

LIVRET DE TOUTES LES RÈGLES DU JEU TOUTILIX



OPTIMISÉ
pour une impression
et un affichage
sur tablette
et téléphone

1. Choisir selon son envie !

Type de jeu :

- jeu de lettres
- jeu de mots PAS écrits
- jeu de mots écrits
- jeu de phrases

Le minimum bien utile :

- pas besoin de connaître les lettres
- connaître quelques lettres ou mots
- bien connaître les lettres
- savoir lire
- lire très facilement

Ce qui est titillé :

- concentration
- liberté poétique
- imaginaire
- mémoire
- rapidité
- stratégie

2. Liberté !.. Égalité !.. Partage !..

MOTS AUTORISÉS : TOUS ! DANS TOUTES LES LANGUES !
SI on est certain de l'orthographe, sinon on vérifie, ET SI on sait en gros de quoi ils parlent. Même accordés ou conjugués, simples, compliqués, rares, scientifiques, poétiques, fantastiques, gros mots, noms propres, prénoms, noms de famille, sigles, acronymes, marques, onomatopées, même très faciles, très courts, ou déjà dits.

PHRASES AUTORISÉES : TOUTES les phrases AVEC UN VERBE, qui sonnent juste grammaticalement et sont un minimum plausibles, de complètement sérieuses à totalement louffingues et poétiques. « Le chat boit du lait. »... « Une poire peut manger un diamant, dans un tableau, si elle a faim ! »

CHRONO : Dans certains jeux, pendant qu'un joueur cherche, celui qui a une idée ne la dit surtout pas mais lance gentiment un **décompte à voix haute, de 5 à 0**. Les autres peuvent décompter avec lui, même s'ils n'ont pas d'idée ! Au début de la partie, le plus débutant peut changer pour tous le niveau de décompte : **de 10, ou bien 3... à zéro**.

DIFFÉRENTS NIVEAUX DE JEUX permettent parfois aux débutants de jouer avec les experts.

« **TOUTES LES CARTES SONT DISTRIBUÉES** » signifie en nombre égal pour chaque joueur, les cartes en trop sont alors écartées.

ON JOUE dans le sens des aiguilles d'une montre.

3. Carte des jeux... à table !

40 jeux :

SPIRALIX p.2	LIPIPIX p.23
ABCDRIX ! p.3	MÉFOUILLIX p.24
AMÉRIX p.4	MOINZIX p.24
AMIPOURIX p.5	PAFLEMIX p.25
BAZARDELIX p.6	PAVRAILIX p.26
BINGOLIX p.7	PITCHIX p.27
BRODERIX p.8	QUADRIX p.28
CADAVREXKIX p.9	RAMILIX p.29
CÉLÉBRITIX p.10	RUÉVERLIX p.30
COMBADIX p.11	SOLITIX p.31
COMPOSIX p.12	SORDELIX p.32
CORSIX p.13	SPRINTILIX p.33
CROTDEBIX p.14	STRATÉGIX p.34
DAGOBÉRIX p.15	SUITIX p.35
EMPIPIX p.16	TOUPOPIX p.36
FAMILIX p.17	TOUVAVIX p.37
FRAZRIGOLIX p.18	VIEUBARBIX p.38
FRONTIBIX p.19	VIZDIBIX p.39
HYPERSPEEDIX p.21	VLAMONIX p.40
JACKPOTIX p.22	ZIEUFERMIX p.40

... Et 1 variante !

GRANZIEUFERMIX p.20

Alors, dans ce livret...
rendez-vous aux pages indiquées sur la liste.

Et pour découvrir l'ensemble des jeux...
plongez dans www.toutilix.fr !

Un moteur de recherche simple
et réactif vous guidera en quelques clics
vers le jeu de votre envie !

Règles en PDF.
Vidéorègles en français et en anglais.

Bienvenue dans l'univers de TOUTILIX !

SPIRALIX

En anglais : SPIRALIX



Particularité : Plus on invite des débutants avec les initiés, plus le niveau de jeu monte car au niveau 1 la victoire des débutants est possible !

ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes, les cartes d'aide restent dans la boîte.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Libérer des mots à partir d'1 ou 2 lettres dans des spirales de cartes.

Les cartes sont mélangées, chacun en reçoit 7 cartes, et en fait une pile faces cachées. Le reste forme la pioche.

La première carte de la pioche est retournée au centre de la table. Si c'est un pétard, il retourne dans la pioche, et on retourne une autre carte. Chacun choisit son **niveau de jeu** pour toute la partie.



par exemple pour E suivi de R on cherchera au :

niveau 1 : un mot qui contient la dernière lettre posée : maRio.

niveau 2 : un mot qui contient les 2 dernières lettres posées : faRcE.

niveau 3 : un mot qui commence par l'avant-dernière lettre posée, et qui contient n'importe où dans le mot la dernière lettre posée : EffoRt.

Le plus jeune retourne rapidement sa première carte, vers les autres pour que tous puissent la voir en même temps. Il la pose en biais sur la première carte, et dit un mot à son niveau de jeu. Chacun son tour on pose une carte en biais sur celle qui vient d'être posée, et on dit un mot. Une spirale se forme petit à petit.



Pendant que Paulo cherche, si Juliette trouve un mot **à son propre niveau de jeu**, elle lance un **chrono** ! À zéro, si Paulo n'a pas trouvé, Juliette donne son mot, Paulo reçoit une lettre de la pioche et passe son tour.

étoile ? remplace toutes les lettres. Et fait rejouer : après avoir dit un mot on retourne une nouvelle carte !

voyelle ? fait rejouer : après avoir dit un mot on retourne une nouvelle carte !

pétard ? c'est fourbe ! On l'offre à qui on veut, mais celui qui reçoit ce pétard le remet dans la pioche et pioche une carte qu'il ajoute à sa main. Et après ce petit coup bas, on rejoue en retournant à nouveau une carte !

Erreur ? Pas de pénalité, on cherche un autre mot.

Personne ne trouve ? Pas de pénalité, on passe au joueur suivant.

Le premier à terminer ses cartes remporte la spirale. Il en fait une pile, faces visibles, ce sont ses points. TOUTES les autres cartes sont mélangées, distribuées, et on recommence une spirale.

On joue tant qu'on peut distribuer 7 cartes à chacun. Si la pioche est terminée avant la fin de la partie, le début de la spirale remplace le dessus de la pioche.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de cartes.

ABCDRIX !

En anglais : ABCDRIX !

Juan Rodriguez - 2 à 4 joueurs



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes, les cartes d'aide restent dans la boîte.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Se débarrasser de ses cartes en écrivant des MOTS OU EXTRAITS DE MOTS, de 5 lettres.

LE JEU : Les cartes sont mélangées, chacun en reçoit 4 et les regarde. Il en pose une devant lui, face visible.

Le reste forme une pioche au centre des joueurs.

Le plus jeune commence et joue en 4 temps :

1/ Il pose une carte : juste avant, juste après, ou sur la carte posée devant lui, et dit un mot contenant dans cet ordre la ou les lettres visibles. Les cartes posées resteront dans le même ordre tout au long de la partie.

2/ Ensuite il peut, s'il le souhaite, poser de la même façon une carte chez chaque joueur et dire un mot.

3/ Enfin il dit qu'il a fini.

4/ Il complète ses cartes à 5 en tout. Une pile de cartes posée devant lui compte pour une carte.

Par exemple :

1 carte en main et 2 piles de cartes devant lui : il doit piocher 2 cartes pour avoir 3 cartes en main + 2 piles = 5 cartes.



Le joueur suivant fait de même, et ainsi de suite.

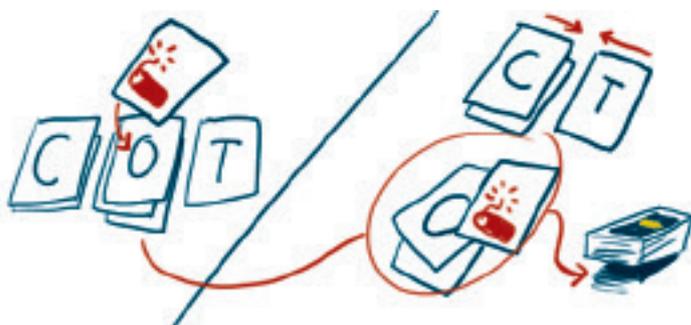
Dès qu'un joueur pose toutes ses cartes ET écrit chez lui un mot ou extrait de mot de 5 lettres il gagne ce mot ou extrait de mot. Il le met de côté en un pli faces cachées fait de TOUTES les cartes

posées devant lui. Chaque pli est donc séparé distinctement des autres plis au fil des gains. Ceci permettra de compter les points en fin de partie.

Il reprend alors 4 cartes et rejoue.

étoile : Remplace en permanence toutes les lettres.

pétard : Ne peut être posé que **SUR** une pile qui n'est pas seule, chez soi ou chez un autre. Le pétard et les cartes sur lesquelles il est posé retournent immédiatement sous la pioche. Si le pétard a laissé un vide, les cartes sont rapprochées.



Le joueur qui a posé le pétard pioche immédiatement une carte.

Un joueur sèche pour poser chez lui-même ou chez les autres, sans dire qu'il a terminé ?

Le premier qui a une idée lance un **chrono**. À 0, si le joueur en panne n'a pas posé de carte, celui qui a lancé le chrono pose une de ses propres lettres ou étoiles chez celui en panne, dit un mot, pioche une carte, et prend la main. C'est donc à lui de jouer tout de suite ! Ensuite la partie continue normalement : dans le sens horaire.

Personne n'a d'idée ? Le joueur en panne DOIT remettre TOUTES ses cartes sous la pioche. Il reprend 4 cartes et rejoue.

On joue jusqu'à la fin de la pioche, tant qu'un joueur au moins peut jouer.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de mots, ou extraits de mots, de 5 lettres.

AMÉRIX

En anglais : CRAZY8IX

Christine Larquetout - 2 à 8 joueurs



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes et les 4 cartes d'aide alphabet commençant par ABCD.

Les cartes alphabet ABCD sont posées entre les joueurs, visibles par tous.

Papier et crayon pour noter les points.

Lisez bien « **LIBERTÉ !.. ÉGALITÉ !.. PARTAGE !..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Voyager dans l'alphabet en semant des cartes.

LE JEU : Les cartes sont mélangées, chacun en reçoit 7 et les regarde sans les montrer. Le reste forme une pioche face cachée. La première carte est retournée à côté de la **pioche** en une **défausse**. Si le **pétard** est la première carte retournée, le premier joueur pioche 2 cartes, et retourne une carte de la pioche sur le pétard sans jouer.

Le plus jeune pose une carte sur la carte retournée.

Chacun essaie à son tour de poser UNE carte de son jeu, face visible, sur la défausse (voir plus loin quoi poser). Piocher si besoin UNE fois. Garder la carte piochée si elle ne peut pas être jouée. Le suivant joue.

Lancer « **Toutilix !** » dès qu'on pose son avant-dernière carte, sinon un autre crie « **étoile !** », ce qui oblige à piocher 2 cartes et passer son tour. Le tour continue jusqu'à ce qu'un joueur pose sa dernière carte.

Chacun note les points de ses cartes (voir plus bas). TOUTES les cartes sont à nouveau mélangées, 7 cartes sont distribuées, le tour suivant commence.

Et ainsi de suite. Dès que la dernière carte est piochée, la défausse est retournée pour faire une nouvelle pioche.

On joue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne au moins 300 points. En début de partie, on peut se mettre d'accord sur un nombre différent de points nécessaires pour terminer la partie.

QUE PEUT-ON POSER ?

Sur une consonne, par exemple un X :

Soit **la même lettre** : un X.

Soit **l'une des 3 précédentes** dans l'alphabet :

U, V, ou W.

Soit **l'une des 3 suivantes** dans l'alphabet :

Y, Z, ou A. Oui : YZAB...

Sur une voyelle, en plus des 3 lettres précédentes ou suivantes, il y a un **choix supplémentaire**, on peut poser une **voyelle** : A, E, I, O, U, Y.

CARTES SPÉCIALES :

étoile : Jouée sur n'importe quelle carte, celui qui la pose dit la lettre qu'elle représente.

pétard : Joué sur n'importe quelle carte, oblige le suivant à piocher 2 cartes et passer son tour. Le jeu continue sur la carte précédant le pétard.

lettre X : Change le sens de jeu.

À 2 joueurs, celui qui pose un X rejoue.

Points : Y **70** W X Z **50** voyelle sauf Y **20**
pétard **10** étoile **10** autre **5**.

LE GAGNANT est celui qui marque le moins de points.

AMIPOURIX

En anglais : BADFRIENDIX

Cyril Blondel - 2 à 5 joueurs



Particularité : plus on invite des débutants avec les initiés, plus le niveau de jeu monte !

ON JOUE AVEC : 1 pétard, les 2 alphabets complets : un bleu, un rose.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Se refile le pétard... malgré son aide pour trouver des mots !

LE JEU : Les 2 alphabets sont mélangés. Le pétard est mis de côté. Chacun reçoit 10 cartes et les regarde sans les montrer.

Le plus jeune reçoit le **pétard**, l'ajoute à sa main (total 11 cartes, donc).

Chacun choisit son **niveau de jeu** pour toute la partie.

Par exemple, si on a pioché un B, et en prenant un N parmi ses Cartes Lettres, on cherchera :

Au **niveau 1** : Un mot qui commence par un B, et qui contient N : BarNabé

Au **niveau 2** : Un mot qui commence par un B, et qui se termine par N : BaiN

Le plus jeune commence : Il présente ses cartes en éventail, faces cachées, au joueur suivant, qui pioche une carte, et la pose devant lui face visible.

Les autres joueurs lancent un **chrono** pendant lequel celui qui a pioché cherche un mot à son niveau de jeu, en utilisant la carte posée devant lui et une carte choisie dans son jeu. Il dit vite son mot avant la fin du chrono !

S'il y parvient, les deux cartes utilisées, celle qui vient de sa main et celle piochée, sont défaussées face visible au centre de la table. Si à zéro il n'a pas trouvé de mot, il ajoute à sa main la carte piochée. Il fait à son tour piocher le joueur suivant, qui cherche alors un mot. Et ainsi de suite. Chacun son tour on pioche une carte, et on cherche un mot, pour se débarrasser de ses cartes.

