

Règles du Uno Splash

Comment jouer à Uno Flip Splash

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes à chaque manche pour marquer des points.
- **Mécanique principale** : Jouer des cartes en les associant par couleur, chiffre ou symbole, avec un côté clair et un côté sombre qui peuvent s'inverser à tout moment.
- **Condition de victoire** : Le premier joueur à atteindre 500 points remporte la partie.

Le matériel de jeu

Dans la boîte, vous trouverez **108 cartes double face** et un mousqueton pour transporter le tout facilement. Chaque carte a un **côté clair** (bordure blanche) et un **côté sombre** (bordure noire). C'est ce qui rend Uno Flip Splash unique !

Le côté clair

- **Cartes numérotées** : 18 cartes bleues, 18 vertes, 18 rouges, 18 jaunes (chiffres 1 à 9).
- **Cartes action** : +1, Inversion, Passage, Flip (2 de chaque couleur).
- **Cartes joker** : 2 Wild (joker simple) et 2 Wild Draw Two (+2 joker).

Le côté sombre

- **Cartes numérotées** : 18 cartes roses, 18 turquoise, 18 oranges, 18 violettes (chiffres 1 à 9).
- **Cartes action** : +5, Inversion, Skip Everyone (tout le monde passe), Flip (2 de chaque couleur).

- **Cartes joker** : 2 Wild (joker simple) et 2 Wild Draw Color (joker dévastateur).

La mise en place

Avant de lancer la partie, voici comment préparer la table en quelques étapes simples :

- Vérifiez que toutes les cartes sont bien alignées dans le même sens : le **côté clair** d'un côté, le **côté sombre** de l'autre.
- Chaque joueur pioche une carte et révèle son côté clair. Celui qui a le **chiffre le plus élevé** est le donneur (les cartes action comptent pour zéro).
- Le donneur mélange et distribue **7 cartes** à chaque joueur. Tenez vos cartes avec le côté clair face à vous.
- Le reste des cartes forme la **pioche**, posée face côté sombre vers le haut.
- La première carte de la pioche est retournée pour démarrer la **défausse** (côté clair visible). Si c'est une carte action, consultez les règles spéciales ci-dessous.

Petite astuce : gardez vos cartes bien serrées et cachées, car vos voisins ne demandent qu'à savoir ce que vous avez en main !

Le déroulement d'une manche

C'est le joueur à gauche du donneur qui commence. À votre tour, vous devez **poser une carte de votre main** sur la défausse en respectant l'une de ces trois règles :

- La carte a la **même couleur** que celle du dessus de la défausse.
- La carte a le **même chiffre ou le même symbole** que celle du dessus.
- Vous jouez une **carte Wild** (joker), toujours jouable quelle que soit la situation.

Si vous n'avez aucune carte jouable, vous piochez **une carte** dans la pioche. Si cette carte est jouable, vous pouvez la poser immédiatement. Sinon, le tour passe au joueur suivant. Vous pouvez aussi choisir de ne pas jouer une carte que vous avez, mais dans ce cas vous devez quand même piocher une carte, et vous ne pouvez jouer que cette carte nouvellement piochée si elle est jouable.

Quand il ne vous reste **plus qu'une seule carte**, criez « **UNO** » ! Si quelqu'un vous attrape avant que le joueur suivant ne joue, vous devrez piocher 2 cartes de pénalité. Ne l'oubliez pas,

c'est souvent là que les parties se gagnent ou se perdent !

Les cartes spéciales du côté clair

Les cartes action classiques

- **+1 (Draw One)** : le joueur suivant pioche 1 carte et passe son tour. Se joue sur la même couleur ou sur une autre carte +1.
- **Inversion (Reverse)** : le sens du jeu s'inverse. Se joue sur la même couleur ou sur une autre Inversion. Si c'est la première carte retournée au début, le donneur joue en premier et le jeu part vers la droite.
- **Passage (Skip)** : le joueur suivant passe son tour. Se joue sur la même couleur ou sur un autre Passage. Si c'est la première carte, c'est le joueur à gauche du donneur qui est sauté, donc c'est son voisin qui commence.

Les cartes joker

- **Wild** : vous choisissez la couleur qui continue le jeu. Jouable à tout moment même si vous avez une carte jouable. Si c'est la première carte retournée, le joueur à gauche du donneur choisit la couleur.
- **Wild Draw Two (+2)** : vous choisissez la couleur ET le joueur suivant pioche 2 cartes et passe son tour. Attention, vous ne pouvez la jouer que si vous n'avez pas de carte de la même couleur que la défausse (avoir un chiffre ou un symbole identique est autorisé). Si vous pensez qu'un joueur triche en la jouant illégalement, vous pouvez le défier : s'il est coupable, c'est lui qui pioche les 2 cartes. S'il est innocent, vous piochez 4 cartes. Si c'est la première carte retournée, remettez-la dans le paquet et retournez-en une autre.

