

Mistigri (2 à 6 joueurs)

But du jeu : Ne pas avoir la dernière carte à la fin.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une couleur. Les distribuer aux joueurs une par une. Chaque joueur :

- étale ses cartes devant lui, et élimine les paires de cartes faisant des conjugaisons valides.
- prend les cartes restantes en main en éventail.

Déroulement : Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur pioche au hasard une carte dans le jeu du joueur à sa droite, et la met dans son jeu. S'il trouve deux cartes faisant une conjugaison correcte, il les pose. Quand un joueur n'a plus de cartes, il sort du jeu et fait partie des gagnants.

Fin du jeu : À la fin, il ne reste qu'une carte «Mistigri» (deux si vous jouez avec le passé composé). Celui qui l'a a perdu.

Bataille (2 à 8 joueurs)

But du jeu : Gagner le plus de cartes possible.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une couleur (même temps et groupe) et les distribuer aux joueurs. Chaque joueur prend ses cartes dans la main en tas, faces cachées.

Déroulement : En même temps, chaque joueur pose sur la table une carte face visible (on doit voir toutes les cartes).

Les premiers à trouver des paires de cartes sur la table qui forment des conjugaisons valables les prennent et les posent à côté d'eux.

Fin du jeu : Quand on a posé toutes les cartes en main sur la table, et éliminé toutes les paires, celui qui a le plus de cartes de côté a gagné.

Variante : On joue chacun son tour. Seul celui dont c'est le tour peut prendre une paire.

Rami (2 à 4 joueurs)

But du jeu : Avoir dans son jeu trois paires de cartes formant une conjugaison valide.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une même couleur (même temps et groupe). Distribuer 6 cartes par joueur sans les montrer. Faire une pioche des cartes restantes, faces cachées. Retourner la première carte à côté de la pioche, face visible.

Déroulement : Chacun prend son jeu en éventail. On joue chacun son tour. À son tour le joueur :

- Prend une carte sur la pioche ou sur le tas de cartes faces visibles à côté de la pioche.
- rejette une carte de son jeu sur le tas faces visibles.

Fin du jeu : Quand un joueur a trois paires dans son jeu, il dit "rami" et gagne.