

# CROTDEBIX

Christine Larquetout - 2 à 4 joueurs



**ON JOUE AVEC** : 2 alphabets, un rose et un bleu, 7 étoiles, 3 pétards, les 4 cartes d'aide alphabet ABCD et les cartes CROTDEBIX.

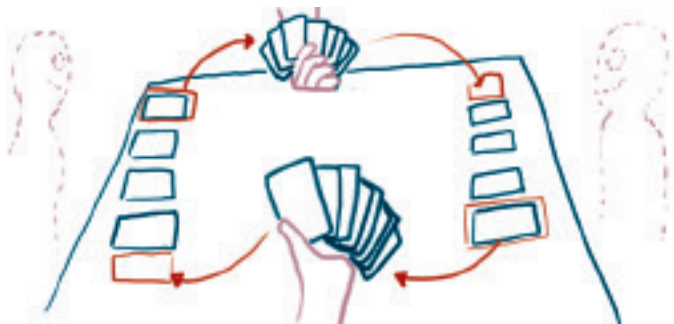
**BUT DU JEU** : Faire des combinaisons de lettres. Les probabilités des combinaisons ont été vérifiées par Alain Brobecker, auteur de Cubissimo !  
<http://abrobecker.free.fr/jeux/index.htm>

**LE JEU** : Toutes les lettres de **A à L** sont mélangées et distribuées. Chacun regarde ses cartes. Les lettres de M à Z, les étoiles, les pétards, sont mélangés et forment une pioche de points.

**Partie à 2 joueurs ?** Chacun des 2 reçoit 8 cartes et on distribue 4 cartes à 2 mini joueurs invisibles qui se contentent du rôle de relais.  
**Voir plus loin.**

**Tour de jeu joué en 3 temps** par tous les joueurs en même temps :

**1er temps** : Chercher dans son jeu les cartes d'une combinaison figurant sur la carte CROTDEBIX, selon



les règles décrites plus loin. Si possible annoncer une combinaison en lançant « crotdebix ! ». Montrer chacun sa combinaison. Dans le sens des aiguilles d'une montre chaque perdant pioche une carte de points.

**2ème temps** : Si personne n'a lancé « crotdebix ! » passer une carte de son jeu au joueur suivant.

**À 2 joueurs** : Pierre passe à Béa et Marie passe à Bob.

**3ème temps** : Recevoir une carte du joueur précédent.

**À 2 joueurs** : Marie pioche la carte du bas de la colonne de Béa en même temps que Pierre pioche la carte du bas de la colonne de Bob. Piocher toujours celle du bas !



**Pour une partie corsée** : Dès qu'un joueur pose la carte qu'il veut passer au voisin, plus personne ne peut annoncer de formule, tout le monde se passe une carte.

**Renouveler les 3 temps** jusqu'à ce qu'un joueur lance « crotdebix ! ».

Les combinaisons sur la carte CROTDEBIX vont de la plus faible à la plus forte.

À 2 et 3 joueurs : Utiliser la carte CROTDEBIX main de 8 cartes.

À 4 joueurs : Utiliser la carte CROTDEBIX main de 6 cartes.

Chaque suite doit être composée de lettres de la même couleur.

Par exemple pour 2 suites de 3 : CDE +JKL ou CDE+JKL ou CDE+JKL ou CDE+JKL.

À lettres égales le rose l'emporte : BCD l'emporte sur BCD.

À couleurs égales, une combinaison l'emporte quand elle est plus loin dans l'alphabet : MNO l'emporte sur CDE.

On regarde d'abord la formule, puis la couleur, puis le rang dans l'alphabet.

## LES POINTS DE LA PIOCHE :

**étoile** : - 5 crotdebix.

**pétard** : + 5 crotdebix.

**consonne** : + 1 crotdebix.

**voyelle** : 0 crotte de bix ! Elle est le vent et emporte dans la boîte les consonnes et pétards que le joueur avait peut-être. Elle lui laisse les étoiles !

**On joue jusqu'à** la fin de la pioche.

**LE GAGNANT** est celui qui a le moins de crotdebix.