

# UNO

Pour 2 à 10 joueurs, à partir de 7 ans.

## BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier joueur à marquer 500 points (voir chapitre SCORE), en se débarrassant le premier, au cours des différentes manches, des 7 cartes qui lui auront été distribuées.

## CONTENU DU JEU

108 cartes réparties de la façon suivante :

- 19 cartes bleues, numérotées entre 0 et 9
- 19 cartes rouges, numérotées entre 0 et 9
- 19 cartes jaunes, numérotées entre 0 et 9
- 19 cartes vertes, numérotées entre 0 et 9
- 8 cartes "+2", (2 de chaque couleur)
- 8 cartes "INVERSION", (2 de chaque couleur)
- 8 cartes "PASSER UN TOUR", (2 de chaque couleur)
- 4 cartes "JOKER"
- 4 cartes "+4"
- 4 cartes UNO, à retirer du jeu.

La version UNO de LUXE contient en plus : un Sabot de Rangement pour les cartes et un Carnet de Score.

## PRÉPARATION DU JEU

Mélanger soigneusement les cartes et en distribuer 7 à chaque joueur.

Faire une pile avec le reste des cartes, faces cachées : elle constituera LA PIOCHE.

Retourner la première carte de la pioche, pour la poser face visible à côté de la pioche, afin de commencer LE TALON. Cette carte servira comme base de départ.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur situé à gauche de celui qui a distribué les cartes commence à jouer. Il doit recouvrir la carte supérieure du talon par une carte de la même couleur, ou portant le même numéro ou le même symbole que celle-ci. Par exemple, si la carte supérieure du talon est un 7 rouge, il peut jouer n'importe quelle carte rouge ou un 7 de n'importe quelle couleur. Il peut également jouer une carte Joker (voir chapitre CARTES SPECIALES plus loin).

Si le joueur ne possède pas de cartes lui offrant une de ces possibilités, il doit alors tirer la carte supérieure de la pioche. Si cette carte peut être jouée, il peut alors la jouer, en la posant sur la talon sinon il passe son tour, en conservant bien évidemment cette carte supplémentaire.

Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit immédiatement annoncer à haute voix "UNO" pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus qu'une seule carte en main. S'il l'oublie, et qu'un de ses adversaires s'en aperçoit et le lui fait remarquer, il doit alors tirer 2 cartes de pénalité dans la pioche.

A son tour, il est permis de ne pas jouer, même si l'on possède une carte jouable. Il faut alors tirer une carte de la pioche. Si elle est "jouable", celle-ci peut alors être jouée immédiatement.

Le joueur qui s'est débarrassé le premier de toutes ses cartes est le vainqueur de la manche. On établit les scores de cette manche (voir chapitre SCORE) et on engage alors la manche suivante.

# CONVENTIONS

## LE DONNEUR:

Au début de chaque manche, chaque joueur tire une carte au hasard. Celui qui a le chiffre le plus élevé distribue les cartes. Les cartes spéciales valent zéro. Le joueur situé immédiatement à sa gauche commence à jouer.

## LE TALON

La première carte de la pioche est posée face visible à côté de la pioche, afin de commencer le talon. Cette carte sert de base de départ. Si c'est une carte spéciale, certaines conventions particulières sont applicables (voir chapitre suivant).

## LES CARTES SPÉCIALES

Voici leur signification et les effets qu'elles produisent.

" +2"

Lorsque cette carte est jouée, dans tous les cas le joueur suivant doit tirer 2 cartes dans la pioche et passe son tour. Idem si c'est la première carte du talon.

Une telle carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte "+2".

"INVERSION" (flèches)

Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change. Autrement dit, si le jeu évoluait jusque là dans le sens des aiguilles d'une montre, il devra alors évoluer maintenant dans le sens inverse ... jusqu'à ce qu'une autre carte inversion soit jouée.

Idem si c'est la première carte du talon : le premier à jouer sera alors le joueur situé à droite du donneur.

Une telle carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte "INVERSION".

"PASSER UN TOUR" (main barrée)

Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant passe purement et simplement son tour. Si c'est la première carte du talon, le premier à jouer sera alors le 2ème joueur situé à droite du donneur.

Une telle carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte "PASSER UN TOUR".

"JOKER" (4 couleurs)

Le joueur qui dépose cette carte peut choisir de changer la couleur (il annoncera son choix en jouant la carte) ou de continuer dans la couleur demandée, peu importe le numéro. Si c'est la première carte du talon, le donneur choisira alors la couleur de départ.

