

# DOODLE DICE

**Age** : à partir de 6 ans

**Nombre de joueurs** : 2 à 6

**Composants** : 6 dés, 65 cartes de jeu (61 cartes « figure » et 4 cartes spéciales), 1 règle du jeu

**Durée approximative d'une partie** : 30 mn

**But du jeu** : être le premier à collecter 6 cartes – une de chaque couleur : 1 verte, 1 rouge, 1 bleue, 1 orange, 1 violette et 1 jaune.



## Préparation du jeu :

- Choisir un donneur.
- Dans le jeu, chaque carte représente une figure différente (un « doodle »). Le donneur sélectionne 6 cartes dans le jeu, une de chaque couleur (1 verte, 1 rouge, 1 bleue, 1 orange, 1 violette et 1 jaune) et les place les unes à côté des autres, face visible, au centre du jeu. Ces cartes composent la Galerie
- Mélanger les cartes restantes et les placer dans une pile face cachée à côté de la Galerie. Cette pile constitue la pioche.

## Déroulement du jeu :

Le premier joueur commence par tirer une carte de la pioche et l'ajoute à la Galerie face visible, n'importe où à côté des autres cartes. Puis, il jette les 6 dés.

A chaque tour, avant de lancer les dés, le joueur doit tirer une carte et la placer dans la Galerie. S'il jette les dés avant de tirer une carte, il perd son tour.

En utilisant les symboles apparaissant sur la face visible des dés, le joueur essaye de dessiner une des figures représentées sur une des cartes de la Galerie. S'il n'a pas assez de symboles pour compléter une figure, il peut relancer un ou plusieurs dés deux autres fois (soit un maximum de 3 lancers). Un tour est donc composé de 1, 2 ou 3 lancers.

Si après 1, 2 ou 3 lancers, le joueur arrive à créer une figure qui correspond à une des cartes de la Galerie, il remporte cette carte et la place face visible devant lui. On ne peut remporter qu'une carte par tour.

Si le joueur n'est pas en mesure de réaliser une figure présente dans la Galerie après 3 lancers de dés, son tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer.

Un joueur ne doit pas avoir plus d'une carte de chaque couleur devant lui pendant le jeu.

### **Prendre une carte à un adversaire :**

A chaque tour, un joueur peut choisir de prendre une carte à un de ses adversaires (Mais attention : on ne peut avoir qu'une carte de chaque couleur devant soi !).

En début de tour, le joueur doit d'abord annoncer quelle carte de quel autre joueur il a l'intention de dérober, **AVANT** de lancer les dés.

Ensuite, il tire une carte de la pioche, la place dans la Galerie et il lance les dés. Une fois les dés lancés, le joueur ne peut plus changer d'avis et ne peut plus choisir une autre carte. S'il arrive à reproduire la figure (après 1, 2 ou 3 lancers), il s'empare alors de la carte de son adversaire.

Si après 3 lancers, il n'arrive pas à reproduire la figure de la carte qu'il a désignée en début de tour, son tour est terminé et la carte désignée reste propriété de son adversaire.

### **Cartes spéciales :**

Les cartes spéciales ne peuvent pas être utilisées dans le même tour où elles ont été piochées.

Une fois que ces cartes ont été utilisées, elles sont placées, face cachée, à côté de la pioche et ne peuvent plus servir durant toute la partie en cours.

Si un joueur tire plusieurs cartes spéciales à la suite, il les conserve toutes et continue à piocher jusqu'à avoir une carte « figure » pour la Galerie.

### **Carte verte « Lancer gratuit » (*Free Roll en anglais*) :**

Autorise le joueur à lancer les dés une fois supplémentaire en plus des 3 lancers autorisés. Si un joueur pioche cette carte, il la place face visible devant lui ; puis il tire une autre carte, la place dans la Galerie et continue à jouer.

Cette carte ne peut être utilisée qu'une seule fois et à n'importe quel moment de la partie.

**Carte rouge « Passer un tour » (*Block a Turn en anglais*) :**

Cette carte permet de bloquer le joueur suivant qui doit alors passer son tour. Si un joueur pioche cette carte, il la place face visible devant lui ; puis il tire une autre carte, la place dans la Galerie et continue à jouer.

Cette carte ne peut être utilisée qu'une seule fois et à n'importe quel moment de la partie. Un joueur qui voudrait bloquer le joueur suivant doit l'annoncer avant que celui-ci ne commence son tour.

**Le vainqueur :**

Le premier joueur qui obtient six cartes de différentes couleurs (1 carte dans chacune des six couleurs) remporte la partie.