CARTES

Jeu des 7 familles : 42 cartes, distribution et règles

Mis à jour le 3 octobre 2026

Règles du jeu des 7 familles : 42 cartes, 7 cartes par joueur, comment demander une carte, pioche et fin de partie. Cartes à imprimer gratuites en PDF.

Le jeu des 7 familles classique compte 42 cartes : 7 familles × 6 membres. De 3 à 6 joueurs, chacun demande des cartes précises pour reconstituer plus de familles complètes que ses adversaires. La distribution et l'usage d'une pioche changent selon les boîtes ; cette règle indique les deux méthodes cohérentes sans présenter une variante comme universelle.

Pour d'autres jeux de collecte et combinaisons en famille : rami, ou le UNO pour une dynamique différente.

Objectif et matériel

Objectif : être le joueur qui possède le plus de familles complètes à la fin de la partie, ou le premier à les avoir toutes, selon la variante.

Matériel : un jeu « 7 familles » commercial (42 cartes : 7 familles × 6 membres) ou plusieurs jeux de 52 cartes pour fabriquer des familles maison (ex. 4 familles de 4 cartes de même valeur).

Chaque famille regroupe 6 personnages typiques :

- Le père (ou papa)
- La mère (ou maman)
- Le fils (ou garçon)
- La fille (ou fille)
- Le grand-père (ou papi)
- La grand-mère (ou mamie)

Les familles portent un thème : « famille des métiers », « famille des sports », etc., le nom de la famille sert à identifier le groupe (ex. « la famille des plombiers »).

Règle des 7 familles à imprimer : l'essentiel

Repère	Règle concise
Paquet	42 cartes : 7 familles de 6 membres
But	Former et poser le plus de familles complètes
Demande	Nommer un joueur, une famille que l'on possède déjà et le membre recherché
Bonne réponse	La carte est donnée et le demandeur rejoue
Mauvaise réponse	Le tour passe, ou le demandeur pioche si un talon a été prévu
Victoire	Quand les 7 familles sont posées, le joueur qui en a le plus gagne

Cartes des 7 familles à imprimer

Pas de jeu sous la main ? Imprimez nos 42 cartes originales : sept familles de métiers (boulangers, pompiers, jardiniers, musiciens, pêcheurs, cuisiniers et astronautes), avec les six membres habituels de chaque famille. Chaque carte rappelle les autres membres de sa famille, ce qui aide les plus jeunes à formuler leurs demandes, et garde un cadre libre pour dessiner le personnage.

- Télécharger les 42 cartes prêtes à jouer (PDF, 5 pages A4)
- Télécharger les cartes vierges à dessiner et à compléter (PDF, 5 pages A4)

Imprimez sur du papier épais (160 g ou plus), recto seul, puis découpez le long des traits. Pour un dos uniforme, collez les cartes sur un carton de même couleur avant de les découper.

Distribution

La distribution varie selon les éditions : suivez d'abord la notice de votre jeu. Avec un paquet classique de 42 cartes, une règle publiée consiste à donner 7 cartes à chaque joueur et à placer le reste dans un talon. Distribuer toutes les cartes est une variante possible, mais elle doit être convenue avant la partie. N'écartez pas définitivement les cartes restantes, car une famille pourrait alors devenir impossible à compléter.

Joueurs	Cartes par joueur	Cartes au talon
3	7	21
4	7	14
5	7	7
6	7	0

Chacun regarde sa main en secret. Dès qu'un joueur possède déjà les 6 membres d'une famille, il peut poser la famille face visible devant lui, elle ne compte plus dans la main.

Déroulement : demander une carte

Le joueur à gauche du donneur commence. À son tour, un joueur interroge un adversaire précis :

« Dans la famille des [nom], est-ce que tu as le [membre] ? »

Exemple : « Dans la famille des boulangers, est-ce que tu as la maman ? »

Règles de la demande :

- On ne peut demander un membre que si l'on possède au moins une autre carte de cette même famille dans sa main (sinon on ne « connaît » pas la famille).
- On interroge un seul joueur à la fois.
- On ne peut pas demander une carte déjà posée en famille complète.

Réponse et pioche

Si le joueur interrogé possède la carte demandée :

- Il doit la donner obligatoirement (pas de mensonge en règle classique).
- Le demandeur reprend la main et peut poser une famille complète s'il en a une, puis repose une nouvelle question (au même joueur ou à un autre).

Si le joueur interrogé n'a pas la carte :

- Si toutes les cartes ont été distribuées, il répond « Non » et le tour passe au joueur suivant.
- Si la distribution a laissé un talon, il répond « Pioche ». Le demandeur prend une carte. Selon l'édition, une « bonne pioche » — la carte demandée — permet de rejouer ; sinon, le tour passe au joueur suivant.

Gardez la même méthode jusqu'à la fin de la partie : le talon ne doit pas apparaître ou disparaître en cours de jeu.

Poser une famille

Dès que vous réunissez les 6 membres d'une même famille, vous posez le groupe face visible devant vous. Les cartes posées ne peuvent plus être demandées. Vous pouvez poser à tout moment de votre tour, y compris juste après avoir reçu une carte.

En variante compétitive, le premier à poser toutes les 7 familles gagne immédiatement. En variante « comptage », on joue jusqu'à ce que toutes les familles soient posées par l'ensemble des joueurs, puis on compte qui en a le plus.

Fin de partie et vainqueur

La partie se termine quand toutes les familles ont été reconstituées et posées. Le vainqueur est :

- Celui qui a posé le plus de familles, ou
- Celui qui a posé la dernière famille (variante « course »), ou
- Celui qui a posé toutes les familles en premier (variante rare, très longue).

Convenez du critère avant de commencer : c'est la source principale de disputes entre cousins.

Stratégie et mémoire

Les bons joueurs retiennent :

- Qui a demandé quoi (si quelqu'un demande « le fils des boulangers », il possède probablement d'autres boulangers).
- Qui a dit « non » à quelle carte (cette carte n'est plus chez cette personne… sauf échange ultérieur).
- Quelles familles sont déjà posées (inutiles à demander).

Changer souvent de joueur ciblé évite de nourrir un adversaire qui enchaîne les bonnes réponses.

Variantes courantes

7 familles avec bluff (mentir autorisé)

Le joueur interrogé peut mentir une fois par tour : risqué si le demandeur vérifie. Peu usité avec les enfants.

Familles maison avec 52 cartes

Constituez 4 « familles » de 4 cartes de même valeur (tous les 7, tous les Rois…). Demandez « un 7 » au lieu du vocabulaire familles : même mécanique.

Go fish (version anglo-saxonne)

Équivalent avec pioche systématique quand la carte n'est pas chez l'adversaire : proche du 7 familles avec talon central.

Erreurs fréquentes

- Demander un membre d'une famille dont on ne possède aucune carte
- Refuser de donner une carte possédée (interdit)
- Demander à « tout le monde » au lieu d'un joueur nommé
- Oublier de poser une famille complète avant de continuer à demander

FAQ : Jeu des 7 familles

Combien de cartes dans une famille ? Six membres par famille, sept familles dans le jeu classique : d'où le nom.

Peut-on jouer à 2 ? Possible en retirant des familles et en augmentant la main, mais le jeu perd en intérêt ; préférez la bataille à deux.

Que répondre si on n'a pas la carte ? « Non », le tour passe (sans pioche en règle française classique).

Faut-il montrer sa main quand on pose une famille ? Non : seules les familles complètes sont posées face visible.

7 familles ou Old Maid ? L'Old Maid (qui paie la cuisinière) est un autre jeu de collecte ; le 7 familles ne possède pas de carte « poison » à éviter.

Sources et liens cités

règle publiée