



Jeu de cartes

Contient

112 cartes

But du jeu

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

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 pioche, mélangez les cartes de la pile de défausse et formez 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 !

Fin de la partie

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.



Carte Creeper : Lorsqu'un joueur pioche cette carte, il doit impérativement la montrer aux autres joueurs. Puis, il doit piocher 3 cartes et les ajouter à son jeu. Si l'une de ces 3 cartes est ENCORE une Carte Creeper, il NE DOIT PAS la montrer aux autres joueurs. Il doit la garder dans son jeu et l'utiliser comme une carte Joker normale. La Carte Creeper étant aussi une carte Joker, le joueur choisit la couleur du tour suivant.



Carte Super 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. Toutefois, il y a un inconvénient : vous ne pouvez jouer cette carte Super Joker que si vous NE DISEPOSEZ D'AUCUNE AUTRE CARTE QUI CORRESPONDE À LA COULEUR DE LA CARTE POSÉE SUR LA PILE DE DÉFAUSSE.

Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant dispose de deux options : piocher 4 cartes et passer son tour OU vous lancer un défi.

Si le joueur vous lance un défi, vous devez alors lui montrer toutes les cartes de votre main pour qu'il s'assure que vous n'avez pas de carte de la même couleur que la carte posée sur la pile de défausse. Les cartes Joker sont également considérées comme correspondant à la couleur de la carte de la pile de défausse.

- Si vous **N'AVEZ PAS** de carte correspondant à la couleur de la carte de la pile de défausse : le joueur qui vous a mis au défi pioche 6 cartes au lieu de 4 et passe son tour.
- Si vous **AVEZ** une carte de la même couleur que la carte de la pile de défausse : VOUS devez piocher 4 cartes et le joueur qui vous a mis au défi n'en pioche aucune.

Cette carte est également une carte Joker. Vous pouvez donc choisir de changer la couleur (quelle que soit l'issue du défi).

Comptage des points (méthode optionnelle pour remporter la partie)

Lorsqu'un joueur remporte une partie, il gagne un certain nombre de points en fonction des cartes restantes de ses adversaires.

Les cartes valent le nombre de points indiqué ci-dessous :

Cartes numérotées (0 à 9) valeur du chiffre indiqué

Toutes les cartes Action 20 points

- Cartes Passer, Inversion et +2

Toutes les cartes Joker 50 points

- Joker, Super Joker, Creeper

Il faut noter les scores en inscrivant le nombre de points de chaque joueur à la fin de