

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

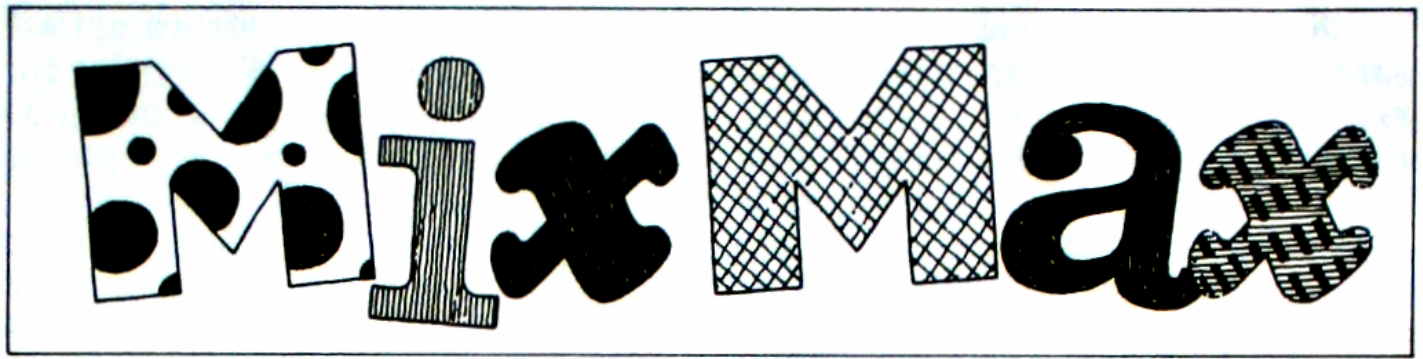
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Jeux Ravensburger© No. 00 002 9

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 5-10 ans

Auteur : Charlotte Töpert

Dessin : Lea Koch-Auvo

Contenu : 15 cartes, découpées en 4, représentant des personnages, 1 dé.

Mix-Max est un jeu amusant dont on ne se lasse pas. Même un enfant seul peut, pendant de nombreuses heures, créer de nouvelles combinaisons.

1^{ère} partie du jeu

Au recto des cartes de **Mix-Max** se trouvent 15 personnages amusants. Au verso sont imprimées les faces d'un dé, les nombres montrés allant de 1 à 4. Les cartes, triées suivant le nombre de points imprimés sur leur dos, sont bien mélangées et posées en 4 tas, face cachée, au milieu de la table.

Chaque joueur lance le dé à son tour. Si l'on tire un 1, on peut prendre une carte sur le premier tas, avec un 2 sur le deuxième et ainsi de suite. Celui qui tire un 5 n'a vraiment pas de chance car pour **Mix-Max**, le 5 n'a aucune valeur.

Celui qui tire un 6 a le droit de prendre une carte sur chacun des 4 tas. Lorsqu'à la fin du jeu, il ne reste plus que 2 tas au milieu de la table, le joueur ayant tiré un 6 ne peut prendre que 2 cartes.

Avoir un 6 **ne donne pas** le droit de rejouer. Lorsque toutes les cartes ont été ramassées, chaque joueur doit essayer de reconstruire, avec ses cartes, des personnages amusants. On reçoit, pour toute personne entière, un point. Les cartes restées seules ne comptent pas.

2^{ème} partie

Il ne s'agit plus maintenant de composer des personnages originaux, mais de gagner au dé les parties d'une personne bien précise.

Les joueurs gardent les cartes gagnées lors de la 1^{ère} partie.

Les différentes parties des personnages seront triées à l'aide des symboles se trouvant au dos des cartes. Lorsque l'on arrive à reconstituer un ou plusieurs personnages, on le (les) met de côté. Ils seront comptés à la fin du jeu. Chaque joueur étale devant lui, face visible, les cartes qui lui restent.

Le dé sera de nouveau lancé à tour de rôle. Il faut maintenant essayer de compléter le plus de personnages possible. Pour cela il faut aller chiper les cartes nécessaires aux autres joueurs. Lorsque l'on tire un 1 on peut prendre un chapeau, un 2 une tête, etc. Pour avoir le droit de chiper une carte, il faut soi-même posséder une partie du personnage désiré. Celui qui tire un 6 peut prendre en une fois les cartes nécessaires à la reconstitution de son personnage; il pourra donc, en une fois, chiper un maximum de 3 cartes.

Lorsque tous les personnages ont été reconstitués, on compte un point par figure. Celui qui possède le joueur de hockey sur glace (avec un 1 sur la poitrine) reçoit un point en plus.

On totalise alors les points obtenus lors des deux parties. Le gagnant est naturellement celui ayant obtenu le plus de points.

© 1972 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg