SOCIÉTÉ · UNO NO MERCY

UNO No Mercy : règles et signification des cartes

Mis à jour le 19 novembre 2026

Règles UNO No Mercy en français d'après la notice Mattel : 168 cartes, cumul des +2 à +10, élimination à 25 cartes, 7 et 0, jeu à 2 et résumé PDF.

UNO Show 'Em No Mercy est la version la plus punitive de l'UNO, sortie chez Mattel en 2023. On y joue comme au UNO classique : même couleur, même chiffre ou même symbole. Mais le paquet compte 168 cartes, les pénalités montent jusqu'à +10, elles s'empilent, et un joueur qui atteint 25 cartes en main est éliminé.

Ce guide explique les règles et chaque carte avec nos mots, d'après la notice officielle Mattel en français (réf. HWV18). Il ne remplace pas la notice du fabricant, à consulter en cas de doute.

Règles UNO No Mercy en bref

Repère	Règle
Joueurs	2 à 6, dès 7 ans
Paquet	168 cartes
Distribution	7 cartes par joueur
Carte jouable	Même couleur, même chiffre ou même symbole
Sans carte jouable	On pioche jusqu'à trouver une carte jouable, puis on la pose
Élimination	25 cartes ou plus en main
Victoire	Vider sa main, ou rester le dernier joueur en jeu

Mise en place

1. Choisissez un donneur. Le paquet est épais : partagez-le entre plusieurs joueurs pour le mélanger.
2. Distribuez 7 cartes à chacun et posez le reste face cachée : c'est la pioche.
3. Retournez la première carte pour former le talon. Si c'est une carte Action, ignorez-la et retournez la suivante.
4. Le joueur à gauche du donneur commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ce qui change par rapport au UNO classique

La pioche est sans fin. Au UNO classique, on pioche une carte et on passe si elle ne convient pas. Ici, un joueur sans carte jouable pioche autant de cartes qu'il faut pour en trouver une, puis il la pose. Une main peut donc gonfler très vite.

La notice ajoute quatre règles spéciales.

1. Les pénalités s'empilent

Quand on vous inflige une carte +2, +4, +6 ou +10, vous pouvez renvoyer la pénalité en posant une carte « +X » de valeur égale ou supérieure. Les pénalités s'additionnent et passent au joueur suivant. Exemple : un +4, puis un +6 par-dessus : le joueur suivant doit piocher 10 cartes, sauf s'il pose à son tour un +6 ou un +10. Le premier qui ne peut pas surenchérir pioche le total.

2. La règle de pitié : 25 cartes et c'est fini

Un joueur qui a 25 cartes ou plus en main est éliminé. Ses cartes sont mises de côté jusqu'au prochain mélange de la pioche.

Pioche épuisée : mélangez les cartes du talon pour reformer une pioche. C'est à ce moment que les cartes mises de côté par un joueur éliminé reviennent dans le jeu.

3. Le 7 fait échanger les mains

Celui qui pose un 7, de n'importe quelle couleur, doit échanger toute sa main avec celle du joueur de son choix. Le jeu continue ensuite dans le même sens.

4. Le 0 fait tourner les mains

Quand un 0 est posé, tous les joueurs passent leur main entière à leur voisin, dans le sens du jeu.

Signification des cartes Action de couleur

Carte	Effet
+2	Le joueur suivant pioche 2 cartes et passe son tour.
+4 (de couleur)	Le joueur suivant pioche 4 cartes et passe son tour.
Passer	Le joueur suivant perd son tour.
Inverser	Le sens du jeu change. À deux joueurs, celui qui l'a posée rejoue.
Poser tout	Vous posez d'un coup toutes les cartes de votre main de la même couleur que cette carte, glissées sous elle.
Passer tout le monde	Tous les autres joueurs sont sautés : vous rejouez immédiatement.

