

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.




**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com





FRUIT

mix



PETER SZOLLOSI

Un jeu de cartes intelligent et fruité!

De 2 à 8 joueurs, à partir de 6 ans • Jeu Piatnik N° 658105

© 2014 Vagabund Kiadó E.C.

© 2016 Piatnik, Vienne • Imprimé en Autriche

L'objectif est de gagner des ensembles de plusieurs variétés de fruits. Seuls ceux qui se souviennent bien de leur assortiment de fruits pourront faire le plein de vitamines et marquer des points!

Contenu de jeu :

120 cartes, dont 20 de chaque sorte de fruits :

pomme, abricot, poire, fraise,
prune et raisin.

Pour chaque fruit on a 4 cartes
numérotées de 1 à 5

1 règle du jeu



But du jeu :

Réunis des séries complètes de
chaque sorte de fruits !

Préparation du jeu :

En fonction du nombre de joueurs, retire au hasard :



30 cartes	pour 2 joueurs
20 cartes	pour 3 joueurs
10 cartes	pour 4 joueurs
0 carte pour	5 à 8 joueurs

Mélange ensuite toutes les cartes et forme une pioche face cachée au milieu de la table.

Place à côté de la pioche une carte face visible par joueur. Par exemple pour 4 joueurs on aura 4 cartes face visible, qui serviront au cours du jeu soit de pioche soit de défausse.

Déroulement du jeu :

Le dernier à avoir mangé des fruits commence. Ensuite, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour tire une carte et la joue.

Tirer une carte :

Tu as le choix de :

-  Tirer une carte de la pioche
-  Prendre une des cartes des piles de défausse

Attention : Si la dernière carte d'une des piles de défausse est prise, remets une nouvelle carte de la pioche à cet emplacement, face visible.

Jouer une carte :

Ici aussi, tu as le choix de :

-  **Commencer une nouvelle rangée de sorte de fruits :**
Pour cela, dépose simplement la carte devant toi. Attention : pour chaque sorte de fruits, tu ne peux avoir qu'une seule rangée.

- **Compléter une de tes rangées de fruits déjà commencée :**
Pour cela, dépose ta carte sur la rangée correspondante en recouvrant le chiffre apparaissant sur la carte précédente. Seul le chiffre apparaissant sur la dernière carte jouée reste visible pour chaque rangée ! Tu ne peux pas regarder la ou les cartes d'en dessous. Par contre, décale légèrement les cartes dans les rangées pour voir combien tu as de cartes dans chaque rangée.



- Tu peux mettre au maximum 5 cartes par rangée.
- Fais attention à ce que les numéros indiqués sur les cartes ne reviennent qu'une seule fois par rangée. C'est-à-dire que pour chaque sorte de fruits, tu ne devras avoir qu'une seule fois la carte avec le chiffre 1, 2, 3, 4 et 5. Les cartes ne doivent toutefois pas forcément être dans l'ordre croissant ou décroissant. Une rangée peut donc commencer par un 3 et finir par un 1.
- Essaie de retenir quelle carte est dans quelle rangée. Tu ne peux pas t'aider en positionnant les cartes pour qu'elles indiquent les cartes qui manquent.



Mettre la carte sur une des piles de défausse :

Si tu ne veux pas garder la carte que tu as piochée, dépose-la sur la pile de défausse de ton choix, face visible, en recouvrant l'intégralité des cartes du dessous de cette pile.

Fin du jeu :

Le jeu prend fin lorsque la dernière carte de la pioche est tirée et est jouée. On compte alors les points.

Classement final :

Chaque joueur classe les cartes de chacune de ses rangées de sorte de fruits. Il vérifie si un chiffre manque ou s'il revient plus d'une fois. On compte les points selon le tableau suivant :

Chiffre des cartes dans une rangée	Points
1 - 2 - 3 - 4 - 5	11 P.
1 - 2 - 3 - 4	8 P.
1 - 2 - 3	5 P.
1 - 2	3 P.
1	1 P.
S'il manque le chiffre 1 dans une rangée	0 P.
Si un même chiffre revient plusieurs fois dans une rangée	0 P.

Remarque : Le maximum de points que l'on peut obtenir est 66 !

Attention : Lorsqu'il manque une ou plusieurs cartes dans une rangée, on ne compte que les cartes qui se suivent en partant du chiffre 1. Si par exemple un joueur a dans une rangée les numéros 1, 2, 4 et 5, seules les cartes 1 et 2 seront comptées. Cela lui rapporte 3 points.

Celui qui a amassé le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, celui qui a le moins de cartes gagne. S'il y a égalité, on joue la revanche.

Exemple :

Peter a des poires, des fraises, des pommes et du raisin.



Peter reçoit :

1 point pour les poires car malheureusement il manque la carte 2, donc les cartes 3, 4 et 5 ne rapportent aucun point.

0 point pour les fraises car la carte 1 manque.

8 points pour les pommes.

0 point pour le raisin car malheureusement la carte 1 est présente deux fois.

Au total, Peter gagne 9 points.

Anna a des prunes, des pommes, des abricots et des poires qui sont ainsi disposés lors du classement final :



Anna reçoit :

11 points pour les prunes car elle a collecté les cinq cartes différentes.

0 point pour les pommes car il manque la carte 1.
5 points pour les abricots car il n'y a qu'une suite de cartes numérotées de 1 à 3 : la carte 4 manque malheureusement.
0 point pour les poires car la carte 2 est présente deux fois.
Au total, Anna gagne 16 points.

CONSEILS TACTIQUES :

- Il est important que le chiffre 1 soit présent dans chaque rangée. S'il manque, les fruits concernés ne rapporteront aucun point en fin de la partie !
- Chaque carte apparaîtra au plus 4 fois (suivant le nombre de cartes mises de côté au début du jeu). Si l'une des cartes a déjà été posée 3 fois, tu as peut-être intérêt à ne pas la laisser passer.
- Plus il y a de joueurs, moins il y a de chance de collecter les cinq cartes des six fruits. Sois d'autant plus attentif à ce que les autres joueurs jouent, collectent et défaussent pour ne pas passer à côté de cartes dont tu as besoin.
- Essaye de trouver un moyen de mémorisation pour te souvenir des chiffres collectés dans chaque rangée.
- Tu as peut-être intérêt à ne pas collecter des fruits de trop de rangées à la fois...

Si tu as encore des questions ou des remarques à propos de « Fruit Mix », adresse-toi à :

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

www.piatnik.com

