

Le dourak est un jeu de cartes venant d'ex-URSS. Il se joue avec un jeu de 36 cartes (cartes de 6 à as de chaque couleur d'un jeu de 54 cartes). Il peut se jouer de 2 à 4 joueurs.

Règle à 2 joueurs :

Préparation :

Les cartes sont battues, puis on en distribue 6 à chaque joueur. La première carte du paquet est retournée sur la table et le paquet est posé par dessus en la laissant visible. Cette carte désigne la couleur d'atout.

Pour la première manche, le joueur qui a le plus petit atout (on les appelle dans l'ordre, en commençant pas le 6) commence. Si aucun joueur n'a d'atout, on récupère les cartes et on recommence. Pour les manches suivantes, c'est le joueur qui a perdu la manche précédente qui bat et distribue les cartes, le vainqueur de la manche précédente commence à jouer.

But du jeu :

L'objectif est de se débarrasser de toutes ses cartes. Sachant qu'à chaque fois que l'on joue des cartes on les remplace depuis la pioche, la partie se déroule jusqu'après que la pioche soit épuisée.

Principe de base :

Chaque joueur est tour à tour **attaquant** et **défenseur**. Chacun a des règles simples à suivre pour pouvoir poser une carte, la seule difficulté dans l'apprentissage de ce jeu consistant à ne pas confondre ces deux rôles. L'échange s'effectue en réalisant des plis, jusqu'à décider si les rôles d'attaquant et de défenseur s'inversent ou pas. On remplit les mains à partir de la pioche et on continue jusqu'à son épuisement. Le premier joueur à se débarrasser de sa dernière carte alors que la pioche est vide (et qu'il n'y aura donc plus de remplissage) a gagné.

L'attaquant : 1ère attaque :

L'attaquant pose une carte de son jeu devant lui sur la table. Il peut poser n'importe laquelle de ses cartes, y compris de l'atout. Cette première attaque est obligatoire : il n'a pas le droit de passer.

Le défenseur :

Le défenseur doit remporter le pli. Il peut donc soit surenchérir dans la couleur de l'attaquant, soit couper avec de l'atout de n'importe quelle valeur. Si l'attaque était dans la couleur de l'atout, il est donc obligé de surenchérir dans cette même couleur (on ne coupe pas de l'atout).

Par exemple : L'atout est coeur, l'attaque est le 10 de trèfle. Le défenseur peut poser n'importe quel trèfle supérieur au 10, ou n'importe quel coeur du 6 à l'as.

L'attaquant : attaques suivantes :

Une fois que le défenseur est parvenu à répondre à au moins une attaque, l'attaquant peut alors soumettre une autre carte en attaque, à la condition que la valeur de cette carte soit déjà présente sur la table.

Par exemple : L'atout est coeur. L'attaquant a attaqué avec le 10 de trèfle, le défenseur a répondu avec un 7 de coeur (coupé). L'attaquant peut donc lancer une autre attaque par exemple avec le 7 de pique (il y a un 7 sur la table, celui de coeur). Le défenseur répond avec le 9 de pique (surencherir dans la couleur). L'attaquant peut lancer une troisième attaque avec un 10, un 7 ou un 9, puisque ces 3 valeurs sont présentes sur la table...

Limite des attaques :

L'attaquant ne peut pas lancer en tout plus d'attaques que le défenseur n'a de cartes dans sa main au début du tour, avec une limite de 6. Donc si le défenseur répond à 6 attaques, l'attaquant est obligé de céder, même s'il lui reste encore des cartes en main.

Que se passe-t-il quand l'attaquant cède ?

Après la première attaque qui est obligatoire, l'attaquant cède quand il veut (il n'est pas obligé de poursuivre ses attaques, même s'il le peut), et au plus tard après la 6ème attaque à laquelle le défenseur a répondu avec succès. Dans ce cas les cartes des plis posés sur la table sont défaussées. L'attaquant remplit sa main à 6 cartes s'il lui en reste moins, puis le défenseur fait de même. Le défenseur devient l'attaquant du nouveau tour, l'attaquant devenant ainsi le nouveau défenseur.

