

# Mix-Max-Räuber

Ein diebisch-schnelles Mix-Max-Spiel für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.  
Mit Profi-Variante für erfahrene Waldkommissare.

**Autor:** Jörg Domberger  
**Illustration:** Antje Hagemann  
**Spieldauer:** 10 - 15 Minuten

Tief im Wald ist die Aufregung groß: Die Bande der Mix-Max-Räuber macht die Gegend unsicher und stibitzt alles, was sie in ihre Pfoten bekommt. Legt euch zusammen mit Kommissar Dachs auf die Lauer und helft ihm, alle 27 zwielichtigen Mix-Max-Räuber zu finden und zu schnappen! Wer nach dem Aufdecken einer Karte zuerst den passenden Räuber entdeckt, wird am Ende von den Waldtieren zum Ehrenkommissar ernannt.

### Spielinhalt

27 Figurenkarten, 9 Kopfkarten (mit blauer Rückseite), 9 Bauchkarten (mit gelber Rückseite), 9 Fußkarten (mit grüner Rückseite), 1 Farbwürfel, 1 Spielanleitung



Figurenkarte



Kopfkarte



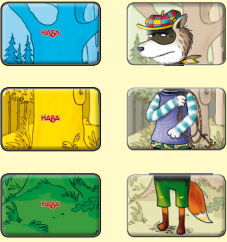
Bauchkarte



Fußkarte

### Spielvorbereitung

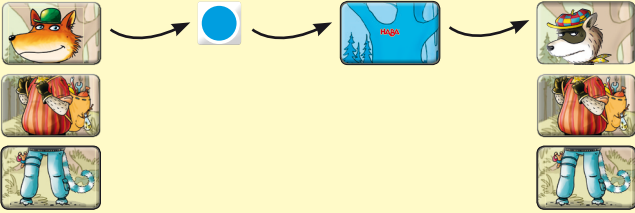
Sortiert zunächst die Kopf-, Bauch- und Fußkarten und mischt diese getrennt voneinander. Legt anschließend die drei Stapel verdeckt so nebeneinander auf dem Tisch aus, dass die Rückseiten einen Baum ergeben. Deckt die oberste Karte von jedem Stapel auf und legt sie offen daneben ab:



Mischt jetzt die 27 Figurenkarten und legt sie mit der Vorderseite nach oben ungefähr eine Pfote – oder Hand – breit um die drei Stapel herum in einem Kreis aus. Haltet den Farbwürfel bereit.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Alle Spieler halten eine Hand hinter ihrem Rücken – gespielt werden darf nur mit der anderen Hand. Der Spieler, der zuletzt im Wald umhergestreift ist, beginnt und würfelt. Je nachdem, welche Farbe der Würfel zeigt, ziehst du eine Karte mit blauer, gelber oder grüner Rückseite vom jeweiligen Stapel und legst sie offen **auf** die oberste, bereits aufgedeckte Karte dieses Stapels. **So entsteht nach jedem Würfeln ein neuer Mix-Max-Räuber:**



Jetzt spielen alle gleichzeitig: Sucht auf den ausliegenden Figurenkarten so schnell wie möglich diesen neuen Mix-Max-Räuber!



Die Figurenkarten zeigen euch nämlich sämtliche Kombinationen aus Waschbär, Katze und Fuchs, die durch das Aufdecken von Kopf-, Bauch- und Fußkarten möglich sind. Wer die entsprechende Figurenkarte zuerst entdeckt, legt schnell seine Hand darauf. Handelt es sich um die richtige Karte, ist der Räuber geschnappt und der Spieler darf die Figurenkarte verdeckt vor sich ablegen.

#### Wichtige Waldpolizei-Regeln:

- Ihr dürft pro Runde immer nur **eine** Figurenkarte auswählen.
- Habt ihr auf eine Karte getippt, die **nicht** mit dem gesuchten Mix-Max-Räuber übereinstimmt, geht ihr in dieser Runde leer aus.
- Haben mehrere Spieler auf die gleiche Karte getippt, erhält derjenige die Karte, der sie zuerst berührt hat. Könnt ihr euch nicht einigen bzw. habt ihr die Karte gleichzeitig berührt, bekommt keiner von euch die Karte und sie bleibt liegen.
- Wenn die ausliegenden Kopf-, Bauch- und Fußkarten eine Kombination zeigen, die nicht mehr als Figurenkarte ausliegt, darfst du noch ein zweites Mal würfeln und eine weitere Karte aufdecken.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

### Spielende

Das Spiel endet, wenn

- von einem der drei Stapel keine Karte mehr gezogen werden kann oder
- keine Figurenkarte mehr ausliegt.

