

# UNO<sup>™</sup> couleurs au POUVOIR!



## Jeu de cartes

### Contenu

- 112 cartes réparties comme suit :
- 17 cartes bleues numérotées de 1 à 9
- 17 cartes vertes numérotées de 1 à 9
- 17 cartes rouges numérotées de 1 à 9
- 17 cartes jaunes numérotées de 1 à 9
- 8 cartes +2 (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 4 cartes Inversion (1 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 4 cartes Passer (1 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 4 cartes blanches +4
- 16 cartes blanches Personnage Couleur
- 4 cartes blanches Couleur Libre
- 4 cartes Pouvoir Couleur
- 4 supports de cartes en plastique

### But du jeu

Être le premier 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

- Placer les 4 cartes Pouvoir Couleur dans leur support en plastique respectif, et les poser près de la zone de jeu.
- 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).
- Le donneur brasse les cartes et en distribue 7 à chaque joueur.
- Le reste des cartes est placé face cachée pour former la PIOCHE (la pile où l'on pige les cartes).
- 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, se référer à 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 couleur ou portant le même numéro ou le même symbole que celle-ci. Les symboles représentent des cartes Action (voir la section FONCTIONS DES CARTES ACTION).

**EXEMPLE :** Si la carte sur le TALON est un 7 bleu, le joueur doit poser une carte bleue 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 prendre une dans la PIOCHE. Si cette carte peut être jouée, il a le droit de la poser immédiatement. Sinon, il passe son tour et conserve cette carte supplémentaire.

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

## Fonctions des cartes Action



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



**Carte Inversion** – Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change (si le jeu se déroulait vers la gauche, il doit désormais se dérouler vers la droite et vice-versa). Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur 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** – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Passer. 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 +4** – La personne qui joue cette carte peut choisir de changer la couleur ET oblige le joueur suivant à piger 4 cartes et à passer son tour. Mais attention! Un joueur peut seulement jouer cette carte s'il ne possède AUCUNE carte de la COULEUR demandée (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 (6 en tout)!



**Carte blanche Personnage Couleur** – Le joueur qui pose cette carte reçoit le pouvoir que la carte colorée jouée lui confère :

**ROUGE :** Cette carte permet au joueur de donner ses cartes rouges à n'importe quel autre joueur à n'importe quel moment. **BLEU :** Cette carte permet au joueur de jouer 2 cartes si celles-ci correspondent à la carte demandée. **VERT :** Si le joueur n'a aucune carte pouvant être jouée, il peut prendre la première carte de la pioche et la placer directement sur le talon (quelle que soit la carte) et la main passe ensuite au joueur suivant. **JAUNE :** Cette carte permet au joueur d'être protégé contre les cartes Passer, Inversion, +2, +4 et la carte Personnage Rouge jouées par ses adversaires.

Le joueur prend la carte Pouvoir Couleur correspondante de son support et la place devant lui afin de montrer aux autres joueurs le pouvoir qu'il détient désormais. Cette carte reste en possession du joueur tant qu'aucun autre joueur ne lui vole son pouvoir. Par exemple, si un joueur détient le pouvoir de la couleur rouge et qu'un autre joueur joue une carte Personnage Rouge OU une carte Couleur Libre et la désigne «rouge», le premier perd son pouvoir en faveur du second joueur.

Les cartes Personnage Couleur sont des cartes banches. Elles peuvent donc être jouées n'importe quand. Le joueur qui en utilise une choisit la couleur pour continuer le jeu. Si cette carte est retournée en début de partie, le joueur à la gauche du donneur choisit la couleur de départ.



**Carte blanche Couleur Libre** – Le joueur qui pose cette carte peut choisir le Pouvoir Couleur de son choix. Après avoir choisi le Pouvoir Couleur, le joueur place la carte Pouvoir Couleur correspondante devant lui. Si un autre joueur détient ce Pouvoir Couleur, le joueur lui retire sa carte Pouvoir Couleur. Cette carte peut être jouée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur a une autre carte qu'il peut jouer. Une fois que le joueur qui pose une carte Couleur Libre a choisi son pouvoir, il choisit également la couleur pour continuer le jeu. Si une carte blanche est retournée au début du jeu, le joueur à la gauche du donneur choisira la couleur de départ et jouera la première carte.

## 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 deux cartes.

La manche est terminée lorsqu'un joueur a posé sa dernière carte. Les points sont comptés (voir 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. Ces cartes seront prises en compte dans le calcul des points.

Si la PIOCHE est épuisée avant la fin d'une manche, brasser 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 :

Cartes numérotées (1 à 9) .....	Valeur du chiffre indiqué
Carte +2 .....	20 points
Carte Inversion .....	20 points
Carte Passer .....	20 points
Carte blanche.....	50 points
Carte blanche +4 .....	50 points
Carte blanche Couleur Libre.....	50 points
Carte blanche Personnage Couleur.....	50 points

Si à l'issue de la manche aucun joueur n'a atteint 500 points, les cartes sont mélangées et les joueurs commencent une nouvelle manche.

## La victoire

Le VAINQUEUR est le premier joueur à atteindre 500 points.

## Autre façon de calculer les points

On peut également calculer le pointage en inscrivant le nombre de points 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.