



Le jeu des 7 familles Scratch



But du jeu

Le but du jeu est de constituer le plus grand nombre possible de familles complètes. Une famille est composée de sept cartes numérotées de 1 à 7.

Mise en place

Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs.

Cartes : Un jeu de 49 cartes, divisé en 7 familles de 7 cartes chacune.

Distribution des cartes : Mélanger les cartes et en distribuer 7 face cachée à chaque joueur. Le reste des cartes composera la pioche.

Déroulement de la partie

1. Commencer le jeu : Le joueur à gauche du donneur commence la partie.
2. Demander une carte : À son tour, un joueur demande à un autre joueur une carte précise dont il a besoin pour compléter une famille. Par exemple : Dans la famille des opérateurs, je voudrais le numéro 2. Pour pouvoir demander une carte, le joueur doit déjà posséder au moins une carte de la famille en question.
3. Réponse :
 - Si l'autre joueur a la carte demandée : Il doit la donner au demandeur. Le demandeur peut alors continuer à demander des cartes à n'importe quel joueur.
 - Si l'autre joueur n'a pas la carte demandée : Il répond "Pioche". Le demandeur pioche une carte dans la pioche (s'il en reste) ou son tour se termine et c'est au joueur suivant de jouer.
4. Former des familles : Lorsqu'un joueur complète une famille de sept cartes, il la pose devant lui.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque toutes les familles ont été complétées et posées sur la table.

Compter les points

Chaque joueur compte le nombre de familles complètes qu'il a devant lui. Le joueur ayant le plus de familles gagne la partie.

Cas particuliers

- Il est possible que vous vous retrouviez les mains vides, car vous avez complété une famille et n'avez pas d'autres cartes que la famille concernée. Attendez simplement le prochain tour pour pouvoir piocher une carte dans la pioche, faute de pouvoir en demander. Si la pioche est vide également, alors vous ne pourrez plus jouer de la partie et devrez attendre avec votre score actuel.
- En cas d'égalité : c'est le premier à avoir eu le meilleur score qui l'emporte.



Mouvement

avancer de pas

1

Mouvement

tourner de degrés

tourner de degrés

2

Mouvement

aller à

3

Mouvement

glisser en secondes à x: y:

