

MOLLY JOHNSON · SHAWN STANKEWICH · ROBERT MELVIN

DNK



CRÉDITS

Conception : Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Directeur de projets : Nicolas Bongiu

Production : Dave Lepore

Responsable du développement : John Goodenough

Direction artistique : Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Conception graphique initiale : Vikki Wiercinski et Flatout Games

Conception graphique : Dylan Mangini

Illustrations : Shawn Stankewich

Relecture : Nicolas Bongiu, Richard A. Edwards, Vladimir Orellana, Todd Rowland

Pour l'édition française :

Traduction et implémentation : Mailys Lejosne-Le Calvez

Relecture : Siegfried Würtz

Copyright et coordonnées :

© 2021 Alderac Entertainment Group.

Alderac Entertainment Group, Inc.

2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 États-Unis

© 2021 Lucky Duck Games pour l'édition française.

Lucky Duck Games, Plac Nowy 3/44, 31-056 Cracovie, Pologne

Tous droits réservés. Imprimé en Chine.

ATTENTION ! Présence de petites pièces pouvant être avalées ou inhalées.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois (3 ans).

Vous avez des questions ?

Écrivez-nous à info@luckyduckgames.com !



JEU POUR 1 À 5 JOUEURS DE 10 ANS OU + CONÇU PAR FLATOUT GAMES

PRINCIPE DU JEU

DIX est un palpitant jeu d'enchères et de stop ou encore pour toute la famille ! Vous piochez des cartes, une par une, en essayant d'en cumuler autant que possible sans dépasser DIX, sinon vous êtes grillé ! Les joueurs peuvent tenter leur chance en piochant plus de cartes et en utilisant leur monnaie pour acheter des cartes supplémentaires, afin d'obtenir la plus longue suite possible dans chaque couleur. Quand les précieux jokers sont piochés, les joueurs enchérissent pour les obtenir et combler les trous de leurs suites !

BUT DU JEU

Réalisez **des suites de nombres les plus longues possibles** dans chacune des quatre couleurs. À la fin de la partie, vous marquez un point par carte dans votre plus longue suite de chaque couleur. Si un joueur parvient à réunir une suite complète de 1 à 9 dans une couleur, il reçoit 1 point bonus pour cette couleur. Le joueur totalisant le plus de points remporte la victoire !

CONTENU DE LA BOÎTE

Votre exemplaire de DIX doit contenir le matériel suivant. Si ce n'est pas le cas, envoyez un e-mail à : info@luckyduckgames.com.

129 cartes à jouer



(face)



(dos)

5 cartes d'aide de jeu

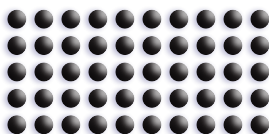


(face)



(dos)

50 jetons de monnaie



15 jetons de consolation



1 livret de règles



MISE EN PLACE

① Mise en place de la pioche

La pioche ne comporte pas le même nombre de cartes en fonction du nombre de joueurs :

À 2 joueurs : retirez toutes les cartes possédant les symboles ♠ et ♣ dans leur coin inférieur droit et remettez-les dans la boîte du jeu.



symbole 3J ou + ↑

À 3 joueurs : retirez toutes les cartes possédant le symbole ♠ dans leur coin inférieur droit et remettez-les dans la boîte du jeu.



symbole 4J ou + ↑

À 4 et 5 joueurs : gardez toutes les cartes.

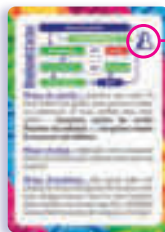
Mélangez la pioche face cachée et placez-la au centre de la zone de jeu pour qu'elle soit accessible à tous les joueurs.

② Mise en place de la monnaie

Distribuez à chaque joueur 5 jetons de monnaie et placez le reste des jetons près de la pioche. Placez les jetons de consolation près des jetons de monnaie pour former la **réserve**. Les jetons de monnaie ou de consolation dépensés retournent toujours dans la réserve.

③ Détermination du premier joueur

Prenez autant de cartes d'aide de jeu que le nombre de joueurs en vous assurant d'inclure la carte possédant le **symbole Premier joueur**.