SI ON A EN MAIN LE PETARD :

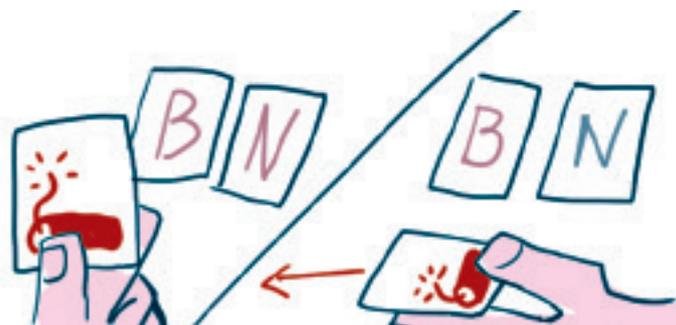
On le montre. Le jeu devient plus facile :

Si on a pioché un B, en prenant un N parmi ses lettres, on cherche :

Au **niveau 1** : Un mot qui contient un B, et qui contient un N : emBrasseNt

Au **niveau 2** : Un mot qui commence par un B, et qui contient un N : BerNard

Si ces deux lettres sont de la même couleur on garde le pétard.



Si ces deux lettres sont de couleurs différentes on donne le pétard au joueur suivant avant de lui faire piocher une carte.

SI ON PIOCHE LE PETARD :

On l'annonce, on le garde, on ne fait pas de mot, et on se défausse d'une lettre de son choix.

On joue jusqu'au moment où :

Un joueur a perdu car il n'a plus qu'une carte en main, le pétard, une fois que le joueur suivant a pioché !

OU :

Un joueur a perdu car il se retrouve seul à avoir des cartes en main, donc au moins le pétard !

DONC TOUS LES AUTRES JOUEURS GAGNENT !

BAZARDELIX

En anglais : TRICKTIX

Charles Chevalier - 3 à 5 joueurs



ON JOUE AVEC : Les deux alphabets complets, un rose et un bleu, et les 4 cartes d'aide alphabet ABCD. À 3 joueurs, on écarte dans la boîte le **N** rose. À 5 joueurs, on enlève le **N** rose et le **N** bleu. Papier et crayon pour noter les points.

La couleur des cartes compte, et chaque alphabet est partagé en 2 familles.

DONC ON JOUE AVEC 4 FAMILLES :

rose A à M. rose N à Z.

bleue A à N. bleue N à Z.

M l'emporte sur A et Z l'emporte sur N.

Les familles sont soulignées sur les cartes ABCD par des fonds de couleurs différentes.



Lisez bien « **LIBERTÉ !.. ÉGALITÉ !.. PARTAGE !..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : C'est un jeu de plis de lettres où il faut marquer le moins de points possible. Une partie se joue en plusieurs manches.

LE JEU : Les cartes sont mélangées, on les distribue toutes. Les cartes alphabet ABCD sont posées entre les joueurs, visibles par tous.

Chacun regarde ses cartes et donne face cachée une de ses cartes à chaque adversaire, qui lui en offre une de son propre jeu.

Tour de jeu : Le joueur qui possède le A rose commence en jouant cette carte pour le premier pli. Puis chacun, à son tour, doit jouer une carte de la famille rose A à M. Si le joueur n'a pas la famille demandée il doit se défausser d'une autre de ses cartes. Le joueur qui a joué la lettre la plus forte dans la famille demandée remporte le pli qu'il place devant lui face cachée. Il jouera en premier au tour suivant.

Attention, un joueur peut **lancer un tour en jouant une carte de la famille AM bleue uniquement** si une telle carte a déjà été défaussée plus tôt dans la partie OU s'il n'a en main que des cartes de cette famille AM bleue.

La manche est terminée lorsque les joueurs n'ont plus de cartes en main.

Chacun compte ses points :

Cartes de A à M bleues : 1 point

X bleu : 13 points

Autres cartes : 0 point

Cependant, si un joueur totalise tous les points de la manche (soit 26), il fait marquer 26 points à chacun de ses adversaires, et lui ne marque rien !

On joue jusqu'à ce qu'un joueur égale ou dépasse 100 points.

LE GAGNANT est celui qui marque le moins de points.

BINGOLIX

En anglais : BINGOLIX

Christine Larquetout - 2 à 8 joueurs



Particularité : C'est le plus facile des jeux de Toutilix !

ON JOUE AVEC : 2 alphabets, un rose et un bleu, 2 étoiles, 2 pétards.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Réunir des paires : 2 lettres (exemple A rose + A bleu), 2 étoiles, ou 2 pétards.

LE JEU : 1 étoile, 1 pétard, et 1 alphabet, rose ou bleu, sont mélangés et étalés en vrac, au centre des joueurs, faces cachées.

Les autres cartes sont mélangées et distribuées en nombre égal à chaque joueur, les cartes éventuellement en trop sont données à un « joueur

invisible ». Chacun retourne ses cartes devant lui, faces visibles. On trouve une place pour le « joueur invisible », qui va jouer bien sûr, et on retourne aussi ses cartes !

Le plus jeune pioche une carte au centre, et la pose face cachée sur l'une de ses cartes si elles font une paire, dans ce cas seulement il rejoue.

Sinon il donne cette carte au joueur à qui elle revient car il a la même. Ce joueur pose cette carte face cachée sur la sienne et joue à son tour.

On joue tant qu'il reste des cartes au centre des joueurs.

LE GAGNANT est le premier à avoir formé toutes ses paires..

BRODERIX

En anglais : EMBROIDERIX

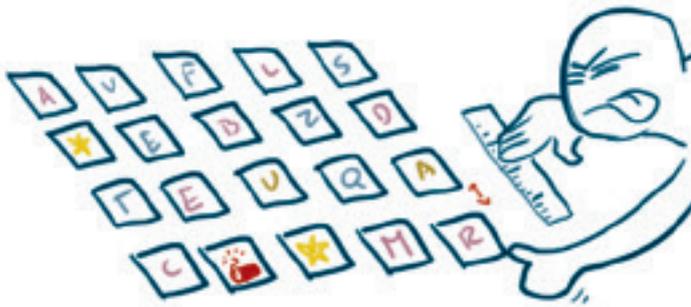


ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes, les cartes d'aide restent dans la boîte.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Broder des historiettes sur un tapis de lettres étoilées !

LE JEU : Les cartes sont mélangées, chacun en reçoit 14, et en fait une pile sans les regarder. 20 cartes sont alors disposées faces visibles sur la table, en un tapis de 4 lignes de 5 cartes. Le reste forme une pioche face cachée.



Le plus jeune retourne sa première carte :

C'EST UNE LETTRE ? Il la pose face visible sur une **lettre** ou une **étoile** de son choix, et annonce un mot contenant les 2 lettres. Une **étoile** sur le tapis de lettres remplace n'importe quelle lettre. Si sur un O il pose un B, il annonce un mot contenant O et B, n'importe où dans le mot : « Robert ». Sur un **pétard** on ne pose rien. (Voir plus loin).

C'EST UNE VOYELLE ? Fait rejouer : après avoir dit un mot il retourne une nouvelle carte !

C'EST UNE ÉTOILE ? Remplace toutes les lettres. Et fait rejouer : après avoir dit un mot il retourne une nouvelle carte !

C'EST UN PÉTARD ? C'est fourbe ! Celui qui retourne un pétard l'offre à qui il veut, mais celui qui reçoit ce pétard le remet dans la pioche et pioche une carte qu'il ajoute à sa main. Et après ce petit coup bas, le joueur qui a donné le pétard rejoue en retournant à nouveau une carte !

Pour annoncer **un mot d'une seule lettre** (à, a, n', s', etc) il faut poser cette lettre (a, n, s, etc) sur une voyelle ou une étoile. Par exemple poser un M sur un A et annoncer : « c'est M apostrophe ! ». « ou même M tout seul puisque c'est le nom de la taille moyenne de vêtements. »

Le mot annoncé par ce premier joueur, qu'il comporte une ou plusieurs lettres, sera le premier mot d'une phrase. Chacun son tour, on retourne une carte et on annonce un mot pour continuer la phrase.

On peut décider qu'elle est terminée si elle contient un verbe. Dire « **point!** » avant que la carte suivante soit retournée. Sinon la phrase s'allonge. En cas de contestation du mot proposé, on doit proposer une suite possible à partir de ce mot.

Erreur ? Pas de pénalité, on cherche un autre mot.

Marius sèche ? Le premier joueur qui a une idée lance un **chrono**. À zéro, si Marius n'a pas trouvé, Olga donne son mot, Marius reçoit une carte de la pioche et le suivant joue.

Personne ne trouve ? Marius glisse sa carte sous la pioche et passe son tour.

Les joueurs couvrent d'abord lettres et étoiles non couvertes. S'il ne reste qu'un pétard, celui qui joue le prend, le glisse dans la pioche, pioche une carte, la pose à la place du pétard, pioche une carte, et passe son tour !



Quand toutes les cartes sont couvertes d'une **DEUXIEME CARTE**, on commence à les couvrir d'une troisième carte. Quand on pose une **TROISIEME CARTE** sur une pile, on retourne cette pile face cachée.

Dès que toutes les piles sont faces cachées, elles sont toutes en même temps retournées faces visibles. On joue une **QUATRIEME CARTE** sur chaque pile, qui est alors retournée face cachée.

Si la pioche est terminée avant la fin de la partie le dessous des piles remplace le dessus de la pioche.

On joue tant que tous les joueurs ont des cartes. **LE GAGNANT** est celui qui a terminé ses cartes en premier.

CADAVREXKIX

En anglais : SURREALIX

Christine Larquetout - 2 à 6 joueurs



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes, les cartes d'aide restent dans la boîte.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

Particularité : Jeu coopératif inspiré de celui des surréalistes.

BUT DU JEU : Composer un cadavre exquis circulaire. Les cartes sont mélangées. Disposer des cartes en cercle au milieu des joueurs et par **groupes de 5 cartes** : 1 carte face visible posée sur 1 carte face cachée qui ne sera jamais jouée, puis 3 cartes faces visibles. Le reste des cartes est mis de côté.



À 2 joueurs : 20 cartes. À 3 : 30 cartes.
À 4 : 40 cartes. À 5 : 25 cartes. À 6 : 30 cartes.

LE JEU : Le plus jeune choisit un groupe de 5 cartes. S'il le souhaite le joueur peut déplacer entre elles les 3 cartes posées directement sur la table, même si l'une des 3 est un pétard ou une étoile. Puis il pense sans le dire à un **texte de 5 mots**. Le 1er mot contient la 1ère lettre (celle posée sur une lettre face cachée), le 2ème mot contient la 2ème lettre, etc.

étoile ? Remplace toutes les lettres.

pétard ? Le joueur à la gauche de celui en train de jouer choisit la lettre que le pétard remplace.

Exemple :

illustration : **A(sur une carte cachée) étoile A**
N T(sur une carte cachée)

Ce texte peut être :

une phrase complète :

chAque **matin** quAtre lioNnes prouTaient

une phrase inachevée :

fAis **comme** mA moNitrice eT

une simple partie de phrase :

quAtre **grands** mAgiciens eN rouTe

Plus chacun composera un texte qui sonne juste plus l'ensemble, même loufoque, sera harmonieux. Quand il a imaginé sa suite de mots, le 1er joueur annonce **uniquement** son dernier mot, celui posé sur la lettre cachée.

illustration : chAque **matin** quAtre lioNnes prouTaient

Il dit juste « prouTaient » en précisant que c'est au pluriel car ça ne s'entend pas.

Le joueur suivant continue :

Le dernier mot du 1er joueur : « proutaient » devient le 1er mot, imposé, du 2ème joueur.

illustration : **T(sur une carte cachée) pétard M**
A U(sur une carte cachée)

Si le voisin de gauche du joueur dit **F** à la place du pétard, la suite avec le premier mot imposé devient :

« proutaient » **F M A U**

À son tour il pense sans le dire à un texte de 5 mots. Le 1er mot contient la 1ère lettre, le 2ème mot contient la 2ème lettre, etc.

Exemple :

« proutaient » efFroyablement **Mais** sAns oUblier

Quand ce 2ème joueur a imaginé cette suite de mots, il annonce **uniquement** son dernier mot, celui posé sur la lettre cachée :

« oublier » en précisant que c'est le verbe « oublier » qui n'est pas conjugué.

Pour les parties à 2, 3, et 4 joueurs uniquement :

Chaque joueur compose à partir de 5 cartes. Puis les joueurs continuent le tour du cercle et composent avec 5 cartes suivantes pour terminer le tour de cercle.

Le dernier joueur a 2 obligations :

Son 1er mot est le dernier du joueur précédent ET son dernier mot contient la lettre du tout 1er mot du cercle. La boucle est bouclée. Mais contrairement aux autres joueurs il n'annonce pas son dernier mot. Ce sera la surprise !

Chacun vérifie sans rien dire qu'il se souvient bien de son texte. Ensuite, carte après carte, chacun annonce lentement ses mots pour que tout s'enchaîne le plus joliment possible. Le texte peut être lu à haute voix une 2ème fois pour le plaisir de le déclamer.

Les 100 cartes sont ensuite mélangées et on dispose de nouvelles cartes pour le tour suivant.

On joue tant qu'on en a envie !

LE GAGNANT : À votre avis ?! Drôlerie et poésie sont les gagnants de ce rendez-vous !

CÉLÉBRITIX

En anglais : CELEBRITIX

Hervé Marly - 2 à 8 joueurs



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes et une carte alphabet ABCD. Papier et crayon pour noter les points.

Lisez bien « **LIBERTÉ !.. ÉGALITÉ !.. PARTAGE !..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Trouver des noms de célébrités à partir du plus grand nombre possible de cartes posées au centre de la table.

LE JEU :

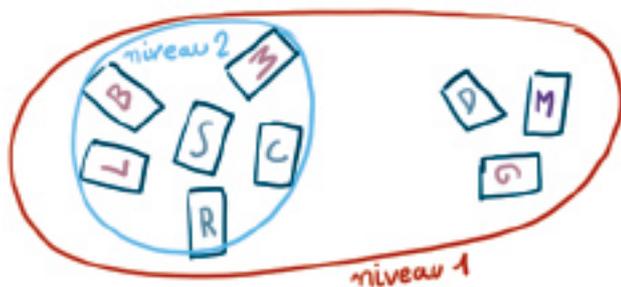
1 pioche faces cachées est composée de toutes les **consonnes mélangées**.

1 pioche faces visibles est faite des voyelles, étoiles, et pétards mélangés. Ce seront les **bonus** : des cartes valant différents points, qui ne seront jamais utilisées pour trouver des mots, mais seront glissées sous les consonnes qui restent sur table après qu'un nom a été gagné.

6 **consonnes** sont retournées, faces visibles, au centre de la table.

