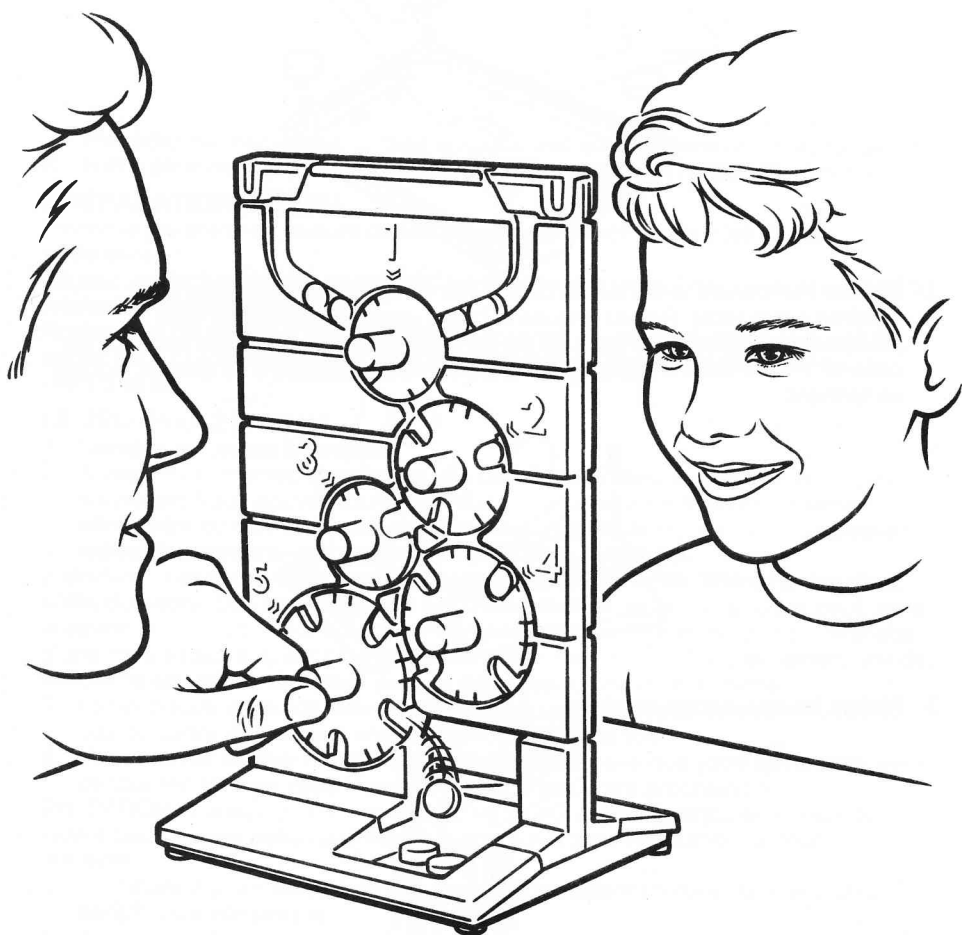


DIX DE CHÛTE

REGLE DU JEU



2-4 joueurs

CONTENU

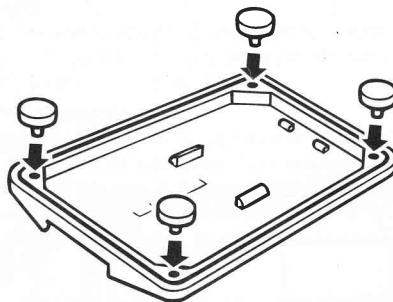
- 1 plateau de jeu vertical
- 1 base de jeu
- 5 roues en 2 parties
- 20 jetons numérotés de 4 couleurs différentes (5 par couleur)
- 4 supports en caoutchouc
- 2 capuchons

BUT DU JEU

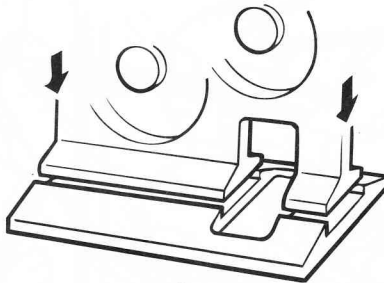
Etre le premier joueur à faire chuter ses 5 jetons dans l'ordre numérique en tournant une seule roue par tour.

MONTAGE DU JEU

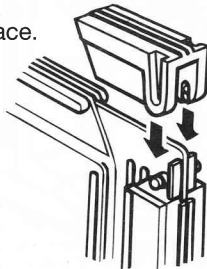
1. Détachez les 4 supports en caoutchouc et introduisez-les dans les quatre coins de la base du jeu.



2. Montez maintenant le jeu sur sa base. Pour ce faire, placez la base à l'endroit sur la table. Prenez ensuite la partie verticale du jeu que vous placerez au-dessus de la base du jeu en insérant les loquets dans les trous de celle-ci. Il suffit alors d'appuyer sur la partie verticale jusqu'à ce que les loquets se ferment.

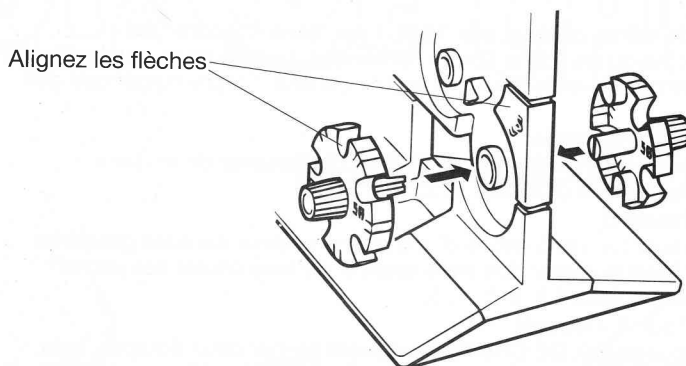


3. Mettez les capuchons en place.



4. Assemblez les roues par taille. Vous remarquerez que chaque paire porte un numéro à l'intérieur.

5. Passez la roue 5b dans le trou correspondant sur le cadre du jeu. Alignez les flèches sur le cadre et sur la roue et maintenez-la en place. Prenez maintenant la roue 5a et, toujours en alignant les flèches, placez-la sur le cadre du jeu, dans la roue 5b. Un "clic" vous indique qu'elle est en place.



- Procédez de même pour la mise en place des quatre paires de roues restantes.
6. Enfin, détachez les jetons numérotés de leur support et mettez-les de côté.

PREPARATION DU JEU

Placez le jeu entre les joueurs de façon qu'ils ne voient pas le côté de leur adversaire.

Alignez les flèches sur les roues avec les flèches du cadre. Chaque joueur prend 5 jetons de même couleur.

Soulevez le capuchon à votre gauche au sommet du cadre et introduisez vos 5 jetons dans l'ordre numérique, de 1 à 5. Refermez le capuchon et vous êtes prêts à jouer!

LE JEU (Pour 2 joueurs)

1. Décidez qui jouera le premier.
 2. A votre tour, tournez doucement une des 5 roues dans la direction que vous souhaitez. Vous pouvez tourner la roue autant que vous le désirez même si un jeton entre ou sort d'un cran de cette roue. A la fin de votre tour, vous pouvez laisser la roue dans une position qui peut vous avantager.
- Important : Les crans de chaque roue sont orientés de façon différente des deux côtés du cadre. 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. C'est pourquoi vous devez tourner les roues lentement afin de permettre aux jetons des deux joueurs de passer d'une roue à l'autre.
3. Faites passer ainsi vos jetons d'une roue à une autre roue adjacente jusqu'au bas du cadre en tournant une seule roue à chaque tour.
 4. Vous pouvez tourner n'importe quelle roue sauf celle que votre adversaire vient de tourner. Si vous vous trompez, vous perdez votre prochain tour.
- EXCEPTION : Lorsque le dernier jeton d'un joueur atteint la cinquième roue, le joueur peut tourner cette roue même si son adversaire l'a tournée au tour précédent.

5. Continuez à jouer jusqu'à ce que vos 5 jetons soient tombés dans le plateau dans l'ordre numérique.
6. Si un joueur fait tomber l'un de ses jetons dans le mauvais ordre (par exemple les jetons 1 et 3 au lieu de 1, 2 et 3) il perd immédiatement la partie.

LE GAGNANT

Le gagnant est SOIT le premier joueur qui fait chuter ses jetons dans l'ordre numérique, SOIT le joueur qui fait chuter les jetons de son adversaire en désordre.

AUTRES METHODES DE JEU

A. Jeu à 10 jetons

Introduisez 5 jetons de même couleur, soit 10 au total, dans chacune des 2 glissières de votre côté du jeu, dans l'ordre numérique. Les couleurs peuvent ensuite tomber en alternance, mais pour une même couleur, l'ordre numérique doit être respecté.

B. Jetons dans l'ordre inverse

Introduisez les jetons dans l'ordre inverse 5, 4, 3, 2, 1 et essayez de les faire tomber dans l'ordre numérique croissant 1, 2, 3, 4, 5.

C. Jetons mis au hasard

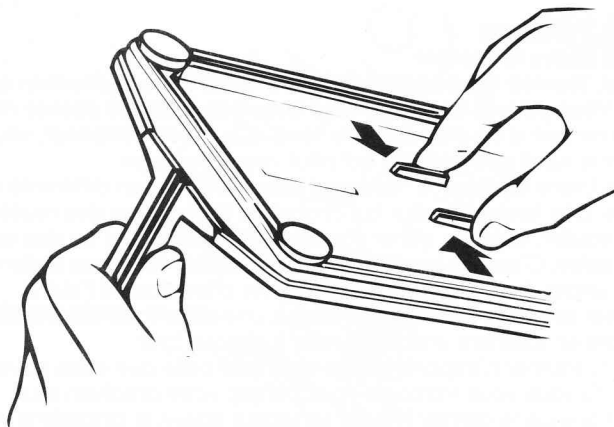
Introduisez sans les regarder, les 5 jetons d'une même couleur dans les glissières de votre adversaire. Chaque joueur doit alors essayer de faire chuter ses jetons dans l'ordre numérique croissant 1, 2, 3, 4, 5.

D. Jeu d'équipe (Pour 4 joueurs)

Si 4 joueurs veulent jouer à DIX DE CHUTE, ils doivent former deux équipes. Les trois méthodes de jeu ci-dessus sont valables. Les équipes jouent à tour de rôle, par exemple : le joueur n°1 de l'équipe A commence, suivi par le joueur n°1 de l'équipe B, puis le n°2 de A et le n°2 de B, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie. Les joueurs de la même équipe ont le droit de se consulter durant le jeu.

RANGEMENT DU JEU

Pour détacher le panneau central de la base, posez le jeu sur le côté et pressez les deux loquets l'un vers l'autre jusqu'à ce que la base soit dégagée puis séparez les deux parties. Les roues restent en place. Le jeu peut ainsi être rangé dans sa boîte jusqu'à la prochaine partie!



MB
JEUX

© 1994 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par MB France S.A., 73378 Le Bourget-du-Lac Cédex.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.
Downfall Game © 1970 Western Publishing Company, Inc.
All rights reserved throughout the world.

3228F1196