

SIX MIX



**Un jeu de dés et de tactique pour
2 à 5 joueurs à partir de 10 ans**

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 30 dés de 5 couleurs (vert, bleu foncé, rouge, orange, bleu clair)
- 30 jetons (25 jetons jaunes à 1 point et 5 jetons bleus à 5 points)
- 5 repères de couleurs à insérer dans le plateau de jeu

Quel est l'enjeu ?

Chaque joueur essaie de former dans sa propre rangée le nombre à 6 chiffres le plus élevé possible ou un triplé (3 dés indiquant le même chiffre), pour gagner des points et empocher des jetons. En même temps, il doit empêcher les autres joueurs de marquer des points.

Le premier qui possède des jetons d'une valeur totale de 10 points a gagné la partie.

Vite fait, bien fait !

- ◆ Avant de jouer pour la première fois, coller les repères de couleurs dans les cavités correspondantes du plateau de jeu (voir illustration au début de la brochure explicative).
- ◆ Trier les jetons et les ranger dans les casiers du plateau 5 x 5 jaunes, 1 x 5 bleus.
- ◆ Chaque joueur prend six dés d'une même couleur (de son choix) et les pose devant lui (si on joue à deux, chacun prend deux couleurs de dés). Les autres dés restent dans la boîte.

**Collectionner le
maximum de
points**

**Trier les jetons :
25 jetons jaunes
à 1 point,
5 jetons bleus à
5 points**

**Chacun prend 6
dés d'une même
couleur**

Chaque joueur dispose d'une rangée d'une certaine couleur

Le chiffre obtenu au dé détermine le joueur qui commence

Obtenir le chiffre le plus élevé ou des triplés dans sa propre rangée

Lancer un dé et le poser sur le plateau de jeu

A présent, faites rouler les dés !

A qui appartiennent les rangées ?

Chaque joueur dispose d'une rangée. Les couleurs des dés correspondent aux repères de différentes couleurs précédant les rangées. Dans l'exemple illustré au début de la brochure explicative, la rangée du milieu appartient au joueur qui a les dés rouges.

Seules les rangées dont les couleurs sont représentées par des dés participent au jeu, les autres ne sont pas utilisées.

On joue comment ?

Pour déterminer le joueur qui débute la première manche, chacun lance le dé. Celui qui obtient le plus grand chiffre commence et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

En déposant ses six dés dans ses propres rangées et celles des autres joueurs, chacun essaie de collectionner le plus grand nombre de points dans sa rangée – et de gêner les autres joueurs en leur faisant „cadeau“ de dés malchanceux !

La première case placée juste sous le repère de couleur est la case des cent mille, la seconde case est celle des dix mille, la troisième case est celle des mille.

Le joueur dont c'est le tour lance un de ses dés et le pose – en plaçant le chiffre obtenu vers le haut – sur une case de son choix parmi les rangées qui participent au jeu.

On doit respecter les règles suivantes :

- ◆ On peut poser n'importe quel dé sur n'importe quelle case des rangées participant au jeu, donc aussi bien sur sa propre rangée, que celles des adversaires !
- ◆ Une seule exception : **Les cases cent mille**. Chaque joueur doit, au cours d'une partie, poser exactement **un** dé sur une de ces cinq cases. Si un joueur, par conséquent, joue son sixième et dernier dé et qu'il n'a pas encore posé un de ses dés sur une case cent mille, il doit le faire à présent. Aucun joueur n'a le droit de mettre deux de ses dés sur ces cases-là.

C'est le moment de faire les comptes !

Après cette rude compétition, le moment est venu de faire ses comptes. Dès que chaque joueur a posé ses six dés, on calcule les points selon les trois possibilités suivantes :

le nombre le plus élevé vaut :  deux points
(= 2 jetons jaunes)

le deuxième nombre vaut :  un point (= 1 jeton jaune)

les triplés valent :  un point par triplé (= 1 jeton jaune)

Tous les autres résultats ne sont pas pris en compte pour l'évaluation. Pas de chance pour les joueurs concernés !

Un triplé se compose de trois dés portant le même chiffre de points et placés dans une même rangée. Ces trois dés ne doivent pas nécessairement avoir la même couleur et se trouver côte à côte. Une combinaison de 4 ou 5 dés ne compte également que pour un point. Si quelqu'un obtient une combinaison de 6 dés identiques, celle-ci compte comme deux triplés et donne droit à deux points.

Chaque joueur doit poser un dé sur une case cent mille

Le calcul des points :

Le nombre le plus élevé = 2 points
Le deuxième nombre = 1 point
Un triplé = 1 point

Exemple

Les jetons acquis pour le nombre le plus élevé (ou le deuxième) n'excluent pas ceux obtenus pour des triplés. On peut très bien obtenir simultanément des points pour les deux cas.

Exemple :

L'exemple figurant au début de la brochure explicative illustre le résultat final suivant :

vert :	365.231		
<hr/>			
bleu foncé :	651.344	obtient 2 points (nombre le plus élevé)	
<hr/>			
rouge :	651.155	obtient 2 points (deuxième nombre plus triplé de 5)	
<hr/>			
orange :	443.554	obtient 1 point (triplé de 4)	
<hr/>			
bleu clair :	113.253		

**5 jetons jaunes
= 1 jeton bleu**

Les joueurs posent les jetons qu'ils ont gagnés bien visiblement sur la table. Dès qu'un joueur possède 5 points (= cinq jetons jaunes), il échange ses cinq jetons jaunes contre un jeton bleu de 5 points. Ceci permet à tous les joueurs de garder une bonne vue d'ensemble sur l'évolution du jeu.

Au tour suivant, c'est celui qui a obtenu le moins de points qui commence. En cas d'égalité, ce sera le plus jeune.

Voilà, c'est fini !

On continue à jouer jusqu'à ce qu'un joueur ait obtenu dix points. On termine alors le tour durant lequel il a obtenu 10 points et on tient compte de tous les résultats. Le jeu n'est terminé que lorsque tous les comptes sont faits.

Le gagnant est celui qui a collectionné le plus grand nombre de points. Si plusieurs joueurs sont à égalité, le gagnant est celui qui a obtenu, durant le dernier tour, le chiffre le plus élevé dans la case cent mille.

SIXMIX à deux joueurs

Quand on joue à deux, chaque joueur prend deux couleurs de dés et essaie d'obtenir le plus grand nombre de points au total.

Nous aurions encore de nombreuses variantes à vous proposer pour SIXMIX. Vous aussi ? Alors, écrivez-nous :

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Produktbereich Gesellschaftsspiele
Postfach 18 60
D - 88188 Ravensburg

Nous serons heureux de recueillir vos idées et de les faire connaître dans notre homepage (<http://www.fx-online.de>).

Le jeu se termine quand un joueur possède dix points

A deux joueurs, chacun prend deux couleurs de dés