

REGLE DU JEU

Ce jeu de 42 cartes se joue à la manière d'un jeu de familles.

7 familles de 6 cartes chacune.

Chaque famille est représentée par une catégorie d'instruments de musique et chaque carte illustre un instrument de cette catégorie.

Sur chaque **carte** :

- Un logo de couleur et le nom de la famille d'instruments, qui sont communs aux 6 cartes d'une même catégorie.
- Le nom de l'instrument représenté, écrit en couleur.
- Le nom des 5 autres instruments composant la famille à laquelle appartient la carte.

Pour **jouer** :

Distribuer 6 cartes par joueur, les cartes restantes formant la pioche.

Le jeu consiste à réunir tous les instruments d'une même catégorie pour constituer une famille, puis le maximum de familles possible.

Un premier joueur demande à la personne de son choix un instrument qu'il ne possède pas, c'est-à-dire non écrit en couleur sur sa carte (Il est interdit au joueur de demander les cartes d'une famille dont il n'a pas de représentant.)

Chaque fois qu'il obtient la carte désirée, il continue à solliciter l'un ou l'autre joueur, jusqu'à ce qu'il se heurte à un refus.

Dans ce cas, il pioche une carte :

- Il continue à jouer s'il tire la carte demandée;
- Sinon, il passe son tour, et c'est alors à la dernière personne interrogée de jouer.

Celui qui obtient le plus de familles a gagné.

Marque et modèle déposés

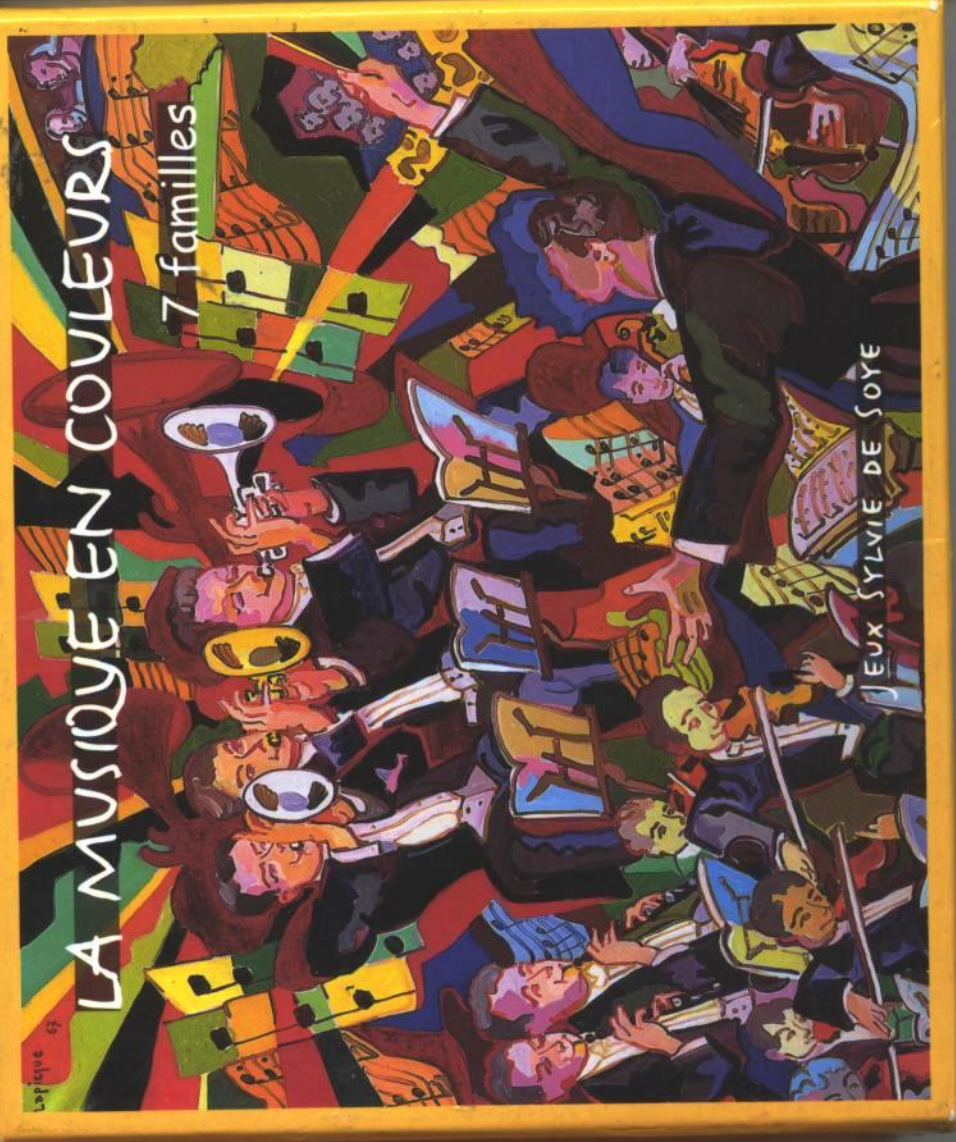
© Jeux Sylvie de Soye - 7, rue des Capucins - 92 190 MEUDON - France - Tél / Fax 01 46 23 07 25

