

# QUADRIX

En anglais : QUADRIX

Christine Larquetout - 2 à 5 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 :** Cultiver un petit carré de phrases.

**LE JEU :** Les cartes sont mélangées, chacun en reçoit 7 cartes et en fait une pile faces cachées. Le reste forme la pioche.

Le plus jeune retourne sa 1ère carte, et la pose au centre de la table.

**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 !



**lettre** ? Le joueur annonce une phrase composée d'un unique verbe qui contient cette lettre. Par exemple avec **T** : « Goû**Te** ! »



**Le joueur suivant** retourne sa 1ère carte, la pose à droite de la première et annonce 1 phrase complète de 2 mots à partir de ces deux cartes. Il n'est pas obligé de garder le mot déjà proposé. Le 1er mot contient la 1ère lettre et le 2ème mot la 2ème lettre.

Par exemple avec **T T** : « Arrê**Te**-**Toi** ! »



Le joueur suivant pose une 3ème lettre en dessous de la 1ère et annonce une phrase complète de 3 mots , à partir de ces 3 cartes et dans l'ordre.

Par exemple avec **T T M**

« **Ton mo**Teur** **Marche** ?! »**



Le suivant pose une 4ème lettre en dessous de la 2ème et annonce une phrase complète de 4 mots à partir de ces 4 cartes et dans l'ordre. Par exemple avec **T T M A**

« **Vraiment**T** Tu **Manges** beaucoup ! »**



Le suivant pose une 5ème lettre sur la 1ère qu'il recouvre et annonce une phrase de 4 mots, toujours dans l'ordre.

Par exemple avec **S T M A**

« **François** est **T** **Moins** **mAlade**. »



Ensuite une 6ème lettre vient couvrir la 2ème lettre, en haut à droite et annonce une phrase de 4 mots toujours.

Par exemple avec **S H M A** :

« **Vou**S** **ch**erchez **Mamie** maintenant ?! »**

Et ainsi de suite. En reprenant ou pas les mots déjà dits !

**Panne d'inspiration** ? Sofia a une idée et lance un **chrono** ! À zéro, si Agnès n'a pas trouvé, Sofia donne son mot, Agnès reçoit 1 carte de la pioche et passe son tour.

**Personne ne trouve** ? Les cartes posées sont écartées. Le suivant démarre une autre phrase.

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

**Un joueur pose sa dernière carte sans sécher** ?

Il remporte toutes les cartes posées. Fin du tour. Les cartes restées en main retournent à la pioche. On mélange, on distribue, etc.

**On joue tant qu'on** peut distribuer 7 cartes à chacun. Si la pioche est terminée avant la fin de la partie le dessous des piles remplace le dessus de la pioche.

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