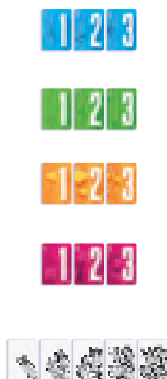
Symbole
Premier
joueur

Mélangez les cartes d'aide de jeu face cachée et distribuez-en une à chaque joueur. Le joueur dont la carte possède le symbole Premier joueur sera... le premier à jouer. Que la partie commence !

1-2 joueurs (91 cartes)



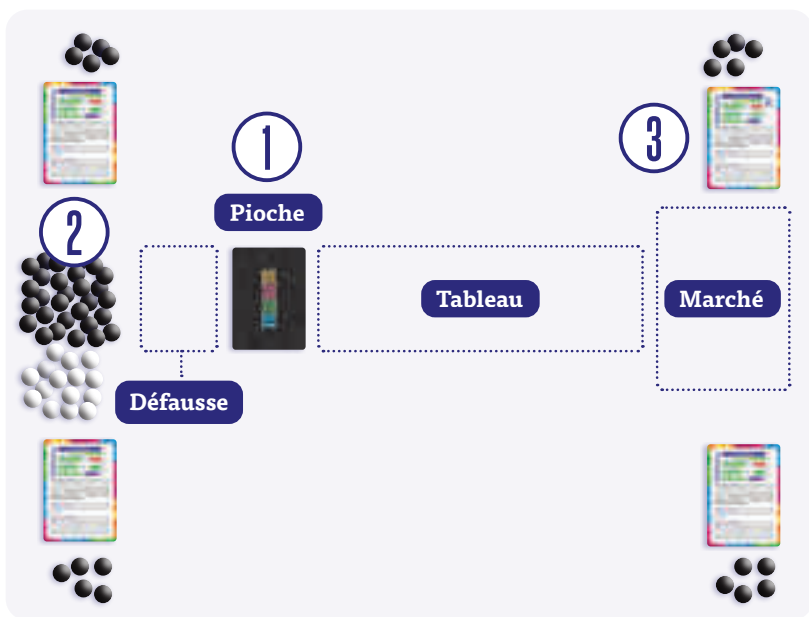
3 joueurs (+17 cartes)



4-5 joueurs (+21 cartes)



EXEMPLE DE MISE EN PLACE À 4 JOUEURS



TYPES DE CARTES

Vous rencontrerez 3 types de cartes différents dans la pioche.

Cartes Nombre

Les cartes Nombre sont de quatre couleurs (bleu, vert, orange, rose) et sont numérotées en blanc de 1 à 9. Les cartes Nombre sont la principale manière de compléter vos suites.



Remarque : il y a plus d'exemplaires des cartes de plus faible valeur, ce qui rend les cartes de haute valeur plus rares.

Jokers

Les jokers sont numérotés de 1 à 9 en noir, ou comportent le symbole #.

À chaque fois qu'un joker est pioché, cela suspend la phase de pioche du joueur actif et déclenche une Phase d'enchères.

Les jokers numérotés peuvent être utilisés pour remplacer n'importe quelle couleur (bleu, vert, orange, rose).



Les jokers possédant le symbole # peuvent remplacer n'importe quel numéro dans une suite (de 1 à 9). Ce numéro n'est pas assigné définitivement avant la fin de la partie. La carte doit cependant rejoindre une suite de sa couleur.



Ce joker spécial peut remplacer n'importe quel nombre de n'importe quelle couleur.



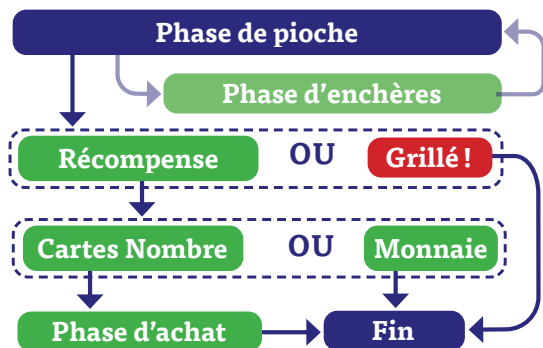
Cartes Monnaie

Les cartes Monnaie ont une valeur allant de 1 à 5. Ces cartes fournissent des jetons de monnaie à dépenser durant la Phase d'enchères ou d'achat au marché.



