

DOS™

DEUXIÈME ÉDITION

Jeu de cartes



Contenu

112 cartes

But du jeu

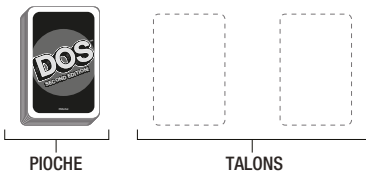
Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

DOS™ EN BREF

Ce jeu se joue comme le jeu UNO® classique que vous connaissez et adorez, à l'exception de quelques cartes et règles spéciales. Premièrement, il y a **DEUX TALONS** au lieu d'un seul. Ensuite, toutes les cartes «2» du paquet sont des «Cartes blanches DOS™» (elles peuvent être de n'importe quelle couleur, mais comptent quand même pour le chiffre 2), et enfin il y a une carte Action spéciale «Carte blanche Poser 2» (nous y reviendrons plus tard). Oh, et quand il ne vous reste que **DEUX** cartes, n'oubliez pas de crier «DOS!».

Préparation

1. Choisir un donneur et brasser les cartes.
2. Distribuer 7 cartes à chaque joueur.
3. Mettre les cartes restantes **FACE CACHÉE** au centre de la table. Elles forment la **PIOCHE**.
4. Retourner les **DEUX CARTES** du dessus de la **PIOCHE** et les placer **FACE VISIBLE** au centre de la zone de jeu pour former deux **TALONS**. Si l'une des cartes est une carte Action, retourner de nouvelles cartes jusqu'à ce que les **TALONS** ne présentent pas de carte Action sur le dessus.
5. Le joueur à la gauche du donneur joue en premier et le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.



Jouons à DOS™!

Chaque joueur tente de se débarrasser de toutes ses cartes en main en posant des cartes sur l'un des deux TALONS.

Si un joueur POSSÈDE une carte qui correspond dans sa main, il peut LA POSER sur un ou l'autre des TALONS. Il peut poser des cartes sur les DEUX TALONS lors du même tour s'il le peut.

1. Il peut seulement poser une carte si elle correspond au moins à l'un des attributs de la carte visible du TALON : sa couleur, son chiffre ou son symbole.
2. Si la carte posée est une carte Action, elle produit un effet spécial! (Voir la section «Cartes Action» ci-dessous.)
3. S'il joue DEUX cartes Action au cours du même tour, LES DEUX cartes affectent le joueur suivant dans l'ordre. EXEMPLES : En jouant une Carte +2 et une carte Passer, le joueur suivant pige deux cartes et passe son tour; en jouant deux Cartes +2, le joueur suivant pige quatre cartes et passe son tour, et ainsi de suite...
4. Il peut ajouter deux cartes de MÊME COULEUR ensemble pour correspondre au chiffre d'une carte sur le dessus d'un TALON. REMARQUE : Les deux cartes combinées DOIVENT être de la même COULEUR, mais il n'est pas nécessaire qu'elles correspondent à la couleur de la carte sur le dessus du TALON (il s'agit d'une concordance de chiffre, et non de couleur).

EXEMPLE : Combiner une carte 3 Rouge et une carte 4 Rouge pour une concordance avec une carte 7 de toute couleur. Le joueur peut aussi utiliser une Carte blanche DOS™ pour créer une concordance.

----- OU -----

Si un joueur N'A PAS de carte correspondante, il PIGE UNE CARTE de la PIOCHE.

1. S'il est possible de jouer cette *nouvelle* carte (voir ci-dessus), il peut la poser immédiatement.
2. Le joueur peut choisir de piger une carte au lieu d'en poser une, même s'il a une carte en main qu'il peut jouer.

Une fois qu'un joueur a posé ou pigé une carte, la partie continue avec le joueur suivant.

REMARQUE : Quand il n'y a plus de carte dans la PIOCHE, mélanger les cartes des TALONS pour former une nouvelle PIOCHE.

Annoncer «DOS™!»

Dès qu'un joueur n'a que deux cartes ou moins en main, il doit crier «DOS!» pour indiquer à ses adversaires qu'il est sur le point de gagner.

Cependant, si quelqu'un remarque qu'il ne l'a pas fait et qu'il crie «DOS!» avant ce joueur (et avant que le joueur suivant ne commence son tour), il doit alors piger 2 cartes!

Pour gagner

Lorsqu'un joueur pose sa dernière carte, il gagne. C'est alors le moment de mélanger les cartes et de jouer de nouveau!

CARTES ACTION



Carte +2 : Lorsqu'un joueur pose cette carte, le joueur suivant doit piger 2 cartes et passer son tour.



Carte Inverser : Lorsqu'un joueur pose cette carte, le sens du jeu est inversé. Si le sens du jeu était dans le sens des aiguilles d'une montre, il est maintenant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et vice versa.



Carte Passer : Lorsqu'un joueur pose cette carte, le joueur suivant perd son tour.



Carte blanche DOS™ : Compte comme une carte «2» de la couleur au choix du joueur. La carte peut être jouée sur une carte 2 de toute couleur ou utilisée pour la combiner avec une autre carte et obtenir le chiffre de la carte du dessus d'un des TALONS.



Carte blanche Poser 2 : Lorsqu'un joueur pose cette carte, le joueur suivant dans le sens de jeu actuel doit jouer au moins DEUX cartes à son tour. S'il ne le peut pas, il doit piger deux cartes et passer son tour. Parce que cette carte est une Carte blanche, le joueur choisit la couleur du TALON avant le tour du joueur suivant.

Comptage des points (méthode optionnelle pour remporter la partie)

Lorsqu'un joueur gagne une manche, il obtient des points en fonction des cartes que ses adversaires ont encore en main.

Voici la valeur des cartes :

Toutes les cartes numérotées (1, 3 à 10) Valeur indiquée

N'importe quelle carte Action 20 points

- *Passer, Inversion, Carte +2*

N'importe quelle Carte blanche 50 points

- *Carte blanche DOS™, Carte blanche Poser 2*

Les joueurs inscrivent leur pointage d'une manche à l'autre. Lorsqu'un joueur accumule 500 points, il gagne.