

Un jeu ? Une foule de jeux !



Toutilix

dans tous les sens, ça fuse !

MATÉRIEL :

- 110 cartes dont :

- . Un alphabet complet rose
- . Un alphabet complet bleu
- . 28 lettres violettes, courantes
- . 10 lettres jaunes, voyelles

Répartition des lettres : 7A, 2B, 2C, 2D,
10E, 2F, 2G, 2H, 5I, 2J, 2K, 4L, 3M, 4N, 6O,
2P, 2Q, 5R, 6S, 5T, 5U, 2V, 2W, 2X, 2Y, 2Z.

- . 7 étoiles, souvent la chance
- . 3 pétards, souvent la malchance
- . 10 cartes d'aide



TOUTILIX ?
12 jeux dans ce livret
au total 40 jeux et 1 variante
sur www.toutilix.fr

CHOISIR son jeu selon son ENVIE grâce aux ICÔNES !

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
-  délire
-  imaginaire
-  mémoire
-  rapidité
-  stratégie

LIBERTÉ !.. ÉGALITÉ !.. PARTAGE !..

MOTS AUTORISÉS ? TOUS ! DANS TOUTES LES LANGUES !

Simple, compliqué, rare, scientifique, poétique, fantastique ! Même accordés ou conjugués, codes, symboles, langage sms, argot, noms propres, prénoms, noms de famille, sigles, acronymes, marques, onomatopées, même très courts, ou déjà dits. TOUT CE QUI S'ÉCRIT AVEC DES LETTRES et dont on connaît l'orthographe et le sens !

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 ? CHRONO ! Dans certains jeux quand un joueur sèche, celui qui a une idée ne la dit surtout pas mais commence à décompter lentement, à haute voix exprès « 5.. 4.. 3.. » jusqu'à 0 ! Les autres décomptent avec lui, même s'ils n'ont aucune idée ! On peut décider ensemble de changer le chrono. Partir de 10... ou partir de 3 !

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.



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

ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes.

BUT DU JEU : Trouver des mots à partir d'1 ou 2 lettres dans une spirale de cartes.

Chacun choisit son **niveau de jeu** pour toute la partie, par exemple pour



on cherchera :

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 JEU : Chacun 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.

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 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 carte de la pioche et passe son tour.

étoile ? Remplace toutes les lettres, donne le droit de rejouer, et remplace à nouveau toutes les lettres.

voyelle ? On doit rejouer.

pétard ? C'est une petite vacherie ! On l'offre à un joueur qui doit l'échanger avec une carte de la pioche... **ET ON REJOUÉ !**

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.

TOUVAVIX

Alexandre Droit et Nicolas Bourgoin - 2 à 6 joueurs



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes.

BUT DU JEU : Repérer vite des paires de lettres dans un cercle de cartes.

LE JEU : 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 emplacement vide. Et ainsi de suite. Des cartes sont posées, parfois donc empilées.

Une paire de lettres apparaît ? 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.

CÉLÉBRITIX

Hervé Marly - 2 à 8 joueurs



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes et une carte alphabet ABCD.

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

Chacun choisit son niveau de jeu pour toute la partie :

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

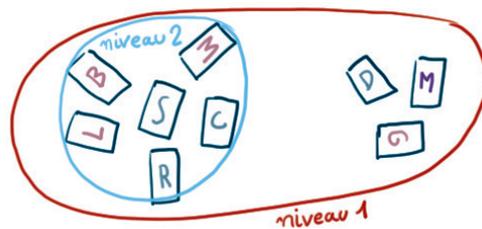
Niveau 2 : Trouver un nom qui contient certaines lettres parmi 6 cartes.

LE JEU :

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

1 pioche faces visibles est faite des voyelles, étoiles, et pétards. Ce seront les **bonus**.

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 sont réservées aux joueurs de niveau 1.

Le plus jeune commence et reçoit la carte alphabet ABCD : il est **LE CHRONO** et lance le premier tour, joué en 5 temps :

1/ **LE CHRONO décompte lentement 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.

