

FAMILOU



Idades: 5-10 anos



N.º de jogadores: 2-4



Conteúdo: 42 cartas famílias de animais + 6 cartas “lobo”.



Objetivo do jogo: Reunir em conjunto as 7 famílias de animais antes da chegada do lobo.



Preparação do jogo: Colocar as 6 cartas “lobo” com as faces numeradas do seguinte modo:

1	2
3	4
5	6

Baralham-se as cartas “animais” e cada jogador recebe 3. O resto das cartas constitui o baralho que é colocado num monte, com as faces escondidas, ao lado dos jogadores. Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. O primeiro a jogar é determinado entre os jogadores.

Ao longo da partida, os jogadores podem discutir entre si sobre as cartas que têm em mão (sem as mostrarem). Com efeito, a ideia é que cada um jogue cartas que facilitem a colocação das cartas dos jogadores seguintes, evitando, assim, bloquear o jogo.

Desenrolar do jogo: Aquando da sua vez, cada jogador coloca uma das suas cartas no centro da mesa, podendo:

- iniciar uma nova família jogando uma carta qualquer dessa família,
- ou completar uma família já existente. Neste caso, a carta que jogar, deve respeitar a sequência dos números

(exemplo: se a carta 4 de uma família já tiver sido colocada, só pode jogar a carta 3 ou 5 dessa família). Depois, no final da sua vez, o jogador tira uma carta do baralho e passa a vez ao jogador seguinte.

N.B.: Quando um jogador jogar a carta 6 de uma família, anuncia “família” e pode voltar a jogar de novo. Se um jogador não puder colocar qualquer carta na mesa, então é virada uma das 6 cartas “lobo!” (começando pelo número 1, depois o 2, e assim de seguida).

Quem ganha?

Se os jogadores conseguirem completar as 7 famílias, todos os jogadores são vencedores!

Se, em contrapartida, as 6 cartas “lobo” forem viradas, então é o lobo que ganha a partida e todos os jogadores perdem a partida!

Um jogo de Cyril Fay



DJECO

Cuidado. Peças de pequenas dimensões.