

Règles du jeu du dourak

Dourak, jeu de cartes d'origine russe, se joue avec un jeu de 36 cartes.

Le Dourak peut être joué de 2 à 6 joueurs et implique une **série "d'attaques" et de "défense"**. Au début du jeu, **chaque joueur reçoit six cartes** et un atout est choisi dans le jeu.

Le but est de se débarrasser de toutes les cartes dans votre main.

A la fin de la partie, dans ce jeu il n'y a pas de gagnant, seulement un perdant. **Le joueur avec le plus de cartes restantes perd** et est déclaré "le fou"

: 2 à 6 joueurs

Durée d'une partie : **20 minutes**

• **1 jeu de 36 cartes classiques**

Mise en place

Bien que les règles semblent complexes, **une fois que vous commencez à jouer, c'est très simple.**

Avant de commencer, une carte est placée face visible (croisée sous le jeu) qui indiquera la couleur de « l'atout ».

Chaque joueur reçoit 6 cartes. Si l'un des joueurs ne possède que des cartes rouges, noires ou 5 cartes de la même couleur, il reçoit de nouvelles cartes.

Dans chaque manche, il y a un défenseur et des **attaquants**.

- Le joueur qui a la carte d'atout la plus basse en main commence à **attaquer**.
- Le joueur à votre gauche est le **défenseur**.

Déroulement de la partie

Un attaquant joue une carte face visible sur la table.

- **Un défenseur doit répondre avec une carte supérieure de la même couleur ou une carte de la couleur de l'atout** pour ne pas perdre la défense.

Vous pouvez **effectuer autant d'attaques que le nombre de cartes dont dispose le défenseur, jusqu'à un maximum de 6.**

Pour attaquer à nouveau, il doit y avoir une carte de la même valeur sur la table.

Si un joueur ne peut plus attaquer, il passe le tour au joueur à sa gauche.

Par exemple, le joueur 1 attaque avec 6 de pique. Le défenseur répond par Dame de pique. Le joueur 1 peut attaquer en retour avec un 6 ou une Dame de n'importe quelle couleur.

Fin de manche

La manche se termine lorsque tous les joueurs ont eu l'occasion d'attaquer ou lorsque le nombre maximum d'attaques a été atteint.

- **Si le défenseur a réussi**, toutes les cartes sur la table seront défaussées et il sera le premier à attaquer à la prochaine manche.

•**Si vous avez échoué**, vous devez tirer toutes les cartes de la table et perdre votre tour d'attaque à la prochaine manche.

À la fin de la manche, tous les joueurs doivent tirer une carte de la pioche jusqu'à ce qu'ils aient à nouveau 6 cartes, dans l'ordre : d'abord les attaquants, puis les défenseurs.

Fin de partie

Le premier joueur à n'avoir aucune carte et aucune carte à piocher gagne.

Les autres joueurs continueront à jouer pour éviter d'être les « dourak ».

Le perdant est celui à qui il reste le plus de cartes.