

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Dix sur Dix

Un jeu de Theo et Ora Coster

Publié pour la première fois en 1969 chez Spear's Games

La version française, Dix sur Dix, est publiée par Orda Industries Ltd

Règle originale fournie par les auteurs

Jeu familial amusant pour 2 à 6 joueurs âgés de 6 ans et au-dessus.

Préparation

Enlevez les jetons ronds soigneusement du carton qui les entoure et placez le plateau au milieu de la table.

Mélangez les jetons et distribuez-en trois à chaque joueur. Mettez le reste des jetons en un tas à l'envers près du plateau.

MAINTENANT VOUS ETES PRETS A JOUER

Déroulement du jeu

Le joueur qui a distribué commence et les autres joueurs suivent l'un après l'autre. Chaque joueur à son tour place un jeton sur n'importe laquelle des seize cases et prend un autre jeton de la pioche pour avoir toujours trois jetons. On n'a pas le droit de passer son tour. (Les dessins sur le plateau de jeu sont uniquement à caractère décoratif et n'ont aucune relation avec le jeu.)

À mesure que le jeu progresse, les joueurs tentent de former des rangées (verticales, horizontales et diagonales) de quatre jetons qui totalisent 10 points. Chaque fois qu'un joueur réussit à faire ceci, il enlève les 4 jetons qu'il place à l'envers devant lui sur la table et il marque un point. Si plus d'une rangée de jetons totalise 10 points lorsque le quatrième jeton est posé (par exemple une rangée verticale et une horizontale) le joueur enlève toutes ces rangées de jetons et marque un point pour chaque rangée, colonne ou diagonale.

Il est possible que le cadre soit complètement rempli sans qu'aucune rangée ne fasse 10 points. Dans ce cas le joueur qui a distribué les jetons enlève les quatre jetons des quatre coins du cadre et les place en dessous du tas. Puis le jeu continue comme auparavant.

Fin de la partie

Lorsque tous les jetons ont été joués, on arrête le jeu.

Le gagnant est celui qui a marqué le plus grand nombre de points.