

# Règles du Uno Flip

## Comment jouer à Uno Flip

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Se débarrasser de toutes ses cartes en main avant les autres joueurs.
- **Mécanique principale** : Poser des cartes sur le **talon** en faisant correspondre couleur ou chiffre, tout en gérant le basculement entre le **côté clair** et le **côté sombre** des cartes.
- **Condition de victoire** : Le premier joueur à atteindre **500 points** remporte la partie.

## Le contenu de la boîte

Uno Flip contient **112 cartes** à double face. Chaque carte a un **côté clair** (contour blanc) et un **côté sombre** (contour noir). Voici ce que tu trouveras de chaque côté :

### Côté clair

- 18 cartes bleues, 18 vertes, 18 rouges et 18 jaunes numérotées de 1 à 9
- 8 cartes **+1** (2 par couleur)
- 8 cartes **Inversion** (2 par couleur)
- 8 cartes **Passer** (2 par couleur)
- 8 cartes **Flip** (2 par couleur)
- 4 cartes **blanches** (joker de couleur)
- 4 cartes **blanches +2**

### Côté sombre

- 18 cartes roses, 18 turquoise, 18 orange et 18 violettes numérotées de 1 à 9

- 8 cartes **+5** (2 par couleur)
- 8 cartes **Inversion** (2 par couleur)
- 8 cartes **Passer tous un tour** (2 par couleur)
- 8 cartes **Flip** (2 par couleur)
- 4 cartes **blanches** (joker de couleur)
- 4 cartes **blanches Piger une couleur**

## La mise en place

Avant de lancer la partie, quelques petites étapes à respecter !

D'abord, vérifie que toutes les cartes sont bien alignées dans le même sens : **côté clair** d'un côté, **côté sombre** de l'autre. C'est la base de tout !

Ensuite, chaque joueur pioche une carte et révèle son **côté clair**. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé devient le **donneur** (attention : les cartes avec un symbole comptent pour zéro à cette étape).

Le donneur mélange bien les cartes et distribue **7 cartes à chaque joueur**. Tiens tes cartes de façon à voir toi-même le **côté clair**, et à montrer le **côté sombre** aux autres.

Le reste des cartes est posé au centre, **côté clair vers le bas** : c'est la **pioche**. La première carte de la pioche est retournée **côté clair vers le haut** pour démarrer le **talon**.

Si cette première carte retournée est une carte Action, voici ce qui se passe : une carte Passer fait passer le premier joueur, une carte Inversion fait jouer le donneur en premier (puis le jeu tourne à droite), une carte +1 oblige le premier joueur à piger une carte et à passer, et si c'est une carte blanche ou blanche +2, elle est remise dans la pioche et on en tire une autre.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Déroulement d'une manche

C'est le joueur à la **gauche du donneur** qui commence. Le jeu démarre toujours du **côté clair**.

À chaque tour, tu dois poser une carte sur le **talon** en respectant une des règles suivantes :

- Même **couleur** que la carte visible
- Même **chiffre** que la carte visible

- Même **symbole** (type de carte Action) que la carte visible
- Une **carte blanche** peut toujours être jouée, peu importe la carte du talon

Si tu n'as aucune carte jouable, tu dois **piger une carte** dans la **pioche**. Si cette carte est jouable, tu peux la poser immédiatement. Sinon, tu passes ton tour.

Tu peux aussi choisir volontairement de **ne pas jouer** une carte que tu as déjà en main : dans ce cas, tu piges une carte. Si elle est jouable, tu peux la jouer, mais tu ne peux pas revenir sur une carte déjà dans ta main.

Petite astuce : garde toujours un œil sur le nombre de cartes que tes adversaires ont en main, ça te donnera une idée de l'urgence de la situation !

## Le basculement côté sombre grâce à la carte Flip

C'est LA grosse nouveauté d'Uno Flip ! Quand quelqu'un joue une carte **Flip**, tout le monde retourne ses cartes, la **pioche** est retournée et le **talon** aussi (la carte Flip se retrouve en dessous). Le jeu continue désormais du **côté sombre**, avec des cartes Action bien plus redoutables !

Cela dure jusqu'à ce qu'une autre carte **Flip** soit jouée, et on revient alors du **côté clair**. Et ainsi de suite !

## Crier UNO quand il le faut

Dès que tu poses ton avant-dernière carte, tu dois crier «**UNO**» immédiatement. Si un adversaire te reprend avant que le joueur suivant n'ait joué, tu dois piger **2 cartes de pénalité**. Ne l'oublie pas, c'est souvent là que les parties basculent !

