

AMIPOURIX

En anglais : BADFRIENDIX

Cyril Blondel - 2 à 5 joueurs



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.

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

BUT DU JEU : Se refile le pétard... malgré son aide pour trouver des mots !

LE JEU : Les 2 alphabets sont mélangés. Le pétard est mis de côté. Chacun reçoit 10 cartes et les regarde sans les montrer.

Le plus jeune reçoit le **pétard**, l'ajoute à sa main (total 11 cartes, donc).

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 cherchera :

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 plus jeune commence : Il présente ses cartes 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, en utilisant la carte posée devant lui et une carte choisie dans son jeu. Il dit vite son mot avant la fin du chrono !

S'il y parvient, les deux cartes utilisées, celle qui vient de sa main et celle piochée, sont défaussées face visible au centre de la table. Si à zéro il n'a pas trouvé de mot, il ajoute à sa main la carte piochée. Il 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 PETARD :

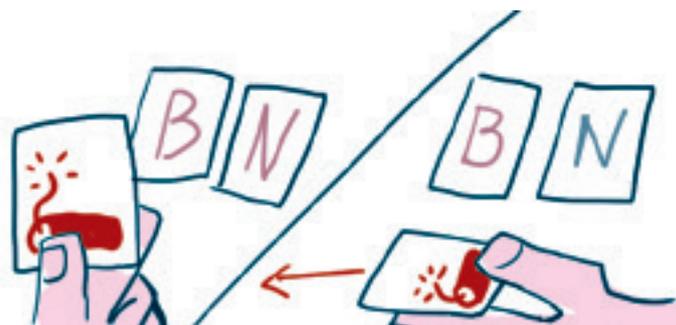
On le montre. Le jeu devient plus facile :

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 PETARD :

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

On joue jusqu'au moment où :

Un joueur a perdu car il n'a plus qu'une carte en main, le pétard, une fois que le joueur suivant a pioché !

OU :

Un joueur a perdu car il se retrouve seul à avoir des cartes en main, donc au moins le pétard !

DONC TOUS LES AUTRES JOUEURS GAGNENT !