
 www.onderde10.nl

 @Onder.de.10

Taguez-nous sur instagram ou utilisez le hashtag :
#Sousle10!

*Pas envie de lire ? Alors rendez-vous sur notre site
l'explication du jeu en ligne (vidéo).*

**SOUS LE
DIX 10**

REGLES DU JEU

Sous le 10

Sous les 10 est un jeu de cartes qui a été créé en West Frise (Néerlandais). Le jeu est connu sous le nom de "bien jouer" et en même temps "s'asseoir confortablement". C'est d'ailleurs là tout le charme du jeu. La compétitivité se mêle à la convivialité. Que vous y jouiez chez vous, lors d'un anniversaire, au camping ou en terrasse, vous pouvez jouer à Sous les 10 partout et à tout moment.

Début du jeu

Chaque joueur reçoit 5 cartes. Ces cartes ont chacune une valeur et une couleur propres. Les cartes restantes sont utilisées comme réserve (on appelle cela la pile fermée). Vous la placez au milieu de la table. La carte du dessus est retournée et placée à côté de la pile fermée (on appelle cela la pile ouverte).

Objectif du jeu

L'objectif est d'avoir le moins de points possible dans votre main. Le jeu est ouvert par le joueur situé à gauche du donneur. Le joueur qui a la parole pose une carte de sa main ouverte sur la table, puis le joueur pioche la carte du dessus de la pile fermée ou la carte du dessus de la pile ouverte. Après avoir pris une nouvelle carte, la carte jouée est placée sur la pile ouverte. Le tour est maintenant terminé.

En plus de cartes individuelles, il est également possible de poser des combinaisons. Vous trouverez toutes les combinaisons possibles dans les pages suivantes.

Exemple:

Pile fermée



Pile ouverte



Le joué
carte



*Placez après l'emballage
une nouvelle carte celle jouée
carte au-dessus de la pile ouverte*



Avez-vous moins de 10 points dans votre main ?

Dès qu'un joueur a moins de 10 points dans sa main, il peut choisir de terminer le tour. Cela ne peut se faire que lorsque le joueur est à son tour. Il annonce alors "**Sous les 10 !**". Le tour se termine immédiatement ! Ce joueur remporte le tour s'il a le score le plus bas. Dans ce cas, les points de chaque joueur sont enregistrés. Le gagnant obtient 0 point.

Que se passe-t-il si quelqu'un obtient un score inférieur ?

Si vous annoncez "**Sous les 10 !**" et qu'il y a un joueur qui a le même nombre de points ou moins, vous perdez le tour. Dans ce cas, vous obtenez 20 points de pénalité plus le nombre de points dans votre main. Le(s) joueur(s) avec le score le plus bas remportent le tour et obtiennent donc 0 point.

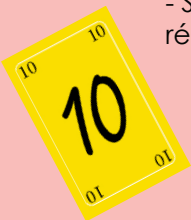


Quand le jeu est-il terminé ?

Après chaque tour, le score de chaque joueur est enregistré. Le joueur qui dépasse les 150 points est éliminé du jeu et ne joue donc plus. Les autres continuent jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un gagnant. Attention, en chemin vers les 150 points, il y a plusieurs possibilités de diviser votre score :

- Si vous atteignez exactement 100 points, votre score est réduit de moitié, soit 50 !

- Si vous atteignez exactement 150 points, votre score est réduit de moitié, soit 75 !





Autres règles

*posé est posé: Une fois que vous avez posé une carte sur la table, vous ne pouvez pas revenir en arrière, car "posé est posé".

Lorsque la pile fermée est épuisée, la pile ouverte - à l'exception de la carte du dessus - est mélangée à nouveau et utilisée comme nouvelle pile fermée. Les cartes bonus (voir page suivante) qui ont déjà été jouées sont retirées du jeu.

Lorsque vous posez une carte ou une combinaison de cartes, vous en piochez toujours une nouvelle. Cela vaut également pour les cartes bonus (voir page suivante).

Chance: Si vous prenez une carte de la pile fermée et qu'elle a la même valeur que la carte que vous venez de poser, vous pouvez la placer directement sur la pile ouverte et votre tour est terminé. Vous avez vraiment de la chance si cela se produit avec votre dernière carte, de sorte que vous n'avez plus de cartes en main... vous obtenez 0 point et le jeu s'arrête immédiatement. Les points des autres joueurs sont comptés.



Combinaisons possibles:

	Carte unique	: Carte unique
	1 Paire	: Deux cartes de même valeur
	3 D'une sorte	: Trois cartes de même valeur
	4 D'une sorte	: Quatre cartes de même valeur
	Petite rue	: 3 ou 4 cartes consécutives de la même couleur
	Grande rue	: 5 cartes consécutives de n'importe quelle couleur
	Flush	: 5 cartes de la même couleur

Ce sont les règles pour les Sous le 10! Beaucoup d'amusement!

**SOUS LE
DIX 10**

Vous recherchez un défi supplémentaire ? Ajoutez les cartes bonus !

Les cartes bonus apportent une dimension supplémentaire au jeu. Vous pouvez utiliser ces cartes pour apporter des rebondissements inattendus. Mais attention, si vous avez une carte bonus en main lorsque quelqu'un annonce "**Sous les 10 !**", cela vous coûte les points indiqués sur la carte

Autres règles

- Avec une carte bonus en main, il n'est pas possible d'annoncer "**Sous les 10 !**" ou de gagner un tour.
- Il est interdit de reprendre une carte bonus de la pile ouverte.
- Lorsque vous jouez une carte bonus, vous commencez toujours par prendre une carte de la pile ouverte ou fermée.



Échangez toute votre main (ou +20 points de pénalité)

Avec cette carte, vous devez échanger toutes vos cartes avec celles d'un joueur au hasard. Le nombre de cartes que le joueur a encore en main n'a pas d'importance dans ce cas.



Le joker (ou +10 points de pénalité)

Vous pouvez utiliser cette carte pour n'importe quelle carte de votre choix. C'est idéal lorsque vous manquez cette seule carte pour une belle combinaison. (Par exemple : 8, 9, 10, 11, Joker) 





Échangez 1 carte de votre choix (ou +5 points de pénalité)

Avec cette carte, vous devez échanger une carte de votre choix avec un joueur au hasard. Remettez maintenant une carte fermée à votre adversaire et prenez une carte de sa main fermée en échange.

Taguez-nous sur instagram ou utilisez le hashtag :

#Sousle10!

 www.onderde10.nl

 @Onder.de.10