



LES RÈGLES OFFICIELLES DE UNO

RÈGLE UNO

PDF

LES RÈGLES DE UNO QUE VOUS AVEZ
REÇUES DANS LA BOÎTE

UNORULES.NET/FR

CONTIENT

112 cartes, dont 3 cartes Joker Personnalisables (pour plus d'informations, consultez la section Cartes Action).

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, ne tenez pas compte et retournez la carte suivante.
5. Le joueur à gauche du joueur qui distribue 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 ne pas jouer cette carte plutôt que de jouer une même, même si vous disposez dans votre main d'une carte que vous pouvez poser.

Une fois que vous avez pioché une carte 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 que vous ne vous reste plus qu'une seule carte et que « UNO ! » n'a pas été annoncé 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 décidez de poser une carte Joker, vous pouvez également choisir de changer la couleur à jouer.

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 DISPOSEZ D'AUCUNE AUTRE CARTE QUI CORRESPOND 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 ne doivent généralement pas être considérées comme correspondant à la couleur 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 suivant prend son tour.

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

Carte Changement de main : Carte Changement de main : 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 décidez de poser cette carte, vous devez suivre les étapes suivantes :



- Récupérez TOUTES les cartes de CHAQUE joueur et mélangez-les.
- En commençant par le joueur situé à votre gauche, distribuez ces cartes à tous les joueurs jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à distribuer. Il se peut que les joueurs se retrouvent avec un plus grand ou un plus petit nombre de cartes en main.
- La partie continue alors dans les mêmes sens qu'auparavant.

Lorsque vous jouez une Carte Changement de main, vous pouvez également choisir de changer la couleur à jouer.



Cartes Joker Personnalisables : Vous pouvez jouer une Carte Joker Personnalisables à tout moment et sur n'importe quelle carte (tout comme les autres cartes Joker). Avant de commencer la partie, vous pouvez inventer vos propres règles pour les cartes Joker Personnalisables : écrivez vos propres règles spéciales sur ces cartes (à l'aide d'un crayon à papier). Cette carte peut ensuite être posée n'importe quand et sur n'importe quelle carte se trouvant sur la pile de défausse. Une fois posée, vous pouvez également choisir de changer la couleur à jouer. Si vous posez une carte Joker Personnalisable, vous devez suivre la règle indiquée sur la carte.



UTILISATION DES CARTES PERSONNALISABLES

Voici quelques idées de règles pour vous aider à créer vos cartes personnalisables :

1. Le joueur suivant doit piocher jusqu'à ce qu'il tombe sur une couleur spécifique.
2. Tous les joueurs, sauf vous, doivent se débarrasser de leurs cartes Joker.
3. Si le joueur suivant ne peut pas jouer de carte, il doit piocher 3 cartes.
4. Vous rejouez.
5. Le joueur suivant doit piocher des cartes ou s'en débarrasser jusqu'à ce qu'il ait exactement 7 cartes en main.

COMPTAGE DES POINTS (MÉTHODE OPTIONNELLE POUR REMPORTE 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 :

- Les 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
 - Cartes Joker, Super Joker, Changement de main et Joker Personnalisable

Nous vous conseillons de tenir les scores en inscrivant le nombre de points de chaque joueur à la fin de chaque partie. Lorsqu'un joueur atteint 500 points, il est déclaré vainqueur.

POUR LES JOUEURS DALTONIENS

Des symboles graphiques ont été ajoutés à chaque carte afin d'aider à identifier leur(s) couleur(s). Cela permettra aux joueurs atteints d'une quelconque forme de daltonisme de jouer facilement !

- ● = Rouge
- ★ = Jaune
- ▼ = Vert
- ■ = Bleu

