

Rappel



Bleu prend les 2 cartes de son côté ;
Rouge prend les 2 cartes de son côté.



Bleu se sert d'abord et prend 1 carte
de son choix ; Rouge prend la (ou les)
carte restante de son côté.



Rouge prend les 4 cartes.



Bleu se sert d'abord
et prend 1 carte de son choix ;
Rouge prend les 3 cartes restantes.



Les 4 cartes sont défaussées.



Les 4 cartes sont défaussées.
De plus, Bleu et Rouge se défaussent
chacun d'une collection.

Pris dans un violent orage au large des côtes bretonnes,
le « Dolorès » manque pour la seconde fois de rejoindre les abysses.
Épuisé et désorienté, l'équipage reprend espoir lorsqu'apparaît
la lueur d'un phare au creux de la nuit...

Malheureusement, il s'agit d'un leurre :
un feu allumé en haut d'une crête qui va mener le navire à sa perte !
Déterminé à faire fortune, vous êtes l'un des naufrageurs
responsables de ce méfait.

Le « Dolorès » - nommé ainsi en l'honneur de l'épouse
d'un riche armateur de Cadix - s'est fracassé contre les récifs.

Déjà, les premières caisses arrivent sur la plage,
portées par les flots depuis le trou béant dans la coque.

Partager le butin avec vos complices s'annonce ardu, d'autant que
les marchandises du navire espagnol sont réputées pour leur rareté.
La milice sera certainement alertée dès l'aube, le temps presse !

Traditionnellement, la cargaison est répartie selon le « code »
des naufrageurs : une fois les caisses ouvertes,
les négociations commencent...



Mise en place

1 - Constituez la pioche de la manière suivante :

- Écartez la carte *Aube* des autres cartes *Bouteille à la mer*.
- Retirez aléatoirement 4 cartes *Bouteille à la mer* ; elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.
- Mélangez, faces cachées, toutes les cartes *Marchandises* avec les 5 cartes *Bouteille à la mer* restantes.
- Écartez 15 cartes de la pioche et mélangez-les avec la carte *Aube*, faces cachées, puis replacez-les sous la pioche.

La pioche contient alors 70 cartes *Marchandises* et 6 cartes *Bouteille à la mer* (dont la carte *Aube* présente dans les 16 dernières cartes du paquet).

2 - Distribuez des cartes à chacun en fonction du nombre de joueurs :

- 2 joueurs : 4 cartes
- 3 joueurs : 3 cartes
- 4 joueurs : 2 cartes

Ces cartes sont immédiatement placées dans la zone personnelle de chaque joueur, faces visibles. Dès lors qu'un joueur possède plusieurs marchandises du même type, il doit les ranger ensemble, par colonne : c'est ce que l'on appelle une collection (la valeur d'une carte *Marchandises* doit toujours rester visible).

Les cartes *Bouteille à la mer* sont également conservées faces visibles, devant soi.
Toutes ces cartes constituent le butin de départ des joueurs.

DOLORÈS

Un jeu de Bruno Faidutti et Eric M.Lang
illustré par Vincent Dutrait

Contenu

- 70 cartes *Marchandises* de 7 types différents :
armes, vins, bijoux, dentelles, vaisselle, instruments de musique et lingots d'or.



Chaque marchandise est répartie dans 10 caisses : sept caisses
de valeur 1 ; deux caisses de valeur 2 ; une caisse de valeur 3.

Dos
Marchandises



Dos Bouteilles
à la mer

- 10 cartes *Bouteille à la mer*, dont 1 carte *Aube*
(voir détail pages 14-15).



Carte Aube

5

Le Partage du butin

Une partie se compose d'une succession de partages.

Chaque partage implique toujours deux joueurs : un *donneur* et le joueur assis
à sa gauche.

Le dernier joueur à avoir bu la tasse est le premier *donneur*.

Le *donneur* dispose les 4 premières cartes de la pioche entre lui-même et son voisin
de gauche (zone de partage), faces visibles : les 2 premières sont placées devant
le joueur à sa gauche, les 2 dernières devant lui.

Ces 4 cartes constituent le butin que ces deux joueurs vont se partager.

