

# FAMILLOU



**Edades:** 5-10 años



**Nº de jugadores:** 2-6



**Contenido:** 42 cartas de familias de animales + 6 cartas «lobo».



**Objetivo del juego:** Completar las siete familias de animales antes de que llegue el lobo.



**Preparación del juego:** Colocar las seis cartas «lobo» cara abajo y numeradas de la siguiente forma:



Se barajan las cartas «animales» y cada jugador recibe tres. Las demás cartas forman la pila, que se coloca boca abajo cerca de los jugadores. Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Los jugadores eligen quién empieza a jugar.

A lo largo de la partida, los jugadores pueden hablar entre ellos de las cartas que tienen en las manos (sin enseñarlas). De hecho, la idea es que cada uno juegue las cartas facilitando la colocación de las cartas de los siguientes jugadores y así no bloquear el juego.

**Desarrollo del juego:** Cuando le toque el turno, el jugador pone una de sus cartas en el centro de la mesa. Puede:

- comenzar una nueva familia presentando cualquier carta de dicha familia;
- completar una familia ya existente: en cuyo caso, la carta que presente debe respetar la secuencia numérica

(por ejemplo, si ya se ha puesto la carta 4 de una familia, únicamente puede presentarse la carta 3 o 5 de esa familia).

Al acabar su turno, el jugador coge una carta y pasa la mano al siguiente jugador.

**Nota:** Cuando un jugador pone la sexta carta de una familia, dice «familia» y puede volver a jugar de inmediato.

Si un jugador no puede poner ninguna carta sobre la mesa, entonces da la vuelta a una de las seis cartas «lobo» (empezando por el número 1, después el 2 y así sucesivamente).

### ¿Quién gana?

Si los jugadores consiguen completar las siete familias, ¡todos ganan!

Si, por el contrario, se da la vuelta a las seis cartas «lobo», entonces es el lobo el que gana la partida y todos los jugadores pierden.

*Un juego  
de Cyril Fay*



**DJECO**