

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**



Electronic
mixmax

Jeu Ravensburger® n° 21 646 8

Contenu : 5 animaux en 2 parties
1 bague d'assemblage
lumineuse et sonore
4 bagues supplémentaires
1 règle du jeu

Chers parents

Lisez soigneusement cette notice et guidez votre enfant pour qu'il se familiarise avec les personnages du **Mix-Max**.

Avant la première partie, mettez les piles en place (voir page suivante). Les quatre bagues supplémentaires permettent d'assembler les cinq animaux en même temps.

Règle du jeu 1 :

Connais-tu ces animaux ?

Il s'agit d'assembler correctement l'un des cinq animaux à l'aide de la bague électronique. Les têtes et les queues ne se fixent que sur un côté précis de la bague. Un son bref confirme que la première partie est bien fixée. Il faut maintenant trouver la seconde partie de cet animal. Une fois complété, l'animal émet le son correspondant. Le petit oiseau sur la bague clignote alors et piaille de plaisir !

Règle du jeu 2 :

Qui inventera l'animal le plus drôle ?

En associant la tête et la queue d'animaux différents, il est possible d'inventer 20 animaux délirants. Quand la bague électronique reconnaît un tel animal, un son amusant retentit. Les enfants les plus âgés peuvent s'amuser à leur donner des noms : cochat, baléphant, vachaleine...

Règle du jeu 3 :

Qui est-ce ?

(pour 2 à 4 joueurs expérimentés)

Préparation : Vous avez besoin d'un foulard pour bander les yeux et de 10 pions ou jetons par joueur, pour compter les points. À chaque fois qu'il gagne, le joueur place un pion devant lui.

Le plus jeune commence et se fait bander les yeux. Son voisin de gauche choisit deux moitiés d'animal et les assemble sur l'une des bagues sans piles. Le joueur, les yeux bandés, essaye alors de reconnaître les deux animaux au toucher. Pour chaque moitié d'animal reconnue, il gagne 1 point.

C'est ensuite le joueur qui vient de choisir l'animal qui a les yeux bandés et son voisin de gauche assemble un animal. Le joueur qui a reconnu le plus de moitiés d'animaux après 5 tours gagne la partie.

