

TOUTILIX ACCESS, les 12 règles de jeux

TOUTILIX, un jeu de Christine Larquetout.

Règles originales de Christine Larquetout réécrites pour cette édition ACCESS par Xavier Mérand.

Toutilix est un jeu proposant 12 règles dans la boîte et 28 autres règles sur les sites Internet toutilix.fr et accessijeu.com.

LE MATERIEL

Le matériel se compose de :

- 90 cartes lettres, soit :

un alphabet complet écrit en blanc sans repère tactile particulier au bas des cartes,
un alphabet écrit en noir présentant un tiret en relief au bas des cartes,
un groupe de lettres additionnelles écrites en blanc présentant un pictogramme + en relief au bas des cartes, et un deuxième groupe de lettres additionnelles écrites en noir présentant deux pictogrammes + en relief au bas des cartes.

On parlera donc d'alphabet blanc, d'alphabet noir, de cartes + et de cartes ++.

La répartition des cartes est la suivante : 7A, 2B, 2C, 2D, 10E, 2F, 2G, 2H, 5I, 2J, 2K, 4L, 3M, 4N, 6O, 2P, 2Q, 5R, 6S, 5T, 5U, 2V, 2W, 2X, 2Y, 2Z.

Dans la boîte également :

- 7 cartes étoiles, souvent signe de chance.
- 3 cartes pétards, souvent signe de malchance.

LES MOTS AUTORISÉS :

Tous les mots sont autorisés et dans toutes les langues si on est certain de l'orthographe et si on en connaît approximativement le sens.

Sont autorisés les mots accordés ou conjugués, simples ou compliqués, rares, gros mots, scientifiques, poétiques, fantastiques, noms propres, prénoms, noms de famille, sigles, acronymes, marques, onomatopées, même très faciles, très courts.

Sont également autorisés les mots déjà dits au cours d'une partie.

LES PHRASES AUTORISÉES

Sont autorisées toutes les phrases avec un verbe, grammaticalement correctes et un minimum plausibles. Ces phrases peuvent être sérieuses, totalement loufoques, ou poétiques.

LE CHRONO

Dans certains jeux, pendant qu'un joueur cherche, celui qui a une idée ne la dit surtout pas mais lance un décompte à voix haute, de 10 à 0. Les autres peuvent décompter avec lui, même s'ils n'ont pas d'idée ! Au début de la partie, on choisit pour tous le niveau de décompte : de 10, 5, ou bien 3... à zéro.

LES DIFFÉRENTS NIVEAUX DE JEUX

Les différents niveaux de jeux permettent parfois aux débutants de jouer avec les experts.

L'EXPRESSION " TOUTES LES CARTES SONT DISTRIBUÉES "

Cela signifie en nombre égal pour chaque joueur, les cartes en trop sont alors écartées.

JEU 1 : ABCDRIX

Un jeu de Juan Rodriguez pour 2 à 4 joueurs.

Style de jeu : Jeu de mots pas écrits et jeu de mots écrits
Minimum requis : Savoir lire
Ce qui est titillé : Concentration, imaginaire, mémoire, rapidité, stratégie

But du jeu :

Se débarrasser de ses cartes en écrivant des mots, ou extraits de mots, de 5 lettres.

Mise en place :

On joue avec le jeu de 100 cartes.

Tous les joueurs reçoivent 4 cartes et les consultent.

Chaque joueur en pose alors une devant lui, face visible.

Le reste des cartes forme une pioche face cachée au centre de la table.

Tour de jeu :

Le plus jeune joueur commence et joue son tour en 4 phases :

- Phase 1 : Il pose une carte juste avant, juste après, ou sur la carte présente devant lui sur la table. Ensuite, il dit un mot contenant la ou les lettres visibles. Plus tard, quand le joueur aura plusieurs cartes devant lui, il pourra choisir de poser sa carte juste avant ou juste après l'ensemble des cartes posées, ou sur l'une ou l'autre de ces cartes.
- Phase 2 : Il peut poser de la même façon une carte chez chacun des joueur et dire un mot.
- Phase 3 ; Il dit qu'il a fini et complète sa main jusqu'à avoir 5 cartes au total entre sa main et les cartes posées devant lui. Une pile de cartes ne compte que pour une carte. *Par exemple : Un joueur a 1 carte en main et 2 piles de cartes devant lui : il doit piocher 2 cartes pour avoir 3 cartes en main et 2 piles donc 5 cartes au total.*

Le joueur suivant fait de même, et ainsi de suite.

Dès qu'un joueur pose toutes ses cartes et écrit chez lui un mot ou extrait de mot de 5 lettres il gagne ce mot ou extrait de mot et le met de côté en un pli faces cachées.

Il reprend alors 4 cartes en main, en choisit une qu'il pose devant lui, puis rejoue tel qu'indiqué aux phases 1, 2 et 3 de son tour.

