

# ABCDRIX !

En anglais : ABCDRIX !

Juan Rodriguez - 2 à 4 joueurs



**ON JOUE AVEC :** Le jeu de 100 cartes, les cartes d'aide restent dans la boîte.

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

**BUT DU JEU :** Se débarrasser de ses cartes en écrivant des MOTS OU EXTRAITS DE MOTS, de 5 lettres.

**LE JEU :** Les cartes sont mélangées, chacun en reçoit 4 et les regarde. Il en pose une devant lui, face visible.

Le reste forme une pioche au centre des joueurs.

Le plus jeune commence et joue en 4 temps :

1/ Il pose une carte : juste avant, juste après, ou sur la carte posée devant lui, et dit un mot contenant dans cet ordre la ou les lettres visibles. Les cartes posées resteront dans le même ordre tout au long de la partie.

2/ Ensuite il peut, s'il le souhaite, poser de la même façon une carte chez chaque joueur et dire un mot.

3/ Enfin il dit qu'il a fini.

4/ Il complète ses cartes à 5 en tout. Une pile de cartes posée devant lui compte pour une carte.

Par exemple :

1 carte en main et 2 piles de cartes devant lui : il doit piocher 2 cartes pour avoir 3 cartes en main + 2 piles = 5 cartes.



Le joueur suivant fait de même, et ainsi de suite.

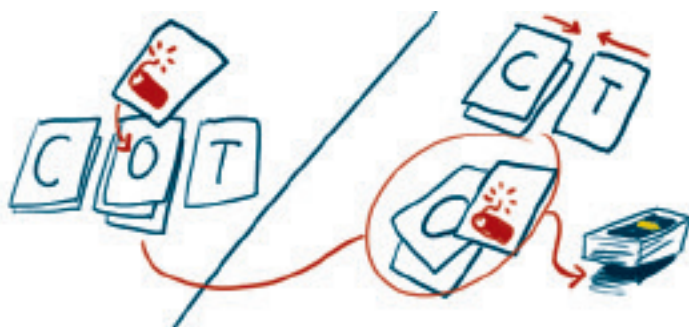
Dès qu'un joueur pose toutes ses cartes ET écrit chez lui un mot ou extrait de mot de 5 lettres il gagne ce mot ou extrait de mot. Il le met de côté en un pli faces cachées fait de TOUTES les cartes

posées devant lui. Chaque pli est donc séparé distinctement des autres plis au fil des gains. Ceci permettra de compter les points en fin de partie.

Il reprend alors 4 cartes et rejoue.

**étoile :** Remplace en permanence toutes les lettres.

**pétard :** Ne peut être posé que **SUR** une pile qui n'est pas seule, chez soi ou chez un autre. Le pétard et les cartes sur lesquelles il est posé retournent immédiatement sous la pioche. Si le pétard a laissé un vide, les cartes sont rapprochées.



Le joueur qui a posé le pétard pioche immédiatement une carte.

**Un joueur sèche pour poser chez lui-même ou chez les autres, sans dire qu'il a terminé ?**

Le premier qui a une idée lance un **chrono**. À 0, si le joueur en panne n'a pas posé de carte, celui qui a lancé le chrono pose une de ses propres lettres ou étoiles chez celui en panne, dit un mot, pioche une carte, et prend la main. C'est donc à lui de jouer tout de suite ! Ensuite la partie continue normalement : dans le sens horaire.

**Personne n'a d'idée ?** Le joueur en panne DOIT remettre TOUTES ses cartes sous la pioche. Il reprend 4 cartes et rejoue.

**On joue jusqu'à** la fin de la pioche, tant qu'un joueur au moins peut jouer.

**LE GAGNANT** est celui qui a remporté le plus de mots, ou extraits de mots, de 5 lettres.