LIVRET DE TOUTES LES RÈGLES DU JEU TOUTILIX

Toutilix

dans tous les sens, ça fuse !

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
- délire
- imaginaire
- mémoire
- rapidité
- stratégie

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

MOTS AUTORISÉS : TOUS ! DANS TOUTES LES LANGUES ! Simples, compliqués, rares, scientifiques, poétiques, fantastiques ! 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 plausible, de complètement sérieuses à totalement louftingues 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.

3. Carte des jeux… à table !

40 jeux :

ABCDRIX ! p.2
AMÉRIX p.2
AMIPOURIX p.3
BAZARDELIX p.4
BRODERIX p.4
CADAVREXKIX p.5
CÉLÉBRITIX p.6
COMBADIX p.7
CORSIX p.7
CROTDEBIX p.7
DAGOBÉRIX p.8
EMPILIX p.9
FAMILIX p.9
FRAZRIGOLIX p.10
FRONTIBIX p.10
HYPERSPEEDIX p.12
JACKPOTIX p.12
LIPIPIX p.13
LOTOLIX p.13
MÉFOUILLIX p.13
MOINZIX p.14
PAFLEMIX p.14
PAVRAILIX p.15
PITCHIX p.15
PRÉSIDIX p.16
QUADRIX p.17
RAMILIX p.17
RUÉVERLIX p.18
SOLITIX p.19
SORDELIX p.19
SPIRALIX p.20
SPRINTILIX p.21
SUITIX p.22
TOUFRAZIX p.22
TOUPOSIX p.23
TOUVAVIX p.23
VIEUBARBIX p.24
VIZDIBIX p.24
VLAMONIX p.25
ZIEUFERMIX p.25

… Et 1 variante !

GRANZIEUFERMIX p.11

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 !

TOUTILIX est une marque déposée française

ABCDRIX !

Juan Rodriguez - **2 à 4 joueurs**

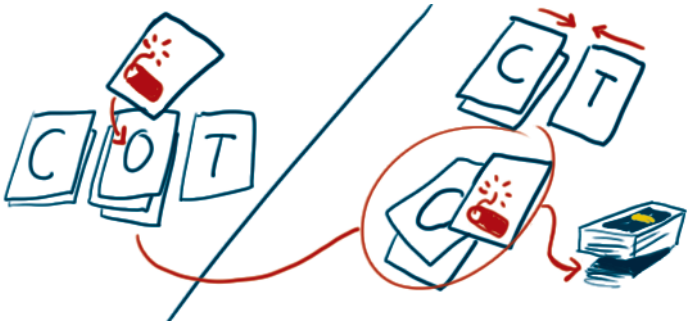
ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes.

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 sous 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.

AMÉRIX

Christine Larquetout - **2 à 8 joueurs**

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

BUT DU JEU : Se débarrasser de ses cartes en premier.

LE JEU : Chacun reçoit 7 cartes et les regarde. Le reste forme une pioche. La première carte est retournée à côté de la **pioche** en une **défausse**.

Le plus jeune pose une carte sur la carte retournée. 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.

Chacun essaie à son tour de poser UNE carte de son jeu. Piocher si besoin UNE fois. Garder la carte piochée si elle ne peut pas être jouée.

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. La défausse est écartée.
Chacun note les points de ses cartes, qui sont ensuite mélangées à la pioche.
7 cartes sont distribuées. Et ainsi de suite.

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

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

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, 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 **20** pétard **10** étoile **10** autre **5**.

On joue le temps de la pioche : dès que la dernière carte est piochée, la défausse est retournée et sert de pioche. La partie s'arrête alors dès qu'un joueur termine ses cartes.
LE GAGNANT est celui qui marque le moins de points.

AMIPOURIX

Cyril Blondel - **2 à 5 joueurs**

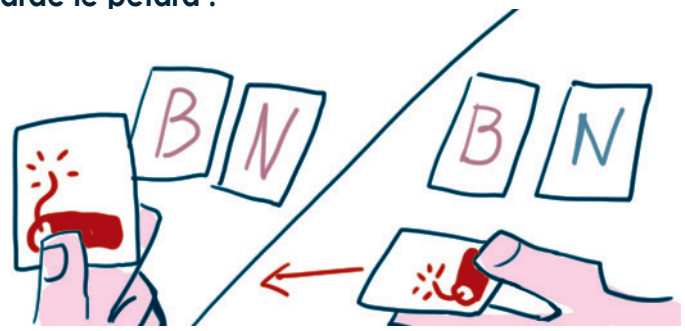
Particularité : plus on invite des débutants avec les initiés, plus le niveau de jeu monte.
ON JOUE AVEC : 1 pétard, les 2 alphabets complets : un bleu, un rose.
BUT DU JEU : Finir la partie sans avoir en main le **pétard**... malgré son aide pour trouver des **mots**.