Si un joueur n'a pas d'idée de mot au moment de poser une carte devant lui ou chez les autres et qu'il n'a pas annoncé la fin de son tour, le premier joueur parmi ses adversaires qui a une idée lance un chrono. À 0, si le joueur en panne n'a pas posé de carte ni énoncé de mot, celui qui a lancé le chrono pose une de ses propres cartes chez le joueur en panne, dit un mot, pioche une carte, et prend la main.

Si personne n'a d'idée, le joueur dont c'est le tour doit remettre toutes ses cartes posées ou en main sous la pioche. Il reprend 4 cartes, en pose une devant lui et rejoue.

Cas particuliers

- Les cartes Étoile remplacent en permanence toutes les lettres.
- Les cartes Pétard ne peuvent être posées que sur une carte qui n'est pas seule, que ce soit chez soi ou chez un adversaire. Le pétard et les cartes sur lesquelles il est posé retournent sous la pioche. Si le pétard a laissé un vide entre deux cartes ou piles de cartes, les cartes ou piles de cartes sont rapprochées. Enfin, le joueur qui a posé le pétard pioche une nouvelle carte.

Fin de partie

On joue jusqu'à ce que la pioche soit épuisée et tant qu'un joueur au moins peut encore jouer. Le gagnant est le joueur qui a remporté le plus de mots ou extraits de mots.

JEU 2 : AMIPOURIX

Un jeu de Cyril Blondel pour 2 à 5 joueurs.

Style de jeu : jeu de mots pas écrits

Minimum requis : savoir lire

Ce qui est titillé : Concentration, imaginaire *mémoire, rapidité, stratégie.

Particularité : Plus on invite de débutants avec les initiés, plus le niveau de jeu monte.

But du jeu :

Finir la partie sans avoir en main le pétard, bien qu'il puisse rendre de fiers services durant la partie.

Mise en place :

On joue avec 1 pétard et les 2 alphabets complets. On enlève donc du jeu les autres pétards, les étoiles, et les cartes marquées des signes + et ++.

Chacun choisit son niveau de jeu pour toute la partie.

Par exemple, si on a pioché un B, et en prenant un N parmi ses cartes lettres, on trouve :

Au niveau 1 : Un mot qui commence par un B, et qui contient N : BarNabé par exemple

Au niveau 2 : Un mot qui commence par un B, et qui se termine par N : Un BaiN par exemple

Les 2 alphabets sont mélangés. Chacun reçoit 10 cartes et les consulte. Le reste des cartes est écarté. Le plus jeune reçoit le pétard, l'ajoute à sa main, et commence donc avec 11 cartes.

Tour de jeu :

Le premier joueur présente ses cartes en éventail, faces cachées au joueur à sa gauche, qui pioche une carte, et la pose devant lui face visible. Les autres joueurs lancent un chrono pendant lequel celui qui a pioché cherche un mot à son niveau de jeu.

S'il y parvient, les deux cartes utilisées (celle qui vient de sa main et celle piochée) sont défaussées au centre de la table. Si à zéro il n'a pas trouvé de mot, il ajoute à sa main la carte piochée, et fait à son tour piocher le joueur suivant, qui cherche alors un mot. Et ainsi de suite.

Chacun à son tour on pioche une carte, et on cherche un mot, pour se débarrasser de ses cartes.

Cas particuliers

- Si on a en main le pétard chaque niveau de jeu est simplifié. Si on a pioché par exemple un B, et en prenant un N parmi ses lettres, on doit trouver : au niveau 1, un mot qui contient un B et qui contient un N et, au niveau 2, un mot qui commence par un B et qui contient un N. Si les deux lettres sont de couleurs différentes on donne le pétard au joueur suivant avant de lui faire piocher une carte. Si ces deux lettres sont de la même couleur on garde le pétard.
- Si on pioche le pétard : on l'annonce, on le garde, on ne fait pas de mot, et on se défasse d'une lettre de son choix.

Fin de partie

Le perdant est celui qui termine avec seulement le pétard en main, une fois que le joueur suivant a pioché, ou alors le seul à qui il reste des cartes en main, dont le pétard. Tous les autres joueurs gagnent.

JEU 3 : BAZARDELIX

Un jeu de Charles Chevallier pour 3 à 5 joueurs

Style de jeu : jeu de lettres

Minimum requis : Bien connaître les lettres
Ce qui est titillé : Concentration, mémoire, stratégie

But du jeu :

C'est un jeu de plis où il faut marquer le moins de points possible.
Une partie comporte plusieurs manches.

Mise en place :

On joue avec les deux alphabets complets, le noir et le blanc. On enlève du jeu les pétards, les étoiles, et les cartes + et ++.

À 3 joueurs, on enlève le N blanc.

À 5 joueurs, on enlève le N blanc et le N noir.

Prendre un papier et un crayon pour noter les points ou télécharger l'application gratuite AccessiJeux pour smartphones et tablettes.

