

Djeco társasjáték: **FAMILOU**



Cikkszám: **DJ05103**

**Életkor:** 5-10 évesig

**Játékosok száma:** 2-4 fő

**Tartozékok:** 42 "állatcsalád" kártya + 6 "farkas" kártya

**Előkészületek:** A hat farkas kártyát terítsük ki, a számos oldallal felfelé, ahogy a képen látható →



Keverjük meg az „állat” kártyákat és osszunk ki minden játékosnak:

- 2 játékos esetén 5 kártyát,
- 3 játékos esetén 4 kártyát,
- 4 játékos esetén 3 kártyát.

A maradék lapokat egy húzópakliba rendezzük, amit képpel lefelé leteszünk a játékosok közé. A játékosok órajrás szerint követik egymást. Maguk között döntik el, ki kezd.

A játék során a játékosok megbeszélhetik egymással, milyen lapjaik vannak (de nem mutatják meg a lapokat). A játék célja, hogy a olyan lapokat tegyenek le, amelyek segítik a következő játékost letenni a maga lapját, így nem szakad meg a játék.

### A játék menete

Amikor sorra kerülsz, tégy egy lapot az asztal közepére. Két lehetőséged van:

- kezdj egy új családot, úgy, hogy leteszel egy ahhoz a családhoz tartozó lapot,
- folytass egy meglévő családot; ehhez figyelembe kell vened a családban lévő lapok számsorrendjét (pl. ha egy család 4-es számú lapja van lent, csak 3-as, vagy 5-ös lappal folytathatod)

A kör végén húzz egy lapot a húzópakliból, majd jöhet a következő játékos.

### Ne feledjük:

- Ha egy család hatodik lapját teszed le, mondd be a család nevét, és újból te következhetsz.
- Ha nem tudsz letenni egy lapot sem, fel kell fordítanod az egyik farkas kártyát (először az 1-est, aztán a 2-est, és így tovább).

**Győzelem:** Ha a játékosok mind a hét család hat-hat lapját letették, győztek. Ellenben, ha mind a hat farkas kártyát felfordították, akkor a farkasok győznek, a játékosok pedig elveszítik a játékot!

*A játék tervezője Cyril Fay*

Djeco társasjáték: **FAMILOU**



Cikkszám: **DJ05103**

**Életkor:** 5-10 évesig

**Játékosok száma:** 2-4 fő

**Tartozékok:** 42 "állatcsalád" kártya + 6 "farkas" kártya

**Előkészületek:** A hat farkas kártyát terítsük ki, a számos oldallal felfelé, ahogy a képen látható →



Keverjük meg az „állat” kártyákat és osszunk ki minden játékosnak:

- 2 játékos esetén 5 kártyát,
- 3 játékos esetén 4 kártyát,
- 4 játékos esetén 3 kártyát.

A maradék lapokat egy húzópakliba rendezzük, amit képpel lefelé leteszünk a játékosok közé. A játékosok órajrás szerint követik egymást. Maguk között döntik el, ki kezd.

A játék során a játékosok megbeszélhetik egymással, milyen lapjaik vannak (de nem mutatják meg a lapokat). A játék célja, hogy a olyan lapokat tegyenek le, amelyek segítik a következő játékost letenni a maga lapját, így nem szakad meg a játék.

### A játék menete

Amikor sorra kerülsz, tégy egy lapot az asztal közepére. Két lehetőséged van:

- kezdj egy új családot, úgy, hogy leteszel egy ahhoz a családhoz tartozó lapot,
- folytass egy meglévő családot; ehhez figyelembe kell vened a családban lévő lapok számsorrendjét (pl. ha egy család 4-es számú lapja van lent, csak 3-as, vagy 5-ös lappal folytathatod)

A kör végén húzz egy lapot a húzópakliból, majd jöhet a következő játékos.

### Ne feledjük:

- Ha egy család hatodik lapját teszed le, mondd be a család nevét, és újból te következhetsz.
- Ha nem tudsz letenni egy lapot sem, fel kell fordítanod az egyik farkas kártyát (először az 1-est, aztán a 2-est, és így tovább).

**Győzelem:** Ha a játékosok mind a hét család hat-hat lapját letették, győztek. Ellenben, ha mind a hat farkas kártyát felfordították, akkor a farkasok győznek, a játékosok pedig elveszítik a játékot!

*A játék tervezője Cyril Fay*