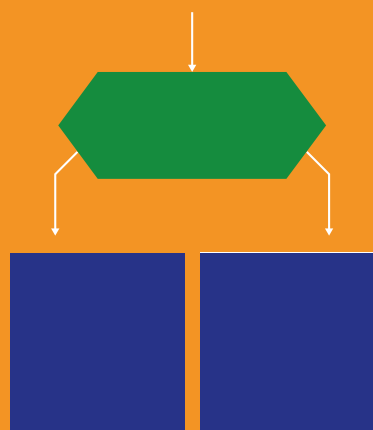




ALG(UN)O

Règles du jeu

Licence : CC-BY

Défiiez vos camarades dans un jeu mêlant réflexion et un peu de chance pour remporter la victoire en étant la première personne à ne plus avoir de cartes en main !

But du jeu

À l'aide de **Condition** et **Action**, créez une **Alternative** vous permettant de vous débarrasser au plus vite de vos cartes et si possible d'en ajouter au passage à l'ensemble de vos adversaires.

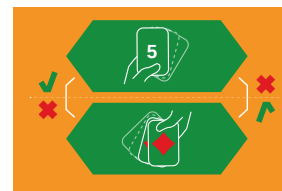
Contenu du jeu

Le jeu est constitué de quatre ensembles de cartes Alg(Un)o et d'un jeu de cartes classique.

Cartes Condition

24 cartes Condition (niveau 1)

Ces cartes contiennent deux conditions portant sur une figure (cœur, pique, carreau ou trèfle), un nombre de cartes ou encore une couleur (rouge ou noir).



Conditions liées au nombre de cartes



1 seule carte
devant soi



3 cartes
devant soi



5 cartes
devant soi

Conditions liées au nombre de cartes d'une figure



Exactement
1 seule carte
cœur devant soi



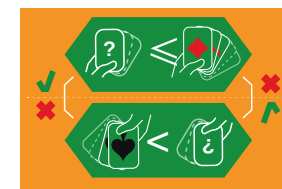
Exactement
3 cartes cœur
devant soi



Exactement
6 cartes cœur
devant soi

21 cartes Condition (niveau 2)

Ces cartes contiennent des opérateurs de comparaison inférieur (<), inférieur ou égal (≤), égal (=), supérieur (>) et supérieur ou égal (≥).



À chaque fois, la main du joueur est représentée par le premier opérande et la contrainte par la seconde.

Exemples



J'ai 3 cartes
carreaux ou moins
(c-à-d 0, 1, 2 ou 3
cartes carreaux)

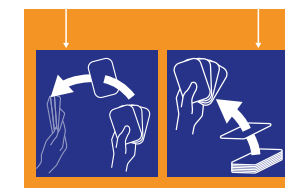


J'ai strictement plus
que 2 cartes piques
(c-à-d 3 cartes
piques ou plus)

Cartes Action

20 cartes Action (niveau 1)

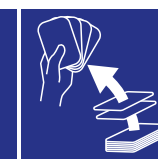
Ces cartes contiennent deux actions différentes pouvant se déclencher en fonction des cartes présentes dans la main d'un-e participant-e.



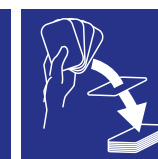
Actions possibles liées à la pioche



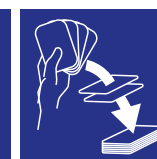
Piocher
1 carte



Piocher
2 cartes

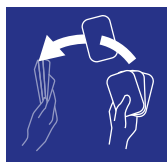


Défausser
1 carte



Défausser
2 cartes

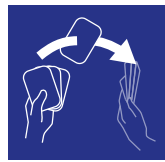
Actions liées à la défausse d'une carte à vos voisins



Donner 1 carte
au joueur sur
votre gauche

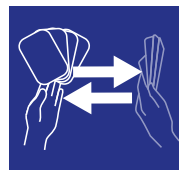


Donner 1 carte
à l'un de vos
voisins au choix

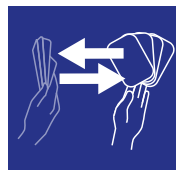


Donner 1 carte
au joueur sur
votre droite

Actions d'échange de jeu avec vos voisins



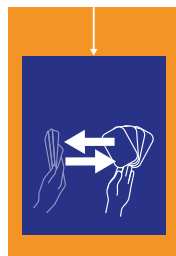
Échanger toutes
vos cartes avec
votre voisin de
droite



Échanger toutes
vos cartes avec
votre voisin de
gauche

28 cartes Action (niveau 2)

Ces cartes contiennent une seule action que vous pouvez placer où vous le souhaitez lorsque vous définissez votre algorithme.



