

"151"

J'avais fait, il y a longtemps (élève de primaire) un mixage du « 8 américain » (jeu de 32 cartes) et d'un autre jeu de cartes approchant (jeu de 54 cartes) pour faire ce que j'appelle le « 151 ». J'avais fait évoluer la règle au gré des nouvelles idées que j'avais.

J'ai cependant, il y a quelques années, été très surpris de retrouver ce jeu à l'identique sous l'appellation : « *UNO* », comme quoi les grandes idées surgissent toujours en plusieurs points du globe à la fois.

Avec les copains d'aujourd'hui, nous avons remis le « 151 » au goût du jour, et nous jouons aussi souvent que possible, pour rigoler un bon coup tout en nous constituant une cagnotte.



Jean Claude à la donne sous l'œil attentif de Christian et sous l'œil perdu de Gisèle

REGLE

1- Le nombre de joueurs n'est pas forcément limité, il suffit de rajouter un nombre de jeu de 54 cartes suffisant [nous jouons à 10-12 avec 2 jeux (108 cartes)].

2- Le 1^{er} donneur est celui qui a tiré la plus petite carte au début du jeu, puis il suffit que chacun donne à tour de rôle.

3- 5 cartes sont distribuées séquentiellement à tous les joueurs, une par une sur un tour complet, peu importe le sens de distribution, mais en commençant par le joueur qui est à droite ou à gauche du distributeur.

4- La distribution finie, la 1^{ière} carte qui suit est retournée.

5- Si la carte retournée est respectivement un 2, un 6, un 8, un 10, une dame, un As ou un joker, se reporter ci-dessous aux explications respectivement pour un 2, un 6, un 8, un 10, une dame, un As ou un joker.

6- Sur tout autre carte, le joueur qui suit le donneur (les autres feront de même à leur tour), doit fournir une carte soit de la couleur qui est placée au sommet de la pile (exemple : sur 3 de trèfle un trèfle), soit une carte ayant la même hauteur que celle qui est au sommet de la pile (exemple : sur 3 de trèfle un autre 3 de n'importe quelle couleur).

7- Dans le cas où les cartes suivantes sont jouées, voilà ce qui se passe pour celui qui suit immédiatement celui qui s'est délesté :

2 : le suivant **pioche 2 cartes** et ne joue pas, même s'il le pourrait,

6 : la main passe **en face** de la table,

8 : le joueur demande la **couleur** qu'il désire,

10 : le **sens de rotation** dans lequel se suivent les joueurs, est inversé,

dame : permet de **rejouer** éventuellement une carte (qui respecte la règle §6-) si on le désire [cependant, un joueur ne peut pas finir au 1^{er} tour qu'il joue (poser ses 5 cartes à la suite)],

As : jouer un autre **As** (ne débloque pas la situation), ou **dégeler** la pile par le dépôt d'un 8 qui permet de relancer une couleur, sinon rien d'autre (sauf joker qui sert d'As ou de 8)

Joker : quand il est joué il remplace la carte désirée dans la mesure où la règle générale §6- est respectée (exemple : remplace une dame sur une dame ou la dame de cœur sur le Roi de cœur, ou un 8 sur un As, etc..)

8- Si un joueur ne peut, ou ne veut pas servir, (en dehors du cas du 2 §7-), il prend **1** carte au sommet de la pioche. Si elle convient, il peut la poser s'il le désire, sinon il passe son tour.

9- **Avant** qu'un joueur ne pose son avant dernière carte, il doit signaler à ses adversaires qu'il ne lui restera plus qu'une carte. Il doit donc dire à forte et intelligible voix : "**CARTE**". S'il ne le dit pas et que le joueur suivant a joué, on ne peut rien lui reproché ; mais si un autre joueur lui fait remarquer qu'il n'a pas dit "**CARTE**" avant que le suivant est joué, il doit en piocher une (s'il a mis un huit ou un joker, il doit exprimer sa demande de couleur ou de carte avant de visualiser la nouvelle qu'il vient d'obtenir).

10- Dès qu'un joueur a déposé toutes ses cartes, on passe à la phase de comptage. Le joueur ayant fini marque - 10 pts (moins 10 pts), les autres comptent le total des cartes qu'ils ont gardés dans leur main.

Joker = 50 pts

8 = 32 pts

As = 11 pts

habillés = 10 pts

autres = leur valeur (le 2 = 2 pts, 3 = 3 pts, ..., 9 = 9pts, 10 = 10 pts)

11- Les points de chaque donne sont totalisés, le 1^{ier} qui arrive ou dépasse le plus 151 a perdu.

Je tiens quelques règles supplémentaires en réserve (comme « *trafalgar* » par exemple pour utiliser le 4 ou « *coup pour rien* » à double tranchant), mais pour ce qui est des copains, ils ne veulent pas (encore) les adopter.

« *Trafalgar* », qu'ils n'ont même pas voulu que je leur expose, pourrait en effet être assez rarement mis en œuvre dans son intégralité (encore que).