

## **JEU DES 7 FAMILLES OU JEU DE QUATUOR** (jeu traditionnel)

Jeu de cartes pour 3 à 6 joueurs à partir de 4 ans.

!!! Veiller à ce que tous les joueurs sachent tenir les cartes « en éventail ».

### **Préparatifs**

Battre les cartes et les distribuer : les joueurs doivent en avoir le même nombre (ou à peu près).

### **Le jeu**

Le joueur à la droite du donneur commence. Il demande à un autre joueur (de son choix) une carte dont il a besoin pour former un quatuor. IL FAUT qu'il ait au moins une carte de cette série.

Si le joueur questionné a la carte en question, il DOIT la donner au demandeur qui peut continuer à demander les cartes dont il a besoin à n'importe lequel des autres joueurs jusqu'au moment où un joueur n'a pas la carte demandée.

C'est alors au tour de ce dernier de demander.

Dès qu'un joueur arrive à former un quatuor, il le dépose face visible devant lui : plus personne ne peut alors le lui reprendre.

Le jeu continue jusqu'à ce que les quatuors soient formés.

Celui qui en a réuni le plus, gagne la partie.

### **Variantes possibles**

- Limiter à une demande par joueur et par tour ;
- Considérer que le joueur suivant est d'office le jouer à gauche du précédent (ainsi, la carte obtenue ne peut pas immédiatement circuler)
- Ou, au contraire, tourner à contre-sens

## **JEU DES 7 FAMILLES OU JEU DE QUATUOR** (jeu traditionnel)

Jeu de cartes pour 3 à 6 joueurs à partir de 4 ans.

!!! Veiller à ce que tous les joueurs sachent tenir les cartes « en éventail ».

### **Préparatifs**

Battre les cartes et les distribuer : les joueurs doivent en avoir le même nombre (ou à peu près).

### **Le jeu**

Le joueur à la droite du donneur commence. Il demande à un autre joueur (de son choix) une carte dont il a besoin pour former un quatuor. IL FAUT qu'il ait au moins une carte de cette série.

Si le joueur questionné a la carte en question, il DOIT la donner au demandeur qui peut continuer à demander les cartes dont il a besoin à n'importe lequel des autres joueurs jusqu'au moment où un joueur n'a pas la carte demandée.

C'est alors au tour de ce dernier de demander.

Dès qu'un joueur arrive à former un quatuor, il le dépose face visible devant lui : plus personne ne peut alors le lui reprendre.

Le jeu continue jusqu'à ce que les quatuors soient formés.

Celui qui en a réuni le plus, gagne la partie.

### **Variantes possibles**

- Limiter à une demande par joueur et par tour ;
- Considérer que le joueur suivant est d'office le jouer à gauche du précédent (ainsi, la carte obtenue ne peut pas immédiatement circuler)
- Ou, au contraire, tourner à contre-sens