Préparation du jeu

Avant le début d'une partie, il faut choisir un ensemble de cartes **Condition** et **Action** d'un niveau donné. Il est conseillé de réaliser la progression suivante afin de débiter gentiment et augmenter progressivement les challenges :

- **Condition** niveau 1 et **Action** niveau 1
- **Condition** niveau 1 et **Action** niveau 2
- **Condition** niveau 2 et **Action** niveau 2

Préparation des cartes

Mélangez les 3 lots de cartes (**Condition**, **Action** et jeu classique) séparément afin de former trois tas placés au centre des participant·e·s.

Distribution des cartes

Chaque participant·e pioche **5 cartes classiques** et les place face visible devant lui/elle afin qu'elles soient aussi visibles par l'ensemble des participant·e·s.

Début de la partie

La personne ayant joué le plus récemment au jeu Uno® débute la partie !

Déroulement du jeu

Lancement de la partie

Lorsque c'est à vous de jouer, piochez :

- 1 carte **Condition**
- 1 carte **Action** si elles sont de **niveau 1** ou 3 cartes **Action** si elles sont de **niveau 2**

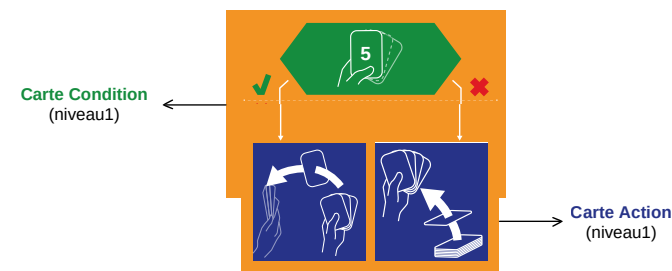
Placez les cartes faces visibles devant vous afin que l'ensemble des participant·e·s puisse aussi les voir.

Déroulement

1. Choisissez : l'une des deux conditions présente sur la carte **Condition** et assemblez la avec une (niveau 1) ou deux (niveau 2) cartes **Action**. Vous venez de définir une **alternative**, le fameux bloc orange **Si alors sinon** en Scratch.

2. Exécutez : l'**alternative** sur vos cartes classiques : une fois les cartes assemblées, vous avez défini une **alternative** qui, en fonction des cartes classiques que vous possédez, devrait vous permettre de diminuer (ou parfois augmenter) leur nombre. Parfois, la chance n'est pas toujours avec vous !

Exemple d'une alternative



3. Faites exécuter : l'**alternative** par les autres participant·e·s. Après avoir réalisé l'**alternative** sur vos cartes, c'est à la personne située à votre droite (sens anti-horaire !) de faire de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait joué.

4. Défaussez les cartes : remplacez toutes les cartes **Condition**, **Action** et les cartes classiques défaussées devant leur tas correspondant, face visible.

5. Reconstituez les tas : si à un moment une des pioches est vide, mélangez les cartes défaussées du même type afin de reconstituer un tas de ce type de cartes.

Suite de la partie

La partie se poursuit avec le début d'un nouveau tour initié par la personne à gauche de celui ou celle ayant débuté la partie (c'est-à-dire la dernière personne à avoir exécuté l'**alternative**). Chacun·e joue à son tour.

Fin de la partie

La première personne n'ayant plus aucune carte classique devant elle a gagné la partie !

Un podium peut être établi en classant les participant·e·s par nombre croissant de cartes classiques restantes.

Note : il est possible d'avoir plusieurs gagnant·e·s ex æquo si en terminant le tour plusieurs personnes se retrouvent sans aucune carte.