

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# MIXART



  
1-6  
PERS.

  
10  
MINUTES

  
8+  
ÂGE

Subverti





## ÉDITO

Relevons la tête et ouvrons les yeux ! Du tag furtif, injustement condamné, aux vastes fresques ornant fièrement les murs, la ville, pour ceux qui savent la contempler, est un **musée à ciel ouvert** !

**Mixart** vous propose une expérience ludique en hommage à l'art urbain à travers le travail de **vingt artistes francophones** — deux auteurs de jeu, dix-sept illustratrices et illustrateurs et un compositeur.

C'est maintenant votre tour !

Réveillez l'**artiste de rue** qui sommeille en vous, combattez les sirènes de la normalisation et **égayez votre ville de mille couleurs** !

**YOANN BROGOL**

Fondateur de Subverti



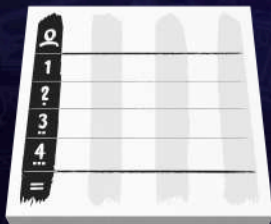
## MATÉRIEL



60 CARTES  
GRAFFITIS



18 CARTES  
DÉFIS



1 BLOC  
DE SCORE



1 BANDE-SON  
ORIGINALE

## BUT DU JEU

Dans Mixart, vous allez jouer en compétition les un-es contre les autres. Vous allez poser des cartes devant vous afin de **valider des Graffitis** à l'aide de **Bombes de peinture**.

Une partie se déroule en 4 manches chronométrées.

Le but du jeu est d'avoir le **plus de points à la fin des quatre manches** afin de devenir l'artiste de rue le ou la plus réputée du quartier !



# TUTORIEL

Avant votre première partie de **Mixart**, nous vous proposons trois petits exercices à réaliser les uns à la suite des autres pour apprendre les bases du jeu.

Distribuez à chaque personne **10 cartes Graffiti**. Posez les cartes devant vous et complétez les trois objectifs demandés.

*Pour se faire, vous pouvez déplacer, retourner et superposer vos cartes Graffitis autant que vous le souhaitez !*

## COMMENT VALIDER UN GRAFFITI ?

Un Graffiti peut être composé d'un ou plusieurs symboles.     

Pour **valider un Graffiti**, vous devez poser les Bombes de peinture correspondantes aux symboles du Graffiti autour de celui-ci.

**1** Validez 1 Graffiti composé de 2 symboles.



**2** Validez 2 Graffitis avec la même Bombe de peinture.



**3** Validez 3 Graffitis en superposant au moins 1 carte.





# PRÉPARATION

Une partie de Mixart est composée de quatre manches chronométrées. Avant chaque partie :

1. Prenez une **feuille de score**, munissez-vous d'un crayon et inscrivez vos noms de street-artistes sur la première ligne.
2. Mélangez toutes les **cartes Défis**.
3. Munissez-vous d'un **téléphone portable** et rendez-vous à l'adresse suivante :



<https://subverti.com/fr/mixart/timer/>



*Si Internet a été coupé dans votre quartier, munissez-vous de n'importe quel minuteur (téléphone, montre ou chronomètre) et programmez-le sur*

***1 minute et 30 secondes.***

# AVANT CHAQUE MANCHE

1. Mélangez toutes les **cartes Graffitis**.
2. Distribuez **10 cartes Graffitis** à chaque joueuse et joueur.




3. À partir de la seconde manche, retournez une **carte Défi** face visible au centre de la table. Cette carte est valable pour tout le monde.



*Au fil de la partie, les cartes Défis se cumulent, ne retirez pas celles des manches précédentes.*

# À CHAQUE MANCHE

Tout le monde joue en même temps. Prêt-e-s ?  
La manche peut commencer !

1. Lancez la bande-son (ou le minuteur).
2. Déplacez, retournez, superposez vos cartes librement afin de **valider les Graffitis** avec vos Bombes de peinture.
3. À partir de la 2<sup>de</sup> manche, tentez de réussir le ou les Défis visibles. *Ces Défis sont optionnels.*
4. Dès que la bande-son ou le minuteur se termine, arrêtez de toucher vos cartes.
5. Comptez les points et inscrivez-les sur la feuille de score (*détails ci-contre*). 
6. Passez à la manche suivante.

# LES POINTS

À la fin de chaque manche, vous marquez :

- ▶ **1 point par symbole** pour chaque Graffiti validé.
- ▶ **4 points bonus** pour chaque Défi réussi.



*Exemple*

**8 POINTS**  
**GRAFFITIS**

**+ 4 POINTS**  
**BONUS**

**12 POINTS**



# LES DÉFIS

Chaque carte Défi propose une mission à réaliser.

- ▶ Un Défi est toujours optionnel.
- ▶ Chaque Défi réussi vous donne **4 points bonus**, même si vous le réalisez plusieurs fois au cours d'une même manche.



Nom du défi

Nom de l'artiste

Mission à réaliser

Exemple

Quelques précisions sur les cartes Défis :



## LIBERTÉ

Tous vos Graffitis visibles doivent avoir au moins un espace libre autour d'eux.



## ALL CITY

Les Graffitis concernés ne doivent être composés que d'un unique symbole (pas deux ou trois).



