

## MIX-MAX (Jumbo)

Pour 2 à 6 joueurs de 5 à 10 ans

**Contenu** : 15 cartes découpées en 4 parties et représentant des personnages

1 dé

1 règle de jeu

Mix-Max est un jeu amusant dont on ne se lasse pas . Même un enfant seul peut, pendant de nombreuses heures, créer de nouvelles combinaisons .

### 1e partie du jeu :

Au recto des cartes de Mix-Max se trouvent 15 personnages amusants .

Au verso sont imprimées les faces d'un dé, les nombres montrés allant de 1 à 4 .

Les cartes, triées suivant le nombre de points imprimés sur leur dos, sont bien mélangées et posées en 4 tas, face cachée, au milieu de la table .

Chaque joueur lance le dé à son tour .

Si l'on tire un 1, on peut prendre une carte sur le premier tas, avec un 2 sur le 2e et ainsi de suite .

Celui qui tire un 5 n'a vraiment pas de chance car pour Mix-Max le 5 n'a aucune valeur .

Celui qui tire un 6 a le droit de prendre une carte sur chacun des 4 tas .

Lorsqu'à la fin du jeu, il ne reste plus que 2 tas au milieu de la table, le joueur ayant tiré un 6 ne peut prendre que 2 cartes .

Avoir un 6 ne donne pas le droit de rejouer .

Lorsque toutes les cartes ont été ramassées, chaque joueur doit essayer de reconstruire, avec ses cartes, des personnages amusants . On reçoit, pour toute personne entière, un point . Les cartes restées seules ne comptent pas .

### 2e partie :

Il ne s'agit plus maintenant de composer des personnages originaux mais de gagner au dé les parties d'une personne bien précise .

Les joueurs gardent les cartes gagnées lors de la 1e partie .

Les différentes parties des personnages seront tirées à l'aide des symboles se trouvant sur les cartes .

Lorsque l'on arrive à reconstituer un ou plusieurs personnages, on le (les) met de côté . Ils seront comptés à la fin du jeu . Chaque joueur étale devant lui, face visible, les cartes qui lui restent .

Le dé sera de nouveau lancé à tour de rôle . Il faut maintenant essayer de compléter le plus de personnages possible . Pour cela, il faut aller chiper les cartes nécessaires aux autres joueurs .

Lorsqu'on tire un 1, on peut prendre un chapeau, un 2 une tête, etc ...

Pour avoir le droit de chiper une carte, il faut soi-même posséder une partie du personnage désiré .

Celui qui tire un 6 peut prendre en une fois les cartes nécessaires à la reconstitution de son personnage . Il pourra donc, en une fois, chiper un maximum de 3 cartes .

Lorsque tous les personnages ont été reconstitués, on compte un point par figure .

(Uniquement dans la version 1972 : celui qui possède le joueur de hockey sur glace (avec un 1 sur la poitrine) reçoit un point en plus .)

On totalise alors les points obtenus lors des deux parties . Le gagnant est naturellement celui qui a obtenu le plus de points .