

# DIX

Âge : 6-99

Joueurs : 4-12

Durée : 30 minutes

Un jeu de : Dave De Vega

Contenu : 1 paquet de 55 cartes ;

36 jetons ; Règles du jeu

Tout comme dans une fable de l'Antiquité, ce jeu a voyagé à travers le temps et l'espace, en changeant de forme, de nom et d'aspect. Toutefois, il est parvenu jusqu'à nous tout en maintenant son mécanisme intrigant : entre échanges obligatoires et rebondissements, le joueur qui perd ses trois jetons est éliminé, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur... le gagnant !

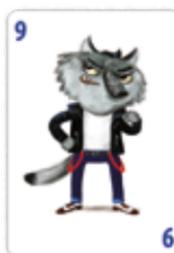


## Avant de jouer à Dix, il faut d'abord connaître les cartes.



### 10. Hibou

C'est la carte la plus forte ! Retourne-la quand tu veux bloquer un échange.



### 9. Loup

Tu peux bloquer un échange et tu fais perdre un jeton à celui qui a voulu prendre ta carte.



### 8. Putois

Cette carte te permet de bloquer un échange et le joueur qui a voulu l'échange perd un jeton, la carte revient au joueur qui l'avait échangée au départ (lui aussi perd un jeton).



### 7. Saute-lapin

Cette carte te permet d'éviter d'échanger ta carte. L'échange « saute » et c'est le joueur à ta droite qui doit échanger sa carte (il accepte l'échange ou le bloque avec une carte égale ou supérieure à 6).



### 6. Hôtel

Cette carte te permet de bloquer un échange.



### 5. Cinq

Cette carte vaut 5 points. Tu es obligé d'accepter l'échange.



### 4. Quatre

Cette carte vaut 4 points. Tu es obligé d'accepter l'échange.



### 3. Trois

Cette carte vaut 3 points. Tu es obligé d'accepter l'échange.



### 2. Deux

Cette carte vaut 2 points. Tu es obligé d'accepter l'échange.



### 1. Un

Cette carte vaut 1 point. Tu es obligé d'accepter l'échange.



### 0. Roc

Il ne vaut rien. Tu es obligé d'accepter l'échange.



### 00. Ogre

Il vaut moins que rien. Tu es obligé d'accepter l'échange.



### 000. Masquéléon

Il vaut moins que l'ogre. Tu es obligé d'accepter l'échange.



### 0000. Lion froussard

Il vaut moins que le Masquéléon. Tu es obligé d'accepter l'échange.



### Chat-joker

Il vaut autant que le Lion froussard. Tu es obligé d'accepter l'échange. Par contre, le chat est un jongleur... (lis plus loin pour découvrir les effets du Chat-Joker).

## Préparation

On distribue à chacun des joueurs trois jetons de la même couleur. Le joueur le plus âgé mélange bien les cartes et les place au centre de la table. L'objectif est de ne pas posséder la carte la plus basse à la fin de la manche.

## Déroulement

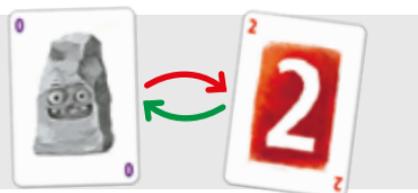
Le joueur qui se trouve à droite de celui qui a mélangé les cartes pêche une carte dans la pioche ; les autres en font de même en procédant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Les joueurs observent leur carte et la placent face cachée devant eux. En fonction de la valeur de sa carte, le joueur qui a pêché en premier peut décider de :

- la garder, parce qu'il pense qu'elle est suffisamment forte ;
- l'échanger contre la carte de son voisin de droite parce qu'il s'agit d'une carte faible. Le joueur de droite, et c'est là que ça devient intéressant, ne peut pas refuser l'échange à moins qu'il n'ait une des cartes les plus fortes (6, 7, 8, 9, 10). Si c'est le cas, pour bloquer l'échange, il est obligé de montrer sa carte (et comme tu le sais, certaines de ces cartes ont des effets inattendus).



