SOCIÉTÉ

UNO : règles officielles Mattel (+2, +4, défi, scoring)

Mis à jour le 22 septembre 2026

Cartes action, défi sur le +4, annonce UNO, fin de manche, les vraies règles vs les variantes maison, clarifiées.

L'UNO est le jeu de cartes le plus vendu au monde : et aussi celui qui génère le plus de disputes sur les « vraies règles ». Ce guide reprend les règles officielles Mattel (2020), plus les variantes maison les plus courantes, pour trancher une bonne fois pour toutes.

Votre paquet a deux faces ? Consultez les règles UNO Flip et sa notice PDF Mattel pour le retournement et les cartes propres à cette édition. Pour la version à 168 cartes et pénalités cumulables, voyez les règles UNO No Mercy.

Objectif et matériel

Objectif : être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

Matériel : deck UNO de 108 cartes (4 couleurs : rouge, jaune, vert, bleu, plus cartes numérotées 0-9, actions et jokers).

Joueurs : 2 à 10. À partir de 7 ans.

Mise en place

1. Mélangez le deck. Chaque joueur reçoit 7 cartes.
2. Placez le reste face cachée : la pioche.
3. Retournez la carte du dessus pour ouvrir la défausse.
4. Si c'est une carte Action, appliquez l'effet de départ indiqué ci-dessous.
5. Avec une carte numérotée, le joueur à gauche du donneur commence. Le donneur tourne à chaque manche.

Effet de la première carte Action :

Carte retournée	Effet au départ
+2	Le joueur à gauche du donneur pioche 2 cartes et passe son tour.
Inversion	Le donneur joue en premier, puis le jeu continue vers la droite.
Passe	Le joueur à gauche du donneur passe son tour ; le joueur suivant commence.
Joker couleur	Le joueur à gauche du donneur choisit la couleur et joue en premier.
+4	Remettez-la dans la pioche, puis retournez une autre carte.

Jouer une carte

À votre tour, vous posez une carte sur la défausse si elle correspond à la carte du dessus par :

- Couleur (rouge sur rouge…)
- Numéro (7 sur 7, peu importe la couleur)
- Symbole (+2 sur +2, inversion sur inversion…)

Si vous ne pouvez pas jouer, vous piochez une carte. Si elle est jouable, vous pouvez la poser immédiatement ; sinon, vous gardez la carte et votre tour se termine.

Cartes action : règles officielles

- +2 (Pioche deux) : le joueur suivant pioche 2 cartes et passe son tour.
- +4 (Pioche quatre) : vous choisissez une nouvelle couleur active. Le joueur suivant pioche 4 cartes et passe son tour. Règle officielle : vous ne pouvez jouer un +4 que si vous n'avez aucune carte de la couleur en cours (vous pouvez avoir le même chiffre dans une autre couleur).
- Inversion : le sens de jeu s'inverse (horaire ” anti-horaire).
- Passe ton tour : le joueur suivant est sauté.
- Joker couleur : vous choisissez la couleur active (sans pioche).

Défi sur le +4 (règle officielle)

Le joueur ciblé par un +4 peut contester : s'il pense que le joueur avait une carte de la couleur en cours, il peut défier. On vérifie la main :

- Si le joueur avait bien une carte de la couleur ’ il pioche les 4 cartes.
- S'il n'en avait pas ’ le défieur pioche 6 cartes (4 + 2 de pénalité).

UNO ! : annonce obligatoire

Quand il ne vous reste qu'une seule carte, vous devez crier « UNO ! » avant que le joueur suivant ne joue. Si un adversaire vous surprend sans annonce, vous piochez 2 cartes de pénalité.

Peut-on finir avec une carte Action au UNO ?

Oui. Une carte Action ou un joker peut être votre dernière carte : la manche se termine dès que vous n'avez plus de cartes. Si la dernière carte est un +2 ou un +4, le joueur suivant pioche encore 2 ou 4 cartes. Elles comptent dans le score de la manche.

Scoring (partie en plusieurs manches)

Le gagnant de la manche marque des points selon les cartes restantes dans les mains adverses :

- Cartes numérotées 0-9 : valeur faciale
- +2, Inversion, Passe : 20 points chacune
- Joker couleur, +4 : 50 points chacune

La première équipe ou le premier joueur à 500 points gagne la partie (seuil modifiable).

Officiel vs maison : les débats classiques

Situation	Officiel Mattel	Variante maison courante
+2 sur +2	Non, le suivant pioche 2 seulement	Oui : cumul 4, 6, 8…
+4 sur +2	Non	Parfois autorisé (cumul)
Pioche si pas jouable	1 carte, jouable = poser	Pioche jusqu'à pouvoir jouer

Conseil : fixez les variantes maison avant la première manche : c'est la source n°1 de disputes. ’ Guide complet des variantes maison UNO

Erreurs fréquentes

- Empiler +2 sans avoir convenu de la variante maison
- Jouer un +4 alors qu'on a la couleur en cours (contestable)
- Oublier « UNO ! » : 2 cartes de pénalité
- Refuser une carte Action comme dernière carte alors que la règle Mattel l'autorise

Organiser une partie UNO en famille

Distribuez 7 cartes, désignez un arbitre qui a lu la fiche, fixez les variantes maison avant la première carte posée. Avec des enfants, évitez les pénalités trop sévères sur l'oubli de « UNO ! » : deux cartes suffisent.

Historique et éditions

Créé en 1971 par Merle Robbins, racheté par Mattel, l'UNO existe en dizaines d'éditions thématiques. Certaines éditions changent les illustrations, tandis que des gammes comme UNO Flip modifient aussi les règles. L'édition classique suffit pour apprendre.

Pour une version recto-verso plus offensive, consultez les règles officielles de l'UNO Flip et le PDF Mattel : carte Flip, +5, Piger une couleur et signification de chaque carte.

Parties en équipe (2v2)

Partenaires assis en face : on ne peut pas échanger de cartes, mais les +4 ciblent toujours le joueur suivant dans le sens de rotation : coordonnez-vous en observant les couleurs posées par votre partenaire sans parler.

FAQ : UNO

Peut-on poser un joker sur n'importe quoi ? Oui, le joker couleur se joue à tout moment et vous choisissez la nouvelle couleur.

Combien de cartes au départ ? 7 par joueur.

Peut-on finir avec un +2 ou un +4 au UNO ? Oui. Le joueur suivant pioche la pénalité prévue, puis ces cartes sont ajoutées au score de la manche.

Que faire à 2 joueurs avec « passe ton tour » ? Vous repassez votre propre tour, en 2 joueurs, « passe » équivaut à rejouer immédiatement.