

DOCE™

MATÉRIEL

- 11 dés noirs
- 11 dés blancs
- 2 dés blancs (bloqueurs)
- 2 jetons marqueurs
- 1 grille de jeu en bois
- 1 piste de score en bois
- 4 jetons de suivi de score
- Livret de règles

PRÉPARATION

Chaque joueur prend un jeu de dés, un bloqueur et un jeton marqueur

Placer la grille entre les deux joueurs

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

En commençant par le joueur le plus jeune, placez à tour de rôle un dé sur n'importe quel carré disponible sur la grille avec votre chiffre de choix face vers le haut. Après avoir joué un dé, placez le jeton marqueur sur le dessus de celui-ci, de sorte que vous sachiez lequel vous avez joué en dernier. Au prochain tour, vous ne pouvez pas placer le nouveau dé sur l'un des carrés adjacents à votre propre dé marqué (zone de non-jeu). N'oubliez pas de déplacer le marqueur sur votre dernier dé placé. Chaque joueur a sa propre zone d'exclusion et les zones sont indépendantes l'une de l'autre.

La première personne à faire une ligne de 4 dés propres dont la somme est égale à 12 gagne la manche. Vous pouvez également gagner avec 3 de vos propres dés et 1 de votre adversaire si celui-ci est placé dans une des extrémités de la ligne. Comptez les points acquis sur la piste de suivi de score et commencez la

prochaine manche. La personne avec le plus de points à la fin de la 4ème manche gagne la partie.

LE BLOQUEUR

Le dé bloqueur élimine le carré sur lequel il est joué, **empêchant toute séquence de dés.**

Les bloqueurs peuvent être joués n'importe où sur la grille, même dans votre zone d'exclusion. **Ne déplacez pas le jeton marqueur sur le bloqueur.**

1. **Utilisez-le au début de votre tour.**
2. Jouez votre tour et placez votre dé sur la grille comme d'habitude. Vous placez 2 dés dans un seul tour (1 bloqueur + 1 dé numéroté).
3. Déplacez le marqueur sur le nouveau dé numéroté.

DÉCOMPTES DE POINTS

Le Gagnant:

1. 12 points pour gagner la manche.
2. 2 points si les 4 dés sont à vous.
3. 5 points si vous n'avez pas utilisé votre dé bloqueur.
4. 1 point pour chaque carré vide sur la grille.
5. 2 points pour chaque groupe de 3 de vos dés avec la même chiffre.

REMARQUE : Le score du perdant n'est pas affecté.

Manche nulle :

Si aucun des joueurs n'est capable de compléter une ligne gagnante la manche est nulle. Ou bien si un dé est placé et deux lignes gagnantes sont formées de façon simultanée, une ligne pour chaque joueur. Dans les deux cas décomptes les points comme ceci :

1. Les deux joueurs obtiennent 2 points.
2. 5 points pour toute personne qui n'a pas utilisé le dé bloqueur.

Règles rapides

- Alternier le premier joueur après chaque manche.
- Une fois que vous avez lâché le dé, il a été joué et ne peut pas être déplacé ou modifié.
- Une fois votre dé est placé, votre tour est fini.

Vous cherchez d'autres types de défis ? Rendez-vous sur notre site web pour une compilation de différentes façons de jouer.

www.smartiguanagames.com

Principaux créateurs: Luis Machado, Daniel Machado, Amelia Machado, Ivana Reyes.

Conception de la boîte et illustrations : Ismael Machado.

Collaborateurs spéciaux : Luis Machado Jr., Miguel Machado, Gabriela Machado, Adriana Machado.

©2018 Smart Iguana Games, LLC, tous droits réservés. Aucune partie de ce produit peut être reproduit sans l'autorisation spécifique de l'éditeur. DOCE™ est une marque commerciale de Smart Iguana Games, LLC.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois en raison de petites pièces.