

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

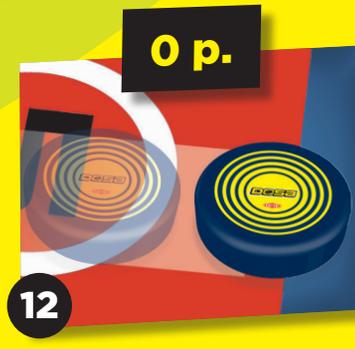
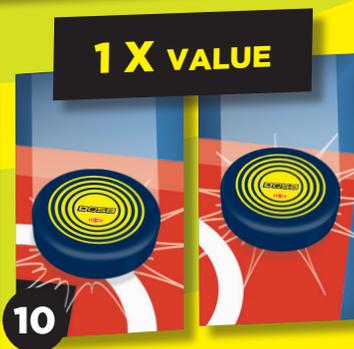
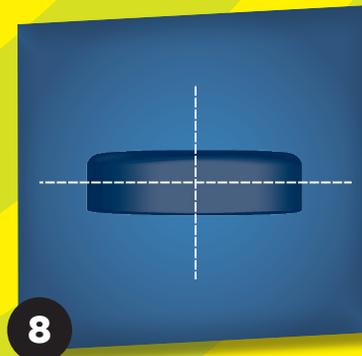
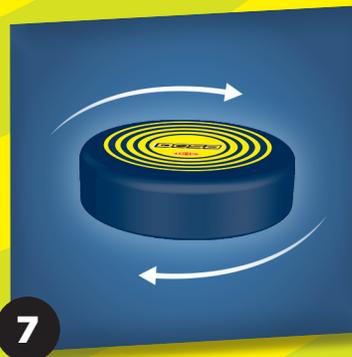
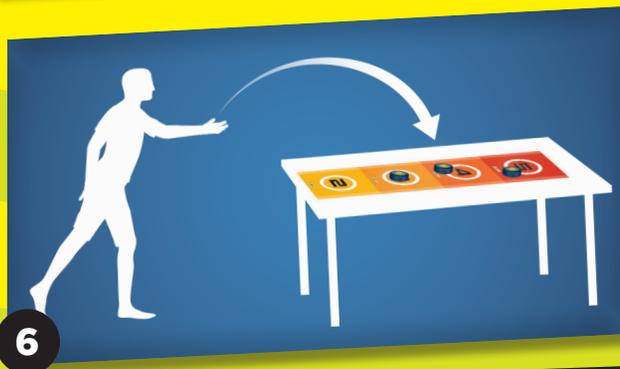
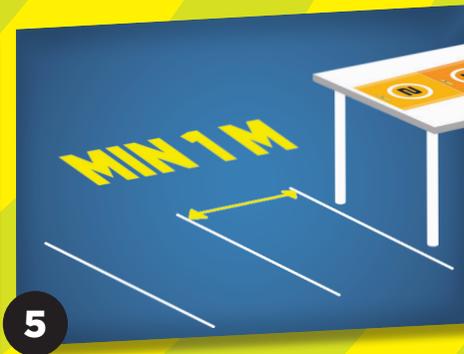
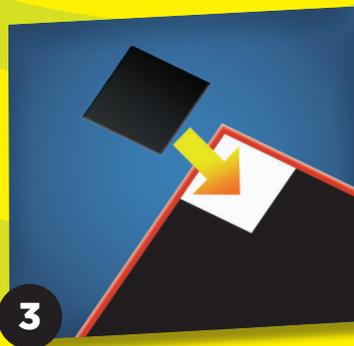
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# DOSA



**TACTIC**



# RULES

## CONTENTS

- 1 4 DOSA Scoreboards, 20 Silicone Stickers, 3 DOSA Discs, DOSA Bag, DOSA Scoring Pad.

## AIM OF THE GAME

Throw the DOSA discs and try to score points – but MagDrop them and score big!  
The player with the most points after 5 rounds wins!

