

UNPLUGGED

Un jeu créé par des joueurs pour des joueurs

UNO UNPLUGGED

Pour 4 à 10 joueurs, à partir de 7 ans. (Le jeu Unplugged est cependant plus riche à partir de 5 joueurs)

Pour jouer à 3, retirez les cartes suivantes : 1 Echange, 1 Vache, 1 "+8", 1 Boomerang, 1 Non et 1 Dérivation

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier joueur à marquer 500 points (voir chapitre SCORE), en se débarrassant le premier au cours des différentes manches, des 7 cartes qui lui auront été distribuées.

CONTENU DU JEU A PREPARER

Achetez deux jeux de "Uno standard". L'un pourra par exemple être la version "DELUXE", ce qui vous permettra d'avoir un distributeur en plastique pour la Pioche et le Talon. L'autre servira seulement à récupérer des cartes pour fabriquer les cartes spéciales du Uno Unplugged.

Pour fabriquer ces cartes, imprimez (en couleur) les pages 7, 8 et 9 de ce document. Découpez ensuite les illustrations des cartes supplémentaires de façon à obtenir des vignettes d'environ 53mm de large sur 79mm de haut et collez-les sur les cartes du second jeu acheté à cet effet...

135 cartes réparties de la façon suivante :

- 19 cartes bleues, numérotées entre 0 et 9
- 19 cartes rouges, numérotées entre 0 et 9
- 19 cartes jaunes, numérotées entre 0 et 9
- 19 cartes vertes, numérotées entre 0 et 9
- 8 cartes "+2", (2 de chaque couleur)
- 8 cartes "INVERSION", (2 de chaque couleur)
- 8 cartes "PASSE TON TOUR", (2 de chaque couleur)
- 5 cartes "JOKER"
- 4 cartes "+4"
- 5 cartes "+4?"
- 1 carte "+8"
- 4 cartes "Échange"
- 4 cartes "Coup de bol", (1 de chaque couleur)
- 2 cartes "Fouine"
- 1 carte "Vache"
- 1 carte "Générosité"
- 1 carte "Vache folle"
- 1 carte "Inversion"
- 4 cartes "Boomerang"
- 3 cartes "Dérivation"
- 5 cartes "Non"
- 1 carte "Trésor"
- 1 carte "Effet Plus"
- 2 cartes "Pingouin"

PRÉPARATION DU JEU

Mélanger soigneusement les cartes et en distribuer 7 à chaque joueur (2 à chaque fois maximum).

Faire une pile avec le reste des cartes, faces cachées : Elle constituera LA PIOCHE.

Retourner la première carte de la pioche, pour la poser face visible à côté de la pioche, afin de commencer LE TALON. Cette carte servira comme base de départ. Attention, certaines cartes ne permettent pas de démarrer (cf chapitre suivant). Si l'une de ces cartes est retournée au départ, il vous faudra la remettre dans le talon et le mélanger à nouveau.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur situé à gauche de celui qui a distribué les cartes commence à jouer. Il doit recouvrir la carte supérieure du talon par une carte de la même couleur, ou portant le même numéro ou le même symbole que celle-ci. Cependant, il n'est pas possible de démarrer la partie avec les cartes à fonds mauves, ni avec les cartes "+4" et "+8" ! Si une carte de ce type est retournée pour débiter la partie, il vous faudra la remettre dans le talon et retourner la suivante. Par exemple, si la carte supérieure du talon est un 7 rouge, il peut soit jouer n'importe quelle carte rouge ou un 7 de n'importe quelle couleur. Il peut également jouer une carte joker (voir chapitre CARTES SPÉCIALES plus loin). Si le joueur ne possède pas de cartes lui offrant une de ces possibilités, il doit alors tirer la carte supérieure de la pioche. Si cette carte peut être jouée, il peut alors la jouer, en la posant sur la talon sinon il passe son tour, en conservant bien évidemment cette carte supplémentaire.

Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit immédiatement annoncer à haute voix "UNO" pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus qu'une seule carte en main. S'il oublie, et qu'un de ses adversaires s'en aperçoit et le lui fait remarquer, il doit alors tirer deux cartes de pénalité dans la pioche.

A son tour, il est permis de ne pas jouer, même si l'on possède une carte jouable. Il faut alors tirer une carte de la pioche. Si elle est "Jouable", celle-ci peut alors être jouée immédiatement.

