

Règle du UNO : cartes, +2, +4, points et victoire



Regle.Net

Règle de jeu

Comprendre le UNO sans débat autour de la table

Le UNO est un jeu de cartes familial, rapide et très accessible, parfait pour lancer une partie sans longue explication. Le principe tient en quelques mots : poser une carte compatible, gêner les adversaires avec les cartes spéciales, annoncer "UNO" au bon moment et vider sa main avant les autres.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Au UNO, chaque joueur reçoit 7 cartes. À son tour, il pose une carte de même couleur, de même chiffre, de même symbole ou un Joker. Le premier joueur qui n'a plus de cartes gagne la manche, puis on compte les points des cartes restantes chez les adversaires.

En bref

Réponse rapide : au UNO, chaque joueur reçoit 7

2 à 10 joueurs

Matériel

Un jeu classique de 108 cartes UNO

Objectif

Se débarrasser de toutes ses cartes

Type

Jeu de cartes familial et d'ambiance

Présentation du jeu

Le UNO est basé sur le célèbre jeu du 8 américain. Il se joue généralement de 2 à 10 joueurs, à partir de 7 ans, pour des manches rapides qui durent souvent entre 15 et 30 minutes selon le nombre de participants et l'enchaînement des cartes spéciales.

Son succès vient de son équilibre très simple : tout le monde comprend vite comment poser une carte, mais chaque manche peut basculer à cause d'un changement de sens, d'un +2, d'un Joker ou d'un Super Joker +4. C'est un jeu où l'on surveille autant sa propre main que les cartes restantes chez les autres.

Principe et but du jeu

Le but du jeu est d'être le premier joueur à ne plus avoir de cartes en main. Pour y arriver, vous devez poser une carte sur la pile de défausse en respectant au moins un élément commun avec la carte visible : la couleur, le chiffre ou le symbole. Les Jokers



permettent de contourner cette contrainte et de choisir une nouvelle couleur.

Poser une carte compatible

Si la carte visible est un 7 rouge, vous pouvez poser une carte rouge, un autre 7 de n'importe quelle couleur, ou un Joker. Cette règle simple sert de base à toute la partie.

Vider sa main avant les autres

Dès qu'un joueur pose sa dernière carte, la manche s'arrête immédiatement. Les cartes restantes chez les adversaires servent ensuite au calcul des points.

Matériel et mise en place

Le jeu classique contient 108 cartes réparties entre cartes numérotées, cartes d'action et Jokers. On y trouve des cartes bleues, rouges, vertes et jaunes numérotées de 0 à 9, ainsi que des cartes +2, Inversion, Passer, Joker et Super Joker +4.

- Dans chaque couleur, il y a 19 cartes numérotées : le 0 apparaît une seule fois, les autres chiffres apparaissent en double.
- Le donneur mélange les cartes et distribue 7 cartes à chaque joueur, une par une.
- Le reste forme la pioche, placée face cachée au centre de la table.
- La première carte de la pioche est retournée face visible pour former la pile de défausse.
- Pour déterminer le donneur, chaque joueur peut piocher une carte : le chiffre le plus élevé l'emporte, les cartes avec symbole valant 0 pour ce tirage.

Déroulement d'une partie

Le joueur placé à gauche du donneur commence, sauf effet particulier de la première carte retournée. À chaque tour, le joueur actif doit jouer une carte valable ou piocher s'il ne peut pas jouer. Si la carte piochée est immédiatement jouable, il peut la poser ; sinon, il la garde et son tour s'arrête.

- Regardez la carte visible sur la défausse : sa couleur, son chiffre ou son symbole indique ce qui peut être joué.
- Posez une carte compatible, ou jouez un Joker si vous en avez un.
- Si vous ne pouvez pas jouer, piochez une carte ; si elle convient, vous pouvez la jouer immédiatement.
- Quand il ne vous reste qu'une carte après avoir joué, annoncez clairement "UNO".
- La manche prend fin dès qu'un joueur pose sa dernière carte.



Règles particulières et cas fréquents

Les cartes spéciales sont souvent à l'origine des discussions, surtout quand un joueur est sur le point de gagner. Voici les effets à retenir pour trancher rapidement et reprendre la partie.

Carte Passer le tour

Le joueur suivant ne joue pas. Cette carte se pose sur une carte de même couleur ou sur une autre carte Passer. Si elle est retournée au début, le joueur à gauche du donneur passe son tour et le joueur suivant commence.

Carte Inversion

Elle change le sens du jeu. Si la partie tournait dans le sens des aiguilles d'une montre, elle tourne désormais dans l'autre sens. Si elle apparaît au départ, le donneur joue en premier, puis le jeu continue en sens inverse.

Carte +2

Le joueur suivant pioche 2 cartes et passe son tour. Elle se joue sur une carte de même couleur ou sur une autre carte +2. Si elle est retournée au début, le joueur à gauche du donneur pioche 2 cartes et passe son tour.

