

TOUPOSIX

Alexandre Droit et Nicolas Bourgoïn - 2 à 4 joueurs



Particularité : Ici le pétard fait semblant d'aider, mais méfiez-vous !

ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes et les 4 cartes d'aide alphabet ABCD.

BUT DU JEU : Se débarrasser de TOUTES ses cartes le premier en écrivant les mots les plus longs possible avec 7 cartes.

LE JEU : Deux lettres sont retournées au centre de la table. Les cartes ABCD sont empilées à côté. Les autres cartes du jeu sont distribuées, chacun en reçoit le même nombre, le reste est mis de côté. Chaque joueur fait une pioche de ses cartes faces cachées, et en prend 6 en main.

Le plus jeune commence. Il cherche un mot possible avec ses 6 cartes ET l'une des 2 cartes sur la table.

Par exemple : O R.

Avec O T Q B I E en main, Alexandre montre T B I et E et annonce « **BOÎTE avec O !** ». Il pose dans l'ordre de son choix les lettres sur le O, puis il complète ses cartes à 6 en tout. C'est au tour du joueur suivant, et ainsi de suite. **Peu à peu, les lettres forment 2 piles.**

étoile ? Remplace toutes les lettres. Sauf quand elle est posée au sommet d'une pile. Elle reste alors la lettre qu'elle a remplacée dans le mot.

pétard ? Remplace aussi toutes les lettres, permet

de créer une pile supplémentaire. 5 piles au maximum pourront être formées au cours du jeu. MAIS le joueur qui s'est servi du pétard, après avoir montré et annoncé son mot et posé ses lettres... le garde avec ses points, ce pétard, malheureusement, voir plus loin !

Défausse ? Quand on ne peut ou ne souhaite pas jouer, on peut se défausser de cartes de sa main, faces visibles, à côté de sa pioche... mais gare aux points !

Mot de 7 lettres ? Nicolas arrive à poser ses 6 cartes et donc un mot de 7 lettres ? Il gagne une carte ABCD qui rejoint ses points !

On joue tant que tous les joueurs ont des cartes en main et trouvent des mots.

Plus personne ne trouve de mots ? La partie s'arrête.

Un joueur n'a plus de cartes ?

Il gagne une carte ABCD et la partie s'arrête.

Chacun compte ses points :

lettre défaussée : - 5 points

pétard utilisé : - 5 points

carte restant en main : -1 point

carte ABCD : +10 points

LE GAGNANT est celui qui a le plus de points.