Le joueur qui s'est débarrassé le premier de toutes ses cartes est le vainqueur de la manche. On établit les scores de cette manche (voir chapitre SCORE) et on engage alors la manche suivante.

Conventions

LE DONNEUR

Au début de la partie, on définit d'une manière au choix quel sera le premier donneur. Pour les manches suivantes ce sera à tour de rôle, dans le sens horaire. Le joueur situé à gauche du donneur joue le premier.

LE TALON

La première carte de la pioche est posée face visible à côté de la pioche, afin d'entamer le talon. Cette carte sert de base de départ. Si la première carte ainsi retournée est une carte à fond mauve, un +4? ou encore un +8, on retourne la suivante. Ce, jusqu'à ce qu'une carte permette de démarrer...

LES CARTES SPÉCIALES DU JEU DE BASE

● "+2"

Nombre de points : 20

Lorsque cette carte est jouée, dans tous les cas le joueur suivant doit tirer 2 cartes dans la pioche et passe son tour. Il peut également se défendre en jouant une des cartes suivantes "Dérivation, Boomerang, Non" Le "+2" ne peut être joué que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte "+2"

● "Changement de sens" (flèches)

Nombre de points : 20

Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change. Autrement dit, si le jeu évoluait jusque là dans le sens des aiguilles d'une montre, il devra évoluer maintenant dans le sens inverse... Jusqu'à ce qu'une autre carte Changement de sens soit jouée.

Idem si c'est la première carte du talon et qu'elle sert à démarrer la partie : Le premier à jouer sera alors le joueur situé à droite du donneur.

● "Passe ton tour" (Sens interdit)

Nombre de points : 20

Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant passe purement et simplement son tour. Si c'est la première carte du talon, le premier à jouer sera alors le 2ème joueur situé à gauche du donneur.

Une telle carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte "Passe ton tour".

● "Joker" (Sens interdit)

Nombre de points : 50

Le joueur qui dépose cette carte peut choisir la couleur (il annoncera son choix en jouant la carte) ou de continuer dans la couleur demandée, peu importe le numéro. Si c'est la première carte du talon, le donneur choisira alors la couleur de départ, ce bien sûr, avant de consulter son jeu.

Une telle carte peut-être jouée après n'importe quelle autre carte.

LES CARTES SPÉCIALES DU JEU UNPLUGGED

● "Non"

Nombre de points : 20



C'est la seule carte qui peut être jouée à tout moment. Même en dehors de son tour, un joueur peut poser la carte Non. Cette carte annule purement et simplement la dernière carte jouée. Attention, pour annuler ainsi la dernière carte jouée, celle-ci ne doit pas avoir déjà été résolue. Par exemple, on ne peut plus annuler un "+2" si le joueur pénalisé a déjà commencé à piocher. Pour cette raison il faut être rapide et crier NON avant même de jouer cette carte, pour STOPPER momentanément le jeu. Notez, qu'il est possible, à tout moment, de terminer la manche avec cette carte !

● "+4"

Nombre de points : 50

Cette carte bien particulière permet de pénaliser le joueur suivant tout en remplissant les fonctions de joker. Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit tirer 4 cartes dans la pioche et passer son tour. MAIS, cette carte ne peut être jouée par un joueur que s'il n'a en main aucune autre carte de la couleur demandée.

Le joueur pénalisé peut se défendre en jouant une des cartes suivante "Dérivation, Boomerang, Non" Avec une telle carte, il est donc possible de bluffer... Cependant, calculez vos risques ! (Voir chapitre PÉNALITÉ).

● "+4?"

Nombre de points : 50



Cette carte se joue de la même manière que le "+4" commenté ci-dessus. La seule différence consiste au fait que l'on choisit le joueur qui piochera les 4 cartes (L'annoncer clairement).

De la même manière le joueur pénalisé peut se défendre en jouant une des cartes suivante "Dérivation, Boomerang, Non"

● "+8"

Nombre de points : 50



Cette carte bien particulière permet de pénaliser le joueur suivant tout en remplissant les fonctions de joker. Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit tirer 8 cartes dans la pioche et passer son tour. MAIS, cette carte ne peut être jouée par un joueur que s'il n'a en main aucune autre carte de la couleur demandée.