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 défausse 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 !

BAZARDELIX

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.

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.

BRODERIX

Christine Larquetout - **2 à 4 joueurs**

ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes.
BUT DU JEU : Broder des historiettes sur un tapis de lettres.

LE JEU : Chacun reçoit 14 cartes, 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.

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** ? Elle donne le droit de rejouer.
C'EST UN **PÉTARD** ? Le joueur le glisse sous la pioche, pioche une carte, et passe son tour.
C'EST UNE **ÉTOILE** ? Elle remplace n'importe quelle lettre et donne le droit de rejouer.

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 ! ». Le mot annoncé, 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, suivie d'autres. En cas de contestation il faut bien sûr pouvoir proposer une suite à partir de son 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 sous 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 DEUXIÈME CARTE, on commence à les couvrir d'une troisième carte. Quand on pose une TROISIÈME 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 QUATRIÈME 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

Christine Larquetout - **2 à 6 joueurs**

ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes.
Particularité : Jeu coopératif inspiré de celui des surréalistes.

BUT DU JEU : Composer un texte en cercle.
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, 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 :
Exemple à 2 joueurs : 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, 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.

Par exemple avec : **H M étoile pétard A**
Si le voisin de gauche du joueur dit **F** à la place du pétard la suite devient : **H M étoile F A**
Ce texte peut être :
une phrase complète :
C**H**aque **M**atin l**E**s en**F**ants r**A**ment.
une phrase inachevée :
C**H**erche **M**es **E**charpes par**F**umées **A**vec...
une simple partie de phrase :
C**H**ez ma**M**ie, d**E**s con**F**itures **A**nciennes...
Que chacun compose un texte qui sonne juste et l'ensemble sera harmonieux.

Quand il a imaginé sa suite de mots, le 1er joueur annonce son dernier mot. Celui qui contient la lettre posée sur une carte cachée. Ici « rament », « avec », ou « anciennes ». Le joueur suivant fait de même. Seulement le dernier mot du 1er joueur devient le 1er mot du joueur suivant. À son tour il annonce son dernier mot, qui sera le 1er mot du joueur qui le suit. Et ainsi de suite.

Particularité à 2, 3, et 4 joueurs : Chacun leur tour les joueurs pensent à 5 mots. Puis tous jouent une 2ème fois pour parcourir le 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.

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 surtout au rendez-vous !

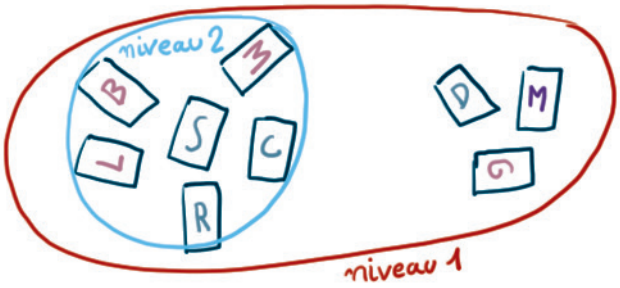
CÉLÉBRITIX

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.



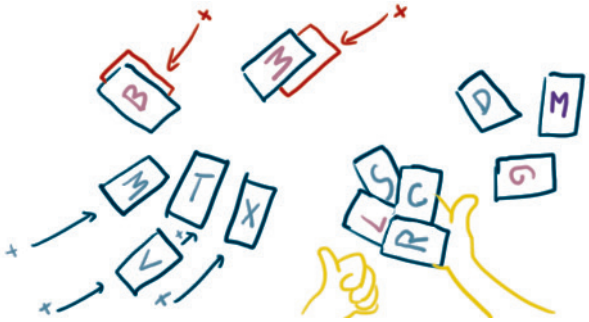
Le plus jeune commence et reçoit la carte alphabet ABCD : il est **LE CHRONO** et lance le premier tour, joué en 5 temps :

1/ LE **CHRONO décompte 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 : BM**LSCR** + DGM « 4 ! Pour JU**LES C**ÉSA**R** ! »
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 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 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 œquo ? Celui qui a gagné le plus grand nombre de consonnes gagne.

COMBADIX

Christine Larquetout - **2 à 8 joueurs**

Particularité : En aidant les débutants, ils jouent avec nous avec grand plaisir.
ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes et les 4 cartes d'aide alphabet ABCD.
BUT DU JEU : Remporter des cartes.

LE JEU : 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. 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 le plus de cartes.

CORSIX

Christine Larquetout - **2 à 8 joueurs**

ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes.
BUT DU JEU : Remporter des cartes... sans aucun scrupule !

