

FLIX MIX

de Bernhard Naegle

102 (F)

Un jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 (6) ans.
Durée : 20 - 30 minutes

Contenu :

64 cartes (4 jeux de chacun 16 cartes)
2 carte de résumé
la règle du jeu

Idée et but du jeu :

Les cartes indiquent à chaque fois six points de couleurs différentes dans un ordre différent. Les joueurs essaient simultanément de trouver aussi vite que possible des parties sur les cartes dont les couleurs correspondent à celles des cartes qui se trouvent déjà sur la table. Le premier à se débarrasser de toutes ses cartes gagne la partie.

Préparatifs :

- Préparez une feuille de papier et un crayon.
- Chaque joueur choisit un jeu de cartes d'une couleur, le mélange, en forme une pile et place celle-ci devant lui sur la table, face cachée.
- Le joueur qui a choisi les cartes bleues commence et place la première carte de sa pile au milieu de la table, face cachée.

Déroulement du jeu :

- Le premier joueur retourne la carte qu'il a placée sur la table et tout de suite tous les joueurs essaient d'écarter leurs cartes.
- Les cartes doivent être placées de manière à ce qu'**au moins 2 des points qui se trouvent déjà sur la table soient recouverts des couleurs correspondantes**. On ne doit jamais placer de cartes de telle façon que des couleurs différentes se trouvent l'une au-dessus de l'autre (voir l'exemple).
- La table délimite l'étendue du jeu, c'est-à-dire qu'aucune carte ne doit dépasser du bord de la table. (Si vous jouez sur une petite table, vous pouvez utiliser moins de cartes.)
- Chaque joueur peut prendre en main autant de cartes qu'il veut ou les placer sur la table, face visible, pour obtenir une meilleure vue d'ensemble. Mais il ne faut pas que cela empêche qui que ce soit de poser des cartes au milieu de la table.

Fin d'une manche :

- Au moment où un joueur a écarté toutes ses cartes, la manche est terminée.
- Maintenant, on vérifie que toutes les cartes qui se trouvent au milieu de la table ont été placées correctement.
- Les joueurs reçoivent 2 points négatifs pour chaque carte qu'ils ont placée à tort. En outre,

chaque joueur reçoit 1 point négatif pour chaque carte qu'il n'a pas pu placer au milieu de la table. On note les points sur la feuille de papier.

Nouvelle manche :

- Chaque joueur ramasse son jeu de cartes, le mélange et le donne face cachée à son voisin de gauche.
- Le joueur qui a maintenant le jeu de cartes bleu joue en premier. Il place la première carte de sa pile au milieu de la table. Au moment où il retourne cette carte, la nouvelle manche commence.

13

Fin de la partie :

- La partie est finie au moment où tous ont eu une fois le jeu de cartes bleu.
- Le joueur qui a obtenu le moins de points négatifs gagne la partie.

FLIX MIX MINI pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans :

- Mélangez toutes les cartes. Placez la carte du dessus du paquet au milieu de la table. Chaque joueur reçoit 6 cartes et en forme une pile qu'il place devant lui sur la table, face visible. Les cartes restantes, quand il y en a, ne serviront pas et peuvent être mises à l'écart.
- Le joueur le plus jeune prend la première carte de sa pile et essaie de la placer au milieu de la

- table en respectant les règles décrites dans la partie normale. S'il y parvient, c'est le tour de son voisin de gauche et ainsi de suite.
- S'il ne peut pas placer sa carte, le joueur la glisse en dessous de sa pile. Ensuite, c'est le tour de son voisin de gauche.
 - La partie est finie au moment où un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes ou quand plus personne ne peut écarter de carte.
 - Le joueur qui s'est débarrassé du plus grand nombre de cartes a gagné.

FLIX MIX JUNIOR pour 2 joueurs ou plus à partir de 7 ans

- Mélangez toutes les cartes, formez-en une pile cachée et placez celle-ci sur la table. Posez la carte du dessus du paquet au milieu de la table, face visible, et placez les deux cartes suivantes à côté de la pile, face cachée : ce seront des cartes de mission.
- Retournez simultanément les deux cartes de mission. Puis tous les joueurs se mettent à réfléchir simultanément pour savoir laquelle de ces deux cartes on peut placer au milieu de la table en respectant les règles décrites dans la partie normale.
- Le premier à trouver un endroit possible pour une des deux cartes, nomme à haute voix les couleurs qu'il veut recouvrir. Ensuite, il place la carte à l'endroit qu'il a trouvé. En récompense,

- il pose l'autre carte devant lui, face cachée.
Cette carte comptera comme point positif.
- Si sa proposition était fausse, le joueur doit rendre une des cartes qu'il a remportées (s'il en déjà plusieurs) ainsi que les deux cartes de mission. Il glisse ces cartes au dessous de la pile.
 - Ensuite, on retourne deux nouvelles cartes de mission et tous les joueurs recommencent à chercher simultanément.
 - Si aucune des deux cartes de mission ne peut être placée au milieu de la table, on les glisse sous la pile et on en retourne deux autres.
 - Au moment où un joueur a gagné 6 points positifs, la partie est finie.



ADLUNG Spiele

Küferstraße 40/1 • D-71686 Remseck a. N.
Tel: +49 7146 / 44005 • Fax: +49 7146 / 44006
<http://www.adlung-spiele.de> • info@adlung-spiele.de

© copyright 2004