Une telle carte peut être jouée après n'importe quelle autre carte.

" +4"

C'est une carte bien particulière : elle permet de pénaliser le joueur suivant tout en remplissant les fonctions de Joker. Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit tirer 4 cartes dans la pioche et passer son tour. MAIS, cette carte ne peut être jouée par un joueur que s'il n'a en main aucune autre carte possiblement "jouable" !

Avec une telle carte, il est donc possible de bluffer... Cependant, calculez vos risques ! (voir chapitre PENALITES).

Si c'est la première carte du talon, on en tire une autre.

## FIN D'UNE MANCHE

On doit normalement annoncer "UNO" en jouant son avant-dernière carte, avant qu'elle ne soit posée sur le talon. Si on oublie de faire cette annonce à ce moment-là, on risque d'être pénalisé par ses adversaires si l'un d'entre eux le remarque avant que le joueur suivant ne joue (c'est-à-dire joue sa carte ou tire une carte de la pioche).

Si la dernière carte jouée est une carte "+2" ou "+4", le joueur suivant devra tirer 2 cartes ou 4 cartes dans la pioche, avant que l'on établisse les scores.

Si la pioche est épuisée avant la fin d'une manche, le talon sera mélangé (saut la dernière carte, qui servira de continuité).

## SCORE

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes remporte la manche et marque des points en fonction des cartes que tous ses adversaires ont encore en main à cet instant. On compte les points de la manière suivante :

- Toutes les cartes numérotées de 0 à 9 : Valeur faciale (0,1 ..... 9)
- "+2" : 20 points

- "INVERSION" : 20 points
- "PASSER UN TOUR" : 20 points
- "JOKER" : 50 points
- "+4" : 50 points

Traditionnellement, le vainqueur est le joueur qui à l'issue de plusieurs manches atteint 500 points. Cependant, pour plus d'équité, on peut également tenir les scores en inscrivant le nombre de points que chaque joueur a en main à la fin de chaque manche, et lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 500 points, celui qui a le moins de points est alors le vainqueur.

## PÉNALITÉS

Tout commentaire ou tout conseil intempestif pourra être pénalisé par 4 cartes à tirer dans la pioche !

Lorsque quelqu'un joue une carte "+4", le joueur suivant peut se méfier, et peut demander à voir son jeu pour vérification. Et si cette carte ne devait logiquement pas être jouée, le joueur qui vient de la poser à mauvais escient la reprend, et c'est alors à lui de tirer 4 cartes de la pioche et de passer son tour. En revanche, s'il avait bien le droit de jouer cette carte, le joueur "susplicieux" à tort doit alors tirer 2 cartes de plus dans la pioche (soit 6 au total) et passer son tour. Alors un conseil : bluffez à bon escient !

## VARIANTES DE JEU

### A 2 JOUEURS

Si l'on est seulement 2, les règles suivantes s'appliquent :

Le fait de jouer une carte "INVERSION" ou "PASSER UN TOUR" revient à avoir la possibilité de rejouer immédiatement une seconde carte.

Le fait de jouer une carte "+2" ou "+4" pénalise l'adversaire qui doit tirer 2 ou 4 cartes dans la pioche, et permet de rejouer immédiatement une seconde carte.

### JEU EN EQUIPES

Si l'on est un nombre pair de joueurs, on peut jouer en équipes de 2. Les joueurs se placent en alternance autour de la table. Lorsqu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes, on établit les scores en faisant la somme des points que chaque couple d'adversaires a alors en main à la fin de chaque manche.

*Variante*

A 4 joueurs, on peut également décider de jouer en 3 manches, chaque joueur ayant un partenaire différent pour chacune des 3 manches. On tient alors les scores de la manière suivante chacun totalise ses points individuellement pour chacune des manches.

### UNO CHALLENGE

Dans cette formule, on joue sur le principe de jeu de base, par éliminations successives, en tenant les scores de la manière suivante à la fin de chaque manche : le joueur qui l'a remportée ne marque pas de points, tandis que chacun des autres joueurs marque individuellement le nombre de points qu'il a en main. Dès qu'un joueur a atteint 500 points, il est éliminé. Lorsqu'il ne reste plus que 2 joueurs, ils jouent en duo, jusqu'à ce que l'un des deux dépasse le seuil fatidique de 500 points.

NB: les inventeurs (*Sic ! NdR*) de UNO considèrent que cette variante est de loin la plus excitante !

MAINTENANT, C'EST A VOUS DE JOUER ! BONNE CHANCE...