

Règles du jeu NUO¹

Composants du jeu :

108 cartes réparties comme suit :

- 19 cartes rouges numérotées de 0 à 9 (en deux exemplaires sauf le 0, en un seul exemplaire)
- 19 cartes vertes numérotées de 0 à 9 (en deux exemplaires sauf le 0, en un seul exemplaire)
- 19 cartes jaunes numérotées de 0 à 9 (en deux exemplaires sauf le 0, en un seul exemplaire)
- 19 cartes bleues numérotées de 0 à 9 (en deux exemplaires sauf le 0, en un seul exemplaire)
- 8 cartes +2 (2 de chaque couleur : rouge, vert, jaune, bleu) ;
- 8 cartes inversion (2 de chaque couleur : rouge, vert, jaune, bleu) présentant deux flèches entrelacées
- 8 cartes « passer / passe ton tour » (2 de chaque couleur : rouge, vert, jaune, bleu) présentant un cercle rayé en bande, symbole d'interdiction en signalisation routière
- 4 cartes « Joker » (présentant un ovale écartelé multicolore sur fond noir)
- 4 cartes « +4 » ou « Super Joker » (présentant une carte de chaque couleur, sur fond noir)

Que font les cartes spéciales :

- Cartes « +2 » : Elles font piocher au joueur suivant 2 cartes dans le tas
- Cartes « inversions » : Elles changent le sens dans lequel les joueurs piochent
- Cartes « passer / passer son tour » : Elles font sauter un tour au joueur suivant
- Cartes « joker » : Le joueur choisi une des quatre couleurs (rouge, vert, jaune, bleu) que le joueur suivant devra mettre
- Cartes « +4 » : Elles font piocher au joueur suivant 4 cartes dans le tas

¹ https://fr.wikipedia.org/wiki/Uno#Contenu_du_jeu

Règles du jeu :

- Chaque joueur reçoit 7 cartes au début de la partie.
- Si un joueur ne peut pas jouer, il devra piocher une carte
- Si la carte qu'il a piochée est bonne, il aura le droit de la placer
- Un joueur peut renchérir, lorsque c'est à son tour, avec un « +2 » d'une autre couleur (ou la même) si un « +2 » a été posé au préalable. Ainsi, le joueur suivant devra piocher 4 cartes
- Les cartes « +4 » et « joker » ne peuvent être renchérie
- Lorsque le joueur ne possède plus qu'une carte, il doit appuyer sur le bouton « NUO » le plus rapidement possible, sous peine d'une pénalité de 2 cartes à piocher

Déroulement et but du jeu :

Chaque joueur reçoit 7 cartes en début de partie. Puis chacun son tour, un joueur place une carte. S'il ne peut pas jouer, il devra piocher une carte. Si elle est bonne, il peut la placer, sinon ce sera le tour du joueur suivant. S'il ne reste plus qu'une carte au joueur, il devra appuyer sur le bouton « NUO ». Sinon il se verra piocher 2 cartes. Une fois qu'un joueur n'a plus de cartes, il a gagné la partie. La partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus de carte.