

Mco  
603433

# SIX POINTS COMMUNS

LE jeu des 7 familles  
qui braille fort!  
...à jouer les yeux fermés!  
Création Fanny Pageaud

DÈS 6 ANS

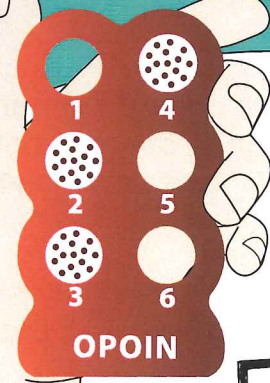
DE 2 À 6  
JOUEURS

42  
CARTES  
TACTILES

BUT DU JEU:  
POSSÉDER LE PLUS  
GRAND NOMBRE  
DE FAMILLES.

## 7 FAMILLES TACTILES

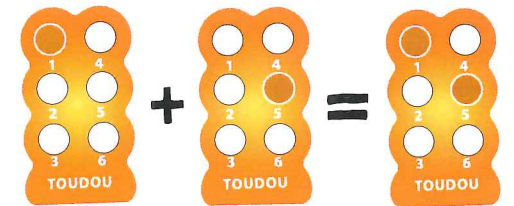
UNE FAMILLE EST COMPOSÉE  
DE 6 MEMBRES,  
COMME LES 6 POINTS DE  
LA CELLULE BRAILLE.



POUR FORMER  
UNE FAMILLE  
**EMBOÎTER**  
LES CARTES À TROUS  
DE LA MÊME FAMILLE.  
1.2.3.4.5.6  
ET C'EST GAGNÉ!

### IDÉES JEUX

LES PLUS PETITS PEUVENT  
S'AIDER DES CARTES POUR  
FORMER UNE LETTRE.



POINT 1 + POINT 5 = e

## RÈGLE DU JEU

Le joueur le plus jeune commence.  
On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tout d'abord, un des joueurs distribue 7 cartes à tous les participants.  
Le reste des cartes faisant office de pioche.  
Chaque joueur range son jeu et superpose les cartes de la même famille.

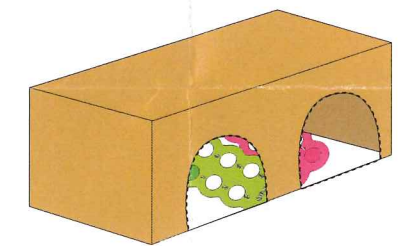


### ATTENTION, CE JEU SE JOUE AU TOUCHER!

Les voyants peuvent jouer les yeux fermés ou se munir d'un bandeau.

Si ce n'est pas le cas, bien penser à mettre un support devant les cartes posées sur la table.

Vous pouvez aussi confectionner des boîtes, à l'aide par exemple d'une boîte à chaussures. Percez deux trous pour passer les mains, et placez-y vos cartes.



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 OPOIL, je voudrais le point 4). 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.

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 6 cartes tactiles), 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 en fin de la partie possède le plus de familles devant lui.