



	7+
	2-10

Jeu de cartes

CONTENU

108 cartes réparties comme suit :

19 cartes bleues numérotées de 0 à 9

19 cartes vertes numérotées de 0 à 9

19 cartes rouges numérotées de 0 à 9

19 cartes jaunes numérotées de 0 à 9

8 cartes «Draw 2» (prendre 2) : 2 bleues, 2 vertes, 2 rouges et 2 jaunes

8 cartes «Reverse» (sens inverse) : 2 bleues, 2 vertes, 2 rouges et 2 jaunes

8 cartes «Skip» (passer) : 2 bleues, 2 vertes, 2 rouges et 2 jaunes

4 cartes «Wild» (blanches)

4 cartes «Wild Draw Four» (blanches, prendre 4)

BUT DU JEU

Être le premier à obtenir 500 points. Pour gagner des points, il faut se débarrasser de toutes les cartes de sa main avant son adversaire. On obtient aussi des points si l'adversaire a encore des cartes en main.

LE JEU

Chaque joueur prend une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé devient le donneur. La valeur des cartes Action est de zéro pour cette partie du jeu.

Quand les cartes ont été brassées, chaque joueur en prend 7.

Les reste des cartes est placé face cachée pour former le TALON. La carte du dessus est retournée pour constituer l'ÉCART. Si la carte retournée est une carte Action, certaines règles s'appliquent (se référer à la section FONCTION DES CARTES ACTION).

Le joueur à la gauche du donneur commence. Il doit faire correspondre une de ses cartes à celle sur le dessus de l'ÉCART, soit par le chiffre, la couleur ou le symbole. Par exemple, si la carte est un «7 rouge», le joueur doit jouer une carte portant le chiffre 7 de n'importe quelle couleur ou une carte rouge. Le joueur peut aussi jouer une carte blanche (se référer à la section FONCTION DES CARTES ACTION).

Si le joueur n'a pas de carte correspondante, il doit piger une carte dans le TALON. Si la carte pignée peut être jouée, il peut la jouer. Sinon, son tour est terminé.

Si un joueur a en main une carte qu'il peut jouer, il n'est pas obligé de le faire. S'il ne la joue pas, il doit piger une carte dans le TALON. S'il peut jouer cette carte, il doit le faire dans le même tour, mais il ne peut pas jouer une carte qu'il a en main.

FONCTION DES CARTES ACTION

Les fonctions des cartes Action sont décrites ci-dessous.



Carte «Draw Two» (prendre 2) Quand cette carte est jouée, le joueur suivant *doit* piger 2 cartes et passera son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou sur une autre carte «Draw 2». Si cette carte est retournée au début du jeu, la même règle s'applique.



Carte «Reverse» (Sens Inverse) Cette carte inverse simplement l'ordre du jeu. Si le jeu se déroulait vers la gauche, il se déroulera alors vers la droite, et vice-versa. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou sur une autre carte «Reverse» (sens inverse). Si elle est retournée au début du jeu, le donneur commence, et le jeu se poursuit vers la droite plutôt que vers la gauche.



Carte «Skip» (Passer Un Tour) Quand cette carte est jouée, le joueur suivant passe son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou sur une autre carte «Skip» (passer un tour). Si elle est retournée au début du jeu, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et le joueur à sa gauche commence.



Carte «Wild» (Blanche) Le joueur qui joue cette carte décide de la couleur dans laquelle le jeu se poursuivra. S'il le veut, il peut décider de continuer la partie dans la même couleur. Une carte blanche peut être jouée à n'importe quel moment, même si le joueur pourrait jouer une autre carte. Si une carte blanche est retournée au début du jeu, le joueur à la gauche du donneur détermine la couleur dans laquelle le jeu commence et il joue sa première carte.



Carte «Wild Draw 4» (Blanche, Prendre 4) C'est la meilleure carte à avoir en main. Le joueur qui la joue décide de la couleur dans laquelle le jeu se poursuit. De plus, le joueur suivant doit piger 4 cartes dans le TALON et passer son tour. Mais – parce qu'il y a un mais! – cette carte ne peut être jouée que lorsque le joueur qui la possède n'a pas en main une carte de la couleur de celle sur l'ÉCART. Il peut cependant la jouer s'il a en main une carte du même chiffre ou encore des cartes Action. Il peut aussi «bluffer» et jouer la carte illégalement, mais s'il se fait prendre, certaines règles s'appliquent (se référer à la section PÉNALITÉS). Si cette carte est retournée au début du jeu, elle doit être remise dans le paquet, et le joueur qui l'a pignée doit piger une autre carte.

FIN DE LA PARTIE

Quand un joueur n'a plus qu'une seule carte en main, il doit crier «UNO» (c'est-à-dire «un»). S'il oublie, il doit piger 2 cartes dans le TALON, mais seulement s'il est pris en défaut par un autre joueur (se référer à la section PÉNALITÉS).

Quand un joueur n'a plus de cartes en main, la manche est terminée. Les points sont additionnés (se référer à la section POINTAGE) et une nouvelle manche commence.