DÉROULEMENT DU JEU

À votre tour, vous réalisez toujours une **Phase de pioche**, qui peut être interrompue par une **Phase d'enchères** si un joker est révélé. À la fin de votre tour et si vous ne vous êtes pas grillé, vous pouvez soit prendre les cartes Nombre et réaliser une **Phase d'achat**, soit prendre des jetons de monnaie.



Phase de pioche

Piochez la première carte de la pioche. S'il s'agit d'une carte Nombre ou d'une carte Monnaie, placez-la face visible dans le **tableau**. S'il s'agit d'un joker, cela met en pause votre tour et déclenche une Phase d'enchères (voir « Phase d'enchères » p. 11). Après avoir pioché chaque carte, vous devez choisir soit de vous arrêter et de prendre votre récompense soit de piocher une autre carte.

Votre tour se termine dans l'un des deux cas suivants :

Vous choisissez d'arrêter de piocher et prenez votre récompense (voir « Récompense » page 8).

Vous **êtes grillé** si la carte que vous révélez fait passer le total du tableau à une valeur positive strictement supérieure à dix (11 ou +) ou si le total des cartes Monnaie du tableau est strictement supérieur à 10 (11 ou +).

Récompense

Tant que vous **n'êtes pas grillé**, vous pouvez choisir de mettre fin à votre Phase de pioche et sélectionner l'une des récompenses suivantes :

Toutes les cartes Nombre

- ou -

Toute la monnaie



Si vous décidez de prendre toutes les **cartes Nombre** du tableau :

1. Vous les placez face visible devant vous.
2. **CHACQUE AUTRE JOUEUR** prend dans la réserve autant de jetons de monnaie qu'il y en a sur les cartes Monnaie du tableau. Défaussez ensuite les cartes Monnaie face visible dans la pile de défausse près de la pioche.
3. Vous pouvez, si vous le désirez, réaliser une Phase d'achat (voir « Phase d'achat » page 10).
4. Une fois votre Phase d'achat terminée, ou si vous choisissez de ne pas en réaliser, votre tour se termine et c'est au tour du joueur à votre gauche.

Si vous décidez de prendre toutes les **cartes Monnaie** du tableau :

1. Gagnez autant de jetons de monnaie provenant de la réserve que la valeur totale apparaissant sur les cartes de monnaie du tableau, puis défaussez toutes les cartes Monnaie.
2. Déplacez toutes les cartes Nombre du tableau sur le côté de la zone de jeu pour former le **marché**.
3. Votre tour se termine alors, et c'est au joueur situé à votre gauche de jouer.

Remarque : si vous choisissez de récupérer toute la monnaie, vous ne pouvez pas effectuer de Phase d'achat.

Limite de monnaie

Chaque joueur peut avoir 10 jetons de monnaie maximum. Si vous devez récupérer de la monnaie et dépasser 10 (11 ou +), vous perdrez les jetons en excès.



Remarque : les jetons de consolation ne comptent pas dans votre limite de monnaie et sont illimités.

Grillé !

Ajoutez la valeur numérique (de 1 à 9) de chaque **carte Nombre** au total de votre tableau.

		TOTAL
2	+	1 = 3

Retranchez la valeur numérique (de 1 à 5) de chaque **carte Monnaie** du total de votre tableau.

Remarque : il est possible que les cartes Monnaie piochées entraînent un total négatif.

			TOTAL
3	-	4 = -1	

Dans cet exemple, le joueur actif a une valeur positive totale de 4 et une valeur de monnaie totale de 6. Si la prochaine carte révélée est une carte Nombre valant 7 ou plus, ou si c'est une carte Monnaie d'une valeur de 5, alors le joueur sera grillé.

					TOTAL	
3	-	4	+	7	-	2 = 4

Vous êtes grillé si la carte que vous révéléz fait passer :

- A** le total positif du tableau à plus de dix (11 ou plus) ;
- B** le total de monnaie du tableau à plus de dix (11 ou plus).