Dans ce jeu, chaque alphabet est partagé en deux familles. Une famille de A à M et une famille de N à Z. On jouera donc avec 4 familles : La famille A-M Noir, la famille N-Z Noir, la famille A-M Blanc, et la famille N-Z Blanc. Plus une lettre est loin dans l'alphabet plus elle est forte dans sa famille.

On distribue toutes les cartes. Chacun consulte ses cartes et donne face cachée une de ses cartes à chacun de ses adversaires. Les joueurs placent alors les cartes qui leurs ont été offertes dans leur jeu.

Tour de jeu :

Le joueur qui possède le A blanc commence en jouant cette carte pour le premier pli. Puis, chacun, à son tour, joue une carte de la famille demandée (la famille A-M blanc). Si le joueur n'a pas une carte de la famille demandée il peut se défausser d'une autre de ses cartes. Le joueur qui a joué la lettre la plus forte dans la famille demandée remporte le pli qu'il place devant lui face cachée. Il jouera en premier au tour suivant.

Attention, un joueur peut jouer en premier une carte de la famille A-M noir uniquement si une carte de cette famille a déjà été défaussée plus tôt dans la partie ou s'il n'a en main que des cartes de cette famille A-M noir.

La manche est terminée lorsque les joueurs n'ont plus de cartes en main.

Chacun compte ses points :

- Famille A-M Noir : 1 point par carte
- X noir : 13 points
- Autres cartes : 0 point

Cependant, si un joueur totalise tous les points de la manche (soit 26), il fait marquer ces points à chacun de ses adversaires, et lui ne marque rien ! Bien joué !

Fin de partie :

On joue jusqu'à ce qu'un joueur égale ou dépasse 100 points de malus.

Le gagnant est celui qui a remporté le moins de points.

JEU 4 : CÉLÉBRITIX

Un jeu d'Hervé Marly pour 2 à 8 joueurs.

Style de jeu : jeu de mots pas écrits.

Minimum requis : savoir lire

Ce qui est titillé : concentration, imaginaire *mémoire, rapidité, stratégie.

Particularité : Plus on invite des débutants avec les initiés, plus le niveau de jeu monte.

But du jeu :

Trouver des noms de personnes ou personnages célèbres (réels ou imaginaires, vivants ou morts et dont on peut dire le domaine : Cinéma, Internet, Littérature, BD, Beaux-Arts, Sciences, etc.) à partir du plus grand nombre possible de cartes posées au centre de la table. Sont acceptés : Prénom et nom de famille, nom de famille seul, ou initiales.

Mise en place :

On joue avec le jeu de 100 cartes.

On forme une pioche faces cachées avec toutes les consonnes.

On forme une pioche faces visibles avec toutes les voyelles, les étoiles, et les pétards. Ce seront les cartes bonus.

6 consonnes sont retournées, faces visibles, au centre de la table.

3 consonnes supplémentaires sont retournées, faces visibles, au centre de la table, séparées des 6 autres cartes. Ces cartes sont réservées aux joueurs de niveau 1.

Chacun choisit son niveau de jeu pour toute la partie :

- Niveau 1: Trouver un nom qui contient certaines lettres parmi 9 cartes.
- Niveau 2 : Trouver un nom qui contient certaines lettres parmi 6 cartes.

Il est plus simple de trouver des noms avec 9 lettres plutôt que 6. Toutefois, si vous jouez avec des personnes très mal-voyantes ou non-voyantes, il est préférable de se restreindre à 6 lettres pour en favoriser la mémorisation.

Tour de jeu :

Le plus jeune commence au premier tour et reçoit la carte A Blanc. Il est le chrono pour ce tour.

Chaque tour de jeu se décompose en 5 phases :

Phase 1 : Le Chrono décompte à voix haute 3 fois de suite, de 10 à 0. En disant « Premier décompte : 10, 9, etc. » puis « Deuxième : 10, 9, etc. » puis « Troisième : 10, 9, etc. »

Pendant le triple décompte, tout le monde (y compris le Chrono) cherche mentalement un nom célèbre utilisant le plus grand nombre possible de cartes posées au centre de la table. Chacun cherche donc à son niveau de jeu, parmi 6 ou 9 cartes.

Phase 2 : À la fin du 3^{ème} décompte, le Chrono annonce le nombre de consonnes utilisées pour le nom qu'il a trouvé. En comptant bien sûr les bonus éventuels (voir plus loin). Puis, les autres joueurs surenchérissent s'ils le peuvent. Librement, sans ordre de tour. On ne peut pas enchérir sur sa propre enchère. Si deux joueurs annoncent la même enchère en même temps, on retient la proposition du joueur le plus proche du Chrono sur sa gauche.

Phase 3 : Le joueur à la plus forte enchère propose le nom de la célébrité à laquelle il pensait. Par Exemple : BMLSCR et DGM « Un joueur annonce 4 pour JULES CÉSAR ! ». Ce joueur gagne les consonnes qu'il a utilisées et les éventuelles cartes bonus (voir plus loin).

