



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
- 1 carte Mélanger les mains
- 3 cartes blanches à personnaliser

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

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 brasse 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 la première carte retournée du TALON est une carte Action (avec symbole), voir la section FONCTIONS DES CARTES ACTION.

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 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 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 devra 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 - Le joueur qui pose cette carte peut choisir de changer la couleur (il annonce son choix en posant la carte) ou de continuer dans la couleur demandée. Cette carte peut être jouée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur a une autre carte qu'il peut jouer. Si une carte blanche est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur choisit la couleur de départ et joue la première carte.



Carte blanche +4 - Le joueur qui pose 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 Mélanger les mains - Lorsque cette carte est jouée, le joueur récupère TOUTES les cartes de CHAQUE joueur. Il mélange ensuite toutes les cartes et les redistribue à chaque joueur, en commençant par le joueur placé à sa gauche. Il distribue l'intégralité des cartes. Cela peut signifier que certains joueurs auront plus ou moins de cartes qu'ils n'en avaient. Le jeu continue dans le même sens. Cette carte est également une carte blanche et permet à celui qui la joue de choisir la couleur pour la suite de la partie. Si cette carte est retournée en début de partie, le joueur à la gauche du donneur choisit la couleur de départ.



Carte blanche à personnaliser - Utiliser un crayon pour écrire la règle perso de son choix sur une carte. Tout est possible en autant que les autres joueurs soient d'accord avec cette règle. Avant que le jeu ne commence, décider combien de ces cartes seront utilisées. On peut utiliser une seule carte ou les utiliser toutes les trois. Puisqu'il s'agit d'une carte blanche, elle peut être jouée même si le joueur a une autre carte qu'il peut poser. Le joueur choisit également la couleur du tour suivant. Si cette carte est retournée en début de partie, le joueur à la gauche du donneur choisira la couleur de départ.

REMARQUE : Les cartes sont effaçables afin de pouvoir écrire une nouvelle règle chaque fois!

Utilisation des cartes à personnaliser

Tout est possible avec les cartes à personnaliser. Elles peuvent être utilisées pour accélérer la partie, ajouter une stratégie ou forcer un joueur à faire quelque chose de rigolo. Voici quelques idées de règles perso :

1. Le joueur suivant doit piger une carte jusqu'à ce qu'il obtienne une carte d'une couleur précise.
2. Tous les autres joueurs doivent poser leurs cartes blanches.
3. Si le joueur suivant ne peut pas jouer une carte, il doit piger TROIS cartes de la PIOCHE.
4. Le joueur joue un autre tour.
5. Le joueur suivant doit piger ou poser une carte jusqu'à ce qu'il ait 7 cartes en main.
6. Tout le monde doit poser ou piger des cartes pour en avoir 3 en main.
7. Tout le monde doit jouer en retournant son jeu jusqu'au tour suivant.
8. Le joueur doit raconter une blague. Si personne ne rit, le joueur pige 4 cartes. Autrement, le joueur pose ses cartes et n'en garde qu'une seule (sans oublier de crier «UNO»!).
9. Le joueur suivant ne peut pas plier les coudes tant que quelqu'un n'a pas dit «UNO»!
10. Le joueur suivant doit faire le chant du coq ou faire la poule mouillée et piger 4 cartes.

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 qui s'est débarrassé de toutes ses cartes se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont encore en main. Chaque carte équivaut à :

Cartes numérotées de 0 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 Mélanger les mains.....	40 points
Carte à personnaliser	40 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.

La règle «Mélanger les mains» a été soumise par Kagami Haruya, le gagnant du Concours international de règles.