A

				VALEUR TOTALE		
4	-	3	+	5	+	9 = 15

B

3	+	4	+	5 =	12	MONNAIE TOTALE				
	-	3	+	7	-	4	-	5 =	-5	VALEUR TOTALE

Si vous êtes grillé, vous devez résoudre les étapes suivantes dans l'ordre :

- Déplacez toutes les cartes Nombre sur le côté de la zone de jeu pour les ajouter au **marché** (ou le former).
- Récupérez dans la réserve 1 jeton de consolation (il vaut 3 jetons de monnaie).
- Résolvez cette étape uniquement si votre tableau a une valeur positive strictement supérieure à dix (11 ou plus). *Si en revanche vous êtes grillé à cause du total de monnaie, passez directement à l'étape 4.* **CHAQUE AUTRE JOUEUR** prend dans la réserve autant de jetons de monnaie que la valeur totale des cartes Monnaie du tableau.
- Défaussez toutes les cartes Monnaie.
- Votre tour se termine alors, et c'est au tour du joueur situé à votre gauche.

Phase d'achat

Vous pouvez réaliser une Phase d'achat uniquement si vous avez choisi de prendre les cartes Nombre du tableau au lieu de la monnaie et si vous n'êtes pas grillé. Si vous choisissez de ne pas réaliser de Phase d'achat, c'est au joueur situé à votre gauche de jouer.

Vous pouvez dépenser votre monnaie pour acheter **une** carte dans le **marché**. Pour acheter une carte, payez autant de monnaie que sa valeur et placez-la face visible devant vous. Par exemple, un 3 vert coûte 3 jetons de monnaie. **Vous ne pouvez acheter qu'une seule carte du marché par tour.**

Outre vos jetons, vous pouvez aussi dépenser n'importe laquelle de vos cartes Nombre (souvent vos doublons). Chaque carte que vous défaussez vaut 1 jeton de monnaie pendant la Phase d'achat, peu importe sa valeur numérique.

Vous ne pouvez pas acheter une carte identique à une carte que vous avez déjà (même nombre et couleur).

Après avoir terminé votre achat, c'est au tour du joueur situé à votre gauche.

Jetons de consolation



Chaque jeton de consolation équivaut à **trois** (3) jetons de monnaie.

Les jetons de consolation **ne comptent pas** dans votre limite de monnaie de dix. Les joueurs gagnent toujours un jeton de consolation quand ils sont grillés, même s'ils ont déjà 10 jetons de monnaie ou des jetons de consolation.

Les joueurs ne peuvent jamais échanger leurs jetons de consolation contre des jetons de monnaie. Vous devez dépenser la totalité de votre jeton de consolation d'un coup, et toute monnaie en excès est perdue.



Léo dépense 3 cartes et 2 jetons de monnaie (pour un total de 5) pour acheter un 5 rose au marché.

Phase d'enchères

Quand un joueur pioche un joker, son tour est immédiatement interrompu pour mettre ce joker aux enchères. Après l'enchère, le tour du joueur actif reprend normalement.

En commençant par le joueur situé à la gauche du joueur actif, chaque joueur peut enchérir avec un certain montant de monnaie pour obtenir le joker mis aux enchères. Chaque joueur doit soit **surenchérir en misant strictement plus** que le joueur précédent, soit **passer**.



Chaque joueur a une unique chance d'enchérir ou de passer durant une enchère. L'enchère se termine après que le joueur actif a enchéri ou passé. Le joueur ayant enchéri avec le montant le plus élevé doit payer sa mise (en la plaçant dans la réserve), puis placer le joker face visible devant lui.

En plus de dépenser votre monnaie et vos jetons de consolation, vous pouvez aussi dépenser n'importe laquelle de vos cartes Nombre (souvent vos doublons). Chaque carte que vous défaussez pendant la Phase d'enchères vaut 1 jeton de monnaie, quelle que soit sa valeur numérique.

Une fois l'enchère terminée, le joueur actif reprend son tour au moment où il s'était arrêté.

Les joueurs ne sont pas obligés de dévoiler quels jetons ou cartes ils comptent dépenser quand ils annoncent le montant de leur mise. Cependant, les joueurs ne peuvent pas enchérir avec plus que le total de leur monnaie et de leurs cartes. Les joueurs sont obligés de payer s'ils remportent l'enchère.

Les joueurs ne sont pas obligés d'assigner leurs jokers à une suite en particulier avant la fin de la partie : la place des jokers est flexible jusqu'au décompte final. La nature et le nombre des jetons et cartes que chaque joueur possède sont cependant connus de tous.

