

1777

Mixamino



5-8 ans
years
años
Jahre

- | | | | | |
|----|----|----|----|-----|
| FR | GB | D | NL | E |
| I | P | DK | S | RUS |



Mixamino

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto • Inhoud
Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



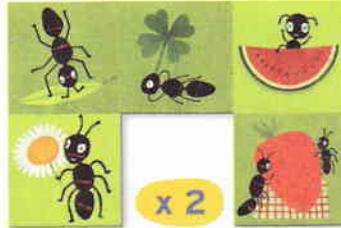
x 9



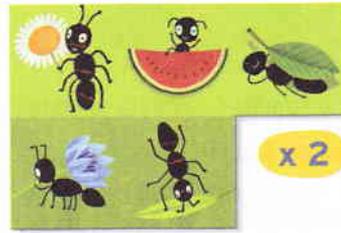
x 4



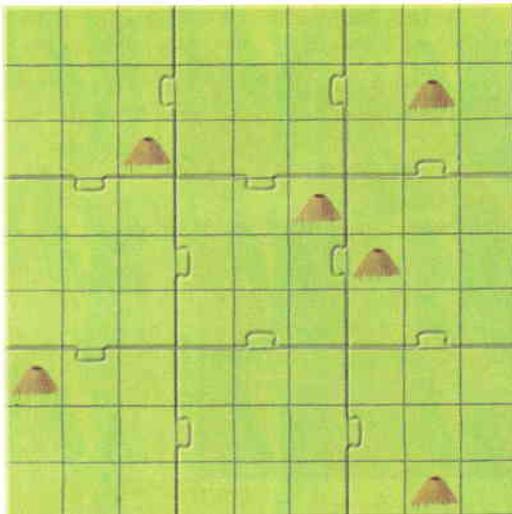
x 4



x 2



x 2



x 12

Les fourmis envahissent le jardin.

Dans ce jeu de logique, les joueurs placent les fourmis les unes à côtés des autres. Mais attention il n'est pas toujours facile de s'y retrouver dans cette fourmilière...

Age : 5 à 8 ans
 Nombre de joueurs : 2 à 4
 Durée : 15 mn.

Contenu du jeu :

9 plaques jardin composée chacune de 9 cases
 21 cartes composées de plusieurs cases illustrant différentes fourmis :

- 4 cartes de 5 cases
- 4 cartes de 3 cases en ligne
- 4 cartes de 3 cases en « L »
- 9 cartes de 2 cases

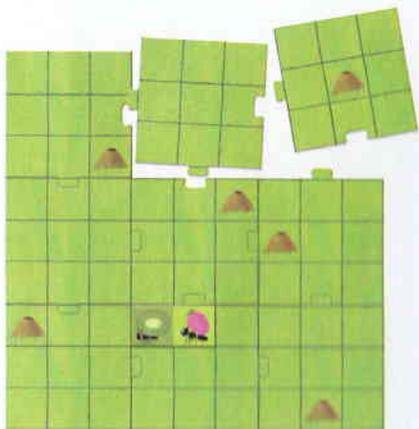
12 cartes « points »

But du jeu :

Placer le maximum de fourmi sur le plateau jardin.

Préparation du jeu :

- On dispose au centre de la table les 9 plaques jardin les unes à côté des autres afin de constituer un grand carré de 9 cases X 9 cases.
- On pose une carte de 2 cases à un endroit du plateau non défini. Cette carte servira de point de départ de la partie.



On distribue équitablement aux joueurs les cartes comme suit :

- Partie à 2 joueurs : 2 cartes de 5 cases, 2 cartes de 3 cases en ligne, 2 cartes de 3 cases en « L », 4 cartes de 2 cases par joueur
- Partie à 3 joueurs : 1 carte de 5 cases, 1 carte de 3 cases en ligne, 1 carte de 3 cases en « L », 2 cartes de 2 cases par joueur.
- Partie à 4 joueurs : 1 carte de 5 cases, 1 carte de 3 cases en ligne, 1 carte de 3 cases en « L », 2 cartes de 2 cases par joueur.

Lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs, les cartes restantes sont éliminées du jeu.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence.

Il tente de placer une de ses pièces dans le jardin en respectant les points suivants :

- La carte doit se connecter avec une carte déjà posée dans le jardin, de manière à ce que 2 mêmes fourmis se touchent. (photo)
- La carte ne peut pas recouvrir une case fourmilière du plateau jardin.
- La carte ne peut pas sortir de l'aire de jeu (c'est-à-dire du jardin, constituée des 9 x 9 cases)

Puis c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Lorsqu'un joueur ne peut pas placer une carte, c'est au tour du joueur suivant.

La partie prend fin dès que les joueurs ne peuvent plus placer de carte.

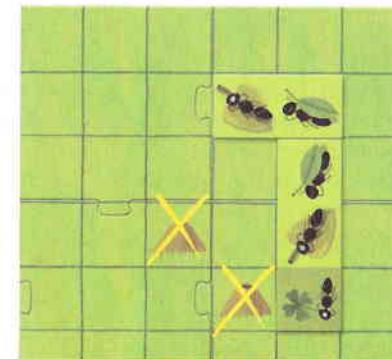
On compte alors le nombre de cases composant les cartes que chaque joueur a devant lui ; on obtient ainsi le nombre de points de chaque joueur.

