

Règles du Uno No Mercy

Comment jouer au Uno No Mercy

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Se débarrasser de toutes ses cartes ou faire exploser la main de ses adversaires.
- **Mécanique principale** : Poser une carte qui correspond à la couleur, au chiffre ou au symbole de la précédente.
- **Condition de victoire** : Être le dernier joueur en lice ou poser sa dernière carte en premier.

Imaginez un Uno classique, mais avec un grain de folie supplémentaire et zéro pitié pour vos amis. C'est exactement ça, le Uno No Mercy. On garde la base que tout le monde connaît, et on ajoute des cartes pour faire ramasser 6 ou 10 cartes d'un coup à son voisin. Oui, vous avez bien lu. Installez-vous, je vous explique tout pour que vous puissiez lancer votre première partie en cinq minutes chrono.

Le matériel et la mise en place

La boîte contient 168 cartes, c'est beaucoup plus qu'un Uno standard. Avant de commencer, choisissez un donneur. Petit conseil d'ami : avec autant de cartes, le mélange peut être laborieux. Divisez le paquet en plusieurs piles et faites mélanger chaque joueur, ça ira beaucoup plus vite.

Une fois le paquet bien battu, distribuez **7 cartes** à chaque joueur. Posez le reste des cartes face cachée au centre de la table : c'est la **pioche**. Retournez la première carte de la pioche et placez-la à côté, face visible : c'est le début de la **défausse** (le talon). Si cette première carte est une carte Action, oubliez-la et retournez-en une autre, sinon ça part en cacahuète dès le

début.

Le joueur à la gauche du donneur démarre, et on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le déroulement d'une partie

À votre tour, vous devez poser une carte sur la **défausse**. Pour qu'une carte soit jouable, elle doit correspondre à la carte du dessus par au moins un de ces trois critères : la **couleur**, le **chiffre** ou le **symbole**.

Si vous n'avez rien qui correspond dans votre main, vous piochez. Et attention, c'est là que ça change du Uno classique : vous piochez jusqu'à obtenir une carte jouable. Pas une seule carte, autant qu'il en faut. Vous pouvez ensuite poser cette carte immédiatement si vous le souhaitez.

Crier UNO au bon moment

Comme dans le jeu original, quand il ne vous reste qu'une seule carte en main, vous devez crier **UNO** avant que le tour passe au joueur suivant. Si un adversaire vous prend la main dans le sac et le crie avant vous, vous piochez **2 cartes** en pénalité. Restez vigilants, c'est facile de se faire avoir dans le feu de l'action.

Les deux façons de gagner

C'est là que le jeu devient vicieux. Vous pouvez gagner de deux manières : soit en posant votre dernière carte (la voie classique), soit en éliminant tous les autres joueurs grâce à la règle de la **Pitié** dont je vous parle juste après.

[IMAGE_MATERIEL]

Les règles spéciales qui changent tout

Voilà ce qui transforme votre partie tranquille en boucherie cartonnée. Ces quatre règles s'appliquent en permanence.

La pénalité augmentée (le contre)

Quand un adversaire vous balance une carte +X (un +2, +4, +6 ou +10), vous pouvez vous défendre en posant une autre carte +X de valeur **égale ou supérieure**. La pénalité s'additionne et passe au joueur suivant. Exemple : on vous joue un +4, vous posez un +6, le joueur d'après doit piocher 10 cartes... sauf s'il a aussi un +6 ou plus pour relancer la machine. Ça continue jusqu'à ce qu'un pauvre malheureux ne puisse plus contrer et ramasse tout. Petite astuce : gardez précieusement vos grosses cartes +X pour vos retours de bâton.

La règle de la Pitié

Si un joueur se retrouve avec **25 cartes ou plus** en main, il est tout simplement éliminé de la partie. Ses cartes sont mises de côté en attendant le prochain mélange de la pioche. C'est brutal, mais c'est dans le nom du jeu.

L'échange du 7

Quand vous posez un **7** (peu importe la couleur), vous **devez** échanger toute votre main avec celle d'un autre joueur de votre choix. Une arme redoutable quand vous avez un paquet de cartes et que votre voisin n'en a presque plus.

Le passage du 0

Quand un **0** est posé, tous les joueurs passent simultanément leur main au joueur suivant dans le sens du jeu. Le chaos garanti. Si vous aimez ce genre d'interactions vicieuses, jetez aussi un œil aux [règles du Skip-Bo](#), c'est dans le même esprit familial mais piquant.

Les cartes Action en détail

Voici toutes les cartes spéciales que vous allez croiser. Préparez-vous mentalement.

Les cartes Action colorées

- **+2** : le joueur suivant pioche 2 cartes et passe son tour.
- **+4** : le joueur suivant pioche 4 cartes et passe son tour.
- **Passer** : le joueur suivant saute son tour.
- **Inverser** : on change le sens du jeu. À deux joueurs, vous rejouez immédiatement.
- **Poser tout** : vous posez d'un coup toutes les cartes de votre main qui ont la même couleur que cette carte. Glissez les cartes supplémentaires sous la carte Poser tout.
- **Passer tout le monde** : tous les autres joueurs sautent leur tour, vous rejouez immédiatement.

Les cartes blanches (noires multicolores)

- **Inverser +4** : on inverse le sens, et le nouveau joueur suivant pioche 4 cartes et perd son tour. À deux joueurs, c'est l'adversaire qui passe et c'est vous, le poseur, qui ramassez 4 cartes (vous pouvez heureusement contrer avec la pénalité augmentée).
- **+6** : le joueur suivant pioche 6 cartes et perd son tour.
- **+10** : le joueur suivant pioche 10 cartes et perd son tour. Oui, dix. Aïe.
- **Roulette des couleurs** : le joueur suivant choisit une couleur, puis retourne les cartes de la pioche une à une jusqu'à tomber sur cette couleur. Il ramasse tout dans sa main et passe son tour. Les cartes blanches ne comptent pas comme une couleur valide.

Conseil de survie : la **Roulette des couleurs** est imprévisible, ne la jouez pas à la légère, vous pourriez sauver votre adversaire en lui faisant piocher seulement une carte... ou le détruire en lui en faisant ramasser quinze. Si ce style de chaos vous parle, les [règles d'Odin](#) proposent aussi des retournements de situation savoureux.

[IMAGE_FIN]

Compter les points (variante optionnelle)

Si vous voulez jouer sur plusieurs manches plutôt qu'en mort subite, voici le système de score officiel. Le gagnant de la manche récolte les points correspondant aux cartes restant dans les mains de ses adversaires. Le premier à atteindre **1000 points** remporte la partie.

Type de carte	Valeur en points
Cartes numérotées (0 à 9)	Valeur indiquée sur la carte
Carte Action colorée (Passer, Inverser, +2, +4, Poser tout, Passer tout le monde)	20 points
Carte blanche Action (Inverser +4, +6, +10, Roulette des couleurs)	50 points
Bonus par joueur éliminé pendant la partie	250 points

Notez bien : quand un joueur est éliminé par la règle de la Pitié, ses cartes ne sont pas comptées dans le décompte final, mais le bonus de 250 points par élimination est énorme. Si vous aimez les jeux où chaque manche compte, regardez aussi les [règles de Jaipur](#) ou les [règles de Citadelles](#), deux excellents jeux qui se jouent en plusieurs manches.

Voilà, vous savez tout. Distribuez vos 7 cartes, oubliez l'amitié pendant une petite heure, et amusez-vous bien. Bonne partie.