

⚙️ FEL BARROS & LUCAS CASTANHO & PEDRO VINICIUS
✍️ CHRIS BORGES

dobro



RÈGLES DU JEU

dobro

Contenu

53 cartes numérotées :

5 cartes de valeur 2
6 cartes de valeur 3
6 cartes de valeur 4
6 cartes de valeur 5
6 cartes de valeur 6
5 cartes de valeur 7
4 cartes de valeur 8
3 cartes de valeur 9
3 cartes de valeur 10
3 cartes de valeur 11
3 cartes de valeur 12
3 cartes joker

4 cartes spéciales :

2 cartes passe mon tour
2 cartes changement de sens

1 carte sens de jeu

1 carte oubli

1 carte dobrei

Principe du jeu

Dobro est un mot portugais qui signifie double. Une partie de Dobro se joue en 3 manches et chaque manche est divisée en plusieurs enchères.

A chaque enchère, vous devez, grâce à vos cartes en main, augmenter ou égaliser la valeur déjà en jeu. L'enchère se termine lorsqu'une personne ne peut pas ou ne veut pas jouer de cartes à son tour. Cette personne récupère alors toutes les cartes jouées pendant cette enchère, les place devant elle et commence la nouvelle enchère.

Lorsque le paquet de cartes est épuisé et qu'une personne joue la dernière carte de sa main, la manche se termine et chacun reçoit un nombre de points en fonction du nombre de cartes récupérées pendant la manche. À la fin des 3 manches, la personne qui possède le moins de points remporte la partie.

Mise en place

1. Placez la carte sens de jeu au centre de la table, côté sens horaire visible.
2. Placez la carte oubli à côté.
3. Mélangez les cartes restantes et distribuez-en 6 à chaque personne (5 cartes dans une partie à 6).
4. Formez une pioche face cachée au centre de la table avec les cartes non distribuées.
5. Déterminez au hasard la personne qui commence la première enchère.



Tour de jeu

A votre tour, vous devez effectuer 1 seule des 4 actions suivantes :

1. Jouer 1 carte numérotée dont la valeur est **supérieure ou égale** à la valeur en jeu. Si la valeur de la carte jouée est égale à la valeur en jeu, doublez alors la valeur en jeu.
2. Jouer 2 cartes numérotées de la même valeur (une paire) dont la somme est **supérieure ou égale** à la valeur en jeu. Si la somme des 2 cartes jouées est égale à la valeur en jeu, doublez alors la valeur en jeu.
3. Jouer 1 carte spéciale (passe mon tour ou changement de sens).

4. Passer votre tour **si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas jouer de cartes**. Cela met fin à l'enchère actuelle et vous prenez toutes les cartes jouées durant cette enchère.

La personne qui commence l'enchère doit ouvrir avec 1 carte numérotée ou 2 cartes numérotées de la même valeur de son choix.

A chaque fois que vous jouez des cartes, **annoncez la valeur** en jeu à égaliser ou dépasser.

Après avoir joué, vous **devez toujours piocher de manière à avoir de nouveau 6 cartes en main** (5 cartes dans une partie à 6), puis c'est à la personne suivante de jouer, dans la direction indiquée par la carte sens de jeu.

Effet des cartes joker et spéciales



Joker : elles sont considérées comme des cartes numérotées. Lorsque vous jouez 1 carte joker, indiquez sa valeur comprise entre 2 et 12. Si la valeur annoncée du joker est égale à la valeur en jeu, doublez alors la valeur en jeu.

Le joker peut être également joué avec une autre carte numérotée, comme si c'était une paire, ou avec un deuxième joker. Dans ce dernier cas, vous devez choisir une valeur unique entre 2 et 12 pour chacun des deux jokers afin de former une paire.

Dans tous les cas, si la somme des 2 cartes jouées (joker + carte numérotée ou 2 jokers) est égale à la valeur en jeu, doublez alors la valeur en jeu.



Passe mon tour : comme son nom l'indique, vous passez votre tour et la valeur en jeu reste la même.



Changement de sens : cette carte a le même effet que passe mon tour mais en plus elle change le sens de jeu. Changez ainsi la face de la carte sens de jeu. La valeur en jeu reste la même.

Oups, un oubli !



Si une personne termine son tour en oubliant de repiocher des cartes, n'importe qui peut lui faire remarquer, elle doit alors prendre la carte oubli et la mettre devant elle, puis elle complète sa main comme elle aurait dû le faire normalement. La carte oubli reste devant cette personne jusqu'à la fin de la manche sauf si quelqu'un d'autre oublie également de repiocher des cartes à la fin de son tour. Cette carte **fait gagner 1 point** à la fin de la manche si vous l'avez devant vous.

