

GRAMI

But du jeu: être le premier à se défausser de toutes ses cartes.

Mise en place: dix cartes sont distribuées à chaque joueur. Les joueurs trient leurs cartes par catégories grammaticales, en les posant sur la table. Le meneur de jeu peut ainsi vérifier le classement des dites cartes (pour jouer avec des plus grands, ce passage n'est pas obligatoire, les cartes restant face cachée). Les cartes non distribuées forment la pioche. Chaque joueur prévoit un espace de jeu pour jouer ses cartes devant lui (séparé de ses cartes triées).

Déroulement: le premier joueur pioche une carte et la range dans son jeu. Il regarde s'il a au moins trois cartes correctement accordées (déterminant, nom et verbe). Si c'est le cas, il les pose devant lui dans son espace de jeu. Si ce n'est pas le cas, il ne peut rien poser. Le tour de jeu se termine alors et il se défausse d'une carte de son jeu qu'il pose à côté de la pioche. Le second joueur commence son tour. Si la carte jetée par le joueur précédent l'intéresse, il peut décider de la prendre plutôt que de piocher. Lui aussi vérifie s'il peut commencer à créer sa phrase.

Une fois qu'un joueur a commencé son énoncé, il peut l'agrandir avec des adjectifs ou des prépositions mais également poser des brelans. Il s'agit de trois cartes de la même catégorie grammaticale (déterminant, nom, adjectif, verbe, préposition), qu'il va poser à côté ou en dessous de sa phrase. Il peut également poser des cartes sur l'énoncé de son adversaire. Il est important de noter que la majeure partie des énoncés créés vont avoir un sens absurde ou bizarre, à partir du moment où les accords sont corrects, tout est accepté.

Le premier ayant posé toutes ses cartes sur l'espace de jeu et ayant défaussé sa dernière carte gagne la partie.

Carte spéciale: le joker peut remplacer n'importe quelle catégorie grammaticale, à condition que le joueur précise de quelle nature de mot il s'agit mais aussi le mot qu'il souhaite.

Variante:

- les brelans peuvent accueillir davantage de cartes, permettant une partie plus rapide
- les phrases créées peuvent être écrites, permettant ainsi de fabriquer un stock de phrases amusantes et correctement accordées
- pour une partie éclair, un verbe peut être distribué à chaque joueur pour commencer
- pour une partie plus longue, axée essentiellement sur les accords, plusieurs énoncés peuvent être créés par joueur, sans autoriser les brelans