I mazzi di carte per bambini

Mazzi Famiglie

Una variante del quartetto sono i giochi in cui i personaggi raffigurati, di solito 4 o 6 per gruppo, fanno parte della stessa famiglia.

Sono detti ***Merry families*** o ***Happy families*** (famiglie allegre/felici) in Gran Bretagna e ***Jeu des 7 familles*** (gioco delle 7 famiglie) in Francia, dove di solito i mazzi hanno 42 carte, visto il numero delle famiglie e la presenza dei nonni.

I gruppi sono costituiti da genitori e due figli, un maschio e una femmina.
I mazzi più completi hanno anche i nonni, arrivando così a 6 carte per famiglia.

Il gioco consiste nel ricostruire più famiglie complete possibile.

Soprattutto nei mazzi inglesi è interessante vedere come, per i nomi delle famiglie, spesso vengono usati vocaboli desueti o termini gergali.
Ad esempio il soldato semplice viene chiamato *Atkins*, un termine gergale usato un tempo per definire il soldato semplice, *Giles* è il contadino, un termine per definirlo in cockney, la parlata dialettale dei quartieri popolari di Londra. Il droghiere è detto *Groat*, una scomparsa moneta da 4 pence il cui termine veniva usato per una somma insignificante, il medico è detto *Dram*, dal peso pari a 1/16 di oncia usato per dosare le medicine che venivano prescritte. In alcuni mazzi il maestro viene chiamato *Switch* (verga) a ricordo del bastone usato per infliggere punizioni corporali un tempo assai comuni.
Non riuscivo a trovare l'origine del nome del barbiere finché l'amica Silvana Dallanegra è riuscita a trovare che il *barber's block* è il blocco di legno a forma di testa su cui sagomare le parrucche
Infine il vigile viene chiamato *Parke*r, letteralmente chi ficca il naso negli affari altrui, un termine che ho fatto fatica a trovare perché ormai pochissimo usato.

Nei mazzi in cui si vedono i costumi delle varie nazioni ho trovato l'inglese chiamato *John Bull*, una personificazione del regno di Gran Bretagna divenuta popolare e usato per definire l'inglese in generale, mentre *Paddy*, usato per definire l'irlandese, è il leprecauno, il folletto della tradizione irlandese vestito in verde cha apre le parate il giorno di san Patrizio.

I mazzi di questo tipo che non hanno disegnato famiglie di persone sono inseriti tra quelli per il gioco del quartetto.

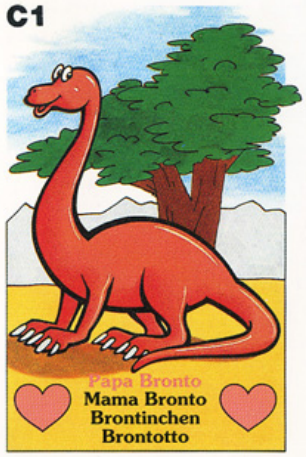
3947 - AS VEB - Dino

Nome	**Dino**
Fabbricante	**Altenburger Spielkartenfabrik - Coeur**
Paese	**Germania**
Numero carte	**32**
Anno	**>1991**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 91x60**

Il mazzo è stato stampato come pubblicità delle Sparkasse, le Casse di riparmio tedesche.
Il formato del mazzo ci fa capire che è stato stampato dopo il 1991, quando la AS VEB (ex Germania est) fu acquistata da Schmid (ex Germania ovest), e ha dovuto variare le misure delle sue carte da mm. 88 x 58 a 91 x 60, per adattarsi allo standard della Germania Occidentale.
I disegni sulle carte mostrano varie famiglie di dinosauri, papa, mamma e i due figli.
Il nome della famiglia ricorda il nome dell'animale raffigurato: stegosauro, brontosauro, tirannosauro, pterodattilo, triceratopo, elasmosauro, edafosauro e moscope

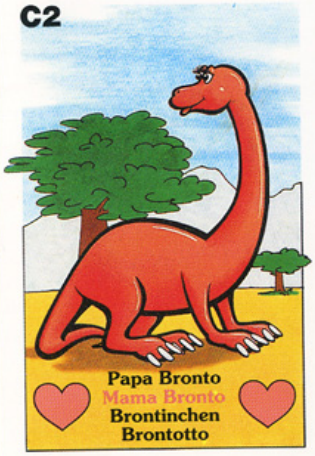


C1



Papa Bronto
Mama Bronto
Brontinchen
Brontotto

C2



Papa Bronto
Mama Bronto
Brontinchen
Brontotto

C3



Papa Bronto
Mama Bronto
Brontinchen
Brontotto

C4



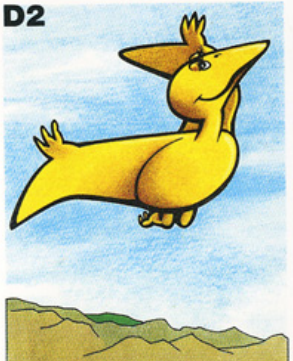
Papa Bronto
Mama Bronto
Brontinchen
Brontotto

D1



Papa Dactylus
Mama Dactylus
Dactinchen
Dacty

D2



Papa Dactylus
Mama Dactylus
Dactinchen
Dacty

D3



Papa Dactylus
Mama Dactylus
Dactinchen
Dacty

D4



Papa Dactylus
Mama Dactylus
Dactinchen
Dacty

E1



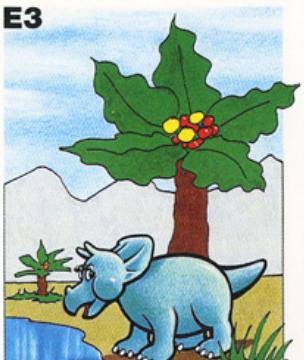
Papa Trizi
Mama Trizi
Trizinchen
Trizian

E2



Papa Trizi
Mama Trizi
Trizinchen
Trizian

E3

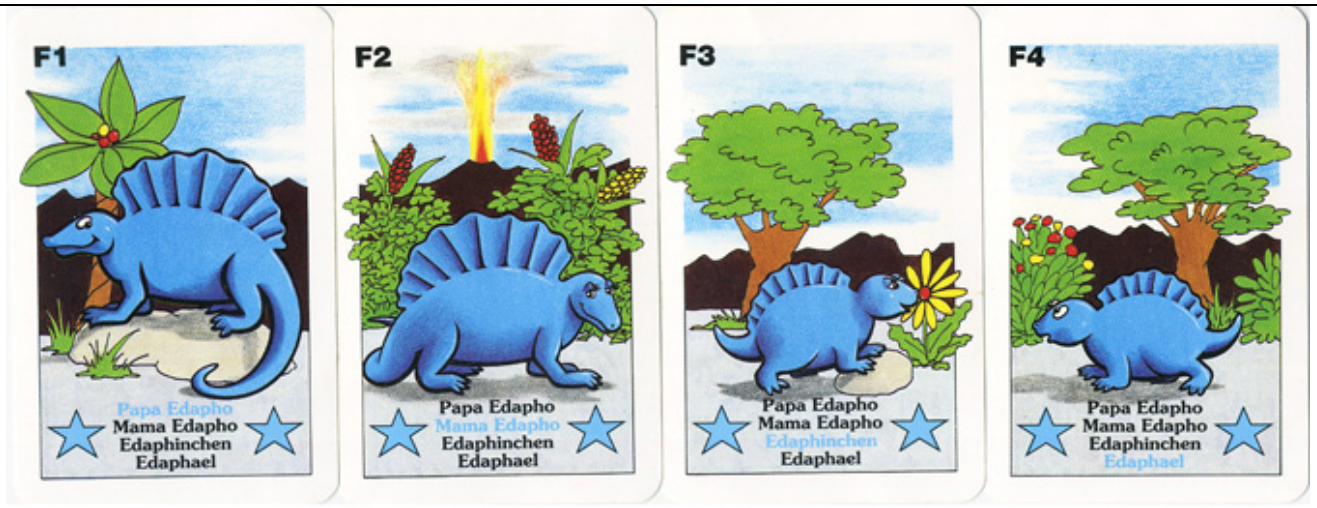


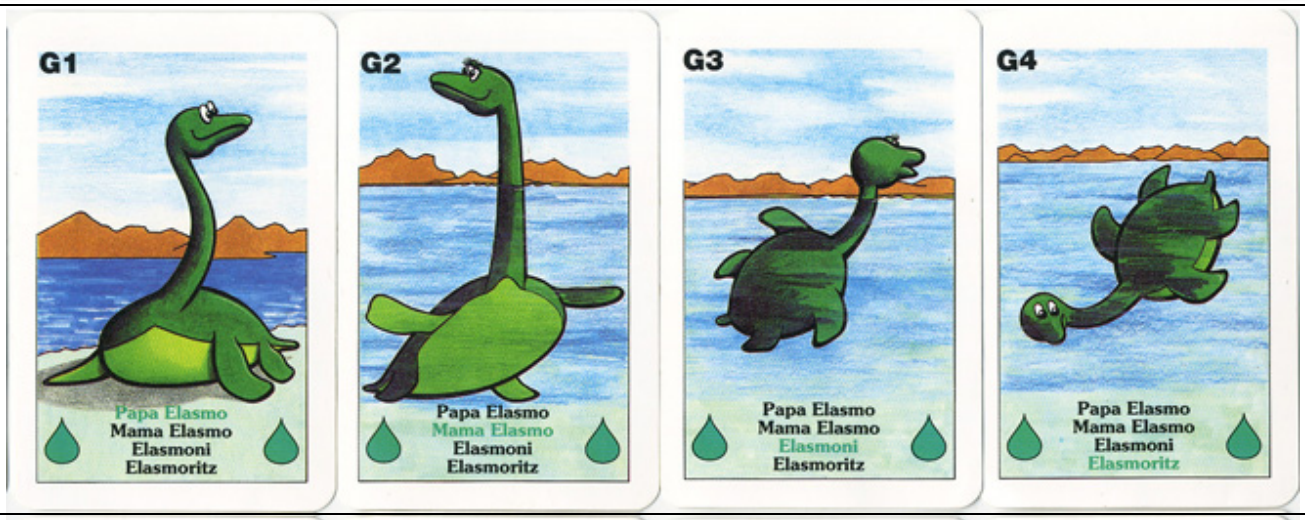
Papa Trizi
Mama Trizi
Trizinchen
Trizian

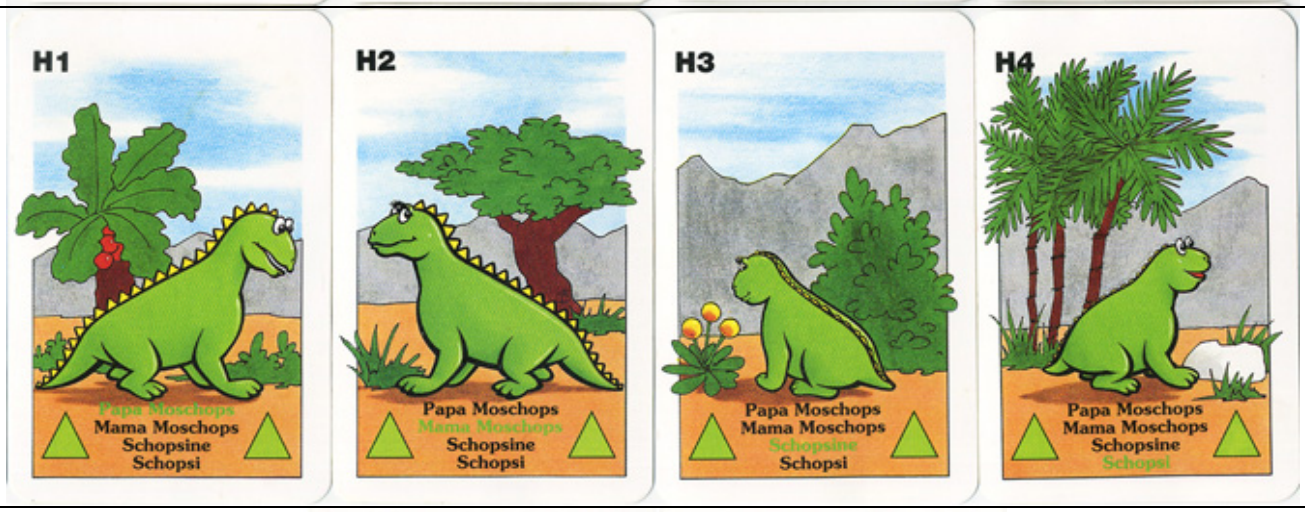
E4



Papa Trizi
Mama Trizi
Trizinchen
Trizian


F1
Papa Edapho
Mama Edapho
Edaphinchen
Edaphael
F2
Papa Edapho
Mama Edapho
Edaphinchen
Edaphael
F3
Papa Edapho
Mama Edapho
Edaphinchen
Edaphael
F4
Papa Edapho
Mama Edapho
Edaphinchen
Edaphael


G1
Papa Elasmo
Mama Elasmo
Elasmoni
Elasmoritz
G2
Papa Elasmo
Mama Elasmo
Elasmoni
Elasmoritz
G3
Papa Elasmo
Mama Elasmo
Elasmoni
Elasmoritz
G4
Papa Elasmo
Mama Elasmo
Elasmoni
Elasmoritz


H1
Papa Moschops
Mama Moschops
Schopsine
Schopsi
H2
Papa Moschops
Mama Moschops
Schopsine
Schopsi
H3
Papa Moschops
Mama Moschops
Schopsine
Schopsi
H4
Papa Moschops
Mama Moschops
Schopsine
Schopsi

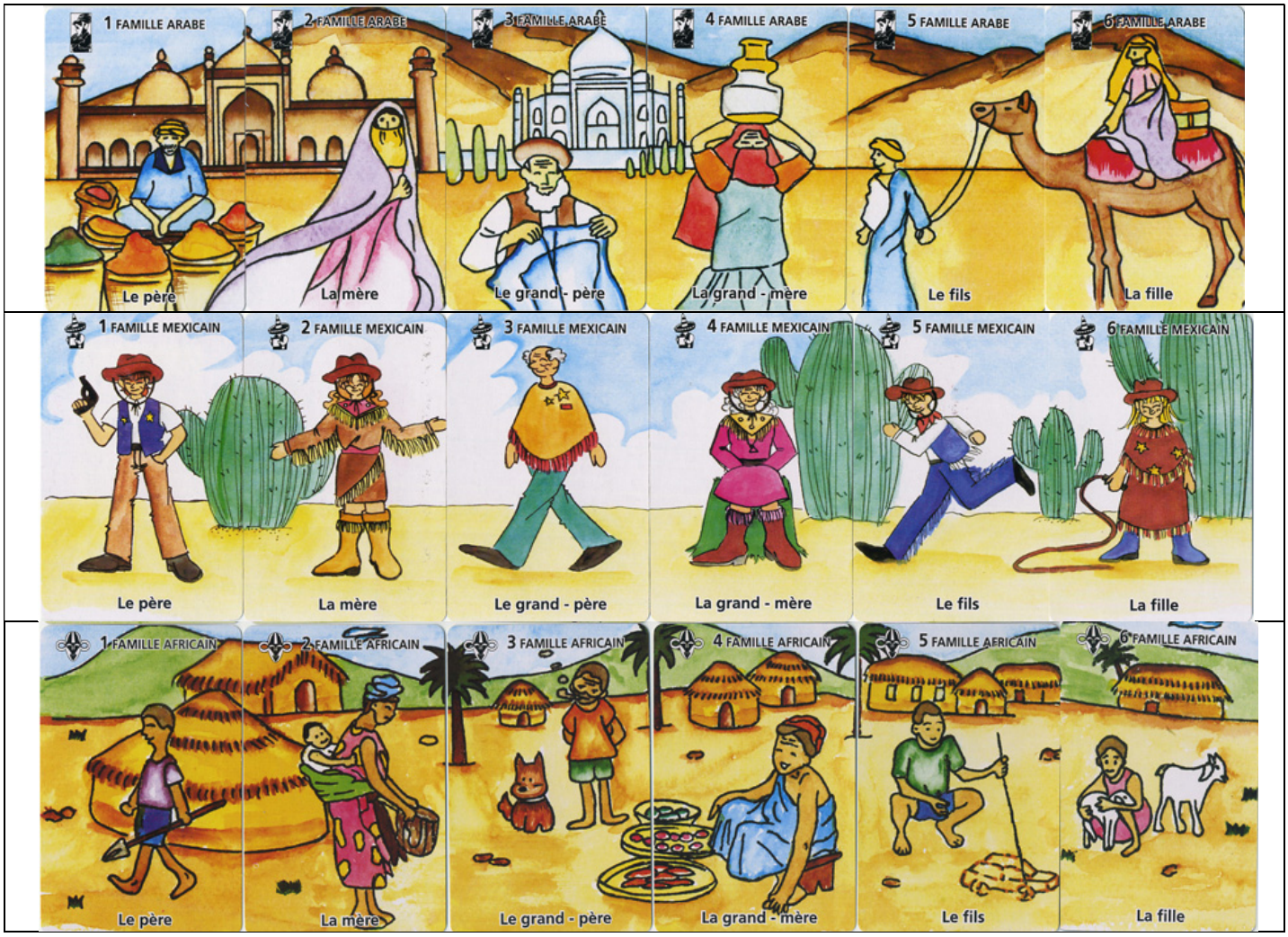

dino
Quartett
Altenburger
Spielkartenfabrik
Altenburg/Thür. (Skatstadt)


wenn's um Geld geht
Sparkasse

2735 - B & G - 7 familles

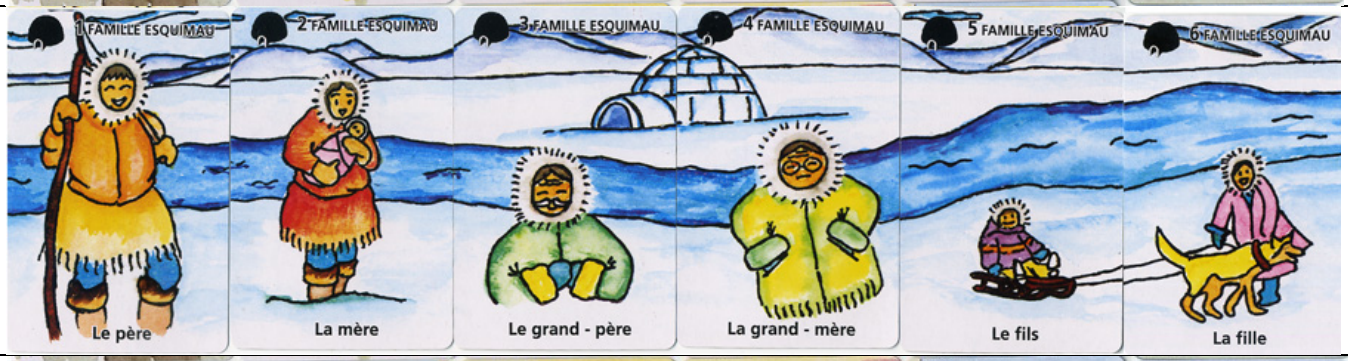
Nome	**7 familles**
Fabbricante	**B & G International**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 86x55**

Queste carte fanno parte da una serie che ha i mazzi con la stessa confezione; nel riquadro trasparente al centro della scatola si vede la prima carta del mazzo.
Mettendo le carte nel corretto ordine si può vedere un unico disegno per ogni famiglia.
I disegni sono rozzi e non molto accurati, ma evidentemente i bimbi non sono schizzinosi.
Sul retro delle scatole sono stampate le regole del gioco.
Le famiglie di questo mazzo mostrano varie popolazioni: arabi, messicani, africani, spagnoli, cinesi, esquimesi e indu.
Mettendo le carte di ogni famiglia nell'ordine corretto otteniamo un quadretto completo della vita familiare di quel popoloo















REGLES DU JEU :

De 2 à 6 Joueurs.

Distribuer 7 cartes par joueur et laisser une "pioche",dos visible (sauf dans le cas de 6 joueurs). Le premier joueur réclame à l'un de ses partenaire une des cartes manquante pour compléter sa famille (un joueur n'est autorisé à demander les cartes d'une famille que s'il en possède au moins une dans son jeu). Si la personne sollicitée possède cette carte, elle doit lui donner. Le joueur demande alors à cette personne ou à une autre de son choix, une autre carte. S'il ne l'obtient pas, il prend la première carte de la "pioche". S'il tire la carte qu'il vient de réclamer, il dit "bonne pioche" et continue de jouer. Dans le cas contraire, c'est au tour du partenaire interrogé qui n'a pas fourni la carte demandée de prendre la parole et ainsi de suite...

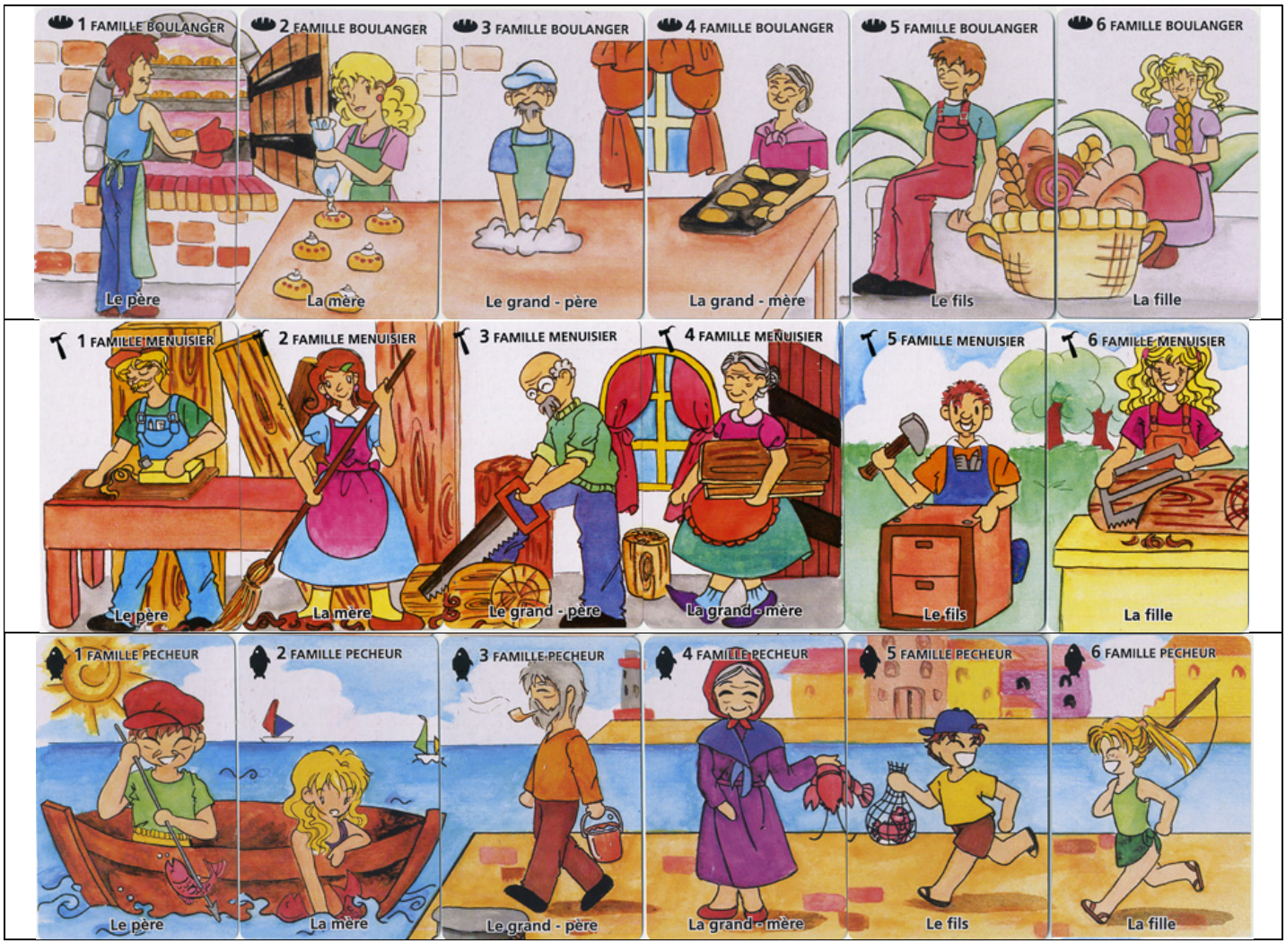
Lorsqu'un joueur a réuni une famille complète, il doit la poser devant lui. Le gagnant est celui qui a réunit le maximum de familles.

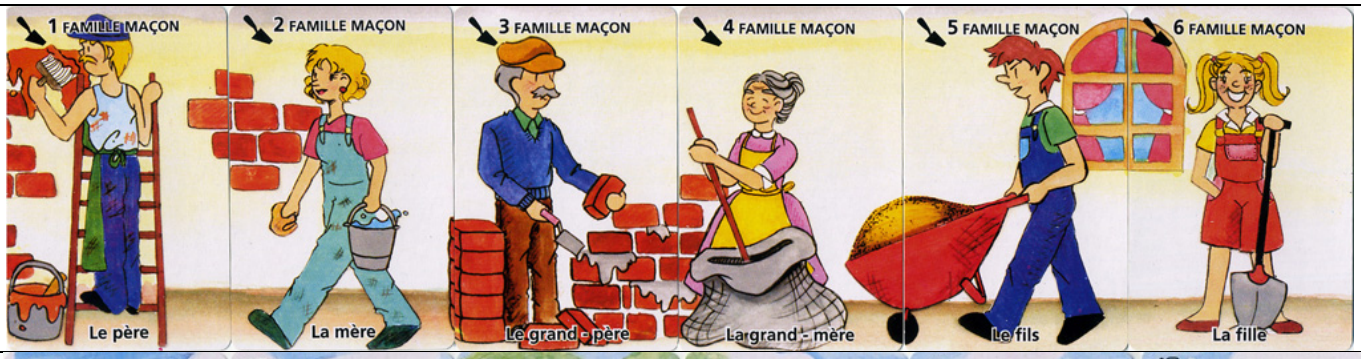
D'autre part, les 6 cartes d'une même famille constituent un puzzle que vous pouvez assembler.

2737 - B & G - 7 familles

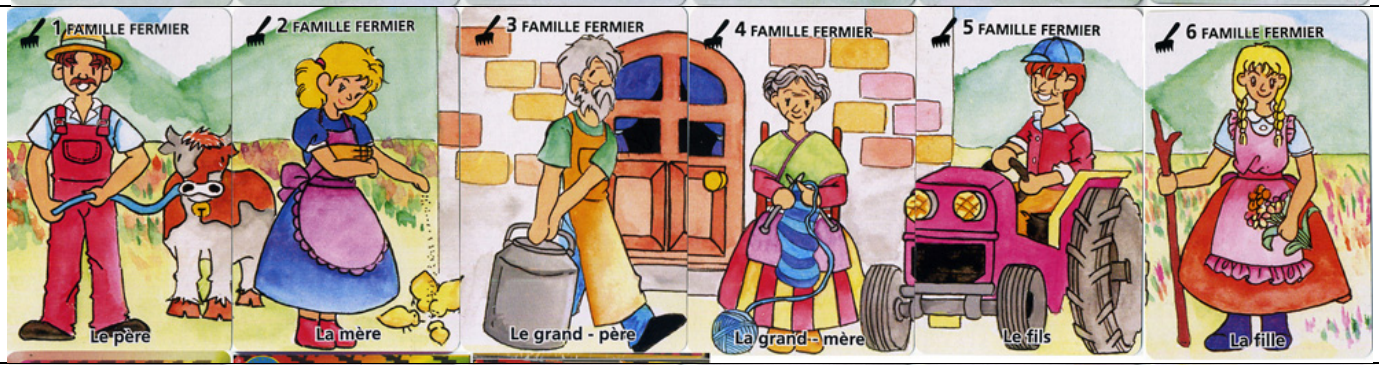
Nome	**7 familles**
Fabbricante	**B & G International**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 86x55**

Le famiglie di questo mazzo sono impegnate in diverse attività.
Troviamo il fornaio, il falegname, il pescatore, il muratore, il garagista, il contadino e il droghiere.
Tutta la famiglia collabora a svolgere l'attività e il disegno completo del gruppo mostra la bottega o l'ambiente in cui si svolge il lavoro.




1 FAMILLE MAÇON
Le père
2 FAMILLE MAÇON
La mère
3 FAMILLE MAÇON
Le grand - père
4 FAMILLE MAÇON
La grand - mère
5 FAMILLE MAÇON
Le fils
6 FAMILLE MAÇON
La fille


1 FAMILLE GARAGISTE
Le père
2 FAMILLE GARAGISTE
La mère
3 FAMILLE GARAGISTE
Le grand - père
4 FAMILLE GARAGISTE
La grand - mère
5 FAMILLE GARAGISTE
Le fils
6 FAMILLE GARAGISTE
La fille


1 FAMILLE FERMIER
Le père
2 FAMILLE FERMIER
La mère
3 FAMILLE FERMIER
Le grand - père
4 FAMILLE FERMIER
La grand - mère
5 FAMILLE FERMIER
Le fils
6 FAMILLE FERMIER
La fille


1 FAMILLE ÉPICIER
Le père
2 FAMILLE ÉPICIER
La mère
3 FAMILLE ÉPICIER
Le grand - père
4 FAMILLE ÉPICIER
La grand - mère
5 FAMILLE ÉPICIER
Le fils
6 FAMILLE ÉPICIER
La fille

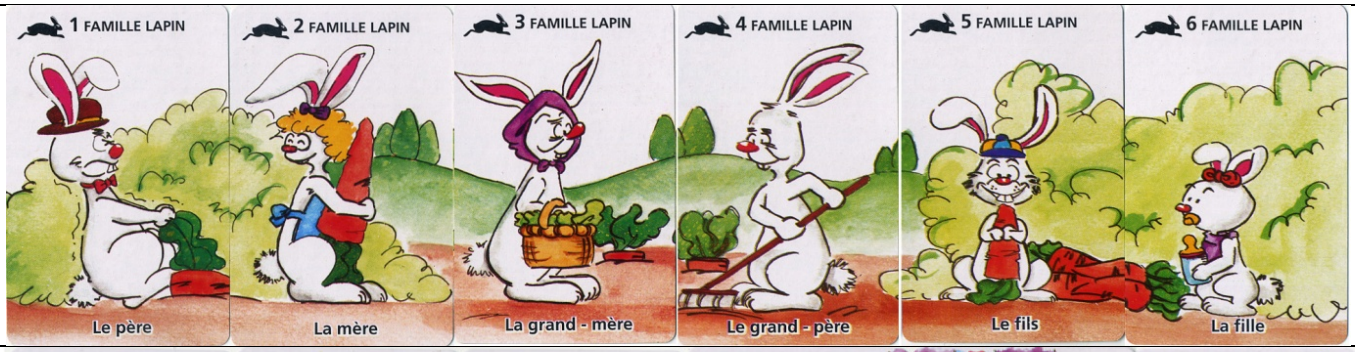

7 familles
TOYS
N° 25031
7 FAMILLES
REGLES DU JEU :
De 2 à 6 Joueurs.
Distribuer 7 cartes par joueur et laisser une "pioche",dos visible (sauf dans le cas de 6 joueurs). Le premier joueur réclame à l'un de ses partenaire une des cartes manquante pour compléter sa famille (un joueur n'est autorisé à demander les cartes d'une famille que s'il en possède au moins une dans son jeu). Si la personne sollicitée possède cette carte, elle doit lui donner. Le joueur demande alors à cette personne ou à une autre de son choix, une autre carte. S'il ne l'obtient pas, il prend la première carte de la "pioche". S'il tire la carte qu'il vient de réclamer, il dit "bonne pioche" et continue de jouer. Dans le cas contraire, c'est au tour du partenaire interrogé qui n'a pas fourni la carte demandée de prendre la parole et ainsi de suite...
Lorsqu'un joueur a réuni une famille complète, il doit la poser devant lui. Le gagnant est celui qui a réunit le maximum de familles.
D'autre part, les 6 cartes d'une même famille constituent un puzzle que vous pouvez assembler.

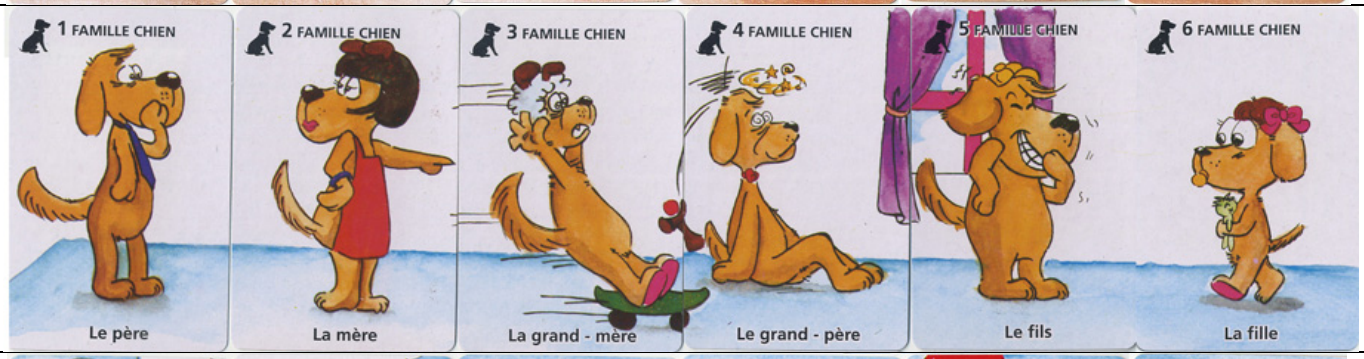
2738 - B & G - 7 familles

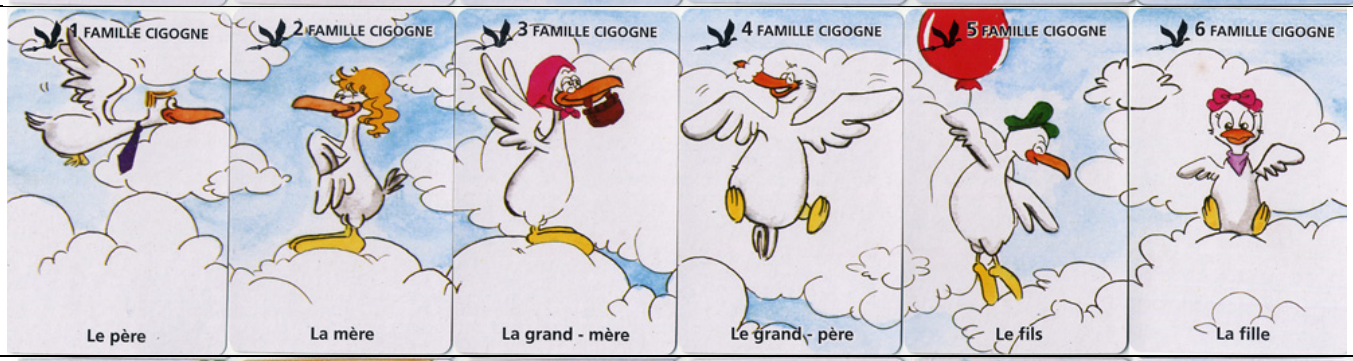
Nome	**7 familles**
Fabbricante	**B & G International**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 86x55**

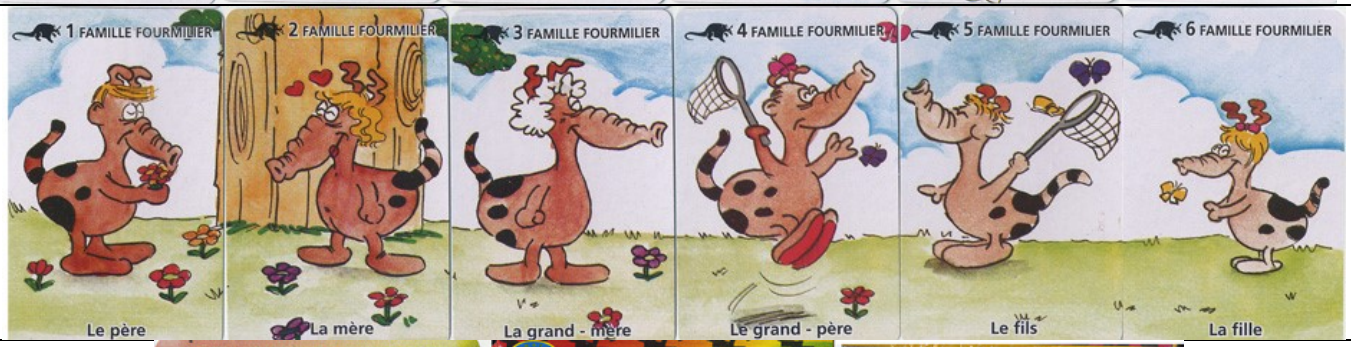
Le 7 famiglie di questo mazzo sono di animali: polli, topi, gatti, conigli, cani, cicogne e formichieri.
Gli animali sono disegnati in abiti o atteggiamenti umani.
Mettendo le carte di ogni famiglia nell'ordine corretto otteniamo un quadretto completo della vita di quella famiglia.




1 FAMILLE LAPIN
Le père
2 FAMILLE LAPIN
La mère
3 FAMILLE LAPIN
La grand - mère
4 FAMILLE LAPIN
Le grand - père
5 FAMILLE LAPIN
Le fils
6 FAMILLE LAPIN
La fille


1 FAMILLE CHIEN
Le père
2 FAMILLE CHIEN
La mère
3 FAMILLE CHIEN
La grand - mère
4 FAMILLE CHIEN
Le grand - père
5 FAMILLE CHIEN
Le fils
6 FAMILLE CHIEN
La fille


1 FAMILLE CIGOGNE
Le père
2 FAMILLE CIGOGNE
La mère
3 FAMILLE CIGOGNE
La grand - mère
4 FAMILLE CIGOGNE
Le grand - père
5 FAMILLE CIGOGNE
Le fils
6 FAMILLE CIGOGNE
La fille


1 FAMILLE FOURMILIER
Le père
2 FAMILLE FOURMILIER
La mère
3 FAMILLE FOURMILIER
La grand - mère
4 FAMILLE FOURMILIER
Le grand - père
5 FAMILLE FOURMILIER
Le fils
6 FAMILLE FOURMILIER
La fille


7 familles
TOYS
N° 25031
7 FAMILLES
REGLES DU JEU :
De 2 à 6 Joueurs.
Distribuer 7 cartes par joueur et laisser une "pioche",dos visible (sauf dans le cas de 6 joueurs). Le premier joueur réclame à l'un de ses partenaire une des cartes manquante pour compléter sa famille (un joueur n'est autorisé à demander les cartes d'une famille que s'il en possède au moins une dans son jeu). Si la personne sollicitée possède cette carte, elle doit lui donner. Le joueur demande alors à cette personne ou à une autre de son choix, une autre carte. S'il ne l'obtient pas, il prend la première carte de la "pioche". S'il tire la carte qu'il vient de réclamer, il dit "bonne pioche" et continue de jouer. Dans le cas contraire, c'est au tour du partenaire interrogé qui n'a pas fourni la carte demandée de prendre la parole et ainsi de suite...
Lorsqu'un joueur a réuni une famille complète, il doit la poser devant lui. Le gagnant est celui qui a réunit le maximum de familles.
D'autre part, les 6 cartes d'une même famille constituent un puzzle que vous pouvez assembler.

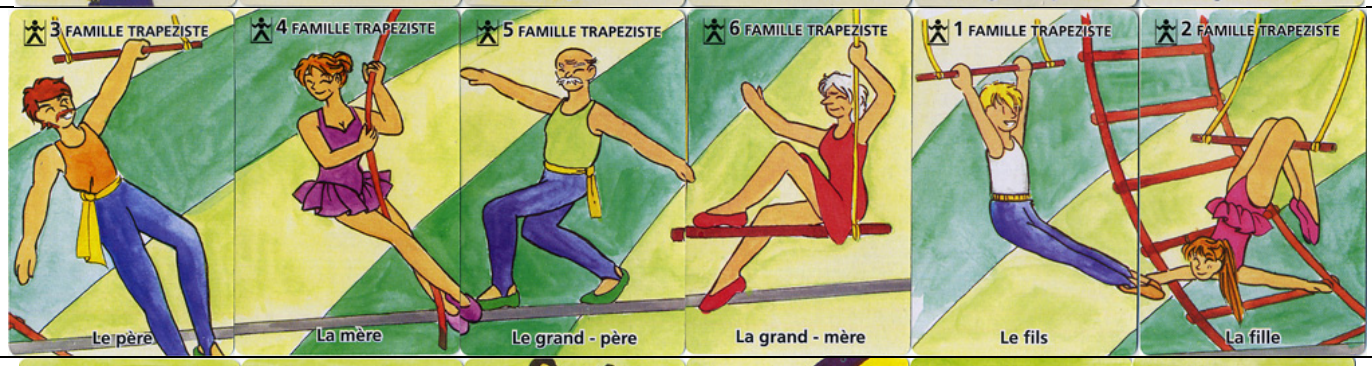
2736 - B & G - 7 familles

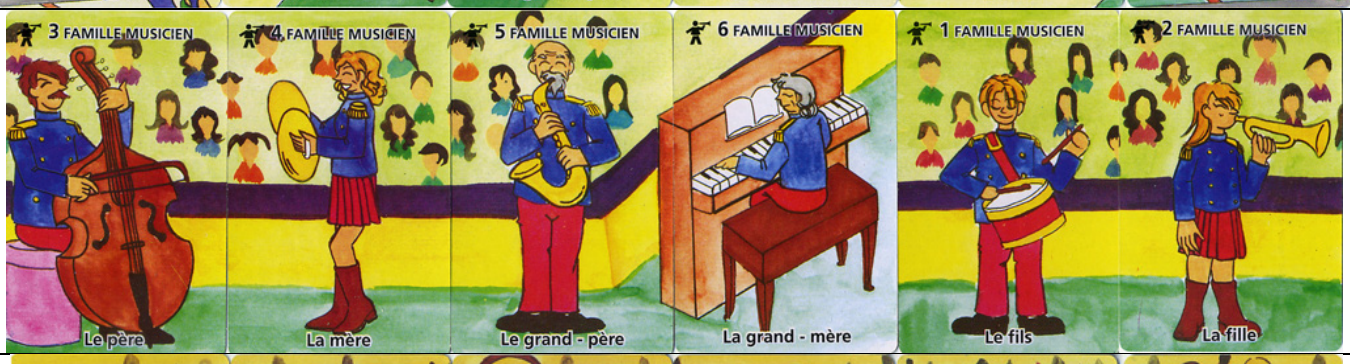
Nome	**7 familles**
Fabbricante	**B & G International**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 86x55**

Un altro mazzo della stessa serie ci mostra famiglie di artisti circensi: clown, domatore, saltimbanco, trapezista, musicista, equilibrista e giocoliere.
Ogni componente della famiglia dei domatori è impegnato con un diverso animale: dal leone per il padre, la scimmia con la madre, il cane e il serpente con i nonni e pappagallo e foca con i figli. Nella famiglia dei saltimbanchi padre e madre fanno tiro con l'arco, i nonni sono esperti nell'uso della frusta e i figli danno uno spettacolo di magia. Sono le uniche famiglie che sembra esercitino la loro attività fuori dal circo, anche se il leone senza gabbia crea un po' di apprensione. Mettendo le carte di ogni famiglia nell'ordine corretto otteniamo un quadretto completo della vita della famiglia.




1 FAMILLE EQUILIBRISTE
Le fils
2 FAMILLE EQUILIBRISTE
La fille
3 FAMILLE EQUILIBRISTE
Le père
4 FAMILLE EQUILIBRISTE
La mère
5 FAMILLE EQUILIBRISTE
Le grand - père
6 FAMILLE EQUILIBRISTE
La grand - mère


3 FAMILLE TRAPEZISTE
Le père
4 FAMILLE TRAPEZISTE
La mère
5 FAMILLE TRAPEZISTE
Le grand - père
6 FAMILLE TRAPEZISTE
La grand - mère
1 FAMILLE TRAPEZISTE
Le fils
2 FAMILLE TRAPEZISTE
La fille


3 FAMILLE MUSICIEN
Le père
4 FAMILLE MUSICIEN
La mère
5 FAMILLE MUSICIEN
Le grand - père
6 FAMILLE MUSICIEN
La grand - mère
1 FAMILLE MUSICIEN
Le fils
2 FAMILLE MUSICIEN
La fille


1 FAMILLE JONGLEUR
Le fils
2 FAMILLE JONGLEUR
La fille
3 FAMILLE JONGLEUR
Le père
4 FAMILLE JONGLEUR
La mère
5 FAMILLE JONGLEUR
Le grand - père
6 FAMILLE JONGLEUR
La grand - mère


7 familles
RG
RG TOYS
N°25031
7 FAMILLES
REGLES DU JEU :
De 2 à 6 Joueurs.
Distribuer 7 cartes par joueur et laisser une "pioche",dos visible (sauf dans le cas de 6 joueurs). Le premier joueur réclame à l'un de ses partenaire une des cartes manquante pour compléter sa famille (un joueur n'est autorisé à demander les cartes d'une famille que s'il en possède au moins une dans son jeu). Si la personne sollicitée possède cette carte, elle doit lui donner. Le joueur demande alors à cette personne ou à une autre de son choix, une autre carte. S'il ne l'obtient pas, il prend la première carte de la "pioche". S'il tire la carte qu'il vient de réclamer, il dit "bonne pioche" et continue de jouer. Dans le cas contraire, c'est au tour du partenaire interrogé qui n'a pas fourni la carte demandée de prendre la parole et ainsi de suite...
Lorsqu'un joueur a réuni une famille complète, il doit la poser devant lui. Le gagnant est celui qui a réunit le maximum de familles.
D'autre part, les 6 cartes d'une même famille constituent un puzzle que vous pouvez assembler.

4220 - Brepols -
Les aventures de Marc et Julie - Transports

Nome	**Les aventures de Marc et Julie - Transports**
Fabbricante	**Brepols**
Paese	**Belgio**
Numero carte	**42**
Anno	**196x**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 87x56**

I disegni del mazzo, opera di Jean-Pol (Jean-Paul van den Broeck), mostrano i due bambini, Marc e Julie, con le loro famiglie su vari mezzi di trasporto. Troviamo motociclette (*famille motard*), biciclette (*famille du guidon*), areoplani (*famille en vol*), treni (*famille grandes lignes*), navi (*famille au long cours*), autobus (*famille en ville*) e automobili (*famille du volant*). I nonni sono sui mezzi più antichi, i genitori su quelli un po' più recenti e i bimbi su quelli moderni, in modo da mostrare la storia del mezzo di locomozione.

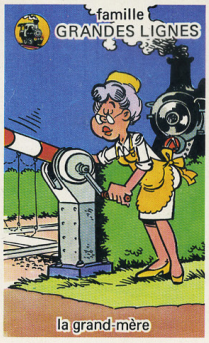


famille GRANDES LIGNES



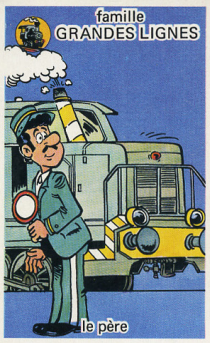
le grand-père

famille GRANDES LIGNES



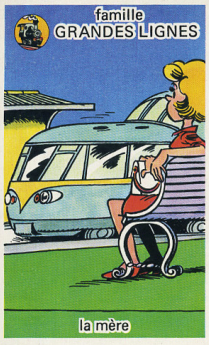
la grand-mère

famille GRANDES LIGNES



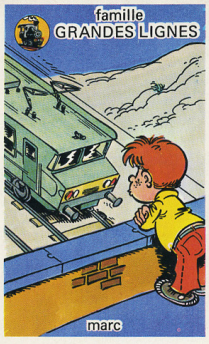
le père

famille GRANDES LIGNES



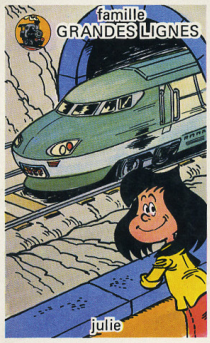
la mère

famille GRANDES LIGNES



marc

famille GRANDES LIGNES



julie

famille AU LONG COURS



le grand-père

famille AU LONG COURS



la grand-mère

famille AU LONG COURS



le père

famille AU LONG COURS



la mère

famille AU LONG COURS



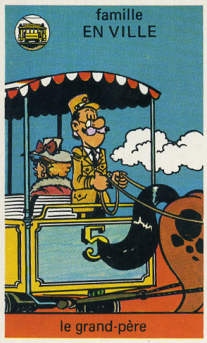
marc

famille AU LONG COURS



julie

famille EN VILLE



le grand-père

famille EN VILLE



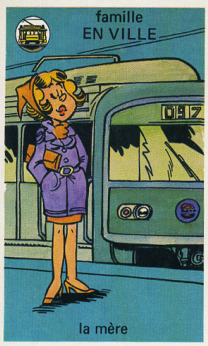
la grand-mère

famille EN VILLE



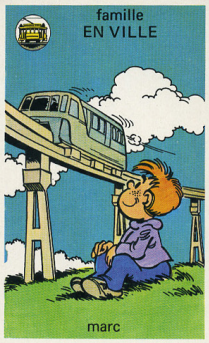
le père

famille EN VILLE



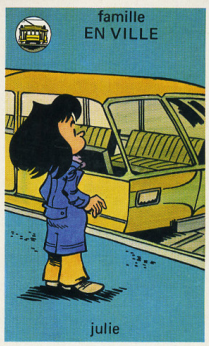
la mère

famille EN VILLE



marc

famille EN VILLE



julie

famille DU VOLANT



le grand-père

famille DU VOLANT



la grand-mère

famille DU VOLANT



le père

famille DU VOLANT



la mère

famille DU VOLANT



marc

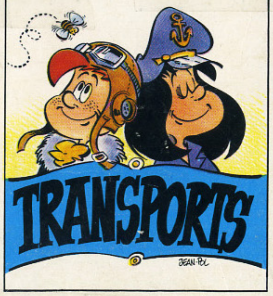
famille DU VOLANT



julie



LES AVENTURES DE MARC et JULIE



JEU DES 7 FAMILLES

RÈGLE DU JEU

Le jeu a pour but de grouper dans sa main une famille complète pour l'abattre ensuite sur la table en l'annonçant.
Le premier joueur qui, à la fin du jeu, a abattu le plus de familles, est décrété gagnant.

— Distribuer toutes les cartes, et, si possible, en parties égales à chaque joueur.

— Demander aux autres joueurs que vous croyez devoir les posséder (et carte par carte), les cartes qui vous manquent, jusqu'à ce que vous vous trompiez. La demande passe alors à celui que vous avez questionné par erreur. Celui-ci, est bien entendu, en droit de se faire restituer, en les réclamant une à une, toutes les cartes que l'on vient de lui prendre.

MADE IN BELGIUM

BREPOLS

3919 - Carta Mundi -
Happy families card game

Nome	**Happy families card game**
Fabbricante	**Carta Mundi**
Paese	**Belgio**
Numero carte	**36**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 87x56**

I disegni di questo mazzo mostrano famiglie che svolgono varie attività: il loro cognome indica qual è la loro professione.
Troviamo i signori *Sole* (sogliola) pescivendoli, *Green* (verde) fruttivendoli (*greengrocer* in inglese), *Bun* (focaccia, ciambella) panettieri, *Chalk* (gesso) insegnanti, *Constable* (agente di polizia) poliziotti il cui figlio fa il ladro, *Field* (campo) agricoltori, *Bacon* (pancetta affumicata) macellai, *Bud* (bocciolo) fioristi e *Stamp* (francobollo) postini.



Mr Bun



The Baker

Mrs Bun



The Baker's Wife

Master Bun



The Baker's Son

Miss Bun



The Baker's Daughter

Mr Chalk



The Teacher

Mrs Chalk



The Teacher's Wife

Master Chalk



The Teacher's Son

Miss Chalk



The Teacher's Daughter

Mr Constable



The Policeman

Mrs Constable



The Policeman's Wife

Master Constable



The Policeman's Son

Miss Constable



The Policeman's Daughter

Mr Field



The Farmer

Mrs Field



The Farmer's Wife

Master Field



The Farmer's Son

Miss Field



The Farmer's Daughter

Mr Bacon



The Butcher

Mrs Bacon



The Butcher's Wife

Master Bacon



The Butcher's Son

Miss Bacon



The Butcher's Daughter

Mr Bud



The Florist

Mrs Bud



The Florist's Wife

Master Bud



The Florist's Son

Miss Bud



The Florist's Daughter

Mr Stamp



The Postman

Mrs Stamp



The Postman's Wife

Master Stamp



The Postman's Son

Miss Stamp



The Postman's Daughter



HAPPY FAMILIES



CARD GAME

HAPPY FAMILIES CARD GAME
Rules

The object of the game is to collect as many sets (groups of 4 cards that belong to the same family) as possible.

The game is played as follows:
Deal out all the cards. The person to the left of the dealer starts by asking another player for a specific card (e.g. Mrs Green) to help make a set. The player asking for the card must already hold at least one other member of that family, and if the other player has the card requested, they must hand it over.
The player asking for cards may continue asking any other player until they make a mistake, at which time the next player to the left takes their turn to ask for cards. Of course the new player asking for cards may remember some or all of the cards which changed hands in previous goes, and can ask for them provided they have at least one member of the family. When a player collects all four family members the set is placed faced down on the table in front of the player.
The player who collects the most sets is the winner!
Have fun!

10.76.80.824

4+ 3-6

Made in Belgium 5 411068 761775

HAPPY FAMILIES CARD GAME

CE

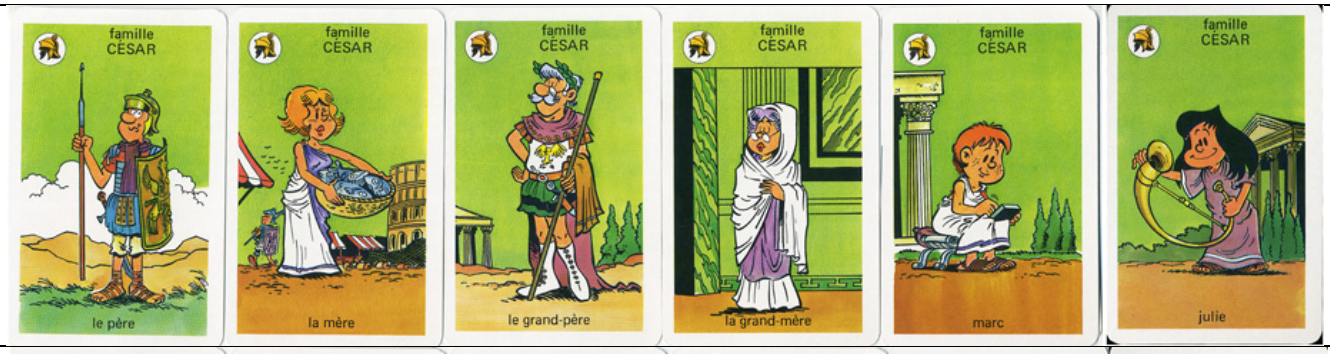
carta mundi
www.cartamundi.com

1695 - Carta Mundi -
Les aventures de Marc et Julie - Histoire

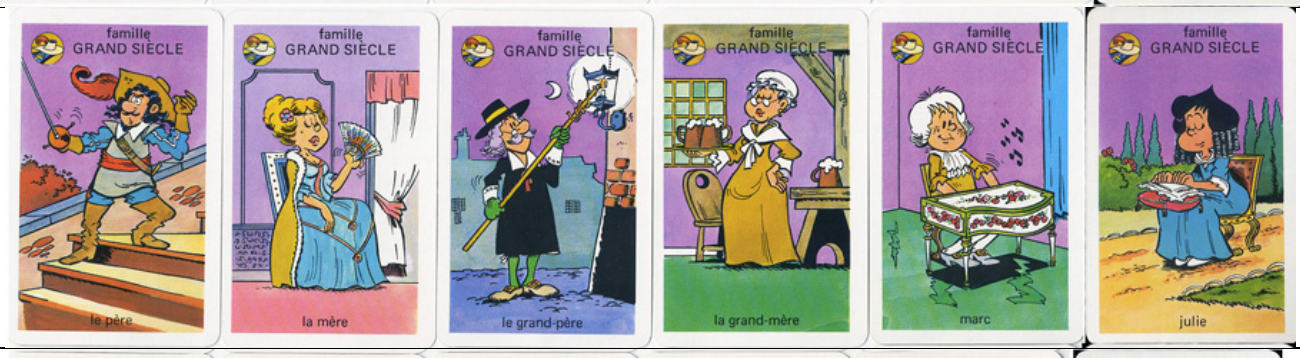
Nome	**Les aventures de Marc et Julie - Histoire**
Fabbricante	**Carta Mundi**
Paese	**Belgio**
Numero carte	**42**
Anno	**1989**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 87x55**

Il mazzo, disegnato da Jean-Pol, pseudonimo di Jean-Paul van den Broeck, mostra due bambini, Marc e Julie, con la loro famiglia in varie epoche storiche.
Nelle varie epoche cambiano naturalmente i costumi e le attività svolte.
Il papà diventa un cacciatore celtico, un costruttore di piramidi nell'antico Egitto, Ulisse a Itaca e un milite romano all'epoca di Cesare nell'antica Roma, un moschettiere del re ai tempi di Luigi XIII e XIV nel XVII secolo, le Grand siècle per i francesi, un militare, forse delle truppe napoleoniche nell'800 e un medico, visto il camice che indossa, ai tempi moderni. Anche il resto della famiglia indossa i costumi dell'epoca e si impegna in varie attività tipiche del periodo. La mamma ad esempio cucina in un grande pentolone celtico, il nonno diventa Cesare nell'antica Roma, la nonna ripara le reti da pesca in Egitto, Marc stampa carte da gioco nel XIX secolo e Julie fa la pastorella a Itaca.
Le istruzioni del gioco sono sul retro della scatola.

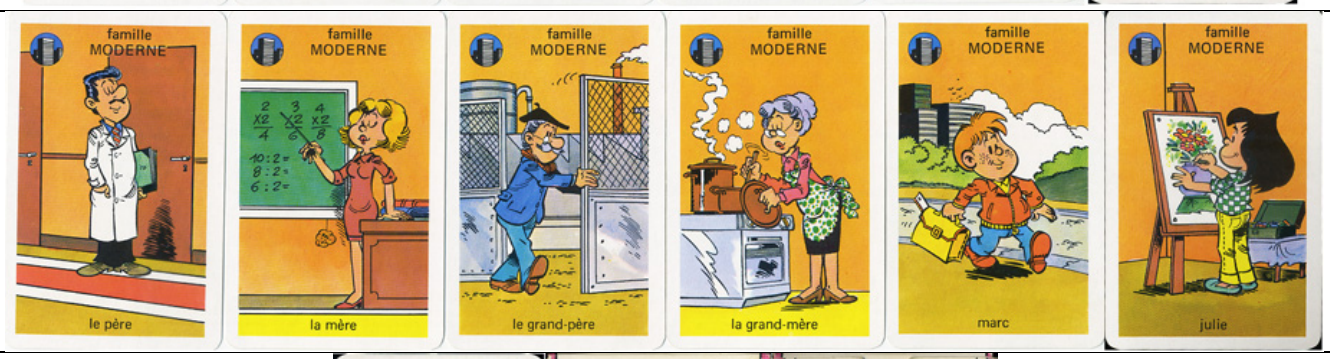



famille CÉSAR
le père
famille CÉSAR
la mère
famille CÉSAR
le grand-père
famille CÉSAR
la grand-mère
famille CÉSAR
marc
famille CÉSAR
julie


famille ULYSSE
le père
famille ULYSSE
la mère
famille ULYSSE
le grand-père
famille ULYSSE
la grand-mère
famille ULYSSE
marc
famille ULYSSE
julie


famille GRAND SIÈCLE
le père
famille GRAND SIÈCLE
la mère
famille GRAND SIÈCLE
le grand-père
famille GRAND SIÈCLE
la grand-mère
famille GRAND SIÈCLE
marc
famille GRAND SIÈCLE
julie


famille DIX NEUVIÈME
le père
famille DIX NEUVIÈME
la mère
famille DIX NEUVIÈME
le grand-père
famille DIX NEUVIÈME
la grand-mère
famille DIX NEUVIÈME
marc
famille DIX NEUVIÈME
julie


famille MODERNE
le père
famille MODERNE
la mère
famille MODERNE
le grand-père
famille MODERNE
la grand-mère
famille MODERNE
marc
famille MODERNE
julie


LES AVENTURES DE
MARC et JULIE
HISTOIRE
JEU DES 7 FAMILLES
Le jeu a pour but de grouper dans sa main une famille complète pour l'abattre ensuite sur la table en l'annonçant.
Le premier joueur qui, à la fin du jeu, a abattu le plus de familles, est décrété gagnant.
— Distribuer toutes les cartes, et, si possible, en parties égales à chaque joueur.
— Demander aux autres joueurs que vous croyez devoir les posséder (et carte par carte), les cartes qui vous manquent, jusqu'à ce que vous vous trompiez. La demande passe alors à celui que vous avez questionné par erreur. Celui-ci, est bien entendu, en droit de se faire restituer, en les réclamant une à une, toutes les cartes que l'on vient de lui prendre.
carta mundi
B 2300 TURNHOUT BELGIQUE
CE

1603 - Carta Mundi -
Les aventures de Marc et Julie - Loisirs

Nome	**Les aventures de Marc et Julie - Loisirs**
Fabbricante	**Carta Mundi per SMIR SA**
Paese	**Belgio**
Numero carte	**42**
Anno	**1989**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 87x55**

Sempre disegnato da Jean-Pol questo mazzo dove Marc e Julie, con la loro famiglia, passano il loro tempo libero con i passatempi (*loisirs*) che preferiscono.
Vediamo la famiglia *Grand large* in vacanza al mare, i *Taïaut* (il grido del cacciatore per segnalare di aver avvistato una preda) impegnati nella caccia, i *Fil dans l'eau* a pesca, i *Cordée* in gite e scalate in montagna, i *Des champs* a curare il giardino, con il nonno che sta facendo un sonnellino e Julie che dà da mangiare agli uccellini, la famiglia *Plein air* dedita agli svaghi all'aperto, come sci d'acqua, equitazione o passeggiate a piedi o in bicicletta e infine gli *Schuss* (a rotta di collo) sport invernali.
Le istruzioni del gioco sono sul retro della scatola.



famille FIL DANS L'EAU



le père

famille FIL DANS L'EAU



la mère

famille FIL DANS L'EAU



le grand-père

famille FIL DANS L'EAU



la grand-mère

famille FIL DANS L'EAU



marc

famille FIL DANS L'EAU



julie

famille CORDÉE



le père

famille CORDÉE



la mère

famille CORDÉE



le grand-père

famille CORDÉE



la grand-mère

famille CORDÉE



marc

famille CORDÉE



julie

famille DES CHAMPS



le père

famille DES CHAMPS



la mère

famille DES CHAMPS



le grand-père

famille DES CHAMPS



la grand-mère

famille DES CHAMPS



marc

famille DES CHAMPS



julie

famille PLEIN AIR



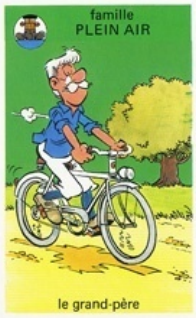
le père

famille PLEIN AIR



la mère

famille PLEIN AIR



le grand-père

famille PLEIN AIR



la grand-mère

famille PLEIN AIR



marc

famille PLEIN AIR



julie

SCHUSS



le père

SCHUSS



la mère

SCHUSS



le grand-père

SCHUSS



la grand-mère

SCHUSS



marc

SCHUSS



julie



JEU DES 7 FAMILLES

LES AVENTURES DE MARC et JULIE

LOISIRS

JEU DES 7 FAMILLES

Règle du jeu

Le jeu a pour but de grouper dans sa main une famille complète pour l'abattre ensuite sur la table en l'annonçant.
Le premier joueur qui, à la fin du jeu, a abattu le plus de familles, est décrété gagnant.

- Distribuer toutes les cartes, et, si possible, en parties égales à chaque joueur.
- Demander aux autres joueurs que vous croyez devoir les posséder (et carte par carte), les cartes qui vous manquent, jusqu'à ce que vous vous trompiez. La demande passe alors à celui que vous avez questionné par erreur.

Celui-ci, est bien entendu, en droit de se faire restituer, en les réclamant une à une, toutes les cartes que l'on vient de lui prendre.

