

Jeux Ravensburger® No. 00 002 9  
Pour 2 à 6 joueurs à partir de 5-10 ans

Français

Auteur: Charlotte Töpert

Dessin: Lea Koch-Auvo

Contenu: 15 cartes, découpées en 4, représentant des personnages, 1 dé.

**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.

### 1<sup>ère</sup> 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 deuxième 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.

### 2<sup>ème</sup> 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 1<sup>ère</sup> partie.

Les différentes parties des personnages seront triées à l'aide des symboles se trouvant au dos des 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. Lorsque l'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.

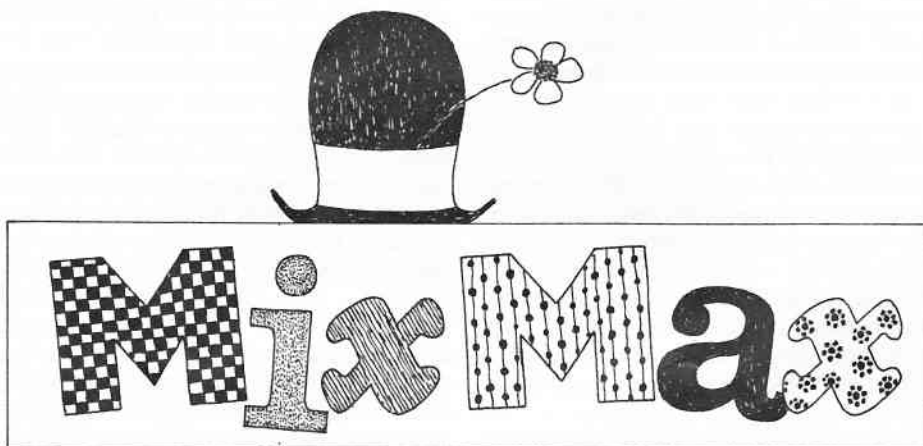
Celui qui tire un 6 peut prendre en une fois les cartes nécessaires à la reconstitution de son personnage; il pourra donc, en une fois, chiper un maximum de 3 cartes.

Lorsque tous les personnages ont été reconstitués, on compte un point par figure. 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 ayant obtenu le plus de points.

© 1972 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg



Giochi Ravensburger® No. 00 002 9

Per 2-6 giocatori, dai 5-10 anni

Autor: Charlotte Töpert

Design: Lea Koch-Auvo

Contenuto: 15 carte illustrate, ognuna divisa in quattro parti, 1 dado

Italiano

**Mix Max** ist ein unerschöpfliches, lustiges Würfelspiel für die ganze Familie. Auch ein Kind allein kann viele Stunden damit zubringen, immer andere originelle „Neuschöpfungen“ entstehen zu lassen.

### 1. Spielrunde

15 lustige Figuren sind auf den Vorderseiten der **Mix Max**-Karten zu sehen. Die Rückseiten sind mit unterschiedlichen Würfelbildern bedruckt, welche die Punktezah 1, 2, 3 oder 4 zeigen. Die Karten werden nach Punktgruppen sortiert, gut gemischt und, mit dem Würfelbild nach oben, zu vier Stapeln in die Mitte des Tisches gelegt.

Jetzt wird reihum gewürfelt.

Zeigt der Würfel eine 1, so darf eine Karte vom ersten Stapel genommen werden, bei 2 vom zweiten und so fort.

Wer eine 5 würfelt, hat Pech, bei **Mix Max** gilt sie **nichts**.

Wer eine 6 würfelt, darf von jedem der vier Stapel eine Karte aufnehmen. Sind gegen Ende der Spielrunde nur noch zwei Stapel vorhanden, so können bei einer 6 nur noch zwei Karten aufgenommen werden.

Nach einer 6 darf bei **Mix Max** **nicht** noch einmal gewürfelt werden.

Wenn alle Karten aufgebraucht sind, versucht jeder Mitspieler, mit seinen Karten lustige Figuren zusammenzustellen. Für jede ganze Figur bekommt er einen Punkt gutgeschrieben. Einzelne Karten werden nicht gewertet.

### 2. Spielrunde

Jetzt kommt es nicht mehr darauf an, originelle Figuren zusammenzusetzen, sondern die Teile einer bestimmten Person zu erwürfeln.

Jeder behält seine Karten aus der ersten Spielrunde.

Mit Hilfe der Symbole werden zusammengehörende Figurenteile geordnet. Lassen sich eine oder mehrere Figuren komplett zusammenfügen, so werden diese vorerst zur Seite gelegt. Sie werden dann am Schluß des Spieles bewertet.

Die verbleibenden Karten legt jeder offen vor sich aus.

Wieder wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler versucht nun, so viele Figuren als möglich zu komplettieren. Dabei darf man, um seine Figuren zu vervollständigen, die fehlenden Karten bei den übrigen Mitspielern zusammenrübern. (Bei einer 1 einen Hut, bei einer 2 einen Kopf usw.) Um rübern zu dürfen, muß man selber mindestens ein Teil von dieser bestimmten Figur schon besitzen.

Wer eine 6 würfelt, darf die fehlenden Teile zu **einer** Figur zusammenrübern. Im Höchstfall sind das also drei. Sind alle lustigen Leute wieder zusammengesetzt, wird für jede Figur ein Punkt gutgeschrieben. Wer den Eishockeyspieler mit der 1 auf der Brust ergattern konnte, bekommt einen Extrapunkt.

Anschließend werden die Ergebnisse beider Runden zusammengezählt. Sieger ist, wer die meisten Punkte gewinnen konnte.

© 1972 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg