

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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



MEGA MIX

*Un jeu de Guillaume Blossier et Frédéric Henry
Pour 2 à 8 joueurs à partir de 9 ans*



Contenu

54 cartes dont :

- 18 cartes « cible » à bord vert avec 2 symboles au recto et 4 au verso.
- 36 cartes « décodeur » à bord violet avec un décodeur au recto et un seul symbole au verso.
- Une règle de jeu.

Préparation du jeu

On mélange les 18 cartes cible (bord vert) puis on les dispose en un rectangle de 5 cartes sur 6, côté aux deux symboles visible.

On mélange les 36 cartes décodeur (bord violet) puis on les place en pile au centre du rectangle, côté décodeur visible.

Principe et but du jeu

À chaque tour, quatre cartes sont disposées autour de la pile centrale. Le « décodage » de ces cartes renvoie à un symbole présent sur une carte cible (bord vert). Le premier joueur à trouver de quel symbole il s'agit gagne de une à trois cartes. Le joueur qui possède le plus de cartes à la fin de la partie est le vainqueur.

Les symboles

Chaque symbole possède quatre caractéristiques :

- La forme : carré, triangle ou cercle



- La couleur : rouge, jaune ou bleu



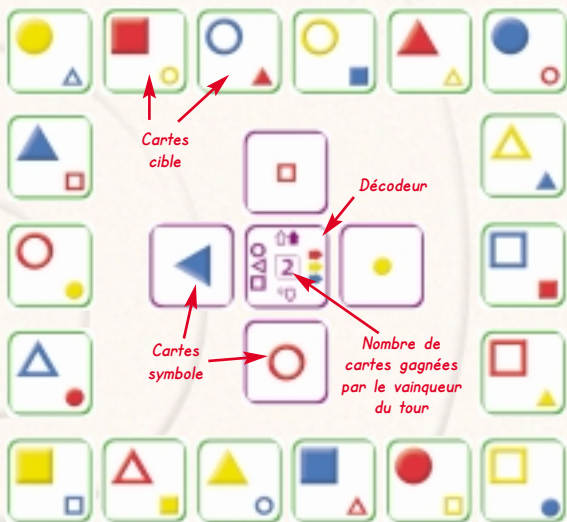
- La taille : grand ou petit



- Le remplissage : vide ou plein



Exemple de placement de départ



Déroulement du jeu

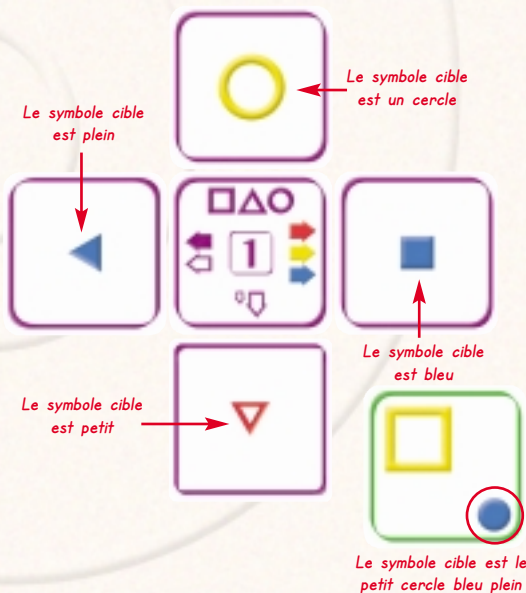
Un joueur, désigné au hasard, retourne les 4 premières cartes de la pile et les pose, face symbole visible, de façon à ce qu'elles soient adjacentes aux quatre côtés de la pile.

