SOCIÉTÉ · UNO VARIANTES MAISON

UNO : variantes maison (+2 empilés, pioche multiple…)

Mis à jour le 24 mai 2026

Empiler les +2, pioche jusqu'à jouer, règles du pot, les variantes les plus demandées comparées aux règles officielles Mattel.

Les variantes maison de l'UNO sont souvent plus populaires que les règles officielles Mattel : et source de 90 % des disputes. Ce guide compare les règles « maison » les plus demandées aux règles officielles, pour que vous fixiez la vôtre avant de distribuer.

Rappel : règles officielles Mattel

- +2 : le suivant pioche 2 et passe : on n'empile pas un +2 sur un +2
- +4 : choix de couleur, suivant pioche 4 et passe : jouable seulement sans carte de la couleur active
- Pioche : 1 carte si on ne peut pas jouer ; on peut la poser si jouable
- Fin de manche : interdit de terminer sur une carte action

Détail complet : règles officielles UNO.

Variante 1 : empiler les +2 (la plus courante)

Règle maison : face à un +2, le joueur suivant peut poser un +2 à la place de piocher. Le cumul est reporté au joueur qui ne peut plus répondre (+2, +4, +6…).

Officiel : non, le suivant pioche 2 sans recours.

Conseil table : annoncez « +2 cumulables » ou « +2 officiel » avant la première donne.

Variante 2 : empiler +2 et +4

Règle maison : un +4 peut répondre à un +2 (cumul 6), et inversement selon les tables.

Officiel : non, le +4 ne se joue que sur une carte couleur/chiffre, pas en réponse à un +2.

Variante 3 : pioche jusqu'à jouer

Règle maison : si vous ne pouvez pas jouer, piochez jusqu'à obtenir une carte jouable (potentiellement des dizaines de cartes).

Officiel : une seule carte piochée par tour.

Effet : parties beaucoup plus longues, mains gonflées : fun en soirée, chaos garanti.

Variante 4 : UNO silencieux / pénalité renforcée

Règle maison : oublier « UNO ! » = 4 ou 7 cartes de pénalité au lieu de 2.

Officiel : 2 cartes.

Variante 5 : joker +4 sans restriction

Règle maison : le +4 se joue à tout moment, même si on a la couleur.

Officiel : interdit si vous avez une carte de la couleur active, le défi est prévu pour tricher.

Variante 6 : pot central (apéro)

Chaque +2 ou +4 non joué en réponse va dans un pot ; le gagnant de la manche récupère les cartes du pot en pénalité pour les autres. Variante 100 % maison : amusante, non reconnue officiellement.

Tableau comparatif

Règle	Officiel Mattel	Maison courante
+2 sur +2	Non	Oui (cumul)
+4 sur +2	Non	Parfois
Pioche	1 carte	Jusqu'à jouer
Pénalité UNO oublié	2 cartes	2 à 7 cartes
Fin sur action	Interdit	Interdit (consensus)

Notre recommandation

Pour une soirée sans débat : choisissez une variante maison (+2 empilés est la plus acceptée) et gardez le reste officiel. Consultez aussi notre guide pour choisir un jeu de soirée.

Fixer votre « contrat maison »

Avant de distribuer, lisez cette liste à voix haute : 30 secondes qui évitent une soirée de débat :

1. +2 empilables ? Oui / Non
2. +4 sur +2 ? Oui / Non
3. Pioche : 1 carte ou jusqu'à jouer ?
4. Pénalité UNO oublié : 2 ou plus ?
5. Fin sur carte action : interdit (recommandé)

Pour d'autres jeux de soirée sans matériel lourd : 421, Président, Dobble.

Variante 7 : rotation du sens de jeu

En plus des règles officielles, certaines tables empilent les +2 et inversent le sens à chaque +2 posé : chaos total, à réserver aux soirées 100 % adultes. Annoncez-le clairement : ce n'est ni Mattel ni tournoi.

Variante 8 : UNO avec deux paquets

Au-delà de 6 joueurs, mélanger deux paquets UNO double les cartes et allonge les parties. Les +2 empilés deviennent encore plus violents : fixez un plafond (ex. +10 max) pour éviter les mains de 30 cartes.

Retour aux règles officielles

Pour réapprendre le jeu « propre » avant un tournoi ou un cadeau enfant, repassez sur la fiche UNO officiel Mattel : pioche unique, pas d'empilement +2, défi +4, interdiction de finir sur une action.

Scoring en variantes maison

Même avec +2 empilés, le scoring officiel (500 points, cartes action = 20 ou 50) reste utilisable, les variantes maison changent le déroulement, pas forcément le comptage final. En apéro sans scoring, enchaînez les manches : premier à poser gagne, pas de points cumulés.

Tableau récapitulatif pour votre table

Imprimez ou recopiez avant de jouer : +2 empilés (oui/non), +4 sur +2 (oui/non), pioche unique ou illimitée, pénalité UNO oublié (2/4/7 cartes), fin sur action (interdit recommandé). Cinq cases cochées = zéro débat pendant la partie.

Notez vos choix sur un post-it collé à la boîte UNO : pratique pour les prochaines soirées.

FAQ : UNO variantes maison

Quelle variante choisir avec des enfants ? Officielle ou +2 empilés uniquement : évitez pioche illimitée.

Les tournois utilisent quelle règle ? 100 % officiel Mattel, sans empilement.

+2 empilés, combien maximum ? Pas de limite en maison : jusqu'à ce qu'un joueur craque et pioche.