

# UNO®

Pour 2 à 10 joueurs

Age: 7 ans et plus

L'objectif du jeu est d'être le premier joueur ou la première équipe à marquer 500 points. Les points sont comptés lorsqu'un joueur se débarrasse de toutes les cartes de sa main avant son/ses adversaire/s.

## Le jeu comporte 108 cartes

19 cartes de 0 à 9 incl. — de couleur bleue

19 cartes de 0 à 9 incl. — de couleur verte

19 cartes de 0 à 9 incl. — de couleur rouge

19 cartes de 0 à 9 incl. — de couleur jaune

8 cartes marquées "piger deux cartes": 2 bleues, 2 vertes, 2 rouges et 2 jaunes.

8 cartes marquées "inverser": 2 bleues, 2 vertes, 2 rouges et 2 jaunes.

8 cartes marquées "passer son tour": 2 bleues, 2 vertes, 2 rouges et 2 jaunes.

4 cartes marquées "passe-partout"

4 cartes marquées "passe-partout — piger quatre cartes".

## La donne

Pour choisir le donneur, chaque joueur tire une carte du paquet. les cartes étant, bien sûr, face cachée. N'utiliser que les cartes de 0 à 9. Si un joueur tire une autre carte, il la replace dans le paquet et en tire une autre. Celui qui prend la carte la plus haute devient le premier donneur.

Le donneur distribue sept cartes, valeur cachée, une à la fois à chaque joueur, en commençant par son voisin de gauche. les cartes restantes (le talon) sont placées au centre de la table. La carte sur le dessus du talon est mise à découvert près du talon et constitue la pile des écarts (ou rebut). Chaque joueur devrait arranger ses couleurs en prenant soin de ne pas laisser voir ses cartes.

Le joueur à la gauche du donneur ouvre le jeu et dépose une carte de sa main qu'il essaie de marier à la couleur, au numéro ou à la phraséologie de la dernière carte placée face visible sur le paquet de rabat. Un joueur joue sa carte en la plaçant face visible sur le rebut ou pile des écarts.

**Exemple:** Après la donne, un trois rouge est retourné. Le voisin de gauche du donneur peut jouer n'importe quelle carte rouge ou marier le numéro trois avec autre carte numéro trois d'une autre couleur.

Au cas où la première carte à être retournée est une carte directive, le jeu commencera de la manière suivante:

Si la carte à découvert est:

**Passe-partout — piger quatre cartes:** — On remet cette carte dans le paquet et une autre carte est tirée du talon.

**Passe-partout:** — Le joueur à la gauche du donneur annonce la couleur et joue.

**Piger deux cartes:** — Le joueur à la gauche du donneur doit tirer deux cartes et passer son tour.

**Inverser** — Le donneur joue le premier; puis le jeu se poursuit cette fois à droite du donneur.

**Passer son tour:** — Le joueur à la gauche du donneur passe son tour et c'est le prochain joueur qui joue le premier.

Le jeu continue et chaque joueur assortit soit le numéro, soit la couleur de la carte jouée par le joueur

précédent, c'est-à-dire la dernière carte sur le paquet de rebut, ou soit qu'il suive les indications d'une carte directive. Si un joueur doit jouer et qu'il est incapable de faire un mariage de couleurs ou de numéros avec la dernière carte jouée, ou qu'il ne puisse pas suivre l'indication d'une carte directive, ce dernier doit prendre une carte du talon et, s'il peut la jouer, il le fera immédiatement. Cependant, si ce joueur est incapable de jouer la carte qu'il vient de tirer, il l'ajoute à sa main et passe son tour. le premier joueur qui se débarrasse de sa main est vainqueur de cette donne. (Voir la marque).

## Cartes directives

**Piger deux cartes:** — Lorsqu'une carte "Piger deux cartes" est jouée, le joueur suivant doit prendre deux cartes du talon et perd son tour pour cette ronde. On ne peut pas annuler l'effet d'une carte "piger deux cartes" par la mise au jeu d'une autre. Le voisin peut marier une carte "piger deux cartes", forçant ainsi son voisin à prendre également deux cartes et à perdre son tour.

**Inverser:** — En jouant cette carte, un joueur inverse la direction du jeu jusqu'à ce qu'une autre carte "Inverser" soit jouée.

**Passer son tour:** Si l'on joue cette carte, son voisin perd son tour pour cette ronde. On ne peut pas annuler l'effet d'une carte "inverser" par l'effet d'une autre. Le voisin peut marier une carte "inverser" et obligera ainsi son joueur voisin à passer son tour.

Il faut se rappeler que si un joueur subit l'effet d'une carte "inverser", le voisin suivant peut à son tour, soit effectuer le mariage d'une carte directive avec n'importe quelle couleur, soit jouer une carte de la même couleur que la carte directive ou, déposer une carte passe-partout.

Après qu'une carte "inverser" a été jouée, le joueur suivant peut à son tour assortir cette carte avec une autre carte "inverser" et inverser aussitôt le jeu dans son ancienne direction.

## Passer-partout

Les cartes marquées "passe-partout" peuvent être jouées sur n'importe quelle couleur ou genre de carte. Une joueur utilisant une carte "passe-partout" peut changer la couleur de jeu ou, s'il le désire, continuer le jeu avec la même couleur. Déposer une carte "passe-partout" n'annule pas l'effet d'une carte directive jouée précédemment et n'a pas d'autre effet sur le joueur voisin que de l'obliger à fournir selon la couleur annoncée. Une carte "passe-partout" peut être jouée même si un joueur tient en main d'autres cartes jouables. Par ailleurs, il n'est pas nécessaire de jouer une carte "passe-partout" avant une carte "passe-partout — piger quatre cartes", car une carte "passe-partout" n'a pas de couleur tant qu'elle n'est pas jouée. (Voir le paragraphe "passe-partout — piger quatre cartes") Exemple: Une carte six rouge est jouée. Le joueur suivant a en main un quatre rouge, un six bleu, un "inverser" rouge et une carte "passe-partout". Même si ce joueur possède des cartes rouges, il peut jouer sa carte "passe-partout" et annoncer une couleur, y compris le rouge. Il n'y a aucune restriction relative à l'usage des cartes "passe-partout".

## Passer-partout — piger quatre cartes

Cette carte ne donne pas seulement au joueur le droit d'annoncer la couleur du jeu, mais elle oblige un joueur voisin à tirer quatre cartes du talon et à perdre

son tour. Cette carte ne peut être jouée que lorsqu'un joueur n'a pas en main une carte permettant un mariage avec la couleur demandée. Note: Un joueur peut cependant avoir en main une carte de couleur différente assortie en nombre ou une carte directive également assortie en couleur et jouer sa carte "passe-partout — piger quatre cartes".

## Exemple

1. Un quatre rouge est joué. Le joueur suivant n'a pas en main de cartes rouges, mais il possède un quatre bleu. Il peut dans ce cas utiliser sa carte "passe-partout — piger quatre cartes".

2. Un six bleu est joué. Le joueur a en main les cartes suivantes: un "inverser" bleu, un six rouge et un "passe-partout — piger quatre cartes". Ce dernier ne peut pas utiliser sa carte "passe-partout — piger quatre cartes" car il possède une carte bleue, mais il peut déposer son six rouge sur le six bleu, s'il le désire.

3. Un cinq rouge est joué. Le joueur n'a pas de cartes rouges en main, mais il possède un "passe-partout" ordinaire. Celui-ci peut utiliser sa carte "passe-partout — piger quatre cartes", car sa carte "passe-partout" est neutre et ne représente pas de couleur tant qu'elle n'est pas jouée.

Note: Les cartes "passe-partout — piger quatre cartes" et la carte "passe-partout" n'ont pas de couleur tant qu'elles ne sont pas annoncées.

## Pour terminer:

Au moment de jouer son avant-dernière carte, un joueur doit l'annoncer en déclarant "UNO" (ce qui signifie qu'il ne lui reste qu' "UNE" carte). Cette déclaration prévient tous les joueurs que le joueur en question peut terminer au prochain tour. A défaut de dire "UNO" avant que sa carte touche la pile des écarts, ce joueur peut être "surpris", il doit immédiatement prendre deux cartes du talon. Puis, le jeu se poursuit. Un joueur ayant omis de dire "UNO" doit être "surpris" avant que le joueur suivant joue, sinon celui-là sera "sauv" et il n'aura pas à subir la pénalité prescrite.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur se débarrasse de sa dernière carte. Les points sont alors comptés et les cartes sont ramassées, puis mélangées de nouveau. On commence ensuite le jeu en effectuant la donne vers la gauche. Si la dernière carte à être jouée est une "piger deux cartes" ou "passe-partout — piger quatre cartes", le joueur voisin doit prendre deux ou quatre cartes. Il faut compter ces cartes lorsqu'on fait le calcul des points.