Le vainqueur est celui qui a le moins de points. Il reçoit alors une carte « point ».

Puis on démarre une 2ème manche. C'est alors au joueur placé à la gauche du joueur le plus jeune de démarrer et ainsi de suite à chaque nouvelle manche, afin que ce ne soit pas toujours le plus jeune joueur qui commence.

Qui gagne ?

Le premier joueur à avoir gagné 3 « points » remporte la partie.



Die Ameisen besetzen den Garten.

Bei diesem Logikspiel legen die Spieler die Ameisen aneinander an.
Aber Achtung! Es ist nicht immer ganz einfach, sich in dem Ameisengewimmel zurechtzufinden!

Alter : 5-8 Jahre
Anzahl der Spieler : 2 bis 4
Dauer : 15 Min.

Inhalt:

- 9 Gartenkarten mit je 9 Feldern
- 21 Karten mit mehreren Feldern, auf denen verschiedene Ameisen abgebildet sind:
 - 4 Karten mit 5 Feldern
 - 4 Karten mit 3 Feldern nebeneinander
 - 4 Karten mit 3 Feldern in «L»-Form
 - 9 Karten mit 2 Feldern
- 12 Gewinnpunkt-Karten

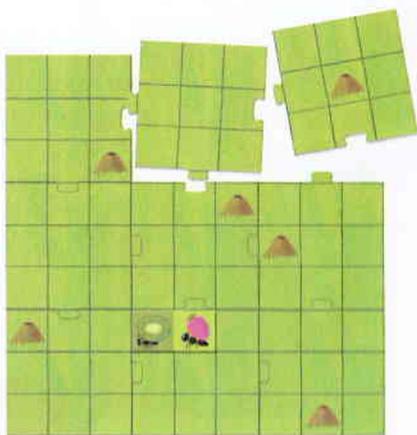
Ziel des Spiels:

Die meisten Ameisen im Garten unterbringen.

Vorbereitung des Spiels:

Vorbereitung des Spiels:

- Die 9 Gartenkarten werden so in der Tischmitte angeordnet, dass ein großes Quadrat aus 9 x 9 Feldern entsteht.
- Eine Karte mit 2 Feldern wird auf zwei beliebige Felder der Gartenfläche gelegt. Diese Karte bildet den Ausgangspunkt des Spiels.



Die Karten werden wie folgt an die Spieler verteilt:

- 2 Mitspieler: pro Spieler 2 Karten mit 5 Feldern, 2 Karten mit 3 Feldern nebeneinander, 2 Karten mit 3 Feldern in «L»-Form, 4 Karten mit 2 Feldern
- 3 Mitspieler: pro Spieler 1 Karte mit 5 Feldern, 1 Karte mit 3 Feldern nebeneinander, 1 Karte mit 3 Feldern in «L»-Form, 2 Karten mit 2 Feldern
- 4 Mitspieler: pro Spieler 1 Karte mit 5 Feldern, 1 Karte mit 3 Feldern nebeneinander, 1 Karte mit 3 Feldern in «L»-Form, 2 Karten mit 2 Feldern

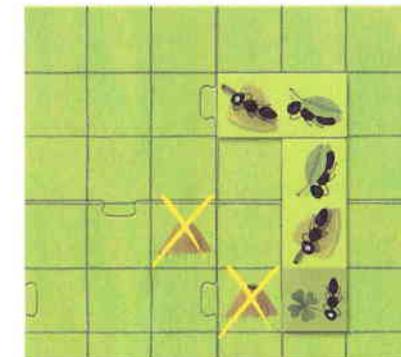
Bei 3 oder 4 Mitspielern werden die überzähligen Karten aus dem Spiel genommen.

Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt.

Er versucht, eine seiner Karten unter Beachtung der folgenden Regeln auf die Gartenfläche zu legen:

- Die Karte muss so an eine bereits im Garten liegende Karte passen, dass 2 gleiche Ameisen sich berühren (siehe Foto).
- Die Karte darf kein Feld mit Ameisenhaufen auf der Gartenfläche abdecken.
- Die Karte darf nicht über die Spielfeldgrenzen (d.h. über den Garten aus 9 x 9 Feldern) hinausreichen.



Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Kann ein Spieler keine Karte anlegen, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Das Spiel ist beendet, wenn keiner der Spieler mehr eine Karte anlegen kann.

Nun werden die Felder auf den Karten gezählt, die jeder Spieler vor sich hat. So werden die Punkte für jeden Spieler ermittelt.

Gewonnen hat der Spieler mit den wenigsten Punkten. Er bekommt eine Gewinnpunkt-Karte.

Dann wird eine zweite Runde gestartet. Damit nicht immer der jüngste Spieler beginnt, ist diesmal der Spieler zu seiner Linken zuerst mit Spielen an der Reihe, und so weiter bei jeder weiteren Runde.

Wer gewinnt?

Sieger ist der Spieler, der zuerst drei Gewinnpunkt-Karten hat.