3 **consonnes** supplémentaires sont retournées, faces visibles, au centre de la table, séparées des 6 autres cartes.

Ces cartes supplémentaires sont réservées aux



joueurs de niveau 1.

Chacun choisit son niveau de jeu pour toute la partie :

Niveau 1 : Trouver un nom qui contient certaines lettres parmi 9 cartes.

Niveau 2 : Trouver un nom qui contient certaines lettres parmi 6 cartes.

Le plus jeune commence et reçoit la carte alphabet ABCD, qui indique qu'il est **LE CHRONO**, et lance le premier tour. Chaque tour sera toujours joué de la même façon, en 5 temps.

1/ **LE CHRONO décompte à voix haute, 3 fois**, de 10 à 0, en levant 1, 2 puis 3 doigts pour montrer qu'il démarre le 1er, le 2ème puis le 3ème décompte. Pendant ces décomptes, tout le monde cherche mentalement un nom célèbre utilisant le plus grand

nombre possible de cartes posées au centre de la table. Chacun cherche à son niveau de jeu, parmi 6 ou 9 cartes.

Personnes ou personnages réels ou imaginaires, vivants ou morts, et dont on peut dire le domaine : Cinéma, Internet, Littérature, BD, Beaux-Arts, Sciences, etc.

Sont acceptés : Prénom et nom de famille OU nom de famille seul OU initiales.

exemples : Marie Curie Einstein JFK

2/ À la fin du 3ème décompte :

Le chrono annonce le nombre de CARTES consonnes utilisées pour le nom qu'il a trouvé.

S'il y a des CARTES bonus sous ces consonnes utilisées il les ajoute au total.

Il ne dit pas quelles cartes, il dit juste **le nombre total : consonnes utilisées + cartes bonus**.

Puis les autres joueurs surenchérisent s'ils peuvent. Librement, sans ordre de tour. On ne peut pas enchérir sur sa propre enchère.

Enchères simultanées ?

On retient la proposition, quelle qu'elle soit, du joueur le plus proche du **CHRONO** sur sa gauche.

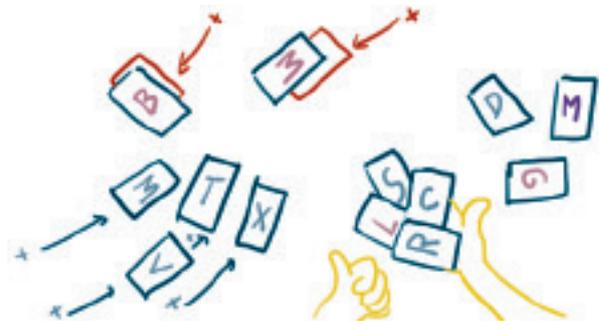
3/ Le joueur à la plus forte enchère propose le nom de la célébrité à laquelle il pensait.

Ex : BMLSCR + DGM « 4 ! Pour **JULES CÉSAR** ! »

Proposition acceptée ? Ce joueur gagne les consonnes qu'il a utilisées ET les éventuels bonus (voir plus loin) et les met de côté.

Proposition refusée ? S'il a déjà gagné des cartes, ce joueur en perd le même nombre que celui de sa proposition, et doit remettre ces cartes dans les pioches respectives. Ensuite, celui parmi les autres joueurs qui a la plus forte enchère, propose le nom de la célébrité à laquelle il pensait.

4/ Un **bonus** face **VISIBLE** est glissé sous **TOUTES** les **consonnes** qui restent. Une **consonne** peut donc être enrichie au fil des tours de plusieurs **bonus**... plus ou moins rentables ! Voir plus loin les points.



Pour cet exemple : On glisse un bonus sous B et sous M uniquement car le mot a été trouvé par un joueur de niveau 2 qui n'a pas utilisé les 3 cartes en plus.

5/ **Compléter à 6 ou 9**, selon le niveau des joueurs, les consonnes.

Pour cet exemple 4 nouvelles consonnes.

Le joueur suivant devient LE CHRONO, reçoit la carte ABCD. Et ainsi de suite.

Astuce : LE CHRONO peut bluffer en donnant une enchère pour une célébrité qu'il n'a pas encore trouvée. Et vite la chercher pendant que les autres enchérissent. Ce qui augmente la difficulté pour tous !

On joue tant que la pioche des consonnes permet de compléter au début de chaque tour : les 6 (ou 9) consonnes au centre de la table et les bonus sous les cartes s'il ne reste plus de pioche bonus.

Chacun compte ses points :

lettre : 1 point **étoile** : 2 points **pétard** : - 2 points

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de points.

Ex œquo ? Celui qui a gagné le plus grand nombre de consonnes gagne.

COMBADIX

En anglais : COMBATIX

Christine Larquetout - 2 à 8 joueurs



Particularité : Les grands débutants, s'ils sont aidés, peuvent jouer avec grand plaisir.

ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes et les 4 cartes d'aide alphabet ABCD.

Lisez bien « **LIBERTÉ !.. ÉGALITÉ !.. PARTAGE !..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : S'affronter en toutes lettres !

LE JEU : Les cartes sont mélangées. TOUTES LES CARTES SONT DISTRIBUÉES. Chacun fait une pile de ses cartes, sans les regarder.

L'**étoile** est la carte la plus forte, le **pétard** la plus faible. Entre les deux, les lettres sont **de plus en plus fortes de A à Z**.

Les joueurs retournent en même temps la première carte de leur pile. Celui qui a retourné la plus forte carte remporte le pli, qu'il met sous sa pile. Si certains joueurs ont retourné la même carte, il y a **bataille** ! Chacun de ces joueurs pose une deuxième carte, face cachée, sur sa carte, puis une troisième, face visible. Il peut y avoir plusieurs fois de suite bataille. Pour finir, celui qui a la plus forte carte parmi TOUS les joueurs remporte le pli. Certains joueront toutes leurs cartes avant les autres et attendront que les autres terminent.

On joue tant que deux joueurs au moins ont des cartes.

LE GAGNANT est celui qui a remporté toutes les cartes.

COMPOSIX

En anglais : COMPOSIX

Christine Larquetout - 2 à 8 joueurs



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes, les cartes d'aide restent dans la boîte.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Composer des phrases sur une portée de cinq lignes.

LE JEU : Les cartes sont mélangées, chacun en reçoit 7, et en fait une pile faces cachées. Le reste forme la pioche. La première carte de la pioche est retournée au centre de la table. Si c'est un pétard, il retourne dans la pioche, et on retourne une autre carte.
Par exemple : T

Le plus jeune retourne sa 1ère carte et la pose à droite ou à gauche de la 1ère, selon son inspiration.
Par exemple : T O



Ensuite il annonce une **phrase complète de 2 mots**. Le premier mot contient la première lettre, le deuxième mot, la deuxième lettre.
« ArrêTez tOut ! »

Le suivant pose une 3ème lettre, à droite ou à gauche des lettres posées.
Il n'est pas obligé de garder les mots déjà proposés.
Et annonce **une phrase de 3 mots :**
Par exemple : T O M
« Ta pOule aiMe !? »

étoile ? remplace toutes les lettres. Et fait rejouer : après avoir dit un mot on retourne une nouvelle carte !

voyelle ? fait rejouer : après avoir dit un mot on retourne une nouvelle carte !

pétard ? c'est fourbe ! On l'offre à qui on veut, mais celui qui reçoit ce pétard le remet dans la pioche et pioche une carte qu'il ajoute à sa main. Et après ce petit coup bas, on rejoue en retournant à nouveau une carte !

Erreur ? Pas de pénalité, on cherche un autre mot.

Les joueurs continuent à poser des cartes. Les cartes posées ne sont ni déplacées ni espacées.

La phrase arrive à 7 lettres ? Ou 5 pour débiter. Les joueurs peuvent sans fin l'augmenter ou en démarrer une autre. Phrase d'une seule carte qui sera forcément un verbe. En dessous de la première :

par exemple : E
« PlongE ! »



À chaque fois qu'une phrase arrive à 5 ou 7 lettres selon le niveau de jeu choisi, une autre phrase peut être démarrée.

Panne d'inspiration ? Le premier qui a une idée lance un **chrono**. À zéro si Didier n'a pas trouvé, Anais donne son mot, Didier reçoit une lettre de la pioche et passe son tour.

Personne ne trouve ? Pas de pénalité, la carte est glissée dans la pioche, on passe au joueur suivant.

Un joueur pose sa dernière carte sans sécher ? Il remporte toutes les cartes posées, fin du premier tour. Les cartes restées en main sont mélangées à la pioche, distribuées, etc.

On joue tant qu'on peut distribuer 7 cartes à chacun. Si la pioche est terminée avant la fin de la partie, la dernière carte posée remplace le dessus de la pioche.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de cartes.

CORSIX

En anglais : UNSCRUPULIX



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes, les cartes d'aide restent dans la boîte.

Lisez bien « **LIBERTÉ !.. ÉGALITÉ !.. PARTAGE !..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : S'affronter... sans aucun scrupule !

LE JEU : Les cartes sont mélangées. Toutes les cartes sont distribuées, peu importe si certains ont une carte en plus. Chacun fait une pile de ses cartes, sans les regarder.

Le plus jeune retourne une carte au centre des joueurs, le joueur suivant retourne une carte par-dessus, et chaque joueur à son tour fait de même, une pile de cartes se forme.

CARTES SPÉCIALES : pétard ?

Le joueur donne 1 carte à chaque joueur, carte gardée avec les gains sans être rejouée, puis il glisse le pétard sous la pile centrale, puis il passe son tour.

étoile : le suivant retourne et empile lentement **et l'une après l'autre 4 cartes** sur la pile centrale..

Z : le suivant retourne et empile lentement **3 cartes**.

A : le suivant retourne et empile lentement **2 cartes**.

Une fois les 4, 3, ou 2 cartes retournées, le joueur qui avait retourné étoile, Z, ou A, a gagné car il a reçu les cartes demandées, alors il remporte la pile toute entière !

Si le joueur **qui devait retourner 4, 3, ou 2 cartes, retourne une carte spéciale :** étoile, Z ou A, alors c'est le joueur suivant **qui retourne 4, 3, ou 2 cartes**.

Si le joueur **qui devait retourner 4, 3, ou 2 cartes, retourne un pétard,** il donne lui-même une carte à chacun.

Et ainsi de suite : chaque fois qu'une carte spéciale est retournée elle annule les effets de la précédente carte spéciale, le joueur suivant prend la main.

FORMULES SPÉCIALES ?

Si un joueur retourne, même après une CARTE spéciale :

1/ Soit une **paire** (2 lettres identiques quelle que soit la couleur de la lettre, 2 étoiles, ou 2 pétards).

2/ Soit une **suite** (2 lettres se suivant dans l'alphabet, ex MN ou NM).

3/ Soit **un sandwich de lettres** (PEP, MOM...).

ALORS le premier qui crie « **TOUTILIX !** » avant que la formule spéciale soit couverte remporte la pile.

Jouer une, deux, ou trois formules spéciales uniquement si les débutants sont d'accord.

Celui qui vient de gagner retourne une nouvelle carte et le jeu continue, chaque carte posée couvrant la précédente. Ceux qui n'ont plus de cartes attendent que les autres terminent... Mais ils peuvent continuer à gagner avec les formules spéciales !

On joue tant que 2 joueurs au moins ont des cartes en main.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de cartes.

CROTDEBIX

En anglais : GOATDROPIX

Christine Larquetout - 2 à 4 joueurs



ON JOUE AVEC : 2 alphabets, un rose et un bleu, 7 étoiles, 3 pétards. Les 4 cartes d'aide alphabet ABCD et les cartes CROTDEBIX (cartes pour main à 6 ou 8 cartes selon le nombre de cartes distribuées) seront à disposition, visibles par tous les joueurs.

Lisez bien « **LIBERTÉ !.. ÉGALITÉ !.. PARTAGE !..** » avant de lire la règle de ce jeu.

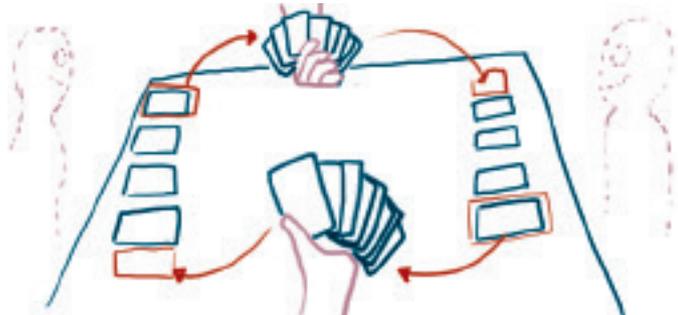
BUT DU JEU : Combiner des lettres au milieu des biquettes !

Les probabilités des combinaisons ont été vérifiées par Alain Brobecker, auteur de Cubissimo !

<http://abrobecker.free.fr/jeux/index.htm>

LE JEU : Toutes les lettres de **A à L** sont mélangées et distribuées. Chacun regarde ses cartes. Les lettres de M à Z, les étoiles, les pétards, sont mélangés et forment une pioche de points, donc face cachée.

Partie à 2 joueurs ? Chacun des 2 reçoit 8 cartes et on distribue 4 cartes, face cachée, à 2 mini joueurs invisibles qui se contentent du rôle de relais. **Voir plus loin.**



Tour de jeu joué en 3 temps par tous les joueurs en même temps :

1er temps : Chercher dans son jeu les cartes d'une combinaison figurant sur la carte CROTDEBIX, selon les règles décrites plus loin. Si possible annoncer une combinaison en lançant « **CROTDEBIX !** ». Montrer chacun sa combinaison. Le joueur avec la combinaison la plus forte gagne. Dans le sens des aiguilles d'une montre chaque perdant pioche une carte de points.

2ème temps : Si personne n'a lancé « **CROTDEBIX !** » passer, face cachée, une carte de son jeu au joueur suivant, donc à notre gauche.

À 2 joueurs : Pierre passe à la main droite de Béa et Marie passe à la main droite de Bob..

3ème temps : Ramasser la carte que vient de nous passer le joueur précédent.

TOUTILIX est une marque déposée française.
www.toutilix.fr



Mise en page et illustrations de Bony.
laviedebony.blogspot.com



À 2 joueurs : Marie pioche la carte de la main gauche de Béa en même temps que Pierre pioche la carte de la main gauche de Bob. Piocher toujours la carte la plus proche de vous !

Pour une partie corsée : Dès qu'un joueur pose la carte qu'il veut passer au voisin, plus personne ne peut annoncer de formule, tout le monde se passe une carte.

