

DO

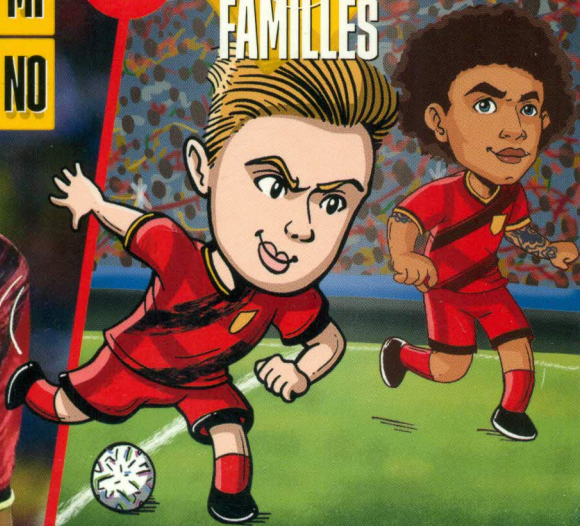
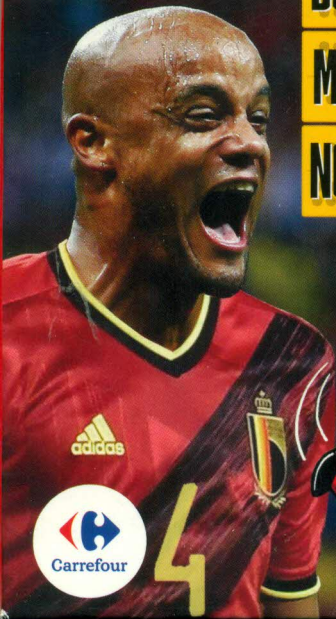
MI

NO

&

KWARTET

JEU DE
FAMILLES



1



RÈGLES DU JEU

But du jeu

Jouez aux dominos avec les Diables rouges. Le joueur qui parvient à jouer toutes ses cartes avant les autres ou qui en a le moins à la fin de la partie l'emporte. Il est temps de passer à l'action !

Avant de commencer

Prêts pour le coup d'envoi ? Mélangez les cartes et distribuez-en 5 à chaque joueur. Déposez les autres cartes, face vers le bas, près de la zone de jeu. Ce tas forme la pioche.

Début de la partie

Le joueur le plus jeune commence la partie.

- Prenez la première carte de la pioche.
- Déposez-la, face vers le haut, au milieu de la table.

Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

C'est à votre tour

Le joueur qui a la main peut placer une carte correspondant à l'une ou l'autre extrémité de la première carte ou de la chaîne. Les chiffres qui figurent sur les cartes associées doivent être identiques. Chaque joueur peut choisir le côté de la carte qu'il souhaite associer au côté d'une autre carte.

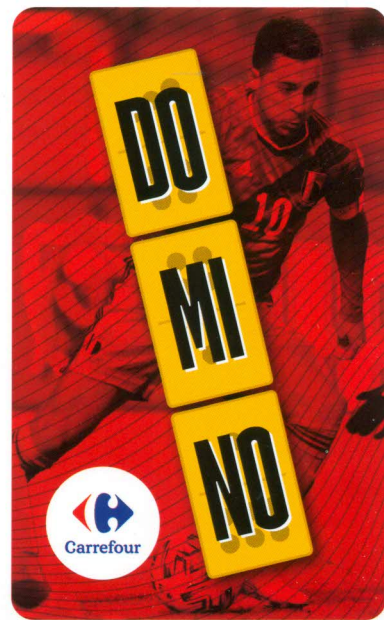
Si, durant son tour, un joueur ne peut pas jouer de carte, il prend une carte dans la pioche :

- Si un des côtés de cette carte correspond au côté d'une carte sur la table, il peut la jouer immédiatement.
- Dans le cas contraire, il garde cette carte et la main passe au joueur suivant.

Fin de la partie : action !

Le joueur qui parvient à jouer toutes ses cartes avant les autres remporte la partie. Celle-ci se termine également s'il n'est plus possible de jouer la moindre carte lorsque toutes les cartes de la pioche ont été jouées. Dans ce cas, le joueur qui a le moins de cartes en main remporte la partie.