4

Mouvement

s'orienter en direction de

s'orienter vers

5

Mouvement

ajouter à x

ajouter à y

6

Mouvement

mettre x à

mettre y à

7

Apparence ✨

dire pendant secondes

1

Apparence ✨

basculer sur l'arrière-plan

basculer sur le costume

2

Apparence ✨

costume suivant

arrière-plan suivant

3

Apparence ✨

ajouter à la taille

4

Apparence ✨

mettre la taille à % de la taille initiale

5

Apparence ✨

cache

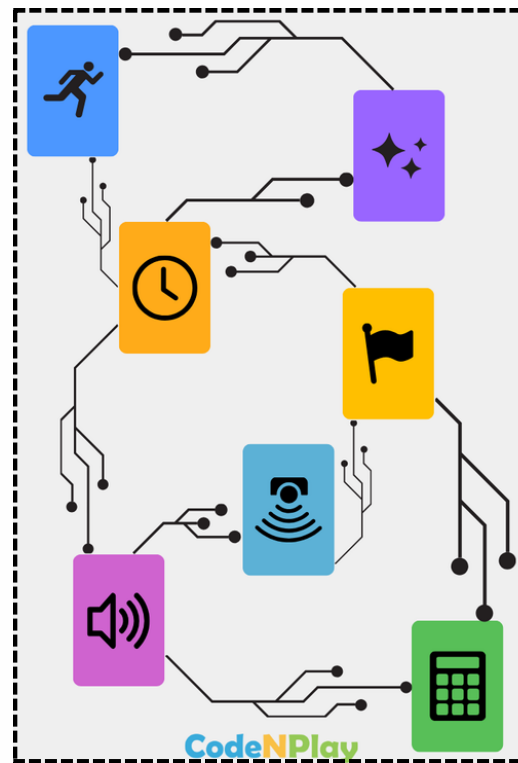
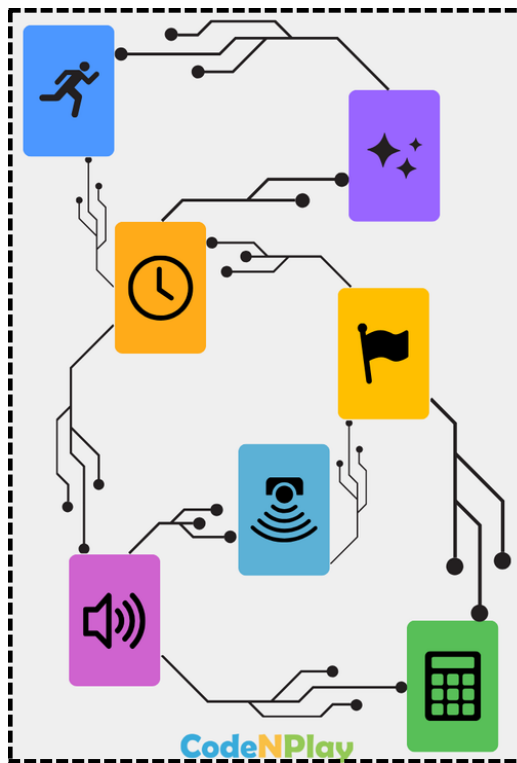
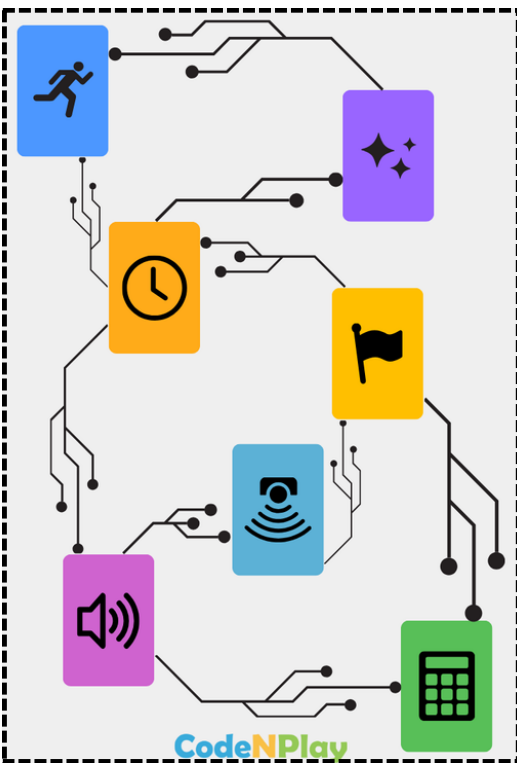
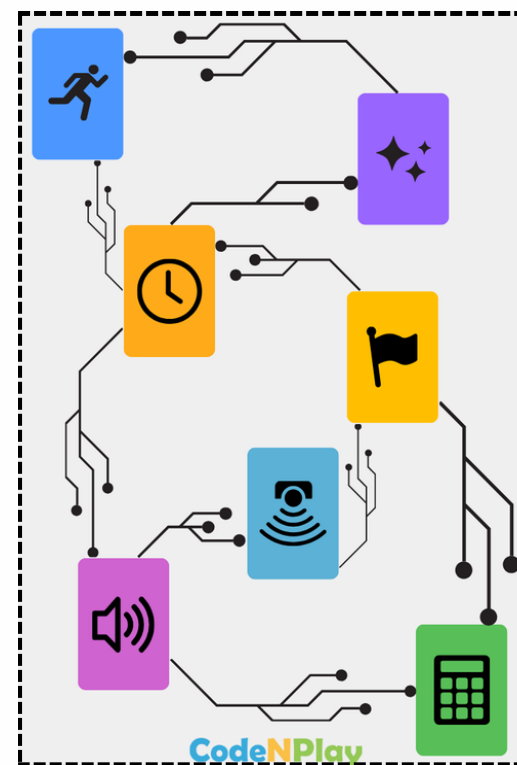
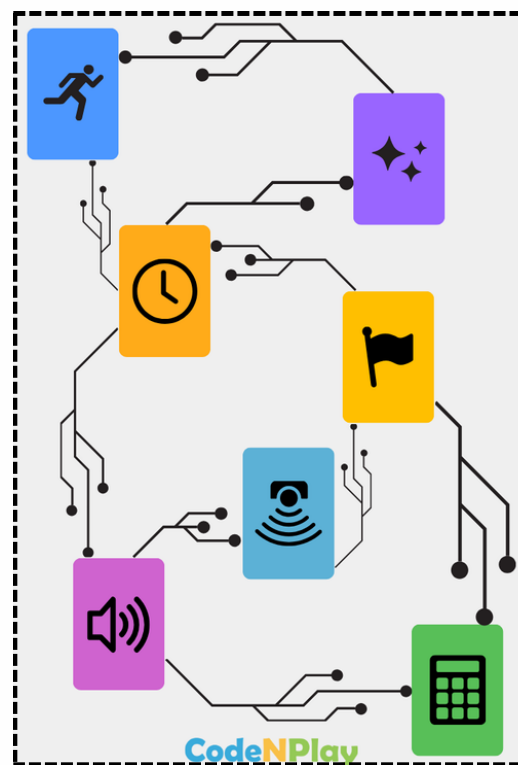
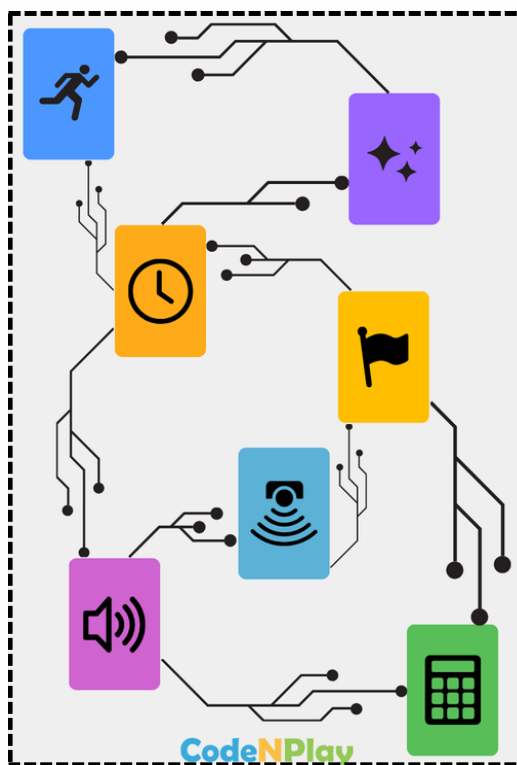
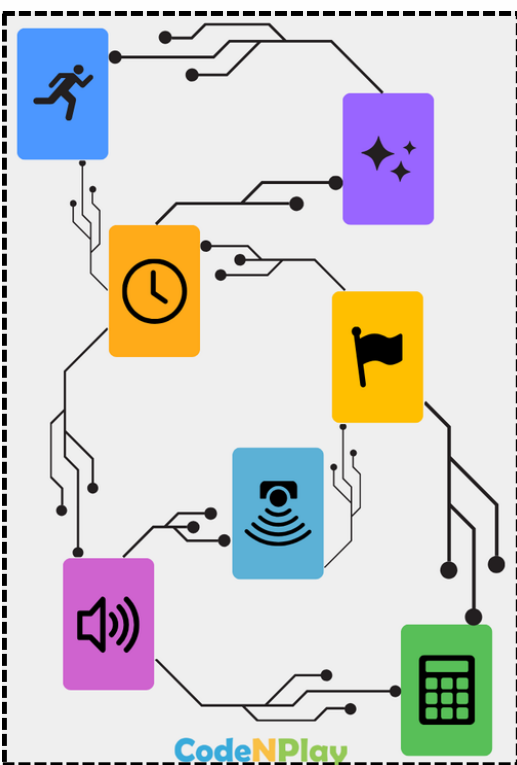
montrer

