

UNO®

RÈGLES PERSO



Jeu de cartes

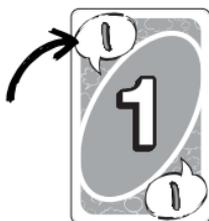
Contenu

112 cartes

UNO® RÈGLES PERSO EN BREF

UNO® Règles Perso se joue comme UNO® classique, sauf que les joueurs ont la possibilité d'inventer leurs propres règles pendant le jeu. Certaines cartes numérotées du paquet comportent une icône «Ajouter une règle».

Lorsqu'une carte dotée de l'icône «Ajouter une règle» est jouée, le joueur qui l'a posée peut établir une règle qui doit être appliquée à chaque fois qu'une autre carte dotée du même chiffre est jouée. Il peut y avoir jusqu'à 5 règles en jeu à tout moment, et seule une carte Variante peut modifier une règle existante (nous y reviendrons plus tard).



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 poser une carte si elle correspond au moins à l'un des attributs de la carte visible du TALON : sa couleur, son chiffre ou son symbole.
2. Si la carte posée est une carte Action, elle produit un effet spécial!
(Voir la section «Cartes Action» 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. Le joueur peut choisir de piger une carte au lieu d'en poser une, même s'il a une carte en main qu'il peut jouer.

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

REMARQUE : Quand il n'y a plus de carte dans la **PIOCHE**, mélanger les cartes du **TALON** pour former une nouvelle **PIOCHE**.

Annoncer «UNO!»

Au moment où un joueur n'a plus qu'une seule carte en main, il doit crier «UNO» pour avertir les autres joueurs qu'il est sur le point de gagner.

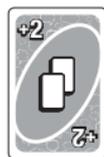
Cependant, si l'un de ses adversaires remarque qu'il ne l'a pas fait, et qu'il annonce «UNO» avant lui (et avant que le prochain joueur commence son tour), ce joueur doit alors piger 2 cartes!

Pour gagner

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

Cartes Action

REMARQUE : Les joueurs peuvent poser une carte Action sur une autre carte Action de la même couleur. Ils peuvent aussi jouer une Carte blanche n'importe quand.



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 est inversé. Si le sens du jeu était dans le sens des aiguilles d'une montre, il est maintenant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre 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 +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 **EN MAIN** 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).

CARTE BLANCHE VARIANTE



Lorsqu'un joueur pose cette Carte blanche, il peut modifier toute Règle Perso déjà en jeu (si aucune Règle Perso n'a encore été créée, elle fonctionne comme une Carte blanche ordinaire). Il suffit de choisir un chiffre auquel est associée une règle, d'en inventer une nouvelle et, à chaque fois qu'une carte avec ce chiffre est jouée, la nouvelle règle s'applique.

Cette carte est également une Carte blanche; le joueur peut donc choisir la couleur du jeu.

RÈGLES PERSO

Lorsqu'une carte dotée de l'icône «Ajouter une règle» est jouée, le joueur qui l'a posée peut établir une règle. Après cela, chaque fois qu'une autre carte dotée du même chiffre est jouée, la règle doit être appliquée. Par exemple, supposons qu'une carte 2 dotée d'une icône «Ajouter une règle» est jouée, et que la règle inventée est que tous les joueurs doivent «meugler» comme une vache. La prochaine fois qu'une carte 2 est jouée, tous les joueurs doivent «meugler», et le dernier à «meugler» doit piger 1 carte.

Il peut y avoir jusqu'à 5 Règles Perso à tout moment, et seule une Carte blanche Variante (voir «Carte blanche Variante») peut modifier une règle existante.

REMARQUE : Après l'établissement d'une règle, si la carte numérotée jouée qui déclenche la règle est aussi dotée d'une icône «Ajouter une règle», **IGNORER L'ICÔNE.**

ÉTABLISSEMENT DES RÈGLES PERSO

Toutes les Règles Perso doivent respecter ce qui suit :

1. Tous les joueurs doivent «faire» quelque chose : meugler, se mettre debout, mettre le pouce sur le front, etc.
2. Le dernier joueur à «faire» l'action de la règle doit piger 1 carte.

La pénalité pour être le dernier est **TOUJOURS** de piger 1 carte.

CONSEILS POUR LES RÈGLES PERSO

- Ne pas écrire vos règles pendant le jeu – tenter de se rappeler chaque règle fait partie du plaisir!
- Choisir une action qui permettra de déterminer facilement un vainqueur.
- Des actions physiques comme taper sur la table, faire des bois d'élan avec ses mains ou crier un mot bizarre sont des exemples d'actions faciles à arbitrer.
- Si se rappeler des Règles Perso s'avère trop difficile pour tout le monde, tenter de faire rimer la règle avec le chiffre auquel elle est liée : «Joue un six, imite un flutiste» – le dernier joueur à imiter un flutiste pige une carte» ou «Joue un trois, remercie comme un roi» – le dernier joueur à se lever et à remercier comme un roi pige 1 carte», etc.
- Ne pas choisir une action qui augmente la pénalité ou modifie les règles normales d'UNO, comme «Le dernier joueur à piger 5 cartes doit piger 1 carte» ou «Le dernier joueur à poser toutes ses Cartes blanches doit piger 1 carte».
- Mettre l'accent sur les actions qui peuvent être réalisées en plus du jeu normal en mettant les joueurs au défi d'être loufoque ou de faire une action folle.

Ne pas hésiter pas à faire toute action à ses risques et périls! Si un joueur se sent créatif, innovant ou aventureux, il peut ignorer ces conseils et inventer ses PROPRES Règles Perso et/ou pénalités!

Comptage des points (méthode optionnelle pour remporter la partie)

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

Voici la valeur des cartes :

Toutes les 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 Variante

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



Adresses sur quefairedemesdechets.fr