

Djeco társasjáték: **FAMILOU**



Cikkszám: **DJ05103**

Életkor: 5-10 évesig
Játékosok száma: 2-4 fő
Tartozékok: 42 "állatcsalád" kártya + 6 "farkas" kártya

Előkészületek: A hat farkas kártyát terítsük ki, a számos oldallal felfelé, ahogy a képen látható →



Keverjük meg az állat kártyákat és osszunk minden játékosnak hármat.

A maradék lapokat egy húzópakliba rendezzük, amit képpel lefelé letesszünk a játékosok közé. A játékosok órajrás szerint követik egymást. Maguk között döntenek el, ki kezd.

A játék során a játékosok megbeszélhetik egymással, milyen lapjaik vannak (de nem mutatják meg a lapokat). A játék célja, hogy a olyan lapokat tegyenek le, amelyek segítik a következő játékost letenni a maga lapját, így nem szakad meg a játék.

A játék menete: Amikor sorra kerülsz, tégy egy lapot az asztal közepére. Két lehetőség van:

- kezdj egy új családot, úgy, hogy leteszel egy ahhoz a családhoz tartozó lapot,
- folytass egy meglévő családot; ehhez figyelembe kell vened a családban lévő lapok számsorrendjét (pl. ha egy család 4-es számú lapja van lent, csak 3-as, vagy 5-ös lappal folytathatod)

A kör végén húzz egy lapot a húzópakliból, majd jöhet a következő játékos.

Ne feledjük:

- Ha egy család hatodik lapját teszed le, mondd be a család nevét, és újból te következhetsz.
- Ha nem tudsz letenni egy lapot sem, fel kell fordítanod az egyik farkas kártyát (először az 1-est, aztán a 2-est, és így tovább).

Győzelem: Ha a játékosok mind a hét család hat-hat lapját letették, győztek. Ellenben, ha mind a hat farkas kártyát felfordították, akkor a farkasok győznek, a játékosok pedig elveszítik a játékot!

A játék tervezője Cyril Fay

Djeco társasjáték: **FAMILOU**



Cikkszám: **DJ05103**

Életkor: 5-10 évesig
Játékosok száma: 2-4 fő
Tartozékok: 42 "állatcsalád" kártya + 6 "farkas" kártya

Előkészületek: A hat farkas kártyát terítsük ki, a számos oldallal felfelé, ahogy a képen látható →



Keverjük meg az állat kártyákat és osszunk minden játékosnak hármat.

A maradék lapokat egy húzópakliba rendezzük, amit képpel lefelé letesszünk a játékosok közé. A játékosok órajrás szerint követik egymást. Maguk között döntenek el, ki kezd.

A játék során a játékosok megbeszélhetik egymással, milyen lapjaik vannak (de nem mutatják meg a lapokat). A játék célja, hogy a olyan lapokat tegyenek le, amelyek segítik a következő játékost letenni a maga lapját, így nem szakad meg a játék.

A játék menete: Amikor sorra kerülsz, tégy egy lapot az asztal közepére. Két lehetőség van:

- kezdj egy új családot, úgy, hogy leteszel egy ahhoz a családhoz tartozó lapot,
- folytass egy meglévő családot; ehhez figyelembe kell vened a családban lévő lapok számsorrendjét (pl. ha egy család 4-es számú lapja van lent, csak 3-as, vagy 5-ös lappal folytathatod)

A kör végén húzz egy lapot a húzópakliból, majd jöhet a következő játékos.

Ne feledjük:

- Ha egy család hatodik lapját teszed le, mondd be a család nevét, és újból te következhetsz.
- Ha nem tudsz letenni egy lapot sem, fel kell fordítanod az egyik farkas kártyát (először az 1-est, aztán a 2-est, és így tovább).

Győzelem: Ha a játékosok mind a hét család hat-hat lapját letették, győztek. Ellenben, ha mind a hat farkas kártyát felfordították, akkor a farkasok győznek, a játékosok pedig elveszítik a játékot!

A játék tervezője Cyril Fay