

BAZARDELIX

En anglais : TRICKTIX

Charles Chevalier - 3 à 5 joueurs



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

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

DONC ON JOUE AVEC 4 FAMILLES :

rose A à M. rose N à Z.

bleue A à N. bleue N à Z.

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

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



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

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

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

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

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

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

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

Chacun compte ses points :

Cartes de A à M bleues : 1 point

X bleu : 13 points

Autres cartes : 0 point

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

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

LE GAGNANT est celui qui marque le moins de points.