



Alex Fortineau & Simon Moulard

20 minutes

2-5 joueurs

7 ans et +

Dans "Dozito", votre objectif est de former les plus grands groupes de cartes de même couleur au sein d'une grille de 4 par 3. Seulement voilà : chaque carte n'existe qu'en un seul exemplaire et doit être placée à un emplacement précis en fonction de son chiffre, allant de 1 à 12.

Chaque groupe vous rapportera des points en fin de partie, tout comme les soleils présents sur vos cartes... Après 3 manches, le joueur ayant le plus de points remportera la partie !

Mise en place

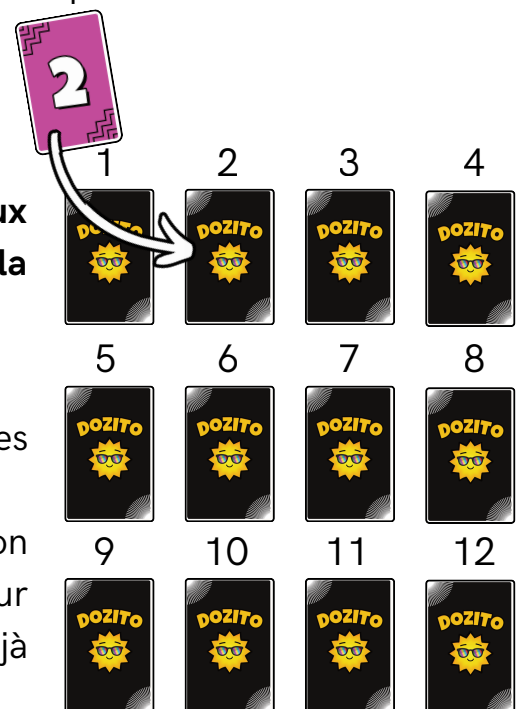
1. Mélangez le paquet de 75 cartes.
2. Distribuez 12 cartes à chaque joueur, faces cachées. Chaque joueur forme une grille devant lui, en formant 4 colonnes de 3 cartes.
3. Placez le paquet de cartes restantes au centre de la table pour former une pioche, puis placez les deux premières cartes de la pioche d'une part et d'autre du paquet pour former deux défausses.
4. Le joueur dont l'âge est le plus proche de 12 commence la partie !

Tour de jeu

À votre tour, **prenez la première carte de l'une des deux défausses (Choix A) ou piochez la première carte de la pioche (Choix B).**

Choix A :

- Prenez l'une des deux cartes sur le dessus d'une des deux défausses
- Placez-la sur l'emplacement correspondant à son chiffre dans votre grille (par exemple une carte 2 va sur l'emplacement 2). Vous remplacez alors la carte déjà présente à cet emplacement :
 - Si la carte que vous remplacez est déjà retournée sur sa face visible, défaussez-la sur l'une des deux piles de défausse au choix, puis votre tour s'arrête.
 - Si la carte que vous remplacez est encore face cachée, retournez la face visible, puis placez cette nouvelle carte à l'emplacement correspondant à son chiffre. Continuez ainsi jusqu'à retourner une carte indiquant un emplacement contenant déjà une carte visible dans votre grille. Vous pouvez alors choisir de défausser l'une de ces deux cartes sur l'une des deux piles de défausses, puis votre tour s'arrête.



Choix B :

- Piochez la première carte de la pioche et regardez-la :
 - Si vous ne souhaitez pas l'ajouter à votre grille, défaussez-la directement. Votre tour s'arrête.
 - Si vous voulez l'ajouter à votre grille, placez-la en respectant les règles de placement du Choix A.

C'est ensuite au joueur suivant de faire la même chose !

Exemple : À son tour, Alex prend la première carte de la pioche.

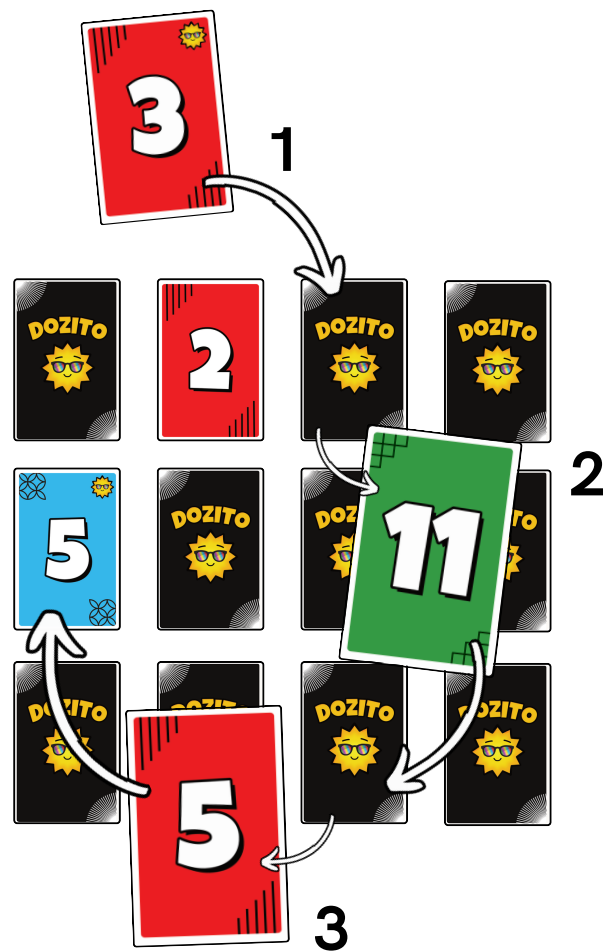
Il s'agit d'un 3 Rouge. Il choisit de garder la carte, qu'il place donc à l'emplacement numéro 3 de sa grille, juste à côté de son 2 Rouge. Cela forme un groupe de deux cartes Rouge. Super ! (1)