Au cas où personne ne termine avant que le talon soit épuisé, il faut mélanger la pile des écarts, sauf la dernière carte sur le dessus, et continuer le jeu avec le talon mélangé.

## La marque:

La valeur des cartes est comme suit:

toutes les cartes — 9 inclus	Valeur nominale
"piger deux cartes"	20 points
"inverser"	20 points
"passer son tour"	20 points
"passe-partout"	50 points
"passe-partout — piger quatre cartes"	50 points

Lorsqu'un joueur a terminé, tous les autres joueurs font le total des points de leurs mains car ce total général est la marque accordée au joueur qui a fini le premier. Le premier joueur à accumuler 500 points est vainqueur.

**Variante:** On peut compter les points d'une partie en gardant un total courant des points accumulés par chaque joueur après chaque jeu. Lorsqu'un joueur obtient 500 points (ou tout autre montant désigné), la partie se termine et le joueur ayant accumulé le moins de points est déclaré vainqueur.

### Pénalisations

Toute suggestion d'un joueur à un autre, relative au jeu, entraîne la prise de quatre cartes par ce joueur. Puis, le jeu normal se poursuit.

Si un joueur joue une carte "passe-partout - piger quatre cartes" alors qu'il possède une carte de couleur jouable dans la main, ce dernier est pénalisé et doit prendre quatre cartes. Chaque fois qu'une carte "passe-partout - piger quatre cartes" est jouée, il faut que le joueur suivant prenne quatre cartes et seul ce joueur peut contester l'usage de ladite carte. S'il y a contestation, le joueur doit montrer sa main à l'adversaire pour confirmer la justesse du jeu. Si le jeu était régulier, l'adversaire prend deux cartes en plus des quatre autres et le jeu reprend son cours normal. Si le jeu n'était pas régulier, le joueur responsable devra reprendre en main sa carte "passe-partout - piger quatre cartes", jouer la bonne carte et tirer quatre cartes avant que le jeu normal ne reprenne.

### Renoncer à son tour

S'il le désire, un joueur peut opter de ne pas jouer une carte de sa main. Dans ce cas, tel joueur doit prendre une carte comme s'il était incapable de fournir. Si la carte que ce dernier pige est jouable, il peut la déposer; il ne peut cependant pas prendre ladite carte dans sa main et en déposer une autre: seule la carte tirée peut être jouée.

### La stratégie du renoncement

Exemple: Une personne vient de jouer son avant-dernière carte: c'était une carte "passe-partout" qu'il avait annoncé rouge. Il est donc vraisemblable que la dernière carte de ce joueur est rouge. Un adversaire a une carte rouge dans sa main, mais il veut changer la couleur du jeu afin que son adversaire ne puisse pas terminer. Pour arriver à ce but, ce joueur prendra une carte en espérant tirer une carte "passe-partout" qu'il pourra jouer.

### Jeux à deux mains, jeux avec partenaires et tournois à tables multiples

Règles pour deux joueurs — deux personnes devront jouer au jeu UNO selon les règles spéciales suivantes:

1. Dans ce cas, une carte "inverser" a le même effet qu'une carte "passer son tour". La personne qui dépose une carte "inverser" peut immédiatement jouer une autre carte.
2. Une personne jouant une carte "passer son tour" peut immédiatement déposer une autre carte.
3. Lorsqu'un joueur fournit une carte "piger deux cartes" et que son adversaire a pris les deux cartes requises, le jeu revient au premier joueur. Le même principe s'applique lorsqu'un des deux joueurs utilise la carte "passe-partout - piger quatre cartes".

Dans tous les autres cas, les règles UNO s'appliquent normalement.

**Quatre joueurs** — s'il y a des partenaires au jeu, ces derniers s'assoient face à face. Lorsqu'un des joueurs épuise sa main, le jeu est terminé. Additionner tous les points des cartes restantes des partenaires adversaires et créditer ce montant à l'équipe ayant terminé.