Signification des cartes blanches (jokers)

Carte	Effet
Inverser +4	Le sens change et le nouveau joueur suivant pioche 4 cartes, puis passe. À deux, c'est le poseur qui doit piocher 4 cartes ; il peut renvoyer la pénalité en l'augmentant.
+6	Le joueur suivant pioche 6 cartes et passe son tour.
+10	Le joueur suivant pioche 10 cartes et passe son tour.
Roulette des couleurs	Le joueur suivant annonce une couleur, puis retourne les cartes de la pioche une à une jusqu'à tomber sur cette couleur (les cartes blanches ne comptent pas). Il garde toutes les cartes retournées et passe son tour.

UNO No Mercy à 2 joueurs

La notice prévoit deux cas particuliers quand on n'est que deux :

- Inverser : changer de sens revient à sauter l'adversaire, donc vous rejouez aussitôt.
- Inverser +4 : votre adversaire passe son tour et c'est vous qui piochez 4 cartes, sauf si vous renvoyez la pénalité avec une carte +4, +6 ou +10.

Toutes les autres règles s'appliquent sans changement, y compris l'élimination à 25 cartes : à deux, la première élimination termine la manche.

Dire « UNO ! »

Comme au jeu classique, annoncez « UNO ! » quand il ne vous reste qu'une carte. Un adversaire qui vous prend en défaut avant le début du tour suivant vous fait piocher 2 cartes.

Gagner une manche et compter les points

La manche s'arrête quand un joueur pose sa dernière carte ou quand tous les autres ont été éliminés. Pour une partie en plusieurs manches, la notice propose un décompte facultatif : le gagnant marque la valeur des cartes restées dans les mains adverses.

Cartes restantes	Points
Cartes numérotées 0 à 9	valeur du chiffre
Cartes Action de couleur (+2, +4, Passer, Inverser, Poser tout, Passer tout le monde)	20
Cartes blanches (Inverser +4, +6, +10, Roulette des couleurs)	50
Chaque joueur éliminé pendant la manche	250 (ses cartes ne comptent pas)

Le premier joueur qui atteint 1 000 points gagne la partie.

Erreurs fréquentes

- piocher une seule carte puis passer : au No Mercy, on pioche jusqu'à pouvoir jouer ;
- renvoyer un +6 avec un +4 : la carte posée doit valoir au moins autant que la dernière pénalité ;
- oublier l'élimination à 25 cartes, qui raccourcit beaucoup les parties à 5 ou 6 ;
- mélanger ces règles avec celles du UNO Flip, qui a ses propres cartes recto-verso.

FAQ UNO No Mercy

Combien de cartes dans UNO No Mercy ? 168 cartes, contre 108 pour le UNO classique.

Peut-on cumuler les +2, +4, +6 et +10 ? Oui. On peut renvoyer une pénalité avec une carte +X de valeur égale ou supérieure ; les pénalités s'additionnent jusqu'au joueur qui ne peut plus surenchérir.

À combien de cartes est-on éliminé ? À 25 cartes ou plus en main. C'est la règle de pitié.

Que fait la carte 7 au UNO No Mercy ? Le joueur qui la pose échange obligatoirement sa main avec celle d'un adversaire de son choix.

Que fait la carte 0 ? Tous les joueurs passent leur main à leur voisin, dans le sens du jeu.

Combien de joueurs ? De 2 à 6 joueurs, à partir de 7 ans, selon la notice Mattel.

Peut-on poser un +2 sur un +4 ? Non. Pour renvoyer une pénalité, la carte posée doit valoir au moins autant que la dernière carte +X : sur un +4, il faut un +4, un +6 ou un +10.

Que deviennent les cartes d'un joueur éliminé ? Elles sont mises de côté, puis remélangées avec le talon quand la pioche est épuisée. En décompte de points, chaque élimination rapporte 250 points au gagnant de la manche.

Où trouver les règles UNO No Mercy en PDF ? Le bouton « Télécharger PDF » de cette page donne ce résumé, prêt à imprimer. La notice officielle Mattel (réf. HWV18) reste la référence en cas de doute.

Source : notice UNO Show 'Em No Mercy, Mattel, réf. HWV18, ©2023, consultée le 4 octobre 2026 et revérifiée le 19 novembre 2026. Règles reformulées par Règles Faciles.

Sources et liens cités

notice officielle Mattel en français (réf. HWV18)