

AMIPOURIX



Particularité : plus on invite des débutants avec les initiés, plus le niveau de jeu monte.

ON JOUE AVEC : 1 pétard, les 2 alphabets complets : un bleu, un rose.

BUT DU JEU : Finir la partie sans avoir en main le **pétard**... malgré son aide pour trouver des **mots**.

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

Par exemple, si on a pioché un B, et en prenant un N parmi ses Cartes Lettres, on cherche :

Au **niveau 1** : Un mot qui commence par un B, et qui contient N : BarNabé

Au **niveau 2** : Un mot qui commence par un B, et qui se termine par N : BaiN

LE JEU : Les 2 alphabets sont mélangés. Chacun reçoit 10 cartes et les regarde. Le reste des cartes est écarté.

Le plus jeune reçoit le **pétard**, l'ajoute à sa main, et commence donc avec 11 cartes : Il les présente en éventail, faces cachées, au joueur suivant, qui pioche une carte, et la pose devant lui face visible. Les autres joueurs lancent un **chrono** pendant lequel celui qui a pioché cherche un mot à son niveau de jeu.

S'il y parvient, les deux cartes utilisées, celle qui vient de sa main et celle piochée, sont défaussées au centre de la table. Si à zéro il n'a pas trouvé de mot, il ajoute à sa main la carte piochée, et fait à son tour piocher le joueur suivant, qui cherche alors un mot. Et ainsi de suite. Chacun son tour on pioche une carte, et on cherche un mot, pour se débarrasser de ses cartes.

SI ON A EN MAIN LE PÉTARD :

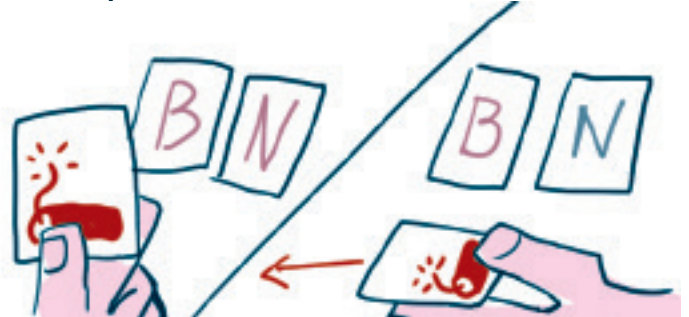
C'est plus facile :

Si on a pioché un B, en prenant un N parmi ses lettres, on cherche :

Au niveau 1 : Un mot qui contient un B, et qui contient un N : emBrasseNt

Au niveau 2 : Un mot qui commence par un B, et qui contient un N : BerNard

Si ces deux lettres sont de la même couleur on garde le pétard :



Si ces deux lettres sont de couleurs différentes on donne le pétard au joueur suivant avant de lui faire piocher une carte.

SI ON PIOCHE LE PÉTARD :

On l'annonce, on le garde, on ne fait pas de mot, et on se défause d'une lettre de son choix.

LE PERDANT est celui qui termine avec seulement le pétard en main, une fois que le joueur suivant a pioché, ou alors le seul à qui il reste des cartes en main, dont le pétard.

TOUS LES AUTRES JOUEURS GAGNENT !