

BRODERIX



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes.

BUT DU JEU : Broder des historiettes sur un tapis de lettres.

LE JEU : Chacun reçoit 14 cartes, et en fait une pile sans les regarder. 20 cartes sont alors disposées faces visibles sur la table, en un tapis de 4 lignes de 5 cartes. Le reste forme une pioche.



Le plus jeune retourne sa première carte :

C'EST UNE LETTRE ? Il la pose face visible sur une **lettre** ou une **étoile** de son choix, et annonce un mot contenant les 2 lettres. Une **étoile** sur le tapis de lettres remplace n'importe quelle lettre. Si sur un O il pose un B, il annonce un mot contenant O et B, n'importe où dans le mot : « Robert ». Sur un **pétard** on ne pose rien. Voir plus loin.

C'EST UNE VOYELLE ? Elle donne le droit de rejouer.

C'EST UN PÉTARD ? Le joueur le glisse sous la pioche, pioche une carte, et passe son tour.

C'EST UNE ÉTOILE ? Elle remplace n'importe quelle lettre et donne le droit de rejouer.

Pour annoncer **un mot d'une seule lettre** (à, a, n', s', etc) il faut poser cette lettre (a, n, s, etc) sur une voyelle ou une étoile. Par exemple poser un M sur un A et annoncer : « c'est M apostrophe ! ». Le mot annoncé, qu'il comporte une ou plusieurs lettres, sera le premier mot d'une phrase.

Chacun son tour, on retourne une carte et on annonce un mot pour continuer la phrase.

On peut décider qu'elle est terminée si elle contient un verbe. Dire « **point !** » avant que la carte suivante soit retournée. Sinon la phrase s'allonge, suivie d'autres. En cas de contestation il faut bien sûr pouvoir proposer une suite à partir de son mot.

Marius sèche ? Le premier joueur qui a une idée lance un **chrono**. À zéro, si Marius n'a pas trouvé, Olga donne son mot, Marius reçoit une carte de la pioche et le suivant joue.

Personne ne trouve ? Marius glisse sa carte sous la pioche et passe son tour.

Les joueurs couvrent d'abord lettres et étoiles non couvertes. S'il ne reste qu'un **pétard**, celui qui joue le prend, le glisse sous la pioche, pioche une carte, la pose à la place du **pétard**, pioche une carte, et passe son tour !



Quand toutes les cartes sont couvertes d'une **DEUXIÈME CARTE**, on commence à les couvrir d'une **troisième carte**. Quand on pose une **TROISIÈME CARTE** sur une pile, on retourne cette pile face cachée.

Dès que toutes les piles sont faces cachées, elles sont toutes en même temps retournées faces visibles. On joue une **QUATRIÈME CARTE** sur chaque pile, qui est alors retournée face cachée.

Si la pioche est terminée avant la fin de la partie le dessous des piles remplace le dessus de la pioche.

On joue tant que tous les joueurs ont des cartes.

LE GAGNANT est celui qui a terminé ses cartes en premier.