

Regras para 2 jogadores

A partida com 2 jogadores funciona da mesma maneira, com as seguintes alterações:

- Durante a preparação da partida, devolva a carta de sentido e as duas cartas "Inverte o Sentido" para a caixa do jogo.
- Antes de iniciar cada Rodada, remova 10 cartas aleatórias da Pilha de Compras sem que os jogadores vejam a frente delas. Deixe essas cartas de lado. Elas não entrarão na rodada atual, mas devem ser devolvidas à Pilha de Compras ao preparar a rodada seguinte.

Variante para partidas mais longas

Caso queiram jogar uma partida mais extensa, sugerimos que o jogo tenha um número de rodadas igual à quantidade de jogadores.



Design do Jogo: Fel Barros, Lucas Castanho e Pedro Vinicius

Desenvolvimento: Robert Coelho **Ilustrações:** Bibadash/Shutterstock.com

Design Gráfico: Luis Francisco **Revisão de Texto:** Robert Coelho

Agradecimentos: Paulo Henrique, Suzanne Sheldon

©2022 Grok Games. Todos os direitos reservados.

FEL BARROS & LUCAS CASTANHO & PEDRO VINICIUS

dobro



Regras

dobro

Componentes

50 Cartas numeradas:

5 Cartas de valor 2
6 Cartas de valor 3
6 Cartas de valor 4
6 Cartas de valor 5
6 Cartas de valor 6
5 Cartas de valor 7
4 Cartas de valor 8
3 Cartas de valor 9
3 Cartas de valor 10
3 Cartas de valor 11
3 Cartas de valor 12

7 Cartas especiais:

3 Cartas Curinga
2 Cartas Passa a vez
2 Cartas Inverte o Sentido
1 Carta de Sentido
1 Carta de Esquecido
1 Carta de Vencedor

0 Jogo

Uma partida de Dobro é dividida em 3 rodadas e cada rodada é dividida em várias Escaladas.

Em cada Escalada, os jogadores jogam cartas na mesa sempre aumentando o valor em jogo. A Escalada termina quando um jogador não puder (ou não quiser) jogar cartas que aumentem esse valor. Esse jogador coloca todas as cartas jogadas na sua Pilha de Pontos e uma nova Escalada tem início.

Quando o baralho de cartas se esgotar e um jogador jogar a última carta em sua mão, a rodada termina e os jogadores recebem pontos de acordo com as cartas nas Pilhas de Pontuação. Ao final de três rodadas, o jogador com a maior pontuação vence o jogo.

Preparação

1. Coloque a carta de sentido sobre a mesa com a face "sentido horário" virada para cima.
2. Embaralhe as cartas restantes e distribua 6 delas para cada jogador (5 em partidas de 6 jogadores).
3. Forme uma Pilha de Compras virada para baixo ao lado da carta de sentido usando as cartas restantes e coloque a carta Esquecido ao lado da pilha.
4. Escolha aleatoriamente um jogador inicial para começar a primeira Escalada da rodada.



Turno do Jogador

Em seu turno, cada jogador deve realizar uma das seguintes ações:

1. **Jogar uma carta com valor igual ou maior** do que o valor em jogo. Caso o valor da carta jogada seja igual ao valor em jogo, seu valor dobra.

2. **Jogar duas cartas de mesmo valor** cuja soma seja igual ou maior do que o valor em jogo. Caso o valor da soma seja igual ao valor em jogo, o valor da soma dobra.

3. **Jogar uma carta especial.**

4. **Pegar todas as cartas em jogo** e colocar na sua Pilha de Pontuação, caso não possa ou não queira jogar cartas. (ver *Fim da Escalada*).

Caso jogue cartas, o jogador deve **anunciar o valor final de sua jogada**, tornando-se esse o novo valor em jogo.

O jogador inicial de cada Escalada pode jogar uma ou duas cartas iguais de qualquer valor.

Em seguida, ele **repõe sua mão até ter 6 cartas** (5 em partidas de 6 jogadores) a partir da Pilha de Compras e encerra seu turno, passando a vez para o próximo jogador no sentido indicado pela carta de sentido.

Efeitos das Cartas Especiais



Curinga: O jogador escolhe um valor entre 2 e 12 que seja igual ou maior do que o valor em jogo. Caso o valor do curinga seja igual ao valor em jogo, seu valor dobra.

