

# UNO®

Français

UNO®  
Jeu

**JOUEURS :**  
2-10

**CONTIENT :**  
68 cartes réparties comme suit :  
10 cartes bleues numérotées de 0 à 9  
10 cartes vertes numérotées de 0 à 9  
10 cartes rouges numérotées de 0 à 9  
10 cartes jaunes numérotées de 0 à 9  
4 cartes +2 (1 bleue, 1 verte, 1 rouge et 1 jaune)  
4 cartes Inversement de sens (1 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)  
4 cartes Passer (1 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)  
4 cartes Joker couleur  
8 cartes Joker Family Quick (2 cartes Hugo, 2 cartes Manon, 2 cartes Marco, 2 cartes Cathy)  
3 cartes +4  
1 carte Quickos.

## BUT DU JEU :

Tu dois être le premier à te débarrasser de toutes tes cartes à chaque manche et tu marques des points pour toutes les cartes que les adversaires ont encore en main ! Les points se cumulent d'une manche à l'autre et le premier joueur qui obtient 500 points gagne la partie.

## INSTALLATION :

1. Chaque joueur pioche 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 mélange les cartes et en distribue 7 à chaque joueur.
3. Le reste des cartes est placé face cachée pour former la PIOCHE.
4. La carte du dessus de la PIOCHE est retournée pour constituer le TALON.

## JOUEONS !

Le joueur placé à gauche du donneur commence.

Le joueur doit poser sur la carte visible du TALON, une carte de même couleur ou portant le même numéro ou le même symbole que celle-ci. Les symboles représentent des cartes Action.

**EXEMPLE :** si la carte du 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 Joker Family Quick rouge par exemple ou une autre carte action appropriée.

Si le joueur ne peut pas jouer, il PIOCHE une carte. Si cette carte peut être jouée, il a le droit de la poser dans la foulée. Sinon, il passe son tour et conserve cette carte supplémentaire.

Les joueurs peuvent choisir de NE PAS jouer une carte. Ils doivent alors PIOCHER une carte. Si cette carte peut être jouée, ils peuvent la poser, mais ils ne peuvent pas jouer une carte qu'ils avaient déjà en main avant de piocher.

## FONCTIONS DES CARTES ACTIONS

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

**Carte Changement de Sens :** Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change (si le jeu allait vers la gauche, il doit désormais aller 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 au lieu de 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 Joker Couleur :** Celui qui joue cette carte peut choisir de changer la couleur (il annonce son choix en posant la carte) ou il peut 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 c'est la première carte de la pioche, le joueur placé à gauche du donneur choisit la couleur de départ et joue la première carte.

**Carte Joker Family Quick (HUGO, MANON, MARCO, CATHY) :** Le joueur peut utiliser l'une de ces cartes comme il le souhaite, à condition qu'elle soit posée sur une carte de la même couleur. Le joueur peut décider lui-même de la fonction de sa carte (changement de sens, échanger son jeu avec un autre joueur...)

## REMARQUE :

- Si l'une de ces cartes est retournée au début du jeu, la règle ne s'applique pas. Le joueur remet alors la carte sous la pioche et en retourne une autre.

**Carte +4 :** Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piocher 4 cartes et passer son tour. Cette carte peut être jouée sur une carte de n'importe quelle couleur ou symbole. Si cette carte est retournée en début de jeu, la même règle s'applique. Celui qui joue cette carte peut alors choisir de changer la couleur (il annonce son choix en posant la carte) ou il peut continuer avec la même couleur.

**Carte Quickos :** si l'un des joueurs dépose la carte +4 au centre du jeu, le joueur en possession de la carte Quickos peut retourner la carte contre lui.

## FIN DE LA 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 que l'un de ses adversaires le lui fait remarquer avant que le joueur suivant n'ait joué, il doit piocher deux cartes de pénalité.

La manche est terminée lorsqu'un joueur a posé sa dernière carte. Les points sont comptés (voir CALCUL DES POINTS) et les joueurs commencent la manche suivante.

Si la dernière carte jouée est une carte +2 ou un +4, le joueur suivant doit piocher 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, le TALON est mélangé et le jeu continue.

## CALCUL DES POINTS

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes obtient 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 (0 à 9) : valeur du chiffre indiqué  
Carte +2 : 20 points  
Inversion : 20 points  
Passer : 20 points  
Carte +4 : 40 points  
Joker Couleur : 50 points  
Joker Family Quick : 50 points  
Carte Quickos : 50 points

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

## GAGNER LA PARTIE

Le VAINQUEUR est le premier joueur à atteindre 500 points.