

UNO Flip : règles et signification des cartes

Mis à jour le 22 août 2026

Règles officielles UNO Flip : signification des cartes claires et sombres, Flip, +5, Piger une couleur, score et PDF Mattel en français.

UNO Flip se joue avec 112 cartes recto-verso. La partie commence côté clair : chaque joueur reçoit 7 cartes et pose une carte de même couleur, de même chiffre ou de même symbole. Dès qu'une carte Flip est jouée, le talon, la pioche et toutes les mains sont retournés : le côté sombre et ses cartes plus sévères entrent en jeu. Pour le fonctionnement commun, consultez aussi les règles officielles de l'UNO.

La notice d'origine est disponible dans le PDF officiel UNO Flip en français de Mattel. Le guide ci-dessous en reprend les règles et explique chaque carte sans remplacer la notice du fabricant.

UNO Flip en bref

Repère | Règle

Joueurs | 2 à 10, dès 7 ans

Paquet | 112 cartes à deux faces

Distribution | 7 cartes par joueur, côté clair orienté vers soi

Départ | Avec une carte numérotée, le joueur à gauche du donneur commence

Carte jouable | Même couleur, même chiffre ou même symbole

But | Être le premier à vider sa main

Une carte Action retournée au départ change ce premier tour :

Carte +1 : le joueur à gauche du donneur pige 1 carte et passe son tour ; le joueur suivant commence.

Carte Inversion : le donneur commence et le jeu part vers la droite.

Carte Passer : le joueur à gauche du donneur est sauté ; le joueur suivant commence.

Carte blanche : le joueur à gauche du donneur choisit la couleur de départ et joue en premier.

Carte blanche +2 : remettez-la dans la pioche, puis retournez une nouvelle carte de départ.

Si vous n'avez pas de carte compatible, pigez-en une. Vous pouvez la poser immédiatement si elle est jouable ; sinon, conservez-la et passez votre tour. Vous pouvez aussi choisir de ne pas jouer une carte compatible, mais après avoir pigé vous ne pouvez poser que la carte nouvellement pigée.

Signification des cartes UNO Flip Les cartes numérotées se jouent par couleur ou par chiffre. Les tableaux ci-dessous recensent toutes les cartes spéciales, leur effet et leur condition de jeu officielle.

Cartes spéciales du côté clair

Carte | Effet | Quand la jouer

Carte +1 | Le joueur suivant pige 1 carte et passe son tour. | Sur la même couleur ou une autre carte +1.

Carte Inversion | Le sens du jeu s'inverse. | Sur la même couleur ou une autre carte Inversion.

Carte Passer | Le joueur suivant passe son tour. | Sur la même couleur ou une autre carte Passer.

Carte blanche | Vous choisissez la couleur qui continue. | Après n'importe quelle carte, même si une autre carte de votre main est jouable.

Carte blanche +2 | Vous choisissez la couleur ; le joueur suivant pige 2 cartes et passe son tour. | Seulement si vous n'avez aucune carte de la couleur demandée. Un chiffre ou un symbole identique d'une autre couleur ne l'interdit pas.

Carte Flip | Toute la partie bascule côté sombre. | Sur la même couleur ou une autre carte Flip.

Cartes spéciales du côté sombre

Carte | Effet | Quand la jouer

Carte +5 | Le joueur suivant pige 5 cartes et passe son tour. | Sur la même couleur ou une autre carte +5.

Carte Inversion | Le sens du jeu s'inverse. | Sur la même couleur ou une autre carte Inversion.

Carte Passer tous un tour | Tous les autres joueurs passent ; vous rejouez immédiatement. | Sur la même couleur ou une autre carte Passer tous un tour.

Carte blanche | Vous choisissez la couleur qui continue. | Après n'importe quelle carte, même si une autre carte de votre main est jouable.

Carte blanche Piger une couleur | Vous choisissez une couleur ; le joueur suivant pige jusqu'à obtenir cette couleur, puis passe son tour. | Seulement si vous n'avez aucune carte de la couleur demandée. Un chiffre ou un symbole identique d'une autre couleur ne l'interdit pas.

