimate, dans les coffrets complémentaires UNO® Ultimate et même dans les emballages UNO® classiques spécialement marqués.

Les autres jeux et coffrets complémentaires sont vendus séparément, selon la disponibilité. Certains produits peuvent ne pas être disponibles dans tous les pays.



PUBLICITÉ : TU VEUX AJOUTER D'AUTRES SUPER HÉROS À LA BATAILLE?

Il existe des coffrets complémentaires UNO Ultimate que tu peux acheter et qui te permettent de jouer d'autres Super Héros. Si tu utilises les cartes d'un coffret complémentaire, assure-toi que toutes les cartes du jeu correspondent aux Super Héros actuellement en jeu. Par exemple, si tu échanges Thor contre Spider-Man, assure-toi qu'il ne reste plus de cartes Dangers à thème de Thor dans le jeu.

Chaque coffret est vendu séparément, selon la disponibilité. Les coffrets complémentaires peuvent ne pas être disponibles dans tous les pays.