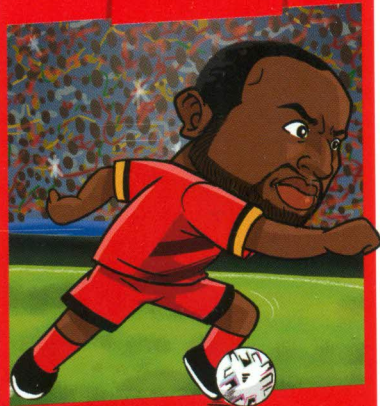
À la fin de la partie, les joueurs effectuent ensemble les exercices dans l'ordre indiqué. Chaque exercice doit être effectué le nombre de fois indiqué par le chiffre situé à côté. Fini ? Passez tous à l'exercice suivant. Un excellent échauffement d'avant-match !



A1

AANVALLERS ATTAQUANTS

A1



ROMELU LUKAKU

RÈGLES DU JEU

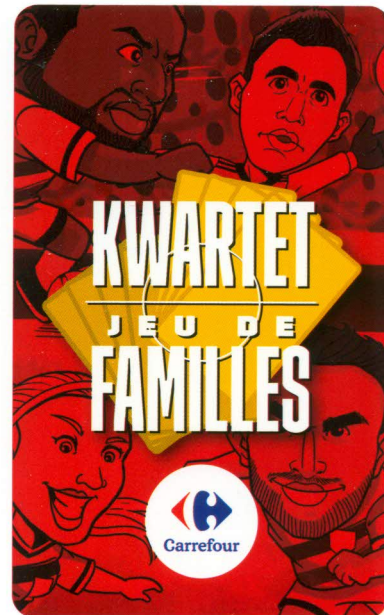
Le jeu est composé de 13 familles Diables rouges et Red Flames. Le but ? Compléter un maximum de familles. Chaque famille a sa propre couleur et fait partie de l'une des catégories suivantes : défenseurs, attaquants, gardiens et milieux de terrain. Une famille est composée de 3 cartes footballeur et d'1 carte exercice.

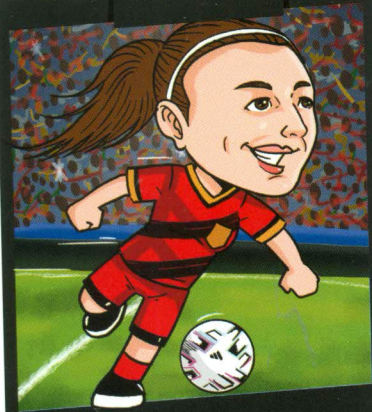
Début du jeu

Distribuez les cartes en nombre égal entre les joueurs.

Comment jouer ?

Le but du jeu est de détenir une famille complète de 4 cartes. Le premier joueur demande une carte dont il a besoin pour compléter une famille à un autre joueur. Vous avez par exemple les cartes B1, B3 et B4 en main ? Demandez la carte B2 à l'un de vos adversaires. Vous ne pouvez pas simplement demander une carte de la famille B. Vous devez demander une carte spécifique. Si l'autre joueur a la carte en question, il doit vous la donner.



M3**VERDEDIGERS
DÉFENSEURS****M3****LAURA
DE NEVE**

S'il ne possède pas la carte, le tour est fini et c'est au joueur suivant de demander une carte. Vous avez donné une carte que vous auriez préféré garder lors d'un tour précédent ? Vous pouvez la redemander dès que c'est à votre tour.

Vous jouez à deux ?

Distribuez 10 cartes à chacun et placez le reste des cartes face cachée pour constituer la pioche. Quand c'est à votre tour, demandez une carte à votre adversaire. S'il ne possède pas la carte que vous lui demandez, prenez la première carte de la pioche.

Vous avez formé une famille ?

Posez les 4 cartes face vers le haut sur la table et effectuez l'exercice indiqué sur la carte exercice. Votre famille ne compte que si vous effectuez l'exercice.

Le joueur ayant rassemblé le plus de familles à la fin du jeu remporte la partie.

