

UNO

Pour 2 à 10 joueurs

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 - "piocher deux cartes": 2 bleues, 2 vertes, 2 rouges et 2 jaunes.

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

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

4 cartes - "passe-partout"

4 cartes - "passe-partout - piocher 4 cartes".

1 règle

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 0 à 9. Si un joueur tire une autre carte, il la replace dans le paquet et en tire une autre. Celui qui pioche la carte la plus haute distribue les cartes. Le donneur distribue sept cartes, valeur cachée, une à la fois

à chaque joueur, en commençant par son voisin de gauche. Les cartes restantes (la "pioche") sont placées au centre de la table. La carte sur le **dessus** de la pioche est mise à découvert près de la pioche et constitue la pile "défausse". Chaque joueur doit 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 d'assortir à la couleur, au numéro ou à la directive de la dernière carte placée face visible sur la pile défausse.

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 une 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 une carte: **Passe-partout - piocher quatre cartes:** - On remet cette carte dans la pile et une autre carte est tirée de la pioche. **Passe-partout:** Le joueur à la gauche du donneur annonce la couleur et joue. **Piocher 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 à la carte jouée par le joueur précédent, ou suit 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 de la pioche 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).

Passe-partout - piocher quatre cartes

Cette carte ne donne pas seulement au joueur le droit d'annoncer la couleur du jeu, mais elle oblige le joueur suivant à tirer quatre cartes de la pioche 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 d'une couleur différente et jouer sa carte "passe-partout - piocher quatre cartes".

Jeux à deux, 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. 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 joue une carte "piocher 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 - piocher quatre cartes".

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

Quatre joueurs - lorsque l'on joue par équipe, les deux partenaires s'assoient face à face. Lorsque l'un des quatre joueurs épuise sa main, le jeu est terminé.

Additionner tous les points des cartes restantes des deux 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 à UNO, ils doivent 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 et l'équipe adverse fait le total de toutes ses 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 des cartes restantes de chaque joueur après chaque jeu. Lorsqu'un joueur atteint le montant désigné, 500 étant le montant recommandé, il se trouve éliminé de la partie. Le jeu est fini lorsque tous les joueurs sauf 1 ont atteint ou dépassé 500 points. 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 à tout moment au cours d'une partie.

2. Les cartes "passe-partout - piocher quatre cartes" ne peuvent être utilisées que si un joueur n'a pas de couleur jouable dans la main.

3. L'effet des cartes "piocher deux cartes", "piocher quatre cartes" ou "passer son tour" ne s'annule pas même si un joueur suivant a la possibilité d'effectuer un mariage des dites cartes. Les indications des cartes directives s'appliquent à tout moment, même si une carte "piocher 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 "passepartout - piocher 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 de la pioche si elle est jouable Cependant, il ne peut

pas déposer une carte de sa main après y avoir renoncé et pris une carte de la pioche

Cartes Directives

Piocher deux cartes - Lorsqu'une carte "Piocher deux cartes" est jouée, le joueur suivant doit prendre deux cartes de la pioche et perd son tour. Il ne peut pas annuler l'effet d'une carte "Piocher deux cartes" avec une autre carte "Piocher deux cartes". Par contre, le joueur suivant peut marier ces 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. Après qu'une carte "inverser" ait 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 son tour - Si l'on joue cette carte, le joueur suivant perd son tour et ne peut annuler l'effet de cette carte avec une autre carte "Passer son tour". Par contre, son successeur peut marier ces deux cartes et oblige ainsi son voisin à passer son tour. Il faut se rappeler que si un joueur pioche deux cartes ou s'il perd son tour, le joueur suivant peut à son tour soit effectuer le mariage d'une carte directive de n'importe quelle couleur, soit jouer une carte de la même couleur que la carte directive, soit déposer une carte passe-partout.

Passe-partout

Les cartes marquées "passe-partout" peuvent être jouées sur n'importe quelle couleur ou genre de carte. Un 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 "passepartout" 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 - piocher quatre cartes", car une carte "passe-partout" n'a pas de couleur tant qu'elle n'est pas jouée. (Voir le paragraphe "passe-partout - piocher quatre cartes")

Exemple: Une carte six rouge est jouée. Le joueur suivant a en main un quatre rouge, un six bleu, une carte "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".

Exemple

1. Un quatre rouge est jouée. Le joueur suivant n'a pas en main de carte rouge, mais il possède un quatre bleu. Il peut dans ce cas utiliser sa carte "passe-partout piocher 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 - piocher quatre cartes". Ce dernier ne peut pas utiliser sa carte "passe-partout - piocher 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 - piocher 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 - piocher quatre cartes" et les cartes "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 plus 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 défausse, ce joueur peut être "pris", il doit alors immédiatement prendre deux cartes de » la pioche et le jeu continue. Un joueur ayant omis de dire "UNO" doit être "pris" avant que le joueur suivant joue, sinon il sera "sauvé" et 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 "piocher deux cartes" ou "passe-partout - piocher 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 la pioche soit épuisée, il faut mélanger la pile défausse, sauf la dernière carte sur le dessus, et continuer le jeu avec la pioche mélangée.

Renoncer à son tour

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

Exemple: Une personne vient de jouer son avant-dernière carte: c'était une carte "passe-partout" qu'il avait annoncée 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.

La marque:

La valeur des cartes est comme suit: toutes les cartes - 9 inclus - valeur nominale "piocher deux cartes" - 20 points "inverser" - 20 points "passer son tour" - 20 points "passe-

partout” - 50 points ”passe-partout - piocher quatre cartes”
- 70 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.

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 - piocher 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 - piocher quatre cartes” est jouée, il faut que le joueur suivant prenne quatre cartes et seul ce joueur peut contester l’usage de la dite 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 - piocher quatre cartes”, jouer la bonne carte et tirer quatre cartes avant que le jeu normal ne reprenne.

Variante:

On peut compter les points d’une partie en cumulant les points acquis 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.