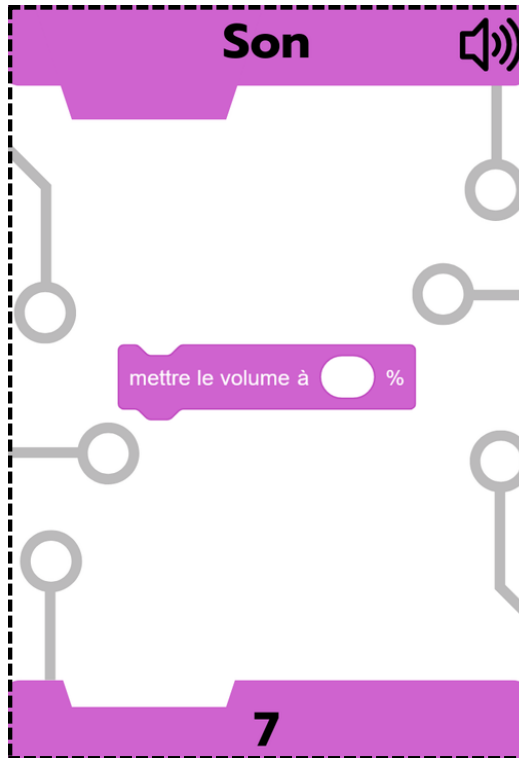
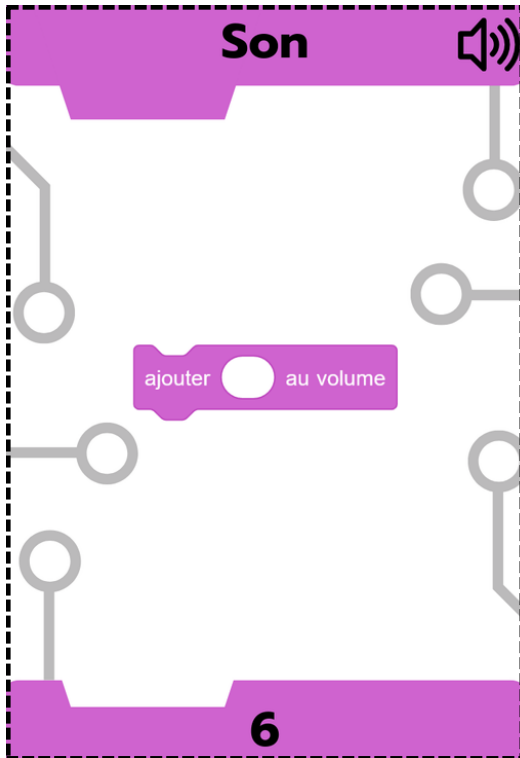
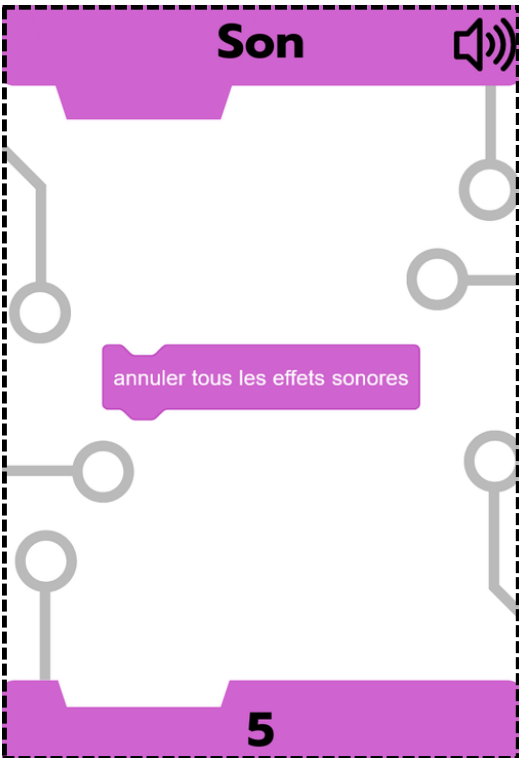
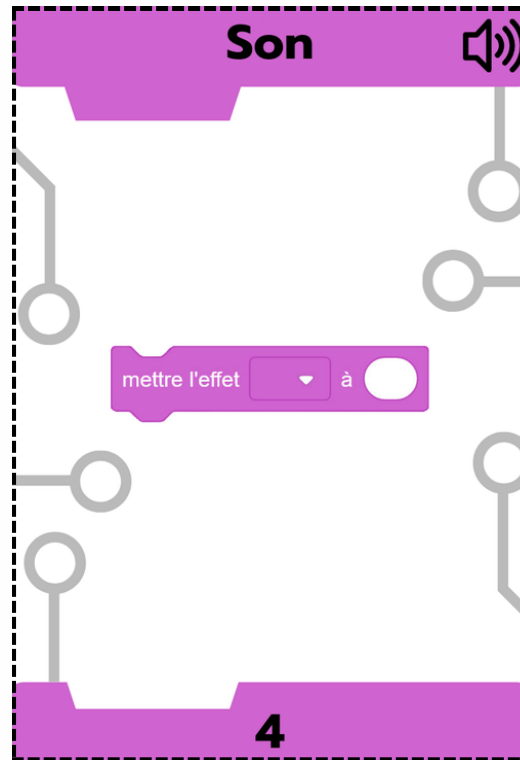
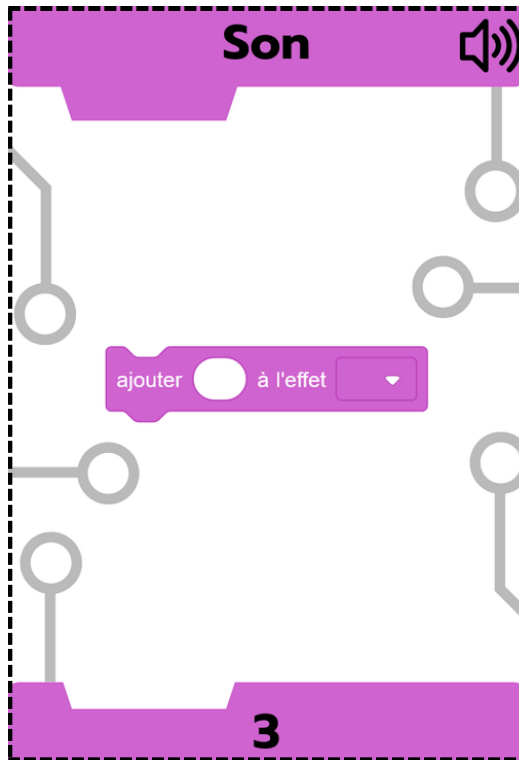
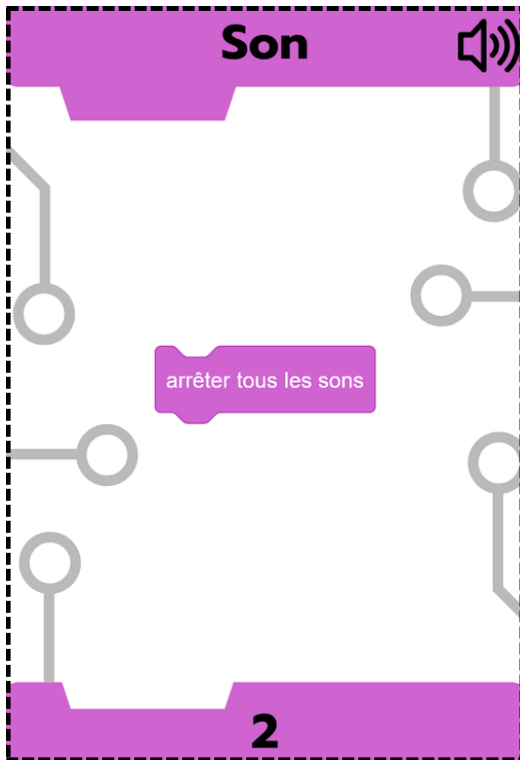
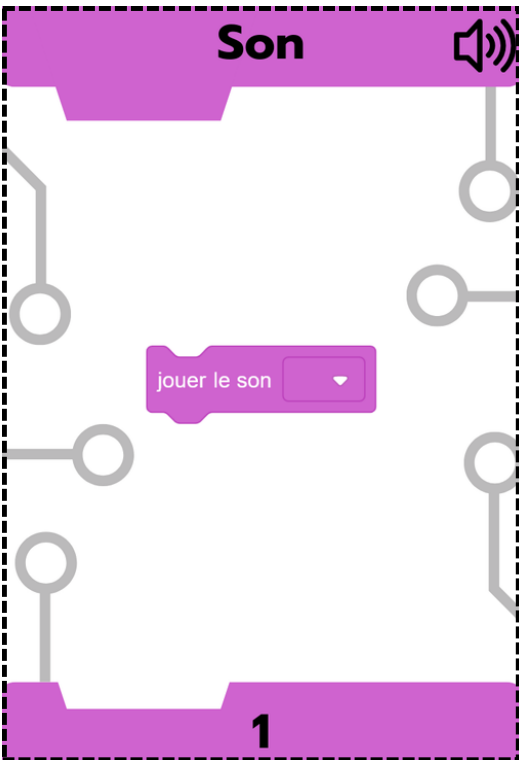
6

