



Règle de jeu

Comment jouer aux 7 familles sans se tromper

Le jeu des 7 familles est un grand classique des jeux de cartes familiaux : simple à expliquer, rapide à lancer et parfait pour jouer avec des enfants comme avec des adultes. L'objectif est de reconstituer des familles complètes en demandant les bonnes cartes aux bons joueurs, avec un peu de mémoire et beaucoup d'attention.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Chaque joueur reçoit 8 cartes, le reste forme la pioche. À son tour, un joueur demande une carte précise d'une famille dont il possède déjà au moins une carte. Dès qu'il réunit les 6 membres d'une famille, il la pose. Celui qui possède le plus de familles complètes gagne.

En bref

Réponse rapide : chaque joueur reçoit 8 cartes, le

2 joueurs ou plus

Matériel

42 cartes : 7 familles de 6 cartes

Objectif

Réunir le plus de familles complètes

Type

Jeu de cartes familial, mémoire et observation

Présentation du jeu

Le jeu des 7 familles fait partie des classiques que l'on ressort facilement quand il faut occuper une table, un trajet, une pause ou une soirée tranquille. Il ne demande ni calcul compliqué ni longue explication : chacun observe ses cartes, écoute les demandes des autres et tente de compléter ses séries avant les adversaires.

Un jeu classique contient 7 familles différentes, chacune composée de 6 membres. Dans la version traditionnelle, on retrouve généralement le grand-père, la grand-mère, le père, la mère, le fils et la fille. Les thèmes peuvent varier selon les éditions : animaux, métiers, régions, contes, sports, personnages ou univers fantastiques. Le décor change, mais la mécanique reste la même.

Pour découvrir d'autres règles dans le même esprit, la catégorie Jeux de Cartes rassemble des classiques faciles à lancer, du petit jeu familial à la partie plus stratégique.



Principe et but du jeu

Le but est de réunir le plus grand nombre de familles complètes. Une famille est complète lorsqu'un joueur possède ses 6 cartes. Pour y parvenir, il faut demander des cartes aux autres participants, en annonçant clairement la famille et le membre recherché.

La règle importante à retenir : dans la version classique, un joueur ne peut demander une carte d'une famille que s'il possède déjà au moins une carte de cette famille. Cela évite les demandes au hasard total et donne au jeu sa petite dimension de mémoire et de déduction.

Demander une carte précise

Une demande doit nommer la famille et le membre. Par exemple : « Dans la famille Voltz, je voudrais la grand-mère. » Demander simplement « une carte Voltz » n'est pas assez précis.

Continuer si la demande réussit

Si le joueur interrogé possède la carte demandée, il la donne et le demandeur continue à jouer. Tant qu'il obtient les bonnes cartes, son tour se prolonge.

Matériel et mise en place

Pour jouer, il faut un paquet spécial de 42 cartes, composé de 7 familles de 6 cartes. Prévoyez aussi un espace plat pour poser la pioche au centre et les familles complètes devant les joueurs.

Avant de commencer, un joueur mélange toutes les cartes. Il distribue ensuite 8 cartes à chaque participant, une par une. Les cartes restantes sont placées face cachée au centre de la table : elles forment la pioche, aussi appelée talon.

- Mélanger soigneusement les 42 cartes avant la distribution.
- Distribuer 8 cartes à chaque joueur, puis placer le reste en pioche face cachée.
- Chaque joueur regarde sa main sans la montrer aux autres.
- Si un joueur possède déjà une famille complète, il peut la poser face visible.

Déroulement d'une partie

Le joueur placé à gauche du donneur commence généralement, sauf si les participants décident d'un autre ordre. À son tour, un joueur choisit un adversaire et lui demande une carte précise. Il doit déjà posséder au moins une carte de la famille demandée.

- Le joueur annonce clairement la famille et le membre recherché.
- Si l'adversaire a la carte, il la donne immédiatement au demandeur.
- Le demandeur continue à jouer tant que ses demandes réussissent.



- Si l'adversaire n'a pas la carte, le demandeur pioche une carte.
- Si la carte piochée est exactement celle demandée, il peut continuer à jouer.
- Si la carte piochée n'est pas celle demandée, son tour s'arrête et le joueur suivant joue.
- Dès qu'un joueur réunit les 6 cartes d'une même famille, il pose cette famille devant lui, face visible.

Règles particulières et cas fréquents

La plupart des débats viennent de trois points : la précision de la demande, le droit de demander une famille et le rôle de la pioche. Pour éviter la discussion qui dure plus longtemps que la partie, fixez ces règles avant de commencer.

