



Jeu de cartes

Contenu

112 cartes

But du jeu

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

UNO ALL WILD™ EN BREF

Toutes les cartes sont des cartes blanches. Vous n'avez donc pas besoin de faire correspondre les chiffres ou les couleurs comme c'est le cas dans le jeu UNO® ordinaire; jouez seulement une carte. «C'est facile!», direz-vous. Pas si vite. Les cartes spéciales Action peuvent vraiment changer le cours de la partie, alors faites attention! Comme toujours, lorsqu'un joueur n'a plus qu'une seule carte, il doit crier «UNO!»

PRÉPARATION

1. Choisir un donneur et brasser les cartes.
2. Distribuer 7 cartes à chaque joueur.
3. Placer les cartes restantes face cachée pour former la pioche.
4. Retourner la première carte de la pioche pour former le talon (s'il s'agit d'une carte blanche Action, ignorer l'action).
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.

Passons à l'ACTION!

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

1. Jouer une carte.
2. S'il s'agit d'une carte blanche Action, effectuer l'action (voir la section des cartes blanches Action ci-dessous).

C'est tout.

Plutôt simple, n'est-ce pas? Comme ce sont les cartes blanches Action qui agrémentent vraiment le jeu, découvrons leurs fonctions :

CARTES BLANCHES ACTION



Carte blanche : Ce n'est pas techniquement une carte « Action », mais comme vous en jouerez beaucoup, autant rendre les choses intéressantes. Vous pourriez même demander une couleur si vous le désirez. Par contre, cela ne changera rien. Et alors? Au moins, vous aurez une carte de moins dans votre main, n'est-ce pas?



Carte blanche Inversion : lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change. Si la partie se déroulait dans le sens horaire, elle se déroule dans le sens antihoraire et vice versa.



Carte blanche Passer : lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant perd son tour.



Carte blanche Passer Deux : lorsque cette carte est jouée, les deux joueurs suivants perdent leur tour.



Carte blanche +2 : lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 2 cartes et passer son tour.



Carte blanche +4 : lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 4 cartes et passer son tour.



Carte blanche Cible +2 : un joueur au choix doit piger 2 cartes (il ne perd pas son tour).



Carte blanche Changement forcé : lorsque cette carte est jouée, le joueur DOIT choisir un autre joueur avec lequel il échangera toutes les cartes de sa main (si un des deux joueurs se retrouve avec une carte dans sa main, il doit se rappeler de crier «UNO!»)

ENCORE UNE CHOSE...

Supposons que le joueur suivant dans l'ordre est sur le point de vider sa main et que vous ne pouvez rien faire pour l'en empêcher. Vous pouvez tenter votre chance et piger une carte au lieu de jouer une carte qui se trouve dans votre main. La chance pourrait vous sourire! Si c'est le cas, vous devez soit jouer la carte que vous venez de piger ou passer votre tour sans jouer de carte.

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

LE GAGNANT

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

Calculer le pointage (manière de gagner facultative)

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

Voici la valeur des cartes :

Toute carte blanche 20 Points

- *Carte blanche*

Toute carte blanche Action 50 Points

- *Tout le reste*

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