

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



FAMILYS

COMPOSITION DU JEU

Le jeu se compose de 134 cartes :

- 4 cartes VOISIN et 2 cartes VISION.

- 128 cartes réparties sur 4 familles de couleur dont 8 cartes SURDOUE et 16 cartes UNION.

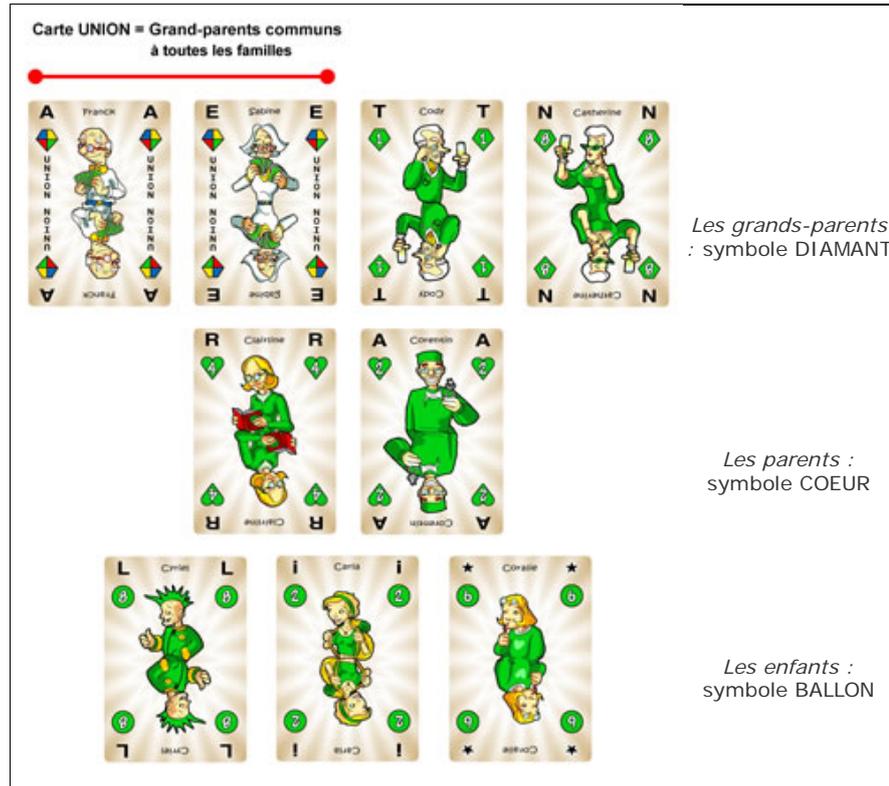
BUT DU JEU

Le but du jeu est de constituer une famille de 9 personnes avant la fin du 10e tour, en réalisant des mots, des prénoms ou des suites de chiffres, de lettres ou de symboles. Pour y arriver, les joueurs s'aideront des cartes SPECIALES.

PREPARATION DU JEU

Distribuer 11 cartes une à une à chacun des joueurs. Faire une pile avec le reste des cartes, faces cachées : ce sera LA PIOCHE. Chaque joueur trie ses cartes par couleur et pose en même temps sur la table face visible celles qu'il possède en plus grand nombre pour préparer sa FAMILYS (voir schéma 1) avec un minimum de 2 cartes. Les autres cartes et les cartes en double sont gardées en main.

Exemple de famille complète : les verts



SCHEMA 1 : FAMILYS = famille de 9 membres
(4 grands-parents + 2 parents + 3 enfants).

REGLE DU JEU POUR 2 à 6 joueurs

Commencer par le plus jeune, puis dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Prendre une carte dans LA PIOCHE. En cas de « bonne pioche », compléter sa FAMILYS sur la table.
2. Jouer une ou deux cartes SPECIALES (voir paragraphe cartes spéciales)
3. Créer une combinaison (voir paragraphe combinaisons).
4. Soumettre la combinaison aux autres joueurs pour vérification.
5. Noter les points sur la feuille de marque à raison de 2 points par carte.
6. Jeter la combinaison face visible à côté de la pioche, afin de constituer LE TALON, dans l'ordre suivant : le plus grand chiffre ou la dernière lettre du mot au dessus.
7. Reprendre des cartes pour compléter votre jeu afin d'avoir toujours 11 cartes en tout. Pour cela, il suffit de piocher une carte de moins que l'on a jeté. En cas de « bonne pioche », possibilité de compléter tout de suite sa FAMILYS sur la table avant de passer la main au joueur suivant.

En cours de partie, et seulement quand c'est son tour de jouer, il est possible de changer la couleur de sa FAMILYS, à condition de reposer au minimum 2 cartes. Attention, pour ne pas être disqualifié en fin de partie, il faut obligatoirement avoir posé sur la table au minimum un COUPLE.

Quand LA PIOCHE est épuisée, retourner LE TALON et battre les cartes.

LES COMBINAISONS : 3 cartes minimums peu importe la couleur des cartes

* Mots : Ce sont des mots communs avec leurs déclinaisons éventuelles (féminin et pluriel, adjectifs, conjugaison des verbes) ou des prénoms. (voir schéma 2)

* Suites : Ce sont des suites de chiffres dans l'ordre croissant ou de lettres dans l'ordre alphabétique. (voir schéma 3)

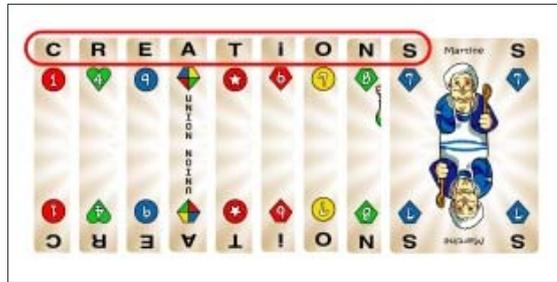
* Clones : Ce sont des séries de mêmes lettres ou chiffres.