Le joueur pénalisé peut se défendre en jouant une des cartes suivante "Dérivation, Boomerang, Non" Avec une telle carte, il est donc possible de bluffer... Cependant, calculez vos risques ! (Voir chapitre PÉNALITÉ).

● "Fouine"

Nombre de points : 20



Jouez cette carte pour pouvoir regarder la main d'un autre joueur de votre choix. Cette curiosité vous aidera certainement par la suite...

● "Boomerang"

Nombre de points : 20



Cette carte peut être jouée à tout moment par un joueur agressé par un "+2", un "+4", un "+8" ou encore un "+4?". Les cartes seront alors piochées par l'auteur de l'agression, c'est-à-dire par le joueur qui a posé la carte +X...

● "Dérivation"

Nombre de points : 20



Cette carte à exactement les mêmes effets et règles que le Boomerang ! La seule différence, c'est que le joueur qui pose la Dérivation CHOISI qui piochera à sa place. Ça ne sera donc pas forcément l'auteur de l'agression.

● "Inversion"

Nombre de points : 20



En jouant cette carte, vous obligez deux joueurs adverses de votre choix, à s'échanger leur main. Seul un Non pourra contrecarrer l'Inversion.

● "Coup de Bol"

Nombre de points : 20



Il existe une carte de ce type par couleur. Vous pouvez jouer un Coup de Bol de la même couleur que celle qui est en cours. Dans ce cas, vous pourrez poser par-dessus et UNE A UNE, toutes vos cartes de cette couleur. Par exemple, la carte en cours est un 5 rouge... Vous pouvez jouer le Coup de Bol rouge et jouer par-dessus (en les posant une à une) toutes vos cartes rouges. La dernière carte rouge que vous poserez servira à continuer le jeu. Si c'est une carte spéciale ("+2", "Passe ton tour ou changement de sens"), elle devra être traitée normalement... Attention, le Coup de Bol peut être annulé par la carte NON d'un autre joueur.



● "Échange"

Nombre de points : 20

En jouant cette carte, vous choisissez d'échanger votre main contre celle d'un joueur de votre choix. Attention il faut pouvoir résoudre les effets de cette carte et par conséquent, vous devez avoir en main au moins une autre carte en plus de l'échange. Ce de façon à avoir quelque chose à échanger. Vous ne pouvez donc pas terminer la manche avec cette carte. Plus clairement, être à UNO avec seulement une carte Échange en main, ne permet pas de finir et de gagner la manche.



● "Vache"

Nombre de points : 20

En jouant cette carte, vous obligez tous les joueurs à transmettre leur main à leur voisin de GAUCHE. Attention il faut pouvoir résoudre les effets de cette carte et par conséquent, vous devez avoir en main au moins une autre carte en plus de la Vache. Ce de façon à avoir quelque chose à transmettre. Vous ne pouvez donc pas terminer la manche avec cette carte. Plus clairement, être à UNO avec seulement la carte Vache en main, ne permet pas de finir et de gagner la manche.



● "Vache Folle"

Nombre de points : 20

En jouant cette carte, vous obligez tous les joueurs à transmettre leur main à leur voisin de DROITE. Attention il faut pouvoir résoudre les effets de cette carte et par conséquent, vous devez avoir en main au moins une autre carte en plus de la Vache Folle. Ce de façon à avoir quelque chose à transmettre. Vous ne pouvez donc pas terminer la manche avec cette carte. Plus clairement, être à UNO avec seulement la carte Vache Folle en main, ne permet pas de finir et de gagner la manche.



● "Générosité"

Nombre de points : 20

Jouez cette carte pour distribuer une carte de votre main à chaque joueur. Vous devez impérativement avoir assez de cartes à offrir pour jouer Générosité. L'idéal étant d'avoir une carte par joueur, ce qui permet de terminer et de gagner la manche. Attention, une carte Non, peut annuler cet effet...



● "Trésor"

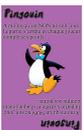
Nombre de points : 20

En jouant cette carte, vous choisissez un joueur, (qui peut être vous !). Ce joueur se défaisse de toutes ses cartes en les plaçant SOUS le talon. Et tire immédiatement le même nombre de cartes dans la pioche.



