

# MIX FAMILY



6-10 ans



2 à 4 joueurs



36 cartes



**But du jeu :** Être le premier à constituer 3 familles d'animaux.

**Principe du jeu :** Dans le jeu, une famille est constituée de 3 cartes soit avec des animaux de la même couleur, soit avec le même animal. Exemples :



**Préparation du jeu :** Mélangez les cartes et distribuez-en 3 à chaque joueur. Le reste des cartes est posé en pile, face cachée, au milieu des joueurs et constitue la pioche.

**Déroulement du jeu :** Le plus jeune joueur (joueur A) commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il demande à un joueur de son choix (joueur B) s'il possède une carte « animal » en précisant la couleur de celui-ci. (Exemples : l'ours bleu, le renard violet...)

- Si le joueur B possède cette carte, il doit la donner au joueur A. Ce dernier peut alors demander une nouvelle carte au même joueur B ou à un autre joueur.

- Si le joueur B ne possède pas cette carte, alors il répond **Pioche!** et le joueur A prend la première carte de la pioche.

• S'il pioche la carte demandée, il annonce **Bonne pioche !**. Il montre la carte piochée aux autres joueurs pour vérification et peut continuer à jouer en demandant une nouvelle carte au joueur de son choix.

• S'il pioche une carte différente de celle demandée, il annonce « **mauvaise pioche !** ». Son tour de jeu s'arrête et c'est au joueur suivant de prendre le rôle du « joueur A ».

Dès qu'un joueur possède une famille, il annonce **Famille !** (3 cartes avec le même animal ou 3 cartes avec des animaux de même couleur). Il pose les 3 cartes de sa famille, face visible de tous, devant lui et continue à jouer.

### Attention :

- Pour demander une carte à un autre joueur, un joueur A doit déjà avoir, dans son jeu, une carte avec le même animal ou une carte avec la même couleur.
- Si, à la suite d'une mauvaise pioche, un joueur obtient une carte lui permettant de réaliser une famille, il peut l'annoncer et la poser mais son tour de jeu s'arrête.
- Les cartes des familles posées par les joueurs doivent être visibles de tous, tout au long de la partie.
- Lorsqu'un joueur n'a plus de carte en main, il prend immédiatement une carte dans la pioche.
- Si la pioche vient à être épuisée, la partie continue sans pioche jusqu'à la victoire d'un des joueurs.

**Fin de la partie :** Dès qu'un joueur a réalisé suffisamment de familles, la partie prend fin et il est déclaré vainqueur !

Nombre de familles à réaliser :

- 5 familles à 2 joueurs
- 4 familles à 3 joueurs
- 3 familles à 4 joueurs

Un jeu de Didier Lenain-Bragard

# MIX FAMILY



6-10 years



2 to 4 players



36 cards



**Aim of the game:** Be the first to make up 3 families of animals.

**How the game works:** In this game, a family is made up of 3 cards, with either different animals in the same colour, or the same animal. Examples:



OR



**Game set-up:** Shuffle the cards and deal 3 cards to each player. Place the remaining cards in a pile, face down, in between the players; this pile is the deck.

**How to play:** The youngest player (Player A) starts, followed by the other players in turn in clockwise order.

The first player asks a player of their choice (Player B) if they have a specific animal card, specifying its colour (for example, the blue bear, the purple fox, etc.).

- If Player B has the card in question, they have to give it to Player A, who may then ask Player B or another player for a new card.

- If Player B does not have the card in question, they respond by saying "Go fish!" and Player A then takes the card at the top of the deck.

• If the card drawn is the card the player asked for, they say: **“Lucky draw!”** The player shows the card drawn to the other players for them to check and then continues to play by asking a player of their choice for a new card.

• If the card drawn is different to the one the player asked for, they say: **“Bad draw!”** The player’s turn comes to an end and play then passes to the next player, who assumes the role of Player A.

As soon as a player has formed a complete family, they say: **“Family!”** (3 cards with the same animal or 3 cards with different animals in the same colour). The player puts the 3 cards in the family down, face up so that everyone can see them, and keeps on playing.

### **Please note:**

- To ask another player for a card, Player A must already have a card with the same animal or the same colour they are asking for in their hand.
- If, after a “bad draw”, a player has a card that enables them to complete a family, they may announce it to everyone and put the family down, but that is the end of their turn.
- All of the cards making up families put down by the players must be visible to everyone, throughout the game.
- When a player runs out of cards in their hand, they immediately take a card from the deck.
- If there are no more cards in the deck, the game continues without the deck until one of the players wins.

