

# UNO FLEX!

Jeu de cartes



## Contenu

112 cartes, dont 8 cartes Pouvoir (voir la section «Carte Pouvoir» pour plus de détails).

## But du jeu

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

## UNO FLEX™ EN BREF

UNO Flex™ propose trois types de cartes :



CLASSIQUE



FLEX



POUVOIR

Le jeu UNO Flex™ se déroule comme le jeu UNO® classique en faisant correspondre la couleur, le chiffre ou le symbole. Mais UNO Flex comprend des cartes «Flex» dotées de deux côtés qui permettent de changer la couleur de la carte pour pouvoir faire une correspondance. Il y a aussi des cartes Action et des Cartes blanches Flex (nous y reviendrons plus tard). Comme toujours, lorsqu'un joueur n'a plus qu'une seule carte, il doit crier «UNO!».

## Préparation

1. Séparer les 8 cartes Pouvoir du reste du paquet.
2. Donner une carte Pouvoir à chaque joueur.
3. Les joueurs commencent avec leurs cartes Pouvoir sur la face « ✓ » verte.
4. Choisir un donneur et mélanger le reste des cartes.
5. Distribuer 7 cartes à chaque joueur.
6. Mettre les cartes restantes **FACE CACHÉE** au centre de la table. Elles forment la **PIOCHE**.
7. 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.
8. Le joueur à la gauche du donneur joue en premier et le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une icône «retourner» figure sur certaines cartes classiques. Plus de détails à ce sujet sont présentés dans la section «Carte Pouvoir».



## Jouons à UNO Flex™!

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!»

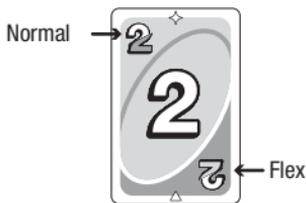
Dès qu'un joueur n'a plus qu'une seule carte, il doit crier «UNO» pour indiquer à ses adversaires qu'il est sur le point de gagner.

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 Flex



Chaque carte Flex a un côté «normal» principal et un côté «Flex» secondaire. La carte est jouée en utilisant le côté «normal» principal dans un jeu de routine, à moins de choisir d'utiliser le côté «Flex» secondaire. Par exemple, la carte sur le dessus du TALON est verte, mais le joueur n'a aucune carte verte à poser. Mais le joueur dispose d'une carte Flex qui a un côté «normal» jaune et un côté «Flex» vert; il utilise donc le côté «Flex» et la pose comme une carte verte correspondante. Cependant, le joueur suivant dans l'ordre doit faire correspondre le côté «normal» JAUNE, et non le côté «Flex» vert.

**REMARQUE :** Si le joueur choisit d'utiliser le côté «Flex» de la carte, la couleur du côté «normal» ou «couleur de l'ovale central» de la carte est la couleur qui continue le jeu, et non la couleur du côté «Flex».

Il y a aussi des cartes Action Flex – voir la section «Cartes Action» pour plus de détails.

## Carte Pouvoir

La carte Pouvoir détermine si le joueur peut utiliser ou non le côté «Flex» d'une carte. Si la carte Pouvoir est sur la face «✓» verte, le joueur peut choisir d'utiliser le côté «Flex» d'une carte. Si la carte Pouvoir est sur la face «✗» rouge, il ne peut l'utiliser.

Après avoir utilisé la carte Pouvoir pour jouer le côté «Flex» d'une carte, le joueur doit retourner la carte de la face «✓» verte à la face «✗» rouge. La carte restera sur la face «✗» rouge jusqu'à ce que :

- la carte Pouvoir de chaque joueur se trouve sur la face «✗» rouge en même temps, puis tous les joueurs retournent leurs cartes sur la face «✓» verte;
- le joueur pose une carte numérotée sur laquelle figure une icône «retourner»;
- un joueur pose une Carte blanche Retourner (voir la section «Cartes blanches»)

**Si le joueur pose une carte numérotée dotée d'une icône «retourner», il DOIT retourner sa carte Pouvoir. Si elle est actuellement du côté «✓» vert, il doit la retourner sur le côté «x» rouge, et vice versa.**

## Cartes Action

Les joueurs peuvent poser une carte Action sur une autre carte Action de la même couleur.