Astuce : « Le Chrono peut bluffer en donnant une enchère pour une célébrité qu'il n'a pas encore trouvée et vite la chercher pendant que les autres enchérissent, ce qui augmente la difficulté pour tous.

Dans le cas où le joueur a fait une erreur et que sa proposition est rejetée par les autres joueurs, s'il a déjà gagné des cartes, ce joueur en perd le même nombre que celui de sa proposition. Les cartes perdues retournent dans les pioches.

Phase 4 : Une carte bonus face visible est glissée sous toutes les consonnes qui restent. Une consonne peut donc être enrichie au fil des tours de plusieurs bonus et vaudra par exemple 2 ou 3 ou bien plus à elle seule au moment des enchères.

Si le joueur ayant trouvé le mot est un joueur de niveau 2, on ne place pas de cartes bonus sous les 3 cartes réservées aux joueurs de niveau 1.

Phase 5 : Compléter les consonnes sur la table à 6 ou 9, selon le niveau des joueurs.

Le joueur suivant devient le Chrono, il reçoit la carte A Blanc, et ainsi de suite.

Fin de partie :

On joue tant que la pioche des consonnes permet de compléter les cartes au centre de la table. Si la pioche bonus est vide, on utilise la pioche de consonnes pour poser les derniers bonus de la partie.

Chacun compte alors ses points comme suit : 1 lettre vaut 1 point, 1 étoile vaut 2 points, et 1 pétard vaut -2 points.

Le gagnant est celui qui a remporté le plus de points. En cas d'égalité, celui qui a gagné le plus grand nombre de Cartes Consonnes l'emporte.

JEU 5 : FRONTIBIX

Un jeu de Roberto Fraga pour 2 à 6 joueurs.

Style de jeu : Jeu de mots pas écrits.

Minimum requis : Connaître quelques lettres ou mots.

Ce qui est titillé : Concentration, imaginaire, mémoire, rapidité

Particularité : Le jeu est une succession de défis 1 contre 1, quel que soit le nombre de joueurs. La règle originale est accessible aux joueurs dont la déficience visuelle est modérée mais une adaptation pour tous est décrite plus loin.

But du jeu :

Trouver des mots à partir d'une ou deux lettres posées sur le front des joueurs.

Mise en place :

On joue avec les deux alphabets et les 3 pétards.

Les cartes sont mélangées et forment une pioche face cachée.

Tour de jeu :

Le plus jeune pioche une carte sans la regarder et la pose face cachée devant le joueur qu'il veut défier. Puis, il en pose une de la même façon devant lui. Ensuite, en même temps, et sans la regarder, chacun pose sa carte sur son front, où il la tient face visible.

Exemple : Roberto tient un L sur son front, il ne sait pas ce que c'est... mais Florence le voit ! Florence pose un R sur son front... et Robert le voit !

Chacun dit immédiatement un mot qui commence par la lettre de l'autre.

Exemple : Roberto crie « REVOLVER ! » et Florence, en même temps « LIMONADE ! ».

Le premier qui trouve un mot qui contient les deux lettres remporte les 2 cartes. Roberto est plus rapide et crie « PRALINE ! », qui contient R et L.

Le gagnant lance alors un défi à un autre joueur, sauf à 2 joueurs bien sûr. Et ainsi de suite.

Si un seul joueur pose un pétard sur son front, il gagne d'office les 2 cartes !

Cas particuliers

- Si un joueur ne connaît pas cette lettre ou ne trouve pas de mot pour cette lettre.
- Si aucun des deux ne trouve un mot contenant les 2 lettres.
- Si les deux joueurs ont chacun un pétard sur le front.
- Si les deux joueurs crient en même temps le mot avec les 2 lettres.

- Si un joueur s'est trompé.
Alors les 2 cartes sont reposées, et les joueurs s'affrontent avec deux nouvelles cartes. Le gagnant remporte alors ces 2 cartes et les deux précédentes ! Si un débutant ne trouve pas quelle lettre est au début du mot qui lui est donné on lui cherche vite un deuxième mot plus facile.

Si vous jouez avec des personnes très malvoyantes ou non-voyantes, on modifie la façon de jouer pour respecter l'équité. Chacun des joueurs concernés par le duel prend sa carte lettre en main, et la consulte secrètement puis on compte jusqu'à 3. Les deux joueurs disent en même temps un mot commençant par leur propre lettre. Ensuite la partie continue telle qu'expliquée précédemment.

Fin de partie :

On joue jusqu'à la fin de la pioche.

Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes.

JEU 6 : PAFLEMIX

Un jeu de Fabien Bleuze et Yves Hirschfeld pour 2 à 8 joueurs.

Style de jeu : Jeu de phrases.

Minimum requis : Savoir lire

Ce qui est difficile : Concentration, délire, imaginaire, mémoire, rapidité, stratégie.

But du jeu

Se débarrasser de ses cartes en composant une histoire dont on se souvient.

