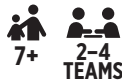


# UNO

## TEAMS!

Jeu de cartes



### CONTIENT

112 cartes

### BUT DU JEU

Être la première équipe à se débarrasser de toutes ses cartes.

### UNO TEAMS™ EN BREF

Il se joue comme le UNO® classique en associant les couleurs, les chiffres ou les symboles, mais au lieu de jouer individuellement, vous jouez en équipes de 2. Avant la partie, chaque joueur choisit un partenaire ; ils jouent ensuite en équipe pendant toute la durée du jeu. Des cartes et des règles spéciales permettent aux coéquipiers de collaborer, mais les deux joueurs doivent se débarrasser de toutes leurs cartes pour gagner. Et comme toujours, quand vous (ou votre partenaire) n'avez plus qu'une carte, n'oubliez pas de crier « UNO ! ».

### PRÉPARATION

1. Choisissez un partenaire et asseyez-vous en face de lui dans la zone de jeu.
2. Choisissez le joueur qui distribuera les cartes et mélangez-les.
3. Distribuez 7 cartes à chaque joueur.
4. Placez les cartes restantes **FACE CACHÉE** au centre de la table. Elles forment la **PIOCHE**.
5. Retournez la première carte de la **PIOCHE** et placez-la **FACE VISIBLE** pour former la **PILE DE DÉFAUSSE**. Si cette carte est une carte Action, n'en tenez pas compte et retournez la carte suivante.
6. Chaque joueur passe une carte de sa main à son partenaire. **ASTUCE** : essayez de donner à votre partenaire une carte qui lui sera utile.
7. Le joueur à gauche de celui qui a distribué les cartes commence la partie et le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

### PLACE AU UNO® !

Lorsque c'est votre tour, essayez de vous débarrasser de toutes vos cartes en posant **UNE CARTE** sur la pile centrale.

**Si vous avez une carte dans votre main qui correspond à la carte précédemment posée, vous pouvez la jouer sur la pile centrale.**

1. Vous ne pouvez jouer cette carte que si elle a un point commun avec la première carte de la pile centrale : sa couleur, sa valeur ou son symbole.
2. Si la carte que vous avez posée est une carte Action, elle vous offre une échappatoire !  
(Consultez la section Cartes Action ci-dessous)

**Si vous n'avez AUCUNE carte à associer, tirez une carte de la pioche.**

1. Si **vous** pouvez jouer votre nouvelle carte, vous pouvez la poser dès à présent.
2. Vous pouvez choisir de piocher une carte plutôt que d'en jouer une, même si vous disposez dans votre main d'une carte que vous pouvez poser.

Une fois que vous avez pioché ou posé une carte, c'est au tour du joueur suivant de jouer.

**REMARQUE**: s'il n'y a plus de pioche, mélangez les cartes de la pile centrale et formez une nouvelle pioche.

### COMMUNICATION

- Pendant la partie, les coéquipiers peuvent se parler, mais ils ne peuvent pas discuter ou donner des indices sur les cartes qu'ils ont en main.
- Lorsqu'un joueur joue une carte Joker, son coéquipier ne peut rien dire qui puisse influencer la couleur choisie pour continuer la partie.

### QUAND FAUT-IL CRIER « UNO ! » ?

Lorsqu'il ne vous reste plus qu'une seule carte en main, vous devez crier « UNO ! » pour avertir les autres joueurs que vous pouvez gagner. Votre partenaire peut également crier « UNO ! » pour vous.

Cependant, si un autre joueur remarque qu'il ne vous reste plus qu'une seule carte et que ni vous ni votre coéquipier ne criez « UNO » avant que le joueur suivant ne joue, vous devez piocher 2 cartes !

### SORTIE DE LA PARTIE

Si vous vous débarrassez de toutes les cartes que vous avez en main, votre partenaire vous passe la moitié de ses cartes et vous continuez à jouer. Si votre partenaire n'a plus qu'une seule carte en main, il ne vous passe rien et vous avez terminé.

**REMARQUE**: Si votre partenaire dispose d'un nombre impair de cartes dans sa main, il conserve le plus grand nombre de cartes. Par exemple, s'il a 9 cartes en main, il vous passe 4 cartes et en conserve 5.

### RETOUR DANS LA PARTIE

Même si vous avez quitté la partie, vous pouvez faire votre retour : si votre partenaire tire des cartes pour quelque raison que ce soit, il vous passe immédiatement la moitié de ses cartes et vous revenez dans la partie.

### FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'une équipe joue sa dernière carte et que les deux joueurs n'ont plus de cartes, ils gagnent. L'heure est venue de mélanger les cartes et de commencer une nouvelle partie !

## CARTES ACTION



**Piocher +2** : Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piocher 2 cartes et passer son tour.



**Carte Inversion** : Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu est inversé. Si la partie se jouait dans le sens des aiguilles d'une montre, elle se joue désormais dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et vice versa.



**Carte Passer** : Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour.



**Carte Joker** : Cette carte peut être posée sur n'importe quelle autre carte ; vous pouvez donc la jouer à tout moment, quelle que soit la carte qui se trouve sur la pile centrale. Si vous posez une carte Joker, vous pouvez également choisir de changer la couleur à jouer.



**Carte Joker Jeu en Équipe** : Choisissez d'abord une couleur. Ensuite, c'est à votre partenaire de jouer. S'il peut jouer une carte à son tour, il la joue et la partie continue. S'il ne peut PAS jouer une carte, vous devez piocher 2 cartes en guise de pénalité. La partie se poursuit avec le joueur suivant votre partenaire, avec la couleur que vous aviez choisie.



**Carte Super Joker Équipe** : Lorsque la carte est jouée, le joueur suivant doit piocher 2 cartes et passer son tour ; son partenaire doit également piocher 2 cartes (même s'il a quitté la partie). Cette carte est également une carte Joker. Elle permet donc à celui qui la joue de choisir la couleur du tour suivant.

## DONNER UNE CARTE



**Symbole Donner une carte** : Sur certaines cartes est dessiné un symbole représentant une carte avec une flèche. Lorsqu'un joueur joue une carte avec ce symbole, le joueur et son coéquipier s'échangent chacun une carte. Là encore, le joueur ne peut pas dire, indiquer ou suggérer quoi que ce soit qui puisse influencer la carte que son coéquipier choisit de lui donner.

## COMPTAGE DES POINTS (MÉTHODE OPTIONNELLE POUR REMPORTEUR LA PARTIE)

Lorsqu'une équipe remporte une partie, elle gagne un certain nombre de points en fonction des cartes restantes de ses adversaires.

Les cartes valent le nombre de points indiqué ci-dessous :

Cartes numérotées (1 à 9)..... Valeur du chiffre indiqué

Toutes les cartes Action de couleur ..... 20 points

- *Cartes Passer, Inversion et +2*

Toutes les cartes Action Joker..... 50 points

- *Carte Joker, Carte Joker Jeu en Équipe, Carte Super Joker Équipe*


Nous vous conseillons de tenir les scores en inscrivant le nombre de points de chaque équipe à la fin de chaque partie. Lorsqu'une équipe atteint 500 points, elle est déclarée vainqueur.



## POUR LES JOUEURS DALTONIENS

Des symboles graphiques ont été ajoutés à chaque carte afin d'aider à identifier leur(s) couleur(s). Cela permettra aux joueurs atteints de TOUTE forme de daltonisme de jouer facilement!

 = Rouge

 = Jaune

 = Vert

 = Bleu

