



RÈGLES DU JEU

Contenu de la boîte

| Visuel | Nom | Nombre |
|--------|--|--|
| | Cartes oranges numérotées de 0 à 9 | 19: un seul zéro et deux cartes de chaque chiffre |
| | Cartes vertes numérotées de 0 à 9 | 19: un seul zéro et deux cartes de chaque chiffre |
| | Cartes violettes numérotées de 0 à 9 | 19: un seul zéro et deux cartes de chaque chiffre |
| | Cartes jaunes numérotées de 0 à 9 | 19: un seul zéro et deux cartes de chaque chiffre |
| | Carte « Changement de sens » | 8: 2 de chaque couleur: orange, verte, violette, jaune |
| | Carte « Passer » ou « Passe ton tour » | 8: 2 de chaque couleur: orange, verte, violette, jaune |
| | Carte « +2 » | 8: 2 de chaque couleur: orange, verte, violette, jaune |
| | Carte « Joker » | 4 |
| | Carte à personnaliser | 3 |
| | Carte « Joker » ou « +4 » | 4 |

Objectif du jeu

À chaque manche, les participants ont pour objectif de se débarrasser de leurs cartes avant les autres. Le premier qui y arrive arrête la partie. Il marquera des points pour toutes les cartes que ses adversaires ont encore en main à la fin de la partie. Dans le jeu, les points s'accumulent d'une manche à une autre, et le premier joueur qui atteint la barre des 500 points remporte le jeu.

La préparation du jeu

Pour la préparation du jeu, il faut se conformer à 4 étapes: Chaque participant sélectionne une carte. Celui qui obtient la carte avec le chiffre le plus élevé devient le donneur (Les cartes qui ont des symboles représentent le chiffre 0); Après avoir mélangé les cartes dans ses mains, le donneur en distribue 7 à chaque participant. Le nombre de carte jeu pour une partie classique est de 7 mais rien ne vous empêche d'en distribuer plus ou moins; Les cartes qui restent après la distribution forment la pioche: elles sont disposées en tas et ont la face cachée; La première carte de la pioche est retournée afin de représenter le talon.

Le règlement du jeu

Après la distribution des cartes, le joueur à la gauche du donneur commence la partie. Il recouvre la carte visible du talon avec une carte de la même couleur. Ou alors il choisit une carte ayant le même numéro ou le même symbole.

Par exemple, si la carte visible est un 9 vert, le joueur pose une carte verte ou un 9 de n'importe quelle couleur. Il peut également mettre une carte blanche, « Joker », « Super Joker » ou « Mélanger les mains » s'il en dispose. Dans le cas où le joueur ne dispose d'aucune carte qui correspond à celle du talon, il peut en prendre une dans la pioche.

Si après le choix de la carte dans la pioche, le joueur se rend compte qu'elle peut être jouée immédiatement, il s'en sert. Dans le cas inverse, si la carte ne peut être utilisée immédiatement, il passe son tour, tout en conservant cette carte comme carte supplémentaire.

Un joueur peut volontairement décider de ne pas jouer une carte. Dans ce cas, il en sélectionne une dans la pioche. Si elle peut être utilisée immédiatement, il s'en sert. Cependant, il doit veiller à ne pas utiliser une carte qu'il avait déjà en main.

La fin d'une manche

Lorsqu'un joueur pose son avant-dernière carte, il doit crier « UNO », ce qui signifie « UN ». S'il ne le fait pas et que c'est un autre joueur qui lui en fait la remarque, il doit prendre 2 nouvelles cartes dans la pioche. La partie ne se termine que lorsqu'un joueur dépose sa dernière carte. Les points sont alors comptés et l'on commence une autre manche.

Si la dernière carte qui est utilisée est une carte +2 ou une carte blanche +4, le joueur qui suit doit obligatoirement piocher 2 ou 4 nouvelles cartes. Ces cartes doivent être prises en compte dans son calcul de points. Si la pioche ne contient plus de cartes avant la fin d'une partie, il faut mélanger les cartes de la défausse pour continuer le jeu.