5 411068 760037

LOISIRS

carta mundi

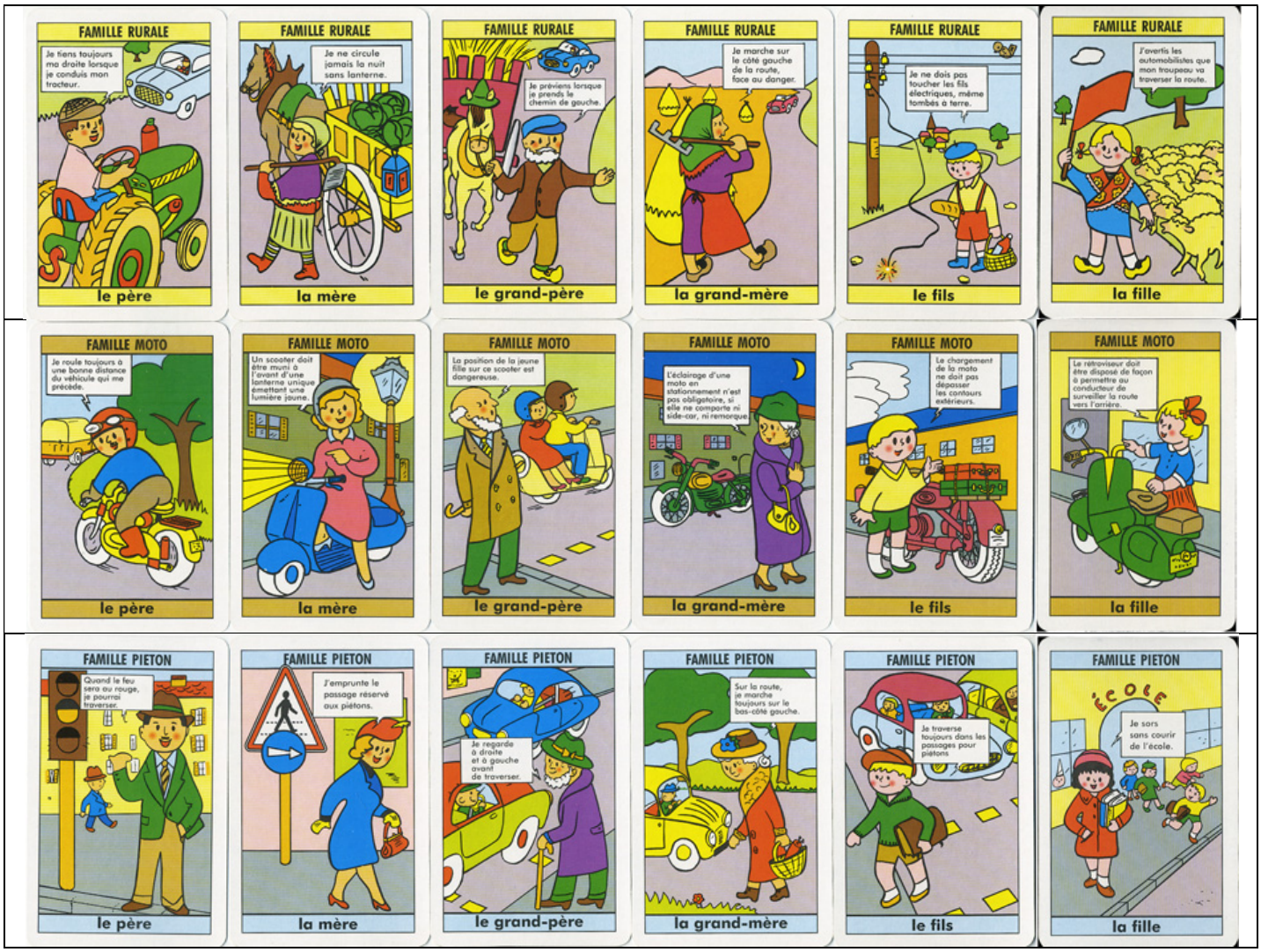
© 2000 TURNHOUT BELGIQUE

CE

1608 - Carta Mundi - Securité - 7 Familles

Nome	**Securité - 7 Familles**
Fabbricante	**Carta Mundi**
Paese	**Belgio**
Numero carte	**42**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 87x55**

Il mazzo presenta le classiche 7 famiglie che danno notizie utili alla sicurezza stradale.
La famiglia *Rurale* spiega come comportarsi in campagna, i *Moto* come usare in sicurezza la motocicletta, i *Pietons* cosa devono fare i pedoni, la famiglia *Auto* dà consigli agli automobilisti, mentre i *Poids lourd* spiega cosa devono fare i camionisti, i conduttori di mezzi pesanti. Infine i *Velo* spiegano il comportamento corretto dei ciclisti e i *Camping* come fare campeggio sicuro.



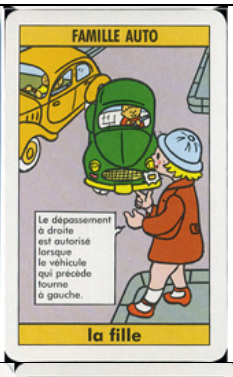






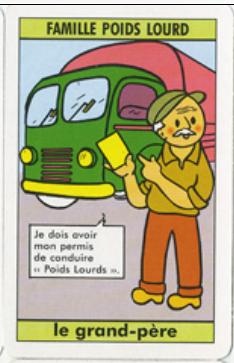
















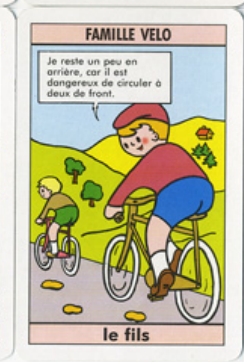








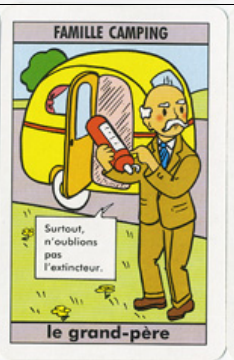


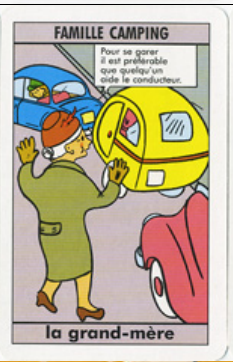


















7 FAMILLES

SECURITE



7 FAMILLES

RÈGLE DU JEU

Le but du jeu est de grouper dans ta main une famille complète et de l'abattre sur la table en l'annonçant.

Le jeu se joue de la façon suivante:

– Tu distribues toutes les cartes, si possible en nombre égal à chaque joueur.

– Tu demandes à un joueur une carte qui te manque. S'il a cette carte, il doit te la donner. Tu peux alors demander, à lui ou à un autre joueur, une autre carte... jusqu'à ce que tu te trompes. La demande passe alors à celui que tu as questionné par erreur. Il peut alors, bien sûr, se faire restituer, une à une, toutes les cartes qu'on vient de lui prendre.

Celui qui,à la fin du jeu, a abattu le plus de familles est gagnant.

carta mundi
B 2300 TURNHOUT BELGIQUE
CE

4447 - Carta Mundi - 7 familles - Chiens et chats

Nome	**7 familles - Chiens et chats**
Fabbricante	**Carta Mundi**
Paese	**Belgio**
Numero carte	**42**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 87x56**

Il mazzo ci mostra varie razze di animali, divise in 7 famiglie, 6 con cani e 1 con gatti.
I cani sono divisi in chiens de compagnie (cani da compagnia), chiens de berger (cani da pastore), chiens de garde (cani da guardia), chiens d'arret (cani da ferma), chiens d'utilitè (cani da utilità) e chiens courant (segugi).
Dele varie razze feline e canine sono disegnate solo le teste



CHIENS DE BERGER



1 BOBTAIL

CHIENS DE BERGER



5 CORGI

CHIENS DE BERGER



2 GRŒNENDAEL

CHIENS DE BERGER



4 BRIARD

CHIENS DE BERGER



6 PICARD

CHIENS DE BERGER



3 COLLIE

CHIENS DE GARDE



3 BULL-MASTIFF

CHIENS DE GARDE



6 SCHNAUZER GEANT

CHIENS DE GARDE



5 DOGUE ALLEMAND

CHIENS DE GARDE



2 DOBERMANN

CHIENS DE GARDE



1 BERGER ALLEMAND

CHIENS DE GARDE



4 BOXER

CHIENS DE COMPAGNIE



2 DALMATIEN

CHIENS DE COMPAGNIE



3 PEKINOIS

CHIENS DE COMPAGNIE



6 BASENJI

CHIENS DE COMPAGNIE



5 CHOW-CHOW

CHIENS DE COMPAGNIE



1 CANICHE

CHIENS DE COMPAGNIE



4 LEVRIER AFGHAN

CHATS



5 BIRMAN

CHATS



2 SIAMOIS

CHATS



1 EUROPÉEN

CHATS



3 PERSAN

CHATS



4 BURMESE

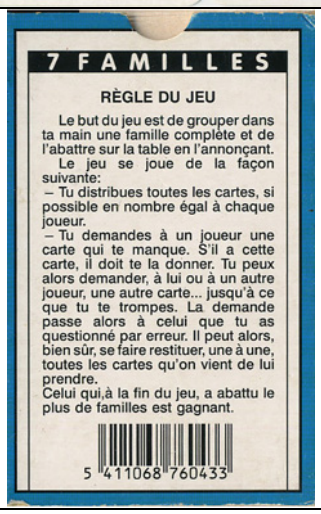
CHATS



6 ANGORA







Carta Mundi
www.cartamundi.com
CE

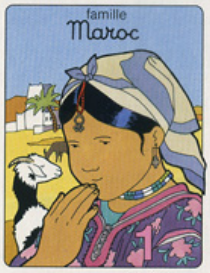
1604 - Carta Mundi -
Marmouset visite les pays

Nome	**Marmouset visite les pays**
Fabbricante	**Carta Mundi**
Paese	**Belgio** per **Francia**
Numero carte	**42**
Anno	**1991**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 87x55**

Il mazzo è stato stampato in Belgio per conto della SMIR SA ed è un gioco delle 7 famiglie, molto apprezzato dai bambini francesi. Diversamente dal solito nel gruppo non troviamo la consueta famiglia di 6 persone, ma 6 diversi soggetti che ricordano una stessa nazione.
Ad esempio per la Svizzera troviamo Heidi, la stella alpina, la baita di montagna, la marmotta, il formaggio gruyère e Marmouset che cade dagli sci. Le nazioni visitate da Marmouset sono: Svizzera, Groenlandia, Marocco, Cina, Camerun, Inghilterra e Peru.
In basso a ogni carta troviamo i numeri da 1 a 6 e piccole immagini dei 6 soggetti che compongono il gruppo.
Il copyright porta l'anno in cui è stato brevettato il mazzo e il nome Dina Kathelin Casterman, probabilmente l'autrice dei disegni. Marmouset è un'espressione francese per indicare un ragazzino, equivalente all'italiano moccioso.
Le regole del gioco sono sul retro della confezione.



famille Maroc



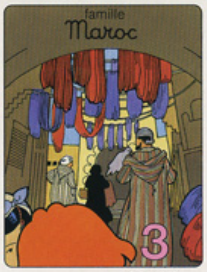
1 Jamila

famille Maroc



2 l'oranger

famille Maroc



3 le souk

famille Maroc



4 le dromadaire

famille Maroc



5 la tajine

famille Maroc



6 le bendir

famille Chine



1 Ching Ling

famille Chine



2 le thé

famille Chine



3 la pagode

famille Chine



4 le panda

famille Chine



5 le riz

famille Chine



6 la gymnastique

famille Cameroun



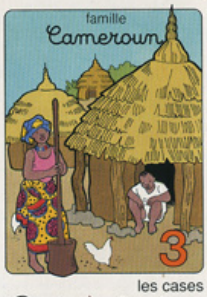
1 Makumba

famille Cameroun



2 le bananier

famille Cameroun



3 les cases

famille Cameroun



4 le lion

famille Cameroun



5 le pili-pili

famille Cameroun



6 le tam-tam

famille Angleterre



1 John

famille Angleterre



2 la menthe

famille Angleterre



3 le cottage

famille Angleterre



4 le poney

famille Angleterre



5 le cake

famille Angleterre



6 le cricket

famille Pérou



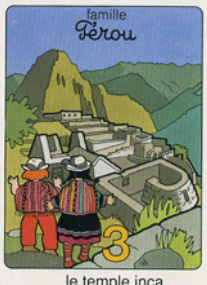
1 Manuela

famille Pérou



2 le coton

famille Pérou



3 le temple inca

famille Pérou



4 le perroquet

famille Pérou



5 le poisson du lac

famille Pérou



6 la flûte des Andes



jeu des 7 familles

© 1991 Dina Kantelyn / Casterman

marmouset



visite les pays

jeu des 7 familles

Le but du jeu est de grouper dans ta main une famille complète et de l'abattre sur la table en l'annonçant.

Le jeu se joue de la façon suivante:

– Tu distribues toutes les cartes, si possible en nombre égal à chaque joueur.

– Tu demandes à un joueur une carte qui te manque en la nommant par son nom de famille et son chiffre. S'il a cette carte, il doit te la donner. Tu peux alors demander, à lui ou à un autre joueur, une autre carte... jusqu'à ce que tu te trompes. La demande passe alors à celui que tu as questionné par erreur. Il peut alors, bien sûr, se faire restituer, une à une, toutes les cartes qu'on vient de lui prendre.

Celui qui, à la fin du jeu, a abattu le plus de familles est gagnant.



Avec Manuela, John, Ching Ling, Makumba, Heidi, Nanouk, Jamila ... et Marmouset, viens visiter des pays de tous les horizons de la terre.

Visiter ... et jouer.

5 411068 760136

carta mundi
B 2300 TURNHOUT BELGIQUE
CE

3603 - Castell - Woodland Happy families

Nome	**Woodland Happy familes**
Fabbricante	**Castell Brothers Ltd .**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**44**
Anno	**1960 circa**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 88x57**

Il mazzo “Le famiglie felici del bosco” è stato disegnato da Racey Helps (1913-70), un famoso autore e illustratore inglese di opere per bambini.
Il mazzo è stato stampato da Castell Brothers Ltd. nel 1960 circa e successivamente da Gibson Games per la serie Pepy’s games.
Oltre alle 44 carte nella confezione è inserito un foglietto con le regole del gioco e l’elenco di altri giochi della stessa serie.
Gli famiglie di animali illustrate sono: volpe (*fox*), scoiattolo (*squirrel*), tasso (*badger*), pettirosso (*robin*), toporagno (*shrew*), coniglio (*rabbit*), gufo (*owl*), porcospino (*hedgehog*), rana (*frog*), talpa (*mole*) e topo (*mouse*).



MRS. BADGER



MASTER BADGER



MISS BADGER



MR. BADGER



MISS ROBIN



MASTER ROBIN



MRS. ROBIN



MR. ROBIN



MISS SHREW



MASTER SHREW



MRS. SHREW



MR. SHREW



MISS RABBIT



MASTER RABBIT



MRS. RABBIT



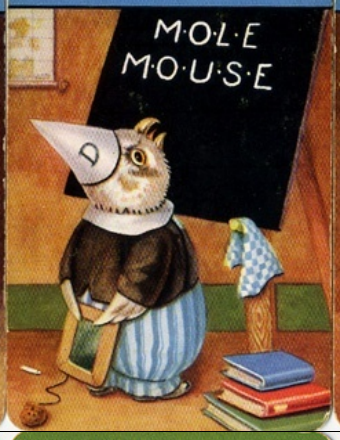
MR. RABBIT



MISS OWL



MASTER OWL



MRS. OWL



MR. OWL



MISS HEDGEHOG



MASTER HEDGEHOG



MRS. HEDGEHOG



MR. HEDGEHOG



MISS FROG



MASTER FROG



MRS. FROG



MR. FROG



MISS MOLE



MASTER MOLE



MRS. MOLE



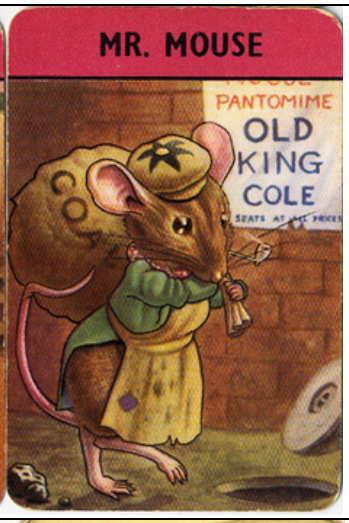
MR. MOLE




MISS MOUSE


MASTER MOUSE

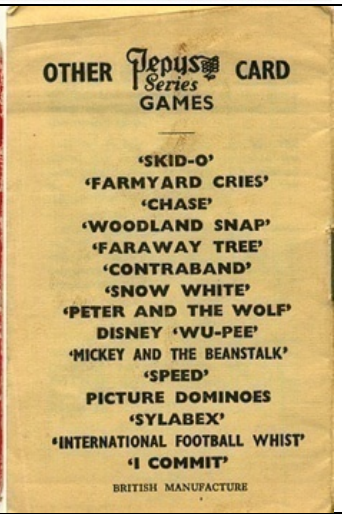

MRS. MOUSE


MR. MOUSE
PANTOMIME
OLD
KING
COLE




WOODLAND
Happy FAMILIES
CARD GAME
PICTURED BY
RACEY HELPS


WOODLAND
Happy FAMILIES
·CARD GAME·
Pepys Series


OTHER Pepys Series CARD GAMES
'SKID-O'
'FARMYARD CRIES'
'CHASE'
'WOODLAND SNAP'
'FARAWAY TREE'
'CONTRABAND'
'SNOW WHITE'
'PETER AND THE WOLF'
DISNEY 'WU-PEE'
'MICKEY AND THE BEANSTALK'
'SPEED'
PICTURE DOMINOES
'SYLABEX'
'INTERNATIONAL FOOTBALL WHIST'
'I COMMIT'
BRITISH MANUFACTURE

4176 - Catel et Farcy - Les sports

Nome	**Les sports**
Fabbricante	**Catel et Farcy**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42 + 1 presentazione + 1 regole gioco**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 88x58**

Il mazzo del fabbricante francese è dedicato agli sport ed è definito sulla carta di presentazione come "*Petite comédie burlesque en couleurs*" (piccola commedia burlesca a colori). Yves François con le sue caricature ci mostra i componenti della famiglia impegnati nelle varie attività.

Troviamo famiglie che praticano sci su neve o d'acqua, hockey, bob, slittino e pattinaggio artistico (*Laglissade* - la scivolata, la caduta), sport con un pallone, compreso quello per il punching ball, pallavolo, rugby, basket e pallanuoto (*Duballon* - del pallone), sollevamento pesi, kayak, arrampicata, nuoto, golf e scherma (*Alarraché* - che si ottiene con molto sforzo), cavallo con maniglie in palestra , bicicletta, motociclismo ed equitazione, anche come spettatori (*Enselle* - in sella), ping pong, tennis, racchette da neve e badminton (*Laraquette* - la racchetta), polo, bowling, biliardo, hockey su prato, bocce e croquet (*Fineboule* - palla piccola) e jogging, paracadutismo, wrestling, judo, football e tuffi dal trampolino (*Saplonge* - si immerge, piomba, precipita).



3 FAMILLE " ALARRACHÉ "



LE FILS

3 FAMILLE " ALARRACHÉ "



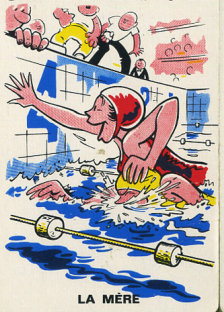
LA FILLE

3 FAMILLE " ALARRACHÉ "



LE PÈRE

3 FAMILLE "ALARRACHÉ "



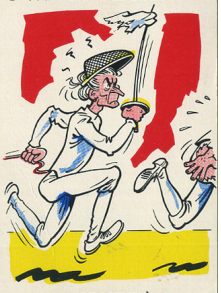
LA MÈRE

3 FAMILLE " ALARRACHÉ "



LE GRAND-PÈRE

3 FAMILLE " ALARRACHÉ "



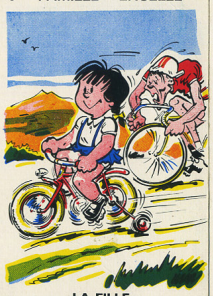
LA GRAND'MÈRE

4 FAMILLE " ENSELLE "



LE FILS

4 FAMILLE " ENSELLE "



LA FILLE

4 FAMILLE " ENSELLE "



LE PÈRE

4 FAMILLE " ENSELLE "



LA MÈRE

4 FAMILLE " ENSELLE "



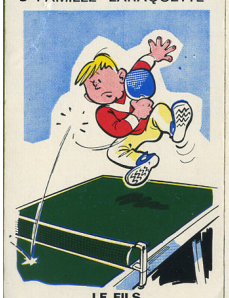
LE GRAND-PÈRE

4 FAMILLE " ENSELLE "



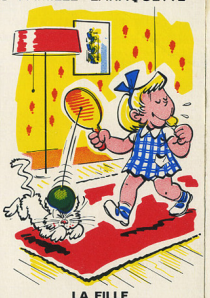
LA GRAND'MÈRE

5 FAMILLE "LARAQUETTE"



LE FILS

5 FAMILLE "LARAQUETTE"



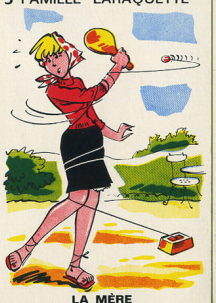
LA FILLE

5 FAMILLE "LARAQUETTE"



LE PÈRE

5 FAMILLE "LARAQUETTE"



LA MÈRE

5 FAMILLE "LARAQUETTE"



LE GRAND-PÈRE

5 FAMILLE "LARAQUETTE"



LA GRAND'MERE

6 FAMILLE " FINEBOULE "



LE FILS

6 FAMILLE " FINEBOULE "



LA FILLE

6 FAMILLE " FINEBOULE "



LE PÈRE

6 FAMILLE " FINEBOULE "



LA MÈRE

6 FAMILLE " FINEBOULE "



LE GRAND-PÈRE

6 FAMILLE " FINEBOULE "



LA GRAND'MÈRE

7 FAMILLE " SAPLONGE "



LE GRAND-PÈRE

7 FAMILLE " SAPLONGE "



LA GRAND'MÈRE

7 FAMILLE " SAPLONGE "



LE PÈRE

7 FAMILLE " SAPLONGE "



LA MÈRE

7 FAMILLE " SAPLONGE "



LE FILS

7 FAMILLE " SAPLONGE "



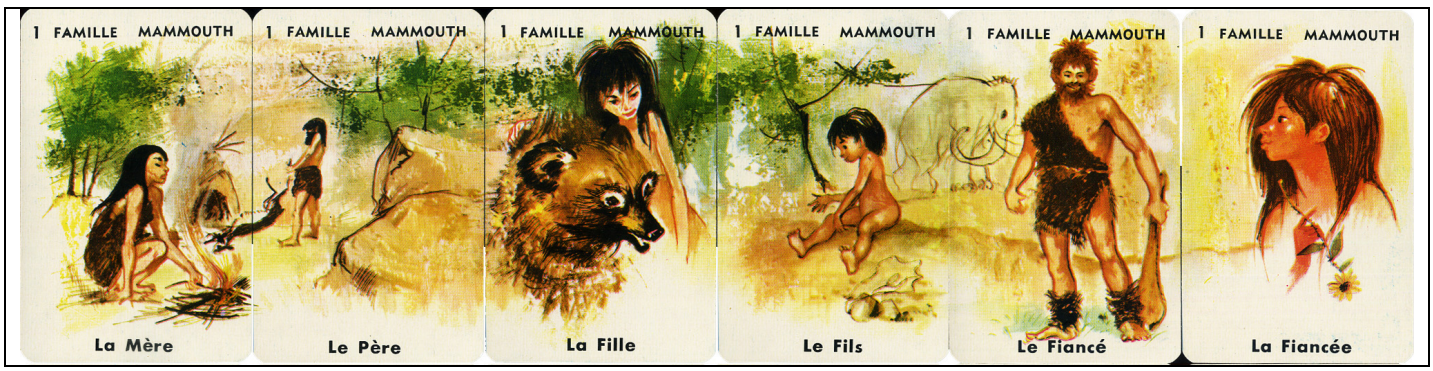
LA FILLE

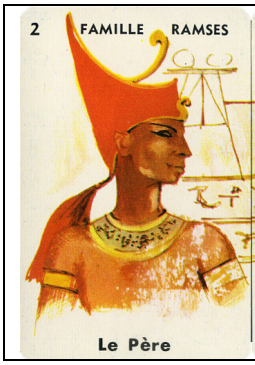


4180 - Catel et Farcy - Jeu des 7 familles - 7 epoques

Nome	**Jeu des 7 familles - 7 epoques**
Fabbricante	**Catel et Farcy**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42 + 1 regole gioco**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 88x58**

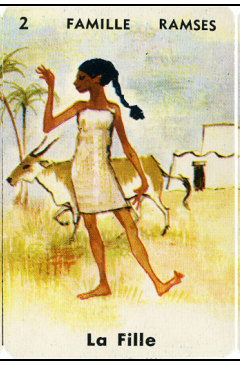
Il mazzo porta i disegni delle 7 famiglie, ma la composizione è particolare: al posto dei nonni troviamo fidanzato e promessa sposa.
Come dice il titolo le famiglie vivono in epoche diverse: nella preistoria (*Mammouth*), nell'antico Egitto (*Ramses*), nel medioevo (*Du manoir* - del maniero), nel rinascimento (*Poule au pot* - pollo nel vaso), nel '700 (*Bien-aime* - beneamato), nell'800 (*Incroyable* - incredibile, straordianria) e degli anni '20 del secolo scorso (*Charleston*).
Mettendo le carte di ogni famiglia nell'ordine corretto otteniamo un quadretto completo della vita familiare in quel periodo storico. Il mazzo è stato disegnato da un illustratore di libri per bambini, di cui però non è comunicato il nome.




2 FAMILLE RAMSES
Le Père

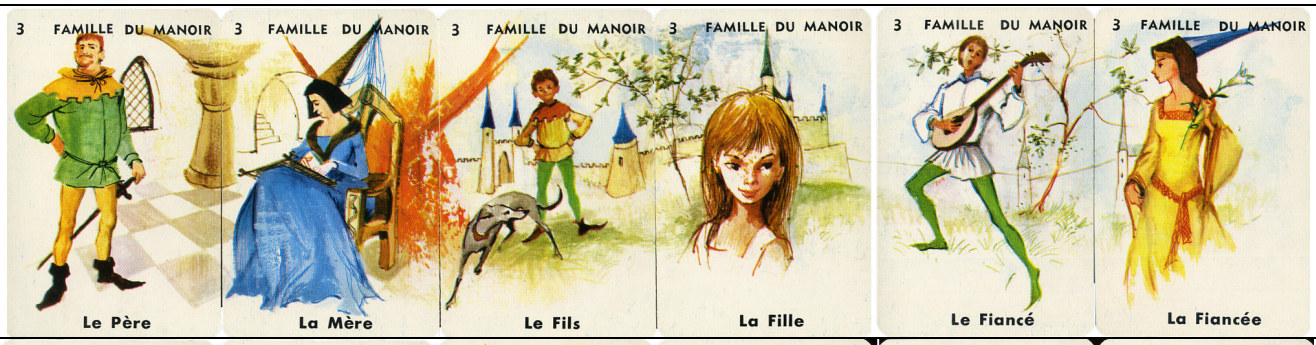

2 FAMILLE RAMSES
La Mère

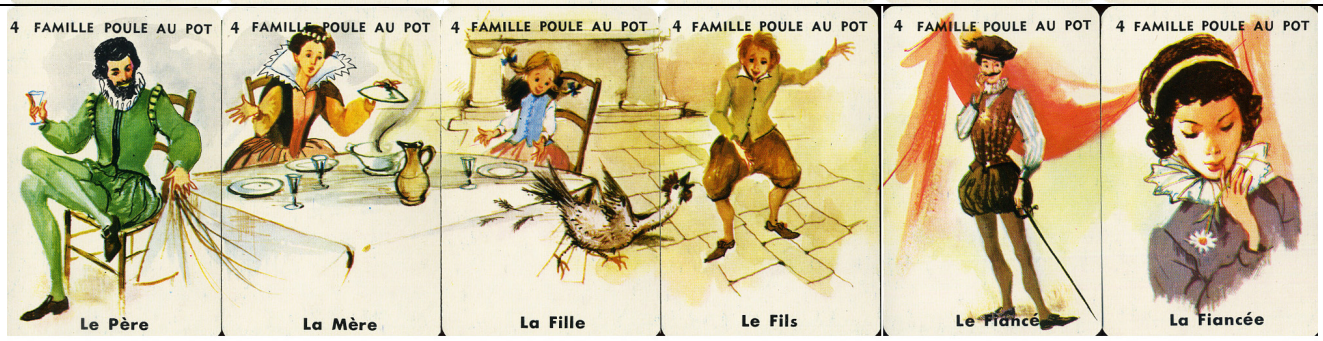

2 FAMILLE RAMSES
Le Fils

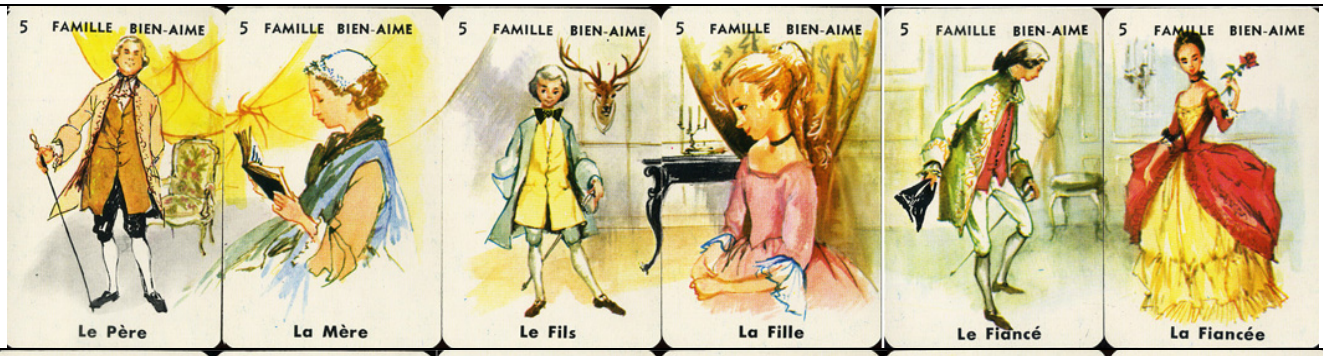

2 FAMILLE RAMSES
La Fille

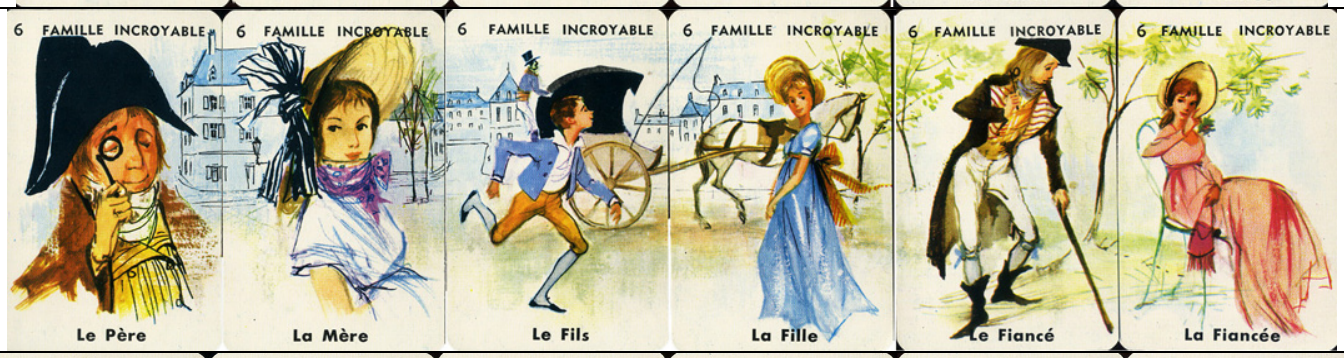

2 FAMILLE RAMSES
Le Fiancé

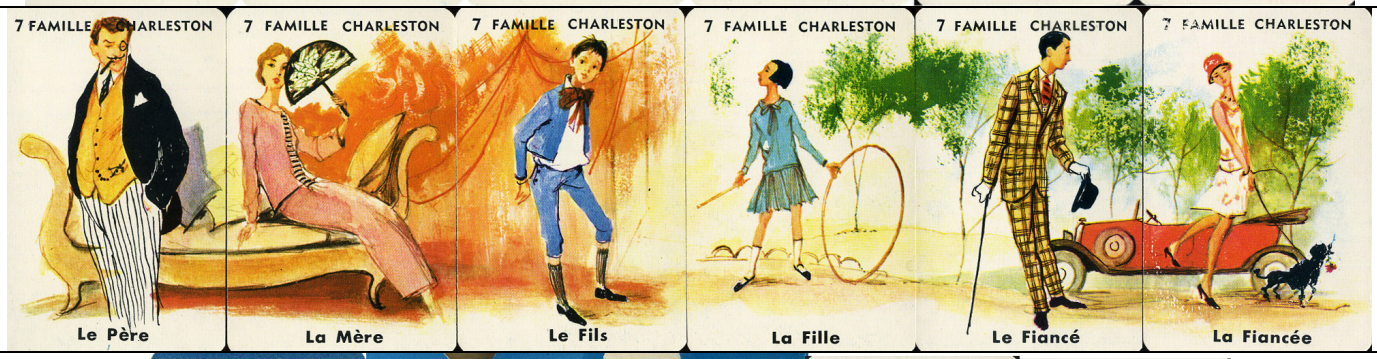

2 FAMILLE RAMSES
La Fiancée

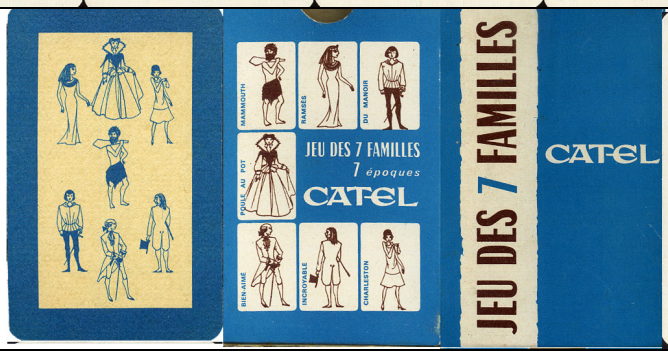












JEU des 7 FAMILLES "CATEL"

RÈGLE DU JEU :

Le jeu comporte 7 familles de 6 membres, soit 42 cartes.

Il consiste à réunir le plus grand nombre possible de familles complètes.

Les cartes battues sont distribuées une par une. Si un joueur trouve dans sa main une famille complète, il l'expose devant lui, groupée dans l'ordre du puzzle.

Le joueur placé à la gauche du donneur ouvre le jeu en demandant à l'un quelconque de ses adversaires une des cartes qui lui manque pour arriver à compléter une famille. Si celui auquel il s'est adressé la possède, il doit la lui remettre et dans ce cas le premier joueur continue à interroger.

Si par contre il ne la possède pas, c'est le joueur interrogé qui, à son tour posera les questions, et ainsi de suite.

Le gagnant sera celui des joueurs qui aura réuni le plus de familles complètes.

Chaque carte étant un élément de puzzle, les cartes de chaque famille, placées d'une certaine façon, constituent une scène.

Afin de mieux vous plaire le jeu des 7 familles « CATEL » possède plusieurs particularités :

1° - Les personnages ont été réalisés par un dessinateur illustrant régulièrement des livres d'enfants,

2° - Les familles possèdent un attrait historique certain,

3° - Les cartes de la même famille, alignées les unes à côté des autres, forment un ensemble attrayant.

Ce jeu vous a plu, parlez-en à vos amis.

Pour les fêtes : Fête des mères - Fête des pères - Noël - Jour de l'An - offrez un cadeau à vos parents, demandez à votre commerçant habituel les jeux de 32 ou 54 cartes « CATEL ». Ce sera un cadeau à la mesure de votre tirelire.

Production CATEL et FARCY, Paris.

3604 - Catel & Farcy - Provinces de France

Nome	**Provinces de France - Jeu des 7 familles**
Fabbricante	**Catel & Farcy**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42 + 2 regole gioco**
Anno	**196x**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 87x57**

Questo mazzo è composto da 7 differenti sestetti che illustrano ognuno una differente regione della Francia invece della classica famiglia di nonni, genitori e nipoti.
Le sei carte di ogni gruppo possono essere unite in successione a formare un unico disegno mostrando monumenti, costumi, panorami e attività varie di ogni regione.
Le regioni che troviamo in questo mazzo sono: Paesi Baschi, Bretagna, Alsazia, Provenza, Ile de France, Alvernia e Normandia.



4A PROVENCE



Avignon
Palais des Papes

4B PROVENCE



Grives

4C PROVENCE



Pétanque

4D PROVENCE



Rascasse, Rouget Oursins

4E PROVENCE



Bouillabaisse

4F PROVENCE



Parfumerie

5A ILE DE FRANCE



Notre-Dame

5B ILE DE FRANCE



Faisan, Perdreau

5C ILE DE FRANCE



Football

5D ILE DE FRANCE



Pêche dans la Seine

5E ILE DE FRANCE



Pains Parisiens

5F ILE DE FRANCE



Grands Couturiers

6A AUVERGNE



Bort les Orgues

6B AUVERGNE



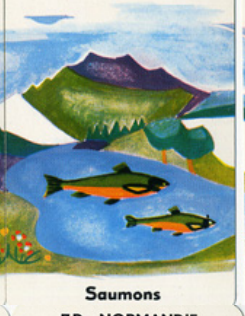
Bête du Gevaudan

6C AUVERGNE



Bourrée

6D AUVERGNE



Saumons

6E AUVERGNE



Bleu d'Auvergne Cantal

6F AUVERGNE



Pneus

7A NORMANDIE



Lisieux

7B NORMANDIE



Canards Sauvages

7C NORMANDIE



Bateau à voile

7D NORMANDIE



Crevettes, Soles

7E NORMANDIE



Camembert Pont l'Evêque

7F NORMANDIE



Laiteries





CARTE "A"

JEU DES 7 RÉGIONS

3 à 6 joueurs

FORME : Il se compose de 42 cartes, divisées en 7 groupes de 6 cartes représentant chacun une région de France (Pays basque, Bretagne, Alsace, Provence, Ile de France, Auvergne et Normandie).

Chaque groupe "Région" se compose de 6 cartes "Spécialité Régionale" (Pêche, Chasse, Monuments, Industrie, Folklore, Gastronomie).

BUT : Constituer des Séquences "REGIONS" ou "SPECIALITES" en respectant la RÈGLE ci-après (voir carte B)

ATTENTION : Au début du Jeu chaque joueur peut CHOISIR la "FORME" de la 1ère séquence qu'il compte réaliser, "REGION" ou "SPECIALITE", mais, dès qu'une première séquence a été déposée, les séquences DE MEME FORME sont SEULES REALISABLES. Le jeu continue, alors, selon la règle classique.

FIN DU JEU : Lorsque les 7 Régions (ou les 6 spécialités) sont abattues, le jeu est terminé.

CARTE "B"

RÈGLE : 1° - Battre les cartes.

2° - Les distribuer en commençant par la gauche, jusqu'à épuisement du paquet.

Puis, le premier joueur placé à gauche du "Donneur" mène le jeu en demandant à un joueur adverse **de son choix** de lui remettre une carte PRECISE (chèvre en Auvergne, Industrie en Alsace... etc) dont il a besoin pour réaliser une séquence.

a) si le joueur questionné a cette carte "en mains" il doit OBLIGATOIREMENT la remettre au demandeur et celui-ci continue ses demandes.

b) si le joueur questionné N'A PAS LA CARTE c'est lui qui devient "meneur de jeu" et pose à son tour les questions, et ainsi de suite.

Dès qu'un joueur possède une séquence COMPLETE, Région "OU" Spécialité, il la dépose "sur table" où elle restera jusqu'à la fin du Jeu.

Le gagnant est celui qui a abattu le plus grand nombre de séquences.

C'est un jeu "CATEL & FARCY"

JEU DES PROVINCES DE FRANCE

3602 - Chad Valley - Happy families

Nome	**Happy families**
Fabbricante	**Chad Valley Company Ltd.**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**40**
Anno	**195x**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 89x57**

Il mazzo presenta 10 diverse famiglie che esercitano varie professioni,
Moglie, figlio e figlia sono intenti in varie attività attinenti alla professione del capofamiglia.
Ci sono il droghiere *Groat* (moneta da 4 pence, sinonimo di somma insignificante), il contadino *Field* (campo), l'avvocato *Law* (legge), il barbiere *Brush* (spazzola), il fornaio *Bun* (focaccia), lo scrittore *Arthur* (Artù), il giardiniere *Garland* (ghirlanda), il muratore *Brick* (mattone), lo spazzacamino *Soot* (fuliggine) e il macellaio *Bull* (toro).
Il mazzo è stato ristampato una decina d'anni più tardi (0556) con un diverso sistema di stampa, diversa scritta sulla scatola e carta con regole del gioco, come si vede dalle ultime due immagini in basso a destra..





Miss LAW.
The Lawyer's daughter.



Master LAW.
The Lawyer's son.



Mrs. LAW.
The Lawyer's wife.



Mr. LAW.
The Lawyer.



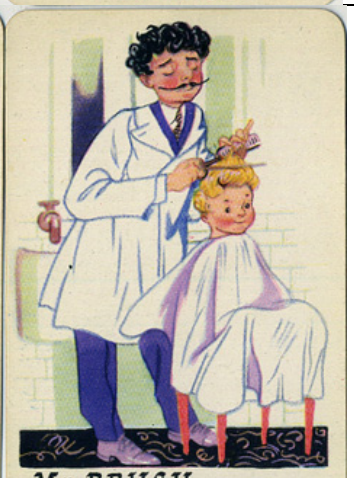
Miss BRUSH.
The Barber's daughter.



Master BRUSH.
The Barber's son.



Mrs. BRUSH.
The Barber's wife.



Mr. BRUSH.
The Barber



Miss BUN.
The Baker's daughter.



Master BUN.
The Baker's son.



Mrs. BUN.
The Baker's wife.



Mr. BUN.
The Baker.



Miss ARTHUR.
The Author's daughter.



Master ARTHUR.
The Author's son.



Mrs. ARTHUR.
The Author's wife.



Mr. ARTHUR.
The Author.



Miss GARLAND.
The Gardener's daughter.



Master GARLAND.
The Gardener's son.



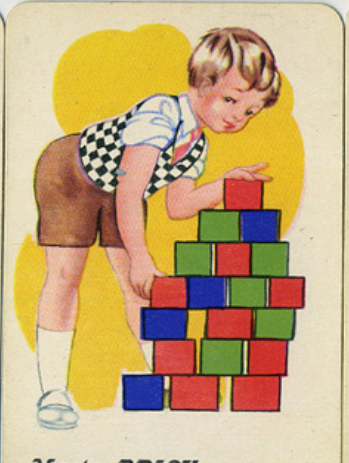
Mrs. GARLAND.
The Gardener's wife.



Mr. GARLAND.
The Gardener.



Miss BRICK.
The Builder's daughter.



Master BRICK.
The Builder's son.



Mrs. BRICK.
The Builder's wife.



Mr. BRICK.
The Builder.



Miss SOOT.
The Sweep's daughter.



Master SOOT.
The Sweep's son.



Mrs. SOOT.
The Sweep's wife.



Mr. SOOT.
The Sweep.



Miss BULL.
The Butcher's daughter.



Master BULL.
The Butcher's son



Mrs. BULL.
The Butcher's wife



Mr. BULL.
The Butcher.













INSTRUCTIONS FOR PLAYING
the game of

Happy Families.

(Copyright)

1. Any number can play, the cards being dealt round until exhausted. Each player then takes his cards and arranges them as far as possible, into families of four. Each complete family forms a trick, which he places face downwards in front of him. The player to the left of the dealer then commences by asking any player he chooses for any card he may want to make up one of the families he has in his hand. If that player has it he must give it up, when the first player can ask again, but if he hasn't the card asked for, he replies "Not at Home," and it then becomes his turn to ask for such Cards as he wants.
2. A player may not ask for a card of which he has not one of the same family in his hand.
3. The game proceeds until all the families are complete, when the player with the most tricks is the winner.
4. An addition to the game may at this point be made, by the player with the most tricks asking any player for any complete family he may believe him to hold. If he has it he must pass it over, and the first player has another turn for each time he is successful. If, however, he makes a mistake and asks the wrong player for a trick, the right to ask passes into the others hands.

The Chad Valley Co. Ltd., Harborne, England.

3715 - Chad Valley -
Linda Edgerton Happy families

Nome	**Happy families**
Fabbricante	**Chad Valley games**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**40**
Anno	**192x-193x**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 92x63**

Dello stesso fabbricante il classico gioco delle famiglie in un'altra versione.
Le famiglie che troviamo sono: il gioielliere *Gold* (oro), il giocatore di golf *Green* (campo da golf), la maschera di Pierrot *Dun* ("histoire d'un pierrot" viene scritto anche "histoire ***dun*** pierrot"), il soldato *Atkins* (termine gergale per soldato semplice), il giardiniere *Artichoke* (carciofo), il pescatore *Hake* (nasello), lo chef *Pie* (torta), il venditore di dolciumi *Sweet* (zuccherino), il pittore *Tube* (tubetto di colore) e il marinaio *Tar* (lupo di mare).
In questa versione dei figli viene indicato il nome, a volte scritto sugli abiti.
Il retro è uniforme, di colore giallo.





Mr Dun; the Pierrot.



Mrs Dun; the Pierrot's Wife



Peter Dun the Pierrot's Son.



Daisy Dun the Pierrot's Daughter.



Mr Atkins the Soldier



Mrs Atkins the Soldier's Wife



Tommy Atkins, the Soldier's Son



Lucy Atkins; the Soldier's Daughter



Mr Artichoke the Gardener



Mrs Artichoke the Gardener's Wife



Archie Artichoke the Gardener's Son



Alice Artichoke the Gardener's Daughter



Mr Hake the Fisherman



Mrs Hake the Fisherman's Wife.



Harry Hake the Fisherman's Son.



Winnie Hake the Fisherman's Daughter.



Mr Pie the Chef.



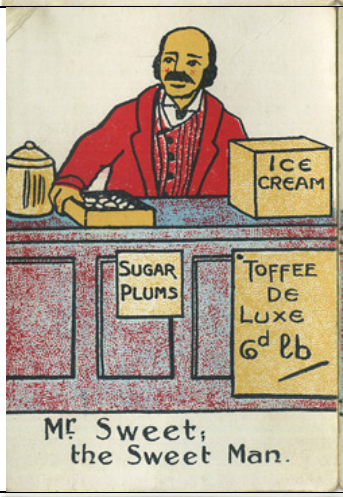
Mrs Pie, the Chef's Wife



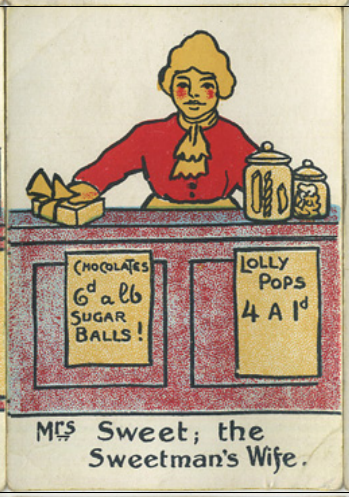
Charlie Pie;
the Chef's Son



Pattie Pie;
the Chef's Daughter



Mr Sweet;
the Sweet Man.



Mrs Sweet; the
Sweetman's Wife.



Robert Sweet the
Sweetman's Son.



Jean Sweet, the
Sweetman's Daughter.



Mr Tube the Artist.



Mrs Tube
the Artist's Wife



Billy Tube
the Artist's Son



Milly Tube
the Artist's Daughter.



Mr Tar; the Sailor



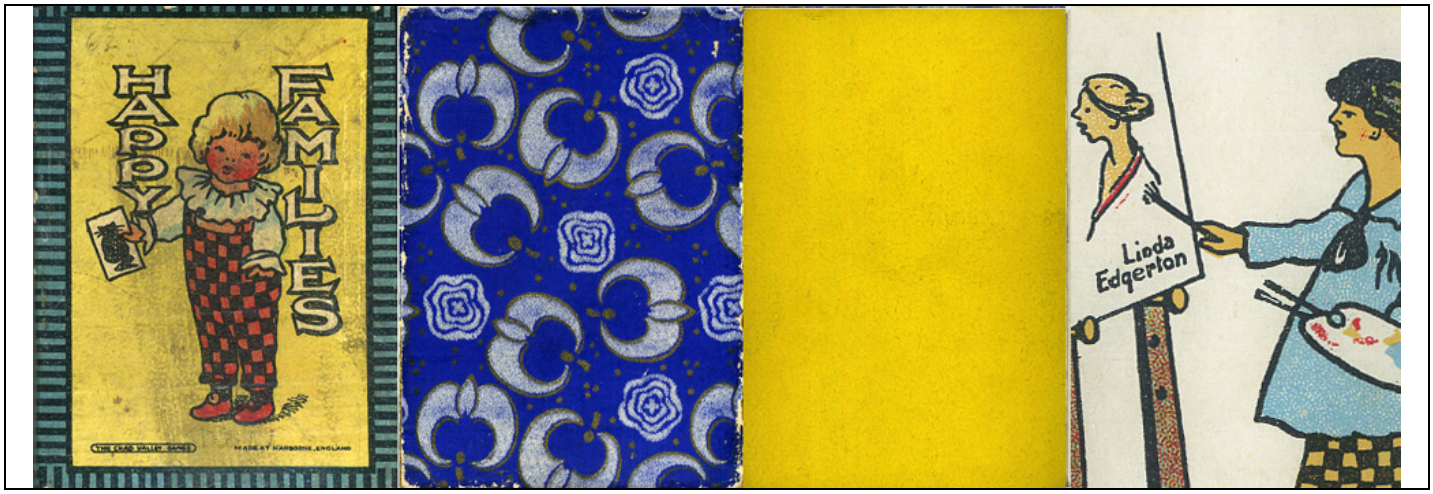
Mrs Tar;
the Sailor's Wife.



Jimmy Tar;
the Sailor's Son



Mable Tar;
the Sailor's Daughter



La moglie del pittore firma il suo quadro come “Linda Edgerton”: è il nome dell’autrice dei disegni di questo mazzo.
Linda Edgerton (1890-1983) fu una scrittrice e illustratrice di libri per bambini, attiva negli anni ’20 e ’30 del secolo scorso.

3876 - Chiefton -
Round the world - Happy families

Nome	**Round the world - Happy famiglie**
Fabbricante	**Chiefton products ltd.**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**36**
Anno	**1950 circa**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 91x59**

Il mazzo mostra 9 famiglie di diverse parti del mondo; solo la carta con il padre porta menzionata la loro nazionalità, moglie e figli portano solo il cognome.
Abbiamo: *Van Door* (Olanda), *Batti* (Italia), *Soksoff* (Russia), *Musty Dey* (Arabia), *Havacaro* (Messico), *Don Dedlos* (Spagna), *Tham Thar* (India), *Fan Chin* (Cina) e *Avagojo* (Giappone). I disegni seguono gli stereotipi relativi alle varie nazionalità: gli olandesi hanno gli zoccoli in legno, i messicano il sombrero, l'italiano baffi e orecchino, il russo colbacco e camiciotto rosso e così via.





Mr. Soksoff of Russia



Mrs. Soksoff



Master Soksoff



Miss Soksoff



Mr. Musti Dey of Arabia



Mrs. Musti Dey



Master Musti Dey



Miss Musti Dey



Mr. Havacaro of Mexico



Mrs. Havacaro



Master Havacaro



Miss Havacaro



Mr. Don-Dedlos of Spain



Mrs. Don-Dedlos



Master Don-Dedlos



Miss Don-Dedlos



Mr. Jham Jhar of India



Mrs. Jham Jhar



Master Jham Jhar



Miss Jham Jhar



Mr. Fan Chin of China



Mrs. Fan Chin



Master Fan Chin



Miss Fan Chin



Mr. Avagojo of Japan



Mrs. Avagojo



Master Avagojo



Miss Avagojo







How to Play :

"HAPPY FAMILIES"

1. Deal the pack of 36 cards in rotation face down. All the cards must be dealt even when the number of people does not exactly divide into 36.
2. Each player sorts his cards into families, Mr., Mrs., Master and Miss, and places complete families face down in front of him.
3. Play commences with the player on the dealer's left asking any one of the other players for a card required towards completing a "Happy Family" set of which he must have at least one in his hand. The player who has been asked must give up the card requested if he has it. The first player continues in this way until refused by a player not having the card requested.
4. The player who thus refuses commences to play in the same manner.
5. The winner is the first player to have completed all his families and has no cards left in his hand.
6. The game may be lengthened by players with no cards in their hands requesting complete Families from other players. In this case the winner is the player who collects all the Families.

MADE IN ENGLAND
Chieftan Products Ltd., 85, St. Georges Rd., Bristol, 1

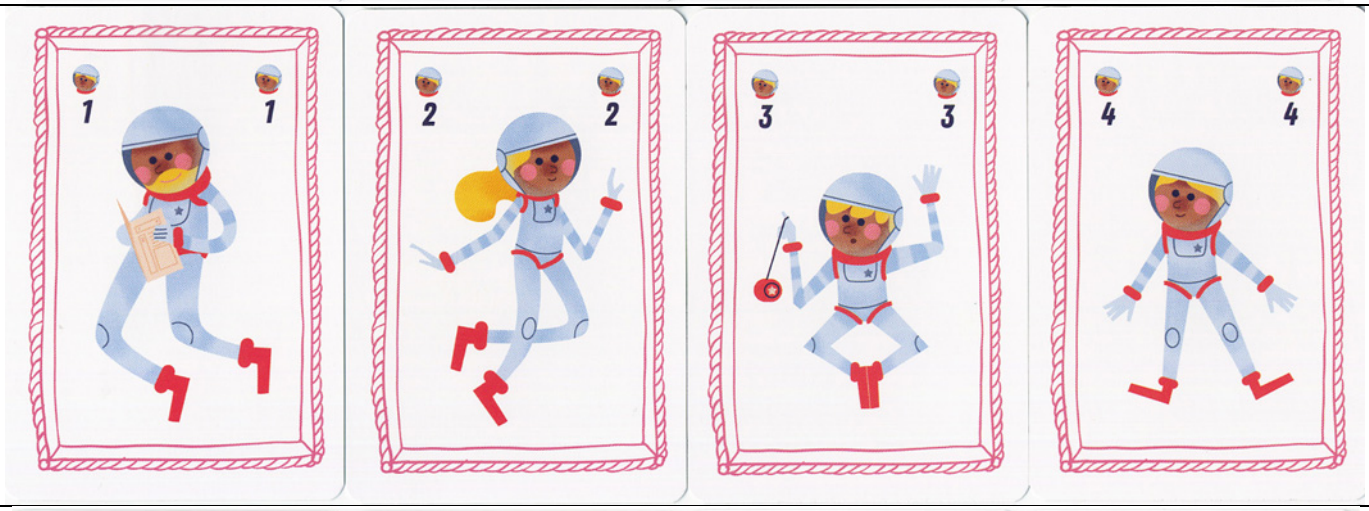
4140 - Clementoni - 10 famiglie

Nome	**10 famiglie**
Fabbricante	**Clementoni SpA**
Paese	**Italia**
Numero carte	**50**
Anno	**201x**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 95x66**

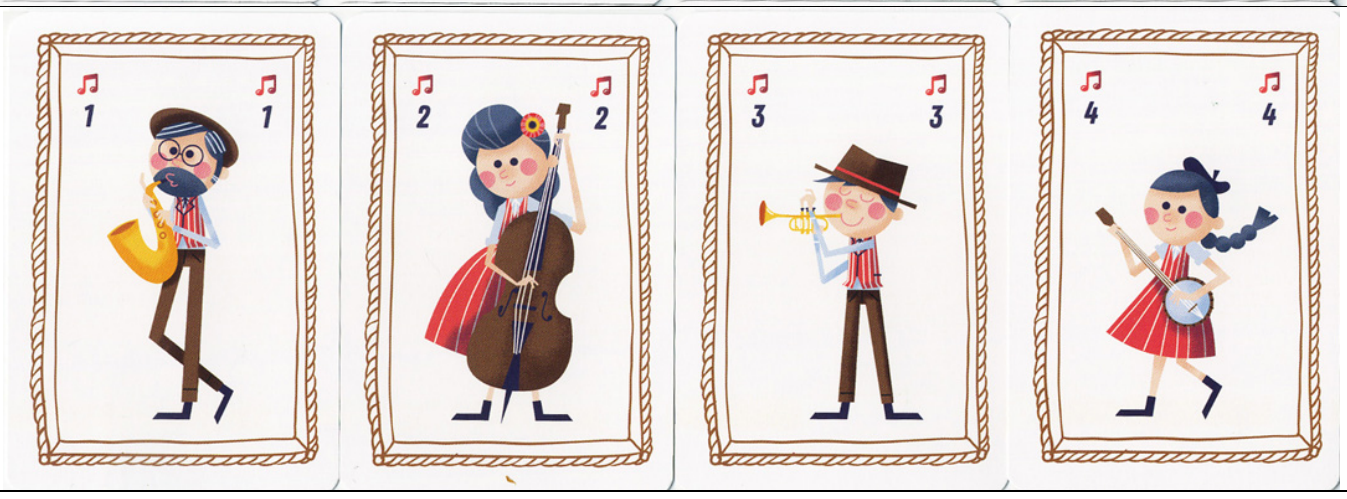
Il mazzo, nato da un'idea di Francesco Berardi con i disegni di Andrea Cozzoni, ha 40 carte con 10 famiglie di 4 persone e 10 carte con una clessidra.
Le famiglie che troviamo, con l'indice tra parentesi, sono: extra-terrestre (disco volante), fornaio (dolce), artista (tavolozza di colori), astronauta (testa con casco), pronta per la notte (cuscino), musicista (note musicali), pescatore (pesce), sportiva (pallina da tennis), in montagna (abete) e al mare (calzoncini da bagno).
Ogni famiglia si distingue, oltre che per gli abiti, per il colore della cornice e l'indice.
Le istruzioni sono anche per altri due giochi per i quali si usano anche le carte con la clessidra, distinte dal retro rosso.

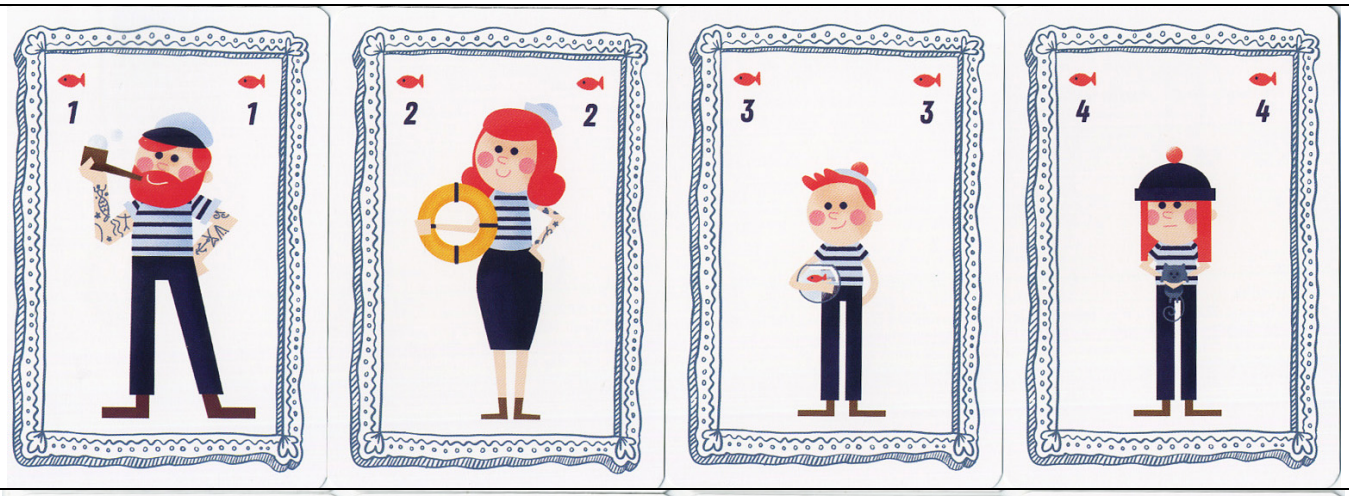


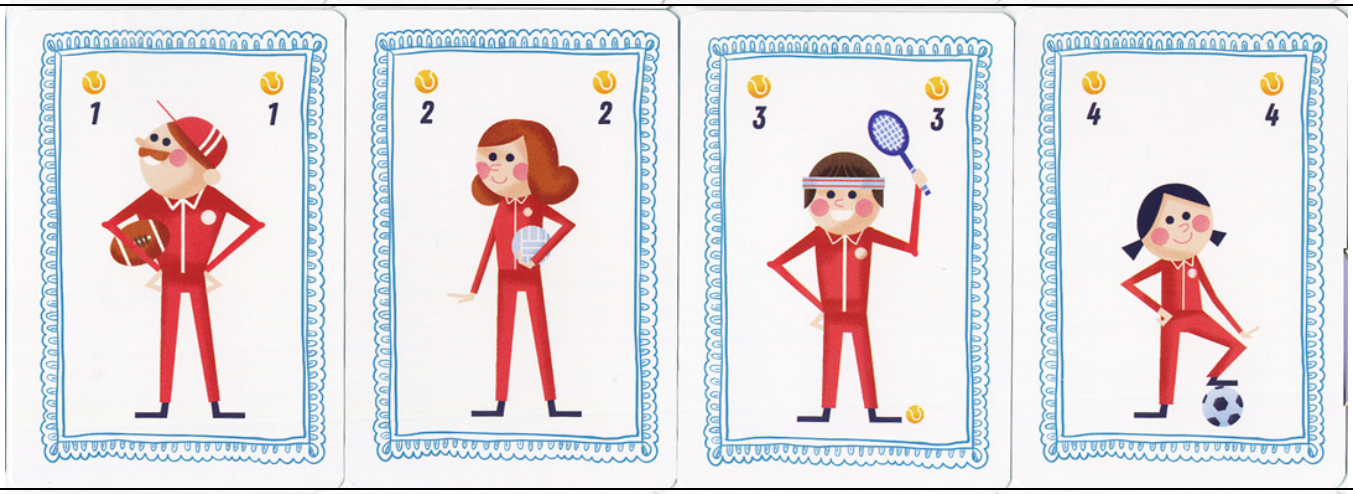

1 1
2 2
3 3
4 4

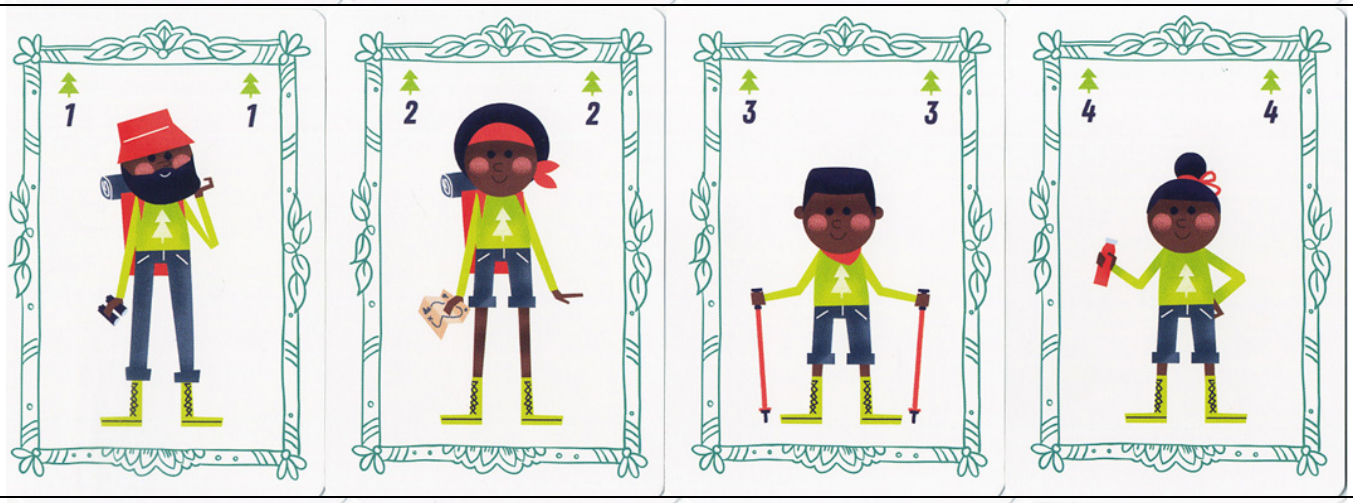

1 1
2 2
3 3
4 4

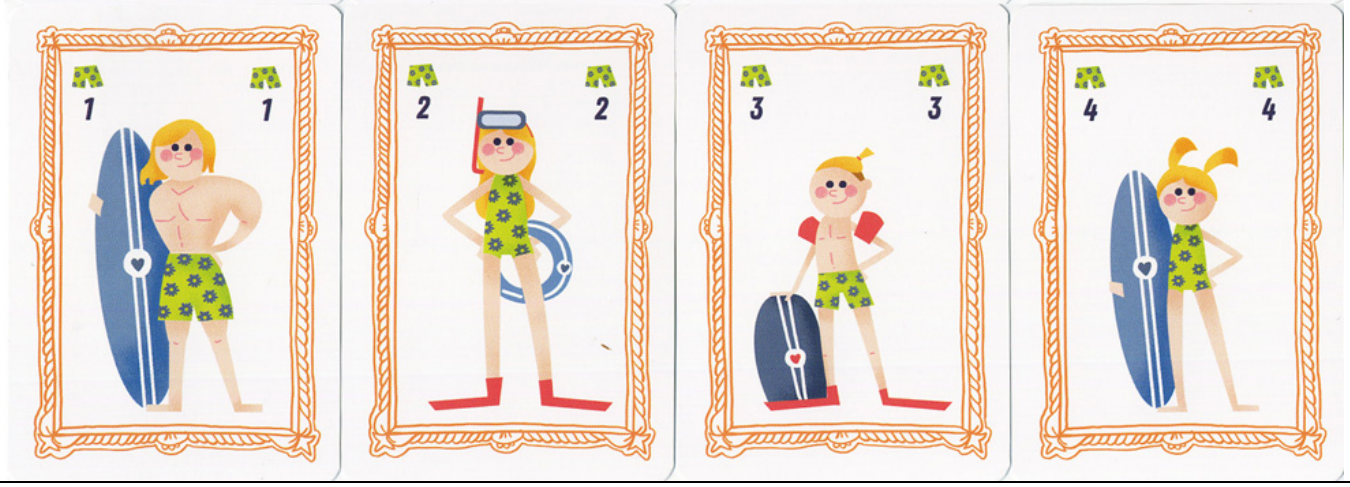

1 1
2 2
3 3
4 4

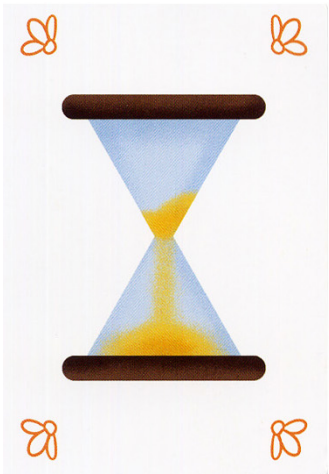

1 1
2 2
3 3
4 4


1 1
2 2
3 3
4 4


1 1
2 2
3 3
4 4


1 1
2 2
3 3
4 4


1 1
2 2
3 3
4 4



10 FAMIGLIE (per 2-6 giocatori)

Prendete le 40 carte con le famiglie, lasciando le 10 clessidre nella confezione. Se giocate in 2 persone, lasciate nella confezione 3 famiglie a piacere (giocherete quindi con 7x4=28 carte), se siete in 3, lasciate 2 famiglie.
Date 5 carte a ogni giocatore e mettete le altre al centro del tavolo, formando un mazzo di pesca.
Inizia il giocatore più giovane.
Durante il vostro turno chiedete a un giocatore a vostra scelta la carta di una famiglia (per chiederla, dovete avere almeno una carta di questa famiglia). Ad esempio, potete dire "Hai il papà cuoco?" o "Hai il cuoco col numero 1?".
Se ottenete la carta, potete chiederne un'altra, sempre a un giocatore a scelta... e così via.
Quando un giocatore non ha la carta richiesta, pescatene una e passate il turno al giocatore alla vostra sinistra.
Quando completate una famiglia, mostratela agli altri giocatori e ponetela davanti a voi.
La partita finisce quando avete riunito tutte le famiglie: vince chi ne ha di più.

