



10

10

dix

01

11

11

onze

11



12

12

douze

12

13

13

treize

13

14

14

quatorze

14

15

15

quinze

15



16

16

seize

16

17

17

dix-sept

17

18

18

dix-huit

18

19

19

dix-neuf

19



20

20

vingt

20

21

21

vingt-et-un

21

22

22

vingt-deux

22

23

23

vingt-trois

23





10

10

dix

01

11

11

onze

11



12

12

douze

12

13

13

treize

13

14

14

quatorze

14

15

15

quinze

15



16

16

seize

9↓

17

17

dix-sept

£↓

18

18

dix-huit

8↓

19

19

dix-neuf

6↓



20

20

vingt

20

21

21

vingt-et-un

21

22

22

vingt-deux

22

23

23

vingt-trois

23





10

10

dix

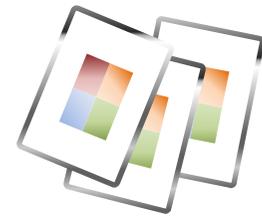
01

11

11

onze

11



12

12

douze

12

13

13

treize

13

14

14

quatorze

14

15

15

quinze

15



16

16

seize

9↓

17

17

dix-sept

£↓

18

18

dix-huit

8↓

19

19

dix-neuf

6↓



20

20

vingt

20

21

21

vingt-et-un

21

22

22

vingt-deux

22

23

23

vingt-trois

23





10

10

dix

01

11

11

onze

11



12

12

douze

12

13

13

treize

13

14

14

quatorze

14

15

15

quinze

15



16

16

seize

9↓

17

17

dix-sept

£↓

18

18

dix-huit

8↓

19

19

dix-neuf

6↓



20

20

vingt

02

21

21

vingt-et-un

12

22

22

vingt-deux

22

23

23

vingt-trois

23



UNO MATHEUX – Les nombres de 10 à 23

Nombre de joueurs : 4 à 6 joueurs.

Durée d'une partie : de 15 à 20 minutes.

1. Un joueur **distribue 7 cartes** à chaque joueur.
 - Le reste des cartes devient la pioche.
2. La première carte de la pioche est retournée et posée au centre.
3. Tour à tour, chaque joueur doit :
 - **placer une carte de la même couleur**
 - **OU placer une carte avec le même nombre**
4. Si le joueur ne peut pas poser de cartes, il doit piocher.
 - Si la carte piochée peut être placée au centre, il la place au centre.
5. Lorsqu'un joueur pose son avant-dernière carte (il ne va lui rester plus qu'**une seule carte dans la main**), il doit dire « UNO » en même temps qu'il pose son avant-dernière carte.
 - S'il oublie de dire « UNO », les autres joueurs lui font remarquer et il doit tirer une carte de la pioche.
6. Le premier joueur qui n'a **plus de cartes** a gagné !



Joker !

Le joueur peut placer cette carte sur n'importe quelle autre carte et choisir une couleur pour continuer.



Le joueur doit rejouer.
Attention à la couleur de la carte !



Le joueur suivant ne peut pas jouer.
Attention à la couleur de la carte !

UNO MATHeUX



Nombres de 10 à 23

A
coller



Joker !



Je rejoue.



Le joueur suivant
passe son tour.