ColorADD
Codes couleur

UNO®

7+ 2-10

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 rouges numérotées de 0 à 9
19 cartes jaunes numérotées de 0 à 9
8 cartes +2 (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
8 cartes Inversion (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
8 cartes Passer (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
4 cartes blanches
4 cartes blanches +4
4 cartes à personnaliser

But du jeu

Être le premier joueur 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 mélange 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, voir la section FONCTIONS DES CARTES ACTION.

Place au jeu

Le joueur à la gauche du donneur commence.

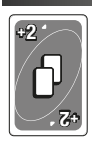
Le joueur doit recouvrir la carte visible du TALON par une carte de même nombre, de même couleur/code couleur COLORADD ou de même symbole de carte Action (voir la section FONCTIONS DES CARTES ACTION).

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 blanche (voir la section FONCTIONS DES CARTES ACTION).

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

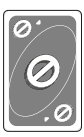
Un joueur peut aussi choisir de NE PAS jouer une carte. Il doit alors piger une carte de la PIOCHE. Si cette carte peut être jouée, il peut la poser immédiatement, mais il ne peut pas jouer une carte qu'il avait déjà en main.

Fonctions des cartes Action



Carte +2 – Si un joueur pose cette carte, le joueur suivant doit piger 2 cartes et passer son tour. Cette carte ne peut être posée que sur une carte de même couleur/code couleur COLORADD ou sur une autre Carte +2. Si cette carte est retournée en début de jeu, la même règle s'applique.

Carte Inversion – Si un joueur pose cette carte, le sens du jeu change (si le jeu se déroulait vers la gauche, il devra se dérouler vers la droite, et vice-versa). Cette carte ne peut être posée que sur une carte de même couleur/code couleur COLORADD 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 – Si un joueur pose cette carte, le joueur suivant doit passer son tour. Cette carte ne peut être posée que sur une carte de même couleur/code couleur COLORADD ou sur une autre carte Inversion. 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 – Celui qui pose cette carte peut choisir de changer la couleur/code couleur COLORADD (il annonce son choix en posant la carte) ou de continuer dans la couleur demandée. Cette carte peut être posée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur a une autre carte qu'il peut jouer. Si c'est la première carte de la PIOCHE, le joueur à la gauche du donneur choisit la couleur/le code couleur COLORADD de départ pour continuer le jeu.

Carte blanche +4 – Le joueur qui pose cette carte peut choisir de changer la couleur/le code couleur COLORADD ET oblige le joueur suivant à piger 4 cartes de la PIOCHE et à passer son tour. Mais attention! Un joueur ne peut poser cette carte que s'il ne possède AUCUNE carte de la couleur/du code couleur COLORADD du TALON (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 cartes (6 en tout)!

Carte blanche à personnaliser – Utiliser un crayon (n° 2) pour écrire la règle de son choix sur une carte. Les joueurs disposent d'une totale liberté (mais ils doivent se mettre d'accord entre eux). Avant le début de la partie, les joueurs doivent décider combien de cartes seront utilisées. On peut utiliser une seule carte ou les utiliser toutes les trois. Il s'agit d'une carte blanche donc elle peut être jouée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur peut jouer une autre carte. Le joueur peut aussi choisir de changer la couleur en jeu. Si cette carte est retournée en début de partie, le joueur à la gauche du donneur choisit la couleur de départ.

REMARQUE : Ces cartes sont effaçables afin de pouvoir écrire une nouvelle règle à chaque partie!

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 2 cartes.
La manche est terminée lorsqu'un joueur a posé sa dernière carte. Les points sont comptés (voir la section 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 respectivement. Ces cartes seront prises en compte dans le calcul des points.
Si la PIOCHE est épuisée avant la fin d'une manche, mélanger les cartes du TALON 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 :

Toutes les cartes numérotées de 0 à 9.....Valeur indiquée
Carte +2.....20 points
Carte Inversion.....20 points
Carte Passer.....20 points
Carte blanche.....50 points
Carte blanche +4.....50 points
Carte blanche à personnaliser.....50 points

Si, à l'issue de la manche, aucun joueur n'a atteint 500 points, mélanger les cartes et commencer une nouvelle manche.

Pour gagner la partie

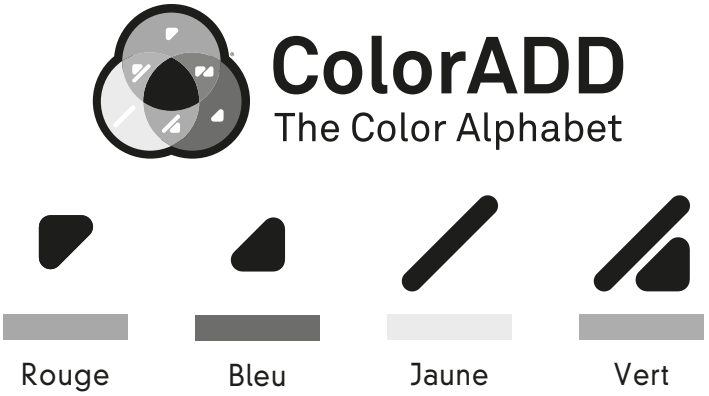
Le joueur qui accumule 500 points le premier est déclaré GAGNANT.

Autre façon de calculer les points

On peut également calculer les points en inscrivant le nombre de points correspondant aux cartes 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.

Codes couleur ColorAdd

Le système d'identification des couleurs ColorAdd utilise des codes pour représenter différentes couleurs, permettant aux joueurs atteints d'une QUELCONQUE forme de daltonisme de jouer facilement!



ColorADD © 2017 • www.coloradd.net
©2022 Mattel

service.mattel.com

HPP33-4B70_4LB_IS

FR

MATTEL Games