



**für 2-4 Kinder von 5-10 Jahren.**

Inhalt: 40 Karten, 1 Würfel

### **Ziel des Spiels**

Ziel ist es, möglichst viele vollständige Figuren zu besitzen. Wer dafür die meisten Punkte erhält, gewinnt das Spiel.

### **Spielvorbereitung**

Die Karten werden nach den Würfelpunkten auf der Rückseite sortiert, gut gemischt und in 4 Stapeln verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Die Würfelpunkte zeigen nach oben.

### **Spielregel**

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und nimmt sich entsprechend der Würfelpunkte eine Karte von dem dazugehörenden Stapel. Diese Karte legt er offen vor sich ab. Würfelt ein Spieler also eine 2, so darf er sich eine Karte von dem Stapel mit den 2er Karten nehmen und diese offen vor sich ablegen.

### **Besonderheiten**

Würfelt ein Spieler eine 5, so hat er leider Pech gehabt. Er darf sich keine Karte nehmen, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Eine 6 ist dagegen ein echter Glückstreffer. Der Spieler bekommt von jedem Stapel je eine Karte. Es darf jedoch nicht noch einmal gewürfelt werden. Würfelt ein Spieler eine Zahl, von der es keine Karten mehr gibt, geht er in dieser Runde leider leer aus. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Sobald die



Karten in der Mitte des Tisches aufgebraucht sind, versucht jeder Spieler mit seinen Karten möglichst viele phantasievolle Figuren zusammenzusetzen. Eine Figur besteht jeweils aus den Kartenteilen 1, 2, 3, und 4. Beim Kombinieren der Karten ist alles erlaubt. Im Handumdrehen entstehen immer wieder neue Figuren, die von Kopf bis Fuss ungewöhnlich und lustig aussehen.

### **Ende des Spiels**

Die Spielrunde ist beendet, sobald alle Mitspieler ihre Figuren zusammengesetzt haben. Nun zählt jeder Spieler seine Figuren. Für jede komplette Figur bekommt er einen Punkt. Einzelne, übriggebliebene Karten zählen nicht. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

### **«Mix Max» für Fortgeschrittene**

Selbstverständlich kann gleich die nächste Runde «Mix Max» gespielt werden. Die Karten werden wieder erwürfelt. Aber in dieser Runde dürfen **nur Karten mit denselben Symbolen** zusammengesetzt werden. Doch keine Angst, hier darf geräubert werden.

Sobald es in der Mitte des Tisches keine Karten mehr gibt, versucht jeder Spieler anhand der Symbole zusammengehörende Teile aneinanderzulegen. Lassen sich eine oder mehrere Figuren komplett zusammenfügen, so werden diese vorerst zur Seite gelegt (sie werden am Ende des Spiels bewertet). Die restlichen Karten legt jeder Spieler offen vor sich ab.

Jetzt dürfen sich die Spieler die Karten gegenseitig wegnehmen. Dazu müssen aber noch die richtigen Zahlen gewürfelt werden! Voraussetzung für die Räubereien ist jedoch, dass man mindestens bereits ein Teil von der gewünschten Figur besitzt. Wer eine 6 würfelt, darf sich alle fehlenden Teile zu einer Figur zusammenräubern. Mit viel Glück kann sich also ein

Spieler in einem Zug drei Karten von den Mitspielern nehmen. Wenn alle Figuren vollständig sind, zählt jeder Spieler seine Figuren. Auch jetzt erhält ein Spieler für jede Figur einen Punkt. Der Spieler mit den meisten Punkten ist Gewinner des Spiels.



**pour 2-4 enfants de 5 à 10 ans.**

Contenu: 40 cartes, 1 dé

### **Le but du jeu**

Il s'agit de constituer le plus possible d'animaux entiers. Le joueur remportant le plus de points est déclaré vainqueur de la partie.

