

COMPOSIX

En anglais : COMPOSIX

Christine Larquetout - 2 à 8 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 : Composer des phrases sur une portée de cinq lignes.

LE JEU : Les cartes sont mélangées, chacun en reçoit 7, 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.
« ArrêTez tOut ! »

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 pOule aiMe !? »

étoile ? remplace toutes les lettres. Et fait rejouer : après avoir dit un mot on retourne une nouvelle carte !

voyelle ? fait rejouer : après avoir dit un mot on retourne une nouvelle carte !

pétard ? c'est fourbe ! On l'offre à qui on veut, mais celui qui reçoit ce pétard le remet dans la pioche et pioche une carte qu'il ajoute à sa main. Et après ce petit coup bas, on rejoue en retournant à nouveau une carte !

Erreur ? Pas de pénalité, on cherche un autre mot.

Les joueurs continuent à poser des cartes. Les cartes posées ne sont ni déplacées ni espacées.

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
« PlongE ! »



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, Anais donne son mot, Didier reçoit une lettre de la pioche et passe son tour.

Personne ne trouve ? Pas de pénalité, la carte est glissée dans 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.

On joue tant qu'on peut distribuer 7 cartes à chacun. Si la pioche est terminée avant la fin de la partie, la dernière carte posée remplace le dessus de la pioche.

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