Carte Flip | Toute la partie rebasculer côté clair. | Sur la même couleur ou une autre carte Flip.

Comment fonctionne la carte Flip ? Quand une carte Flip est posée, respectez cet ordre ;

retournez le talon ; la carte Flip jouée se retrouve sous la pile ;

retournez la pioche ;

chaque joueur retourne toutes les cartes de sa main ;

continuez avec l'autre face jusqu'à la prochaine carte Flip.

Les couleurs actives changent avec la face : bleu, vert, rouge et jaune côté clair ; rose, turquoise, orange et violet côté sombre.

Défier une carte blanche +2 ou Piger une couleur Ces deux cartes sont légales uniquement si leur auteur ne possède aucune carte de la couleur demandée. Le joueur ciblé peut lancer un défi et consulter la main de l'auteur.

Carte blanche +2 jouée illégalement : son auteur pige les 2 cartes à la place du joueur ciblé.

Défi injustifié sur la carte blanche +2 : le joueur ciblé pige 4 cartes au total.

Piger une couleur jouée illégalement : son auteur pige jusqu'à obtenir la couleur choisie à la place du joueur ciblé.

Défi injustifié sur Piger une couleur : le joueur ciblé pige jusqu'à la couleur choisie, puis 2 cartes supplémentaires.

Fin de manche et points La manche s'arrête dès qu'un joueur n'a plus de cartes. Si sa dernière carte est une +1, +5, carte blanche +2 ou carte blanche Piger une couleur, le joueur suivant applique d'abord la pénalité : les cartes pigées comptent dans le score. Les cartes valent le nombre de points indiqué par leur face visible à la fin de la manche.

Carte | Valeur

Carte numérotée | Valeur du chiffre

Carte +1 | 10 points

Carte +5 | 20 points

Carte Inversion | 20 points

Carte Passer | 20 points

Carte Passer tous un tour | 30 points

Carte Flip | 20 points

Carte blanche | 40 points

Carte blanche +2 | 50 points

Carte blanche Piger une couleur | 60 points

Le gagnant de la manche marque les points des cartes restées chez ses adversaires. Le premier joueur à 500 points gagne. Dans l'autre méthode officielle, chacun cumule les points conservés en main : dès qu'un joueur atteint ou dépasse 500, le total le plus bas l'emporte.

Erreurs fréquentes

Ne retourner que les mains : le talon et la pioche doivent aussi changer de face.

Jouer la carte blanche +2 ou Piger une couleur alors que l'on possède la couleur demandée.

Empiler les +1, +2 ou +5 : l'empilement n'appartient pas à la règle officielle.

Oublier d'annoncer « UNO !» avec une seule carte : si un adversaire le signale avant le tour suivant, la pénalité est de 2 cartes.

FAQ : UNO Flip Quelles sont les cartes spéciales à UNO Flip ? Côté clair : +1, Inversion, Passer, carte blanche, carte blanche +2 et Flip. Côté sombre : +5, Inversion, Passer tous un tour, carte blanche, Piger une couleur et Flip.

Que fait la carte +5 à UNO Flip ? Côté sombre, elle oblige le joueur suivant à piger 5 cartes et à passer son tour. Elle se pose sur la même couleur ou une autre +5.

Que signifie la carte Piger une couleur ? Vous choisissez une couleur : le joueur suivant pige jusqu'à l'obtenir puis passe son tour. Cette carte n'est permise que si vous n'avez pas la couleur demandée.

Peut-on empiler les +1, +2 ou +5 à UNO Flip ? Non. La règle officielle impose au joueur ciblé de piger puis de passer son tour. L'empilement est une variante maison à convenir avant la partie.

Quand peut-on jouer la carte blanche +2 ou Piger une couleur ? Seulement si vous n'avez aucune carte de la couleur demandée. Le joueur ciblé peut lancer un défi et vérifier votre main.

Combien de cartes distribue-t-on à UNO Flip ? Chaque joueur reçoit 7 cartes, côté clair orienté vers lui. Le paquet complet contient 112 cartes recto-verso.

Comment compte-t-on les points à UNO Flip ? Le gagnant additionne les cartes adverses selon la face visible à la fin de la manche. Le premier à 500 points gagne.