### **Préparatifs**

Les cartes sont classées suivant le nombre de points du dé illustré sur le verso. On les mélange bien puis on en fait 4 piles que l'on pose, faces cachées, au milieu de la table. Les dés sont donc visibles.

### **Règle du jeu**

Le plus jeune joueur débute la partie. Il lance le dé et prend une carte du tas correspondant au résultat du dé. Il la pose devant lui, visible de tous.

**Exemple:** un joueur obtient 2 au lancer de dé. Il prend donc une carte de la pile des 2 et la pose devant lui, afin que tous les autres joueurs puissent la voir. Lorsque le joueur obtient 6, c'est un vrai coup de chance. Le joueur peut prendre une carte de chaque pile. Il n'est pas autorisé à lancer le dé

une seconde fois. Lorsqu'un joueur obtient un 5, il n'a pas de chance: il ne peut rien faire et passe son tour.

Lorsqu'un joueur obtient un résultat de dé pour lequel il n'existe plus de carte correspondante, il ne peut malheureusement prendre aucune carte. C'est au tour du joueur suivant. Dès que toutes les cartes empilées au milieu de la table auront disparu, chaque joueur tente de composer des animaux fantastiques avec les cartes qu'il détient. Un animal est toujours formé de 4 cartes: 1, 2, 3 et 4.

Toute composition de cartes est autorisée. Les animaux les plus divers apparaissent en quelques instants et sont tous aussi bizarres et amusants les uns que les autres.

### **Fin du jeu**

La partie est terminée lorsque tous les participants ont composé leurs animaux. Chaque joueur fait le compte de ses animaux. Pour chaque animal complet, il obtient 1 point. Les cartes restantes isolées ne comptent pas. Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur de la partie.

### **«Mix Max» pour joueurs avancés**

On peut tout de suite attaquer la deuxième partie du jeu. On trie les cartes et on les empile comme précédemment. **Dans cette variante, un animal ne peut être composé que de cartes portant le même symbole.** Mais rassurez-vous, ici on est autorisé à piller!

Dès que les piles de cartes auront disparu du centre de la table, chaque joueur tente de composer des animaux corrects en respectant la concordance des symboles. Les animaux complets obtenus à ce stade du jeu sont posés de côté. On leur attribuera une valeur en fin de jeu. Les cartes res-

tantes sont posées sur la table devant soi. Maintenant, les joueurs sont autorisés à «voler» des cartes chez les uns et les autres.

Mais ce n'est pas si simple! Encore faut-il obtenir le nombre de points souhaité au lancer de dé. La condition posée au départ est de posséder au moins une partie de l'animal que l'on désire constituer. Celui qui obtient 6 au lancer de dé peut rassembler toutes les parties manquantes d'un animal. Donc, avec beaucoup de chance, un joueur pourra gagner 3 cartes d'un coup qu'il dérobera aux autres participants. Dès que tous les animaux sont complétés, chaque joueur fait le décompte. Dans cette variante, comme précédemment, chaque joueur obtient 1 point par animal correctement complété. Celui qui aura totalisé le plus de points est déclaré vainqueur!



**per 2-4 bambini da 5 a 10 anni.**

Contenuto: 40 cartine illustrate, 1 dado

### **Obiettivo del gioco**

Lo scopo di questo gioco consiste nel formare quante più figure complete possibile. Colui che vi riesce ottiene il maggior numero di punti, diventando così il vincitore della gara.

### **Preparativi**

Le cartine verranno prese dalla scatola a gruppi, facendo riferimento al numero stampato sul dorso di ognuna; bisognerà quindi ben mischiarle e

raggrupparle in quattro mazzetti omogenei che verranno poi messi al centro del tavolo. Tutte le carte dovranno avere visibile solamente il simbolo del dado.

### **Regole di gioco**

Inizia la gara il concorrente più giovane. Egli tirerà il dado e si prenderà una cartina dal mazzetto corrispondente al punteggio tirato; dopodiché la scoprirà e la disporrà dinnanzi a sé. Ad esempio, quando un giocatore tira col dado un 2, si dovrà prendere la prima cartina in cima al mazzetto con il simbolo 2, dopodiché la disporrà scoperta davanti a sé.

