

# Règles du Uno Flex

## Comment jouer à Uno Flex

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.
- **Mécanique principale** : Poser des cartes en faisant correspondre couleur, chiffre ou symbole, avec la possibilité de retourner certaines cartes pour changer leur couleur grâce au système Flex.
- **Condition de victoire** : Poser sa dernière carte, ou accumuler 500 points sur plusieurs manches si vous jouez en mode comptage.

Bienvenue dans la version turbo d'UNO ! Si tu connais déjà l'UNO classique, tu vas adorer ce twist. Et si tu débutes, pas de panique : en cinq minutes chrono, tu seras prêt(e) à jouer. Uno Flex, c'est l'UNO qu'on connaît tous, mais avec des cartes à double face qui te donnent une deuxième chance quand tu penses être coincé(e). Malin, non ? Si tu aimes les jeux de cartes dynamiques, jette aussi un œil aux [règles du Uno Flip](#), le cousin tout aussi retors !

## Le matériel de jeu

Dans la boîte, tu trouveras **112 cartes** au total, réparties comme suit :

- **Cartes numérotées classiques** : des cartes de couleur (rouge, jaune, vert, bleu) avec un chiffre de 1 à 9. Certaines d'entre elles affichent une icône « retourner » qui a une utilité spéciale (on en parle juste après).
- **Cartes Flex** : des cartes à deux faces ! Un côté « normal » principal et un côté « Flex » secondaire avec une couleur ou un effet différent. Ce sont les stars du jeu.
- **Cartes Action et Cartes blanches** : des cartes à effets spéciaux, parfois aussi en version Flex.

- **8 cartes Pouvoir** : une par joueur, elles servent de compteur pour savoir si tu peux ou non utiliser le côté Flex de tes cartes.

## La mise en place

C'est rapide, promis ! Voici comment installer la partie :

- Sépare les **8 cartes Pouvoir** du reste du paquet et donne-en une à chaque joueur.
- Chaque joueur pose sa carte Pouvoir devant lui sur la face verte « ✓ ». C'est la face active, celle qui dit « oui, je peux jouer mes cartes Flex ».
- Désigne un donneur, mélange bien les cartes restantes et distribue **7 cartes** à chaque joueur.
- Place le reste des cartes face cachée au centre : c'est la **pioche**.
- Retourne la première carte de la pioche et pose-la face visible : c'est le début du **talon** (la pile de défausse). Si cette première carte est une carte Action, remets-la dans la pioche et retournes-en une autre.
- Le joueur à gauche du donneur commence, et le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Déroulement d'une partie

### Jouer une carte sur le talon

À ton tour, tu dois poser **une seule carte** sur le **talon**. Pour que ça soit valide, ta carte doit correspondre à au moins un des éléments de la carte visible du talon : sa **couleur**, son **chiffre** ou son **symbole**. Simple comme bonjour !

Petite astuce : garde toujours un œil sur le nombre de cartes dans la main de tes adversaires.

Si quelqu'un approche de zéro carte, c'est le moment de sortir tes cartes Action !

### Quand tu n'as pas de carte jouable

Pas de carte qui correspond ? Pas de panique ! Tu **pioches une carte** dans la pioche. Si cette

carte nouvellement piochée est jouable, tu peux la poser immédiatement. Et sache que même si tu as une carte jouable en main, tu as le droit de piocher quand même si tu le préfères.

Parfois, c'est stratégique !

Quand la **pioche** est vide, mélange toutes les cartes du **talon** (sauf la carte du dessus) pour reformer une nouvelle pioche.

## Le système Flex, le grand twist du jeu

### Comment fonctionnent les cartes Flex

Chaque **carte Flex** a deux faces : un côté « normal » (la couleur principale affichée dans l'ovale central) et un côté « Flex » (une couleur ou un effet alternatif). En temps normal, tu joues une carte Flex comme n'importe quelle carte classique, en utilisant son côté « normal ».

Mais voilà où ça devient intéressant : si la carte visible du talon est, disons, verte, et que tu n'as aucune carte verte... mais que tu possèdes une carte Flex dont le côté « Flex » est vert, tu peux l'utiliser ! Tu la poses en t'appuyant sur son côté Flex vert.

**Attention** : une fois que tu joues côté Flex, c'est la couleur du côté « normal » de ta carte (l'ovale central) qui devient la couleur active pour le joueur suivant, pas la couleur Flex que tu viens d'utiliser. Le joueur suivant devra donc faire correspondre cette couleur « normale ».

### La carte Pouvoir : ton compteur Flex

La **carte Pouvoir** devant toi contrôle ton droit d'utiliser le côté Flex :

- Face verte « ✓ » : tu **peux** utiliser le côté Flex de tes cartes.
- Face rouge « ► » : tu **ne peux pas** utiliser le côté Flex. Il faut attendre.

Dès que tu joues une carte en utilisant son côté Flex, tu dois retourner ta carte Pouvoir sur la face rouge. Elle reste rouge jusqu'à ce qu'un des événements suivants se produise :

- Toutes les cartes Pouvoir de tous les joueurs sont simultanément sur la face rouge : tout le monde les retourne sur la face verte en même temps !
- Quelqu'un pose une carte numérotée avec une icône « retourner » : le joueur concerné retourne sa carte Pouvoir.

