

# BAZARDELIX

Charles Chevalier - 3 à 5 joueurs



**ON JOUE AVEC :** Les deux alphabets complets, un rose et un bleu, et les 4 cartes d'aide alphabet ABCD. À 3 joueurs, on écarte dans la boîte le **N** rose. À 5 joueurs, on enlève le **N** rose et le **N** bleu. Papier et crayon pour noter les points.



**BUT DU JEU :** C'est un jeu de plis où il faut marquer le moins de points possible.

Une partie comporte plusieurs manches. Chaque alphabet est partagé en deux familles : Une famille de A à M. Une famille de N à Z. Le M l'emporte sur le A. Le Z l'emporte sur le N. Les familles sont soulignées sur les cartes d'aide par des fonds de couleur différente. La couleur des cartes compte.

**LE JEU :** On distribue toutes les cartes. Chacun regarde ses cartes et donne face cachée une de ses cartes à chaque adversaire, qui lui en offre une de son propre jeu.

**Tour de jeu :** Le joueur qui possède le A rose commence en jouant cette carte pour le premier pli. Puis chacun, à son tour, joue une carte de la famille demandée. Si le joueur n'a pas la famille demandée il peut se défausser d'une autre de ses cartes. Le joueur qui a joué la lettre la plus forte dans la famille demandée remporte le pli qu'il place devant lui face cachée. Il jouera en premier au tour suivant.

Attention, un joueur peut jouer en premier une carte de la famille AM bleue **uniquement** si une telle carte a déjà été défaussée plus tôt dans la partie **ou** s'il n'a en main que des cartes de cette famille AM bleue.

**La manche** est terminée lorsque les joueurs n'ont plus de cartes en main.

### Chacun compte ses points :

Cartes de A à M bleues : 1 point

X bleu : 13 points

Autres cartes : 0 point

**Cependant, si un joueur totalise tous les points de la manche (soit 26),** il fait marquer ces points à chacun de ses adversaires, et lui ne marque rien !

**On joue jusqu'à** ce qu'un joueur égale ou dépasse 100 points.

**LE GAGNANT** est celui qui a remporté le moins de points.