Renouveler les 3 temps jusqu'à ce qu'un joueur lance « **CROTDEBIX !** » .

Les combinaisons sur la carte CROTDEBIX vont de la plus faible à la plus forte.

À 2 et 3 joueurs : Utiliser la carte CROTDEBIX main de 8 cartes.

À 4 joueurs : Utiliser la carte CROTDEBIX main de 6 cartes.

Chaque suite doit être composée de lettres de la même couleur, mais plusieurs suites peuvent être de couleurs différentes.

Par exemple pour 2 suites de 3 : **CDE +JKL** ou **CDE+JKL** ou **CDE+JKL** ou **CDE+JKL** sont acceptés.

À lettres égales le rose l'emporte : **BCD** l'emporte sur **BCD**.

À couleurs égales, une combinaison l'emporte quand elle est plus loin dans l'alphabet : **HIJ** l'emporte sur **CDE**.

On regarde d'abord la formule, puis la couleur, puis le rang dans l'alphabet.

LES POINTS DE LA PIOCHE :

étoile : - 5 crotdebix.

pétard : + 5 crotdebix.

consonne : + 1 crotdebix.

voyelle : 0 crotte de bix ! Elle est le vent et emporte dans la boîte les consonnes et pétards que le joueur avait peut-être. Elle lui laisse les étoiles !

On joue jusqu'à la fin de la pioche.

LE GAGNANT est celui qui a le moins de crotdebix.

DAGOBÉRIX

En anglais : BACKWARDIX

Christine Larquetout - 2 à 4 joueurs



ON JOUE AVEC : Toutes les lettres. Papier et crayon pour noter les points.

Lisez bien « **LIBERTÉ !.. ÉGALITÉ !.. PARTAGE !..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Deviner des mots à rebrousse-carte !

LE JEU : Les cartes sont mélangées, puis étalées en vrac et faces visibles.

Le plus jeune joueur pense à un mot. Il peut bien sûr le chercher dans un livre ou n'importe où ailleurs. Peu importe le nombre de lettres. Par exemple : « dauphin » et prend les lettres pour l'écrire, en demandant aux autres de ne pas regarder. Puis il écrit le mot faces cachées, à l'endroit pour les joueurs en face de lui :

D A U P H I N

Il retourne ensuite la dernière carte, sur place : N. Chaque joueur propose 1 mot : « poussin ! patelin ! Napoléon ! »

Bienvenue à toutes les propositions, même si le nombre de lettres n'est pas le bon, les mots jaillissent !

Si personne ne trouve, la lettre précédente est retournée sur place, et ainsi de suite, jusqu'à ce que le mot soit découvert par un joueur qui marque 1 point.

C'est au tour du suivant : il pense à un mot, l'écrit avec les cartes, etc.

On joue jusqu'à ce que chacun ait fait deviner un mot. Ce jeu rapide est volontiers joué plusieurs fois.

LE GAGNANT est celui qui a marqué le plus de points.



Particularité : Ce jeu nécessite par moments un silence total pendant lequel les joueurs communiquent par signes !



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes, les cartes d'aide restent dans la boîte. Papier et crayon pour noter les points.

Lisez bien « **LIBERTÉ !.. ÉGALITÉ !.. PARTAGE !..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Se souvenir de suites de syllabes, de suites de mots, puis de phrases.

LE JEU se joue en 3 manches.

MANCHE SYLLABES : Deux pioches face cachée sont posées au centre des joueurs. Chacune a été mélangée. Une pioche faite de toutes les voyelles, 3 étoiles, 1 pétard, et une autre de toutes les consonnes, 4 étoiles, 2 pétards.

Le plus jeune retourne la 1ère des consonnes. Par exemple P. Et pose cette lettre entre les 2 pioches. Le joueur suivant retourne la 1ère carte de l'autre pioche. Par exemple O. Et pose le O sur le P en le couvrant complètement. Tout le monde garde en mémoire la syllabe PO. Le joueur suivant pose une consonne, le suivant une voyelle, etc.

Si un joueur retourne une **étoile**, il gagne toutes les cartes posées et l'étoile et les met de côté.

Si un joueur retourne un **pétard**, il donne une carte à chaque joueur s'il en a déjà gagné. Le pétard est glissé sous la pile, le jeu continue, la suite de lettres s'allonge.

Les joueurs communiquent par signes. Besoin d'une seconde de pause avant l'ajout d'une lettre ? Un signe de la main. D'accord pour continuer ? Un signe de la main. Quand un joueur renonce, il se « pose ».

En silence, il pose la paume d'une de ses mains sur le dos de son autre main. Si certains préfèrent continuer, les « posés » attendent la fin du tour sans jouer.

Quand tous se sont posés, sauf un, celui-ci a le choix : Se poser et énoncer la suite de syllabes ou rester seul à ajouter des cartes et se poser et énoncer plus tard.

Pendant que le joueur énonce lentement la suite :

De syllabes « PO, ZI, BI, NE, CA, etc. »

On étale une à une les cartes en commençant par la 1ère posée et on vérifie.

Bonne réponse ? Le joueur gagne les cartes et les met de côté.

Erreur ? Les autres se les partagent. Celles en trop retournent dans les pioches.

La manche continue jusqu'à la fin des voyelles.

MANCHE MOTS : Toutes les cartes sont distribuées, en nombre égal pour chaque joueur. Les cartes en trop sont écartées. Chacun fait une pile de ses cartes, sans les regarder. Le plus jeune retourne sa 1ère carte et la pose au centre de la table.

Par exemple V.

Chacun pense à un **mot** qui contient cette lettre. Par exemple « aVion ».

Le suivant retourne sa 1ère carte sur le V et le couvre complètement.

Chacun pense à un 2ème mot, qui contient la 2ème lettre, et garde en mémoire les deux mots dans l'ordre. Le joueur suivant pose une lettre, etc. « Avion, livre, rêve, plage, nage, etc. ».

LA SUITE DE MOTS NE DOIT PAS ÊTRE UNE PHRASE, mais rien n'interdit de faire une suite de mots ayant pour soi-même un lien, qui aide à s'en souvenir ! La manche continue jusqu'à la fin des cartes.

MANCHE PHRASE : Elle est jouée comme celle des mots. Chacun pense à un mot qui contient la lettre posée. Cette fois chacun pense à une unique phrase qui s'allonge. La manche continue jusqu'à la fin des cartes.

On joue les 3 manches.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de cartes.

FAMILIX

En anglais : FAMILIX



Particularité : Les débutants peuvent jouer en montrant les lettres au lieu de les nommer.

ON JOUE AVEC : 1 alphabet, 1 pétard, 1 étoile OU 2 alphabets, 2 étoiles, 2 pétards pour corser la partie. Et les 4 cartes d'aide alphabet ABCD.

Une carte alphabet montre les 7 familles de lettres : « famille ABCD », « famille EFGH »... « famille YZ pétard étoile ».

Une autre fois, on peut jouer avec les cartes BCDE (mauve), CDEF (bleue) ou DEFG (jaune) pour varier les plaisirs !



Lisez bien « **LIBERTÉ !.. ÉGALITÉ !.. PARTAGE !..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Réunir des familles de lettres, étoiles et pétards.

LE JEU : Les cartes sont mélangées. On distribue différemment selon le nombre de joueurs : à 2 joueurs : 7 cartes, à 3 : 6 cartes, à 4 : 5 cartes, à 5 : 4 cartes et à 6 : 3 cartes.

Chacun regarde ses cartes. Le reste forme la pioche.

Le plus jeune choisit un joueur à qui demander une carte pour former une famille, dans une famille dans laquelle il possède au moins une carte :

« Cécile ! dans la famille **YZ pétard étoile**, je voudrais le **Y** »...

Quand on joue avec 2 alphabets, 2 pétards, et 2 étoiles, les familles de lettres doivent être de la même couleur.

« Cécile ! dans la famille **YZ pétard étoile**, je voudrais le **Y bleu** »...

On lui donne ? Alors il rejoue. Sinon on lui répond « pioche ! ».

Bonne pioche ? Il la montre et rejoue. S'il a formé une famille, il la pose devant lui et rejoue. Quand il ne pioche pas la carte demandée, c'est au suivant de jouer. Et ainsi de suite. On peut bien sûr bluffer et demander une carte que l'on possède pour faire croire qu'on ne l'a pas. On ne peut pas redemander une carte que l'on vient juste de donner. Mais on peut le faire dès qu'on a demandé une autre carte.

On joue tant que les joueurs ont des cartes.
LE GAGNANT est celui qui a réuni le plus de familles.

FRAZRIGOLIX

En anglais : HILAFRASIX

Christine Larquetout - 2 à 8 joueurs



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes, les cartes d'aide restent dans la boîte.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Composer des envolées de phrases sans fin.

LE JEU : Les cartes sont mélangées. TOUTES LES CARTES SONT DISTRIBUÉES. Chacun fait une pile de ses cartes sans les regarder. Le plus jeune retourne une carte au centre des joueurs. Chacun son tour, on pose une carte sur celle qui vient d'être posée, une pile se forme.

Si c'est une lettre, le premier joueur annonce un mot contenant cette lettre. Par exemple avec F : « parfaitement ».

C'est le premier mot d'une phrase qui ne se termine que quand un joueur la gagne.

Le joueur suivant retourne une carte, la pose sur la première, et annonce le deuxième mot de la phrase. La phrase s'allonge, s'allonge, s'allonge... on décolle vers l'imaginaire !

QUATRE façons de gagner toutes les cartes posées :

Poser une étoile ? Celui qui en retourne une gagne.

Poser un pétard ? Le joueur suivant gagne.

Panne d'inspiration ? Le premier qui lance un chrono gagne si le joueur sèche.

Tout le monde sèche ? Le joueur précédant celui qui est en panne gagne.

À chaque fois qu'un joueur gagne il ramasse toutes les cartes jouées, il prend la main et redémarre une phrase, s'il a encore des cartes. Sinon c'est au suivant de retourner une carte.

Erreur ? Pas de pénalité, on cherche un autre mot.

On joue tant qu'un joueur a des cartes en main, même s'il est le seul à retourner des cartes, les autres peuvent lancer des chronos.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de cartes.

FRONTIBIX

En anglais : FOREHEADIX

Roberto Fraga - 2 à 6 joueurs



Particularité : Le jeu procède par défis 2 à 2, quel que soit le nombre de joueurs.

ON JOUE AVEC : Les deux alphabets : un rose, un bleu, et les 3 pétards.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Trouver des mots à partir d'1 ou 2 lettres posées sur le front des joueurs.

LE JEU : Les cartes sont mélangées et forment une pioche face cachée.

1/ Le plus jeune pioche une carte sans la regarder et la pose face cachée devant le joueur qu'il veut défier. Puis il en pose une de la même façon devant lui. Ensuite, en même temps, et sans la regarder, chacun pose sa carte sur son front, où il la tient face visible.



Exemple : Si Roberto tient un **L** sur son front, il ne sait pas ce que c'est... mais Florence le voit ! Florence pose un **R** sur son front... et Roberto le voit !

2/ Chacun dit **immédiatement** un mot qui commence par la lettre de l'autre.
Exemple : Roberto crie « **REVOLVER !** » et Florence, en même temps « **LIMONADE !** ».

3/ Le premier qui trouve un mot qui contient les deux lettres remporte les 2 cartes.
Roberto est plus rapide et crie « **PRALINE !** », qui contient **R** et **L**.

Le gagnant lance alors un défi à un autre joueur, sauf à 2 joueurs bien sûr. Et ainsi de suite.

Si un seul joueur pose un pétard sur son front, il gagne d'office les 2 cartes !

Et si :

Roberto, pour quelque raison que ce soit, ne connaît pas cette lettre ou ne trouve pas de mot pour cette lettre ?

Aucun des deux ne trouve un mot contenant les 2 lettres ?

Roberto et Florence ont **chacun un pétard** sur le front ?

Roberto et Florence crient en même temps le mot avec les 2 lettres ?

Un joueur s'est trompé ?

Alors les 2 cartes sont reposées, les joueurs rejouent et le gagnant gagne ces 2 cartes en prime !

Enfin, si un débutant sèche : « Mais ça commence par quoi mon mot ? » On lui cherche vite un mot plus facile !

On joue jusqu'à la fin de la pioche.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de cartes.

GRANZIEUFERMIX

En anglais : BIGEYESHUTIX

Christine Larquetout - 2 à 5 joueurs



ON JOUE AVEC : 7 étoiles, 3 pétards, 28 voyelles : toutes les roses, bleues et jaunes, et en violet 2 A, 2 E et 2 O.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Réunir des paires de cartes, les yeux souvent fermés... ou pas !

Particularité : Ce jeu est l'extension du jeu Zieufermix.

LE JEU : Les cartes sont mélangées et étalées en vrac, faces cachées.

Chacun choisit son **niveau de jeu** pour toute la partie.

niveau 1 : On joue toujours les yeux ouverts !

niveau 2 : On est prêt à plonger et à **jouer son tour les yeux fermés dès qu'on voit une étoile !**

Le plus jeune commence et retourne **face visible** une carte, puis une autre, car il cherche à rassembler une paire.

C'est un pétard ? On retourne le **pétard** face cachée PUIS on l'échange avec une autre carte face cachée de son choix, et on passe son tour.



C'est une lettre ?

On retourne une deuxième carte pour faire une **paire de couleurs** : Une jaune avec une jaune, une violette avec une violette, mais attention : une rose avec une bleue.

On trouve une paire ? On la pose près de soi face cachée. Si les deux cartes sont aussi les **mêmes lettres**, on gagne **en prime une consonne** restée dans la boîte. Ensuite c'est au suivant de jouer.

Pour une **partie encore plus corsée** : toutes les paires sont obligatoirement les mêmes lettres ! 2 A jaunes, par exemple. Donc pas de consonnes bonus.

C'est une étoile ?

niveau 1 : Après chaque **étoile**, Paulo retourne face cachée toutes les cartes visibles. C'est-à-dire l'étoile, et la lettre éventuellement retournée avant l'étoile, car on cherche des paires de couleurs. Ensuite il rejoue : en retournant une carte, puis une autre, pour trouver une paire de couleurs.

niveau 2 : Après chaque étoile, Julie ferme instantanément les yeux ! Elle ne voit rien. Donc ce sont les autres qui retournent à l'envers les cartes qu'elle avait retournées à l'endroit. Ensuite Julie joue jusqu'à la fin de son tour les yeux fermés. Elle ouvre les yeux juste une microseconde pour VOIR TRÈS RAPIDEMENT chaque carte qu'elle vient de retourner !