CORSA CONTRO IL TEMPO (per 2-6 giocatori)

Questo è un gioco cooperativo, in cui si vince o si perde insieme.
Prendete tutte le carte e formate 2 mazzi: 40 carte Famiglia e 10 carte Clessidra.
Mescolate le carte Famiglia e datene 4 a ogni giocatore (5 carte se siete in 2). Poi, mettete i 2 mazzi Famiglie e Clessidre al centro del tavolo.
Inizia il giocatore più giovane.
Durante il vostro turno cercate di calare una carta al centro del tavolo. Potete, in alternativa:

- Calare una carta col numero 1 per cominciare una nuova famiglia.
- Calare una carta con un numero immediatamente successivo a una già presente sul tavolo, mettendola sopra di essa. Ad esempio, potete calare un astronauta col numero 2 sopra un astronauta col numero 1.
  Quando calate una carta col numero 4, avete completato una famiglia! Come esempio, osservate la figura nella pagina accanto.

Se non potete calare nessuna carta, girate una Clessidra.
A fine turno pescate una carta Famiglia. Tocca poi al giocatore alla vostra sinistra.

TAPPO (per 3-10 giocatori)

Prendete una famiglia per giocatore e le 10 Clessidre, lasciando le altre carte nella confezione. Se ad esempio siete in 4, giocherete con 16 carte Famiglia.
Mescolate le carte Famiglia e datene 4 a ogni giocatore.
Poi, mettete una Clessidra al centro del tavolo.
Il turno di gioco si svolge in contemporanea. Ognuno di voi compie le 2 seguenti azioni:

- Passate una carta al giocatore alla vostra sinistra, ponendola coperta sul tavolo.
- Prendete la carta passatavi dal giocatore alla vostra destra.

Se avete formato una Famiglia, gridate "TAPPO!" e poggiate la mano sul tavolo, sopra la Clessidra. A questo punto gli altri giocatori devono mettere la loro mano sopra la vostra: chi mette la mano per ultimo prende la Clessidra come penalità. Se qualcuno poggia la mano sul tavolo per primo senza aver completato una famiglia, prende la Clessidra.
Mescolate le carte e iniziate una nuova mano, ponendo un'altra Clessidra al centro del tavolo.
La partita finisce dopo 10 mani, ovvero quando non ci sono più Clessidre: perde chi ne ha di più.



10 FAMIGLIE
Il popolare gioco di memoria delle Famiglie si colora di una veste nuova, con 10 simpatiche famiglie da riunire: vince chi riesce a formarne il maggior numero. È inclusa una variante di gioco cooperativa, per imparare a vincere e a perdere tutti insieme.

0-3

ATTENZIONE! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti che possono essere ingerite o inalate. Pericolo di soffocamento.

Clementoni S.p.A.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel.: +39 071 75811
www.clementoni.com

Assistenza clienti:
Tel.: 02.82.52.52
assistenza@clementoni.it

Made in Italy - Cod. 16172

8 005125 161720

Made in Italy

Clementoni

5-99

2-10

10 FAMIGLIE

Un gioco di memoria e cooperazione

Clementoni

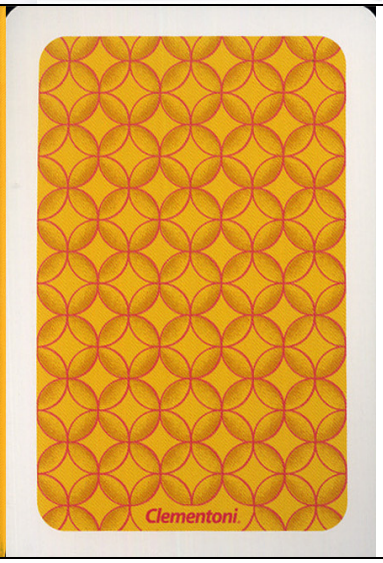


10 FAMIGLIE

Un gioco di memoria e cooperazione

50 carte illustrate

Clementoni



Clementoni

3867 - De La Rue - Cheery Families

Nome	**Cheery families**
Fabbricante	**Thomas De La Rue & Co. ltd**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**52**
Anno	**1893**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 90x63**

Il mazzo delle “Allegre famiglie” fu disegnato da Richard 'Dick Kitcat' Doyle, un famoso artista e illustratore; le sue iniziali RD sono sul vaso del giardiniere. I disegni furono brevettati nel 1893.

Le famiglie sono: *Bounce the barrister* (Slancio l’avvocato), *Clamp the carpenter* (Morsetto il falegname), *Putty the painter* (Stucco il pittore), *Butt the brewer* (Botte il birraio), *Dram the doctor* (1/16 di oncia il dottore), *Batter the baker* (Pastella il panettiere), *Fin the fishmonger* (Pinna il pescivendolo), *Sole the shoemaker* (Suola ciabattino), *Goody the grocer* (Dessert il droghiere), *Trim the tailor* (Finitura il sarto), *Grub the gardener* (Larva il giardiniere), *Bull the butcher* (Toro il macellaio) e *Switch the schoolmaster* (Verga il maestro) il cui nome ricorda che le punizioni corporali un tempo erano assai comuni.



Mr. Putty the Painter.



Mr. Putty the Painter.

Mrs. Putty the Painter's Wife.



Mrs. Putty the Painter's Wife.

Master Putty the Painter's Son.



Master Putty the Painter's Son.

Miss Putty the Painter's Daughter.



Miss Putty the Painter's Daughter.

Mr. Butt the Brewer.



Mr. Butt the Brewer.

Mrs. Butt the Brewer's Wife.



Mrs. Butt the Brewer's Wife.

Master Butt the Brewer's Son.



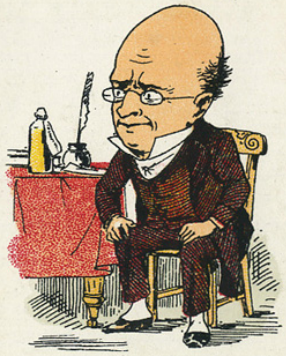
Master Butt the Brewer's Son.

Miss Butt the Brewer's Daughter.



Miss Butt the Brewer's Daughter

Mr. Dram the Doctor.



Mr. Dram the Doctor.

Mrs. Dram the Doctor's Wife.



Mrs. Dram the Doctor's Wife.

Master Dram the Doctor's Son.



Master Dram the Doctor's Son.

Miss Dram the Doctor's Daughter.



Miss Dram the Doctor's Daughter.

Mr. Batter the Baker.



Mr. Batter the Baker.

Mrs. Batter the Baker's Wife.



Mrs. Batter the Baker's Wife.

Master Batter the Baker's Son.



Master Batter the Baker's Son.

Miss Batter the Baker's Daughter.



Miss Batter the Baker's Daughter.

Mr. Fin the Fishmonger.



Mr. Fin the Fishmonger.

Mrs. Fin the Fishmonger's Wife.



Mrs. Fin the Fishmonger's Wife.

Master Fin the Fishmonger's Son.



Master Fin the Fishmonger's Son.

Miss Fin the Fishmonger's Daughter.



Miss Fin the Fishmonger's Daughter.

Mr. Sole the Shoemaker.



Mr. Sole the Shoemaker.

Mrs. Sole the Shoemaker's Wife.



Mrs. Sole the Shoemaker's Wife.

Master Sole the Shoemaker's Son.



Master Sole the Shoemaker's Son.

Miss Sole the Shoemaker's Daughter.



Miss Sole the Shoemaker's Daughter.

Mr. Goody the Grocer.



Mr. Goody the Grocer.

Mrs. Goody the Grocer's Wife.



Mrs. Goody the Grocer's Wife.

Master Goody the Grocer's Son.



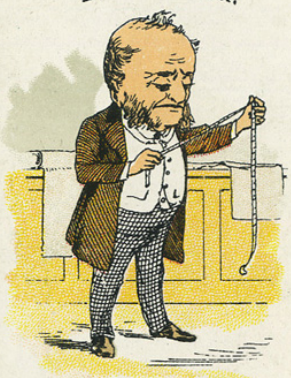
Master Goody the Grocer's Son.

Miss Goody the Grocer's Daughter.



Miss Goody the Grocer's Daughter.

Mr. Trim the Tailor.



Mr. Trim the Tailor.

Mrs. Trim the Tailor's Wife.



Mrs. Trim the Tailor's Wife.

Master Trim the Tailor's Son.



Master Trim the Tailor's Son.

Miss Trim the Tailor's Daughter.



Miss Trim the Tailor's Daughter.



I disegni verranno ripresi da Gibson nei tardi anni ’30 in diverse versioni, da 24, 44 e 52 carte, con solo rosso e nero come colori usati per la stampa (3878 Gibson).

3910 - Dinosaur - Country craftsmen

Nome	**Country craftsmen**
Fabbricante	**Dinosaur Pubblications Ltd.**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**48**
Anno	**1978**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 89x57**

Il mazzo è stato stampato per conto de The National Trust, un'organizzazione dedita a proteggere l'eredità storica del Regno unito, esclusa la Scozia che ha un suo ente autonomo.
I disegni di Mandy Hall ci mostrano 12 famiglie che esercitano varie professioni: *Gusty the miller* (Ventoso il mugnaio), *Spoke the wheelwright* (Raggio il fabbricante di carri), *Tack the Saddler* (Finimenti il sellaio), *Bellows the blacksmith* (Mantice il fabbro), *Crust the baker* (Crosta croccante il fornaio), *Wicker the basketmaker* (Vimini il cestaio), *Stone the mason* (Pietra lo scalpellino), *Clay the potter* (Terracotta il vasaio), *Reed the thatcher* (Canne il fabbricante di tetti), *Bobbin the weaver* (Rocchetto il tessitore), *Plank the carpenter* (Asse il falegname) e *Barley the farmer* (Orzo l'agricoltore).



MR TACK



the Saddler

MRS TACK



the Saddler's wife

MASTER TACK



the Saddler's son

MISS TACK



the Saddler's daughter

MR BELLOWS



the Blacksmith

MRS BELLOWS



the Blacksmith's wife

MASTER BELLOWS



the Blacksmith's son

MISS BELLOWS



the Blacksmith's daughter

MR CRUST



the Baker

MRS CRUST



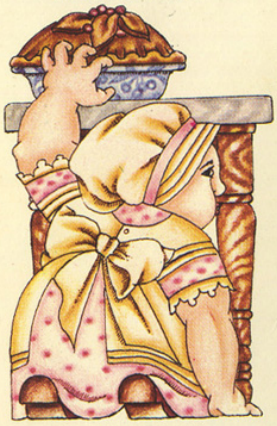
the Baker's wife

MASTER CRUST



the Baker's son

MISS CRUST



the Baker's daughter

MR WICKER



the Basketmaker

MRS WICKER



the Basketmaker's wife

MASTER WICKER



the Basketmaker's son

MISS WICKER



the Basketmaker's daughter

MR STONE



the Mason

MRS STONE



the Mason's wife

MISS STONE



the Mason's daughter

MASTER STONE



the Mason's son

MR CLAY



the Potter

MRS CLAY



the Potter's wife

MASTER CLAY



the Potter's son

MISS CLAY



the Potter's daughter

MR REED



the Thatcher

MRS REED



the Thatcher's wife

MASTER REED



the Thatcher's son

MISS REED



the Thatcher's daughter

MR BOBBIN



the Weaver

MRS BOBBIN



the Weaver's wife

MASTER BOBBIN



the Weaver's son

MISS BOBBIN



the Weaver's daughter









Published for The National Trust
by Dinosaur Publications Ltd
Illustrations © Mandy Hall 1978

4005 - Ducale - L'Alsace merveilleuse

Nome	**L'Alsace merveilleuse de Hansi**
Fabbricante	**Ducale - France cartes**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42 + 1 presentazione + 1 regole gioco**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 84x55**

Jean Jacques Waltz (1873-1951), più noto come Hansi, è stato un famoso disegnatore dei costumi della sua regione, l'Alsazia. La sua firma è sulla madre della famiglia Heitz.
Se visitate questa regione non potete fare a meno di imbattervi nei suoi disegni: ancora oggi souvenir, cartoline, calendari, scatole di biscotti e insegne di negozi sono decorati con le immagini di questo artista.
Come si vede i cognomi delle famiglie sono tedeschi (Kougelopfs, Waltz, Altorf, Klein, Heitz, Unterlinden e Dambach), come i costumi tradizionali e i nomi dei paesi. Però un nonno legge "Le matin", un bimbo ha una bandierina francese e libro e manifesti sono in quella lingua.
Infatti questa regione è passata sotto l'influenza francese e tedesca più volte nel corso dei secoli. Il risultato è un dialetto parlato dagli alsaziani incomprensibile sia a chi è di lingua francese sia a chi invece parla tedesco.



1 FAMILLE HEITZ



LE GRAND-PERE

2 FAMILLE HEITZ



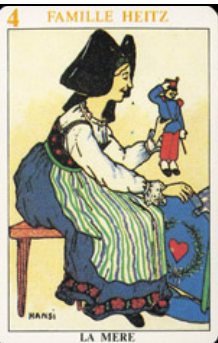
LA GRAND-MERE

3 FAMILLE HEITZ



LE PERE

4 FAMILLE HEITZ



LA MERE

5 FAMILLE HEITZ



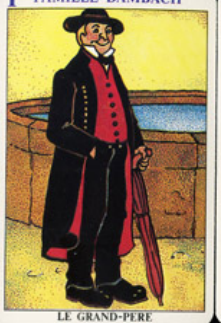
LE FILS

6 FAMILLE HEITZ



LA FILLE

1 FAMILLE DAMBACH



LE GRAND-PERE

2 FAMILLE DAMBACH



LA GRAND-MERE

3 FAMILLE DAMBACH



LE PERE

4 FAMILLE DAMBACH



LA MERE

5 FAMILLE DAMBACH



LE FILS

6 FAMILLE DAMBACH



LA FILLE

1 FAMILLE WALTZ



LE GRAND-PERE

2 FAMILLE WALTZ



LA GRAND-MERE

3 FAMILLE WALTZ



LE PERE

4 FAMILLE WALTZ



LA MERE

5 FAMILLE WALTZ



LE FILS

6 FAMILLE WALTZ



LA FILLE

1 FAMILLE KLEIN



LE GRAND-PERE

2 FAMILLE KLEIN



LA GRAND-MERE

3 FAMILLE KLEIN



LE PERE

4 FAMILLE KLEIN



LA MERE

5 FAMILLE KLEIN



LE FILS

6 FAMILLE KLEIN



LA FILLE

1 FAMILLE UNTERLINDEN



LE GRAND-PERE

2 FAMILLE UNTERLINDEN



LA GRAND-MERE

3 FAMILLE UNTERLINDEN



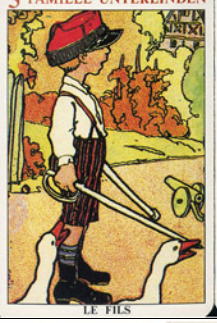
LE PERE

4 FAMILLE UNTERLINDEN



LA MERE

5 FAMILLE UNTERLINDEN



LE FILS

6 FAMILLE UNTERLINDEN



LA FILLE

Ducale L'ALSACE MERVEILLEUSE DE HANSI JEU DE 7 FAMILLES

JEU DE 7 FAMILLES HANSI



JEU DE 7 FAMILLES HANSI



Ducale

Ducale Junior

RÈGLE DU JEU

On joue suivant la règle classique commune à tous les jeux de 7 Familles. Le gagnant est celui des joueurs qui a posé devant lui le plus de familles complètes.

Les cartes étant distribuées totalement entre les joueurs, chacun d'eux, à son tour, cherche à obtenir de ses adversaires les cartes qui lui manquent pour compléter une ou plusieurs familles.

La demande se fait carte par carte autant de fois que la carte demandée est bien dans la main du joueur sollicité. Quand ce dernier n'a pas cette carte, c'est à son tour de choisir l'adversaire à qui il compte prendre des cartes, et ainsi de suite...

Bien entendu, celui qui a remis des cartes peut les récupérer quand c'est à son tour de faire la demande.

Pour faciliter le classement des cartes dans la main, les 6 cartes de chaque famille sont numérotées. La couleur des chiffres est différente pour chacune des 7 familles.

4363 - Falcon - Happy families

Nome	**Happy families - a card game to sharpen your wits**
Fabbricante	**Falcon**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**36**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 86x56**

I disegni di questo mazzo, un gioco di carte per sviluppare la vostra intelligenza come dice il titolo, mostrano famiglie che svolgono varie attività: il loro cognome indica qual è la loro professione.
Troviamo i signori *Heel* (tacco) ciabattino, *Stitch* (punto) sarto, *Pill* (pillola) farmacista, *White* (bianco) imbianchino, *Sole* (sogliola) pescivendolo, *Chop* (braciola) macellaio, *Turnip* (rapa) fruttivendolo, *Dough* (pasta di pane) panettiere e *Pint* (pinta) lattaio.



Master Pill
the chemist's son



Miss Pill
the chemist's daughter



Mrs Pill
the chemist's wife



Mr Pill
the chemist



Mr White
the painter



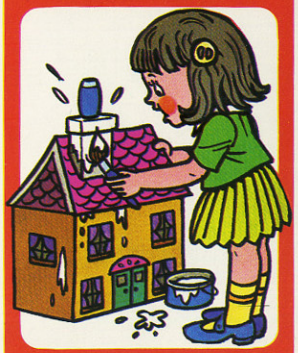
Mrs White
the painter's wife



Master White
the painter's son



Miss White
the painter's daughter



Mr Sole
the fishmonger



Mrs Sole
the fishmonger's wife



Master Sole
the fishmonger's son



Miss Sole
the fishmonger's daughter



Mr Chop
the butcher



Mrs Chop
the butcher's wife

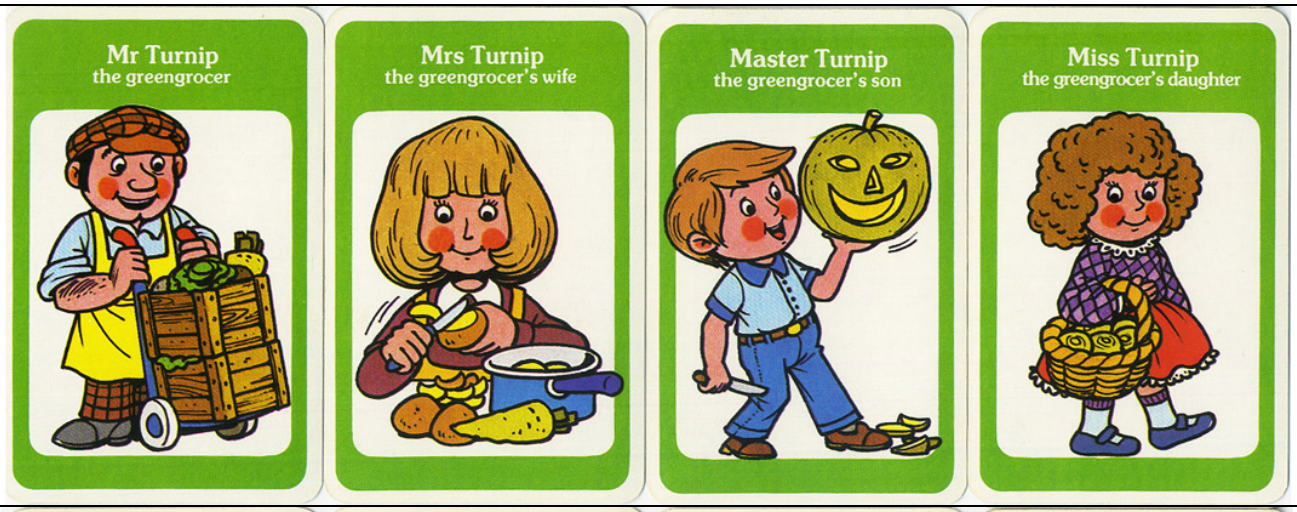


Master Chop
the butcher's son



Miss Chop
the butcher's daughter




Mr Turnip
the greengrocer
Mrs Turnip
the greengrocer's wife
Master Turnip
the greengrocer's son
Miss Turnip
the greengrocer's daughter


Mr Dough
the baker
Mrs Dough
the baker's wife
Master Dough
the baker's son
Miss Dough
the baker's daughter


Mr Pint
the milkman
Mrs Pint
the milkman's wife
Master Pint
the milkman's son
Miss Pint
the milkman's daughter


HAPPY FAMILIES
A CARD GAME TO SHARPEN YOUR WITS
Falcon
HAPPY FAMILIES
A CARD GAME TO SHARPEN YOUR WITS
Falcon
HAPPY FAMILIES
Number of Players: 3-or more players
Object of the Game: To collect the most sets of Happy Families
Contents: 36 cards
Shuffle and deal all of the cards face down. The players look at their hands and decide which cards are needed to complete a family (4 cards in each family). The player to the left of the dealer starts by asking any one player for a particular card naming which member of the family they require. They must already hold at least one member of that same family. If the player asked holds that card they have to give it up, if they do not hold it they reply 'NO'. It is now that player's turn to ask any of the other players for a particular card – providing they themselves hold at least one member of that family. However if the previous player had been successful and got the card they asked for they could carry on asking the other players individually until they received a 'NO'.
Play continues until all the Happy Families are complete. When a player holds no more cards they are out of the game. If they finish by making a family the player from whom they took the last card continues play. When all Happy Families are complete the player with the most families is declared the winner.
5 011145 076107

4197 - Ferry -
La Jungle en Folie - 7 familles

Nome	**La Jungle en Folie - 7 familles**
Fabbricante	**Ferry jouets** - stampa **Orsi**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 87x56**

Il mazzo porta disegni di animali in situazioni un po' folli, come indicato dal titolo.
Le famiglie di animali che vediamo sono giraffe (*famille Longcou*), ippopotami (*famille Popotin*), coccodrilli (*famille Croco*), leoni (*famille Grrr*), elefanti (*famille Fanfan*). rinoceronti (*famille Otorino*) e scimmie (*famille Banana*)









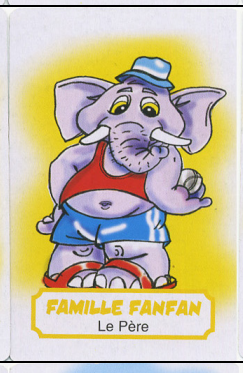






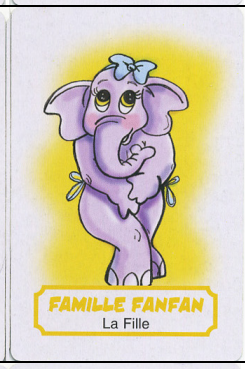














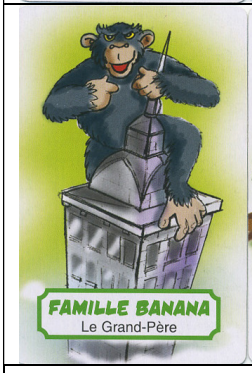




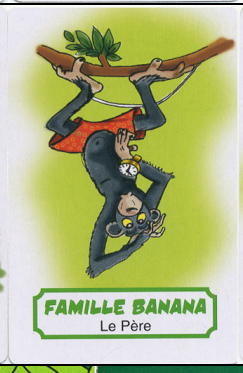




















7 FAMILLES

RÈGLES DU JEU

Le jeu des 7 familles est constitué de 49 cartes comportant 7 familles de 6 personnes : le grand-père, la grand-mère, le père, la mère, le fils et la fille.

Le but du jeu est de reconstituer une famille complète et de l'abattre sur la table en l'annonçant.

Il se joue à deux ou plusieurs joueurs de la façon suivante :

- Distribue toutes les cartes à chaque joueur, si possible en nombre égal.
- Le premier joueur demande une carte à un joueur de son choix (exemple : Je demande à Pierre dans la famille LION, la mère). Si ce dernier a la carte demandée, il doit la lui donner. Le premier joueur peut ainsi redemander une autre carte à n'importe quel autre joueur jusqu'à ce qu'il se trompe. Le jeu passe alors au dernier joueur questionné qui demande à son tour la carte qu'il veut jusqu'à ce qu'il ait une famille complète.

Il la dépose sur la table aux yeux des autres joueurs en disant "FAMILLE".

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus grand nombre de FAMILLE.

LA JUNGLE EN FOLIE

© FERRY JOUETS
création et illustrations
Imp. ORSI - 13400 Aubagne

3875 - Fleveco - Happy families

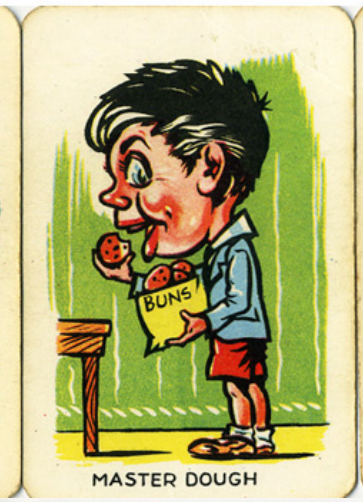
Nome	**Happy families**
Fabbricante	**Fleveco - acronimo di F. Levy and Co**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**36**
Anno	**>1945**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 80x54**

La Fleveco, acronimo della ragione sociale della ditta, F. Levy and Co., iniziò subito dopo la seconda guerra mondiale a stampare carte per bambini con il marchio Clifford, dal nome del figlio del proprietario.
Le famiglie raffigurate sono: *Wood the carpenter* (Legno il falegname), *Sole the fishmonger* (Sogliola il pescivendolo), *Dough the baker* (Pasta di pane il panettiere), *Pill the doctor* (Pillola il dottore), *Bone the butcher* (Osso il macellaio), *Chalk the schoolmaster* (Gesso il maestro), *Flower the gardener* (Fiore il giardiniere), *Pint the milkman* (Pinta il lattaio) e *Peel the policeman* (Scorza il poliziotto).
Il mazzo è stato ristampato con un diverso marchio della serie (3879).




Mr DOUGH the BAKER


MRS DOUGH

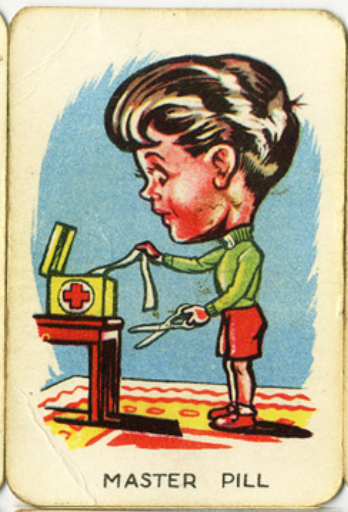


MASTER DOUGH


MISS DOUGH


Mr PILL the DOCTOR


MRS PILL


MASTER PILL


MISS PILL


Mr BONE the BUTCHER


MRS BONE


MASTER BONE


MISS BONE


Mr CHALK
the SCHOOLMASTER


MRS CHALK


MASTER CHALK


MISS CHALK



Mr FLOWER
the GARDENER



MRS FLOWER



MASTER FLOWER



MISS FLOWER



Mr PINT the MILKMAN



MRS PINT



MASTER PINT



MISS PINT



Mr PEEL the POLICEMAN



MRS PEEL



MASTER PEEL



MISS PEEL



Directions for playing the game of

'HAPPY FAMILIES'

1. Any number of persons may play.

2. The pack of 36 cards is dealt in rotation, face down, until it is exhausted.

3. Each player then sorts his cards into as many families as possible: Mr., Mrs., Master and Miss.
Complete families are placed on the table, face down, in front of the player.

4. The player on the dealer's left commences to play by asking any other player for a card towards completing one of his families. He can only ask for a card if he has one or more of that family in his hand. If the player that has been asked has the card, he must surrender it. The first player continues in this way until he is refused, then the person who refused him commences to play.

5. The winner is the player who completes all his families and has no card left in his hand.



CLIFFORD SERIES
MADE IN ENGLAND

CLIFFORD SERIES
MADE IN ENGLAND

3877 - Fleveco - Happy families

Nome	**Happy families card game**
Fabbricante	**Fleveco**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**36**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 82x56**

Il mazzo permette al bambino di riconoscere gli appartenenti alla stessa famiglia dal colore dello sfondo, di colore diverso per ogni gruppo familiare.
Le varie famiglie svolgono attività diverse. Troviamo: il giardiniere *Flower* (fiore), il militare *Atkins* (termine gergale per soldato semplice), lo spazzacamino *Flue* (canna fumaria), il contadino *Giles* (termine gergale cockney), l'insegnante *Teacher* (maestro), il vigile del fuoco *Blaze* (fiammata), il pasticciere *Dough* (pasta di pane), il vigile *Parker* (chi ficca il naso negli affari altrui) e il marinaio *Tar* (lupo di mare).



Mr. FLUE



Mrs. FLUE



Master FLUE



Miss FLUE



Mr. GILES



Mrs. GILES



Master GILES



Miss GILES



Mr. TEACHER



Mrs. TEACHER



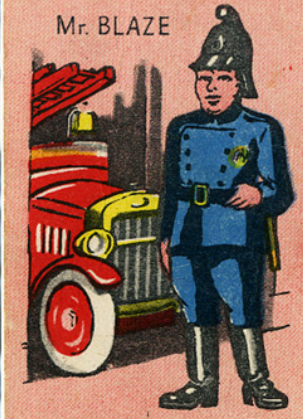
Master TEACHER



Miss TEACHER



Mr. BLAZE



Mrs. BLAZE



Master BLAZE



Miss BLAZE




Mr. DOUGH


Mrs. DOUGH
FLOUR


Master DOUGH


Miss DOUGH
CAKES


Mrs. PARKER


Master PARKER


Miss PARKER


Mr. Jack TAR


Mrs. Jack TAR


Master Jack TAR


Miss Jack TAR



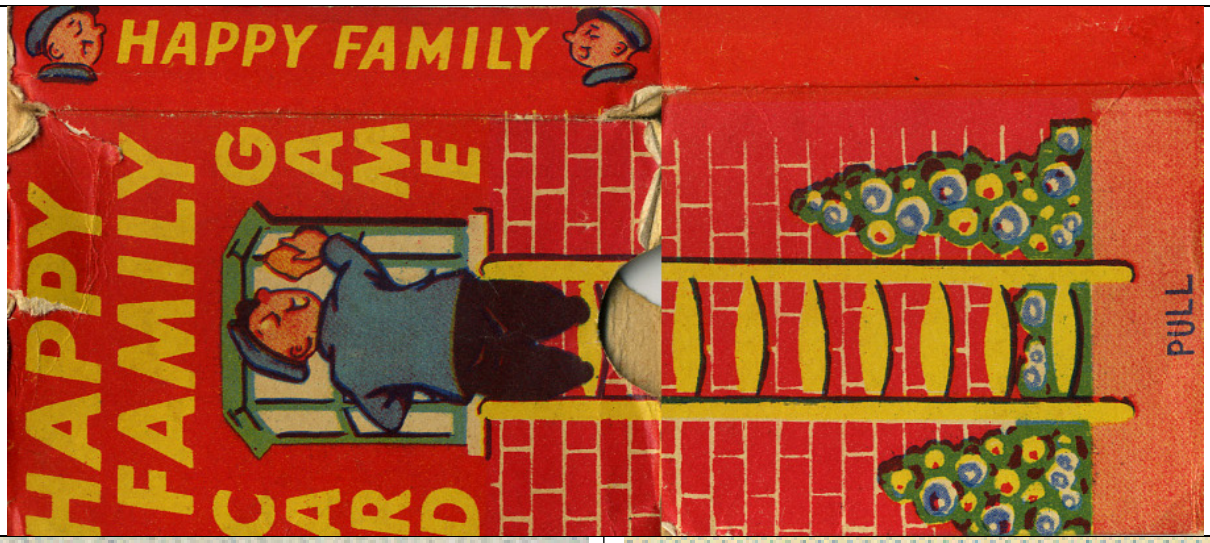

HAPPY FAMILIES
HAPPY FAMILIES
CARD GAME


MADE IN ENGLAND

4009 - Fleveco - Happy families

Nome	**Happy families card game**
Fabbricante	**Fleveco**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**36 + 1 regole gioco**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 82x56**

Il mazzo precedente esiste anche in un'altra edizione, con le carte stampate con un diverso procedimento e diversa scatola, scorrevole in questo mazzo.
Il retro rimane lo stesso.



	
3877	4009

4188 - Fleveco - Happy families card game

Nome	**Happy families card game**
Fabbricante	**Fleveco**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**36**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 83x56**

Per facilitare l'accoppiamento in questo mazzo ogni famiglia ha lo sfondo in colore differente, ma il disegno permette ai bambini di non avere difficoltà in questo.
Ogni famiglia mostra un animale differente: *Camel* (cammello), *Elephant* (elefante), *Bear* (orso), *Seal* (foca), *Penguin* (pinguino), *Fox* (volpe), *Hippo* (ippopotamo), *Lion* (leone) e *Monkey* (scimmia).



Mr. BEAR



Mrs. BEAR



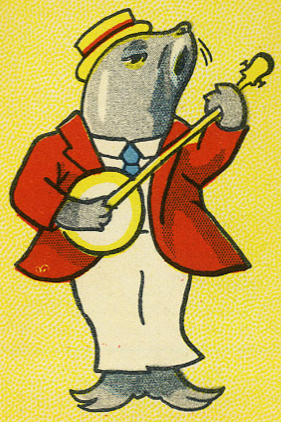
Master BEAR



Miss BEAR



Mr. SEAL



Mrs. SEAL



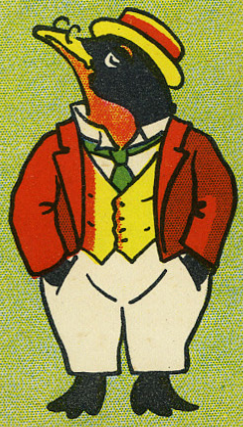
Master SEAL



Miss SEAL



Mr PENGUIN



Mrs. PENGUIN



Master PENGUIN



Miss PENGUIN



Mr. FOX



Mrs. FOX



Master FOX



Miss FOX





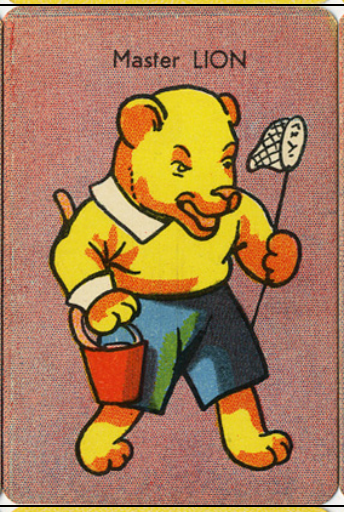
























Directions for playing the game of

"HAPPY FAMILIES"

1. Any number of persons may play.

2. The pack of 36 cards is dealt in rotation, face down, until it is exhausted.

3. Each player then sorts his cards into as many families as possible; Mr. Mrs. Master and Miss.
Complete families are placed on the table, face down, in front of the player.

4. The player on the dealer's left commences to play by asking any other player for a card towards completing one of his families. He can only ask for a card if he has one or more of that family in his hand. If the player that has been asked has the card, he must surrender it. The first player continues in this way until he is refused, then the person who refused him commences to play.

5. The winner is the player who completes all his families and has no card left in his hand.



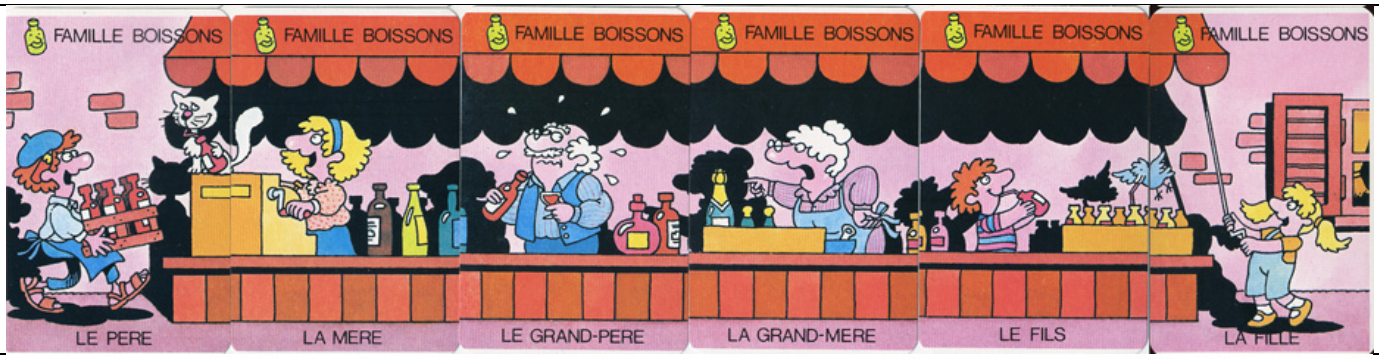


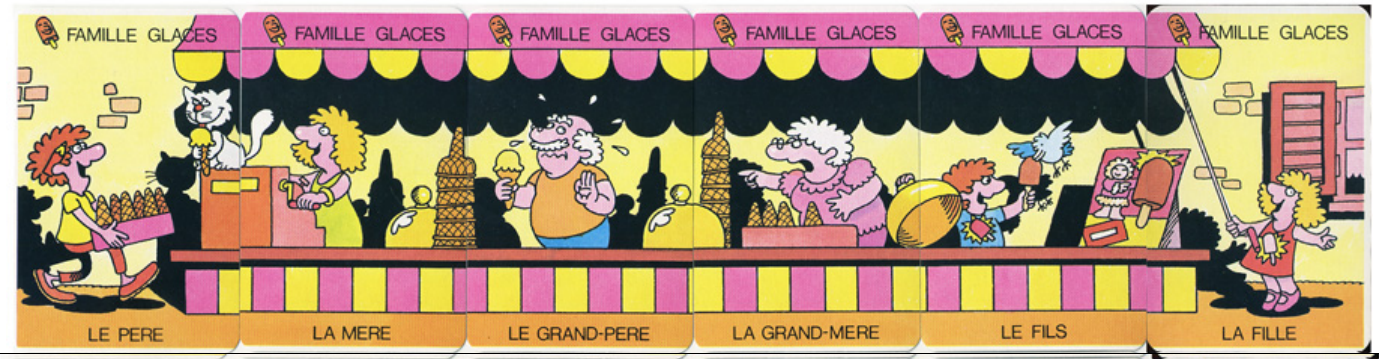
1606 - France Cartes - Marché - 7 Familles

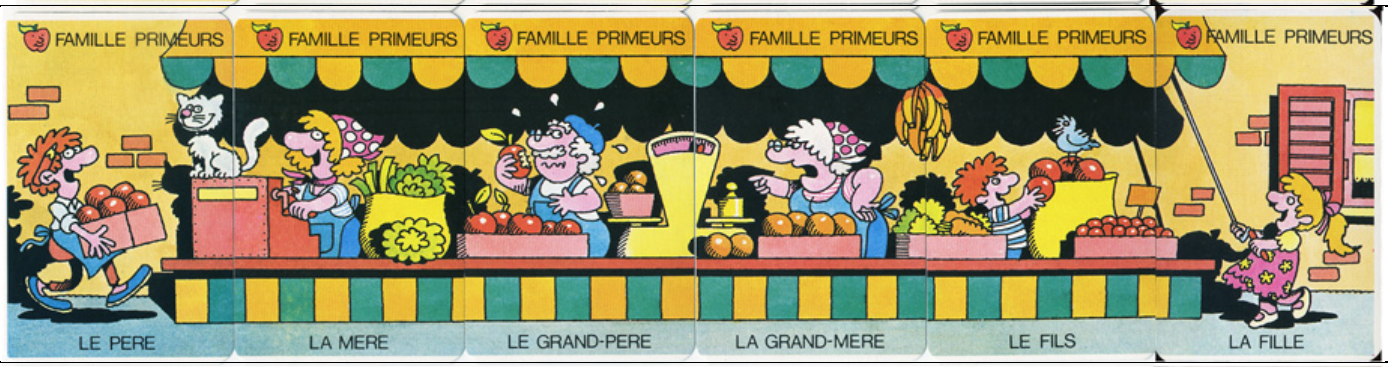
Nome	**Marché - 7 Familles**
Fabbricante	**Ducale - France cartes**
Paese	**France**
Numero carte	**42 + 1 presentazione + 1 regole gioco**
Anno	**1985 circa**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 84x55**

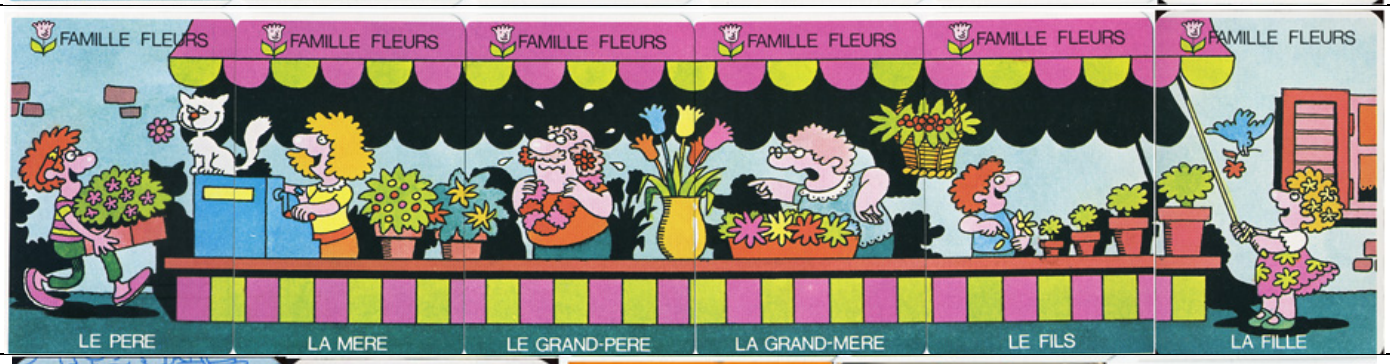
Un mazzo fu stampato da La Ducale, un fabbricante che fa parte del gruppo France cartes.
Le 7 famiglie che vediamo hanno tutte banchi al mercato e le 6 carte, disposte nell'ordine corretto, mostrano il loro banco di vendita, con a sinistra il padre che porta la merce e a destra la figlia che aziona il tendone.
Il cognome della famiglia indica la merce venduta: *Cravates* (cravatte), *Gateaux* (dolci), *Livres* (libri), *Boissons* (bevande), *Glaces* (gelati), *Primeurs* (primizie di frutta e ortaggi) e *Fleurs* (fiori).

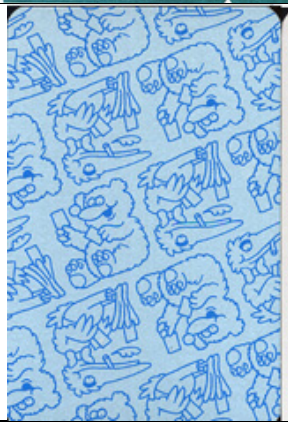
















Ce jeu de 42 cartes contient 7 familles de 6 cartes.
La règle traditionnelle du « jeu de 7 familles » est rappelée à l'intérieur du paquet.
De plus, les 6 cartes d'une même famille constituent une frise que les plus petits peuvent essayer d'assembler, comme un puzzle, avant de pouvoir jouer avec leurs aînés.

Pour enfants de 5 à 8 ans

FRANCE CARTES
49, rue Alexandre 1er
54130 St MAX

CE

RÈGLES DE JEUX

1) Règle classique pour toute la famille

On joue suivant la règle classique commune à tous les jeux de 7 familles. Le gagnant est celui des joueurs qui a posé devant lui le plus de familles complètes.

Les cartes étant distribuées totalement entre les joueurs, chacun d'eux, à son tour, cherche à obtenir de ses adversaires les cartes qui lui manquent pour compléter une ou plusieurs familles.

La demande se fait carte par carte autant de fois que la carte demandée est bien dans la main du joueur sollicité. Quand ce dernier n'a pas cette carte, c'est à son tour de choisir l'adversaire à qui il compte prendre des cartes, et ainsi de suite.

Bien entendu, celui qui a remis des cartes peut les récupérer quant c'est à son tour de faire sa demande.

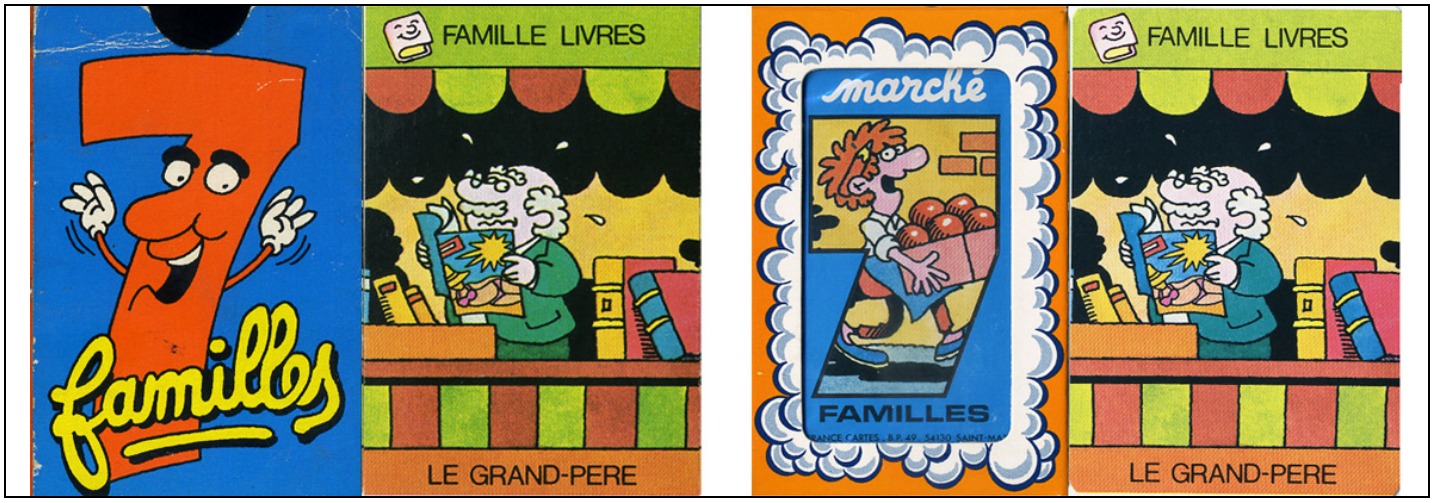
Pour faciliter le classement des cartes dans la main, chaque famille porte dans l'angle gauche de chaque carte, un numéro avec une couleur ou avec un signe distinctif de chaque famille.

Cela permet aux enfants qui ne savent pas encore lire de jouer avec leurs amis ou leurs grands frères et sœurs.

2) Pour les plus jeunes enfants de 3 à 6 ans

Chaque famille, lorsque l'on place les cartes côte à côte dans le bon ordre, représente une scénette sous forme de frise-puzzle. Les plus jeunes enfants peuvent donc se servir de ce jeu pour classer les cartes.

Cela constituera un excellent exercice d'attention, de classification, d'identification et également d'expression avec les parents s'ils le désirent.



Un’altra edizione (*4451 a sinistra*) ha una confezione diversa, angoli squadrati e colori leggermente differenti.

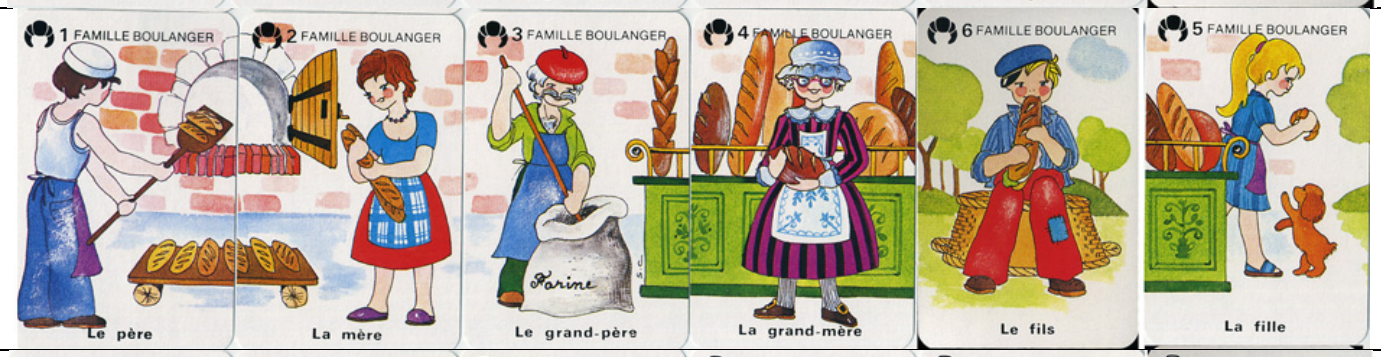
1607 - France Cartes - Métiers 7 Familles

Nome	**Métiers - 7 Familles**
Fabbricante	**Ducale - France cartes**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42 + 1 presentazione + 1 istruzioni**
Anno	**1985 circa**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 84x55**

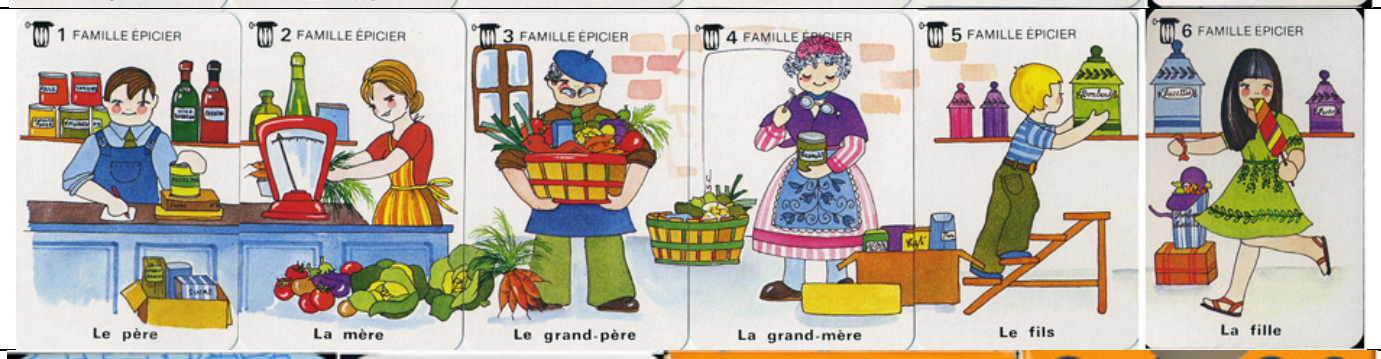
Il mazzo fu stampato da La Ducale, un fabbricante che fa parte del gruppo France cartes.
Sono 7 le famiglie disegnate nel mazzo; le carte disposte nell'ordine corretto ci mostrano i componenti intenti all'attività del nucleo familiare.
Il cognome della famiglia ne indica il lavoro: *Pecheur* (pescatore), *Maçon* (muratore), *Garagiste* (garagista), *Fermier* (agricoltore), *Menuisier* (falegname), *Boulanger* (panettiere) e *Epicier* (droghiere).
Le iniziali S C. appaiono sotto l'imbarcazione dei figli del pescatore; sono probabilmente quelle del disegnatore.




1 FAMILLE MAÇON
Le père
2 FAMILLE MAÇON
La mère
3 FAMILLE MAÇON
Le grand-père
4 FAMILLE MAÇON
La grand-mère
5 FAMILLE MAÇON
Le fils
6 FAMILLE MAÇON
La fille


1 FAMILLE BOULANGER
Le père
2 FAMILLE BOULANGER
La mère
3 FAMILLE BOULANGER
Farine
Le grand-père
4 FAMILLE BOULANGER
La grand-mère
6 FAMILLE BOULANGER
Le fils
5 FAMILLE BOULANGER
La fille


1 FAMILLE GARAGISTE
Le père
2 FAMILLE GARAGISTE
La mère
3 FAMILLE GARAGISTE
Le grand-père
4 FAMILLE GARAGISTE
La grand-mère
5 FAMILLE GARAGISTE
Le fils
6 FAMILLE GARAGISTE
La fille


1 FAMILLE ÉPICIER
Le père
2 FAMILLE ÉPICIER
La mère
3 FAMILLE ÉPICIER
Le grand-père
4 FAMILLE ÉPICIER
La grand-mère
5 FAMILLE ÉPICIER
Le fils
6 FAMILLE ÉPICIER
La fille


métiers
FAMILLES
FRANCE CARTES - B.P. 49 - 54130 SAINT MAX
métiers
FAMILLES
Ce jeu de 42 cartes contient 7 familles de 6 cartes.
La règle traditionnelle du « jeu de 7 familles » est rappelée à l'intérieur du paquet.
De plus, les 6 cartes d'une même famille constituent une frise que les plus petits peuvent essayer d'assembler, comme un puzzle, avant de pouvoir jouer avec leurs aînés.
Pour enfants de 5 à 8 ans
FRANCE CARTES
49, rue Alexandre 1er
54130 St MAX
CE

Un’altra edizione (*a sinistra - 4458*) ha una confezione diversa e angoli squadrati.

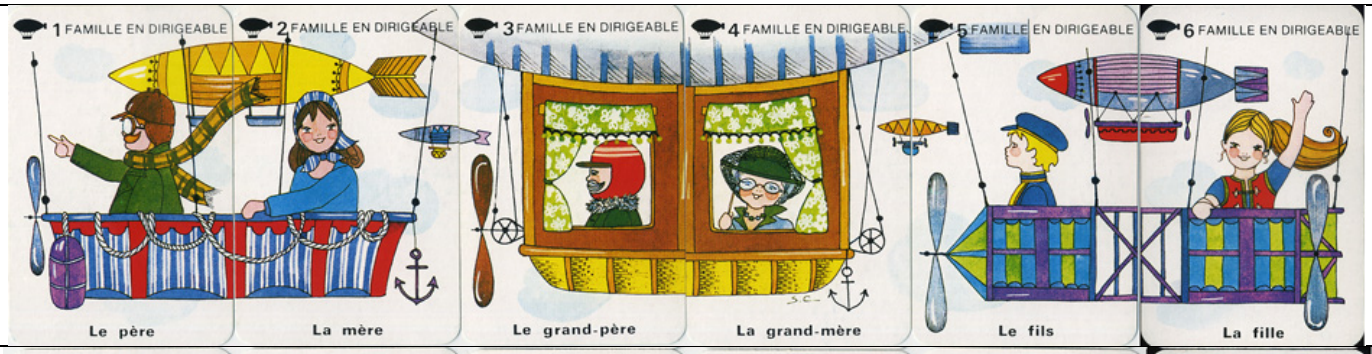


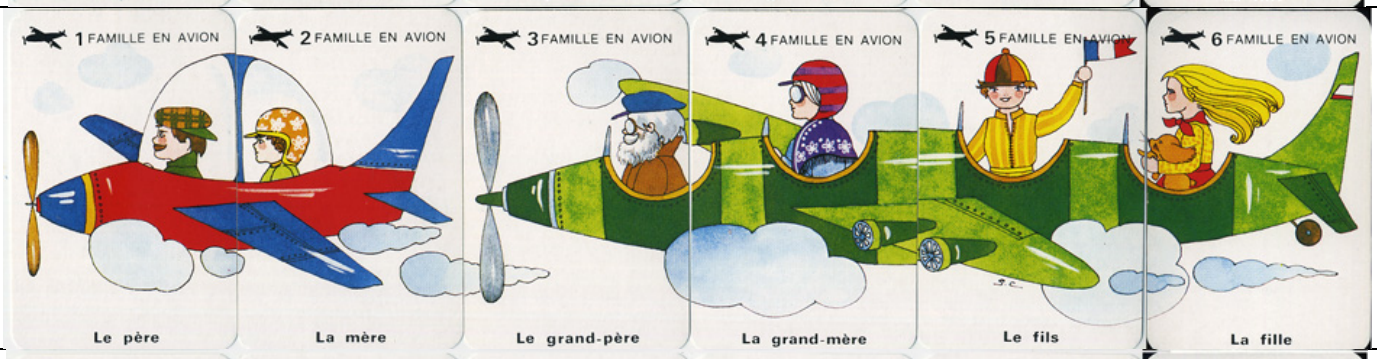
0969 - France Cartes - Aviation 7 Familles

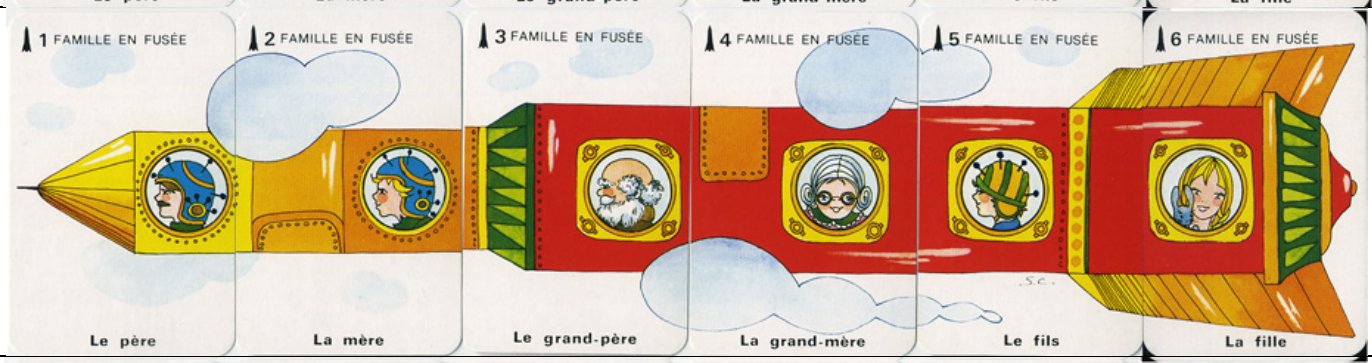
Nome	**Aviation - 7 Familles**
Fabbricante	**Ducale - France cartes**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42 + 1 presentazione + 1 regole gioco**
Anno	**1985 circa**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 84x55**

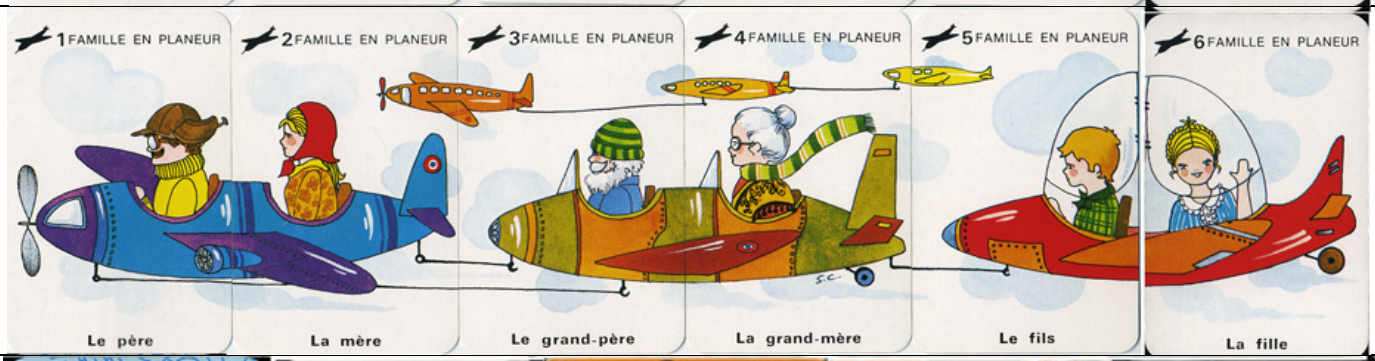
Un mazzo stampato da La Ducale, un fabbricante che fa parte del gruppo France Cartes.
Sono 7 le famiglie disegnate nel mazzo; le carte disposte nell'ordine corretto ci mostrano i componenti intenti a volare con un mezzo differente.
Il cognome della famiglia indica cosa usano per il volo.
Troviamo le famiglie: *Parachute* (paracadute), *Dirigeable* (dirigibile), *Fusée* (razzo), *Hélicoptère* (elicottero), *Planeur* (aliante), *Ballon* (mongolfiera) e *Avion* (aereo).
Del disegnatore si conoscono solo le iniziali S C. che appaiono sotto la valigetta che tiene in mano il padre scendendo con il paracadute.

















Ce jeu de 42 cartes contient 7 familles de 6 cartes.
La règle traditionnelle du « jeu de 7 familles » est rappelée à l'intérieur du paquet.
De plus, les 6 cartes d'une même famille constituent une frise que les plus petits peuvent essayer d'assembler, comme un puzzle, avant de pouvoir jouer avec leurs aînés.

Pour enfants de 5 à 8 ans

FRANCE CARTES
49, rue Alexandre 1er
54130 St MAX

RÈGLES DE JEUX

1) Règle classique pour toute la famille

On joue suivant la règle classique commune à tous les jeux de 7 familles. Le gagnant est celui des joueurs qui a posé devant lui le plus de familles complètes.

Les cartes étant distribuées totalement entre les joueurs, chacun d'eux, à son tour, cherche à obtenir de ses adversaires les cartes qui lui manquent pour compléter une ou plusieurs familles.

La demande se fait carte par carte autant de fois que la carte demandée est bien dans la main du joueur sollicité. Quand ce dernier n'a pas cette carte, c'est à son tour de choisir l'adversaire à qui il compte prendre des cartes, et ainsi de suite.

Bien entendu, celui qui a remis des cartes peut les récupérer quant c'est à son tour de faire la demande.

Pour faciliter le classement des cartes dans la main, chaque famille porte dans l'angle gauche de chaque carte, un numéro avec une couleur ou avec un signe distinctif de chaque famille.

Cela permet aux enfants qui ne savent pas encore lire de jouer avec leurs amis ou leurs grands frères et sœurs.

2) Pour les plus jeunes enfants de 3 à 6 ans

Chaque famille, lorsque l'on place les cartes côte à côte dans le bon ordre, représente une scénette sous forme de frise-puzzle. Les plus jeunes enfants peuvent donc se servir de ce jeu pour classer les cartes.

Cela constituera un excellent exercice d'attention, de classification, d'identification et également d'expression avec les parents s'ils le désirent.

