

MIX MAX

Jeu Ravensburger® n° 00 002 9

Un jeu de dé pour 2 à 6 joueurs de 5 à 10 ans.

Auteur: C. Töpert

Illustrations: K. Bliesener

Contenu: 60 cartes,

1 dé,

1 règle du jeu.



But du jeu:

Il s'agit de rassembler le plus possible de personnages entiers. Celui qui aura le maximum de points sera gagnant de la partie.

Préparation du jeu:

Les cartes sont classées suivant le nombre de points du dé illustré sur le verso. On les mélange bien puis on en fait 4 piles que l'on pose, faces cachées, au milieu de la table. Les dés sont donc visibles.

Règle du jeu:

Le plus jeune joueur débute la partie. Il lance le dé et prend une carte du tas correspondant au résultat du lancer de dé. Il la pose devant lui, visible à tous.

Exemple: un joueur obtient  au lancer de dé. Il prend en conséquent une carte de la pile des  et la pose devant lui, afin que tous les autres participants puissent la voir.

Lorsque le joueur obtient , c'est un vrai coup de chance. Le joueur obtiendra une carte de chaque pile. Il n'est pas autorisé à lancer le dé une seconde fois.

Lorsqu'un joueur obtient un résultat de dé pour lequel il n'existe plus de carte correspondante, il n'a malheureusement rien gagné. C'est au tour du joueur suivant.

Dès que toutes les cartes empilées au milieu de la table auront disparu, chaque joueur tente de composer des personnages fantastiques avec les cartes qu'il détient. Un personnage est toujours formé de 4 cartes: , ,  et .

Toute composition de cartes est autorisée. Les personnages les plus divers apparaissent en quelques instants et sont tous aussi bizarres et amusants les uns que les autres.

Fin du jeu:

La partie est terminée lorsque tous les participants ont composé leurs personnages. Chaque joueur fait le compte de ses personnages. Pour chaque personnage complet, il obtient 1 point. Les cartes restantes isolées ne comptent pas. Le joueur ayant le plus de points est déclaré gagnant de la partie.

«Mix-Max» pour joueurs avancés:

On peut tout de suite attaquer la deuxième partie du jeu. On ordonne les cartes et on les empile comme précédemment. Dans cette variante, un même personnage ne peut être composé de cartes portant des symboles différents. Mais rassurez-vous, ici on est autorisé à piller!

Dès que les piles de cartes auront disparu du centre de la table, chaque joueur tente de composer des personnages corrects en respectant la concordance des symboles. Les personnages complets obtenus à ce stade du jeu sont posés de côté. On leur attribuera une valeur en fin de jeu. Les cartes restantes sont posées sur la table devant soi. Maintenant, les joueurs sont autorisés à se «voler» leurs cartes les uns aux autres.

Mais ce n'est pas si simple! Encore faut-il obtenir le nombre de points exact au lancer de dé. La condition posée au départ est de posséder au moins une partie du personnage que l'on désire constituer.

Celui qui obtient  au lancer de dé peut rassembler toutes les parties manquantes d'un personnage. Donc, avec beaucoup de chance, un joueur pourra gagner 3 cartes d'un coup qu'il dérobera aux autres participants. Dès que tous les personnages sont complétés, chaque joueur compte les siens. Dans cette variante, comme précédemment, chaque joueur obtient 1 point par personnage correctement complété. Celui qui aura totalisé le plus de points est gagnant de la partie.