Si la dernière carte jouée lors d'une manche est une carte «Draw Two» (prendre 2) ou «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4), le joueur suivant *doit* piger 2 ou 4 cartes, selon la carte jouée. Ces cartes sont comptées dans le total des points.

Si tous les joueurs ont encore des cartes quand le TALON est épuisé, il faut brasser le paquet pour former un nouveau TALON.

POINTAGE

Le premier joueur qui n'a plus de cartes en main se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont encore en main. Chaque carte équivaut à :

Cartes numérotées de 0 à 9	Valeur indiquée
Carte «Draw Two» (prendre 2)	20 points
Carte «Reverse» (sens inverse)	20 points
Carte «Skip» (passer un tour)	20 points
Carte «Wild» (blanche)	50 points
Carte «Wild Draw Four» (blanche, prendre 4)	50 points

LA VICTOIRE

Le premier joueur à amasser 500 points est le GAGNANT. Cependant, il est possible d'additionner les points que chaque joueur a gardés en main à la fin d'une manche et de les accumuler pendant plusieurs manches. Quand le pointage de l'un des joueurs atteint 500 points, c'est le joueur qui a le moins de points qui gagne.

PÉNALITÉS

Un joueur n'est pas pénalisé s'il a *oublié* de crier «UNO» avant que son avant-dernière carte touche l'ÉCART et s'il se reprend (et crie «UNO») avant qu'un autre joueur le remarque. Un joueur ne peut être pénalisé pour ne pas avoir crié «UNO» avant que son avant-dernière carte touche l'ÉCART et une fois que le joueur suivant a commencé à jouer. «Commencer à jouer» signifie que le joueur a pris une carte du TALON ou qu'il a joué une carte de sa main.

Un joueur qui fait des suggestions de jeu aux autres *doit* piger 2 cartes dans le TALON.

Si un joueur joue une mauvaise carte et qu'un autre joueur le remarque, il *doit* reprendre sa carte et en prendre 2 autres dans le TALON. Le jeu se poursuit ensuite vers le prochain joueur.

Si une carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4) est jouée illégalement (c'est-à-dire si le joueur a en main une carte de la même couleur que celle sur le dessus de l'ÉCART) et que le joueur qui l'a jouée est pris, sa main doit d'abord être montrée à celui qui l'a pris en faute. Si la carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4) a été jouée illégalement, le joueur en faute doit piger 4 cartes. Si la carte a été jouée correctement, le joueur qui a pris le joueur en faute doit piger 2 autres cartes en plus des 4 premières. Le défi ne peut être lancé que par le joueur qui doit piger 4 cartes après que la carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4) a été jouée.

JEU À 2 JOUEURS, EN ÉQUIPE ET TOURNOI À MANCHES MULTIPLES

PARTIE À 2 JOUEURS (Jeu de cartes UNO® à deux joueurs)

Cette partie est jouée selon les règles spéciales suivantes :

1. Une carte «Reverse» (sens inverse) prend la même fonction qu'une carte «Skip» (passer un tour). Le joueur qui joue une carte «Reverse» (sens inverse) peut immédiatement jouer une autre carte.
2. Le joueur qui joue une carte «Skip» (passer un tour) peut immédiatement jouer une autre carte.
3. Quand l'un des deux joueurs joue une carte «Draw Two» (prendre 2) et que l'autre joueur a pigé les 2 cartes, le jeu retourne au premier joueur. Le même principe s'applique pour la carte «Wild Draw Four» (blanche, prendre 4). Les règles du jeu UNO ordinaire s'appliquent dans tous les autres cas.

EN ÉQUIPE

Les coéquipiers s'assoient l'un en face de l'autre. La manche se termine quand l'un des deux coéquipiers n'est plus dans le jeu. Tous les points des mains de leurs deux adversaires sont calculés et donnés à l'équipe gagnante.

VARIATION

À 4 joueurs, 4 manches peuvent être jouées; chaque joueur se joint alors à un autre pour former une équipe. Tous les joueurs tiennent le compte des points marqués par chaque équipe. Plusieurs tours peuvent être joués. Le joueur qui a marqué le plus de points gagne.

À 8 joueurs, 2 parties séparées peuvent être jouées sur 2 tables, chaque joueur étant jumelé à un autre joueur pour 4 manches (donc un total de 28 manches). Le pointage est calculé de la même façon que pour le jeu à 4 joueurs.

CHALLENGE

Le pointage est établi en accumulant les points qu'il reste à chaque joueur à la fin de chacune des manches. Lorsqu'un joueur atteint le nombre de points prédéterminé – 500, par exemple – il est éliminé de la partie. Lorsqu'il ne reste plus que 2 joueurs, ceux-ci jouent l'un contre l'autre. Lorsqu'un de ces joueurs atteint ou dépasse le nombre prédéterminé, il perd. Le gagnant de cette dernière manche est déclaré le vainqueur de la partie (se référer aux règles spéciales pour la PARTIE À 2 JOUEURS).

UNO®, c'est amusant... et que le meilleur ou le plus chanceux gagne!