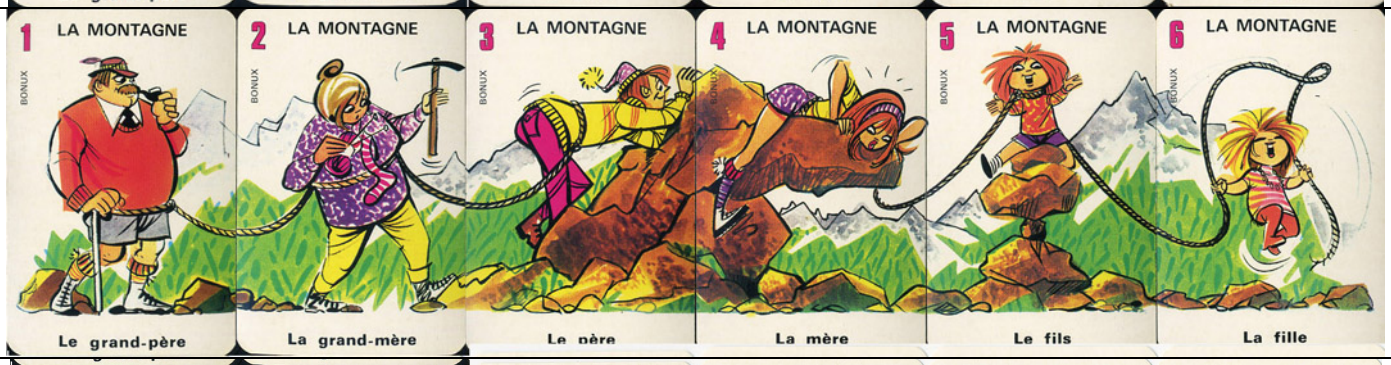
4003 - France cartes ? - Vacances

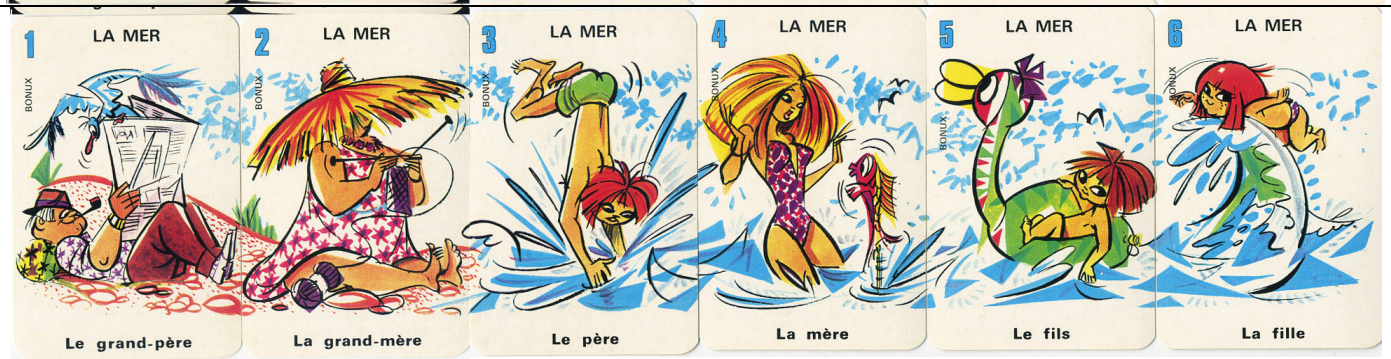
Nome	**Vacances 7 Familles**
Fabbricante	**France Cartes ?**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42 + 1 presentazione + 1 regole gioco**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 84x55**

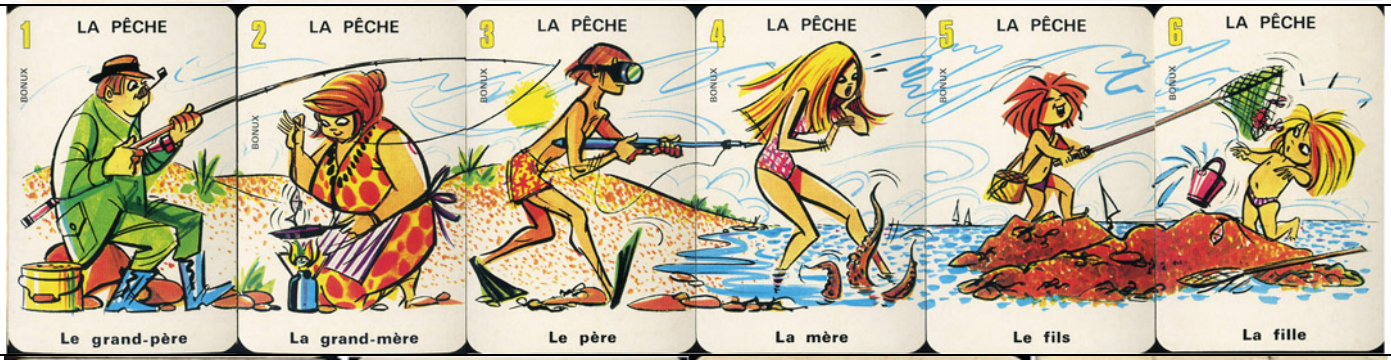
Il mazzo è stato distribuito come pubblicità di una ditta produttrice di detersivi, la Bonux. Non appare sulle carte la firma dell'autore, James Hodges (1928-2019), artista cui dobbiamo numerosi mazzi di carte su cui di solito mette la firma.
Le famiglie raffigurate stanno facendo le loro vacanze: in campeggio (*le camping*), sulla neve (*la neige*), in campagna (*la campagne*), su un battello (*le bateau*), in montagna (*la montagne*), al mare (*la mer*) o si dilettano a pescare (*la pèche*).
Mettendo le carte di ogni famiglia nell'ordine corretto otteniamo un quadretto completo della vita familiare durante una diversa vacanza.













RÈGLE DU JEU

On joue suivant la règle classique commune à tous les jeux de 7 Familles. Le gagnant est celui des joueurs qui a posé devant lui le plus de familles complètes.

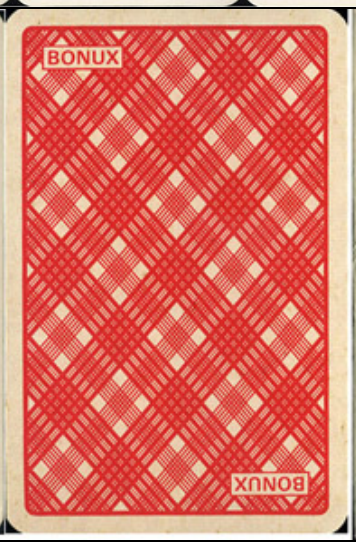
Les cartes étant distribuées totalement entre les joueurs, chacun d'eux, à son tour, cherche à obtenir de ses adversaires les cartes qui lui manquent pour compléter une ou plusieurs familles.

La demande se fait carte par carte autant de fois que la carte demandée est bien dans la main du joueur sollicité. Quand ce dernier n'a pas cette carte, c'est à son tour de choisir l'adversaire à qui il compte prendre des cartes, et ainsi de suite...

Bien entendu, celui qui a remis des cartes peut les récupérer quand c'est à son tour de faire la demande.

Pour faciliter le classement des cartes dans la main, les 6 cartes de chaque famille sont numérotées. La couleur des chiffres est différente pour chacune des 7 familles.

BONUX

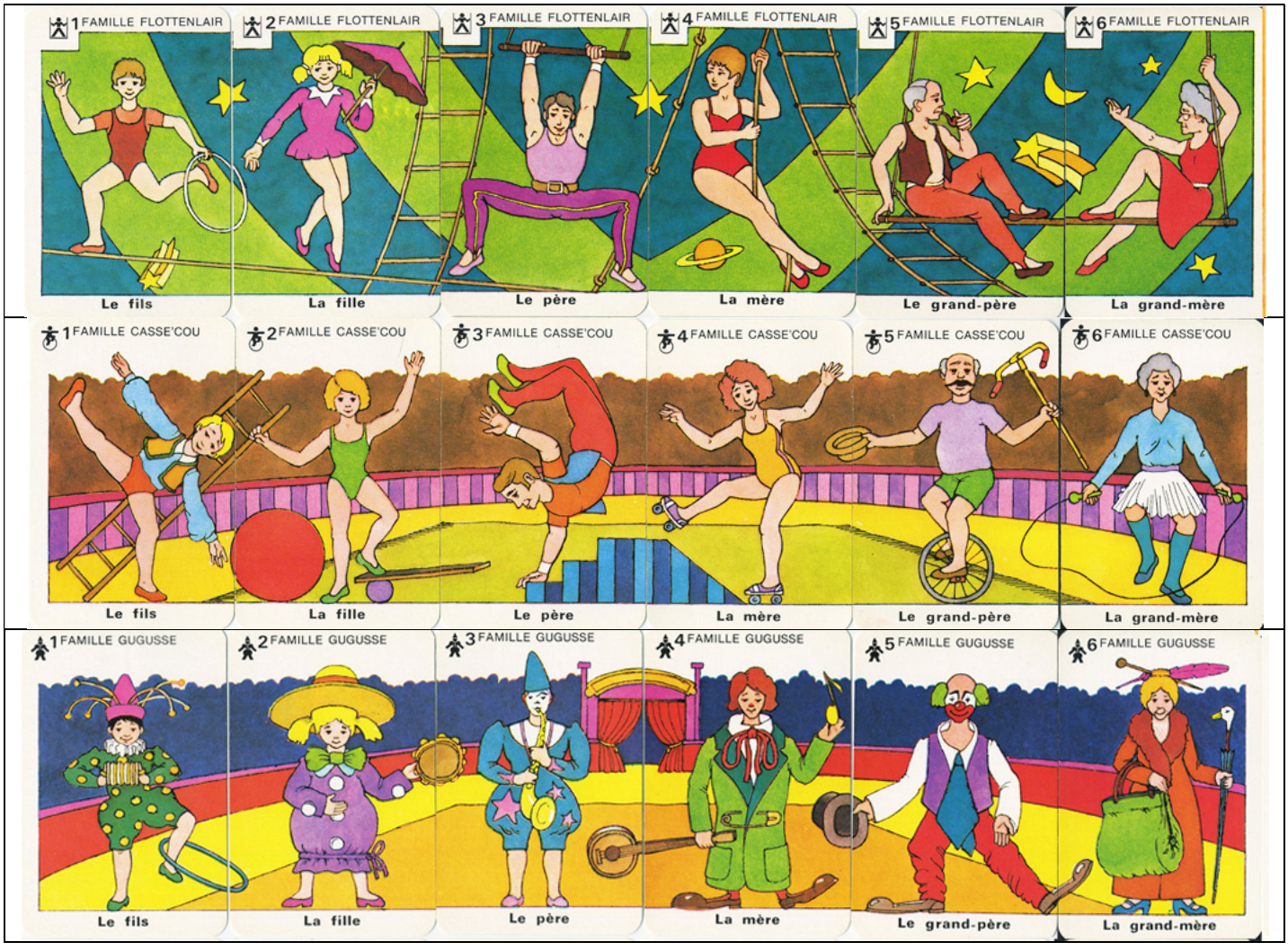


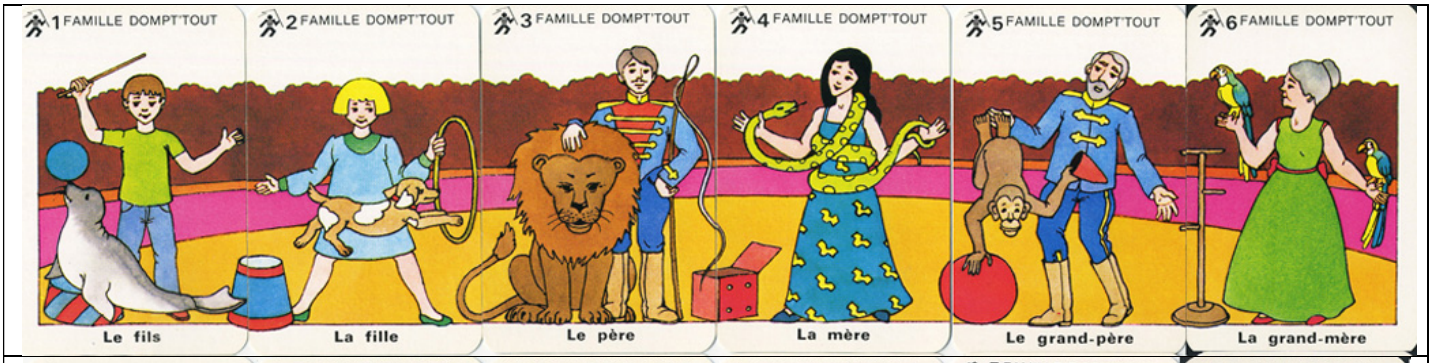


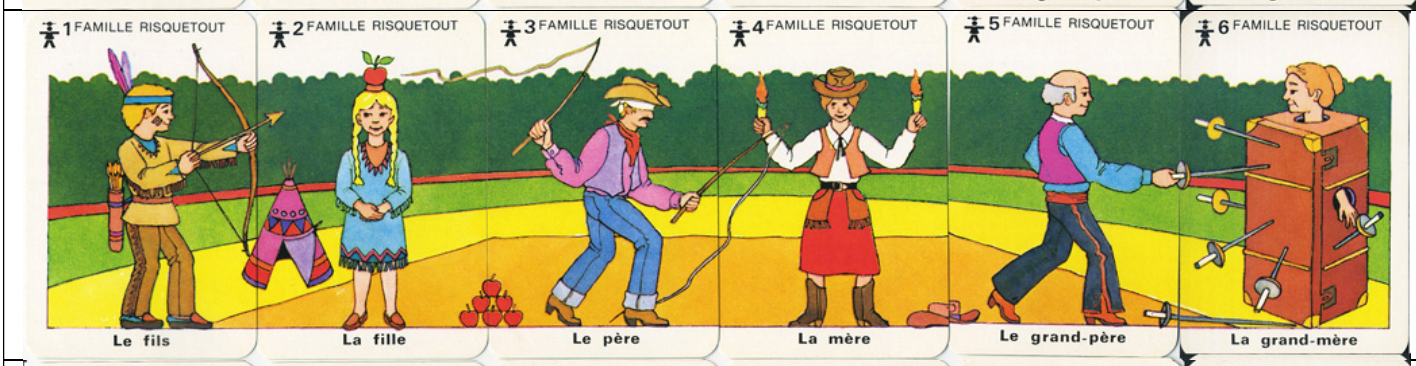
4454 - France Cartes -
Jeu de 7 famille - Cirque

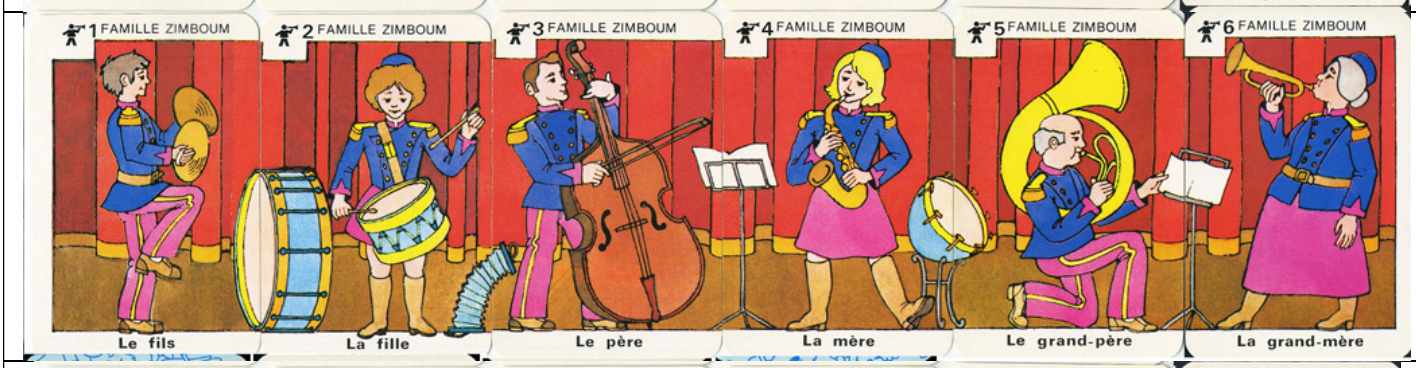
Nome	**Jeu de 7 famille - Cirque**
Fabbricante	**France Cartes**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42 + 1 presentazione + 1 regole gioco**
Anno	**198x**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 84x55**

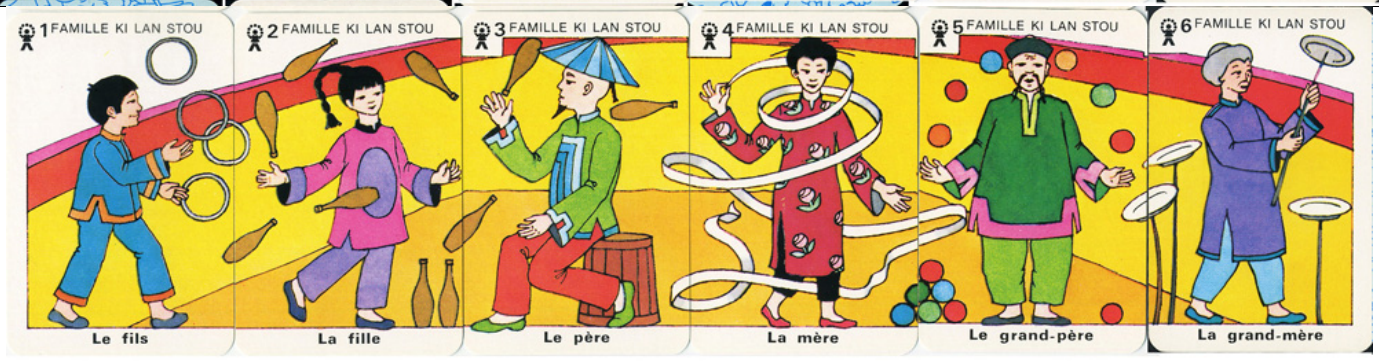
Le famiglie mostrano personaggi del mondo circense. famiglia *Folettenair* (fluttua in aria, i trapezisti), *Cassecou* (rompicollo, gli acrobati), *Gugusse* (pagliacci), *Domptout* (addomestica tutto, i domatori), *Risquetout* (rischiatutto, fanno giochi pericolosi), *Zimboum* (i suonatori) e *Ki Lan Stou* (i giocolieri cinesi).
Mettendo le carte di ogni famiglia nell'ordine corretto otteniamo un quadretto completo della famiglia impegnata nei suoi esercizi.

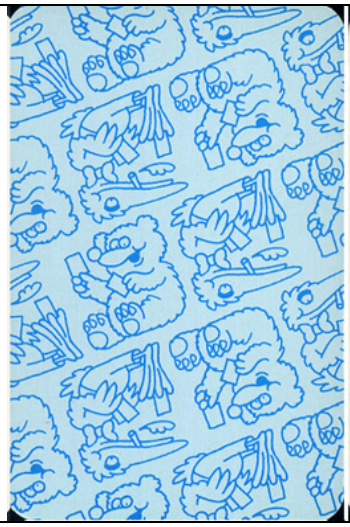














Ce jeu de 42 cartes contient 7 familles de 6 cartes.
La règle traditionnelle du « jeu de 7 familles » est rappelée à l'intérieur du paquet.
De plus, les 6 cartes d'une même famille constituent une frise que les plus petits peuvent essayer d'assembler, comme un puzzle, avant de pouvoir jouer avec leurs aînés.

Pour enfants de 5 à 8 ans

FRANCE CARTES
49, rue Alexandre 1er
54130 St MAX
CE

RÈGLES DE JEUX

1) Règle classique pour toute la famille

On joue suivant la règle classique commune à tous les jeux de 7 familles. Le gagnant est celui des joueurs qui a posé devant lui le plus de familles complètes.

Les cartes étant distribuées totalement entre les joueurs, chacun d'eux, à son tour, cherche à obtenir de ses adversaires les cartes qui lui manquent pour compléter une ou plusieurs familles.

La demande se fait carte par carte autant de fois que la carte demandée est bien dans la main du joueur sollicité. Quand ce dernier n'a pas cette carte, c'est à son tour de choisir l'adversaire à qui il compte prendre des cartes, et ainsi de suite.

Bien entendu, celui qui a remis des cartes peut les récupérer quant c'est à son tour de faire la demande.

Pour faciliter le classement des cartes dans la main, chaque famille porte dans l'angle gauche de chaque carte, un numéro avec une couleur ou avec un signe distinctif de chaque famille.

Cela permet aux enfants qui ne savent pas encore lire de jouer avec leurs amis ou leurs grands frères et sœurs.

2) Pour les plus jeunes enfants de 3 à 6 ans

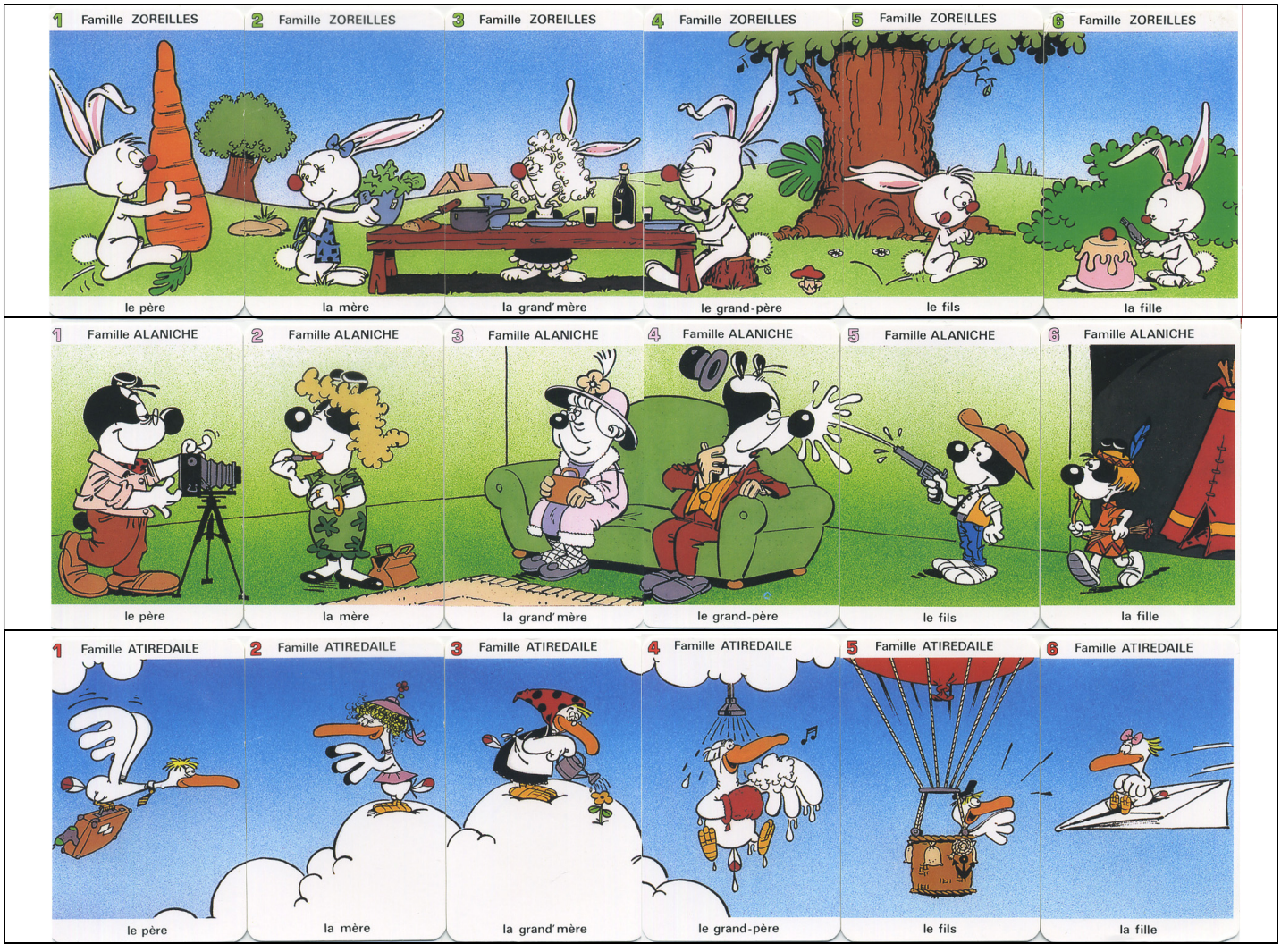
Chaque famille, lorsque l'on place les cartes côte à côte dans le bon ordre, représente une scénette sous forme de frise-puzzle. Les plus jeunes enfants peuvent donc se servir de ce jeu pour classer les cartes.

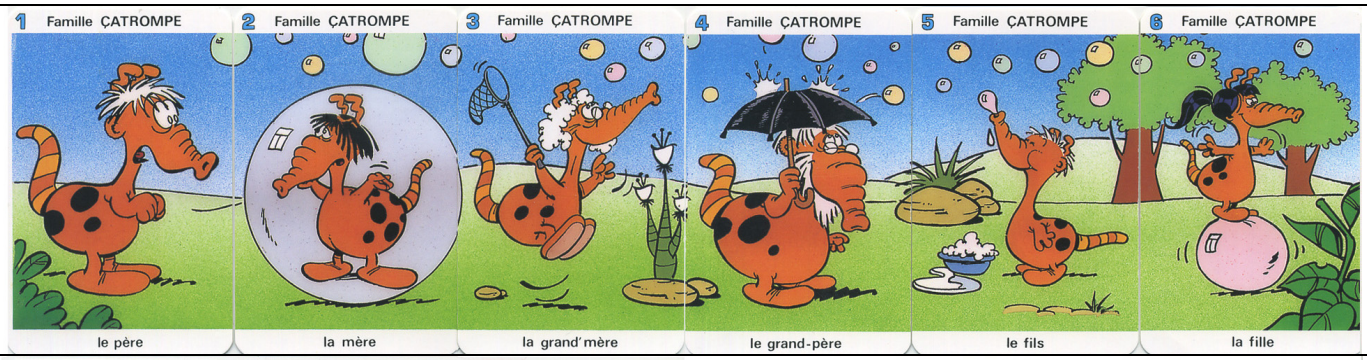
*Cela constituera un excellent exercice d'**attention**, de **classification**, d'**identification** et également d'**expression** avec les parents s'ils le désirent.*

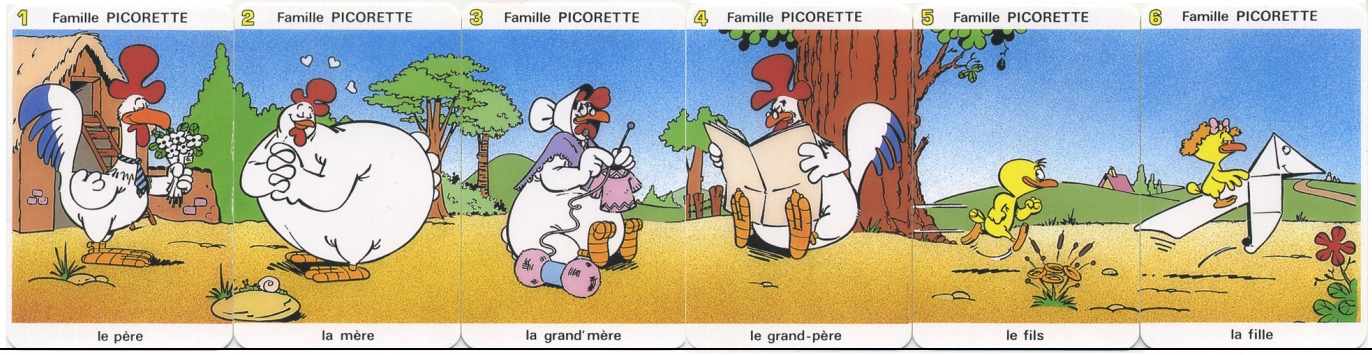
4216 - France cartes - Jeu des 7 familles - Les bonheurs à croquer - Kinder

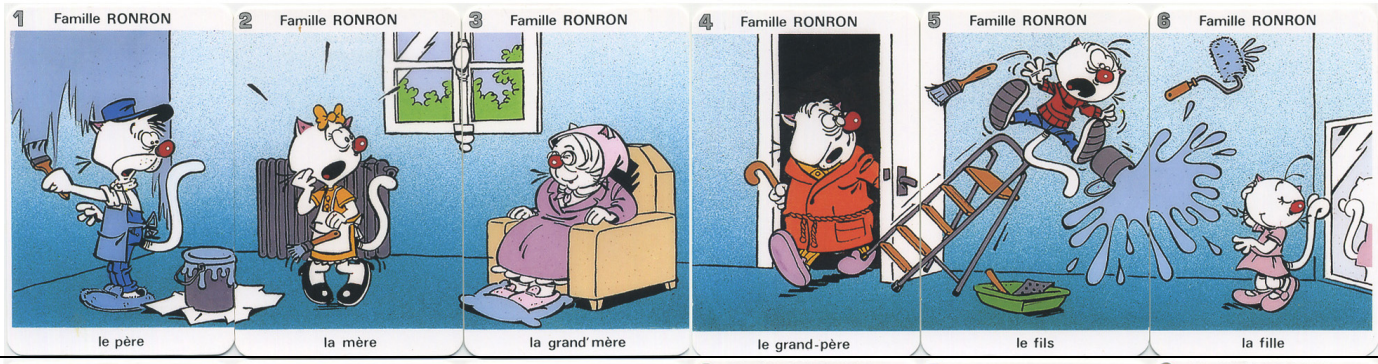
Nome	**Jeu des 7 familles - Les bonheurs à croquer - Kinder**
Fabbricante	**France Cartes**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42 + 1 presentazione + 1 regole gioco**
Anno	**1984**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 84x55**

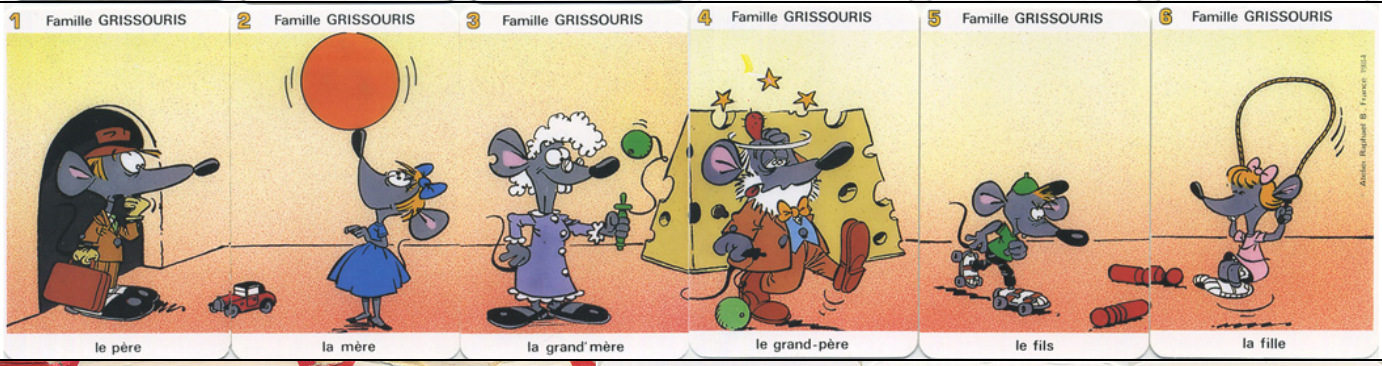
I disegni dell'Atelier Raphael B. illustrano un mazzo commissionato dalla Ferrero per pubblicizzare in Francia il marchio Kinder (la felicità da masticare), la sua linea di prodotti dolciari destinati ai bambini. Vediamo le famiglie di conigli (*famille Zoreilles*), cani (*famille Alaniche*), uccelli (*famille Atiredaile*), uno strano animale proboscidato (*famille Catrompe*), polli (*famille Picorette*), gatti (*famille Ronron*) e topi (*famille Grissouris*).
Ponendo le carte nel corretto ordine viene mostrata una scenetta con un momento della vita della famiglia.



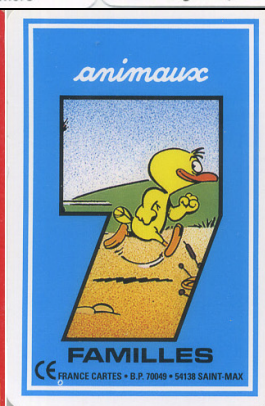


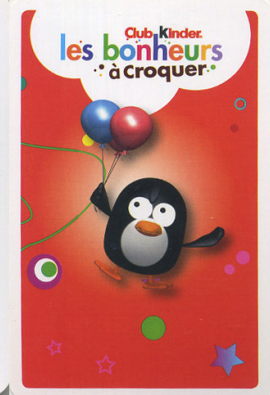












RÈGLES DE JEUX

1) Règle classique pour toute la famille

On joue suivant la règle classique commune à tous les jeux de 7 familles. Le gagnant est celui des joueurs qui a posé devant lui le plus de familles complètes.

Les cartes étant distribuées totalement entre les joueurs, chacun d'eux, à son tour, cherche à obtenir de ses adversaires les cartes qui lui manquent pour compléter une ou plusieurs familles.

La demande se fait carte par carte autant de fois que la carte demandée est bien dans la main du joueur sollicité. Quand ce dernier n'a pas cette carte, c'est à son tour de choisir l'adversaire à qui il compte prendre des cartes, et ainsi de suite.

Bien entendu, celui qui a remis des cartes peut les récupérer quant c'est à son tour de faire la demande.

Pour faciliter le classement des cartes dans la main, chaque famille porte dans l'angle gauche de chaque carte, un numéro avec une couleur ou avec un signe distinctif de chaque famille.

Cela permet aux enfants qui ne savent pas encore lire de jouer avec leurs amis ou leurs grands frères et sœurs.

2) Pour les plus jeunes enfants de 3 à 6 ans

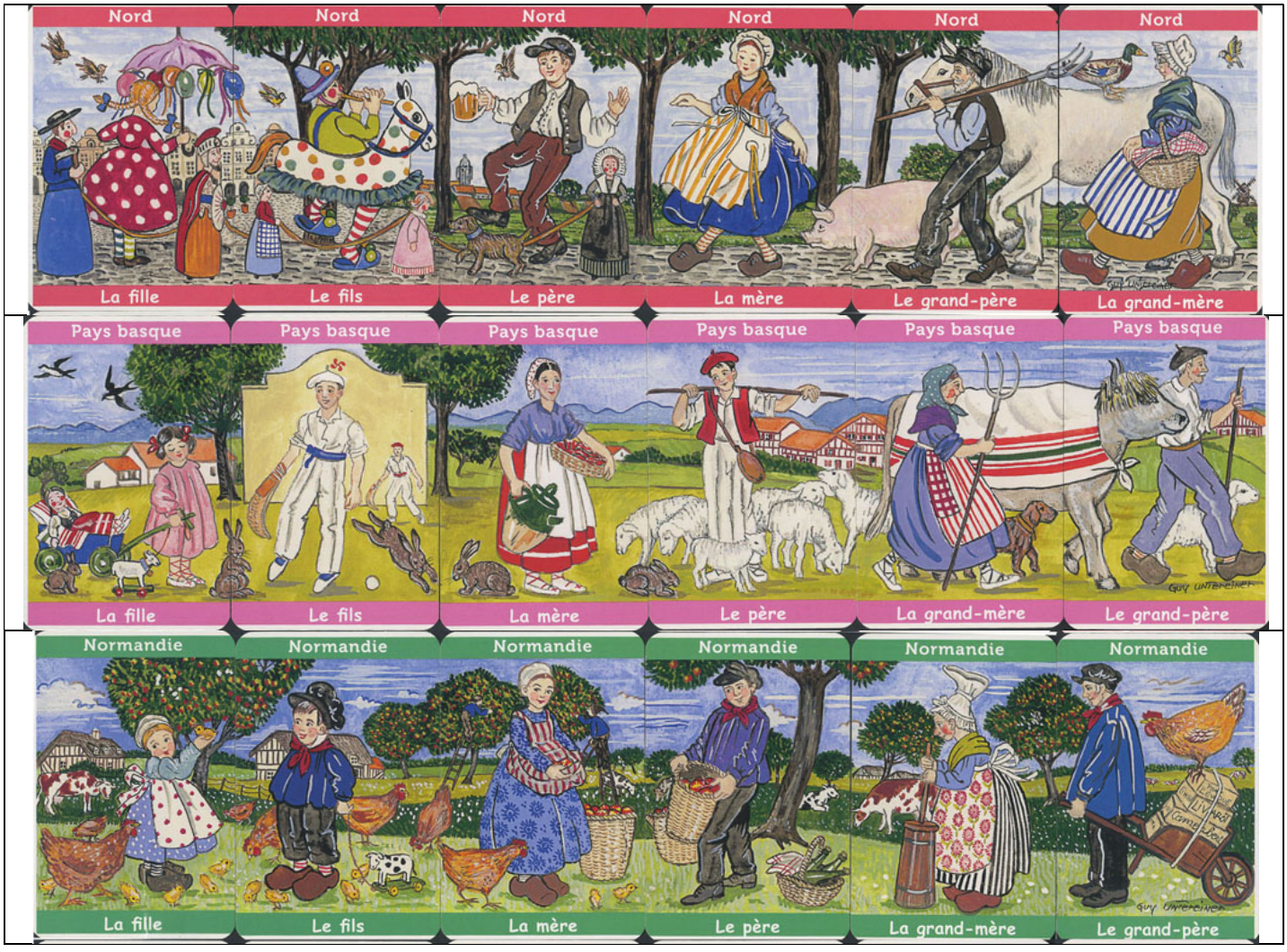
Chaque famille, lorsque l'on place les cartes côte à côte dans le bon ordre, représente une scénette sous forme de frise-puzzle. Les plus jeunes enfants peuvent donc se servir de ce jeu pour classer les cartes.

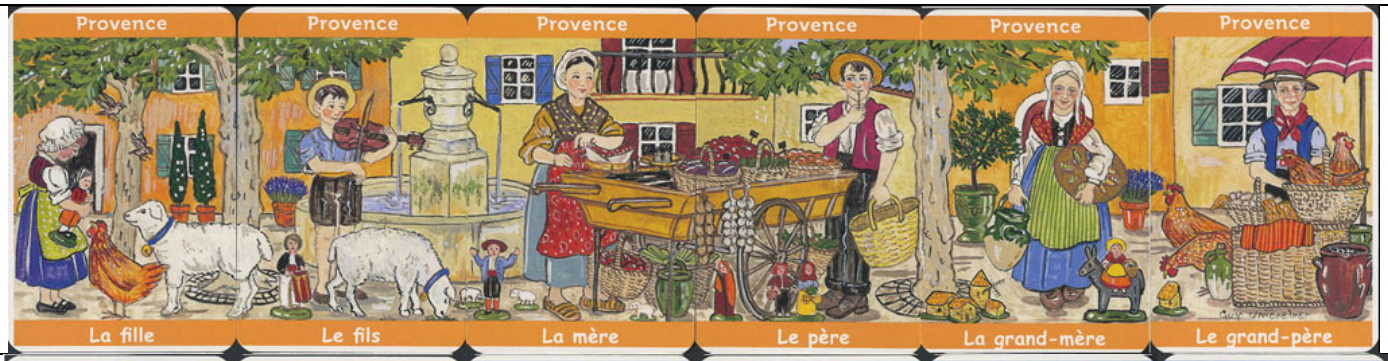
Cela constituera un excellent exercice d'attention, de classification, d'identification et également d'expression avec les parents s'ils le désirent.

4461 - France Cartes - Les 7 familles - Costumes des regions de France

Nome	**Les 7 familles - Costumes des regions de France**
Fabbricante	**France cartes**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42 + 1 istruzioni + 1 notizie mazzo e autore**
Anno	**2014**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 84x55**

Nel mazzo, stampato per le Editions Ouest-France - Edilarge S.A., troviamo famiglie nei tipici costumi regionali francesi.
Le province sono: *Nord, Pays basque, Normandie, Provence, Bretagne, Auvergne* e *Alsace*
I disegni sono di Guy Untereiner, un pasticcere alsaziano divenuto illustratore, noto per le sue scene della vita nella sua regione.
Ponendo le carte nel corretto ordine viene mostrata una scenetta con un momento della vita della famiglia.













GUY UNTEREINER

Pâtissier de formation, Guy Untereiner est devenu dessinateur et illustrateur. Depuis vingt ans, il croque avec humour et tendresses des scènes de vie de son Alsace natale.

Au travers de ces cartes des 7 familles, il nous présente des provinces riantes, colorées et peuplées de petits personnages charmants occupés à toutes les traditions locales.

Editions OUEST-FRANCE

Éditeur : Jérôme Le Rihan
Coordination éditoriale : Isabelle Rousseau
Mise en page : Studio des Éditions Ouest-France
Photogravure : graphiKit, Cesson-Sévigné (35)
Impression : France cartes à Saint-Max (54)

© 2014, Éditions Ouest-France, Édilarge SA, Rennes
ISBN 978-2-7373-6348-1 • N° d'éditeur 7453.01.03.05.14
Dépôt légal : mai 2014 • Imprimé en France
www.editionsouestfrance.fr

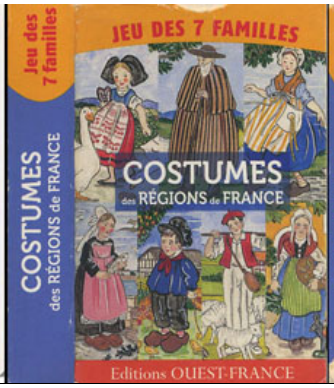
RÈGLE DU JEU

Nombre de joueurs : 2 à 6.

But du jeu : Rassembler le plus grand nombre de familles complètes : Bretagne / Provence / Auvergne / Alsace / Normandie / Pays basque / Nord.

Déroulement du jeu : L'un des joueurs distribue 7 cartes à chacun, face cachée. Les cartes restantes forment la pioche. Le joueur qui commence est celui qui est à la gauche du donneur. Il demande à l'un des autres joueurs une carte. Pour avoir le droit de le faire, il doit déjà avoir une carte de cette famille. Si on lui donne cette carte, il rejoue. Sinon, il prend une carte de la pioche. C'est alors à son voisin de gauche de jouer. Lorsqu'un joueur réunit une famille complète, il la pose devant lui. C'est alors à son voisin de gauche de jouer. Le joueur qui dépose devant lui le plus grand nombre de familles complètes a gagné.

Illustrations : Guy Untereiner



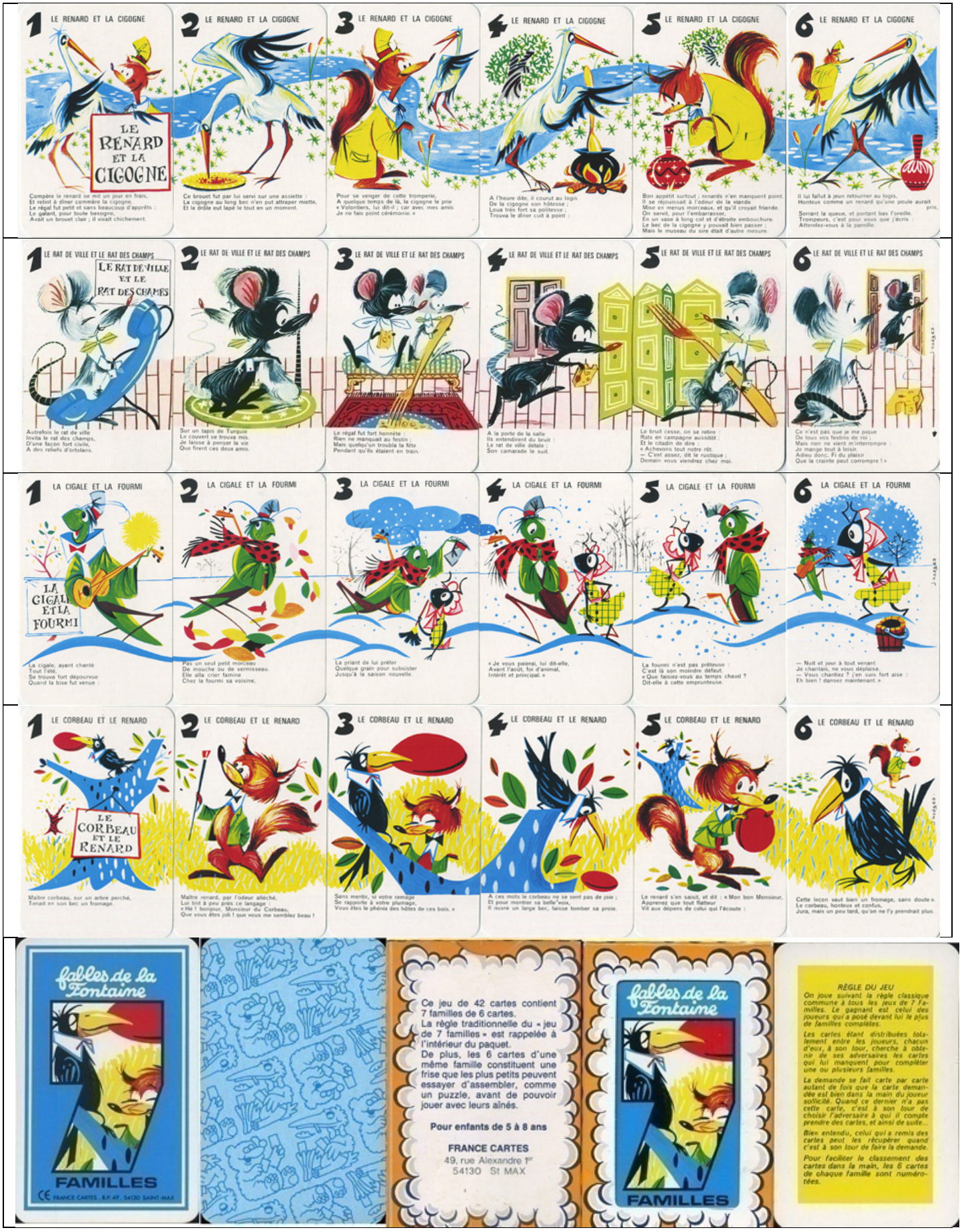


0968 - France cartes - Fables de La Fontaine

Nome	**Fables de la Fontaine - 7 Familles**
Fabbricante	**France Cartes**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42**
Anno	**1972**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 84x55**

L'artista è James Hodges, un disegnatore cui si devono molti altri mazzi di carte e a cui Gustavo Orlando Zon ha dedicato una monografia. La sua firma è sulle carte numero 6.
Il mazzo mostra le più famose favole di La Fontaine.
Alcune delle sue favole con protagonisti gli animali sono note anche in Italia.
Le favole illustrate nel mazzo sono: *le chat et les deux moineaux* (il gatto e i due passerotti), *la lièvre at la tortue* (la lepre e la tartaruga), *le lion et le rat* (il leone e il topolino), *le renard et la cigogne* (la volpe e la cicogna), *le rat de ville et le rat des champs* (il topo di campagna e il topo di città), *la cigale et la fourmi* (la cicala e la formica) e *le corbeau et le renard* (il corvo e la volpe).





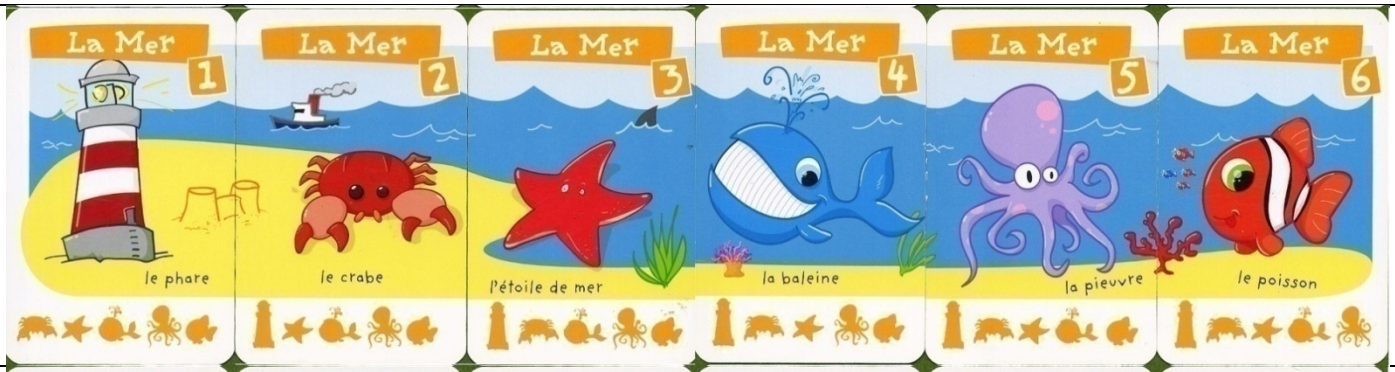
Il mazzo è stato stampato anche in formato 97x63.

4221 - France cartes -
Mes animaux préférés - 7 familles

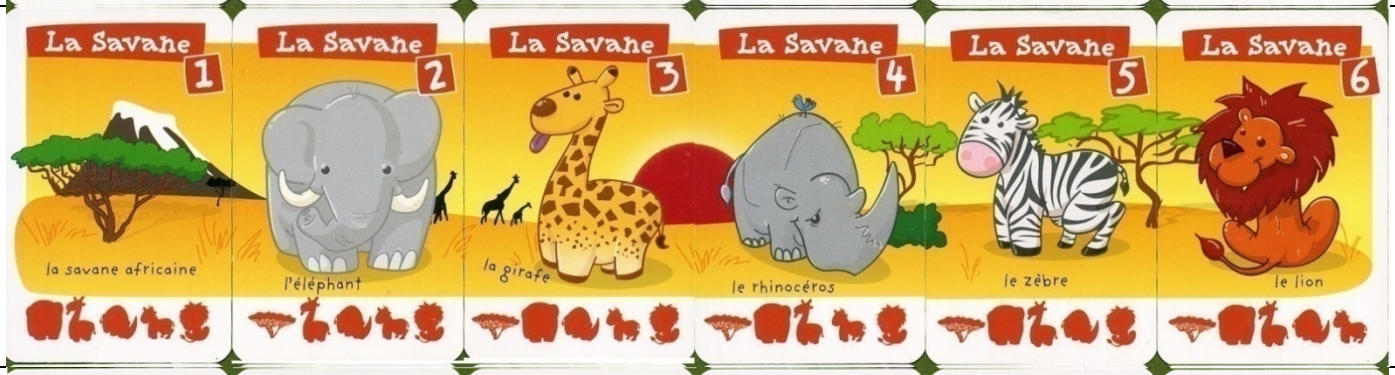
Nome	**Mes animaux préférés - 7 familles**
Fabbricante	**France cartes**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42 + 1 regole gioco 1 elenco famiglie**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 84x55**

Il mazzo, disegnato da Nicolas Bernard, mostra gli animali più amati dai bambini.
Sono divisi per ambienti in cui vivono; ci sono animali della fattoria (*la ferme*), della banchisa polare (*la banquise*), che troviamo in città (*la ville*), al mare (*la mer*), nella foresta (*la forêt*), nella savana (*la savane*) e tra i monti (*la montagne*).
Posizionate le carte nell'esatta sequenza i singoli disegni compongono un'unica scena.

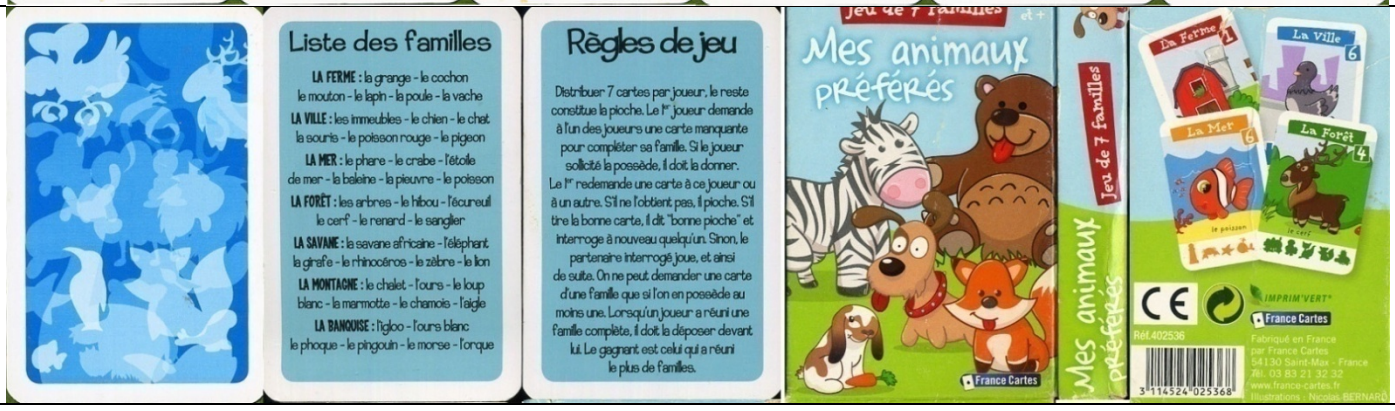












Liste des familles

LA FERME : la grange - le cochon - le mouton - le lapin - la poule - la vache

LA VILLE : les immeubles - le chien - le chat - la souris - le poisson rouge - le pigeon

LA MER : le phare - le crabe - l'étoile de mer - la baleine - la pieuvre - le poisson

LA FORÊT : les arbres - le hibou - l'écureuil - le cerf - le renard - le sanglier

LA SAVANE : la savane africaine - l'éléphant - la girafe - le rhinocéros - le zèbre - le lion

LA MONTAGNE : le chalet - l'ours - le loup blanc - la marmotte - le chamois - l'aigle

LA BANQUISE : l'igloo - l'ours blanc - le phoque - le pingouin - le morse - l'orque

Règles de jeu

Distribuer 7 cartes par joueur, le reste constitue la pioche. Le 1er joueur demande à l'un des joueurs une carte manquante pour compléter sa famille. Si le joueur sollicité la possède, il doit la donner. Le 1er redemande une carte à ce joueur ou à un autre. S'il ne l'obtient pas, il pioche. S'il tire la bonne carte, il dit "bonne pioche" et interroge à nouveau quelqu'un. Sinon, le partenaire interrogé joue, et ainsi de suite. On ne peut demander une carte d'une famille que si l'on en possède au moins une. Lorsqu'un joueur a réuni une famille complète, il doit la déposer devant lui. Le gagnant est celui qui a réuni le plus de familles.

3878 - Gibson - Happy families

Nome	**Happy families - A favourite and amusing round game**
Fabbricante	**H. P. Gibson & Sons ltd**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**52**
Anno	**193x**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 89x58**

È la riedizione di un mazzo di De La Rue (*3867 - Cheery Families*), disegnato da Richard 'Dick Kitcat' Doyle; le sue iniziali RD sono sul vaso del giardiniere. Gibson usa solo due colori, il rosso e il nero, e il mazzo è noto anche in confezioni da 24, 44 e 56 carte.
Le famiglie sono: *Bounce the barrister* (Slancio l'avvocato), *Clamp the carpenter* (Morsetto il falegname), *Putty the painter* (Stucco il pittore), *Butt the brewer* (Botte il birraio), *Dram the doctor* (1/16 di oncia il dottore), *Batter the baker* (pastella il panettiere), *Fin the fishmonger* (Pinna il pescivendolo), *Sole the shoemaker* (Suola ciabattino), *Goody the grocer* (Dessert il droghiere), *Trim the tailor* (Finitura il sarto), *Grub the gardener* (Larva il giardiniere), *Bull the butcher* (Toro il macellaio) e *Switch the schoolmaster* (Verga il maestro). Al mazzo è allegato un foglietto con le istruzioni del gioco.



Mr. Putty the Painter.



Mr. Putty the Painter.

Mrs. Putty the Painter's Wife.



Mrs. Putty the Painter's Wife.

Master Putty the Painter's Son.



Master Putty the Painter's Son.

Miss Putty the Painter's Daughter.



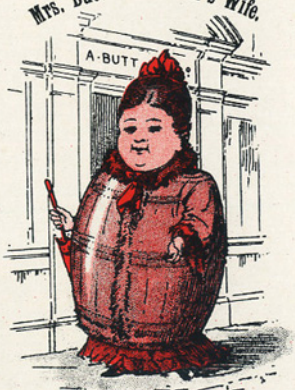
Miss Putty the Painter's Daughter.

Mr. Butt the Brewer.



Mr. Butt the Brewer.

Mrs. Butt the Brewer's Wife.



Mrs. Butt the Brewer's Wife.

Master Butt the Brewer's Son.



Master Butt the Brewer's Son.

Miss Butt the Brewer's Daughter.



Miss Butt the Brewer's Daughter.

Mr. Dram the Doctor.



Mr. Dram the Doctor.

Mrs. Dram the Doctor's Wife.



Mrs. Dram the Doctor's Wife.

Master Dram the Doctor's Son.



Master Dram the Doctor's Son.

Miss Dram the Doctor's Daughter.



Miss Dram the Doctor's Daughter.

Mr. Batter the Baker.



Mr. Batter the Baker.

Mrs. Batter the Baker's Wife.



Mrs. Batter the Baker's Wife.

Master Batter the Baker's Son.



Master Batter the Baker's Son.

Miss Batter the Baker's Daughter.



Miss Batter the Baker's Daughter.

Mr. Fin the Fishmonger.



Mr. Fin the Fishmonger.

Mrs. Fin the Fishmonger's Wife.



Mrs. Fin the Fishmonger's Wife.

Master Fin the Fishmonger's Son.



Master Fin the Fishmonger's Son.

Miss Fin the Fishmonger's Daughter.



Miss Fin the Fishmonger's Daughter.

Mr. Sole the Shoemaker.



Mr. Sole the Shoemaker.

Mrs. Sole the Shoemaker's Wife.



Mrs. Sole the Shoemaker's Wife.

Master Sole the Shoemaker's Son.



Master Sole the Shoemaker's Son.

Miss Sole the Shoemaker's Daughter.



Miss Sole the Shoemaker's Daughter.

Mr. Goody the Grocer.



Mr. Goody the Grocer.

Mrs. Goody the Grocer's Wife.



Mrs. Goody the Grocer's Wife.

Master Goody the Grocer's Son.



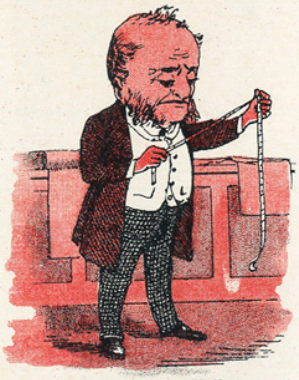
Master Goody the Grocer's Son.

Miss Goody the Grocer's Daughter.



Miss Goody the Grocer's Daughter.

Mr. Trim the Tailor.



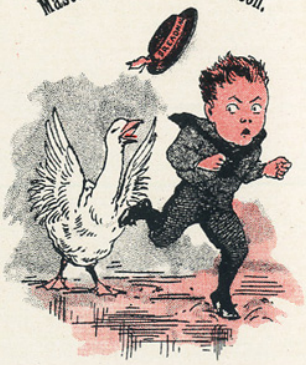
Mr. Trim the Tailor.

Mrs. Trim the Tailor's Wife.



Mrs. Trim the Tailor's Wife.

Master Trim the Tailor's Son.



Master Trim the Tailor's Son.

Miss Trim the Tailor's Daughter.



Miss Trim the Tailor's Daughter.



Mr. Grub the Gardener.



Mrs. Grub the Gardener's Wife.



Master Grub the Gardener's Son.



Miss Grub the Gardener's Daughter.



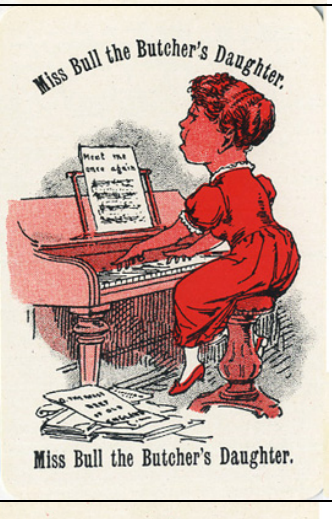
Mr. Bull the Butcher.



Mrs. Bull the Butcher's Wife.



Master Bull the Butcher's Son.



Miss Bull the Butcher's Daughter.



Mr. Switch the Schoolmaster.



Mrs. Switch the Schoolmaster's Wife.



Master Switch the Schoolmaster's Son.



Miss Switch the Schoolmaster's Daughter.





Rules of "HAPPY FAMILIES"

Any number may play. The game is played with a pack of either fifty-two cards in the case of a full-pack or twenty-four cards in the case of a half-pack set. The cards being shuffled and cut, are dealt one at a time face downwards to each of the players in rotation until the pack is exhausted. Each player should then take up his cards and arrange them in Families, as near as possible. The names of the Families are as under, and consist of the man, his wife, son and daughter:—

Mr. Batter, the Baker.	Mr. Fin, the Fishmonger.
Mr. Bounce, the Barrister.	Mr. Goody, the Grocer.
Mr. Bull, the Butcher.	Mr. Grub, the Gardener.
Mr. Butt, the Brewer.	Mr. Putty, the Painter.
Mr. Clamp, the Carpenter.	Mr. Sole, the Shoemaker.
Mr. Dram, the Doctor.	Mr. Trim, the Tailor.

Mr. Switch, the Schoolmaster.

(In the case of half-pack sets only six of the above are included, of course.)

The player to the dealer's left has the right of playing first, and if he has a complete family he puts them face downwards on the table in front of himself. He should then try and complete another family by asking any player he likes for any card which he requires to *complete a family*. If the player asked has not the card he says "not at home," and it then becomes his turn to call from any player a card which may help him to make up one of his families. A player must not ask for a card unless he has at least one of the family so asked for; and

3535 - Globe Games - National Families

Nome	**National families**
Fabbricante	**Globe games** stampa **Oppenheimer & Sulzbacher**
Paese	**Germania**
Numero carte	**48**
Anno	**1890÷1920**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 93x63**

Questo mazzo mostra gli stereotipi del tempo circa gli abitanti delle varie nazioni prese in considerazione. L'Italia, secondo il disegnatore, è il paese dei suonatori ambulanti che vendono corone del rosario e biglietti della fortuna.
Le famiglie citate sono: *Quixote* (da don Chisciotte) la spagnola, *Dryfigs* (fichi secchi) la turca, *Macaroni* (in inglese è la pasta in generale) l'italiana, *John Bull* (personificazione del regno di Gran Bretagna) l'inglese, *Sandy* la scozzese, *Gotakoff* la russa, *Uno-Sum-Sing* la giapponese, *Parlezvous* la francese, *Paddy* (gli inglesi lo usano come termine offensivo per irlandese; Paddy è diminutivo di Patrick, nome del patrono dell'Irlanda) l'irlandese, *Jonathan* la statunitense, *Vanclog* l'olandese e *Ting Tong* la cinese. La famiglia *Bull the Englishman* è l'unica in abiti eleganti, senza pittoreschi costumi folkloristici.





Master Macaroni the Italian's Son.



Miss Macaroni the Italian's Daughter.



Mrs. Macaroni the Italian's Wife.



Mr. Macaroni the Italian.



Master John Bull the Englishman's Son.



Miss John Bull the Englishman's Daughter.



Mrs. John Bull the Englishman's Wife.



Mr. John Bull the Englishman.



Master Sandy the Scotchman's Son.



Miss Sandy the Scotchman's Daughter.



Mrs. Sandy the Scotchman's Wife.



Mr. Sandy the Scotchman.



Master Gotakoff the Russian's Son.



Miss Gotakoff the Russian's Daughter.



Mrs. Gotakoff the Russian's Wife.



Mr. Gotakoff the Russian.



Master Uno-Sum-Sing the Japanes's Son.



Miss Uno-Sum-Sing the Japanes's Daughter.



Mrs. Uno-Sum-Sing the Japanes's Wife.



Mr. Uno-Sum-Sing the Japanese.



Master Parlezvous the Frenchman's Son.



Miss Parlezvous the Frenchman's Daughter.



Mrs. Parlezvous the Frenchman's Wife.



Mr. Parlezvous the Frenchman.



Mr. Paddy the Irishman.



Miss Paddy the Irishman's Daughter.



Mrs. Paddy the Irishman's Wife.



Master Paddy the Irishman's Son.



Master Jonathan the American's Son.



Miss Jonathan the American's Daughter.



Mrs. Jonathan the American's Wife.



Mr. Jonathan the American.

