

# Familys 1/3

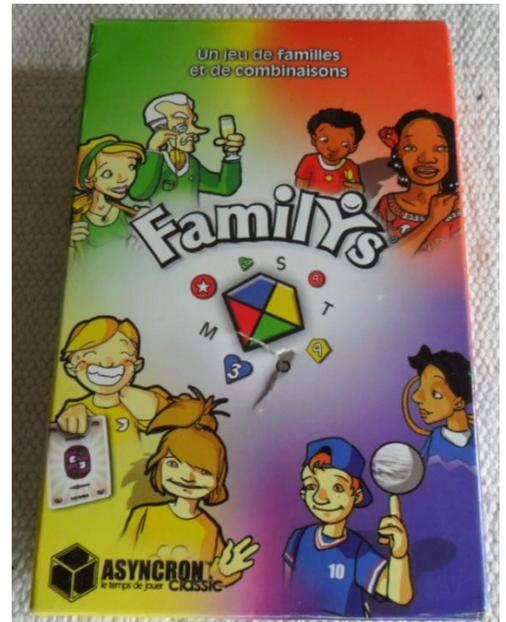


Nombre de joueurs : 2 à 6

But du jeu : composer une famille complète avec quatre grands-parents (dont deux communs à toutes les familles), deux parents et trois enfants.

Matériel : cartes

Style de jeu : observation, déduction



## Règles du jeu

### PREPARATION DU JEU

Distribuer 11 cartes une à une à chacun des joueurs. Faire une pile avec le reste des cartes, faces cachées : ce sera LA PLOCHE. Chaque joueur trie ses cartes par couleur et pose en même temps sur la table face visible celles qu'il possède en plus grand nombre pour préparer sa FAMILYS (voir schéma 1) avec un minimum de 2 cartes. Les autres cartes et les cartes en double sont gardées en main.

### Exemple de famille complète : les verts

Carte UNION = Grand-parents communs à toutes les familles



Les grands-parents : symbole DIAMANT

Les parents : symbole COEUR

Les enfants : symbole BALLON

SCHEMA 1 : FAMILYS = famille de 9 membres (4 grands-parents + 2 parents + 3 enfants.

# Familys 2/3

## REGLE DU JEU POUR 2 à 6 joueurs

Commencer par le plus jeune, puis dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Prendre une carte dans LA PIOCHE. En cas de « bonne pioche », compléter sa FAMILYS sur la table.
2. Jouer une ou deux cartes SPECIALES (voir paragraphe cartes spéciales)
3. Créer une combinaison (voir paragraphe combinaisons).
4. Soumettre la combinaison aux autres joueurs pour vérification.
5. Noter les points sur la feuille de marque à raison de 2 points par carte.
6. Jeter la combinaison face visible à côté de la pioche, afin de constituer LE TALON, dans l'ordre suivant : le plus grand chiffre ou la dernière lettre du mot au dessus.
7. Reprendre des cartes pour compléter votre jeu afin d'avoir toujours 11 cartes en tout. Pour cela, il suffit de piocher une carte de moins que l'on a jeté. En cas de « bonne pioche », possibilité de compléter tout de suite sa FAMILYS sur la table avant de passer la main au joueur suivant.

En cours de partie, et seulement quand c'est son tour de jouer, il est possible de changer la couleur de sa FAMILYS, à condition de reposer au minimum 2 cartes. Attention, pour ne pas être disqualifié en fin de partie, il faut obligatoirement avoir posé sur la table au minimum un COUPLE.

Quand LA PIOCHE est épuisée, retourner LE TALON et battre les cartes.

## LES COMBINAISONS : 3 cartes minimums peu importe la couleur des cartes

\* Mots : Ce sont des mots communs avec leurs déclinaisons éventuelles (féminin et pluriel, adjectifs, conjugaison des verbes) ou des prénoms. (voir schéma 2)

\* Suites : Ce sont des suites de chiffres dans l'ordre croissant ou de lettres dans l'ordre alphabétique. (voir schéma 3)

\* Clones : Ce sont des séries de mêmes lettres ou chiffres.

\* Couples : Ce sont 2 cartes de même couleur, de signe identique mais de prénoms différents (y compris cartes UNION)

\* Symboles : (préconisés pour les jeunes enfants) Ce sont des suites de mêmes symboles.

Chaque carte utilisée dans une combinaison rapporte 2 points. BONUS de 10 points : combinaison de

Chaque carte utilisée dans une combinaison rapporte 2 points. BONUS de 10 points : combinaison de 9 lettres ou suite de 9 chiffres. (voir schéma 2)



**SCHEMA 2** : Exemple de combinaison de lettres

Mot : CREATIONS = 9 cartes posées  
Rapporte 18 points + bonus 10 points



**SCHEMA 3** : Exemple de combinaison de chiffres

Suite : 2-3-4-5-\*-7 en utilisant une carte SURDOUE  
6 cartes posées : rapporte 12 points

# Familys 3/3



Schéma 5 : Les cartes VISION et VOISIN

*A votre tour, utilisez-la pour prendre une carte dans le jeu d'un de vos voisins en contrepartie d'une carte de la pioche*

## LA PIOCHE

Il y a deux sortes de pioches :

- \* la pioche «simple» = à son tour de jouer, prendre 1 carte dans LA PIOCHE.
- \* la pioche «triple» = à son tour de jouer, prendre 3 cartes dans LA PIOCHE ou sur LE TALON à condition de jeter un COUPLE (qui ne rapportera pas de points). (voir schéma 6)



Schéma 6 : Exemples de cartes COUPLE

*A votre tour, utilisez un couple pour prendre 3 cartes dans LA PIOCHE ou sur LE TALON.*

## LES SCORES

Lorsqu'un joueur annonce FAMILYS, la partie s'arrête. Compter les familles en cours de constitution de chaque joueur (uniquement les cartes posées sur la table) et faire le total des points de chacun.

- \* 50 points : FAMILYS.
- \* 6 points : pour 3 enfants
- \* 4 points : pour chaque couple posé.

Les cartes restantes et les cartes tenues en main ne rapportent aucun point.

## FIN DE LA PARTIE

Une partie se joue en 10 tours maximum. Pour remporter la partie, il faut avoir constitué sa FAMILYS ou avoir un nombre de points supérieur à celui qui a fait FAMILYS. Si aucun joueur n'a fait FAMILYS à la fin des 10 tours, celui qui a fait le plus de points à gagner.