Que se passe-t-il quand le défenseur cède ?

Le défenseur annonce qu'il cède. Il va donc ramasser toutes les cartes de la manche et les ajouter à son jeu. L'attaquant peut alors s'il le souhaite lui donner des cartes en plus, qu'il aurait pu poser en attaque si le défenseur avait continué à répondre (donc de valeurs déjà présentes sur la table et dans la limite du nombre de cartes venant du jeu de l'attaquant : autant que de cartes dans la main du défenseur au début de la manche, maximum 6). Le défenseur n'a pas le droit de changer d'avis et il est obligé d'accepter ces cartes.

L'attaquant remplit sa main à 6 cartes s'il lui en reste moins, le défenseur n'en a pas besoin puisqu'il a plus de 6 cartes. Une nouvelle manche commence avec les mêmes rôles : l'attaquant reste attaquant puisque le défenseur n'est pas parvenu à résister.

Par exemple : L'atout est coeur. L'attaquant a attaqué avec le 10 de trèfle, réponse 7 de coeur. L'attaquant continue avec le 10 de carreau, le défenseur annonce qu'il va ramasser. L'attaquant décide d'ajouter son 7 de pique aux cartes ramassées. Il en a le droit car comme un 7 était présent, on sait qu'il aurait pu le jouer.

Fin du jeu :

Lorsque la dernière carte de la pioche est piochée (il s'agira de la carte ayant servi à désigner l'atout), les joueurs continuent à jouer normalement, mais ne rempliront plus leur main. Il est important de se souvenir que c'est toujours l'attaquant qui remplit sa main à 6 cartes le premier, et seulement après le défenseur...

Lorsqu'un joueur pose sa dernière carte, il a immédiatement gagné. Ainsi s'il reste une carte à chacun des deux joueurs et que l'attaquant pose sa carte, il a gagné même si le défenseur peut répondre avec sa dernière carte : il l'aura posée après.

Deux remarques :

- Si en cours de jeu (alors qu'il reste de la pioche) l'attaquant pose sa dernière carte, il n'a pas encore gagné, puisqu'il va compléter sa main...
- S'il ne reste que quelques cartes dans la pioche (au plus 6), et que l'attaquant pose 6 attaques auxquelles répond le défenseur, et qu'ils se retrouvent tous deux sans cartes, alors le défenseur a bel et bien gagné, puisque l'attaquant va remplir son jeu le premier, et il ne restera alors plus de cartes à piocher pour le défenseur.

Indices tactiques :

- La clef de ce jeu consiste à collectionner des séries de cartes de même valeurs. En attaque elles permettent un harcèlement (quelle que soit la carte posée en réponse, on sait que l'on pourra continuer à attaquer), et en défense elles évitent de multiplier les possibilités de poursuivre l'attaque.
- Il ne faut pas hésiter à ramasser des cartes au début de la partie : cela permet de constituer des séries et le temps ne manque pas pour s'en débarrasser avant que la pioche ne soit épuisée. Le défaut est que pendant ce temps, c'est l'attaquant qui pioche, et qui va pouvoir essayer de récupérer les cartes fortes et les atouts.
- Un jeu fort en tout début de partie n'est pas gage de victoire, car il sera très difficile de conserver ces cartes jusqu'à la fin de la pioche. Il ne faut alors pas hésiter à les dépenser...

Anecdote : Le nom du jeu signifie "imbécile" en russe. Il proviendrait du fait que le symbole de l'imbécile sont les épaulettes. Si au début d'une manche en fin de partie, un attaquant n'a plus que deux cartes formant une paire, et si le défenseur a au moins 2 cartes en main, alors l'attaquant sait qu'il a gagné : s'il pose la première carte de sa paire et que le défenseur répond, il pourra poser l'autre, et si le défenseur ramasse, il pourra lui donner la deuxième carte avec. Dans ce cas le joueur prend ses deux cartes et les pose sur les épaules de son adversaire en lui disant "dourak"...

