



la collection de françois haffner
"incroyablement fournie, et parfois délicieusement ringarde"

Vous venez de trouver cette règle et cela vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière dans votre grenier ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :

<http://jeuxsoc.fr>

Je ne reçois pour cela aucune aide publique ni privée. Je ne souhaite pas non plus dénaturer mon site avec des publicités.

Si vous appréciez de trouver cette règle sur jeuxsoc.fr, un site gratuit et libre de toute publicité, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle ou un jeu qui manquerait cruellement à ma collection
- En faisant un don pour me permettre de continuer ma collection et de payer une partie de mes frais

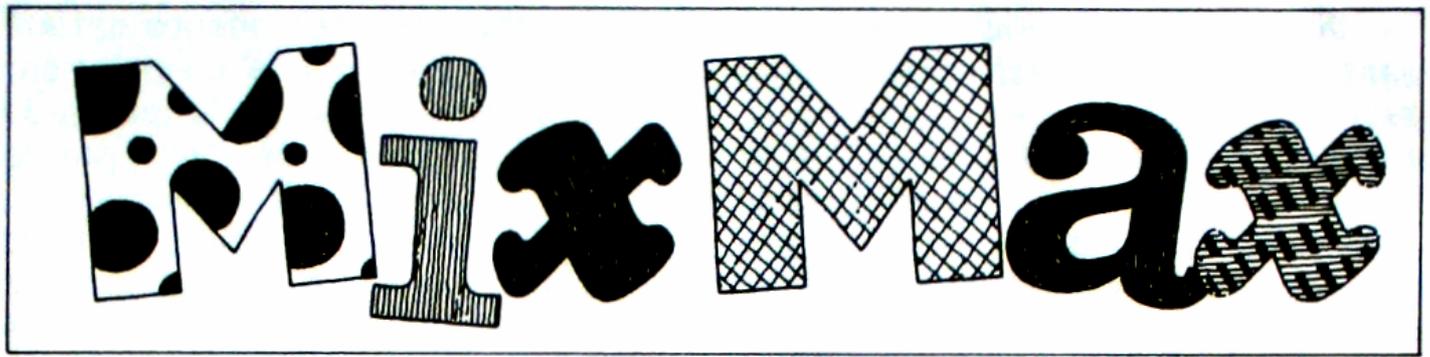
Vous trouverez mon adresse postale, mon adresse électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

<http://jeuxsoc.fr/contact.php>

Merci

François Haffner





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