

But du Jeu

Etre le premier joueur à faire tomber tous ses jetons à travers les roues dentées dans sa glissière.

Jeu Principal

1. Place Dix de Chute entre toi et ton adversaire. Chaque joueur récupère une clé.
2. Chaque joueur prend une clé. Prenez chacun vos deux groupes de jetons et placez-les par couleur de chaque côté de votre rampe de lancement. Leur ordre numérique n'a pas d'importance.
3. Le joueur le plus jeune commence. Utilise ta clé pour tourner doucement une roue dentée autant que tu le veux. Laisse ta clé dans la roue dentée. Une fois que tu as tourné une roue dentée, tu dois continuer dans la même direction.
4. Maintenant, c'est à ton adversaire de jouer !
 - Tu ne peux pas tourner la roue dentée si la clé de ton adversaire est à l'intérieur.
 - Tes jetons peuvent suivre n'importe quel itinéraire afin d'atteindre la glissière.
 - Tu n'as le droit d'enlever la clé de ton adversaire que lors de ton coup gagnant, c'est-à-dire quand ton dernier jeton est dans la dernière roue dentée.
5. Lorsque ton adversaire a joué, prends ta clé et fais tourner une autre roue dentée. Laisse ta clé dans la nouvelle roue dentée.
Remarque : Ne bouge pas ta clé si tu veux refaire tourner la même roue dentée.

Le Gagnant

Continuez jusqu'à ce qu'un joueur ait tous ses pions dans sa glissière – peu importe l'ordre dans lequel ils sont !

Remarque

Les fentes de chaque roue dentée sont positionnées différemment d'un côté de l'unité de jeu à l'autre. Par conséquent, quand tu tournes une roue dentée, il se peut que tu aides involontairement ton adversaire !

Jeu Intermédiaire

Pour ajouter une difficulté supplémentaire, essayez de faire tomber un groupe de jetons après l'autre. Ne vous inquiétez pas s'ils se mélangent en tombant... à condition qu'ils tombent dans la glissière dans le bon ordre !

Le Gagnant

Le gagnant est le premier joueur à faire tomber tous ses jetons par groupe de couleur. Si un jeton d'une mauvaise couleur tombe dans la glissière, le joueur adverse gagne immédiatement la partie.

Jeu pour les Experts

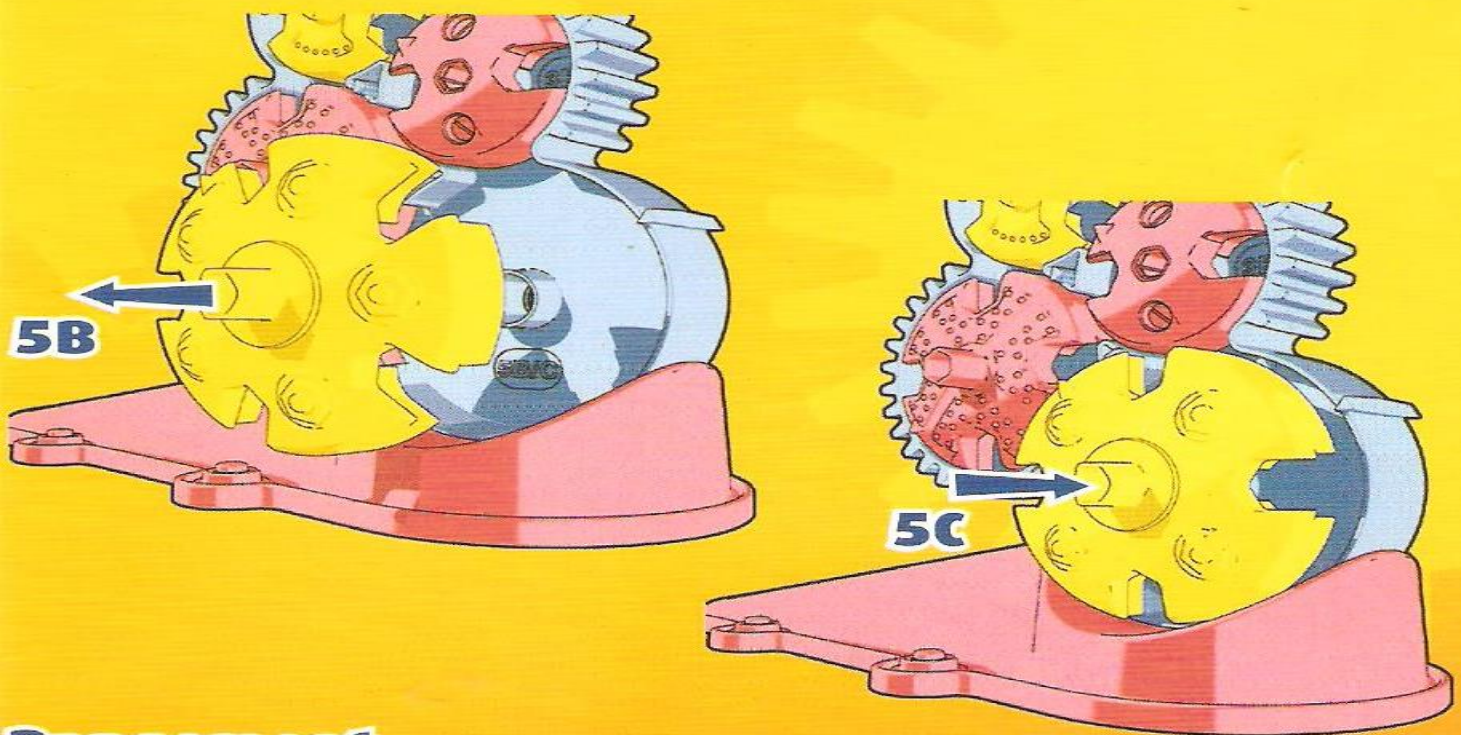
Dans cette version plus poussée de Dix de Chute, introduisez vos groupes de jetons dans l'ordre numérique, de 1 à 5, dans la rampe de lancement. Puis, essayez de faire tomber un groupe de jetons avant l'autre – dans l'ordre numérique !

Le Gagnant

Le gagnant est le premier joueur à faire tomber tous ses jetons dans l'ordre numérique et par groupes de couleur. Si un mauvais jeton tombe dans la glissière, le joueur adverse gagne immédiatement la partie.

Roues dentées de rechange

Pour varier le niveau de jeu, utilisez les deux roues dentées supplémentaires (4C et 5C) qui comportent moins de crans. Il suffit de les échanger avec les roues dentées (B). Voir schéma ci-dessous.



Rangement

Range les jetons dans le sac prévu à cet effet. Retire la glissière pour ranger Dix de Chute dans sa boîte.

© 2005 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. –
Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD –
Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V.,
't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch /
Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.
Veuillez conserver notre adresse pour tout contact ultérieur.

www.hasbro.fr

MB
JEUX



030500123101