

LE JEU DES 7 FAMILLES DE NARNIA

De 3 à 6 joueurs, dès 7 ans. 42 cartes : une famille par livre, six cartes par famille.

PRÉPARER LE JEU

1. Imprimez les pages de cartes en couleur sur du papier épais (160 g ou plus), puis la page des dos au verso, ou collez-la au dos.
2. Découpez le long des pointillés. Chaque carte porte le nom de sa famille (le titre du livre), son numéro et la liste des six membres de la famille.

BUT DU JEU

Réunir le plus de familles complètes : les six cartes d'un même livre.

DÉROULEMENT

1. Mélangez et distribuez 7 cartes à chaque joueur (6 cartes à 5 ou 6 joueurs). Le reste forme la pioche.
2. Le plus jeune commence. Il demande à un joueur de son choix une carte précise, en nommant la famille puis la carte : « Dans la famille du *Fauteuil d'argent*, je voudrais Puddlegum. » Il doit déjà posséder au moins une carte de cette famille.
3. Si le joueur interrogé a la carte, il la donne et le demandeur rejoue. Sinon, il répond « Pioche ! » : le demandeur pioche une carte. S'il tire la carte demandée, il la montre et rejoue ; sinon, c'est au joueur interrogé de jouer.
4. Dès qu'une famille est complète, on la pose devant soi.
5. La partie s'arrête quand toutes les familles sont posées. Celui qui en a le plus a gagné.

VARIANTE « ASLAN »

Pour les plus grands : avant de recevoir une carte, il faut dire une phrase vraie sur ce personnage, ce lieu ou cet objet. Les autres joueurs jugent. Pour vérifier, chaque carte a sa fiche sur narnia.guide.

LES SEPT FAMILLES

Le Neveu du magicien : Digory Kirke, Polly Plummer, L'oncle Andrew, Fraise, devenu Plume, Les bagues jaunes et vertes, Charn.

Le Lion, la Sorcière blanche et l'Armoire magique : Lucy Pevensie, Edmund Pevensie, M. Tumnus, M. et Mme Castor, La Sorcière blanche, Le réverbère.

Le Cheval et son écuyer : Shasta, Bree, Hwin, Aravis, Le prince Rabadash, Tashbaan.

Le Prince Caspian : Le prince Caspian, Trompillon, Chasseur-de-Truffes, Le docteur Cornelius, Le cor de Susan, Cair Paravel.

L'Odyssée du Passeur d'Aurore : Eustache Scrubb, Ripitchip, Le seigneur Drinian, Ramandu, Le Passeur d'Aurore, L'Île du Dragon.

Le Fauteuil d'argent : Jill Pole, Puddlegum, Le prince Rilian, La Dame à la robe verte, Le fauteuil d'argent, Harfang.

La Dernière Bataille : Tirian, Joyau, Shift, Puzzle, Émeth, L'Étable.

LE NEVEU DU MAGICIEN



1

DIGORY KIRKE

Il frappe la cloche de Charn et rapporte une pomme pour sa mère.

1. Digory Kirke
2. Polly Plummer
3. L'oncle Andrew
4. Fraïse, devenu Plume
5. Les bagues jaunes et vertes
6. Charn

LE NEVEU DU MAGICIEN



2

POLLY PLUMMER

La voisine de Digory, témoin de la naissance de Narnia.

1. Digory Kirke
2. **Polly Plummer**
3. L'oncle Andrew
4. Fraïse, devenu Plume
5. Les bagues jaunes et vertes
6. Charn

LE NEVEU DU MAGICIEN



3

L'ONCLE ANDREW

Le « magicien » qui fabrique les bagues sans oser les essayer.

1. Digory Kirke
2. Polly Plummer
3. **L'oncle Andrew**
4. Fraïse, devenu Plume
5. Les bagues jaunes et vertes
6. Charn

LE NEVEU DU MAGICIEN



4

FRAÏSE, DEVENU PLUME

Le cheval de frêle qui reçoit des ailes.

1. Digory Kirke
2. Polly Plummer
3. L'oncle Andrew
4. **Fraïse, devenu Plume**
5. Les bagues jaunes et vertes
6. Charn

LE NEVEU DU MAGICIEN



5

LES BAGUES JAUNES ET VERTES

Elles font passer d'un monde à l'autre.

