



# DOURO

1872

Illustrations  
Olivier Fagnère

Un jeu de  
Ricardo Jorge Gomes

Adaptation et textes  
David M Santos-Mendes

**Âge: 7+**

**Joueurs: 3-5**

**Durée: 20 min**

## HISTOIRE DU JEU

C'est le chaos à l'embouchure du Douro, il n'y a pas d'espace sur le quai pour accoster plus de bateaux. En ces jours, les navires du monde entier arrivent à la rivière Douro pour charger les commandes annuelles de vin de Porto. Cependant, le phylloxera a décimé les vignes, et la production de cette année est très faible. La vallée du Douro est morose et les grandes entreprises n'ont pas assez de production pour faire face. Les navires attendent le chargement pendant des jours et des semaines.

Faisant le deuil des tonneaux pleins de vin, les grandes entreprises envoient leurs bateaux Rabelo sur la rivière Douro. Ils espèrent que les petits producteurs de vin mettent à disposition les réserves vieillissantes de leurs caves.

Pour sauver l'année 1872, il faudra la bravoure et la générosité de tous ceux qui vivent au bord de ce beau trésor appelé le Douro!

## CONTENTS

### Livret de règle

### 55 cartes joueur

50 cartes baril  
(10x5 personnages différents)  
5 cartes références  
(1 par joueur)

### 21 cartes Rabelo

15 régulières  
6 brouillards

### 2 cartes spéciales

1 phylloxéra  
1 charité

### 20 jetons de score baril

10 (1 point)  
5 (3 points)  
5 (6 points)

## BUT DU JEU

En raison du phylloxéra, qui détruit les vignobles de la vallée du Douro, les grandes entreprises cherchent désespérément des tonneaux de vin. Les joueurs sont de petits vigneron qui ont des réserves de vin vieillissantes dans leurs caves. Dans le jeu, cela aidera les grandes entreprises à respecter les délais pour les commandes. Pour chaque barque Rabelo pleine de barils, les producteurs les plus généreux reçoivent une récompense. Pour chaque bateau incomplet, les producteurs moins généreux sont pénalisés. Ce n'est pas toujours bon de faire confiance au brouillard; tout est une question de chance!

Le gagnant est le joueur qui à la fin du jeu comptabilise le plus de **barils score**.



## PHYLLOXÉRA

Le phylloxéra est une maladie causée par un insecte qui s'attaque aux racines et aux feuilles des vignes. Il a été détecté aux États-Unis en 1854, mais a rapidement atteint l'Europe, notamment la France (dans le sud du Rhône) où il a causé les premiers dégâts en 1862. Il a rapidement atteint toute la France et plusieurs pays européens, ayant atteint Douro vers 1868. En 1872, la plupart des domaines viticoles de Porto furent détruits.

## PRÉPARATION DU JEU



Chaque joueur reçoit:

**A1.** Dix **cartes baril** (du personnage qu'il / elle choisit).

**A2.** Une carte d'aide, du personnage qu'ils choisissent, que chaque joueur place face visible.

**A3.** Deux **jeton baril** de 1 point et un **jeton baril** de 3 points placées devant chaque joueur (la valeur des points reste cachée tout au long du match).

**A4.** Les **jetons de score barils** restants sont placés au centre de la table, disposés dans trois piles différentes (la valeur des points est visible tout au long du jeu).

- B.** Séparez les six **cartes Rabelo brouillard** des 15 **cartes régulières Rabelo** :
- B1.** Mélangez les 15 **cartes Rabelo régulières** ; en prélever 3 et les placer (en tant que pile) au centre de la table, face cachée.
- B2.** Ajouter aux 12 **cartes régulières Rabelo** restantes les **cartes Rabelo brouillard** et mélangez.
- Enfin, placez-les face cachée sur les 3 **cartes régulières Rabelo** réservé (B1). **Assurez-vous que la carte du haut de la pile est toujours une carte Rabelo régulière.**
- B3.** Placez sur la table les **cartes Rabelo régulières** du dessus de la pile (face vers le bas) jusqu'à ce que vous trouviez une **carte Rabelo brouillard** (cette zone est appelée la vallée du Douro).
- C.** Placez la **carte charité** à côté de la pile de Rabelo.
- D.** Effectuer la «loterie» pour la **carte phylloxéra** (voir paragraphe **carte phylloxéra**, page 9).

