

UNO™



HELLO KITTY® & FRIENDS

Jeu de cartes

Contenu

112 cartes réparties comme suit :

19 cartes bleues numérotées de 0 à 9

19 cartes vertes numérotées de 0 à 9

19 cartes roses numérotées de 0 à 9

19 cartes jaunes numérotées de 0 à 9

8 cartes +2 (2 de chaque couleur : bleu, vert, rose et jaune)

8 cartes Inversion (2 de chaque couleur : bleu, vert, rose et jaune)

8 cartes Passer (2 de chaque couleur : bleu, vert, rose et jaune)

4 cartes blanches

4 cartes blanches +4

4 cartes blanches Badtz-Maru

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. Chaque joueur pige une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur (toutes les cartes avec un symbole comptent pour zéro).
2. Le donneur brasse les cartes et en distribue 7 à chaque joueur.
3. Le reste des cartes est placé face cachée pour former la PIOCHE (la pile où l'on pige les cartes).
4. 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.

Place 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 bleu, le joueur doit poser une carte bleue OU un 7 de n'importe quelle couleur. Il peut aussi jouer une carte blanche (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 +2 – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 2 cartes et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou sur une autre carte +2. Si cette carte est retournée en début de jeu, la même règle s'applique.



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.



Carte blanche – Le joueur qui pose cette carte peut choisir de changer la couleur (il annonce son choix en posant la carte) ou de continuer dans la couleur demandée. Cette carte peut être jouée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur a une autre carte qu'il peut jouer. Si une carte blanche est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur choisit la couleur de départ et joue la première carte.



Carte blanche +4 – La personne qui joue cette carte peut choisir de changer la couleur ET oblige le joueur suivant à piger 4 cartes et à passer son tour. Mais attention! Un joueur peut seulement jouer cette carte s'il ne possède AUCUNE carte de la COULEUR demandée (mais il peut l'utiliser s'il possède une carte Action ou une carte de chiffre identique). Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur doit la remettre dans la pioche et en piger une autre.

REMARQUE : Si un joueur pense qu'une carte blanche +4 a été jouée contre lui illégalement (c'est-à-dire que l'adversaire pouvait jouer une carte de la couleur demandée), il peut lancer un défi à cet adversaire. Le joueur mis au défi doit alors montrer son jeu à celui qui le défie. Si le joueur mis au défi a tort, il doit piger les 4 cartes à la place du joueur initialement pénalisé. Cependant, si le joueur mis au défi a raison, le joueur doit piger 4 cartes PLUS 2 autres (6 en tout)!



Carte blanche Badtz-Maru – Attention à ce pingouin espiègle! Lorsque cette carte est posée, le joueur qui a le moins de cartes en main doit piger 4 cartes supplémentaires! Si plus d'un joueur a le moins de cartes en main (mais le même nombre de cartes), tous les joueurs à égalité doivent piger 4 cartes. Cette carte est également une carte blanche; le joueur qui l'a posée choisit la couleur pour la suite de la partie. Si cette carte est retournée en début de partie, le joueur à la gauche du donneur choisit la couleur de départ.

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 est une carte +2 ou une carte blanche +4, le joueur suivant doit piger 2 ou 4 cartes. Ces cartes seront prises en compte dans le calcul des points.

Si la PIOCHE est épuisée avant la fin d'une manche, brasser les cartes du TALON et le jeu continue.

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 (0 à 9) | Valeur du chiffre indiqué |
| Carte +2 | 20 points |
| Carte Inversion | 20 points |
| Carte Passer..... | 20 points |
| Carte blanche..... | 50 points |
| Carte blanche +4..... | 50 points |
| Carte Badtz-Maru | 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.