

FAMILLOU



Età: 5-10 anni



N. di giocatori: 2-4



Contenuto: 42 carte famiglie di animali + 6 carte "lupo".



Scopo del gioco: riformare tutte le 7 famiglie di animali prima dell'arrivo del lupo.



Preparazione del gioco: collocare le 6 carte "lupo" con le facce numerate in questo modo:

1 LUPO	2 LUPO
3 LUPO	4 LUPO
5 LUPO	6 LUPO

Le carte "animali" vengono mischiate e ogni giocatore riceve 3 carte. Le carte restanti vengono impilate come mazzo, a faccia coperta, a lato dei giocatori. Il gioco si svolge in senso orario. I giocatori stabiliscono chi deve giocare per primo.

Nel corso della partita, i giocatori possono parlare tra di loro delle carte che hanno in mano (senza mostrarle). L'idea è che ognuno giochi delle carte facilitando lo scarto delle carte dei giocatori successivi senza bloccare il gioco.

Svolgimento del gioco: al suo turno di gioco, il giocatore scarta una delle sue carte al centro del tavolo. A questo punto può:

- Cominciare una nuova famiglia scartando qualsiasi carta di questa famiglia;
- Completare una famiglia già esistente: in questo caso, la carta che scarta deve rispettare la sequenza dei numeri

(per es., se è stata scartata la carta 4 di una famiglia, può scartare solo la carta 3 o 5 di questa famiglia). Alla fine del suo turno, il giocatore scarta una carta e la mano passa al giocatore successivo.

N.B.: quando il giocatore scarta la 6^a carta di una famiglia, annuncia "famiglia" e può rigiocare immediatamente.

Se un giocatore non può scartare altre carte sul tavolo, gira una delle sue 6 carte lupo (cominciando dal numero 1, quindi il 2 e così via).

Chi vince?

Se i giocatori sono riusciti a formare le 7 famiglie complete, vincono tutti i giocatori!

Se, al contrario, le 6 carte lupo vengono girate, il lupo vince la partita e tutti i giocatori perdono!

Un gioco di Cyril Fay



DJECO

Attenzione. Piccole parti.