



Valeur - 4
Gros-Jean, le pédant

Gros-Jean passe ses loisirs à collectionner les papillons et à chasser les enfants des terrains de jeu. Il a la manie de vouloir tout savoir mieux que les autres. Elancé et svelte, il a 45 ans. Sa coupe de cheveux est à la mesure de sa pédanterie.

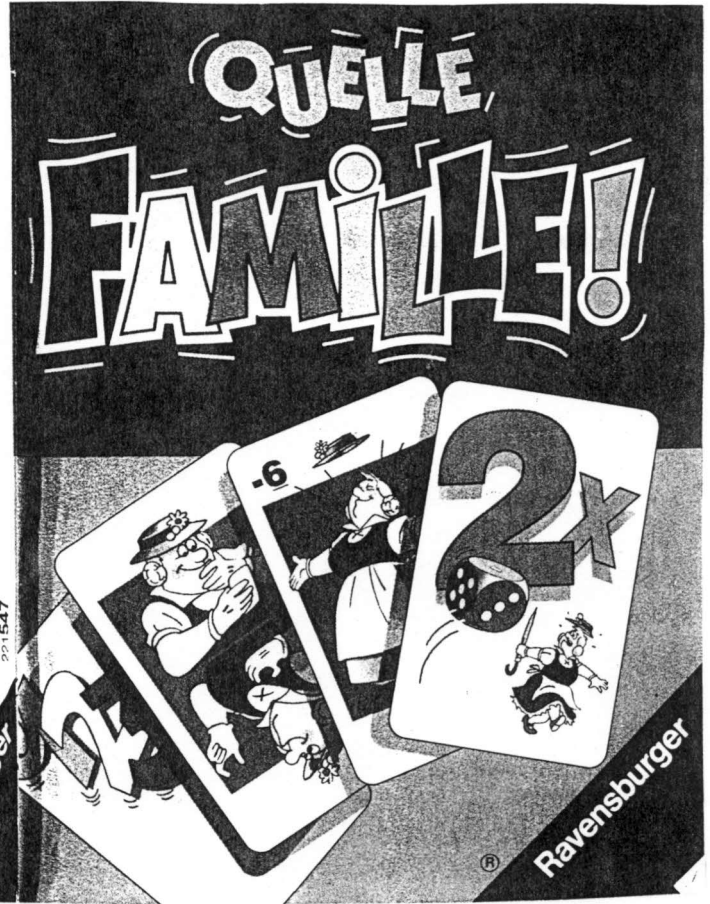


Valeur - 6
Tante Clara

Une furie en son genre, mais malgré tout sympathique. Elle a 60 ans, est obèse et a toujours raison. Son secret: mettre de l'eau dans la soupe avant l'arrivée des invités. Vêtue d'habits folkloriques, elle se promène toujours avec un parapluie. Nous ignorons pour quoi. Tante Clara est malgré tout une dame au grand cœur.

© 1996 by Ravensburger Spieleverlag

Editions Ravensburger
24 rue de Paris
F-68220 Attenschwiller



QUELLE FAMILLE!

Jeu Ravensburger® n° 27113 9

Illustration: Ben Verhagen - Design: Ravensburger

Un jeu de cartes agité et tumultueux pour 2 à 5 joueurs de 8 à 99 ans

Matériel



45 cartes de chiffres
(valeurs: 8 x 0,
9 x 1, 9 x 2, 10 x 3,
9 x 4)



6 cartes spéciales



4 cartes de valeurs limites



11 cartes de parenté
(valeurs: +1, +3, +5,
+7, +8, +9, +10,
+11, -2, -4, -6)



1 dé

Principe du jeu

Le principe du jeu consiste à amasser un maximum de points en réussissant à réunir autour de soi le plus grand nombre possible de parents sympathiques et à se décharger sur les autres joueurs de la parenté désagréable.

Le décompte des points se fait au bout de 5 parties. La victoire sourit à celui qui réussit à amasser un maximum de points.

Préparatifs

L'honneur de préparer le jeu revient à celui qui a la famille la plus nombreuse. Il mélange soigneusement les cartes (cartes de chiffres et cartes spéciales) - plutôt une fois de trop que pas assez - et distribue trois cartes, face cachée, à chaque joueur.

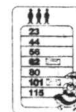
Les cartes restantes sont empilées et déposées, toujours à l'envers, sur la table.

A présent c'est au tour des parents. Mélanger les 11 cartes de parenté plus ou moins sympathique et les entasser également à l'envers à côté de la première pile de cartes.

