

Avec SoCartes, le programme scolaire élémentaire et la culture générale deviennent sujets de jeux et de discussions en famille.

**SoCartes se joue avec la règle du jeu des sept familles.** Vous trouverez sur le site [toutencartes.com](http://toutencartes.com) des précisions sur le contenu des familles, sur les illustrations...

- Vous connaissez déjà la règle ? Il vous suffit de vous familiariser avec les cartes SoCartes. **Voyez la partie A.**

- Vous ne connaissez pas la règle ? Vous pouvez lire la **partie B.**

**Partie A :** Se familiariser avec les cartes

Les règles sont celles du jeu des 7 familles.



Dans les planètes du système solaire, j'ai la carte « La plus proche du Soleil ». C'est Mercure.

Je demande : " A \*nom du joueur\*, dans les planètes du système solaire, je voudrais Celle qui est célèbre pour ses anneaux".

Avec SoCartes, pour chaque famille, les demandes sont différentes. Par exemple, on va demander "A Untel, dans la famille des Expressions avec les couleurs, je voudrais "Avoir la main verte" .

Repérez l'icône blanche pour savoir quelle carte vous avez en main.

## **Partie B : Règle du jeu**

### Matériel

La boîte de jeu contient dix familles de six cartes chacune.

Le but du jeu est, une fois les cartes mélangées et distribuées aux joueurs, de reformer les familles en rassemblant les six cartes qui les composent. Le gagnant est celui qui a reconstitué le plus de familles.

### Préparation

Selon le nombre de joueurs et le temps dont on dispose, on peut choisir entre cinq et dix familles.

La complexité du jeu augmente avec le nombre de joueurs et le nombre de familles en jeu. Indépendamment de ces deux facteurs, on peut également augmenter la complexité en utilisant des familles dans des domaines proches.

Les joueurs se mettent d'accord sur les familles mises en jeu. Le plus souvent, chaque joueur choisit deux familles, et on rajoute une famille supplémentaire. Il est raisonnable de limiter à dix familles.

Les cartes des familles choisies sont mélangées.

Le distributeur en donne à chaque joueur autant de cartes que le nombre de familles en jeu moins une. (S'il y a sept familles en jeu, six cartes sont distribués à chaque joueur).

### Déroulement

Le premier joueur est celui qui se trouve à la gauche du distributeur.

Il demande au joueur de son choix « A "nom d'un joueur", dans la famille "nom de la famille", je voudrais "nom de la carte". »

- Si la personne à qui la carte est demandée l'a dans son jeu, elle la donne au demandeur. C'est à nouveau au demandeur de jouer. Il peut demander au même joueur ou à un autre, dans la même famille ou dans une autre.

- Si la personne à qui la carte est demandée ne l'a pas dans son jeu, le demandeur pioche.

Si la pioche est bonne, c'est encore à lui.

Si la pioche n'est pas bonne, c'est le tour du joueur suivant, à la gauche du demandeur.

Quand un joueur réunit les six cartes d'une même famille, il dit "famille", pose les six cartes sur la table et continue à jouer.

La partie est terminée quand toutes les cartes ont été réunies par famille.

Celui qui a le plus de familles gagne la partie.

En cas d'égalité du nombre de familles, c'est celui qui a fait une famille en premier qui gagne.

### Précisions...

- On ne peut demander des cartes d'une famille que si l'on en détient au moins une soi-même.

- On doit donner la carte demandée si on l'a en main.

- On peut redemander la carte qu'un joueur vous a prise juste avant.