On joue jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 10 cartes sur la table : 3 pétards et 7 étoiles.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de cartes.

HYPER SPEEDIX

En anglais : HYPERSPEEDIX

Roberto Fraga - 2 à 6 joueurs



ON JOUE AVEC : Les deux alphabets : un rose, un bleu, et les 7 étoiles.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Trouver vite des mots avec et sans certaines lettres.

LE JEU : Les cartes sont mélangées. TOUTES LES CARTES SONT DISTRIBUÉES. Chacun en fait une pioche face cachée.

Le plus jeune retourne rapidement sa 1ère carte au centre des joueurs, vers les autres pour que tous la voient en même temps. Le joueur suivant retourne une deuxième carte, le joueur suivant retourne une troisième carte. À deux joueurs, c'est le premier qui retourne la 3ème carte.

Il y a toujours exactement 3 piles de cartes, quel que soit le nombre de joueurs.

OPTIONS MINI OU MAXI : On peut jouer plus facile en ne faisant que DEUX piles de cartes, ou plus difficile en faisant QUATRE piles de cartes !

Le premier qui lance un mot qui contient **les lettres BLEUES mais pas les ROSES** remporte toutes les cartes ! Il en fait une pile, faces visibles, ce sont ses points. Et il rejoue en retournant une carte. Les deux joueurs suivant aussi.

Personne ne trouve au bout de 10 secondes ? Égalité ? Erreur ? Le joueur suivant joue une carte sur la carte de son choix.

Uniquement des lettres ROSES ? Il faut trouver un mot qui ne contient aucune de ces lettres !

Deux lettres identiques ?

Le premier à crier « **TOUTILIX !** » gagne toutes les cartes posées et rejoue.

étoile ? Le premier à taper sur la table gagne toutes les cartes posées et rejoue.

On joue tant qu'on a TOUS des cartes à poser.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de cartes.

JACKPOTIX

En anglais : JACKPOTIX



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes, les cartes d'aide restent dans la boîte.

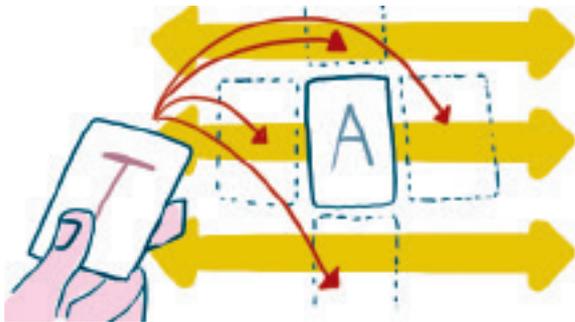
Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Écrire des mots à la recherche du Jackpot !

LE JEU : Les cartes sont mélangées, chacun en reçoit 7 et les regarde. Le reste forme la pioche. Le plus jeune pose 1 carte face visible au centre de la table.

Par exemple A, et dit un mot contenant A : « cAdeau ».

Le joueur suivant pose une de ses cartes, soit juste avant, soit juste après, soit au-dessus, soit au-dessous de celle déjà posée, selon son inspiration par exemple T.



Et dit un mot contenant soit seulement la lettre qu'il vient de poser, si elle est seule, soit la lettre qu'il vient de poser ainsi que celle(s) éventuellement posée(s) sur la même ligne. En continuant le mot donné par le joueur précédent ou en proposant un autre mot.

Par exemple avec AT : « chÂTeau ».

Chacun pose à son tour une carte et des mots apparaissent :

ATE ... « tÂTer » LATE... « pLATEforme »...

pétard ? Bloque un emplacement. Posé avant ou après une lettre, il empêche toute extension de ce côté et toute possibilité de ramasser le mot.

étoile ? Remplace toutes les lettres. Libère un emplacement bloqué par un pétard. Le joueur pose l'étoile sur le pétard, remporte les deux cartes, et rejoue.

Les cartes posées ne sont ni déplacées ni espacées. Les mots sont écrits horizontalement.

Comment et quand remporter des cartes ?

Si la lettre que l'on pose termine un **mot de 3 lettres**. On peut choisir de laisser le mot se prolonger ou le ramasser.

Si la lettre que l'on pose termine un mot de **4 lettres ou plus**, on peut choisir de laisser le mot se prolonger ou le ramasser. La pioche offre alors 1 prime d'autant de cartes que de lettres du mot.

Si le mot ne peut se prolonger ni à gauche ni à droite : JACKPOT ! On ramasse le mot ! On gagne autant de cartes que de lettres du mot et 1 prime supplémentaire de 10 cartes !

5 mots au maximum seront écrits : Le mot de départ au centre + 2 mots au-dessus de lui + 2 mots au-dessous.

Un joueur pose sa dernière carte ? Il en reçoit aussitôt 7.

Un joueur ne peut jouer aucune de ses cartes ? Il pioche, joue si possible, ou garde la carte piochée et passe.

Tous les joueurs passent ? Toutes les cartes posées sont mélangées à la pioche, 7 cartes sont à nouveau distribuées à chacun et le jeu continue.

On joue tant qu'on peut poser des lettres.

À la fin de la pioche, les joueurs continuent pour poser toutes les cartes qui peuvent l'être... **et si un joueur parvient à poser toutes ses cartes, il gagne toutes les cartes posées !!**

Chacun compte ses points :

lettre : 1 point étoile : 5 points pétard : - 1 point

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de points.



Particularité : Les débutants sont les bienvenus !

ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes, les cartes d'aide restent dans la boîte.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Choper LE LA. PI LE PO ! PO ? WI ! PI SI LE PO PU LE PI PI ? HA ! HA !

LE JEU : Les cartes sont mélangées. TOUTES LES CARTES SONT DISTRIBUÉES. Chacun fait de ses cartes une pile face cachée. Le plus jeune retourne sa première carte au centre de la table. Par exemple P. Le suivant retourne vite une carte et couvre rapidement la carte posée. Par exemple O.

Si les deux cartes forment une syllabe « consonne-voyelle », la consonne posée en 1er : par exemple P couvert par O, **le premier joueur qui dit la syllabe, ici « PO », gagne toutes les cartes posées.**

Égalité ou erreur ? Personne ne gagne, le jeu continue.

étoile ? Celui qui la pose gagne toutes les cartes posées et l'étoile.

pétard ? Celui qui l'a posé donne une carte de sa pile à chacun, le pétard est glissé sous la pile de cartes.

On joue jusqu'à la dernière carte.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de cartes.

MÉFOUILLIX

En anglais : WORDMESSIX

Christine Larquetout - 2 à 5 joueurs



ON JOUE AVEC : Toutes les lettres. Papier et crayon pour noter les points.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Retrouver dans un fouillis de lettres face cachée, et dans l'ordre, les lettres de mots.

LE JEU : Les cartes sont mélangées, toutes les lettres sont étalées en vrac faces visibles au centre de la table.

Chaque joueur pioche les lettres d'un mot de 5 lettres de son choix et le montre aux autres. Le reste du jeu est écarté.

Tous les mots sont ensuite mélangés et étalés en vrac, faces cachées. Le plus jeune découvre la carte de son choix, laisse à tous le temps de la mémoriser, puis la retourne sur place.

Le joueur suivant retourne à son tour une carte, face visible puis cachée.

Le jeu continue, jusqu'à ce qu'un joueur soit prêt : après avoir découvert ET retourné face cachée une carte, il tente de retrouver son mot en entier dans l'ordre. S'il y parvient, il le ramasse et a le droit de rejouer, pour chercher les autres mots.

Une fois les mots tous découverts, le tour suivant est joué. On mélange les cartes et on les étale à nouveau en vrac, en changeant le nombre de lettres si les débutants le souhaitent.

On joue autant de tours que de joueurs.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de mots.

MOINZIX

En anglais : DETECTIX

Christine Larquetout - 2 à 4 joueurs



On joue avec : 1 alphabet (rose ou bleu).

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

But du jeu : Débusquer la lettre absente !

LE JEU : Dans l'alphabet mélangé en vrac face cachées, le plus jeune pioche une carte, et l'écarte sans que personne ne la regarde. Le reste est disposé au centre des joueurs, **FACES VISIBLES**, en vrac OU par lignes de 5 lettres, au choix du plus jeune. Ceci fait, le top départ est lancé. Le premier qui trouve le nom de la lettre qui manque lance : « **TOUTILIX !** » et donne ensuite son résultat.

Bonne réponse ? Il gagne la carte, qu'il garde, face cachée.

Erreur ? Les lettres non gagnées sont mélangées ; chacun des autres joueurs en pioche une, qu'il gagne, montre, et retourne près de lui face cachée. On recommence à étaler les cartes. Et ainsi de suite.

On joue tant qu'il reste des cartes.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de lettres.

PAFLEMIX

En anglais : THINKQUIX

Fabien Bleuze, Yves Hirschfeld - 2 à 8 joueurs



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes, les cartes d'aide restent dans la boîte.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Se débarrasser de ses cartes rapidement en composant une histoire dont on se souviendra !

LE JEU : Les cartes sont mélangées, chacun en reçoit 5 et les regarde. Le reste forme une pioche, posée loin du centre de la table.

Le plus jeune retourne rapidement la première carte de la pioche au centre de la table, vers les autres pour que tous puissent la voir en même temps. Si c'est un **pétard**, il le glisse sous la pioche, et retourne une autre carte. Très vite il dit le premier mot d'une **phrase**, commençant par cette lettre.

Ex : **F** « Fabien... »

Puis le plus rapide renchérit avec l'une de ses cartes pour continuer la phrase. Il pose sa carte **SUR** la première et annonce son mot.

Ex : **E** « et... »

A tout moment, les joueurs posent des cartes, une à une, **sur celle qui vient d'être posée**, en disant un mot. Une pile se forme petit à petit.

Ex : **Y** « Yves... » **S** « sont... »

pétard : Dès qu'un joueur en pose un, chaque joueur passe immédiatement toutes ses cartes au joueur sur sa gauche !

étoile : Sert de point final et permet de conclure une phrase. Une autre phrase est commencée immédiatement, qui continue l'histoire.

Un joueur sèche ? il peut piocher une carte pour relancer son jeu.

Le premier à terminer ses cartes ramasse la pile de cartes.

Ce seront ses points (un point pour chaque carte) **à condition** de les valider en se souvenant des mots !

Le joueur retourne alors la pile de cartes face cachée.

Puis il énonce l'histoire... mot à mot... lentement... en donnant chaque mot **avant** de retourner chaque carte.

Un autre joueur peut contester en proposant un autre mot à la place **AVANT** que la carte ne soit retournée.

Celui qui a **donné le bon mot remporte la carte.**

Personne ne s'en souvient ? Cette carte est glissée sous la pioche, et le joueur continue à retourner les cartes jusqu'à la fin de cette pile.

Fin du premier tour.

Chacun garde ses cartes remportées. **Toutes les autres sont mélangées.**

Et on recommence ! Chacun reçoit 5 cartes et une nouvelle histoire démarre...

On joue tant qu'on peut distribuer 5 cartes à chaque joueur.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de cartes.



Particularité : Les lecteurs débutants s'invitent avec grand plaisir avec l'aide des autres.

ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes, les cartes d'aide restent dans la boîte.
Papier et crayon pour écrire le mot si besoin.

Lisez bien « **LIBERTÉ !.. ÉGALITÉ !.. PARTAGE !..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Se débarrasser ses cartes... en mentant parfois joyeusement pour y parvenir !

LE JEU : Les cartes sont mélangées, TOUTES LES CARTES SONT DISTRIBUÉES. Chacun regarde ses cartes.

Le plus jeune dit un mot en posant une lettre de ce mot au centre de la table.

Par exemple **il pose un E face visible et dit : « Dans soleil y'a ça ! ».**

Le suivant joue en posant à côté une ou plusieurs cartes faces cachées supposées être dans ce mot, en disant, comme dans cet exemple : « Dans soleil y'a ça... pi ça... pi ça... pi aussi ça... et encore ça, tiens !! ».

Il peut poser plusieurs étoiles... plusieurs fois la même lettre... et même poser toutes ses cartes !

Les autres joueurs vont le croire et continuer à poser des cartes chacun leur tour... ou l'accuser : « menteur ! menteuse ! »

Il faut accuser AVANT que le suivant joue. Alors l'accusé retourne ses cartes, une à une lentement pour faire durer le suspense !

Le joueur accusé avait menti ? Il ramasse toutes les cartes posées. Sinon c'est l'accusateur qui ramasse

toutes les cartes posées. Les cartes ramassées ne sont pas rejouées.

Fin du premier tour.

Le joueur suivant lance le tour suivant. Les tours sont tous joués de la même manière.

pétard ? Posé seul et face visible en disant « Bam ! », il oblige le joueur suivant à ramasser toutes les cartes posées !

étoile ? Remplace toutes les lettres. Donc avec elle on ne ment jamais !

Si pour terminer ses cartes un joueur pose une étoile ou un pétard, avec ou sans autres cartes, il ramasse d'office toute la pile déjà posée.

On joue tant que tout le monde a des cartes. Dès qu'un joueur pose sa dernière carte, les autres joueurs ajoutent les cartes qui leur restent en main aux cartes ramassées.

LE GAGNANT est celui qui a le moins de cartes.

Comment aider un joueur qui ne sait pas lire :

Il choisit son mot, par exemple « tigre ! » On le lui écrit en grosses lettres bien lisibles TIGRE.

Il jouera comme tout le monde, simplement en regardant le mot écrit, puis regardant dans son jeu s'il y trouve des lettres...

et en choisissant aussi parfois de mentir !! On lui écrit aussi les mots des autres joueurs.

Ceci donne accès joyeusement à un jeu de lettres et mots à des lecteurs débutants vraiment de tous âges et profils.

PITCHIX

En anglais : FLICKIX



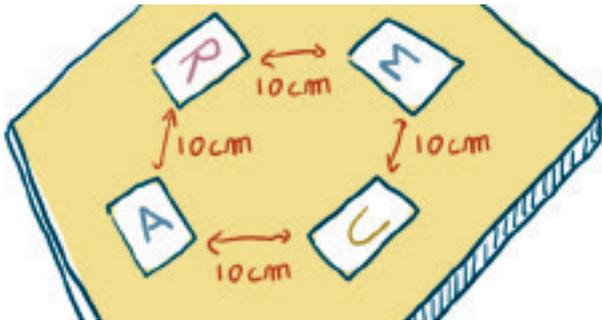
Particularité : C'est un jeu d'adresse qui se joue debout ! Et plus on invite des débutants avec les initiés, plus le niveau de jeu monte car au niveau 1 la victoire des débutants est possible !

ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes, les cartes d'aide restent dans la boîte.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Viser des lettres et les attraper !.. pour dire leur nom ou écrire des mots.

LE JEU : Les cartes sont mélangées, chacun en reçoit 3 et les regarde. Le reste forme la pioche, posée loin du centre de la table. Les quatre premières cartes de la pioche sont retournées au centre de la table à égale distance de tous les joueurs et à 10 cm l'une de l'autre. Les joueurs sont debout autour de la table et se déplaceront au fil de la partie comme dans une partie de billard.



Chacun choisit son **niveau de jeu minimum** pour toute la partie.

Niveau 1 : **dire le nom de lettres...** ou écrire un mot si on veut !

Niveau 2 : **écrire des mots d'au moins 2 lettres.**

Niveau 3 : **écrire des mots d'au moins 3 lettres.**

étoile : Remplace en permanence toutes les lettres. **Une au maximum** par mot.

pétard : Ne peut pas être utilisé dans un mot.

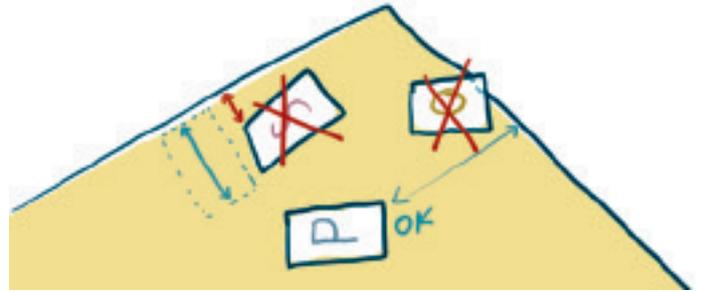
1ER TEMPS : VISER.

Le plus jeune choisit l'une des cartes de sa main et s'installe où il veut pour la poser au bord de la table, face visible, la laissant dépasser un peu de la table. Il vise une carte au centre, donne une petite tape horizontale à sa carte, et hop !.. Elle glisse vers cette carte au centre de la table !

Sa carte touche une ou plusieurs cartes ? Le joueur gagne sa carte et celles touchées par sa carte, il les ajoute toutes à sa main et joue le 2ème temps.

Sa carte ne touche aucune carte ? Le joueur laisse sa carte sur la table et passe son tour.

Sa carte est sortie de la table, ou arrive trop près du bord ? Le joueur reprend sa carte et passe son tour.



2EME TEMPS : POSER ET DIRE.

avec les lettres de sa main, un joueur peut s'il le souhaite poser près de lui comme des gains :
s'il joue au niveau 1 : une lettre dont il dit le nom.
s'il joue aux niveaux 2 et 3 : un mot de 2 ou 3 lettres au moins qu'il lit et rassemble en une pile.

une prime prélevée dans la pioche complète aussitôt la pile du mot posé s'il est long :

Mot de 5 lettres : 1 carte

Mot de 6 lettres : 3 cartes

Mot de 7 lettres et plus : 13 cartes !

poser et dire donne le droit de rejouer : recommencer au 1er temps et ainsi de suite.

chaque joueur quand c'est à son tour commence par le 1er temps.

Plus aucune carte sur la table ? Le joueur qui a ramassé les dernières cartes retourne quatre nouvelles cartes de la pioche au centre de la table, à égale distance de tous les joueurs et à 10 cm l'une de l'autre... et vise à nouveau une carte !

Un joueur n'a plus de cartes en main ? Il en pioche une aussitôt.

Un joueur touche au moins une carte avec un pétard, ou un joueur touche un pétard avec sa carte ?

Le pétard est mis sous la pioche. Le joueur gagne les cartes touchées plus une carte de la main de chaque joueur qui en a déjà gagné.

On joue jusqu'à la fin de la pioche.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de cartes.

QUADRIX

En anglais : QUADRIX

Christine Larquetout - 2 à 5 joueurs



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes , les cartes d'aide restent dans la boîte.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Cultiver un petit carré de phrases.

LE JEU : Les cartes sont mélangées, chacun en reçoit 7 cartes et en fait une pile faces cachées. Le reste forme la pioche.

Le plus jeune retourne sa 1ère carte, et la pose au centre de la table.

étoile ? remplace toutes les lettres. Et fait rejouer : après avoir dit un mot on retourne une nouvelle carte !

voyelle ? fait rejouer : après avoir dit un mot on retourne une nouvelle carte !

pétard ? c'est fourbe ! On l'offre à qui on veut, mais celui qui reçoit ce pétard le remet dans la pioche et pioche une carte qu'il ajoute à sa main. Et après ce petit coup bas, on rejoue en retournant à nouveau une carte !



lettre ? Le joueur annonce une phrase composée d'un unique verbe qui contient cette lettre. Par exemple avec **T** : « Goû**Te** ! »



Le joueur suivant retourne sa 1ère carte, la pose à droite de la première et annonce 1 phrase complète de 2 mots à partir de ces deux cartes. Il n'est pas obligé de garder le mot déjà proposé. Le 1er mot contient la 1ère lettre et le 2ème mot la 2ème lettre. Par exemple avec **T T** : « Arrê**Te**-**Toi** ! »



Le joueur suivant pose une 3ème lettre en dessous de la 1ère et annonce une phrase complète de 3 mots , à partir de ces 3 cartes et dans l'ordre. Par exemple avec **T T M**
« **Ton mo**T**eur **M**arche ?!** »



Le suivant pose une 4ème lettre en dessous de la 2ème et annonce une phrase complète de 4 mots à partir de ces 4 cartes et dans l'ordre. Par exemple avec **T T M A**
« **Vraiment**T** Tu **M**anges be**A**aucoup ! »**



Le suivant pose une 5ème lettre sur la 1ère qu'il recouvre et annonce une phrase de 4 mots, toujours dans l'ordre. Par exemple avec **S T M A**
« **François est**T** Moins m**A**lade. »**



Ensuite une 6ème lettre vient couvrir la 2ème lettre, en haut à droite et annonce une phrase de 4 mots toujours. Par exemple avec **S H M A** :
« **Vou**S** c**H**erchez **M**amie mainten**A**nt ?!** »

Et ainsi de suite. En reprenant ou pas les mots déjà dits !

Panne d'inspiration ? Sofia a une idée et lance un **chrono** ! À zéro, si Agnès n'a pas trouvé, Sofia donne son mot, Agnès reçoit 1 carte de la pioche et passe son tour.

Personne ne trouve ? Les cartes posées sont écartées. Le suivant démarre une autre phrase.

Erreur ? Pas de pénalité, on cherche un autre mot.

Un joueur pose sa dernière carte sans sécher ? Il remporte toutes les cartes posées. Fin du tour. Les cartes restées en main retournent à la pioche. On mélange, on distribue, etc.

On joue tant qu'on peut distribuer 7 cartes à chacun. Si la pioche est terminée avant la fin de la partie le dessous des piles remplace le dessus de la pioche.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de cartes.

RAMILIX

En anglais : RUMMYLIX



ON JOUE AVEC : 2 alphabets, un rose et un bleu, 7 étoiles, 3 pétards, les 4 cartes d'aide alphabet ABCD. La couleur des lettres ne compte pas. Papier et crayon pour noter les points.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Se débarrasser de ses lettres sous forme de suites.

LE JEU : Les cartes sont mélangées, chacun en reçoit 7 et les regarde sans les montrer. Le reste forme la pioche face cachée.

La 1ère carte est retournée à côté de la pioche, pour former la défausse.

Le jeu se fera en 3 TEMPS : 1/ Piocher 2/ Poser ou ramasser 3/ Se défausser.

PREMIER TOUR, LE PLUS JEUNE COMMENCE :

1/ Pioche la 1ère carte de la pioche ou la carte retournée.

2/ Pose si possible des cartes (voir plus loin quand et comment poser).

3/ Se défausse d'une carte, sur celle retournée à côté de la pioche.

QUAND ET COMMENT POSER ?

La 1ère fois il faut poser chez soi au moins 1 suite de 5 lettres ou 2 suites de 3 lettres

par exemple : **MNOPQ** ou **XYZAB** ou **GHI + KLM**

Ensuite, dans le même tour ou dans la suite de la partie, on peut poser plusieurs fois des cartes, et de deux façons :

- Une par une, en ajoutant une ou plusieurs cartes avant ou après des lettres posées.
- Groupées en suites de 3 cartes au moins.

Dès qu'on a commencé à poser devant soi on peut poser chez un autre s'il a déjà posé. Il est impossible de déplacer les cartes des autres.

étoile ? Remplace toutes les lettres.

PEUT-ON RAMASSER UNE ETOILE POSÉE ? Oui, chez soi et chez les autres Si on a déjà posé des cartes chez soi : Échanger l'étoile avec la lettre qu'elle représente, seulement si cette lettre vient de cartes en main. Cette étoile **DOIT** être aussitôt posée, peu importe chez qui.

pétard ? Bloque la carte à côté de laquelle il est posé. Un pétard de chaque côté d'une suite la bloque entièrement. On peut en poser chez soi. Le seul moyen de l'enlever est de poser dessus une étoile, pétard et étoile sont alors écartés.

à court de cartes ? Le joueur en reçoit 7 et continue à jouer.

Dès que la pioche est terminée la pile de défausse est retournée face cachée pour faire une nouvelle pioche.

On joue jusqu'à ce qu'un joueur pose sa dernière carte.

Ce joueur gagne tous les points restés dans les mains des autres.

lettre : 1 point étoile : 5 points pétard : 5 points

On joue autant de tours que de joueurs.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de points.



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes, les cartes d'aide restent dans la boîte.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Trouver **très rapidement** des mots à partir d'un nombre croissant de lettres !

LE JEU : Les cartes sont mélangées, **TOUTES LES CARTES SONT DISTRIBUÉES.** Chacun fait de ses cartes une pile **FACE CACHÉE.**

Le plus jeune retourne rapidement sa 1ère carte au centre des joueurs, vers les autres pour que tous la voient en même temps.

Le joueur suivant retourne une deuxième carte, le joueur suivant retourne une troisième carte.

À deux joueurs, c'est le premier qui retourne la 3ème carte.

LES CARTES SONT RETOURNEES EN VRAC ET NE SERONT PAS DEPLACÉES.

Ensuite tous cherchent en même temps un mot qui contient ces 3 lettres.

PENDANT TOUT LA PARTIE : Si tout le monde sèche avec les 3 premières cartes, elles sont écartées et on en retourne 3 autres exactement comme au début de la partie.

1/ Pour avoir le **DROIT DE DIRE** mon mot **JE DOIS AJOUTER UNE LETTRE** aux cartes sur la table.

Je le fais quand je veux : tout le monde se rue et joue en même temps !

Le mot que je dis doit contenir **TOUTES** les lettres retournées.

2/ Quand **J'AJOUTE UNE LETTRE** **JE DOIS DIRE** un mot.

Si je ne TROUVE PAS DE MOT tout le monde sourit largement et se tait... car c'est la **FIN DE CE TOUR** que j'ai perdu ! **DONC** je dois ramasser toutes les cartes et les garder **FACES CACHÉES** ce seront des points négatifs. Je suis **LE PERDANT !**

3/ **SI J'AI DIT UN MOT** **JE GAGNE MAIS SEULEMENT SI JE RAMASSE VITE** toutes les cartes, **OU SI JE DIS VITE** « **JE PRENDS !!!** » avant de ramasser les cartes. Je garde ces cartes **FACES VISIBLES** ce seront des points positifs. Je suis **LE GAGNANT !**

4/**JE PEUX AUSSI CHOISIR DE NE PAS RAMASSER** toutes les cartes que je viens de gagner... soit pour qu'un autre ajoute une lettre et se trouve ainsi, à ma grande joie, coincé sans idée, obligé de tout ramasser en points négatifs !.. soit pour moi-même ajouter une lettre pour le plaisir de la recherche et le goût du risque !!!

Par exemple **R P M**

J'ai une idée de mot qui contient ces 3 lettres ! « **tRoMPette** » !

Mais je dois **AJOUTER** rapidement une carte **POUR** dire mon mot !

Par exemple **A** !

Ha ! Non...!!! Ça ne marche plus !

Ah j'ai un autre mot !! Je dis mon mot : « **PARcheMin** »

!!! Le mot contient les 4 lettres !!! »



Argh ! Quelqu'un a posé **S** avant que je dise que je prends !!

J'ai même pas eu le temps de faire le geste !!

...Mais avant qu'il ouvre la bouche pour dire son mot... je retourne vite... **U** !

Et je dis « **PARfUMS** au pluriel et je prends !!! »

On peut tous ajouter des lettres, autant de fois qu'on veut... avec le risque de ne plus trouver de mot !

Le tour s'arrête quand un joueur gagne **OU** perd !

étoile ? Remplace toutes les lettres.

pétard ? Le joueur qui l'a posé, même dans les 3 premières cartes, remporte toutes les cartes et les pose près de lui faces cachées.

Des joueurs posent des cartes en même temps ?

Ces cartes sont écartées, elles ne comptent pas et le jeu continue.

À chaque tour il y a donc UN GAGNANT OU UN PERDANT : ce joueur commence le tour suivant en retournant une 1ère carte. Les deux suivants aussi. Et ainsi de suite.

On joue tant que 2 joueurs ont des cartes Les autres les admirent en silence !

Chacun compte ses points :

Carte face cachée : - 1 point.

Carte face visible : + 1 point.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de points.

SOLITIX

En anglais : SOLITARIX

Blaise Muller - 1 à 8 joueurs



Particularité : peut être joué de 2 à 8, de façon coopérative, tous cherchent ensemble.

ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes, sauf l'alphabet rose, et les cartes d'aide restent dans la boîte.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Réussite consistant à se débarrasser de ses cartes en formant des mots.

LE JEU :

Disposer les 3 **pétards** de côté, faces visibles. Les autres cartes sont mélangées, et forment une pioche, faces cachées. 7 cartes sont retournées côte à côte sur la table, faces visibles, ce sont les bases de sept colonnes de cartes qui seront entièrement faces visibles. Ensuite, en se servant au sommet de la pioche, on couvre à moitié chaque carte de chaque colonne, sauf les **bleues** et les **étoiles**. Et on recommence, dans l'ordre qui nous arrange, jusqu'à ce que toutes les colonnes soient bleues ou étoilées.

PUIS ON JOUE EN 3 TEMPS :

1/ On écrit un mot d'au moins 4 cartes en se servant des cartes qui sont en bas des colonnes. Voir plus loin ce qui est possible.