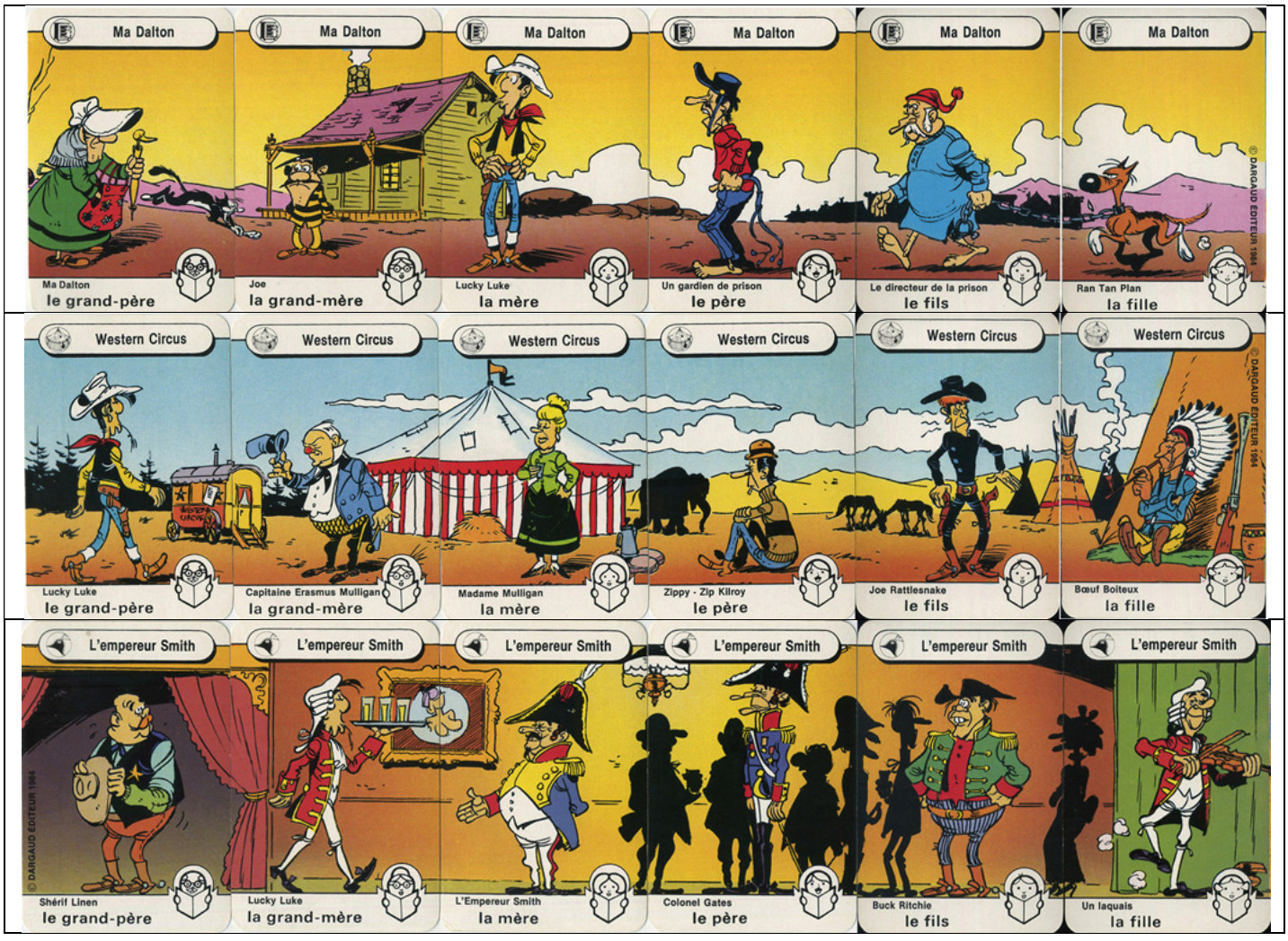


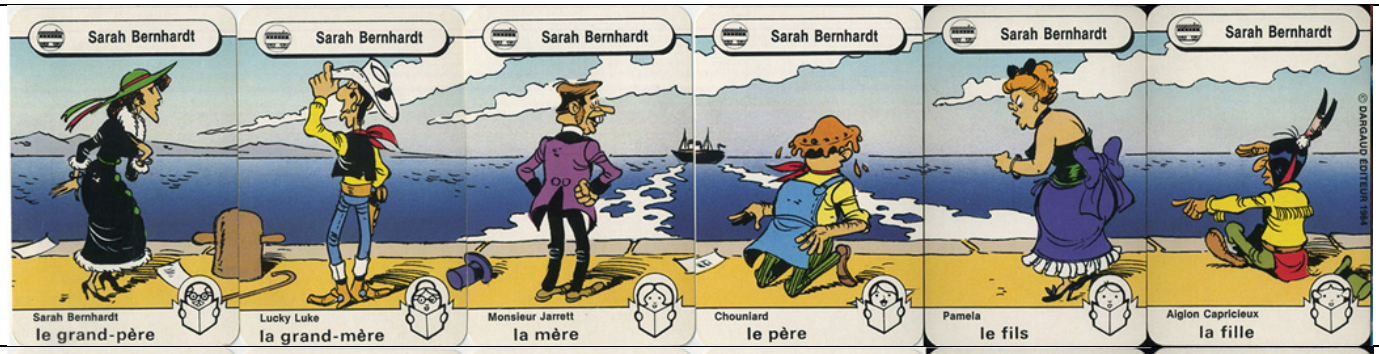
Manca il padre nel quartetto dedicato alla Cina. L'antico possessore del mazzo ha scritto sulle altre carte del gruppo "Mr. is missing" per segnalare il quartetto incompleto.

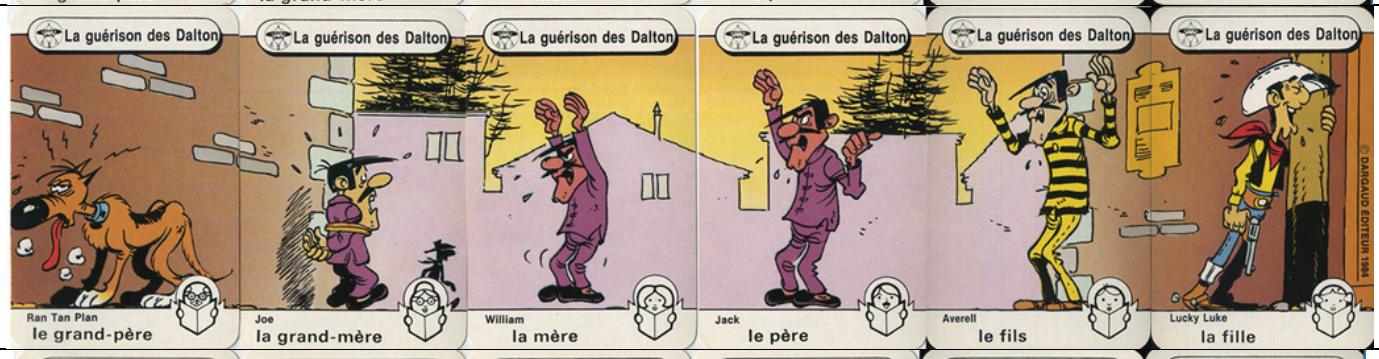
4462 - Hemma - 7 Familles Lucky Luke

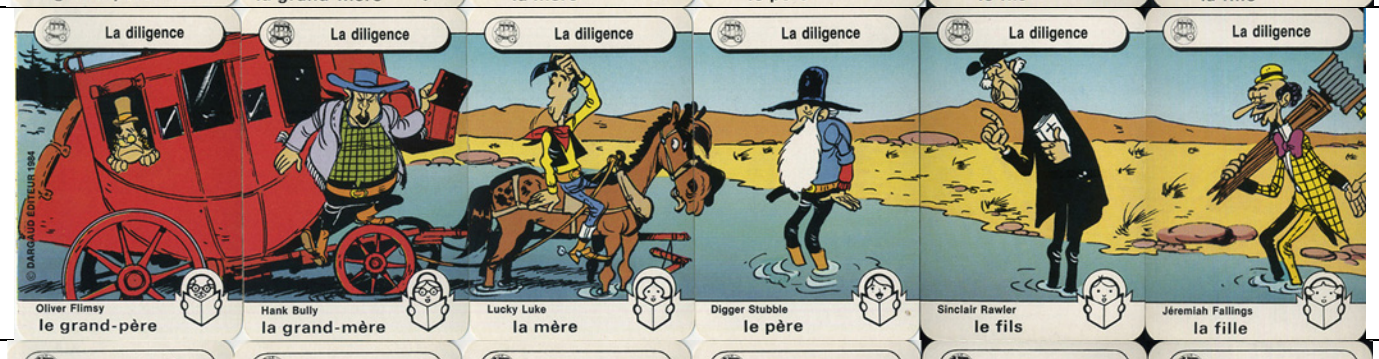
Nome	**7 Familles Lucky Luke**
Fabbricante	**Hemma**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42**
Anno	**1984**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 90x60**

I disegni sono tratti dal fumetto creato da Morris nel 1946. Il mazzo è stato stampato per l'editore Dargaud, come si legge sulla confezione e su diverse carte.
Gli episodi raffigurati hanno come titolo: *Ma Dalton* (mamma Dalton), *Western circus* (il circo western), *L'empereur Smith* (l'imperatore Smith), *Sarah Bernhardt* (famosa attrice francese del 19° secolo), *La guerison des Dalton* (la guarigione dei Dalton), *La diligence* (la diligenza) e *Canyon Apache* (il canyon degli Apache).
Ponendo le carte nel corretto ordine viene mostrata un'unica immagine con l'episodio completo.

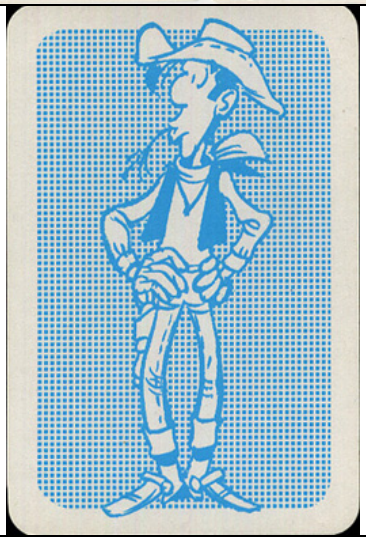














RÈGLE DU JEU DES 7 FAMILLES

Le jeu comprend 7 familles.

Pour gagner, il faut réunir devant soi le maximum de familles complètes.

Distribuer toutes les cartes, en nombre égal, à chaque joueur.

Demander aux autres joueurs dont vous pensez qu'ils possèdent les cartes qui vous intéressent, carte par carte, les cartes qui vous manquent. Si vous vous trompez de joueur, le tour passe alors à celui que vous avez questionné par erreur.

Celui-ci est en droit de se faire restituer les cartes que l'on lui a prises, en les réclamant une à une.

4181 - Héron - Jeu des 7 familles

Nome	**Jeu des 7 familles**
Fabbricante	**Héron**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42 + 1 regole gioco + 1 extra**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 84x53**

Il mazzo è stato distribuito a scopo pubblicitario da un negozio di articoli sportivi di una famosa località turistica francese.
La carta extra porta le sigle automobilistiche in uso in Francia.
Ogni famiglia mostra un popolo diverso, mostrando gli stereotipi che li caratterizzano.
Troviamo i nativi americani con la parrucchiera pronta a "scalpare" il cliente (*Tomawak* la loro tipica ascia), quelli che oggi vengono definiti caucasici con il cantante agitato rinchiuso in gabbia (*Visage pale* i visi pallidi), gli africani cannibali (*Tam-tam* il tamburo da loro usato), gli esquimesi che costruiscono un igloo (*Manouk*), gli indiani con il fachiro che teme le punture di zanzara (*Yoga*), gli orientali con il lottatore di sumo (*Kimono* il tipico abito giapponese) e gli abitanti delle isole del Pacifico impegnati solo a godersi la vita (*Aloha* il saluto hawaiano).




FAMILLE TAM-TAM
LE Gd PERE
SORCIER DE SERVICE
LA Gde MERE
PLAT du JOUR
VIANDE BLANCHE
LE PERE
SUPER MARCHE
LA MERE
PATISSERIE FINE
LE FILS
CONCERTO POUR TAM-TAM et TOUCAN
LA FILLE
AUTHENTIQUE RHINO FEROCE
FAMILLE NANOUK
LE Gd PERE
LA Gde MERE
A VENDRE
LE PERE
PERMIS DE CONSTRUIRE N°14.3.217
LA MERE
LE FILS
24h DU NORD
LA FILLE
Glaces
FAMILLE YOGA
LE Gd PERE
LE YOGA en 2500 LEÇONS
LA Gde MERE
TISSAGE DE TAPIS VOLANTS
LE PERE
LE FAKIR craint les piqures de moustiques.
LA MERE
LE FILS
LA FILLE
FAMILLE KIMONO
LE Gd PERE
LA Gde MERE
PAUSE THÉ
LE PERE
LA MERE
LE FILS
JUDO entrainement ceinture de flanelle
LA FILLE
RIZ
FAMILLE ALOHA
LE Gd PERE
LA Gde MERE
CORAILLAGE DU JOUR
ARRIVAGE PAR TORTUE EXPRESS
LE PERE
LA MERE
PALLADIUM
LE FILS
LA FILLE
TAHITI FLORA



Da notare alcune incongruenze, come il tucano, uccello del sud America, nella famiglia africana, la tessitrice indiana di tappeti volanti, tipici delle fiabe medio-orientali, il pinguino, abitante del polo Sud, con gli esquimesi, il polinesiano che suona la chitarra invece dell'ukulele, il judoka sul ring da pugilato ecc.
Ma i bambini non ci fanno caso e si divertono con questi allegri disegni.

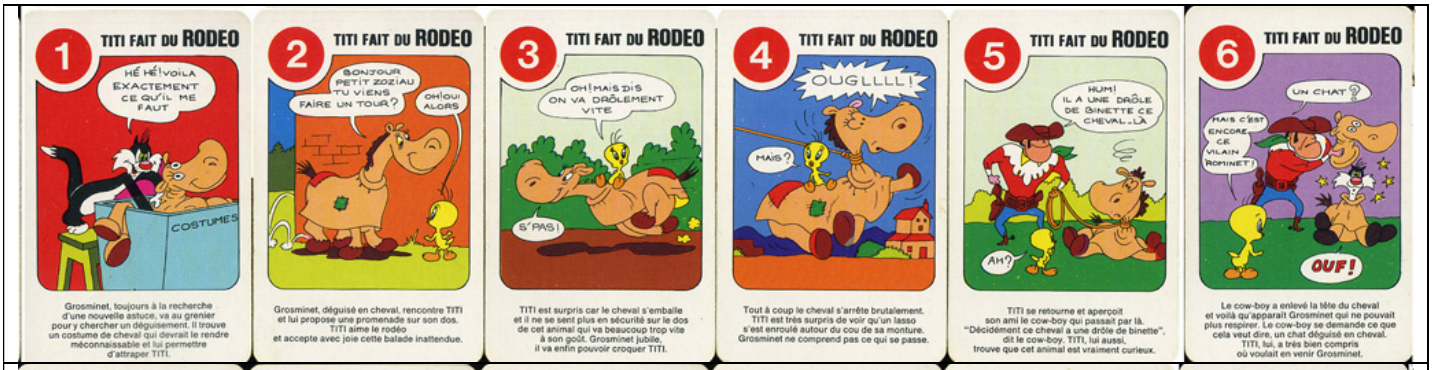
4452 - Héron -
Les aventures de Titi - Jeu des familles

Nome	**Les aventures de Titi - Jeu des familles**
Fabbricante	**Héron**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42 + 1 targhe auto Francia**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 84x54**

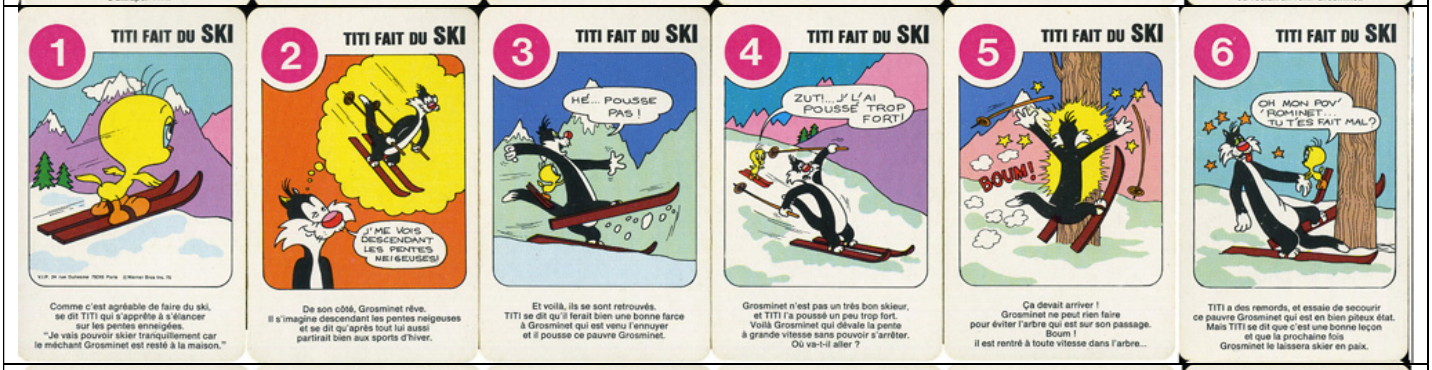
Le illustrazioni sono prese dalle serie animate Looney Tunes e Merry Melodies della Warner Bros. con Titti o Titi e gatto Silvestro come protagonisti. La loro prima apparizione, ad opera di Bob Clampett, risale al 21 novembre 1942.
Gli episodi presenti nel mazzo, tutti con gatto Silvestro che cerca di catturare il canarino Titi, sono: *Titi a la peche* (Titi a pesca), *Titi en auto* (Titi in automobile), *Titi fait un safari* (Titi fa un safari), *Titi fait du ski* (Titi a sciare), *Titi en train* (Titi in treno), *Titi fait un rodeo* (Titi fa il rodeo) e *Titi au chantier* (Titi in un cantiere).
Il mazzo è noto in due edizioni, con scatola a colori diversi e carta extra con le regole del gioco.



TITI FAIT DU RODEO



TITI FAIT DU SKI



TITI FAIT UN SAFARI



TITI EN AUTO

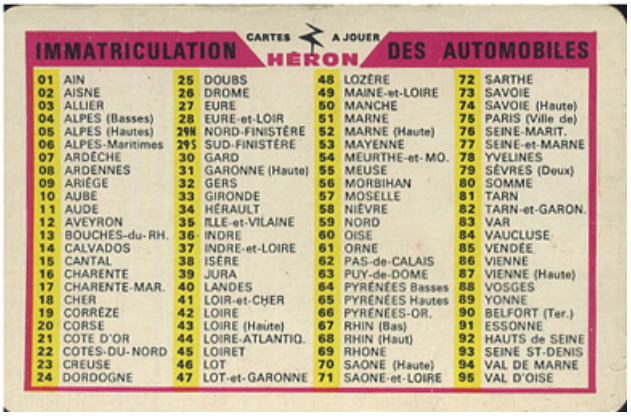


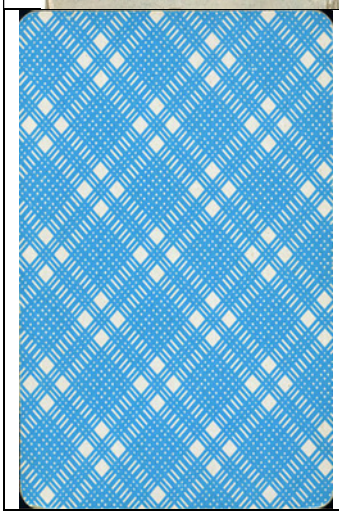
TITI A LA PECHE




héron
les aventures de
TITI
dans un nouveau
JEU DES
7 FAMILLES

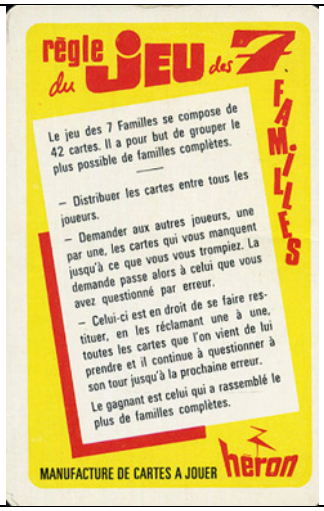

oie des Enfants
oie des Enfants


IMMATRICULATION
CARTES HÉRON A JOUER
DES AUTOMOBILES
01 AIN
02 AISNE
03 ALLIER
04 ALPES (Basses)
05 ALPES (Hautes)
06 ALPES-Maritimes
07 ARDÈCHE
08 ARDENNES
09 ARIÈGE
10 AUBE
11 AUDE
12 AVEYRON
13 BOUCHES-du-RH.
14 CALVADOS
15 CANTAL
16 CHARENTE
17 CHARENTE-MAR.
18 CHER
19 CORRÈZE
20 CORSE
21 COTE D'OR
22 COTES-DU-NORD
23 CREUSE
24 DORDOGNE
25 DOUBS
26 DROME
27 EURE
28 EURE-et-LOIR
29N NORD-FINISTÈRE
29S SUD-FINISTÈRE
30 GARD
31 GARONNE (Haute)
32 GERS
33 GIRONDE
34 HÉRAULT
35 ILLE-et-VILAINE
36 INDRE
37 INDRE-et-LOIRE
38 ISÈRE
39 JURA
40 LANDES
41 LOIR-et-CHER
42 LOIRE
43 LOIRE (Haute)
44 LOIRE-ATLANTIQ.
45 LOIRET
46 LOT
47 LOT-et-GARONNE
48 LOZÈRE
49 MAINE-et-LOIRE
50 MANCHE
51 MARNE
52 MARNE (Haute)
53 MAYENNE
54 MEURTHE-et-MO.
55 MEUSE
56 MORBIHAN
57 MOSELLE
58 NIÈVRE
59 NORD
60 OISE
61 ORNE
62 PAS-de-CALAIS
63 PUY-de-DOME
64 PYRÉNÉES Basses
65 PYRÉNÉES Hautes
66 PYRÉNÉES-OR.
67 RHIN (Bas)
68 RHIN (Haut)
69 RHONE
70 SAONE (Haute)
71 SAONE-et-LOIRE
72 SARTHE
73 SAVOIE
74 SAVOIE (Haute)
75 PARIS (Ville de)
76 SEINE-MARIT.
77 SEINE-et-MARNE
78 YVELINES
79 SÈVRES (Deux)
80 SOMME
81 TARN
82 TARN-et-GARON.
83 VAR
84 VAUCLUSE
85 VENDÉE
86 VIENNE
87 VIENNE (Haute)
88 VOSGES
89 YONNE
90 BELFORT (Ter.)
91 ESSONNE
92 HAUTS de SEINE
93 SEINE ST-DENIS
94 VAL DE MARNE
95 VAL D'OISE




EDMOND DUJARDIN
les aventures de
TITI
dans un nouveau
JEU DES
7 FAMILLES


La joie des Enfants


règle du JEU des 7 FAMILLES
Le jeu des 7 Familles se compose de 42 cartes. Il a pour but de grouper le plus possible de familles complètes.
– Distribuer les cartes entre tous les joueurs.
– Demander aux autres joueurs, une par une, les cartes qui vous manquent jusqu'à ce que vous vous trompiez. La demande passe alors à celui que vous avez questionné par erreur.
– Celui-ci est en droit de se faire restituer, en les réclamant une à une, toutes les cartes que l'on vient de lui prendre et il continue à questionner à son tour jusqu'à la prochaine erreur.
Le gagnant est celui qui a rassemblé le plus de familles complètes.
MANUFACTURE DE CARTES A JOUER heron

0557 - Jaques - Happy families

Nome	**Happy families**
Fabbricante	**John Jaques & Son**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**44 + 1 regole gioco**
Anno	**188x**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 93x65**

Questa è la versione tardo-ottocentesca del mazzo disegnato da John Tenniel (1820-1914), il disegnatore della prima edizione del libro "Alice nel paese delle meraviglie" e "Attraverso lo specchio" e famoso caricaturista della rivista Punch. Il mazzo venne pubblicato per la prima volta in occasione della "Grande esibizione delle opere dell'industria di tutte le nazioni" che si tenne a Londra nel 1851. Ebbe molto successo e fu pubblicato per molti anni.
Questa edizione si distingue per gli angoli non arrotondati, il retro non stampato e per il numero delle famiglie, solo 11: il fornaio *Bun* (ciambella), il droghiere *Grits* (fiocchi d'avena), il macellaio *Bones* (ossa), il medico *Dose* (dose), il pittore *Pots* (recipienti), il birraio *Bung* (tappo), il sarto *Tape* (nastro), il barbiere *Block* (blocco di legno), il falegname *Chip* (truciolo), lo spazzacamino *Soot* (fuliggine), il tintore *Dip* (immersione).



Mr. Bones the Butcher.



Mr. Bones the Butcher.

Mrs. Bones the Butcher's Wife.



Mrs. Bones the Butcher's Wife.

Miss Bones the Butcher's Daughter.



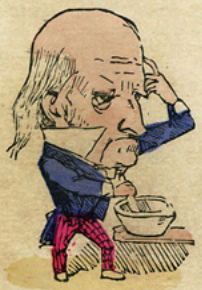
Miss Bones the Butcher's Daughter.

Master Bones the Butcher's Son.



Master Bones the Butcher's Son.

Mr. Dose the Doctor.



Mr. Dose the Doctor.

Mrs. Dose the Doctor's Wife.



Mrs. Dose the Doctor's Wife

Miss Dose the Doctor's Daughter.



Miss Dose the Doctor's Daughter.

Master Dose the Doctor's Son.



Master Dose the Doctor's Son.

Mr. Pots the Painter.



Mr. Pots the Painter.

Mrs. Pots the Painter's Wife.



Mrs. Pots the Painter's Wife

Miss Pots the Painter's Daughter.



Miss Pots the Painter's Daughter.

Master Pots the Painter's Son.



Master Pots the Painter's Son.

Mr. Bung the Brewer.



Mr. Bung the Brewer.

Mrs Bung the Brewer's Wife.



Mrs. Bung the Brewer's Wife.

Miss Bung the Brewer's Daughter.



Miss Bung the Brewer's Daughter.

Master Bung the Brewer's Son.



Master Bung the Brewer's Son.

Mr. Tape the Tailor.



Mr. Tape the Tailor.

Mrs. Tape the Tailor's Wife.



Mrs. Tape the Tailor's Wife.

Miss Tape the Tailor's Daughter.



Miss Tape the Tailor's Daughter

Master Tape the Tailor's Son.



Master Tape the Tailor's Son.

Mr. Block the Barber.



Mr. Block the Barber.

Mrs. Block the Barber's Wife.



Mrs. Block the Barber's Wife.

Miss Block the Barber's Daughter.



Miss Block the Barber's Daughter.

Master Block the Barber's Son.



Master Block the Barber's Son.

Mr. Chip the Carpenter.



Mr. Chip the Carpenter.

Mrs. Chip the Carpenter's Wife.



Mrs. Chip the Carpenter's Wife.

Miss Chip the Carpenter's Daughter.



Miss Chip the Carpenter's Daughter.

Master Chip the Carpenter's Son.



Master Chip the Carpenter's Son.

Mr. Soot the Sweep.



Mr Soot the Sweep.

Mrs. Soot the Sweep's Wife.



Mrs. Soot the Sweep's Wife.

Miss Soot the Sweep's Daughter.

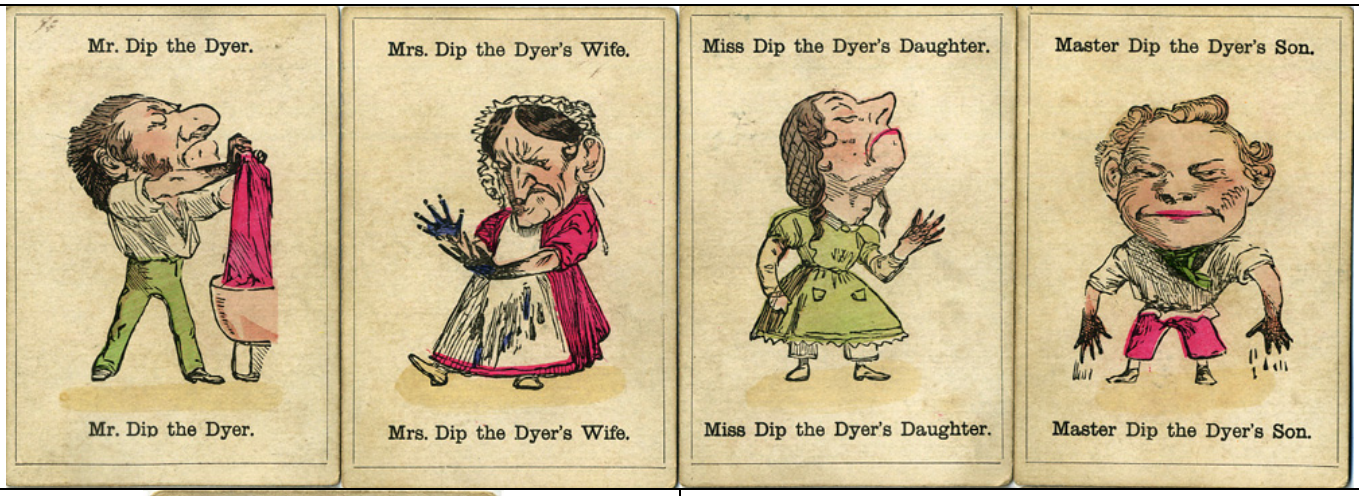


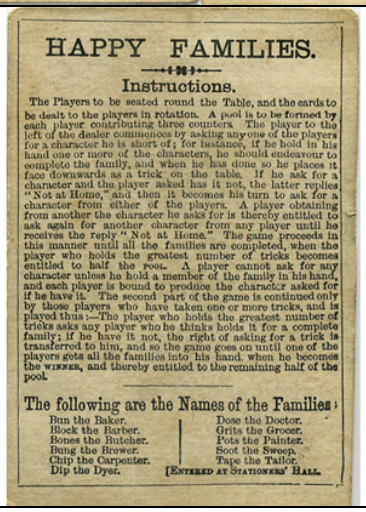
Miss Soot the Sweep's Daughter

Master Soot the Sweep's Son.



Master Soot the Sweep's Son.





HAPPY FAMILIES.

Instructions.

The Players to be seated round the Table, and the cards to be dealt to the players in rotation. A pool is to be formed by each player contributing three counters. The player to the left of the dealer commences by asking anyone of the players for a character he is short of; for instance, if he hold in his hand one or more of the characters, he should endeavour to complete the family, and when he has done so he places it face downwards as a trick on the table. If he ask for a character and the player asked has it not, the latter replies "Not at Home," and then it becomes his turn to ask for a character from either of the players. A player obtaining from another the character he asks for is thereby entitled to ask again for another character from any player until he receives the reply "Not at Home." The game proceeds in this manner until all the families are completed, when the player who holds the greatest number of tricks becomes entitled to half the pool. A player cannot ask for any character unless he hold a member of the family in his hand, and each player is bound to produce the character asked for if he have it. The second part of the game is continued only by those players who have taken one or more tricks, and is played thus:—The player who holds the greatest number of tricks asks any player who he thinks holds it for a complete family; if he have it not, the right of asking for a trick is transferred to him, and so the game goes on until one of the players gets all the families into his hand, when he becomes the WINNER, and thereby entitled to the remaining half of the pool.

The following are the Names of the Families:

Bun the Baker.	Dose the Doctor.
Block the Barber.	Grits the Grocer.
Bones the Butcher.	Pots the Painter.
Bung the Brewer.	Soot the Sweep.
Chip the Carpenter.	Tape the Tailor.
Dip the Dyer.	

[ENTERED AT STATIONERS' HALL.

Manca la famiglia *Mug* (tazza, boccale) il lattaio, che verrà aggiunto successivamente (*vedi 3767*).

Il mazzo è completo di istruzioni per il gioco con l'elenco delle famiglie.

4484 - Jaques - Happy families

Nome	**Happy families**
Fabbricante	**John Jaques & Son Ltd.**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**48**
Anno	**191x**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 91x63**

Seconda versione del mazzo precedente cui è stata aggiunta la famiglia *Mug*, quella del lattaio e la ditta è diventata Ltd.
Le caricature sono rimaste quelle originali; è cambiata la scatola e il retro presenta un motivo ornamentale, mentre nella prima edizione non era stampato.
Il mazzo è completo di foglietto con le istruzioni e l'elenco delle famiglie: il fornaio *Bun* (ciambella), il droghiere *Grits* (fiocchi d'avena), il macellaio *Bones* (ossa), il medico *Dose* (dose), il pittore *Pots* (recipienti), il birraio *Bung* (tappo), il sarto *Tape* (nastro), il barbiere *Block* (blocco di legno), il falegname *Chip* (truciolo), lo spazzacamino *Soot* (fuliggine), il tintore *Dip* (immersione) e l'ultimo arrivato, *Mug* (tazza, boccale) il lattaio.



Mr. Bones the Butcher.



Mr. Bones the Butcher.

Mrs. Bones the Butcher's Wife.



Mrs. Bones the Butcher's Wife.

Master Bones the Butcher's Son.



Master Bones the Butcher's Son.

Miss Bones the Butcher's Daughter.



Miss Bo 's

Mr. Dose the Doctor.



Mr. Dose the Doctor.

Mrs. Dose the Doctor's Wife.



Mrs. Dose the Doctor's Wife.

Master Dose the Doctor's Son.



Master Dose the Doctor's Son.

Miss Dose the Doctor's Daughter.



Miss Dose the Doctor's Daughter.

Mr. Pots the Painter.



Mr. Pots the Painter.

Mrs. Pots the Painter's Wife.



Mrs. Pots the Painter's Wife.

Master Pots the Painter's Son.



Master Pots the Painter's Son.

Miss Pots the Painter's Daughter.



Miss Pots the Painter's Daughter.

Mr. Bung the Brewer.



Mr. Bung the Brewer.

Mrs. Bung the Brewer's Wife.



Mrs. Bung the Brewer's Wife.

Master Bung the Brewer's Son.



Master Bung the Brewer's Son.

Miss Bung the Brewer's Daughter.



Miss Bung the Brewer's Daughter.

Mr. Tape the Tailor.



Mr. Tape the Tailor.

Mrs. Tape the Tailor's Wife.



Mrs. Tape the Tailor's Wife.

Master Tape the Tailor's Son.



Master Tape the Tailor's Son.

Miss Tape the Tailor's Daughter.



Miss Tape the Tailor's Daughter.

Mr. Block the Barber.



Mr. Block the Barber.

Mrs. Block the Barber's Wife.



Mrs. Block the Barber's Wife.

Master Block the Barber's Son.



Master Block the Barber's Son.

Miss Block the Barber's Daughter.



Miss Block the Barber's Daughter.

Mr. Chip the Carpenter.



Mr. Chip the Carpenter.

Mrs. Chip the Carpenter's Wife.



Mrs. Chip the Carpenter's Wife.

Master Chip the Carpenter's Son.



Master Chip the Carpenter's Son.

Miss Chip the Carpenter's Daughter.



Miss Chip the Carpenter's Daughter.

Mr. Soot the Sweep.



Mr. Soot the Sweep.

Mrs. Soot the Sweep's Wife.



Mrs. Soot the Sweep's Wife.

Master Soot the Sweep's Son.



Master Soot the Sweep's Son.

Miss Soot the Sweep's Daughter.



Miss Soot the Sweep's Daughter.

Mr. Dip the Dyer.



Mr. Dip the Dyer.

Mrs. Dip the Dyer's Wife.



Mrs. Dip the Dyer's Wife.

Master Dip the Dyer's Son.



Master Dip the Dyer's Son.

Miss Dip the Dyer's Daughter.



Miss Dip the Dyer's Daughter.

Mr. Mug the Milkman.



Mr. Mug the Milkman.

Mrs. Mug the Milkman's Wife.



Mrs. Mug the Milkman's Wife.

Master Mug the Milkman's Son.

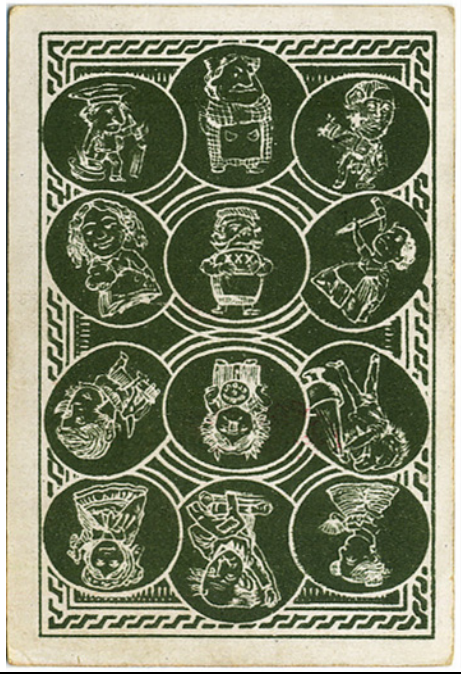


Master Mug the Milkman's Son.

Miss Mug the Milkman's Daughter.



Miss Mug the Milkman's Daughter.



REVISED.

THE GAME OF

HAPPY FAMILIES.

INSTRUCTIONS.

The players are to be seated round a table and the cards are to be dealt in the usual manner. A pool is to be formed, each player contributing three counters for the purpose. The player to the left of the dealer commences the game by asking any one of the other players for some character to complete a "family" (there are four characters to each family). Should the player asked possess this particular character he must give it up; if, however, the character is *not* amongst his cards he must reply "Not at home." In this latter case the player asked is entitled to himself demand some character from any other player. A player successfully demanding a character may make a request for other characters from any player until the reply "Not at home" is received. The game proceeds in this manner until all the families are completed, when the player who holds the greatest number of tricks becomes entitled to half the POOL. A player must not ask for any character unless he holds a member of the family in his hand, and each player is bound to produce any character asked for if he has it. The second part of the game is continued only by those players who have taken one or more

P.T.O.

tricks, and is played thus: The player who holds the greatest number of tricks asks any other player for a complete family (naturally the request is made to the player thought to be in possession). Should the player asked not have the family the right to demand is transferred to him, and so the game goes on until one of the players secures all the families when he becomes the WINNER, and is entitled to the remaining half of the POOL.

The following are the names of the families included in the **Full Pack** *Edition.*

Bun the Baker.	**Grits the Grocer.**
Bones the Butcher.	**Dose the Doctor.**
Block the Barber.	**Pots the Painter.**
Bung the Brewer.	**Tape the Tailor.**
Chip the Carpenter.	**Soot the Sweep.**
Dip the Dyer.	**Mug the Milkman.**

*** *The* **Half Pack** *Edition contains only six of the above families.*

ORIGINAL PUBLISHERS—

John Jaques & Son, Ltd.,

White Heather Works, 361, Whitehorse Road, Thornton Heath, Surrey.

3767 - Jaques - Happy families

Nome	**Happy families - A most popular round game**
Fabbricante	**John Jaques & Son Ltd.**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**48**
Anno	**192x**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 92x63**

Terza versione del mazzo precedente con gli angoli arrotondati.
Le caricature sono rimaste quelle originali; è cambiata la scatola e il retro presenta un motivo ornamentale diverso dalla precedente edizione, mentre nella prima edizione non era stampato.
Il mazzo è completo di foglietto con le istruzioni e l'elenco delle famiglie: il fornaio *Bun* (ciambella), il droghiere *Grits* (fiocchi d'avena), il macellaio *Bones* (ossa), il medico *Dose* (dose), il pittore *Pots* (recipienti), il birraio *Bung* (tappo), il sarto *Tape* (nastro), il barbiere *Block* (blocco di legno), il falegname *Chip* (truciolo), lo spazzacamino *Soot* (fuliggine), il tintore *Dip* (immersione) e l'ultimo arrivato, *Mug* (tazza, boccale) il lattaio.



Mr. Bones the Butcher



Mr. Bones the Butcher

Mrs. Bones the Butcher's Wife



Mrs. Bones the Butcher's Wife

Master Bones the Butcher's Son



Master Bones the Butcher's Son

Miss Bones the Butcher's Daughter



Miss Bones the Butcher's Daughter

Mr. Dose the Doctor



Mr. Dose the Doctor

Mrs. Dose the Doctor's Wife



Mrs. Dose the Doctor's Wife

Master Dose the Doctor's Son



Master Dose the Doctor's Son

Miss Dose the Doctor's Daughter



Miss Dose the Doctor's Daughter

Mr. Pots the Painter



Mr. Pots the Painter

Mrs. Pots the Painter's Wife



Mrs. Pots the Painter's Wife

Master Pots the Painter's Son



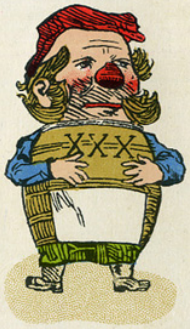
Master Pots the Painter's Son

Miss Pots the Painter's Daughter



Miss Pots the Painter's Daughter

Mr. Bung the Brewer



Mr. Bung the Brewer

Mrs. Bung the Brewer's Wife



Mrs. Bung the Brewer's Wife

Master Bung the Brewer's Son



Master Bung the Brewer's Son

Miss Bung the Brewer's Daughter



Miss Bung the Brewer's Daughter

Mr. Tape the Tailor



Mr. Tape the Tailor

Mrs. Tape the Tailor's Wife



Mrs. Tape the Tailor's Wife

Master Tape the Tailor's Son



Master Tape the Tailor's Son

Miss Tape the Tailor's Daughter



Miss Tape the Tailor's Daughter

Mr. Block the Barber



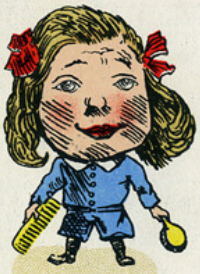
Mr. Block the Barber

Mrs. Block the Barber's Wife



Mrs. Block the Barber's Wife

Master Block the Barber's Son



Master Block the Barber's Son

Miss Block the Barber's Daughter



Miss Block the Barber's Daughter

Mr. Chip the Carpenter



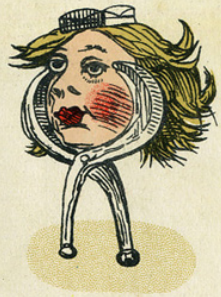
Mr. Chip the Carpenter

Mrs. Chip the Carpenter's Wife



Mrs. Chip the Carpenter's Wife

Master Chip the Carpenter's Son



Master Chip the Carpenter's Son

Miss Chip the Carpenter's Daughter



Miss Chip the Carpenter's Daughter

Mr. Soot the Sweep



Mr. Soot the Sweep

Mrs. Soot the Sweep's Wife



Mrs. Soot the Sweep's Wife

Master Soot the Sweep's Son



Master Soot the Sweep's Son

Miss Soot the Sweep's Daughter



Miss Soot the Sweep's Daughter



Non riuscivo a trovare l'origine del cognome della famiglia del barbiere finché l'amica Silvana Dallanegra è riuscita a trovare che il *barber's block* è il blocco di legno a forma di testa su cui sagomare le parrucche.

1226 - Jeux et Jouets - Jeu des 7 Familles

Nome	**Jeu des 7 Familles**
Fabbricante	**Jeux et Jouets Français**
Paese	**Francia**
Numero carte	**16/42 ?**
Anno	**189x**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 90x62**

Il mazzo, purtroppo largamente incompleto, mostra i personaggi di una famiglia che svolgono una particolare professione,
Come si usa in Francia le famiglie sono 7, complete di nonni, genitori e figli: il portinaio *Ducordon* (del cordone), il calzolaio *Lempeigne* (la tomaia), il pittore *Rapineau* (scroccone), il musicista *Remifat* (le note re mi fa), il giardiniere *Lafleur* (il fiore), il pasticcere *Latourte* (la torta) e il macellaio *Lahure* (testa di animale).

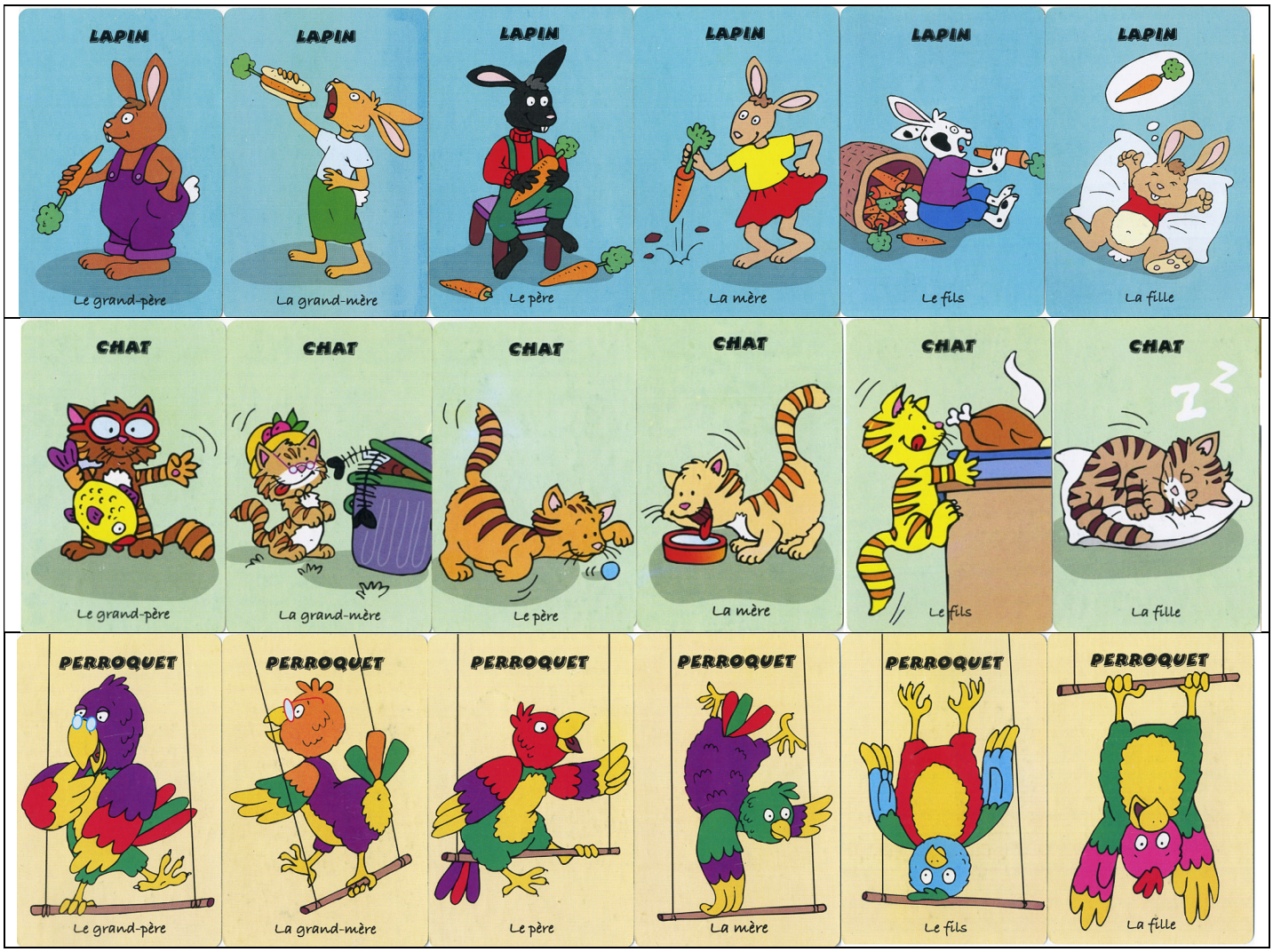



LA FAMILLE LAFLEUR (Jardinier)
1
LA FILLE
LA FAMILLE LAFLEUR (Jardinier)
1
L'AÏEULE
LA FAMILLE LATOURTE (Pâtissier)
2
LA FILLE
LA FAMILLE LAHURE (Charcutier)
3
L'AÏEUL
LA FAMILLE LAHURE (Charcutier)
3
LA MÈRE
LA FAMILLE LAHURE (Charcutier)
3
LE FILS
LA FAMILLE DUCORDON (Concierge)
4
LE PÈRE
LA FAMILLE DUCORDON (Concierge)
4
LA MÈRE

4201 - Kim’Play -
Animaux familiers - 7 familles

Nome	**Animaux familiers - 7 familles**
Fabbricante	**Cofalu Kim'Play**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 86x56**

Nel mazzo troviamo animali che si possono trovare nelle nostre abitazioni:
Troviamo famiglie di conigli (*lapin*), gatti (*chat*), pappagalli (*perroquet*), cani (*chien*), topi (*souris*), pesci rossi (*poisson rouge*) e criceti (*hamster*).




CHIEN
Le grand-père

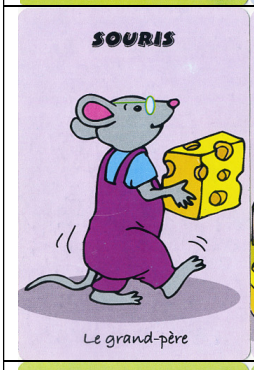

CHIEN
La grand-mère


CHIEN
Le père


CHIEN
La mère


CHIEN
Le fils


CHIEN
La fille


SOURIS
Le grand-père

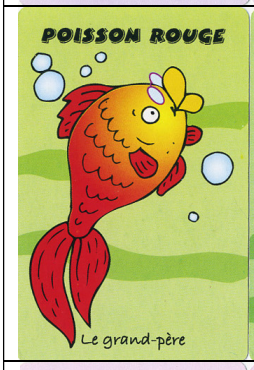

SOURIS
La grand-mère


SOURIS
Le père

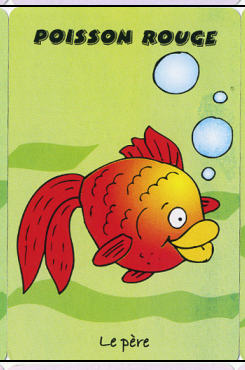

SOURIS
La mère


SOURIS
Le fils

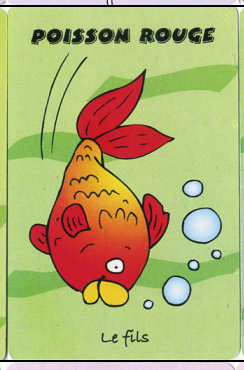

SOURIS
La fille


POISSON ROUGE
Le grand-père


POISSON ROUGE
La grand-mère


POISSON ROUGE
Le père


POISSON ROUGE
La mère


POISSON ROUGE
Le fils


POISSON ROUGE
La fille


HAMSTER
Le grand-père


HAMSTER
La grand-mère


HAMSTER
Le père


HAMSTER
La mère


HAMSTER
Le fils


HAMSTER
La fille

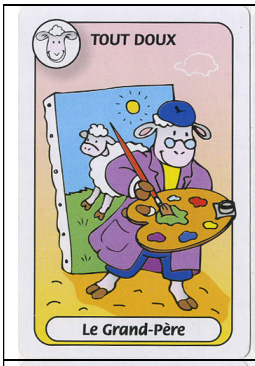

Animaux familiers
COFALU KIM'PLAY
66 chemin de Mons
33650 LA BREDE - FRANCE
JEU DES 7 FAMILLES
Animaux familiers
LOT N° 1081
JEU DES 7 FAMILLES
Règle du jeu
Le jeu des 7 familles se compose de 42 cartes.
Le but du jeu est de grouper le plus de familles complètes, soit 6 cartes par famille, en annonçant la famille que l'on abat sur la table.
- Distribuer la totalité des cartes, si possible en nombre égal à chaque joueur.
- Demander la carte qui vous manque à un joueur. Si celui-ci possède cette carte, il doit vous la donner. Vous pouvez continuer à lui demander des cartes, une par une, ou faire appel à un autre joueur jusqu'à ce que vous vous trompiez. La demande passe ainsi à celui que vous avez questionné par erreur. Si ce dernier a au moins une carte de la famille demandée, il peut à son tour se faire restituer une à une toutes les cartes que l'on vient de lui prendre.
Le gagnant est celui qui a abattu le plus de famille.
3 225430 033320
KIM'PLAY®
Des idées pour jouer

4202 - Kim’Play -
Les Animaux de la ferme - 7 familles

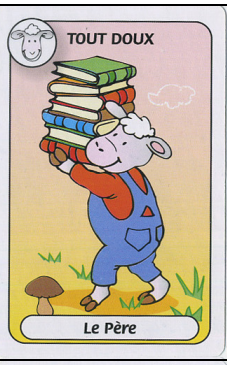
Nome	**Les Animaux de la ferme - 7 familles**
Fabbricante	**Cofalu Kim'Play**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 86x56**

Nel mazzo troviamo animali che si possono trovare in una fattoria.
Troviamo famiglie di mucche (*Marguerite*), conigli (*Ponpon*), maiali (*Tire-bouchon*), pecore (*Tou doux*), oche (*Jacquotte*), polli (*Piou-piou*) e anatre (*Plume*)





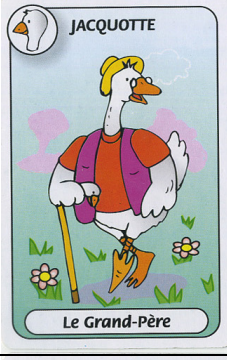




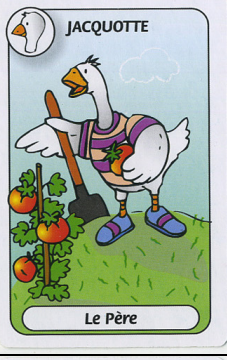






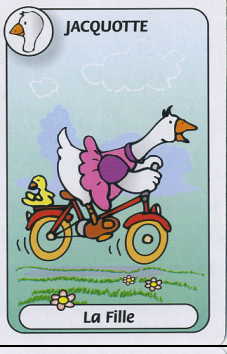


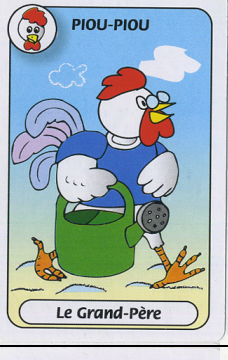


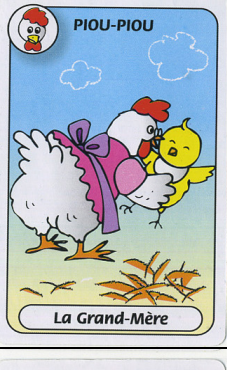


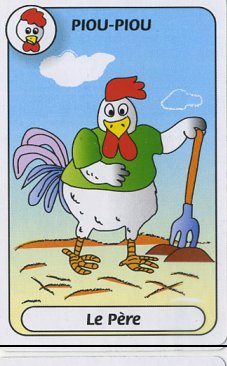






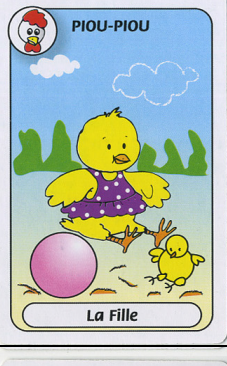


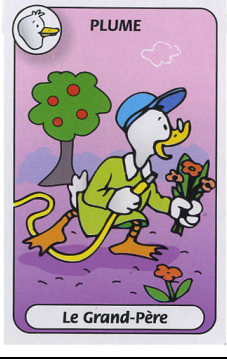








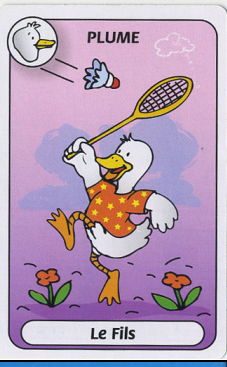






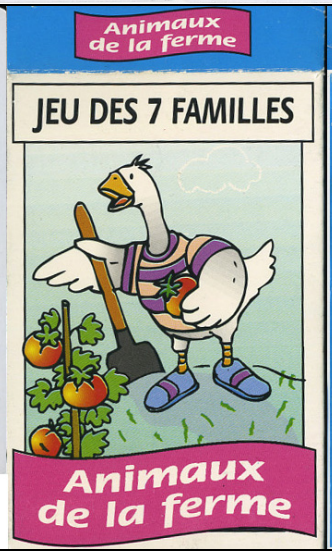












COFALU KIM'PLAY
33650 LA BREDE
FRANCE

JEU DES 7 FAMILLES

Régle du jeu

Le jeu des 7 familles se compose de 42 cartes.
Le but du jeu est de grouper le plus de familles complètes, soit 6 cartes par famille, en annonçant la famille que l'on abat sur la table.

- Distribuer la totalité des cartes, si possible en nombre égal à chaque joueur.
- Demander la carte qui vous manque à un joueur. Si celui-ci posséde cette carte, il doit vous la donner. Vous pouvez continuer à lui demander des cartes, une par une, ou faire appel à un autre joueur jusqu'à ce que vous vous trompiez. La demande passe ainsi à celui que vous avez questionné par erreur. Si ce dernier a au moins une carte de la famille demandée, il peut à son tour se faire restituer une à une toutes les cartes que l'on vient de lui prendre.

Le gagnant est celui qui a abattu le plus de famille.

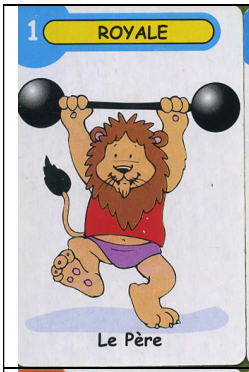
3 225430 033320

4203 - Kim’Play -
Animaux sauvages - 7 familles

Nome	**Animaux sauvages - 7 familles**
Fabbricante	**Cofalu Kim'Play**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 86x56**

Nel mazzo troviamo immagini di animali selvatici.
Troviamo famiglie di giraffe (*Grand Perche*), elefanti (*Quitrompe*), zebre (*Rayures*), leoni (*Royale*), ippopotami (*Poids Lourd*), scimmie (*Grimaces*) e struzzi (*Frou-frou*).




1 ROYALE
Le Père


2 ROYALE
La Mère


3 ROYALE
Le Grand-Père


4 ROYALE
La Grand-Mère


5 ROYALE
Le Fils


6 ROYALE
La Fille


1 POIDS LOURD
Le Père


2 POIDS LOURD
La Mère


3 POIDS LOURD
Le Grand-Père


4 POIDS LOURD
La Grand-Mère


5 POIDS LOURD
Le Fils


6 POIDS LOURD
La Fille

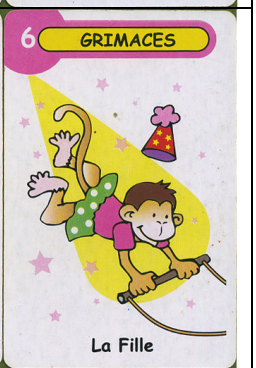

1 GRIMACES
Le Père

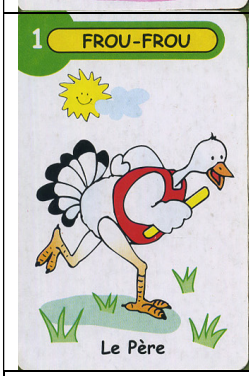

2 GRIMACES
La Mère

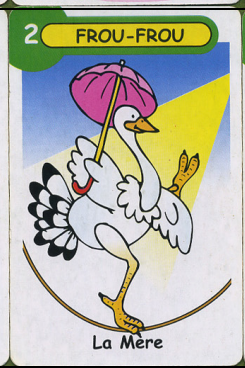

3 GRIMACES
Le Grand-Père

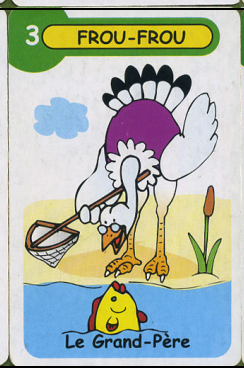

4 GRIMACES
La Grand-Mère


5 GRIMACES
Le Fils

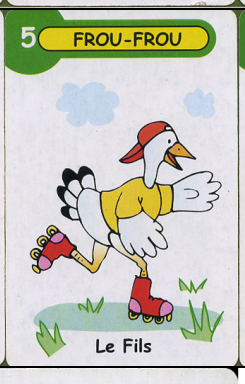

6 GRIMACES
La Fille


1 FROU-FROU
Le Père


2 FROU-FROU
La Mère

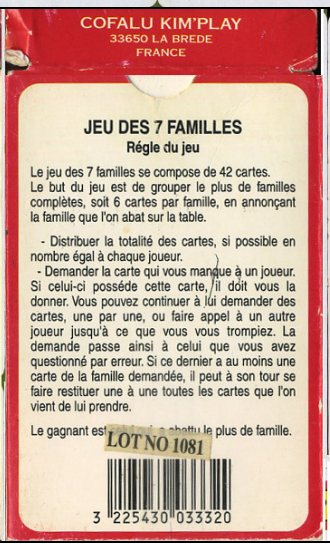

3 FROU-FROU
Le Grand-Père


4 FROU-FROU
La Grand-Mère


5 FROU-FROU
Le Fils


6 FROU-FROU
La Fille


Animaux Sauvages
JEU DES 7 FAMILLES
Animaux Sauvages


COFALU KIM'PLAY
33650 LA BREDE
FRANCE
JEU DES 7 FAMILLES
Régle du jeu
Le jeu des 7 familles se compose de 42 cartes.
Le but du jeu est de grouper le plus de familles complètes, soit 6 cartes par famille, en annonçant la famille que l'on abat sur la table.
- Distribuer la totalité des cartes, si possible en nombre égal à chaque joueur.
- Demander la carte qui vous manque à un joueur. Si celui-ci posséde cette carte, il doit vous la donner. Vous pouvez continuer à lui demander des cartes, une par une, ou faire appel à un autre joueur jusqu'à ce que vous vous trompiez. La demande passe ainsi à celui que vous avez questionné par erreur. Si ce dernier a au moins une carte de la famille demandée, il peut à son tour se faire restituer une à une toutes les cartes que l'on vient de lui prendre.
Le gagnant est
LOT NO 1081
3 225430 033320


KIM'PLAY®
Des idées pour jouer

4455 - Cofalu Kim'Play - Animaux de la foret

Nome	**Animaux de la foret**
Fabbricante	**Cofalu Kim'Play**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 86x56**

Nel mazzo troviamo famiglie di animali selvatici che vivono nelle foreste europee: *sanglier* (cinghiale), *cerf* (cervo), *lievre* (lepre), *ecureuil* (scoiattolo), *hibou* (gufo), *renard* (volpe) e *loup* (lupo)




ECUREUIL
Le grand-père
ECUREUIL
La grand-mère
ECUREUIL
Le père
ECUREUIL
La mère
ECUREUIL
Le fils
ECUREUIL
La fille


HIBOU
Le grand-père
HIBOU
La grand-mère
HIBOU
Le père
HIBOU
La mère
HIBOU
Le fils
HIBOU
La fille


RENARD
Le grand-père
RENARD
La grand-mère
RENARD
Le père
RENARD
La mère
RENARD
Le fils
RENARD
La fille


LOUP
Le grand-père
LOUP
La grand-mère
LOUP
Le père
LOUP
La mère
LOUP
Le fils
LOUP
La fille


KIM'PLAY®
Des idées pour jouer
7 FAMILLES
Animaux de la forêt
JEU DES 7 FAMILLES
Régle du jeu
Le jeu des 7 familles se compose de 42 cartes.
Le but du jeu est de grouper le plus de familles complètes, soit 6 cartes par famille, en annonçant la famille que l'on abat sur la table.
- Distribuer la totalité des cartes, si possible en nombre égal à chaque joueur.
- Demander la carte qui vous manque à un joueur. Si celui-ci posséde cette carte, il doit vous la donner. Vous pouvez continuer à lui demander des cartes, une par une, ou faire appel à un autre joueur jusqu'à ce que vous vous trompiez. La demande passe ainsi à celui que vous avez questionné par erreur. Si ce dernier a au moins une carte de la famille demandée, il peut à son tour se faire restituer une à une toutes les cartes que l'on vient de lui prendre.
Le gagnant est c
us de famille.
LOT NO 1081
3 225430 033320

0209 - Minerva - Vidám mackók

Nome	**Vidám mackók**
Fabbricante	**Minerva**
Paese	**Ungheria**
Numero carte	**40 + 1 regole gioco**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 87x57**

Come dice il titolo del mazzo “Orsi felici” nel mazzo sono disegnate famiglie di orsi intenti in varie attività, opera di I. Néneti.
Li troviamo a fare escursionismo (*kirandul*), a pesca (*halaszik*), a un picnic (*uzsonnazik*), a ballare (*tancol*), a sorseggiare bevande (*iszik*), a curare il giardino (*kerteszkedik*), in riva al mare (*üdül*), a fare esercizio fisico (*tornazik*), a fare musica (*zenél*) e a giocare (*jàtszik*).
Il prezzo del mazzo, completo di una carta con le istruzioni per il gioco, era di 18 fiorini ungheresi, 40 centesimi di euro.



4 4



MEDVE PAPA UZSONNÁZIK

4 4



MEDVE MAMA UZSONNÁZIK

4 4



MEDVE MARCI UZSONNÁZIK

4 4



MEDVE MANCI UZSONNÁZIK

5 5



MEDVE PAPA TÁNCOL

5 5



MEDVE MAMA TÁNCOL

5 5



MEDVE MARCI TÁNCOL

5 5



MEDVE MANCI TÁNCOL

7 7



MEDVE PAPA ISZIK

7 7



MEDVE MAMA ISZIK

7 7



MEDVE MARCI ISZIK

7 7



MEDVE MANCI ISZIK

6 6



MEDVE PAPA KERTÉSZKEDIK

6 6



MEDVE MAMA KERTÉSZKEDIK

6 6



MEDVE MARCI KERTÉSZKEDIK

6 6



MEDVE MANCI KERTÉSZKEDIK

8 8



MEDVE PAPA ÜDÜL

8 8



MEDVE MAMA ÜDÜL

8 8



MEDVE MARCI ÜDÜL

8 8



MEDVE MANCI ÜDÜL

9 9



MEDVE PAPA TORNÁZIK

9 9



MEDVE MAMA TORNÁZIK

9 9



MEDVE MARCI TORNÁZIK

9 9



MEDVE MANCI TORNÁZIK

10 10



MEDVE PAPA ZENÉL

10 10



MEDVE MAMA ZENÉL

10 10



MEDVE MARCI ZENÉL

10 10



MEDVE MANCI ZENÉL



Il mazzo è stato stampato, con il titolo “Snap” (*vedi Snap 0573*) in una versione per l’estero, con i nomi delle carte in inglese. La scatola di questa edizione è riprodotta a destra.



0571 - Multum in Parvo - Merry families

Nome	**Merry families**
Fabbricante	**Multum in Parvo Company Ltd.**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**24**
Anno	**1896**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 91x63**

La prima edizione di questo mazzo risale al 1896 e mostra famiglie, con padre, madre e i due figli, che esercitano la professione indicata dal loro cognome.
I cognomi delle famiglie indicano in inglese la loro attività: *Gardener* il giardiniere, *Longshoreman* lo scaricatore di porto, *Publican* il gestore del pub, *Baker* il fornaio, *Butcher* il macellaio e *Sweep* lo spazzacamino,
Il mazzo, su cartoncino leggero e con il retro non stampato, è dotato di un foglietto di istruzioni.





Mr. Publican.



Mrs Publican.



Miss Publican



Master Publican



Mr. Baker.



Mrs Baker.



Miss Baker.



Master Baker



Mr. Butcher.



Mrs Butcher



Miss Butcher



Master Butcher.



Mr. Sweep.



Mrs Sweep



Miss Sweep.