O Curinga também pode ser jogado com outra carta, como se o jogador estivesse jogando duas cartas do mesmo valor. Se jogar dois Curingas, o jogador deve escolher um único valor entre 2 e 12 para cada uma das duas cartas.

Em ambos os casos, o valor da soma das duas cartas deve ser igual ou maior do que o valor em jogo. Caso o valor da soma seja igual ao valor em jogo, o valor da soma dobra.



Passa a vez: Ao jogar esta carta, o valor em jogo permanece o mesmo.



Inverte o sentido: Possui o mesmo efeito da carta "Passa a vez" e, além disso, muda a face da carta de sentido.

Ops! Esqueci!

Se um jogador encerrar seu turno sem repor sua mão para 6 cartas, ele deve **pegar a carta de Esquecido** e colocar na mesa à sua frente. A carta permanecerá ali até que outro jogador se esqueça de repor a mão ou até que a rodada termine. O jogador que terminar a Escalada com esta carta perderá um ponto.

Fim da Escalada

Uma Escalada termina se um jogador não puder ou não quiser jogar uma carta de valor igual ou maior que o valor em jogo. O jogador em questão deve recolher todas as cartas jogadas e colocá-las em sua Pilha de Pontuação, com as cartas viradas para baixo à sua frente. Em seguida, esse jogador inicia a próxima Escalada.

Exemplo de uma Escalada: O atual valor em jogo é 4. Em sua vez, Wendel joga uma carta 5. Alfredo também joga uma carta 5, como ela possui o mesmo valor da carta anterior, seu valor dobra, tornando-se um 10. Em seguida, Tânia joga duas cartas 6, que somadas valem 12. É novamente a vez de Wendel, como ele não consegue jogar um valor igual ou maior do que 12, ele coloca todas as cartas jogadas em sua Pilha de Pontuação e joga uma carta 2 para iniciar a nova Escalada.

Fim da Rodada

Quando as cartas da Pilha de Compras acabarem, os jogadores continuam realizando seus turnos sem repor suas mãos após jogarem. **Se um dos jogadores esvaziar sua mão, a rodada acaba imediatamente.** As cartas sobre a mesa são descartadas juntamente com todas as cartas restantes nas mãos dos jogadores. Em seguida, pontua-se a rodada.

Pontuação da Rodada

- Ao final da rodada, anote as pontuações de acordo com quem tem a maior quantidade de cartas e o número de jogadores:

Posição (mais cartas)	Pontos
1º	1
2º	2
3º	3
4º	4
5º	5
6º	6

Isso mesmo,
você não
quer ganhar
as cartas!



Em caso de **empate**, todos os jogadores empatados recebem os pontos da posição em questão, e a próxima (ou próximas) posição é ignorada.

- O jogador com a carta de Esquecido **perde 1 ponto**.

Em seguida, uma nova rodada é iniciada, mantendo a face atual da carta de sentido.

O jogador inicial da nova rodada será o jogador com a menor pontuação total. Em caso de empate, quem estiver com a carta mais alta entre os empatados será o jogador inicial. Se o empate persistir, compare a segunda carta mais alta e assim por diante.

***Exemplo de pontuação:** Wendel terminou com 18 cartas em sua Pilha de Pontuação. Tânia e Vagner terminaram com 12 cartas, e Alfredo com 8 cartas. Por ter mais cartas na Pilha de Pontuação, Wendel recebe 1 ponto. Tânia e Vagner estão empatados em segundo lugar, portanto ambos recebem 2 pontos. Alfredo é o quarto jogador com mais cartas e recebe 4 pontos.*

Fim de Jogo

Após jogarem 3 rodadas completas, o jogador com a maior pontuação total é o vencedor. Em caso de empate, o jogador com menos cartas na terceira rodada vence. Se o empate persistir, os jogadores empatados compartilham a vitória.

***Exemplo de pontuação final:** Wendel fez 1 ponto na primeira rodada, 4 na segunda e 3 na terceira. No entanto, terminou a segunda e a terceira rodada com a carta de Esquecido, portanto perde 2 pontos. Sua pontuação final é de 6 pontos. Vagner também termina com 6 pontos, somando 2 na primeira rodada, 3 na segunda e 1 na terceira. Alfredo termina com 7 pontos, somando 4 da primeira, 1 da segunda e 2 da terceira. Tânia vence a partida com 8 pontos, somando 2 da primeira, 2 da segunda e 4 da terceira rodada.*