



FR



the dice race!

dotto

CONTENU

10 dés de couleur, 55 cartes, 15 jetons + 1 en remplacement, 1 plateau de jeu, un minuteur aléatoire, 1 sac, 1 morceau d'adhésif double face.

BUT DU JEU

Placer correctement et le plus vite possible, les dés de couleur conformément aux positions prévues par les cartes, avant que le minuteur ne retentisse. Le plus rapide gagnera !

PRÉPARATION DU JEU

La première fois que vous jouerez, enlevez les pièces de carton à l'intérieur de la grille du plateau. Collez l'adhésif double face sur le plateau d'après les illustrations puis pliez-le. Posez le plateau au milieu des joueurs et disposez les 10 dés et le minuteur à côté. Mélangez les cartes et posez-les en pile, faces cachées. Distribuez trois jetons à chaque joueur.

MINUTEUR ET DÉS

Lorsque vous utiliserez le minuteur pour la première fois, insérez 2 piles LR03/AAA (non fournies) dans le compartiment à piles situé sous le minuteur.

Mettez en marche le minuteur en appuyant sur le bouton rouge ON/OFF. **Puis appuyez sur le bouton vert START ; le minuteur démarrera 2 secondes après avoir pressé sur ce dernier bouton.** Note ! Les durées entre chaque sonnerie sont variables, il est donc impossible de prévoir à quel moment la sonnerie va retentir.

Chaque dé comporte deux faces blanches. Les couleurs sont réparties entre les dés et chaque couleur apparaît quatre fois.

COMMENT JOUER ?

Le joueur le plus âgé commence. Il met en marche le minuteur et retourne la carte du dessus de la pile. Puis il place, le plus rapidement possible, les dés sur

la grille en fonction de ce que lui indique la carte. Lorsqu'une case de la carte est blanche, il faut placer sur la grille un dé présentant un coloris blanc sur sa face visible.

Dès que le dernier dé correspondant à la carte est posé sur la grille, le tour du joueur prend fin. Le joueur suivant retourne la carte du dessus de la pile et positionne les dés en fonction de ce que lui indique cette carte, puis le joueur suivant fait de même, et ainsi de suite, jusqu'à ce que le minuteur retentisse.

CARTES SPÉCIALES



Le tour passe immédiatement au joueur suivant qui retourne une nouvelle carte.



Le tour revient au joueur précédent, le jeu change ainsi de sens.

Note : dans une partie à 2 joueurs ces deux cartes permettront toujours au joueur précédent de jouer.

LE GAGNANT

Quand le minuteur s'arrête, le joueur dont c'est le tour perd un jeton. Le joueur qui a perdu ce tour, démarre un nouveau tour de jeu. Lorsqu'un joueur a perdu ses trois jetons, il est éliminé. La partie continue avec les autres joueurs, et le dernier joueur qui a conservé un ou plusieurs jetons est déclaré vainqueur !

Note ! L'orientation du plateau n'a pas d'importance tant que les positions des dés précisées sur la grille de la carte sont respectées.



NOTE! Les piles ne sont pas fournies. Les piles doivent être changées par un adulte. Ne pas recharger des piles non rechargeables. Ne pas utiliser des piles de types différents ainsi que des piles usagées et neuves à la fois. N'utilisez que des piles identiques ou de même type (LR03/AAA).