

546 - Trio

Catégorie ESAR : 401 - jeu d'association.

Catégorie ludo : principe de jeu original.

Editeur jeu original : don des cartes en relief par une association suisse.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 7 ans, de 2 à 4 joueurs.

Présentation :

Ce jeu est une version revisitée du classique « Uno » des éditions Mattel. Les illustrations tactiles et contrastées représentent 3 types de formes (disque, carré et triangle) dont le motif est plein, creux (contour en relief) ou divisé.

Pour déposer une carte, un joueur doit trouver dans sa main une illustration ayant un critère commun avec la carte supérieure du talon : sa forme générale ou sa caractéristique. A défaut, il pioche une carte et passe son tour, ou surprend ses adversaires en jouant son joker !

BUT DU JEU

Se débarrasser en premier de toutes les cartes de sa main !

PRESENTATION DU JEU

Le jeu Trio est un jeu de cartes en relief. Il est composé de 2 cartes « joker » (silhouette tactile d'un personnage) et de 48 cartes présentant 3 types de formes (disque, carré ou triangle) réparties en 4 catégories : soit une figure pleine, une figure divisée en deux, une figure divisée en quatre ou une figure creuse.

Il est important de mettre tous les joueurs sur un pied d'égalité et puisqu'il s'agit d'un jeu tactile, de proposer au joueurs voyants de jouer avec un foulard ou un bandeau devant les yeux.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre et on commence la partie en distribuant 8 cartes à chaque joueur.

Le reste des cartes forme la pioche que l'on pose sur la table, faces cachées.

Le premier joueur retourne la première carte de la pioche et la dépose à côté de celle-ci de sorte à constituer une seconde pile, face visible, permettant d'identifier les motifs par le toucher.

Quand un joueur sait jouer, il dépose sa carte sur la pile « face visible » et invite le joueur situé à sa gauche à poursuivre.

Quand un joueur ne sait pas jouer, il prend une carte de la pioche et passe son tour.

Quelle carte jouer ?

Sur une figure déterminée, on peut jouer toute carte de forme identique.

Exemple : sur un disque plein, on peut jouer n'importe quelle carte « disque » (disque plein, divisé en deux, etc.).

Si on n'a pas de carte « disque » ou que l'on préfère la conserver, on peut jouer une autre forme (carré ou triangle), à condition qu'elle présente la même caractéristique.

Exemples : un carré plein sur un disque plein ; un triangle creux sur un carré creux, etc.

La carte « joker »

Quand il le souhaite, un joueur peut déposer une carte « joker » sur n'importe quelle autre carte. Lorsqu'il la joue, il dit « Joker ! » et donne le nom de la forme qu'il décide imposer durant les deux prochains tours. Il pose directement une carte de la catégorie imposée, et passe ensuite la main au joueur situé à sa gauche. Aucune autre forme ne pourra être jouée durant les 2 prochains tours de jeu, et seul un autre joker pourra interrompre cette série !

La carte « joker » permet donc au joueur qui l'a déposée, d'éliminer un type de forme en particulier, ce qui est surtout utile si on en possède plusieurs dans son jeu. Les adversaires, qui ne possèdent pas de cartes avec la forme demandée, doivent piocher une carte et passer leur tour.

La carte « joker » permet aussi de terminer facilement la partie puisqu'on peut la déposer sur n'importe quelle autre carte !

FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur ne possède plus qu'une seule carte, il doit crier « Trio ! », ce qui permet aux autres joueurs de savoir qu'il est en passe de gagner la partie.

Le premier joueur qui n'a plus de cartes en main, est déclaré vainqueur.