

AMÉRIX

En anglais : CRAZY8IX

Christine Larquetout - 2 à 8 joueurs



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

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

Papier et crayon pour noter les points.

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

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

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

Le plus jeune pose une carte sur la carte retournée.

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

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

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

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

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

QUE PEUT-ON POSER ?

Sur une consonne, par exemple un X :

Soit **la même lettre** : un X.

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

U, V, ou W.

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

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

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

CARTES SPÉCIALES :

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

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

lettre X : Change le sens de jeu.

À 2 joueurs, celui qui pose un X rejoue.

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

LE GAGNANT est celui qui marque le moins de points.