La règle originale est accessible aux joueurs dont la déficience visuelle est modérée mais une adaptation pour tous est décrite plus loin.

Mise en place :

On joue avec le jeu de 100 cartes.

Chacun reçoit 5 cartes et les consulte. Le reste forme une pioche.

Tour de jeu :

Le plus jeune retourne rapidement la première carte de la pioche au centre de la table vers les autres pour que tous puissent la voir en même temps et énonce la lettre présente sur cette carte. Si c'est un pétard, il le glisse sous la pioche, et retourne une autre carte. Très vite il dit alors le premier mot d'une phrase, commençant par cette lettre.

Par exemple : Pour F il dit « Fabien... »

Puis le plus rapide renchérit avec l'une de ses cartes en continuant la phrase. Il pose sa carte sur la première et annonce son mot.

Par exemple : pour E il dit « et... »

À tout moment, les joueurs posent des cartes, une à une, sur celle qui vient d'être posée en disant un mot.

Une pile se forme petit à petit.

Exemple : pour Y « Yves... », S « sont... »

Le premier à terminer ses cartes ramasse la pile de cartes. Ce seront ses points mais à condition de les valider en se souvenant des mots !

Le joueur retourne alors la pile de cartes et énonce l'histoire, mot à mot, lentement, en donnant chaque mot avant de retourner chaque carte face visible. Un autre joueur peut contester et proposer un autre mot avant que la carte soit retournée. Celui qui a donné le bon mot gagne la carte. Si personne ne s'en souvient, la carte est glissée sous la pioche, et le joueur continue à retourner les cartes jusqu'à la fin de l'histoire. Fin du premier tour.

Toutes les autres cartes sont mélangées, on en redistribue 5 à chaque joueur, et on recommence une histoire.

Cas particulier :

- Carte Pétard : Dès qu'un joueur en pose une, chaque joueur passe immédiatement toutes ses cartes au joueur sur sa gauche !
- Carte Étoile : L'étoile sert de point final et permet de conclure une phrase. Une autre phrase est commencée immédiatement, qui continue l'histoire.
- Si un joueur sèche, il peut piocher une carte pour relancer son jeu.
- Si des joueurs très malvoyants ou non-voyants participent à la partie, on modifie légèrement la règle : le joueur qui pose une carte et annonce un mot ne peut pas proposer un autre mot immédiatement après. Il doit attendre de laisser passer au moins un mot ce qui laisse à chacun le temps de consulter ses cartes.

Fin de partie :

On joue tant qu'on peut distribuer 5 cartes à chaque joueur.

Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes.

JEU 7 : PITCHIX

Un jeu de Florent Toscano pour 2 à 6 joueurs.

Style de jeu : Jeu de lettres, jeu de mots écrits

Minimum requis : Connaître quelques lettres ou mots

Ce qui est titillé : Concentration, imaginaire, mémoire, stratégie, adresse

Particularité : plus on invite des débutants avec les initiés, plus le niveau de jeu monte.

Ce jeu est accessible uniquement aux joueurs dont la déficience visuelle est modérée.

But du jeu :

Viser des lettres pour les attraper et dire leur nom ou écrire des mots avec.

Mise en place :

On joue avec le jeu de 100 cartes.

Chacun choisit son niveau de jeu pour toute la partie.

- Niveau 1 : Au moins dire le nom des lettres.
- Niveau 2 : Au moins écrire des mots de 2 lettres.
- Niveau 3 : Au moins écrire des mots de 3 lettres.

Chacun reçoit 3 cartes et les consulte. Le reste forme la pioche. Les quatre premières cartes de la pioche sont retournées au centre de la table à égale distance de tous les joueurs et à 10 cm l'une de l'autre.

Tour de jeu :

Le plus jeune choisit l'une des cartes de sa main et s'installe où il veut pour la poser au bord de la table, face visible, la laissant dépasser un peu de la table. Il vise une carte au centre, donne une petite tape horizontale à sa carte, et hop ! Elle glisse vers cette carte au centre de la table !

- Si la carte touche une ou plusieurs cartes, le joueur gagne sa carte et celles touchées par la carte projetée. Il les ajoute toutes à sa main.
- Si la carte ne touche aucune carte, le joueur laisse sa carte sur la table.
- Si la carte est sortie de la table, ou arrive trop près du bord c'est à dire à moins d'une hauteur de carte, le joueur reprend sa carte et passe son tour.

Ensuite, pour marquer des points avec les lettres de sa main, un joueur peut montrer puis poser près de lui en une pile : soit une lettre dont il dit le nom (niveau 1), soit un mot écrit (niveau 2 et 3). S'il s'agit d'un mot d'au moins 5 lettres, un bonus est aussitôt prélevé dans la pioche et ajouté à son pli :

- Mot de 5 lettres ou étoiles : 1 carte
- Mot de 6 lettres ou étoiles : 3 cartes
- Mot de 7 lettres ou étoiles et plus : 13 cartes !

