

UNO Flip : règles (côté clair, côté sombre, carte Flip)

Mis à jour le 13 juillet 2026

Cartes recto-verso, carte Flip, Pioche cinq et Joker Pioche couleur : les règles de l'UNO Flip et ses pénalités renforcées côté sombre.

L'UNO Flip est une variante officielle de l'UNO éditée par Mattel dans laquelle chaque carte a deux faces : un côté clair et un côté sombre. On joue d'abord côté clair, comme un UNO classique, jusqu'à ce qu'une carte Flip retourne toute la partie côté sombre, où les pénalités deviennent bien plus sévères (Pioche cinq, Passe à tous, Joker Pioche couleur). Ce guide explique la carte Flip, les cartes propres à chaque face et ce qui change par rapport à l'UNO de base.

Rappel : le principe de l'UNO Comme à l'UNO classique, le but est d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes. On pose une carte sur la défausse si elle correspond par couleur, numéro ou symbole. On distribue 7 cartes par joueur, on annonce « UNO » quand il n'en reste qu'une, et le jeu se joue de 2 à 10 joueurs.

La grande nouveauté : deux faces Chaque carte de l'UNO Flip est recto-verso :

Le côté clair (bord clair) a des couleurs douces : rouge, jaune, vert, bleu.

Le côté sombre (bord foncé) a des couleurs vives : rose, turquoise, orange, violet.

On tient toujours ses cartes avec la face en cours vers soi. Comme le dos de chaque carte est en réalité l'autre face, on ne peut pas connaître à l'avance ce que l'on aura côté sombre : c'est tout le sel du jeu.

La carte Flip La carte Flip est la clé de la variante. Quand un joueur la pose :

Toute la partie bascule sur l'autre face : on passe du côté clair au côté sombre (ou inversement).

Chaque joueur retourne sa main pour découvrir ses cartes côté sombre.

On retourne aussi la pioche : la carte du dessus de la défausse détermine la nouvelle couleur active.

Tant qu'une nouvelle carte Flip n'est pas jouée, on reste sur cette face.

Les cartes du côté clair Le côté clair ressemble à l'UNO classique :

Cartes numérotées dans les quatre couleurs claires.

Pioche une (+1) : le joueur suivant pioche 1 carte et passe son tour.

Passe : saute le joueur suivant.

Inversion : change le sens du jeu.

Flip : bascule vers le côté sombre.

Joker : choisit la couleur active.

Joker Pioche deux (+2) : choisit la couleur, le suivant pioche 2 cartes et passe.

Les cartes du côté sombre Le côté sombre durcit nettement les sanctions :

Cartes numérotées dans les quatre couleurs sombres.

Pioche cinq (+5) : le joueur suivant pioche 5 cartes et passe son tour. C'est l'équivalent musclé du +2.

Passe à tous : tous les autres joueurs sont sautés ; celui qui pose la carte rejoue immédiatement.

Inversion : change le sens du jeu.

Flip : ramène vers le côté clair.

Joker : choisit la couleur active.

Joker Pioche couleur : choisit une couleur ; le joueur suivant pioche jusqu'à tomber sur cette couleur. La carte la plus redoutée du jeu : elle peut faire piocher un très grand nombre de cartes.

Tableau comparatif clair / sombre

Effet Côté clair Côté sombre

Carte pioche simple Pioche une (+1) Pioche cinq (+5) Saut de tour Passe (1 joueur) Passe à tous Joker offensif Joker Pioche deux Joker Pioche couleur Changer de face Flip Flip

Fin de manche et score Comme à l'UNO classique, le gagnant d'une manche marque les points des cartes restant dans les mains adverses. On compte selon la face visible au moment où la manche se termine : cartes numérotées à leur valeur faciale, cartes action et jokers valant davantage (les cartes sombres comme Pioche cinq ou Joker Pioche couleur valant le plus). La partie se joue généralement en 500 points.

Erreurs fréquentes

Oublier de retourner la pioche et les mains après une carte Flip.

Confondre les couleurs : rouge/jaune/vert/bleu côté clair, rose/turquoise/orange/violet côté sombre.

Croire que le +5 ou le Joker Pioche couleur peut s'empiler : en règle officielle, le joueur ciblé pioche sans recours.