Comment gagner selon les règles du jeu ?

Le premier joueur qui atteint 500 points est considéré comme le vainqueur.

Le comptage des points au jeu

Le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes obtient des points en fonction des cartes que ses adversaires ont encore en main. Chaque carte équivaut à un score donné.

| Visuel | Carte | Nombre de points |
|--------|--|------------------|
| | Carte « Changement de sens » | 20 |
| | Carte « Passer » ou « Passe ton tour » | 20 |
| | Carte « +2 » | 20 |
| | Carte « Joker » | 50 |
| | Carte à personnaliser | 50 |
| | Carte « Joker » ou « +4 » | 50 |

Si à la fin de la partie, aucun joueur n'atteint 500 points, les cartes sont de nouveau mélangées puis les participants lancent une nouvelle manche. Le nouveau donneur est le joueur à la gauche du donneur de la manche précédente.

Autre astuce pour calculer les points d'une partie de jeu

Le calcul des points peut aussi se faire en calculant le nombre de points que chaque joueur a en main à la fin de chaque manche. Chaque joueur a ainsi un score personnel qu'il incrémente à chaque manche. Avec cette formule, dès qu'un joueur fait ou dépasse 500 points, il arrête la partie. Le joueur qui a le moins de points devient le vainqueur.

Les fonctionnalités des cartes « Action » dans les jeux

Les jeux nécessitent l'utilisation de plusieurs cartes, dont les cartes « Action ».



Carte « +2 »

Lorsqu'un joueur sélectionne cette carte, le joueur suivant doit, lui, piocher 2 cartes puis passer son tour.

Que se passe-t-il si l'on démarre la partie avec une carte « +2 » ?

Dans le cas où une carte « +2 » est tirée en début de partie, le joueur à gauche du donneur pioche 2 cartes et saute son tour. Le premier joueur est donc le joueur situé à deux places à gauche du donneur.

Que se passe-t-il si l'on termine la partie avec une carte « + 2 » ?

Si la carte est jouée pour terminer la partie, le joueur suivant pioche alors 2 cartes et le comptage des points débute.



Carte « Changement de sens »

La carte permet de renverser le sens du jeu. Ainsi, si le jeu se faisait de la droite à la gauche, il adoptera un nouveau sens : de la gauche à la droite. La carte ne peut être utilisée qu'avec une carte de la même couleur ou sur une autre carte « Changement de sens ».

Que se passe-t-il si on démarre la partie avec une carte « Changement de sens » ?

Si la carte est découverte à l'entame du jeu, le donneur joue en premier, et ensuite le jeu change de sens. C'est-à-dire que le voisin de droite sera le joueur suivant.

Que se passe-t-il si l'on termine la partie avec une carte « Changement de sens » ?

Si la carte est jouée pour terminer la partie, il ne se passe rien et on débute directement le décompte des points.



Carte « Passer » ou « Passe ton tour »

Elle permet au joueur suivant de passer son tour. Comme les autres cartes « Action » dans les jeux, elle ne peut être mise à profit que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte « Passer ».

Que se passe-t-il si l'on débute la partie avec une carte « Passe ton tour » ?

Si la carte « Passer » est découverte au début de la partie, le joueur à gauche du donneur passe son tour. Le premier joueur est donc le joueur situé à deux places à gauche du donneur.

Que se passe-t-il si l'on termine la partie avec une carte « Passe ton tour » ?

Si la carte est jouée pour terminer la partie, il ne se passe rien et on débute directement le décompte des points.



Carte « Joker »

Avec cette carte, le joueur peut décider de changer de couleur ou de continuer avec la couleur qui lui est demandée. Dans tous les cas, la carte peut être utilisée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur peut jouer d'autres cartes.

Que se passe-t-il si l'on démarre la partie avec une carte « Joker » ?

Si la carte « Joker » est découverte en début de jeu, le joueur qui se trouve à la gauche du donneur sélectionne une couleur de départ et joue la première carte.

Que se passe-t-il si l'on termine la partie avec une carte « Joker » ?