Ce mot est écarté en un pli. Pli face visible s'il contient une étoile. Ce qui permet de suivre tout au long de la partie le nombre d'étoiles utilisées.

2/ Les colonnes vides sont complétées. EN PRIORITE avec une carte prise en bas de n'importe quelle colonne, ce qui peut aussi être stratégique. Sinon avec **une** carte au sommet de la pioche.

3/ En se servant au sommet de la pioche, on couvre à nouveau chaque carte des bas de colonne, sauf les lettres **bleues** et les **étoiles**. On recommence jusqu'à ce que toutes les colonnes soient bleues ou étoilées.

...On repart à la recherche d'un nouveau mot, et ainsi de suite.



On joue tant qu'il reste au moins 4 cartes à utiliser, dans les colonnes ou la pioche.

Ce qui est possible :

Se servir simplement des cartes directement accessibles, en bas des colonnes.

Compléter une colonne vide pendant la formation d'un mot, pour libérer des lettres.

Se servir dans le désordre.

étoile ? Remplace toutes les lettres. Une seule étoile par mot. Ne peut pas être utilisée dans le dernier mot !

pétard ? Remplace toutes les lettres. 1 à 3 pétards par mot, quand on veut, mais c'est une petite vacherie... voir plus loin !

exemple : GUIMAUVE en prenant dans le désordre les lettres GUIMAUVE et une étoile pour remplacer V.

LE GAGNANT de cette réussite sera celui qui aura utilisé **toutes les lettres, toutes les étoiles...** et... **aucun pétard !**

La victoire est d'autant plus triomphale qu'on a écrit très peu de mots... voire seulement huit !!!

Quand on débute on risque d'utiliser 1, 2, voire 3 pétards... voire de ne pas pouvoir gagner du tout ! Patience !

SORDELIX

En anglais : GETOUTOFIX



Particularité : Jeu semi-coopératif. Un joueur scribe veut marquer des points, les autres joueurs s'associent pour l'en empêcher !

ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes, les cartes d'aide restent dans la boîte.
Papier crayon pour marquer les points.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Débusquer un mot de 10 lettres dans une forêt de pétards et étoiles.

LE JEU : Les cartes sont mélangées et étalées en vrac, faces visibles. Le plus jeune commence : il est le **scribe**. Il pense à **un mot de 10 lettres**. Il peut bien sûr chercher dans des livres ! En demandant aux autres de ne pas regarder, il prend ces 10 lettres et les mélange avec les 3 pétards et les 7 étoiles. Il met les cartes restantes dans la boîte. Ensuite il dispose ces 20 cartes en vrac **FACES CACHÉES** au centre de la table.

Tout le monde peut maintenant regarder. Un des joueurs retourne une carte sur place, en biais si elle était en biais. **CHACUN PROPOSE SI POSSIBLE UN MOT** contenant cette lettre ! Si le mot n'est pas deviné une autre carte est retournée, peu importe par quel joueur, et d'autres mots proposés, ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les cartes soient retournées.

étoile ? SI UNE ÉTOILE EST RETOURNÉE elle est **RAMASSÉE PAR LES JOUEURS** : Elle sera **PLUS TARD** une **MONNAIE D'ÉCHANGE**. Le joueur qui l'a découverte retourne ensuite une autre carte.

pétard ? chaque pétard retourné reste sur place, face visible. **LE SCRIBE S'EN SERVIRA** quand il voudra pour **MASQUER UNE LETTRE DEVENUE VISIBLE** : Il retournera vite face cachée cette lettre puis la recouvrira avec le pétard qui lui, restera face visible. À lui de... bien choisir quelles lettres masquer pour compliquer la recherche du mot... et le faire si possible quand les autres ne regardent pas !

Quand les lettres ont toutes été retournées : 7 lettres visibles et 3 lettres peut-être masquées par les pétards... les joueurs retournent face visible toutes les autres cartes et ramassent les étoiles restées cachées. Ensuite ils peuvent déplacer toutes les lettres, tout en continuant à proposer des mots.

Le mot n'est pas deviné ?

Les joueurs donnent une étoile au scribe. Il la garde, face visible, elle vaut 1 point et il désigne la dernière lettre du mot.

Si la lettre est cachée par un pétard... elle reste cachée !

En échange d'une étoile par lettre, le scribe continue à désigner les lettres, dans l'ordre, de la 9ème à la 4ème.

Le mot n'est pas deviné après la révélation de la quatrième carte ?!

Les joueurs n'ont plus d'étoiles pour payer le scribe. Alors pour désigner la 3ème, 2ème, puis 1ère carte, le scribe retourne face cachée une de ses étoiles qui vaut alors 2 points.

Le mot n'est toujours pas deviné !?!

Pour **RETOURNER FACE VISIBLE** chaque lettre cachée sous un pétard, le scribe retourne face cachée une de ses étoiles qui vaut alors 2 points.

Fin du tour dès que le mot est deviné ou révélé.

Le scribe compte ses points.

étoile face visible : 1 point

étoile face cachée : 2 points

Le joueur suivant devient scribe.

On joue jusqu'à ce que chacun ait été scribe une fois.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de points.



SPRINTILIX

En anglais : SPRINTILIX



Particularité : Les débutants sont les bienvenus, et peuvent aussi gagner !

ON JOUE AVEC : Toutes les lettres. Un chronomètre. Papier et crayon pour noter les points.

Lisez bien « **LIBERTÉ !.. ÉGALITÉ !.. PARTAGE !..** » avant de lire la règle de ce jeu.



BUT DU JEU : Lire le plus vite possible des envolées syllabiques.

LE JEU : Séparer les cartes en une pile de consonnes et une pile de voyelles. Chaque pile est mélangée. Le plus jeune commence.

Chaque joueur est à son tour chronométré par le joueur de son choix.

Le jeu se joue en **3 MANCHES :**

Manche 1 : BAVAZAKA !

Devant le lecteur, la pile face cachée de **consonnes** et un **A face visible**.

Le chronométrateur annonce le départ :

« À vos marques !.. Prêt !.. Bip !.. » et lance le chronomètre.

Le lecteur retourne vite une consonne à gauche du A, par exemple B, et lit la syllabe formée : « **BA !** ».

Il retourne aussitôt une autre consonne par-dessus la première et lit la nouvelle syllabe. Les consonnes défilent, il lit une syllabe après l'autre, jusqu'à la fin des cartes de la pile.

On note son temps, ce qui permettra de compter les points quand tous auront été lecteurs, voir plus loin. Le joueur suivant devient lecteur. Et ainsi de suite.

Erreur: Sprint arrêté ! Le suivant devient lecteur.

Manche 2 : CACECOCO ?

Pour cette deuxième manche, la pile face cachée est faite de toutes les **voyelles**.

Un **C face visible** est devant le lecteur. Le chronométrateur lance le départ. Le lecteur retourne une voyelle à droite du C, par exemple A, et lit la syllabe formée : « **CA !** », puis une deuxième par-dessus, etc. Temps notés et points comptés.

Manche 3 : GOGIGIGO !

Pour la troisième manche on refait une pile face cachée de toutes les **voyelles**.

Un **G face visible** est devant le lecteur. Le chronométrateur lance un départ. Le lecteur retourne une voyelle à droite du G, par exemple O, et lit la syllabe formée : « **GO !** », etc. Temps et points sont notés.

On joue chaque manche une fois.

Les grands débutants peuvent s'entraîner avant de courir le Sprintilix :

Jouer les 3 manches en disant le nom de la première lettre, puis le nom de la deuxième lettre, puis lire la syllabe :

Par exemple : « **B ! A ! BA !** »

Fin des trois manches les points sont comptés :

Sprint arrêté : 0 point.

Pile lue en entier : 1 point.

Prime de rapidité : Le plus rapide gagne un point supplémentaire pour chaque joueur qui a aussi lu la pile entière... mais moins vite !

LE GAGNANT est celui qui a marqué le plus de points.





ON JOUE AVEC 60 cartes : 7 étoiles, 3 pétards,

1 alphabet rose et 1 alphabet bleu sans le A bleu et le A rose, les 4 cartes d'aide alphabet ABCD. Papier et crayon pour noter les points.

Lisez bien « **LIBERTÉ !.. ÉGALITÉ !.. PARTAGE !..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Manigancer pour se débarrasser de ses cartes une à une ou combinées diversement !

LE JEU :

À 2 joueurs, on enlève provisoirement les étoiles, les pétards, et les Z. On mélange le reste et on en prélève 20 cartes au hasard qui retournent dans la boîte. Ensuite on rajoute les étoiles, les pétards, et les Z, on mélange à nouveau et on distribue !

À 3 et 4 joueurs, toutes les cartes sont mélangées et distribuées.

Chacun regarde ses cartes. Z est la lettre la plus forte. LA COULEUR DES LETTRES N'A PAS D'IMPORTANCE.

TOUR DE JEU : Le plus jeune commence, et **joue au choix :**

Une carte seule : par exemple C.

Une ou plusieurs suites de lettres de longueurs égales :

Exemple : EF + MN ou DEFGH + IJKLM + STUVW.

Une ou plusieurs paires de lettres :

par exemple GG + PP + TT.

Le joueur suivant doit jouer LA MEME FORMULE, AUSSI FORTE OU PLUS FORTE.

La force est donnée par la plus petite lettre de la formule :

GHI plus petit que MNO

JKLM + UVWX plus petit que KLMN + TUVW

FF + OO + TT + XX plus petit que HH + KK + MM + UU

Les joueurs continuent à poser des cartes en suivant la formule de celui qui a commencé, jusqu'à ce que personne ne puisse jouer plus haut. Celui qui a mis la plus forte formule gagne le tour. Les cartes jouées sont alors écartées. Celui qui vient de gagner prend la main, et joue donc au choix une ou plusieurs cartes.

étoile ? Remplace n'importe quelle lettre.

pétard ? Est joué seul et ne peut être posé ni en 1ère carte, ni après un pétard. Après un pétard, le joueur suivant passe son tour.

Passer ? On peut. Même si on peut jouer ! Mais une seule fois par tour. Quand on joue à deux, si l'un des deux passe, l'autre gagne.

Jouer exactement les mêmes lettres que le joueur précédent fait passer le joueur suivant.

Z fait gagner et prendre la main qu'il soit posé seul, ou dans une formule, ou même en 1ère carte du tour. Une étoile peut remplacer un Z et donc faire gagner.

Celui qui joue une **étoile**, un **Z**, ou un **pétard**, en **dernière carte**, est directement **Padbolix** (voir plus loin).

FIN DU TOUR à 2 joueurs :

Quand un joueur pose sa dernière carte il gagne, est nommé **Dubolix** et marque 2 points.

Le tour s'arrête et le deuxième, nommé lui **Padbolix**, marque - 2 points.

On note les points, on ramasse les cartes, on mélange on distribue... et **Padbolix** commence le tour suivant.

Mais avant...

Dubolix donne sa moins bonne carte à **Padbolix**, qui lui donne sa meilleure !! (pétard, sinon étoile, sinon Z, sinon Y, etc.)

FIN DU TOUR à 3 joueurs :

Quand un joueur pose sa dernière carte il gagne, est nommé **Dubolix** et il marque 2 points.

Le jeu continue et **Pernigagnix** le 2ème à terminer marquera 0 point. Le tour s'arrête **Padbolix** le dernier marque - 2 points.

On note les points, on ramasse les cartes, on mélange on distribue... et **Padbolix** commence le tour suivant.

Mais avant... échange de cartes comme à 2 joueurs.

FIN DU TOUR à 4 joueurs :

Quand un joueur pose sa dernière carte il gagne, est nommé **Dubolix** et il marque 4 points.

Le jeu continue et **Ossilix** le 2ème à terminer marquera 2 points. **Pernigagnix** le 3ème, marquera 0 point. Le tour s'arrête. **Padbolix** le dernier marque - 2 points.

On note les points, on ramasse les cartes, on mélange on distribue... et **Padbolix** commence le tour suivant.

Mais avant... échange de cartes comme à 2 joueurs.

On joue autant de tours que de joueurs.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de points.

SUITIX

En anglais : SEQUENCIX



ON JOUE AVEC : 1 alphabet rose ou bleu, 7 étoiles, 3 pétards, les 4 cartes d'aide alphabet ABCD.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Retrouver de mémoire des lettres qui se suivent de près... ou de loin ou même très loin !!

LE JEU : Les cartes sont mélangées et étalées en vrac, faces cachées. Les cartes alphabet ABCD à disposition de tous.
Le plus jeune retourne une carte sur place, en biais si elle était en biais.

lettre ? Par exemple **K**. Il retourne une deuxième carte en cherchant la lettre qui la suit ou la précède dans l'alphabet. Donc **J** ou **L**. S'il la trouve il pose les **deux cartes** à côté de lui faces visibles

et rejoue. Sinon il repose les deux cartes sur place faces cachées.

Si elles ont déjà été gagnées il cherche la lettre encore avant ou encore après. Donc ici **I** ou **M**.

étoile ? Aussitôt retournée, elle est ramassée, et servira de bouclier anti-pétard. Ensuite on passe son tour.

pétard ? Reposé sur place face cachée il fait passer un tour, sauf au joueur qui possède une étoile. Le pétard est alors ramassé pour faire une paire avec l'étoile, qui ne sert de bouclier qu'une seule fois.

On joue tant qu'on peut ramasser des paires.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de cartes.

TOUPOSIX

En anglais : LONGWORDIX

Alexandre Droit et Nicolas Bourgoïn - 2 à 4 joueurs



Particularité : Ici le pétard aide au début, mais méfiez-vous !

ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes et les 4 cartes d'aide alphabet ABCD.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Se débarrasser de TOUTES ses cartes le premier en écrivant les mots les plus longs possible avec 7 cartes.

LE JEU : Les cartes sont mélangées. **Deux lettres** sont retournées au centre de la table. Les **cartes ABCD** sont empilées à côté. Les autres cartes du jeu sont distribuées, chacun en reçoit le même nombre, le reste est mis de côté. Chaque joueur fait une pioche de ses cartes faces cachées, et en prend 6 en main.

Le plus jeune commence. Il cherche un mot possible avec ses 6 cartes ET l'une des 2 cartes sur la table.

Par exemple : **O R**.

