

# CROTDEBIX

En anglais : GOATDROPIX

Christine Larquetout - 2 à 4 joueurs



**ON JOUE AVEC** : 2 alphabets, un rose et un bleu, 7 étoiles, 3 pétards. Les 4 cartes d'aide alphabet ABCD et les cartes CROTDEBIX (cartes pour main à 6 ou 8 cartes selon le nombre de cartes distribuées) seront à disposition, visibles par tous les joueurs.

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

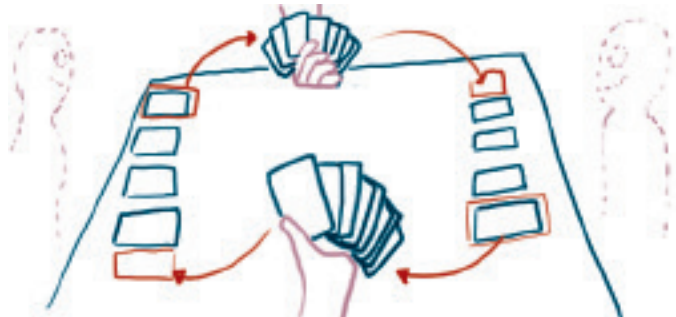
**BUT DU JEU** : Combiner des lettres au milieu des biquettes !

Les probabilités des combinaisons ont été vérifiées par Alain Brobecker, auteur de Cubissimo !

<http://abrobecker.free.fr/jeux/index.htm>

**LE JEU** : Toutes les lettres de **A à L** sont mélangées et distribuées. Chacun regarde ses cartes. Les lettres de M à Z, les étoiles, les pétards, sont mélangés et forment une pioche de points, donc face cachée.

**Partie à 2 joueurs ?** Chacun des 2 reçoit 8 cartes et on distribue 4 cartes, face cachée, à 2 mini joueurs invisibles qui se contentent du rôle de relais. **Voir plus loin.**



**Tour de jeu joué en 3 temps** par tous les joueurs en même temps :

**1er temps** : Chercher dans son jeu les cartes d'une combinaison figurant sur la carte CROTDEBIX, selon les règles décrites plus loin. Si possible annoncer une combinaison en lançant « **CROTDEBIX !** ». Montrer chacun sa combinaison. Le joueur avec la combinaison la plus forte gagne. Dans le sens des aiguilles d'une montre chaque perdant pioche une carte de points.

**2ème temps** : Si personne n'a lancé « **CROTDEBIX !** » passer, face cachée, une carte de son jeu au joueur suivant, donc à notre gauche.

**À 2 joueurs** : Pierre passe à la main droite de Béa et Marie passe à la main droite de Bob..

**3ème temps** : Ramasser la carte que vient de nous passer le joueur précédent.

TOUTILIX est une marque déposée française.  
[www.toutilix.fr](http://www.toutilix.fr)



Mise en page et illustrations de Bony.  
[laviedebony.blogspot.com](http://laviedebony.blogspot.com)



**À 2 joueurs** : Marie pioche la carte de la main gauche de Béa en même temps que Pierre pioche la carte de la main gauche de Bob. Piocher toujours la carte la plus proche de vous !

**Pour une partie corsée** : Dès qu'un joueur pose la carte qu'il veut passer au voisin, plus personne ne peut annoncer de formule, tout le monde se passe une carte.

**Renouveler les 3 temps** jusqu'à ce qu'un joueur lance « **CROTDEBIX !** » .

Les combinaisons sur la carte CROTDEBIX vont de la plus faible à la plus forte.

À 2 et 3 joueurs : Utiliser la carte CROTDEBIX main de 8 cartes.

À 4 joueurs : Utiliser la carte CROTDEBIX main de 6 cartes.

Chaque suite doit être composée de lettres de la même couleur, mais plusieurs suites peuvent être de couleurs différentes.

Par exemple pour 2 suites de 3 : **CDE +JKL** ou **CDE+JKL** ou **CDE+JKL** ou **CDE+JKL** sont acceptés.

À lettres égales le rose l'emporte : **BCD** l'emporte sur **BCD**.

À couleurs égales, une combinaison l'emporte quand elle est plus loin dans l'alphabet : **HIJ** l'emporte sur **CDE**.

On regarde d'abord la formule, puis la couleur, puis le rang dans l'alphabet.

**LES POINTS DE LA PIOCHE :**

**étoile** : - 5 crotdebix.

**pétard** : + 5 crotdebix.

**consonne** : + 1 crotdebix.

**voyelle** : 0 crotte de bix ! Elle est le vent et emporte dans la boîte les consonnes et pétards que le joueur avait peut-être. Elle lui laisse les étoiles !

On joue jusqu'à la fin de la pioche.

**LE GAGNANT** est celui qui a le moins de crotdebix.