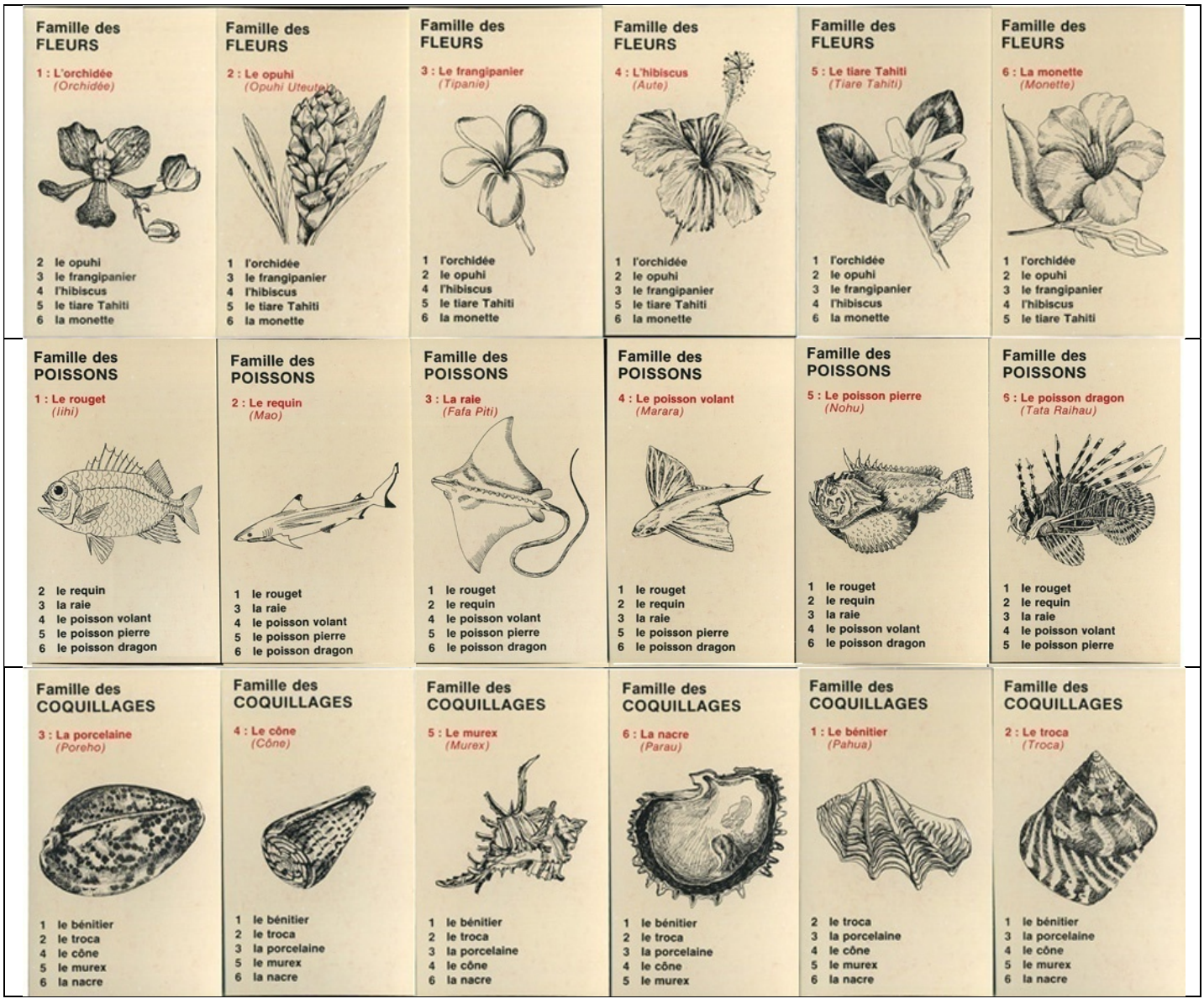


Master Sweep.

0749 - Polytram - Jeu des familles de Tahiti

Nome	**Jeu des familles de Tahiti - Nouvelle edition**
Fabbricante	**Polytram**
Paese	**Polinesia francese**
Numero carte	**42 + 2 presentazione + 2 regole**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 120x70**

Il mazzo, disegnato da Michèle Feltrin, rispetta lo schema usuale in Francia per i mazzi delle famiglie, ma, invece delle classiche famiglie con nonni, genitori e figli, qui sono presenti gruppi che mostrano: fiori, pesci, conchiglie, personaggi storici, imbarcazioni, isole dell'arcipelago e frutti della Polinesia francese.
Le regole del gioco sono in francese, inglese, giapponese e spagnolo.



Famille des PERSONNAGES

3 : Cook 1769



1 Wallis 1767
2 Bougainville
4 Pomare IV
5 Bruat
6 Pomare V

Famille des PERSONNAGES

4 : Pomare IV



1 Wallis 1767
2 Bougainville
3 Cook 1769
5 Bruat
6 Pomare V

Famille des PERSONNAGES

5 : Bruat



1 Wallis 1767
2 Bougainville
3 Cook 1769
4 Pomare IV
6 Pomare V

Famille des PERSONNAGES

6 : Pomare V



1 Wallis 1767
2 Bougainville
3 Cook 1769
4 Pomare IV
5 Bruat

Famille des PERSONNAGES

1 : Wallis



2 Bougainville
3 Cook 1769
4 Pomare IV
5 Bruat
6 Pomare V

Famille des PERSONNAGES

2 : Bougainville



1 Wallis 1767
3 Cook 1769
4 Pomare IV
5 Bruat
6 Pomare V

Famille des BATEAUX

1 : La pirogue de pêche
(Vaa Ta'ia)



2 la pirogue double
3 la pirogue à voile
4 le bonitier
5 le speedboat
6 la goélette

Famille des BATEAUX

2 : La pirogue double
(Vaa Tu Ati)



1 la pirogue de pêche
3 la pirogue à voile
4 le bonitier
5 le speedboat
6 la goélette

Famille des BATEAUX

3 : La pirogue à voile
(Vaa Ta'ie)



1 la pirogue de pêche
2 la pirogue double
4 le bonitier
5 le speedboat
6 la goélette

Famille des BATEAUX

4 : Le bonitier
(Poti Aupohu)



1 la pirogue de pêche
2 la pirogue double
3 la pirogue à voile
5 le speedboat
6 la goélette

Famille des BATEAUX

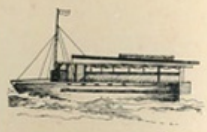
5 : Le speedboat
(Poti)



1 la pirogue de pêche
2 la pirogue double
3 la pirogue à voile
4 le bonitier
6 la goélette

Famille des BATEAUX

6 : La goélette
(Pahi)



1 la pirogue de pêche
2 la pirogue double
3 la pirogue à voile
4 le bonitier
5 le speedboat

Famille des ILES

1 : Tahiti



2 Raiatea-Tahaa
3 Huahine
4 Moorea
5 Bora-Bora
6 Tetiaroa

Famille des ILES

2 : Raiatea-Tahaa



1 Tahiti
3 Huahine
4 Moorea
5 Bora-Bora
6 Tetiaroa

Famille des ILES

3 : Huahine



1 Tahiti
2 Raiatea-Tahaa
4 Moorea
5 Bora-Bora
6 Tetiaroa

Famille des ILES

4 : Moorea



1 Tahiti
2 Raiatea-Tahaa
3 Huahine
5 Bora-Bora
6 Tetiaroa

Famille des ILES

5 : Bora-Bora



1 Tahiti
2 Raiatea-Tahaa
3 Huahine
4 Moorea
6 Tetiaroa

Famille des ILES

6 : Tetiaroa



1 Tahiti
2 Raiatea-Tahaa
3 Huahine
4 Moorea
5 Bora-Bora

Famille des FRUITS

3 : L'arbre à pain
(Uru)



1 l'ananas
2 la papaye
4 la mangue
5 le café
6 la vanille

Famille des FRUITS

4 : La mangue
(Vi)



1 l'ananas
2 la papaye
3 l'arbre à pain
5 le café
6 la vanille

Famille des FRUITS

5 : Le café
(Taofe)



1 l'ananas
2 la papaye
3 l'arbre à pain
4 la mangue
6 la vanille

Famille des FRUITS

6 : La vanille
(Vanira)



1 l'ananas
2 la papaye
3 l'arbre à pain
4 la mangue
5 le café

Famille des FRUITS

1 : L'ananas
(Painapo)



2 la papaye
3 l'arbre à pain
4 la mangue
5 le café
6 la vanille

Famille des FRUITS

2 : La papaye
(Iita)



1 l'ananas
3 l'arbre à pain
4 la mangue
5 le café
6 la vanille



NOUVELLE EDITION

JEU des FAMILLES de TAHITI



dessiné par
Michèle FELTRIN

RÈGLE du JEU

Nombre de Joueurs : 2, 3 ou 4.
Il y a 42 cartes réparties en 7 familles.
Chaque joueur reçoit 6 cartes, le reste constitue la "pioche".
Le premier joueur demande à un adversaire une carte qui lui manque. S'il ne reçoit rien, il prend dans la pioche.
Si la carte est bonne, il rejoue.
Le **gagnant** est celui qui se constitue le plus de familles complètes.

RULES

2, 3 or 4 can play.
There are 42 cards in 7 families.
Each player receives 6 cards, what is left stays on the table as a stock.
The first player asks one of the others a card that he needs.
If he does not get it, he picks one in the stock.
If he gets the one he wanted, he takes another turn.
The **winner** is the player who gets the most complete families.

JEU Réalisé par
Michèle FELTRIN
Jacques RAYBAUD
★
Modèle Déposé 1977
Reproduction Interdite
★
Chez votre fournisseur, vous trouverez également
le JEU de TAROT de TAHITI
et le JEU de 54 CARTES de TAHITI
★
Imprimé à Tahiti par POLYTRAM

REGLAS DEL JUEGO

Numero de jugadores : 2, 3 o 4.
Hay 42 naipes repartidos en 7 familias.
Cada jugador recibe 6 naipes, el resto constituye el mazo.
El primer judagor pide al adversario un naipe que le falta. Si no recibe nada, lo toma del mazo.
Si el naipe que toma es el deseado, vuelve a jugar.
El **ganador** es el que logra obtener el mayor numero de familias completas.

3534 - Roberts brothers - Old Maid

Nome	**Old maid**
Fabbricante	**Roberts Brothers Ltd. - Glevum Brand**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**48 + 1 Old maid**
Anno	**190x**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 88x63**

La prima edizione di questi disegni è della fine del 19° secolo, stampati da Woolley.
Nel 1905 circa la Roberts Brothers acquisì da questa ditta l'attività riguardante i giochi per bambini, per poi cederla a Chad Valley nel 1954.
Nel mazzo ci sono sei personaggi per ogni famiglia, nonni, genitori e figli, impegnati in vari sport: cricket (*cricketing*), caccia (*hunting*), pesca (*fishing*). tennis, football (*footballing*), golf (*golfing*), bicicletta (*cycling*), canotaggio (*boating*).
Al mazzo, stampato all'inizio del secolo scorso, è stata aggiunta una carta per poter giocare anche all'Uomo nero, o *Old maid* in inglese. A questo si deve il titolo del mazzo.
Ne esistono anche mazzi, stampati negli anni '20, con solo 6 famiglie.




TENNIS
SON


TENNIS
DAUGHTER


TENNIS
CHAMPIONSHIP
FATHER


TENNIS
MOTHER


TENNIS
GRANDFATHER


TENNIS
GRANDMOTHER


FOOTBALLING
SON


FOOTBALLING
DAUGHTER


FOOTBALLING
FATHER


FOOTBALLING
MOTHER


FOOTBALLING
PLAY THE GAME
GRAND STAND
GRANDFATHER


FOOTBALLING
GRANDMOTHER


GOLFING
SON


GOLFING
DAUGHTER


GOLFING
FATHER


GOLFING
MOTHER


GOLFING
GRANDFATHER


GOLFING
GRANDMOTHER


CYCLING
SON


CYCLING
DAUGHTER


CYCLING
FATHER


CYCLING
MOTHER


CYCLING
GRANDFATHER


CYCLING
PRESENT FOR GRANDMA
GRANDMOTHER


BOATING
SON


BOATING
DAISY BELLE
DAUGHTER


BOATING
FATHER


BOATING
MOTHER


BOATING
NANCY LEE
GRANDFATHER


BOATING
GRANDMOTHER


Old Maid


Old Maid



3864 - Roberts brothers - Happy families

Nome	**Happy families**
Fabbricante	**Roberts Brothers Ltd. - Glevum Series**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**36**
Anno	**192x**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 94x66**

Ognuno dei 9 quartetti di questo mazzo è composto da una persona che svolge una professione e dai 3 familiari: il lattaio *Churn* (zangola) *the milkman*, l'usciere *Silence* (silenzio) *the usher*, il macellaio *Chop* (cotoletta) *the butcher*, il medico *Physic* (medicina) *the doctor*, il bidello *Bumble* (pasticcione) *the beadle*, il marinaio *Jack Tar* (lupo di mare) *the sailor*, il fontaniere *Water* (acqua) *the turncock*, il pompiere *Hose* (idrante) *the firerman* e il fornaio *Roll* (pagnotta) *the baker*.
Al mazzo è allegato un foglietto con le istruzioni per il gioco.
Le carte sono la ristampa di in un mazzo di Woolley (*3890 Funny families*) stampato con 36 e 48 carte.



Mr. Chop the Butcher.



Mr. Chop the Butcher.

Mrs. Chop the Butcher's Wife.



Mrs. Chop the Butcher's Wife.

Master Chop the Butcher's Son.



Master Chop the Butcher's Son.

Miss Chop the Butcher's Daughter.



Miss Chop the Butcher's Daughter.

Mr. Physic the Doctor.



Mr. Physic the Doctor.

Mrs. Physic the Doctor's Wife.



Mrs. Physic the Doctor's Wife.

Master Physic the Doctor's Son.



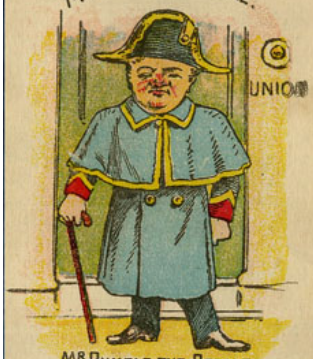
Master Physic the Doctor's Son.

Miss Physic the Doctor's Daughter.



Miss Physic the Doctor's Daughter.

Mr. Bumble the Beadle.



Mr. Bumble the Beadle.

Mrs. Bumble the Beadle's Wife.



Mrs. Bumble the Beadle's Wife.

Master Bumble the Beadle's Son.



Master Bumble the Beadle's Son.

Miss Bumble the Beadle's Daughter.



Miss Bumble the Beadle's Daughter.

Mr. Jack Tar the Sailor.



Mr. Jack Tar the Sailor.

Mrs. Jack Tar the Sailor's Wife.



Mrs. Jack Tar the Sailor's Wife.

Master Jack Tar the Sailor's Son.



Master Jack Tar the Sailor's Son.

Miss Jack Tar the Sailor's Daughter.



Miss Jack Tar the Sailor's Daughter.





























HAPPY FAMILIES

1.—Any number can play. The players are seated round the table and the cards are dealt one at a time to the players in rotation face downwards until the cards are exhausted.

2.—Each player should then take up his cards and arrange them as near as possible in Families.

3.—The player to the dealer's left starts the Game and if he holds a complete family he places them face downwards on the table in front of himself. He should then try to complete another family by asking one of the players for any card he requires to complete his set. If the player asked has not the card, he says "Not at home" and the turn for asking passes to him, and so on round the table. A player obtaining from another the card asked for has the privilege of asking for another card from any other player until he receives the reply "Not at Home." A player cannot ask for a card unless he has one of the same family in his hand; any player holding the card asked for must deliver it up. The Game proceeds in this manner until all the families are completed, when the player who holds the greatest number of families wins the Game.

The game can also be played by each player contributing three or more counters to form a pool. The Game is played as above, and as soon as a family is completed the player places it face downwards in front of himself and it forms a "trick." The player who makes most tricks takes half the pool; he then proceeds to ask any other player for a whole family, and if the player asked does not hold it the right of asking passes to him. The Game proceeds in this manner until one of the players gets all the families, when he takes the remaining half of the pool and wins the Game.

British Manufacture. Made in England
"Glevum" Series

4190 - Spear - Happy familes - A most diverting game for juveniles

Nome	**Happy familes - a most diverting game for juveniles**
Fabbricante	**Spear's games**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**36**
Anno	**1932÷1948**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 95x66**

In questo mazzo sono disegnate le caricature di famiglie che svolgono mestieri diversi. Troviamo Pillola il medico (*Pill the doctor*), Sforbiciata il barbiere (*Snip the barber*), Filo il sarto (*Thread the tailor*), Macchia di fuliggine lo spazzacamino (*Smut the sweep*), Macchia il tintore (*Stain the dyer*), Sabbia il droghiere (*Sand the grocer*), Botte il birraio (*Tub the brewer*), Pasta di pane il panettiere (*Dough the baker*) e Imbrattatele l'imbianchino (*Daub the painter*).



Mr. Thread the Tailor.



Mr. Thread the Tailor.

Mrs. Thread the Tailor's Wife.



Mrs. Thread the Tailor's Wife.

Master Thread the Tailor's Son.



Master Thread the Tailor's Son.

Miss Thread the Tailor's Daughter.



Miss Thread the Tailor's Daughter.

Mr. Smut the Sweep.



Mr. Smut the Sweep.

Mrs. Smut the Sweep's Wife.



Mrs Smut the Sweep's Wife.

Master Smut the Sweep's Son.



Master Smut the Sweep's Son.

Miss Smut the Sweep's Daughter.



Miss Smut the Sweep's Daughter.

Mr. Stain the Dyer.



Mr. Stain the Dyer.

Mrs Stain the Dyer's Wife.



Mrs. Stain the Dyer's Wife.

Master Stain the Dyer's Son.



Master Stain the Dyer's Son.

Miss Stain the Dyer's Daughter.



Miss Stain the Dyer's Daughter.

Mr. Sand the Grocer.



Mr. Sand the Grocer.

Mrs. Sand the Grocer's Wife.



Mrs. Sand the Grocer's Wife.

Master Sand the Grocer's Son.



Master Sand the Grocer's Son.

Miss Sand the Grocer's Daughter.



Miss Sand the Grocer's Daughter.

Mr. Tub the Brewer.



Mr. Tub the Brewer.

Mrs. Tub the Brewer's Wife.



Mrs. Tub the Brewer's Wife.

Master Tub the Brewer's Son.



Master Tub the Brewer's Son.

Miss Tub the Brewer's Daughter.



Miss Tub the Brewer's Daughter.

Mr. Dough the Baker.



Mr. Dough the Baker.

Mrs. Dough the Baker's Wife.



Mrs. Dough the Baker's Wife.

Master Dough the Baker's Son.



Master Dough the Baker's Son.

Miss Dough the Baker's Daughter.



Miss Dough the Baker's Daughter.

Mr. Daub the Painter.



Mr. Daub the Painter.

Mrs. Daub the Painter's Wife.



Mrs. Daub the Painter's Wife.

Master Daub the Painter's Son.



Master Daub the Painter's Son.

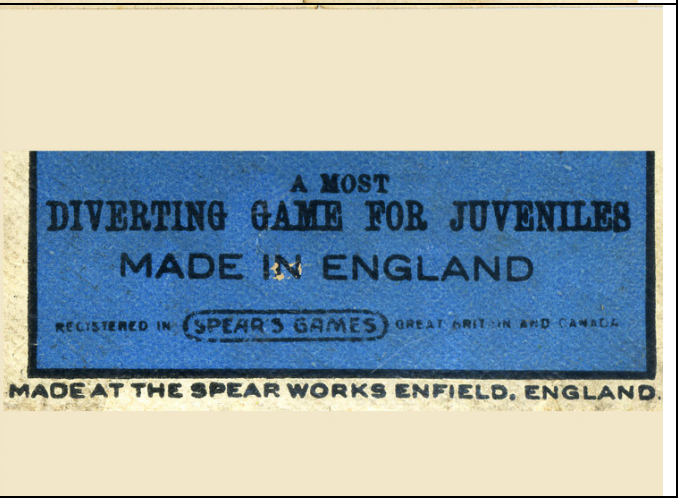
Miss Daub the Painter's Daughter.



Miss Daub the Painter's Daughter.







3909 - Tower Press - Happy families

Nome	**Happy families**
Fabbricante	**Tower press**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**36**
Anno	**196x**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 81x55**

Anche in questo mazzo troviamo famiglie in differenti attività.
Troviamo: *Dose* (dose) il medico, *Dauber* (imbrattatele) il pittore, *Bun* (ciambella) il pasticciere, *Stone* (pietra) il muratore, *Plod* (chi cammina a fatica, nome gergale per agente di polizia) il poliziotto, *Fillet* (filetto) il pescivendolo, *Tack* (imbastitura) il sarto, *Bone* (osso) il macellaio e *Weeder* (sarchiatore, attrezzo per togliere le erbacce) il contadino.
Le regole del gioco sono sul retro della scatola.




MR. BUN


MRS. BUN


BOBBY BUN


BARBARA BUN


MR. STONE


MRS. STONE


STANLEY STONE


SALLY STONE


MR. PLOD


MRS. PLOD


PERCY PLOD


POLLY PLOD


MR. FILLET


MRS. FILLET


FREDDY FILLET


FLOSSIE FILLET


Mr. TACK


Mrs. TACK


TOMMY TACK


TILLY TACK


MR. BONE


MRS. BONE


BILLY BONE

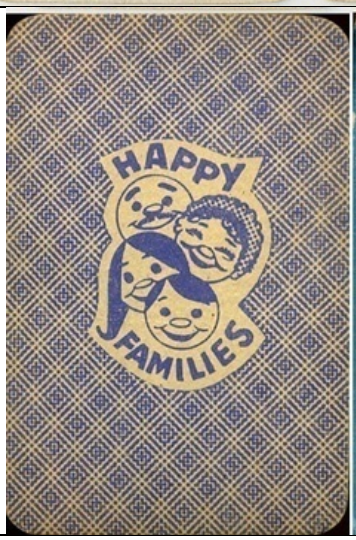

BETTY BONE

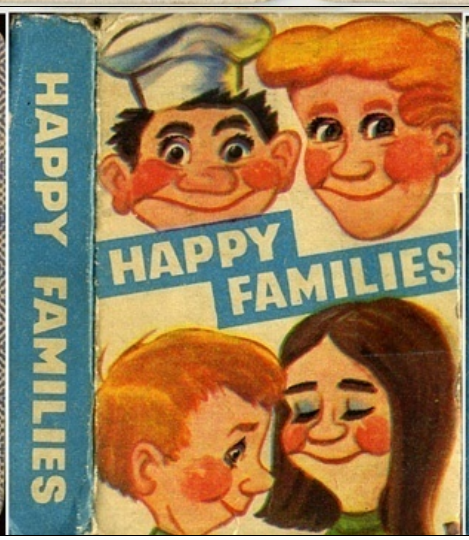

MR. WEEDER

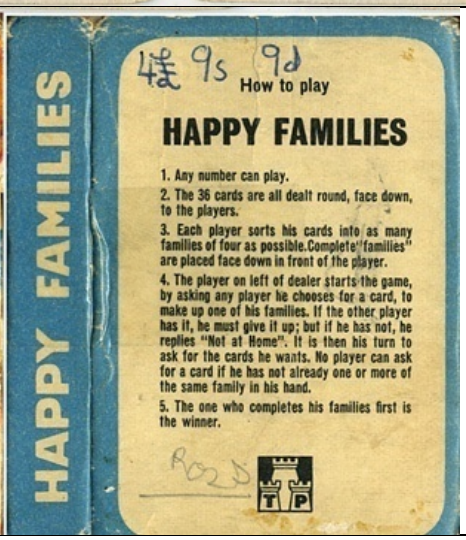

MRS. WEEDER


WILLY WEEDER


WENDY WEEDER







1880 - Waddington - Families of the world

Nome	**Happy families of the world - ref. 55341**
Fabbricante	**Waddingtons Games ltd.**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**40**
Anno	**1983**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 145x88**

Il mazzo mostra famiglie di 10 diverse nazioni nei costumi tradizionali.
Troviamo: Russia, Spagna, Svizzera, Africa, Scozia, Olanda, Giappone, Cina, India e una famiglia di esquimesi.
Le carte hanno un formato molto grande per rendere più facile la manipolazione anche a bambini da 3 anni in su, come consigliato sulla confezione.
Ai più piccoli è consentito raggruppare anche solo 3 carte di ogni famiglia per completare il set, come scritto nelle regole presenti sul retro della confezione.
Ma senza un indice, un contrassegno, un colore o altro che identifichi la famiglia ritengo difficile per bambini così piccoli capire quali sono i componenti di una stessa nazionalità.




Mr. Spain
Mrs. Spain
Master Spain
Miss Spain
Mr. Switzerland
Mrs. Switzerland
Master Switzerland
Miss Switzerland
Mr. Africa
Mrs. Africa
Master Africa
Miss Africa


Mr. Scotland


Mrs. Scotland


Master Scotland


Miss Scotland


Mr. Holland


Mrs. Holland


Master Holland


Miss Holland


Mr. Japan


Mrs. Japan


Master Japan


Miss Japan















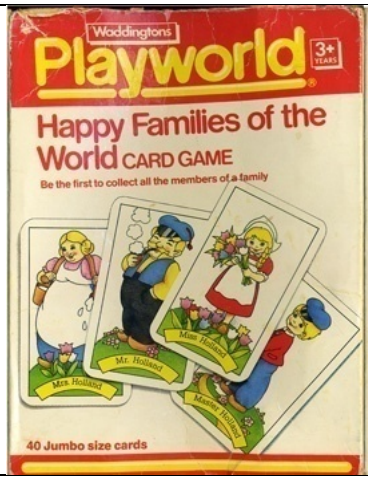












Waddingtons

Happy Families of the World
CARD GAME

A game for 2-4 players.

Contents
40 Jumbo Size Cards.

The Object of the Game
To be the first player to collect a matching family ie. Mr, Mrs, Miss, Master. Each family has a different coloured name plate for easy recognition.
N.B. for younger Children the winner is the first to collect any three from a family.

The Game Play

1. Shuffle the cards.
2. Deal out four cards to each player and five to the starting player Place the pack face down in the plastic tray for use during the game. This is the draw pile.
3. The starting player throws away one card which lies face up and starts the discard pile.
4. Play follows in a clockwise direction and at each turn the player may take a card from the draw pile or pick up the top card of the discard pile. Having picked up a card each player must throw a card onto the discard pile at every turn.
5. Play continues until one player declares that he has a complete family — that player is the winner.

The rules are the same for two or three players.

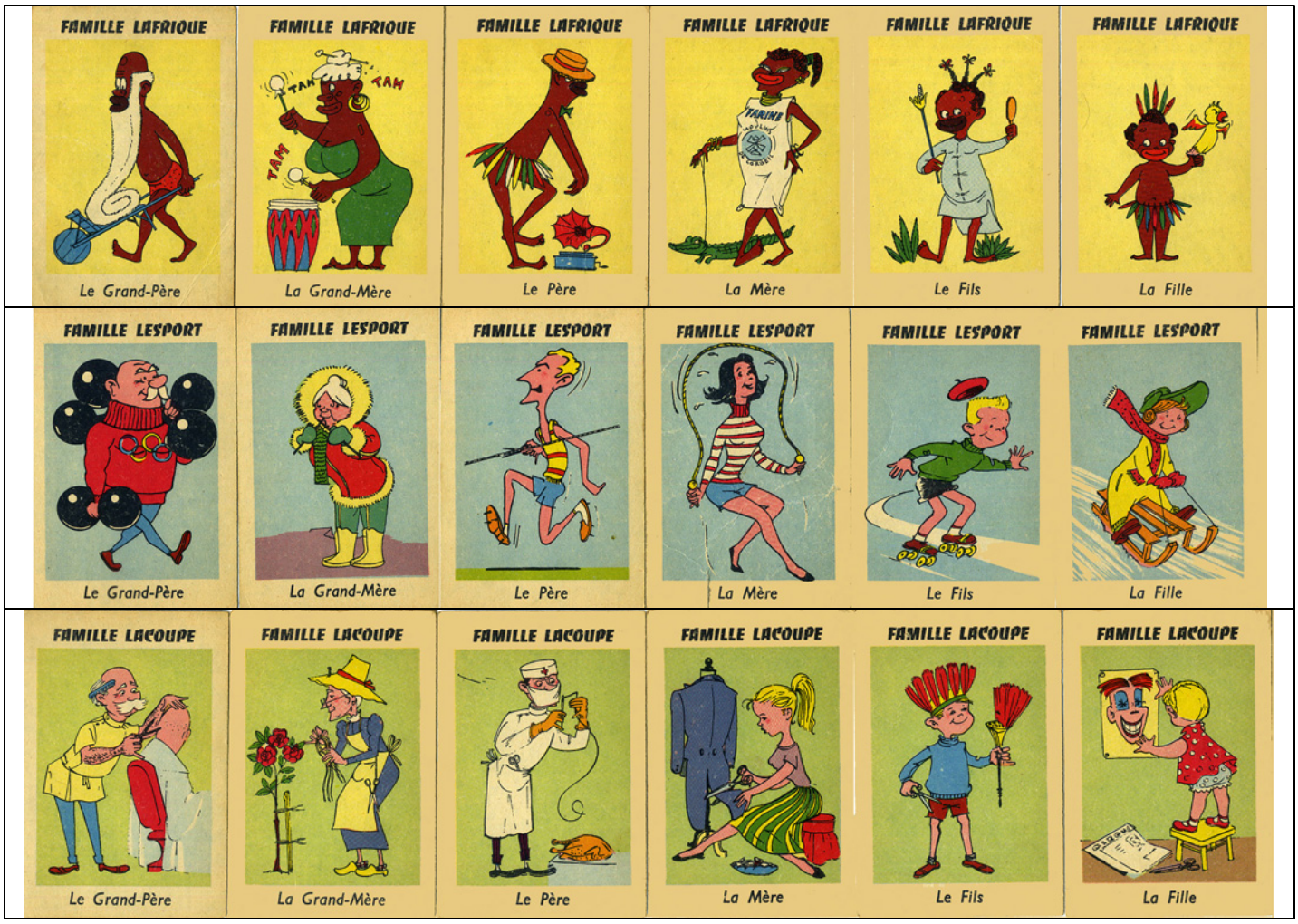
5 011634 553410



4448 - Willeb - Jeu des 7 familles 1556

Nome	**Jeu des 7 familles - 1556**
Fabbricante	**Willeb**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42**
Anno	**196x**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 90x60**

Nel mazzo non c'è nessuna indicazione del fabbricante, ma la scatola è sicuramente di Willeb, che ha brevettato le confezioni con queste caratteristiche.
Raffigurate troviamo la *famille Lafrique* (con personaggi africani), *Lesport* (impegnata in eventi sportivi), *Lacoupe* (che taglia, intenti a tagliare capelli, fiori o il pollo arrosto), *Carnaval* (in abiti carnevaleschi), *Lamusique* (che suonano vari strumenti come le campane o il piffero per incantare i serpenti), *Lacouture* (impegnata in attività sartoriali) e *Lavoiture* (la vettura, con la nonna che studia per prendere la patente e la nipote su una autoscontro alla fiera).



FAMILLE CARNAVAL



Le Grand-Père

FAMILLE CARNAVAL



La Grand-Mère

FAMILLE CARNAVAL



Le Père

FAMILLE CARNAVAL



La Mère

FAMILLE CARNAVAL



Le Fils

FAMILLE CARNAVAL



La Fille

FAMILLE LACOUTURE



Le Grand-Père

FAMILLE LACOUTURE



La Grand-Mère

FAMILLE LACOUTURE



Le Père

FAMILLE LACOUTURE



La Mère

FAMILLE LACOUTURE



Le Fils

FAMILLE LACOUTURE



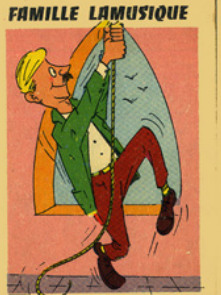
La Fille

FAMILLE LAMUSIQUE



Le Grand-Père

FAMILLE LAMUSIQUE



Le Père

FAMILLE LAMUSIQUE



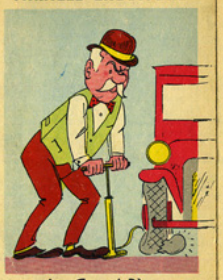
Le Fils

FAMILLE LAMUSIQUE



La Fille

FAMILLE LAVOITURE



Le Grand-Père

FAMILLE LAVOITURE



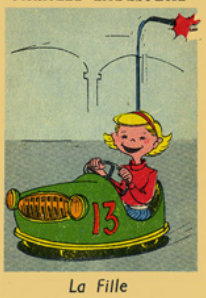
La Grand-Mère

FAMILLE LAVOITURE



Le Père

FAMILLE LAVOITURE



La Fille



FAMILLE LESPORT



Le Grand-Père

JEU

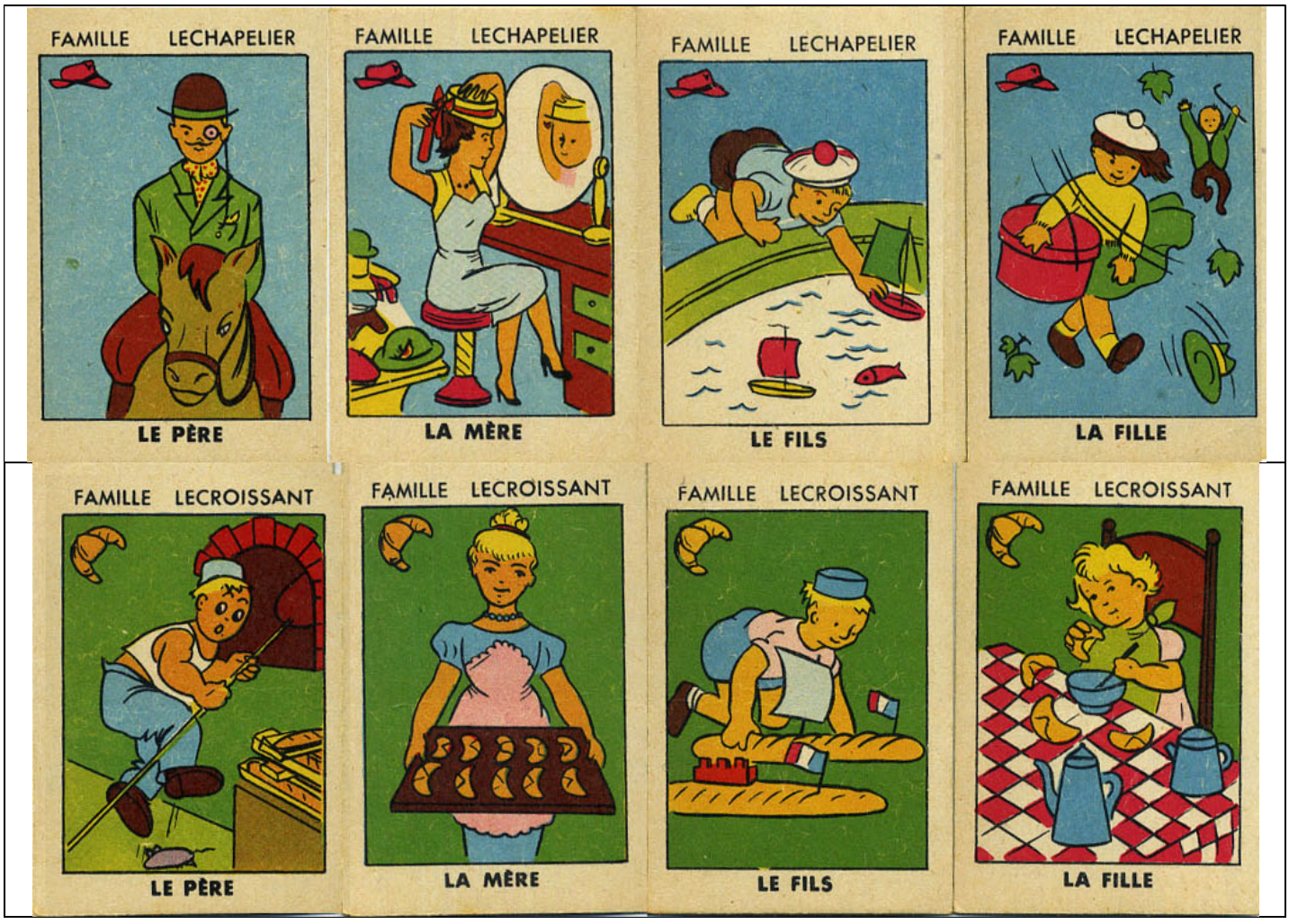
DES 7 FAMILLES



4473 - Willeb - Jeu de 7 familles 1376

Nome	**Jeu de 7 familles 1376**
Fabbricante	**Willeb**
Paese	**Francia**
Numero carte	**28 + 1 pubblicità + 1 regole gioco**
Anno	**196x**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 64x44**

Questo mazzo di Willeb è inserito in una confezione che comprende tre mazzi di formato ridotto, uno per l'uomo nero, uno per il gioco delle famiglie e il terzo un mazzo standard a disegni francesi. Sulla confezione appaiono le immagini dei tre mazzi.
Le famiglie che troviamo in questo mazzo sono: *Lechapelier* (il cappellaio), *Lecroissant* (la brioche, il fornaio), *Gateusec* (torta secca), *Filetmignon* (taglio del filetto), *Haricotsec* (fagioli secchi), *Lachassure* (la calzatura) e *Lachaussette* (il calzino).



FAMILLE GATEAUSEC



LE PÈRE

FAMILLE GATEAUSEC



LA MÈRE

FAMILLE GATEAUSEC



LE FILS

FAMILLE GATEAUSEC



LA FILLE

FAMILLE FILETMIGNON



LE PÈRE

FAMILLE FILETMIGNON



LA MÈRE

FAMILLE FILETMIGNON



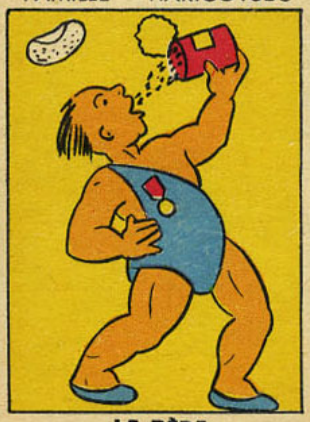
LE FILS

FAMILLE FILETMIGNON



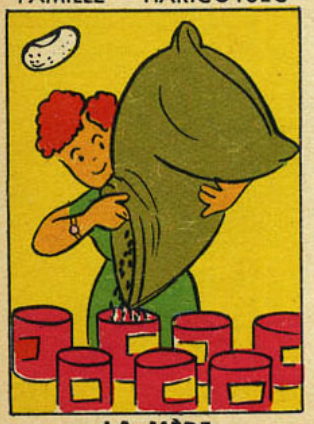
LA FILLE

FAMILLE HARICOTSEC



LE PÈRE

FAMILLE HARICOTSEC



LA MÈRE

FAMILLE HARICOTSEC



LE FILS

FAMILLE HARICOTSEC



LA FILLE

FAMILLE LACHAUSSURE



LE PÈRE

FAMILLE LACHAUSSURE



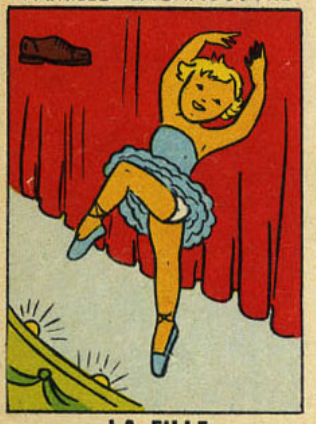
LA MÈRE

FAMILLE LACHAUSSURE



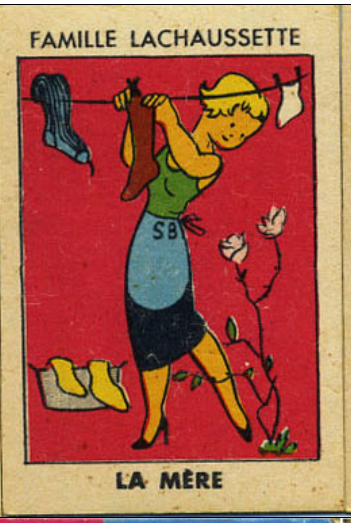
LE FILS

FAMILLE LACHAUSSURE



LA FILLE

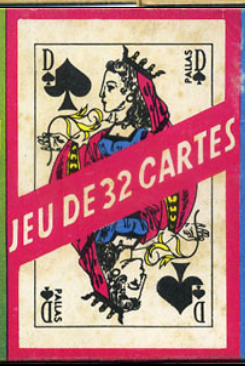

FAMILLE LACHAUSSETTE
SB
SB
LE PÈRE


FAMILLE LACHAUSSETTE
SB
LA MÈRE


FAMILLE LACHAUSSETTE
SB
LE FILS


FAMILLE LACHAUSSETTE
SB
LA FILLE


JEU DE MISTIGRI
le Paysan


JEU DE 32 CARTES
D
PALLAS


FAMILLE FILETMIGNON
JEU DE 7 FAMILLES
LE FILS


FAMILLE LECROISSANT
LA FILLE


R
CHARLES


NOIR
Pierre Noir

4515 - Willeb - 7 Familles Walt Disney

Nome	**7 Familles Walt Disney 1862**
Fabbricante	**Willeb**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42**
Anno	**1973**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 90x60**

In questo mazzo le persone della famiglia, nonni, genitori e nipoti, sono disegnati mentre stanno guardando alcune scene di uno dei classici film della Walt Disney.
Le pellicole da cui sono prese le immagini sono; Topolino (*famille Mickey*),gli Aristogatti (*famille Aristochars*), Bambi (*famille Bambi*), Paperino (*famille Donald*), Biancaneve e i 7 nani (*famille Blanche-Neige*), il libro della giungla (*famille Mowgli*) e Pinocchio (*famille Pinocchio*).




Famille Donald
Oncle Picsou
Le Grand-père
Famille Donald
PoPop
La Grand-mère
Famille Donald
Donald
Le Père
Famille Donald
Daisy
La Mère
Famille Donald
Riri et Fifi
Le Fils
Famille Donald
Loulou
La Fille
Famille Blanche-Neige
Simplet
Le Grand-père
Famille Blanche-Neige
Timide et Atchoum
La Grand-mère
Famille Blanche-Neige
Dormeur
Le Père
Famille Blanche-Neige
Joyeux et Grincheux
La Mère
Famille Blanche-Neige
Prof
Le Fils
Famille Blanche-Neige
Blanche-Neige
La Fille
Famille Mowgli
Bagheera
Le Grand-père
Famille Mowgli
ing Louie
La Grand-mère
Famille Mowgli
Baloo
Le Père
Famille Mowgli
Rama
La Mère
Famille Mowgli
Mowgli
Le Fils
Famille Mowgli
Sony
La Fille
Famille Pinocchio
Gepette
Le Grand-père
Famille Pinocchio
Grand Coquin
La Grand-mère
Famille Pinocchio
Figaro
Le Père
Famille Pinocchio
La Fée Azur
La Mère
Famille Pinocchio
Pinocchio
Le Fils
Famille Pinocchio
Cléo
La Fille
7 FAMILLES
WALT DISNEY
WILLEB
REFce 1862
7 FAMILLES
WALT DISNEY
© Walt Disney Productions - 1973
7 FAMILLES
WALT DISNEY
RÈGLE DU JEU DES 7 FAMILLES
Le Jeu comprend 7 familles.
Le jeu a pour but de grouper dans sa main une famille complète pour l'abattre ensuite sur la table en l'annonçant.
Le premier joueur qui, à la fin du jeu, a abattu le plus grand nombre de familles, est décrété gagnant.
- Distribuer toutes les cartes, et, si possible, en parties égales à chaque joueur.
- Demander aux autres joueurs que vous croyez devoir les posséder (et carte par carte), les cartes qui vous manquent, jusqu'à ce que vous vous trompiez. La demande passe alors à celui que vous avez questionné par erreur.
Celui-ci est, bien entendu, en droit de se faire restituer, en les réclamant une à une, toutes les cartes que l'on vient de lui prendre.

3890 - Woolley - Funny families

Nome	**Funney families**
Fabbricante	**Woolley & Co.**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**36**
Anno	**<1905**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 88x61**

Ognuno delle 9 famiglie di questo mazzo è composta da padre, madre e figli che esercitano la stessa professione: il lattaio *Churn* (zangola) *the milkman*, il marinaio *Jack Tar* (lupo di mare) *the sailor*, l'usciere *Silence* (silenzio) *the usher*, il medico *Physic* (medicina) *the doctor*, il macellaio *Chop* (cotoletta) *the butcher*, il fontaniere *Water* (acqua) *the turncock*, il pompiere *Hose* (idrante) *the firerman*, il bidello *Bumble* (pasticcione) *the beadle* e il fornaio *Roll* (pagnotta) *the baker*.
Al mazzo è allegato un foglietto con le istruzioni per il gioco.
Le carte, disponibili anche in edizione di 48 carte, furono ristampate con il titolo Happy familes da Roberts Brothers Ltd. - Glevum Series negli anni '20 del secolo scorso (*vedi 3864*).



Mr. Silence the Usher.



Mr. Silence the Usher.

Mrs Silence the Usher's Wife.



Mrs Silence the Usher's Wife.

Master Silence the Usher's Son.



Master Silence the Usher's Son.

Miss Silence the Usher's Daughter.



Miss Silence the Usher's Daughter.

Mr. Physic the Doctor.



Mr. Physic the Doctor.

Mrs Physic the Doctor's Wife.



Mrs Physic the Doctor's Wife.

Master Physic the Doctor's Son.



Master Physic the Doctor's Son.

Miss Physic the Doctor's Daughter.



Miss Physic the Doctor's Daughter.

Mr. Chop the Butcher.



Mr. Chop the Butcher.

Mrs Chop the Butcher's Wife.



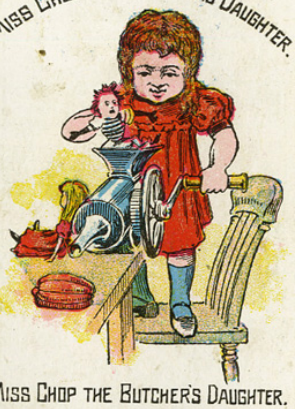
Mrs Chop the Butcher's Wife

Master Chop the Butcher's Son.



Master Chop the Butcher's Son.

Miss Chop the Butcher's Daughter.



Miss Chop the Butcher's Daughter.

Mr. Water the Turncock.



Mr. Water the Turncock.

Mrs Water the Turncock's Wife.



Mrs Water the Turncock's Wife.

Master Water the Turncock's Son.



Master Water the Turncock's Son.

Miss Water the Turncock's Daughter.



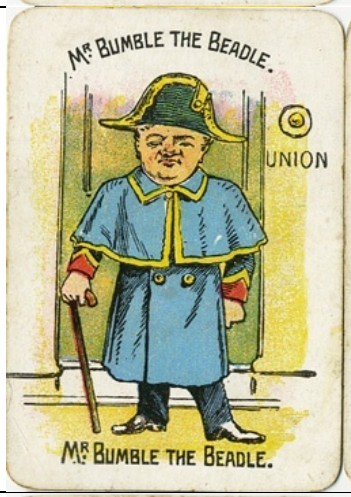
Miss Water the Turncock's Daughter.


Mr. Hose the Fireman.
Mr. Hose the Fireman.


Mrs Hose the Fireman's Wife.
Mrs Hose the Fireman's Wife.


Master Hose the Fireman's Son.
Master Hose the Fireman's Son.


Miss Hose the Fireman's Daughter.
FIRE ALARM
Miss Hose the Fireman's Daughter.


Mr. Bumble the Beadle.
UNION
Mr. Bumble the Beadle.


Mrs Bumble the Beadle's Wife.
Mrs Bumble the Beadle's Wife.


Master Bumble the Beadle's Son.
Master Bumble the Beadle's Son.


Miss Bumble the Beadle's Daughter.
Miss Bumble the Beadle's Daughter.


Mr Rolls the Baker.
Mr Rolls the Baker.


Mrs Rolls the Baker's Wife.
Mrs Rolls the Baker's Wife.


Master Rolls the Baker's Son.
ROLLS
BAKER
Master Rolls the Bakers Son.


Miss Rolls the Baker's Daughter.
HOT
2A1
Miss Rolls the Baker's Daughter.




"Funny Families"

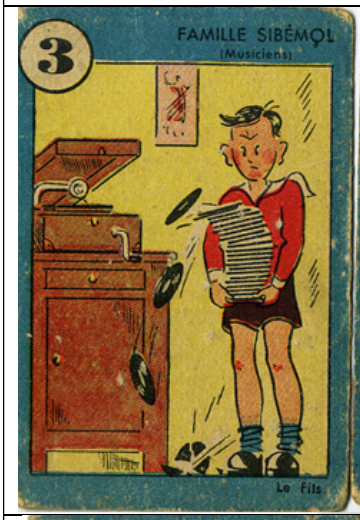
3630 - Fabbricante sconosciuto - 7 familles

Nome	**Jeu de familles**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Francia**
Numero carte	**26/42**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 84x59**

Il mazzo. largamente incompleto, mostra le classiche 7 famiglie francesi, composte da nonni, genitori e figli: il contadino *Bonneterre* (buonaterra). il droghiere *Vermicelles* (vermicelli, un tipo di pasta), il macellaio *Lescalope* (la cotoletta). il giardiniere *Dupersil* (di prezzemolo). il musicista *Sibemol* (si bemolle), il pescatore *Duhareng* (di aringa) e lo sportivo *Toutalair* (sempre all'aria).



Dupersil


3
FAMILLE SIBÉMOL
(Musiciens)
Le Fils


3
FAMILLE SIBÉMOL
(Musiciens)
La Mère


3
FAMILLE SIBÉMOL
(Musiciens)
Le Grand-Père




4
FAMILLE DUHARENG
(Pêcheurs)
La Fille


4
FAMILLE DUHARENG
(Pêcheurs)
La Mère


4
FAMILLE DUHARENG
(Pêcheurs)
Le Père


4
FAMILLE DUHARENG
(Pêcheurs)
Le Grand-Père


7
FAMILLE TOUTALAIR
(Sports)
BAINS


7
FAMILLE TOUTALAIR
(Sports)


7
FAMILLE TOUTALAIR
(Sports)


7
FAMILLE TOUTALAIR
(Sports)


7
FAMILLE TOUTALAIR
(Sports)


7
FAMILLE TOUTALAIR
(Sports)

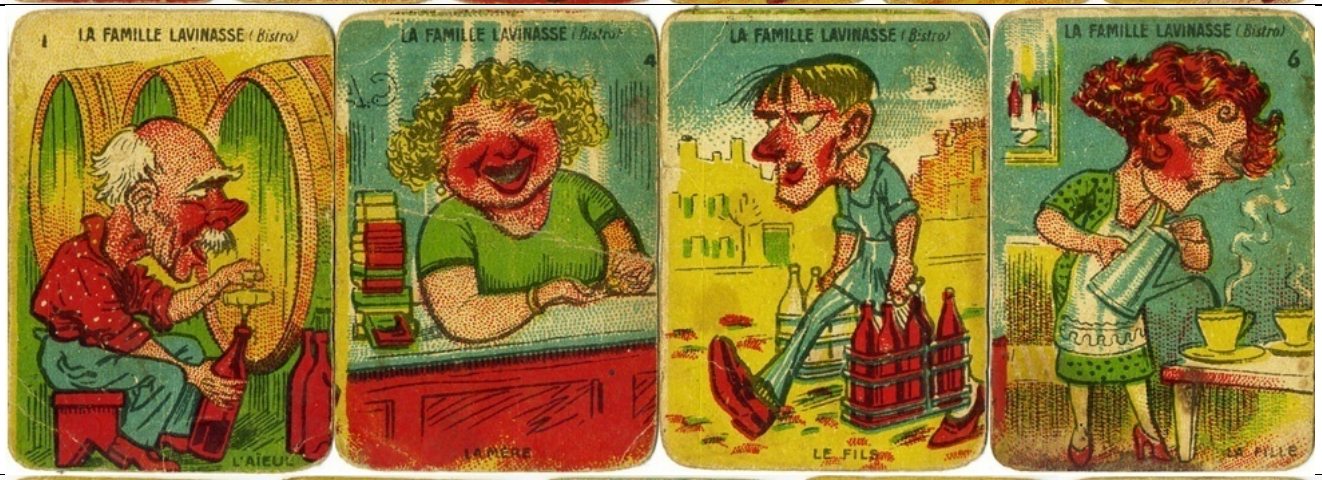
1225 - Fabbricante sconosciuto - Jeu de familles

Nome	**Jeu des familles**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Francia**
Numero carte	**33/42**
Anno	**189x**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 90x62**

Un altro mazzo di Familles francese, incompleto purtroppo.
Come d'uso in Francia le 42 carte del mazzo rappresentano nonni, genitori e figli che svolgono la stessa professione: il farmacista *Potard* (termine gergale per farmacista), il contadino *Courtepaille* (taglia paglia), il calzolaio *Lebouif* (termine gergale per ciabattino), l'oste *Lavinasse* (vino mediocre), il macellaio *Dubiftek* (della bistecca), il salumiere *Boudingras* (sanguinaccio) e lo spazzacamino *Ramona* (*ramonage* in francese è la pulizia del camino).




LA FAMILLE LEBOUIF (Cordonnier)
1
L'AIEUL
LA FAMILLE LEBOUIF (Cordonnier)
2
L'AIEULE
LA FAMILLE LEBOUIF (Cordonnier)
3
LE PÈRE
LA FAMILLE LEBOUIF (Cordonnier)
4
LA MÈRE
LA FAMILLE LEBOUIF (Cordonnier)
5
LE FILS
LA FAMILLE LEBOUIF (Cordonnier)
6
LA FILLE


LA FAMILLE LAVINASSE (Bistro)
1
L'AIEUL
LA FAMILLE LAVINASSE (Bistro)
4
LA MÈRE
LA FAMILLE LAVINASSE (Bistro)
5
LE FILS
LA FAMILLE LAVINASSE (Bistro)
6
LA FILLE


LA FAMILLE DUBIFTECK (Boucher)
1
L'AIEUL
LA FAMILLE DUBIFTECK (Boucher)
2
L'AIEULE
LA FAMILLE DUBIFTECK (Boucher)
CAISSE
4
LA MÈRE
LA FAMILLE DUBIFTECK (Boucher)
VIANDE
5
LE FILS
LA FAMILLE DUBIFTECK (Boucher)
6
LA FILLE


LA FAMILLE BOUDINGRAS (Charcutier)
1
L'AIEUL
LA FAMILLE BOUDINGRAS (Charcutier)
L'AIEULE
LA FAMILLE BOUDINGRAS (Charcutier)
6
LA FILLE


LA FAMILLE RAMONA (Fumiste)
1
L'AIEUL
LA FAMILLE RAMONA (Fumiste)
LE PÈRE
LA FAMILLE RAMONA (Fumiste)
4
LA MÈRE
LA FAMILLE RAMONA (Fumiste)
5
LE FILS
LA FAMILLE RAMONA (Fumiste)
FACTURE
LA FILLE

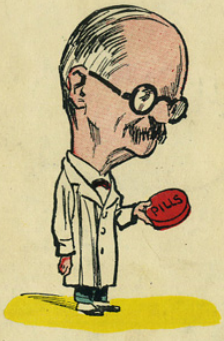
2842 - Fabbricante sconosciuto - Happy family - Cow and gate

Nome	**Happy family - Cow and gate**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**48**
Anno	**1928 - 1° edizione**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 96x68**

Il gioco fu stampato nel 1928 come pubblicità della Cow and Gate, ditta di prodotti caseari.
Il gioco comprende 12 famiglie i cui nomi sono: *Allsmiles* (Tutti Sorrisi) la famiglia di Smiler, il bambino marchio della ditta, *Carr*, il fabbricante di fette biscottate (*rusk maker*), *Pill* (pillola) la famiglia del farmacista (*chemist*), *Dose* (dose) la famiglia del medico (*doctor*), *Cowangate*, la famiglia dei proprietari della Cow and Gate, *Cheerful* (la famiglia allegra), *Churn* (zangola) la famiglia del lattaio (*dairyman*), *Dunkley*, il fabbricante di carrozzine (*pram maker*). *Giles*, la famiglia del contadino (*farmer*, Giles è un termine gergale cockney), *Nice* (simpatica) la famiglia della bambinaia (*nurse*), *Feedus* (nùtrici) la famiglia del droghiere (*grocer*) e *Allwise* (tutta saggia) quella della madre di famiglia (*matron*).



MR. PILL, the Chemist.



MRS. PILL, the Chemist's wife.



MISS PILL, the Chemist's daughter.



MASTER PILL, the Chemist's son.



MR. DOSE, the Doctor.



MRS. DOSE, the Doctor's wife.



MISS DOSE,
the Doctor's daughter.



MASTER DOSE,
the Doctor's son.



MR. COWANGATE,
the Manufacturer.



MRS. COWANGATE,
the Manufacturer's wife.



MISS COWANGATE,
the Manufacturer's daughter.



MASTER COWANGATE,
the Manufacturer's son.



MR. CHEERFUL,
the Cheerful Mother's husband.



MRS. CHEERFUL,
the Cheerful Mother.



MISS CHEERFUL,
the Cheerful Mother's daughter.



MASTER CHEERFUL,
the Cheerful Mother's son.



Mr. CHURN, the Dairyman.



MRS. CHURN, the Dairyman's wife.



MISS CHURN,
the Dairyman's daughter.



MASTER CHURN,
the Dairyman's son.



MR. DUNKLEY, the Pram Maker.



MRS. DUNKLEY,
the Pram Maker's wife.



MISS DUNKLEY,
the Pram Maker's daughter.



MASTER DUNKLEY,
the Pram Maker's son.



MR. GILES, the Farmer.



MRS. GILES, the Farmer's wife.



MISS GILES,
the Farmer's daughter.



MASTER GILES,
the Farmer's son.



MR. NICE, the Nurse's father.



MRS. NICE, the Nurse's mother.



MISS NICE, the Nurse.



MASTER NICE,
the Nurse's brother.





Le ultime due immagini sono della scatola del 1928 e di quella delle successive edizioni.

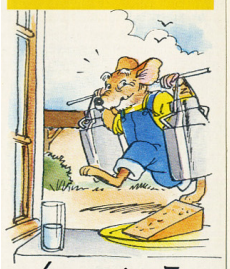
4043 - Fabbricante sconosciuto - Les 7 Familles de Fromages - Bresse Bleu

Nome	**Les 7 Familles de Fromages - BRESSE BLEU**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42 + 1 notizie mazzo + 1 pubblicità**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 84x55**

La ditta di formaggi Bresse Bleu ha distribuito a scopo pubblicitario questo mazzo.
Ogni famiglia porta i disegni di un animale umanizzato associatp a un tipo di formaggio: la marmotta con i formaggi stranieri (*venus d'ailleurs*), la mucca con i formaggi di montagna (*les montagnard*s), il coniglio con i formaggi a pasta molle (*les tendres*), il topo con i formaggi con i buchi (*les troués*), l'elefante con i formaggi erborinati (*les bleus*), la capra con i formaggi caprini (*les chèvres*) e il pinguino con i formaggi a pasta fresca (*les frais*).



LES TROUÉS



le grand-père

LES TROUÉS



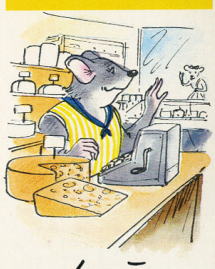
la grand-mère

LES TROUÉS



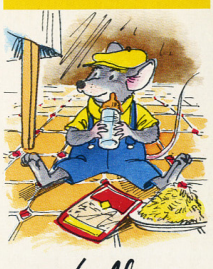
le père

LES TROUÉS



la mère

LES TROUÉS



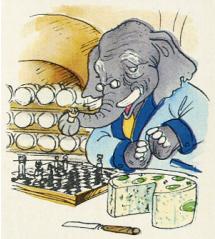
le fils

LES TROUÉS



la fille

LES BLEUS



le grand-père

LES BLEUS



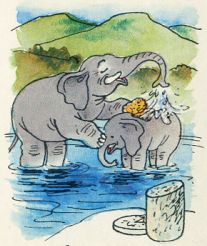
la grand-mère

LES BLEUS



le père

LES BLEUS



la mère

LES BLEUS



le fils

LES BLEUS



la fille

LES CHÈVRES



le grand-père

LES CHÈVRES



la grand-mère

LES CHÈVRES



le père

LES CHÈVRES



la mère

LES CHÈVRES



le fils

LES CHÈVRES



la fille

LES FRAIS



le grand-père

LES FRAIS



la grand-mère

LES FRAIS



le père

LES FRAIS



la mère

LES FRAIS

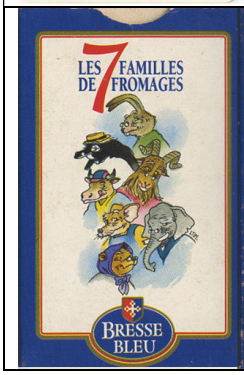


le fils

LES FRAIS



la fille



LES 7 FAMILLES DE FROMAGES

REGLE DU JEU

Toutes les cartes sont distribuées entre les joueurs.
Chaque joueur, à tour de rôle, demande à la personne de son choix, les cartes qui lui manquent pour compléter les familles.
Tant que le joueur interrogé a les cartes demandées, il les donne à l'adversaire demandeur.
Quand le joueur sollicité n'a pas la carte souhaitée, c'est à son tour de demander des cartes et ainsi de suite.
Le gagnant est celui qui a rassemblé le plus de familles complètes.

Offrez du Bresse Bleu, vous ferez des heureux

BRESSE BLEU

BRESSE BLEU

Offrez du Bresse Bleu,
vous ferez des heureux.

LES GRANDES FAMILLES DE FROMAGES

Les 7 familles sont un drôle de jeu pour partir à la découverte des fromages. Voici quelques indices complémentaires pour mieux les connaître :

Les BLEUS ou Pâtes PERSILLÉES
Ils sont ensemencés de pénicillium et piqués pour permettre à l'air de développer à l'intérieur de la pâte ce persillage spécifique qui leur donne toute leur saveur.

Les CHÈVRES
Les meilleurs fromages de chèvre se trouvent entre février et octobre, période durant laquelle les chèvres donnent leur lait le plus riche. Selon leur degré d'affinage, ces fromages se dégustent frais, demi-secs ou secs.

Les TROUÉS ou Pâtes PRESSÉES CUITES
Également prénommés pâtes dures, on chauffait autrefois leur caillé dans de grands chaudrons (aujourd'hui des cuves) pour évacuer l'eau tout en conservant le maximum de calcium.

Les MONTAGNARDS ou Pâtes PRESSÉES NON CUITES
Les fromages de cette famille sont fabriqués en montagne. Pressés afin de libérer le sérum (appelé communément petit lait), leur pâte est dense, ferme et riche.

Les TENDRES ou Pâtes MOLLES
Voici les fromages les plus consommés en France ainsi que les plus variés, avec des pâtes à croûte "fleurie", "mixte" ou "lavée", qui donnent naissance à d'innombrables saveurs.

Les FRAIS ou Pâtes FRAICHES
Afin de conserver leur humidité et un goût frais, ces fromages ne séjournent pas en cave d'affinage. Ils n'ont donc pas de croûte et sont rapidement fabriqués.

Les VENUS D'AILLEURS ou Fromages ÉTRANGERS
Si la France est le pays aux 400 fromages, les autres pays d'Europe sont également riches en savoir-faire fromager, comme la Suisse, la Grèce, l'Espagne, l'Angleterre, l'Italie ou la Hollande.

Si vous souhaitez recevoir d'autres
JEUX DES 7 FAMILLES DE FROMAGES
nous vous en ferons parvenir avec plaisir.

BRESSE BLEU

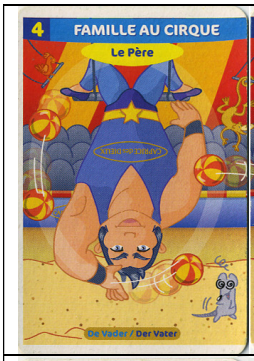
Pour cela, envoyez
une preuve d'achat BRESSE BLEU (code barres découpé + ticket de caisse) et 2 timbres à 2,80 F
à la : Fromagerie
BRESSE BLEU
Jeu des 7 familles
B.P. 26 - 01960 SERVAS

4196 - Fabbricante sconosciuto -
Jeu de 7 Familles - Caprice des Dieux

Nome	**7 Familles Caprice des Dieux**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42 + 1 regole gioco**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 64x55**

È un mazzo pubblicitario dei formaggi *Caprice des dieux*, con il nome dei compenenti della famiglia in francese, olandese e tedesco
Le famiglie sono rappresentate durante diversi momenti: sulla spiaggia (*a la plage*), in campagna (*a la campagne*), sulla neve (*a la neige*), al circo (*au cirque*), nella giungla (*dans la jungle*), allo stadio (*au stade*) e durante il carnevale (*au carnaval*).
Disposte nella corretta posizione le carte delle singole famiglia mostrano una vignetta completa.