En posant son 3 Rouge, il remplace une carte cachée, qui se révèle être un 11 Vert. Il place donc le 11 sur son emplacement, à la place d'une nouvelle carte face cachée. (2)

Il révèle alors un 5 Rouge. Comme il a déjà un 5 Bleu dans sa grille, il doit maintenant faire un choix : 5 Bleu ou 5 Rouge ? Il choisit de garder le 5 Rouge, en espérant récupérer plus tard le 1 ou 6 Rouge, qui lui permettrait de relier son 5 et son 2 et 3 pour former un plus grand groupe ! (3)

Il défausse donc le 5 Bleu sur l'une des deux défausses, puis son tour s'arrête.

C'est au joueur suivant de jouer !



Remarques :

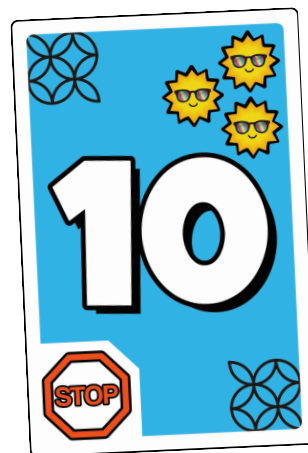
- Lorsque vous défaussez une carte, si l'une des deux défausses est vide, vous devez obligatoirement placer votre carte dans la défausse vide.
- Si la pioche est vide au début de votre tour, gardez les deux premières cartes des deux défausses puis mélangez le restant des cartes de la défausse pour reformer la pioche.

Cartes spéciales

Il existe trois types de cartes spéciales dans le jeu.

Les cartes "STOP" :

- Si vous piochez une carte "STOP", votre tour s'arrête obligatoirement après avoir placé (ou non) cette carte dans votre grille. La carte que vous remplacez est obligatoirement défaussée. Les cartes "STOP" possèdent toujours trois soleils.



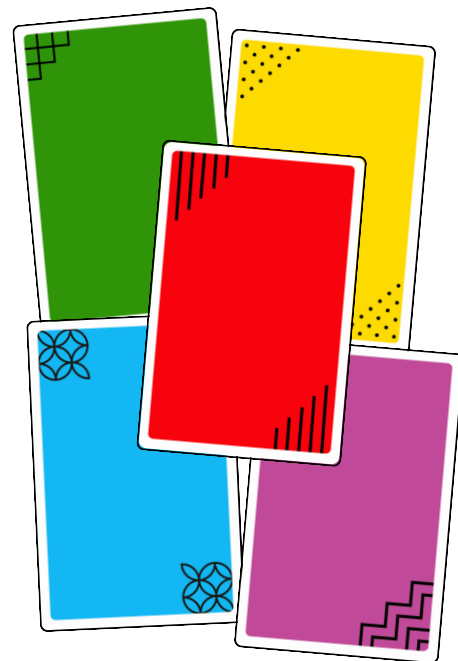
Les cartes "Rejouer" :

- Si vous défaussez une carte "Rejouez" depuis votre grille ou depuis la pioche, jouez immédiatement un nouveau tour normalement.
 - Remarque : si vous placez une carte "STOP" dans votre grille qui vient remplacer une carte "Rejouer", vous rejouez un nouveau tour.



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

- Ces cartes n'ont pas de chiffres, ce qui signifie que vous pouvez les placer n'importe où dans votre grille. Si vous remplacez un joker déjà retourné sur sa face visible par une carte avec un chiffre, défaussez alors votre joker et votre tour s'arrête.
 - **Exemple** : Simon pioche un 3 Bleu. Il a déjà un joker Rose visible à l'emplacement numéro 3, mais préfère placer son 3 Bleu dans sa grille pour relier son 2 et son 4 Bleu. Il place donc le 3 Bleu à l'emplacement 3 et défausse son joker Rose. Son tour se termine.



Fin de manche et décompte des points

Dès que toutes les cartes de la grille d'un joueur sont visibles à la fin de son tour (joker compris), la fin de partie est déclenchée.

Tous les autres joueurs jouent alors un dernier tour, puis on passe au décompte des points !

Remarque :

- 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.

Chaque joueur compte ses points :

- Comptez les points marqués par les groupes de cartes de couleurs identiques adjacentes que vous avez réussi à former dans votre grille, en fonction du barème indiqué sur l'aide de jeu.
 - Les cartes de votre grille qui sont orthogonalement connectées sont considérées comme étant adjacentes. Les diagonales ne comptent pas.
- Ajoutez ensuite le nombre de soleils présents sur toutes les cartes visibles de votre grille, qu'elles soient dans un groupe ou non.

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



Par exemple, ici Alex marque 17 points grâce à ses groupes de cartes et 10 points grâce aux soleils présents sur toutes ses cartes faces visibles, soit un total de 27 points !

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

- Le premier joueur de la nouvelle manche est le joueur ayant le moins de points au total. En cas d'égalité, le joueur ayant l'âge le plus proche de 12 commence.

Fin de partie

Après la phase de décompte des points de la 3ème manche, la partie s'arrête.

La joueuse ayant le plus de points remporte la partie !

En cas d'égalité, la joueuse ayant marqué le plus de points en une seule manche l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée !

