

so daß die anderen sie nicht sehen können. Wer jetzt schon ein "Paar" hat, darf es offen auf den Tisch legen.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer links vom Geber sitzt, fängt an. Er zieht bei seinem linken Nachbarn eine Karte und schaut, ob er jetzt ein Paar ablegen kann. Dann ist der Nächste dran.

Den "Schwarzen Peter" darf man nicht ablegen. Man wird ihn nur los, wenn ein Mitspieler ihn zieht. Und wer am Ende den "Schwarzen Peter" noch in der Hand hat, verliert und bekommt einen schwarzen Strich auf die Nase.

Paare

Ziel des Spieles ist es möglichst viele Kartenpaare (1 Paar= 2 Karten von derselben Familie) zu sammeln.

Zunächst werden die Karten gut gemischt und mit den Vorderseiten nach unten auf dem Tisch verteilt.

Jeder Spieler darf nacheinander zwei Karten aufdecken

Wenn verschiedene Abbildungen aufgedeckt werden, müssen die beiden Karten wieder mit den Vorderseiten auf den Tisch gelegt werden und der nächste Spieler ist an der Reihe. Alle Spieler versuchen sich die bereits aufgedeckten Motive zu merken

Wenn es einem Mitspieler gelingt, zwei gleiche Abbildungen aufzudecken, darf er die beiden Karten behalten und ein weiteres Mal zwei Karten aufdecken.

Der Mitspieler, der am Ende des Spieles die meisten Paare gesammelt hat, ist der Gewinner.

Reflex

Ziel des Spieles ist es möglichst viele Quartette zu sammeln.

Zunächst werden die Karten gut gemischt und reihum an die Mitspieler verteilt.

Ohne sich die Karten anzusehen, bilden die Spieler aus ihren Karten einen Stapel. Diesen Stapel lassen sie verdeckt vor sich liegen

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer links vom Geber sitzt, fängt an. Er dreht die oberste Karte seines Stapels um und legt sie aufgedeckt hin, so daß die anderen Spieler die Karte gut sehen können. So geht es reihum. Jeder Spieler bildet einen neuen Stapel mit aufgedeckten Karten.

Achtung! Die Karten müssen schnell umgedreht werden.

Wenn ein Spieler bemerkt, daß die gerade aufgedeckte Karte mit der obersten Karte eines Stapels gleich ist, sagt er "Schnapp". Damit gewinnt er alle Karten dieses aufgedeckten Stapels. Er legt sie unter seinen Stapel mit den verdeckten Karten. Anschließend ist der Spieler an der Reihe, der links vom Gewinner der letzten Karte sitzt.

Wer am Ende die meisten Quartette sammeln konnte, hat gewonnen.

Règles du jeu

FR

Jeu de familles

Le but du jeu est de détenir dans la main une famille complète de 4 cartes et de l'abattre sur la table en l'annonçant.

Le jeu se joue de la façon suivante:

Tu distribues toutes les cartes, si possible en nombre égal à chaque joueur.

Tu demandes une carte qui te manque à un joueur. Si celui-ci a cette carte, il doit te la donner. Tu peux ensuite lui en redemander une ou faire appel à un autre joueur... jusqu'à ce que tu te trompes.

La demande passe dès lors à celui que tu as questionné par erreur. Il peut alors, bien sûr, se faire restituer une à une toutes les cartes qu'on vient de lui prendre. Celui qui, à la fin, a abattu le plus de familles est gagnant.

Paires

Les cartes sont battues et déposées, face cachée sur la table.

Le but du jeu est de ramasser le plus grand nombre de paires identiques (paire= deux cartes de la même famille). Le joueur qui commence est tiré au sort. Chaque joueur joue ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est à lui de jouer, chaque joueur retourne deux cartes de son choix, face visible. Si les deux cartes retournées sont identiques, il les gagne et continue à jouer en retournant deux autres cartes. Si les deux cartes retournées sont différentes, il les laisse sur la table, les retourne à nouveau à leur place, et c'est au joueur suivant de jouer. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes sur la table aient été gagnées. Celui qui a ramassé le plus de paires remporte la partie.

Jeu du Mistrigi

Ce jeu contient 14 paires (= 2 cartes de la même famille) et une carte "Mistrigi" (= G1). Avant de commencer le jeu, tu dois déposer les trois autres "G"-cartes.

Les cartes sont battues, puis distribuées.

Chacun regarde son jeu et dépose au centre de la table toutes les paires qu'il possède dans sa main. Dès que le joueur qui se trouve à gauche du donneur a déposé toutes ses paires, il agerice en éventail les cartes qui restent dans la main. Il présente l'éventail de cartes à son voisin de gauche (face cachée, sans lui montrer la face avant des cartes). Ce dernier y choisit une carte et, s'il peut former une paire avec cette carte, il pose cette paire au centre de la table.

Cependant, si la carte qu'il vient de prendre ne lui permet pas de former une

paire, il place la carte tirée parmi ses propres cartes. Ensuite, il présente à son tour ses cartes (faces cachées) à son voisin de gauche.

Et ainsi de suite: tu prends une carte à droite et en présentes une à gauche. Chaque fois qu'une paire peut être formée, celle-ci est déposée au centre de la table.

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main, il est "sauvé" et ne participe plus à la partie. Le joueur qui garde la "G1"-carte à la fin de la partie est le "Mistrigi" et perd la partie. Tous les autres gagnent.

Reflex

Les cartes sont battues et distribuées une à une aux joueurs (cela n'a pas d'importance si un des joueurs a reçu une carte de plus que les autres). Sans les regarder, les joueurs font un petit tas avec leurs cartes qu'ils posent ensuite devant eux.

Le joueur qui se trouve à gauche du donneur commence et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour retourne la carte située au sommet du tas initial et la dépose, face visible, devant lui de sorte que tous les autres joueurs puissent bien la voir. Chaque joueur déposera ensuite à chaque fois la dernière carte qu'il retourne sur son tas, face visible. Attention! Les cartes doivent être retournées très rapidement!

Dès qu'un joueur remarque que les cartes supérieures de deux tas sont de la même famille, il crie "STOP". Dans ce cas, celui qui a crié gagne les deux tas de cartes concernés. Il les ramasse et les replace face non visible (sans les regarder) sous son tas de cartes non retournées. Le jeu se poursuit avec le joueur se trouvant à la gauche du joueur qui a tiré la dernière carte. Si deux ou plusieurs joueurs crient "STOP" en même temps, les deux tas ne sont gagnés par personne mais sont déposés au centre de la table pour former un tas supplémentaire. Ce nouveau tas sera gagné par le premier joueur à crier "STOP" lorsqu'une carte identique à la carte supérieure du nouveau tas est retournée.

Lorsqu'un joueur a épuisé son tas de cartes, il reprend ses cartes utilisées, les retourne faces cachées et poursuit le jeu avec ces cartes. Si on lui "vole" son tas de cartes utilisées avant son tour, il se retrouve sans cartes et est éliminé.

Lorsqu'un joueur crie "STOP" à mauvais escient, son tas de cartes utilisées est placé au centre de la table et revient au prochain joueur qui crierà "STOP" à bon escient dès qu'une carte identique à la carte supérieure du tas central sera tirée.

Le gagnant est celui qui a toutes les cartes. Si quelques cartes restent encore au centre de la table, celui qui est le dernier à posséder encore des cartes, remporte la partie.