Contrairement à une idée reçue, on peut tout à fait finir la partie avec une carte « Joker ». Si la carte est jouée pour terminer la partie, il ne se passe rien et on débute directement le décompte des points.



Carte « +4 » ou « Super Joker »

Lorsqu'il choisit cette carte, le joueur peut changer la couleur qui lui est demandée et exiger que le joueur suivant pioche 4 cartes et passe son tour. Mais attention ! L'utilisation de la carte « +4 » se fait uniquement lorsque le joueur ne dispose d'aucune carte de la couleur qui lui est demandée.

Il peut arriver qu'un joueur ait l'impression que la carte « +4 » a été utilisée contre lui à tort. Il a la possibilité de mettre au défi le joueur à l'origine de la carte « +4 » en lui demandant de présenter toutes ses cartes. Dans ces conditions, il y a deux cas :

Soit le joueur à l'origine de la carte « +4 » est honnête: le joueur suivant pioche alors 6 cartes au lieu des 4 qu'il aurait dû piocher normalement. Soit le joueur à l'origine de la carte « +4 » est un menteur: il est alors sanctionné et doit piocher 4 cartes à la place de son adversaire.

Que se passe-t-il si l'on entame la partie avec une carte « + 4 » ?

Dans le cas où la carte « Super Joker » est tirée en début de partie, le donneur au jeu la remet dans la pioche et sélectionne une autre carte.

Que se passe-t-il si l'on termine la partie avec une carte « + 4 » ?

Si la carte est jouée pour terminer la partie, le joueur suivant pioche alors 4 cartes et le comptage des points débute.



Carte blanche à personnaliser

Comme l'indique son nom, cette carte est personnalisable. À l'aide d'un crayon, les joueurs écrivent sur la carte la règle qu'ils souhaitent introduire dans le jeu. Il n'y a aucune contrainte ou limite à respecter. La seule condition, c'est que tous les participants soient d'accord avec la règle et décident de s'y conformer.

Avant de commencer, il faut aussi définir le nombre de cartes blanches à personnaliser que les joueurs utiliseront. Il est possible de se servir d'une seule carte ou d'utiliser trois cartes à la fois. Dans tous les cas, puisqu'il s'agit d'une carte blanche, même si le joueur a une autre carte, elle peut être utilisée.

Que se passe-t-il si l'on débute la partie avec une carte blanche à personnaliser ?

Si la carte blanche à personnaliser est retournée en début de partie, c'est le joueur à gauche du donneur qui décidera de la couleur de départ. Il subira également sa règle personnalisée.

Que se passe-t-il si l'on termine la partie avec une carte blanche à personnaliser ?

Si la carte blanche à personnaliser est jouée pour terminer la partie, le joueur suivant subit sa règle personnalisée et le comptage des points débute.

Idées pour vos cartes blanches à personnaliser

Les cartes personnalisées peuvent être mises à profit pour accélérer une partie, intégrer une nouvelle stratégie ou amener un joueur à être moins sérieux. En voici quelques idées :

Le joueur suivant doit piocher des cartes jusqu'à ce qu'il obtienne une carte d'une couleur précise.

Les autres joueurs ne doivent pas utiliser leurs cartes blanches.

Si le joueur suivant est dans l'incapacité de jouer une carte, il doit piocher trois cartes.

Tous les participants doivent déposer leurs cartes ou en sélectionner de nouvelles pour avoir au total 3 cartes en main.

Tout le monde doit jouer à découvert jusqu'à l'utilisation d'une nouvelle carte à fond noir (« Super Joker », « Joker », « Carte à personnaliser »)

Le joueur doit faire une blague. Si personne ne rigole il pioche 4 cartes.

Le joueur suivant ne doit pas baisser son coude tant qu'un joueur ne crie pas « UNO ».

Le joueur suivant doit chanter comme un coq et sélectionner 4 cartes dans la pioche.

Vous pouvez donner 2 cartes au joueur de votre choix.

Vous pouvez donner 4 cartes au joueur de votre choix.

Vous décidez qui doit jouer en suivant.