

QUADRIX



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes.

BUT DU JEU : Cultiver un carré de phrases.

LE JEU : Chacun reçoit 7 cartes et en fait une pile faces cachées. Le reste forme la pioche.

Le plus jeune retourne sa 1ère carte, et la pose au centre de la table.

étoile ? Remplace toutes les lettres, donne le droit de rejouer et remplace à nouveau toutes les lettres.

voyelle ? On doit rejouer.

pétard ? C'est une petite vacherie ! On l'offre à un joueur qui doit l'échanger avec 1 carte de la pioche... Et on rejoue !

lettre ? Le joueur annonce 1 phrase composée d'un unique verbe qui contient cette lettre.

Par exemple avec **T** : « Goû**T**e ! »

T

Le joueur suivant retourne sa 1ère carte, la pose à droite de la première et annonce

1 phrase complète de 2 mots. Il n'est pas obligé de garder le mot déjà proposé. Le 1er mot contient la 1ère lettre et le 2ème mot la 2ème lettre.

Par exemple avec **T T** : « Arrê**T**e-**T**oi ! »

Le joueur suivant pose une 3ème lettre en dessous de la 1ère et annonce une phrase complète de 3 mots.

Par exemple avec **T T M**

« Ton mo**T**eur **M**arche ?! »

Le suivant pose une 4ème lettre en dessous de la 2ème et annonce une phrase complète de 4 mots.

T T

T T
M

T T

M A

S T

M A

S H

M A

Par exemple avec **T T M A**

« Vraiment**T**u**M**anges be**A**ucoup ! »

Le suivant pose une 5ème lettre sur la 1ère qu'il recouvre et annonce une phrase de 4 mots toujours.

Par exemple avec **S T M A**

« Françoi**S** es**T** Moins m**A**lade. »

Ensuite une 6ème lettre vient couvrir la 2ème lettre, en haut à droite et annonce une phrase de 4 mots toujours.

Par exemple avec **S H M A** :

« Vou**S** c**H**erchez **M**amie mainten**A**nt ?! »

Et ainsi de suite.

Panne d'inspiration ? Sofia a une idée et lance un **chrono** ! À zéro, si Agnès n'a pas trouvé, Sofia donne son mot, Agnès reçoit 1 carte de la pioche et passe son tour.

Personne ne trouve ? Les cartes posées sont écartées. Le suivant démarre une autre phrase.

Un joueur pose sa dernière carte sans sécher ?

Il remporte toutes les cartes posées. Fin du tour. Les cartes restées en main retournent à la pioche. On mélange on distribue, etc.

On joue tant qu'on peut distribuer 7 cartes à chacun. Si la pioche est terminée avant la fin de la partie le dessous des piles remplace le dessus de la pioche.

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