

FAMILIX

En anglais : FAMILIX

Christine Larquetout - 2 à 6 joueurs



Particularité : Les débutants peuvent jouer en montrant les lettres au lieu de les nommer.

ON JOUE AVEC : 1 alphabet, 1 pétard, 1 étoile OU 2 alphabets, 2 étoiles, 2 pétards pour corser la partie. Et les 4 cartes d'aide alphabet ABCD.

Une carte alphabet montre les 7 familles de lettres : « famille ABCD », « famille EFGH »... « famille YZ pétard étoile ».

Une autre fois, on peut jouer avec les cartes BCDE (mauve), CDEF (bleue) ou DEFG (jaune) pour varier les plaisirs !



Lisez bien « **LIBERTÉ !.. ÉGALITÉ !.. PARTAGE !..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Réunir des familles de lettres, étoiles et pétards.

LE JEU : Les cartes sont mélangées. On distribue différemment selon le nombre de joueurs : à 2 joueurs : 7 cartes, à 3 : 6 cartes, à 4 : 5 cartes, à 5 : 4 cartes et à 6 : 3 cartes.

Chacun regarde ses cartes. Le reste forme la pioche.

Le plus jeune choisit un joueur à qui demander une carte pour former une famille, dans une famille dans laquelle il possède au moins une carte :

« Cécile ! dans la famille **YZ pétard étoile**, je voudrais le **Y** »...

Quand on joue avec 2 alphabets, 2 pétards, et 2 étoiles, les familles de lettres doivent être de la même couleur.

« Cécile ! dans la famille **YZ pétard étoile**, je voudrais le **Y bleu** »...

On lui donne ? Alors il rejoue. Sinon on lui répond « pioche ! ».

Bonne pioche ? Il la montre et rejoue. S'il a formé une famille, il la pose devant lui et rejoue.

Quand il ne pioche pas la carte demandée, c'est au suivant de jouer. Et ainsi de suite. On peut bien sûr bluffer et demander une carte que l'on possède pour faire croire qu'on ne l'a pas. On ne peut pas redemander une carte

que l'on vient juste de donner. Mais on peut le faire dès qu'on a demandé une autre carte.

On joue tant que les joueurs ont des cartes.
LE GAGNANT est celui qui a réuni le plus de familles.