1. Digory Kirke
2. Polly Plummer
3. L'oncle Andrew
4. Fraïse, devenu Plume
5. **Les bagues jaunes et vertes**
6. Charn

LE NEVEU DU MAGICIEN



6

CHARN

La cité morte sous un soleil rouge, royaume de Jadis.

1. Digory Kirke
2. Polly Plummer
3. L'oncle Andrew
4. Fraïse, devenu Plume
5. Les bagues jaunes et vertes
6. **Charn**

LE LION, LA SORCIÈRE BLANCHE ET L'ARMOIRE MAGIQUE



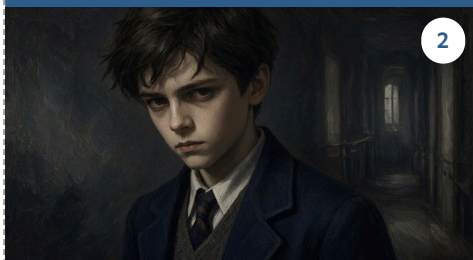
1

LUCY PEVENSIE

La première à entrer dans l'armoire.

1. **Lucy Pevensie**
2. Edmund Pevensie
3. M. Tumnus
4. M. et Mme Castor
5. La Sorcière blanche
6. Le réverbère

LE LION, LA SORCIÈRE BLANCHE ET L'ARMOIRE MAGIQUE



2

EDMUND PEVENSIE

Il trahit les siens pour des loukoums, puis est pardonné.

1. Lucy Pevensie
2. **Edmund Pevensie**
3. M. Tumnus
4. M. et Mme Castor
5. La Sorcière blanche
6. Le réverbère

LE LION, LA SORCIÈRE BLANCHE ET L'ARMOIRE MAGIQUE



3

M. TUMNUS

Le faune au parapluie qui invite Lucy à prendre le thé.

1. Lucy Pevensie
2. Edmund Pevensie
3. **M. Tumnus**
4. M. et Mme Castor
5. La Sorcière blanche
6. Le réverbère

LE LION, LA SORCIÈRE BLANCHE ET L'ARMOIRE MAGIQUE



4

M. ET MME CASTOR

Le couple de castors qui guide les enfants.

1. Lucy Pevensie
2. Edmund Pevensie
3. M. Tumnus
4. **M. et Mme Castor**
5. La Sorcière blanche
6. Le réverbère

LE LION, LA SORCIÈRE BLANCHE ET L'ARMOIRE MAGIQUE



5

LA SORCIÈRE BLANCHE

Toujours l'hiver et jamais Noël.

1. Lucy Pevensie
2. Edmund Pevensie
3. M. Tumnus
4. M. et Mme Castor
5. **La Sorcière blanche**
6. Le réverbère

LE LION, LA SORCIÈRE BLANCHE ET L'ARMOIRE MAGIQUE



6

LE RÉVERBÈRE

Il brille au milieu de la forêt, près de l'armoire.

1. Lucy Pevensie
2. Edmund Pevensie
3. M. Tumnus
4. M. et Mme Castor
5. La Sorcière blanche
6. **Le réverbère**

LE CHEVAL ET SON ÉCUYER



1

SHASTA

Le garçon pêcheur qui découvre qu'il est prince.

1. **Shasta**
2. Bree
3. Hwin
4. Aravis
5. Le prince Rabadash
6. Tashbaan

LE CHEVAL ET SON ÉCUYER



2

BREE

Le fier cheval parlant qui rêve du Nord.

1. Shasta
2. **Bree**
3. Hwin
4. Aravis
5. Le prince Rabadash
6. Tashbaan

LE CHEVAL ET SON ÉCUYER



3

HWIN

La jument parlante, douce et sage.

1. Shasta
2. Bree
3. **Hwin**
4. Aravis
5. Le prince Rabadash
6. Tashbaan

LE CHEVAL ET SON ÉCUYER



4

ARAVIS

La jeune Calormène qui fuit un mariage forcé.

1. Shasta
2. Bree
3. Hwin
4. **Aravis**
5. Le prince Rabadash
6. Tashbaan

LE CHEVAL ET SON ÉCUYER



5

LE PRINCE RABADASH

Le prince calormène changé en âne.

1. Shasta
2. Bree
3. Hwin
4. Aravis
5. **Le prince Rabadash**
6. Tashbaan

LE CHEVAL ET SON ÉCUYER



6

TASHBAAN

La capitale de Calormen, sur une île du fleuve.