Fin d'une enchère

Une enchère se termine dès qu'une personne ne peut pas ou ne veut pas jouer de cartes. La personne récupère toutes les cartes jouées durant l'enchère, les place devant elle dans une pile face cachée et commence la nouvelle enchère. Cette pile sert pour le décompte à la fin de chaque manche.

***Exemple d'une enchère** : la valeur en jeu est de 4. Raphaël joue un 5, la nouvelle valeur en jeu est donc de 5. Yolaine joue également un 5, qui est la valeur en jeu, ce qui la double. La valeur en jeu est désormais de 10. Luis joue 2 cartes de valeur 6, soit un total de 12. La valeur en jeu est maintenant de 12. C'est à Florent de jouer. Il pourrait jouer avec les cartes de sa main mais il préfère s'arrêter volontairement pour garder ses cartes ultérieurement. Il met donc toutes les cartes jouées durant cette enchère dans sa pile de cartes face cachée devant lui et joue un 3 pour la nouvelle enchère.*

Fin d'une manche

Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, continuez de jouer sans refaire votre main à la fin de votre tour. Il n'est donc plus possible de gagner la carte oubli à partir de ce moment-là. **Dès qu'une personne vide sa main, la manche s'arrête immédiatement.** Personne ne récupère alors les cartes jouées durant cette dernière enchère. Défaussez toutes les cartes jouées ainsi que celles restantes dans les mains de chacun. Procédez au décompte de points de la manche.

Décompte

Moins vous avez récolté de cartes, moins vous marquez de points. Pour rappel, le but est d'avoir le moins de points !

À la fin de chaque manche, notez vos points. La personne qui a récolté le moins de cartes marque 1 point, celle d'après marque 2 points, et ainsi de suite... Dans une partie à 6, la personne qui a récolté le plus de cartes marque donc 6 points.



Personne ne veut gagner des cartes dans Dobro !

Position (Le moins de cartes)	Points
1 ^{er}	1
2 ^{ème}	2
3 ^{ème}	3
4 ^{ème}	4
5 ^{ème}	5
6 ^{ème}	6

En cas d'égalité, toutes les personnes ex aequo reçoivent les points correspondant à la position en question et la position suivante est ignorée.

La personne qui possède la carte oubli devant elle à la fin de la manche **gagne 1 point !**

Exemple de décompte : Luis est celui qui a le moins de cartes dans sa pile. Florent est celui qui a le plus de cartes. Raphaël et Yolaine ont autant de cartes dans leurs piles respectives. Luis marque 1 point pour avoir eu le moins de cartes. Raphaël et Yolaine sont à égalité et marquent chacun 2 points. La position suivante est ignorée car il y a eu une égalité. Florent marque donc 4 points.

Une nouvelle manche commence, en gardant le sens actuel de jeu. Effectuez de nouveau les étapes 2 à 4 de la mise en place (page 2). La personne qui commence la première enchère de cette nouvelle manche est celle qui a le plus de points. En cas d'égalité, c'est à la personne la plus proche (dans les personnes à égalité) dans le sens actuel de jeu à partir de la personne qui a terminé la précédente manche, de commencer la première enchère de la nouvelle manche.

Fin de partie

La partie s'arrête après avoir joué 3 manches. La personne avec le moins de points cumulés pendant la partie gagne.

En cas d'égalité, c'est la personne qui a eu le moins de cartes à la 3e manche qui gagne. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée entre les personnes ex aequo.



Règles pour une partie à 2

Dans une partie à 2, effectuez les 2 modifications suivantes :

- Remettez la carte sens de jeu et les 2 cartes spéciales changement de sens, dans la boîte de jeu.
- Au début de chaque manche, mettez de côté 10 cartes aléatoires sans les regarder. Entre chaque manche, réintégrer les dans la pioche, puis retirer de nouveau 10 cartes aléatoires pour la nouvelle manche.

Variante pour des parties plus Longues

Jouez autant de manches qu'il y a de personnes à cette partie.



Auteurs : Fel Barros, Lucas Castanho et Pedro Vinicius

Développement et relecture : Robert Coelho

Illustrations : Chris Borges

Design graphique : Luis Francisco

Traduction : IGIARI

Adaptation française : Yolaine Glénisson

Remerciements : Paulo Henrique et Suzanne Sheldon

© 2025 GROK GAMES, tous droits réservés.

© 2025 IGIARI, tous droits réservés.