S'il a posé une lettre ou un mot, il vise à nouveau une carte.
Le joueur suivant fait de même, et ainsi de suite.

Cas particuliers

- S'il n'y a plus aucune carte sur la table, le joueur qui a ramassé les dernières cartes retourne quatre nouvelles cartes de la pioche au centre de la table, à égale distance de tous les joueurs et à 10 cm l'une de l'autre... et rejoue !
- Si un joueur n'a plus de cartes en main, il en pioche une aussitôt.
- Carte Étoile : Remplace en permanence toutes les lettres. Une au maximum par mot.
- **Carte Pétard** : Ne peut pas être utilisé dans un mot.
- Si un joueur touche au moins une carte avec un pétard, ou si un joueur touche un pétard avec sa carte, le pétard est mis sous la pioche. Le joueur gagne les cartes touchées plus une carte de la main de chaque joueur qui en a déjà gagné.

Fin de partie :

On joue jusqu'à la fin de la pioche. Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes.

JEU 8 : SOLITIX

Un jeu de Blaise Muller pour 1 joueur.

Style de jeu : Jeu de mots écrits

Minimum requis : Savoir lire

Ce qui est titillé : Concentration, imaginaire, mémoire, stratégie.

Particularité : Peut être joué de 2 à 8 de façon coopérative

But du jeu :

Réussite consistant à se débarrasser de ses cartes en formant des mots.

Mise en place :

On joue avec les Pétards, les Étoiles, l'alphabet noir, les cartes +, et les cartes ++, soit 74 cartes.

Remettez dans la boîte l'alphabet blanc.

Mettez les pétards de côté.

Mélangez les cartes et formez une pioche faces cachées.

Prenez les 7 premières cartes de la pioche et disposez-les devant vous horizontalement, faces visibles. Ces cartes forment les bases de 7 colonnes de cartes.

Piochez progressivement des cartes dans la pioche de sorte à recouvrir tout en laissant la lettre de la carte visible toutes les cartes sauf les étoiles et les lettres noires.

Renouvelez l'opération, dans l'ordre qui vous arrange. Lorsque la dernière carte visible de chaque colonne est une étoile ou une carte noire, la mise en place est achevée.

Le reste de la pioche, face cachée, et les trois pétards, faces visibles, sont mis à disposition.

Tour de jeu :

1/ On observe les 7 colonnes de cartes. Il faut désormais prendre en mains des cartes parmi les dernières cartes de chaque colonne de sorte à pouvoir écrire un mot d'au moins 4 lettres. On peut piocher les lettres dans le désordre du moment qu'au final on est capable d'écrire un mot.

On peut piocher dans les diverses colonnes ou plusieurs fois à la suite dans la même colonne puisque, à mesure qu'on pioche, de nouvelles lettres deviennent prenables.

Lorsqu'on pioche une carte et qu'elle est la dernière d'une colonne, on peut instantanément déplacer une carte prenable d'une autre colonne dans cette colonne vide pour libérer une lettre dont on aurait besoin.

Une fois les lettres du mot piochées, ce mot est mis de côté en un pli, face visible s'il contient une étoile.

2/ Les bases des colonnes devenues vides sont alors remplies avec une carte prenable de n'importe quelle autre colonne. S'il n'y a plus assez de cartes disponibles sur la table pour remplir ces colonnes, on les remplit avec des cartes de la pioche.

3/ En se servant dans la pioche, on couvre à nouveau chaque carte + et ++ prenables jusqu'à ce que les cartes prenables soient toutes des cartes noires ou des étoiles. On repart à la recherche d'un nouveau mot, et ainsi de suite.

Cas particuliers

- Carte Étoile : Remplace n'importe quelle lettre dans un mot. On ne peut utiliser qu'une seule étoile par mot. Les cartes étoiles ne peuvent pas être utilisées dans le dernier mot de la partie.
- Carte Pétard : Remplace n'importe quelle lettre dans un mot et peut donc être utilisée n'importe quand dans la partie. On peut utiliser de 1 à 3 pétards par mot mais attention, l'utilisation des pétards rend la victoire un peu moins prestigieuse !

Fin de partie

On joue tant qu'il reste au moins 4 cartes à utiliser, dans les colonnes ou la pioche.

Quand on débute, on risque d'utiliser 1, 2, voir 3 pétards... ou même de ne pas pouvoir gagner du tout.

Pour gagner la partie, il faut utiliser toutes les lettres et étoiles et si possible aucun pétard. Chaque pétard utilisé rend la victoire un peu moins prestigieuse !

La réussite est encore plus réussie si on a écrit très peu de mots, voire seulement huit ! Notez votre score et essayez de faire mieux à la prochaine partie.

JEU 9 : SORDELIX

Un jeu de Christine Larquetout pour 2 à 8 joueurs.

Style de jeu : Jeu de mots écrits.

Minimum requis : Savoir lire

Ce qui est titillé : Concentration, imaginaire, mémoire, stratégie.

Mise en place :

On joue avec le jeu de 100 cartes.

