

Règles du UNO version IG 2000

But du jeu

Pour gagner une manche de Uno, il faut être le premier joueur à n'avoir plus de cartes en main. Le jeu continue, manche par manche, jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 500 points.

Le vainqueur de la partie est le joueur qui a le moins de points lorsque l'un des joueurs atteint 500 points.

Contenu du jeu

108 cartes réparties comme suit :

- 19 cartes rouges numérotées de 0 à 9 (en deux exemplaires sauf le 0, en un seul exemplaire)
- 19 cartes vertes numérotées de 0 à 9 (en deux exemplaires sauf le 0, en un seul exemplaire)
- 19 cartes jaunes numérotées de 0 à 9 (en deux exemplaires sauf le 0, en un seul exemplaire)
- 19 cartes bleues numérotées de 0 à 9 (en deux exemplaires sauf le 0, en un seul exemplaire)
- 8 cartes +2 (2 de chaque couleur : rouge, vert, jaune, bleu)
- 8 cartes inversion (2 de chaque couleur : rouge, vert, jaune, bleu) présentant deux flèches entrelacées
- 8 cartes « passe ton tour » (2 de chaque couleur : rouge, vert, jaune, bleu) présentant un cercle rayé en bande, symbole d'interdiction en signalisation routière
- 4 cartes « Joker » (présentant un ovale écartelé multicolore sur fond noir)
- 4 cartes « +4 » (présentant une carte de chaque couleur, sur fond noir).
- 4 cartes « UNO » (représentant le dos des cartes des deux côtés)

Préparation du jeu

Battez les cartes au début de la partie. Celles-ci ne seront pas battues entre les manches.

Un donneur est désigné au hasard.

Préparation d'une manche

Le joueur précédent le donneur coupe le jeu.

Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur.

Si la distribution tombe juste (pile 7 cartes à chaque joueur), le coupeur a réalisé une coupe parfaite : tous les joueurs sauf le coupeur piochent 2 cartes de pénalité

Une fois que le donneur est prêt, il retourne la première carte de la pioche et la pose immédiatement sur le talon pour débiter la partie.

Si un joueur regarde son jeu avant, il pioche 2 cartes de pénalité.

Cette première carte sert de base de départ. Une carte spéciale entraîne systématiquement l'application de son effet au premier joueur.

Si un +4 est retourné, la couleur est choisie par le donneur

Déroulement de la partie

Le joueur situé à gauche du donneur commence à jouer. Le sens de jeu est donc systématiquement le sens des aiguilles d'une montre (donc vers la gauche) en début de manche, ceci ne changeant que lorsqu'une carte Inversion est jouée.

Le joueur dont c'est le tour doit recouvrir la carte supérieure du talon par une carte de son jeu ayant la même couleur, le même numéro, ou le même symbole que celle-ci. Par exemple, si la carte supérieure du talon est un 7 rouge, il peut jouer n'importe quelle carte rouge ou un 7 de n'importe quelle couleur. Il peut également jouer une carte spéciale (voir Cartes spéciales) sur fond noir (« Joker »).

Si le joueur ne possède pas de cartes lui offrant une de ces possibilités, il doit alors tirer la carte supérieure de la pioche. Si cette carte est « jouable », il peut la poser sur le talon ; sinon, il doit la conserver en main, et passer son tour. Un joueur peut délibérément choisir de ne pas jouer de carte de sa main même s'il possède une carte jouable, il lui faut alors tirer une carte de la pioche : si elle est « jouable », celle-ci peut alors être jouée immédiatement.

Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit immédiatement annoncer à haute voix « UNO » pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus qu'une seule carte en main. S'il l'oublie, qu'un de ses adversaires s'en aperçoit et le lui fait remarquer, le joueur n'ayant plus qu'une seule carte en main doit alors en tirer deux supplémentaires de la pioche, en guise de pénalité. Il sort alors de sa situation de « UNO », et devra à nouveau s'annoncer avant de poser son avant-dernière carte.

Le joueur qui s'est débarrassé le premier de toutes les cartes de sa main remporte la manche.

