



Zieh 2 Karte
Trek-2 kaart
Carte «Draw 2» (prendre 2)
Carta Pesca 2



Retour Karte
Keer-om kaart
Carte «Reverse» (sens inverse)
Carta Inverti



Aussetzen Karte
Sla-beurt-over kaart
Carte «Skip» (passer un tour)
Carta Salto



Farbenwahl Karte
Keuzekaart
Carte blanche
Carta Jolly



Donnerkarte
Trek-4 kaart
Carte blanche «Draw 4» (prendre 4)
Carta Jolly Pesca 4



Blitzkarte
Plensbuikaart
Carte blanche «Downpour»
Carta Acqua Jolly

Joueurs : de 2 à 10 joueurs / ges :: 7 ans et plus

Contenu

108 cartes

But du jeu

Le premier joueur qui gagne trois mains gagne la partie!

Préparation

Choisir un donneur.

Brasser les cartes.

Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur.

Les cartes qui restent forment le talon.

Retourner la carte sur le dessus du TALON pour commencer un ÉCART.

Jouons!

Le joueur à la gauche du donneur commence. Le jeu se poursuit vers la gauche.

Le joueur doit faire correspondre une de ses cartes à la carte du dessus de l'ÉCART soit par le nombre, la couleur ou le symbole.

Rien ne correspond? Prendre une carte dans le TALON. Si cette carte peut être jouée, la jouer. Si elle ne peut pas être jouée, c'est le tour du joueur suivant.

Avant de jouer sa dernière carte, le joueur doit crier «UNO». S'il oublie et qu'il se fait prendre avant que le joueur suivant commence son tour, il doit prendre DEUX cartes dans le TALON. S'il ne se fait pas prendre, il ne doit pas piger de cartes.

Quand un des joueurs a joué toutes ses cartes, la manche est terminée.

CARTES SPÉCIALES

Carte «Draw 2» (prendre 2) – Quand cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 2 cartes et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou une autre carte «Draw 2».

Carte «Reverse» (sens inverse) – Cette carte inverse simplement l'ordre du jeu. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou sur une autre carte «Reverse».

Carte «Skip» (passer un tour) – Quand cette carte est jouée, la personne suivante doit passer son tour. Cette carte peut seulement être jouée sur une carte de même couleur ou sur une autre carte «Skip».

Carte blanche – Cette carte change la couleur du jeu à celle que choisit le joueur. Peut être jouée même si le joueur a en main une autre carte qui pourrait être jouée.

Carte blanche «Draw 4» (prendre 4) – Le joueur qui joue cette carte décide de la couleur avec laquelle le jeu se poursuit. De plus, le joueur suivant doit piger 4 cartes du talon et passer son tour.

Carte blanche «Downpour» – Si une carte blanche «Downpour» un ou deux est jouée, tous les autres joueurs doivent piger une ou deux cartes, selon la carte «Downpour» jouée. Celui qui joue la carte peut aussi choisir une nouvelle couleur; le jeu se poursuit alors dans la même direction. Ces cartes sont compatibles avec les instructions du jeu UNO original.

Rincer, nettoyer et sécher toutes les cartes avant de les ranger.

Ne pas exposer les cartes à une chaleur intense ou aux rayons directs du soleil pendant une longue période, car elles pourraient se décolorer.