

Règles du jeu

↑↑ de 5 ans

↻ 2-4

◆ Principe

Si-la-bo® suit la règle traditionnelle du « jeu des 7 familles ».

◆ But du jeu

Constituer le plus grand nombre de familles et devenir ainsi un fin stratège.

◆ Préparation

- Rassemblez les familles (par ex. la famille "L" la-le-li-lo-lu-lé) et sélectionnez-en 8 (7 familles de 6 cartes + 1 famille de 3 cartes), puis introduisez les cartes spéciales et mélangez bien!
- Distribuez 5 cartes à chaque joueur et mettez le reste des cartes comme "pioche" au milieu des joueurs.
- Le plus jeune commence!

◆ Comment jouer?

Le joueur A demande à B, C ou D une carte qui l'intéresse pour compléter une famille: (par ex « Dans la famille "L", as-tu "la" ? »)

- si le joueur interpellé a la carte, il la lui donne, et A peut continuer à questionner indifféremment B, C ou D.
- si le joueur interpellé n'a pas la carte, A prend une carte dans la "pioche" et c'est au tour du joueur interpellé de jouer.

La partie continue ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les familles soient constituées. Le vainqueur sera celui qui aura le plus de familles!

◆ Remarques

Lorsqu'un joueur a rassemblé toutes les cartes d'une famille, il les dépose devant lui: il a déjà gagné une famille!

Quand la "pioche" est épuisée, on se sert dans le jeu du voisin de gauche.

Attention, on ne peut demander une carte d'une famille que si on en possède au moins une dans son jeu.

Lorsqu'un joueur n'a plus aucune carte, il attend sagement la fin de la partie et sert un verre de sirop à ses copains !

Les cartes spéciales



Joker Cette carte permet de remplacer n'importe quelle carte "syllabe". Le joueur peut donc compléter une famille dont il lui manque une carte et la déposer. Celui qui possède la carte correspondant au joker peut l'échanger dès que c'est son tour.



Stop Avec cette carte, le joueur peut interrompre l'adversaire qui lui en demande une, et, de plus, c'est à son tour de jouer. Cette carte stoppe aussi la carte "voleur".



Voleur Cette carte permet de voler 2 cartes à l'un des adversaires.



Rejoue Cette carte permet de continuer à jouer malgré la réponse négative du joueur interpellé.

A part le "joker" qui continue à circuler pendant la partie, les autres cartes spéciales sortent du jeu dès qu'elles ont été utilisées.

Comment tricher ?

- il est toujours possible de loucher sur le jeu du voisin.
- avant la partie, camoufler une famille sous ses fesses et la sortir au bon moment.
- photocopier le "joker" au moins 6 fois pour avoir déjà une famille complète !
- etc...