

JEU DES 7 FAMILLES « INSECTES »



Règle du jeu



LE JEU

Ce jeu compte 42 cartes divisées en 7 familles de 6 cartes. Chaque famille d'insectes représente un clade.

Les 7 clades :

- Les coléoptères (capricornes, cétoines...)
- Les diptères (mouches, moustiques...)
- Les hémiptères (cigales, punaises...)
- Les hyménoptères (abeilles, fourmis...)
- Les lépidoptères (machaons, sphinx...)
- Les névroptères (chrysopes, fourmilions...)
- Les orthoptères (grillons, sauterelles...)

JOUER

Six cartes sont distribuées à chaque joueurs. Les cartes restantes forment la pioche.

Le but du jeu est de réunir le maximum de familles.

Le joueur le plus jeune commence.

Il demande au joueur de son choix une carte qu'il n'a pas mais dans une des familles qu'il possède :

- > Si le joueur possède la carte, il la cède au demandeur qui rejoue en demandant une autre carte au joueur de son choix..
- > Si le joueur n'a pas la carte, le demandeur tire une carte dans la pioche :
 - >> Si cette carte correspond à sa demande, il continue à jouer.
 - >> Si ce n'est pas le cas, c'est au tour du joueur placé immédiatement à sa droite de jouer.

Lorsqu'il n'y a plus de carte dans la pioche, la partie se poursuit jusqu'à ce que toutes les familles soient formées.

FIN DE PARTIE

Quand toutes les familles sont formées, la partie est terminée. Le plus habile est celui qui a le plus de familles.

Tous les joueurs ont droit de rejouer une partie.