

# DÓ

1 à 5 joueurs

10 minutes

3/4 ans

Dans DD (avec des accents ; ) , le but est de terminer son coloriage avant les autres joueurs.

Chaque joueur reçoit un coloriage, peu importe le dessin. Les feutres/crayons jaune, bleu, rouge, vert, orange, violet sont placés au centre de la table.

## TOUR DE JEU :

A son tour, le joueur lance les 2 dés et choisit quelle(s) zone(s) de coloriage il va remplir.



Exemple : Mathilde a lancé les dés. Elle a 2 options possibles :

Elle peut colorier une zone jaune et une rouge

OU

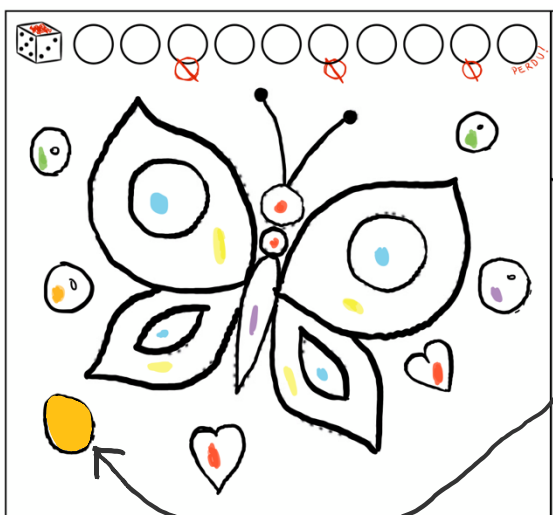
Elle peut colorier une zone orange (jaune+rouge)

Elle choisit de colorier une zone orange.

Son tour prend fin, c'est au tour du joueur suivant.

Pour rappel, jaune + bleu = vert, jaune + rouge = orange, bleu + rouge = violet.

Si un joueur ne peut rien faire avec les dés, il passe son tour.



## DOUBLE :



Si un joueur fait un double, il peut :

Soit colorier 1 ou 2 zones jaunes dans le cas présent

Soit décider de relancer les 2 dés (tant qu'il fait des doubles il peut décider de relancer).

## VICTOIRE :

Le gagnant est le 1<sup>er</sup> à terminer son dessin.

## CRIER VICTOIRE TROP VITE :

Si un joueur annonce qu'il a gagné alors qu'il n'a pas terminé son dessin, il perd un dé à son prochain tour.

## REGLES EVOLUTIVES :


Lorsque les joueurs maîtrisent la règle de base, vous pouvez alors ajouter le 3<sup>ème</sup> dé. Celui-ci va modifier le déroulement de la partie.

A son tour, chaque joueur décide s'il veut ou non lancer le dé spécial.

S'il décide de le lancer, il lance alors les 3 dés.

La face du dé spécial indique le bonus gagné ou le malus à appliquer.

-Bonus : une face rouge, une face jaune ou une face bleue combinables avec les dés de bases si le joueur le souhaite.

-Malus (les faces gribouillages) : si le joueur fait une face gribouillage, il coche la prochaine case gribouillage sur son dessin. Dès qu'il doit colorier une case gribouillage qui a le symbole  , le joueur passe immédiatement son tour.

Si un joueur gribouille la dernière, il perd immédiatement la partie.

