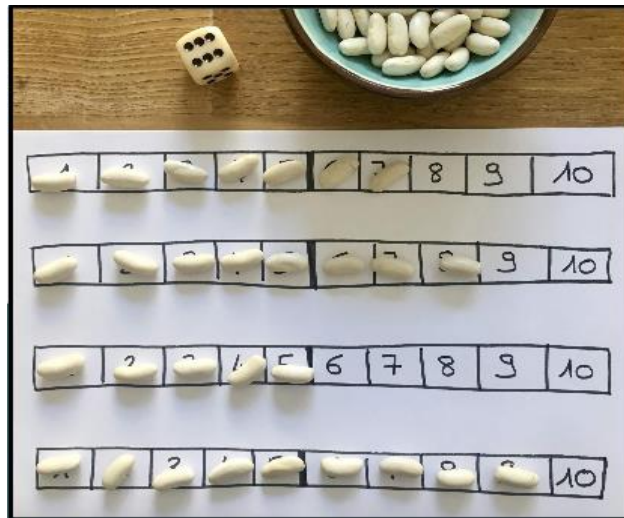


La course à 10

- 1) Vous avez besoin d'une feuille blanche par joueur, d'un dé, de petits haricots ou pions.
- 2) Sur sa feuille blanche, chaque joueur dessine 4 bandes numériques de 1 à 10
- 3) Le but du jeu est d'être le premier à compléter ses 4 bandes numériques
- 4) Le premier joueur lance le dé et complète la bande de son choix avec le nombre de haricot(s) annoncé par le dé. Il ne peut compléter qu'une seule ligne par jet de dé, mais au prochain lancer il pourra compléter une autre ligne.
- 5) Il peut aussi refuser un jet si le nombre de l'intéresse pas.

Exemple : le 6 du dé sur la photo est refusé car il n'y a aucune bande numérique qui a besoin de 6 haricots, c'est donc à l'autre joueur de lancer le dé.



- 6) Si un joueur croit pouvoir compléter sa bande et se trompe, il est obligé de retirer tous les haricots de la bande.

Exemple : le joueur prend 6 haricots comme indiqué par le dé sur la photo et tente de compléter la 3^{ème} bande numérique : erreur, il n'y a que 5 places. Le joueur retire tous les haricots de sa bande.