LE JEU : Un nombre égal de cartes est distribué à chaque joueur, les cartes en trop sont écartées, en vérifiant que ce ne sont ni étoile, ni pétard, ni Z, ni A. Chacun fait une pile de ses cartes, sans les regarder. Le plus jeune retourne une carte au centre des joueurs.

CARTES SPÉCIALES :
pétard ? Le joueur donne 1 carte à chaque joueur, carte gardée avec les gains sans être rejouée. Le pétard est glissé sous la pile. Le jeu continue.
étoile : le suivant retourne l'**une après l'autre 4 cartes**.
Z : le suivant retourne l'une après l'autre **3 cartes**.
A : le suivant retourne l'une après l'autre **2 cartes**.

Une fois les 4, 3, ou 2 cartes retournées, le joueur qui avait retourné étoile, Z, ou A, a eu ce qu'il voulait : il remporte la pile.
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 à chaque fois qu'une carte spéciale est retournée.

FORMULES SPÉCIALES ?
Ne pas les jouer toutes avec des débutants, décider en début de partie :
Quand on retourne, même après une carte spéciale une **paire** (2 lettres identiques quel que soit le graphisme de la lettre, 2 étoiles, ou 2 pétards), une **suite** (2 lettres se suivant dans l'alphabet, ex MN ou NM), **un sandwich de lettres** (PEP, MOM...), le premier qui crie « **toutilix** ! » avant que la formule soit couverte remporte la pile.
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

Christine Larquetout - **2 à 4 joueurs**

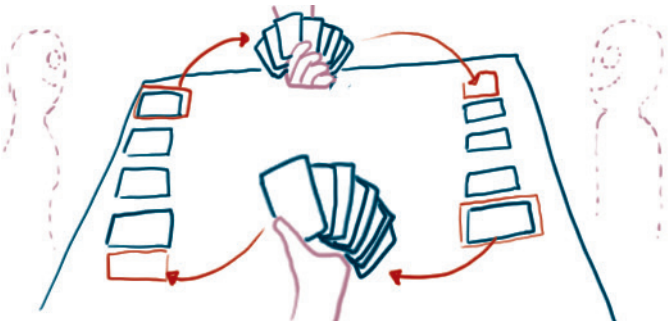
ON JOUE AVEC : 2 alphabets, un rose et un bleu. 7 **étoiles**, 3 **pétards**, les 4 cartes d'aide alphabet ABCD et les cartes CROTDEBIX.

BUT DU JEU : Faire des combinaisons de lettres.
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.

Partie à 2 joueurs ? Chacun des 2 reçoit 8 cartes et on distribue 4 cartes 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. Dans le sens des aiguilles d'une montre chaque perdant pioche une carte de points.
2ème temps : Si personne n'a lancé « crotdebix ! » passer une carte de son jeu au joueur suivant.

À 2 joueurs : Pierre passe à Béa et Marie passe à Bob.

3ème temps : Recevoir une carte du joueur précédent.

À 2 joueurs : Marie pioche la carte du bas de la colonne de Béa en même temps que Pierre pioche la carte du bas de la colonne de Bob. Piocher toujours celle du bas !

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

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 : MNO 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

Christine Larquetout - **2 à 4 joueurs**

ON JOUE AVEC : Toutes les lettres.
BUT DU JEU : Deviner des mots à rebrousse-carte !

LE JEU : Les cartes sont 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, sans que les autres joueurs regardent. 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.
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.

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

EMPILIX

Christine Larquetout - **2 à 4 joueurs**

Particularité : Ce jeu nécessite un silence total ! Les joueurs communiquent par signes.

ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes.

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

LE JEU se joue en 3 manches.

MANCHE SYLLABES : Deux pioches sont posées au centre des joueurs. 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.
Si un joueur retourne un **pétard**, il donne une carte à chaque joueur, 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 lettres 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.
Erreur ? Les autres se les partagent. Celles en trop retournent dans les pioches.
La manche continue jusqu'à la fin des voyelles.

MANCHE MOTS : Elle est jouée comme celle des syllabes. Mais 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. 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

Christine Larquetout - **2 à 6 joueurs**

Particularité : Les débutants jouent 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, CDEF ou DEFG pour varier les plaisirs !

BUT DU JEU : former des familles.

LE JEU : 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. Puis il lui demande 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 n'obtient 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 après avoir 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

Christine Larquetout - **2 à 8 joueurs**

ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes.

BUT DU JEU : Composer des phrases sans fin.

LE JEU : 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. Si c'est une lettre il 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. Chacun son tour, on pose une carte sur celle qui vient d'être posée. 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 prend la main et redémarre une phrase, s'il a encore des cartes. Sinon c'est au suivant de jouer.

On joue tant qu'un joueur a des cartes en main.

