

DOZITO



Apprenez les règles en 1 minute en vidéo !

15 min

AGE
8+

2-5

1. BUT DU JEU

Dans Dozito, votre objectif est de former les plus grands groupes de cartes de même couleur dans une grille pour marquer des points.

Mais attention ! Chaque carte n'existe qu'en un seul exemplaire et doit être posée à un emplacement précis en fonction de son numéro, allant de 1 à 12.

Chaque groupe vous rapporte des points en fin de manche, tout comme les Dozitos  présents sur vos cartes...

Après 3 manches, le joueur ou la joueuse ayant le plus de points remporte la partie !

2. CONTENU

- 75 cartes, réparties en 5 couleurs et numérotées de 1 à 12
- 5 cartes de score (recto) et aide de jeu (verso)
- 1 règle du jeu

3. MISE EN PLACE

1. Mélangez le paquet de 75 cartes.
2. Distribuez 12 cartes à chaque joueur et joueuses, faces cachées. Chacun et chacune forme une grille de 3 lignes de 4 cartes.
3. Placez le paquet de cartes restantes au centre de la table pour former une pioche, puis révèlez les deux premières cartes et placez-les à côté de la pioche pour former deux défausses.
4. Distribuez une carte de score à chaque joueur et joueuse.
5. Le joueur ou la joueuse dont l'âge est le plus proche de 12 commence la partie !

Exemple pour deux joueurs :

Pioche  2 12 Défausses



Grille joueur 1



Grille joueuse 2

4. TOUR DE JEU

Durant votre tour, vous allez piocher une carte puis choisir (ou non) de la garder pour l'ajouter à votre grille.

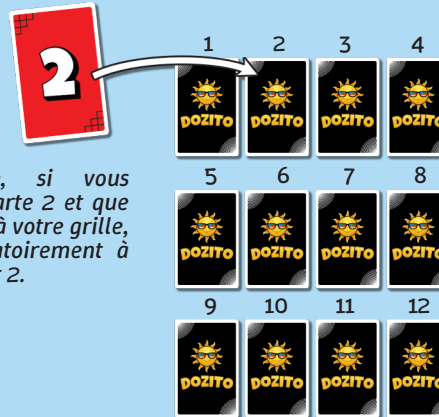
Vous pouvez **piocher la première carte de la pioche** ou **prendre la première carte de l'une des deux défausses**. Ensuite :

1. Regardez la carte

Vous pouvez choisir de placer cette carte dans votre grille, ou de la défausser :

- Si vous ne souhaitez pas l'ajouter à votre grille, défaussez-la directement sur la défausse de votre choix. Votre tour s'arrête.
- Sinon, placez la carte dans votre grille à l'emplacement correspondant à son numéro. Passez ensuite à l'étape 2.

Toutes les cartes de votre grille représentent un emplacement numéroté de 1 à 12 :



Par exemple, si vous piochez une carte 2 et que vous l'ajoutez à votre grille, elle va obligatoirement à l'emplacement 2.

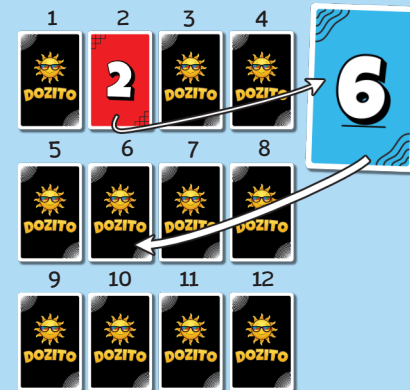
2. Remplacez la carte déjà présente dans votre grille

En plaçant votre nouvelle carte à son emplacement, vous remplacez une carte :

- Si la carte que vous remplacez est face visible, défaussez-la sur la défausse de votre choix, puis votre tour s'arrête.
- Si la carte est face cachée, retournez-la et reprenez à l'étape 1 avec cette carte. Vous pouvez enchaîner plusieurs cartes de cette manière !

Lorsque vous défaussez une carte, votre tour s'arrête. C'est alors au joueur ou à la joueuse à votre gauche de jouer !

En plaçant la carte 2, vous remplacez une carte face cachée. En la retournant, il s'agit d'un 6 Bleu. Vous pouvez donc à nouveau choisir de la défausser ou de la placer à l'emplacement 6 pour enchaîner !