## MAGDROP

- 2 A MagDrop happens, when the DOSA disc magically lands on a surface without moving a fraction of an inch. It stops completely the instance it hits the scoreboard! Can you MagDrop?

## SET-UP

- 3 Attach silicone stickers to the back of each scoreboard.
- 4 Set up the scoreboards on the table (3 feet from throwing line).
- 5 More skilled players can throw from further away!

## TO MAGDROP THE DOSA DISC

- 6 Throw it in an arc
- 7 Give it a bit of spin
- 8 Make sure it's level as it flies

## HOW TO PLAY

When it's your turn, throw all 3 DOSA discs, one at a time. Each disc is scored where it first stops. If it is pushed afterwards the score does not change.

- 9 **1 p.** The DOSA disc lands without a MagDrop = 1 point, regardless of the board
- 10 **1 X** The DOSA disc MagDrops, on or outside the white circle = 1 x board value.
- 11 **2 X** The DOSA disc MagDrops fully inside the white circle = 2 x board value
- 12 **0 p.** The DOSA disc stops partly outside or between the boards. Score 0 points.

Remove the DOSA discs only when you've thrown all three.

It's then the next player's turn!

Feel free to create your own rules for even more DOSA fun!

## THE WINNER

The game ends when all the players have thrown the 3 discs 5 times. The highest total score wins!

# RÈGLES

## CONTENU

- 1 4 Plateaux DOSA, 20 autocollants en silicone, 3 disques DOSA, 1 sac DOSA, 1 bloc de feuilles de score DOSA.

## BUT DU JEU

Lancez les disques DOSA et tentez de marquer des points – mais réalisez un MagDrop et obtenez un meilleur score !  
Le joueur ayant obtenu le plus de points à l'issue des 5 manches remporte la partie !

## MAGDROP

- 2 On parle d'un MagDrop lorsque le disque DOSA retombe comme par magie sur le plateau sans plus bouger d'un millimètre. Le disque doit s'arrêter dès qu'il touche le plateau ! Parviendrez-vous à réaliser un MagDrop ?

## MISE EN PLACE

- 3 Fixez les autocollants en silicone à l'arrière de chaque plateau DOSA.
- 4 Installez les plateaux DOSA® sur la table.
- 5 Les joueurs plus expérimentés peuvent lancer de plus loin !

## RÉALISER UN MAGDROP AVEC LE DISQUE DOSA

- 6 Lancez-le en arc de cercle
- 7 Faites-le légèrement tourner sur lui-même
- 8 Assurez-vous de le lancer à l'horizontale

## COMMENT JOUER

À votre tour, lancez les 3 disques DOSA, un à la fois. Chaque disque marque des points à l'endroit du plateau où il termine sa course. S'il est poussé ultérieurement par un autre disque DOSA, le score demeure inchangé.

- 9 **1 p.** Le disque DOSA atterrit sans MagDrop = 1 point, quel que soit le plateau
- 10 **1 X** Le disque DOSA fait un MagDrop, mais touche le cercle blanc ou atterrit à l'extérieur de ce dernier = 1 x valeur du plateau.
- 11 **2 X** Le disque DOSA fait un MagDrop à l'intérieur du cercle blanc, sans le toucher = 2 x valeur du plateau
- 12 **0 p.** Le disque DOSA termine sa course partiellement à l'extérieur du plateau DOSA, ou à cheval entre deux plateaux. Ne marquez pas de point.

N'ôtez les disques DOSA qu'une fois les trois disques lancés et comptabilisés. C'est ensuite au tour du joueur suivant !

N'hésitez pas à modifier les règles du jeu pour les adapter à vos goûts et à vos envies !

## LE VAINQUEUR

La partie s'achève lorsque tous les joueurs ont lancé les 3 disques 5 fois. Le joueur ayant obtenu le score total le plus élevé remporte la partie !

