

JEU DES 7 FAMILLES

RÈGLE DU JEU

Un nombre indéterminé de joueurs peut y prendre part. On distribue les 42 cartes, en nombre égal, aux partenaires qui auront déposé, au préalable, l'enjeu convenu. Si, après la distribution, il reste trop peu de cartes pour en donner une à chacun, celles-ci sont distribuées, en commençant par la gauche, jusqu'à complet épuisement.

Le but du jeu est de réunir les 6 cartes appartenant à la même famille, composée de l'aïeul, ou grand-père, de l'aïeule ou grand'mère, du père, de la mère, du fils et de la fille, portant le même nom et de plus facilement reconnaissable par le numéro de la même série. Si, par exemple lors de la distribution l'on a déjà eu 3 membres de la famille Champion, on fait tous ses efforts pour entrer en possession de la famille entière Champion. A cet effet, le joueur se trouvant à la gauche du donneur, après avoir vu ses cartes et jugé, d'un coup d'œil, la famille dont il a le plus de membres, commence par demander au partenaire susceptible d'avoir la carte souhaitée : — Pourriez-vous, par hasard, me donner Mademoiselle Champion ? série n° 5 ? Si le joueur interpellé a la carte en question il est obligé de la donner au demandeur, qui a le droit de continuer ses investigations auprès de n'importe qui jusqu'à ce qu'il ne trouve pas la carte chez le joueur auquel il s'est adressé, dans quel cas ce dernier répond : Absent ! ou absente ! suivant le sexe, et le droit de poser des questions aux autres lui est donné ; il en est de même pour tous les joueurs.

Il s'agit de toujours bien déterminer la carte que l'on veut avoir, c'est-à-dire, si c'est M. Champion aïeul, père ou fils que l'on veut ; pour faciliter la recherche on peut aussi convenir que chacun doit énoncer également le numéro de la série. Le joueur ne peut pas demander quelqu'un de la famille dont il ne possède pas au moins un membre, qu'il est obligé de présenter, montrer avec sa demande. Lorsqu'un partenaire a complété une famille, il l'annonce et en met les cartes à découvert, sur la table, pour éviter qu'un autre joueur demande dans ce numéro, qui n'est plus en jeu, et il reçoit de la caisse la septième partie des enjeux.

Il peut arriver, bien entendu, qu'un joueur épuise complètement les cartes de son adversaire : ce dernier cesse alors de prendre part à la partie.

C'est à celui qui a le dernier complété la famille restant en jeu, que revient le droit de distribuer les cartes à la partie suivante.

Voici à titre d'aide-mémoire, les noms et les numéros des séries des sept familles composant ce jeu.

1. Famille **MONTENLAIR.**
2. » **LABOULE.**
3. » **DUPNEU.**
4. » **LAFLOTTE.**
5. » **CHAMPION.**
6. » **OLYMPIQUE.**
7. » **PATINOIRE.**

PARIS

MARQUE DÉPOSÉE