**Variante pour quatre joueurs:** Jouer quatre jeux avec chacun des trois autres joueurs comme partenaire pour un total de 12 jeux. Chaque personne conservera le résultat de sa marque avec chacun de ses trois partenaires. Jouer plusieurs parties et la personne ayant la plus haute marque sera déclarée vainqueur de la soirée.

S'il y a huit joueurs, jouer deux parties séparées à deux tables. Chaque personne jouera quatre jeux avec chacun des sept autres joueurs pour un total de 28 mains ou jeux. Conserver la marque tel que précédemment. Ne pas oublier de réserver un prix de consolation pour le plus mauvais joueur de la soirée!

**4-6-8-10 joueurs** — S'il y a plusieurs couples désirant jouer "UNO", prendre place en alternant les personnes selon le sexe soit un joueur masculin, un joueur féminin, etc.; ainsi, les hommes jouent contre les femmes. Lorsqu'un homme ou une femme a terminé, tous/toutes ses coéquipiers/pières abattent leurs cartes alors que l'équipe adverse fait la marque de toutes leurs cartes restantes. La première équipe à accumuler 500 points est vainqueur.

**Défi UNO** — La marque de cette partie est effectuée en tenant compte du total courant des cartes restantes de chaque joueur après chaque main. Lorsqu'un joueur atteint le montant désigné, 500 étant le montant recommandé, il se trouve éliminé de la partie. Le jeu est égal lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs et, lorsqu'un de ces joueurs atteint ou dépasse le montant désigné, il/elle perd. Le/la gagnant/e du dernier jeu est déclaré/e vainqueur de la partie. (Voir les règles spéciales de UNO, pour deux joueurs). "LES FABRICANTS DE UNO ESTIMENT QUE CETTE VARIANTE EST LA FAÇON LA PLUS STIMULANTE DE JOUER".

Les cartes sont marquées pour faciliter la compréhension du jeu: on devient un joueur presque expert en quelques parties. Tout en apprenant à jouer et à utiliser la stratégie possible des différentes cartes, le joueur trouvera ce jeu à la fois stimulant et passionnant.

### Règles à ne pas oublier

1. Les cartes "passe-partout" peuvent être jouées en tous temps au cours d'une partie.
2. Les cartes "passe-partout - piger quatre cartes" ne peuvent être utilisées que si un joueur n'a pas de couleur jouable en main.
3. L'effet des cartes "piger deux cartes", "piger quatre cartes" ou "passer son tour" ne s'annule pas même si le joueur suivant effectue un mariage des dites cartes. Les indications des cartes directives s'appliquent en tous temps, même si une carte "piger deux cartes" par exemple, était la dernière carte à être jouée au cours d'une partie.
4. Il est permis de faire des mariages de couleurs, de numéros ou de mots (cartes directives).
5. Lorsqu'une carte "passe-partout" ou une carte "passe-partout - piger quatre cartes" est déposée, le joueur peut annoncer la couleur qu'il désire. Cette couleur peut être soit, celle qui était précédemment jouée soit, une couleur que le joueur n'a pas dans sa main.
6. Lorsqu'un joueur renonce, il peut jouer la carte qu'il a pris du talon si elle est jouable. Cependant, il ne peut pas dans ce cas déposer une carte de sa main après y avoir renoncé et pris une carte du talon.

worden opgevolgd, ook als het de laatst uitgespeeld kaart is.

4. Kleur op kleur, cijfer op cijfer en symbool op symbool zijn de 3 mogelijkheden om de kaarten uit te spelen.

5. Bij het uitspelen van een keuze-kaart of een keuze neem 4-kaart mag een nieuwe kleur worden genoemd. Dit mag eventueel ook dezelfde kleur zijn of een kleur welke U niet hebt.

6. Bij het verzaken mag wel de getrokken kaart worden uitgespeeld wanneer hij tenminste aansluit op de open kaart.



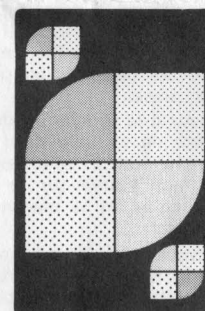
Keuze neem 4-kaart  
Passe-partout



Keer om-kaart  
Inverse



Neem twee-kaart  
Piger deux cartes



Keuze-kaart  
Passe-partout



Sla beurt over-kaart  
Passe son tour

**CLIPPER**  
makers van monopoly®