1. Shasta
2. Bree
3. Hwin
4. Aravis
5. Le prince Rabadash
6. **Tashbaan**

LE PRINCE CASPIAN



1

LE PRINCE CASPIAN

L'héritier telmarin qui rallie les Anciens Narniens.

1. Le prince Caspian
2. Trompillon
3. Chasseur-de-Truffes
4. Le docteur Cornelius
5. Le cor de Susan
6. Cair Paravel

LE PRINCE CASPIAN



2

TROMPILLON

Le nain rouge sceptique et loyal.

1. Le prince Caspian
2. **Trompillon**
3. Chasseur-de-Truffes
4. Le docteur Cornelius
5. Le cor de Susan
6. Cair Paravel

LE PRINCE CASPIAN



3

CHASSEUR-DE-TRUFFES

Le blaireau qui n'oublie jamais.

1. Le prince Caspian
2. Trompillon
3. **Chasseur-de-Truffes**
4. Le docteur Cornelius
5. Le cor de Susan
6. Cair Paravel

LE PRINCE CASPIAN



4

LE DOCTEUR CORNELIUS

Le précepteur demi-nain de Caspian.

1. Le prince Caspian
2. Trompillon
3. Chasseur-de-Truffes
4. **Le docteur Cornelius**
5. Le cor de Susan
6. Cair Paravel

LE PRINCE CASPIAN



5

LE COR DE SUSAN

Quand on le sonne, l'aide arrive.

1. Le prince Caspian
2. Trompillon
3. Chasseur-de-Truffes
4. Le docteur Cornelius
5. **Le cor de Susan**
6. Cair Paravel

LE PRINCE CASPIAN



6

CAIR PARAVEL

Le château aux quatre trônes, retrouvé en ruines.

1. Le prince Caspian
2. Trompillon
3. Chasseur-de-Truffes
4. Le docteur Cornelius
5. Le cor de Susan
6. **Cair Paravel**

L'ODYSSÉE DU PASSEUR D'AUORE



1

EUSTACHE SCRUBB

Le cousin insupportable, un temps changé en dragon.

1. **Eustache Scrubb**
2. Ripitchip
3. Le seigneur Drinian
4. Ramandu
5. Le Passeur d'Aurore
6. L'Île du Dragon

L'ODYSSÉE DU PASSEUR D'AUORE



2

RIPITCHIP

La souris chevaleresque qui vise le bout du monde.

1. Eustache Scrubb
2. **Ripitchip**
3. Le seigneur Drinian
4. Ramandu
5. Le Passeur d'Aurore
6. L'Île du Dragon

L'ODYSSÉE DU PASSEUR D'AUORE



3

LE SEIGNEUR DRINIAN

Le capitaine du navire.

1. Eustache Scrubb
2. Ripitchip
3. **Le seigneur Drinian**
4. Ramandu
5. Le Passeur d'Aurore
6. L'Île du Dragon

L'ODYSSÉE DU PASSEUR D'AUORE



4

RAMANDU

Une étoile au repos sur son île.

1. Eustache Scrubb
2. Ripitchip
3. Le seigneur Drinian
- 4. Ramandu**
5. Le Passeur d'Aurore
6. L'Île du Dragon

L'ODYSSÉE DU PASSEUR D'AUORE



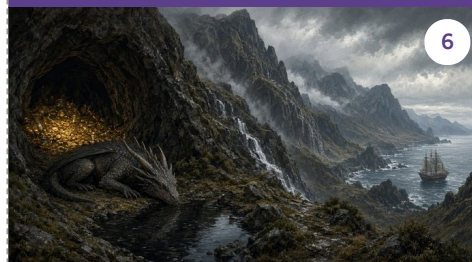
5

LE PASSEUR D'AUORE

Le navire à tête de dragon de Caspian.

1. Eustache Scrubb
2. Ripitchip
3. Le seigneur Drinian
4. Ramandu
- 5. Le Passeur d'Aurore**
6. L'Île du Dragon

L'ODYSSÉE DU PASSEUR D'AUORE



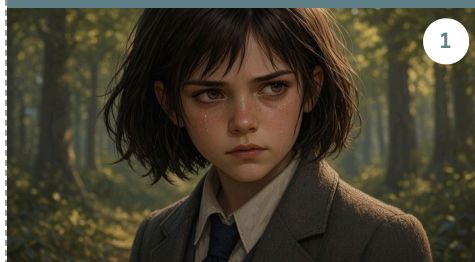
6

L'ÎLE DU DRAGON

Là où Eustache s'endort sur un trésor.