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

FRONTIBIX

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.

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.

GRANZIEUFERMIX

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.

BUT DU JEU : Constituer des paires de cartes, les yeux souvent fermés… ou pas !
Particularité : Ce jeu est l'extension du jeu Zieufermix.
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.

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 couleur**s : 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**, on joue sans prime : toutes les paires sont obligatoirement les mêmes lettres ! 2 A jaunes, par exemple.

C'est une étoile ?
niveau 1 : Après chaque **étoile**, Paulo retourne toutes les cartes visibles, puis retourne une carte, puis une autre.
niveau 2 : Après chaque **étoile**, Julie ferme ins-tan-ta-né-ment les yeux ! Les autres joueurs retournent toutes les cartes visibles. Julie joue alors tout son tour les yeux fermés SAUF pour VOIR TRÈS RAPIDEMENT chaque carte retournée !

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.

HYPERSPEEDIX

Roberto Fraga - **2 à 6 joueurs**

ON JOUE AVEC : Les deux alphabets : un rose, un bleu, et les 7 **étoiles**.
BUT DU JEU : Trouver des mots **avec et sans** certaines lettres.

TOUTES LES CARTES SONT DISTRIBUÉES. Chacun en fait une pioche face cachée.
Le plus jeune retourne une carte face visible au centre de la table. Chacun leur tour, les 2 joueurs suivants retournent une carte à côté de la première.
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.

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.

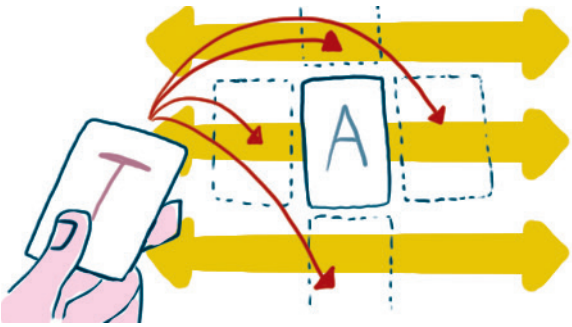
LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de cartes.

JACKPOTIX

Christine Larquetout - **2 à 4 joueurs**

ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes.
BUT DU JEU : Écrire des mots à la recherche du Jackpot !

LE JEU : Chacun reçoit 7 cartes, et les regarde. Le reste forme la pioche.
Le plus jeune pose 1 carte au centre de la table.
Par exemple A, et dit un mot contenant A : « cAdeau ».
Le joueur suivant pose une carte 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. Le joueur pose l'étoile sur le pétard, les ramasse, et rejoue.
Les cartes posées ne peuvent pas être déplacées.
Les mots sont écrits uniquement 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 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 être posées.

Un joueur pose 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.

LIPIPIX

Christine Larquetout - **2 à 4 joueurs**

Particularité : Les débutants sont les bienvenus !
ON JOUE AVEC : le jeu de 100 cartes.

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

LE JEU : 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 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 à chacun, le pétard est glissé sous la dernière carte.

On joue jusqu'à la dernière carte.

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

LOTOLIX

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**.

BUT DU JEU : Former des paires : 2 **lettres**, 2 **étoiles**, ou 2 **pétards**.

LE JEU :
1 **étoile**, 1 **pétard**, et 1 **alphabet**, sont mélangés et étalés en vrac, au centre des joueurs, faces cachées. Les autres cartes sont mélangées et distribuées : un nombre égal de cartes à chaque joueur, les cartes 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, l'associe à l'une des siennes si elles font une paire qu'il retourne face cachée, et il rejoue. Sinon il donne la carte au joueur à qui elle revient. Le joueur à sa gauche retourne à son tour une carte, et ainsi de suite.

On joue tant qu'il reste des cartes au centre des joueurs.
LE GAGNANT Le gagnant est celui qui a assemblé le premier ses paires.

MÉFOUILLIX

Christine Larquetout - **2 à 5 joueurs**

ON JOUE AVEC : Toutes les **lettres**.
BUT DU JEU : Retrouver de mémoire, dans l'ordre, et dans un fouillis, les lettres de mots.

LE JEU : Parmi les cartes en vrac, faces visibles, 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.

Le jeu continue, jusqu'à ce qu'un joueur soit prêt : après avoir découvert ET retourné 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, en changeant si on le souhaite le nombre de lettres.

On joue autant de tours que de joueurs.

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

MOINZIX

Christine Larquetout - **2 à 4 joueurs**

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

But du jeu : Retrouver la lettre absente.

Dans l'alphabet mélangé, 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 : « **Moinzix !** » 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

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. **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.

