

Les présentent **TOTAL 10**

 2 à 8  environ 10 à 30 minutes / nombre de manches effectuées

 **Matériel** - 120 cartes – 29 cartes orange, bleues, rouges, vertes et 4 cartes 10

Compétences nécessaires

Reconnaître et lire les chiffres, effectuer de petites additions inférieures ou égales à 10



► Présentation rapide

Chaque joueur reçoit 10 cartes et va essayer tout au long de la partie de créer des combinaisons de cartes dont le total est 10.

♦ **Le but du jeu est d'être le premier joueur à organiser ses 10 cartes en plusieurs combinaisons dont la somme est toujours égale à 10.**

Les combinaisons doivent être réalisées dans des couleurs différentes.

Une même combinaison ne peut pas être répétée dans une seule couleur.



► Déroulement de la partie – Résumé

Mélanger les cartes. **Distribuer 10 cartes à chaque joueur.**

Disposer 12 cartes face cachée au centre de la table, en 3 rangées de quatre.

Le reste des cartes est mis de côté.

Un premier joueur commence il choisit une carte parmi les 12 cartes du centre. Il peut la mettre dans son jeu et dans ce cas, la remplace par une carte de sa main placée face visible ou décider de ne pas la prendre si c'était une carte face cachée. Il la laisse retournée, face visible.

- **À partir de trois joueurs, les autres participants peuvent tenter d'intercepter la carte qui vient d'être défaussée.** Le joueur dont c'est le tour ne peut pas intercepter sa propre carte. Le premier joueur à toucher la carte la récupère. Il doit immédiatement l'échanger contre une carte de sa main. La nouvelle carte défaussée peut à son tour être interceptée par tous les autres joueurs.

- Lorsque les 12 cartes du centre ont toutes été retournées, les cartes centrales sont alors retirées et remplacées par 12 nouvelles cartes faces cachées.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur pense avoir constitué toutes ses combinaisons avec ses 10 cartes il annonce : « TOTAL 10 ! ». Il étale ses 10 cartes et si sa combinaison est correcte, il remporte immédiatement la manche et marque 10 points. Les autres joueurs comptent leurs cartes qui ne font pas partie d'une combinaison valide valant 10 et les gardent en points négatifs. La partie se joue en 5 manches.



Précisions sur la règle en vidéo



Vidéo officielle de présentation.

Vidéo LudoChrono.

Les règles en PDF

<https://ludicity.fr/qr/1S1J-0018>

► Conseils

Bien mélanger toutes les cartes avant de les distribuer. Trier ses cartes en main par couleur dès le début. Repérer rapidement les cartes qui peuvent facilement faire 10.

► Mise en place et conseils pour jouer avec les enfants

Commencer par expliquer uniquement l'objectif : faire des sommes de 10.

Faire une présentation de combinaisons avec quelques cartes.

Pour les plus jeunes, supprimer temporairement les interceptions avec les cartes du milieu de table.

Pour les enfants ayant des difficultés avec le calcul, écrire une petite fiche-rappel des sommes possibles jusqu'à 10.

Diminuer le nombre de manches, 3 au lieu de 5.

► Trois variantes, autres manières de jouer

Variantes et autres manières de jouer

Les variantes ci-dessous sont des propositions pour renouveler le jeu. Elles ne remplacent pas les règles officielles.

1 Variante sans couleurs

Les joueurs doivent toujours former des sommes de 10, mais les couleurs ne sont plus prises en compte. Cette version est plus simple et permet de se concentrer sur les additions.

2 Variantes avec des combinaisons imposées

Avant chaque manche, on impose une contrainte : utiliser au moins une combinaison de trois cartes ou utiliser une combinaison (5 + 5) ou réaliser au moins quatre combinaisons ou utiliser toutes les couleurs disponibles.

3 Variante mémoire

Après avoir regardé les cartes centrales, on les retourne face cachée. Les joueurs doivent se souvenir des cartes déjà vues et choisir leur carte en fonction de leur mémoire.

4 Variante « objectif personnel »

Au début de la manche, chaque joueur reçoit un objectif secret avec une carte distribuée en plus qui l'obligera à construire une combinaison de 3 cartes de cette couleur.



► Pour jouer à deux

Total 10 se joue très bien à deux. La course aux interceptions n'existe plus.



Amusez-vous bien !

Le jeu « TOTAL 10 » a été créé par THE FAMILY GAMES et illustré par Charlotte FAUCON

Il est édité par YAQUA STUDIO

Création et diffusion de la fiche :  **ludicity**
D'autres fiches de présentation de jeux sur LUDICITY.FR