2/ À la fin du 3ème décompte, **LE CHRONO annonce le nombre de consonnes utilisées** pour le nom qu'il a trouvé. En comptant bien sûr les **bonus** éventuels (voir plus loin). Puis les autres joueurs surenchérissent s'ils peuvent. Librement, sans ordre de tour. On ne peut pas enchérir sur sa propre enchère. **Enchères simultanées ?** On retient la proposition 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.

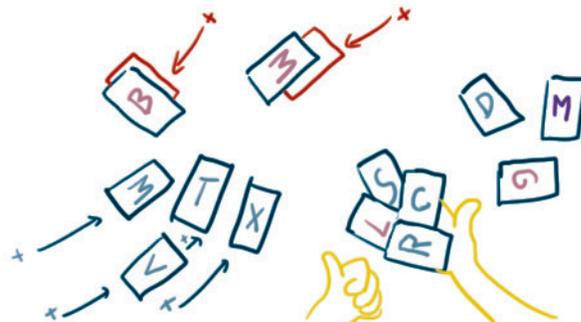
Ex : **BMLSCR + DGM « 4 ! Pour JULES CÉSAR ! »**

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

Proposition refusée ? S'il a déjà gagné des cartes, ce joueur en perd le même nombre que celui de sa proposition. Les cartes perdues retournent dans les pioches.

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**.

Pour l'exemple suivant : 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 les cartes au centre de la table et les bonus 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 æquo ? Celui qui a gagné le plus grand nombre de consonnes gagne.



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.

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

LE JEU : 7 cartes sont retournées côte à côte sur la table, faces visibles, ce sont les bases de sept colonnes de cartes. 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.

Le reste forme une pioche, faces cachées.

Les 3 **pétards** sont mis à disposition, faces visibles.

PUIS ON JOUE EN TROIS TEMPS :

1/ On écrit un mot d'au moins 4 cartes en se servant des cartes qui sont côte à côte. Voir plus loin ce qui est possible. Ce mot est écarté en un pli. Pli face visible s'il contient une **étoile**.

2/ Les colonnes vides sont complétées. EN PRIORITÉ 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 GUIMAUE et une étoile pour remplacer V.

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

LE GAGNANT sera celui qui aura utilisé **toutes les lettres et étoiles et aucun pétard** ! La réussite est encore plus réussie si on a écrit très peu de mots, voire seulement huit !

PAFLEMIX

Fabien Bleuze, Yves Hirschfeld - 2 à 8 joueurs



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes.

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

LE JEU : Chacun reçoit 5 cartes et les regarde. Le reste forme une pioche.

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** ou une **étoile**, il le glisse dans 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 en continuant la phrase. Il pose sa carte sur la première et annonce son mot.

Ex : **E** « et... »

À 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 mais à condition de les valider en se souvenant des mots !

Le joueur retourne alors la pile de cartes et énonce l'histoire, mot à mot, lentement, en donnant chaque mot avant de retourner chaque carte. Un autre joueur peut contester et proposer un autre mot **AVANT** que la carte soit retournée.

12

Celui qui a donné le bon mot gagne la carte.

Personne ne s'en souvient ? La carte est glissée sous la pioche, et le joueur continue à retourner les cartes jusqu'à la fin de l'histoire. Fin du premier tour.

TOUTES les autres cartes sont mélangées, 5 à chacun sont distribuées, et on recommence une histoire.

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

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

TOUPOSIX

Alexandre Droit et Nicolas Bourgoin - 2 à 4 joueurs



Particularité : Ici le **pétard** fait semblant d'aider, mais méfiez-vous !

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

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

LE JEU : **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.

13

TOUPOXIX (suite)

C'est au tour du joueur suivant, et ainsi de suite. **Peu à peu, les lettres forment 2 piles.**

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 en créant une pile supplémentaire. 5 piles au maximum pourront être formées au cours du jeu. ALORS 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 souhaite pas jouer, on peut se défausser des cartes de sa main, faces visibles, à côté de sa pioche... mais gare aux points !