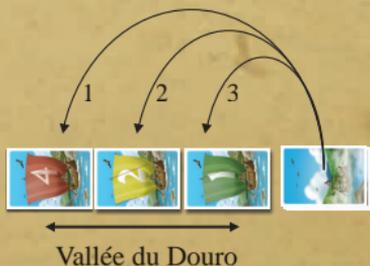
## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de *Douro 1872* se déroule comme suit:

**Phase 1 :** les joueurs jouent leurs cartes de tonneau pour essayer de compléter les ordres pour les **cartes Rabelo régulières** (voir le point 1A) et les **cartes Rabelo brouillard** (voir le point 1B). Effectuez cette procédure jusqu'à ce que vous ayez épuisé la pile des **10 cartes baril**.

**Phase 2 :** au milieu du jeu, récupérez la pile des 10 **cartes barils** dans votre main et faire un don à la carte charité (2B).

**Phase 3:** répétez les procédures de la première phase jusqu'à la fin des **cartes Rabelo**.



### IMPORTANT

Comment organiser les **cartes Rabelo régulières** et les **cartes Rabelo brouillard** sur la table pendant le jeu?

Les **cartes Rabelo régulières** sont retirées du haut de la pile et disposées sur la table, face cachée, dans une zone appelée la vallée du Douro. Quand une **carte Rabelo brouillard** apparaît au sommet de la pile, les joueurs commencent à se disputer les cartes. Cette procédure est répétée tout au long du jeu.

Exemple: les joueurs s'affrontent pour 3 **cartes Rabelo régulières** (une à la fois et dans l'ordre où elles sortent), et enfin, la **carte Rabelo brouillard**.

## 1- LES CARTES RABELO

Les **cartes Rabelo régulières** et les **cartes Rabelo brouillard** s'affrontent en quatre étapes. De la première à la troisième étape, les procédures sont les mêmes pour les deux types de cartes. La quatrième et dernière étape (l'effet) est différente pour les **cartes Rabelo régulières** et les **cartes Rabelo brouillard**.

Contester les **cartes Rabelo régulières** et les **cartes Rabelo brouillard** :

1. Les joueurs choisissent une **carte baril** de leur main qu'ils placent devant eux (face cachée).
2. Les joueurs révèlent la valeur de leur **carte baril**, simultanément.
3. Les joueurs ajoutent la quantité totale de barils de la table.
4. Les joueurs tournent la **carte Rabelo régulière** (1A) ou la **carte Rabelo brouillard** (1B) qui est en litige et son effet a lieu (voir l'information sur l'effet des cartes).

**Note:** Les **cartes Rabelo régulières** ou les **cartes Rabelo brouillard** sont défaussées une fois qu'elles sont résolues. Les **cartes barils** restent dans une pile devant le joueur, seule la dernière carte jouée est visible.

### 1A- CARTES RABELO RÉGULIÈRES

Il y a 15 cartes (3 pour chaque niveau, avec des montants différents).

*cartes Rabelo régulières*



*verso*



*recto*

*carte de référence*

Niveau		
1-3-5	1-4-7	1-5-9
7-8-11	9-12-15	11-15-19
13-15-17	17-20-23	21-25-29
19-21-23	25-28-31	31-35-39
37-27-29	35-38-39	41-43-47

- A) Niveau de la carte (de 1 à 5);
- B) Barils nécessaires pour remplir le bateau (de 1 à 29/39/49);
- C) Nombre de joueurs (à avoir comme référence).

**IMPORTANT :** Pendant le jeu, reportez-vous aux informations de la **carte Rabelo** sur la **carte de référence**.

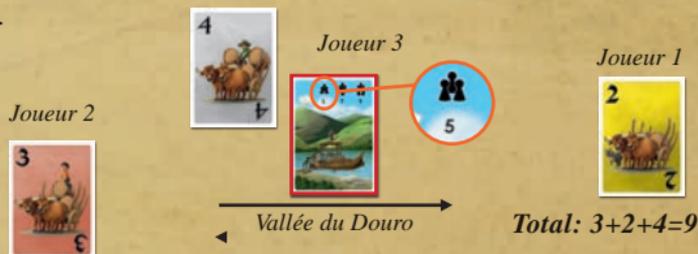
Dans une partie, seules les valeurs de la colonne faisant référence au nombre de joueurs en jeu sont utilisées.