Jetzt zählen alle ihre gesammelten Figurenkarten. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt das Spiel und ist ab sofort Ehrenkommissar der Waldpolizei. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

#### Profi-Variante für geübte Waldkommissare:

Es gelten die Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

- Stapelt eure gesammelten Figurenkarten nicht verdeckt, sondern offen vor euch. Euer jeweils oberster Mix-Max-Räuber ist somit für alle sichtbar.
- Liegt in der Tischmitte eine Kombination aus, die ein Mitspieler bereits offen vor sich liegen hat, darf auch auf diese Figurenkarte getippt werden.
- Der Spieler, der auf diese Weise einem Mitspieler eine Figurenkarte stibitzt, schiebt diese offen **unter** seinen eigenen Stapel.

# Mix and Match Robbers

A fast-paced matching game for 2 to 4 players ages 4 to 99.

**Author:** Jörg Domberger  
**Illustrations:** Antje Hagemann  
**Length of Game:** 10 - 15 Minuten

There is great cause for alarm deep in the forest. The band of Mix and Match robbers is creating chaos in the area and is stealing everything it can get its paws on. Stay on the lookout with Commissioner Badger and help him find and capture all 27 of the shady Mix and Match robbers! The first player to find and capture the robber matching the displayed card will be named Honorary Commissioner by the forest animals at the end of the game.

### Contents

27 character cards, 9 head cards (blue on back), 9 torso cards (yellow on back), 9 leg cards (green on back), 1 color die, 1 set of game instructions



character cards



head card



torso card



leg card

### Preparation

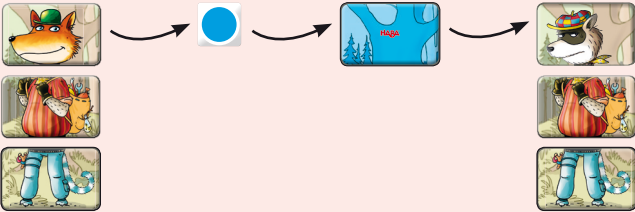
First separate out the head, torso and leg cards and shuffle each set individually. Then place them into three piles face down next to each other on the table so that the backs of the cards form a tree. Turn over the top card of each body part card pile and place the card face up next to that pile:



Now shuffle the 27 character cards and place them face up about a paw's—or hand's—length away from the three piles, making them form a circle. Have the color die ready.

### How to Play

Play in a clockwise direction. All players should place one hand behind their back and are only allowed to play with the other free hand. The player who last went sneaking through a forest rolls the die first. Depending on the color shown on the die, draw a card from the pile of cards with either a blue, yellow or green back and place it face up on top of the card that is face up next to that particular pile. A new Mix and Match robber will be created each time the die is rolled. **Make sure that you turn over the card quickly and that all players can see it at the same time:**



Now all players join in! Find this new Mix and Match robber as quickly as you can from among the displayed character cards.



The character cards show all possible combinations of a raccoon, cat and fox that can be formed when you turn over the head, torso and leg cards. The first person to find the matching character card quickly places his or her hand over it. If it is the right card, the robber is caught and the player may keep this character card and place it face down in front of him or her.

#### Important Forest Police Rules:

- You are only allowed to pick **one** character card per round.
- If you pick a card that does **not** match the Mix and Match robber everyone is looking for, you will go empty-handed this round
- If multiple players pick the same card, the person who touched it first gets the card. If you can't agree on who touched it first, or if you all touched it at the same time, no one can claim the card, and it will remain where it is.
- If the displayed head, torso and leg cards form a combination that is no longer available as a character card, you may roll again and turn over another card.

Now it is the next player's turn.

### End of Game

The game ends when:

- no more cards can be drawn from one of the three piles or
- there are no more displayed character cards.

Now count up all the character cards you collected. The player with the most cards wins the game and immediately becomes the Honorary Commissioner of the Forest Police Force. Players sharing the most number of points tie and all win the game together.

#### Mix and Match Robbers with "Stealing" Option

Follow the basic rules, but with the following changes:

- Each player forms a pile of their collected character cards placed face up in front of them. The top Mix and Match robber in each pile is visible for all to see.
- If in the center of the table there is a card combination which matches a card in front of one of the players, the players can touch this character card to "steal" it.
- The player who correctly finds a character card in another player's pile and identifies it, then gets to 'steal' it and places it face up **under** his or her own pile.