La carte qui est alors visible au sommet de la pile sert de décodeur pour le tour en cours. Une fois les cartes posées, tous les joueurs essaient simultanément et le plus rapidement possible de trouver le symbole défini par le décodeur (voir « comment utiliser le décodeur » plus bas). Dès qu'un joueur pense avoir trouvé le bon symbole cible, il le montre du doigt. Pointer la carte à bord vert où se trouve le symbole ne suffit pas, il faut clairement désigner le symbole. Le premier joueur qui a trouvé le symbole correct gagne le nombre de cartes indiqué au centre du décodeur (une, deux ou trois). Ces cartes sont prises parmi celles posées autour du décodeur. Un joueur qui désigne un mauvais symbole perd une carte gagnée précédemment (s'il en a). Il la place sous la pile centrale.

Remarque : si le symbole cible est aussi présent sur l'une des 4 cartes à bord violet adjacentes au décodeur, il est possible de pointer cette carte pour la gagner (en plus du symbole cible présent sur une carte à bord vert). Un même joueur peut le faire en utilisant ses deux mains mais il peut aussi très bien s'agir de deux joueurs différents, l'un gagnant alors classiquement le nombre de cartes indiqué au centre du décodeur et l'autre gagnant la carte adjacente au décodeur qu'il a pointée.

Comment utiliser le décodeur

Chacun des côtés du décodeur correspond à l'une des quatre caractéristiques des symboles. Chaque côté indique donc quelle caractéristique du symbole adjacent il faut prendre pour trouver le symbole cible. Par exemple, si le symbole adjacent au côté « couleur » du décodeur est bleu, cela signifie que le symbole cible est bleu lui aussi ; si le symbole adjacent au côté forme du décodeur est un triangle, le symbole cible est lui aussi un triangle, etc.



Nouveau tour

Le gagnant du tour précédent commence le nouveau tour en prenant du sommet de la pile le nombre de cartes nécessaire pour qu'il y en ait à nouveau quatre autour de celle-ci.

Par exemple, si le joueur vient de gagner deux cartes, il retourne les deux cartes du sommet de la pile et les pose face symbole visible sur les deux emplacement libres.

La carte qui devient ainsi visible au sommet de la pile sert de décodeur pour le nouveau tour.

Fin de la partie

Le jeu prend fin dès qu'il n'y a plus assez de cartes dans la pile centrale pour compléter le décodeur.

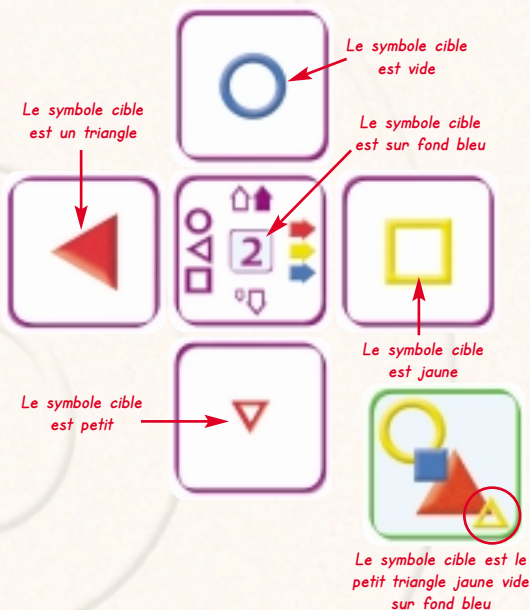
Chaque joueur fait alors le compte de toutes les cartes qu'il a gagnées au cours de la partie. Celui qui en possède le plus est le grand vainqueur.

Règles avancées

Pour compliquer un peu les choses, il est possible de jouer avec le verso des cartes cible qui comporte quatre symboles au lieu de deux.

Le jeu se déroule alors de la même manière, mais en plus des quatre caractéristiques habituelles, il faut également tenir compte d'une cinquième : le

fond de couleur, blanc ou bleu clair, du carré central des cartes décodeur.



Pour plus d'informations sur ces règles et sur ce jeu consultez notre site :
www.tilsit.fr

TILSIT

Z.A. des Clotais
rue Jean Jaurès
91160 Champlan- France
© TILSIT 2006

Auteurs : **Guillaume Blossier**
Frédéric Henry

Tests et développement : **TILSIT Team**

Maquette : **TILSIT Studio**

Fabriqué en Chine

