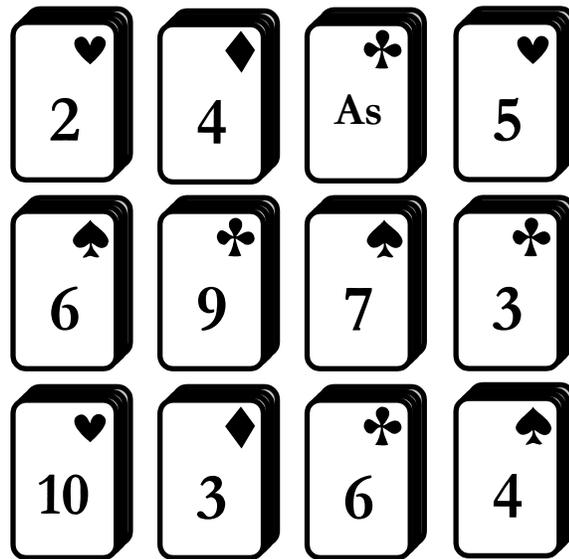


# Dix!

Matériel : Deux jeux de cartes desquels on a enlevé les valets, les dames et les rois.  
Les jokers valent 0.

Joueurs : Un ou deux

Règles du jeu : Disposer les cartes (faces vers le haut) en douze piles qui contiennent chacune à peu près le même nombre de cartes.



Tour à tour, les joueurs doivent choisir des cartes dont la somme est de 10. Par exemple, le premier joueur pourrait, dans le cas ci-haut, choisir un 7 et un 3 ou un 6 et un 4, ou encore, un 3, un As, un 2 et un 4. Il aurait pu aussi choisir le 10. Lorsqu'il choisit des cartes dont la somme est 10, le joueur les retire du jeu, laissant douze autres cartes que le 2<sup>e</sup> joueur peut utiliser à son tour. On continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible de former des combinaisons de cartes dont la somme est 10. Le joueur qui a accumulé le plus grand nombre de cartes gagne la partie.

Si on joue seul, le but du jeu est d'accumuler le plus grand nombre possible de cartes avant qu'il ne soit plus possible de former des combinaisons de cartes dont la somme est 10.

Note à l'intention des parents :

Les jeux tels que *Dix!* sont une bonne occasion de pratiquer les faits d'addition jusqu'à 10. On pourrait en étendre la portée en choisissant une autre somme (telle que 12 ou 13).

DIX

▶▶ Faits d'addition