

UNO

Harry Potter

Jeu de cartes



Contient

112 cartes, dont une carte Règle spéciale : pour en savoir plus, reportez-vous à la section Cartes Action.

But du jeu

Soyez le premier à vous débarrasser de toutes les cartes que vous avez en main.

Préparation

1. Choisissez le joueur qui distribuera les cartes et mélangez-les.
2. Distribuez 7 cartes à chaque joueur.
3. Placez les cartes restantes **FACE CACHÉE** au centre de la table. Elles forment la **PIOCHE**.
4. Retournez la première carte de la **PIOCHE** et placez-la **FACE VISIBLE** pour former la **PILE DE DÉFAUSSE**.
Si cette carte est une carte Action, n'en tenez pas compte et retournez la carte suivante.
5. Le joueur à gauche du joueur qui a distribué les cartes commence la partie et le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Place au UNO !

Lorsque c'est votre tour, essayez de vous débarrasser de toutes vos cartes en posant **UNE CARTE** sur la pile de défausse.

Si vous **AVEZ** une carte dans votre main qui correspond à la carte précédemment posée, vous pouvez **LA JOUER** sur la pile de défausse.

1. Vous ne pouvez jouer cette carte que si elle comporte au moins une correspondance avec la première carte de la pile de défausse : sa couleur, sa valeur ou son symbole.
2. Si la carte que vous avez posée est une carte Action, elle vous offre une échappatoire !
(Consultez la section Cartes Action ci-dessous)

Si vous **N'AVEZ PAS** de carte comportant au moins une correspondance, **PIOCHEZ UNE CARTE** dans la pioche.

1. Si vous pouvez jouer votre nouvelle carte (voir ci-dessus), vous pouvez la poser dès à présent.
2. Vous pouvez choisir de piocher une carte plutôt que d'en jouer une, même si vous disposez dans votre main d'une carte que vous pouvez poser.

Une fois que vous avez pioché ou posé une carte, c'est au tour du joueur suivant de jouer.
REMARQUE : s'il n'y a plus de cartes dans la pioche, mélangez la pile de défausse pour former une nouvelle pioche.

Quand faut-il crier « UNO ! » ?

Lorsqu'il ne vous reste plus qu'une seule carte en main, vous devez crier « UNO » pour avertir les autres joueurs que vous allez gagner.

Cependant, si un autre joueur remarque qu'il ne vous reste plus qu'une seule carte et crie « UNO » avant vous (et avant que le joueur suivant ne joue), vous devez piocher 2 cartes !

Gagnant

Lorsqu'un joueur pose sa dernière carte, il remporte la partie. L'heure est venue de mélanger les cartes et de commencer une nouvelle partie !

Cartes Action



Carte +2 : - Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piocher 2 cartes et passer son tour.



Carte Inversion : - Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change et est inversé. Si la partie se jouait dans le sens des aiguilles d'une montre, elle se joue désormais dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et vice versa.



Carte Passer : - Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour.



Carte Joker : - Cette carte peut être posée sur n'importe quelle autre carte, vous pouvez donc la jouer à tout moment, quelle que soit la carte qui se trouve sur la pile de défausse. Si vous posez une carte Joker, vous pouvez également choisir de changer la couleur à jouer.