

Règles de Dix de Chute

Comment jouer à Dix de Chute

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le premier à faire tomber ses 5 jetons dans l'ordre numérique (1, 2, 3, 4, 5) en bas du plateau.
- **Mécanique principale** : À chaque tour, tu tournes une seule roue pour faire glisser tes jetons vers le bas, tout en perturbant (parfois sans le vouloir !) ceux de ton adversaire.
- **Condition de victoire** : Gagner si tous tes jetons tombent dans le bon ordre, ou si ton adversaire fait tomber les siens en désordre.

Le matériel

Avant de commencer, voilà ce que tu trouveras dans la boîte :

- 1 **plateau de jeu vertical** avec sa base
- 5 **roues** en 2 parties chacune (numérotées de 1 à 5)
- 20 **jetons numérotés** de 4 couleurs différentes (5 par couleur)
- 4 **supports en caoutchouc**
- 2 **capuchons**

Montage du plateau

Pas de panique, le montage est rapide ! Voilà comment faire étape par étape :

- Fixe les 4 **supports en caoutchouc** dans les coins de la base pour stabiliser l'ensemble.
- Pose la base sur la table, puis emboîte la partie verticale du jeu en insérant les loquets dans les trous prévus. Un coup de pression suffit, tu entendas les loquets se verrouiller.
- Place les **capuchons** en haut du cadre.

- Assemble les **roues par paire** en faisant correspondre leurs tailles et leurs numéros intérieurs. Commence par passer la roue **5b** dans le trou correspondant du cadre, aligne les flèches, puis emboîte la roue **5a** par-dessus jusqu'au « clic ». Répète l'opération pour les 4 autres paires.
- Détache les **jetons numérotés** de leur support et mets-les de côté.

Préparation avant de jouer

Installe le plateau **verticalement entre les deux joueurs** pour que chacun ne voie que son propre côté. C'est tout l'intérêt : tu ne sais pas exactement ce que tu fais subir à ton adversaire !
Aligne toutes les **flèches des roues** avec les flèches du cadre. Chaque joueur prend **5 jetons de la même couleur**. Soulève le **capuchon** de ton côté, introduis tes 5 jetons dans l'ordre croissant (1 en premier, 5 en dernier), puis referme le capuchon. Et c'est parti !

[IMAGE_MATERIEL]

Dérroulement d'une partie

Le joueur qui commence est désigné comme vous voulez (le plus jeune, celui qui a perdu la dernière partie, ou pile ou face !). Ensuite, chacun joue à son tour.

Ce que tu fais à ton tour

À ton tour, tu **tournes doucement une seule roue** dans la direction de ton choix, autant que tu le désires. L'idée est de créer un passage entre les **crans des roues** pour que tes jetons glissent vers le bas, de roue en roue, jusqu'au plateau en bas du cadre.

Petite astuce : tourne toujours les roues **lentement** ! Chaque côté du plateau a des crans orientés différemment, donc un mouvement de roue peut créer un passage pour toi... mais aussi pour ton adversaire. La lenteur te permet de mieux contrôler ce qui se passe.

La règle des roues interdites

Tu peux tourner n'importe quelle roue, **sauf celle que ton adversaire vient de tourner** au tour

précédent. Si tu te trompes et que tu la tournes quand même, tu **perds ton prochain tour**. Sois attentif !

Exception importante : si ton dernier jeton (le n°5) est déjà dans la cinquième roue, tu peux tourner cette roue même si ton adversaire l'a utilisée au tour d'avant. On ne t'empêchera pas de gagner pour si peu !

L'ordre des jetons, c'est sacré

Tes **jetons doivent tomber dans le bas du plateau dans l'ordre croissant** : d'abord le 1, puis le 2, puis le 3, et ainsi de suite. Si un jeton tombe dans le mauvais ordre (par exemple le 3 avant le 2), tu **perds immédiatement la partie**. Pas de deuxième chance ! C'est pour ça qu'il faut parfois laisser une roue dans une position stratégique à la fin de ton tour pour bloquer un jeton qui n'est pas encore le bon à tomber.

[IMAGE_FIN]

Qui gagne la partie

La victoire, tu peux l'emporter de deux façons :

- Tu es le **premier joueur à faire tomber tes 5 jetons dans l'ordre numérique** (1, 2, 3, 4, 5).
- Ton adversaire fait tomber l'un de ses jetons **dans le mauvais ordre** : il perd immédiatement, et toi tu gagnes !

Petite astuce stratégique : ne te concentre pas uniquement sur tes propres jetons. En choisissant bien quelle roue tourner, tu peux perturber l'avancée de ton adversaire et le forcer à faire une erreur. Un coup bien placé peut être bien plus décisif qu'un coup rapide !

Les variantes pour pimenter les choses

Une fois que tout le monde a bien compris les règles de base, voilà quelques variantes pour varier les plaisirs :

Jeu à 10 jetons

Chaque joueur introduit **10 jetons** (5 par glissière) dans l'ordre numérique. Les couleurs peuvent tomber en alternance, mais pour une même couleur, l'**ordre numérique doit toujours être respecté**.

Jetons dans l'ordre inverse

Introduis tes jetons dans l'ordre **5, 4, 3, 2, 1** et tente de les faire tomber dans l'ordre croissant **1, 2, 3, 4, 5**. Un vrai casse-tête !

Jetons mis au hasard

Chaque joueur introduit **sans regarder** ses 5 jetons dans la glissière de son adversaire. Tout le monde part donc avec un ordre de jetons inconnu et doit quand même les faire tomber dans l'ordre croissant. L'imprévu total !

Jeu en équipe (4 joueurs)

Formez deux équipes de deux. Les joueurs jouent en alternance : joueur 1 de l'équipe A, joueur 1 de l'équipe B, joueur 2 de l'équipe A, joueur 2 de l'équipe B, etc. Les **coéquipiers peuvent se consulter** librement pendant la partie. Toutes les variantes ci-dessus sont compatibles avec ce mode équipe.

Rangement après la partie

Pour démonter le plateau, pose le jeu sur le côté et **presse les deux loquets l'un vers l'autre** jusqu'à ce que la base se dégage. Les roues restent en place, ce qui facilite le rangement dans la boîte. Rapide et propre !

Si tu aimes Dix de Chute, tu aimeras aussi...

Dix de Chute, c'est ce mélange délicieux de réflexion et de prise de risque que l'on retrouve

dans d'autres grands classiques. Si tu apprécies les jeux où chaque décision compte vraiment, jette un œil aux [règles du Mastermind](#), un autre jeu de déduction et de stratégie qui te fera chauffer les méninges. Les amateurs de jeux de placement et de combinaisons adoreront aussi les [règles d'Azul](#), élégant et redoutablement stratégique. Et si tu cherches un jeu à la fois simple et malin pour toute la famille, les [règles du Chabyrinthe](#) sont faites pour toi. Enfin, pour ceux qui aiment les affrontements directs avec une bonne dose de bluff, découvrez aussi les [règles du jeu de dames](#), un classique indémodable.