4
FAMILLE AU CIRQUE
Le Père
De Vader / Der Vater

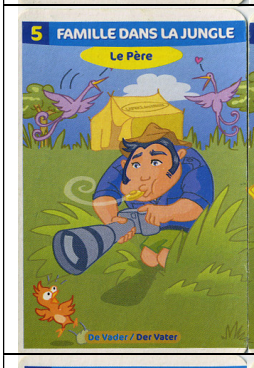

4
FAMILLE AU CIRQUE
La Mère
De Moeder / Die Mutter

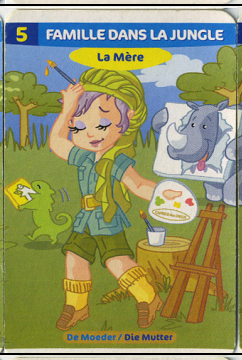

4
FAMILLE AU CIRQUE
Le Fils
De Zoon / Der Sohn

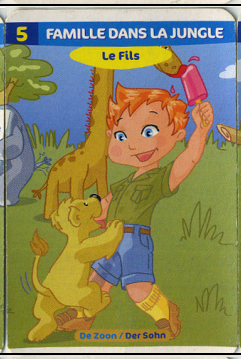

4
FAMILLE AU CIRQUE
La Fille
De Dochter / Die Tochter

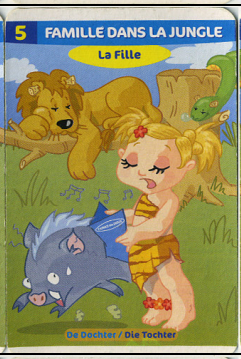

4
FAMILLE AU CIRQUE
Le Grand-père
De Grootvader / Der Grossvater


4
FAMILLE AU CIRQUE
La Grand-mère
De Grootmoeder / Die Grossmutter

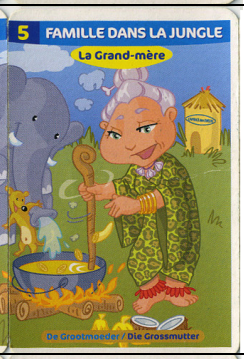

5
FAMILLE DANS LA JUNGLE
Le Père
De Vader / Der Vater

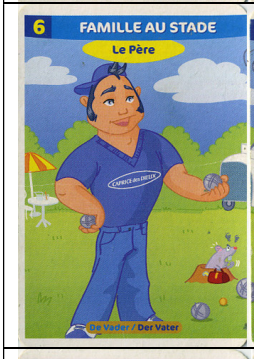

5
FAMILLE DANS LA JUNGLE
La Mère
De Moeder / Die Mutter


5
FAMILLE DANS LA JUNGLE
Le Fils
De Zoon / Der Sohn

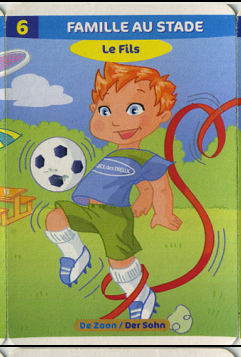

5
FAMILLE DANS LA JUNGLE
La Fille
De Dochter / Die Tochter


5
FAMILLE DANS LA JUNGLE
Le Grand-père
De Grootvader / Der Grossvater

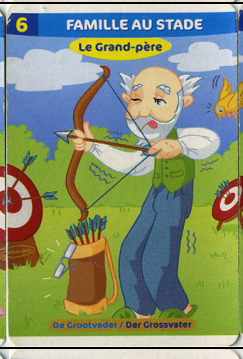

5
FAMILLE DANS LA JUNGLE
La Grand-mère
De Grootmoeder / Die Grossmutter


6
FAMILLE AU STADE
Le Père
De Vader / Der Vater


6
FAMILLE AU STADE
La Mère
De Moeder / Die Mutter


6
FAMILLE AU STADE
Le Fils
De Zoon / Der Sohn


6
FAMILLE AU STADE
La Fille
De Dochter / Die Tochter


6
FAMILLE AU STADE
Le Grand-père
De Grootvader / Der Grossvater


6
FAMILLE AU STADE
La Grand-mère
De Grootmoeder / Die Grossmutter

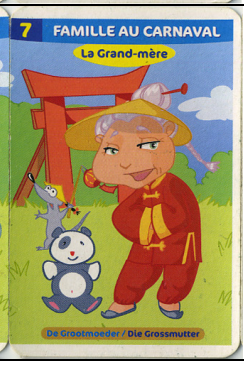

7
FAMILLE AU CARNAVAL
Le Père
De Vader / Der Vater


7
FAMILLE AU CARNAVAL
La Mère
De Moeder / Die Mutter

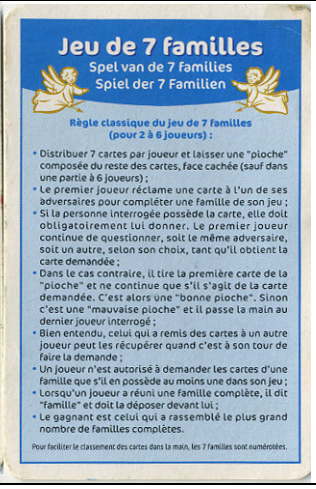

7
FAMILLE AU CARNAVAL
Le Fils
De Zoon / Der Sohn


7
FAMILLE AU CARNAVAL
La Fille
De Dochter / Die Tochter


7
FAMILLE AU CARNAVAL
Le Grand-père
De Grootvader / Der Grossvater


7
FAMILLE AU CARNAVAL
La Grand-mère
De Grootmoeder / Die Grossmutter


CAPRICE des DIEUX


Jeu de 7 familles
Spel van de 7 families
Spiel der 7 Familien
Règle classique du jeu de 7 familles
(pour 2 à 6 joueurs) :
• Distribuer 7 cartes par joueur et laisser une "pioche" composée du reste des cartes, face cachée (sauf dans une partie à 6 joueurs) ;
• Le premier joueur réclame une carte à l'un de ses adversaires pour compléter une famille de son jeu ;
• Si la personne interrogée possède la carte, elle doit obligatoirement lui donner. Le premier joueur continue de questionner, soit le même adversaire, soit un autre, selon son choix, tant qu'il obtient la carte demandée ;
• Dans le cas contraire, il tire la première carte de la "pioche" et ne continue que s'il s'agit de la carte demandée. C'est alors une "bonne pioche". Sinon c'est une "mauvaise pioche" et il passe la main au dernier joueur interrogé ;
• Bien entendu, celui qui a remis des cartes à un autre joueur peut les récupérer quand c'est à son tour de faire la demande ;
• Un joueur n'est autorisé à demander les cartes d'une famille que s'il en possède au moins une dans son jeu ;
• Lorsqu'un joueur a réuni une famille complète, il dit "famille" et doit la déposer devant lui ;
• Le gagnant est celui qui a rassemblé le plus grand nombre de familles complètes.
Pour faciliter le classement des cartes dans la main, les 7 familles sont numérotées.

4227 - Fabbricante sconosciuto -
Jeu des 7 familles CCFD - Terre solidaire

Nome	**Jeu des 7 familles CCFD - Terre solidaire**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42 + 1 regole gioco**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 112x61**

Il mazzo è stato stampato per la raccolta di fondi per CCFD (*Comité catholique contre la faim et pour le developpement*) Terre solidaire.
Sulle carte fotografie di volti delle popolazioni assistite: Medio-oriente, Asia del sud-est, Africa occidentale, Africa centrale, Africa orientale, America centrale e del sud.



Famille AFRIQUE DE L'OUEST — Le grand-père



Grâce au microcrédit obtenu via notre partenaire Sin-Do, ce grand-père béninois a démarré une petite production agricole. Cette nouvelle source de revenus lui permet d'aider sa famille et ainsi de la mettre durablement à l'abri de la faim.

Famille AFRIQUE DE L'OUEST — La grand-mère



Il est loin le temps où cette grand-mère n'avait pas le droit à la parole. Avec le renforcement de la participation des femmes dans les affaires publiques encouragé par notre partenaire Sin-Do, sa voix compte désormais dans les assemblées villageoises.

Famille AFRIQUE DE L'OUEST — Le père



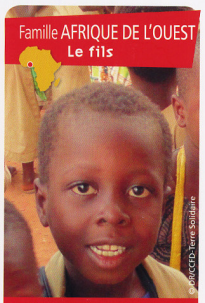
Sensibilisé aux conséquences et aux dangers des mariages forcés, ce père de famille ne cherchera pas à marier sa fille et la laissera profiter de son enfance et construire son avenir. Il préférera la confier à notre partenaire Sin-Do pour lui offrir une véritable éducation.

Famille AFRIQUE DE L'OUEST — La mère



La vie de cette Béninoise s'est considérablement améliorée. Grâce aux programmes d'alphabétisation mis en place par notre partenaire Sin-Do, elle a trouvé du travail. Cela lui permet désormais de nourrir dignement sa famille et d'envisager sereinement l'avenir.

Famille AFRIQUE DE L'OUEST — Le fils



Hier, ce jeune garçon était forcé de travailler 13 heures par jour dans des carrières et subissait même des châtiments corporels de la part de son chef. Notre partenaire Sin-Do au Bénin l'a accueilli dans un centre de formation pour enfants afin de le sortir de cet enfer.

Famille AFRIQUE DE L'OUEST — La fille



Au Bénin, notre partenaire Sin-Do cherche à éradiquer la traite des enfants, et en particulier des filles. C'est ainsi que cette jeune fille, surexploitée pour quelques francs CFA, a aujourd'hui la chance de fréquenter un atelier d'apprentissage, une étape décisive pour bâtir son avenir.

Famille AFRIQUE CENTRALE — Le grand-père



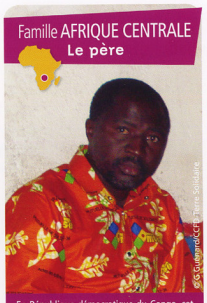
Ce grand-père de République démocratique du Congo peut être fier, lui qui s'est battu toute sa vie pour le droit des femmes à la terre. C'est chose faite aujourd'hui grâce à notre partenaire Uwaki qui met en place des actions de sensibilisation à ce thème dans les villages.

Famille AFRIQUE CENTRALE — La grand-mère



Autrefois, sa belle-famille l'aurait peut-être chassée des terres qu'elle cultivait si son époux était décédé. En République démocratique du Congo, notre partenaire Uwaki a changé la donne en permettant aux femmes d'avoir le droit de posséder des terres.

Famille AFRIQUE CENTRALE — Le père



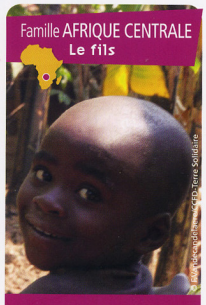
En République démocratique du Congo, cet homme suit une formation mise en place par notre partenaire Uwaki sur les questions de gouvernance familiale. Ainsi, il prend conscience du rôle joué par chacun dans sa famille et gère mieux les revenus de son foyer.

Famille AFRIQUE CENTRALE — La mère



Grâce au développement des mutuelles de solidarité favorisé par notre partenaire Uwaki, cette paysanne de la République démocratique du Congo a pu acheter le matériel nécessaire à la création d'une petite exploitation agricole qui lui permettra de nourrir sa famille.

Famille AFRIQUE CENTRALE — Le fils



Grâce à l'aide que notre partenaire Uwaki apporte aux petites exploitations agricoles familiales dans le Nord-Kivu en République démocratique du Congo, ce jeune garçon échappera à la sous-nutrition qui touche près d'1 personne sur 2.

Famille AFRIQUE CENTRALE — La fille



Hier encore, sa famille ne pouvait l'envoyer à l'école. Ce n'est plus le cas aujourd'hui pour cette fillette qui aura ainsi de meilleures perspectives d'avenir et qui verra ses droits élargis grâce aux actions de notre partenaire Uwaki en République démocratique du Congo.

Famille AFRIQUE DE L'EST — Le grand-père



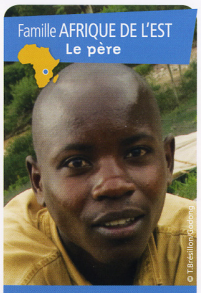
Autrefois, ce grand-père burundais vivait dans la misère et était exploité dans une plantation de café. Aujourd'hui, grâce à l'action d'Inades-Formation, les producteurs de café se sont organisés, ce qui a transformé leurs conditions de vie.

Famille AFRIQUE DE L'EST — La grand-mère



Regroupement des caféiculteurs en coopératives, construction de stations de lavage du café, certification commerce équitable : notre partenaire burundais Inades-Formation a beaucoup fait pour cette grand-mère qui vit désormais dignement du fruit de son travail.

Famille AFRIQUE DE L'EST — Le père



Aujourd'hui, l'avenir de Laban, caféiculteur au Burundi, ne dépend plus de la spéculation sur le café. Grâce à Inades-Formation, il a en effet mesuré tout l'intérêt de diversifier ses cultures pour s'assurer des revenus stables et ainsi nourrir sa famille.

Famille AFRIQUE DE L'EST — La mère



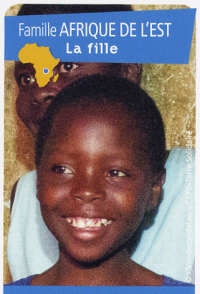
Cette Burundaise peut être fière d'elle. En quelques mois, elle a réussi à s'initier à la culture de la banane grâce à notre partenaire Inades-Formation. Il ne lui reste plus qu'à mettre en pratique ses nouveaux acquis pour diversifier ses revenus et nourrir sa famille.

Famille AFRIQUE DE L'EST — Le fils



Grâce à notre partenaire Inades-Formation, cet enfant va pouvoir bénéficier de l'éducation et des formations qui lui ouvriront de réelles perspectives d'avenir dans l'agriculture.

Famille AFRIQUE DE L'EST — La fille



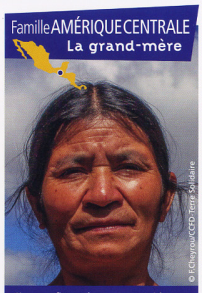
Grâce à notre partenaire Inades-Formation, les parents de cette petite fille ont pu diversifier leurs cultures et ainsi sécuriser leurs revenus. Elle ne souffre plus de la faim.

Famille AMÉRIQUE CENTRALE — Le grand-père



Ce grand-père guatémaltèque est malade depuis de longs mois. Et s'il peut être soigné, c'est grâce aux nouveaux revenus agricoles de ses enfants. Ils ont monté un petit atelier artisanal dont la production est vendue à travers la coopérative Kuchub'al, notre partenaire.

Famille AMÉRIQUE CENTRALE — La grand-mère



Si ses confitures de sureau sont si bonnes et se vendent si bien, c'est grâce au secret de cette grand-mère guatémaltèque. Mais c'est aussi grâce à l'appui de la coopérative Kuchub'al, notre partenaire, sans laquelle cette petite production artisanale ne serait possible.

Famille AMÉRIQUE CENTRALE — Le père



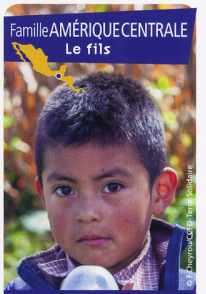
Grâce à notre partenaire guatémaltèque Kuchub'al, ce père de famille a obtenu un microcrédit pour acheter des plants de café. Il a pu embaucher des travailleurs et ainsi créer plus d'emplois pour la communauté.

Famille AMÉRIQUE CENTRALE — La mère



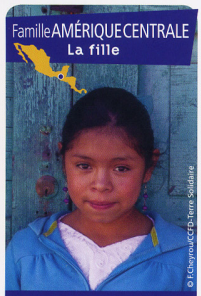
Cette mère de famille guatémaltèque est aujourd'hui fière de fabriquer des confitures et des shampoings depuis qu'elle a rejoint la coopérative Kuchub'al, notre partenaire. Ce métier lui a permis de générer des revenus et ainsi de retrouver sa dignité et sa véritable place dans la communauté.

Famille AMÉRIQUE CENTRALE — Le fils



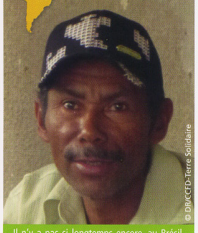
Ce petit garçon qui accompagne sa maman pour vendre sur les marchés les produits artisanaux qu'elle a confectionnés vit pleinement son enfance. Grâce à la coopérative Kuchub'al, notre partenaire, ses parents ont assez de revenus pour faire vivre toute la famille.

Famille AMÉRIQUE CENTRALE — La fille



Cette jeune fille travaille avec sa tante à la coopérative Kuchub'al, notre partenaire. Elle y apprend un vrai métier et l'autonomie. Elle pourra ainsi acquérir son indépendance et échapper au mariage forcé, une pratique très courante il n'y a pas si longtemps encore au Guatemala.

Famille AMÉRIQUE DU SUD
Le grand-père



© DR/CCFD-Terre Solidaire

Il n'y a pas si longtemps encore, au Brésil, cet homme était un « sans-terre ». À tout moment, il pouvait être expulsé du petit lopin de terre qui le faisait vivre. Notre partenaire AS-PTA l'a encouragé à réfléchir à sa situation et l'a aidé à se mettre en relation avec d'autres paysans qui vivaient la même situation. Ensemble, ils font valoir leurs droits.

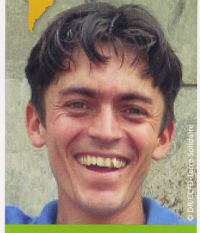
Famille AMÉRIQUE DU SUD
La grand-mère



© J-C Gérez/CCFD-Terre Solidaire

Des sécheresses qui détruisaient les récoltes et expulsaient les paysans vers les villes, cette Brésilienne en a connu beaucoup dans sa vie. Mais l'action de notre partenaire AS-PTA a changé tout cela ! La construction de citernes et le captage des sources assurent un approvisionnement régulier en eau aux paysans.

Famille AMÉRIQUE DU SUD
Le père



© DR/CCFD-Terre Solidaire

Ce Brésilien peut être fier de ses récoltes. Il est l'un des animateurs de la banque de semences communautaire mise en place avec le soutien de notre partenaire AS-PTA. Il s'est formé pour favoriser des échanges de savoirs entre paysans sur l'agroécologie et bénéficie de l'assistance technique offerte par notre partenaire AS-PTA.

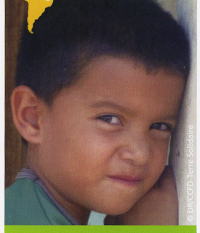
Famille AMÉRIQUE DU SUD
La mère



© J-C Gérez/CCFD-Terre Solidaire

Laissant derrière elle son ancienne timidité, cette mère de famille brésilienne a intégré l'équipe d'animation de la « Marche des femmes pour la Vie et pour l'agroécologie », que soutient notre partenaire AS-PTA. Elle partage son enthousiasme en travaillant toute l'année à encourager la prise de responsabilités des femmes et à mettre en lumière leur rôle dans l'agriculture familiale.

Famille AMÉRIQUE DU SUD
Le fils



© DR/CCFD-Terre Solidaire

Ce jeune Brésilien bénéficie d'une éducation de qualité et adaptée aux besoins du monde rural grâce au travail effectué par AS-PTA auprès de l'État brésilien. Pour lui, poursuivre l'activité agricole de ses parents sera un héritage positif.

Famille AMÉRIQUE DU SUD
La fille



© S.D.

Cette jeune Brésilienne vend sur les marchés les produits agricoles cultivés par sa famille. Les « marchés agroécologiques » organisés en ville par notre partenaire AS-PTA lui offrent l'occasion de mettre en valeur les qualités de son terroir et de vivre des fruits de son travail.

RÈGLE DU JEU

Le but du jeu est de former le plus grand nombre de familles possible.

Le donneur bat les cartes, les fait couper et en distribue 7 à chaque joueur, une à une. Le reste constitue la pioche.

Le joueur placé à sa gauche parle le premier. Il demande une carte d'une famille de son choix à n'importe quel joueur. Par exemple : « Dans la famille Afrique de l'Ouest, je demande le fils. » Si ce joueur possède la carte, il doit la lui donner. Dans ce cas, le demandeur peut rejouer. Dans le cas contraire, il prend une carte dans la pioche. Si la carte piochée est la carte demandée, il peut rejouer. Sinon, c'est au tour de la personne à sa gauche de jouer.

Dès qu'un joueur réunit une famille, il la pose devant lui et rejoue. Le gagnant est le joueur qui a posé devant lui le plus de familles complètes.

ccfd-terre solidaire

ccfd-terre solidaire

Jeu des 7 familles

ccfd-terre solidaire

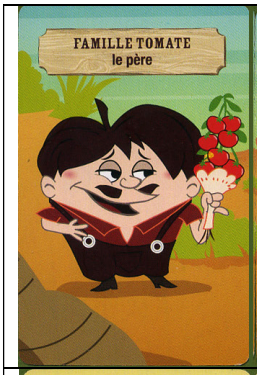
ccfd-terresolidaire.org

4214 - Fabbricante sconosciuto - Les 7 familles Farmer - Les Buffalo friends

Nome	**Les 7 familles Farmer - Les Buffalo friends**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42 + 1 regole gioco**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 84x55**

Il mazzo è stato stampato come pubblicità della catena di ristorazione Buffalo grill.
Troviamo famiglie di agricoltori impegnati in diverse attività.
C'è la famiglia insalata (*Salade*), bisonte (*Bison*), granoturco (*Mais*), pomodoro (*Tomate*), struzzo (*Autruche*), razza di mucche (*Charolais*) e polli (*Chicken*).
Le carte di una famiglia, messe nel giusto ordine, formano un vignetta completa.





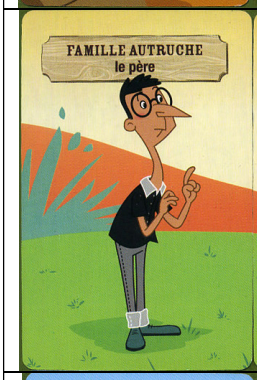


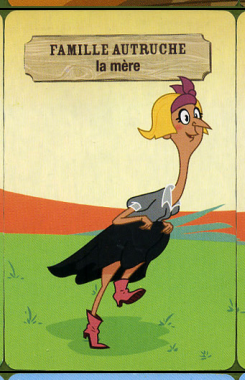


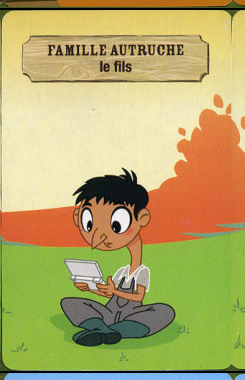


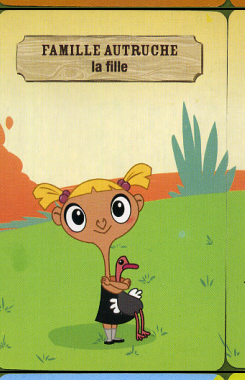


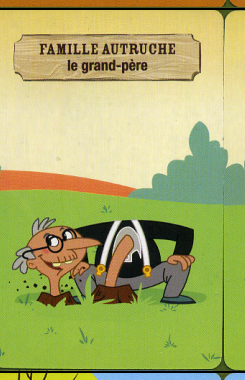


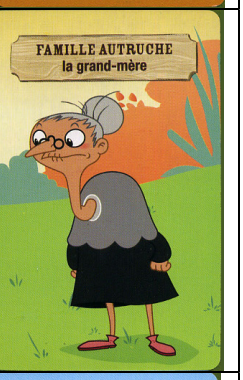


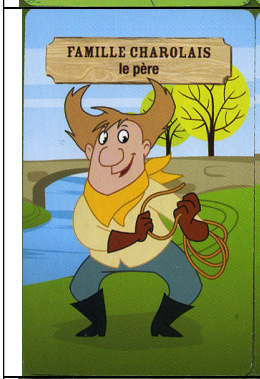


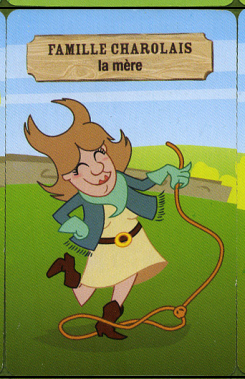


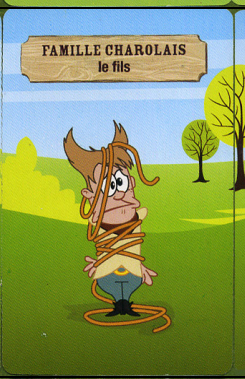


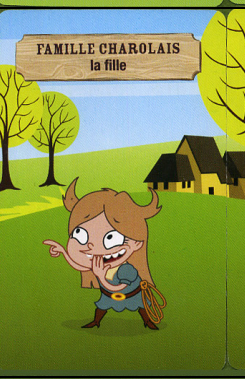




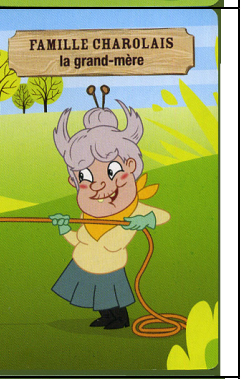




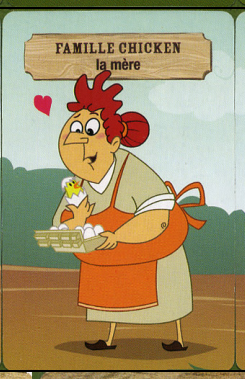


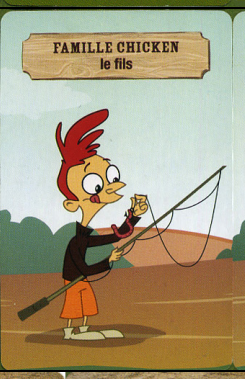




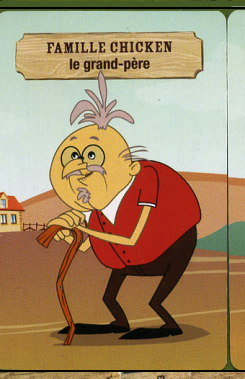


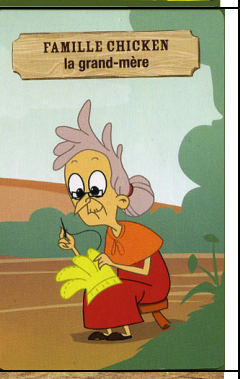












JOUE AVEC
les Buffalo Friends



FARMER • JEU 1 •

RÈGLE DU JEU

Le jeu commence par la distribution des cartes : 8 par joueurs.
Le reste des cartes non distribué forme la pioche posée au centre.
Le premier joueur qui commence sera celui à gauche du donneur.
Après avoir regardé son jeu, il commence à former des familles. Pour les compléter, il demande à n'importe quel joueur la carte qu'il souhaite et ce de façon précise : « Dans la famille Tomate, je voudrais la fille ».
Si le joueur interrogé a la carte demandée, il est obligé de la donner au demandeur qui pourra alors renouveler sa quête auprès du même joueur ou d'un autre.

Si le joueur interrogé n'a pas la carte demandée, le joueur qui a fait la requête doit piocher une carte.
Si la carte piochée n'est pas celle demandée, c'est au tour du joueur situé à sa gauche de prendre son tour et de formuler sa demande à ses adversaires en fonction de son jeu.
Si la carte retournée est la bonne, le premier joueur annonce « bonne pioche » et peut recommencer à formuler sa demande à ses adversaires.
Le jeu s'arrête quand toutes les familles sont reconstituées.
Le gagnant est le joueur qui a réussi à former le plus de familles.

BUFFALO GRILL

OFFERT PAR BUFFALO GRILL
Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois

JOUE AVEC
les Buffalo Friends



Buffalo Grill - RM 20 - 91 630 AVRAINVILLE - SA à DCS au capital de 10 006 187 € - 318 906 443 RCS Evry - Tel : 01 60 82 54 00 - Tva intracommunautaire FR96318696443
www.buffalo-grill.fr

JOUE AVEC
les Buffalo Friends



BUFFALO GRILL

LES 7 FAMILLES FARMER
• JEU 1 •

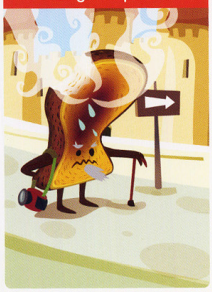
4217 - Fabbricante sconosciuto - Toast contre la attitude - 7 familles

Nome	**Toast contre la attitude - 7 familles**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42 + 1 regole gioco + 1 come proteggersi dal sole**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 84x55**

Il mazzo è stato commissionato dall'Istituto nazionale del cancro nell'ambito di una campagna di prevenzione del cancro alla pelle, con i disegni di Clément Lefevre.
Le famiglie che vediamo svolgono attività al sole e ne possono subire danni.
Sono in montagna (*Crapahute*), sulla spiaggia (*Graind'sable*), all'aria aperta (*O'vert*), bruciati dal sole (*Surlegrill*), su natanti (*Surléflo*), in attività sportive (*Plen'form*), in città (*Enville*). Una carta extra suggerisce come difendersi dai danni dell'esposizione al sole.



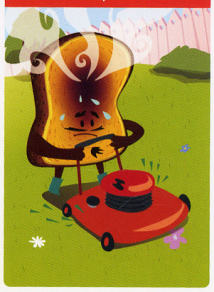
FAMILLE SURLEGRILL
Le grand-père



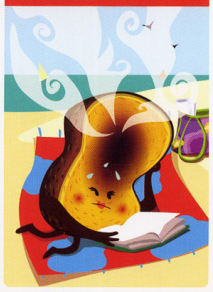
FAMILLE SURLEGRILL
La grand-mère



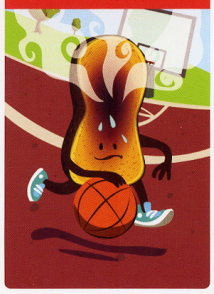
FAMILLE SURLEGRILL
Le père



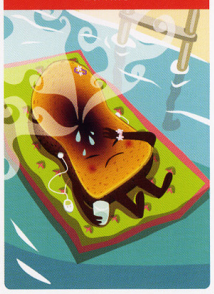
FAMILLE SURLEGRILL
La mère



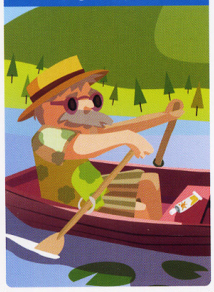
FAMILLE SURLEGRILL
Le fils



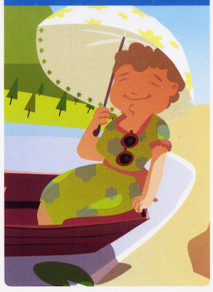
FAMILLE SURLEGRILL
La fille



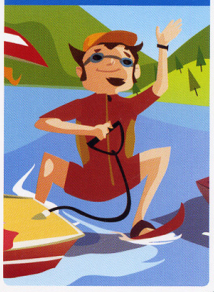
FAMILLE SURLÉFLO
Le grand-père



FAMILLE SURLÉFLO
La grand-mère



FAMILLE SURLÉFLO
Le père



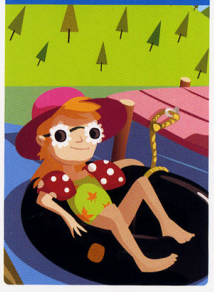
FAMILLE SURLÉFLO
La mère



FAMILLE SURLÉFLO
Le fils



FAMILLE SURLÉFLO
La fille



FAMILLE PLEN'FORM
Le grand-père



FAMILLE PLEN'FORM
La grand-mère



FAMILLE PLEN'FORM
Le père



FAMILLE PLEN'FORM
La mère



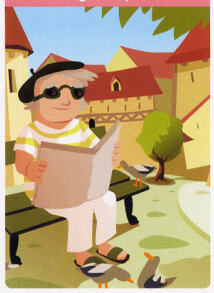
FAMILLE PLEN'FORM
Le fils



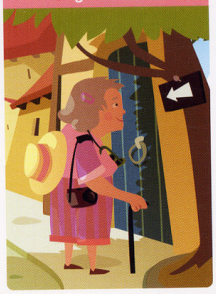
FAMILLE PLEN'FORM
La fille



FAMILLE ENVILLE
Le grand-père



FAMILLE ENVILLE
La grand-mère



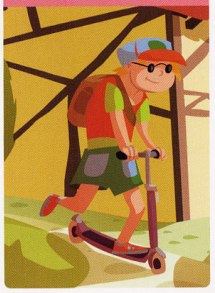
FAMILLE ENVILLE
Le père



FAMILLE ENVILLE
La mère



FAMILLE ENVILLE
Le fils



FAMILLE ENVILLE
La fille



soleil : mode d'emploi



Règle du jeu des 7 familles

De 2 à 6 joueurs

Le but du jeu est de réunir une famille complète de 6 cartes et de l'abattre sur la table en l'annonçant. Le gagnant est celui qui détient le maximum de familles quand la pioche est épuisée.

Comment jouer ?

- Distribuer 7 cartes à chaque joueur et laisser une pioche (sauf dans le cas de 6 joueurs).
- Le premier joueur demande à un autre une carte qui lui manque pour compléter une famille. Si le joueur a cette carte, il doit la donner. Le premier joueur peut alors demander une nouvelle carte, au même joueur ou à un autre. S'il ne l'obtient pas, il tire la première carte de la pioche. Si c'est celle qu'il avait réclamée, il dit "bonne pioche" et il continue. Sinon, c'est à celui qu'il avait questionné de jouer et ainsi de suite.
- Le joueur suivant peut bien sûr récupérer une à une toutes les cartes qu'on lui a prises.
- Attention ! Un joueur ne peut demander une carte d'une famille que s'il a au moins une carte de cette même famille dans son jeu.

Les 5 règles de la protection solaire



- Evite de t'exposer entre 12h et 16h car c'est là que les rayons du soleil sont les plus dangereux.
- Essaie de rester à l'ombre le plus souvent possible.
- Pense à mettre un chapeau et des lunettes de soleil. Et surtout, garde toujours un tee-shirt quand tu es au soleil.





- Ne fais pas courir tes parents lorsqu'il s'agit de te mettre de la crème ! Remets-en toutes les 2 heures et après chaque baignade.
- Souviens-toi que ta peau est fragile, alors si tu ne veux pas finir comme la famille Surlegrill, n'oublie pas les bonnes habitudes !

Pour te protéger du soleil, un peu de crème solaire ne suffit pas !

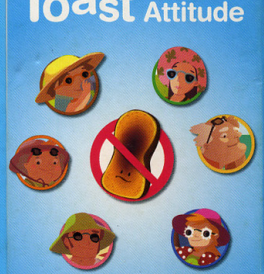
soleil : mode d'emploi



www.e-cancer.fr

Le jeu des 7 familles

Le jeu des 7 familles contre la Toast Attitude



Jeu réalisé par l'Institut National du Cancer pour la prévention des cancers de la peau

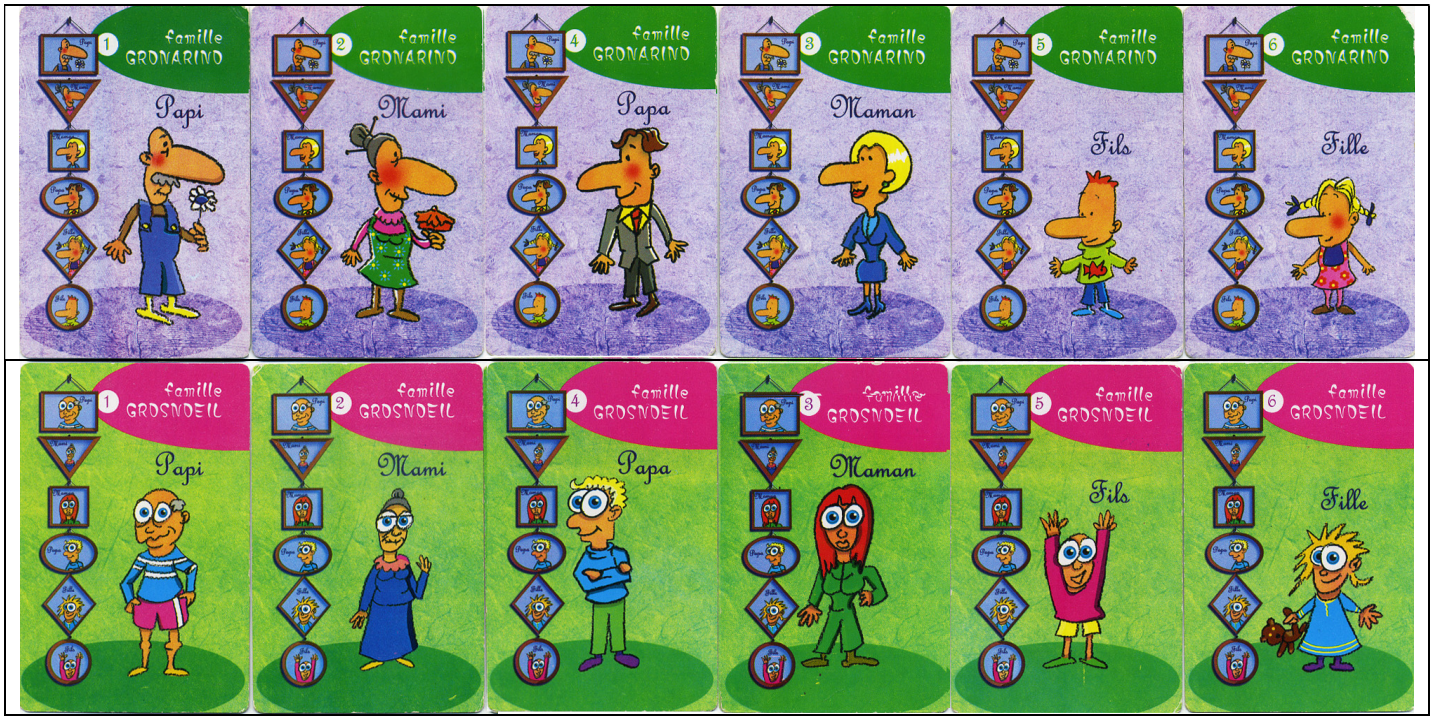
contre la Toast Attitude

4222 - Fabbricante sconosciuto - 7 familles Harmony

Nome	**7 familles Harmony**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 85x56**



Il mazzo, con disegni abbastanza grossolani, porta sul retro la scritta Harmony. Probabilmente si tratta di un mazzo pubblicitario, forse di una pubblicazione per bambini.
Le famiglie sono accomunate da una particolarità anatomica, cui il loro cognome fa riferimento. Troviamo i *Gronarino* (con grosso naso), i *Grosnoeil* (grandi occhi), i *Bouboul* (grandi pance), i *Longpied* (piedi lunghi), i *Manosol* (con lunghe braccia, con mani che toccano terra), gli *Oreilleux* (grandi orecchie) e i *Grand-Dent* (denti grandi).




1 famille BOUBOUL Papi
2 famille BOUBOUL Mami
4 famille BOUBOUL Papa
3 famille BOUBOUL Maman
5 famille BOUBOUL Fils
6 famille BOUBOUL Fille
1 famille LONGPIED Papi
2 famille LONGPIED Mami
4 famille LONGPIED Papa
3 famille LONGPIED Maman
5 famille LONGPIED Fils
6 famille LONGPIED Fille
1 famille MANOSOL Papi
2 famille MANOSOL Mami
4 famille MANOSOL Papa
3 famille MANOSOL Maman
5 famille MANOSOL Fils
6 famille MANOSOL Fille
1 famille DREILLEUX Papi
2 famille DREILLEUX Mami
4 famille DREILLEUX Papa
3 famille DREILLEUX Maman
5 famille DREILLEUX Fils
6 famille DREILLEUX Fille
1 famille GRAN-DENT Papi
2 famille GRAN-DENT Mami
3 famille GRAN-DENT Maman
4 famille GRAN-DENT Papa
5 famille GRAN-DENT Fils
6 famille GRAN-DENT Fille

4442 - Fabbricante sconosciuto - Astérix - Juego de las 7 familias

Nome	**Astérix - juego de las 7 familias**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Spagna**
Numero carte	**42**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 62x45**

Le immagini sono prese dai fumetti di Asterix, opera di René Goscinny e Albert Uderzo.
Le famiglie che troviamo nel mazzo sono: *los Galos* (con Asterix, Obelix e il cane Ideafix), *los Corsos* (con Hermanocorsìs e Chipolata), *los Romanos* (con Giulio Cesare e il governatore delle Gallie), *los Iberos* (con *la bailaora* e *el bandido*), *los Indios* (con *el gran jefe* e i suoi guerrieri), *los Daneses* (con Kerosen e Tutiplen) e *los Orientales* (con Bhengayah e Frahazada). L'ultima carta del gruppo mostra un animale.
Presumibilmente il mazzo è stato ritagliato da un foglio intero.

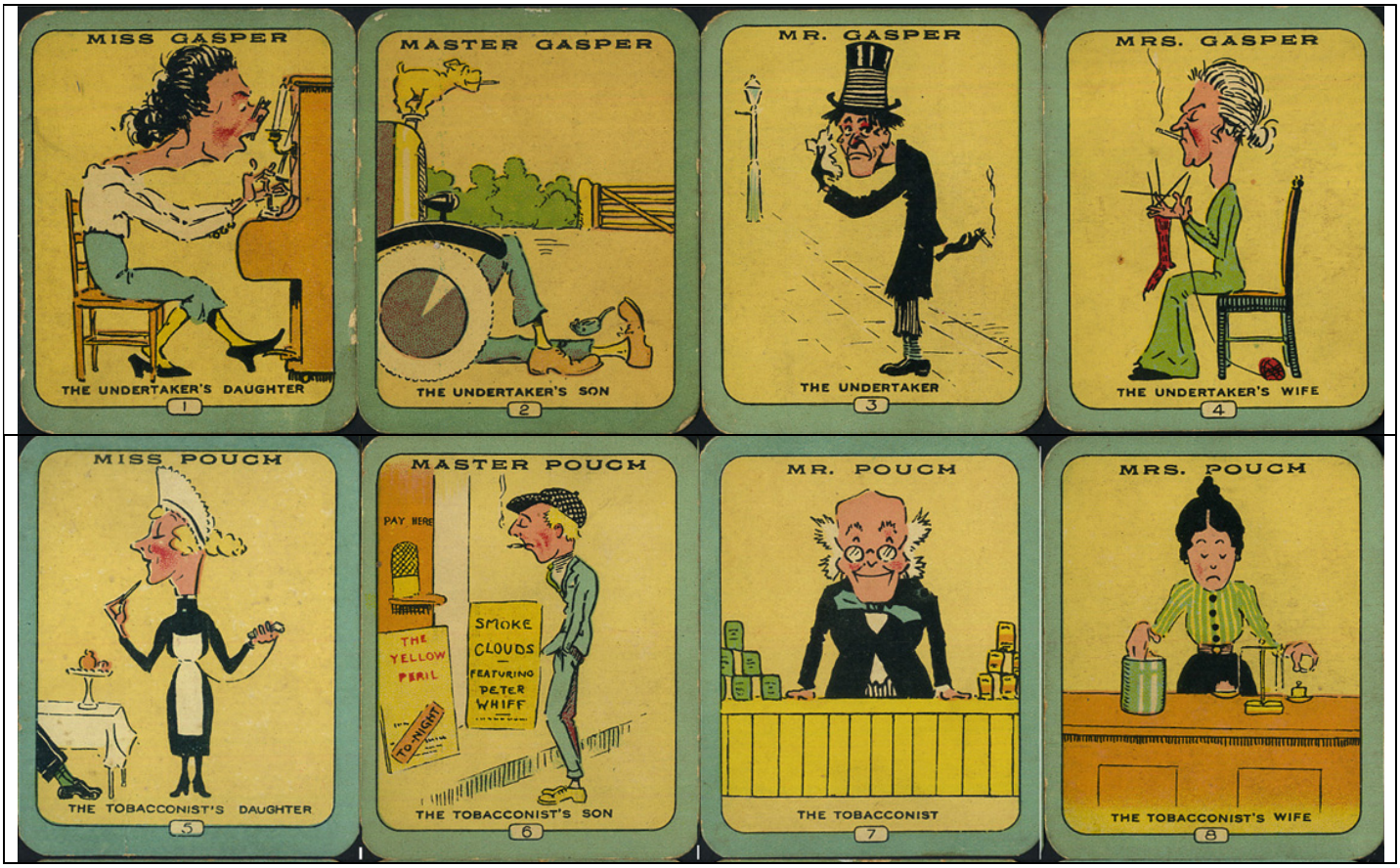



LOS ROMANOS
EL ESPÍA
LOS ROMANOS
EL CENTURIÓN
LOS ROMANOS
CÉSAR
LOS ROMANOS
EL GOBERNADOR
LOS ROMANOS
EL LEGIONARIO
LOS ROMANOS
EL LEÓN
LOS ÍBEROS
EL GUERRERO
LOS ÍBEROS
LA BAILAORA
LOS ÍBEROS
SOPALAJO Y TORREZNO
LOS ÍBEROS
EL BANDIDO
LOS ÍBEROS
PEPE
LOS ÍBEROS
EL TORO
LOS DANESES
KERØSÉN
LOS DANESES
ØBSEN
LOS DANESES
MÅJÅRETEN
LOS DANESES
KEVÄIVÉN
LOS DANESES
TUTIPLÉN
LOS DANESES
KÄÄMPFDØLVÁRSÁ
LOS INDIOS
EL GRAN JEFE
LOS INDIOS
LA HIJA DEL JEFE
LOS INDIOS
1ER GUERRERO
LOS INDIOS
2º GUERRERO
TAM
TAM
TAM
LOS INDIOS
3ER GUERRERO
GLU
GLU
LOS INDIOS
EL PAVO
GLU GLU GLU GLU
LOS ORIENTALES
BHENGAYAH
LOS ORIENTALES
FRAHAZADA
LOS ORIENTALES
PASSAYÁ
LOS ORIENTALES
DHALEKANYA
LOS ORIENTALES
AHIVÁ
LOS ORIENTALES
EL ELEFANTE

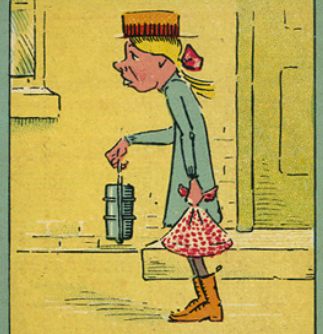
4482 - Fabbricante sconosciuto - Carreras Happy Families

Nome	**Carreras Happy Families**
Fabbricante	**Sconosciuto** per sigarette Carrera
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**48**
Anno	**192x**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 78x62**

Queste carte furono distribuite un secolo fa allegate ai pacchetti delle sigarette prodotte da Carrera. Le singole carte venivano raccolte e scambiate per ottenere un mazzo completo.
Le famiglie svolgono diversi mestieri: *Casper the undertaker* (becchino), *Pouch the tobacconist* (tabaccaio), *Asm the dustman* (lo spazzino), *Molder the policeman* (poliziotto), *Fagg the schoolmaster* (insegnante), *Case the judge* (giudice), *Tray the butler* (maggiordomo), *Lights the butcher* (macellaio), *Pipe the plumber* (idraulico), *Lucky the jeweller* (gioielliere), *Smoke the sweep* (spazzacamino) e *Match the footballer* (calciatore).



MISS ASH



THE DUSTMAN'S DAUGHTER

9

MASTER ASH



THE DUSTMAN'S SON

10

MR. ASH



THE DUSTMAN

11

MRS. ASH



THE DUSTMAN'S WIFE

12

MISS HOLDER



THE POLICEMAN'S DAUGHTER

13

MASTER HOLDER



THE POLICEMAN'S SON

14

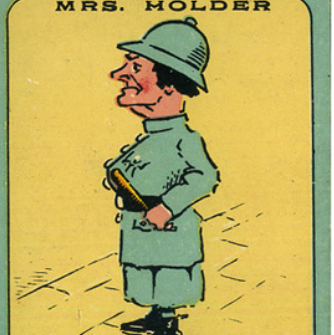
MR. HOLDER



THE POLICEMAN

15

MRS. HOLDER



THE POLICEMAN'S WIFE

16

MISS FAGG



THE SCHOOLMASTER'S DAUGHTER

17

MASTER FAGG



THE SCHOOLMASTER'S SON

18

MR. FAGG



THE SCHOOLMASTER

19

MRS. FAGG



THE SCHOOLMASTER'S WIFE

20

MISS CASE



THE JUDGE'S DAUGHTER

21

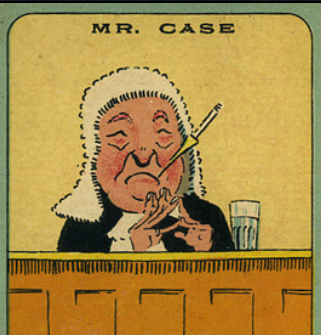
MASTER CASE



THE JUDGE'S SON

22

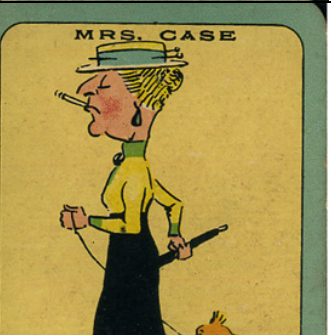
MR. CASE



THE JUDGE

23

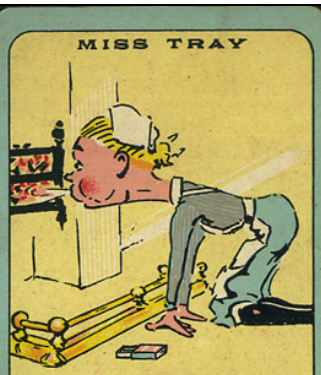
MRS. CASE



THE JUDGE'S WIFE

24

MISS TRAY



THE BUTLER'S DAUGHTER

25

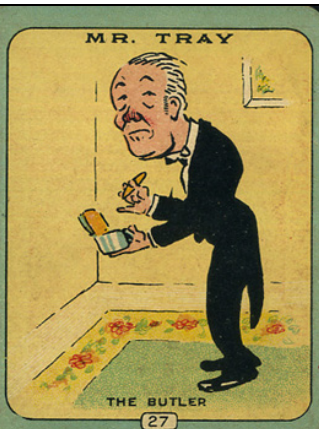
MASTER TRAY



THE BUTLER'S SON

26

MR. TRAY



THE BUTLER

27

MRS. TRAY



THE BUTLER'S WIFE

28

MISS LIGHTS

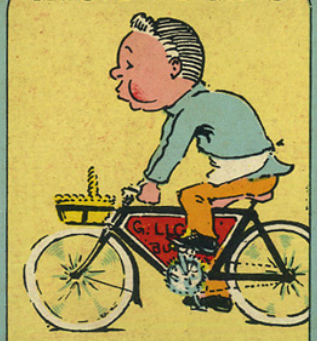
PAY DESK



THE BUTCHER'S DAUGHTER

29

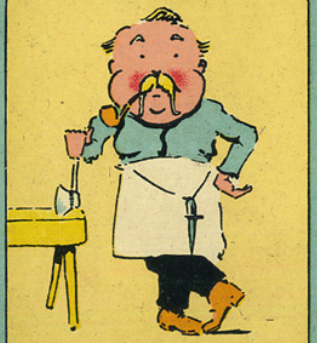
MASTER LIGHTS



THE BUTCHER'S SON

30

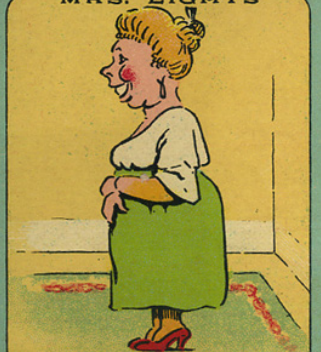
MR. LIGHTS



THE BUTCHER

31

MRS. LIGHTS



THE BUTCHER'S WIFE

32

MISS PIPE



THE PLUMBER'S DAUGHTER

33

MASTER PIPE



THE PLUMBER'S SON

34

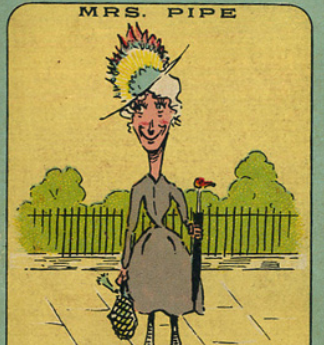
MR. PIPE



THE PLUMBER

35

MRS. PIPE



THE PLUMBER'S WIFE

36

MISS LUCKY



THE JEWELLER'S DAUGHTER

37

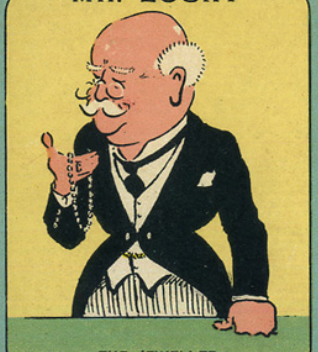
MASTER LUCKY



THE JEWELLER'S SON

38

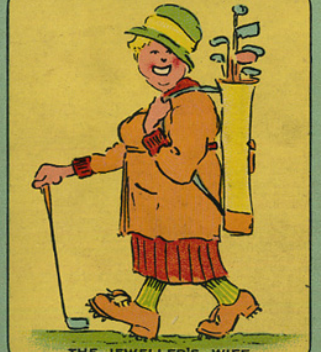
MR. LUCKY



THE JEWELLER

39

MRS. LUCKY



THE JEWELLER'S WIFE

40





Le carte protano in basso un numero progressivo, da 1 a 48.

Una carta manca dal mazzo. Ne viene mostrata una riproduzione trovata in internet. Evidentemente il mazzo è stato stampato in due formati differenti.

2727 - Fabbricante sconosciuto - Jeu de 7 familles Philips

Nome	**Jeu de 7 familles Philips**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42 + 1 regole gioco + 1 con glossario tecnico**
Anno	**196x**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 110x60**

Il “Gioco delle 7 famiglie Philips” è stato distribuito a scopo pubblicitario per far conoscere gli articoli che la ditta ha prodotto nella sua lunga storia.
La Philips nasce nel 1891, produsse le prime televisioni sperimentali nel 1925, mise in commercio le prime radio nel 1927 e brevettò la musicassetta nel 1962.
Invece di famiglie di persone troviamo disegni che mostrano una figura che regge o usa un prodotto per: cucina (*cuisine*), lavori di casa (*menage*), riscaldamento (*chauffage*), viaggio (*voyage*), radio e televisioni (*radio-télé*), illuminazione (*éclairage*) e musica (*musique*).
Il mazzo è corredato di 2 carte extra, una con le regole del gioco e l’altra con la spiegazione di alcuni termini tecnici usati sulle carte.



PHILIPS-CHAUFFAGE
Radiateur à huile



Ventilateur, Bûche lumineuse
Radiateur soufflant, Climatiseur
Cheminée lumineuse

PHILIPS-CHAUFFAGE
Ventilateur



Radiateur à huile, Bûche lumineuse
Radiateur soufflant, Climatiseur
Cheminée lumineuse

PHILIPS-CHAUFFAGE
Bûche lumineuse



Ventilateur, Radiateur à huile
Radiateur soufflant, Climatiseur
Cheminée lumineuse

PHILIPS-CHAUFFAGE
Cheminée lumineuse



Ventilateur, Radiateur à huile
Bûche lumineuse, Climatiseur
Radiateur soufflant

PHILIPS-CHAUFFAGE
Climatiseur



Cheminée lumineuse, Bûche lumineuse
Ventilateur, Radiateur à huile
Radiateur soufflant

PHILIPS-CHAUFFAGE
Radiateur soufflant



Ventilateur, Radiateur à huile
Bûche lumineuse, Climatiseur
Cheminée lumineuse

PHILIPS-VOYAGE
Pocket F.M.



Auto-radio, Fer voyage
Rasoir à piles, Boîte de secours
Bouteille isolante

PHILIPS-VOYAGE
Boîte de secours



Auto-radio, Fer voyage
Rasoir à piles, Pocket FM
Bouteille isolante

PHILIPS-VOYAGE
Bouteille isolante



Auto-radio, Fer voyage
Pocket FM, Rasoir à piles
Boîte de secours

PHILIPS-VOYAGE
Fer voyage



Auto-radio, Rasoir à piles
Pocket FM, Boîte de secours
Bouteille isolante

PHILIPS-VOYAGE
Auto-radio



Fer voyage, Rasoir à piles
Pocket FM, Boîte de secours
Bouteille isolante

PHILIPS-VOYAGE
Rasoir à piles



Auto-radio, Fer voyage
Pocket FM, Boîte de secours
Bouteille isolante

PHILIPS-RADIO-TÉLÉ
Téléviseur 59 cm.



Transistor F.M., Récepteur radio F.M.
Récepteur radio « Reverbéo »
Téléviseur 48 cm., Transistor A.M.

PHILIPS-RADIO-TÉLÉ
Transistor F.M.



Téléviseur 59 cm., Récepteur radio F.M.
Récepteur radio « Reverbéo »
Transistor A.M., Téléviseur 48 cm.

PHILIPS-RADIO-TÉLÉ
Récepteur radio « Reverbéo »



Téléviseur 59 cm., Transistor F.M.
Transistor A.M., Téléviseur 48 cm.
Récepteur radio F.M.

PHILIPS-RADIO-TÉLÉ
Récepteur radio F.M.



Téléviseur 59 cm., Transistor F.M
Transistor A.M., Téléviseur 48 cm.
Récepteur radio « Reverbéo »

PHILIPS-RADIO-TÉLÉ
Téléviseur 48 cm.



Téléviseur 59 cm., Transistor F.M.
Récepteur radio « Reverbéo »
Transistor A.M., Récepteur radio F.M.

PHILIPS-RADIO-TÉLÉ
Transistor A.M.



Téléviseur 59 cm., Transistor F.M.
Récepteur radio « Reverbéo »
Récepteur radio F.M., Téléviseur 48 cm.

PHILIPS-ÉCLAIRAGE
Argenta Superlux



Étincelles de joie, Lampadaire
Luminaire « incandescence », Spot
Luminaire « fluorescence »

PHILIPS-ÉCLAIRAGE
Lampadaire de rue



Étincelles de joie, Argenta Superlux
Luminaire « incandescence », Spot
Luminaire « fluorescence »

PHILIPS-ÉCLAIRAGE
Étincelles de joie



Spot, Luminaire « incandescence »
Argenta Superlux, Lampadaire
Luminaire « fluorescence »

PHILIPS-ÉCLAIRAGE
Luminaire « fluorescence »



Étincelles de joie, Spot
Argenta Superlux, Lampadaire
Luminaire « incandescence »

PHILIPS-ÉCLAIRAGE
Spot



Étincelles de joie, Argenta Superlux
Luminaire « incandescence »
Lampadaire, Luminaire «fluorescence»

PHILIPS-ÉCLAIRAGE
Luminaire « incandescence »



Étincelles de joie, Spot
Argenta Superlux, Lampadaire
Luminaire « fluorescence »

PHILIPS-MUSIQUE
Magnétophone



Chaîne Hi-Fi, Console Hi-Fi
Disque, Électrophone transistor
Électrophone stéréo

PHILIPS-MUSIQUE
Électrophone transistor



Magnétophone, Chaîne Hi-Fi
Console Hi-Fi, Disque
Électrophone stéréo

PHILIPS-MUSIQUE
Électrophone stéréo



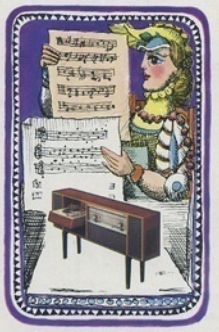
Magnétophone, Chaîne Hi-Fi
Console Hi-Fi, Disque
Électrophone transistor

PHILIPS-MUSIQUE
Chaîne Hi-Fi



Magnétophone, Console Hi-Fi
Disque, Électrophone transistor
Électrophone stéréo

PHILIPS-MUSIQUE
Console Hi-Fi



Magnétophone, Chaîne Hi-Fi
Disque, Électrophone transistor
Électrophone stéréo

PHILIPS-MUSIQUE
Disque



Magnétophone, Chaîne Hi-Fi
Console Hi-Fi, Électrophone stéréo
Électrophone transistor



RÈGLE DU JEU

Le nombre de joueurs varie de 4 au minimum à 7 au maximum. Les cartes doivent être distribuées à tour de rôle en nombre égal à chaque joueur de la façon suivante :
4 joueurs : retirer une famille et distribuer le reste. 5 joueurs : retirer deux familles et distribuer le reste. 6 et 7 joueurs : distribuer la totalité.
Le donneur, Pierre par exemple, questionne l'un de ses partenaires, Paul, en lui désignant une carte lui manquant d'une famille dont il a déjà en main au moins un appareil Philips. Si Paul la possède, il doit la remettre à Pierre, qui questionne à nouveau le joueur de son choix. Si Paul n'a pas la carte demandée, c'est lui qui questionne, et ainsi de suite, jusqu'à rassemblement d'une famille complète dans une seule main. A ce moment-là, le joueur pose cette famille sur la table.
Bien entendu, celui qui a remis des cartes peut les récupérer quand c'est à son tour de faire la demande.
C'est celui qui a rassemblé le plus de familles complètes qui a gagné après avoir épuisé toutes ses cartes.

QUELQUES EXPLICATIONS "TECHNIQUES"...

CLIMATISEUR

Appareil permettant de maintenir dans une pièce une température et un degré d'humidité confortables, été comme hiver.

SPOT

Lampe d'éclairage avec réflecteur concentrant la lumière dans une direction bien précise.

LUMINAIRE INCANDESCENCE

Les ampoules d'éclairage à filament sont dites « ampoules à incandescence ».
Ce modèle de luminaire est donc équipé d'ampoules courantes à filament.

LUMINAIRE FLUORESCENT

L'éclairage par tube fluorescent n'utilise pas de filament mais une décharge électrique dans un gaz.
Les tubes au néon des enseignes lumineuses sont du type fluorescent.
Ce modèle de luminaire utilise donc un tube et non une ampoule.

RÉCEPTEUR RADIO F.M.

F.M. = modulation de fréquence.
Un récepteur F.M. est un appareil perfectionné captant les émissions haute fidélité diffusée sur ondes très courtes en modulation de fréquence.

POCKET F.M.

Petit récepteur de poche à transistors équipé de la gamme Modulation de Fréquence (voir récepteur F.M.).

ELECTROPHONE STÉRÉO

La stéréo apporte le relief sonore en permettant de localiser les instruments de l'orchestre dans leurs différentes places.
Un électrophone stéréo comporte deux amplificateurs et deux haut-parleurs.

CHAÎNE HI-FI

Une chaîne Hi-Fi est un électrophone de haute qualité en éléments séparés : chaque élément est un maillon de la chaîne.
Hi-Fi (voir à console Hi-Fi).

CONSOLE HI-FI

C'est un meuble radio-phono de haute qualité. Hi-Fi : abréviation de High-Fidelity (haute fidélité).

RÉCEPTEUR RADIO « RÉVERBIO »

La réverbéo : réverbération.
Procédé permettant de donner à une émission de studio les échos correspondant à une grande salle d'audition.

TRANSISTOR F.M.

Récepteur portatif à transistors équipé de la gamme haute fidélité : F.M. (voir récepteur radio F.M.).

TRANSISTORS A.M.

A.M. : modulation d'amplitude.
Les émetteurs des gammes : grandes ondes, petites ondes, ondes courtes, diffusent en modulation d'amplitude.





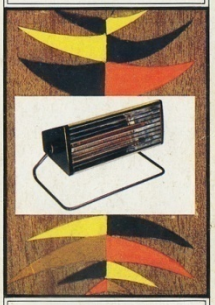
4179 - Fabbricante sconosciuto - Jeu de 7 familles Philips

Nome	**Jeu de 7 familles Philips**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42**
Anno	**196x**
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 113x59**

Stesso gioco del precedente, ma senza le carte extra.
Qui non ci sono i disegni come nel mazzo precedente, ma dei prodotti appare solo una fotografia con alcune decorazioni sullo sfondo.
I prodotti presentati sono esattamente gli stessi.
Un indizio alla datazione del mazzo è la radio Reverbéo, nata negli anni ’50 ma questo modello sembra essere del decennio successivo.

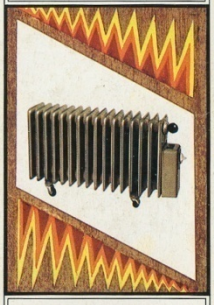


PHILIPS-CHAUFFAGE
Bûche lumineuse



VENTILATEUR - RADIATEUR A HUILE
RADIATEUR SOUFFLANT - CLIMATISEUR
CHEMINÉE LUMINEUSE

PHILIPS-CHAUFFAGE
Radiateur à huile



VENTILATEUR - BUCHE LUMINEUSE
RADIATEUR SOUFFLANT - CLIMATISEUR
CHEMINÉE LUMINEUSE

PHILIPS-CHAUFFAGE
Radiateur soufflant



VENTILATEUR - RADIATEUR A HUILE
BUCHE LUMINEUSE - CLIMATISEUR
CHEMINÉE LUMINEUSE

PHILIPS-CHAUFFAGE
Climatiseur



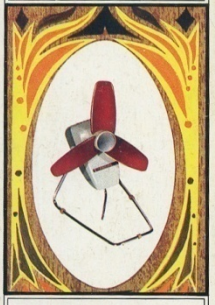
CHEMINÉE LUMINEUSE - BUCHE LUMINEUSE
VENTILATEUR - RADIATEUR A HUILE
RADIATEUR SOUFFLANT

PHILIPS-CHAUFFAGE
Cheminée lumineuse



VENTILATEUR - RADIATEUR A HUILE
BUCHE LUMINEUSE - CLIMATISEUR
RADIATEUR SOUFFLANT

PHILIPS-CHAUFFAGE
Ventilateur



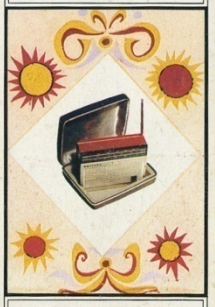
RADIATEUR A HUILE - BUCHE LUMINEUSE
RADIATEUR SOUFFLANT - CLIMATISEUR
CHEMINÉE LUMINEUSE

PHILIPS-VOYAGE
Auto-radio



FER VOYAGE - RASOIR A PILES
POCKET FM - BOITE DE SECOURS
BOUTEILLE ISOLANTE

PHILIPS-VOYAGE
Pocket F.M.



AUTO-RADIO - FER VOYAGE
RASOIR A PILES - BOITE DE SECOURS
BOUTEILLE ISOLANTE

PHILIPS-VOYAGE
Rasoir à piles



AUTO-RADIO - FER VOYAGE
POCKET FM - BOITE DE SECOURS
BOUTEILLE ISOLANTE

PHILIPS-VOYAGE
Bouteille isolante



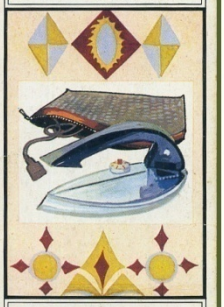
AUTO-RADIO - FER VOYAGE
POCKET FM - RASOIR A PILES
BOITE DE SECOURS

PHILIPS-VOYAGE
Boite de secours



AUTO-RADIO - FER VOYAGE
RASOIR A PILES - POCKET FM
BOUTEILLE ISOLANTE

PHILIPS-VOYAGE
Fer voyage



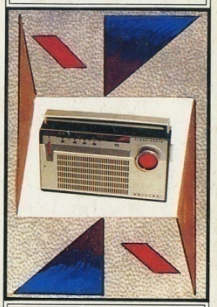
AUTO-RADIO - RASOIR A PILES
POCKET FM - BOITE DE SECOURS
BOUTEILLE ISOLANTE

PHILIPS-RADIO-TÉLÉ
Récepteur radio "Reverbéo"



TÉLÉVISEUR "STYLE CLASSIQUE"
TRANSISTOR F.M. - TRANSISTOR A.M.
TÉLÉVISEUR "STYLE MODERNE"
RÉCEPTEUR RADIO F.M.

PHILIPS-RADIO-TÉLÉ
Transistor A.M.



TÉLÉVISEUR "STYLE CLASSIQUE"
TRANSISTOR F.M. - RECEPTEUR RADIO F.M.
RÉCEPTEUR RADIO - REVERBÉO -
TÉLÉVISEUR "STYLE MODERNE"

PHILIPS-RADIO-TÉLÉ
Transistor F.M.



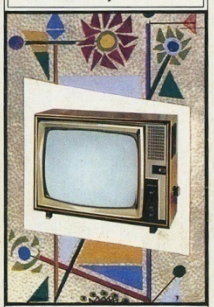
TÉLÉVISEUR "STYLE CLASSIQUE"
RÉCEPTEUR RADIO F.M. - TRANSISTOR A.M.
RÉCEPTEUR RADIO - REVERBÉO -
TÉLÉVISEUR "STYLE MODERNE"

PHILIPS-RADIO-TÉLÉ
Récepteur radio F.M.



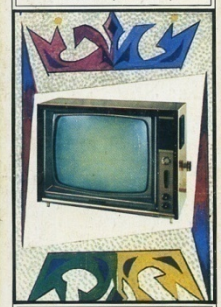
TÉLÉVISEUR "STYLE CLASSIQUE"
TRANSISTOR F.M. - TRANSISTOR A.M.
RÉCEPTEUR RADIO - REVERBÉO -
TÉLÉVISEUR "STYLE MODERNE"

PHILIPS-RADIO-TÉLÉ
Téléviseur "style moderne"



TÉLÉVISEUR "STYLE CLASSIQUE"
TRANSISTOR F.M. - TRANSISTOR A.M.
RÉCEPTEUR RADIO - REVERBÉO -
RÉCEPTEUR RADIO F.M.

PHILIPS-RADIO-TÉLÉ
Téléviseur "style classique"



TRANSISTOR F.M. - RÉCEPTEUR RADIO F.M.
RÉCEPTEUR RADIO - REVERBÉO -
TÉLÉVISEUR "STYLE MODERNE"
TRANSISTOR A.M.

PHILIPS-ÉCLAIRAGE
Luminaire "fluorescence"



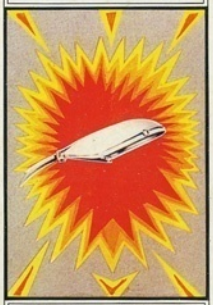
ETINCELLES DE JOIE - SPOT
ARGENTA SUPERLUX - LAMPADAIRE
LUMINAIRE - INCANDESCENCE -

PHILIPS-ÉCLAIRAGE
Luminaire "incandescence"



ETINCELLES DE JOIE - SPOT
ARGENTA SUPERLUX - LAMPADAIRE
LUMINAIRE - FLUORESCENCE -

PHILIPS-ÉCLAIRAGE
Lampadaire de rue



ETINCELLES DE JOIE - ARGENTA SUPERLUX
LUMINAIRE - INCANDESCENCE - - SPOT
LUMINAIRE - FLUORESCENCE -

PHILIPS-ÉCLAIRAGE
Étincelles de joie



SPOT - LUMINAIRE - INCANDESCENCE -
ARGENTA SUPERLUX - LAMPADAIRE
LUMINAIRE - FLUORESCENCE -

PHILIPS-ÉCLAIRAGE
Spot



ETINCELLES DE JOIE - ARGENTA SUPERLUX
LUMINAIRE - INCANDESCENCE -
LAMPADAIRE
LUMINAIRE - FLUORESCENCE -

PHILIPS-ÉCLAIRAGE
Argenta Superlux



ETINCELLES DE JOIE - SPOT
LUMINAIRE - INCANDESCENCE
LAMPADAIRE
LUMINAIRE - FLUORESCENCE -


PHILIPS-MUSIQUE
Chaine Hi-Fi
MAGNÉTOPHONE - CONSOLE HI-FI
DISQUE - ÉLECTROPHONE TRANSISTOR
ÉLECTROPHONE STÉRÉO
PHILIPS-MUSIQUE
Électrophone Stéréo
MAGNÉTOPHONE - CHAINE HI-FI
CONSOLE HI-FI - DISQUE
ÉLECTROPHONE TRANSISTOR
PHILIPS-MUSIQUE
Console Hi-Fi
MAGNÉTOPHONE - CHAINE HI-FI
DISQUE - ÉLECTROPHONE TRANSISTOR
ÉLECTROPHONE STÉRÉO
PHILIPS-MUSIQUE
Électrophone transistor
MAGNÉTOPHONE - CHAINE HI-FI
CONSOLE HI-FI - DISQUE
ÉLECTROPHONE STÉRÉO
PHILIPS-MUSIQUE
Magnétophone
CHAINE HI-FI - CONSOLE HI-FI
DISQUE - ÉLECTROPHONE TRANSISTOR
ÉLECTROPHONE STÉRÉO
PHILIPS-MUSIQUE
Disque
MAGNÉTOPHONE - CHAINE HI-FI
CONSOLE HI-FI - ÉLECTROPHONE STÉRÉO
ÉLECTROPHONE TRANSISTOR


PHILIPS C'EST PLUS SUR


JEU
DES
7
FAMILLES
PHILIPS
offert par
ÉLECTRICITÉ GÉNÉRALE
André BROSSIER, Ing. A. & M.
47, Rue Général de Gaulle
MEUNG-sur-LOIRE
- Loiret -
RÈGLE DU JEU
Distribuer les cartes entre tous les joueurs. Le premier joueur, Pierre, par exemple, questionne l'un de ses partenaires, Paul, en lui désignant une carte lui manquant d'une famille dont il a déjà, en main, au moins un appareil Philips.
Si Paul la possède, il doit la remettre à Pierre, qui questionne à nouveau le joueur de son choix. Si Paul n'a pas la carte demandée, c'est lui qui questionne, et ainsi de suite, jusqu'à rassemblement d'une famille complète dans une seule main. A ce moment-là, le joueur pose cette famille sur la table.
C'est celui qui a rassemblé le plus de familles complètes qui a gagné, après avoir épuisé toutes ses cartes.


offert par
ÉLECTRICITÉ GÉNÉRALE
André BROSSIER, Ing. A. &
47, Rue Général de Gaulle
MEUNG-sur-LOIRE
- Loiret -

4224 - Fabbricante sconosciuto - En voiture - Teo & Cerise - 7 Familles

Nome	**En voiture - Teo & Cerise - 7 Familles**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42 + 1 regole gioco + 1 pubblicità Renault**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 84x55**

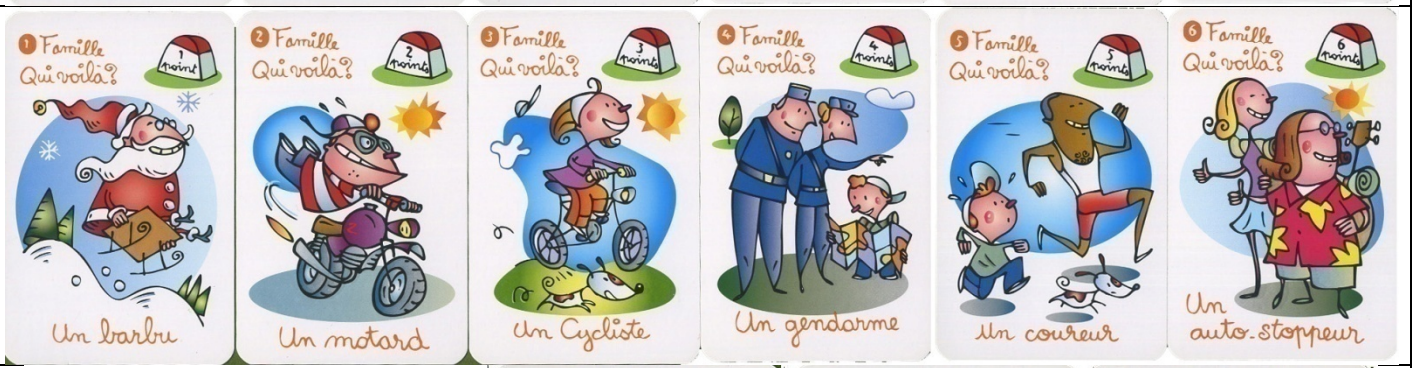
Il mazzo è stato stampato come pubblicità delle Renaul Scenic e Megane Estate.
Sui gruppi troviamo cose o situazione che troviamo in viaggio: veicoli che vediamo (*en route*), alla fattoria (*a la ferme*), i segnali stradali (*les panneaux*), dov'è? (*ou ça?*), sulla strada (*Nationale 7*), cose da non fare (*infractions*) e persone incontrate (*qui voilà*).

















Règle du jeu :

De 2 à 6 joueurs.

A chaque dessin a été attribué un numéro (de 1 à 6) permettant de distinguer les membres d'une même famille. Distribuer 7 cartes par joueur et laisser une « pioche », dos visible. Le premier joueur réclame à l'un de ses partenaires un des numéros manquant pour compléter sa famille. Si la personne sollicitée possède cette carte, elle doit la donner. Le premier joueur demande alors à cette personne ou à une autre de son choix, une autre carte. S'il ne l'obtient pas, il prend la première carte de la pioche. S'il tire la carte qu'il vient de réclamer, il dit « bonne pioche » et interroge à nouveau quelqu'un. Dans le cas contraire, c'est au tour du partenaire interrogé qui n'a pas fourni la carte demandée de prendre la parole et ainsi de suite. D'autre part, celui qui a dû donner ses cartes peut les reprendre lorsque c'est à son tour de jouer. Un joueur n'est autorisé à demander les cartes d'une famille que s'il en possède au moins une dans son jeu. Lorsqu'un joueur a réuni une famille complète, il doit la disposer devant lui. Le gagnant est celui qui a réuni le maximum de familles quand la pioche est épuisée.

Bon Amusement et surtout bonne route...
N'oubliez pas : 1 pause toutes les 2 heures au minimum !

Ludiwan

RENAULT

4215 - Fabbricante sconosciuto - Kinder Ensemble - 7 familles

Nome	**Kinder Ensemble - 7 familles**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42 + 1 regole gioco + 1 elenco famiglie**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 85x55**

Il mazzo è stato stampato come pubblicità della Ferrero in Francia.
Vediamo raffigurati: animali selvaggi (*animaux sauvages*), animali dei boschi (*animaux des bois*), uccelli da gabbia (*oiseaux familiers*), animali della fattoria (*animaux de la ferme*), animali da cortile (*animaux de basse-cour*), animali da compagnia (*animaux de compagnie*) e animali strani (*animaux etranges*).



1 ANIMAUX DE LA FERME



Le Porc

On le rencontre dans la cour de la ferme pataugeant dans la boue. On l'élève pour sa chair. Toutes les parties de son corps sont comestibles.

2 ANIMAUX DE LA FERME



L'âne

Il a réputation d'être têtu ! Mais il est très aimé des enfants avec sa bonne tête massive et son pelage lisse.

3 ANIMAUX DE LA FERME



Le cheval

Qu'il soit de course ou de trait, le cheval est un des animaux les plus domestiqués par l'homme.

4 ANIMAUX DE LA FERME



La vache

On la rencontre partout en France. Il en existe une grande variété suivant les régions.

5 ANIMAUX DE LA FERME



La chèvre

Ruminant à cornes arquées vers l'arrière. Son lait sert à la confection d'une variété de fromages.

6 ANIMAUX DE LA FERME



Le mouton

Symbole de douceur, on l'élève pour sa chair et sa laine.

1 ANIMAUX DE BASSE-COUR



Le Coq

Il règne en maître sur le poulailler. Son plumage multicolore et sa tête rehaussée d'une crête rouge, lui donnent une allure fière. Son cocorico, au petit matin, donne le signal du réveil.

2 ANIMAUX DE BASSE-COUR



La Pintade

Tachetée de blanc sur le plumage bleuâtre, sa tête déplumée est surmontée d'une bosse.

3 ANIMAUX DE BASSE-COUR



Le Canard

Il déambule au milieu de la cour de la ferme et patauge avec délice dans les trous d'eau et les mares des alentours.

4 ANIMAUX DE BASSE-COUR



Le Dindon

On le reconnaît par ses lambeaux de chair rouges qui pendent le long du bec et descendent le long d'un cou grêle.

5 ANIMAUX DE BASSE-COUR



La Poule

Blanche, grise ou rousse, la poule est toujours à la recherche de quelques vermisseaux. Auprès de leur mère, les poussins apprennent à devenir indépendants.

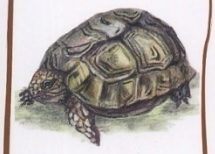
6 ANIMAUX DE BASSE-COUR



L'Oie

Dodue, sous son plumage blanc ou brun, un bec orangé, vif, on l'élève en basse-cour pour sa chair et son foie engraissés par gavage.

1 ANIMAUX DE COMPAGNIE



La Tortue

On dit qu'elle porte sa maison sur le dos. Elle s'apprivoise facilement mais lorsqu'elle se sent menacée, sa tête se recroqueville sous sa carapace.

2 ANIMAUX DE COMPAGNIE



Le Hamster

C'est une boule de poils très douce.
Amusant à observer, lorsqu'il engrange des graines dans ses abajoues pour sa réserve personnelle.

3 ANIMAUX DE COMPAGNIE



Le Cochon d'Inde

Un corps recouvert de poils, c'est un infatigable grignoteur de fruits, de légumes et de graines.

4 ANIMAUX DE COMPAGNIE



Le Chien

C'est l'ami de l'Homme, le gardien de la maison, le compagnon du chasseur, l'animal qui rassure.

5 ANIMAUX DE COMPAGNIE



La Grenouille

Posée sur une feuille aquatique, prête à bondir dans l'eau de l'étang, la grenouille est le symbole des changements climatiques.

6 ANIMAUX DE COMPAGNIE



Le Chat

Animal gracieux au regard mystérieux.
Très joueur, c'est le compagnon idéal des enfants.

1 ANIMAUX ETRANGES



La chauve Souris

Dès que la nuit tombe, elle se met en chasse pour se nourrir d'insectes. Les femelles se rassemblent pour mettre bas, hors de la présence des mâles. Dès l'automne, la chauve souris hiberne.

2 ANIMAUX ETRANGES



Le toucan

Un bec jaune vif énorme et des plumes noires. Il vit en bande et niche dans les trous d'arbres. La femelle pond 2 à 4 œufs.

3 ANIMAUX ETRANGES



Le panda

Il ressemble à un ours et ne mange que des pousses de bambou. La femelle donne naissance à un bébé de 140kg.

4 ANIMAUX ETRANGES



L'iguane

C'est principalement des végétariens bien qu'ils se nourrissent parfois de petits invertébrés.
Ce gros lézard est très agile aussi bien sur le sol que dans l'eau.

5 ANIMAUX ETRANGES



Le caméléon

Un corps brun rougeâtre qui peut virer au vert lorsqu'il est dans la verdure. Il se nourrit d'insectes grâce à sa langue gluante qu'il déploie.

6 ANIMAUX ETRANGES



L'hippocampe

Aussi appelé « Cheval de Mer », il vit dans les eaux tempérées et tropicales.
On le reconnaît à sa tête de cheval de jeu d'échecs et à sa queue enroulable. La femelle dépose ses œufs dans une poche située sous la queue du mâle.

LES FAMILLES

ANIMAUX DE COMPAGNIE :
la tortue – le hamster – le cochon d'Inde – le chien – la grenouille – le chat.

ANIMAUX DE BASSE COUR :
le coq – la pintade – le canard – le dindon – la poule – l'oie.

ANIMAUX DE LA FERME :
le porc – l'âne – le cheval – la vache – la chèvre – le mouton.

OISEAUX FAMILIERS :
le merle noir – la tourterelle – la perruche – la chouette – l'hirondelle – le canari.

ANIMAUX DES BOIS :
le renard – la couleuvre – l'écureuil – le sanglier – le cerf – le lapin de garenne.

ANIMAUX SAUVAGES :
la girafe – l'autruche – l'éléphant d'Afrique – le crocodile du Nil – le lion – le gorille.

ANIMAUX ETRANGES :
la chauve-souris – le toucan – le panda – l'iguane – le caméléon – l'hippocampe.

RÈGLES DU JEU

Distribuer 7 cartes par joueur, le reste des cartes constitue la pioche. Le premier joueur demande à l'un de ses partenaires une des cartes manquantes pour compléter sa famille. Si le joueur sollicité possède cette carte, il doit la donner. Le premier redemande alors à ce joueur ou à un autre de son choix, une autre carte. S'il ne l'obtient pas, il pioche. S'il tire la carte qu'il vient de réclamer, il dit « bonne pioche » et interroge à nouveau quelqu'un. Dans le cas contraire, le partenaire interrogé joue, et ainsi de suite. D'autre part, celui qui a dû donner ses cartes peut les reprendre lorsque c'est à son tour de jouer. Un joueur n'est autorisé à demander les cartes d'une famille que s'il en possède au moins une dans son jeu. Lorsqu'un joueur a réuni une famille complète, il doit la déposer devant lui. Le gagnant est celui qui a réuni le maximum de familles.



Offert par FERRERO FRANCE

Pour plus d'informations, veuillez contacter :
Ferrero France
18 rue Jacques Monod B.P.58
76131 Mont-Saint-Aignan Cedex
www.ferrero.fr
Tél : 02.35.88.36.00

Fabriqué en France

CE

kinder
ENSEMBLE

Partageons des moments encore meilleurs !

4219 - Fabbricante sconosciuto - Prom'Animal - 7 familles

Nome	**Prom'Animal - 7 familles**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42 + 2 pubblicità associazione**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 84x55**

Il mazzo pubblicitario è stato commissionato dalla Prom'Animal, l'associazione dei fabbricanti di prodotti per animali. Sulle carte sono raffigurati animali acquatici divisi in famiglie: *Nombreuse* (numerose, stanno in gruppo), *Royale* (reale), *Fouineur* (ficcanaso), *Bizarre* (bizzarre), *Lagon bleu* (laguna blu), *Bubul* (bolla) e *People* (gente).
Oltre all'immagine dell'animale sono presenti su ogni carta le temperature dell'acqua in cui vive e una breve descrizione delle sue caratteristiche.



Norbert
Raymond
Paulo
Roger
Samantha
Gaston

FAMILLE "Bizarre"



Un vrai mort vivant avec son squelette visible.

Norbert le Poisson de verre

Norbert
Raymond
Paulo
Roger
Samantha
Gaston

FAMILLE "Bizarre"



Il se gonfle pour être plus gros face à l'ennemi.

Raymond le Tétraodon ballon

Norbert
Raymond
Paulo
Roger
Samantha
Gaston

FAMILLE "Bizarre"



Certains émettent des ondes électriques.

Paulo le Poisson Couteau

Norbert
Raymond
Paulo
Roger
Samantha
Gaston

FAMILLE "Bizarre"



Ce poisson à la forme originale saute facilement hors de l'eau, fermez bien l'aquarium.

Gaston le Pantodon

Norbert
Raymond
Paulo
Roger
Samantha
Gaston

FAMILLE "Bizarre"



Posé sur une racine, difficile de le retrouver.

Samantha la Farlowella

Norbert
Raymond
Paulo
Roger
Samantha
Gaston

FAMILLE "Bizarre"



Il crache hors de l'eau pour attraper des insectes.

Roger le Poisson Archer

Michel
Léon
Damien
Hector
Suzette
Stanislas

FAMILLE "Lagon bleu"



Chez ces poissons, les mâles aussi s'appellent des demoiselles.

Michel la Demoiselle

Michel
Léon
Damien
Hector
Suzette
Stanislas

FAMILLE "Lagon bleu"



La star du lagon s'élève de plus en plus en captivité afin de préserver son milieu d'origine.

Léon l'Amphiprion

Michel
Léon
Damien
Hector
Suzette
Stanislas

FAMILLE "Lagon bleu"



La grande famille des chirurgiens se distingue par l'éperon qu'ils possèdent à la base de la queue.

Damien le Chirurgien

Michel
Léon
Damien
Hector
Suzette
Stanislas

FAMILLE "Lagon bleu"



Les poissons anges sont toujours très colorés.

Hector le Bicolore

Michel
Léon
Damien
Hector
Suzette
Stanislas

FAMILLE "Lagon bleu"



Les crevettes sont de véritables nettoyeuses, certaines s'aventurent entre les dents des poissons.

Suzette la Crevette

Michel
Léon
Damien
Hector
Suzette
Stanislas

FAMILLE "Lagon bleu"



Gardiens du récif les Anthias virevoltent en nombre au-dessus du corail.

Stanislas l'Anthias

Edmond
Josette
Pénélope
Ticap
Mikhail
Victor

FAMILLE "Bubul"



Avec ses poches autour des yeux, son champ visuel est très réduit.

Mikhail le Bubble Eyes

Edmond
Josette
Pénélope
Ticap
Mikhail
Victor

FAMILLE "Bubul"



Vu de dessus ce poisson a une forme incroyable.

Victor le Black Moor

Edmond
Josette
Pénélope
Ticap
Mikhail
Victor

FAMILLE "Bubul"



Ce poisson a été sélectionné pour représenter les couleurs du drapeau japonais.

Ticap le Red Cap

Edmond
Josette
Pénélope
Ticap
Mikhail
Victor

FAMILLE "Bubul"



Dans cette livrée bronze et noir, ses longues nageoires, c'est le top modèl du bocal.

Pénélope la Télescope

Edmond
Josette
Pénélope
Ticap
Mikhail
Victor

FAMILLE "Bubul"



Rapide comme l'éclair, la comète a besoin d'espace.

Josette la Comète

Edmond
Josette
Pénélope
Ticap
Mikhail
Victor

FAMILLE "Bubul"

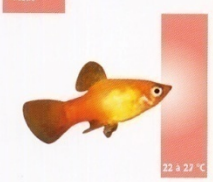


Du lion il n'a que la crinière. C'est un poisson tranquille et paisible.

Edmond le Tête de Lion

Rémy
René
Thierry
Garcia
Axel
Titus

FAMILLE "People"



Quelque soit sa couleur, il apporte de la gaieté.

Rémy le Platy

Rémy
René
Thierry
Garcia
Axel
Titus

FAMILLE "People"



Ce grand platy est tout aussi sympathique que son petit cousin.

Titus le Platy Variatus

Rémy
René
Thierry
Garcia
Axel
Titus

FAMILLE "People"

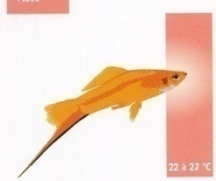


Pour faire le joli cœur, il déploie toutes ses nageoires.

Garcia le Véliféra

Rémy
René
Thierry
Garcia
Axel
Titus

FAMILLE "People"



Le mousquetaire de l'aquarium, son épée n'est en fait qu'une extension de nageoire.

René le Porte-épée

Rémy
René
Thierry
Garcia
Axel
Titus

FAMILLE "People"



Infatigables les guppys sont toujours en quête d'aventures..

Thierry le Guppy

Rémy
René
Thierry
Garcia
Axel
Titus

FAMILLE "People"



Un poisson qui apprécie les eaux légèrement salées

Axel le Molly poivre et sel



Aquarium Systems
JUWEL AQUARIUM
AQUASCIENCE
Red Sea
DENNERLE
RENA
EHEIM
sera
ferplast
new pet generation
Tetra
HAGEN
www.hagen.com
ZOLUX
JBL
PROMANIMAL
AVEC UN ANIMAL LA VIE EST PLUS BELLE
www.promojardin.com

Prom'animal est une section de l'association Promojardin créée en 1972. Cette association interprofessionnelle regroupe des fabricants, des distributeurs et des médias du monde du jardin, de l'animal de compagnie et de la piscine.

Cette association a deux objectifs majeurs : Créer et optimiser les outils d'analyse du marché des animaux de compagnie au bénéfice des adhérents de l'association et valoriser la filière des animaux de compagnie auprès du grand public par diverses actions de communication et de sensibilisation.

Lors de la création de la section Prom'animal, diverses actions grand public ont été menées, avec entre autres la création du slogan ***"Avec un animal, la vie est plus belle"***.

Nous avons mis en place un film qui met en scène des témoignages du quotidien pleins de tendresses et de cocasseries, souvent touchants, parfois poignants, qui démontrent par l'image à quel point la présence d'un animal peut transformer la vie des humains de tous âges et de toutes conditions. Le film met en scène chats, chiens, oiseaux, poissons, petits mammifères et chevaux.

Avec aussi la mise en place en 2003 de vente de petites peluches, avec reversement des bénéfices à une association caritative qui a pour objectif d'élever des chiens guides d'aveugles ou personnes handicapées.

Ce qui prouve bien que l'animal de compagnie n'est pas seulement un "jouet" ou "un passe-temps" mais un membre à part entière de la famille !

Pour cela Prom'animal continuera son objectif de faire connaître et aimer nos petits compagnons !

Vous pouvez retrouver nos diverses actions ou tout simplement plus d'informations sur notre association en consultant notre site internet : www.promojardin.com

Et n'oublions jamais que :
"Avec un animal, la vie est plus belle !"



PROMANIMAL
AVEC UN ANIMAL LA VIE EST PLUS BELLE
www.promojardin.com

Le but du jeu !

Le but du jeu est de compléter le plus de familles possible et de les poser faces visibles, sur le tapis en annonçant "Famille".

Comment jouer ?

Un joueur distribue 6 cartes à chacun des participants, et dépose le reste des cartes au milieu du tapis.

Un joueur demande à n'importe quel autre joueur une carte qu'il souhaite obtenir pour compléter une famille. Si ce dernier possède la carte demandée il doit la donner au demandeur qui garde son tour.
Sinon le demandeur prend la première carte sur le dessus de la pioche et perd son tour au profit du joueur qu'il vient d'interroger. Si par chance il pioche la bonne carte, le joueur ne perd pas son tour et continue d'interroger le joueur de son choix.

Quand un joueur dépose une famille il garde la main.

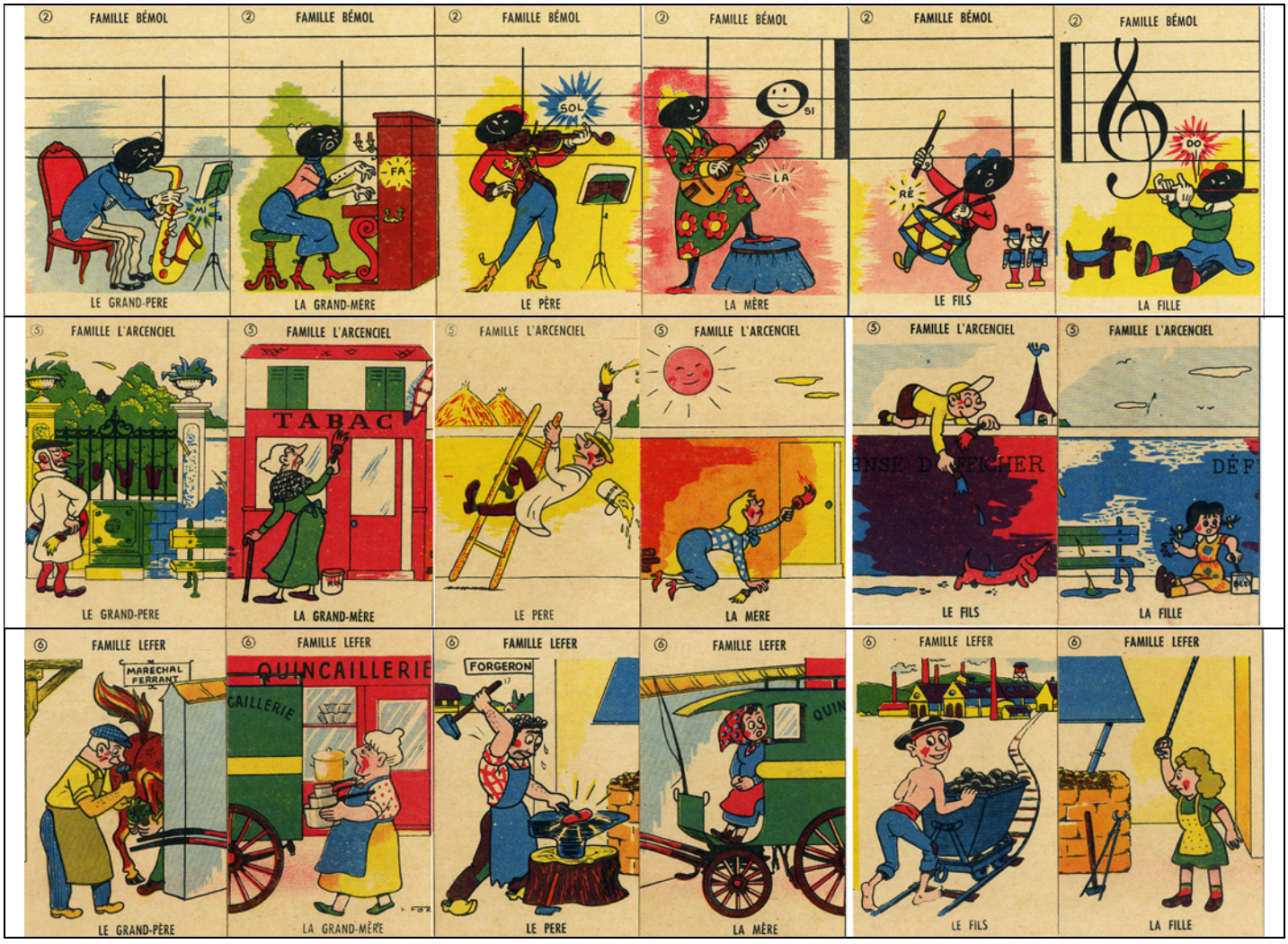
Le gagnant sera celui qui aura posé le plus de familles sur le tapis.

Impression Blu'Bahia Communication - Tél : 01 46 12 01 01

4514 - Fabbricante sconosciuto - Nouveau jeu des 7 familles educatif

Nome	**Nouveau jeu des 7 familles educatif**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 93x60**

Il mazzo, largamente incompleto, è definito dal fabbricante "Nuovo gioco educativo delle 7 famiglie". I disegni ci mostrano i componenti della famiglia che svolgono una determinata attività, mestiere cui il cognome fa riferimento.
Troviamo la famiglia dei musicisti (*famille Bémol*), dei pittori (*famille L'Arcenciel*), dei lavoratori del ferro (*famille Lefer*), dei produttori di giochi (*famille Jeus*), dei lavoratori del legno (*famille Lebois*), degli agricoltori (*famille Bonnetèrre*) e dei fabbricanti di tessuti (*famille Letisserand*).





Il prezzo delle carte era di 190 vecchi franchi francesi.

4177 - Fabbricante sconosciuto - 7 familles Champions

Nome	**7 familles Champions**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42 + 1 presentazione + 1 regole gioco**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 84x55**

Il mazzo mostra famiglie impegnate in vari sport.
Le vediamo impegnate nel football, rugby e basket (*Ballon* pallone), su slittino e sci, con la nonna che usa un bastone come si faceva prima di inventare le racchette (*Duski* degli sci), che giocano a bocce o con le biglie (*Boule* boccia. biglia, pallina), impegnate nei lanci con la canna da pesca, o del disco, martello, pentola (la mamma), peso e giavellotto (*Lance* lancio), salto con l'asta, con la corda, in lungo, in alto, corsa a ostacoli e tuffi dal trampolino (*Dusaut* del salto), in monopattino o bicicletta (*Duvelo* della bicicletta) e nel tennis (*Raquette* racchetta.



3 FAMILLE BOULE



le grand-père

3 FAMILLE BOULE



la grand-mère

3 FAMILLE BOULE



le père

3 FAMILLE BOULE



la mère

3 FAMILLE BOULE



le fils

3 FAMILLE BOULE



la fille

4 FAMILLE LANCÉ



le grand-père

4 FAMILLE LANCÉ



la grand-mère

4 FAMILLE LANCÉ



le père

4 FAMILLE LANCÉ



la mère

4 FAMILLE LANCÉ



le fils

4 FAMILLE LANCÉ



la fille

5 FAMILLE DUSAUT



le grand-père

5 FAMILLE DUSAUT



la grand-mère

5 FAMILLE DUSAUT



le père

5 FAMILLE DUSAUT



la mère

5 FAMILLE DUSAUT



le fils

5 FAMILLE DUSAUT



la fille

6 FAMILLE DUVELO



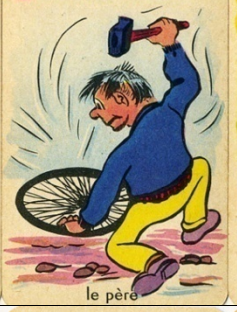
le grand-père

6 FAMILLE DUVELO



la grand-mère

6 FAMILLE DUVELO



le père

6 FAMILLE DUVELO



la mère

6 FAMILLE DUVELO



le fils

6 FAMILLE DUVELO



la fille

7 FAMILLE RAQUETTE



le grand-père

7 FAMILLE RAQUETTE



la grand-mère

7 FAMILLE RAQUETTE



le père

7 FAMILLE RAQUETTE



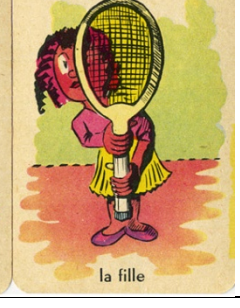
la mère

7 FAMILLE RAQUETTE



le fils

7 FAMILLE RAQUETTE



la fille



RÈGLE DU JEU

On joue suivant la règle classique commune à tous les jeux de 7 Familles. Le gagnant est celui des joueurs qui a posé devant lui le plus de familles complètes.

Les cartes étant distribuées totalement entre les joueurs, chacun d'eux, à son tour, cherche à obtenir de ses adversaires les cartes qui lui manquent pour compléter une ou plusieurs familles.

La demande se fait carte par carte autant de fois que la carte demandée est bien dans la main du joueur sollicité. Quand ce dernier n'a pas cette carte, c'est à son tour de choisir l'adversaire à qui il compte prendre des cartes, et ainsi de suite.

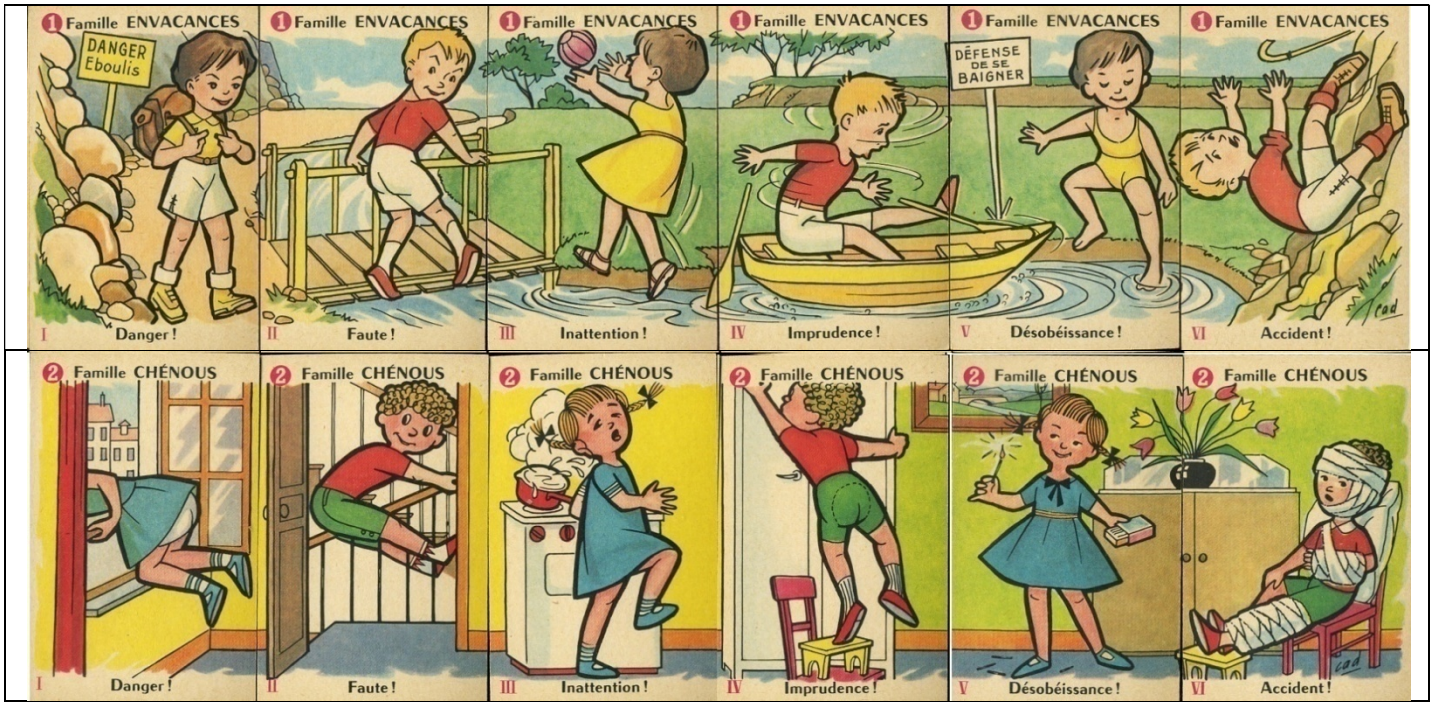
Bien entendu, celui qui a remis des cartes peut les récupérer quand c'est à son tour de faire la demande.

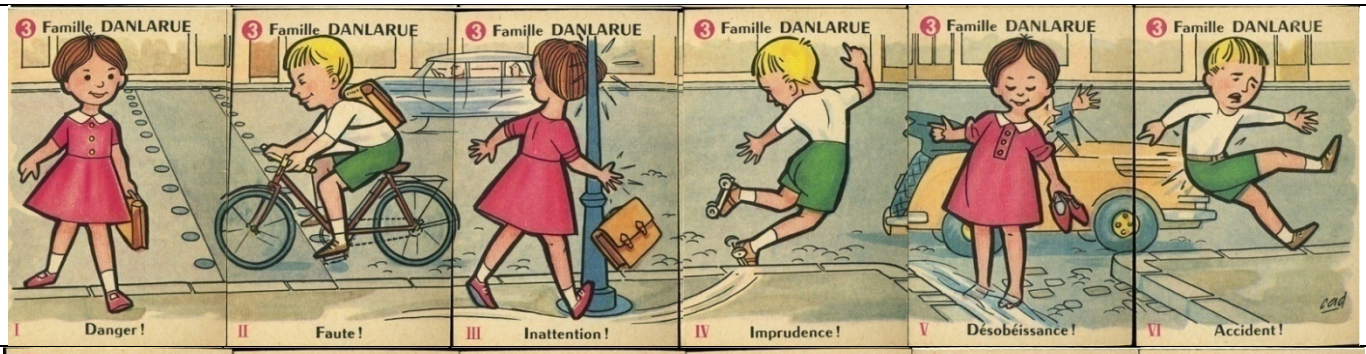
Pour faciliter le classement des cartes dans la main, chaque famille porte dans l'angle gauche de chaque carte un numéro blanc sur un petit disque rouge.

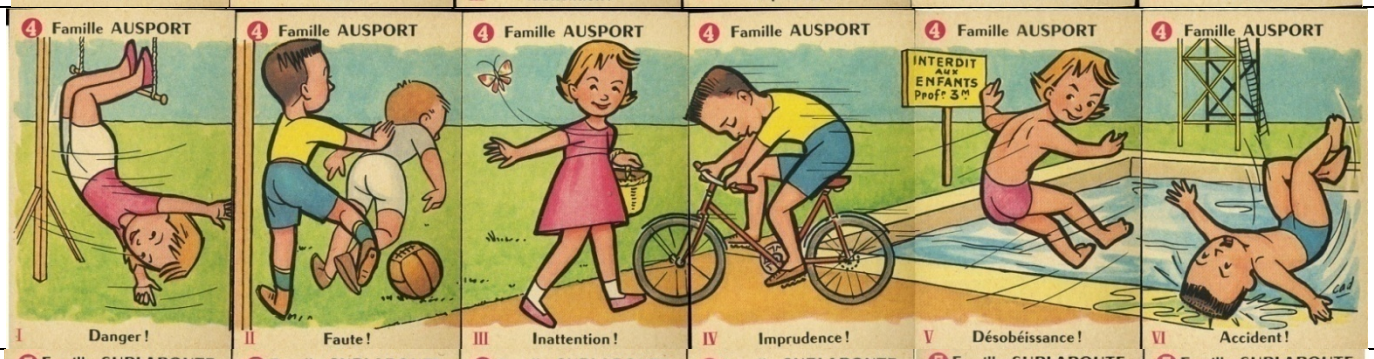
4178 - Fabbricante sconosciuto - 7 familles - Sécurité

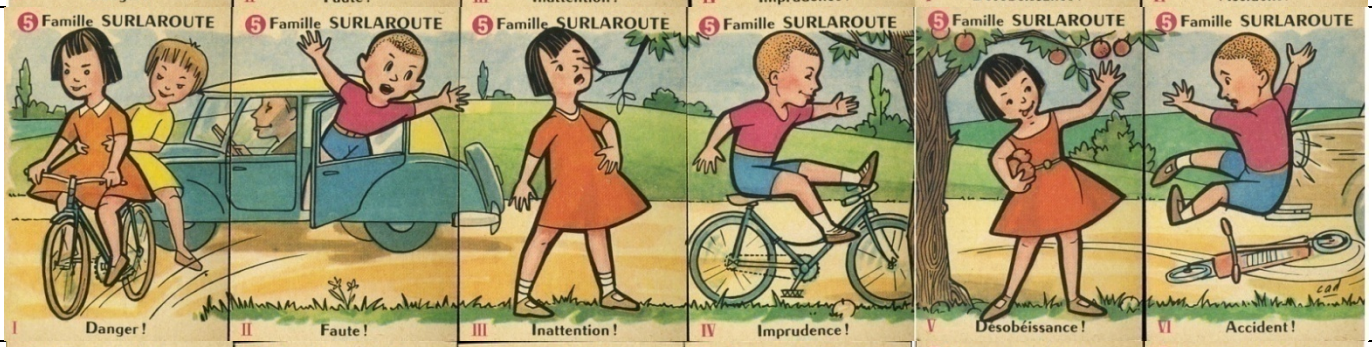
Nome	**7 familles - Sécurité**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 84x55**

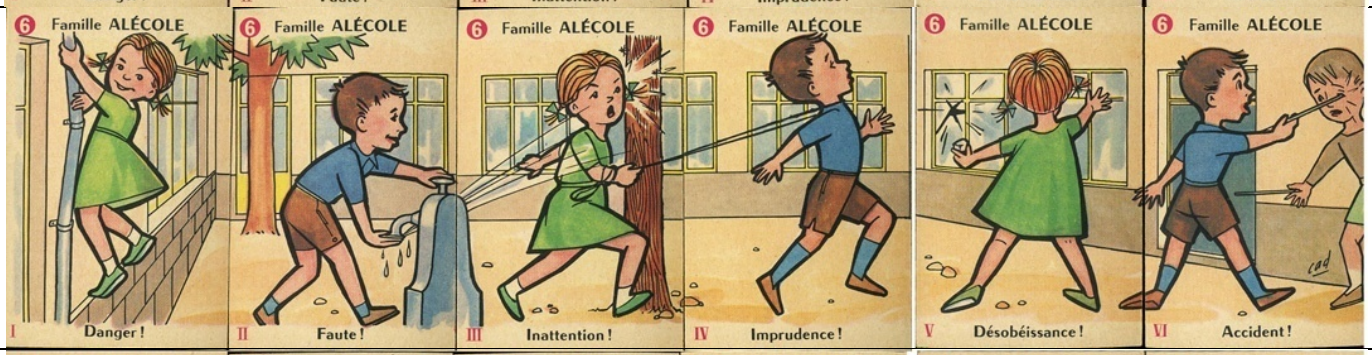
I gruppi di questo mazzo, invece della solita famiglia come suggerisce il titolo, mostrano bambini in comportamenti che provocano problemi per la loro sicurezza.
Su ogni carta, opera di Cad come si legge sulle carte numero VI, è mostrata una condotta: pericolosa (*Danger*), sbagliata (*Faute*), dovuta a disattenzione (*Inattention*), a imprudenza (*Imprudence*), a disobbedienza (*Désobéissance*) o che può provocare un incidente (*Accident*).
Gli ambienti in cui i bambini ritratti si trovano sono il nome della famiglia: in vacanza (*Envacances*), in casa (*Chéznous*), per strada (*Danlarue*), in eventi sportivi (*Ausport*), nella circolazione stradale (*Surlaroute*), a scuola (*Alécole*) e nel paese (*Auvillage*).
Mettendo le carte di ogni famiglia nell'ordine corretto otteniamo una vignetta completa dei pericoli che un bambino può correre in quell'ambiente.
Le istruzioni del gioco sono stampate sul retro della confezione.

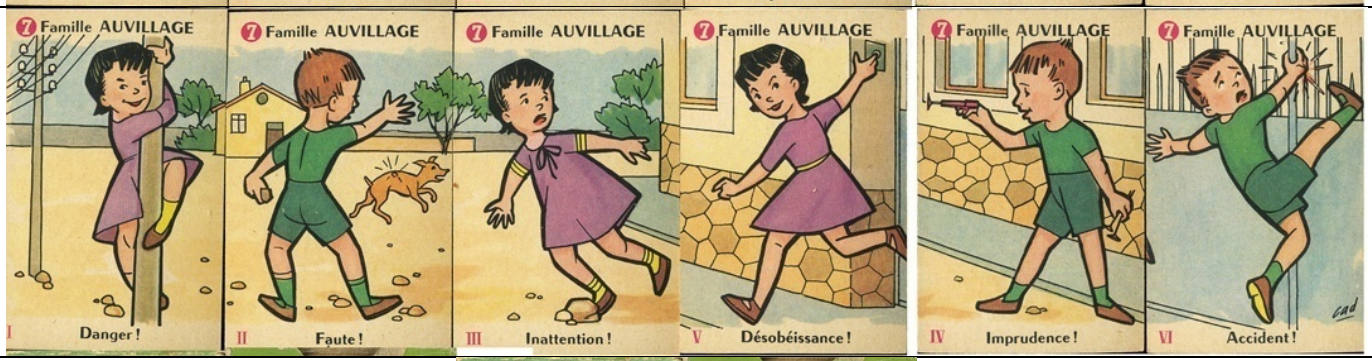














RÈGLE DU JEU

En amusant les enfants, ce jeu leur fera connaître les dangers et les fautes à ne pas commettre afin d'éviter les accidents.

Le jeu comprend 7 familles de 6 cartes.

Il a pour but de grouper une famille complète dans sa main pour l'abattre ensuite sur la table en l'annonçant.

Le gagnant sera celui qui, le premier, aura abattu le plus de familles.

Distribuer toutes les cartes entre tous les joueurs, en parties égales si possible.

Demander (carte par carte) les cartes qui vous manquent aux autres joueurs que vous croyez devoir les posséder jusqu'à ce que vous vous trompiez. La demande passe alors à celui que vous avez questionné par erreur.

Celui-ci est en droit de se faire restituer toutes les cartes que l'on vient de lui prendre, en les réclamant une à une.

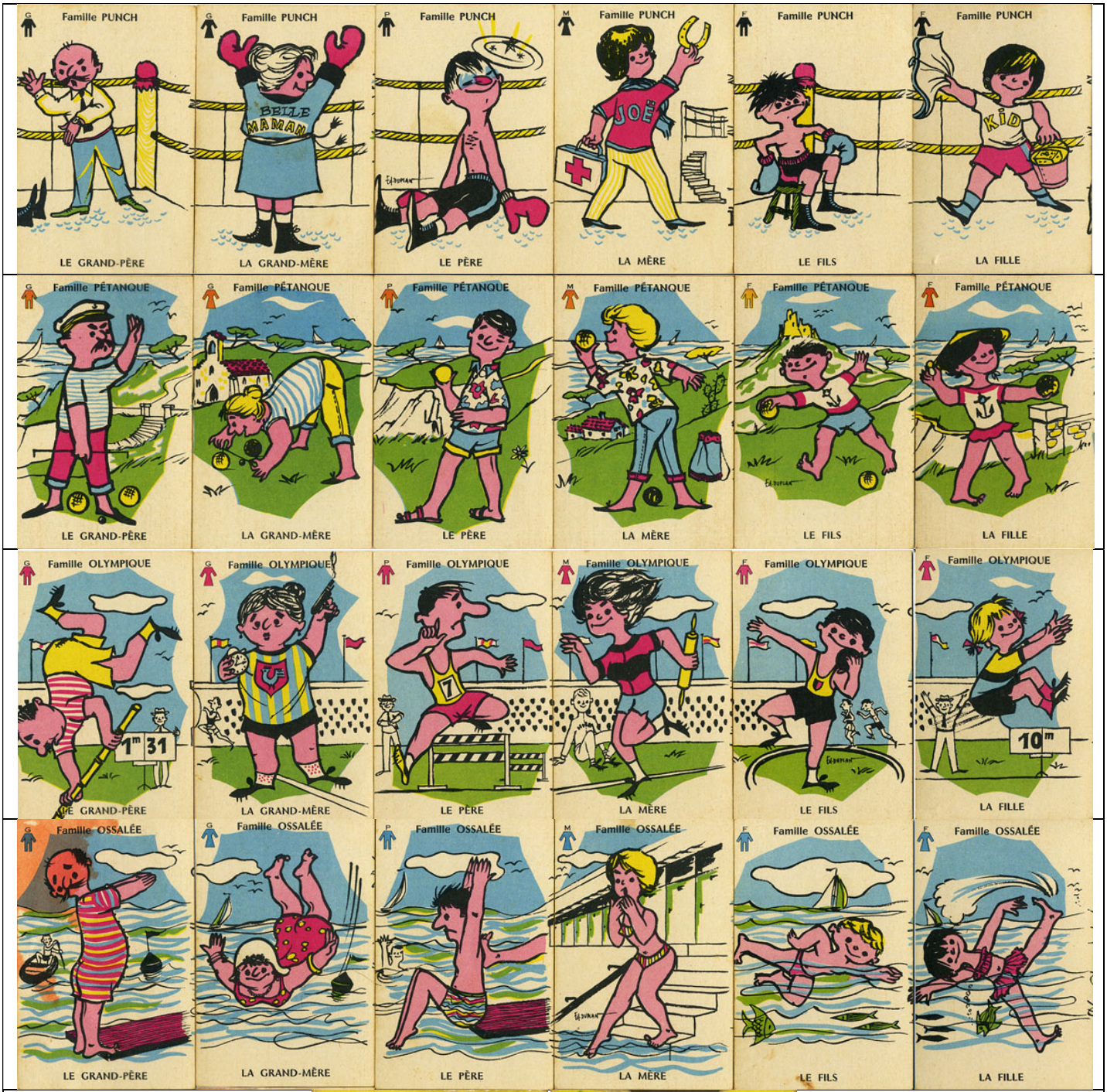
Les 6 cartes de chaque famille sont numérotées en chiffres romains : (I) Danger - (II) Faute - (III) Inattention - (IV) Imprudence - (V) Désobéissance - (VI) Accident.

3805 - Fabbricante sconosciuto - 7 Familles Olympic

Nome	**7 Familles Olympic**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 83x54**

Questo mazzo mostra 7 famiglie di 6 persone, come si usa in Francia per questo tipo di mazzi.
Le famiglie, complete di nonni, genitori e figli, sono impegnate in varie attività sportive: rugby (*famille Œuf de cuir* uovo di cuoio), sport invernali (*famille Neige* neve), calcio (*famille Coup franc* calcio di punizione), pugilato (*famille Punch* pugno), bocce (*famille Pétanque* bocce), atletica (*famille Olympique* olimpica) e sport d'acqua (*famille Ossalée* acqua salata).







RÈGLE DU JEU

On joue suivant la règle classique commune à tous les jeux de 7 Familles. Le gagnant est celui des joueurs qui a posé devant lui le plus de familles complètes.

Les cartes étant distribuées totalement entre les joueurs, chacun d'eux, à son tour, cherche à obtenir de ses adversaires les cartes qui lui manquent pour compléter une ou plusieurs familles.

La demande se fait carte par carte autant de fois que la carte demandée est bien dans la main du joueur sollicité. Quand ce dernier n'a pas cette carte, c'est à son tour de choisir l'adversaire à qui il compte prendre des cartes, et ainsi de suite...

Bien entendu, celui qui a remis des cartes peut les récupérer quand c'est à son tour de faire la demande.

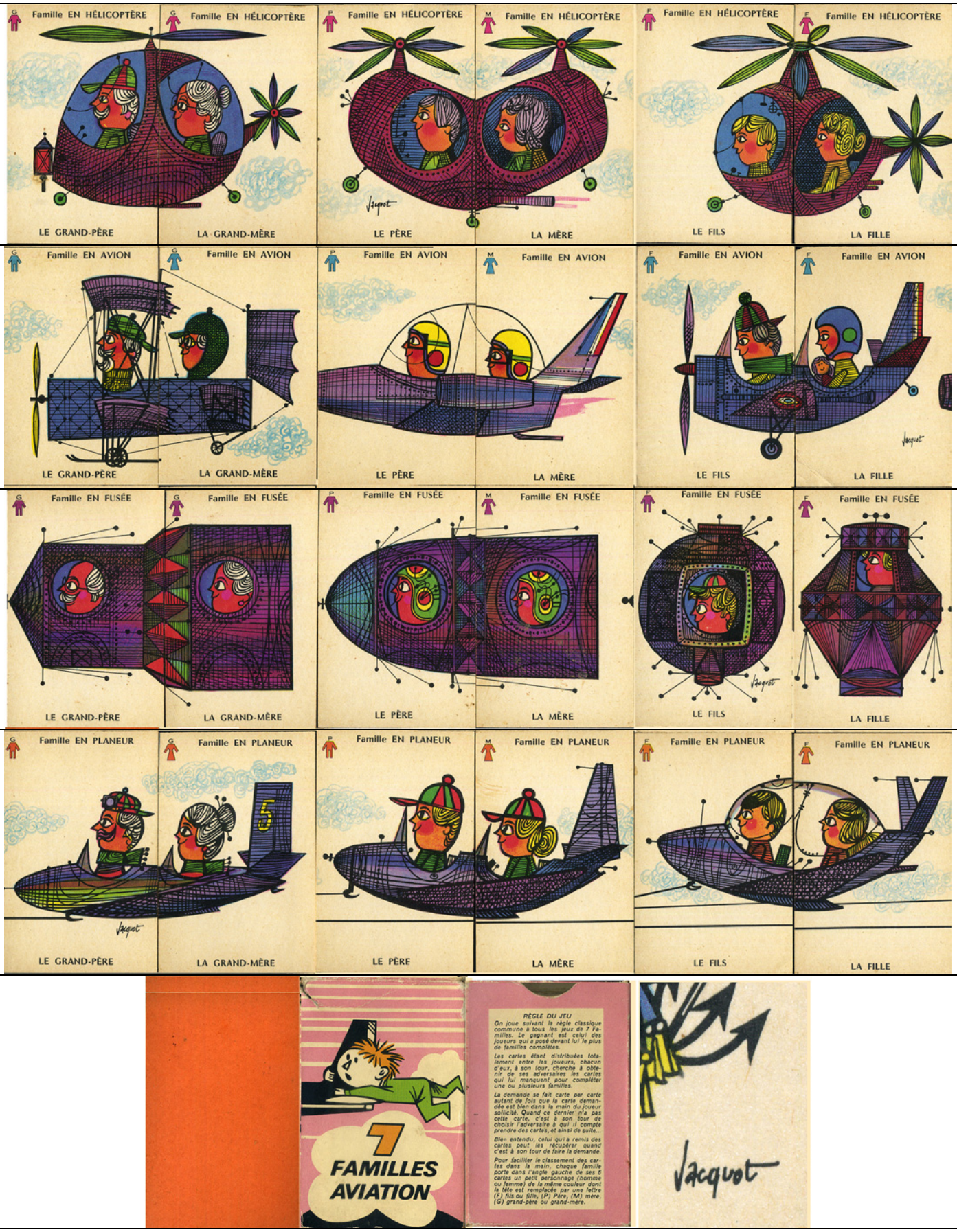
Pour faciliter le classement des cartes dans la main, chaque famille porte dans l'angle gauche de ses 6 cartes un petit personnage (homme ou femme) de la même couleur dont la tête est remplacée par une lettre (F) fils ou fille, (P) Père, (M) mère, (G) grand-père ou grand-mère.

4516 - Fabbricante sconosciuto - 7 Familles Aviation

Nome	**7 Familles Aviation**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Francia**
Numero carte	**42**
Anno	
Tipo mazzo	**Famiglie**
Dimensioni	**mm. 84x55**

Sono 7 le famiglie disegnate nel mazzo; le carte disposte nell'ordine corretto ci mostrano i componenti intenti a volare con un mezzo differente. Il cognome della famiglia indica cosa usano per il volo.
Come mezzo di spostamento troviamo la mongolfiera (*famille en ballon*), il paracadute (*famille en parachute*), il dirigibile (*famille en dirigeable*), elicottero (*famille en hélicoptère*), l'aereo (*famille en avion*), il razzo (*famille en fusée*) e l'aliante (*famille en planeur*).
I disegni sono di Pierre Jacquot come si vede dalla firma sui disegni.





RÈGLE DU JEU

On joue suivant la règle classique commune à tous les jeux de 7 Familles. Le gagnant est celui des joueurs qui a posé devant lui le plus de familles complètes.

Les cartes étant distribuées totalement entre les joueurs, chacun d'eux, à son tour, cherche à obtenir de ses adversaires les cartes qui lui manquent pour compléter une ou plusieurs familles.

La demande se fait carte par carte autant de fois que la carte demandée est bien dans la main du joueur sollicité. Quand ce dernier n'a pas cette carte, c'est à son tour de choisir l'adversaire à qui il compte prendre des cartes, et ainsi de suite...

Bien entendu, celui qui a remis des cartes peut les récupérer quand c'est à son tour de faire la demande.

Pour faciliter le classement des cartes dans la main, chaque famille porte dans l'angle gauche de ses 6 cartes un petit personnage (homme ou femme) de la même couleur dont la tête est remplacée par une lettre (F) fils ou fille, (P) Père, (M) mère, (G) grand-père ou grand-mère.

Sommario

3947 - AS VEB - Dino 3
2735 - B & G - 7 familles 6
2737 - B & G - 7 familles 8
2738 - B & G - 7 familles 10
2736 - B & G - 7 familles 12
4220 - Brepols - Les aventures de Marc et Julie - Transports 14
3919 - Carta Mundi - Happy families card game 16
1695 - Carta Mundi - Les aventures de Marc et Julie - Histoire 19
1603 - Carta Mundi - Les aventures de Marc et Julie - Loisirs 21
1608 - Carta Mundi - Securité - 7 Familles 23
4447 - Carta Mundi - 7 familles - Chiens et chats 25
1604 - Carta Mundi - Marmouset visite les pays 27
3603 - Castell - Woodland Happy families 30
4176 - Catel et Farcy - Les sports 34
4180 - Catel et Farcy - Jeu des 7 familles - 7 epoques 36
3604 - Catel & Farcy - Provinces de France 39
3602 - Chad Valley - Happy families 41
3715 - Chad Valley - Linda Edgerton Happy families 45
3876 - Chiefton - Round the world - Happy families 49
4140 - Clementoni - 10 famiglie 52
3867 - De La Rue - Cheery Families 56
3910 - Dinosaur - Country craftsmen 60
4005 - Ducale - L'Alsace merveilleuse 64
4363 - Falcon - Happy families 66
4197 - Ferry - La Jungle en Folie - 7 familles 69
3875 - Fleveco - Happy families 71
3877 - Fleveco - Happy families 74
4009 - Fleveco - Happy families 77
4188 - Fleveco - Happy families card game 78
1606 - France Cartes - Marché - 7 Familles 81

1607 - France Cartes - Métiers 7 Familles 84
0969 - France Cartes - Aviation 7 Familles 87
4003 - France cartes ? - Vacances 89
4454 - France Cartes - Jeu de 7 famille - Cirque 91
4216 - France cartes - Jeu des 7 familles - Les bonheurs à croquer - Kinder 93
4461 - France Cartes - Les 7 familles - Costumes des regions de France 95
0968 - France cartes - Fables de La Fontaine 97
4221 - France cartes - Mes animaux préférés - 7 familles 99
3878 - Gibson - Happy families 101
3535 - Globe Games - National Families 105
4462 - Hemma - 7 Familles Lucky Luke 109
4181 - Héron - Jeu des 7 familles 111
4452 - Héron - Les aventures de Titi - Jeu des familles 114
0557 - Jaques - Happy families 117
4484 - Jaques - Happy families 121
3767 - Jaques - Happy families 125
1226 - Jeux et Jouets - Jeu des 7 Familles 129
4201 - Kim'Play - Animaux familiers - 7 familles 131
4202 - Kim'Play - Les Animaux de la ferme - 7 familles 133
4203 - Kim'Play - Animaux sauvages - 7 familles 135
4455 - Cofalu Kim'Play - Animaux de la foret 137
0209 - Minerva - Vidám mackók 139
0571 - Multum in Parvo - Merry families 143
0749 - Polytram - Jeu des familles de Tahiti 145
3534 - Roberts brothers - Old Maid 147
3864 - Roberts brothers - Happy families 149
4190 - Spear - Happy familes - A most diverting game for juveniles 152
3909 - Tower Press - Happy families 155
1880 - Waddington - Families of the world 158
4448 - Willeb - Jeu des 7 familles 1556 162
4473 - Willeb - Jeu de 7 familles 1376 164
4515 - Willeb - 7 Familles Walt Disney 167
3890 - Woolley - Funny families 169

3630 - Fabbricante sconosciuto - 7 familles 172
1225 - Fabbricante sconosciuto - Jeu de familles 174
2842 - Fabbricante sconosciuto - Happy family - Cow and gate 176
4043 - Fabbricante sconosciuto - Les 7 Familles de Fromages - Bresse Bleu 180
4196 - Fabbricante sconosciuto - Jeu de 7 Familles - Caprice des Dieux 182
4227 - Fabbricante sconosciuto - Jeu des 7 familles CCFD - Terre solidaire 184
4214 - Fabbricante sconosciuto - Les 7 familles Farmer - Les Buffalo friends 187
4217 - Fabbricante sconosciuto - Toast contre la attitude - 7 familles 189
4222 - Fabbricante sconosciuto - 7 familles Harmony 191
4442 - Fabbricante sconosciuto - Astérix - Juego de las 7 familias 193
4482 - Fabbricante sconosciuto - Carreras Happy Families 195
2727 - Fabbricante sconosciuto - Jeu de 7 familles Philips 199
4179 - Fabbricante sconosciuto - Jeu de 7 familles Philips 202
4224 - Fabbricante sconosciuto - En voiture - Teo & Cerise - 7 Familles 205
4215 - Fabbricante sconosciuto - Kinder Ensemble - 7 familles 207
4219 - Fabbricante sconosciuto - Prom'Animal - 7 familles 209
4514 - Fabbricante sconosciuto - Nouveau jeu des 7 familles educatif 211
4177 - Fabbricante sconosciuto - 7 familles Champions 213
4178 - Fabbricante sconosciuto - 7 familles - Sécurité 215
3805 - Fabbricante sconosciuto - 7 Familles Olympic 217
4516 - Fabbricante sconosciuto - 7 Familles Aviation 219