

PITCHIX

En anglais : FLICKIX



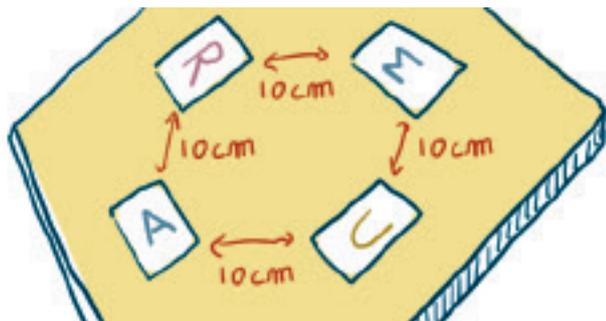
Particularité : C'est un jeu d'adresse qui se joue debout ! Et plus on invite des débutants avec les initiés, plus le niveau de jeu monte car au niveau 1 la victoire des débutants est possible !

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 : Viser des lettres et les attraper !.. pour dire leur nom ou écrire des mots.

LE JEU : Les cartes sont mélangées, chacun en reçoit 3 et les regarde. Le reste forme la pioche, posée loin du centre de la table. 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. Les joueurs sont debout autour de la table et se déplaceront au fil de la partie comme dans une partie de billard.



Chacun choisit son **niveau de jeu minimum** pour toute la partie.

Niveau 1 : **dire le nom de lettres...** ou écrire un mot si on veut !

Niveau 2 : **écrire des mots d'au moins 2 lettres.**

Niveau 3 : **écrire des mots d'au moins 3 lettres.**

étoile : Remplace en permanence toutes les lettres. **Une au maximum** par mot.

pétard : Ne peut pas être utilisé dans un mot.

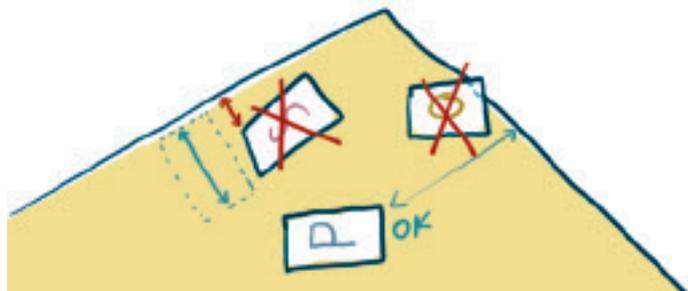
1ER TEMPS : VISER.

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 !

Sa carte touche une ou plusieurs cartes ? Le joueur gagne sa carte et celles touchées par sa carte, il les ajoute toutes à sa main et joue le 2ème temps.

Sa carte ne touche aucune carte ? Le joueur laisse sa carte sur la table et passe son tour.

Sa carte est sortie de la table, ou arrive trop près du bord ? Le joueur reprend sa carte et passe son tour.



2EME TEMPS : POSER ET DIRE.

avec les lettres de sa main, un joueur peut s'il le souhaite poser près de lui comme des gains :
s'il joue au niveau 1 : une lettre dont il dit le nom.
s'il joue aux niveaux 2 et 3 : un mot de 2 ou 3 lettres au moins qu'il lit et rassemble en une pile.

une prime prélevée dans la pioche complète aussitôt la pile du mot posé s'il est long :

Mot de 5 lettres : 1 carte

Mot de 6 lettres : 3 cartes

Mot de 7 lettres et plus : 13 cartes !

poser et dire donne le droit de rejouer : recommencer au 1er temps et ainsi de suite.

chaque joueur quand c'est à son tour commence par le 1er temps.

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 vise à nouveau une carte !

Un joueur n'a plus de cartes en main ? Il en pioche une aussitôt.

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.