



ON JOUE AVEC 60 cartes : 7 étoiles, 3 pétards,

1 alphabet rose et 1 alphabet bleu sans le A bleu et le A rose, les 4 cartes d'aide alphabet ABCD. Papier et crayon pour noter les points.

BUT DU JEU : Se débarrasser de ses cartes sous différentes formes.

LE JEU :

À 2 joueurs, on se fait un bon jeu ! On enlève provisoirement les étoiles, les Z, et les pétards. On mélange le reste et on en prélève 20 cartes au hasard qui retournent dans la boîte. Ensuite on rajoute les étoiles, Z, et pétards, on mélange à nouveau et on distribue !

À 3 et 4 joueurs, toutes les cartes sont distribuées. Chacun regarde ses cartes.

Z est la lettre la plus forte.

LA COULEUR DES LETTRES N'A PAS D'IMPORTANCE.

TOUR DE JEU : Le plus jeune commence, et **joue au choix** :

Une carte seule : par exemple C.

Une ou plusieurs suites de lettres de longueurs égales :

Exemple : EF + MN ou DEFGH + IJKLM + STUVW.

Une ou plusieurs paires de lettres :

par exemple GG + PP + TT.

Le joueur suivant doit jouer LA MÊME FORMULE, AUSSI FORTE OU PLUS FORTE.

La force est donnée par la plus petite lettre de la formule :

GHI plus petit que MNO

JKLM + UVWX plus petit que KLMN + TUVW

FF + OO + TT + XX plus petit que HH + KK + MM + UU

étoile ? Remplace n'importe quelle lettre.

pétard ? Est joué seul et ne peut être posé ni en 1ère carte, ni après un pétard. Après un pétard, le joueur suivant passe son tour.

Passer ? On peut. Même si on peut jouer, mais une seule fois par tour, et pas 2 fois de suite quand on joue à 2. Jouer exactement les mêmes lettres que le joueur précédent fait passer le joueur suivant.

À 2, quand l'un des deux passe, l'autre gagne.

Z fait gagner et prendre la main qu'il soit posé seul, ou dans une formule, ou même en 1ère carte du tour. Une étoile peut remplacer un Z et donc faire gagner.

Celui qui joue une **étoile**, un **Z**, ou un **pétard**, en **dernière carte**, est directement **Padbolix** (voir plus loin).

Les joueurs continuent à poser des cartes en suivant la formule de celui qui a commencé, jusqu'à ce que personne ne puisse jouer plus haut. Les cartes jouées sont alors écartées. Celui qui vient de gagner prend la main, et joue.

FIN DU TOUR :

Quand un joueur pose sa dernière carte : C'est

Dubolix le **1er** et il marque 4 points. Le jeu continue et **Ossilix** le **2ème** à terminer marque 2 points.

Pernigagnix le **3ème**, 0 point. **Padbolix** le **dernier** marque - 2 points.

On note les points, **Dubolix** donne sa moins bonne carte à **Padbolix**, qui lui donne sa meilleure (pétard, sinon étoile, sinon Z, sinon Y, etc.) et un nouveau tour est joué. **Padbolix** commence.

On joue autant de tours que de joueurs.

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