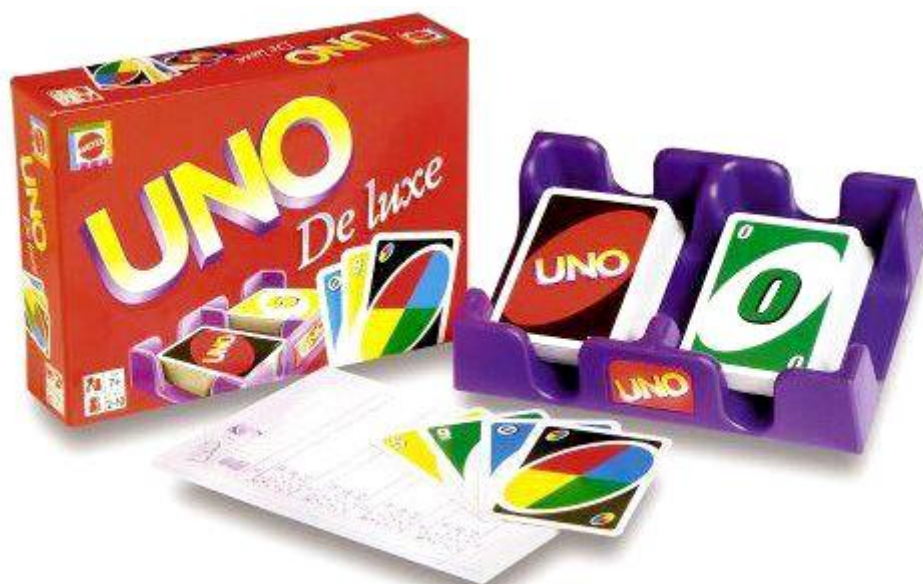


RÈGLE DU UNO



Règle Uno officielle extraite de la notice éditée par *Matell*.

Jeu d'ambiance de 2 à 10 joueurs à partir de 7 ans.

En fin d'article, vous trouverez également la **règle du Uno Extrême** (variante du Uno qui se joue avec un **Distributeur**).

Matériel



108 cartes réparties en :

- 19 cartes numérotés de 0 à 9 par couleur (**bleues**, **vertes**, **rouges** et **jaunes**)
- 2 cartes **+2** de chaque couleur
- 2 cartes Inversion par couleur
- 2 cartes Passer par couleur
- 1 Joker par couleur

- 1 Super Joker par couleur

But du jeu



Pour **gagner au Uno**, vous devez être le 1er à vous **débarrasser de toutes vos cartes** (à chaque manche afin de marquer des points).

- Les cartes que vos adversaires ont encore en mains vous rapportent plus de points. **Les points se cumulent** d'une manche à l'autre.



- Le premier joueur à obtenir **500 points** est déclaré vainqueur.

Préparation

1. **Tout le monde pioche** une carte. Le joueur obtenant le chiffre le **plus élevé** est le **donneur** (toute carte avec un symbole compte pour zéro).
2. Le donneur **bat les cartes** et en **distribue 7** par joueur.
3. Les autres cartes sont placées **faces cachées** et forment la **PIOCHE**.
4. La carte du dessus de la PIOCHE est retournée pour constituer le TALON.

REMARQUE : si une carte action (symboles) est retournée en début de TALON, voir le chapitre FONCTIONS DES CARTES ACTION.

C'est parti mon kiki !

- Le **joueur** placé à **gauche du donneur** commence.
- Le principe : les joueurs doivent recouvrir la carte **visible du TALON** par une carte :
de **même** **couleur**,
ou portant le **même** **numéro**
ou le **même symbole** que celle-ci (les symboles représentent des Cartes Action. Voir le chapitre FONCTIONS DES CARTES ACTION).
Ex : si la carte du TALON est un 7 rouge, le joueur peut poser une carte rouge OU un 7 de n'importe quelle couleur. Il peut également jouer une carte Joker (voir le chapitre FONCTIONS DES CARTES ACTION).

- Si le joueur ne **possède pas de carte** lui **permettant de jouer**,
→il **PIOCHE une carte** : Si cette carte peut être jouée, il a le droit de la poser. Sinon, il passe son tour et conserve cette carte supplémentaire.
- Les joueurs peuvent choisir de **NE PAS jouer une carte**.
—> Ils doivent alors **PIOCHER une carte**. Si cette carte peut être jouée, ils peuvent la poser, mais ils **ne peuvent pas jouer une carte** qu'ils **avaient déjà en main avant de piocher**.

