

PAVRAILIX

En anglais : LIARIX

Christine Larquetout - 2 à 8 joueurs



Particularité : Les lecteurs débutants s'invitent avec grand plaisir avec l'aide des autres.

ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes, les cartes d'aide restent dans la boîte.
Papier et crayon pour écrire le mot si besoin.

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

BUT DU JEU : Se débarrasser ses cartes... en mentant parfois joyeusement pour y parvenir !

LE JEU : Les cartes sont mélangées, TOUTES LES CARTES SONT DISTRIBUÉES. Chacun regarde ses cartes.

Le plus jeune dit un mot 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 joue en posant à côté une ou plusieurs cartes faces cachées supposées être dans ce mot, en disant, comme dans cet exemple : « Dans soleil y'a ça... pi ça... pi ça... pi aussi ça... et encore ça, tiens !! ».

Il peut poser plusieurs étoiles... plusieurs fois la même lettre... et même poser toutes ses cartes !

Les autres joueurs vont le croire et continuer à poser des cartes chacun leur tour... ou l'accuser : « menteur ! menteuse ! »

Il faut accuser AVANT que le suivant joue. Alors l'accusé retourne ses cartes, une à une lentement pour faire durer le suspense !

Le joueur accusé avait menti ? Il ramasse toutes les cartes posées. Sinon c'est l'accusateur qui ramasse

toutes les cartes posées. Les cartes ramassées ne sont pas rejouées.

Fin du premier tour.

Le joueur suivant lance le tour suivant. Les tours sont tous joués de la même manière.

pétard ? Posé seul et face visible en disant « Bam ! », 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, avec ou sans autres cartes, 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, les autres joueurs ajoutent les cartes qui leur restent en main aux cartes ramassées.

LE GAGNANT est celui qui a le moins de cartes.

Comment aider un joueur qui ne sait pas lire :

Il choisit son mot, par exemple « tigre ! » On le lui écrit en grosses lettres bien lisibles TIGRE.

Il jouera comme tout le monde, simplement en regardant le mot écrit, puis regardant dans son jeu s'il y trouve des lettres...

et en choisissant aussi parfois de mentir !! On lui écrit aussi les mots des autres joueurs.

Ceci donne accès joyeusement à un jeu de lettres et mots à des lecteurs débutants vraiment de tous âges et profils.