

# PAFLEMIX

En anglais : THINKQUIX

Fabien Bleuze, Yves Hirschfeld - 2 à 8 joueurs



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

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

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

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

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

Ex : **F** « Fabien... »

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

Ex : **E** « et... »

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

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

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

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

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

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

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

Le joueur retourne alors la pile de cartes face cachée.

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

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

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

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

Fin du premier tour.

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

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

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

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