Carte Joker

Le Joker permet de choisir la prochaine couleur. Il peut être joué sur n'importe quelle carte, même si le joueur possède une carte de la couleur en cours. Si c'est la première carte retournée, le joueur à gauche du donneur choisit la couleur de départ.

Carte Super Joker +4

Le Super Joker +4 permet de choisir une nouvelle couleur et oblige le joueur suivant à piocher 4 cartes puis à passer son tour. Normalement, cette carte ne doit être jouée que si le joueur ne possède aucune carte de la couleur demandée. Si elle est retournée au début, elle est remise dans la pioche et une autre carte est retournée.

Si la pioche est vide avant la fin d'une manche, gardez la dernière carte posée sur la défausse, mélangez le reste de la défausse, puis formez une nouvelle pioche.

Tableau récapitulatif



Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Début de manche	Chaque joueur reçoit 7 cartes, le reste forme la pioche et une carte est retournée.	Le joueur à gauche du donneur commence, sauf effet de la première
Carte à jouer	Elle doit correspondre à la couleur, au chiffre, au symbole, ou être un Joker.	Un seul élément commun suffit.
Oubli de UNO	Si l'oubli est remarqué avant que le joueur suivant ne joue, le joueur fautif pioche 2 cartes.	Annoncez UNO dès qu'il ne vous reste qu'une carte.
Fin sur +2 ou +4	Le joueur suivant pioche les cartes imposées avant le calcul des points.	Ces cartes comptent dans sa main finale.
Partie complète	En règle classique, le premier joueur à atteindre 500 points gagne.	Les points viennent des cartes restantes chez les adversaires.

Comment gagner ?

Pour gagner une manche, il faut poser sa dernière carte avant les autres. La manche s'arrête aussitôt, puis le vainqueur marque les points correspondant aux cartes restantes dans les mains adverses.

Les cartes numérotées valent leur valeur. Les cartes +2, Inversion et Passer valent 20 points. Les cartes Joker et Super Joker +4 valent 50 points. Dans la règle classique, le premier joueur qui atteint 500 points remporte la partie complète.

Une variante courante consiste à compter les points dans la main de chaque joueur : lorsqu'un joueur atteint 500 points, celui qui possède le moins de points gagne. Avant de commencer, choisissez la méthode de score pour éviter le fameux débat de fin de soirée.

Erreurs fréquentes

Oublier d'annoncer UNO

Quand vous posez votre avant-dernière carte, dites "UNO" immédiatement. Si un autre joueur signale l'oubli avant le tour suivant, vous piochez 2 cartes.

Jouer le +4 trop librement



Le Super Joker +4 ne se joue normalement que si vous n'avez pas de carte de la couleur demandée. C'est la carte qui provoque le plus de discussions : posez-la proprement.

Garder trop longtemps les grosses cartes

Les Jokers, +4 et cartes d'action coûtent cher en fin de manche. Les conserver peut aider, mais les garder jusqu'au mauvais moment peut offrir beaucoup de points à l'adversaire.

Pour mieux jouer, observez les couleurs que vos adversaires semblent éviter, utilisez les cartes Passer et Inversion pour bloquer un joueur proche de la victoire, et gardez si possible un Joker pour reprendre le contrôle de la couleur en fin de manche.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux de cartes simples à sortir, rapides à expliquer et capables de créer de vrais retournements de situation, vous pouvez aussi explorer d'autres règles proches ou complémentaires.

Jeux de Cartes 7 familles Mille Bornes Bataille

Questions fréquentes

Combien de cartes distribue-t-on au UNO ?

On distribue 7 cartes à chaque joueur au début de la manche.

Combien de joueurs peuvent jouer au UNO ?

Le UNO se joue de 2 à 10 joueurs.

Peut-on finir avec une carte spéciale au UNO ?

Oui, il est possible de finir avec une carte spéciale comme un +2, une Inversion, un Passer, un Joker ou un Super Joker +4.

Que se passe-t-il si on oublie de dire UNO ?

Si un autre joueur le remarque avant que le joueur suivant ne joue, le joueur fautif doit piocher 2 cartes de pénalité.

Peut-on jouer un +4 à n'importe quel moment ?

Normalement, le Super Joker +4 ne peut être joué que si le joueur ne possède aucune carte de la couleur demandée.

Que faire si la pioche est vide ?

On conserve la dernière carte de la défausse, puis on mélange les autres cartes de la



défausse pour créer une nouvelle pioche.

Quelle carte vaut le plus de points au UNO ?

Les cartes Joker et Super Joker +4 valent chacune 50 points.

Comment gagne-t-on une partie complète de UNO ?

Dans la règle classique, le premier joueur qui atteint 500 points remporte la partie.