### Effet des 15 cartes :

- a) Si la somme totale des barils est égale ou supérieure à l'ordre du bateau :
- Le joueur qui a joué la plus haute carte reçoit **2 points de victoire**.
  - En cas d'égalité, les deux joueurs ou plus qui ont joué les cartes barils les plus élevées reçoivent **1 point de victoire (voir exception carte phylloxéra, page 9)**.
- b) Si la somme totale des barils est inférieure à l'ordre du bateau:
- Le joueur qui a joué la carte la plus basse perd **2 points de victoire**.
  - En cas d'égalité, les deux joueurs ou plus qui ont joué les cartes les plus basses perdent **1 point de victoire (voir exception carte phylloxéra, page 9)**.

**Exemple:** Dans un match à 3 joueurs, 5 barils sont requis pour compléter la commande et les joueurs en ont ajouté 9.

Le joueur numéro 3, qui a joué la plus haute **carte baril**, gagne **2 points de victoire**.



### 1B- CARTES RABELO BROUILLARD

Il y a 6 **cartes Rabelo brouillard** ; elles ont tous un effet différent. Ces cartes représentent les dangers ou les événements de la vie quotidienne des travailleurs qui ont manœuvré les bateaux Rabelo sur le fleuve Douro.

#### - FRAGAS (ROCHERS DE RIVIÈRE)

Effet de la carte:



a) Si la somme totale des barils est égale ou supérieure à l'ordre du bateau:

- Le joueur qui a joué la plus haute **carte baril** reçoit **4 points de victoire**.
- En cas d'égalité, les deux joueurs ou plus qui ont joué les plus hautes **cartes barils** gagnent **2 points de victoire (voir exception carte phylloxera, page 9)**.

- b) Si la somme totale des barils est inférieure à l'ordre du bateau :
- Le joueur qui a joué la **carte baril** la plus basse perd **4 points de victoire**.
  - En cas d'égalité, les deux joueurs ou plus qui ont joué les **cartes barils** les plus basses perdent 2 points de victoire (**voir exception carte phylloxéra, page 9**).

**Exemple:** Dans une partie à 5 joueurs, 25 barils sont requis pour compléter la commande et les joueurs ont ramassé 22 barils.

Le joueur numéro 1, qui a livré la **carte baril** la plus basse, perd **4 points de victoire**.

Joueur 3

Joueur 4

Joueur 2

Joueur 1

Joueur 5

**Total:**  $7+6+4+3+2=22$

*Douro était autrefois une rivière dangereuse et sauvage où seuls les bateaux de Rabelo pouvaient naviguer. Beaucoup de courants et de rochers peu profonds, il fallait beaucoup de talent et d'expérience pour naviguer.*

## - NOTRE DAME DE CARDIA



Effet de la carte :

- a) Si la somme totale des barils est égale ou supérieure à l'ordre du bateau :

- Le joueur qui a joué la plus haute **carte baril** reçoit **2 points de victoire**.
- En cas d'égalité, les deux joueurs ou plus qui ont joué les **cartes barils** les plus élevées reçoivent **1 point de victoire** (**voir exception carte phylloxéra, page 9**).

- b) Si la somme totale des barils est inférieure à l'ordre du bateau :

- Le joueur qui a joué la **carte baril** la plus basse perd **2 points de victoire**.
- En cas d'égalité, les deux joueurs ou plus qui ont joué les **cartes barils** les plus basses perdent **1 point de victoire** (**voirexception carte phylloxéra, page 9**).

**IMPORTANT:** Après avoir disputé la carte, tous les joueurs reprennent dans leur main la **carte baril** qui vient d'être jouée.

*La foi des marins du fleuve Douro a conduit à la construction de plusieurs chapelles votives pour remercier le succès de leurs voyages. Notre-Dame de Cardia, située à Penha Longa, était l'un de ces endroits.*

**Exemple:** Dans une partie à 3 joueurs, 15 barils sont requis pour compléter la commande, et les joueurs n'en ont que 14. Les joueurs 1 et 2, qui ont livré la carte la plus basse, perdent 1 point de victoire. Après la main, les joueurs récupèrent leurs **cartes barils** respectives.



## - RÁPIDOS (RAPIDES)



Effet de la carte :

a) Si la somme totale des barils est égale ou supérieure à l'ordre du bateau :

i. Le joueur qui a joué la **carte baril** la plus basse reçoit **2 points de victoire**.

ii. En cas d'égalité, les deux joueurs ou plus qui ont joué les **cartes barils** les plus basses reçoivent **1 point de victoire** (voir exception **carte phylloxéra**, page 9).

