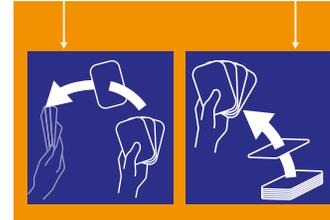


Contenu du jeu

Le jeu est constitué de cinq ensembles de cartes Alg(un)o et de 54 cartes d'un jeu de cartes classique.

20 cartes Action (niveau 1)

Les cartes **Action (niveau 1)** contiennent deux actions différentes pouvant se déclencher en fonction des cartes présentes dans la main d'un-e participant-e.

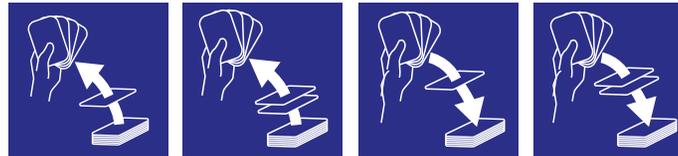


28 cartes Action (niveau 2)

Les cartes **Action (niveau 2)** contiennent une seule action que vous pouvez placer où vous le souhaitez lorsque vous définissez votre algorithme.



Actions liées à la pioche



Piocher une carte

Piocher deux cartes

Défausser une carte

Défausser deux cartes

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

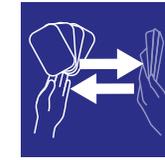


Donner une carte au joueur sur votre gauche

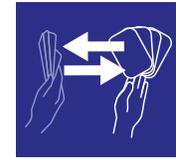
Donner une carte à l'un de vos voisins au choix

Donner une carte au joueur sur votre droite

Actions d'échange de jeu avec vos voisins

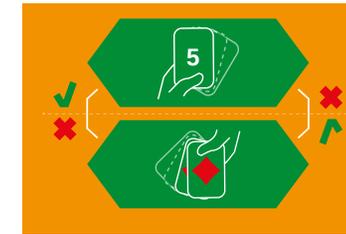


Échanger vos cartes avec votre voisin de droite



Échanger vos cartes avec votre voisin de gauche

24 cartes Condition (niveau 1)



Les cartes **Condition (niveau 1)** contiennent deux conditions portant sur une figure (coeur, pique, carreau ou trèfle) et d'un nombre de cartes selon une figure, ou encore selon la couleur (rouge ou noir).

Conditions liées au nombre de cartes



Une seule carte devant soi

Trois cartes devant soi

Cinq cartes devant soi

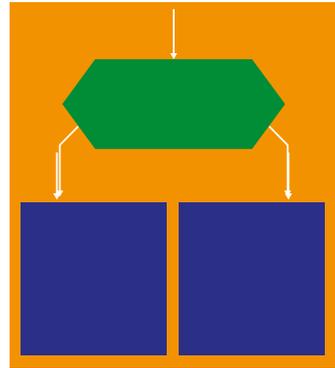
Conditions liées au nombre de cartes d'une certaine figure



Exactement une seule carte coeur devant soi

Exactement trois cartes coeur devant soi

Exactement six cartes coeur devant soi



ALG(UN)O

Règles du jeu

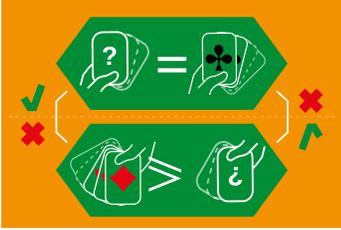
Défiiez vos camarades dans un jeu mêlant réflexion et un peu de chance pour l'emporter en vous débarrassant au plus vite de toutes vos cartes !

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 (tous) vos adversaires !

21 cartes **Condition** (niveau 2)

Les cartes **Condition** (niveau 2) 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.



Préparation du jeu

Avant le début d'une partie, il faut choisir un ensemble de cartes **Condition** et d'**Action** d'un niveau donné. Il est conseillé de réaliser la progression suivante afin de débuter 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
- **Condition** niveau 3 et **Action** niveau 2

1. Préparation des cartes : mélanger les 3 types de cartes (**Condition**, **Action** et jeu classique) afin de former trois tas placés au milieu des participant-e-s.

2. 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.

3. Début de la Partie : La personne ayant joué le plus récemment au jeu Uno® débute la partie !

Déroulement du jeu

Début 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

Placer les cartes faces visibles devant vous afin que l'ensemble des participant-e-s puissent aussi les voir.



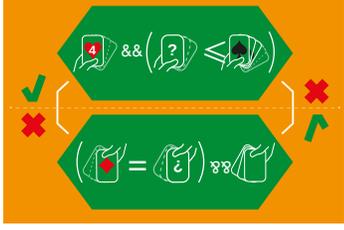
Exactement 4 coeurs ou 2 piques OU moins (potentiellement aucun !)



Exactement trois cartes ET un seul carreau

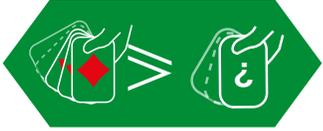
Les cartes **Condition** (niveau 3) contiennent deux conditions regroupées avec un connecteur logique :

- le **ET (&&)** indiquant que les deux conditions doivent être vraies,
- le **OU (||)** indiquant qu'il suffit qu'une des deux conditions soit vrai.

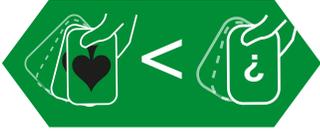


24 cartes **Condition** (niveau 3)

Trois carreaux ou moins



Strictement plus de 2 piques



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*.
fonction des cartes classiques que vous possédez devrait normalement vous permettre de diminuer le nombre de cartes dans votre main ... ou l'augmenter car parfois, on n'a pas de chance !

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 gauche de faire de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait joué.

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

5. Reconstitution des 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. Chacun-e joue à son tour ... jusqu'à ce qu'un-e des participant-e-s réussisse à se débarrasser de toutes ses cartes classiques !

Fin de la partie

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

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

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