

D O C ETM

INHALT

- 1 Spielgitter
- 11 schwarze Würfel
- 11 weiße Würfel
- 2 leere Würfel (Blocker genannt)
- 2 Marker-Plättchen
- 1 Punkte-Zähler
- 4 Punkte-Zähler Chips
- Dieses Regelwerk

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt einen Satz
Würfel, einen Blocker und Marker

Das Spielgitter wird zwischen die
Spieler gelegt

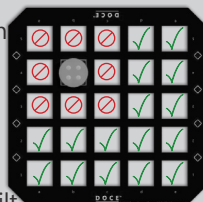



SO WIRD GESPIELT

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel. Die Spieler platzieren abwechselnd einen Würfel auf einem freien Feld des Spielgitters. Die nach oben gerichtete Augenzahl darf frei gewählt werden. Das Marker-Plättchen wird auf den zuletzt gespielten Würfel gelegt. Beim nächsten Zug des Spielers darf der neue Würfel auf keinem freien Feld neben den des markierten Würfels (die sogenannte „No-Play-Zone“) platziert werden.

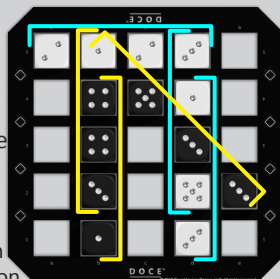
Die Zugphase wird mit dem Versetzen des



Marker-Plättchens beendet. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Jeder Spieler hat seine eigene No-Play-Zone. Sie gilt nicht für den Gegner.



 No-Play-Zone

Die Runde wird gewonnen, wenn vier eigene Würfel in einer Linie die Augenzahl 12 ergeben. Man gewinnt auch mit drei eigenen Würfeln und einem gegnerischen Würfel an einem Ende der eigenen Reihe. Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende der 4. Runde gewinnt das Spiel.



-  Mögliche Kombination
-  Unerlaubte Kombination



Der Blocker

Der Blocker eliminiert ein Würfelfeld im Spielgitter. Blocker können überall auf dem Spielgitter verwendet werden, sogar in der eigenen No-Play-Zone. Das Marker-Plättchen darf nicht auf dem Blocker verwendet werden.

1. Der Blocker wird am Anfang einer Zugphase gespielt.
2. Danach wird der Würfel gesetzt.
3. Das Marker-Plättchen wird auf den neuen Würfel versetzt.

Punkte

Gewinner:

1. + 12 Punkte für den Gewinn der Runde.
2. + 2 Punkte, wenn alle 4 Würfel dem Gewinner gehören.
3. + 5 Punkte, wenn der Blocker nicht verwendet wurde.
4. + 1 Punkt für jedes leere Quadrat auf dem Brett.
5. - 2 Punkte für jede 3 Ihrer Würfel mit der gleichen Zahl.

HINWEIS: Der Verlierer erhält keine Punkte.



Unentschieden:

1. Beide Spieler erhalten 2 Punkte.
2. + 5 Punkte für einen nicht verwendeten Blocker.

Regelergänzungen

- Zwischen den Runden wird der Startspieler gewechselt.
- Sobald der Würfel loslassen wird kann er nicht mehr verschoben oder die Augenzahl geändert werden.
- Das Spielen des Würfels beendet sofort den Zug.

Auf der Suche nach einer anderen Art von Herausforderung?
Besuchen sie unsere Website für eine Zusammenstellung von
Gameplay-Variationen.

www.smartiguanagames.com



DOCE™

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

Box Design und Illustrationen: **Ismael Machado.**

Besondere Mitarbeiter: **Luis Machado Jr., Miguel Machado, Gabriela Machado, Adriana Machado, Maximilian Franckenstein.**

©2018 Smart Iguana Games, LLC, alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Produkts kann ohne ausdrückliche Genehmigung des Herausgebers reproduziert werden.

DOCE™ ist eine Marke von Smart Iguana Games, LLC. Nicht geeignet für Kinder unter 36 Jahren Monate aufgrund von Kleinteilen.



[SCAN ME]

