

The
SPIRIT
STALLION OF THE CIMARRON
Collection

5-10

Happy Family

*La joyeuse
famille*



Ravensburger

SPIRIT
SPIRIT COLLECTION
Collection

La joyeuse famille

Jeu Ravensburger n° 23 142 3

Pour 2 à 4 joueurs de 5 à 10 ans.

Contenu : 32 cartes « Cheval »
4 cartes « Indien »
4 cartes « Colonel »
1 notice



But du jeu

Le but du jeu consiste à compléter le maximum de familles pour posséder le plus de cartes à la fin de la partie.

Préparation

Sortir les 4 cartes « Indien » du paquet et les distribuer aux joueurs :

À 2 joueurs, chacun reçoit 2 cartes « Indien » ;

À 3 ou 4 joueurs, chacun reçoit 1 carte « Indien ».

Les cartes restantes sont mélangées, face cachée (images en dessous), et distribuées équitablement à tous les joueurs. Chacun pose son paquet devant lui sur la table, face cachée. Il est interdit de regarder ses cartes ou de les classer avant. Chaque joueur place sa (ses) carte(s) « Indien » à côté de son paquet, face visible.

Règle du jeu

Les cartes représentent 4 dessins de chevaux différents : Spirit, fier étalon et jeune poulain, Rain et Esperanza.

Les autres cartes représentent soit le jeune indien « Little Creek », soit le colonel des soldats. Un groupe de cartes composé de 4 chevaux différents forme une famille. Les joueurs continuent d'ajouter des cartes à un groupe jusqu'à ce qu'il soit complet. Le joueur qui pose la dernière carte manquante, et complète ainsi la famille, reçoit les 4 cartes de cette famille et les place sous son paquet, face cachée.



Les cartes « Indien » servent de jokers. S'il y a déjà 3 chevaux sur la table, ce groupe peut aussi être complété par une carte « Indien » pour former une famille. Une carte « Indien » ne peut servir qu'une seule fois ; elle est ensuite retirée du jeu. Le joueur peut donc placer les 3 cartes « Cheval » sous son paquet et doit remettre la carte « Indien » dans la boîte.



Les cartes « Colonel » mettent les joueurs hors-jeu pour un tour. Celui qui pioche une carte « Colonel » doit la placer sur son paquet, face visible. Au tour suivant, au lieu de piocher une nouvelle carte, il remettra la carte « Colonel » dans la boîte.

Variante 1

Le plus jeune joueur commence. Il retourne la carte supérieure de son paquet et la pose sur la table, face visible. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

C'est ensuite au joueur suivant de retourner la carte supérieure de son paquet. Si cette carte représente un cheval qui n'est pas encore sur la table, il peut alors la poser à côté de l'autre. Si cette carte représente un cheval déjà sur la table, il ne peut pas la poser et la remet sous son paquet. Il n'est donc possible d'ajouter une carte qu'à un seul groupe.

Variante 2

C'est encore le plus jeune joueur qui commence. Il retourne la carte supérieure de son paquet et la pose sur la table, face visible. La partie continue ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre. Si un joueur retourne un cheval déjà sur la table, il peut entamer un nouveau groupe de 4. Au cours de la partie, plusieurs familles incomplètes apparaissent sur la table ; les joueurs ont alors plusieurs possibilités pour poser.

Variante 3

Pour simplifier le jeu, il est également possible de jouer sans les cartes « Indien » (ni « Colonel »). Avec les cartes restantes, les joueurs choisissent alors la variante 1 ou 2.

Fin de la partie

La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes. Dès qu'un joueur pose sa dernière carte, la partie s'arrête.

Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de cartes et donc la plus haute pile devant lui.