

**Règles du jeu**

**-**

**UNO Braille**

Pour 2 à 10 joueurs à partir de 7 ans.

**Avertissement :**

Ce jeu UNO a été adapté pour les aveugles et malvoyants et en français.

**But du jeu :**

Le but du jeu est d'être le premier joueur à marquer 500 points (voir chapitre Score), en se débarrassant, au cours des différentes manches, des 7 cartes qui lui auront été distribuées.

**Contenu du jeu :**

112 cartes à jouer réparties de la façon suivante :

• 19 cartes bleues, numérotées entre 0 et 9, marquées 0b à 9b

• 19 cartes rouges, numérotées entre 0 et 9, marquées 0r à 9r

• 19 cartes jaunes, numérotées entre 0 et 9, marquées 0j à 9j

• 19 cartes vertes, numérotées entre 0 et 9, marquées 0v à 09v

• 8 cartes « +2 » : 2 cartes de chaque couleur v pour vert, b pour bleu, r pour rouge et j pour jaune, et marquées +02v, +02b, +02r, +02j.

• 8 cartes « Reverse » pour Inversion : 2 cartes de chaque couleur marquées rev v, rev b, rev j, rev r (chaque initiale de couleur est située en haut à droite de la carte)

• 8 cartes « Passer un tour » : 2 cartes de chaque couleur marquées stop v, stop b, stop j, stop r (chaque initiale de couleur est située en haut à droite de la carte)

• 4 cartes « Joker », marquées « couleur »

• 4 cartes « +4 » marquées +04

Et également 4 x double cartes de référence de jeu rapide, comportant la signification des marquages.

**Préparation du jeu :**

• Retirer du jeu les 4 double-cartes de référence rapide.

• Mélanger soigneusement les cartes à jouer.

• Au début de chaque manche, chaque joueur tire une carte au hasard. Celui qui a le chiffre le plus élevé distribue les cartes. Les cartes spéciales valent zéro.

Le donneur en donne 7 à chacun.

Le reste des cartes constituera la Pioche.

Ensuite, il retourne et annonce la première carte de la Pioche, pour la poser face visible à côté de la Pioche, afin de 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).

**Déroulement de la partie**

Le joueur immédiatement à gauche du donneur commence à jouer.

Il doit recouvrir la carte supérieure du Talon par une carte de la même couleur, ou portant le même numéro ou le même symbole, qu’il annonce comme chaque nouvelle carte jouée.

Par exemple :

Si la carte supérieure du Talon est un 7 rouge, il peut jouer n'importe quelle carte rouge ou un 7 de n'importe quelle couleur. Il peut également jouer une carte Joker (voir chapitre Cartes spéciales ci-dessous).

Si le joueur ne possède pas de cartes lui offrant une de ces possibilités, il doit tirer la carte supérieure de la Pioche.

Si cette carte est jouable, il peut la jouer, en la posant sur le talon et en l’annonçant. Sinon il passe son tour, en conservant cette carte supplémentaire.

Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit immédiatement annoncer « Uno », pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus qu'une carte en main. S'il oublie de faire cette annonce à ce moment-là, il risque d'être pénalisé par ses adversaires si l'un d'entre eux le remarque avant que le joueur ne joue (c'est-à-dire joue sa carte ou tire une carte de la Pioche). Si un de ses adversaires s'en aperçoit et le lui fait remarquer, il doit tirer 2 cartes de pénalité dans la Pioche.

A son tour, il est permis de ne pas jouer, même si on possède une carte jouable. Il faut alors tirer une carte de la Pioche. Si elle est « jouable », elle peut être jouée immédiatement.

Le joueur qui s'est débarrassé le premier de toutes ses cartes est le vainqueur de la manche. On établit les scores de cette manche (voir chapitre Score) et on engage la manche suivante.

Si la dernière carte jouée est une carte "+2" ou "+4", le joueur suivant devra tirer 2 cartes ou 4 cartes dans la Pioche, avant que l'on établisse les scores.

Si la Pioche est épuisée avant la fin d'une manche, le Talon sera mélangé (sauf la dernière carte, qui servira de continuité).

**Les cartes spéciales :**

Voici leur signification et les effets qu'elles produisent :

1. Carte « +2 »

Lorsque cette carte est jouée, dans tous les cas le joueur suivant doit tirer 2 cartes dans la Pioche et passe son tour. Idem si c'est la première carte du Talon.

Une telle carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte « +2 ».

2. Carte « Reverse » (soit Inversion)

Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change.