PAVRAILIX

Christine Larquetout - **2 à 8 joueurs**

Particularité : Les débutants s'invitent avec grand plaisir si on leur écrit le mot joué.
ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes.
BUT DU JEU : Se débarrasser le premier de ses cartes.

LE JEU : TOUTES LES CARTES SONT DISTRIBUÉES. Chacun regarde ses cartes.
Le plus jeune pense à un mot et l'annonce 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 continue, et pose une ou plusieurs cartes faces cachées supposées être dans ce mot, en disant, comme dans cet exemple : « Dans soleil y'a ça ! ». On peut poser plusieurs étoiles et plusieurs fois la même lettre.
Les autres joueurs vont le croire et continuer à poser des cartes ou l'accuser : « Menteur ! Menteuse ! » AVANT que le suivant joue. Alors on retourne les cartes. Le joueur accusé avait menti ? Il ramasse toutes les cartes posées. Sinon c'est l'accusateur qui ramasse toutes les cartes posées. Chacun garde ses cartes ramassées sans les rejouer. Le joueur suivant propose un mot, etc.
pétard ?
Posé seul et face visible en disant « Y'a ça ! », 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, il ramasse d'office toute la pile déjà posée.

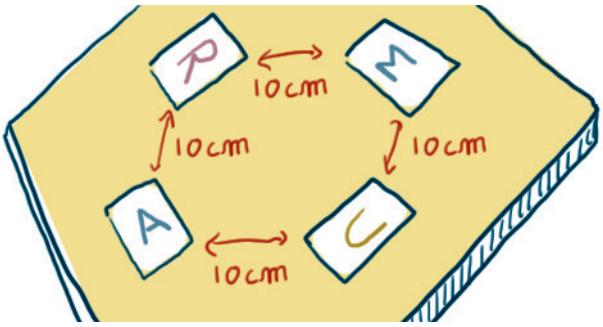
On joue tant que tout le monde a des cartes. Dès qu'un joueur pose sa dernière carte chacun ajoute à ses cartes ramassées celles qui lui restent en main.
LE GAGNANT est celui qui a le moins de cartes.

PITCHIX

Florent Toscano - **2 à 6 joueurs**

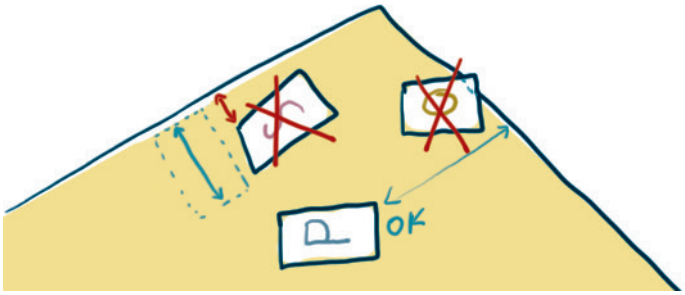
Particularité : plus on invite des débutants avec les initiés, plus le niveau de jeu monte.
ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes.
BUT DU JEU : C'est un jeu d'adresse ! Attraper des lettres pour dire leur nom ou écrire des mots.
Chacun choisit son **niveau de jeu** pour toute la partie.
Niveau 1 : Au moins **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 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.

PRÉSIDIX

Christine Larquetout - **2 à 4 joueurs**

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.

BUT DU JEU : Se débarrasser de ses cartes sous différentes formes.

LE JEU :
À 2 joueurs, on se fait un bon jeu ! On enlève provisoirement les étoiles, les Z, et les pétards. On mélange le reste et on en prélève 20 cartes au hasard qui retournent dans la boîte. Ensuite on rajoute les étoiles, Z, et pétards, on mélange à nouveau et on distribue !
À 3 et 4 joueurs, toutes les cartes sont 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 MÊME 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

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, et pas 2 fois de suite quand on joue à 2. Jouer exactement les mêmes lettres que le joueur précédent fait passer le joueur suivant.
À 2, quand l'un des deux passe, l'autre gagne.
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).

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. Les cartes jouées sont alors écartées. Celui qui vient de gagner prend la main, et joue.

FIN DU TOUR :
Quand un joueur pose sa dernière carte : C'est **Dubolix** le **1er** et il marque 4 points. Le jeu continue et **Ossilix** le **2ème** à terminer marque 2 points. **Pernigagnix** le **3ème**, 0 point. **Padbolix** le **dernier** marque - 2 points.
On note les points, **Dubolix** donne sa moins bonne carte à **Padbolix**, qui lui donne sa meilleure (pétard, sinon étoile, sinon Z, sinon Y, etc.) et un nouveau tour est joué. **Padbolix** commence.

On joue autant de tours que de joueurs.

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

QUADRIX

Christine Larquetout - **2 à 5 joueurs**

ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes.

BUT DU JEU : Cultiver un carré de phrases.