**End of the game:** As soon as a player has completed enough families, the game ends and they are declared the winner!  
Number of families needed to win:

- 5 families in a 2-player game
- 4 families in a 3-player game
- 3 families in a 4-player game

# MIX FAMILY



**Alter:** 6-10 Jahre



**Anzahl der Spieler:** 2-4



**36 Karten**



**Ziel des Spiels:** Stell als Erster drei Tierfamilien zusammen.

**Tierfamilien:** Eine Tierfamilie besteht in diesem Spiel aus drei Karten – entweder drei unterschiedliche Tiere in der gleichen Farbe oder drei gleiche Tiere. Beispiele:



**Spielvorbereitung:** Mischt die Karten und verteilt 3 Karten an jeden Spieler. Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte.

**Spielverlauf:** Der jüngste Spieler beginnt, die anderen folgen einzeln nacheinander im Uhrzeigersinn.

Wenn du am Zug bist, fragst du einen beliebigen Mitspieler nach einer bestimmten Tierkarte in einer bestimmten Farbe (z. B. dem blauen Bären oder dem lilafarbenen Fuchs).

- Hat der Mitspieler die angeforderte Karte, muss er sie dir geben, und du darfst einen beliebigen Mitspieler nach einer weiteren Karte fragen (auch den gleichen Spieler).

- Hat der Mitspieler die Karte nicht, sagt er „**Nimm eine Karte!**“ und du ziehst die oberste Karte vom Nachziehstapel:

- Ist die gezogene Karte zufällig die Karte, nach der du gefragt hattest, sagt der Mitspieler „**Glück gehabt!**“. Du zeigst die Karte den anderen Spielern und darfst einen beliebigen Mitspieler nach einer weiteren Karte fragen.

- Ist die gezogene Karte nicht die Karte, nach der du gefragt hattest, sagt der Mitspieler „**Pech gehabt!**“. Dein Zug ist zu Ende und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sobald ein Spieler eine komplette Tierfamilie gesammelt hat, also drei Karten mit drei unterschiedlichen Tieren in der gleichen Farbe oder drei gleiche Tiere, sagt er „**Familie!**“. Er legt die drei Karten offen vor sich ab, sodass alle sie sehen können, und ist weiter am Zug.

### Weitere Regeln:

- Wenn du einen Mitspieler nach einer Karte fragst, musst du entweder vom gleichen Tier oder von der gleichen Farbe bereits eine Karte auf der Hand haben.

- Wenn du bei einem „Pech gehabt!“-Ziehen eine Karte nimmst, mit der du eine Familie vervollständigen kannst, darfst du diese Familie vorzeigen und ablegen. Dein Zug ist dann aber zu Ende.

- Alle abgelegten Karten von Familien müssen sichtbar für alle Mitspieler bis zum Spielende auf dem Tisch liegen.

- Hat ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand, nimmt er sofort eine Karte vom Nachziehstapel.

- Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, läuft das Spiel ohne Nachziehstapel weiter, bis ein Spieler gewonnen hat.

**Spielende:** Sobald du genügend Tierfamilien abgelegt hast, beendest du das Spiel als Sieger!

Anzahl benötigter Tierfamilien für den Sieg:

- Bei 2 Spielern: 5 Familien

- Bei 3 Spielern: 4 Familien

- Bei 4 Spielern: 3 Familien

# MIX FAMILY



6-10 años



De 2 a 4 jugadores



36 cartas



**Objetivo del juego:** ser el primero en formar 3 familias de animales.

**Bases del juego:** en el juego, una familia se compone de 3 cartas, ya sea con animales del mismo color o con el mismo animal.

Ejemplos:



**Preparación del juego:** barajar las cartas y repartir 3 cartas a cada jugador. El resto de las cartas se colocan boca abajo, en una pila, en el centro de la mesa y constituyen el montón.

**Desarrollo del juego:** empieza el jugador más joven (jugador A) y luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador A pregunta al jugador que elija (jugador B) si tiene una carta "animal", indicando el color de la misma. (Ejemplos: el oso azul, el zorro morado...)

- Si el jugador B tiene la carta, debe dársela al jugador A. A continuación, este último puede pedir una nueva carta a ese jugador B o a otro jugador.

