

RUÉVERLIX

En anglais : RUSHIX

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 : Trouver **très rapidement** des mots à partir d'un nombre croissant de lettres !

LE JEU : Les cartes sont mélangées, **TOUTES LES CARTES SONT DISTRIBUÉES.** Chacun fait de ses cartes une pile **FACE CACHÉE.**

Le plus jeune retourne rapidement sa 1ère carte au centre des joueurs, vers les autres pour que tous la voient en même temps.

Le joueur suivant retourne une deuxième carte, le joueur suivant retourne une troisième carte.

À deux joueurs, c'est le premier qui retourne la 3ème carte.

LES CARTES SONT RETOURNEES EN VRAC ET NE SERONT PAS DEPLACÉES.

Ensuite tous cherchent en même temps un mot qui contient ces 3 lettres.

PENDANT TOUT LA PARTIE : Si tout le monde sèche avec les 3 premières cartes, elles sont écartées et on en retourne 3 autres exactement comme au début de la partie.

1/ Pour avoir le **DROIT DE DIRE** mon mot **JE DOIS AJOUTER UNE LETTRE** aux cartes sur la table.

Je le fais quand je veux : tout le monde se rue et joue en même temps !

Le mot que je dis doit contenir **TOUTES** les lettres retournées.

2/ Quand **J'AJOUTE UNE LETTRE** **JE DOIS DIRE** un mot.

Si je ne TROUVE PAS DE MOT tout le monde sourit largement et se tait... car c'est la **FIN DE CE TOUR** que j'ai perdu ! **DONC** je dois ramasser toutes les cartes et les garder **FACES CACHÉES** ce seront des points négatifs. Je suis **LE PERDANT !**

3/ **SI J'AI DIT UN MOT** **JE GAGNE MAIS SEULEMENT SI JE RAMASSE VITE** toutes les cartes, **OU SI JE DIS VITE « JE PRENDS !!! »** avant de ramasser les cartes. Je garde ces cartes **FACES VISIBLES** ce seront des points positifs. Je suis **LE GAGNANT !**

4/**JE PEUX AUSSI CHOISIR DE NE PAS RAMASSER** toutes les cartes que je viens de gagner... soit pour qu'un autre ajoute une lettre et se trouve ainsi, à ma grande joie, coincé sans idée, obligé de tout ramasser en points négatifs !.. soit pour moi-même ajouter une lettre pour le plaisir de la recherche et le goût du risque !!!

Par exemple **R P M**

J'ai une idée de mot qui contient ces 3 lettres ! « **tRoMPette** » !

Mais je dois **AJOUTER** rapidement une carte **POUR** dire mon mot !

Par exemple **A !**

Ha ! Non...!!! Ça ne marche plus !

Ah j'ai un autre mot !! Je dis mon mot : « **PARcheMin** »

!!! Le mot contient les 4 lettres !!! »



Argh ! Quelqu'un a posé **S** avant que je dise que je prends !!

J'ai même pas eu le temps de faire le geste !!

...Mais avant qu'il ouvre la bouche pour dire son mot... je retourne vite... **U !**

Et je dis « **PARfUMS** au pluriel et je prends !!! »

On peut tous ajouter des lettres, autant de fois qu'on veut... avec le risque de ne plus trouver de mot !

Le tour s'arrête quand un joueur gagne **OU** perd !

étoile ? Remplace toutes les lettres.

pétard ? Le joueur qui l'a posé, même dans les 3 premières cartes, remporte toutes les cartes et les pose près de lui faces cachées.

Des joueurs posent des cartes en même temps ?

Ces cartes sont écartées, elles ne comptent pas et le jeu continue.

À chaque tour il y a donc UN GAGNANT OU UN PERDANT : ce joueur commence le tour suivant en retournant une 1ère carte. Les deux suivants aussi. Et ainsi de suite.

On joue tant que 2 joueurs ont des cartes Les autres les admirent en silence !

Chacun compte ses points :

Carte face cachée : - 1 point.

Carte face visible : + 1 point.

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