

DOCE™

CONTENUTI

- 11 dadi neri
- 11 dadi bianchi
- 2 dadi vuoti (bloccanti)
- 2 marcatori
- 1 griglia di gioco in legno
- 1 tabellone segnapunti in legno
- 4 segnalini
- questo libro delle regole

CONFIGURAZIONE

Ogni giocatore prende una quantità di dadi, un dado bloccante e un marcatore.

Si posiziona la griglia tra entrambi i giocatori.

COME GIOCARE

A partire dal giocatore più giovane, a turno si posiziona un dado su qualsiasi quadrato disponibile sulla griglia con un numero a scelta rivolto verso l'alto. Dopo aver collocato il dado **posizionare il marcatore su di esso**, in modo da sapere quale è stato il dado che hai giocato per ultimo. Al tuo turno successivo, **non potrai posizionare il tuo nuovo dado su uno dei quadrati adiacenti al tuo dado marcato (zona disabilitata)**. Ricordati di spostare il marcatore sull'ultimo dado giocato.

Ogni giocatore ha la propria zona disabilitata sono indipendenti per ognuno.

Il primo giocatore a fare una linea di 4 dei propri dadi in cui i punti in cima al dado sommino 12, vince il round. Si può anche vincere con 3 dei tuoi dadi in fila e 1 dado del tuo avversario in una delle estremità. Segna i punti ottenuti nel round e

inizia quello successivo. Il giocatore con il maggior numero di punti **alla fine del quarto turno** vince la partita.

Il BLOCCANTE (dado rosso, uno per ogni giocatore)

Il bloccante elimina il quadrato su cui viene giocato, **interrompe qualsiasi sequenza di dadi**.

I bloccanti si possono posizionare ovunque sulla griglia, anche nelle zone disabilitate. **Non posizionare il marcatore sul bloccante**.

1. Usalo **all'inizio del tuo turno**.
2. Gioca il tuo dado numerato normalmente.
3. Sposta il marcatore sul nuovo dado numerato.

PUNTEGGIO

Per il vincitore:

1. + 12 punti per la vittoria del round.
2. + 2 punti se tutti e 4 i dadi sono tuoi.
3. + 5 punti se non hai usato il tuo dado bloccante.
4. + 1 punto per ogni quadrato vuoto sulla griglia.
5. - 2 punti per ogni 3 dei tuoi dadi con lo stesso numero.

NOTA: il punteggio del perdente non varia.

In caso di pareggio:

1. Entrambi i giocatori ottengono 2 punti.
2. + 5 punti per chiunque non abbia usato il dado bloccante.

Regole veloci

- Alterna il primo giocatore tra un round e l'altro.
- Una volta che si lascia andare il dado, si considera giocato e non può essere spostato o modificato.
- Al tiro del tuo dado numerato finisce il tuo turno.

Cerchi un altro tipo di sfida? Visita il nostro sito web
per una raccolta di varianti di gioco.

www.smartiguanagames.com

Lead Designer: Luis Machado, Daniel Machado, Amelia Machado, Ivana Reyes.

Box Design e Illustrazioni: Ismael Machado.

Collaboratori speciali: Luis Machado Jr., Miguel Machado, Gabriela Machado, Adriana Machado, Andrés Reyes.

©2018 Smart Iguana Games, LLC, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto potrà essere riprodotta senza l'autorizzazione specifica dell'editore.

DOCE™ è un marchio registrato di Smart Iguana Games, LLC. Non adatto ai bambini sotto i 36 anni mesi di età a causa di piccole parti.