- Si el jugador B no tiene la carta en cuestión, entonces le responde "**¡Roba!**" y el jugador A coge la primera carta del montón.

- Si la carta robada es la que pedía, el jugador grita: **“¡Carta buena!”**. Entonces muestra la carta que ha robado al resto de jugadores para que la comprueben y puede continuar jugando, pidiendo una nueva carta al jugador que elija.

- Si la carta que ha robado es diferente de la que pedía, el jugador grita: **“¡Carta mala!”**. En ese caso, su turno termina y pasa al jugador siguiente, que ahora se convierte en “jugador A”.

En cuanto un jugador completa una familia, dicho jugador grita: **“¡Familia!”** (3 cartas con el mismo animal o 3 cartas con animales del mismo color). Entonces coloca las 3 cartas de su familia delante, boca arriba, en el centro de la mesa, y sigue jugando.

### **Importante:**

- Para poder pedir una carta a otro jugador, el jugador A debe contar entre sus cartas con una carta del mismo animal o del mismo color.

- Si a raíz de una “carta mala” un jugador consigue una carta que le permite formar una familia, puede gritarlo y posarla sobre la mesa, pero su turno se termina.

- Todas las cartas de las familias que han ido colocando los jugadores deben permanecer a la vista de todos, durante toda la partida.

- Cuando un jugador se ha quedado sin cartas, debe robar inmediatamente una carta del montón.

- Si el montón se acaba, la partida continúa sin montón hasta que gane uno de los jugadores.

**Fin de la partida:** en cuanto un jugador consigue formar la cantidad suficiente de familias, la partida se termina y se proclama ganador. Cantidad de familias a completar:

- 5 familias para 2 jugadores
- 4 familias para 3 jugadores
- 3 familias para 4 jugadores



# MIX FAMILY



6-10 anni



da 2 a 4 giocatori



36 carte



**Scopo del gioco:** formare 3 famiglie di animali per primi.

**Principio del gioco:** nel gioco, una famiglia è composta da 3 carte con o animali dello stesso colore o animali uguali.

Esempi:



**Preparazione del gioco:** mischiare le carte e distribuirne 3 a ogni giocatore. Le carte rimanenti sono messe in una pila, a faccia in giù, al centro tra i giocatori e costituiscono il mazzo.

**Svolgimento del gioco:** il giocatore più giovane (giocatore A) inizia, poi si gioca in senso orario.

Chiede a un giocatore di sua scelta (giocatore B) se possiede una carta animale precisandone il colore (esempi: orso blu, volpe viola, ecc.).

- Se il giocatore B possiede questa carta, deve darla al giocatore A. Quest'ultimo può quindi chiedere un'altra carta sempre al giocatore B oppure a un altro giocatore.

- Se il giocatore B non possiede questa carta, allora risponde: "Pesca!" e il giocatore A prende la prima carta del mazzo.

• Se pesca la carta chiesta, dice: **“Buona pesca!”**. Mostra la carta pescata agli altri giocatori per verifica e può continuare a giocare chiedendo un'altra carta al giocatore di sua scelta.

• Se pesca un carta diversa da quella chiesta, dice: **“Cattiva pesca!”**. Il suo turno di gioco termina e tocca al giocatore seguente assumere il ruolo di “giocatore A”.

Non appena possiede una famiglia, il giocatore dice: **“Famiglia!”** (3 carte con lo stesso animale o 3 carte con animali dello stesso colore). Poggia davanti a sé le 3 carte della sua famiglia, scoperte in modo che siano visibili a tutti, e continua a giocare.

### **Attenzione:**

- per chiedere una carta a un altro giocatore, un giocatore A deve avere già, nella propria mano, una carta con lo stesso animale o una carta dello stesso colore.
- Se, dopo una “cattiva pesca”, un giocatore ottiene una carta che gli consente di realizzare una famiglia, può dirlo e poggiarla, ma il suo turno di gioco termina.
- Tutte le carte delle famiglie poggiate dai giocatori devono essere visibili a tutti, per tutta la partita.
- Quando un giocatore non ha più carte in mano, prende immediatamente una carta dal mazzo.
- Se dovesse finire il mazzo, la partita continua senza fino alla vittoria di uno dei giocatori.