Exemple de mise en place à 3 joueurs :



1er donneur

Lorsque les deux joueurs sont prêts, ils comptent ensemble jusqu'à 3 (on peut scander « Do-Lo-Rès ! ») et chacun tend sa main vers l'autre en faisant l'un des gestes ci-contre (voir également tableau de rappel en fin de règle) :

L'issue du partage dépend des choix des deux joueurs :



Lorsque les deux joueurs partagent, chacun gagne les 2 cartes du butin placées de son côté.



Lorsqu'un joueur entre en conflit avec un joueur en partage, il gagne les 4 cartes du butin.



Lorsque les deux joueurs entrent en conflit, les 4 cartes du butin sont défaussées.

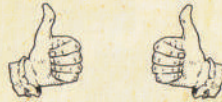
• Partage (main ouverte) • Conflit (poing fermé) • Esquive (pouce levé)



Lorsqu'un joueur esquive son adversaire en partage, il gagne immédiatement la carte de son choix parmi les 4 cartes du butin. L'adversaire gagne la (ou les) carte(s) de son côté. Les cartes restantes sont défaussées.



Lorsqu'un joueur esquive son adversaire en conflit, il gagne immédiatement la carte de son choix parmi les 4 cartes du butin. L'adversaire gagne les 3 cartes restantes.



Lorsque les deux joueurs esquivent, les 4 cartes du butin sont défaussées. Simultanément, les deux joueurs désignent du doigt une collection de marchandises qu'ils possèdent. Chacun défausse alors entièrement la collection désignée.

Exemple de partages dans une partie à 3 joueurs :

Les joueurs A et B ont résolu leur premier partage.

Le joueur B, à gauche du premier donneur A, devient le nouveau donneur.

Il distribue 4 cartes pour réaliser un partage avec le joueur C à sa gauche.

Ce sera ensuite au tour du joueur C de devenir le donneur et de disputer un partage avec le joueur A, etc.



Les deux joueurs peuvent discuter de leurs intentions ou passer un accord ensemble, mais ils sont libres de ne pas tenir leur parole ! Que ce soit pour clôturer habilement une négociation, inciter l'adversaire à prendre une mauvaise décision ou interférer pendant le partage des autres :

le baratin est l'arme favorite des naufrageurs !

• Chaque carte ainsi gagnée est ajoutée à la zone personnelle du joueur, dans la collection correspondante.



• Le joueur à gauche du donneur devient le nouveau donneur. Il distribue les cartes pour le partage suivant.



Attention : ce sont les valeurs des cartes de chaque collection qui doivent être prises en compte, pas le nombre de cartes.

Exemple 1

Un joueur ayant :

- 2 vins,
- 2 dentelles,
- 4 instruments de musique,
- 5 lingots d'or,
- 6 vaisselle,



marque $2 + 2 + 6 = 10$ points.

(Avec 1 lingot d'or supplémentaire, il aurait marqué $2 + 2 + 6 + 6 = 16$ points.)

Exemple 2

Un joueur ayant :

- 3 bijoux,
- 3 armes,
- 3 dentelles,



marque $(3 + 3 + 3) \times 2 = 18$ points.

Le joueur ayant le score le plus élevé est le vainqueur.

En cas d'égalité les joueurs se partagent la victoire.



Cartes Bouteille à la mer (voir détail des cartes pages 14-15)

Chaque carte Bouteille à la mer contient un parchemin illustrant un événement qui pourra être déclenché durant la partie. Lors des partages, les cartes Bouteille à la mer sont traitées comme les cartes Marchandises. Lorsqu'un joueur gagne une carte Bouteille à la mer, il l'ajoute à sa zone personnelle et peut l'utiliser dans la suite de la partie, y compris lors d'un partage auquel il ne participe pas ! La carte est défaussée après son utilisation.

Note : pour une partie simplifiée, il est tout à fait possible de jouer avec la carte Aube pour seul événement.

Fin de la partie et Victoire

Le jeu se termine immédiatement lorsque la carte Aube est piochée. Le partage en cours n'est pas joué.

Chaque joueur compte ses points de la manière suivante :

- Déterminez la valeur de chacune de vos collections, en faisant la somme des valeurs des cartes.
- Additionnez votre collection de plus forte valeur et votre collection de plus faible valeur. Toutes les autres collections ne vous rapportent aucun point.
- Si plusieurs collections ont la valeur la plus forte, ou la valeur la plus faible, elles sont toutes prises en compte.
- Si toutes les collections possédées par le joueur ont la même valeur, ce joueur double alors ses points ! En effet, ses collections comptent à la fois pour les plus fortes et les plus faibles valeurs (voir exemple 2).

