

Jeu de Famille, Schnipp Schnapp, Jeu de Memo, Jeu d'Action

Jeu de Famille

Mélanger les cartes et distribuer le même nombre à chaque joueur. Les joueurs regardent leurs cartes - celui qui possède déjà un 'Quartett' (c. à d. quatre cartes de 1 à 4 avec la même lettre) peut le poser immédiatement sur la table. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. La personne assise à gauche de la personne qui a distribué les cartes commence la partie en demandant au joueur de son choix de lui donner une carte spécifique qui lui manque. Si la personne en question possède la carte, il doit la remettre et le joueur qui a reçu la carte peut demander une autre carte. Si la personne en question ne possède pas la carte, c'est alors à son tour de demander aux autres joueurs une carte qui lui manque. Le vainqueur est celui qui a réussi à poser le plus de 'Quartett' complets à la fin de la partie.

Quartett peut aussi se jouer en tirant une carte plutôt qu'en demandant une carte.

Version Kids

Au début du jeu, chaque joueur ne reçoit que 4 cartes. Le reste des cartes est posé comme pioche au centre de la table. Les 'Quartett' sont ensuite collectés comme d'habitude sur demande et posés lorsqu'ils sont complets. Si un joueur ne possède pas la carte demandée, il peut piocher une carte. Lorsque toutes les cartes sont posées, tirer une carte dans la pioche. Le jeu se termine lorsque la pioche est épuisée, et que tous les 'Quartett' sont posés.

Jeu de Famille, Schnipp Schnapp, Jeu de Memo, Jeu d'Action

Schnipp Schnapp

Mélanger les cartes et distribuer le même nombre à chaque joueur. Le reste des cartes n'est pas utilisé. Les joueurs regardent leurs cartes - celui qui possède déjà un 'Quartett' (c. à d. quatre cartes de 1 à 4 avec la même lettre) peut le poser immédiatement sur la table. Les joueurs posent toutes les cartes face cachée en formant une pile devant eux. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. La personne assise à gauche de la personne qui a distribué les cartes commence en retournant la carte au-dessus de la pioche et la posant à côté de la pioche, face visible. Voilà comment cela se déroule. Mais attention ! Les cartes doivent être retournées rapidement. Le premier joueur qui repère que la carte retournée est de la même couleur que celle d'un autre joueur crie « Schnapp ». Il gagne alors toutes les cartes retournées de la pile de ce joueur. Il regarde alors toutes les cartes et vérifie s'il peut poser un 'Quartett'. Si une personne crie « Schnapp » par erreur, il doit alors poser au centre de la table toutes les cartes qu'il a déjà retournées. Cette pile est gagnée par le joueur qui retourne une carte de la même couleur que la carte supérieure au centre de la table et qui crie « Schnipp ». Celui qui confond « Schnipp » et « Schnapp » doit poser sa propre pile de cartes retournées au centre de la table. Le vainqueur est celui qui a réussi à poser le plus de 'Quartett' complets à la fin de la partie.

Jeu de Famille, Schnipp Schnapp, Jeu de Memo, Jeu d'Action

Jeu de Memo

Le jeu se déroule uniquement avec les cartes 1 et 2 par couleur. Le reste des cartes n'est pas utilisé.

Les cartes sont bien mélangées et disposées sur la table face cachée. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et retourne deux cartes au hasard. Si une paire de cartes correspond (donc la carte 1 et 2 d'une même couleur), il peut les prendre et retourner deux autres cartes. Si les cartes ne correspondent pas entre elles, il doit à nouveau les retourner, et c'est au tour du joueur suivant. Les joueurs doivent se souvenir de la position des cartes. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les paires de cartes soient découvertes. Le vainqueur est celui qui a réussi à trouver le plus grand nombre de paires à la fin de la partie.

Jeu de Famille, Schnipp Schnapp, Jeu de Memo, Jeu d'Action

Jeu d'Action

Chaque joueur reçoit 7 cartes - seulement 5 cartes s'il y a plus de 2 joueurs. Le reste est posé au centre de la table, face cachée. La carte supérieure est retournée à côté de la pile. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur, à tour de rôle, se défausse soit d'une carte de la couleur de celle qui est en haut de la pile de défausse, soit d'une carte de la même valeur (par ex. A1 et D1). Lorsqu'un joueur ne peut pas jouer de carte, il pioche une carte. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Lorsque l'avant-dernière carte est posée, il faut dire clairement « Mau ». En cas d'oubli, tirer 2 cartes de pénalité. Le premier qui crie « Mau Mau » en se défaussant de sa dernière carte a gagné la partie.

Cartes d'action :



Si cette carte d'action est jouée, le joueur doit échanger toutes les cartes qu'il a en main avec une autre personne.



Passer son tour ! Le joueur suivant doit passer son tour.



Piocher une carte ! Le joueur suivant doit piocher une carte.



Changement de sens ! Change le sens de la partie.