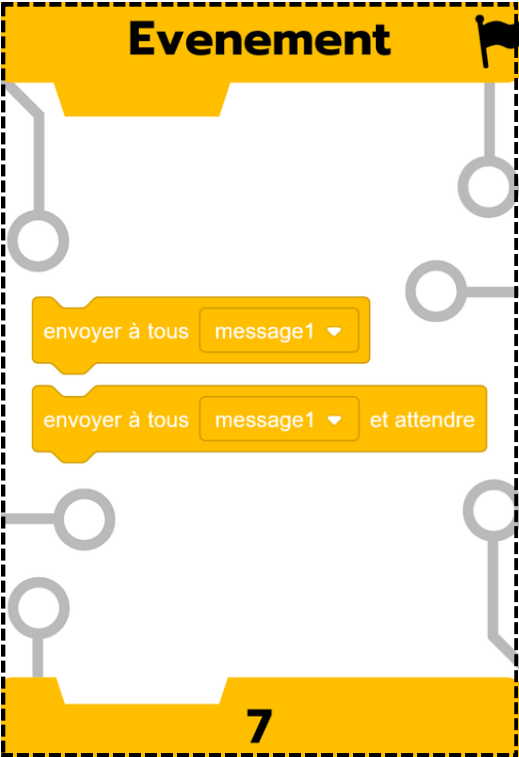
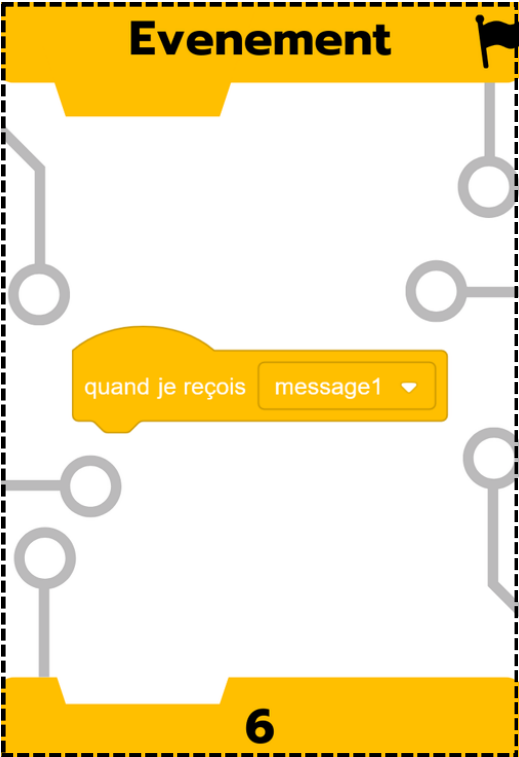
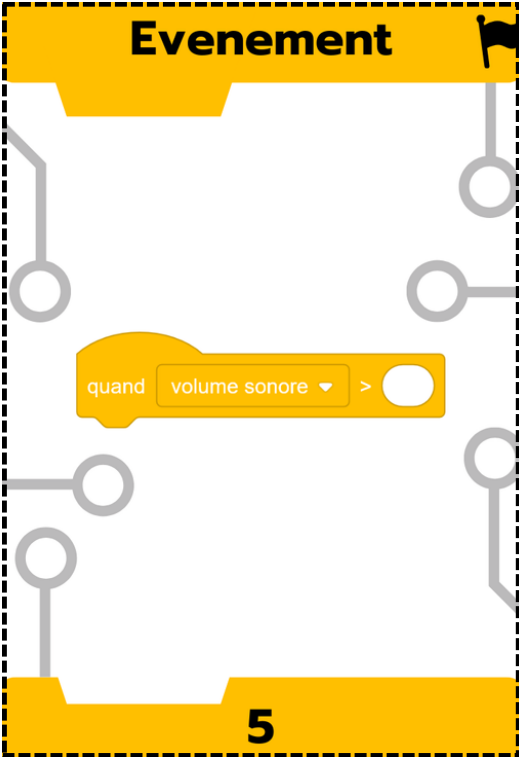
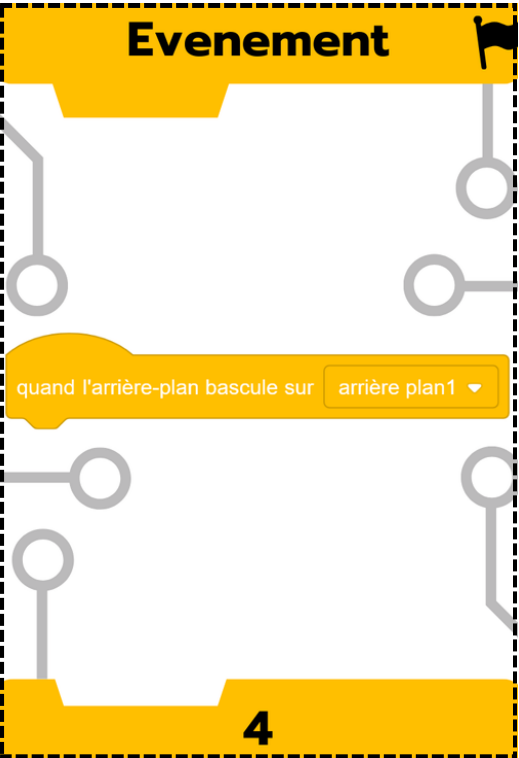
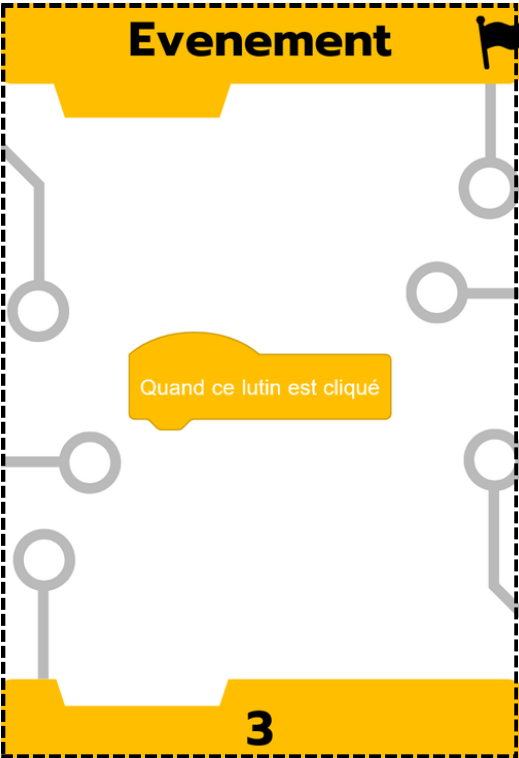
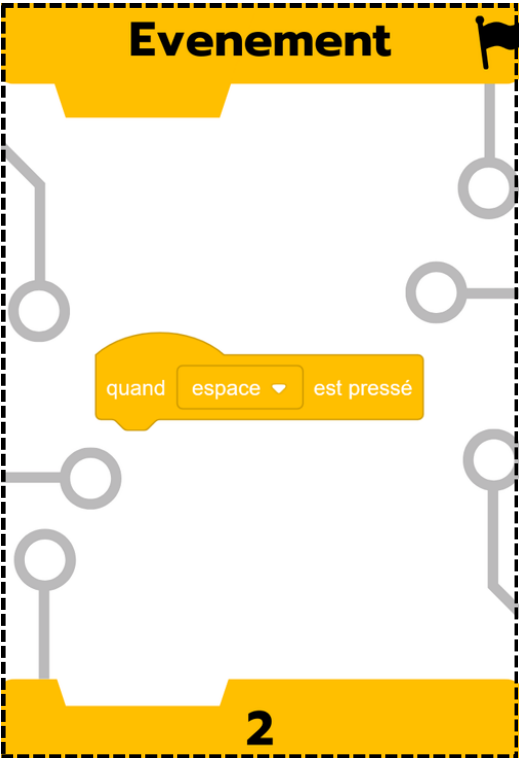
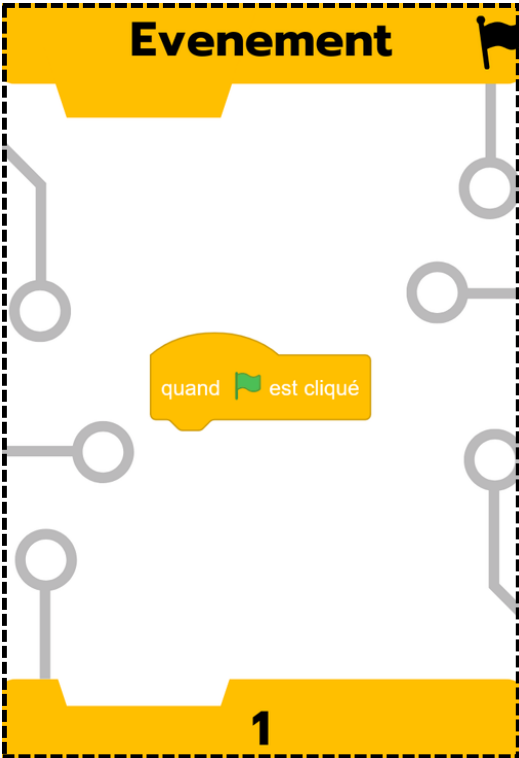
Apparence ✨