Dans cette pile se cache notre chère tante Clara, la terreur de toute la famille. Lorsqu'elle fait irruption dans le jeu, les joueurs ont envie de disparaître sous la table. Gare à celui qui doit la recevoir!

En fonction du nombre de joueurs (2, 3, 4 ou 5), déposer également, mais cette fois-ci à l'endroit, la carte de valeurs-limites correspondante à côté des deux piles de cartes.

A présent, la partie peut commencer!



Ouverture de la partie

Le joueur a qui est revenu l'honneur des préparatifs ouvre la partie. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il retourne la carte de parenté supérieure de la pile et la pose sur la table à la vue de tous les joueurs. S'il s'agit d'un des 8 parents sympathiques (valeur positive), la chas-se à la gentille parenté est ouverte.

Si, en revanche, il retourne l'une des 3 cartes de parenté peu sympathique (valeur négative), il devra tout faire pour s'en débarrasser.

Le premier joueur qui ouvre la partie choisit une de ses cartes de chiffres et la dépose à l'endroit sur la table. Il complète ensuite le jeu de cartes qu'il tient en main pour en avoir de nouveau 3 en prélevant une carte sur la pile. (Si le premier joueur ne possède que des cartes spéciales, c'est son voisin de gauche qui ouvre la partie.)

Toutes les cartes de chiffres sont numérotées de 0 à 4. Le décompte commence dès la première carte jouée. Le joueur cite à haute voix la valeur de la carte jouée. Puis c'est au tour du suivant. Celui-ci dépose sa carte à l'endroit sur celle de son prédécesseur, ajoute le nombre de points correspondant et annonce également à haute voix le total obtenu.

4

Que signifie le signe \cdot sur la carte de valeurs-limites

Ce signe annule tout simplement la valeur-limite. Le jeu continue jusqu'à ce que le chiffre suivant soit atteint. Dans ce cas, la carte de parenté reste toutefois à l'envers sur la pile et appartient au joueur qui, le premier, atteint ou dépasse la valeur-limite suivante. Il ne dira bien sûr à aucun joueur ce qu'il a récolté - ça serait trop beau!

Fin de la première partie

Dès que le dernier parent a trouvé preneur ou que la dernière valeur-limite a été atteinte, la première partie touche à sa fin.

A présent, les joueurs font le décompte de leurs points. Chacun additionne les chiffres de sa gentille parenté et soustrait ceux de sa parenté désagréable (points négatifs). Il obtient ainsi un score qu'il note sur une feuille de papier afin de s'en souvenir.

Début de la deuxième partie

Rassembler toutes les cartes de chiffres et les cartes spéciales, les mélanger et les empiler.

6

Exemple: le premier joueur commence avec un 2, il dit «deux». Le suivant joue un 4, il annonce «six» ($2 + 4 = 6$). Le troisième joueur dépose un 3 et crie «neuf» ($6 + 3 = 9$), etc.

Comment arriver à accueillir un parent sympathique?

Celui qui, en jouant sa carte de chiffre, atteint, voire dépasse, la première valeur-limite (dans le cas de 2 joueurs 21, puis 39) indiquée sur la carte de valeurs-limites choisie au début du jeu, accueille le premier parent. Il prend la carte et la dépose à l'envers devant lui. Il peut bien sûr s'agir d'un parent soit sympathique, soit désagréable.

Puis c'est au tour du joueur suivant, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. Il découvre la carte de parenté du dessus de la pile et la pose à l'endroit sur la table. Il dépose ensuite l'une des 3 cartes qu'il tient en main et ajoute la valeur indiquée au dernier nombre de points obtenu.

Celui qui alors atteint ou dépasse la prochaine valeur-limite reçoit la carte de parenté préalablement découverte.

5

Faire de même avec les cartes de parenté. Chaque joueur reçoit de nouveau 3 cartes. C'est le joueur placé à gauche du donneur de cartes qui ouvre la deuxième partie...

Fin du jeu

Le jeu prend fin au bout de cinq parties. Chacun fait le décompte de ses points pour voir s'il a réussi à réunir la majeure partie de sa gentille parenté à ses côtés. La victoire revient à celui qui totalise le maximum de points. Bravo!

Particularités du jeu

Cartes spéciales

«2 lancers de dé»

En jouant cette carte, le joueur peut lancer 2 fois le dé. Il additionne le nombre de points obtenu. S'il totalise entre 1 et 7 points, il doit déduire ce score du nombre de points en vigueur à ce moment-là. S'il obtient un nombre de points supérieur à 7, il peut ajouter ce score au montant existant.



7