1. Eustache Scrubb
2. Ripitchip
3. Le seigneur Drinian
4. Ramandu
5. Le Passeur d'Aurore
- 6. L'Île du Dragon**

LE FAUTEUIL D'ARGENT



1

JILL POLE

Elle doit se souvenir de quatre signes.

- 1. Jill Pole**
2. Puddlegum
3. Le prince Rilian
4. La Dame à la robe verte
5. Le fauteuil d'argent
6. Harfang

LE FAUTEUIL D'ARGENT



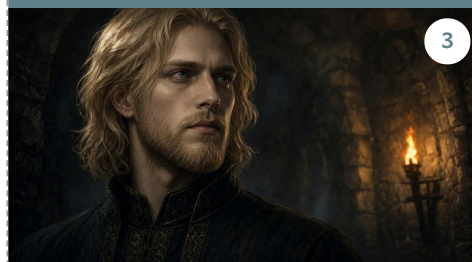
2

PUDDLEGUM

Le touille-marais pessimiste et fidèle.

1. Jill Pole
- 2. Puddlegum**
3. Le prince Rilian
4. La Dame à la robe verte
5. Le fauteuil d'argent
6. Harfang

LE FAUTEUIL D'ARGENT



3

LE PRINCE RILIAN

Le prince perdu, ensorcelé sous la terre.

1. Jill Pole
2. Puddlegum
- 3. Le prince Rilian**
4. La Dame à la robe verte
5. Le fauteuil d'argent
6. Harfang

LE FAUTEUIL D'ARGENT



4

LA DAME À LA ROBE VERTE

La reine du Monde souterrain.

1. Jill Pole
2. Puddlegum
3. Le prince Rilian
- 4. La Dame à la robe verte**
5. Le fauteuil d'argent
6. Harfang

LE FAUTEUIL D'ARGENT



5

LE FAUTEUIL D'ARGENT

On y attache le chevalier chaque nuit.

1. Jill Pole
2. Puddlegum
3. Le prince Rilian
4. La Dame à la robe verte
- 5. Le fauteuil d'argent**
6. Harfang

LE FAUTEUIL D'ARGENT



6

HARFANG

Le château des géants, hôtes trop accueillants.

1. Jill Pole
2. Puddlegum
3. Le prince Rilian
4. La Dame à la robe verte
5. Le fauteuil d'argent
- 6. Harfang**

LA DERNIÈRE BATAILLE



TIRIAN

Le dernier roi de Narnia.

1. Tirian
2. Joyau
3. Shift
4. Puzzle
5. Émeth
6. L'Étable

LA DERNIÈRE BATAILLE



JOYAU

La licorne, ami de cœur du roi.

1. Tirian
2. **Joyau**
3. Shift
4. Puzzle
5. Émeth
6. L'Étable

LA DERNIÈRE BATAILLE



SHIFT

Le singe rusé qui invente un faux Aslan.

1. Tirian
2. Joyau
3. **Shift**
4. Puzzle
5. Émeth
6. L'Étable

LA DERNIÈRE BATAILLE



PUZZLE

L'âne naïf déguisé en lion.

1. Tirian
2. Joyau
3. Shift
4. **Puzzle**
5. Émeth
6. L'Étable

LA DERNIÈRE BATAILLE



ÉMETH

Le Calormène loyal qui cherche la vérité.

1. Tirian
2. Joyau
3. Shift
4. Puzzle
5. **Émeth**
6. L'Étable

LA DERNIÈRE BATAILLE



L'ÉTABLE

Une porte qui ouvre sur bien plus grand.

1. Tirian
2. Joyau
3. Shift
4. Puzzle
5. Émeth
6. **L'Étable**



7 FAMILLES
DE NARNIA



7 FAMILLES
DE NARNIA



7 FAMILLES
DE NARNIA



7 FAMILLES
DE NARNIA



7 FAMILLES
DE NARNIA



7 FAMILLES
DE NARNIA



7 FAMILLES
DE NARNIA



7 FAMILLES
DE NARNIA



7 FAMILLES
DE NARNIA