Exemple d'un tour complet :

À son tour, Arthur prend la première carte d'une des défausses : le 3 Rouge.

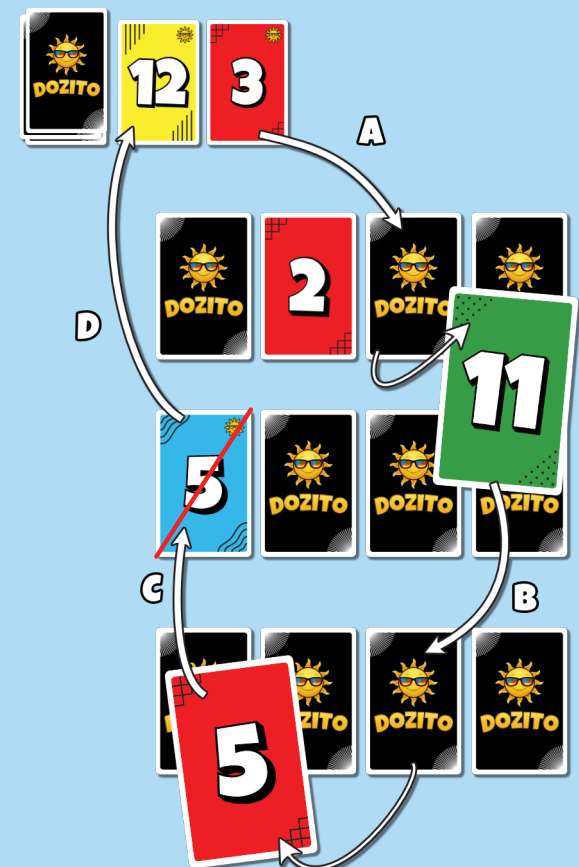
Il le place donc à l'emplacement numéro 3 de sa grille, juste à côté de son 2 Rouge. Cela forme un groupe de deux cartes Rouges. Super ! (A)

En posant son 3 Rouge, il remplace la carte face cachée à l'emplacement 3 : il la retourne et découvre un 11 Vert. Il place donc le 11 sur son emplacement et révèle une nouvelle carte face cachée. (B)

Il s'agit d'un 5 Rouge. Comme il a déjà un 5 Bleu dans sa grille, il doit maintenant faire un choix : garder le 5 Bleu ou le 5 Rouge ? Il choisit de garder le 5 Rouge. (C)

Il le place alors dans sa grille, puis il doit défausser le 5 Bleu sur l'une des deux défausses et son tour s'arrête. (D)

C'est ensuite à Maëlle, qui est assise à sa gauche, de jouer.



5. CARTES SPÉCIALES

Il existe trois types de cartes spéciales.

Les cartes "STOP" :

Si vous piochez ou retournez une carte "STOP", vous pouvez choisir ou non de garder cette carte puis votre tour s'arrête obligatoirement.



Les cartes "Rejouer" :

Si vous défaussez une carte "Rejouer" à la fin de votre tour, jouez un nouveau tour.



Les cartes "Joker" (3 cartes par couleurs) :

Ces cartes peuvent remplacer n'importe quel numéro, vous pouvez donc les placer n'importe où dans votre grille.



6. FIN DE MANCHE

Dès que toutes les cartes de la grille d'un joueur ou d'une joueuse sont faces visibles à la fin de son tour, tous les autres joueurs et joueuses jouent un dernier tour.

Passez ensuite au décompte des points ! (Voir page suivante)

7. FIN DE PARTIE

Après le décompte des points de la troisième manche, la partie s'arrête.

Le joueur ou la joueuse avec le plus de points au total gagne la partie !

En cas d'égalité, la personne ayant marqué le plus de points en une seule manche l'emporte.

Si l'égalité persiste, la victoire est partagée !

Note : vous pouvez jouer une partie plus ou moins longue en choisissant de jouer plus ou moins de manches !

8. DÉCOMPTÉ DES POINTS

Pour compter vos points, prenez votre carte de score.

Attention : Les cartes encore faces cachées ne sont pas retournées faces visibles pour le décompte final ! Elles ne sont donc pas prises en compte pour le décompte des points.