Fonctions des Cartes Action



Carte

+2

Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piocher 2 cartes et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte +2. Si cette carte est retournée en début de jeu, la même règle s'applique.



Carte

Inversion

Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change (si le jeu évoluait vers la gauche, il doit désormais évoluer vers la droite et vice versa). Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Inversion. Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur joue en premier, puis le jeu continue vers la droite au lieu de la gauche.



Carte

Passer

Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou sur une autre carte Passer. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et c'est au joueur suivant de commencer.



Carte

Joker

Celui qui joue cette carte peut choisir de changer la couleur (il annonce son choix en posant la carte) ou de continuer dans la couleur demandée. Cette carte peut être jouée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur a une autre carte qu'il peut jouer. Si c'est la première carte de la pioche, le joueur placé à gauche du donneur choisit la couleur de départ et joue la première carte.



- **Carte**

Super

Joker

- Celui qui joue cette carte peut
- choisir de **changer la couleur**
- **ET oblige le joueur suivant à piocher 4 cartes** et à passer son tour.
- **Attention !** Un joueur ne peut jouer cette carte que s'il ne possède AUCUNE carte de la **COULEUR DEMANDÉE** (mais il peut l'utiliser s'il possède une carte Action ou une carte de chiffre identique). Si c'est la première carte du jeu, le donneur doit la remettre dans la pioche et en tirer une autre.

*REMARQUE : si un joueur pense qu'un adversaire l'a **bluffé** avec une carte Super Joker (c'est-à-dire que l'adversaire pouvait jouer une carte de la couleur demandée), il peut lui lancer un défi. -> Le joueur mis au défi- doit alors montrer son jeu à celui qui le dé-fie.*

- *Si le joueur mis au défi- est **coupable**, il doit tirer **4 cartes** à la place du joueur initialement pénalisé.*
- *Cependant, si le joueur mis au défi- est **innocent**, le joueur doit tirer **4 cartes +2 autres cartes (6 en tout)** !*

Fin d'une manche

- Lorsqu'un joueur pose son **avant-dernière carte**, il doit immédiatement **annoncer à voix haute « UNO »** (qui signi-fie « un ») pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus qu'une seule carte en main.
- S'il **oublie** et que l'un de ses adversaires le lui fait remarquer (en criant **CONTRE-UNO**) avant que le joueur suivant n'ait joué, il doit piocher **deux cartes de pénalité**.
- La manche est -finie lorsqu'un joueur a **posé sa dernière carte**.
- Les points sont comptés (voir COMPTAGE DES POINTS) et les joueurs engagent la manche suivante.
- Si la dernière carte jouée est une carte +2 ou un Super Joker, le joueur suivant doit piocher 2 ou 4 cartes. Ces cartes seront prises en compte dans le calcul des points.
- Si la **PIOCHE est épuisée** avant la fi-n d'une manche, le **TALON est mélangé** et le jeu **continue**.

Calcul des points

- **Points = nb de cartes en main des autres Joueurs :**
Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont encore en main.
- Les **points des cartes** sont attribués comme suit:
 - Cartes numérotées (0 à 9) : valeur du chiffre indiqué
 - Carte +2 : 20 points
 - **Appuyer 2x (UE) : 20 points**
 - Inversion : 20 points
 - Passer : 20 points

- Poser tout (UE) : 30 points
- Joker : 50 points
- Super Joker : 50 points
- Coup Extrême (UE) : 50 points

Les cartes en rouge appartiennent à la variante Uno Extrême (UE). Voir chapitre 2 relatif au Uno Extrême.

Si à l'issue de la manche aucun joueur n'a atteint **500 points**, les cartes sont battues et les joueurs commencent une **nouvelle manche**.

Remporter la partie



Le **VAINQUEUR** est le premier joueur à atteindre **500 points**.