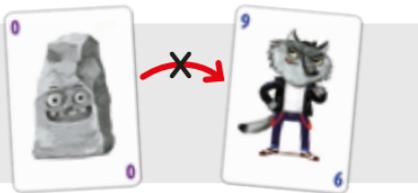
### EXEMPLE 1

Le joueur a pêché une carte **0. Roc** (faible) et décide de l'échanger contre celle du joueur situé à sa droite. Le joueur en question possède une carte **2. Deux**. Celle-ci est plus forte mais le joueur doit accepter l'échange. Les cartes demeurent couvertes pendant et après l'échange.



### EXEMPLE 2

Le joueur décide d'échanger la carte **0. Roc**... Le joueur situé à sa droite possède la carte **9. Loup**. Il la retourne et bloque l'échange ! Sa carte fait également perdre un jeton au joueur qui a voulu l'échange. Ce dernier garde sa carte sans la montrer.

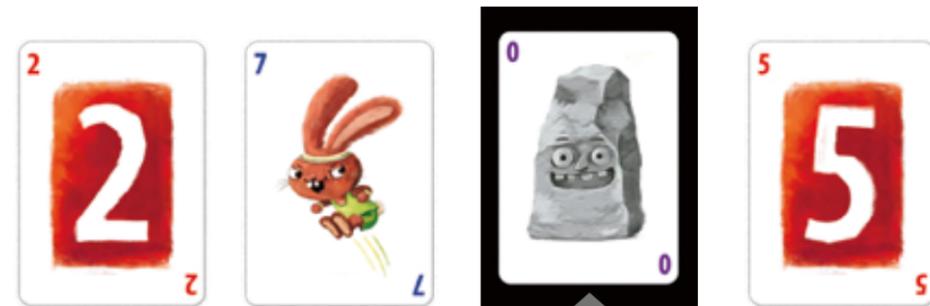


### EXEMPLE 3

Le joueur qui a reçu la carte **0. Roc** au cours de l'échange précédent décide de l'échanger contre celle du joueur situé à sa droite. Celui-ci a la carte **8. Putois**. Il la retourne et bloque l'échange, puis retire un jeton au joueur qui a voulu l'échange. Enfin, il rend la carte **0. Roc** au joueur qui s'en était débarrassé au début de la manche, ce dernier perd également un jeton. Les autres joueurs reprennent la carte qu'ils avaient avant que tous les échanges aient été faits, sans la montrer.



La manche reprend dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et prend fin lorsque tous les joueurs ont joué. Le dernier joueur (celui qui a mélangé les cartes au début) peut décider de garder la carte qu'il a pêchée (ou qu'il a reçue au cours d'un échange) ou bien, il peut pêcher une carte dans la pioche. Une fois qu'il a joué, il retourne sa carte et invite les autres joueurs à en faire de même. Le joueur qui possède la carte la plus faible perd un jeton. Si plusieurs joueurs possèdent la carte la plus faible, ils perdent tous un jeton.



Le joueur qui possède la carte la plus faible perd un jeton.

La partie continue et les joueurs entament une autre manche en procédant de la même manière. Un joueur différent mélange les cartes au début de chaque manche, en suivant l'ordre inverse des aiguilles d'une montre.\* Au fil des différentes manches, les joueurs perdent leurs jetons. Lorsqu'un joueur a perdu tous ses jetons, il est éliminé. Les autres joueurs continuent à jouer jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un. Lorsque, à la fin de la partie, il reste deux joueurs, chacun avec un jeton et que tous deux ont la même carte en main, aucun des deux ne perd de jeton et ils continuent à jouer jusqu'à ce que l'un d'eux perde.

## Le Chat-Joker

Lorsqu'à la fin d'une manche, au moins deux des joueurs retournent un Chat-Joker, aucun d'eux ne perd de jeton et... les joueurs éliminés au cours des manches précédentes peuvent reprendre la partie en jouant avec un jeton chacun.

\*S'il y a moins de 5 joueurs, on pourra jouer toutes les manches d'affilée sans avoir besoin de mélanger les cartes à chaque manche. Les cartes qui ont déjà servi sont mises de côté et mélangées lorsque la pioche est épuisée.