● "Effet Plus"

Jouez cette carte uniquement sur une carte chiffrée posée par le joueur qui vous précède. Cette carte chiffrée se transforme alors en +X ou X est égal au nombre inscrit sur la carte ainsi modifiée. Le joueur précédent, qui a joué le chiffre pioche alors, autant de carte que le nombre indiqué sur sa carte. (Ex. Si le joueur avant vous joue un 7 jaune, jouez "Effet Plus" et ce joueur devra piocher 7 cartes !). Seul un "Non" pourra annuler "Effet Plus"...



● "Pingouin"

Le pingouin possède le pouvoir de stopper le jeu. Jouez cette carte et la manche sera terminée. Seul une carte "Non" jouée immédiatement sur le Pingouin pourra permettre d'éviter cela. Chaque joueur compte ses points, y compris celui qui a joué le Pingouin. Donc ne jouez le "Pingouin" que si il ne vous reste que peu de points...

FIN D'UNE MANCHE

On doit normalement annoncer "UNO" en jouant son avant-dernière carte, avant qu'elle ne soit posée sur le talon. Si on oublie de faire cette annonce à ce moment-là, on risque d'être pénalisé par ses adversaires si l'un d'entre eux le remarque avant que le joueur suivant ne joue (c'est-à-dire joue sa carte ou tire une carte de la pioche).

Si la dernière carte jouée est une carte "+2", un "+4", un "+8" ou encore "+4?" le joueur concerné devra piocher le nombre de cartes prévu avant que l'on établisse les scores. Il faut donc impérativement résoudre la dernière carte jouée.

Si la pioche est épuisée avant la fin d'une manche, le talon sera mélangé (sauf la dernière carte jouée, qui servira de continuité) et constituera une nouvelle pioche.

SCORE

Dès qu'un joueur a réussi à se débarrasser de toutes ses cartes ou encore qu'un joueur a posé en jeu, une carte "Pingouin" avec succès, la manche s'arrête et chacun compte ses points de la façon suivante :

- **Toutes les cartes numérotées de 0 à 9 comptent pour leur valeur faciale**
- **Toutes les cartes noires comptent pour 50 points**
- **Toutes les autres cartes spéciales comptent pour 20 points**

Une fois que chacun a annoncé son total de point, le tableau des scores est mis à jour et lorsqu'un des joueurs atteint ou dépasse un total de 500 points, la partie est terminée. Le joueur qui totalise le moins de point emporte la victoire...

PÉNALITÉS

- Tout commentaire ou tout conseil intempestif pourra être sanctionné par 50 points de pénalité, ajoutés immédiatement sur le total du joueur concerné ! Ce sont les autres joueurs qui décident ensemble de cette sanction par un vote à main levée.

- Lorsque quelqu'un joue une carte "+4", un "+8" ou encore "+4?", le joueur agressé peut se méfier et demander à voir le jeu de l'agresseur pour vérifier que celui-ci n'a effectivement aucune carte de la couleur demandée mais dans ce cas, il ne pourra plus jouer de Boomerang ni de Dérivation et ni de Non ! Si l'agresseur n'a effectivement pas de carte dans la couleur du jeu en cours, l'agressé doit piocher les cartes prévues plus deux autres de pénalité... (Si c'est un "+8" qui est contesté, il faudra par exemple piocher 10 cartes !)

Si l'agresseur a bluffé, c'est lui qui pioche les cartes prévues plus deux autres de pénalité. La carte "+4", "+4?" ou "+8" jouée reste en place et son propriétaire choisit la couleur de continuité. Il doit d'ailleurs choisir cette couleur avant de piocher les cartes, s'il a bluffé !

Alors un bon conseil, bluffez à bon escient !

NB: Les quatre cartes "Coup de bol" ne sont pas des cartes de couleurs et ne peuvent donc être assimilées comme tel. (par ex. si la couleur jouée est le vert et que mis à part le "Coup de bol" vert, vous n'avez aucune carte de cette couleur, vous pouvez jouer un +4, un +4? Ou un +8 sans risquer quoi que ce soit).

Bonnes parties à tous, avec ce Uno Unplugged. Lorsque vous aurez fait quelques parties, vous ne pourrez plus vous en passer et le Uno "Standard" vous semblera bien fade...

**Thierry S.
Lyon**

Boomerang

Se joue sur un +2, +4, +4? et +8
Votre agresseur piochera à votre place...



Se joue sur un +2, +4, +4? et +8
Votre agresseur piochera à votre place...

Boomerang

Fouine

Regardez le jeu d'un adversaire au choix...