UNO EXTRÊME : RÈGLE DU JEU

- Le *Uno Extrême* reprend la règle du Uno, mais se joue avec un **Distributeur de cartes** (qui fonctionne avec 3 piles alcalines « C » LR14).
- Ce distributeur remplace la pioche ainsi que les cartes +2 et +4 (super Joker).
- **Modifications de règles** : Aussi, le *Uno Extrême* modifie la règle (très légèrement) sur certains aspects :
 - Les **cartes de couleur numérotées 0** disparaissent. Les cartes couleurs vont donc désormais de 1 à 9 (il y en a plus que 18 de chaque couleur contre les 19 du Uno Classique)
 - Certaines **Cartes Action disparaissent** :
 - Carte +2
 - Carte super joker
 - De nouvelles *Cartes Action* apparaissent :



Poser Tout

- **Poser tout d'une même couleur** : Un joueur joue cette carte lorsqu'il souhaite poser toutes les cartes de même couleur de sa main.
 - **Exemple** : Si le 7 jaune se trouve sur le TALON, le joueur peut poser toutes les cartes jaunes de sa main avec une *Carte jaune Poser Tout* en haut du TALON. (Il est également possible de poser une carte Poser Tout sur une autre carte Poser Tout.)
 - **Posée en début de partie** : Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur commence à jouer avec une carte de la même couleur ou bien une autre carte Poser Tout. Si cela n'est pas possible, il doit appuyer sur le bouton du Distributeur.
 - **Score** : Rapporte 30 points au score final.
-



Appuyer 2 fois

1. **Joueur suivant appuie 2x** : Le joueur suivant doit appuyer deux fois sur le bouton du Distributeur.
2. **Passe** : Il doit ensuite passer son tour et c'est au joueur suivant de jouer.
3. **Posée en début de partie** : Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur doit appuyer deux fois sur le bouton du Distributeur. Le jeu commence alors avec le joueur suivant (le second joueur à gauche du donneur).

4. **Score** : Rapporte 20 points au score final)



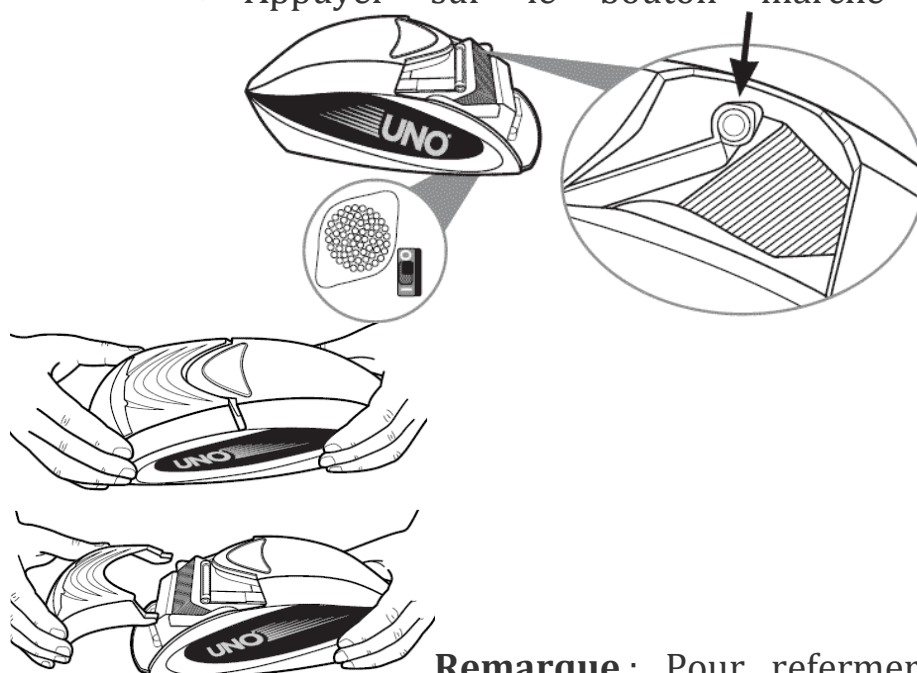
Coup Extrême

- **Choisir 1 couleur & 1 Joueur** : Lorsque cette carte est retournée :
 1. **Annoncer une couleur** : Le joueur qui l'a jouée doit annoncer une couleur de son choix
 2. **Désigner un joueur** : puis désigner N'IMPORTE QUEL JOUEUR.
 3. **Le désigné appuie** : Le joueur choisi doit appuyer sur le bouton du Distributeur.
 4. **Orientation du Distributeur** : Le Distributeur est alors dirigé vers le joueur qui a été désigné
 5. **Attaquant appuie 2x** : Le joueur à l'origine de l'attaque appuie deux fois sur le bouton.
 6. Le jeu continue avec le joueur suivant dans le sens de rotation en cours (le deuxième joueur à gauche – ou bien à droite en sens inverse – du joueur qui a retourné la carte Coup Extrême).
- **Score** : Rapporte 50 points au score final.