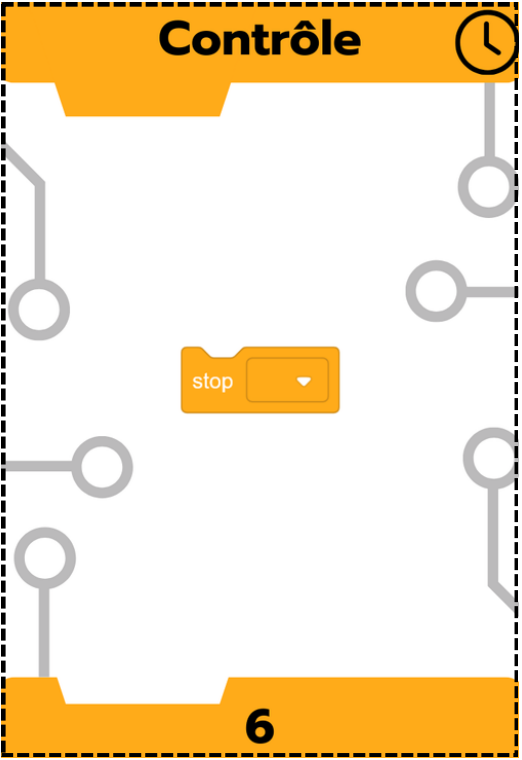
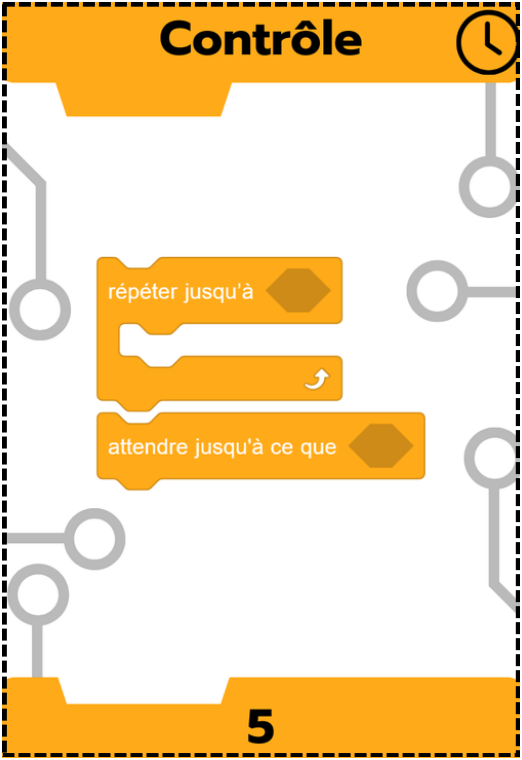
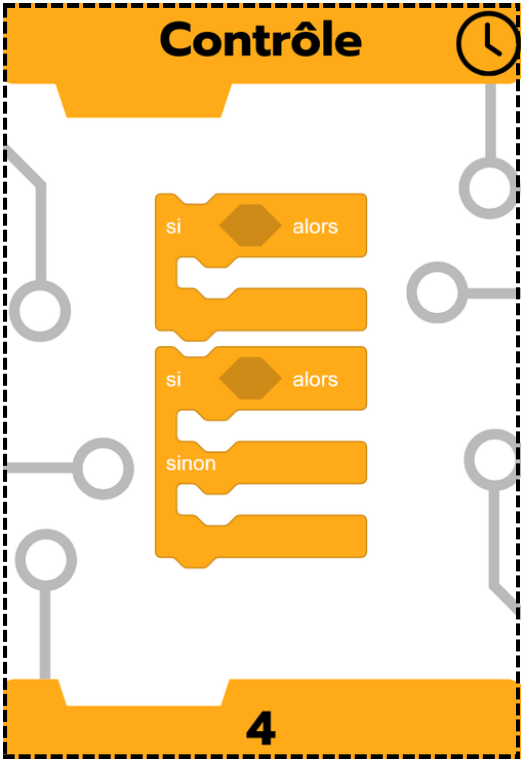
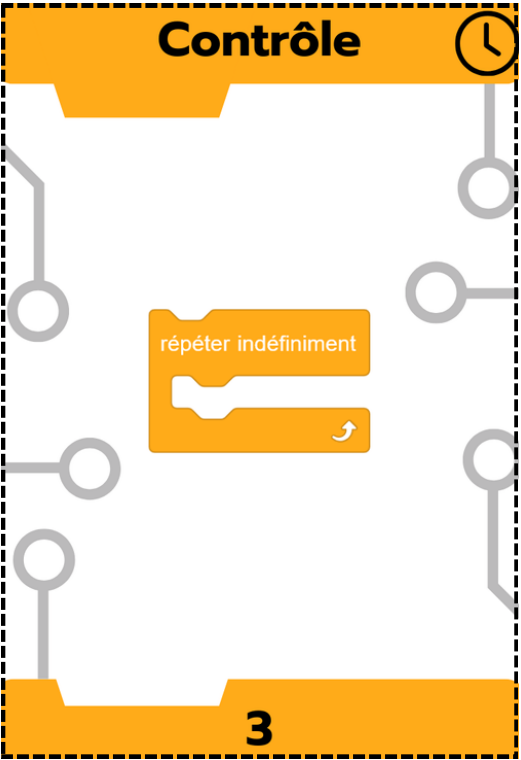
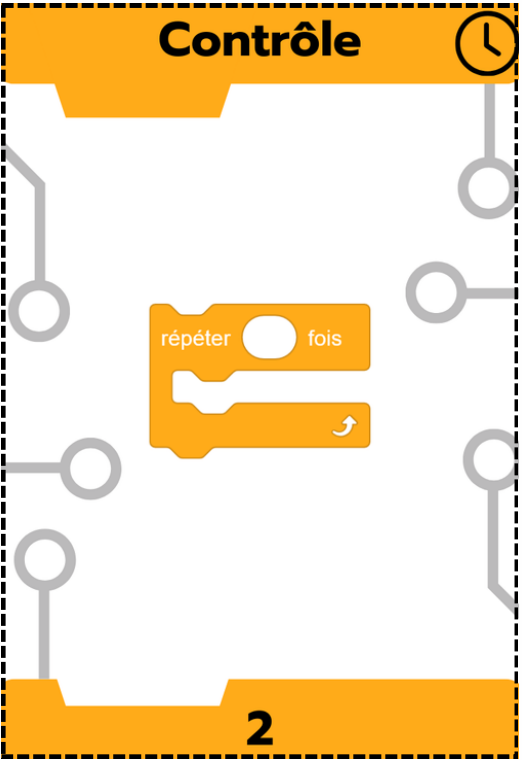
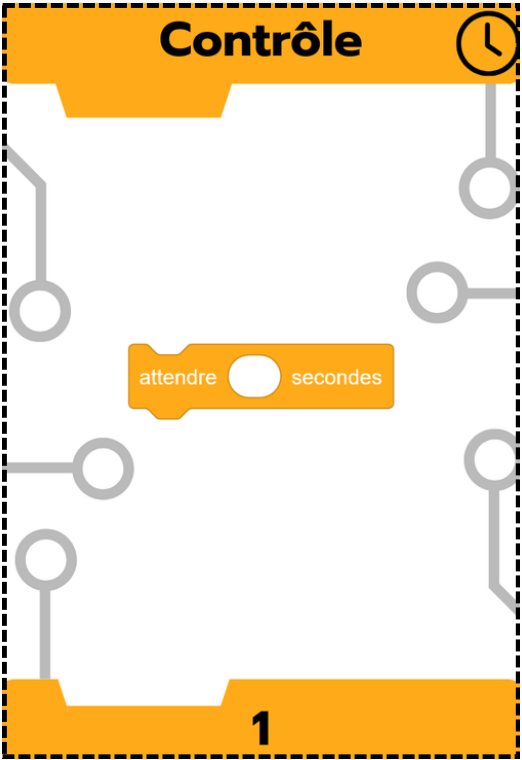
aller à l'plan