**Fine della partita:** quando un giocatore ha realizzato il numero di famiglie atteso, la partita finisce e vince!

Numero di famiglie da realizzare:

- 5 famiglie a 2 giocatori
- 4 famiglie a 3 giocatori
- 3 famiglie a 4 giocatori

# MIX FAMILY



6-10 anos



2 a 4 jogadores



36 cartas



**Objetivo do jogo:** Ser o primeiro a formar 3 famílias de animais.

**Princípio do jogo:** Neste jogo, uma família é constituída por 3 cartas de animais iguais ou da mesma cor.

Exemplos:



OU



**Preparação do jogo:** Baralhar as cartas e distribuir 3 a cada jogador. O resto do baralho é pousado, face oculta, no centro dos jogadores.

**Como jogar:** É o jogador mais novo (jogador A) que começa, em seguida joga-se no sentido dos ponteiros de um relógio. Ele pede ao jogador da sua escolha (jogador B) se tem uma carta "animal" de uma dada cor. (Exemplos: o urso azul, a raposa roxa...)

- Se o jogador B tem essa carta, deve dar a carta ao jogador A, o qual em seguida poderá pedir outra carta ao mesmo jogador, B, ou a outro jogador.

- Se o jogador B não tem essa carta responde "**Baralho!**" e o jogador A tira a carta do cimo do baralho.

- Se a carta tirada é a que ele pediu, diz em voz alta: **“Carta certa!”**. Ele mostra a carta que tirou do baralho aos outros jogadores para confirmação e depois continua a jogar pedindo outra carta ao jogador à sua escolha.

- Se a carta que tirou do baralho é diferente da pedida, ele declara: **“Carta errada!”**. A sua vez de jogar chega ao fim e o jogador seguinte toma o lugar do “jogador A”.

Assim que um jogador forma uma família, diz em voz alta: **“Família!”** (3 cartas com o mesmo animal ou 3 cartas com animais da mesma cor). Pousa as 3 cartas da família constituída, face voltada para cima, à sua frente e continua a jogar.

### Atenção!

- O jogador A só pode pedir uma carta igual ou semelhante a uma das cartas que tem nas suas mãos, animal ou cor idênticos.
- Se, depois de ter tirado uma “carta errada” do baralho, um jogador obtém uma carta que lhe permite formar uma família, ele mostra e pousa a carta, mas a sua vez de jogar termina.
- Todas as cartas de famílias pousadas devem ser visíveis por todos os jogadores, ao longo de todo o jogo.
- Quando um jogador deixa de ter cartas na mão, tira imediatamente uma carta do baralho.
- Quando o baralho se esgota, o jogo continua até um dos jogadores ganhar.

**Fim da partida:** Assim que um jogador formou o n° de famílias indicado, declara-se vencedor e o jogo termina!

Número de famílias a formar:

- 5 famílias com 2 jogadores
- 4 famílias com 3 jogadores
- 3 famílias com 4 jogadores

# MIX FAMILY



6-10 jaar



2 tot 4 spelers



36 kaarten



**Doel van het spel:** Als eerste 3 dierenfamilies vormen.

**Spelprincipe:** In dit spel bestaat een familie uit 3 kaarten met dieren van dezelfde kleur of met hetzelfde dier.

Voorbeelden:



OF



**Vorbereiding van het spel:** Schud de kaarten en geef elke speler 3 kaarten. De overige kaarten vormen de stapel en moeten met het plaatje naar beneden in het midden tussen de spelers worden gelegd.

**Spelverloop:** De jongste speler (speler A) begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld.

Hij vraagt een speler naar keuze (speler B) of hij een dierenkaart in een bepaalde kleur heeft (bijvoorbeeld: een blauwe beer, een paarse vos...).

- Als speler B deze kaart in zijn bezit heeft, moet hij hem aan speler A geven. Speler A kan dan speler B of een andere speler om een nieuwe kaart vragen.

- Als speler B de kaart niet heeft, roept hij **'Pak een kaart!'** en speler A pakt dan de bovenste kaart van de stapel.

- Als hij de gevraagde kaart pakt, roept hij: **'Goede kaart!'**. Hij laat deze kaart ter controle aan de andere spelers zien en mag verder spelen door de speler naar keuze om een nieuwe kaart te vragen.

- Als hij een andere kaart pakt dan de gevraagde kaart, roept hij: **'Verkeerde kaart!'**. Zijn beurt is voorbij en de volgende speler neemt de rol van speler A op zich.

Zodra een speler een familie heeft, roept hij: **'Familie!'** (3 kaarten met hetzelfde dier of 3 kaarten met dieren van dezelfde kleur). Hij legt de 3 kaarten van zijn familie met het plaatje naar boven voor zich neer en speelt verder.