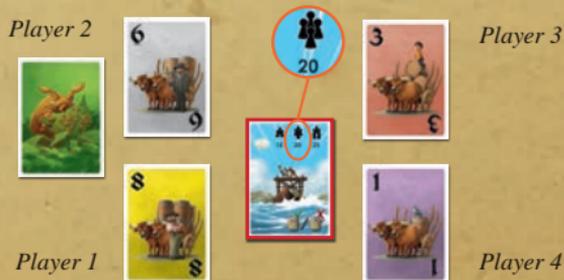
b) Si la somme totale des barils est inférieure à l'ordre du bateau :

i. Le joueur qui a joué la plus haute **carte baril** reçoit **2 points de victoire**.

ii. En cas d'égalité, les deux joueurs ou plus qui ont joué les **cartes barils** les plus élevées reçoivent **1 point de victoire** (voir exception **carte phylloxéra**, page 9)

**Exemple :** Dans une partie à 4 joueurs, 20 barils sont requis pour compléter l'ordre et les joueurs n'en ont que 17.

Le joueur numéro 4, qui a livré la carte la plus basse, gagne **2 points de victoire**.



**Total: 8+1+3+6=18**

Le cauchemar des marins de Rabelo était la traversée des rapides. Trop de vitesse était fatale ; cependant, moins de vitesse mettait leur sort entre les mains du destin.

## - SIRGA (REMORQUAGE)



Effet de la carte :

Lorsque la **carte de remorquage** est révélée, une **carte Rabelo régulière** est immédiatement retirée de la pile.

Les **cartes de baril** sur la table servent à disputer la **carte régulière de Rabelo**.

**IMPORTANT** : Si la carte suivante est une **carte Rabelo brouillard**, les joueurs doivent retirer la première **carte Rabelo régulière** juste en dessous.

*Exemple* : Lorsque la **carte de sirga (remorquage)** est révélée (1), les joueurs retournent sur la table la **carte Rabelo régulière** (2) de la pile. Dans un match à 3 joueurs, 17 barils sont requis pour compléter la commande et les joueurs en ont 18. Le joueur numéro 1, qui a livré la plus haute **carte baril**, gagne **2 points de victoire**.

Joueur 1

Joueur 2

Joueur 3

Total:  $4+8+6=18$

La navigation sur le fleuve Douro était très lente, surtout quand les vents étaient pas en faveur.

Chaque fois que le vent tombait, les Rabelos étaient remorqués en amont avec des cordes, à la marge, à la main ou parfois par des attelages de bœufs.

## - LE BARRACA (STALL) - Taverne flottante



Effet de la carte:

a) Peu importe la somme, le joueur qui a joué la **carte baril** la plus basse reçoit **2 points de victoire**.

b) En cas d'égalité, les deux joueurs ou plus qui ont joué les **cartes barils** les plus basses obtiennent **1 point de victoire** (voir exception carte phylloxéra, page 9).

Dans l'une des zones calmes de la rivière était un «Barraca», une taverne flottante qui a aidé à se détendre et à retrouver l'énergie d'un voyage épuisant d'au moins 10 jours.

**Exemple:** Dans ce jeu à 5 joueurs, le joueur numéro 2, qui a joué la **carte baril** la plus basse, remporte 2 points de victoire.



## - FORMALITÉS DOUANIÈRES



Effet de la carte:

La carte jouée est simplement utilisée ; aucun joueur ne reçoit ou perd **de point de victoire**.

*A mi-chemin du voyage de retour à Vila Nova de Gaia, les obligations douanières ont été remplies, avec la livraison de vin et parfois quelques montants à la Garde Fiscale.*

## 2- CARTES SPÉCIALES



### 2A- Phylloxéra

**Carte tirée:**

Tous les joueurs retirent aléatoirement de la pile du joueur à leur gauche une **carte barils** (qu'ils placent devant le joueur auquel appartient le deck). La valeur est immédiatement révélée. Le joueur avec la carte la plus basse en face de lui reçoit la **carte phylloxéra**.

### Effet de la carte:

La **carte phylloxéra** peut passer à tous les joueurs pendant la partie. En cas d'égalité, avec un ou plusieurs joueurs, le joueur qui détient la **carte phylloxéra** perd toujours.

L'effet de la carte est valable sur les tirages avec toutes les **cartes Rabelo régulières** et les **cartes Rabelo brouillard**, avec carte de charité et, toujours, en cas d'égalité, à la fin de la partie.

**Exemple 1:** Dans une partie à 4 joueurs, 28 barils sont requis pour compléter la commande et les joueurs en ont ajouté 28.