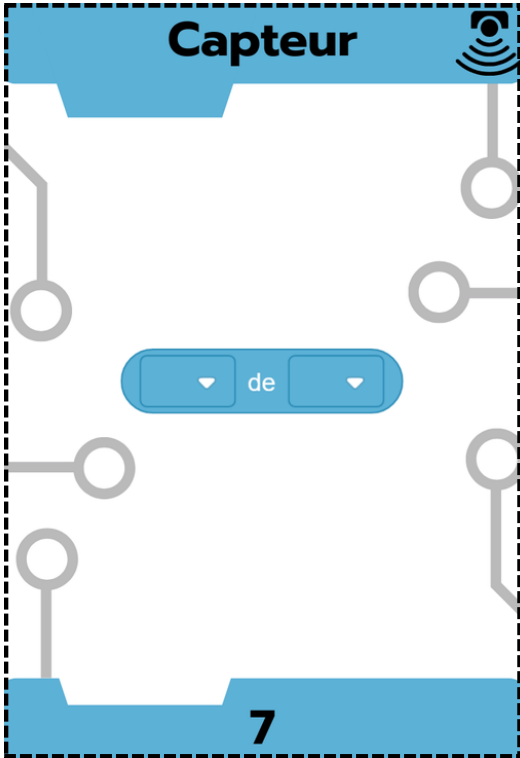
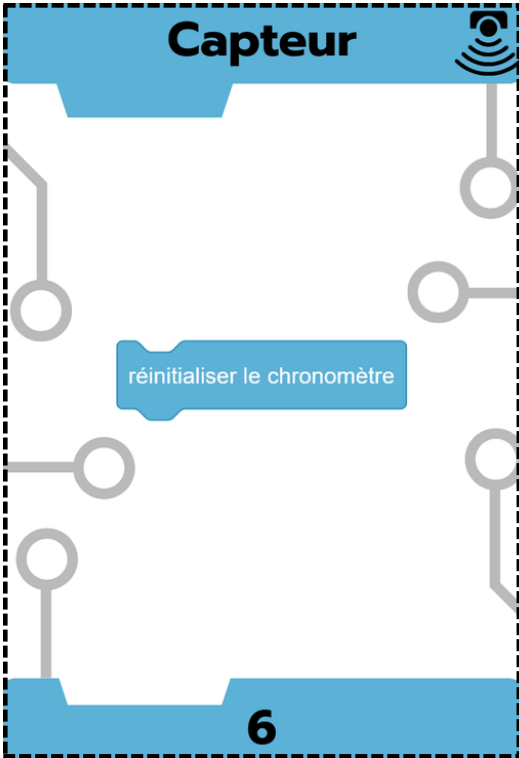
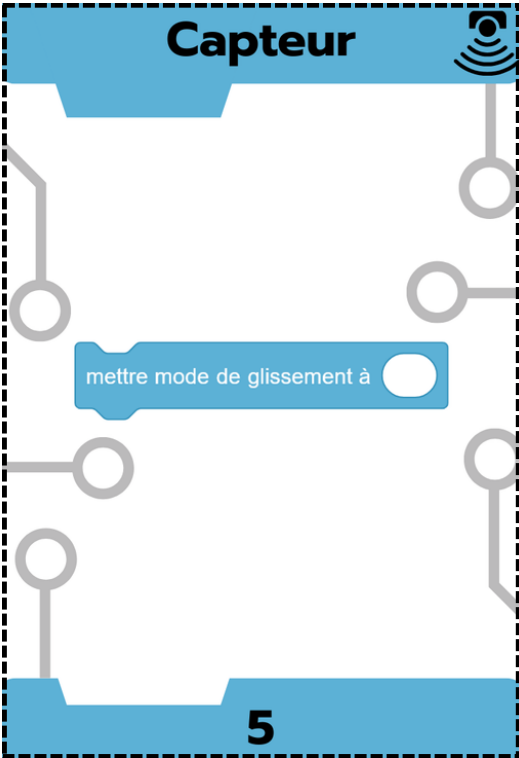
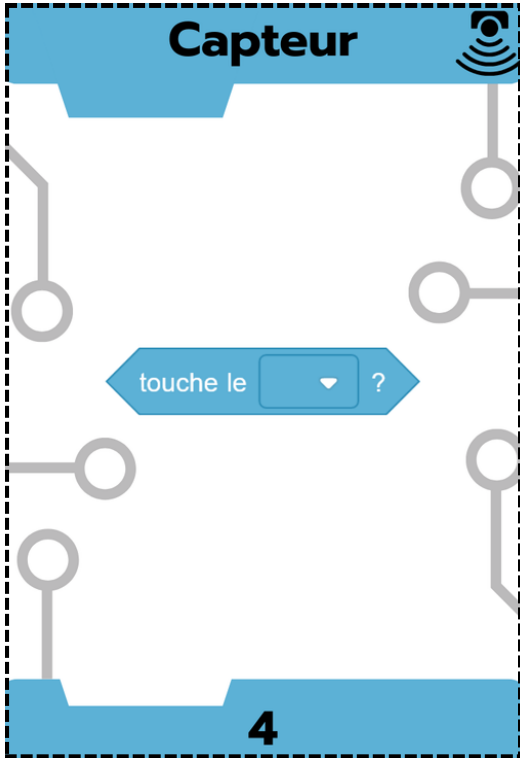
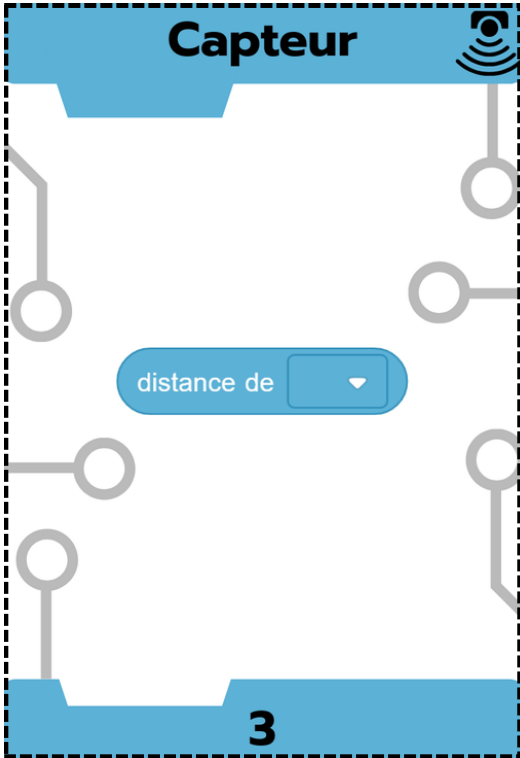
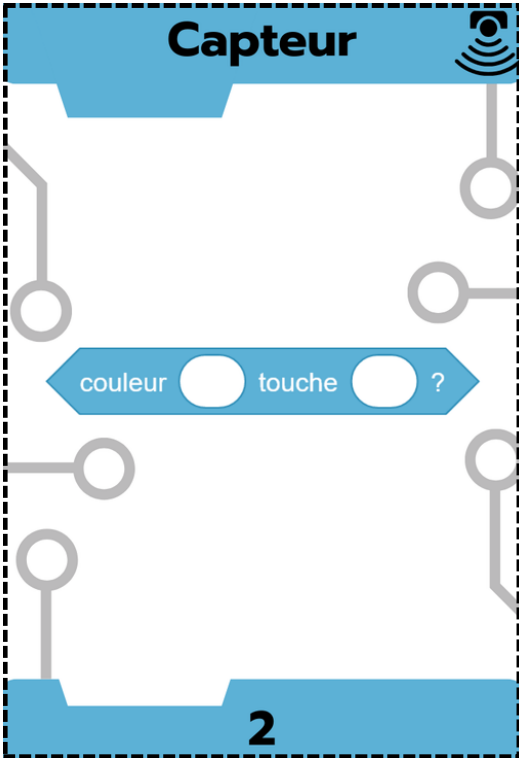