LE JEU : Chacun 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, 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 1 carte de la pioche… Et on rejoue !
lettre ? Le joueur annonce 1 phrase composée d'un unique verbe qui contient cette lettre.

Par exemple avec **T** : « GoûTe ! »

Le joueur suivant retourne sa 1ère carte, la pose à droite de la première et annonce 1 phrase complète de 2 mots. 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** : « ArrêTe-Toi ! »

Le joueur suivant pose une 3ème lettre en dessous de la 1ère et annonce une phrase complète de 3 mots.

Par exemple avec **T T**
M
« Ton moTeur Marche ?! »

Le suivant pose une 4ème lettre en dessous de la 2ème et annonce une phrase complète de 4 mots.

Par exemple avec **T T**
M A
« VraimenT TuManges beAucoup ! »

Le suivant pose une 5ème lettre sur la 1ère qu'il recouvre et annonce une phrase de 4 mots toujours.

Par exemple avec **S T**
M A
« FrançoiS esT Moins mAlade. »

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 :
« VouS cHerchez Mamie maintenAnt ?! »

Et ainsi de suite.

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.
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

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. La couleur des lettres ne compte pas.
BUT DU JEU : Se débarrasser de ses lettres sous forme de suites.

LE JEU : Chacun reçoit 7 cartes et les regarde. Le reste forme la pioche.
La 1ère carte est retournée à côté de la pioche.
Le jeu se fait en 3 TEMPS :
Le plus jeune commence et...

1/ Pioche la 1ère carte de la pioche ou la carte retournée.
2/ Pose ou prend ensuite des cartes si possible, réorganise ses cartes.
3/ Se défausse enfin 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**
Dans le même tour et après, on peut poser les

cartes une par une, en les ajoutant avant ou après des lettres posées, ou par suites, à condition de n'avoir devant soi que des suites de 3 lettres au moins au moment de se défausser.

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.
étoile ? Remplace toutes les lettres. Débloque un pétard, les 2 étant alors écartés.
Peut-on prendre une étoile ? Oui, une posée chez soi (ou chez les autres SI on a déjà posé des cartes chez soi), en la remplaçant par la lettre qu'elle représente, à condition que cette lettre vienne de cartes en main. L'étoile doit être aussitôt jouée. Quand on a commencé à poser devant soi, il est possible de poser ou prendre chez un autre qui a déjà posé, mais il est impossible de déplacer les cartes des autres.
À court de cartes ? Le joueur en reçoit 7.

On joue jusqu'à ce que l'on retourne la pioche, ensuite le 1er joueur qui pose sa dernière carte gagne les points restés dans les mains des autres. Fin du 1er tour.
Chacun compte ses points : **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.

RUÉVERLIX

Christine Larquetout - **2 à 8 joueurs**

ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes.
BUT DU JEU : Trouver très rapidement des mots à partir d'un nombre croissant de lettres.

LE JEU : 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 puissent la voir au même moment. Les deux suivants font de même. Ensuite tous cherchent en même temps un mot qui contient ces 3 lettres.
Par exemple **R P M**
On a une idée de mot qui contient ces 3 lettres ?
Oui ! « t**R**o**MP**ette » !
Mais on doit AJOUTER rapidement une carte AVANT de dire un mot !
Par exemple **A** !
Ha, bah, non, mon mot, ça ne marche plus !
Ah si ! « **PAR**che**M**in ! » **C'est bien ça !** Le mot doit contenir les 4 lettres.
Il doit même contenir les lettres posées par les autres joueurs avant la mienne. Oui, puisque tout le monde se rue et joue en même temps !
Et il doit vite être dit avant qu'un autre pose encore une lettre. Car celui qui vient de dire un mot PEUT le ramasser !

Avant de dire 1 mot il faut toujours ajouter 1 carte.
On ajoute 1 autre carte seulement si on vient de dire 1 mot.

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.
Tout le monde sèche ? Celui qui a posé la dernière carte les remporte toutes et les pose près de lui faces cachées. Si personne n'a posé de carte, les 3 posées sont écartées.
Des joueurs posent des cartes en même temps ? Ces cartes sont écartées, elles ne comptent pas et le jeu continue.
Celui qui gagne ou perd commence le tour suivant en retournant une 1ère carte. Les deux suivants aussi. Et ainsi de suite.

On joue tant que tous les joueurs ont des cartes.
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

Blaise Muller - **1 joueur**

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 3 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 !

SORDELIX

Christine Larquetout - **2 à 8 joueurs**

Particularité : Jeu semi-coopératif : le scribe veut marquer des points, les autres joueurs ensemble l'en empêchent !
ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes.
BUT DU JEU : Débusquer un mot de 10 lettres dans une forêt de **pétards** et **étoiles**.

