



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes.

BUT DU JEU : Se débarrasser de ses cartes en composant une histoire dont on se souviendra.

LE JEU : Chacun reçoit 5 cartes et les regarde. Le reste forme une pioche.

Le plus jeune retourne rapidement la première carte de la pioche au centre de la table, vers les autres pour que tous puissent la voir en même temps. Si c'est un **pétard**, il le glisse sous la pioche, et retourne une autre carte. Très vite il dit le premier mot d'une **phrase**, commençant par cette lettre.

Ex : **F** « Fabien... »

Puis le plus rapide renchérit avec l'une de ses cartes en continuant la phrase. Il pose sa carte sur la première et annonce son mot.

Ex : **E** « et... »

À tout moment, les joueurs posent des cartes, une à une, sur celle qui vient d'être posée, en disant un mot. Une pile se forme petit à petit.

Ex : **Y** « Yves... » **S** « sont... »

pétard : Dès qu'un joueur en pose un, chaque joueur passe immédiatement toutes ses cartes au joueur sur sa gauche !

étoile : Sert de point final et permet de conclure une phrase. Une autre phrase est commencée immédiatement, qui continue l'histoire.

Un joueur sèche ? il peut piocher une carte pour relancer son jeu.

Le premier à terminer ses cartes ramasse la pile de cartes.

Ce seront ses points mais à condition de les valider en se souvenant des mots !

Le joueur retourne alors la pile de cartes et énonce l'histoire, mot à mot, lentement, en donnant chaque mot avant de retourner chaque carte. Un autre joueur peut contester et proposer un autre mot AVANT que la carte soit retournée. **Celui qui a donné le bon mot** gagne la carte.

Personne ne s'en souvient ? La carte est glissée sous la pioche, et le joueur continue à retourner les cartes jusqu'à la fin de l'histoire. Fin du premier tour.

TOUTES les autres cartes sont mélangées, 5 à chacun sont distribuées, et on recommence une histoire.

On joue tant qu'on peut distribuer 5 cartes à chaque joueur.

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