



Contenu

112 cartes

But du jeu

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

Préparation

1. Choisir un donneur et brasser les cartes.
2. Distribuer 7 cartes à chaque joueur.
3. Mettre les cartes restantes FACE CACHÉE au centre de la table. Elles forment la PIOCHE.
4. Retourner la première carte de la PIOCHE et la placer FACE VISIBLE pour former le TALON. Si cette carte est une carte Action, ne pas en tenir compte et retourner la carte suivante.
5. Le joueur à la gauche du donneur joue en premier et le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Jouons à UNO®!

Quand vient leur tour, les joueurs tentent de se débarrasser de toutes leurs cartes en posant UNE CARTE sur le talon.

Si un joueur POSSÈDE une carte qui correspond dans sa main, il peut LA POSER sur le talon.

1. Il peut seulement jouer une carte si elle correspond au moins à l'un des attributs de la carte visible du talon : sa couleur, son numéro ou son symbole.
2. Si la carte posée est une carte Action, elle produit un effet spécial!

(voir Cartes Actions ci-dessous)

Si un joueur N'A PAS de carte correspondante, il PIGE UNE CARTE de la pioche.

1. S'il est possible de jouer cette *nouvelle* carte (voir ci-dessus), il peut la poser immédiatement.
2. Il peut choisir de piger une carte au lieu d'en poser une, même s'il a une carte qu'il peut jouer.

Une fois qu'un joueur a posé ou pigé une carte, la partie continue avec le suivant.

REMARQUE : quand il n'y a plus de carte dans la pioche, brasser le talon pour former une nouvelle pioche.

Annoncer UNO!

Dès qu'un joueur n'a plus qu'une seule carte, il doit crier «UNO» pour indiquer à ses adversaires qu'il est sur le point de gagner.

Cependant, si l'un de ses adversaires remarque qu'il ne l'a pas fait, et qu'il annonce «UNO» avant lui (et avant que le prochain joueur commence son tour), ce joueur doit alors piger 2 cartes!

Gagner

Lorsqu'un joueur pose sa dernière carte, il gagne. C'est le temps de brasser les cartes et de jouer de nouveau!

Cartes Action



Certaines cartes Action comportent une icône de dinosaure. Lorsqu'une de ces cartes est jouée contre un joueur, il peut utiliser la règle spéciale (se référer à la section «Carte blanche «Courir! »»).



Carte +2 : Lorsqu'un joueur pose cette carte, le joueur suivant doit piger 2 cartes et passer son tour.



Inversion : Lorsqu'un joueur pose cette carte, le sens du jeu change. Si la partie se déroulait dans le sens horaire, elle se déroule dans le sens antihoraire et vice versa.



Passer : Lorsqu'un joueur pose cette carte, le joueur suivant perd son tour.



Carte blanche : Cette carte correspond à n'importe quelle autre, donc les joueurs peuvent la poser, peu importe la carte visible du talon. Lorsqu'un joueur pose une carte blanche, il peut aussi choisir la nouvelle couleur demandée.



Carte blanche « Courir! » : Quand un joueur joue une carte Action (carte Inversion, carte Passer, carte blanche, carte +2, carte +4) où figure une icône de dinosaure, cette carte peut être bloquée par une blanche « Courir! ». Le jeu reprend alors dans l'ordre actuel. Les cartes « Courir! » sont aussi des cartes blanches, et elles permettent donc aux joueurs qui les détiennent de décider de la couleur du tour suivant. Si cette carte est retournée en début de partie, ne pas en tenir compte et retourner la carte suivante.



Carte blanche +4 : Cette carte correspond à n'importe quelle autre, donc les joueurs peuvent la poser, peu importe la carte visible du talon. Cependant, attention : les joueurs peuvent poser une carte blanche +4 seulement s'ils N'ONT PAS DE CARTE QUI CORRESPOND À LA COULEUR DU TALON.

Lorsqu'un joueur pose cette carte, le joueur suivant a 2 options : piger 4 cartes et perdre son tour OU mettre au défi l'autre joueur.

Si un joueur est mis au défi, il doit alors montrer sa main à celui qui l'a défié pour confirmer s'il a ou n'a pas de carte dont la couleur correspond à celle du talon. Les cartes blanches sont aussi considérées comme une correspondance.

- Si le joueur mis au défi N'A PAS de carte qui correspond à la couleur demandée, l'autre joueur pige 6 cartes au lieu de 4, et perd son tour.
- S'il a une carte qui correspond à la couleur demandée : IL doit piger 4 cartes et l'autre joueur n'en pige aucune.

Cette carte est aussi une carte blanche, donc le joueur qui l'a posée peut choisir la nouvelle couleur demandée (qu'importe l'issue du défi).

Calculer le pointage (manière de gagner facultative)

Lorsqu'un joueur gagne une manche, il obtient des points en fonction des cartes que ses adversaires ont encore en main.

Voici la valeur des cartes :

Cartes numérotées de 0 à 9 Valeur indiquée

N'importe quelle carte Action 20 points

- *Passer, Inversion, Carte +2*

N'importe quelle carte blanche 50 points

- *Carte blanche, Carte blanche +4, Carte blanche « Courir! »*

Les joueurs inscrivent leur pointage d'une manche à l'autre. Lorsqu'un joueur atteint 500 points, il gagne.



© Universal City Studios LLC and Amblin Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

©2021 Mattel.

? service.mattel.com

GXD72-4B70_4LB_IS

MATTEL
Games