Mot de 7 lettres ? Nicolas arrive à écrire un mot de 7 lettres ? Il gagne une carte ABCD qui rejoint ses 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.

AMIPOURIX 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.

BUT DU JEU : Finir la partie sans avoir en main le **pétard...** malgré son aide pour trouver des **mots**.

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 cherche :

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 JEU : Les 2 alphabets sont mélangés. Chacun reçoit 10 cartes et les regarde. Le reste des cartes est écarté.

Le plus jeune reçoit le **pétard**, l'ajoute à sa main, et commence donc avec 11 cartes : Il les présente 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.

S'il y parvient, les deux cartes utilisées, celle qui vient de sa main et celle piochée, sont défaussées au centre de la table.

Si à zéro il n'a pas trouvé de mot, il ajoute à sa main la carte piochée, et 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 PÉTARD :

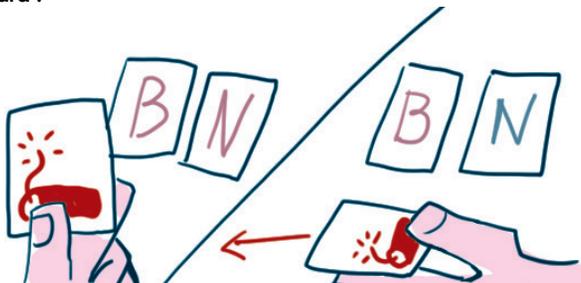
C'est plus facile :

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 PÉTARD :

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

LE PERDANT est celui qui termine avec seulement le pétard en main, une fois que le joueur suivant a pioché, ou alors le seul à qui il reste des cartes en main, dont le pétard.

TOUS LES AUTRES JOUEURS GAGNENT !



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.



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

Une partie comporte plusieurs manches. Chaque alphabet est partagé en deux familles : Une famille de A à M. Une famille de N à Z. Le M l'emporte sur le A. Le Z l'emporte sur le N. Les familles sont soulignées sur les cartes d'aide par des fonds de couleur différente. La couleur des cartes compte.

LE JEU : On distribue toutes les cartes. 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, joue une carte de la famille demandée. Si le joueur n'a pas la famille demandée il peut 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 jouer en premier 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 ces 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 a remporté le moins de points.



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

ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes.

BUT DU JEU : C'est un jeu d'adresse ! Attraper des lettres pour dire leur nom ou écrire des mots.

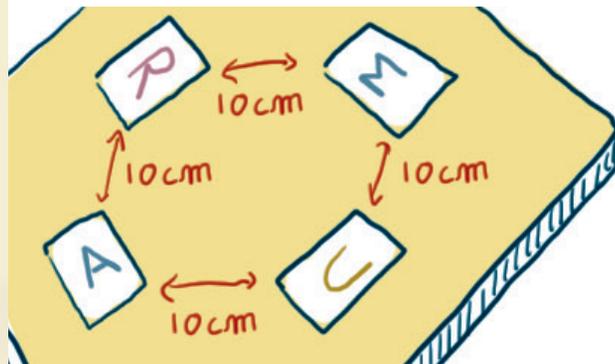
Chacun choisit son **niveau de jeu** pour toute la partie.

Niveau 1 : Au moins **dire le nom des lettres**.

Niveau 2 : Au moins **écrire des mots** de 2 lettres.

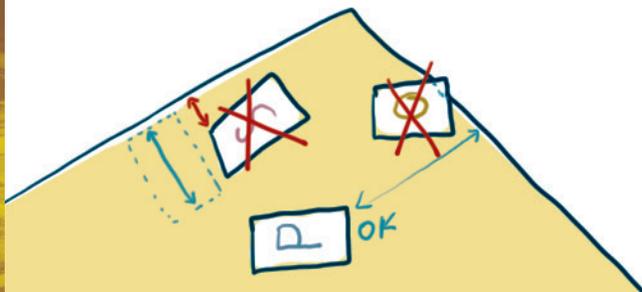
Niveau 3 : Au moins **écrire des mots** de 3 lettres.

LE JEU : Chacun reçoit 3 cartes et les regarde. Le reste forme la pioche. 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.



