

Familio AMO



la avo

Familio AMO



la avino

Familio AMO



la patro

Familio AMO



la patrino

Familio AMO



la filo

Familio AMO



la filino

Familio ARTO



la avo

Familio ARTO



la avino

Familio ARTO



la patro

Familio ARTO



la patrino

Familio ARTO



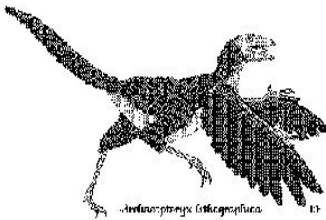
la filo

Familio ARTO



la filino

Familio BIRDO



la avo

Familio BIRDO



la avino

Familio BIRDO



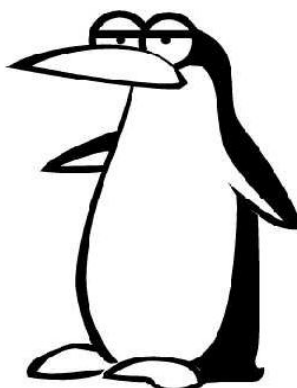
la patro

Familio BIRDO



la patrino

Familio BIRDO



la filo

Familio BIRDO



la filino

Familio KANTO



la avo

Familio KANTO



la avino

Familio KANTO



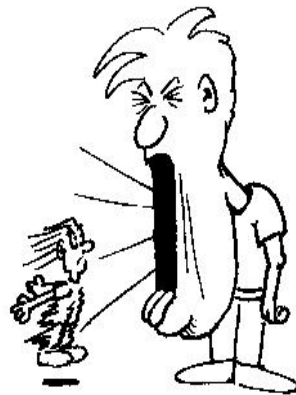
la patro

Familio KANTO



la patrino

Familio KANTO



la filo

Familio KANTO



la filino

Familio LABORO



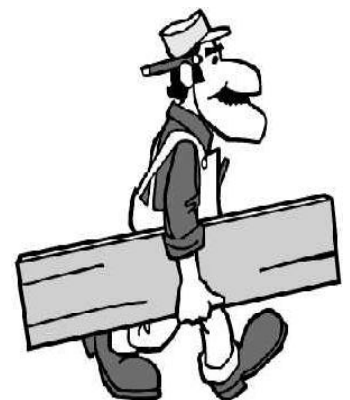
la avo

Familio LABORO



la avino

Familio LABORO



la patro

Familio **LABORO**



la patrino

Familio **LABORO**



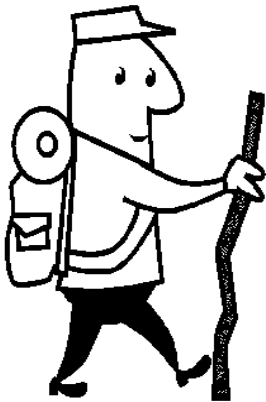
la filo

Familio **LABORO**



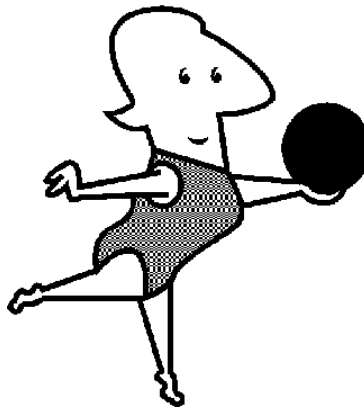
la filino

Familio **SPORTO**



la avo

Familio **SPORTO**



la avino

Familio **SPORTO**



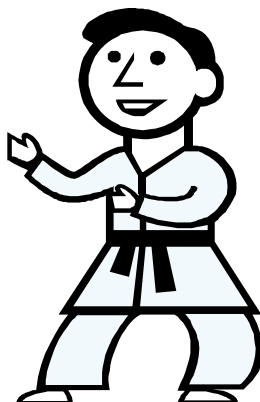
la patro

Familio **SPORTO**



la patrino

Familio **SPORTO**



la filo

Familio **SPORTO**



la filino

Familio MANĜO



la avo

Familio MANĜO



la avino

Familio MANĜO



la patro

Familio MANĜO



la patrino

Familio MANĜO



la filo

Familio MANĜO



la filino

Jeu des 7 familles (wikipedia)

Le but du jeu est de regrouper le plus grand nombre de familles possible.

Un joueur, désigné par le sort, bat les cartes, les fait couper et en distribue 8 à chaque joueur, une à une, en commençant par la droite. Le reste constitue la pioche. Le voisin, placé à la gauche du donneur, parle le premier. Après avoir constaté qu'il possède au moins une carte d'une famille, il cherche à la compléter en demandant à n'importe quel joueur et de façon précise la carte qui lui manque et qu'il souhaite obtenir. Si le joueur ne possède pas la carte, le demandeur doit piocher et passer son tour.

(suite)

En cas de « bonne pioche », le joueur peut alors demander une autre carte à n'importe quel joueur. Dans le cas inverse, le demandeur passe son tour et c'est au joueur placé à gauche de jouer.

Dès qu'un joueur réunit une famille, il la pose devant lui. Le gagnant est le joueur qui pose devant lui le plus de familles complètes.

=====

7 familioj : reguloj

Iu ludanto (laŭ hazardo) miksas la kartojn, kaj disdonas ok kartojn al ĉiuj, unu post unu, komencante de dekstra flanko.

(daŭrigo)

La aliaj kartoj restas sur tablo, kaj estas la talono. La maldekstra najbaro de la disdoninto parolas unue. Li kompletigu la familiojn kies li posedas almenaŭ unu karton. Li petas de iu ludanto precize iun mankantan karton. Se tiu posedas la karton, li donas ĝhin al petinto. Se li ne posedas ĝhin, la petinto elprenas karton de la talono : se la elprenata karto estas la bona, la petinto rajtas peti alian karton al iu ajn ludanto.

Se ne, lia maldekstra najbaro petas iun karton de iu ludanto, kaj tiel plu. Kiam ludanto havas tutan familion, li metas ĝhin antaŭ si.

Fine, la venkanto estas tiu kiu posedas la plej grandan nombron da familioj.