



Jouez avec les 6 familles
imaginées par Claude Ponti,
et découvrez leurs histoires:
la famille des ours Dorensiest,
la famille des souris Frometonne,
la famille des lapins Rapide...



*Un jeu de cartes
original et amusant
pour toute la famille!*



1



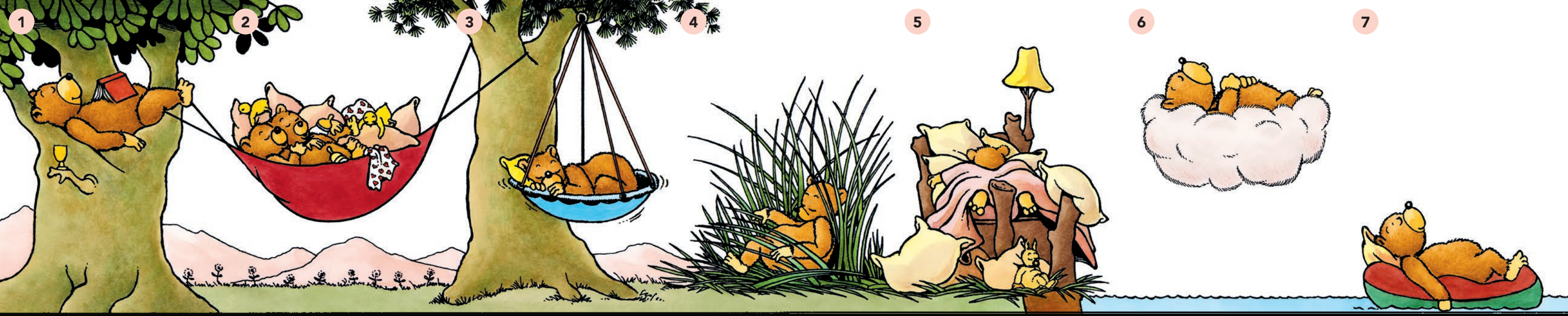
Famille Dorensiest
Lioli

1



Famille Rapide

MaPa





1

Famille Dorenssiest
Lioli



2

Famille Dorenssiest
Carmine et Bloumine



3

Famille Dorenssiest
Ôssielle



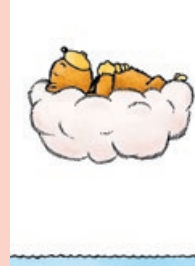
4

Famille Dorenssiest
Erbéfouin



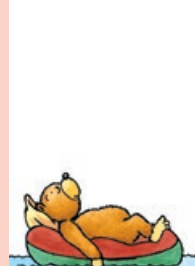
5

Famille Dorenssiest
Sautoplum



6

Famille Dorenssiest
Cirrus



7

Famille Dorenssiest
Magelle

Maman Lioli ne résiste pas à un beau fauteuil de branches, quel que soit l'arbre. Elle s'y installe avec un livre et un verre de jus de popotalémos. Toutefois, il est nécessaire qu'il y ait une branchette support à tablette pour poser son verre. De plus, évidemment, il est nécessaire qu'elle ait un verre de popotamélos et un livre. Cela arrive chaque fois qu'elle croise l'arbre de ses envies.

Les jumelles Carmine et Bloumine sont irrésistiblement attirées par les hamacs deux places. Elles sont toujours accompagnées de deux poussins, deux doudous cœur, deux biberons autoremplisseurs, et cinq oreillers. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, elles trouvent assez facilement leur bonheur. Le bonheur est complet lorsque les deux arbres sont un pin maritime et un Clampouillier.

Maman Ôssielle aime les balancelles rondes berçantes et musicalantes. Dès qu'elle en voit une, elle se roule en boule, s'élève en douceur et, en dormant déjà, se glisse entre les cordages et rêve au fleurisier pourpre, l'arbre à cerises sur le gâteau. Maman Ôssielle n'est gourmande qu'en rêve. À la fin de certains rêves, elle a pesé 748 kg. (Le kg de rêve vaut 0,01 g d'éveil.)

Oncle Erbéfouin est fou des parfums de la nature dans la campagne quand il s'agit d'herbes folles, de hautes herbes, d'herbes sauvages, ou même d'herbe de pelouse, mais non tondue. Une herbe tondue lui vrille un tortillon cruel dans la région du cœur. Quand l'odeur de l'herbe est si forte, si parfumée, si sommeillante, Erbéfouin bascule comme dans une chaise longue et s'endort, les narines frémissantes.

Petit frère Sautoplum prétend avoir dormi dans 1 825 lits différents depuis qu'il est né. C'est faux. Il a dormi dans 2835 lits car il est somnambule. En réalité, il a dormi dans 2 lits 753 fois. Dans 3 lits 240 fois. Et dans 4 lits 17 fois. Sautoplum a 5 ans, il calcule parfaitement presque bien. Tous les lits l'attirent, quel que soit le nombre d'oreillers, quelle que soit la couleur de la couette. Son doudou Émile pense comme lui.

Voisin Cirrus est d'une telle légèreté que lorsqu'il passe sous un nuage à sa taille il se retrouve couché dessus et endormi. Sans faire aucun effort. Lorsqu'il s'éveille, il se retrouve immédiatement en train de marcher. Comme il se souvient des rêves qu'il a faits en dormant et qu'il ne se souvient pas d'avoir dormi, il est un peu troublé.

Magelle, petite amie du voisin Cirrus, ne peut entrer dans l'eau (que ce soit l'océan, la mer, un lac ou une rivière) sans qu'immédiatement une bouée surgisse de nulle part devant elle. Évidemment, elle ne résiste pas et s'installe confortablement pour dormir. Toutes les eaux ne bercent pas de la même manière. Parfois plus douces ou balancées, parfois tendres ou rugueuses, leurs manières diffèrent et font le bonheur de Magelle.



Il y a 6 familles de 7 cartes :

Famille Dorenssiest composée d'ours.

Famille Festine composée de taupes.

Famille Frometonne composée de souris.

Famille Rapide composée de lapins.

Famille Touim's composée de Touim's.

Famille Toujourelle composée de fourmis.

Le but du jeu est d'avoir le plus grand nombre de familles complètes.

On distribue 5 cartes à chaque joueur.
Les cartes restantes constituent la pioche.

Le plus jeune commence et demande au joueur de son choix une carte d'une famille (dont il possède déjà une carte).

Par exemple : « Dans la famille Dorenssiest je veux Cirrus. »

Il peut aussi dire : « Dans la famille des ours je veux la carte numéro 6. »

Si le joueur questionné a cette carte,
il la donne au joueur questionneur,
qui peut alors rejouer.

S'il ne l'a pas,
le joueur questionneur pioche.

Si c'est une bonne pioche, il rejoue.

Si c'est une mauvaise pioche,
c'est au tour du joueur situé à sa gauche
de demander une carte.

Lorsqu'un joueur a une famille complète,
il pose les 7 cartes devant lui et rejoue.
Le jeu se termine lorsque les 6 familles
ont été reconstituées. Le joueur qui a
le plus de familles complètes gagne.



P.-S. : S'il y a des joueurs ex æquo,
on redistribue et on rejoue avec 3 familles.

S'il y a encore des ex æquo,
on redistribue et on rejoue avec 1 famille.