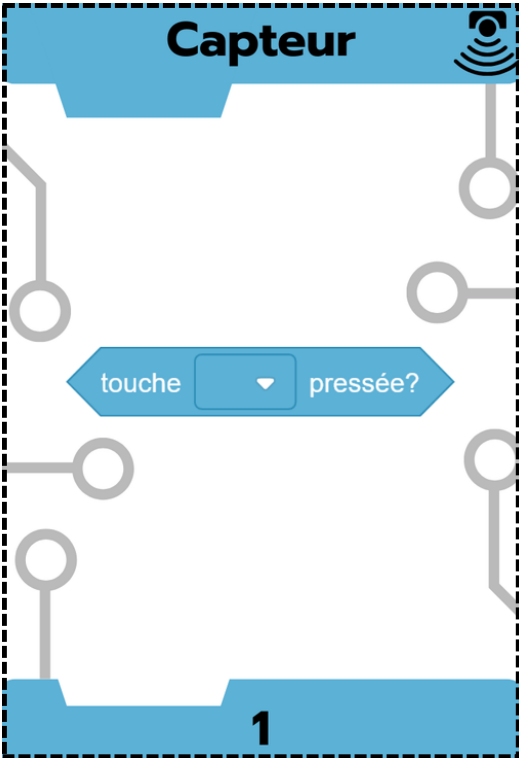
7











Opérateur

+

-

*

/

1

Opérateur

nombre aléatoire entreet

2

Opérateur

<

=

>

3

Opérateur

et

ou

4

Opérateur

non

5

Opérateur

regrouperet

6

Opérateur

contient?

7