Une demande correcte doit être formulée de manière complète : « Dans la famille Voltz, je voudrais le père. » Le joueur interrogé doit donner la carte s'il la possède. Il ne peut pas refuser, bluffer ou garder la carte pour plus tard.

Lorsqu'une famille est posée, elle est définitivement gagnée. Les autres joueurs ne peuvent plus réclamer ses cartes. Si plusieurs joueurs terminent avec le même nombre de familles, il y a égalité : vous pouvez l'accepter ou relancer une manche pour départager tout le monde.

Tableau récapitulatif



Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Début de partie	On distribue 8 cartes à chaque joueur, le reste forme la pioche.	Chaque joueur garde sa main secrète.
Demande de carte	Il faut nommer la famille et le membre demandé.	La demande doit être précise.
Famille demandée	Le joueur doit déjà posséder au moins une carte de cette famille.	Pas de demande totalement au hasard.
Carte obtenue	Si l'adversaire possède la carte, il la donne et le demandeur rejoue.	Un bon tour peut durer plusieurs demandes.
Carte refusée	Le demandeur pioche. Il continue seulement si la pioche donne la carte demandée.	Sinon, le tour passe au joueur suivant.
Famille complète	Les 6 cartes sont posées face visible devant le joueur.	Cette famille est gagnée.

Comment gagner ?

La partie se termine lorsque toutes les familles ont été reconstituées et posées sur la table. Le gagnant est le joueur qui a réuni le plus grand nombre de familles complètes.

En cas d'égalité, deux solutions simples fonctionnent bien : déclarer les joueurs ex æquo ou lancer une nouvelle manche. Avec des enfants, accepter l'égalité évite parfois un mini-drame diplomatique ; avec des joueurs motivés, une revanche règle vite la question.

Pour mieux jouer, écoutez les demandes adverses. Si un joueur réclame plusieurs cartes d'une même famille, il possède probablement déjà une partie de cette famille. Ce détail peut vous aider à choisir à qui poser votre prochaine question.

Erreurs fréquentes

Demander une famille sans carte en main

Dans la règle classique, ce n'est pas autorisé. Pour demander une carte d'une famille, vous devez déjà posséder au moins une carte de cette famille.

Oublier de rejouer après une bonne demande

Quand un joueur obtient la carte demandée, son tour continue. Il peut donc enchaîner



plusieurs demandes si ses choix sont bons.

Poser une famille incomplète

Une famille ne se pose que lorsqu'elle contient ses 6 membres. Avant cela, les cartes restent en main et peuvent encore être convoitées.

Jeux proches

Si vous aimez les règles simples, les cartes faciles à prendre en main et les parties familiales, vous pouvez aussi essayer d'autres classiques accessibles. La Bataille de Cartes est idéale pour les plus jeunes, tandis que le Pouilleux ajoute une petite tension amusante à chaque pioche.

Pour varier les ambiances, vous pouvez aussi regarder les règles du Uno, du Rami ou du Président. Les joueurs qui aiment comparer les familles de jeux de cartes peuvent également lire ce dossier sur les jeux de cartes. Et pour changer d'univers tout en restant sur des règles accessibles, le jeu facile des petits chevaux ou ce jeu à thème peuvent compléter une session familiale.

Jeux de Cartes Bataille de Cartes Pouilleux Uno Rami Président

Questions fréquentes

Combien de cartes contient un jeu des 7 familles ?

Un jeu classique contient 42 cartes, réparties en 7 familles de 6 cartes chacune.

Combien de cartes distribuer au début ?

La règle courante consiste à distribuer 8 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes forment la pioche.

Peut-on demander une carte d'une famille que l'on n'a pas ?

Dans la règle classique, non. Il faut déjà posséder au moins une carte de cette famille pour pouvoir demander un autre membre.

Que faire si un joueur n'a pas la carte demandée ?

Le demandeur pioche une carte. Si c'est exactement la carte demandée, il continue à jouer ; sinon, son tour s'arrête.

Quand pose-t-on une famille complète ?

Une famille est posée dès qu'un joueur possède ses 6 cartes. Elle est alors placée face visible devant lui.



Qui gagne la partie ?

Le joueur qui a reconstitué le plus grand nombre de familles complètes à la fin de la partie gagne.

Le jeu est-il adapté aux enfants ?

Oui. Il est simple, rapide à comprendre et aide à travailler la mémoire, l'écoute, le vocabulaire et la prise de parole.