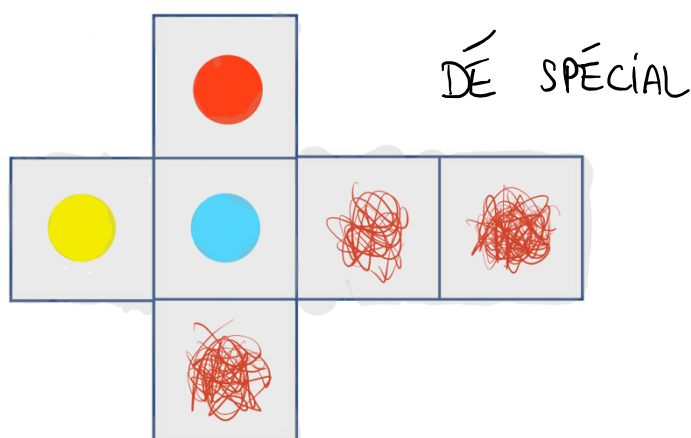
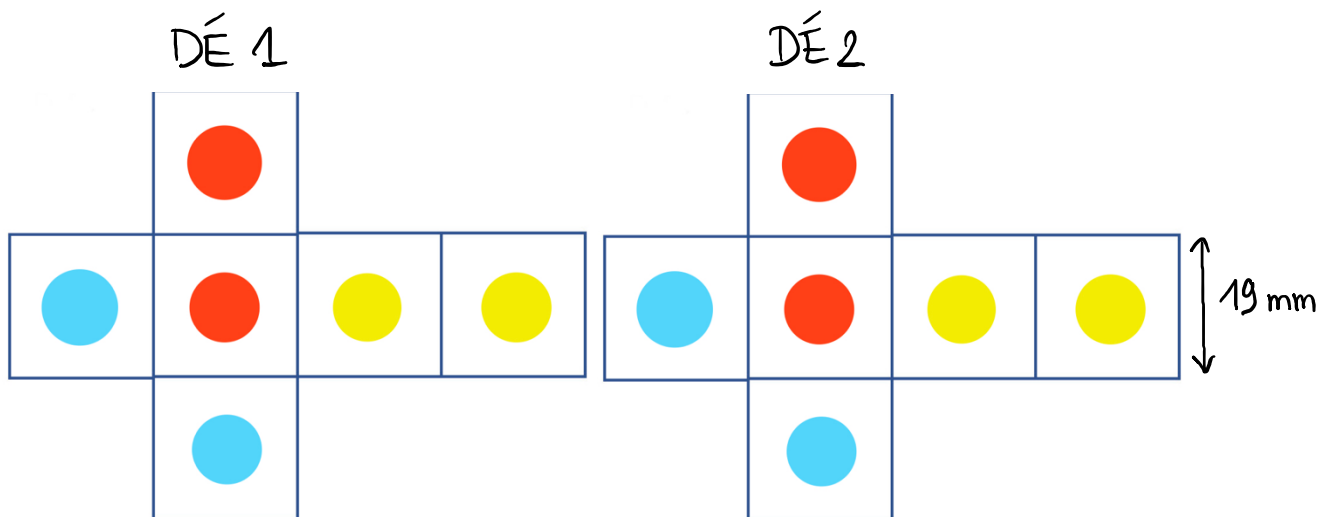
Exemple : Mya vient de lancer les dés dont le dé spécial. Elle a fait la face gribouillage.

