



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.

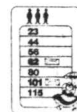
Les cartes restantes sont empilées et déposées, toujours à l'envers, sur la table.

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

Exemple: les points sont au nombre de 14 et la première valeur-limite est 21 (dans le cas de 2 joueurs).

Un joueur joue la carte spéciale «2 lanciers de dé». Il obtient un 4 et un 5. Le total est supérieur à 7. Il peut donc ajouter 9 au nombre de points précédent qui alors devient $14 + 9 = 23$.

La valeur-limite de 21 ayant été dépassée, le joueur peut prendre la carte de parenté et la déposer à l'envers devant lui.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Le décompte se poursuit avec le chiffre 23.

«Regarder ou voler une carte»

Cette carte spéciale offre deux possibilités au joueur. Il peut soit retourner une carte de parenté posée à l'envers sur la pile, soit obliger le joueur de son choix à déposer une des trois cartes de jeu qu'il tient en main. Ce dernier doit alors glisser l'une de ses cartes à l'envers sous la première pile de cartes (cartes de chiffres et cartes spéciales) et se contenter de jouer avec deux cartes jusqu'à ce qu'il atteigne la prochaine valeur-limite. Lorsque c'est de nouveau à son tour de jouer, il peut tout d'abord compléter son jeu de cartes pour en avoir de nouveau trois en main avant de poursuivre le jeu.



Épuisement de la pile de cartes

Dès que la pile de cartes (cartes de chiffres et cartes spéciales) est épuisée, mélanger soigneusement les cartes découvertes et les entasser de nouveau à l'envers, afin de former une nouvelle pile.

Valeur-limite

En jouant la carte spéciale «2 lanciers de dé», il peut arriver qu'une valeur-limite déjà atteinte ou dépassée diminue à nouveau.

Ce sont alors les règles de la valeur-limite précédente qui s'appliquent. (Dans des cas très rares, une carte de parenté devra être retournée à l'endroit ou rester à l'envers sur la pile.)

Qui se cache derrière les cartes de parenté?



Valeur + 1

Elisa, la petite princesse

A 5 ans, elle est déjà la coqueluche de tous les jeunes gens du quartier. Elle a des cheveux blonds, porte des chaussettes à rayures multicolores et a toujours - quand personne ne la regarde - son doigt fourré dans le nez.

8

9



Valeur + 3

Jean-Bernard, le chevalier servant (19 ans)

Il vient au secours de tout le monde, même de ceux qui n'ont besoin de rien. Ce végétarien convaincu mène une vie harmonieuse et fait de la bicyclette. Ses marottes: il se promène en sandales même en hiver et adore jouer au yo-yo. Il se fait exploiter par tout le monde, mais ne s'en plaint apparemment pas.



Valeur + 5

Pepe, la raquette

Il doit son surnom à ses qualités de tennisman et de Don Juan. C'est un garçon gentil et sympathique. Il a 26 ans et est toujours mal rasé. Il adore faire du VTT.



Valeur + 7

Pomme, jeune papa (32 ans) de trois enfants, a toujours la mine défaite. Avec sa petite bedaine, il est du type à porter des charentaises. De tempérament paisible, il soigne sa petite pelouse parsemée de petits nains de jardin.



Valeur + 8

Mine, la terreur du bureau

Cette blonde de 36 ans est extrêmement séduisante. Son visage trahit la joie de vivre. On ignore toutefois d'où lui vient son surnom:

- De mine, car partout où elle passe l'herbe remet du temps à pousser ou
- De mine d'or, du fait que celui qui la choisit comme amie a besoin d'une mine d'or pour l'entretenir ou
- Tout simplement de Wilhelmine.



Valeur + 9

Margot, diva vieillissante à la double vie

Durant la journée, Margot est une gentille infirmière qui fait du bien autour d'elle. Mais, la nuit venue, elle se transforme en vamp pour devenir Margot-Disco, la fureur des hommes dans toutes les discothèques.



Valeur + 10

Miss Chippendale, notre tante Babette

Nous l'appelons ainsi en raison de sa silhouette baroque et de ses jambes bien plantées. Elle prépare le meilleur gâteau du monde, distribue des friandises aux enfants et ferme volontiers un oeil sur les bêtises des autres.



Valeur + 11

Max, riche oncle à héritage

Malgré son grand âge (70 ans), c'est un oncle qui a su rester jeune. Il laisse vivre les autres. Max préside 26 associations, dont le Club de musique et la Confrérie des joyeux drilles. Il dirige encore une florissante fabrique de petits gâteaux, adore conduire de grosses cylindrées et faire du skateboard. Il n'est pas champion, mais aime ça!! Bref, oncle Max a de la classe!



Valeur - 2

Cilly, la rouquine

Osseuse et rouquine, Cilly, fillette de 8 ans, a la peau constellée de taches de rousseur. Cette petite sorcière se plaît à ouvrir toute grande la bouche pour montrer qu'il lui manque des dents. Légèrement perfide, elle n'a jamais une parole positive aux lèvres. Il lui arrive de porter des tresses, c'est sa mère qui le prétend. Cilly... espérons qu'elle quittera bientôt le quartier.