

Règles du Uno Extrême

Comment jouer à Uno Extrême

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Se débarrasser de toutes ses cartes le premier pour marquer des points.
- **Mécanique principale** : Poser des cartes sur le talon en respectant la couleur ou la valeur, et appuyer sur le distributeur pour piocher si on ne peut pas jouer.
- **Condition de victoire** : Le premier joueur à atteindre 500 points remporte la partie.

Bienvenue dans l'une des versions les plus folles du célèbre Uno ! Ici, pas de pioche classique : on appuie sur un **distributeur de cartes** motorisé qui peut (ou pas !) te catapulter des cartes à tout moment. Le suspense est total à chaque pression de bouton. Allez, on installe tout ça !

Le matériel du jeu

Dans la boîte, tu trouveras **112 cartes** réparties ainsi :

- 18 cartes bleues, 18 vertes, 18 rouges et 18 jaunes numérotées de 1 à 9
- 8 cartes **Appuyer 2 fois** (2 par couleur)
- 4 cartes **Inversion** (1 par couleur)
- 8 cartes **Passer** (2 par couleur)
- 8 cartes **Poser Tout** (2 par couleur)
- 4 cartes **Joker**
- 4 cartes **Coup Extrême**
- 3 cartes à **customiser**
- 1 carte **Appuyer 4 fois**
- 1 **distributeur de cartes** avec son couvercle

Le distributeur fonctionne avec 3 piles alcalines C (LR14), non fournies. Pense à les acheter

avant la soirée !

La mise en place

Désigne un **donneur** : chacun pioche une carte, et celui qui a la plus grande valeur distribue. Les cartes Action valent 0 pour cette désignation. Le donneur distribue **7 cartes** à chaque joueur, pose une première carte face visible sur la table pour former le **talon**, puis charge toutes les cartes restantes dans le **distributeur** fermé et l'allume (bouton MARCHE/ARRÊT en bas). Un bip confirme que le distributeur est bien fermé. Le joueur à la **gauche du donneur** commence.

Petite astuce : oriente toujours le distributeur vers le joueur qui doit jouer, ça évite les prises de bec sur qui appuie !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Comment poser une carte

À ton tour, tu dois poser une carte de ta main sur le **talon**. Pour que ça soit valide, ta carte doit correspondre à la carte du dessus du talon par :

- La **couleur** (ex : rouge sur rouge)
- La **valeur** (ex : un 7 sur n'importe quel autre 7)
- Le **symbole** (ex : une carte Passer sur une autre carte Passer)

Certaines cartes spéciales ont leurs propres règles de pose (voir la section Cartes Action ci-dessous).

Quand on ne peut pas jouer

Si aucune de tes cartes ne correspond, tu dois **appuyer sur le bouton** du distributeur. Attention : le distributeur ne crache pas forcément des cartes à chaque fois ! C'est aléatoire et c'est ça qui rend le jeu palpitant. Si des cartes sortent, tu les ajoutes à ta main. Ensuite, que tu aies reçu des cartes ou non, c'est au joueur suivant de jouer.

Bon à savoir : tu peux aussi choisir volontairement de ne pas jouer une carte qui serait pourtant valide. Dans ce cas, tu appuies sur le bouton du distributeur et tu passes la main.

Les cartes Action

Les cartes de couleur

Inversion : inverse le sens du jeu. Si on jouait vers la gauche, on joue maintenant vers la droite. En début de partie, c'est le donneur qui joue en premier et le jeu part vers la droite.

Passer : le joueur suivant passe son tour, sans jouer ni appuyer sur le bouton. En début de partie, le premier joueur à gauche du donneur passe, et c'est le deuxième qui commence.

Appuyer 2 fois : le joueur suivant doit appuyer **deux fois** sur le bouton du distributeur, puis passe son tour. En début de partie, le joueur à gauche du donneur appuie deux fois, et c'est le deuxième joueur à gauche qui ouvre la manche.

Poser Tout : quand tu joues cette carte, tu poses en même temps **toutes les cartes de la même couleur** que tu as en main ! Par exemple, si tu joues un Poser Tout jaune, tu vides d'un coup toutes tes cartes jaunes sur le talon. On peut aussi poser un Poser Tout sur un autre Poser Tout. Énorme pour se débarrasser de ses cartes d'un coup !

Les cartes sans couleur

Joker : peut être posé après n'importe quelle carte, même si tu pourrais jouer autre chose. Celui qui le joue choisit la **couleur** qui continue. En début de partie, le joueur à gauche du donneur annonce une couleur puis joue.

