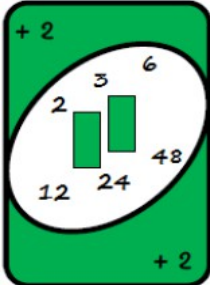


Règle du jeu « Uno Fractions »

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Description des cartes spéciales:



La carte "+2" (jaune, bleu, rouge, vert):

Lorsqu'un joueur joue cette carte, le joueur suivant doit piocher 2 cartes et passe son tour. Cette carte doit être posée sur une carte de même couleur. De plus, le joueur qui joue cette carte peut choisir ou non de changer le dénominateur (2-3-6-12-24-48) pour la prochaine carte jouée.



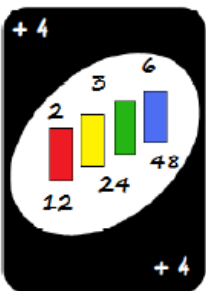
La carte "Inversement de sens" (jaune, bleu, rouge, vert):

Lorsqu'un joueur joue cette carte, le sens de la partie est inversé. Cette carte doit être posée sur une carte de même couleur.



La carte "joker":

Lorsqu'un joueur joue cette carte, il peut ou non choisir de changer le dénominateur (2-3-6-12-24-48) pour la prochaine carte jouée.



La carte "+4":

Lorsqu'un joueur joue cette carte, le joueur suivant doit piocher 2 cartes et passe son tour. De plus, le joueur qui joue cette carte peut choisir ou non de changer le dénominateur (2-3-6-12-24-48) pour la prochaine carte jouée. Attention cette carte ne peut être jouée seulement si le joueur n'a pas d'autres solutions. Si un joueur décide de bluffer et qu'il se fait démasquer, il aura une pénalité (1 carte à piocher)

Déroulement de la partie:

1. Tout d'abord, un des joueurs distribue à chacun 7 cartes. Le reste des cartes fait office de pioche.
2. Pour commencer, le joueur ayant distribué retourne la première carte de la pioche et le joueur situé à gauche commence la partie (La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre). Il doit recouvrir la carte retournée par une carte ayant une fraction égale ou de même dénominateur, ou bien une carte de même symbole.
3. **Si le joueur ne peut pas jouer**, il a la possibilité de poser une carte « joker » ou « +4 ». Dans le cas où le joueur ne possède aucune de ces cartes, il doit en piocher une. Si la carte piochée peut être jouée, il peut directement la poser, sinon il devra la conserver dans son jeu.
4. Lorsque qu'un joueur n'a plus qu'une carte en sa possession, il doit dire « Uno » pour avertir tous les autres joueurs. S'il oublie de le faire et qu'un joueur s'en aperçoit, il devra piocher 1 carte en pénalité.
Il est interdit de finir la partie par une carte joker.
5. Le premier des joueurs à s'être débarrassé de toutes ses cartes gagne la partie et la partie s'arrête.

Option: compter les points

Le vainqueur marque l'addition des points des cartes restantes dans la main des autres joueurs.

- Les cartes sous forme de fraction se comptent en prenant la valeur du numérateur.
- La carte « +2 » vaut 20 points.
- La carte « Inversement de sens » vaut 20 points.
- La carte « Joker » vaut 50 points.
- La carte « +4 » vaut 50 points.