

UNO®

Pour 2 à 10 joueurs

Age: 7 ans et plus

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 marquées "piger deux cartes": 2 bleues, 2 vertes, 2 rouges et 2 jaunes.

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

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

4 cartes marquées "passe-partout"

4 cartes marquées "passe-partout — piger quatre cartes".

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 de 0 à 9. Si un joueur tire une autre carte, il la replace dans le paquet et en tire une autre. Celui qui prend la carte la plus haute devient le premier donneur.

Le donneur distribue sept cartes, valeur cachée, une à la fois à chaque joueur, en commençant par son voisin de gauche. les cartes restantes (le talon) sont placées au centre de la table. La carte sur le dessus du talon est mise à découvert près du talon et constitue la pile des écarts (ou rebut). Chaque joueur devrait 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 de marier à la couleur, au numéro ou à la phraséologie de la dernière carte placée face visible sur le paquet de rabat. Un joueur joue sa carte en la plaçant face visible sur le rebut ou pile des écarts.

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 autre 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:

Passe-partout — piger quatre cartes: — On remet cette carte dans le paquet et une autre carte est tirée du talon.

Passe-partout: — Le joueur à la gauche du donneur annonce la couleur et joue.

Piger 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 de la carte jouée par le joueur

précédent, c'est-à-dire la dernière carte sur le paquet de rebut, ou soit qu'il suive 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 du talon 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).

Cartes directives

Piger deux cartes: — Lorsqu'une carte "Piger deux cartes" est jouée, le joueur suivant doit prendre deux cartes du talon et perd son tour pour cette ronde. On ne peut pas annuler l'effet d'une carte "piger deux cartes" par la mise au jeu d'une autre. Le voisin peut marier une carte "piger 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.

Passer son tour: Si l'on joue cette carte, son voisin perd son tour pour cette ronde. On ne peut pas annuler l'effet d'une carte "inverser" par l'effet d'une autre. Le voisin peut marier une carte "inverser" et obligera ainsi son joueur voisin à passer son tour.

Il faut se rappeler que si un joueur subit l'effet d'une carte "inverser", le voisin suivant peut à son tour, soit effectuer le mariage d'une carte directive avec n'importe quelle couleur, soit jouer une carte de la même couleur que la carte directive ou, déposer une carte passe-partout.

Après qu'une carte "inverser" a 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-partout

Les cartes marquées "passe-partout" peuvent être jouées sur n'importe quelle couleur ou genre de carte. Une 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 "passe-partout" 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 — piger quatre cartes", car une carte "passe-partout" n'a pas de couleur tant qu'elle n'est pas jouée. (Voir le paragraphe "passe-partout — piger quatre cartes") Exemple: Une carte six rouge est jouée. Le joueur suivant a en main un quatre rouge, un six bleu, un "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".

Passer-partout — piger quatre cartes

Cette carte ne donne pas seulement au joueur le droit d'annoncer la couleur du jeu, mais elle oblige un joueur voisin à tirer quatre cartes du talon 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 également assortie en couleur et jouer sa carte "passe-partout — piger quatre cartes".

Exemple

1. Un quatre rouge est joué. Le joueur suivant n'a pas en main de cartes rouges, mais il possède un quatre bleu. Il peut dans ce cas utiliser sa carte "passe-partout — piger 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 — piger quatre cartes". Ce dernier ne peut pas utiliser sa carte "passe-partout — piger 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 — piger 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 — piger quatre cartes" et la carte "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 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 des écarts, ce joueur peut être "surpris", il doit immédiatement prendre deux cartes du talon. Puis, le jeu se poursuit. Un joueur ayant omis de dire "UNO" doit être "surpris" avant que le joueur suivant joue, sinon celui-là sera "sauf" et il 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 "piger deux cartes" ou "passe-partout — piger 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 le talon soit épuisé, il faut mélanger la pile des écarts, sauf la dernière carte sur le dessus, et continuer le jeu avec le talon mélangé.

La marque:

La valeur des cartes est comme suit:

toutes les cartes — 9 inclus	Valeur nominale
"piger deux cartes"	20 points
"inverser"	20 points
"passer son tour"	20 points
"passe-partout"	50 points
"passe-partout — piger quatre cartes"	50 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.