Cartes « bouteilles à la mer »

Lanterne brisée



Les cartes du prochain partage seront distribuées faces cachées. Le joueur qui a utilisé la **Lanterne brisée** doit consulter les cartes du partage et dévoiler les informations qu'il souhaite, ne rien dire ou même mentir !

Jouez cette carte lorsque la carte **Aube** est révélée, si vous souhaitez prolonger la partie. La carte **Aube** est alors sans effet et la partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus assez cartes pour un nouveau partage. La carte **Aube** n'a aucune valeur pour le joueur qui la remporte.

Guetteur



Vol



Défaussez la carte **Marchandises** de votre choix chez un autre joueur et ajoutez-la dans votre zone personnelle.
Note : la carte Vol doit être utilisée immédiatement, même si elle est distribuée lors de la mise en place de la partie.

Reflux



Défaussez les cartes du partage en cours et piochez 4 nouvelles cartes en remplacement.
Note : si la carte Convoi a été jouée, vous ne piochez que 4 nouvelles cartes.

Remous



Réarrangez à votre guise les cartes du partage en cours en conservant le nombre initial de cartes devant chaque joueur.

14

Remerciements :

Bruno Faidutti tient à remercier tous ceux qui ont joué à Dolorès chez lui, à Etourvy ou ailleurs...

Pour leur temps et leur dévouement, Eric M. Lang remercie toutes les personnes qui ont participé aux tests de Dolorès.

L'éditeur remercie :

- Oriol Comas y Coma pour la variante Comas, finalement incluse dans la règle,
- Tom Vuarchex pour tout ce qu'il est,
- Les nouveaux sbires de « lui-même », Thomas et Clément, pour leur souci du moindre détail.
- Bruno Faidutti pour toute l'aide qu'il nous apporte à chaque jeu, même quand il est auteur.

Un jeu de Bruno Faidutti et Eric M. Lang

Illustrations et design : Vincent Dutrait

Direction artistique : Philippe des Pallières assisté de Thomas Cosnefroy

Maquette : Caroline Ottavis

Retrouver la vidéo de l'explication sur Trictrac !



Tui-même

© éditions « lui-même », août 2016, première édition.

Convoi



Piochez 2 cartes supplémentaires pour les ajouter au partage en cours. Chaque joueur a désormais 3 cartes devant lui.

Ruse



Lors du partage tendez vos deux mains simultanément, et choisissez l'une des deux après avoir vu le geste de votre adversaire.

Embrouille



Jouez cette carte après que les deux joueurs ont tendu leurs mains. Les choix des joueurs sont annulés, le partage est immédiatement rejoué avec les mêmes cartes.

Pari



Jouez cette carte pendant le partage de deux autres joueurs. Tendez vos deux mains en même temps qu'eux afin de parier sur leurs gestes. Si vous devinez correctement **les deux** gestes de ces joueurs, vous gagnez les cartes de votre choix. Ensuite les deux joueurs gagnent les cartes restantes en fonction du geste qu'ils ont joué.

Note : la carte Pari n'est pas utilisée lors d'une partie à deux joueurs. Elle compte dans les 4 cartes Bouteille à la mer retirées lors de la mise en place.

Aube

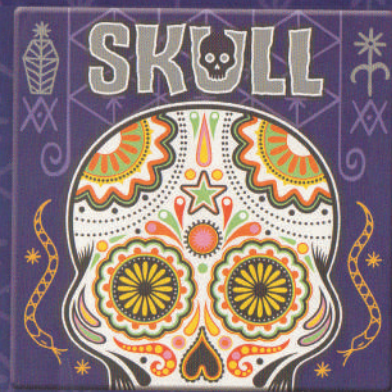


La carte **Aube** met immédiatement fin à la partie lorsqu'elle est piochée, y compris lors de l'utilisation des cartes **Convoi**, **Reflux** et **Lanterne brisée**.

Note : la carte Aube est toujours mélangée parmi les 16 dernières cartes de la pioche.

15

Le jeu préféré des naufrageurs !



Un jeu de bluff d'Hervé Marly.

Tui-même