

## **Les 10 familles de plantes vagabondes**

Le but du jeu est d'être le joueur ayant à la fin de la partie, réussi à réunir le plus de familles complètes.

### **2 à 6 joueurs**

#### **Matériel:**

- 50 cartes : 10 familles de plantes selon leur mode de dissémination
- Une fiche modèle de toutes les cartes par joueur

#### **Commencer une partie de jeu des 10 Familles :**

Tout d'abord, un des joueurs distribue 5 cartes à tous les participants. Le reste des cartes faisant office de pioche. Pour commencer une partie, le premier joueur demande à la personne de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite (exemple : Dans la famille « sauter », je voudrais le « la cardamine »). Si le joueur questionné possède cette carte, il doit donner la carte au joueur ayant posé la question. S'il ne possède pas la carte, le premier joueur doit piocher une carte.

Si lors de la pioche, le joueur tire la carte qu'il souhaitait, il doit dire à voix haute « Bonne pioche ! » et peut ainsi rejouer en redemandant une autre carte à l'un des joueurs. S'il ne pioche pas la carte voulue, il passe son tour et c'est au joueur situé à sa gauche de demander une carte de son choix.

Attention ! Un joueur ne peut demander une carte d'une famille seulement s'il en possède déjà une dans son jeu.

Si un joueur possède toute une famille (les 5 cartes), il pose la famille devant lui et la partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à piocher. Ne reste alors plus qu'à compter combien chaque joueur possède de familles complètes.

Le gagnant est celui qui à la fin de la partie possède le plus de familles devant lui.