### Let op:

- Om een andere speler om een kaart te vragen, moet speler A al een kaart met hetzelfde dier of een kaart met dezelfde kleur in bezit hebben.
- Als een speler bij een 'verkeerde kaart' een kaart pakt waarmee hij een familie kan maken, mag hij de familie voor zich neerleggen, maar zijn beurt is voorbij.
- Alle kaarten van de door de spelers verzamelde families moeten tijdens het spel voor iedereen zichtbaar zijn.
- Wanneer een speler geen kaarten meer in zijn hand heeft, pakt hij onmiddellijk een kaart van de stapel.
- Als de stapel op is, gaat het spel verder zonder stapel totdat een van de spelers wint.

**Einde van het spel:** Zodra een speler genoeg families heeft gevormd, is het spel afgelopen en wordt hij tot winnaar uitgeroepen!

Aantal families dat gevormd moet worden:

- 5 families met 2 spelers
- 4 families met 3 spelers
- 3 families met 4 spelers

# MIX FAMILY



6-10 år



2 till 4 spelare



36 kort



**Spelets mål:** Att bli först med att skapa 3 djurfamiljer.

**Spelprinciper:** Spelet går ut på att skapa en familj med 3 kort som antingen består av samma djur eller färg.

Exempel:



**Spelförberedelse:** Blanda korten och dela ut 3 till varje spelare.

De resterande korten läggs i en hög, med framsidan nedåt, mellan spelarna och utgör högen som man tar från.

**Spelets gång:** Den yngsta spelaren (spelare A) börjar, därefter spelar man vidare medurs. Hen frågar valfri spelare (spelare B) om denna har ett djurkort med en viss färg. (Till exempel: en blå björn, en lila räv ...)

- Om spelare B har kortet, ger hen det till spelare A. Spelare A kan därefter fråga spelare B eller en annan spelare om ett annat kort.

- Om spelare B inte har kortet, svarar hen "I högen!" och spelare A tar det översta kortet i högen.

• Om hen får det efterfrågade kortet, säger hen: **"God fångst!"**. Hen visar kortet som togs ur högen för de andra spelarna för kontroll och kan fortsätta att spela genom att fråga efter ett nytt kort från valfri spelare.

• Om hen får annat kort än det efterfrågade, säger hen: **"Dålig fångst!"**. Hens tur är därmed slut och nästa spelare får rollen som "spelare A".

När en spelare har en familj, säger hen: **"Familj!"** (3 kort med samma djur eller 3 kort med djur med samma färg). Hen lägger de 3 korten med familjen framför sig och med framsidan synlig för alla och fortsätter att spela.

### Obs!

- För att fråga om ett kort från en annan spelare måste spelare A redan ha ett kort med samma djur eller samma färg på handen.

- Om en spelare efter en "dålig fångst" får ett kort som gör att hen kan skapa en familj kan hen säga det och lägga familjen på bordet, men hens tur är över.

- Alla kort med familjer som läggs ut ska vara synliga för alla under hela spelet.

- När en spelare inte har några kort kvar på handen tar hen omedelbart ett kort från högen.

- Om högen tar slut fortsätter spelet utan att kort tas från högen tills någon av spelarna vinner.

**Spelets slut:** När en spelare har skapat tillräckligt många familjer är spelet slut och hen utses till vinnare!

Antal familjer som går att skapa:

- 5 familjer för 2 spelare
- 4 familjer för 3 spelare
- 3 familjer för 4 spelare



# MIX FAMILY



6-10 år



2-4 spillere



36 kort



**Spillets formål:** At være den første til at sammensætte 3 dyrefamilier.

**Spillets princip:** I dette spil består en familie af 3 dyr med samme farve eller 3 ens dyr.

Eksempler:



ELLER



**Forberedelse af spillet:** Bland kortene, og giv hver spiller 3 kort.

Resten af kortene lægges i en bunke med forsiden nedad mellem spillerne.

**Sådan foregår spillet:** Den yngste spiller (spiller A) begynder, og der spilles i urets retning.

Han eller hun spørger en spiller efter eget valg (spiller B), om han eller hun har et dyrekort i en bestemt farve (f.eks. en blå bjørn, en lilla ræv...).

- Hvis spiller B har dette kort, skal han eller hun give det til spiller A, som derefter må bede om et andet kort fra samme eller en anden spiller.