Appuyer 4 fois : le joueur suivant doit appuyer **quatre fois** sur le bouton du distributeur, puis passe son tour. Cette carte fonctionne aussi comme un Joker : tu choisies la couleur qui suit. En début de partie, le joueur à gauche appuie quatre fois, et c'est le deuxième à gauche qui commence.

Coup Extrême : tu joues cette carte, tu choisies une couleur, et tu désignes **n'importe quel joueur** (même le plus sympa de la table !). Le distributeur est orienté vers lui, et toi tu appuies deux fois sur le bouton. C'est lui qui récupère les cartes éventuellement éjectées. Le jeu

continue avec le joueur suivant dans le sens normal (le deuxième à partir de toi).

Carte à customiser : tu écris toi-même la règle au crayon ! C'est une carte Joker donc jouable à tout moment. Le groupe décide avant la partie combien de ces cartes on intègre (1, 2 ou les 3). Si elle tombe en début de partie, le joueur à gauche choisit la couleur et joue. Si tu aimes les règles maison, tu vas adorer ça. Pour d'autres jeux avec des mécaniques originales, jette un œil aux [règles du Uno Flip](#) ou au [Uno Flex](#) !

[IMAGE_FIN]

Compter les points et fin de partie

Comment marquer des points

Dès qu'un joueur pose sa dernière carte, la manche s'arrête. Ce joueur marque les points correspondant aux cartes encore en main de tous ses adversaires. Voici le tableau des valeurs :

Carte	Points
Cartes numérotées (1 à 9)	Valeur du chiffre
Inversion	20 points
Passer	20 points
Appuyer 2 fois	20 points
Poser Tout	30 points
Appuyer 4 fois	40 points
Joker	50 points
Coup Extrême	50 points
Carte à customiser	50 points

Petite astuce stratégique : essaie de te débarrasser en priorité des cartes à haute valeur (Joker, Coup Extrême) pour ne pas offrir trop de points à l'adversaire si tu te retrouves bloqué !

Annoncer UNO et les pénalités

Quand tu poses ton avant-dernière carte, tu dois crier « **UNO** » (ça veut dire « un » en espagnol, pour dire qu'il t'en reste une !). Si tu oublies et qu'un autre joueur le remarque **avant**

que le joueur suivant n'ait joué, tu dois appuyer **deux fois** sur le bouton du distributeur en guise de pénalité. Par contre, si tu t'en souviens tout seul avant que quelqu'un d'autre ne le signale, tu t'en sors sans pénalité !

Autre pénalité importante : si tu conseilles un autre joueur sur quelle carte jouer, tu dois appuyer **quatre fois** sur le bouton. Alors garde tes conseils pour toi !

Si ta dernière carte est un Coup Extrême, tu dois quand même la jouer normalement (désigner un joueur, appuyer deux fois) avant de remporter la manche.

Fin de partie et victoire

Le premier joueur à atteindre ou dépasser **500 points** remporte la partie ! Autre option : on note les points de chaque joueur à chaque manche, et c'est celui qui a le **moins de points** quand quelqu'un dépasse 500 qui gagne. À vous de choisir votre camp avant de commencer.

Variantes et règles spéciales

À deux joueurs

On adapte légèrement les règles quand vous n'êtes que deux :

- Jouer une carte **Inversion** revient à jouer une carte Passer : tu rejoues immédiatement.
- Jouer une carte **Passer** : tu rejoues immédiatement aussi.
- Quand tu joues **Appuyer 2 fois**, l'adversaire appuie deux fois et c'est toi qui reprends la main.

Jeu défi (mode élimination)

Dans ce mode, chaque joueur accumule les points des cartes qu'il a en main à chaque fin de manche. Quand un joueur dépasse le score limite (500 par exemple), il est **éliminé**. Quand il ne reste que deux joueurs, on applique les règles de la partie à deux. Le dernier en lice gagne.

C'est tendu, c'est fun, c'est le mode parfait pour les soirées compétitives ! Si tu aimes ce style de jeu, tu pourrais aussi craquer pour les [règles de Papayoo](#) ou découvrir [Flip7](#), deux jeux de

cartes tout aussi nerveux.

Recharger le distributeur en cours de partie

Si le talon devient trop grand (comme un jeu de cartes complet), ramasse les cartes du talon en laissant la dernière carte visible, mélange-les bien et recharge le **distributeur**. La partie continue !