© ADAGP, Paris 1999 pour les oeuvres de M.Chagall, R. Dufy, A. Derain, O. Dix, C. Bombois, J. Chéret.

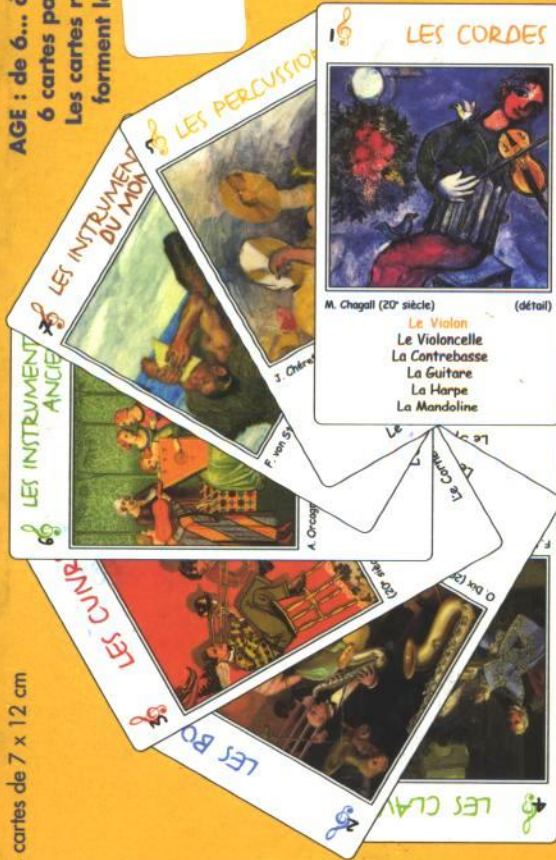
Botero : DIAP.

Institut Charles Lapicque, Keraret.

Tous droits réservés. Archives photographiques : Giraudon, Lauros-Giraudon, Clichés R.M.N., Photo Jousse, Edimedia, Selva, AKG, Paris, G. Dagli-Orti, Magnum-Lessing, © PMDP : MAM et ANM (Trocaz et Pierrain), Artepnot, Superstock, Documentation MNAM - CCI, Centre G. Pompidou, Residenzgalerie, Salzburg, G. Escoffier.



AGE : de 6... à 99 ans
6 cartes par joueur
Les cartes restantes
forment la pioche



La Suite en Ré - Charles Lapicque (20^e siècle)

- Pourquoi est-ce le hautbois qui donne le «la» à l'orchestre ?

- Qui était Antonio Stradivarius ?

- Quel instrument a le rôle du chat dans «Pierre et le loup» ?

Un **LIVRET** explicatif très complet raconte des anecdotes et des histoires amusantes à propos de chaque instrument.



3 154 650 10000 74

La famille les Cuivres, je voudrais le Cornet

Le jeu consiste à réunir 6 tableaux pour constituer une famille d'instruments de musique, puis le maximum de familles possibles.

Celui qui obtient le plus de familles a gagné. La règle du jeu détaillée sur l'une des cartes.

Les livres trop grands ou trop compliqués, l'art peut devenir un jeu.

© BY JEUX SYLVIE DE SOYE - 7, rue des Capucins - 92190 MEUDON - Tél / Fax. 01 46 23 07 25 - email : jeuxdesoye@francecontacts.com