

# BRODERIX

En anglais : EMBROIDERIX



**ON JOUE AVEC :** Le jeu de 100 cartes, les cartes d'aide restent dans la boîte.

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

**BUT DU JEU :** Broder des historiettes sur un tapis de lettres étoilées !

**LE JEU :** Les cartes sont mélangées, chacun en reçoit 14, 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 face cachée.

Le mot annoncé par ce premier joueur, 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. En cas de contestation du mot proposé, on doit proposer une suite possible à partir de ce mot.

**Erreur ?** Pas de pénalité, on cherche un autre 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 dans la pioche, pioche une carte, la pose à la place du pétard, pioche une carte, et passe son tour !



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 ?** Fait rejouer : après avoir dit un mot il retourne une nouvelle carte !

**C'EST UNE ÉTOILE ?** Remplace toutes les lettres. Et fait rejouer : après avoir dit un mot il retourne une nouvelle carte !

**C'EST UN PÉTARD ?** C'est fourbe ! Celui qui retourne un pétard l'offre à qui il veut, mais celui qui reçoit ce pétard le remet dans la pioche et pioche une carte qu'il ajoute à sa main. Et après ce petit coup bas, le joueur qui a donné le pétard rejoue en retournant à nouveau une carte !

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 ! ». « ou même M tout seul puisque c'est le nom de la taille moyenne de vêtements. »



Quand toutes les cartes sont couvertes d'une **DEUXIEME CARTE**, on commence à les couvrir d'une troisième carte. Quand on pose une **TROISIEME 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 **QUATRIEME 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.