Les cartes sont étalées en vrac, faces visibles.

But du jeu :

Débusquer un mot de 10 lettres dans une forêt de pétards et d'étoiles.

Particularité : Jeu semi-coopératif dans lequel le scribe veut marquer des points, les autres joueurs jouent ensemble pour l'en empêcher.

Tour de jeu :

Le plus jeune est le scribe au premier tour. Il pense à un mot de 10 lettres. Il peut bien sûr en chercher dans des livres ! En se cachant, il prend les 10 lettres, les mélange avec les 3 pétards et les 7 étoiles, et dispose le tout, faces cachées, en vrac, au centre de la table. Le reste retourne dans la boîte.

Un des joueurs retourne une carte face visible en respectant sa position initiale sur la table. Tous proposent une foule de mots contenant cette lettre, même si le nombre de lettres n'est pas le bon, les mots jaillissent ! Une autre carte est retournée, d'autres mots sont alors proposés...

- Si un joueur révèle une étoile, une deuxième carte est retournée aussitôt.
- Si un joueur révèle un pétard il le laisse là, face visible. Quand il veut, le scribe retourne face cachée la lettre visible de son choix et la couvre avec ce pétard face visible. À lui de bien choisir laquelle masquer et de le faire au bon moment !

Les joueurs proposent des mots au Scribe jusqu'à ce que toutes les lettres aient été révélées. Si le mot est introuvable alors que les 10 lettres ont été révélées, les joueurs peuvent déplacer les 7 lettres visibles et les 3 masquées par les pétards, les aligner, les intervertir, tout en continuant à proposer des mots.

Si le mot n'est toujours pas trouvé, on passe à la phase des "indices".

Indice 1 : L'emplacement des 7 dernières lettres

Les joueurs offrent au Scribe une étoile. En échange, il montre la dernière lettre du mot. De la même façon, on peut lui acheter avec des étoiles les 6 autres lettres finales, dans l'ordre : 9ème, 8ème, etc.

Indice 2 : L'emplacement des 3ème puis 2ème et 1ère lettres

Quand les 7 dernières lettres sont alignées dans le bon ordre. Les joueurs peuvent acheter les 3 premières lettres. Le Scribe retourne face cachée une de ses étoiles pour chaque lettre achetée (l'étoile vaudra alors plus de points)

Indice 3 : La découverte d'une lettre masquée

Quand les 10 lettres sont alignées dans le bon ordre, les joueurs peuvent acheter les lettres recouvertes par les pétards. En échange, le Scribe retourne face cachée une de ses étoiles par lettre révélée.

Le mot est trouvé et épelé. Le tour se termine. Le Scribe compte ses points.

Le joueur suivant devient Scribe. Et ainsi de suite.

- Lettre retournée : 1 point
- Carte Étoile face visible : 1 point
- Carte Étoile face cachée : 2 points

Fin de partie :

On joue jusqu'à ce que chacun ait été scribe une fois.

Le gagnant est celui qui a remporté le plus de points.

JEU 10 : SPIRALIX

Un jeu de Christine Larquetout pour 2 à 8 joueurs.

Style de jeu : Jeu de mots pas écrits.

Minimum requis : Connaître quelques lettres ou mots.

Ce qui est titillé : Concentration, imaginaire, mémoire, rapidité.

Particularité : Plus on invite des débutants avec les initiés, plus le niveau de jeu monte

Mise en place

On joue avec le jeu de 100 cartes.

Chacun choisit son niveau de jeu pour toute la partie.

- Niveau 1 : un mot qui contient la dernière lettre posée
- Niveau 2 : un mot qui contient les 2 dernières lettres posées
- Niveau 3 : un mot qui commence par l'avant-dernière lettre posée, et qui contient n'importe où dans le mot la dernière lettre posée.

Chacun reçoit 7 cartes, 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.

But du jeu :

Trouver des mots à partir d'une ou deux lettres dans une spirale de cartes.

Tour de jeu :

Le plus jeune retourne rapidement sa première carte et l'annonce à tout le monde à voix haute. Il la pose en biais sur la première carte et dit un mot à son niveau de jeu. Chacun son tour on pose une carte sur celle qui vient d'être posée, et on dit un mot. Une spirale se forme petit à petit.

Pendant que le joueur actif cherche son mot, si un autre joueur trouve un mot à son propre niveau de jeu, il lance un chrono ! À zéro, si le joueur actif n'a pas trouvé, le joueur qui a lancé le chrono donne son mot, Le joueur actif reçoit une lettre de la pioche et passe alors son tour.

Le premier à terminer ses cartes remporte la spirale. Il en fait une pile, faces visibles, ce sont ses points. Toutes les autres cartes sont mélangées, distribuées, et on recommence une spirale.

