

DIX DE CHUTE (MB) 1^e version (règle recopiée du couvercle)

Nombre de joueurs : 2 à 4.

Contenu :

1 plateau de jeu vertical

1 base de jeu

4 x 5 jetons numérotés de 1 à 5.

But du jeu

Etre le premier à faire chuter ses jetons dans l'ordre numérique en tournant une seule roue par tour.

Préparatifs

Monter la partie verticale sur la base horizontale.

Installer le jeu entre les joueurs de sorte que chacun ne voie que son côté.

Mettre les 5 roues en position neutre.

Enlever les glissières en haut du jeu.

Placer les jetons dans l'ordre numérique croissant (1 2 3 4 5), une couleur par cavité.

Remettre les glissières.

Le jeu à 2 joueurs

1. Décider du premier à commencer.
Par la suite, le perdant commencera toujours la nouvelle partie.
2. Faire tourner **lentement** n'importe laquelle des 5 roues dans n'importe quelle direction (même plusieurs tours complets, même après qu'un jeton soit entré ou sorti de cette roue). Laisser la roue dans la position que vous voulez.
3. Les crans dans chaque roue sont orientés de façon différente des deux côtés du panneau.
Dès lors, un joueur qui choisit de tourner une des roues, peut, sans le savoir, ni le vouloir, aider ou gêner son adversaire en créant ou non un passage d'une roue à l'autre.
4. Le 2^e joueur fait de même. Il peut tourner n'importe quelle roue sauf celle que le premier a jouée. S'il se trompe et veut rejouer la même roue, il doit passer son tour (et le joueur suivant peut donc faire tourner deux roues).
Exception : quand le dernier jeton d'un joueur atteint la 5^e roue, le joueur peut tourner cette roue même si son adversaire l'a tournée au tour précédent.
5. Les couleurs d'un même côté peuvent tomber en alternance. C'est uniquement l'ordre numérique d'une même couleur qui doit être respecté. En cas d'erreur, le joueur perd immédiatement la partie.
Les jetons peuvent passer de la roue 2 à la 3 ou à la 4.

Le **gagnant** est

Soit le premier joueur qui fait chuter tous ses jetons dans l'ordre numérique,

Soit le joueur qui fait chuter les jetons de son adversaire en désordre.

Variantes

1. Jouer dans l'ordre numérique inverse.
 2. Mettre les jetons au hasard et les faire chuter dans l'ordre numérique correct.
 3. Jeu d'équipe : si 4 joueurs veulent jouer, ils doivent former 2 équipes.
Les règles données plus haut restent valables, les équipes jouant à tour de rôle (le 1^{er} joueur de la 1^e équipe, puis le 1^{er} de la 2^e puis le 2^e de la 1^e, puis le 2^e de la 2^e puis recommencer avec le 1^{er} de la 1^e...).
- Les joueurs d'une même équipe ont le droit de se consulter durant le jeu.