

Gabarus Good Game

Bilingual Instructions copyright 2026

Inspired by *The Pink House* by Claire E. Scheuren

Welcome to the Gabarus Good Game

The *Gabarus Good Game* is a family card game in which players build “good” word pairs while avoiding the harmful effects of “bad” words.

Inspired by the bilingual middle reader novel *The Pink House* by Claire E. Scheuren, the game appears in the story and is played by characters in the story. Like the book itself, the game encourages kindness, courage, cooperation, and forgiveness.

Recommended for ages 8 and up. Although created to accompany *The Pink House*, the game can also be enjoyed on its own by players of all ages.

Readers who wish to learn more about *The Pink House* can find the novel through online retailers, libraries, independent bookstores, and directly from Zeitgeist West Publishing. ISBN 978-0-9796921-6-1

The game combines elements of traditional Cape Breton “Forty-Fives” and “500 Rummy.”

Players 2–6 players

The Cards 51-card deck.

Good Words (4 each): Love, Kindness, Gratitude, Courage, Respect, Honesty

Good Wild Card: Cooperation

Bad Words (4 each): Hate, Prejudice, Deceit, Arrogance, Cruelty, Greed

Bad Wild Card: Violence

Special Card: FORGIVENESS — draw it to receive 100 points and immediately end the hand.

Object of the Game

Be the first player to reach 500 points by making matching pairs, laying down extra matching cards, and avoiding penalties from cards left in your hand.

Good word cards earn points. Bad word cards do not and may cost you points if left in your hand.

Setup

1. Choose a scorekeeper.
2. Agree that the winning score is 500 points.
3. Choose the first dealer.
4. The dealer shuffles thoroughly.
5. The player to the dealer’s right cuts the deck.
 6. Deal cards face down: first 3 cards to each player; then 2 more cards to each player.
7. Turn the top card face up to begin the discard pile.
8. Place the remaining deck face down as the draw pile.

9. If the face-up card is Cooperation or Violence, reshuffle and redeal.

Gameplay--The player to the dealer's left goes first.

On every turn, draw ONE card and discard ONE card. You may draw from either the draw pile or the discard pile.

Making Pairs--Place matching pairs face up in front of you as soon as possible. Keeping pairs in your hand is risky because you may lose points if another player goes out first.

Laying Off Cards--If a pair has already been played, you may add a matching single card to it on your turn.

Example: if a pair of Courage has already been played and you have another Courage card, you may place it down.

Wild Cards

- Cooperation may be used with a good word.
- Violence may be used with a bad word.

If the Draw Pile Runs Out

Take the top card from the discard pile. Shuffle the remaining discard cards to form a new draw pile.

Winning the Hand

A player wins the hand by:

- playing all cards and discarding a final card; or
- drawing the FORGIVENESS card.

Scoring

Points Earned

- Good word cards played: +10 points each
- Bad word cards played: 0 points
- FORGIVENESS card: +100 points

Penalties for Cards Left in Hand

- Good word card: -5 points
- Bad word card: -10 points
- Cooperation: -25 points
- Violence: -50 points

Final Score Add:

- points from cards played; then subtract:
- penalties from cards remaining in your hand.

The first player to reach 500 points wins the game.

Final Note

The *Gabarus Good Game* was created to encourage conversation about kindness, courage, responsibility, forgiveness, and community — themes at the heart of *The Pink House*.

Instructions en français

À propos du jeu

Bienvenue au Gabarus Good Game

Le *Gabarus Good Game* est un jeu de cartes familial dans lequel les joueurs forment des paires de « bons » mots tout en évitant les effets nuisibles des « mauvais » mots.

Inspiré du roman bilingue pour lecteurs intermédiaires *La Maison Rose* de Claire E. Scheuren, le jeu apparaît dans l'histoire et est joué par des personnages du roman. Comme le livre lui-même, le jeu encourage la gentillesse, le courage, la responsabilité, la coopération et le pardon.

Jeu familial recommandé pour les enfants de 8 ans et plus. Même si le jeu a été créé pour accompagner *La Maison Rose*, il peut aussi être apprécié seul par des joueurs de tous âges.

Les lecteurs qui souhaitent en apprendre davantage sur *La Maison Rose* peuvent trouver le roman auprès des librairies en ligne, des bibliothèques, des librairies indépendantes et directement auprès de Zeitgeist West Publishing. ISBN 978-0-9796921-6-1

Le jeu combine des éléments du jeu traditionnel cap-breton des « quarante-cinq » et du « 500 Rummy ».

Joueurs--2 à 6 joueurs

Les cartes--Paquet de 51 cartes.

Bons mots (4 de chaque) : Amour, Gentillesse, Gratitude, Courage, Respect, Honnêteté

Carte joker positive : Coopération

Mauvais mots (4 de chaque) : Haine, Préjugé, Tromperie, Arrogance, Cruauté, Avidité

Carte joker négative : Violence

Carte spéciale : FORGIVENESS — pige-la pour gagner immédiatement 100 points et terminer la manche.

But du jeu

Le but est d'être le premier joueur à atteindre 500 points en formant des paires, en ajoutant des cartes assorties et en évitant les pénalités des cartes gardées en main.

Les bons mots donnent des points. Les mauvais mots n'en donnent pas et peuvent faire perdre des points s'ils restent dans votre main.

Préparation

1. Choisissez une personne pour compter les points.
2. Décidez ensemble que le score gagnant est de 500 points.
3. Choisissez le premier donneur.
4. Le donneur mélange bien les cartes.
5. Le joueur à la droite du donneur coupe le paquet.
6. Distribuez les cartes face cachée : abord 3 cartes à chaque joueur ; puis 2 autres cartes à chaque joueur.
7. Retournez la première carte pour commencer la pile de défausse.

8. Le reste du paquet devient la pile pour piger.
9. Si la carte visible est Cooperation ou Violence, mélangez et recommencez.

Déroulement du jeu

Le joueur à la gauche du donneur commence.

À chaque tour, pigez UNE carte puis défaussez UNE carte. Vous pouvez piger dans la pile pour piger ou dans la pile de défausse.

Former des paires

Déposez vos paires face visible dès que possible. Garder des paires en main est risqué, car vous pouvez perdre des points si un autre joueur termine avant vous.

Ajouter une carte

Si une paire a déjà été déposée, vous pouvez ajouter une carte identique à cette paire pendant votre tour. Exemple : si une paire de Courage a déjà été déposée et que vous avez une autre carte Courage, vous pouvez la jouer.

Cartes joker

- Cooperation peut remplacer un bon mot.
- Violence peut remplacer un mauvais mot.

Si la pile est vide--Prenez la carte du dessus de la pile de défausse. Mélangez le reste pour créer une nouvelle pile pour piger.

Gagner la manche

Un joueur gagne la manche en :

- jouant toutes ses cartes et en défaussant une dernière carte ;
- ou en pigeant la carte FORGIVENESS.

Pointage

Points gagnés

- Bon mot joué : +10 points chacun
- Mauvais mot joué : 0 point
- Carte FORGIVENESS : +100 points

Pénalités pour les cartes gardées en main

- Bon mot : -5 points
- Mauvais mot : -10 points
- Cooperation : -25 points
- Violence : -50 points

Score final-- Additionnez :

- les points des cartes jouées ; puis soustrayez :
- les pénalités des cartes restantes dans votre main.

Le premier joueur à atteindre 500 points gagne la partie. Note finale

Le *Gabarus Good Game* a été créé pour encourager les discussions sur la gentillesse, le courage, la responsabilité, le pardon et la communauté — des thèmes au cœur de *La Maison Rose*.