## Les cartes Action du côté clair

Voici le détail de chaque carte spéciale disponible du **côté clair** :

### Cartes Action standards côté clair

- **+1** : le joueur suivant pioche 1 carte et passe son tour. Jouable sur une même couleur ou

sur une autre carte +1.

- **Inversion** : le sens du jeu s'inverse. Jouable sur une même couleur ou sur une autre carte Inversion.
- **Passer** : le joueur suivant passe son tour. Jouable sur une même couleur ou sur une autre carte Passer.
- **Flip** : le jeu bascule du côté clair au côté sombre. Jouable sur une même couleur ou sur une autre carte Flip.

## Cartes blanches côté clair

- **Carte blanche** : tu peux changer la couleur en cours (ou la garder). Jouable après n'importe quelle carte, même si tu en as une autre valide.
- **Carte blanche +2** : tu changes la couleur ET le joueur suivant pioche 2 cartes et passe son tour. Attention, tu ne peux jouer cette carte que si tu n'as **aucune carte de la couleur demandée** (sauf si tu as une carte Action ou un chiffre identique). Un adversaire peut te lancer un défi si tu l'as jouée illégalement : si tu as tort, c'est toi qui piocheras les 2 cartes. Si tu avais raison, c'est le challenger qui pioche 4 cartes !

## Les cartes Action du côté sombre

Le **côté sombre** monte sérieusement la pression ! Les pénalités sont bien plus lourdes, sois prêt(e) !

### Cartes Action standards côté sombre

- **+5** : le joueur suivant pioche 5 cartes et passe son tour. Jouable sur une même couleur ou sur une autre carte +5.
- **Inversion** : le sens du jeu s'inverse. Fonctionne comme du côté clair.
- **Passer tous un tour** : tout le monde passe son tour, sauf toi ! Tu rejoues donc immédiatement. Jouable sur une même couleur ou sur une autre carte Passer tous un tour.
- **Flip** : le jeu rebascule du côté sombre au côté clair. Jouable sur une même couleur ou sur

une autre carte Flip.

## Cartes blanches côté sombre

- **Carte blanche** : tu changes la couleur (ou tu la gardes). Jouable après n'importe quelle carte.
- **Carte blanche Piger une couleur** : tu désignes une couleur et le joueur suivant doit piger des cartes dans la pioche jusqu'à en trouver une de cette couleur, puis il passe son tour. Tu ne peux jouer cette carte que si tu n'as **aucune carte de la couleur demandée**. Même principe de défi que la carte blanche +2 du côté clair : si le challenge est gagné par celui qui est accusé, c'est le challenger qui pioge jusqu'à la couleur + 2 cartes supplémentaires !

Avertissement amical : le côté sombre peut retourner une partie en un clin d'œil. Garde tes cartes **Flip sombres** au chaud pour les moments stratégiques !

[IMAGE\_FIN]

## Fin de manche et comptage des points

La manche se termine dès qu'un joueur pose sa **dernière carte**. Ce joueur remporte les points des cartes encore en main chez tous les autres joueurs.

Petite précision importante : si la dernière carte jouée est une carte **+1, +5, blanche +2 ou blanche Piger une couleur**, le joueur suivant doit quand même piger les cartes prévues, et celles-ci sont comptabilisées dans les points.

Si la **pioche** est épuisée avant la fin de la manche, on mélange les cartes du **talon** pour reformer une pioche, et on continue.

Type de carte	Points
Cartes numérotées (1 à 9)	Valeur du chiffre
Carte +1	10 points
Carte +5	20 points
Carte Inversion	20 points
Carte Passer	20 points

Type de carte	Points
Carte Flip	20 points
Carte Passer tous un tour	30 points
Carte blanche	40 points
Carte blanche +2	50 points
Carte blanche Piger une couleur	60 points

Si personne n'a encore atteint **500 points**, on mélange toutes les cartes et on repart pour une nouvelle manche !

## Victoire et variante de pointage

Le premier joueur à atteindre ou dépasser **500 points** remporte la partie. Félicitations à lui !

Tu peux aussi jouer avec une variante : chaque joueur note ses propres points à chaque manche. Quand un joueur dépasse 500 points, c'est celui qui a le **moins de points** au total qui est déclaré vainqueur. Cette version rallonge un peu la partie et punit moins sévèrement les mauvaises manches.

Si tu aimes les jeux de cartes qui tiennent en haleine, jette un œil aux [règles du Uno Flex](#) pour découvrir une autre variante pimentée du célèbre Uno. Tu peux aussi te laisser tenter par les [règles de Flip7](#), un jeu de cartes nerveux où l'accumulation de chiffres peut te coûter très cher. Et si tu cherches quelque chose de plus posé mais tout aussi stratégique, les [règles de Papayoo](#) ou les [règles de Faraway](#) valent vraiment le détour !