### **Casi particolari**

Se un giocatore tira con il dado un 5, potrà ben dire di esser stato sfortunato: difatti egli non potrà pescare alcuna carta e dovrà passare così la mano al concorrente successivo. Quando un giocatore tira col dado un 6, avrà avuto veramente un gran colpo di fortuna: potrà infatti pescare una carta da ciascuno dei mazzetti presenti sul tavolo. Aver tirato un 6, non gli darà comunque la facoltà di tirare due volte di seguito. Verso la fine della partita, i vari mazzetti cominceranno ad esaurirsi. Se un giocatore tira col dado un numero corrispondente ad un mazzetto che è già terminato, non potrà pescare nulla e, purtroppo per lui, dovrà passare la mano al concorrente successivo con un nulla di fatto. Anche chi avrà ancora la fortuna di tirare il 6, potrà pescare solo una carta da ciascuno dei mazzetti rimasti, indipendentemente dal loro numero totale.

Non appena tutte le carte al centro del tavolo verranno pescate dai giocatori, questi ultimi dovranno cercare di combinare le carte conquistate in modo da formare il maggior numero di animali possibile. Ogni figura dovrà essere formata da quattro diverse cartine, recanti sul dorso rispettivamente l'indicazione 1, 2, 3 e 4. Viene accettata qualsiasi combinazione di carte

illustrate possibile. Rigirando le serie di carte complete da 1 a 4, si formeranno di volta in volta delle nuove e divertenti figure di animali, che potranno talvolta avere anche un aspetto estremamente bizzarro, dalla testa fino alle zampe.

### **Fine del gioco**

La partita avrà termine non appena tutti quanti i giocatori avranno composto le loro figure. Dopo di ciò, ciascun partecipante conterà quante figure intere sarà riuscito a formare, attribuendosi un punto per ognuna di esse. Tutte le altre carte che non si saranno potute utilizzare verranno scartate. Vincerà la gara colui che avrà conseguito il maggior punteggio.

### **Mix Max per i più esperti**

Restano valide tutte le regole che hanno governato il gioco precedente di Mix Max: le carte verranno di volta in volta estratte per mezzo del dado fino al loro esaurimento. A questo punto, però, il regolamento precisa che avranno valore **solamente le figure che vengono formate da cartine con il medesimo simbolo** (in un angolo, dal lato dell'illustrazione). Può anche darsi che nel frattempo non se ne sia formata nemmeno una, ma niente paura! ... Le cartine potranno essere vicendevolmente rubate fra i vari concorrenti.

Non appena saranno terminate le cartine al centro del tavolo, il giocatore di turno andrà alla ricerca di una carta corrispondente al numero del dado presso qualcuno degli altri concorrenti; potrà quindi «rubarla» a condizione però che sia già in possesso di un'altra cartina con il medesimo simbolo.

Non appena si riuscirà a formare una figura completa di tutte e quattro le sezioni, raffigurante un preciso animale; la si potrà mettere da parte, poiché costituirà parte integrante del proprio punteggio finale. Quando si

tira coi dado un 6, si avrà il diritto di prendere agli avversari tutte le carte occorrenti per completare un animale, del quale ovviamente si deve già possedere almeno una cartina, ovvero sino ad un massimo di tre nei casi più fortunati.

Non appena si saranno completati tutti i gli animali, verrà attribuito un punto per ciascuno di essi. Ogni concorrente sommerà quindi quest' ultimo punteggio a quello conseguito nella precedente fase di gioco; quindi, il giocatore che avrà alla fine il maggior numero di punti, sarà il vincitore della partita.

Achtung! Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces.

Avvertenze! Non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. Pericolo di soffocamento.



Der Schweizer Spieleverlag  
L'éditeur suisse de jeux  
L'editore svizzero di giochi

