

DOCE™

游戏内容物

- 11 个黑色骰子
- 11 个白色骰子
- 2 个光面骰子（障碍方块）
- 2 个标记
- 1 个木质游戏棋盘
- 1 个木质计分板
- 4 个计分圆片
- 说明书

游戏准备

每个玩家取一套骰子、障碍方块和标记物

将游戏棋盘放在两个玩家之间

玩法

第一局，由年纪小一点的一方开始，轮流选定骰子一面点数，该面朝上，将骰子放在网格中任意可行的格子里。掷完骰子后，将**标记物放在色子上**，这样你就会知道你最后移动的是哪一个骰子。下一回合时，**你不能将新骰子放置在与自己标记的骰子相邻的网格内（即禁区）**。记得把标记物移到你最后一次玩的骰子上。每个玩家都有自己的禁区，且彼此独立。

第一个用自己的4个骰子连成一条线，且朝上的点数加起来达到**12**点的，赢得这一轮。如果你的3个骰子在一条线上，且对手有一个骰子在这条线的任

意一端，点数加起来达到12点的，你也获胜。每轮计分后，开始下一轮。在**第四回合**结束时得分最多的人为赢家。

障碍方块

障碍方块占用了它所放置的网格，**可隔断骰子顺序。**

障碍方块可以放置在任意网格内，即便是禁区。
标记物不可放在障碍方块上。

1. 在**轮到你的时候**先使用障碍方块。
2. 照常放置点数色子。一次有两次机会，一次放障碍方块，一次放点数骰子。
3. 将标记物移到新的点数色子上。

得分规则

赢家：

1. 赢一局加12分。
2. 如果你有4个骰子连成一条线，加2分。
3. 如未使用障碍方块，加5分。
4. 棋盘上每空一个格子加1分。
5. 如果有3个或3个以上的骰子点数相同，减2分。

注：输家的分数不受影响。

平局：

1. 两位玩家都得到2分。
2. 未适用障碍方块的玩家加5分

快速规则

- 玩家轮流开局
- 不可悔棋
- 一轮中，一旦你放下骰子，你的机会就结束了，轮到对方

寻找另一种挑战？请访问我们的网站
获取更多的游戏玩法。

www.smartiguanagames.com

设计： Luis Machado, Daniel Machado, Amelia Machado, Ivana Reyes.

平面设计和插图： Ismael Machado.

特别合作者： Luis Machado Jr., Miguel Machado, Gabriela Machado, Adriana Machado.

所有版权归©2018 Smart Iguana Games, LLC。未经许可，翻印必究。DOCE™
品牌归Smart Iguana Games公司所有。因为有小型配件，此游戏不适用于未满
36个月的儿童。