

STRATÉGIX

En anglais : STRATEGIX

Christine Larquetout - 2 à 4 joueurs



ON JOUE AVEC 60 cartes : 7 étoiles, 3 pétards,

1 alphabet rose et 1 alphabet bleu sans le A bleu et le A rose, les 4 cartes d'aide alphabet ABCD. Papier et crayon pour noter les points.

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

BUT DU JEU : Manigancer pour se débarrasser de ses cartes une à une ou combinées diversement !

LE JEU :

À 2 joueurs, on enlève provisoirement les étoiles, les pétards, et les Z. On mélange le reste et on en prélève 20 cartes au hasard qui retournent dans la boîte. Ensuite on rajoute les étoiles, les pétards, et les Z, on mélange à nouveau et on distribue !

À 3 et 4 joueurs, toutes les cartes sont mélangées et distribuées.

Chacun regarde ses cartes. Z est la lettre la plus forte. LA COULEUR DES LETTRES N'A PAS D'IMPORTANCE.

TOUR DE JEU : Le plus jeune commence, et **joue au choix :**

Une carte seule : par exemple C.

Une ou plusieurs suites de lettres de longueurs égales :

Exemple : EF + MN ou DEFGH + IJKLM + STUVW.

Une ou plusieurs paires de lettres :

par exemple GG + PP + TT.

Le joueur suivant doit jouer LA MEME FORMULE, AUSSI FORTE OU PLUS FORTE.

La force est donnée par la plus petite lettre de la formule :

GHI plus petit que MNO

JKLM + UVWX plus petit que KLMN + TUVW

FF + OO + TT + XX plus petit que HH + KK + MM + UU

Les joueurs continuent à poser des cartes en suivant la formule de celui qui a commencé, jusqu'à ce que personne ne puisse jouer plus haut. Celui qui a mis la plus forte formule gagne le tour. Les cartes jouées sont alors écartées. Celui qui vient de gagner prend la main, et joue donc au choix une ou plusieurs cartes.

étoile ? Remplace n'importe quelle lettre.

pétard ? Est joué seul et ne peut être posé ni en 1ère carte, ni après un pétard. Après un pétard, le joueur suivant passe son tour.

Passer ? On peut. Même si on peut jouer ! Mais une seule fois par tour. Quand on joue à deux, si l'un des deux passe, l'autre gagne.

Jouer exactement les mêmes lettres que le joueur précédent fait passer le joueur suivant.

Z fait gagner et prendre la main qu'il soit posé seul, ou dans une formule, ou même en 1ère carte du tour. Une étoile peut remplacer un Z et donc faire gagner.

Celui qui joue une **étoile**, un **Z**, ou un **pétard**, en **dernière carte**, est directement **Padbolix** (voir plus loin).

FIN DU TOUR à 2 joueurs :

Quand un joueur pose sa dernière carte il gagne, est nommé **Dubolix** et marque 2 points.

Le tour s'arrête et le deuxième, nommé lui **Padbolix**, marque - 2 points.

On note les points, on ramasse les cartes, on mélange on distribue... et **Padbolix** commence le tour suivant.

Mais avant...

Dubolix donne sa moins bonne carte à **Padbolix**, qui lui donne sa meilleure !! (pétard, sinon étoile, sinon Z, sinon Y, etc.)

FIN DU TOUR à 3 joueurs :

Quand un joueur pose sa dernière carte il gagne, est nommé **Dubolix** et il marque 2 points.

Le jeu continue et **Pernigagnix** le 2ème à terminer marquera 0 point. Le tour s'arrête **Padbolix** le dernier marque - 2 points.

On note les points, on ramasse les cartes, on mélange on distribue... et **Padbolix** commence le tour suivant.

Mais avant... échange de cartes comme à 2 joueurs.

FIN DU TOUR à 4 joueurs :

Quand un joueur pose sa dernière carte il gagne, est nommé **Dubolix** et il marque 4 points.

Le jeu continue et **Ossilix** le 2ème à terminer marquera 2 points. **Pernigagnix** le 3ème, marquera 0 point. Le tour s'arrête. **Padbolix** le dernier marque - 2 points.

On note les points, on ramasse les cartes, on mélange on distribue... et **Padbolix** commence le tour suivant.

Mais avant... échange de cartes comme à 2 joueurs.

On joue autant de tours que de joueurs.

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