



### "DO-ITI"

Un jeu de tactique et de perspicacité passionnant, qui fait le tour du bricolage maison. Pour 2 à 6 personnes (à partir de 10 ans).

#### Contenu

1 Planche de jeu    72 Cartes Action  
6 Tours            21 Cartes Événement  
30 Jetons            6 Dés Bosch  
1 Flèche de toupie

#### Principe du jeu

Dans une grande maison, il y a toujours des centaines de petites choses à bricoler, à réparer et à mettre en ordre. Souvent, il suffit d'avoir le bon coup de main. C'est ce que permettent les outils électroportatifs Bosch. Ils sont pratiques, et avec eux, le bricolage devient un jeu d'enfant.

#### But du jeu

Le premier qui a réalisé, haut la main, un certain nombre de tâches dans et autour de la maison, a gagné le jeu.

#### Préparation

Avant de commencer à jouer, il faut installer la toupie sur la planche de jeu. Pour cela, faites

passer la tige support par dessous la planche, au travers de la perforation existante. Puis montez la flèche pivotante sur la tige.

Chaque joueur choisit une tour et la place sur la case départ de même couleur. Le nombre de tâches à réaliser au cours d'une partie varie en fonction du nombre de joueurs:

2 joueurs: 5 tâches par joueur  
3 joueurs: 4 tâches par joueur  
4 à 6 joueurs: 3 tâches par joueur

Chaque joueur fixe sur sa tour autant de jetons de la couleur de sa tour qu'il a de tâches à réaliser.

Exemple:

S'il y a trois joueurs, chacun fixe sur sa tour, au début du jeu, quatre jetons de la couleur de sa tour.

Les 72 cartes d'action sont triées en 12 tas, en fonction du dessin imprimé sur le dos de la carte (les reproductions d'outils Bosch sur le dessus). Les tas sont posés à côté de la planche de jeu.

## Début de partie

■

### Cartes Action

Bien battre les cartes EVENEMENTS et les empiler, face cachée, à côté de la planche de jeu. Poser sur la planche les 6 dés Bosch.

#### **La partie commence.**

Le jeu se déroule en séquences de trois étapes:

- 1) Tirer une carte Action
- 2) Atteindre le plus vite possible l'objectif fixé
- 3) Accomplir la tâche

Puis tirer une nouvelle carte Action, et ainsi de suite.

Le joueur le plus jeune commence. Puis on procède dans le sens des aiguilles d'une montre.

#### **Tirer une carte Action**

Le joueur le plus jeune met la toupie en rotation, d'un coup énergique. La flèche s'arrête sur l'une des 12 cases (où figure sur chacune un outil Bosch). Le joueur peut tirer les deux cartes supérieures de la pile comportant le même outil Bosch, en choisir une et la poser devant lui, face contre la table. La deuxième carte Action est réintroduite dans la pile.

Puis c'est au tour du joueur suivant de tirer une carte Action, etc.

Une fois que chaque joueur est en possession de sa carte Action, l'étape suivante, la même pour tous, consiste à atteindre le plus rapidement possible l'objectif fixé sur la carte Action.



Utilisation des 6 dés Bosch pour déplacer les tours.

Le joueur dont c'est le tour, prend les six dés et les jette d'un coup. Plus il obtient de lettres consécutives épelant le nom de marque Bosch (séquences commençant par la lettre "B"), plus il pourra avancer d'un plus grand nombre de cases. Dès qu'il a jeté un "B", il pourra de toutes les façons déjà avancer d'une case.



## Exemples de coups de dés

### ■ Tâches


#### Exemples de coups de dés

Si après avoir lancé les dés, les deux seules lettres valables sont le "B" et le "O", le joueur peut avancer sa tour de 2 cases. S'il a obtenu un "B", un "O" et un "S", il avance de 3 cases; un "B", un "O", un "S" et un "C", de 4 cases; et la série "B", "O", "S", "C", "H", de 5 cases. Si un joueur obtient en un coup de dés le nom de marque "B", "O", "S", "C", "H" et le symbole , il a le droit d'avancer de 6 cases et de relancer une fois les dés. Le symbole Bosch  joue également un rôle de joker puisqu'il peut remplacer une lettre manquante dans un coup de dés.


Exemple:


Coup de dés: , O, S, C, O, C. Le symbole Bosch  compte comme un "B" et permet au joueur d'avancer de 4 cases.


Attention:

Un seul symbole Bosch  par coup de dés peut être employé comme joker.

#### Accomplissement d'une tâche

Si un joueur a atteint sa case d'action (les points de déplacement excédentaires obtenus par le coup de dés ne sont pas utilisés), il peut rendre sa carte d'action et la glisser au bas de la pile correspondante, à condition d'avoir accompli au préalable la tâche suivante: obtenir, en trois coups de dés maximum, trois symboles Bosch .

Après chaque coup de dés, les dés présentant le symboles Bosch  sont éliminés et le coup suivant est effectué avec les dés restants. Après trois coups, on compte. Si trois dés ont été éliminés, la carte Action est rendue. Le joueur peut ensuite retirer l'un des jetons posés sur sa tour.

Si le joueur n'a pas obtenu en trois coups de dés les trois symboles Bosch , il réessayera quand ce sera à nouveau à son tour de jouer. Pour finir, il choisit, à l'aide de la toupie, une nouvelle carte d'action, et au coup suivant, il essaiera comme précédemment de se diriger, à l'aide des dés, vers son nouvel objectif.

**Fin de partie**  
■  
**Cases spéciales**  
+  
**Cas spéciaux**  
■  
**2 tours sur  
une même case**

#### **Fin de partie**

Le joueur qui a, le premier, rendu tous ses jetons, a gagné la partie. Félicitations!

#### **Signification des cases spéciales et des cas spéciaux.**

##### **Cases Evénement**

Si un joueur se pose sur une case Evénement bleue, il doit prendre une carte Evénement et agir en conséquence. Si, ce faisant, il tombe sur une case déjà occupée, le cas spécial "Deux tours dans une même case" ne s'applique pas.

##### **Cases magiques**

Le jeu comporte plusieurs cases multicolores (triangle dans un cercle), ou cases magiques. Le joueur qui atteint une case magique (il perd le restant des points de son coup de dés) peut aussitôt se positionner dans l'une des quatre autres cases magiques du jeu, au choix. De là, il continuera à jouer normalement dès le tour suivant. Les cases magiques doivent être utilisées stratégiquement pour atteindre plus vite la case objectif. Si deux joueurs se rencontrent sur une même case magique, cela n'a pas de signification particulière.

#### **Deux tours dans une même case**

Si un joueur atteint, d'un coup de dés, la case d'un autre joueur, il a le choix entre deux possibilités:

- a) déplacer l'autre joueur de dix cases
- b) lui remettre l'un de ses jetons (en posant le jeton sur la tour adverse). Le cas b ne s'applique que si l'attaquant possède encore deux jetons au moins, et si l'attaqué a déjà déposé au moins un jeton, c'est-à-dire s'il a déjà accompli au moins une tâche.

**BOSCH**