Si personne n'enchérit et que tout le monde passe, le joker est défaussé.

FIN DE PARTIE

Piocher la dernière carte de la pioche déclenche la fin de partie. Le joueur actif termine son tour normalement, mais ne peut plus piocher de carte supplémentaire.

Après qu'il a fini son tour, chaque joueur restant peut réaliser une ultime Phase d'achat en commençant par le joueur situé à la gauche du joueur actif. Après que le joueur actif a terminé sa Phase d'achat, on procède à un décompte des points pour déterminer le vainqueur.

Décompte final

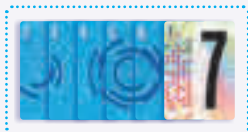
Les joueurs réarrangent leurs cartes Nombre et leurs jokers pour réaliser des suites de chiffres consécutifs dans chacune des quatre couleurs.

Chaque joueur marque 1 point par carte dans sa suite la plus longue dans chaque couleur. Si vous parvenez à réunir une suite comprenant tous les chiffres de 1 à 9 dans une couleur (avec ou sans joker), vous recevez 1 point bonus supplémentaire (votre suite vous rapporte donc 10 points au lieu de 9).

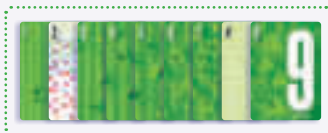
Le joueur dont le score total est le plus élevé remporte la partie !

En cas d'égalité, c'est le joueur à qui il reste le plus de monnaie qui gagne (ce total inclut les jetons de monnaie et les jetons de consolation, mais pas les cartes). S'il y a toujours égalité, c'est le joueur possédant le moins de cartes qui l'emporte. Si les joueurs sont toujours à égalité, ils partagent la victoire.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE DES POINTS



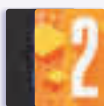
Score bleu
suite de 6 cartes = 6 points



Score vert
suite de 9 cartes
+ bonus de set complet = 10 points



Score rose
suite de 5 cartes = 5 points



Score orange
suite de 3 cartes = 3 points

TOTAL **24 Points**

VARIANTE QUAND VOUS ÊTES GRILLÉ

Cette variante offre aux joueurs la possibilité d'acheter une carte quand ils sont grillés. Durant l'étape 2, après avoir déplacé les cartes Nombre du tableau vers le marché, vous pouvez choisir de réaliser une Phase d'achat au lieu de gagner un jeton de consolation. Réolvez le reste des étapes quand vous êtes grillé normalement.

VARIANTE SOLO

Cette variante vous permet de jouer à DIX en solo. ALIX représente un joueur virtuel contre lequel vous allez jouer. Vous commencez la partie, puis c'est au tour d'ALIX, et ainsi de suite comme dans une partie standard à 2 joueurs.

Mise en place

Suivez les instructions de mise en place d'une partie à 2 joueurs. Prenez 5 jetons et donnez-en 5 à ALIX. Choisissez un nombre entre 4 et 10 : il définit la difficulté de votre partie (de facile à très difficile).

Tour de jeu

Votre tour se déroule comme dans une partie standard.

À son tour, ALIX pioche des cartes jusqu'à ce que le total de son tableau soit supérieur ou égal au nombre que vous avez prédéterminé, ou jusqu'à ce qu'elle se grille à cause de son total de monnaie. ALIX prend toujours toutes les cartes Nombre du tableau et jamais la monnaie.

ALIX peut se griller uniquement en raison de son total de monnaie. Dans ce cas, ALIX récupère quand même (en plus d'un jeton de consolation) toutes les cartes Nombre du tableau au lieu de les envoyer au marché !

Enchères

Les enchères sont légèrement différentes. Pour chaque carte mise aux enchères, ALIX et vous devez enchérir avec au moins 5 jetons de monnaie. ALIX et vous pouvez payer vos enchères avec une carte Nombre uniquement si vous l'avez en double.

ALIX enchérit avec la logique suivante :

- Si c'est ALIX qui enchérit en premier (à votre tour donc), elle enchérit toujours avec un montant de monnaie aussi proche que possible du total de vos jetons de monnaie, jetons de consolation et doublons OU si cette valeur est inférieure à 5, elle enchérit avec 5 jetons de monnaie.
- Si ALIX ne peut pas enchérir avec au moins 5 jetons de monnaie, elle passe.

