



Ce jeu consiste à **associer des cartes** représentant **le même nombre** (ou un encadrement de ce nombre).

Matériel

- 6 cartes **FAMILLE**
- 48 cartes **MEMBRES** (8 affiliations différentes)
- 1 feuille de marques

But

Marquer le plus de points en posant ses cartes.

Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs (à 4 joueurs, on peut jouer en équipe, en 2 contre 2)

Mécanisme

Les cartes associées doivent représenter le même nombre (ou un encadrement de ce nombre).

Déroulement d'une partie

- Au début de la partie, les 6 cartes **FAMILLE** sont posées face visible au centre de la table. Les cartes **MEMBRES** sont mélangées puis chaque joueur en reçoit 4 ; les cartes restantes constituent la pioche.
- Le joueur dont c'est le tour peut poser, s'il le désire, de 1 à 4 cartes en face de la carte **FAMILLE** correspondante (poser des cartes en face de plusieurs **FAMILLES** lors d'un même tour n'est **pas autorisé**). Il pioche alors autant de cartes pour reconstituer une main de quatre.
- Si, lors de son tour, le joueur ne veut pas poser de cartes, il peut tenter d'échanger une carte avec un de ses adversaires en annonçant les **FAMILLES** qui l'intéressent.
Exemple : « J'échange une carte de la **FAMILLE** $\frac{5}{20}$ avec une carte de la **FAMILLE** $\frac{6}{15}$ ».

Si aucun adversaire n'accepte l'échange, le joueur prend une carte sur le **dessus** de la pioche et se débarrasse d'une carte en la plaçant **sous** la pioche.

Attention ! On ne peut pas poser de cartes après avoir échangé ou pioché.

- Chaque carte posée par un joueur **doit être validée par les autres**. Si ce joueur commet une erreur, il doit reprendre sa (ses) carte(s) et passer son tour sans piocher.
- Si un joueur donne une mauvaise carte lors d'un échange, il devra passer son tour lorsque ce sera à lui de jouer.

Fin de partie

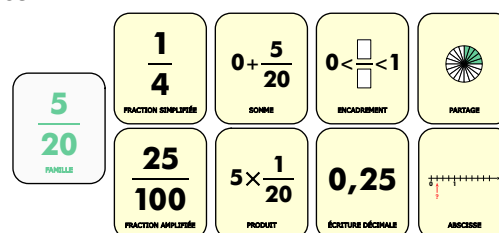
La partie s'arrête lorsque les 6 **FAMILLES** sont reconstituées.

Scores

1 carte posée rapporte **1 point**, 2 cartes rapportent **3 points**, 3 cartes rapportent **5 points**, 4 cartes rapportent **10 points**. Le vainqueur est le joueur ou l'équipe qui a marqué le plus de points.

Vocabulaire

L'expression **Fraction Amplifiée** est empruntée au vocabulaire suisse des mathématiques. Elle est bienvenue car nous n'avons pas d'équivalent en France.



FAMILLES	5/20	6/15	27/18	28/16	22/10	50/20
Coefficient de simplification	5	3	9	4	2	10
Coefficient d'amplification	5	4	10	2	3	9

Variantes

- En fonction de la progression choisie, on pourra jouer avec moins de cartes **MEMBRES** en supprimant une ou plusieurs affiliations : par exemple, en enlevant toutes les cartes **Encadrement** et/ou **Abscisse**. Jouer à FRACMILY à plusieurs reprises dans l'année en introduisant progressivement les affiliations sera sans doute pertinent.
- FRACMILY peut aussi être joué avec la règle du traditionnel « Jeu de 7 familles ». La place de l'expression orale prend alors une place plus importante. Un joueur formulera à un autre joueur une demande du type « Dans la **FAMILLE** $\frac{27}{18}$, je voudrais la carte **Somme** ». La réponse sera alors, soit : « Je n'ai pas, pioche ! », soit : « J'ai la carte, voici ! ».
- Une 9^{ème} affiliation **Pourcentage** est disponible dans le fichier-jeu.

Remerciements

FRACMILY est inspiré de jeux proposés par Élisabeth SECHET et Vanessa HAMEL. Merci à elles pour leurs contributions et leur autorisation d'adaptation.