Avec **O T Q B I E** en main, Alexandre montre T B I et E et annonce « **BOÎTE avec O !** ». Il pose dans l'ordre de son choix les lettres sur le O, puis il complète ses cartes à 6 en tout. Dans cet exemple il en prend 4. C'est au tour du joueur suivant, et ainsi de suite. **Peu à peu, les 2 piles de lettres augmentent.**

étoile ? Remplace toutes les lettres. Sauf quand elle est posée au sommet d'une pile. Elle reste alors la lettre qu'elle a remplacée dans le mot.

pétard ? Remplace aussi toutes les lettres, mais il faut créer une pile supplémentaire. 5 piles au maximum pourront donc être formées au cours du jeu : les 2 piles de départ, et les 3 éventuelles piles créées avec les 3 pétards. **MAIS** le joueur qui s'est servi du pétard, après avoir montré et annoncé son mot et posé ses lettres... le garde avec ses points, ce pétard, malheureusement, voir plus loin !

Défausse ? Quand on ne peut ou ne veut pas jouer, on peut se défausser de cartes de sa main, faces visibles, à côté de sa pioche... mais gare aux points !

Mot de 7 lettres ? On arrive à poser ses 6 cartes et donc un mot de 7 lettres ? On gagne une carte ABCD qui rejoint nos points !

On joue tant que tous les joueurs ont des cartes en main et trouvent des mots.

Plus personne ne trouve de mots ? La partie s'arrête.

Un joueur n'a plus de cartes ?

Il gagne une carte ABCD et la partie s'arrête.

Chacun compte ses points :

lettre défaussée : - 5 points

pétard utilisé : - 5 points

carte restant en main : -1 point

carte ABCD : +10 points

LE GAGNANT est celui qui a le plus de points.

TOUVAVIX

En anglais : SLAPIX

Alexandre Droit et Nicolas Bourgoïn - 2 à 6 joueurs



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes, les cartes d'aide restent dans la boîte.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Repérer très vite des paires de lettres dans un cercle de cartes et taper le pétard !

LE JEU : Les cartes sont mélangées. Un **pétard** est retourné au centre de la table, **entouré de 6 lettres différentes**, posées faces visibles en étoile. Le reste des cartes est distribué, chacun en reçoit le même nombre, celles en trop sont mises de côté. Chaque joueur fait une pile face cachée de ses cartes.

Le plus jeune retourne rapidement sa première carte vers les autres, pour que tous puissent la voir en même temps, et il la pose vite sur une des cartes en étoile. Le suivant pose vite à son tour une carte, en priorité sur un éventuel emplacement vide, quand il y en aura dans la suite de la partie. Et ainsi de suite. Des cartes sont posées, parfois donc empilées.

Deux mêmes lettres (exemple deux A) apparaissent **sur deux piles** différentes ?

Le plus rapide à taper sur le **pétard** gagne les deux piles de cartes formant une paire.



Il en fait une pile, faces visibles, ce sont ses points. Et il rejoue.

étoile posée ? Le plus rapide à taper sur le pétard gagne la pile de cartes de son choix ! Et il rejoue.

pétard posé ? Le joueur qui l'a posé donne une carte de ses gains à chacun des joueurs, voire une carte de sa pioche s'il n'a pas de gains ! Et c'est au suivant de jouer.

Erreur ? Si l'on tape à tort, ou ailleurs que sur le pétard, on donne une carte de ses gains à chacun des joueurs, voire une carte de sa pioche si l'on n'a pas de gains !

On joue tant qu'il reste des cartes à retourner et des paires à repérer.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de cartes.

VIEUBARBIX

En anglais : OLDCHAPIX

Christine Larquetout - 3 à 5 joueurs



ON JOUE AVEC : Les deux alphabets complets, un rose et un bleu, et les 4 cartes d'aide alphabet ABCD.

À 3 joueurs, on écarte dans la boîte le **Z** rose.

À 5 joueurs, on enlève le **Z** rose et le **Z** bleu.

La couleur des cartes compte, et chaque alphabet est partagé en 2 familles.

DONC ON JOUE AVEC 4 FAMILLES :

rose A à M. rose N à Z.

bleue A à N. bleue N à Z.

M l'emporte sur A et Z l'emporte sur N.

les familles sont soulignées sur les cartes ABCD par des fonds de couleurs différentes

Papier et crayon pour noter les points.

Lisez bien « **LIBERTÉ !.. ÉGALITÉ !.. PARTAGE !..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : C'est un jeu de plis de lettres où il faut marquer le moins de points possible.

LE JEU : Les cartes sont mélangées. On distribue toutes les cartes. Les cartes ABCD sont visibles de tous.

Chacun regarde ses cartes. Le jeu se jouera en 5 manches, dans chaque manche il y aura des points à éviter.

Le plus jeune commence la première manche. Le joueur suivant commencera la deuxième, et ainsi de suite.

Déroulement d'une manche :

Le premier joueur choisit la famille qui sera jouée en posant une carte.

exemple pour la famille AM rose :

B rose.

Chaque joueur à son tour doit jouer une carte de cette famille demandée.

exemple A rose et G rose..

Poser la carte la plus haute fera remporter le pli.

Quand un joueur n'a pas la famille demandée il doit se défausser d'une carte d'une autre famille.

Il ne remportera pas le pli.

exemple O rose de la famille NZ rose.

Le joueur qui a remporté le pli le place près de lui face cachée.

ici G rose remporte le pli.

Ce joueur qui vient de remporter le pli choisit maintenant une famille en posant une carte.

Et ainsi de suite.

Fin de la manche quand toutes les cartes sont jouées, parfois avant, voir plus loin.

Les points sont notés, toutes les cartes ramassées, mélangées et redistribuées pour la manche suivante.

CE QU'IL FAUT ÉVITER selon les manches...

1ère manche : les plis. 1 pli : 5 points.

Les plis sont ramassés en piles distinctes, face cachée.

Fin de la manche quand le dernier pli est tombé.

2ème manche : les voyelles. 1 voyelle : 10 points.

Rien d'autre ne compte, les plis sont ramassés en vrac face cachée...

Sauf les voyelles qui sont disposées face visible.

Fin de la manche dès que les 12 voyelles sont tombées.

3ème manche : les M et les N. M ou N : 20 points.

Rien d'autre ne compte, les plis sont ramassés en vrac face cachée...

Sauf les deux M et deux N qui sont disposés face visible.

Fin de la manche dès que ces quatre cartes sont tombées.

4ème manche : le H bleu. H bleu : 90 points !

Rien d'autre ne compte, les plis sont ramassés en vrac face cachée...

Jusqu'à ce que le H bleu tombe, car c'est aussitôt la fin de cette manche !

5ème manche : TOUT ! Les plis, les voyelles, les M et N, le H bleu !!!

Argh... étant donné que TOUT compte, cette manche, comme la 1ère, est jouée jusqu'au dernier pli.

TOUT ce qui est remporté vaut des points !!!

... pli : 5 points voyelle : 10 points M et N : 20 points H bleu : 90 points !

Les cartes remportées sont clairement disposées : les plis en piles distinctes faces cachées, desquelles on fait dépasser face visible les voyelles, les M et N, et le H bleu !

Total des points calculé en fin de partie.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le moins de points.

VIZDIBIX

En anglais : TARGETIX

Christine Larquetout - 2 à 5 joueurs



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes, les cartes d'aide restent dans la boîte.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Repérer vraiment très vite certaines associations de lettres !

LE JEU : Les cartes sont mélangées. TOUTES LES CARTES SONT DISTRIBUÉES. Chacun fait de ses cartes 1 pile face cachée.

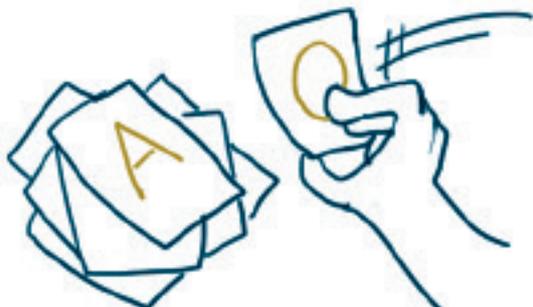
Le plus jeune retourne rapidement sa 1^{ère} carte au centre de la table, vers les autres pour que tous puissent la voir en même temps. Le suivant retourne vite sa 1^{ère} carte et en couvre la précédente. Le joueur suivant en fait autant, etc.

étoile ? Celui qui l'a posée gagne les cartes posées et l'étoile.

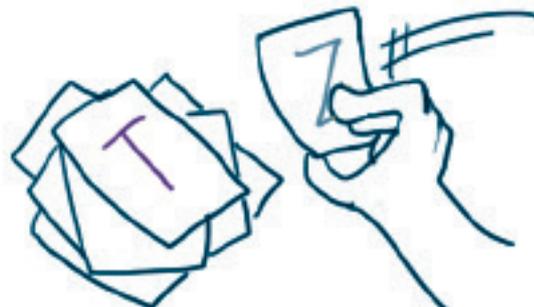
pétard ? Celui qui l'a posé donne 1 carte à chaque joueur et le pétard est glissé sous la pile centrale, et le jeu continue, la pile de cartes grandissant.

Si une voyelle est posée sur une voyelle...

Le premier qui crie « **voyelle !!** » remporte toutes les cartes posées.



Si une consonne est posée sur une consonne...
Crier ici « **consonne !!** » pour remporter la pile !



Si les deux cartes posées à la suite se suivent dans l'alphabet...

Crier « **suite !** ».



Égalité ou erreur ?

Personne ne gagne les cartes posées, la pile grossit.

On joue jusqu'à la dernière carte.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de cartes.

VLAMONIX

En anglais : GETRIDIX

Christine Larquetout - 2 à 8 joueurs



ON JOUE AVEC : 6 étoiles, 1 pétard, 28 voyelles : toutes les roses, bleues, et jaunes, et en violet 2 A, 2 E, et 2 O.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Se débarrasser du **pétard** en lâchant des paires !

LE JEU : Les cartes sont mélangées. Toutes les cartes sont distribuées, même si certains en reçoivent plus. Chacun jette au centre des joueurs, faces visibles, les paires qu'il trouve dans son jeu : étoile

avec étoile, et pour les voyelles : jaune avec jaune, violet avec violet, mais attention rose avec bleu. Le plus jeune tend ensuite son jeu, faces cachées, au joueur situé à sa gauche, pour lui faire piocher une carte. Si celle-ci fait la paire avec l'une des siennes, il jette cette paire sur la table. Sinon il garde la carte piochée, et offre à son tour son jeu au joueur situé à sa gauche.

On joue tant que le pétard est accompagné d'autres cartes.

LE GAGNANT... ou plutôt **LES GAGNANTS...** sont ceux qui terminent sans le pétard !

ZIEUFERMIX

En anglais : EYESHUTIX

Christine Larquetout - 2 à 5 joueurs



Particularité : Une pincée de lettres... même sans connaître leurs noms !

ON JOUE AVEC : 7 étoiles, 3 pétards, 6 A : 1 rose, 1 bleu, 2 jaunes, 2 violets.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Réunir des paires de cartes, les yeux souvent fermés.. ou pas !

LE JEU : Les cartes sont mélangées et étalées en vrac, **faces cachées**.

Chacun choisit son **niveau de jeu** pour toute la partie.

niveau 1 : On joue toujours les yeux ouverts !

niveau 2 : On est prêt à plonger et à **jouer son tour les yeux fermés dès qu'on voit une étoile** !

Le plus jeune commence et retourne **face visible** une carte, puis une autre, car il cherche à rassembler une paire.

C'est un pétard ? On retourne le **pétard** face cachée PUIS on l'échange avec une autre carte face cachée de son choix, et on passe son tour.

C'est une lettre ? On retourne une deuxième carte pour faire une **paire de couleurs** : Une jaune avec une jaune, une violette avec une violette, mais attention : une rose avec une bleue. On trouve une paire ? On la pose près de soi face cachée. Ensuite c'est au suivant de jouer.

C'est une étoile ?

niveau 1 : Après chaque **étoile**, Paulo retourne face cachée toutes les cartes visibles. C'est-à-dire l'étoile, et la lettre éventuellement retournée avant l'étoile, car on commence par les paires de couleurs. Ensuite il rejoue : en retournant une carte, puis une autre : il cherche pour l'instant une paire de couleurs.

niveau 2 : Après chaque **étoile**, Julie ferme instantanément les yeux ! Elle ne voit rien. Donc ce sont les autres qui retournent à l'envers les cartes qu'elle avait retournées à l'endroit. Ensuite Julie joue jusqu'à la fin de son tour les yeux fermés. Elle ouvre les yeux juste une microseconde pour **VOIR TRÈS RAPIDEMENT** chaque carte qu'elle vient de retourner !

Quand les trois paires de COULEURS ont été gagnées, les joueurs cherchent les trois paires d'étoiles.

On trouve une paire d'étoiles ? On la pose près de soi face cachée. Et c'est au suivant de jouer.

On joue jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 4 cartes sur la table : 3 pétards et 1 étoile.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de cartes.



TOUTILIX est une marque déposée française.
www.toutilix.fr



Mise en page et illustrations de Bony.
laviedebony.blogspot.com

Pas besoin de connaître les lettres :

BINGOLIX (p.7)

GRANZIEUFERMIX (p.20)

ZIEUFERMIX (p.40)

Connaître quelques lettres ou mots :

SPIRALIX (p.2)

AMÉRIX (p.4)

COMBADIX (p.11)

CORSIX (p.13)

DAGOBÉRIX (p.15)

FAMILIX (p.17)

FRONTIBIX (p.19)

HYPERSPEEDIX (p.21)

MÉFOUILLIX (p.24)

PAVRAILIX (p.26)

PITCHIX (p.27)

TOUVAVIX (p.37)

VLAMONIX (p.40)

Bien connaître les lettres :

BAZARDELIX (p.6)

CROTDEBIX (p.14)

MOINZIX (p.24)

RAMILIX (p.29)

STRATÉGIX (p.34)

SUITIX (p.35)

VIEUBARBIX (p.38)

VIZDIBIX (p.39)

Savoir lire :

ABCDRIX ! (p.3)

AMIPOURIX (p.5)

CÉLÉBRITIX (p.10)

COMPOSIX (p.12)

EMPILIX (p.16)

FRAZRIGOLIX (p.18)

JACKPOTIX (p.22)

LIPIPIX (p.23)

PAFLEMIX (p.25)

QUADRIX (p.28)

SOLITIX (p.31)

SORDELIX (p.32)

SPRINTILIX (p.33)

TOUPOSIX (p.36)

Lire très facilement :

BRODERIX (p.8)

CADAVREKKIX (p.9)

RUÉVERLIX (p.30)



**Le minimum bien utile n'est pas toujours équivalent au niveau de difficulté du jeu !
Livret en téléchargement sur www.toutilix.fr**