Autrement dit, si le jeu évoluait jusque-là dans le sens des aiguilles d'une montre, il évoluera dorénavant dans le sens inverse... jusqu'à ce qu'une autre carte « Reverse » soit jouée.

Idem si c'est la première carte du Talon : le premier à jouer sera alors le joueur situé à droite du donneur.

Une telle carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte "Reverse".

3. Carte « Passer un tour »

Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant passe purement et simplement son tour.

Si c'est la première carte du Talon, le premier à jouer sera le 2ème joueur situé à gauche ou à droite du donneur.

Une telle carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou une autre carte « Passer un tour ».

4. Carte « Joker » marquée « couleur »

Jouer cette carte donne le droit de choisir la couleur dans laquelle le jeu se poursuit (n’importe laquelle, y-compris celle jouée antérieurement à la pose du « Joker »).

Vous pouvez jouer un « Joker » à votre tour même si vous disposez d’une autre carte jouable.

Si c’est la première carte du Talon, le joueur placé à gauche du donneur choisit la couleur dans laquelle le jeu se poursuit.

5. Carte « +4 »

Quand vous jouez cette carte, vous obtenez le droit de choisir la couleur dans laquelle le jeu se poursuit. Le joueur suivant doit tirer 4 cartes dans la Pioche et passe son tour.

Cependant une particularité existe : vous ne pouvez jouer cette carte que si vous n’en avez aucune autre jouable.

Il est permis de bluffer. Cependant, calculez vos risques ! (voir chapitre Pénalités). Si c'est la première carte du talon, on en tire une autre.

**Score**

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes remporte la manche et marque des points en fonction des cartes que tous ses adversaires ont encore en main à cet instant. On compte les points de la manière suivante :

• Toutes les cartes numérotées de 0 à 9 : Valeur faciale (0, 1… 9)

• Carte « +2 » : 20 points

• Carte « Reverse » : 20 points

• Carte « Passer un tour » : 20 points

• Carte « Joker » : 50 points

• Carte « +4 » : 50 points

Traditionnellement, le vainqueur est le joueur qui, à l'issue de plusieurs manches, atteint 500 points.

Cependant, pour plus d'équité, on peut également tenir les scores en inscrivant le nombre de points que chaque joueur a en main à la fin de chaque manche, et lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 500 points, celui qui a le moins de points est alors le vainqueur.

**Pénalités**

Tout commentaire ou conseil intempestif sera pénalisé par 4 cartes à tirer dans la Pioche.

Lorsque quelqu'un joue une carte « +4 », le joueur suivant peut se méfier, et demander à voir ou toucher son jeu pour vérification. Et si cette carte ne devait logiquement pas être jouée, le joueur qui vient de la poser à mauvais escient la reprend, et c'est alors à lui de tirer 4 cartes de la Pioche et passer son tour.

En revanche, s'il avait bien le droit de jouer cette carte, le joueur « suspicieux » à tort doit alors tirer 2 cartes de plus dans la Pioche (soit 6 au total) et passer son tour. Alors un conseil : bluffez au bon moment !

**Variantes de jeu**

**1. A deux joueurs**

Si l'on est seulement 2, les règles suivantes s'appliquent :

- Le fait de jouer une carte « Reverse » ou « Passer un tour » revient à avoir la possibilité de rejouer immédiatement une seconde carte.

- Le fait de jouer une carte « +2 » ou « +4 » pénalise l'adversaire qui doit tirer 2 ou 4 cartes dans la Pioche, et permet de rejouer immédiatement une seconde carte.

**2. Nombre pair de joueurs**

Si l'on est un nombre pair de joueurs, on peut jouer en équipes de 2.

Les joueurs se placent en alternance autour de la table. Lorsqu'un joueur s’est débarrassé de toutes ses cartes, on établit les scores en faisant la somme des points que chaque couple de joueurs a en main à la fin de chaque manche.

Variante : A 4 joueurs, on peut également décider de jouer en 3 manches, chaque joueur ayant un partenaire différent pour chacune des 3 manches. On tient alors les scores de la manière suivante : chacun totalise ses points individuellement pour chacune des manches.

**3. Uno Challenge**

Dans cette formule, on joue sur le principe de jeu de base, par éliminations successives, en tenant les scores de la manière suivante : à la fin de chaque manche, le joueur qui l'a remportée ne marque pas de points. Quant à chacun des autres joueurs, il marque individuellement le nombre de points qu'il a en main.

Dès qu'un joueur a atteint 500 points, il est éliminé. Lorsqu'il ne reste plus que 2 joueurs, ils jouent en duo, jusqu'à ce que l'un des deux dépasse le seuil fatidique de 500 points.