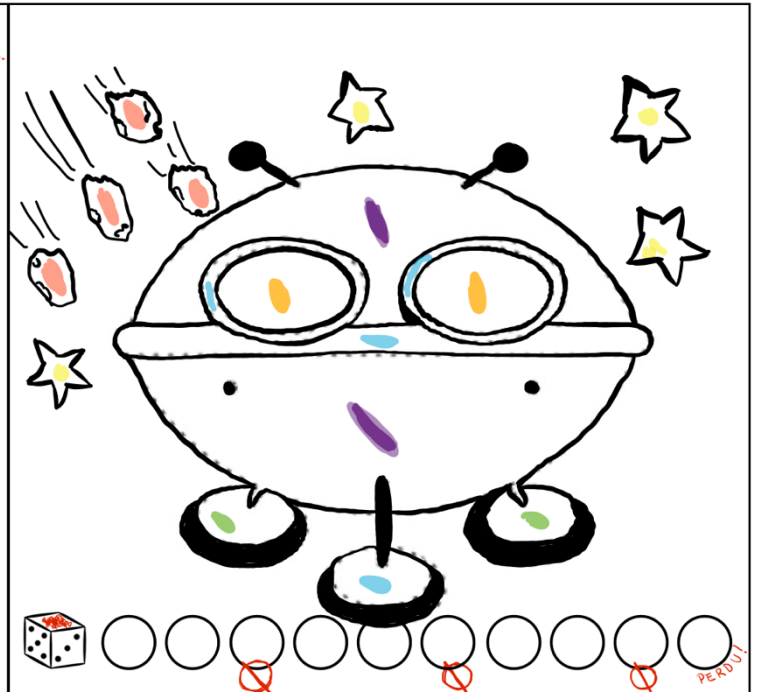
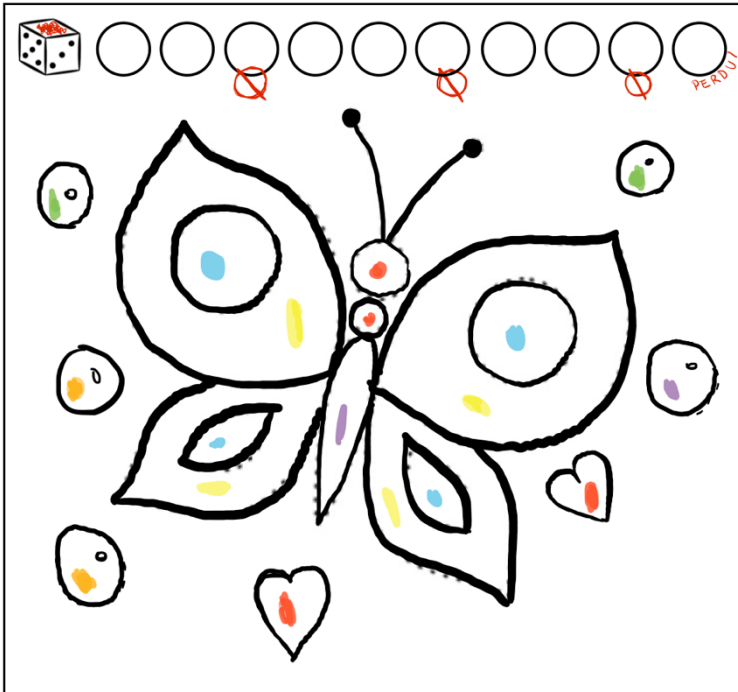
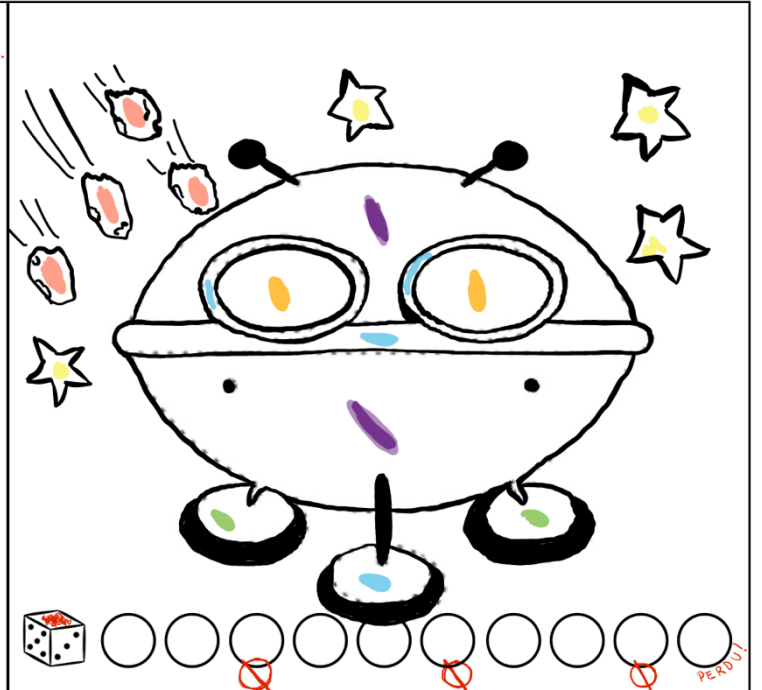
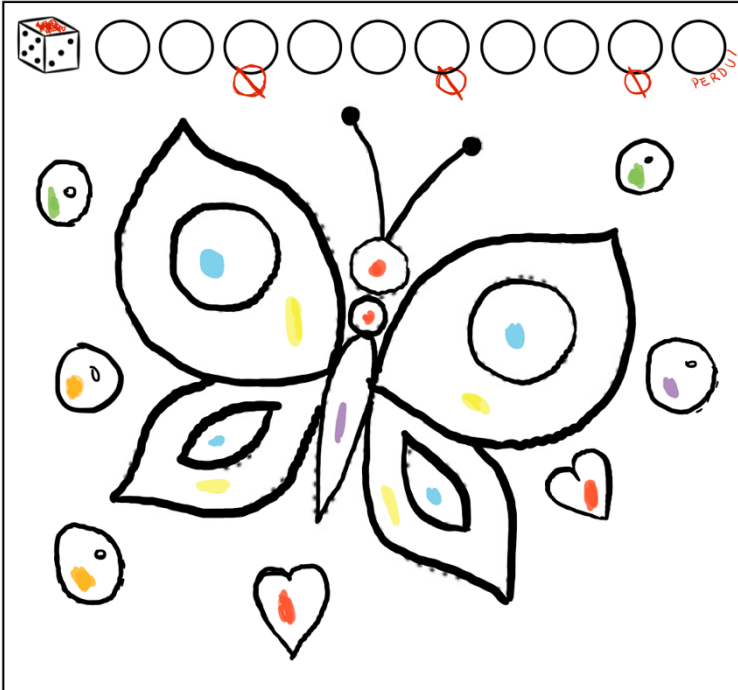
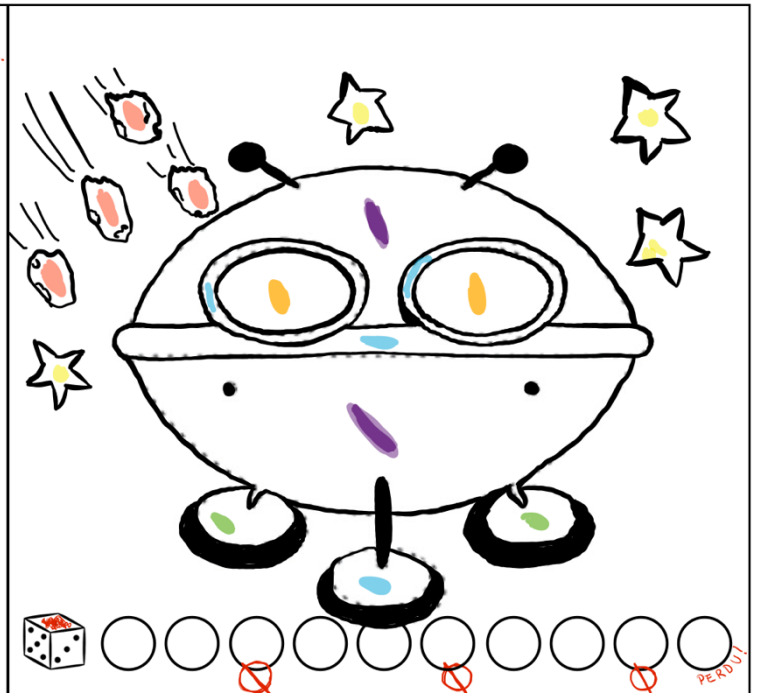
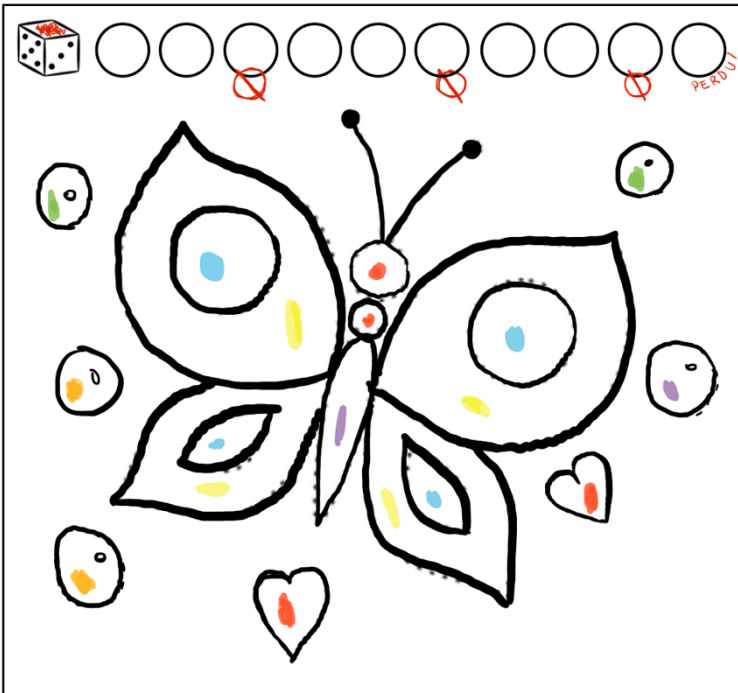
Elle coche immédiatement la prochaine case et doit immédiatement passer son tour sans utiliser les autres dés.