- 1. Additionnez les points marqués par chaque groupe de cartes de mêmes couleurs de votre grille, en suivant la carte de score.
- Les cartes de même couleur qui se touchent forment un groupe, les diagonales ne comptent pas.
- Vous pouvez avoir plusieurs groupes de la même couleur.

- 2. Ajoutez ensuite le nombre de Dozitos présents sur toutes les cartes visibles de votre grille, qu'elles soient dans un groupe ou non.

Notez les points de chaque joueur et joueuse, puis commencez une nouvelle manche par l'étape de mise en place.

Celui ou celle ayant le moins de points au total commence la manche suivante.

Taille de groupe Score

1	0
2	2
3	5
4	10
5	16
6	25
7	35
8	45
9	55
10	65
11	75
12	

5 POINTS

12

2

3

4

5

6

7

8

10

11

12

10 POINTS

+10

Exemple : Arthur compte ses points.

Il marque 5 points grâce à son groupe de trois cartes Rouges, 10 points grâce à son groupe de quatre cartes Bleues et 2 points grâce à son groupe de deux cartes Vertes. Le 6 vert n'est pas pris en compte, car il ne touche pas les autres cartes vertes (les diagonales ne comptent pas).

Il ajoute 10 points supplémentaires grâce aux Dozitos présents sur toutes ses cartes visibles.

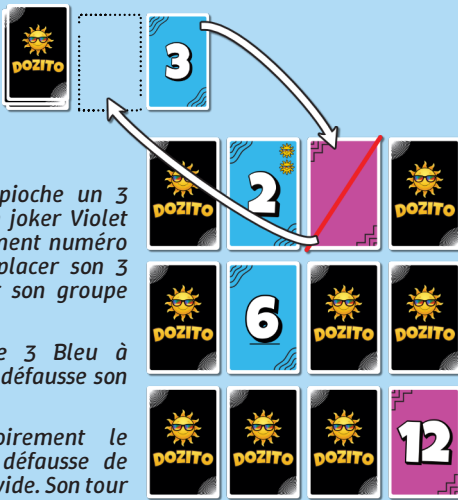
Il marque donc un total de 27 points pour cette manche !

Note : sa carte face cachée reste face cachée durant le décompte des points.

9. DÉTAILS DE RÈGLES

Voici quelques règles supplémentaires pour répondre aux cas un peu spéciaux que vous pourriez croiser en jouant :

- Lorsque vous défaussez une carte, si l'une des deux défausses est vide, vous devez obligatoirement placer votre carte dans la défausse vide.
- Si vous placez une carte à un emplacement contenant un joker déjà face visible, vous ne pouvez pas le déplacer à un autre emplacement ! Défaussez-le et votre tour s'arrête, comme pour une carte normale :



Exemple : Maëlle pioche un 3 Bleu. Elle a déjà un joker Violet visible à l'emplacement numéro 3, mais préfère y placer son 3 Bleu pour agrandir son groupe de cartes Bleues. (A)

Elle place donc le 3 Bleu à l'emplacement 3 et défausse son joker Violet.

Elle doit obligatoirement le défausser dans la défausse de gauche, car elle est vide. Son tour se termine. (B)

- Si la pioche est vide au début de votre tour, gardez la première carte de chaque défausse puis mélangez le restant des cartes pour reformer la pioche.
- Si en plaçant une carte "STOP" dans votre grille vous défaussez une carte "Rejouer" qui se trouvait au même emplacement, vous jouez un nouveau tour.
- Si vous avez 12 cartes de la même couleur, vous gagnez immédiatement la partie !
- Vous ne pouvez pas prendre une carte de la défausse pour la défausser directement.
- Vous ne pouvez pas regarder le contenu des défausses.

À ne pas oublier :

- Lorsque vous remplacez un joker visible de votre grille, vous ne le déplacez pas ailleurs, il est défaussé.
- Les cartes cachées ne sont pas retournées à la fin de la manche.

Crédits

Auteurs : Alex Fortineau et Simon Moulard
Édition et graphisme : Double Combo Games
Distribution : Tribuo
Les auteurs remercient leurs amis et leurs familles pour les nombreux tests de protos.
Les éditeurs remercient les auteurs et Guillaume Vinson.