Celle-ci s'arrête alors immédiatement (mais, si la dernière carte posée est un « +2 » ou « +4 », le joueur suivant doit piocher les cartes requises), puis on établit les scores de cette manche et on rebat les cartes en vue d'engager la manche suivante :

Le donneur de la manche rassemble toutes les cartes et coupe le paquet pour le prochain donneur situé à sa gauche.

Cartes spéciales

Voici leurs significations et effets :

La carte « +2 »

Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piocher deux cartes et passer son tour à moins qu'il ne joue un autre +2, un +4 (dans ce cas, les +2/+4 se cumulent est le joueur suivant doit piocher la somme totale) ou un joker qui annule tout. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou une autre carte « +2 ».

Si cette carte est retournée en début de jeu, la même règle s'applique : le joueur à gauche du donneur doit piocher deux cartes, et c'est le joueur à sa gauche qui démarre la manche.

Si c'est la dernière carte jouée (par le vainqueur de la manche), le joueur suivant doit piocher deux cartes avant le comptage des points.

La 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 une autre carte « Inversion ».

Si cette carte est retournée en début de jeu, alors c'est le joueur à la droite du donneur qui commence la manche. Le jeu continue ainsi dans ce sens jusqu'à ce qu'une autre carte Inversion soit posée.

La carte « Passe ton tour »

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 carte « Passe ton tour ».

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.

La carte « Joker »

Le joueur qui dépose cette carte (portant les quatre couleurs sur fond noir, sans nombre ni symbole) peut choisir la couleur de la carte suivante (il annoncera son choix à voix haute après avoir joué la carte). Une telle carte peut être jouée sur n'importe quelle autre carte sans aucune distinction.

Elle a aussi pour effet d'annuler les « +2 » et « +4 ».

Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur choisira alors la couleur de départ et lancera la manche. En fin de manche, le joueur la pose puis annonce la couleur, et la manche prend instantanément fin.

La carte « +4 »

Lorsque cette carte est jouée, le joueur peut choisir la couleur de la carte suivante. Le joueur suivant doit piocher quatre cartes et passer son tour à moins qu'il ne joue un autre « +4 » (dans ce cas les « +4 » et « +2 » précédents se cumulent pour le joueur suivant) ou qu'il annule tout avec un joker.

Cette carte ne peut être jouée que si le joueur ne peut rien jouer d'autre (ni de la même couleur, ni le même symbole, ni carte spéciales).

Contester un « +4 »

Il est possible pour le joueur subissant la carte « +4 » de la contester, s'il pense que le joueur l'ayant jouée dispose bel et bien d'une carte jouable. Le joueur contesté doit alors montrer son jeu : s'il est confondu (s'il dispose bel et bien d'une carte jouable sur la carte précédant le +4), alors il a enfreint l'interdit ci-dessus, et doit piocher les 4 cartes du « +4 » lui-même majorées de 2 cartes. En revanche, si la contestation est infondée (si le joueur ayant joué le « +4 » ne dispose en effet d'aucune carte jouable sur la carte précédant le « +4 »), alors le joueur ayant contesté le « +4 » doit piocher 6 cartes (les 4 cartes du « +4 », auxquelles s'ajoutent deux cartes de pénalité) et passer son tour.

Dans le cas où le « +4 » est précédé d'autres « +2 » ou « +4 », la contestation de celui-ci porte le risque sur l'ensemble des cartes à piocher majorée de 50%.

Exemple : Si les joueurs ont joué +2 +2 +4 : le 4^{ième} joueur peut soit piocher 8 cartes sans rien dire, soit accuser le joueur 3 de bluffer, il risque alors de piocher $8 + 50\% = 12$ cartes si celui-ci ne bluffe pas, sinon, c'est le joueur 3 qui piochera 12 cartes)

Si cette carte est retournée en début de jeu, la même règle s'applique : le donneur choisit une couleur et le joueur à gauche du donneur doit piocher 4 cartes (non contestable), et c'est le joueur à sa gauche qui démarre la manche.

Si c'est la dernière carte jouée (par le vainqueur de la manche), le vainqueur doit choisir une couleur, le joueur suivant (celui encaissant le « +4 ») doit piocher quatre cartes, et ensuite (et seulement ensuite) débute le comptage des points. La carte « +4 » / « Super Joker » n'étant dans ce cas de figure pas accompagnée, elle ne peut par définition pas être contestée par le joueur qui l'encaisse.

La carte UNO

Lorsque cette carte est jouée, le joueur peut choisir 2 joueurs qui échangent leurs jeux (il peut être l'un des deux joueurs).

Il est possible de ne rien faire.

Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur (celui qui lance la manche) échange instantanément la main de 2 joueurs de son choix s'il le souhaite, puis choisira alors la couleur de départ, avant de lancer la manche.

Jouée en fin de manche, cette carte permet au gagnant d'échanger le jeu de deux joueurs avant le comptage des points.

Fin d'une manche

Le joueur doit annoncer « UNO » à voix haute lorsqu'il n'a plus qu'une carte en main. S'il oublie de faire cette annonce à ce moment-là, si un adversaire le remarque et le cite à voix haute (communément en disant « CONTRE-UNO »), le joueur fautif doit alors piocher deux cartes de la pioche, quittant ainsi sa situation de « UNO ». Le joueur doit dans tous les cas annoncer « UNO » avant de poser sa dernière carte. Un joueur en situation de « UNO » ayant pioché une ou plusieurs cartes supplémentaires entre-temps, puis étant revenu en situation de « UNO », doit répéter « UNO » à chaque fois. Tout oubli en ce sens entraîne la reprise de deux cartes dans la pioche pour le joueur distrait.

Si la pioche est épuisée avant la fin d'une manche, le talon sera mélangé (sauf la dernière carte, qui servira de continuité) pour servir de nouvelle pioche.

Lorsque l'un des joueurs abat sa dernière carte, la manche prend fin (mais, si la dernière carte posée est un « +2 » ou « +4 », le joueur suivant doit piocher les cartes requises).

On compte alors la valeur en points des cartes restantes dans les mains de tous ses adversaires :

Une carte chiffre vaut sa valeur faciale ;

Une carte spéciale « Inversion », « Passe ton tour », « +2 » vaut 20 points ;

Une carte spéciale à fond noir « Joker », « +4 », « UNO » vaut 50 points.

Le gagnant d'une manche est récompensé en perdant 10% de ses points (arrondi à l'inférieur)

Pénalités

Si un joueur se trompe en posant une carte (par exemple : ce n'est pas à lui de jouer, il joue une carte de la mauvaise couleur...) cela est considéré comme une faute de jeu. Si un autre joueur le remarque, il peut alors le signaler et faire piocher deux cartes au fautif.

L'oubli de « UNO » est puni de la même manière.

Regarder son jeu avant que le donneur ait retourné la première carte est puni de la même manière.

Autres règles

Interception

Le joueur qui possède une carte exactement identique (même nombre et même couleur ou même carte spéciale) à celle qui vient d'être posée peut la poser même si ce n'est pas à son tour de jouer, et le jeu se poursuit à partir de lui (certains joueurs sont alors privés de leur tour).

Somme

Un joueur qui ne possède aucune carte spéciale (uniquement des chiffres donc) et dont la valeur totale de sa main est exactement égale à la carte qui vient d'être jouée peut poser toute sa main en une seule fois et finir la manche. Il est donc dispensé de dire "UNO"

Une carte à la fois

Si un joueur possède les 2 mêmes cartes, il doit les jouer une par une

Une seule main

Un joueur ne doit pas se servir de ses deux mains pour poser les cartes (notamment pour poser une carte puis immédiatement une somme)

Piocher c'est piocher

Il est tout à fait possible d'attendre qu'un joueur ait pioché une carte du talon par qu'il ne pouvait rien jouer avant de réaliser une interception.

Si un +2 ou +4 est intercepté, le joueur suivant l'intercepteur devra piocher l'intégralité des cartes, sauf si celles-ci ont déjà été piochées avant l'interception.

Fair Play

Lorsqu'un joueur pioche plus de 2 cartes, le joueur suivant doit attendre que celui-ci soit prêt avant de continuer la partie

Variante de la Loche édition

* le +4 peut être joué si on n'a aucune carte de la couleur demandée (plutôt que aucune carte jouable)

* La somme est étendue aux cartes spéciales, qui valent alors leur nombre de points