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 !

La carte touche une ou plusieurs cartes ? Le joueur gagne sa carte et celles touchées par sa carte. Il les ajoute toutes à sa main.



La carte ne touche aucune carte ? Le joueur laisse sa carte sur la table.

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

Ensuite, pour marquer des points avec les lettres de sa main, un joueur peut montrer puis poser près de lui en une pile : soit une lettre dont il dit le nom (niveau 1), soit un mot écrit (niveau 2 et 3). Une prime aussitôt prélevée dans la pioche est ajoutée aux cartes des longs mots :

Mot de 5 lettres ou étoiles : 1 carte

Mot de 6 lettres ou étoiles : 3 cartes

Mot de 7 lettres ou étoiles et plus : 13 cartes !

S'il a posé une lettre ou un mot, il vise à nouveau une carte.

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

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 rejoue !

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

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

pétard : Ne peut pas être utilisé dans un mot.

Un joueur touche au moins une carte avec un pétard, ou un joueur touche un pétard avec sa carte ? Le pétard est mis dans 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.



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes.

BUT DU JEU : Se débarrasser de ses cartes en écrivant des mots, ou extraits de mots, de 5 lettres.

LE JEU : Chacun reçoit 4 cartes 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 la ou les lettres visibles.

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

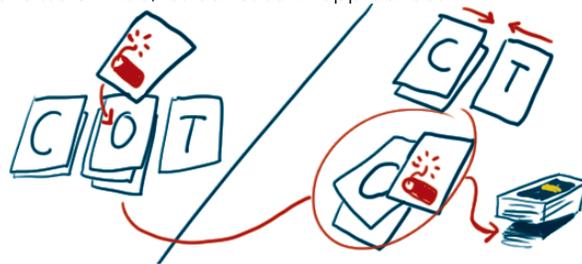
2 cartes pour avoir 3 cartes en main + 2 piles = 5 cartes.



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 et le met de côté en un pli faces cachées. Il reprend alors 1+3 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 dans la pioche. Si le pétard a laissé un vide, les cartes sont rapprochées.



Le joueur qui a posé le pétard pioche 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.

Personne n'a d'idée ? Le joueur en panne **DOIT** remettre **TOUTES** ses cartes sous la pioche. Il reprend 1+3 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 gagné le plus de mots ou extraits de mots.



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.

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 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.

>>> Sur le site : **HYPERSPEEDIX... un deuxième jeu de Roberto !**



Particularité : Une pincée de lettres...

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

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

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 JEU : Les cartes sont mélangées et étalées en vrac, faces cachées. Le plus jeune commence et retourne une carte, puis une autre, pour faire une paire de lettres.

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



C'est une lettre ? On retourne une deuxième carte pour faire une paire : 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. Et c'est au suivant de jouer.

C'est une étoile ?

niveau 1 : Après chaque étoile, Paulo retourne faces cachées toutes les cartes visibles, puis retourne une carte, puis une autre.

niveau 2 : Après chaque étoile, Julie ferme ins-tan-ta-nément les yeux ! Les autres joueurs retournent faces cachées toutes les cartes visibles. Julie joue alors tout son tour les yeux fermés SAUF pour VOIR TRÈS RAPIDEMENT chaque carte retournée !

Quand les trois paires de A ont été gagnées, les joueurs cherchent les trois paires d'étoiles. On trouve une paire ? 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.

>>> Sur le site : **GRANZIEUFERMIX** est sa variante...
pour mémoires d'éléphants !

Carte des jeux... à table !

40 jeux :

ABCDRIX p.22

AMÉRIX

AMIPOURIX p.15

BAZARDELIX p.17

BRODERIX

CADAVREXXIX

CÉLÉBRITIX p.7

COMBADIX

CORSIX

CROTDEBIX

DAGOBÉRIX

EMPIPIX

FAMILIX

FRAZRIGOLIX

FRONTIBIX p.24

HYPERSPEEDIX

JACKPOTIX

LIPIPIX

LOTOLIX

MÉFOUILLIX

MOINZIX

PAFLEMIX p.12

PAVRAILIX

PITCHIX p.19

PRÉSIDIIX

QUADRIX

RAMILIX

RUÉVERLIX

SOLITIX p.10

SORDELIX

SPIRALIX p.4

SPRINTILIX

SUITIX

TOUFRAZIX

TOUPOSIX p.13

TOUVAVIX p.6

VIEUBARBIX

VIZDIBIX

VLAMONIX

ZIEUFERMIX p.26

... Et 1 variante !

