



**ON JOUE AVEC :** le jeu de 100 cartes.

**BUT DU JEU :** Composer des phrases sur une portée de lignes.

**LE JEU :** Chacun reçoit 7 cartes, et en fait une pile faces cachées. Le reste forme la pioche. La première carte de la pioche est retournée au centre de la table. Si c'est un pétard, il retourne dans la pioche, et on retourne une autre carte.

Par exemple : **T**

Le plus jeune retourne sa **1ère carte** et la pose à droite ou à gauche de la 1ère, selon son inspiration.

Par exemple : **T O**



Ensuite il annonce une **phrase complète de 2 mots**. Le premier mot contient la première lettre, le deuxième mot, la deuxième lettre.

« Arrê**T**ez **t**Out ! »

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

**voyelle ?** On rejoue.

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

**Le suivant pose une 3ème lettre**, à droite ou à gauche des lettres posées.

Il n'est pas obligé de garder les mots déjà proposés.

Et annonce **une phrase de 3 mots :**

Par exemple : **T O M**

« Ta p**O**ule ai**M**e !? »

Les joueurs continuent à poser des cartes.

Les cartes posées ne sont pas déplacées.

**La phrase arrive à 7 lettres ?** Ou 5 pour débiter. Les joueurs peuvent sans fin l'augmenter ou en démarrer une autre. Phrase d'une seule carte qui sera forcément un verbe. En dessous de la première :



par exemple : **E**

« Plong**E** ! »

**À chaque fois qu'une phrase arrive à 5 ou 7 lettres selon le niveau de jeu choisi**, une autre phrase peut être démarrée.

**Panne d'inspiration ?** Le premier qui a une idée lance un **chrono**. À zéro si Didier n'a pas trouvé, Anciès donne son mot, Didier reçoit une lettre de la pioche et passe son tour.

**Personne ne trouve ?** Pas de pénalité, la carte est glissée sous la pioche, on passe au joueur suivant.

**Un joueur pose sa dernière carte sans sécher ?**

Il remporte toutes les cartes posées, fin du premier tour. Les cartes restées en main sont mélangées à la pioche, distribuées, etc.

Si la pioche est terminée avant la fin de la partie, on pioche les pénalités dans les dernières cartes posées.

**On joue tant** qu'on peut distribuer 7 cartes à chacun.

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