

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".

À 2 joueurs, on distribue 5 cartes par joueur. À 3 joueurs, on distribue 4 cartes.

À 4 joueurs, on distribue 3 cartes.

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).

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).

Puis à la fin de son tour, le joueur pioche autant de cartes que nécessaire pour refaire sa main de départ (5 cartes à 2 joueurs, 4 cartes à 3 joueurs, 3 cartes à 4 joueurs). Puis la main passe au joueur suivant.

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

FAMILLOU



Age: 5-10 years



Number of players: 2-4



Contents: 42 "animal families" cards + 6 "wolf" cards.



Object: To reunite all seven animal families before the wolf arrives.



Preparing to play: Lay the six "wolf" cards out with the numbered sides face up, as shown:



Shuffle the "animal" cards: with 2 players, deal 5 cards to each player; with 3 players, deal out 4 cards each, and with 4 players, deal out 3 cards each.

The rest of the cards constitute a draw pile that is placed with the cards face down, next to the players. Players take turns playing in a clockwise direction. The players decide who is to play first.

Throughout the game, players can talk about the cards in their hands (without showing them to one another). Indeed, the idea is that everyone plays cards which will help the following players to lay their cards, and thus avoid blocking the game.

How to play: When it is your turn, lay one of your cards in the centre of the table. You can either:

- start a new family by laying any card from that family,
- or complete an existing family: in this case, the card you lay must respect the numerical order of the cards

(e.g. if the card number 4 of a family has been laid down, you may only continue by laying the numbers 3 or 5 of this family).

NB : If you lay down the sixth card of a family, announce the "family" and you can play again immediately.

If you cannot lay any card on the table, then you have to turn up one of the six wolf cards! (Starting with the number 1, then 2, and so on). At the end of your turn, pick up as many cards from the draw pile as you need so as to be holding the same number of cards as at the start of the game (ie. 5 cards with 2 players, 4 cards with 3 players, 3 cards with 4 players). Then it is the next player's turn.

Winning:

If the players have managed to lay down the seven complete families, then they all win!

If, however, the six wolf cards have been turned up, then it is the wolf who wins the game and all the players lose!

A game by Cyril Fay



DJECO

Warning. Small parts.

FAMILLOU



Alter: 5-10 Jahre



Anzahl der Spieler: 2-4



Inhalt: 42 Tierfamilienkarten + 6 Wolfskarten.



Ziel des Spiels: Gemeinsam die 7 Tierfamilien zusammenzustellen, bevor der Wolf kommt.



Vorbereitung des Spiels: Die 6 Wolfskarten wie folgt mit der nummerierten Seite nach oben hinlegen:



Die Tierkarten werden gemischt. Bei 2 Spielern bekommt jeder Spieler 5 Karten. Bei 3 Spielern 4 Karten. Bei 4 Spielern 3 Karten. Die restlichen Karten bilden den Stoß und werden auf einen verdeckten Stapel neben die Spieler gelegt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Die Spieler entscheiden, wer als Erster spielt.

Während des gesamten Spiels können die Spieler sich über die auf ihrer Hand befindlichen Karten unterhalten (ohne sie sich gegenseitig zu zeigen). Das Prinzip ist nämlich, dass jeder Karten ausspielt, die die Züge der nächsten Spieler erleichtern, so dass das Spiel nicht blockiert wird.

Spielablauf: Der Spieler, der an der Reihe ist, legt eine seiner Karten in die Tischmitte. Er kann entweder:

- eine neue Familie beginnen, indem er eine beliebige Karte dieser Familie hinlegt;
- oder eine bereits vorhandene Familie ergänzen: In dem Fall muss die von ihm gelegte Karte die Reihenfolge der Zahlen respektieren.

(Bsp.: Wenn die Karte 4 einer Familie auf dem Tisch liegt, kann er nur die Karte 3 oder 5 dieser Familie anlegen).

Anmerkung: Wenn ein Spieler die 6. Karte einer Familie hinlegt, kündigt er „Familie“ an und kann gleich noch einmal spielen.

Wenn ein Spieler keine Karte auf den Tisch legen kann, wird eine der 6 Wolfskarten umgedreht! (Dabei wird bei der 1 angefangen, dann kommt die 2 und so weiter).