GRANZIEUFERMIX

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 !

Entre les mots, les âges,
les milieux sociaux, les cultures.
Entre les lettrés et les autres.
Entre l'oral et l'écrit.
Une première concrétisation
avec le Secours Populaire.
Le hasard des rencontres fit la suite.

BONY : Oui, d'accord pour illustrer ta prochaine édition.

MOI : Génial !!!

BONY... quelques temps plus tard : Tu serais d'accord pour que j'invite quelques amis auteurs ?

MOI : OUI !!! Bien sûr ! C'est l'esprit Toutilix justement !

Ça fuse ! Mais je n'ai pas les moyens...

BONY : Ils offrent leurs droits.

MOI : Quoi !?! Alors je contacte ATD Quart Monde !

Les lettres AUSSI pour tous.
ATD QUART MONDE est équipée en TOUTILIX
pour toutes ses bibliothèques de rue de France
et reçoit chaque année un pourcentage sur les ventes.
Pour découvrir ATD QUART MONDE et faire un don,
rendez-vous en dernière page du livret.

EN SOLIDARITÉ AVEC LES PERSONNES TRÈS PAUVRES, VOUS POUVEZ FAIRE UN LEGS OU UNE DONATION À...



ATD
QUART MONDE

La Fondation ATD Quart Monde reconnue d'utilité publique, est habilitée à recevoir les dons, legs et donations. Ils sont utilisés en respectant votre choix. La Fondation est agréée par le *Comité de la Charte du don en confiance* qui contrôle sa transparence financière. Les dons ouvrent droit à déduction au titre de l'impôt sur le revenu et de l'IFI.

Les donations ou legs sont exonérés de droits de succession ou de donation. Votre notaire vous renseignera sur la manière de procéder. Il vous conseillera pour rédiger votre testament et le publiera au fichier des dispositions de dernières volontés. Son intervention garantira le respect de vos volontés.



MERCI DE VOTRE SOUTIEN

Geneviève de Gaulle, présidente du Mouvement ATD Quart Monde de 1964 à 1998, et Joseph Wresinski, fondateur du Mouvement international ATD Quart Monde.

N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements :

FONDATION ATD QUART MONDE
63, rue Beaumarchais – 93100 Montreuil
01 42 46 81 95
fondation.atd@atd-quartmonde.org

Ou à nous renvoyer ce bulletin :

M / Mme.....
Adresse.....
Code postal.....Ville.....
Année de naissance...../...../..... Tel.....
Mail.....@.....

- Je souhaite être contacté(e) en vue de la préparation d'un legs ou d'une donation, ou pour une information complémentaire ;
- Je m'abonne au Journal d'ATD Quart Monde (abonnement annuel 10€ — 10 n° par an) ;
- Je fais un don de€ à ATD Quart Monde.

**Chèque à l'ordre de ATD Quart Monde
ou sur www.ATDQM.fr**

Tout don à partir de 8€ donne lieu à un reçu fiscal.*



*Les informations recueillies sur ce coupon sont enregistrées par ATD Quart Monde dans une base de données. Elles ne sont ni vendues, ni échangées, ni communiquées ; elles sont réservées à l'usage exclusif d'ATD Quart Monde à des fins de gestion interne, de réponse à vos besoins et d'appel à votre générosité. Vous pouvez avoir accès aux informations vous concernant inscrites dans notre fichier et demander leur rectification ou leur suppression en contactant la Fondation ATD Quart Monde. Sans demande de suppression de votre part, elles sont conservées pendant la durée nécessaire à la réalisation des finalités précitées.