## SPOT

L'espace vide peut avoir n'importe quelle taille.



## FREESTYLE

Inventez et illustrez votre propre carte Défi !





## FIN DE LA PARTIE

Après la quatrième manche, comptabilisez le total des points de chaque personne. Celle avec le **plus de points** gagne la partie, félicitations !

**En cas d'égalité**, c'est la personne avec le plus haut score lors de la dernière manche qui l'emporte. Si l'égalité persiste encore, la victoire est partagée.

Noms

1<sup>re</sup> manche

2<sup>de</sup> manche

3<sup>e</sup> manche

4<sup>e</sup> manche

Total

Noms	ALEX	JÉRÉM	YOYO			
1 <sup>re</sup> manche	6	7	8			
2 <sup>de</sup> manche	9	10	9			
3 <sup>e</sup> manche	7	12	13			
4 <sup>e</sup> manche	<u>20</u>	19	<u>12</u>			
Total	42	48	42			

2<sup>e</sup> 1<sup>er</sup> 3<sup>e</sup>

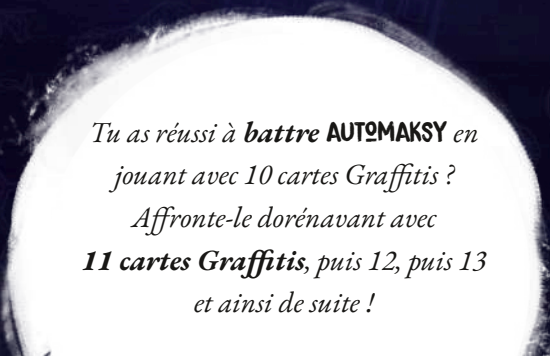
# MODE SOLO

Après avoir prouvé ta valeur face aux autres artistes de rue, il est temps d'affronter seul-e **AUTOMAKSY**, légende urbaine dont l'existence même est débattue !

Les manches se déroulent de la même manière qu'en mode normal. À la fin de chaque manche, note en plus de tes points, le score d'**AUTOMAKSY**.

## Comment compter les points d'AUTOMAKSY ?

**AUTOMAKSY** marque 1 point pour chaque Graffiti et chaque Bombe de peinture visible et 2 points pour chaque carte entièrement recouverte ou restée dans ta main.



Tu as réussi à **battre AUTOMAKSY** en jouant avec 10 cartes Graffitis ?

Affronte-le dorénavant avec

**11 cartes Graffitis**, puis 12, puis 13 et ainsi de suite !



**AUTOMAKSY**

**2 POINTS**

Carte inutilisée

**+ 12 POINTS**  
Éléments visibles

**= 14 POINTS**

**MOI**

**6 POINTS**

Graffitis validés

**+ 4 POINTS**  
Bonus Défi

**= 10 POINTS**

	A	Moi
0		
1	13	12
2	14	15
3	14	10
4		
=		

# CRÉDITS



**JÉRÉMY  
PARTINICO**

*Les 2 auteurs du jeu*



**ALEXANDRE  
AGUILAR**



**CHRISTINE  
ALCOUFFE**

*La directrice artistique  
accompagnée des 16 autres  
illustratrices et illustrateurs*



**YOANN  
BROGOL**

*L'éditeur*



**ZIRIÓ**

*Le compositeur  
de la bande-son*



Merci à Christelle, Rose, Zoé, Grégoire, Marie, Benoît, Jules, Raphaël, Aurélien, Étienne, Souhil, Nicole, François, Marion, Paul, Adeline, Ange et aux très nombreuses personnes qui nous soutiennent. Et surtout, le plus grand des mercis à **toi** ! Notre indépendance et notre engagement ne seraient pas

possibles sans ta précieuse participation.



**ANTOINE  
DELAHAYE**



**ALICE  
DEMÉE**



**PAULINE  
DÉTRAZ**



**MARIN  
DURET**



**HELEN  
MC GEACHY**



**LAURYNE  
JOURNAUD**



**DIANE  
LARGE**



**MELODY  
LEBLOND**



**LUCILE  
LECA**



**LEF**



**BAPTISTE  
PEREZ**



**NY ANDY  
RATINATIVOELO**



**AGNÈS  
RIPOCHÉ**



**MARTIN  
VIDBERG**



**VINCA**



**COLLECTIF  
CTRL ZEBRE**





ÉGALEMENT PARU CHEZ

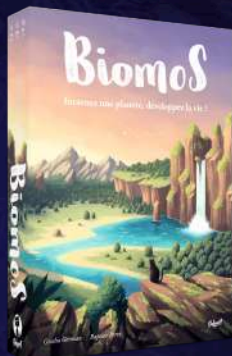
Subverti



Découvrez la révolution du jeu de lettres avec **Dictopia**.

1 à 7 personnes · 15 minutes · 10+ ans

Auteur : *Jérémy Partinico*



Développez la vie sur une nouvelle planète avec **Biomos**.

1 à 4 personnes · 20 minutes · 8+ ans

Auteur : *Gricha German*

Illustrateur : *Baptiste Perez*



FR  
DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

MIXART

BANDE-SON

