

VIEUBARBIX

En anglais : OLDCHAPIX

Christine Larquetout - 3 à 5 joueurs



ON JOUE AVEC : Les deux alphabets complets, un rose et un bleu, et les 4 cartes d'aide alphabet ABCD.

À 3 joueurs, on écarte dans la boîte le **Z** rose.

À 5 joueurs, on enlève le **Z** rose et le **Z** bleu.

La couleur des cartes compte, et chaque alphabet est partagé en 2 familles.

DONC ON JOUE AVEC 4 FAMILLES :

rose A à M. rose N à Z.

bleue A à N. bleue N à Z.

M l'emporte sur A et Z l'emporte sur N.

les familles sont soulignées sur les cartes ABCD par des fonds de couleurs différentes

Papier et crayon pour noter les points.

Lisez bien « **LIBERTÉ !.. ÉGALITÉ !.. PARTAGE !..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : C'est un jeu de plis de lettres où il faut marquer le moins de points possible.

LE JEU : Les cartes sont mélangées. On distribue toutes les cartes. Les cartes ABCD sont visibles de tous.

Chacun regarde ses cartes. Le jeu se jouera en 5 manches, dans chaque manche il y aura des points à éviter.

Le plus jeune commence la première manche. Le joueur suivant commencera la deuxième, et ainsi de suite.

Déroulement d'une manche :

Le premier joueur choisit la famille qui sera jouée en posant une carte.

exemple pour la famille AM rose :

B rose.

Chaque joueur à son tour doit jouer une carte de cette famille demandée.

exemple A rose et G rose..

Poser la carte la plus haute fera remporter le pli.

Quand un joueur n'a pas la famille demandée il doit se défausser d'une carte d'une autre famille.

Il ne remportera pas le pli.

exemple O rose de la famille NZ rose.

Le joueur qui a remporté le pli le place près de lui face cachée.

ici G rose remporte le pli.

Ce joueur qui vient de remporter le pli choisit maintenant une famille en posant une carte.

Et ainsi de suite.

Fin de la manche quand toutes les cartes sont jouées, parfois avant, voir plus loin.

Les points sont notés, toutes les cartes ramassées, mélangées et redistribuées pour la manche suivante.

CE QU'IL FAUT ÉVITER selon les manches...

1ère manche : les plis. 1 pli : 5 points.

Les plis sont ramassés en piles distinctes, face cachée.

Fin de la manche quand le dernier pli est tombé.

2ème manche : les voyelles. 1 voyelle : 10 points.

Rien d'autre ne compte, les plis sont ramassés en vrac face cachée...

Sauf les voyelles qui sont disposées face visible.

Fin de la manche dès que les 12 voyelles sont tombées.

3ème manche : les M et les N. M ou N : 20 points.

Rien d'autre ne compte, les plis sont ramassés en vrac face cachée...

Sauf les deux M et deux N qui sont disposés face visible.

Fin de la manche dès que ces quatre cartes sont tombées.

4ème manche : le H bleu. H bleu : 90 points !

Rien d'autre ne compte, les plis sont ramassés en vrac face cachée...

Jusqu'à ce que le H bleu tombe, car c'est aussitôt la fin de cette manche !

5ème manche : TOUT ! Les plis, les voyelles, les M et N, le H bleu !!!

Argh... étant donné que TOUT compte, cette manche, comme la 1ère, est jouée jusqu'au dernier pli.

TOUT ce qui est remporté vaut des points !!!

... pli : 5 points voyelle : 10 points M et N : 20 points H bleu : 90 points !

Les cartes remportées sont clairement disposées : les plis en piles distinctes faces cachées, desquelles on fait dépasser face visible les voyelles, les M et N, et le H bleu !

Total des points calculé en fin de partie.

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