



Règles du jeu



But du jeu

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes à chaque manche et comptabiliser les points des cartes toujours en possession des adversaires à la fin de la manche. Les points s'accumulent au fil des manches ; le gagnant est le premier joueur à atteindre 500 points.

Préparation du jeu

1. Chaque joueur tire une carte ; le joueur qui distribue est celui qui pioche le chiffre le plus élevé (les cartes représentant un symbole sont comptées comme un zéro).
2. Le donneur bat les cartes et distribue 7 cartes à chaque joueur.
3. Le donneur place le reste du jeu en pile, face cachée ; cette pile constituera la pioche.
4. La première carte de la pioche est retournée pour commencer le talon.

Remarque

Si une carte Action (symboles) est retournée pour démarrer le talon, reportez-vous à la section Fonctions des cartes Action pour connaître les instructions spéciales applicables.

Déroulement de la partie

Le joueur situé à gauche du donneur commence à jouer. Quand votre tour arrive, vous devez recouvrir la carte supérieure du talon par une carte de votre main portant le même chiffre, la même couleur ou le même symbole (les symboles représentent des cartes Action ; voir fonctions des cartes Action).

Exemple

Si la carte supérieure du talon est un 7 rouge, le joueur doit jouer une carte rouge ou un 7 de n'importe quelle couleur. Il peut également jouer une carte Joker (voir fonctions des cartes Action). Si le joueur ne possède pas de carte correspondante, il doit alors tirer une carte de la pioche. Si cette carte peut être jouée, il peut la poser sur le talon immédiatement. Si cette carte ne peut pas être jouée, le jeu passe à la personne suivante. Le joueur peut également choisir de ne pas jouer de carte jouable de sa main. Dans ce cas, il doit tirer une carte de la pioche. Si elle est jouable, cette carte peut être jouée immédiatement ; il n'est cependant pas permis de jouer une autre carte de votre main après avoir pioché.



Fonctions des cartes Action



Cartes +2 - Quand 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 une autre carte +2. Si cette carte est retournée en début de jeu, la même règle s'applique.



Carte changement de sens - Quand 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 Changement de sens. 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 Passe ton tour - Quand cette carte est jouée, le joueur suivant « saute » (il passe son tour). Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou une autre carte Passe ton tour. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à gauche du donneur passe son tour et c'est au joueur situé à sa gauche de commencer.



Carte Joker - Quand cette carte est jouée, le joueur choisit la couleur de la carte suivante (n'importe quelle couleur, y compris celle qui était en jeu avant de déposer la carte Joker). Un joueur peut jouer une carte Joker quand son tour arrive même s'il a une autre carte jouable dans sa main. Si une carte Joker est retournée en début de jeu, c'est le joueur situé à gauche du donneur qui choisit la couleur qui sera utilisée pour poursuivre.



Carte +4 - Quand cette carte est jouée, le joueur peut choisir la couleur de la carte suivante et le joueur suivant doit piocher 4 cartes et passer son tour. Le hic, c'est qu'un joueur ne peut jouer cette carte que quand il ne possède pas d'autre carte de la même couleur que celle du talon (cette carte peut néanmoins être jouée si le joueur a une carte du même chiffre ou des cartes Action). Si cette carte est retournée en début de jeu, elle doit être replacée dans le jeu et le joueur prend une autre carte.

Remarque

Si un joueur pense qu'une carte +4 a été jouée alors qu'elle ne pouvait pas l'être (le joueur possède une carte qui correspond à celle qui est retournée), ce

joueur (challenger) peut mettre au défi son adversaire, qui doit alors montrer sa main. S'il est reconnu coupable d'infraction, le joueur mis au défi doit piocher les 4 cartes au lieu du challenger. Par contre, si le joueur mis au défi est innocent, c'est au challenger de piocher les 4 cartes et 2 supplémentaires (6 en tout)!

Fin de la manche

Quand un joueur joue son avant-dernière carte, il doit crier « UNO » (ce qui signifie « une ») pour indiquer qu'il ne lui reste qu'une seule carte. Si le joueur ne crie pas « UNO » et qu'il est démasqué avant que le joueur suivant ne commence son tour, il doit piocher 2 cartes. La manche est terminée dès qu'un joueur n'a plus de cartes. Les points sont comptés (voir score) et les joueurs commencent une nouvelle manche. Si la dernière carte jouée lors d'une manche est un +2 ou +4, le joueur suivant doit piocher respectivement 2 ou 4 cartes. Ces cartes sont comptées quand les points sont additionnés. Si aucun joueur n'est sans carte quand la PIOCHE est épuisée, le talon est à nouveau mélangé et le jeu se poursuit.

Score

Le premier joueur à se débarrasser de ses cartes lors d'une manche obtient les points de toutes les cartes que ses adversaires ont encore en main à la fin de la manche. Le calcul s'effectue comme suit:

Toutes les cartes chiffres (0-9) . . .	Value faciale
+2	20 points
Changement de sens	20 points
Passe ton tour	20 points
Joker	50 points
+4	50 points

Une fois que le score a été calculé, si aucun joueur n'a atteint les 500 points, les cartes sont à nouveau mélangées et une nouvelle manche est entamée.

Victoire

Le gagnant est le premier joueur à atteindre 500 points.

Variante

Les scores peuvent également être comptabilisés en accumulant les points qu'il reste à chaque joueur à la fin de chaque manche. Quand un joueur atteint les 500 points, le gagnant est le joueur qui obtient le score le moins élevé.