Cas particuliers

- Carte Étoile : Remplace toutes les lettres, donne le droit de rejouer, et remplace à nouveau toutes les lettres.
- Carte Voyelle : On doit rejouer.
- Carte Pétard : On l'offre à un joueur qui doit l'échanger avec une carte de la pioche puis on rejoue.
- Une erreur dans un mot : Pas de pénalité, on cherche un autre mot.
- Personne ne trouve de mot : Pas de pénalité, on passe au joueur suivant.

Fin de partie :

On joue tant qu'on peut distribuer 7 cartes à chacun. Si la pioche est terminée avant la fin de la partie, le début de la spirale remplace le dessus de la pioche. Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes.

Piste 12

TOUPOSIX

Un jeu d'Alexandre Droit et Nicolas Bourgoïn pour 2 à 4 joueurs.

Style de jeu : Jeu de mots écrits.

Minimum requis : Savoir lire

Ce qui est titillé : Concentration, imaginaire, mémoire, stratégie.

But du jeu :

Se débarrasser de toutes ses cartes le premier en écrivant les mots les plus longs possible avec 7 cartes.

Mise en place :

On joue avec le jeu de 100 cartes.

Prendre un papier et un crayon pour noter les points ou télécharger l'application gratuite

AccessiJeux pour smartphones et tablettes.

Deux lettres sont retournées au centre de la table. Les autres cartes du jeu sont distribuées, chacun en reçoit le même nombre, le reste est mis de côté.

Chaque joueur fait une pioche de ses cartes faces cachées, et en prend 6 en main.

Tour de jeu :

Le plus jeune commence. Il cherche un mot possible avec ses 6 cartes et l'une des 2 cartes sur la table.

Il pose dans l'ordre de son choix les lettres sur le O, puis il complète ses cartes à 6 en tout. C'est au tour du joueur suivant, et ainsi de suite. Peu à peu, les lettres forment 2 piles.

Cas particuliers :

- Défausse : Quand on ne peut ou ne souhaite pas jouer, on peut se défausser de tout ou partie des cartes de sa main, faces visibles, à côté de sa pioche... mais chaque carte vous coûtera des points !
- Carte Étoile : Remplace toutes les lettres sauf quand elle est posée au sommet d'une pile ; elle reste alors la lettre qu'elle a remplacée dans le mot.
- Carte Pétard : Remplace aussi toutes les lettres, permet de créer une pile supplémentaire. 5 piles au maximum pourront être formées au cours du jeu. Mais le joueur qui s'est servi du pétard, après avoir montré et annoncé son mot et posé ses lettres... le garde avec ses points, ce pétard, malheureusement lui coûtera des points.
- Mot de 7 lettres : Lorsqu'on arrive à poser ses 6 cartes et donc faire un mot de 7 lettres, on gagne un bonus de 10 points.

Fin de partie :

On joue tant que tous les joueurs ont des cartes en main et trouvent des mots. Lorsque plus personne ne trouve de mots, la partie s'arrête.

Le premier joueur à ne plus avoir de cartes en main gagne un bonus de 10 points et la partie s'arrête.

Chacun compte ses points :

Carte défaussée : - 5 points

Pétard utilisé : - 5 points

Carte restant en main : -1 point

Bonus : +10 points

Le gagnant est celui qui a le plus de points.

Piste 13

12. ZIEUFERMIX

Un jeu de Christine Larquetout pour 2 à 5 joueurs.

Style de jeu : Jeu de lettres.

Minimum requis : Pas besoin de connaître les lettres.

Ce qui est titillé : Concentration, mémoire, rapidité, stratégie

La règle originale disponible sur toutilix.fr est accessible uniquement aux joueurs dont la déficience visuelle est modérée. La règle adaptée de cette édition Access est accessible à tous les déficients visuels.

But du jeu :

Constituer des paires de cartes à tâtons.

Particularité : Jeu se jouant entièrement à l'aveugle

Mise en place :

On joue avec 7 étoiles, 3 pétards, 6 A (1 noir, 1 blanc, 2+, et 2++).

Les cartes sont mélangées et étalées faces cachées en vrac ou, d'un commun accord, en lignes de 4 cartes.

Tour de jeu :

Le plus jeune commence et retourne une carte, puis une autre, pour tenter de faire une paire de lettres.

- Si c'est un pétard, il le remet face cachée et l'échange avec une carte face cachée de son choix et son tour se termine.
- Si c'est un A, il retourne une deuxième carte pour tenter de faire une paire : Un A+ avec un A+, un A++ avec un A++, mais attention un A noir avec un A blanc. Si on trouve une paire, on la pose près de soi face cachée et c'est au suivant de jouer.
- Si c'est une étoile : Le joueur remet faces cachées toutes les cartes visibles et rejoue.

Quand les trois paires de A ont été gagnées, les joueurs cherchent les trois paires d'étoiles.

Lorsqu'on trouve une paire, on la pose près de soi face cachée comme pour les paires de A et c'est au suivant de jouer.

Fin de partie :

On joue jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 4 cartes sur la table : 3 pétards et 1 étoile. Le gagnant est celui qui a remporté le plus de paires.