

TOUPOSIX

En anglais : LONGWORDIX

Alexandre Droit et Nicolas Bourgoïn - 2 à 4 joueurs



Particularité : Ici le pétard aide au début, mais méfiez-vous !

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

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

BUT DU JEU : Se débarrasser de TOUTES ses cartes le premier en écrivant les mots les plus longs possible avec 7 cartes.

LE JEU : Les cartes sont mélangées. **Deux lettres** sont retournées au centre de la table. Les **cartes ABCD** sont empilées à côté. Les autres cartes du jeu sont distribuées, chacun en reçoit le même nombre, le reste est mis de côté. Chaque joueur fait une pioche de ses cartes faces cachées, et en prend 6 en main.

Le plus jeune commence. Il cherche un mot possible avec ses 6 cartes ET l'une des 2 cartes sur la table.

Par exemple : **O R**.

Avec **O T Q B I E** en main, Alexandre montre T B I et E et annonce « **BOÎTE avec O !** ». Il pose dans l'ordre de son choix les lettres sur le O, puis il complète ses cartes à 6 en tout. Dans cet exemple il en prend 4. C'est au tour du joueur suivant, et ainsi de suite. **Peu à peu, les 2 piles de lettres augmentent.**

étoile ? Remplace toutes les lettres. Sauf quand elle est posée au sommet d'une pile. Elle reste alors la lettre qu'elle a remplacée dans le mot.

pétard ? Remplace aussi toutes les lettres, mais il faut créer une pile supplémentaire. 5 piles au maximum pourront donc être formées au cours du jeu : les 2 piles de départ, et les 3 éventuelles piles créées avec les 3 pétards. **MAIS** le joueur qui s'est servi du pétard, après avoir montré et annoncé son mot et posé ses lettres... le garde avec ses points, ce pétard, malheureusement, voir plus loin !

Défausse ? Quand on ne peut ou ne veut pas jouer, on peut se défausser de cartes de sa main, faces visibles, à côté de sa pioche... mais gare aux points !

Mot de 7 lettres ? On arrive à poser ses 6 cartes et donc un mot de 7 lettres ? On gagne une carte ABCD qui rejoint nos points !

On joue tant que tous les joueurs ont des cartes en main et trouvent des mots.

Plus personne ne trouve de mots ? La partie s'arrête.

Un joueur n'a plus de cartes ?

Il gagne une carte ABCD et la partie s'arrête.

Chacun compte ses points :

lettre défaussée : - 5 points

pétard utilisé : - 5 points

carte restant en main : -1 point

carte ABCD : +10 points

LE GAGNANT est celui qui a le plus de points.