Regardez le jeu d'un adversaire au choix...

Fouine

Inversion

Choisissez deux joueurs sauf vous. Ces deux joueurs doivent s'échanger leurs jeux.

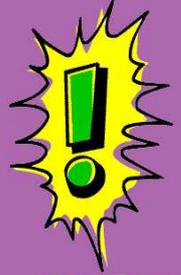


Choisissez deux joueurs sauf vous. Ces deux joueurs doivent s'échanger leurs jeux.

Inversion

Non !

Jouez cette carte N'IMPORTE QUAND... Elle annulera la dernière carte jouée...



Jouez cette carte N'IMPORTE QUAND... Elle annulera la dernière carte jouée...

Non !

Vache

Chaque joueur donne son jeu à son voisin de gauche...



Chaque joueur donne son jeu à son voisin de gauche...

Vache

Dérivation

Se joue sur un +2, +4, +4? et +8 et choisissez qui piochera les cartes à votre place...



Se joue sur un +2, +4, +4? et +8 et choisissez qui piochera les cartes à votre place...

Dérivation

Non !

Jouez cette carte N'IMPORTE QUAND... Elle annulera la dernière carte jouée...

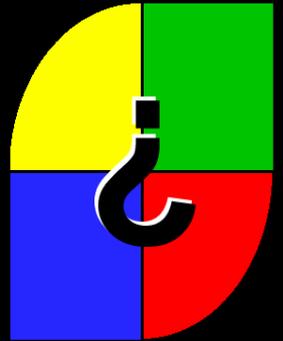


Jouez cette carte N'IMPORTE QUAND... Elle annulera la dernière carte jouée...

Non !

+4

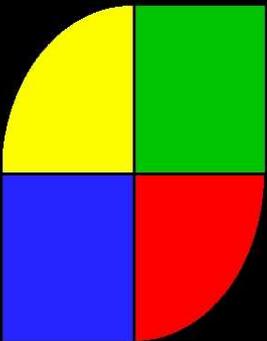
Faites piocher qui vous voulez !



Faites piocher qui vous voulez !

+4

+8



+8

Coup de bol

Jouez cette carte sur du jaune puis jouez immédiatement toutes les cartes jaunes que vous voulez



Jouez cette carte sur du jaune puis jouez immédiatement toutes les cartes jaunes que vous voulez

Coup de bol

Fouine

Regardez le jeu d'un adversaire au choix...



Regardez le jeu d'un adversaire au choix...

Fouine

Coup de bol

Jouez cette carte sur du bleu puis jouez immédiatement toutes les cartes bleues que vous voulez !



Jouez cette carte sur du bleu puis jouez immédiatement toutes les cartes bleues que vous voulez !

Coup de bol

Coup de bol

Jouez cette carte sur du vert puis jouez immédiatement toutes les cartes vertes que vous voulez !



Jouez cette carte sur du vert puis jouez immédiatement toutes les cartes vertes que vous voulez !

Coup de bol

Coup de bol

Jouez cette carte sur du rouge puis jouez immédiatement toutes les cartes rouge que vous voulez



Jouez cette carte sur du rouge puis jouez immédiatement toutes les cartes rouge que vous voulez

Coup de bol

Échange

A condition d'avoir au moins une autre carte en main, échangez vos cartes avec un autre joueur !



A condition d'avoir au moins une autre carte en main, échangez vos cartes avec un autre joueur !

Échange

Générosité

Jouez cette carte et distribuez une carte de votre main à chaque joueur... Mais il en faut assez !



Jouez cette carte et distribuez une carte de votre main à chaque joueur... Mais il en faut assez !

Générosité

Boomerangs

Se joue sur un +2, +4, +4? et +8
Votre agresseur piochera à votre place...



Se joue sur un +2, +4, +4? et +8
Votre agresseur piochera à votre place...

Boomerangs

Échange

A condition d'avoir au moins une autre carte en main, échangez vos cartes avec un autre joueur !



A condition d'avoir au moins une autre carte en main, échangez vos cartes avec un autre joueur !

Échange

Non !

Jouez cette carte N'IMPORTE QUAND... Elle annulera la dernière carte jouée...



Jouez cette carte N'IMPORTE QUAND... Elle annulera la dernière carte jouée...

Non !