- Quelqu'un joue une **Carte blanche Retourner toutes** : tous les joueurs retournent leur carte Pouvoir.

## Les cartes Action et leurs effets

### Les cartes Action classiques

Ces cartes peuvent être posées sur une carte Action de la même couleur, en plus des correspondances habituelles.

- **Carte +2** : le joueur suivant pioche 2 cartes et passe son tour.
- **Carte Passer** : le joueur suivant passe son tour.
- **Carte Inverser** : le sens du jeu s'inverse (sens des aiguilles d'une montre ↔ sens inverse).
- **Carte blanche Retourner toutes** : tous les joueurs retournent leur carte Pouvoir (de vert à rouge ou de rouge à vert). Le joueur qui la pose choisit la couleur pour continuer la partie.

### Les cartes Action Flex (double face !)

Ces cartes ont un côté normal qui reproduit un effet classique, et un côté Flex avec un effet alternatif souvent plus dévastateur (ou plus malin). Pour jouer leur côté Flex, les règles de la carte Pouvoir s'appliquent !

- **Carte +2 Flex** : côté normal = +2 classique. Côté Flex = tous les autres joueurs piochent 1 carte, mais le joueur suivant ne perd pas son tour.
- **Carte Passer Flex** : côté normal = Passer classique. Côté Flex = « Passer Tous » : tout le monde est ignoré et le tour revient directement à toi !
- **Carte blanche Flex +2 ciblés** : côté normal = Carte blanche classique (tu choisies la couleur). Côté Flex = tu choisies QUI pioche 2 cartes, et le jeu continue avec le joueur suivant normalement.
- **Carte blanche Flex Piger tous** : côté normal = Carte blanche classique. Côté Flex = tous les autres joueurs piochent 2 cartes, et le joueur suivant ne perd pas son tour.

- **Carte blanche Flex +4** : côté normal = fonctionne comme un +4 classique avec possibilité de défi (voir ci-dessous). Côté Flex = tu choisis QUI pioche 4 cartes, le jeu continue normalement.

## La règle du défi pour la Carte blanche +4

La **Carte blanche +4** est puissante, mais elle a une règle importante : tu ne peux la jouer que si tu n'as **aucune carte en main qui correspond à la couleur active du talon**. Si tu la joues quand même à tort, tu prends un risque !

Le joueur suivant peut soit accepter de piocher 4 cartes et passer son tour, soit lancer un **défi** :

- Si tu n'avais effectivement pas de carte correspondante : le joueur challenger pioche 6 cartes et perd son tour.
- Si tu avais bel et bien une carte correspondante en main : c'est toi qui pioches 4 cartes (et le challenger n'en pioche aucune).

Dans les deux cas, tu choisis quand même la nouvelle couleur active. Et pour le défi, tu devras montrer ta main entière. Note que les Cartes blanches comptent aussi comme correspondance valide !

## Annoncer « UNO ! »

Quand tu n'as plus qu'**une seule carte en main**, tu dois crier « **UNO !** » immédiatement. Si un adversaire s'en aperçoit avant toi et l'annonce avant que le joueur suivant commence son tour, tu dois piocher 2 cartes de pénalité. Alors, ne l'oublie pas !

[IMAGE\_FIN]

## Compter les points (mode optionnel)

Envie de jouer en plusieurs manches ? Voici le mode comptage de points. Quand un joueur pose sa dernière carte et remporte la manche, il marque des points en fonction des cartes restantes dans les mains de ses adversaires. Le premier à atteindre **500 points** remporte la partie !

Type de carte	Valeur en points
Cartes numérotées (1 à 9)	Valeur indiquée sur la carte
Cartes Action (Passer, Inverser, +2, Passer Flex, Inverser Flex, +2 Flex)	20 points chacune
Cartes blanches (Carte blanche Flex +2 ciblés, Piger tous, +4, Retourner toutes)	50 points chacune

Conseil stratégique : si tu sens que la partie va se terminer bientôt, essaie de te débarrasser en priorité de tes cartes blanches et cartes Action. 50 points dans la main de l'adversaire gagnant, ça fait très mal au classement !

## Une astuce pour les joueurs daltoniens

Bonne nouvelle pour tout le monde : chaque carte numérotée d'Uno Flex possède des **encoches graphiques** distinctives sous le numéro, permettant d'identifier la couleur même sans percevoir les teintes. Toutes les formes de daltonisme sont prises en compte. C'est une attention vraiment cool de la part des créateurs du jeu !

## Et maintenant, à toi de jouer !

Tu as maintenant toutes les clés en main pour lancer ta première partie d'Uno Flex. Si tu cherches d'autres jeux de cartes sympas à découvrir, les [règles de Papayoo](#) valent le détour pour une ambiance survoltée, et si tu veux un jeu de cartes plus posé mais tout aussi malin, va jeter un œil aux [règles de Faraway](#). Et pour les amateurs de jeux rapides et nerveux, [Flip7](#) est une belle découverte. Maintenant, mélange les cartes, distribue, et que le meilleur gagne !