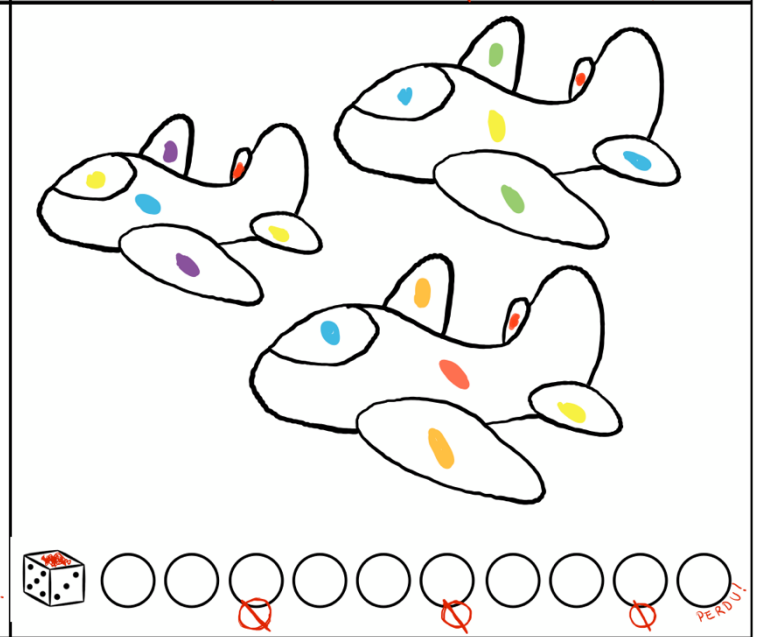
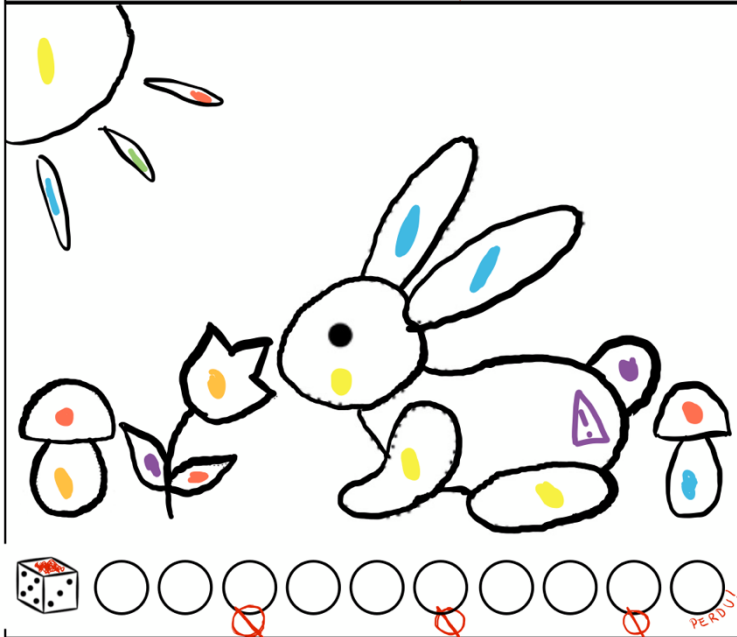
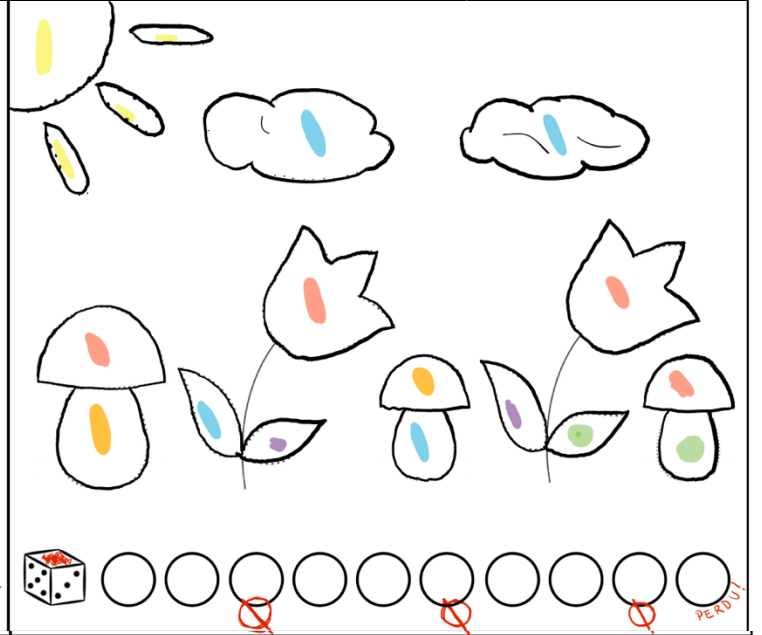
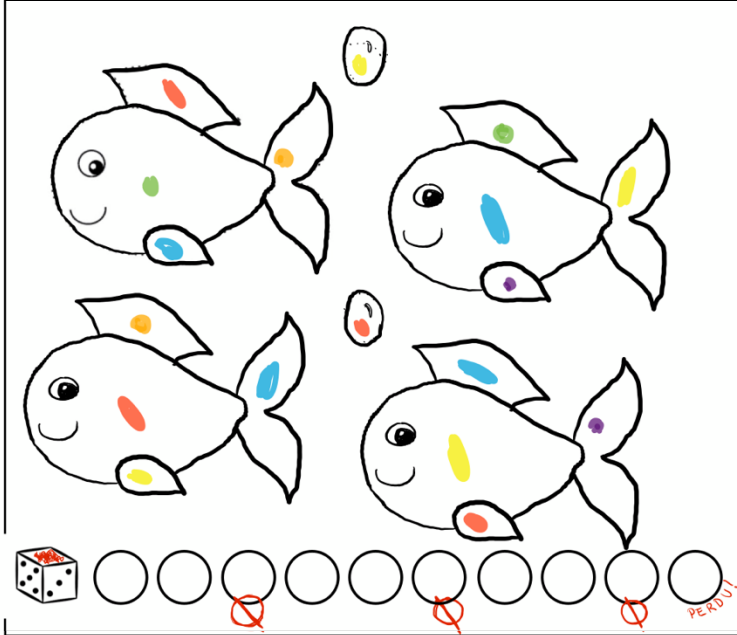
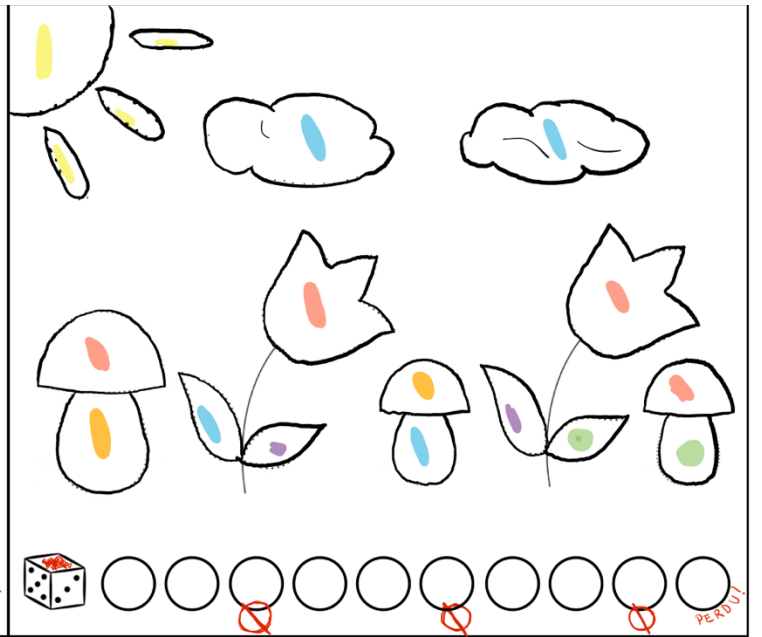
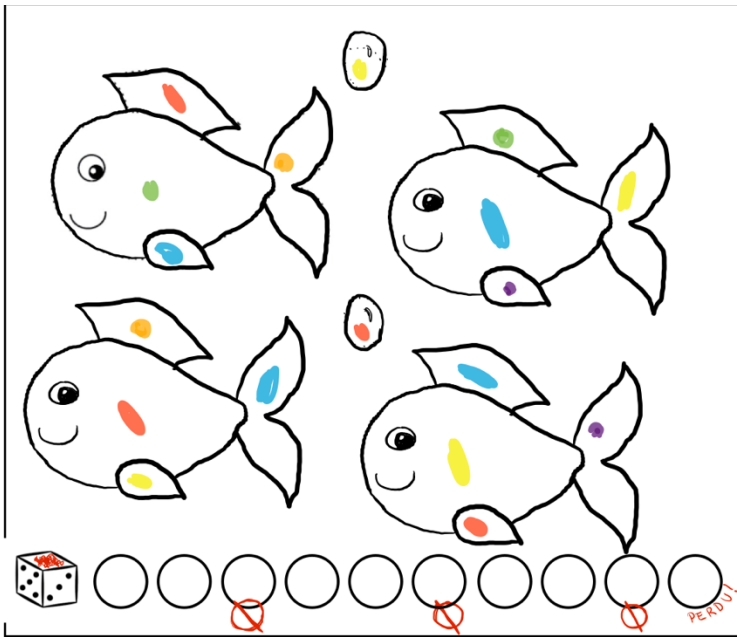


ATTENTION : la règle du double qui permet de relancer ne s'applique jamais au dé spécial. C'est la raison pour laquelle il est d'une couleur et idéalement d'une taille différente.

PNP :







PERDU!

PERDU!

PERDU!

PERDU!

PERDU!

PERDU!