- Hvis spiller B ikke har kortet, svarer han eller hun **Træk et kort!**, og spiller A tager det øverste kort i bunken.

• Hvis man trækker det kort, man havde bedt om, siger man: **Rigtigt kort!** Man viser de andre spillere kortet og må fortsætte med at spille ved at bede om et nyt kort fra en spiller efter eget valg.

• Hvis man trækker et andet kort end det; man havde bedt om, siger man: **Forkert kort!** Turen slutter, og det er næste spillers tur til at være spiller A.

Når en spiller har en hel familie, siger han eller hun: **Familie!** (3 kort med samme dyr eller 3 dyrekort med samme farve). Man lægger de 3 kort i familien foran sig, så alle kan se dem, og spiller videre.

### Bemærk:

- Spiller A kan kun bede om et kort fra en anden spiller, hvis han eller hun allerede har et kort med samme dyr eller et dyr med samme farve.
- Hvis man efter at have fået et "forkert kort", får et kort, så man kan lave en familie, må man sige det og lægge familien ned, men turen er stadig slut.
- Alle kort i en familie, som spillerne lægger ned, skal kunne ses af alle under hele spillet.
- Når en spiller ikke har flere kort tilbage på hånden, tager han eller hun straks et kort i bunken.
- Hvis bunken er tom, spiller man videre uden bunke, indtil en af spillerne vinder.

**Spillets slutning:** Spillet slutter, når en spiller har lavet familier nok. Han eller hun vinder spillet.

Antal familier som skal sammensættes:

- 5 familier, hvis der er 2 spillere
- 4 familier, hvis der er 3 spillere
- 3 familier, hvis der er 4 spillere

# MIX FAMILY



Возраст: 6–10



Кол-во игроков: 2–4



36 карт



**Цель игры:** первым собрать 3 семейства животных.

**Принцип игры:** Семейство может состоять из 3 животных одного цвета или 3 одинаковых животных.

Примеры:



или



**Подготовка к игре:** Перемешайте карты и раздайте по 3 карты каждому игроку. Оставшиеся карты сложите в стопку лицевой стороной вниз и разместите их в центре между игроками. Эти карты образуют колоду.

**Ход игры:** Начинает самый младший игрок (игрок А), затем очередь переходит по часовой стрелке.

Он спрашивает любого игрока (игрок Б), есть ли у него карта с животным, уточняя ее цвет. (Примеры: синий медведь, фиолетовая лиса и т. д.)

- Если у игрока Б есть такая карта, он должен отдать ее игроку А. Затем игрок А может попросить у того же игрока Б или другого игрока новую карту.

- Если у игрока Б нет такой карты, он говорит: «**Бери карту!**»». Тогда игрок А берет верхнюю карту из колоды.

• Если ему выпала нужная карта, он объявляет: «**Удачная карта!**». Он показывает вытянутую карту другим игрокам, чтобы они убедились, что все верно, а затем снова просит любого игрока дать ему новую карту.

• Если ему выпала не та карта, которую он просил, он объявляет: «**Неудачная карта!**». После этого ход переходит к другому игроку, который отныне становится игроком А.

Как только один из игроков соберет семейство животных, он громко говорит: «**Семейство!**» (3 карты с одинаковым животным или 3 карты с животными одного цвета). Он кладет полное семейство из 3 карт перед собой лицевой стороной вверх так, чтобы карты были видны всем игрокам, и продолжает игру.

### **Важно:**

- Чтобы попросить карту у другого игрока, игрок А уже должен иметь на руках карту с таким же животным или карту с животным такого же цвета.

- Если игрок вытягивает «неудачную карту», которой можно пополнить семейство, он может сообщить об этом другим игрокам и выложить собранное семейство, но его ход на этом заканчивается.

- Выложенные карты, образующие семейства, должны быть видны всем игрокам на протяжении всей игры.

- В случае если у игрока на руках больше не остается карт, он должен сразу взять одну карту из колоды.

- Если в колоде закончились карты, игра продолжается без колоды до тех пор, пока один из игроков не выигрывает.

**Конец игры:** Как только кто-то из игроков соберет достаточное количество семейств, игра заканчивается, и он становится победителем!

Количество семейств, которые нужно собрать:

- 2 игрока – 5 семейств
- 3 игрока – 4 семейства
- 4 игрока – 3 семейства

Автор игры: Дидье Ленен-Брагар

**DJECO**