

# Jeux de 6 FAMILLES

LA SUISSE ROMANDE

Dès  
5 ans

30  
min

2 à 5  
joueurs

44  
cartes

6 familles :

**Fribourg** · **Genève** · **Jura**  
**Neuchâtel** · **Valais** · **Vaud**

7 membres :



point d'eau



paysage



chef-lieu



monument



blason



personnalité



nourriture  
festive

## BUT DU JEU :

Reconstituer le plus de familles possible.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

*Le joueur le plus jeune commence et la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.*

On distribue 7 cartes à chaque joueur. Le reste du jeu constitue la pioche.

## TOUR DE JEU :

**Étape 1 :** Le joueur dont c'est le tour demande une carte au joueur de son choix (exemple : « Dans la famille du canton de **Neuchâtel**, je voudrais la carte **Paysage** »). Si le joueur questionné possède la carte demandée, il la donne à celui dont c'est le tour et ce dernier peut refaire l'**étape 1** (redemander une autre carte à n'importe quel joueur).

**Étape 2 :** Si le joueur questionné n'a pas la carte demandée, celui dont c'est le tour pioche une carte et on passe au joueur suivant.

## PRÉCISIONS

- Dès qu'un joueur a une famille complète (exemple : les 7 membres de la famille du canton de **Vaud**), il pose les 7 cartes devant lui immédiatement et poursuit le jeu.
- On ne peut demander un membre d'une famille que si on possède au moins une carte de cette famille.

## FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête quand les 6 familles sont reconstituées.

## VARIANTE « GARDE SUISSE »

*Dans les premières parties, retirez les deux cartes joker « garde suisse ». Ajoutez-les par la suite pour pimenter le jeu.*

Si un joueur a un « garde suisse » dans sa main, il peut la poser devant lui au début de son tour (avant l'étape 1) et demander aux autres joueurs toutes les cartes d'un membre de son choix (exemple : toutes les cartes Monument). Tous les joueurs doivent alors lui donner toutes les cartes du membre mentionné, puis quel que soit le résultat, on passe au joueur suivant sans faire l'étape 1 ni la 2. Le joueur peut cependant poser une ou plusieurs familles complètes avant de céder son tour.

## ET SI...

... un joueur n'a plus aucune carte ?

Il peut piocher une carte dans le jeu du joueur de son choix ou reprendre un « garde suisse » posé devant un joueur.

... la pioche est finie ?

On continue de jouer sans piocher.





Création : *Jean-Marc Salzmann*

Illustrations : *Julien Flamand*

Édition : Gwenaëlle Hamon  
Correction : Nathalie Coët, Ana Sinde  
Création graphique : Audrey Izern

© 2019, éditions Auzou.

Tous droits réservés pour tous pays.  
Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications  
destinées à la jeunesse, modifiée  
par la loi n° 2011-525 du 17 mai 2011.

Dépôt légal : avril 2019.  
Imprimé et fabriqué en Chine.