

# FAMILOU



**Wiek :** 5-10 lat



**Liczba graczy :** 2-4



**Zawartość:** 42 karty rodzin zwierząt + 6 kart „WILK”.



**Cel gry:** Zebrać razem 7 rodzin zwierząt zanim złapie nas „WILK”.



**Przygotowanie gry :** Położyć 6 kart „WILK” numerkami do góry:



Tasujemy karty „zwierzęta” i każdy z graczy dostaje po 3 karty. Pozostałe karty tworzą stosik, który kładziemy na stole, odwróconą stroną, koło graczy. Gramy w kierunku ruchu wskazówek zegara. Zaczyna gracz wybrany przez pozostałych graczy.

W czasie trwania gry, gracze mogą dyskutować między sobą o tym, jakie mają karty (nie pokazując ich sobie wzajemnie). Taktyka jest taka, by każdy z graczy grał w taki sposób, by ułatwić położenie karty kolejnemu graczowi i w ten sposób nie blokować gry.

**Przygotowanie do gry:** Gdy nadchodzi kolejka, gracz kładzie jedną ze swoich kart na środku stołu.

! może:

- zacząć układać nową rodzinę kładąc obojętnie jaką kartę wybranej rodziny na środku stołu,
- uzupełnić rodzinę już istniejącą: w tej sytuacji, karta, jaką położył musi kontynuować cyfry.

(Na przykład: jeśli karta 4 z jednej z rodzin leży na stole, to gracz może położyć tylko kartę 3 lub 5 z tej rodziny). Na koniec swojej kolejki, gracz ciągnie ze stosiku jedną kartę i kolejka przechodzi na drugiego gracza.

**NB** : gdy jeden z graczy położy 6-stą kartę jednej z rodzin, oznajmia „RODZINA” i może nadal grać kolejny raz. Gdy jeden z graczy nie może położyć na stole żadnej karty, odwracamy jedną z 6-ciu kart „WILK”! (zaczynając numerem 1, następnie 2 i tak dalej).

### **Kto wygrywa?**

Jeśli graczom udało się ułożyć wszystkie, pełne rodziny, wtedy wygrywają wszyscy gracze! Jeśli jednak, 6 kart „WILK” zostało odwróconych, to wtedy wygrywa wilk, a pozostali gracze przegrywają.

*Gra wymyślona przez Cyril Fay*



**DJECO**

Uwaga! Małe elementy.