Criado por:
Rogério P Menegari

DOBRÕES



Conteúdo do jogo

108 cartas, sendo 6 grupos de 18 cartas cada.

Cada grupo contém:

Cartas de 1 a 10 (1 de cada)
Carta de pirata (1)
Carta de pirata bêbado (1)
Carta de kraken (1)
Carta de papagaio (1)
Carta de papagaio acorrentado (1)
Carta de baú acorrentado (1)
Carta de chave (2)

Ação de cada carta

- Cartas de números: representam seus números;

- Carta de pirata: o jogador (pirata) que a comprar, pode trocar um baú seu, por um baú já aberto de outro pirata, descartando a carta de pirata após seu uso.

- Carta de pirata bêbado: muda o sentido do jogo (de tão embriago que o pirata está).

- Carta de kraken: impede o próximo pirata (jogador) de jogar por uma rodada.

- Carta de papagaio: todo pirata (jogador) que se preza tem o direito de ter 1 papagaio, ele é o coringa do jogo.

– Carta de papagaio acorrentado: captura o papagaio do pirata oponente.

– Carta de baú acorrentado: impede que o pirata oponente abra o baú que ainda está fechado.

– Carta de chave: desacorrenta o papagaio ou o baú do pirata que a comprou no monte de cartas fechadas ou aberta (caso não tenha sido utilizada por outro pirata).

Início do jogo

Sempre deixar 2 grupos de cartas a mais com relação ao número de jogadores, por exemplo:

2 jogadores = 4 grupos de cartas
3 jogadores = 5 grupos de cartas
4 jogadores = 6 grupos de cartas
5 jogadores = 6 grupos de cartas (única exceção)

Distribua 10 cartas para cada jogador, as cartas devem ficar viradas para baixo e dispostas conforme imagem:



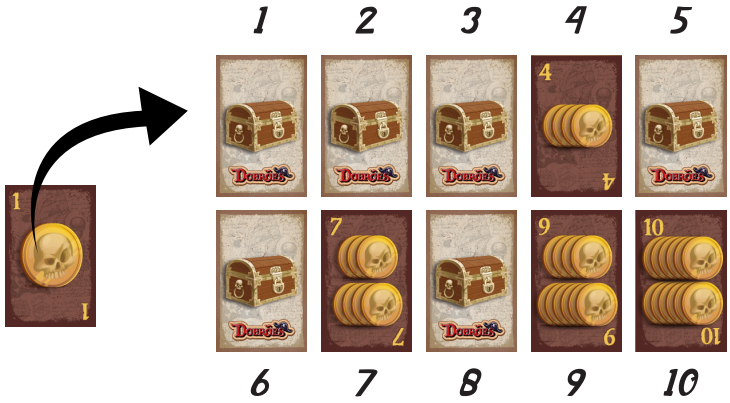
Ao final da distribuição das cartas virar uma carta no centro da mesa, essa carta deve ser um número, caso saia uma carta especial, embaralhar de volta no monte.

Quem começa jogando?

– Começa o jogador que tem uma perna de pau, um olho de vidro, um papagaio ou quem for mais novo.

– Na sua rodada você deve comprar uma carta fechada ou a primeira da pilha de descarte aberta, exceto as cartas: pirata, pirata bêbado, kraken, papagaio acorrentado e baú acorrentado, no caso do papagaio se você não tiver um papagaio em seu jogo você pode comprá–lo e a chave também, caso ela não tenha sido usada por outro pirata.

– Ao retirar uma carta de número você deve colocá–lo em seu lugar de indicação, abrindo o baú que está nesse local, caso seja um numeral, seguir com a mesma ação, até que não possa mais executá–la, conforme imagem.





– Ao retirar uma das cartas especiais aplique imediatamente sua ação, como o pirata rouba um baú aberto de um pirata oponente e troca com seu baú fechado (Atenção aqui: trocar baú aberto por papagaio só é permitido se o pirata roubado não tiver um papagaio, pois não é permitido 2 papagaios por pirata), pirata bêbado muda o sentido do jogo, kraken pula o próximo pirata (jogador), papagaio é um coringa (pode ser usado no lugar de qualquer número e apenas 1 por pirata).

A carta de chave serve para destrancar o baú acorrentado ou o papagaio acorrentado e deve ser usada apenas 1 vez, ou seja, se a comprar no monte fechado pode destrancar 1 item (baú ou papagaio). A carta de chave na pilha de descarte pode ser comprada apenas se não tiver sido utilizada por outro pirata.

Pontuação

O pirata que conseguir abrir todos os baús vence a rodada, e para a próxima partida ele joga com um baú a menos, conforme exemplos abaixo:

Rodada atual



Próxima rodada



Iniciar nova rodada e repetir a distribuição de baús atentando para a pontuação dos piratas em jogo (se um pirata ganhou 3 rodadas ele terá apenas 7 baús para abrir na próxima rodada).

Fim do jogo

O jogador que ganhar uma melhor de 03 rodadas será oconsiderado o pirata mais rico de todos, mas se a sua galera preferir, quem ganhar a primeira, pode ser considerado o pirata mais rico e vencedor.



Para mais regras, dicas, reviews e novidades, acesse www.dobroes.com.br ou visite nosso perfil no Instagram @_dobroes_





Pula a vez do próximo Jogador

É só descartar essa carta quando ela entrar em jogo, na pilha de descates



Muda o sentido do jogo, se estava no sentido horário, passa para o sentido contrário



Abre um baú de qualquer número, porém só pode ter um por pirata. Para ganhar o jogo você precisa substituir o papagaio por um número



Troca uma carta fechada sua por uma carta jã aberto de outro jogador, depois é só descartar essa carta.



Acorrenta um baú que ainda não foi aberto, impossibilitando de substituir pelo número correspondente.



Acorrenta o papagaio, impossibilitando de ser substituído por um número.



Libera o papagaio acorrentado ou o baú acorrentado.

Pode ser comprada aberta na pilha de descartes se nenhum outro pirata a tiver usado.

DOBRÕES

RMenegari
JOGOS