Am Ende seines Spielzugs zieht der Spieler so viele Karten, wie er braucht, um seine ursprüngliche Hand wieder vollständig zu haben (bei 2 Spielern 5 Karten, bei 3 Spielern 4 Karten, bei 4 Spielern 3 Karten). Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wer gewinnt?

Wenn die Spieler es schaffen, die 7 Familien des Quartetts komplett auszulegen, haben alle Spieler gewonnen!

Wenn jedoch die 6 Wolfskarten umgedreht sind, ist der Wolf der Sieger und alle Spieler haben verloren!

Ein Spiel von Cyril Fay



DJECO

Achtung. Kleine Teile.

FAMILLOU



Leeftijd: 5-10 jaar



Aantal spelers: 2-4



Inhoud: 42 kaarten van dierenfamilies
+ 6 wolvenkaarten



Doel van het spel: alle 7 dierenfamilies bij elkaar
brengen voordat de wolf komt.



Vorbereiding van het spel:

Leg de 6 wolvenkaarten als volgt neer met de
genummerde kant naar boven:



De dierenkaarten worden gemengd.
Bij 2 spelers krijgt elke speler 5 kaarten.
Bij 3 spelers krijgt elke speler er 4 en bij
4 speler krijgt elke speler er 3. De rest
van de kaarten vormt de pot en wordt
omgekeerd in een stapeltje naast de
spelers gelegd. Er wordt met de klok
mee gespeeld. De spelers bepalen
samen wie er mag beginnen.

Tijdens het hele spel mogen de spelers met elkaar overleggen
over de kaarten die ze in hun hand houden (zonder ze te tonen).
Het is de bedoeling dat iedereen een kaart legt die het voor de
volgende speler gemakkelijker maakt om een geschikte kaart
te leggen, zodat het spel niet vastloopt.

Verloop van het spel: De speler die aan de beurt is, legt
één kaart op tafel. Elke speler kan:

- een nieuwe familie beginnen door een willekeurige kaart
van deze familie te leggen,

- een kaart van een bestaande familie leggen. In dit geval moet hij rekening houden met de volgorde van de cijfers (als bijvoorbeeld kaart 4 van een familie wordt gelegd, kan de speler alleen kaart 3 of 5 van deze familie leggen).

Opmerking: wanneer een speler de zesde kaart van een familie legt, roept hij 'familie' en mag hij meteen opnieuw spelen. Als een speler geen kaart kan leggen, wordt een van de 6 wolvenkaarten omgedraaid! (eerst nummer 1, daarna 2 enzovoort).

De speler pakt vervolgens aan het eind van zijn beurt zoveel kaarten van de stapel, om tot hetzelfde aantal te komen als waar hij mee begon (5 kaarten bij 2 spelers, 4 kaarten voor 3 spelers, 3 kaarten voor 4 spelers). Vervolgens gaat de beurt naar de volgende speler.

Wie wint?

Als de spelers erin slagen om 7 complete families te leggen, hebben alle spelers gewonnen!

Maar als de 6 wolvenkaarten allemaal worden omgedraaid, wint de wolf en hebben alle spelers verloren!

Een spel van Cyril Fay



DJECO

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». Con 2 jugadores, se reparten 5 cartas a cada jugador; con 3 jugadores, se reparten 4 cartas; y con 4 jugadores, se reparten 3 cartas. 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).

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).

Al finalizar su turno, el jugador coge tantas cartas como sean necesarias para volver a tener el mismo número que al inicio (5 cartas si hay 2 jugadores, 4 cartas si hay 3 jugadores y 3 cartas si hay 4 jugadores). A continuación, es el turno del siguiente jugador.

¿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

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 come nella figura:



Le carte "animali" vengono mischiate. Con 2 giocatori, si distribuiscono 5 carte ciascuno; con 3 giocatori, si distribuiscono 4 carte ciascuno; con 4 giocatori, si distribuiscono 3 carte ciascuno. 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).

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).

Alla fine del proprio turno, il giocatore pesca le carte che occorrono per poter giocare di nuovo al prossimo turno (5 carte in una partita a 2; 4 carte in una partita a 3; 3 carte in una partita a 4) e passa la mano al giocatore successivo.

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.

FAMILLOU



Idades: 5-10 anos



N.º de jogadores: 2-4



Conteúdo: 42 cartas famílias de animais + 6 cartas “lobo”.



