

UNO

DÉFI!



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 **Inversion** (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 8 cartes **Passer** (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 8 cartes **Défi** (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 8 cartes **Défi Joker**
- 4 cartes **Liste de défis**

But du jeu

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes à chaque manche et marquer des points pour toutes les cartes que les adversaires ont encore en main. Les points s'accumulent d'une manche à l'autre et le premier joueur qui obtient 500 points gagne la partie.

Préparation

1. Les joueurs choisissent parmi les 4 cartes Liste de défis celle qu'ils utiliseront pendant la partie. Chaque carte Liste de défis contient une catégorie différente de défis : Famille, Tape-à-l'oeil, Casse-cou, Règles de la maison (carte vierge sur laquelle on inscrit ses propres règles spéciales)
2. Ensuite, chaque joueur pige une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur (toute carte avec un symbole compte pour zéro).
3. Le donneur brasse les cartes et en distribue 7 à chaque joueur.
4. Le reste des cartes est placé face cachée pour former la **PIOCHE** (la pile où l'on pige les cartes).
5. La carte sur le dessus de la **PIOCHE** est retournée pour constituer le **TALON** (la pile où l'on joue les cartes). **REMARQUE** : Si une carte Action (symboles) est retournée pour constituer le **TALON**, se référer à la section **FONCTIONS DES CARTES ACTION**.

CONSEIL

Vous savez comment jouer au jeu de cartes UNO® d'origine? Si vous en connaissez les règles de base, passez directement à la section sur les cartes Action spéciales UNO Défi.

Au jeu!

Le joueur à la gauche du donneur commence.

Le joueur doit recouvrir la carte visible du **TALON** par une carte de même couleur ou portant le même numéro ou le même symbole que celle-ci. Les symboles représentent des cartes Action (voir la section **FONCTIONS DES CARTES ACTION**).

EXEMPLE : Si la carte sur le **TALON** est un 7 rouge, le joueur doit poser une carte rouge OU un 7 de n'importe quelle couleur. Il peut aussi jouer une carte Joker (voir la section **FONCTIONS DES CARTES ACTION**).

Si le joueur ne possède pas de carte correspondant à celle du **TALON**, il doit en prendre une dans la **PIOCHE**. Si cette carte peut être jouée, il a le droit de la poser immédiatement. Sinon, il passe son tour et conserve cette carte supplémentaire.

Un joueur peut choisir de **NE PAS** jouer une carte. Il doit alors piger une carte de la **PIOCHE**. Si cette carte peut être jouée, il peut le faire immédiatement, mais il ne peut pas jouer une carte qu'il avait déjà en main.

Fonctions des cartes Action



Carte Inversion – Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change (si le jeu se déroulait vers la gauche, il doit désormais se dérouler vers la droite et vice-versa). Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Inversion. Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur joue en premier, puis le jeu continue vers la droite plutôt que vers la gauche.



Carte Passer – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Passer. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et c'est au joueur suivant de commencer.

Cartes Action spéciales UNO Défi



Carte Défi – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger deux cartes ou relever le défi associé au chiffre indiqué sur la carte. Retrouver le chiffre de la carte Défi sur la carte Liste de défis choisie pour découvrir le défi à relever. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Défi. Si cette carte est retournée au début du jeu, le joueur à la gauche du donneur doit piger deux cartes ou relever un défi.

Une fois un défi choisi, le joueur doit le relever sinon il sera pénalisé. Par exemple, si le joueur dont le défi consiste à «rester parfaitement immobile jusqu'au prochain tour» bouge avant que ce ne soit son tour, il a échoué et doit piger deux cartes. Certains défis sont subjectifs, de sorte que tous les joueurs doivent déterminer ensemble si le joueur a bien relevé le défi ou non. Il revient aux joueurs de décider s'ils seront stricts ou non.



Carte Défi Joker – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger deux cartes ou relever le défi associé au chiffre indiqué sur la carte. Le joueur peut aussi choisir la couleur (n'importe quelle, y compris celle qui était jouée lorsque la carte Défi Joker a été posée). Une carte Défi Joker peut être jouée à n'importe quel tour, même si le joueur a une autre carte qu'il peut jouer. Si cette carte est retournée au début du jeu, le joueur à la gauche du donneur doit piger deux cartes ou relever un défi. Il peut aussi choisir la couleur.

À RETENIR : QUEL QUE SOIT LE DÉFI, TOUS LES AUTRES JOUEURS PEUVENT FACILITER OU COMPLIQUER LA TÂCHE DU JOUEUR QUI RELEVÉ LE DÉFI EN LUI POSANT DES QUESTIONS, EN LE TAQUINANT, EN LUI DISANT D'ALLER VITE OU LENTEMENT, ETC. PAR EXEMPLE, SI LE DÉFI CONSISTE À «PARLER COMME UN PIRATE» JUSQU'AU PROCHAIN TOUR, LES AUTRES JOUEURS PEUVENT ADRESSER LA PAROLE AU JOUEUR, QUI **DOIT** RÉPONDRE EN PARLANT COMME UN PIRATE. SI LE JOUEUR REFUSE DE RÉPONDRE OU OUBLIE DE PARLER COMME UN PIRATE, IL ÉCHOUE ET DOIT PIGER DEUX CARTES.

Fin d'une manche

Lorsqu'un joueur pose son avant-dernière carte, il doit immédiatement crier «UNO» (qui signifie «un») pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus qu'une seule carte en main. S'il oublie et si l'un de ses adversaires le lui fait remarquer avant que le joueur suivant n'ait joué, il doit piger deux cartes.

La manche est terminée lorsqu'un joueur a posé sa dernière carte. Les points sont comptés (voir POINTAGE) et les joueurs commencent la manche suivante.

Si la dernière carte jouée dans une manche est une carte Défi ou une carte Défi Joker, le joueur suivant doit piger deux cartes ou relever le défi. Ces cartes seront prises en compte dans le calcul des points.

Si la PIOCHE est épuisée avant la fin d'une manche, le TALON est mélangé et le jeu continue.

Pointage

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont encore en main. Les points des cartes sont attribués comme suit :

Cartes numérotées (0 à 9)	Valeur du chiffre indiqué
Inversion	20 points
Carte Passer	20 points
Carte Défi	20 points
Carte Défi Joker	50 points

Si à l'issue de la manche aucun joueur n'a atteint 500 points, les cartes sont mélangées et les joueurs commencent une nouvelle manche.

La victoire

Le VAINQUEUR est le premier joueur à atteindre 500 points.

Autre façon de calculer les points

On peut également calculer le pointage en inscrivant le nombre de points que chaque joueur a en main à la fin de chaque manche. Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 500 points, celui qui a le moins de points est déclaré vainqueur.

CKB13-0820

? service.mattel.com