Règle à 3 joueurs :

Une partie de dourak à 3 joueurs se déroule comme une succession d'affrontements à deux joueurs.

Prenons 3 joueurs A, B et C assis dans cet ordre autour de la table. Après avoir distribué 6 cartes à chacun, A a le plus petit atout et va donc commencer.

A commence un match à deux joueurs contre B (son voisin de gauche). Il attaque, B répond, et ainsi de suite. Si A décide d'interrompre ses attaques, on demande alors à C s'il veut les poursuivre à sa place. B reste défenseur et la manche continue. Si C poursuit l'attaque avec au moins une carte et qu'il arrête ensuite, A pourra reprendre la main de l'attaque. Si C décline, A ne peut pas changer d'avis et poursuivre son attaque.

A et C vont donc ainsi se succéder pour attaquer B, dans la même limite qu'auparavant : chaque attaque (sauf la première) doit se faire avec une valeur déjà présente sur la table, et on ne pourra pas dépasser un nombre de cartes d'attaque égal au nombre de cartes dans la main de B au début de la manche, maximum 6.

Lors de l'attaque de A sur B :

- Si B cède, il ramasse toutes les cartes, le joueur qui vient de poser la carte de l'attaque (A ou C) peut lui donner des cartes en plus comme d'habitude, et ensuite l'autre attaquant si le nombre maximum de cartes n'a pas encore été dépassé. A remplit sa main à 6 cartes si nécessaire, puis C. C devient l'attaquant de la nouvelle manche et attaquera A, et il pourra être appuyé par B.
- Si B résiste, les cartes sont défaussées. A remplit sa main, puis C (d'abord les attaquants), puis enfin B. B devient l'attaquant de la nouvelle manche, il attaquera C et pourra être soutenu par A.

Fin de partie :

Tout comme le jeu à 2, le vainqueur est le premier joueur qui pose sa dernière carte.

Indice tactique :

- Quand un joueur (A) commence une attaque (sur B), il n'a pas intérêt à ce que le défenseur y succombe, car il deviendrait alors le défenseur de la nouvelle manche (C attaquera A). Il a plutôt intérêt à ce que le défenseur résiste, de façon à devenir l'appui du nouvel attaquant (B attaquera C). A l'inverse, l'attaquant secondaire (C qui soutient A dans son attaque sur B) à lui intérêt à faire tomber le défenseur afin de devenir le nouvel attaquant (il attaquera A) plutôt que le nouveau défenseur (attaqué par B).

Règle à 4 joueurs :

Une partie de dourak à 4 joueurs se joue en deux équipes de deux joueurs. Elle va consister en une succession d'affrontements à 3.

Prenons 4 joueurs A, B, C et D assis dans cet ordre autour de la table. A est donc avec C et B avec D. Après avoir distribué 6 cartes à chacun, A commence. A attaque B, soutenu par C. D ne participera pas à cette manche.

Lors de l'attaque de A sur B :

- Si B cède, la nouvelle manche verra C attaquer D, soutenu par A. B ne participera pas.
- Si B résiste, la nouvelle manche verra B attaquer C, soutenu par D. A ne participera pas.

On continue ainsi avec les équipes qui vont attaquer à 2 contre 1 tour à tour.

Fin de partie :

Lorsqu'un joueur pose sa dernière carte, son équipe a gagné.

Indice tactique :

- Contrairement au jeu à 3, le premier attaquant a cette fois-ci intérêt à faire tomber le défenseur, puisqu'ainsi son équipe restera attaquante, et c'est son partenaire qui deviendra le nouvel attaquant.