

FAMILLOU

 **Âges :** 5-10 ans  **Nb de joueurs :** 2-4

 **Contenu :** 42 cartes familles d'animaux + 6 cartes "loup".

 **But du jeu :** Réunir tous ensemble les 7 familles d'animaux avant l'arrivée du loup.

 **Préparation du jeu :** Poser les 6 cartes "loup" faces numérotées ainsi :



On mélange les cartes "animaux" et chaque joueur en reçoit 3. Le reste des cartes constitue la pioche que l'on pose en tas, faces cachées, à côté des joueurs. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier à jouer est déterminé entre les joueurs.

Tout au long de la partie, les joueurs peuvent discuter entre eux des cartes qu'ils ont en main (sans se les montrer). L'idée est en effet que chacun joue des cartes facilitant la pose de cartes des joueurs suivants et ainsi ne pas bloquer le jeu.

Déroulement du jeu : Lors de son tour de jeu, le joueur pose une de ses cartes au centre de la table. Il peut, soit :

- Commencer une nouvelle famille en posant n'importe quelle carte de cette famille,
- Compléter une famille déjà existante : dans ce cas, la carte qu'il pose doit respecter la suite des chiffres.

(Ex : si la carte 4 d'une famille est posée, il peut poser uniquement la carte 3 ou 5 de cette famille).
Puis à la fin de son tour, le joueur pioche une carte et la main passe au joueur suivant.

NB : Lorsqu'un joueur pose la 6ème carte d'une famille, il annonce "famille" et peut rejouer immédiatement.
Si un joueur ne peut poser aucune carte sur la table, alors on retourne une des 6 cartes loup ! (en commençant par le numéro 1, puis le 2 et ainsi de suite).

Qui gagne ?

Si les joueurs ont réussi à poser les 7 familles complètes, tous les joueurs ont gagné !
Si, en revanche, les 6 cartes loups sont retournées, alors c'est le loup qui remporte la partie et tous les joueurs ont perdu !

Un jeu de Cyril Fay



DJECO

Attention. Petits éléments.