

FAMONDO

Manuel des Règles v1.0 — 20 mars 2026 · famondo.com

1 Présentation du Jeu

FAMONDO est un jeu de cartes stratégique où chaque joueur compose une famille en collectionnant des cartes **Parents**, **Enfants** et **Animaux**. **Spéciales** apportent du rythme et des rebondissements au jeu.

Objectif

- ✓ Constituer une famille de 5 cartes représentant les 5 continents.
- ✓ La famille doit contenir au minimum 1 Parent, 1 Enfant et 1 Animal.
- ✓ Le premier à valider sa famille annonce « FAMONDO ! » et remporte la manche (1 point).

Paramètre	Valeur
Joueurs	2 à 6 joueurs
Âge	À partir de 6 ans (version simplifiée) · 8 ans et + (version complète)
Durée	5 à 10 minutes par manche

2 Matériel de Jeu

65 Total cartes	15 Parents 3 / continent	20 Enfants 4 / continent	15 Animaux 3 / continent
------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------

+ 15 cartes Spéciales (Adoption ×2, Balai ×3, Panne de réveil ×4, Parapluie ×6).

Identification des Continents

N°	Continent	Exemples d'animaux
1	Europe	Loup, ours brun, sanglier
2	Asie	Panda, tigre, orang-outan
3	Océanie	Kangourou, koala, tortue verte
4	Afrique	Lion, éléphant, rhinocéros
5	Amériques	Bison, lama, perroquet

Le numéro du continent figure en haut à gauche de la carte. Les badges en haut à droite indiquent le type : 👤 Parent · 🧒 Enfant · 🐾 Animal.

Cartes Spéciales (15 cartes)

Conservées en main jusqu'à utilisation. **Un joueur ne peut jouer qu'une seule carte spéciale par tour.** Toute carte restant en main à la fin de la manche est perdue.



Adoption

x2

Attaque

Vole n'importe quelle carte posée devant un adversaire pour la placer devant soi.



Balai

x3

Attaque

Le joueur ciblé choisit l'une de ses cartes posées et la défaisse.



Panne de réveil

x4

Attaque

Oblige un adversaire à passer son prochain tour (pas de pioche, pas de carte spéciale).



Parapluie

x6

Défense

Annule une attaque (Balai, Panne de réveil ou Adoption). Peut être jouée en dehors de son propre tour.

3

Mise en Place

- 1 Convenir du nombre de manches à jouer.
- 2 Mélanger les cartes et former une pioche face cachée au centre de la table.
- 3 Distribuer 3 cartes à chaque joueur.
- 4 Chaque joueur pose devant lui ses cartes Continents face visible (dans l'ordre des numéros, de 1 à 5) et garde ses cartes Spéciales en main, face cachée.

- 5 Le joueur le plus jeune commence.

4 Déroulement de la Partie

Le jeu se déroule dans le **sens des aiguilles d'une montre**. À chaque tour, vous effectuez **une action principale obligatoire** et **une action optionnelle**.

Action Principale (obligatoire)

Option A

Piocher la carte du dessus de la **pioche commune**.

Option B

Récupérer la carte supérieure de la **défausse** — uniquement si c'est une carte **Continent**.

Règles de pose

- ✓ On ne peut poser qu'une seule carte Continent par tour.
- ✓ On peut poser au maximum 5 cartes devant soi.
- ✓ Il est possible de remplacer une carte déjà posée pour optimiser sa famille.
- ✓ On ne peut garder que 3 cartes au maximum en main.



Action Optionnelle

Après l'action principale, vous pouvez jouer **une seule carte Spéciale** de votre main. Une fois utilisée, elle est défaussée.

5 Fin de Partie

Fin d'une Manche



FAMONDO !

Dès qu'un joueur réunit **5 cartes de 5 continents différents** — avec au moins **1 Parent, 1 Enfant et 1 Animal** — il annonce « **FAMONDO !** ».

Le tour se termine normalement jusqu'au joueur qui a débuté la manche. Si ce joueur perd une carte (attaque Balai ou Adoption) avant la fin du tour de table, son annonce est annulée et la partie continue.

Cas Particuliers

- 🟡 Égalité : si plusieurs joueurs valident leur famille durant le même dernier tour, chacun marque 1 point.
- 🔄 Pioche vide : mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

Victoire Finale

Le vainqueur est celui qui a remporté **le plus de manches**. En cas d'égalité, une manche décisive peut être jouée.

6 Version Simplifiée

Initiation · À partir de 6 ans

Pour découvrir le jeu en douceur avec les plus jeunes :

À RETIRER

- ✗ Toutes les cartes Spéciales.
- ✗ La contrainte « 1 Parent, 1 Enfant, 1 Animal ».

NOUVEL OBJECTIF

- ✓ Être le premier à poser 5 cartes de 5 continents différents.
- ✓ Aucune carte gardée en main : tout ce qui est pioché est posé ou défaussé.

7 Foire Aux Questions

Q : Que se passe-t-il si j'ai 5 continents mais qu'il me manque un Animal ?

R : La manche continue pour vous. Votre famille doit impérativement comporter au moins 1 Parent, 1 Enfant et 1 Animal parmi vos 5 cartes de continents différents pour annoncer « FAMONDO ! ».

Q : Puis-je avoir deux Parents dans ma famille finale ?

R : Oui. La seule contrainte est d'avoir les 5 continents et de respecter le quota minimal (1 Parent, 1 Enfant, 1 Animal). Les deux cartes restantes peuvent être de n'importe quel type.

Q : Puis-je jouer une carte Adoption si j'ai déjà 5 cartes posées ?

R : Oui, mais vous devez immédiatement défausser une de vos cartes posées (ou celle que vous venez de voler) pour rester à 5.

Q : La carte Parapluie compte-t-elle comme mon action spéciale du tour ?

R : Non. Le Parapluie est une carte de défense jouée en réaction à une attaque, même si ce n'est pas votre tour. Cela ne vous empêche pas de jouer une carte spéciale offensive (p. ex. Balai) durant votre propre tour.

Q : Puis-je piocher une carte Spéciale dans la défausse ?

R : Non. Vous ne pouvez récupérer la carte du dessus de la défausse que s'il s'agit d'une carte Continent. Les cartes Spéciales défaussées sont définitivement perdues pour la manche en cours.

Q : Que se passe-t-il si j'oublie de poser une carte Continent pendant mon tour ?

R : L'action de poser une carte est une option liée à votre action principale. Si vous passez votre tour sans poser, vous devrez attendre le tour suivant.

Q : La Panne de Réveil annule-t-elle aussi la défense ?

R : Un joueur sous l'effet d'une Panne de Réveil ne peut pas jouer de carte spéciale durant son tour. Il conserve toutefois le droit de jouer un Parapluie pour se défendre si quelqu'un l'attaque pendant le tour des autres.