Début du jeu

1. **Distribution** : Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur, commence le talon et charge le distributeur.
2. Pour **charger le Distributeur** :
 - Ouvrir le distributeur de cartes
 - Insérer les cartes restantes faces cachées à l'intérieur
 - Fermer le distributeur

- Appuyer sur le bouton marche du distributeur



Remarque : Pour refermer le Distributeur, faire glisser le couvercle jusqu'à ce qu'il s'enclenche dans le Distributeur. Si l'unité est en marche, un « bip » est émis pour confirmer qu'elle a été correctement refermée.

Important : au cours de la partie, tourner le Distributeur afin qu'il soit toujours dirigé vers la personne qui doit jouer.

Rappel :

- **Sortie des cartes :** Les cartes ne sortent pas à chaque fois qu'un joueur appuie sur le bouton du Distributeur.
 - Ce n'est pas forcément un désavantage, surtout pour le joueur qui doit appuyer sur le bouton.
- **Notification sonore :** Un « ding » est alors émis lorsqu'un joueur appuie correctement sur le bouton.

Modifications de règles par rapport au Uno Classique

- Si un joueur ne peut jouer aucune carte, il doit appuyer sur le bouton du Distributeur (remplace la pioche).
 - Si rien ne se passe, c'est au joueur suivant de jouer.
 - Si des cartes sont distribuées, le joueur doit les ajouter à sa main.
- C'est ensuite au joueur de gauche de jouer (à moins que la carte inversion ne soit jouée)

- **Uno** : Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit crier « UNO ». S'il ne le fait pas, il doit appuyer 2 fois sur le bouton du Distributeur (si les autres joueurs le remarquent évidemment).
- **Uno + Coup Extrême** : Si la dernière carte d'un joueur est la *carte Coup Extrême*, il doit la jouer normalement avant de

terminer la manche

Distributeur presque vide : Une fois que le TALON atteint une certaine hauteur (comme si le jeu de cartes était complet), battre de nouveau les cartes, recharger le Distributeur puis continuer à jouer.

Règles spéciales

- Si après avoir appuyé sur le bouton du Distributeur certaines cartes ont été retournées et sont visibles :
 - **Le joueur ayant appuyé** sur le bouton doit **prendre ces cartes** et les ajouter à sa main.

CAS PARTICULIER

- **Refuser de jouer une carte** : Un joueur peut choisir de ne pas jouer une carte de sa main (même si celle-ci correspond à la carte demandée).
 - Si cela se produit, il doit **appuyer** sur le bouton du **Distributeur**.
 - C'est alors au tour du joueur suivant.

PÉNALITÉS

Tout joueur suggérant à un autre joueur de jouer une carte doit appuyer 4 fois sur le bouton du Distributeur.

PARTIE À DEUX JOUEURS

- **Carte Inversion** : Jouer une carte Inversion revient à jouer une carte Passer. Le joueur qui joue une carte Inversion doit immédiatement jouer une autre carte.

- **Carte Passer** : Le joueur qui joue une carte Passer doit rejouer immédiatement une nouvelle carte.
- **Appuyer 2x** : Lorsqu'un joueur retourne une carte *Appuyer 2 fois*, le deuxième joueur doit appuyer deux fois sur le bouton du Distributeur. Ensuite, le premier joueur reprend la main.

JEU DÉFI

- **Score** : Chaque joueur se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes qu'il a en main.
- **Elimination** : Lorsque l'un des joueurs a atteint un certain nombre de points, 500 par exemple, il est éliminé.
- **1v1** : Lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs, ils jouent l'un contre l'autre (voir la section Partie à Deux Joueurs).
- **Points Limite** : Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse le nombre de points limite, il a perdu.
- **Gagnant** : C'est le dernier joueur en course qui gagne.