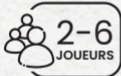


7 familles

Commerces
de bouche

1

VOTRE
LOGO



un jeu illustré & édité par

EVOLUGAME

Illustrations : Freepik

Conception : La Stratégie Créative

Découvrez tous nos jeux sur
www.evolugame.com

RÈGLES DU JEU

2

CONTENU DU JEU

42 cartes dont

6x *Boulangier*

6x *Glacier*

6x *Boucher*

6x *Primeur*

6x *Chocolatier*

6x *Poissonnier*

6x *Fromager*

Le but du jeu est de regrouper le plus grand nombre de familles possible.

Un joueur, désigné au hasard, bat les cartes, les fait couper et les distribue, 6 à chaque joueur, une à une, en commençant par la droite. Le reste constitue la pioche. Le voisin, placé à la gauche du donneur, parle le premier. Il demande une carte d'une famille dont il possède déjà une ou plusieurs cartes, il cherche à l'avoir en demandant à n'importe quel joueur et de façon précise la carte qu'il veut et qu'il souhaite obtenir. Pour cela il dit : « Dans la famille... je demande... », par exemple : « Dans la famille *Boulangier*, je demande la carte n°1 ».

Les cartes de chaque famille sont numérotées de 1 à 6.

Si cet autre joueur possède la carte, il doit la lui donner. Il est interdit de demander une carte que l'on possède déjà. Si le demandeur obtient la carte qu'il voulait il peut rejouer. S'il n'obtient pas la carte demandée, il prend une carte dans la pioche. Si la carte piochée est la carte demandée, le joueur peut rejouer sinon c'est au tour du joueur à gauche du demandeur de jouer.

Si le demandeur suivant est le même joueur à qui une carte a été demandée, il ne peut redemander cette même carte au demandeur précédent.

Aussi, il n'est pas possible d'hésiter et de vouloir changer de famille ou de joueur pendant son tour de jeu.

Dès qu'un joueur réunit une famille, il la pose devant lui et c'est au tour d'un autre joueur. Lorsqu'un joueur pose une famille et se retrouve sans carte, il en pioche une et pose une question aux autres joueurs, la partie continue.

S'il n'y a plus de pioche, il attendra que les autres joueurs n'aient plus de cartes à poser.

Le gagnant est le joueur qui pose devant lui le plus de familles complètes.

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a constitué la première famille.



**VOTRE
LOGO**