



Jeu de cartes

Contenu :

- Sabot à cartes
- Carnet de scores
- 108 cartes réparties comme suit :
- 19 cartes bleues numérotées de 0 à 9
- 19 cartes vertes numérotées de 0 à 9
- 19 cartes rouges numérotées de 0 à 9
- 19 cartes jaunes numérotées de 0 à 9
- 8 cartes +2 (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 8 cartes Inversion (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 8 cartes Passer (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 4 cartes Joker
- 4 cartes Super Joker

But du jeu

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes à chaque manche et marquer des points pour toutes les cartes que les adversaires ont encore en main ! Les points se cumulent d'une manche à l'autre et le premier joueur qui obtient 500 points gagne la partie.

Préparation du jeu

- Chaque joueur pioche une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur (toute carte avec un symbole compte pour zéro).
- Le donneur bat les cartes et distribue 7 cartes à chaque joueur.
- Le reste des cartes est placé face cachée pour former une PIOCHE.
- 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.

Jouons !

Le joueur placé à gauche du donneur commence.

Le joueur doit 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). EXEMPLE : 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. Mais 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 défie. Si le joueur mis au défi a tort, 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 PLUS 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 signifie « 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 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 fin d'une manche, le TALON est mélangé et le jeu continue.

Calcul des points

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
- Inversion : ..... 20 points
- Passer : ..... 20 points
- Joker : ..... 50 points
- Super Joker : ..... 50 points

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.

Alternative au calcul des points

On peut également tenir les scores en inscrivant le nombre de points que chaque joueur a en main à la fin de chaque manche. Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 500 points, celui qui a le moins de points est déclaré vainqueur.

© 2010 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés.  
Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP60145, 94523 Rungis Cedex N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou [www.allomattel.com](http://www.allomattel.com).  
Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels.  
Tel. 0800 – 16 936 Suisse: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.  
Mattel Europa, B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

51949-0723



INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy:	UNO Deluxe
Toy No.:	51949
Part No.:	-0723
Trim Size:	4.25" W x 16.5" H
Folded Size:	4.25" W x 5.5" H
Type of Fold:	1 panel (W) 2 panel (H)
# colors:	2 sides Black
Colors:	White Offset
Paper Stock:	70 lb.
Paper Weight:	
EDM No.:	

