

Règles du jeu Uno

Jeu d'ambiance de 2 à 8 joueurs

Matériel



108 cartes réparties en :

- 19 cartes numérotées 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).

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.

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 **peut pas ou ne veut pas jouer**, il **PIOCHE une carte**. Puis il passe son tour et conserve cette carte supplémentaire.

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 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 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.

Lors d'une **partie à deux joueurs**, cette carte a le même effet que la carte Passer.



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** **COULEUR DEMANDÉE**. Si c'est la première carte du jeu, le donneur doit la remettre dans la pioche et en tirer une autre.

Fin de la partie

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 (en criant **CONTRE-UNO**) avant que le joueur suivant n'ait joué, il doit piocher **deux cartes de pénalité**.

La partie est finie lorsqu'un joueur a **posé sa dernière carte**.

Si la **PIOCHE est épuisée** avant la fin de la partie, le **TALON est mélangé** et le jeu **continue**.

Variantes

Variante « Doublon »

Si le joueur joue une carte alors qu'il a la deuxième carte identique dans sa main, il peut jouer le doublon dans le même tour.

Variante «Echange»

Quand un joueur pose un 7 sur le talon, il peut échanger son jeu avec n'importe quel autre joueur.

Variante «Tourne»

Dès qu'un joueur joue un 0 sur le talon, tous les joueurs doivent passer leur jeu au voisin suivant selon le sens du jeu.

Variante «Suite»

Si un joueur dispose dans son jeu d'une suite de cartes numérotés (de 0 à 7) de même couleur, il pourra les enchaîner à son tour de jeu tant que sa suite tient. Par exemple : poser un 3 jaune puis un 4 puis 5 ainsi de suite.

Variante «Cumul»

On peut jouer une carte +2 ou +4 sur une carte +2 et une carte +4 sur une carte +4. Le joueur qui ne peut pas jouer pioche autant de cartes que la somme des +4 et +2 qui viennent d'être joués.