LE JEU : Les cartes sont étalées en vrac, faces visibles. Le plus jeune est le **scribe**. Il pense à un mot de 10 **lettres**. Il peut bien sûr en chercher dans des livres ! En se cachant il prend les 10 lettres, les mélange avec les 3 **pétards** et les 7 **étoiles**, et dispose le tout, faces cachées, en vrac, au centre de la table. Le reste retourne dans la boîte.
Un des joueurs retourne une carte, sur place : en biais si elle est en biais. Tous proposent une foule de mots contenant cette lettre, même si le nombre de lettres n'est pas le bon, les mots jaillissent ! Une autre carte est retournée, d'autres mots proposés...

étoile ? une deuxième carte est retournée aussitôt.
pétard ? il reste là, face visible. Quand il veut, le

scribe retourne face cachée la lettre visible de son choix et la couvre avec ce pétard face visible.
À lui de bien choisir lesquelles masquer et de le faire quand les autres ne regardent pas !

Le mot est introuvable, et les lettres sont toutes retournées ?

Les joueurs peuvent déplacer les 7 lettres visibles et les 3 masquées par les pétards, les aligner, les intervertir, tout en continuant à proposer des mots.

Tout le monde sèche ? 3 échanges possibles, tout en proposant des mots :
1/L'emplacement des 7 dernières lettres : 1 étoile offerte au scribe, et il montre la dernière lettre !
À n'importe quel moment, si les joueurs ont besoin d'étoiles cachées, ils en demandent au scribe. Le scribe gagne un point à chaque fois qu'une étoile est retournée.

De la même façon, il peut montrer les 6 autres, dans l'ordre : 9ème, 8ème, etc.

2/L'emplacement des 3ème puis 2ème et 1ère lettres : QUAND les 7 dernières lettres sont alignées dans le bon ordre. En échange le scribe retourne face cachée une de ses étoiles, hé, hé..

3/La découverte d'une lettre masquée : QUAND les 10 lettres sont alignées dans le bon ordre. En échange le scribe retourne face cachée une de ses étoiles, hé, hé..

Le mot est trouvé et épelé.
Fin du tour. Le scribe compte ses points.
Le joueur suivant devient scribe. Et ainsi de suite.

Les points :
lettre retournée : 1 point
étoile échangée face visible : 1 point
étoile échangée face cachée : 2 points

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

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

SPIRALIX

Christine Larquetout - **2 à 8 joueurs**

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 REJOUE !
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.

SPRINTILIX

Christine Larquetout - **2 à 4 joueurs**

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.

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

LE JEU : Chaque joueur est à son tour chronométré par le joueur de son choix. Le plus jeune commence. Le jeu se joue en **3 MANCHES :**

BAVAZAKA !
Devant le lecteur, une pile face cachée de toutes les **consonnes** et un **A face visible**.
Le chronométreur lance le départ :
« À vos marques !.. Prêt !.. Bip !.. »
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, fin du tour. Le joueur suivant devient lecteur.
Et ainsi de suite.

Erreur ou bafouillage de lecture : Sprint arrêté !
Le suivant devient lecteur.

CACECOCO ?
Pour cette deuxième manche, la pile face cachée est faite de toutes les **voyelles**.
Un **C face visible** est devant le lecteur. Le chronométreur 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.

GOGIGIGO !
Pour la troisième manche on refait une pile face cachée de toutes les **voyelles**.
Un **G face visible** est devant le lecteur. Le chronométreur 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.

Fin des trois manches les points sont comptés :
Sprint arrêté : 0 point.
Pile lue en entier : 1 point.
Prime de rapidité : Chaque joueur qui a lu la pile entière fait gagner un point à chaque joueur qui a lu aussi la pile entière... mais plus rapidement !

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

SUITIX

Christine Larquetout - **2 à 6 joueurs**

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

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

LE JEU : Les cartes sont mélangées et étalées en vrac, faces cachées.
Le plus jeune retourne 1 carte.
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 ? Celui qui la retourne peut la ramasser et c'est au suivant de jouer, ou de chercher une autre étoile pour faire 1 paire, mais s'il ne la trouve pas il devra la laisser.
pétard ? Reposé sur place face cachée il fait passer un tour, sauf le joueur qui possède une étoile car étoile et pétard font la paire, une seule fois par étoile. La paire est alors ramassée.

On joue tant qu'on peut ramasser des paires.

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

TOUFRAZIX

Christine Larquetout - **2 à 8 joueurs**

ON JOUE AVEC : le jeu de 100 cartes.
BUT DU JEU : Composer des phrases sur une portée de lignes.

