

Multidobi

jeu de cartes de stratégie VARIÉ

Placer votre pion sur le jeu choisi !

<h2>PIQUES</h2>  <p>Éviter les piques 30 -5 points par pique</p>	<h2>DAMES</h2>  <p>Éviter les dames 30 -10 points par dame</p>	<h2>MISÈRE</h2> <h1>0</h1> <p>Éviter toutes les levées 60 -30 points par levée</p>	<h2>DEUX DER</h2>  <p>Éviter les 2 dernières levées 30 -20 points par dernière levée</p>
<h2>VALET PUANT</h2>  <p>Éviter le valet de pique +30 si gagné -10 si perdu</p>	<h2>ANNONCES</h2>  <p>réaliser le nombre de plis annoncés AVEC atouts +60 si gagné -10 si perdu</p>	<h2>PICCOLO</h2> <h1>1</h1> <p>réaliser le nombre de plis annoncés AVEC atouts +80 si gagné -10 si perdu</p>	<h2>RÉUSSITE</h2>  <p>+40 si premier +10 si deuxième -10 si troisième -20 si dernier</p>
<h2>★ DOBI</h2>  <p>Jouer un des 8 jeux en montrant ses cartes aux adversaires pendant le jeu points DOUBLÉS</p>	<h2>★ JEU OUVERT</h2>  <p>Jouer un des 8 jeux et les adversaires montrent leur jeu AVANT l'annonce et PENDANT le jeu MOITIÉ des points</p>	<h2>★ AVEC</h2> <h1>+</h1> <p>Si le jeu n'est pas « ouvert » ou « doublé », un adversaire peut décider de jouer le même jeu que celui qui a choisi.</p>	

Multidobi : règles

Se joue à 4. 13 cartes chacun.

OU se joue à 3. Les cartes du 4^e joueur **sont ouvertes sur la table**. Les adversaires jouent à sa place.

OU se joue à 2. Les cartes des **deux absents sont ouvertes sur la table**. Le premier joueur joue à la place du 3^e joueur et le 2^e joueur joue à la place de 4^e joueur.

Chacun à son tour choisit un jeu dans la grille et dépose son pion (au choix) sur le jeu de la grille.

Les trois autres doivent essayer de l'empêcher de réussir et forment une équipe.

(On doit servir la couleur de la carte jouée en premier.)

Nom du jeu	règle	points
1. piques <i>(adaptation du jeu de la dame de pique)</i>	éviter les piques	+30-5 par pique
2. dames <i>(repris du jeu Bardu)</i>	éviter les dames	+30-10 par dame
3. misère <i>(repris du jeu Whist)</i>	éviter les plis	+40-20 points par pli
4. deux der <i>(repris du jeu Bardu)</i>	éviter les deux derniers plis	+30-20 par pli
5. valet puant <i>(adaptation du jeu Bardu)</i>	éviter le valet de pique	+30 si réussi -10 si perdu
6. annonces <i>(repris du jeu Whist comptoir)</i>	réaliser le nombre de plis annoncés AVEC atouts	+60 si réussi -10 si perdu
7. piccolo <i>(repris du jeu Whist)</i>	réaliser 1 pli – ni plus – ni moins SANS atouts	+80 si réussi -10 si perdu
8. réussite <i>(repris du jeu Bardu)</i>	être le premier à déposer ses cartes – On peut déposer une carte supérieure ou inférieure de la même couleur aux cartes déposées. On peut choisir le numéro des premières cartes (ex : La réussite débute au 8 ; les quatre couleurs doivent débiter par un huit)	+40 si premier +10 si deuxième -10 si troisième -20 si dernier

Ajouts aux jeux ci-dessus

☛ DOBI	Jouer un des 8 jeux en montrant ses cartes pendant le jeu	points DOUBLÉS (une seule fois)
☛ JEU OUVERT	Jouer un des 8 jeux et les adversaires montrent leur jeu AVANT l'annonce et PENDANT le jeu	points gagnants DIVISÉS en deux (une seule fois)
☛ AVEC	Si le jeu n'est pas « ouvert » ou « doublé », un adversaire peut décider de jouer le même jeu que celui qui a choisi.	voir points du jeu choisi

Ce document a été réalisé avec Libreoffice et le système d'exploitation libre et gratuit UBUNTU !