* Couples : Ce sont 2 cartes de même couleur, de signe identique mais de prénoms différents (y compris cartes UNION)

* Symboles : (préconisés pour les jeunes enfants) Ce sont des suites de mêmes symboles.

Chaque carte utilisée dans une combinaison rapporte 2 points. BONUS de 10 points : combinaison de

Chaque carte utilisée dans une combinaison rapporte 2 points. BONUS de 10 points : combinaison de 9 lettres ou suite de 9 chiffres. (voir schéma 2)



SCHEMA 2 : Exemple de combinaison de lettres

*Mot : CREATIONS = 9 cartes posées
Rapporte 18 points + bonus 10 points*



SCHEMA 3 : Exemple de combinaison de chiffres

*Suite : 2-3-4-5-*7 en utilisant une carte SURDOUE
6 cartes posées : rapporte 12 points*

LES CARTES SPECIALES :

* Les cartes «SURDOUE» (voir schéma 3 et 4)

* Les cartes «UNION» : Utiliser une carte UNION à n'importe quel moment du jeu pour l'échanger contre la première carte retournée face visible sur LE TALON afin de constituer un « vrai » couple. Pour cela, il faut posséder dans son jeu l'autre « moitié » du couple. Une fois l'échange réalisé, le cours de la partie reprend là où il a été interrompu.

* Les cartes «VOISIN» : Utiliser la carte VOISIN en prenant une carte posée qui vous intéresse dans le jeu d'un autre joueur. Déposer la carte VOISIN sur LE TALON et donner 1 carte de LA PIOCHE au joueur « dépouillé ». (voir schéma 5).

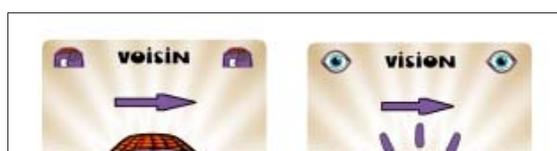
* Les cartes «VISION» : Utiliser la carte VISION en désignant un joueur qui dévoilera à tous son jeu tenu en main. Lui prendre une carte qui vous intéresse. Déposer la carte VISION sur LE TALON et donner 1 carte de LA PIOCHE au joueur «dépouillé» (voir schéma 5).

Attention : A son tour de jouer, il est interdit d'utiliser 2 cartes «VOISIN» ou 2 cartes «VISION». En revanche, il est possible de cumuler l'utilisation d'une carte VOISIN et VISION.



SCHEMA 4 : Les cartes SURDOUE

Pour vos combinaisons, remplacez l'étoile par la lettre ou le chiffre de votre choix selon la carte



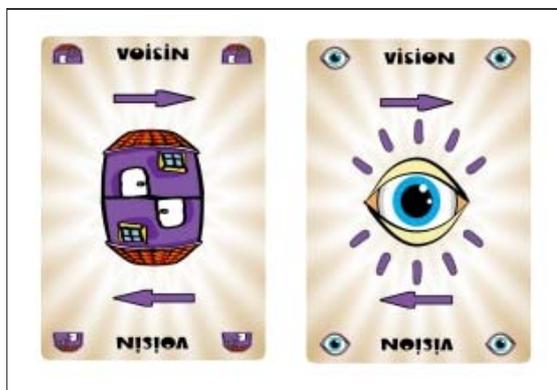


Schéma 5 : Les cartes VISION et VOISIN

A votre tour, utilisez-la pour prendre une carte dans le jeu d'un de vos voisins en contrepartie d'une carte de la pioche

LA PIOCHE

Il y a deux sortes de pioches :

* la pioche «simple» = à son tour de jouer, prendre 1 carte dans LA PIOCHE.

* la pioche «triple» = à son tour de jouer, prendre 3 cartes dans LA PIOCHE ou sur LE TALON à condition de jeter un COUPLE (qui ne rapportera pas de points). (voir schéma 6)



Schéma 6 : Exemples de cartes COUPLE

A votre tour, utilisez un couple pour prendre 3 cartes dans LA PIOCHE ou sur LE TALON.

LES SCORES

Lorsqu'un joueur annonce FAMILYS, la partie s'arrête. Compter les familles en cours de constitution de chaque joueur (uniquement les cartes posées sur la table) et faire le total des points de chacun.

* 50 points : FAMILYS.

* 6 points : pour 3 enfants

* 4 points : pour chaque couple posé.

Les cartes restantes et les cartes tenues en main ne rapportent aucun point.

FIN DE LA PARTIE

Une partie se joue en 10 tours maximum. Pour remporter la partie, il faut avoir constitué sa FAMILYS ou avoir un nombre de points supérieur à celui qui a fait FAMILYS. Si aucun joueur n'a fait FAMILYS à la fin des 10 tours, celui qui a fait le plus de points à gagner.

De 2 à 6 joueurs – 6 ans et plus

Durée : 15 à 45 mn (selon le nombre de joueurs)

Création : Franck SAVERYS & Sabine HAMAYS

Dépôt légal à l'INPI

FAMILYS est une marque déposée.