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.
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.
« Arrê**T**ez t**O**ut ! »

étoile ? Remplace toutes les lettres, donne le droit de rejouer et remplace à nouveau toutes les lettres.
voyelle ? On rejoue.
pétard ? C'est une petite vacherie ! On l'offre à un joueur qui doit l'échanger avec une carte de la pioche… Et on rejoue !
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**
« **T**a p**O**ule ai**M**e !? »

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

La phrase arrive à 7 lettres ? Ou 5 pour débuter. 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**
« Plong**E** ! »

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, Anaïs donne son mot, Didier reçoit une lettre de la pioche et passe son tour.

Personne ne trouve ? Pas de pénalité, la carte est glissée sous 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.

Si la pioche est terminée avant la fin de la partie, on pioche les pénalités dans les dernières cartes posées.
On joue tant qu'on peut distribuer 7 cartes à chacun.

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. 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 de 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.

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.

VIEUBARBIX

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. 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 se joue en 5 manches.

> **Chaque alphabet est partagé en 2 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.
TOUR DE JEU : Le plus jeune joue une carte. 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.

Dans chaque manche il y a des points à éviter :
1ère manche : Les plis.
2ème manche : Les voyelles.
3ème manche : Les M et N.
4ème manche : Le H bleu.
5ème manche : TOUT ! Les plis, les voyelles, les M et N, le H bleu.

Chacun compte ses points :
1 pli : 5 points 1 voyelle : 10 points M et N : 20 points H bleu : 90 points !

On joue chaque manche jusqu'à ce que les points soient tombés. Certaines manches sont parfois brèves si les points tombent vite.

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

VIZDIBIX

Christine Larquetout - **2 à 5 joueurs**

ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes.

BUT DU JEU : Repérer vite certaines associations de lettres.

LE JEU : TOUTES LES CARTES SONT DISTRIBUÉES. Chacun fait de ses cartes 1 pile face cachée.
Le plus jeune retourne rapidement sa 1ère carte au centre de la table, vers les autres pour que tous puissent la voir en même temps. Le suivant retourne vite sa 1ère 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, le pétard est glissé sous la dernière carte, et le jeu continue, la pile de cartes grandissant.
Les deux cartes sont des **voyelles ?** Crier **« voyelle ! »** fait remporter les cartes posées.

Les deux cartes sont des **consonnes ?**
Crier ici **« consonne ! ».**

Les deux cartes **se suivent dans l'alphabet** ?
Crier enfin **« 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

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.

BUT DU JEU : Se débarrasser du **pétard** !

LE JEU : 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 la jette 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 PERDANT est celui qui se retrouve avec le pétard tout seul !

ZIEUFERMIX

Christine Larquetout - **2 à 5 joueurs**

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 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 toutes les cartes visibles, puis retourne une carte, puis une autre.
niveau 2 : Après chaque étoile, Julie ferme ins-tan-ta-né-ment les yeux ! Les autres joueurs retournent 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.

À vous de jouer !

Vidéorègles sur www.toutilix.fr !

Index par minimum bien utile :

Pas besoin de connaître les lettres :

GRANZIEUFERMIX (p.11)
LOTOLIX (p.13)
ZIEUFERMIX (p.25)

Connaître quelques lettres ou mots :

AMÉRIX (p.2)
COMBADIX (p.7)
CORSIX (p.7)
DAGOBÉRIX (p.8)
FAMILIX (p.9)
FRONTIBIX (p.10)
HYPERSPEEDIX (p.12)
MÉFOUILLIX (p.13)
PAVRAILIX (p.15)
PITCHIX (p.15)
SPIRALIX (p.20)
TOUVAVIX (p.23)
VLAMONIX (p.25)

Bien connaître les lettres :

BAZARDELIX (p.4)
CROTDEBIX (p.7)
MOINZIX (p.14)
PRÉSIDIX (p.16)
RAMILIX (p.17)
SUITIX (p.22)
VIEUBARBIX (p.24)
VIZDIBIX (p.24)

Savoir lire :

ABCDRIX ! (p.2)
AMIPOURIX (p.3)
CÉLÉBRITIX (p.6)
EMPILIX (p.9)
FRAZRIGOLIX (p.10)
JACKPOTIX (p.12)
LIPIPIX (p.13)
PAFLEMIX (p.14)
QUADRIX (p.17)
SOLITIX (p.19)
SORDELIX (p.19)
SPRINTILIX (p.21)
TOUFRAZIX (p.22)
TOUPOSIX (p.23)

Toutilix

dans tous les sens, ça fuse !

Lire très facilement :

BRODERIX (p.4)
CADAVREXKIX (p.5)
RUÉVERLIX (p.18)

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

Depuis toujours, créer des liens...

**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.*

DON en CONFIANCE comitecharte.org

**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.*