La carte Flip

C'est la star du jeu ! Quand vous jouez une carte **Flip**, tout bascule du côté clair vers le **côté sombre**. Voici comment procéder :

- Retournez la **défausse** (la carte Flip se retrouve en dessous).

- Retournez la **pioche**.
- Chaque joueur retourne sa **main** pour jouer avec le côté sombre.

Si après le flip un **Wild** se retrouve sur le dessus de la défausse, c'est le joueur qui vient de jouer le Flip qui choisit la couleur. Cette carte se joue uniquement sur la même couleur ou sur une autre carte Flip.

[IMAGE_MATERIEL]

Les cartes spéciales du côté sombre

Bienvenue dans la zone de turbulences ! Le côté sombre, c'est là que ça fait vraiment mal. Les pénalités sont bien plus lourdes, alors accrochez-vous !

Les cartes action sombres

- **+5 (Draw Five)** : le joueur suivant pioche 5 cartes et passe son tour. Se joue sur la même couleur ou sur une autre carte +5.
- **Inversion (Reverse)** : identique au côté clair, le sens s'inverse. Se joue sur la même couleur ou sur une autre Inversion.
- **Skip Everyone** : tout le monde passe son tour sauf vous ! Vous rejouez directement. Se joue sur la même couleur ou sur un autre Skip Everyone.

Les cartes joker sombres

- **Wild** : vous choisissez la couleur qui continue le jeu. Jouable à tout moment.
- **Wild Draw Color** : le joueur suivant pioche des cartes jusqu'à obtenir une couleur que vous choisissez, puis passe son tour. Il peut piocher beaucoup, beaucoup de cartes... Il doit montrer la carte de la bonne couleur pour prouver qu'il a arrêté de piocher au bon moment. Comme pour le Wild Draw Two, vous ne pouvez la jouer que si vous n'avez pas de carte de la même couleur que la défausse. Même système de défi : si le joueur est innocent, vous piochez jusqu'à la couleur choisie plus 2 cartes supplémentaires !

La carte Flip côté sombre

Quand un joueur joue une carte **Flip** côté sombre, tout rebascule vers le **côté clair** ! Même procédure : retournez la défausse, la pioche, puis chaque main. Attention : si une carte action (Skip, Inversion, +5) apparaît sur le dessus de la défausse après ce flip, elle n'est **pas réactivée**. Le joueur suivant doit simplement jouer une carte de même couleur ou de même type. En revanche, si c'est un Wild, c'est le joueur suivant dans l'ordre qui choisit la couleur.

[IMAGE_FIN]

Le décompte des points

Quand un joueur pose sa dernière carte, la manche s'arrête. Il marque les points des cartes encore en main de tous les autres joueurs. Voici le tableau des valeurs :

Carte	Points
Cartes numérotées (1 à 9)	Valeur faciale
Draw One (+1)	10 points
Draw Five (+5)	20 points
Inversion (Reverse, côtés clair et sombre)	20 points
Skip (Passage)	20 points
Skip Everyone	30 points
Flip (côtés clair et sombre)	20 points
Wild (côtés clair et sombre)	40 points
Wild Draw Two (+2 joker)	50 points
Wild Draw Color	60 points

Attention : comptez toujours les points en fonction du **côté actif au moment où la manche se termine** (côté clair ou côté sombre). Si personne n'a vidé sa main quand la pioche est épuisée, on **rebat la défausse** pour reformer une pioche et on continue.

Si la dernière carte jouée est une carte +1, +5, Wild Draw Two ou Wild Draw Color, le joueur suivant doit tout de même piocher les cartes indiquées avant la fin de la manche, et ces cartes comptent dans le score final.

La fin de la partie et le vainqueur

Dès qu'un joueur atteint **500 points**, la partie s'arrête et ce joueur remporte la victoire ! Si vous préférez une variante plus longue à jouer, vous pouvez aussi compter les points à la charge de chaque joueur : celui qui dépasse 500 points perd, et le **joueur avec le moins de points** gagne. C'est une façon de garder tout le monde en compétition jusqu'au bout !

Vous adorez les jeux de cartes dynamiques ? Si Uno Flip Splash vous plaît, jetez un œil aux [règles du Uno Flip](#) pour comparer les deux versions, ou découvrez les [règles du Uno Extrême](#) pour encore plus de sensations. Vous pouvez aussi essayer [Papayoo](#), un jeu de cartes malin qui plaît autant aux novices qu'aux habitués, ou vous lancer dans [Flip7](#) si vous aimez le frisson du risque calculé !