# Attrape-voleurs !

Un jeu d'observation et de réflexes rapides pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

**Idée :** Jörg Domberger  
**Illustration:** Antje Hagemann  
**Durée de la partie :** 10 à 15 minutes

Quelle pagaille dans la forêt ! Les animaux sont affolés : une bande de voleurs fait régner la terreur dans la région et dérobe tout ce qui tombe entre leurs pattes. Aidez le commissaire Blaureau à trouver et attraper les 27 voleurs ! Le joueur qui, après avoir retourné une carte, arrivera le premier à découvrir et à attraper le bon voleur sera nommé commissaire adjoint par les animaux de la forêt à la fin du jeu.

### Contenu du jeu

27 cartes personnages, 9 cartes représentant une tête (dos bleu), 9 cartes représentant un ventre (dos jaune), 9 cartes représentant des pattes (dos vert), 1 dé de couleurs, 1 règle du jeu



cartes personnages



cartes représentant une tête



cartes représentant un ventre



cartes représentant des pattes

### Préparatifs

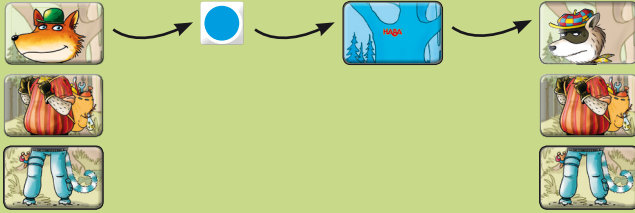
Triez d'abord les cartes tête, ventre et pieds et mélangez-les séparément. Posez-les faces cachées sur la table en faisant trois piles de manière à ce que les dos des cartes représentent un arbre. Retournez la carte supérieure de chaque pile et posez-la face visible à côté:



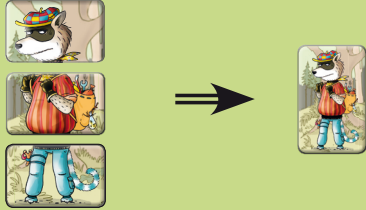
Mélangez ensuite les 27 cartes personnages et posez-les faces visibles à environ une patte (ou une main) de distance autour des trois piles pour former un cercle. Préparez le dé coloré.

### Déroulement de la partie

Vous jouez chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs mettent une main dans le dos, il ne faut jouer qu'avec l'autre main. Le joueur qui a fait une promenade en forêt en dernier commence et lance le dé. En fonction de la couleur qu'indique le dé, tire une carte au dos bleu, jaune ou vert de la pile concernée et pose-la, face visible, sur la carte supérieure déjà retournée de cette pile. De cette manière, à chaque fois qu'un joueur lance le dé, un nouveau voleur est créé. **Il est important que tu tires rapidement la carte et que tu la montres à tout le monde en même temps:**



Maintenant, tout le monde joue en même temps : parmi les cartes personnages, retrouvez aussi vite que possible ce nouveau voleur !



Les cartes personnages vous montrent toutes les combinaisons possibles pour le raton laveur, le chat et le renard lorsque vous retournez les cartes tête, ventre et pied. Le joueur qui découvre la carte personnage correspondante en premier doit rapidement poser sa main dessus. S'il s'agit de la bonne carte, le voleur est attrapé et le joueur peut poser la carte personnage face cachée devant lui.

#### Règles importantes pour la police de la forêt :

- À chaque tour, vous ne devez choisir qu'**une** seule carte personnage.
- Si vous avez choisi une carte qui ne correspond pas au voleur recherché, vous repartez les mains vides.
- Si plusieurs joueurs ont choisi la même carte, celui qui l'a touchée en premier remporte la carte. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord ou si vous avez touché la carte en même temps, personne ne prend la carte et elle reste à sa place.
- Si les cartes tête, ventre et pied créent une combinaison qui n'existe plus parmi les cartes personnages, tu peux relancer le dé une deuxième fois et retourner une autre carte.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

### Fin de la partie

La partie se termine

- lorsqu'il n'est plus possible de tirer une carte de l'une des trois piles ou
- lorsqu'il n'y a plus de carte personnage.

Chaque joueur compte ensuite toutes les cartes personnages qu'il a attrapées. Le joueur possédant le plus de cartes gagne le jeu et devient le commissaire adjoint de la police de la forêt. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

#### Attrape-voleurs ! avec option « chapardage »

Les règles sont celles du jeu de base avec les changements suivants :

- N'empilez pas les cartes personnages faces cachées devant vous, mais empilez-les faces visibles devant vous. Votre voleur du dessus de cette pile est ainsi visible par tous.
- Si, au milieu de la table, une combinaison de cartes forme un personnage que l'un des joueurs a devant lui, il est également possible d'attraper cette carte
- Le joueur qui chaparde une carte personnage à un autre de cette manière la pose face visible **sous** les cartes de sa propre pile.