**Carte +2** - Lorsqu'un joueur pose cette carte, le joueur suivant doit piger 2 cartes et passer son tour.



**Carte Inverser** - 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.



**Carte Passer** - Lorsqu'un joueur pose cette carte, le joueur suivant perd son tour.



**Carte blanche Retourner toutes** - Tous les joueurs doivent retourner leur carte Pouvoir. Cette carte est également une Carte blanche; le joueur peut donc choisir la couleur pour continuer la partie.

## CARTES ACTION FLEX



**Carte +2 Flex**  
Côté normal - Agit comme une Carte +2 classique.

Côté Flex - Oblige tous les autres joueurs à piger 1 carte et le joueur suivant dans l'ordre ne perd pas son tour.



**Carte Inverser Flex**  
Côté normal - Agit comme une carte Inverser classique.

Côté Flex - Agit comme une carte INVERSER, puis une carte PASSER; le jeu va donc dans le sens opposé et le premier joueur dans ce sens est passé.



**Carte Passer Flex**  
Côté normal - Agit comme une carte Passer classique.

Côté Flex - Le côté «Flex» agit comme une carte PASSER TOUS qui ignore tous les autres joueurs afin que le tour revienne au joueur courant.



**Carte blanche Flex +2 ciblée**  
Côté normal - Agit comme une Carte blanche classique.

Côté Flex - Agit comme une Carte +2 «ciblée» où le joueur qui pigera 2 cartes est choisi par le joueur. Le jeu se poursuit avec le joueur suivant dans l'ordre. Cette carte est également une Carte blanche; le joueur peut donc choisir la couleur pour continuer la partie.



**Carte blanche Flex Piger tous**  
Côté normal - Agit comme une Carte blanche classique.

Côté Flex - Force tous les autres joueurs à piger 2 cartes. Le joueur suivant ne perd pas son tour.



**Carte blanche Flex +4**  
Côté normal - Cette carte correspond à n'importe quelle autre, donc les joueurs peuvent la poser, peu importe la carte visible du TALON. Cependant, attention : Un joueur peut poser une Carte blanche +4 seulement s'il N'A PAS DE CARTE EN MAIN QUI CORRESPOND À LA COULEUR DU TALON.

Lorsqu'un joueur pose cette carte, le joueur suivant a deux options : piger 4 cartes et perdre son tour OU mettre au défi l'autre joueur.

- 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 pour poursuivre le jeu (peu importe l'issue du défi). Si un joueur met au défi un autre joueur, cet autre joueur doit lui montrer sa main entière pour confirmer si oui ou non il a une carte qui correspond à la couleur du TALON – les Cartes blanches sont aussi considérées comme une correspondance.

Côté Flex - Agit comme une Carte +4 «ciblée» où le joueur qui pigera 4 cartes est choisi par le joueur. Le jeu se poursuit avec le joueur suivant dans l'ordre. Cette carte est également une Carte blanche; le joueur peut donc choisir la couleur pour continuer la partie.

## 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 en main.

Voici la valeur des cartes :

Toutes les cartes numérotées de 1 à 8 ..... Valeur indiquée

N'importe quelle carte Action ..... 20 points

- Passer, Inverser, Carte +2, Passer Flex, Inverser Flex, Carte +2 Flex

N'importe quelle Carte blanche ..... 50 points

- Carte blanche Flex +2 ciblée, Carte blanche Flex Piger tous, Carte blanche Flex +4, Carte blanche Retourner toutes

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



## 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

©2023 Mattel.

? [service.mattel.com](http://service.mattel.com)

HMY99-4B71\_IS



Games

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)