Objetivo do jogo: Reunir em conjunto as 7 famílias de animais antes da chegada do lobo.



Preparação do jogo: Colocar as 6 cartas “lobo” com as faces numeradas do seguinte modo:



Baralham-se as cartas “animais”. Com 2 jogadores, são distribuídas 5 cartas a cada jogador. Com 3 jogadores, são distribuídas 4 cartas. Com 4 jogadores, são distribuídas 3 cartas. O resto das cartas constitui o baralho que é colocado num monte, com as faces escondidas, ao lado dos jogadores. Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. O primeiro a jogar é determinado entre os jogadores.

Ao longo da partida, os jogadores podem discutir entre si sobre as cartas que têm em mão (sem as mostrarem). Com efeito, a ideia é que cada um jogue cartas que facilitem a colocação das cartas dos jogadores seguintes, evitando, assim, bloquear o jogo.

Desenrolar do jogo: Aquando da sua vez, cada jogador coloca uma das suas cartas no centro da mesa, podendo:

- iniciar uma nova família jogando uma carta qualquer dessa família,
- ou completar uma família já existente. Neste caso, a carta que jogar, deve respeitar a sequência dos números

(exemplo: se a carta 4 de uma família já tiver sido colocada, só pode jogar a carta 3 ou 5 dessa família).

N.B.: Quando um jogador jogar a carta 6 de uma família, anuncia “família” e pode voltar a jogar de novo. Se um jogador não puder colocar qualquer carta na mesa, então é virada uma das 6 cartas “lobo” (começando pelo número 1, depois o 2, e assim de seguida).

Em seguida, no fim da sua vez, o jogador tira do monte tantas cartas quantas as necessárias para ficar com o mesmo número inicial de cartas (5 cartas com 2 jogadores, 4 cartas com 3 jogadores, 3 cartas com 4 jogadores. Depois, a vez é passada ao jogador seguinte.

Quem ganha?

Se os jogadores conseguirem completar as 7 famílias, todos os jogadores são vencedores!

Se, em contrapartida, as 6 cartas “lobo” forem viradas, então é o lobo que ganha a partida e todos os jogadores perdem a partida!

Um jogo de Cyril Fay



DJECO

Cuidado. Peças de pequenas dimensões.

FAMILLOU



Ålder: 5-10 år



Antal spelare: 2-4



Innehåll: 42 kort med djurfamiljer + 6 vargkort.



Spelets mål: Att samla alla sju djurfamiljerna innan vargen kommer.



Spelförberedelser: Lägg upp de 6 vargkorten på följande sätt:



Blanda djurkorten. Om man är 2 spelare får varje spelare 5 kort var/med 3 spelare 4 kort var/med 5 spelare 3 kort var. Resterande kort utgör korthögen som man lägger med framsidan nedåt bredvid spelarna. Man spelar medurs. Spelarna bestämmer inbördes vem som ska börja spela.

Under spelets gång kan spelarna diskutera korten som de har på hand med varandra (utan att visa dem). Tanken är att alla ska lägga kort som underlättar för efterkommande spelare så att spelet inte blockeras.

Så här spelas spelet: Den spelare som står på tur lägger upp ett av sina kort mitt på bordet. Spelaren kan antingen:

- Påbörja en ny familj genom att lägga ut ett valfritt kort av denna familj.
- Komplettera en befintlig familj: i detta fall måste kortet som spelas respektera sifferföljden

(exempel: om kortet 4 i en familj redan är upplagt kan hen bara lägga kort 3 eller 5 i denna familj).

OBS: När en spelare lägger det 6:e kortet i en familj säger hen "familj" och får sedan spela på nytt. Om en spelare inte kan lägga upp något kort på bordet vänder man på ett av de 6 vargkorten! (Man börjar med nummer 1, sedan nummer 2 och så vidare).

Spelaren tar sedan upp ett nytt kort från högen för att alltid ha lika många kort på hand (5 kort med 2 spelare, 4 kort med 3 spelare, 3 kort med 4 spelare). Efter det går turen vidare till nästa spelare.

Vem vinner?

Om spelarna lyckas med att lägga ut alla 7 familjerna vinner alla spelarna.

Om däremot alla 6 vargkorten måste vändas är det vargen som vinner omgången och alla spelarna förlorar!

