



**Particularité** : Le jeu procède par défis 2 à 2, quel que soit le nombre de joueurs.  
**ON JOUE AVEC** : Les deux alphabets : un rose, un bleu, et les 3 pétards.

**BUT DU JEU** : Trouver des mots à partir d'1 ou 2 lettres posées sur le front des joueurs.

**LE JEU** : Les cartes sont mélangées et forment une pioche face cachée.

1/ Le plus jeune pioche une carte sans la regarder et la pose face cachée devant le joueur qu'il veut défier. Puis il en pose une de la même façon devant lui. Ensuite, en même temps, et sans la regarder, chacun pose sa carte sur son front, où il la tient face visible.



Exemple : Si Roberto tient un **L** sur son front, il ne sait pas ce que c'est... mais Florence le voit !  
Florence pose un **R** sur son front... et Roberto le voit !

2/ Chacun dit **immédiatement** un mot qui commence par la lettre de l'autre.

Exemple : Roberto crie « **REVOLVER !** » et Florence, en même temps « **LIMONADE !** ».

3/ Le premier qui trouve un mot qui contient les deux lettres remporte les 2 cartes.

Roberto est plus rapide et crie « **PRALINE !** », qui contient **R** et **L**.

Le gagnant lance alors un défi à un autre joueur, sauf à 2 joueurs bien sûr. Et ainsi de suite.

**Si un seul joueur pose un pétard** sur son front, il gagne d'office les 2 cartes !

**Et si :**

Roberto ne connaît pas cette lettre ou ne trouve pas de mot pour cette lettre ?

Aucun des deux ne trouve un mot contenant les 2 lettres ?

Roberto et Florence ont **chacun un pétard** sur le front ?

Roberto et Florence crient en même temps le mot avec les 2 lettres ?

Un joueur s'est trompé ?

**Alors** les 2 cartes sont reposées, les joueurs rejouent et le gagnant gagne ces 2 cartes en prime !

**Enfin, si un débutant sèche** : « Mais ça commence par quoi mon mot ? » On lui cherche vite un mot plus facile !

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

**LE GAGNANT** est celui qui a remporté le plus de cartes.