Dérivation

Se joue sur un +2, +4, +4? et +8 et choisissez qui piochera les cartes à votre place...

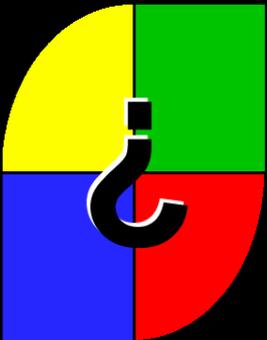


Se joue sur un +2, +4, +4? et +8 et choisissez qui piochera les cartes à votre place...

Dérivation

+4

Faites piocher qui vous voulez !



Faites piocher qui vous voulez !

+4

Dérivation

Se joue sur un +2, +4, +4? et +8 et choisissez qui piochera les cartes à votre place...



Se joue sur un +2, +4, +4? et +8 et choisissez qui piochera les cartes à votre place...

Dérivation

Trésor

Choisissez un joueur, qui peut être vous. Ce joueur change ses cartes contre des nouvelles !



Choisissez un joueur, qui peut être vous. Ce joueur change ses cartes contre des nouvelles !

Trésor

Boomerangs

Se joue sur un +2, +4, +4? et +8
Votre agresseur piochera à votre place...



Se joue sur un +2, +4, +4? et +8
Votre agresseur piochera à votre place...

Boomerangs

+4

Faites piocher qui vous voulez !



Faites piocher qui vous voulez !

+4

Échange

A condition d'avoir au moins une autre carte en main, échangez vos cartes avec un autre joueur !



A condition d'avoir au moins une autre carte en main, échangez vos cartes avec un autre joueur !

Échange

Vache folle

Chaque joueur donne son jeu à son voisin de droite...



Chaque joueur donne son jeu à son voisin de droite...

Vache folle

Non !

Jouez cette carte N'IMPORTE QUAND... Elle annulera la dernière carte jouée...

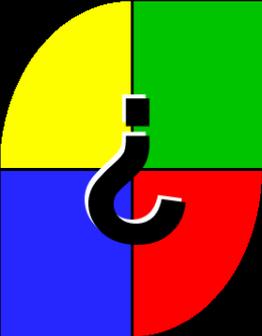


Jouez cette carte N'IMPORTE QUAND... Elle annulera la dernière carte jouée...

Non !

+4

Faites piocher qui vous voulez !



Faites piocher qui vous voulez !

+4

Échange

A condition d'avoir au moins une autre carte en main, échangez vos cartes avec un autre joueur !



A condition d'avoir au moins une autre carte en main, échangez vos cartes avec un autre joueur !

Échange

Effet Plus

Jouez le Plus sur une carte chiffrée jouée par le joueur précédent. Cette carte se transforme en +X (ou X est le nombre inscrit sur la carte). Le joueur qui a joué le chiffre pioche autant de cartes qu'ainsi défini.



Jouez le Plus sur une carte chiffrée jouée par le joueur précédent. Cette carte se transforme en +X (ou X est le nombre inscrit sur la carte). Le joueur qui a joué le chiffre pioche autant de cartes qu'ainsi défini.

Effet Plus

Non !

Jouez cette carte N'IMPORTE QUAND... Elle annulera la dernière carte jouée...



Jouez cette carte N'IMPORTE QUAND... Elle annulera la dernière carte jouée...

Non !

Pingouin

A moins qu'un NON ne soit joué la partie s'arrête et chaque joueur compte ses points...



A moins qu'un NON ne soit joué la partie s'arrête et chaque joueur compte ses points...

Pingouin

Pingouin

A moins qu'un NON ne soit joué la partie s'arrête et chaque joueur compte ses points...

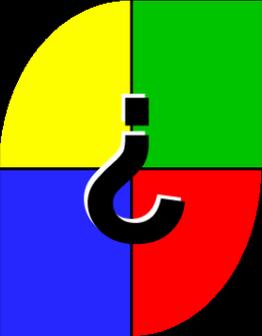


A moins qu'un NON ne soit joué la partie s'arrête et chaque joueur compte ses points...

Pingouin

+4

Faites piocher qui vous voulez !



Faites piocher qui vous voulez !

+4

Boomerang

Se joue sur un +2, +4, +4? et +8. Votre agresseur piochera à votre place...



Se joue sur un +2, +4, +4? et +8. Votre agresseur piochera à votre place...

Boomerang