Ett spel av Cyril Fay



DJECO

FAMILLOU



Alder: 5-10 år



Antal spillere: 2-4



Indhold: 42 kort med dyrefamilier + 6 ulvekort.



Spillets formål: At samle de 7 dyrefamilier i fællesskab, før ulven kommer.



Forberedelse af spillet: Læg de 6 ulvekort med talsiden opad på følgende måde:



Dyrekortene blandes. Hvis der er 2 spillere, får hver spiller 5 kort. Hvis der er 3 spillere, får hver spiller 4 kort, og hvis der er 4 spillere, får hver spiller 3 kort. Resten af kortene lægges i en bunke med billedsiden nedad mellem spillerne. Der spilles i urets retning. Spillerne beslutter i fællesskab, hvem der begynder.

Spillerne må gerne snakke om de kort, de har på hånden (uden at vise dem til hinanden) i løbet af spillet. Formålet er nemlig, at man hver især spiller sine kort på en måde, der gør det lettere for næste spiller og sikrer, at spillet ikke blokeres.

Spillets forløb: Spillerne lægger efter tur 1 kort midt på bordet. Man kan enten:

- Påbegynde en ny familie med hvilket som helst kort fra den pågældende familie.
- Bygge videre på en eksisterende familie. I så tilfælde skal kortet, der lægges ned, respektere talrækken (f.eks. kan man kun lægge kort nr. 3 eller 5 ned, hvis kort nr. 4 allerede ligger der).

NB: Når en spiller lægger det 6. kort i en familie ned, skal han eller hun sige "familie" og må spille en tur mere. Hvis en spiller ikke kan lægge et kort ned, vendes et af de 6 ulvekort (begynd med nr. 1, derefter nr. 2 osv.)!

Når turen er slut, tager spilleren så mange kort i bunken, som det er nødvendigt for at have en hel hånd (5 kort hvis der er 2 spillere, 4 kort hvis der er 3 spillere og 3 kort hvis der er 4 spillere). Derefter går turen videre til næste spiller.

Hvem vinder?

Hvis det lykkes for spillerne at samle de 7 dyrefamilier, vinder alle!

Hvis de 6 ulvekort derimod er vendt om, vinder ulven, og alle spillerne taber!

Et spil af Cyril Fay



DJECO

Advarsel. Små dele.

FAMILLOU



Возраст: 5-10 лет



Количество игроков: 2-4



В комплекте: 42 карточки семей животных + 6 карточек «волк».



Цель игры: общими усилиями собрать 7 семей животных до прихода волка.



Подготовка к игре. Выложите 6 карточек «волк» цифрами вверх, как показано на рисунке:



Перемешайте карточки «животные». При игре вдвоем раздайте игрокам по 5 карточек, при игре втроем — по 4 карточки, при игре вчетвером — по 3. Остальные карточки выложите стопкой лицевой стороной вниз рядом с игроками. Ход переходит по часовой стрелке. Игроки решают, кто ходит первым.

В ходе партии игроки могут говорить друг другу, какие карточки находятся у них на руках (не показывая их). Выбирая карточку для хода, каждый должен стараться упростить ход следующим игрокам, чтобы не заблокировать игру.

Ход игры. Получив право хода, игрок выкладывает одну из своих карточек в центр стола. Варианты хода:

- Начать сбор новой семьи, выложив любую карточку этой семьи.
- Продолжить уже начатый сбор семьи, выложив карточку с нужным порядковым номером.

(например, если у семьи выложена карточка номер 4, можно выложить только карточку этой семьи с номером 3 или 5).

Примечание. Если игрок выложил 6-ю карточку семьи, он говорит «семья» и получает право сходить еще раз.

Если у игрока нет подходящих карточек, чтобы сделать ход, следует открыть одну из 6 карточек «волк»!
(Сначала номер 1, затем 2 и так далее).

В конце своего хода игрок берет карточки из стопки, чтобы у него на руках вновь оказалось исходное количество карточек (5 карточек при игре вдвоем, 4 при игре втроем и 3 при игре вчетвером). Затем ход переходит к следующему игроку.

Как определяется победитель?

Если игрокам удалось собрать все 7 семей, то все игроки побеждают!

Но если были открыты все 6 карточек «волк», то в партии побеждает волк, а все игроки проигрывают!

Автор игры: Сириль Фе



DJECO