Vous pouvez surenchérir sur ALIX en offrant un montant de monnaie plus élevé qu'elle.

Quand ALIX est la deuxième à enchérir (donc quand elle est joueuse active), vous devez enchérir 5 jetons de monnaie au minimum ou passer. Si vous avez enchéri, elle essaye toujours d'enchérir juste autant que nécessaire pour remporter l'enchère.

ALIX essaye toujours de remporter les enchères, même si elle possède déjà un exemplaire de la carte en question.

Remarque : si ni vous ni ALIX ne payez au moins 5 jetons de monnaie pour emporter l'enchère, la carte est défaussée.

Remarque : vous pouvez acheter des cartes sur le marché comme dans une partie standard, mais ALIX ne peut jamais acheter de carte sur le marché.

Fin de partie

Jouez jusqu'à ce que la dernière carte soit piochée, puis terminez la partie comme dans une partie standard à 2 joueurs.

Si à la fin de la partie vous totalisez plus de points qu'ALIX, vous avez gagné !

Commencez avec un chiffre prédéterminé de 4 pour ALIX, puis augmentez petit à petit jusqu'à ce que vous arriviez à remporter toutes les parties !

4. Ce n'est que le début !
5. Ça commence à rentrer !
6. Impressionnant !
7. Un prodige de stratégie et de chance !
8. Vous faites partie des as de DIX !
9. Vraiment remarquable !
10. Mais comment avez-vous fait ?

GUIDE DE RÉFÉRENCE RAPIDE

Mise en place

1. Mise en place de la pioche

- **2 joueurs** : retirez toutes les cartes possédant les symboles  et  dans leur coin inférieur droit et remettez-les dans la boîte du jeu.
- **3 joueurs** : retirez toutes les cartes possédant le symbole  dans leur coin inférieur droit et remettez-les dans la boîte du jeu.
- **4 et 5 joueurs** : gardez toutes les cartes.

2. Mise en place de la réserve

Chaque joueur reçoit 5 jetons de monnaie.

3. Détermination du premier joueur

Chaque joueur pioche une aide de jeu au hasard. Le premier joueur possède la carte sur laquelle se trouve le symbole Premier joueur.



- Toutes les cartes Nombre du tableau.
- Toute la monnaie du tableau.

Grillé !

À chaque fois que vous piochez, calculez votre total en additionnant la valeur des cartes Nombre du tableau, puis en retranchant celle des cartes Monnaie.

Vous êtes grillé si la carte que vous révélez fait passer le total à une valeur positive de 11 ou plus ou si le total des cartes Monnaie est de 11 ou plus.

Si vous êtes grillé, déplacez toutes les cartes du tableau vers le marché et gagnez un jeton de consolation. Si vous vous êtes grillé, car le total était positif et de 11 ou +, tous les autres joueurs gagnent le total de jetons de monnaie du tableau et le tour passe au joueur suivant.

Phase d'achat

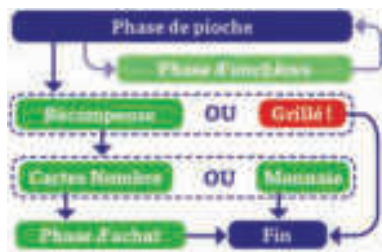
Disponible uniquement si vous avez choisi de prendre les cartes Nombre du tableau au lieu de la monnaie et si vous n'êtes pas grillé. Vous pouvez dépenser vos jetons de monnaie, vos jetons de consolation et vos cartes pour acheter une seule carte dans le marché. Après avoir terminé votre achat, c'est au tour du joueur situé à votre gauche.

Phase d'enchères

Les jokers sont mis aux enchères immédiatement après avoir été piochés.

En commençant par le joueur à la gauche du joueur actif et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur peut enchérir ou passer une fois. Le joueur ayant fait l'enchère la plus élevée doit payer son montant et prendre le joker.

Déroulement d'un tour de jeu



Phase de pioche de cartes

Piochez une carte dans la pioche et placez-la dans le tableau. Choisissez ensuite entre continuer à piocher ou arrêter de piocher. Dans le second cas, remportez l'une des récompenses suivantes :