

Dobi40, jeu de cartes simple, de réflexion et à suspens

de 2 à 8 joueurs, de 7 à 77 ans

inventé par Bruno Dobbstein – téléchargeable sur www.dobi.be

Nombre de joueurs	Cartes à distribuer	Limite à ne pas dépasser (à chaque partie)
2 ou 3 joueurs	13 cartes (NE PAS montrer les cartes non distribuées)	max 40 points
4 joueurs	13 cartes	max 40 points
5 joueurs	10 cartes (montrer les 2 cartes restantes)	max 35 points
6 joueurs	8 cartes (montrer les 4 cartes restantes ou retirer les 2)	max 35 points
7 joueurs	7 cartes (montrer les 3 cartes restantes)	max 30 points
8 joueurs	6 cartes (retirer les 2 ou montrer les 4 cartes restantes)	max 30 points
3 à 4 enfants (7 à 9 ans)	8 cartes (retirer les AS, ROI, 2, 3 et 4)	max 30 points



But d'une partie :

Obtenir le plus de points **SANS dépasser la limite (de 40 points)** pour atteindre le premier 200 points.

ordre décroissant classique

(de la plus forte à la moins forte)



Déroulement d'une partie

Le jeu se déroule selon les 2 règles habituelles d'un jeu de carte :

- Il est **obligatoire de suivre, de servir**, c'est-à-dire, de jouer la couleur entamée (en premier).
- Celui qui a la carte la plus haute dans la couleur jouée ramasse la levée (le pli) et rejoue une nouvelle carte de son choix. L'ordre des cartes est **As, roi, dame, valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2**
- Quand toutes les cartes ont été jouées, chaque joueur comptabilise ses points.
- **s'il n'a pas dépassé 40, il pourra additionner son nombre obtenu à son score total**
- **s'il a dépassé 40, il perd tous ses points, et une pénalité de -10 points lui est décomptée à son score total**

JOKER : durant le jeu, chaque joueur a droit à 1 joker qui lui permettra de **DOUBLER** son score. Ce joker devra être utilisé avant de commencer à jouer ses cartes.

Attention, s'il perd alors qu'il a joué son joker, sa pénalité sera aussi doublée (-20 au lieu de -10)

Fin du jeu : Lorsqu'un joueur a totalisé 200 points au fil des différentes parties (limite ajustable selon vos envies)
Si plusieurs joueurs dépassent 200 au même moment, c'est celui qui a le plus de points qui remporte la partie.

Avantages de ce jeu :

- **Jeu à double stratégie :** il faut à la fois avoir le plus de points, mais pas trop.
- **Règles simples** à comprendre : on doit servir, ordre des cartes habituel, 3 catégories de cartes (1, 5 et 10 points)
- **Jeu à rebondissements :** à tout moment, ses points peuvent disparaître en dépassant 40
Un joueur qui obtient 39 points peut les additionner tandis qu'un joueur qui obtient 41 points a perdu et reçoit une pénalité de -10 points.
L'utilisation du JOKER permet également d'augmenter le suspense et les rebondissements.
- **De 2 à 8 joueurs :** jeu qui s'adapte au nombre de joueurs contrairement à beaucoup de jeux où on est obligé d'être 4. (Le jeu est plus amusant à 3 ou 4 joueurs.)
On peut également adapter la fin du jeu (au lieu de terminer à 200 points, on peut décider de terminer à 150 points si l'on veut raccourcir, ou à 300 points si l'on veut rallonger)
- Jeu à la fois **de hasard et de stratégies.**
- Jeu adapté à tous les âges, de 7 à 77 ans.
- **75 % de stratégie, 25 % de chance.** Ce jeu fait appel à la logique et à la mémoire. Il est possible de gagner avec 75 % des jeux.
- **Jeu éducatif** qui développe la logique, la mémoire et le calcul mental.

Ce jeu peut être joué dès l'âge de 8 ans.

Vos commentaires, questions, propositions et réactions sont les bienvenus à insti@actiprim.be

Bruno Dobbelstein

www.actiprim.be (outils pédagogiques pour l'école primaire)

www.dobi.be (réflexions philosophiques et sociologiques)

15/08/2012