

# 566 - Uno Braille

Catégorie ESAR : 401 - jeu d'association.

Catégorie ludo : édition originale adaptée par Tom's 3D.

Editeur jeu original : Mattel.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 7 ans, de 2 à 6 joueurs.

Présentation :

Le jeu est composé de 108 cartes adaptées avec des notations en Braille qui indiquent soit les nombres de 1 à 10 associés à des couleurs spécifiques, soit les 5 types de cartes spéciales.

A son tour, un joueur doit recouvrir la dernière carte du talon, au choix, par une carte de même couleur, portant le même nombre, ou le même symbole.

Dès qu'un joueur n'a plus qu'une carte en main, il doit crier « UNO » pour prévenir ses adversaires qu'il est en passe de remporter la partie !

## **BUT DU JEU**

Le gagnant d'une manche est le joueur qui se débarrasse le premier de toutes ses cartes. Le vainqueur final est le premier qui atteint 500 points à l'issue de plusieurs manches.

## **PREPARATION DU JEU**

- On mélange soigneusement les cartes.
- Chaque joueur en tire une au hasard. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur. Attention : à cet instant du jeu, les cartes spéciales ont une valeur nulle !
- Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur et fait une pile avec le reste des cartes, faces cachées, pour constituer la « pioche ».
- Il retourne ensuite la première carte de la pioche face visible et la pose à côté pour commencer le « talon ». Cette carte servira comme base de départ.

Si c'est une carte spéciale, certaines conventions particulières sont applicables.

Voir chapitre « Cartes spéciales ».

- Si la pioche est épuisée avant la fin d'une manche, le talon est mélangé sauf la dernière carte, qui sert à la continuité du jeu.

## **DEROULEMENT DU JEU**

- Le joueur situé à gauche du donneur commence.
- Il doit recouvrir la carte supérieure du talon par une carte :
  - soit de la même couleur,
  - soit avec le même numéro,
  - soit avec le même symbole.

Par exemple, si la carte supérieure du talon est un 7 rouge, il peut jouer une autre carte rouge ou un 7 de n'importe quelle couleur. Il peut également jouer une carte « Joker ».

Voir chapitre « Cartes spéciales ».

- Si le joueur ne possède pas de carte lui offrant une de ces possibilités, il doit en piocher une. Si cette carte peut être jouée, il la pose sur le talon. Sinon, il passe son tour, en conservant cette carte supplémentaire dans son jeu.
- Lorsqu'un joueur pose son avant-dernière carte, il doit annoncer à haute voix « UNO » pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus qu'une seule carte en main. S'il oublie et qu'un de ses adversaires le lui fait remarquer, il doit alors tirer 2 cartes de pénalité dans la pioche et passer son tour.
- Si un joueur possède une carte jouable mais désire la conserver, il doit alors tirer une carte de la pioche qui peut être jouée immédiatement, s'il le désire.
- Le premier joueur qui s'est débarrassé de toutes ses cartes est le gagnant de la manche.
- On établit les scores et on engage alors la manche suivante.

## Les cartes spéciales

Voici leur signification et les effets qu'elles produisent :

### Carte « +2 »



Le joueur suivant doit tirer 2 cartes de la pioche et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte « +2 ».

S'il s'agit de la première carte du talon, le joueur situé à gauche du donneur prend 2 cartes et passe son tour !

### Carte « Inversion »



On inverse le sens du jeu. Autrement dit, si le jeu évoluait dans un sens, il doit alors évoluer dans le sens inverse jusqu'à ce qu'une autre carte inversion soit jouée.

S'il s'agit de la première carte du talon, le donneur commence à jouer et le tour continue avec le joueur situé à sa droite.

Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte « Inversion ».

### Carte « Passer »



Le joueur suivant doit passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte « Passer ».

S'il s'agit de la première carte du talon, le premier à jouer sera le second joueur situé à gauche du donneur.

### Carte « Joker »



Le joueur qui dépose un Joker peut choisir de changer la couleur ou de continuer dans la couleur demandée. Elle peut être jouée sur n'importe quelle autre carte.

S'il s'agit de la première carte du talon, le joueur situé à gauche du donneur choisit la couleur de départ.

## Carte « +4 »



Cette carte permet de pénaliser le joueur suivant tout en servant de « Joker ».

Le joueur suivant tire 4 cartes dans la pioche et passe son tour.

Cette carte ne peut être posée que si le joueur n'a pas d'autre possibilité ; il est donc possible de bluffer ! Cependant, il est préférable de calculer les risques ! Voir chapitre « Pénalités ».

S'il s'agit de la première carte du talon, on la remplace immédiatement !

## PENALITES

- Tout commentaire intempestif peut être pénalisé par la pioche de 4 cartes !
- Lorsque quelqu'un joue une carte « +4 », le joueur suivant peut se méfier et demander à voir le jeu pour vérifier. Si cette carte ne pouvait être jouée, le joueur qui vient de la poser la reprend et c'est à lui de tirer 4 cartes !

En revanche, s'il avait bien le droit de jouer cette carte, le joueur suspicieux aura 2 cartes de pénalité, et devra donc en piocher 6 au total, avant de passer son tour.

En conclusion, un bon conseil : bluffez à bon escient !

## **FIN DU JEU**

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur pose sa dernière carte. Si celle-ci est « +2 » ou « +4 », le joueur suivant devra piocher ces 2 ou 4 cartes supplémentaires, avant de calculer les points de sa main !

## **SCORES**

Le joueur qui remporte une manche marque des points en fonction de la valeur des cartes que ses adversaires ont encore en main à cet instant !



On compte les points en fonction du tableau suivant :

0 à 9	Valeur correspondante
+2	20 points
Inversion	20 points
Passer	20 points
Joker	50 points
+4	50 points

Le vainqueur final de la partie est celui qui, à l'issue de plusieurs manches, atteint 500 points !

## **PARTICULARITES A 2 JOUEURS**

Les cartes « Inversion » et « Passer » donnent la possibilité de rejouer immédiatement une seconde carte.

La carte « +2 » ou « +4 » oblige l'adversaire à piocher 2 ou 4 cartes et permet au joueur qui l'a déposée de rejouer immédiatement une seconde carte.

## **VARIANTE POUR 2 EQUIPES**

En présence d'un nombre pair de joueurs, on peut jouer par équipes de 2.

Les joueurs d'une même équipe se placent en alternance autour de la table.

Lorsqu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes, on établit les scores de son équipe, en faisant la somme des points que chaque paire d'adversaires a alors en main à la fin la manche en cours.