Les joueurs 1, 2 et 4 sont à égalité. Le joueur 4, qui détient la **carte phylloxéra**, perd et les joueurs 1 et 2 reçoivent 1 point de victoire. La **carte phylloxéra** tourne au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).



**Exemple 2:** Dans une partie à 4 joueurs, 31 barils sont requis pour compléter la commande et les joueurs en ont ajouté 30.

Les joueurs 1 et 3 sont à égalité. Le joueur 3, qui détient la **carte phylloxéra**, perd 2 points de victoire, au joueur 1 rien ne se passe. La **carte de phylloxéra** tourne au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).



**IMPORTANT:** La **carte de phylloxéra** tourne dans le sens des aiguilles d'une montre lorsqu'il y a des tirages impliquant le joueur qui la détient, même si cette égalité n'est pas importante dans la distribution / livraison des points.

## 2B- Carte charité



Cette carte ne change pas court du jeu. Au milieu du jeu, lorsque les joueurs récupèrent les 10 **cartes baril** jouées en première mi-temps, chacun choisit une de ses **cartes baril** placée (sans en révéler la valeur) sous la **carte charité**.

À la fin du jeu, après avoir joué la main avec la dernière **carte Rabelo** de la pile, les valeurs des **cartes barils** sont révélées pour la charité et :

Le joueur ou les joueurs qui ont fait don de la carte de valeur la plus faible délivrent 1 point (**voir exception carte phylloxéra, page 9**).

Le joueur ou les joueurs qui ont donné la carte la plus élevée reçoivent 1 point de la pile (**voir exception carte phylloxéra, page 9**).

*Dona Antónia, «A Ferreirinha», était une femme à succès dans un domaine d'activité alors réservé aux hommes. Préoccupée par les questions sociales, elle était responsable de la construction de l'hôpital de Régua et d'autres œuvres majeures et actes de charité.*

## FIN DU JEU

Le jeu se termine après avoir joué la dernière **carte Rabelo régulière** de la pile. Après avoir compté les profits ou les pertes de la **carte charité**, tous les points de victoire sont ajoutés. Le joueur qui marque le plus de points est le gagnant.

En cas d'égalité, parmi les ex aequo, le joueur immédiatement à gauche de la **carte phylloxéra** gagne.



**REMARQUE :** Pendant le jeu, les joueurs sont dispensés de payer des barils (points de victoire) quand ils ne les ont pas.

## Auteur

Ricardo Jorge Gomes (né à Setúbal en 1981), aussi loin qu'il se souvient, s'est passionné pour les jeux de société et leur consacre sa vie au quotidien. Il a été le premier Portugais à remporter une médaille d'or à Mind Sports Olympiad et aussi la première personne à devenir champion du monde d'un jeu de société. En tant qu'auteur, ses premiers jeux sont *Douro 1872* et *Fado : Duos et Impromptus*, tous deux publiés par l'éditeur portugais PYTHAGORAS.

## Remerciements

A tous ceux qui, depuis le prototype, ont contribué à faire de *Douro 1872* un jeu dont je suis fier, avec une affection particulière pour Alexandre Garcia, Vital Lacerda et d'autres éléments de l'Arcadia Lusitana Board Game Creators, où l'idée est née, initialement avec le nom *Trick or Treat*.

À Roberto Fraga et au couple, Inka et Markus Brand, pour leur disponibilité et leurs suggestions. À ma compagnone, Tânia Raquel Manjolinha, pour les idées et le soutien inlassable, ainsi que l'éditeur David M Santos-Mendes, pour son pari et sa confiance. Je le dédie à mes grands-parents bien-aimés, Emília et João Morais; à elle, qui disait «*deu-lhe a filoxera*»\*, et à lui, qui a tant aimé son «*verre de Porto*»!

## Note de l'éditeur

Avec affection, je dédie à ma mère Maria Emília qui aime tellement un bon «*porto*»!

## Credits

Auteur: Ricardo Jorge Gomes

Illustration: Olivier Fagnère

Adaptation & textes: David M Santos-Mendes

Traduction: Louisa Rodrigues

Edited and produced by PYTHAGORAS

Pour des questions sur les règles ou d'autres questions, n'hésitez pas à contacter :  
info@pythagoras.pt  
www.pythagoras.pt  
©PYTHAGORAS 2018

\* *Dar-lhe a filoxera*: Au Portugal, l'expression est utilisée pour désigner un évanouissement ou quand quelqu'un tombait subitement malade. «Avoir une crise d'évanouissement.»

