

FIXMIX

F

Un jeu animant à la recherche pour 2 à 5 joueurs d'au moins 5 ans!

Le matériel: 4 tableaux de jeu, 1 dé avec les images, 2 dés avec les couleurs, 29 jetons et 1 chip X.

L'idée du jeu: Tous les joueurs essaient de découvrir une combinaison composée de 3 dés (cadre, surface et image) sur un des tableaux de jeu et de toucher celle-ci avec un doigt. Celui qui y parvient le premier obtient un jeton. Et bien alors, ouvrez bien vos yeux et bonne chance!

Préparation: Les 4 tableaux de jeu sont placés sur une table pour former un rectangle. Tous les jetons sont placés à portée de main. Les champs gris avec les problèmes à résoudre et le chip X n'ont pas encore d'importance lors du premier jeu. Le dé avec les images indique quelle image est à chercher. Les deux dés avec les couleurs définissent la couleur du cadre (carré) et la surface de couleur recherchée (cercle).

Le plus jeune joueur obtient tous les 3 dés et lance ceux-ci en même temps. Ensuite tous les joueurs commencent la recherche. Si un des joueurs découvre la combinaison, il pose un doigt sur cette image et il dit : „**FIXMIX!**”. Si il a découvert un champ de jeu correspondant au critère à chercher, il obtient un jeton. Mais si cette image est fautive, il n'obtient pas de jeton. Ensuite, l'un après l'autre, chaque joueur lance les dés.

Si une image correspondante n'existe pas, on pourra par un „**NIXMIX!**” taper d'un doigt le champ Nixmix noir. Le joueur le plus rapide obtiendra un jeton pour cela. Mais, si une image correspon-

dante existe, le joueur qui l'aura trouvée obtiendra un jeton du joueur qui aura lancé Nixmix (ou de la réserve).

Si les deux dés avec les couleurs indiquent la même couleur (donc cadre et surface), on cherchera alors un champ de couleur unie avec l'image recherchée correspondante. Si un champ avec l'image recherchée n'existe pas dans la couleur indiquée par les dés, on tape le champ jeton de la même couleur pour obtenir un jeton.

Fin du jeu: Le jeu est terminé lorsque le dernier jeton a été distribué, et le joueur avec le plus de jetons a gagné.

Variantes:

MINIMIX! (à partir de 4 ans)

Ici, l'on joue uniquement avec 2 dés. Un des dés avec les couleurs reste dans la boîte. L'on recherche alors une image avec la couleur indiquée dans le cadre ou la surface. On pourra trouver plusieurs champs, il sera important ici de rester avec le doigt sur champ trouvé jusqu'à l'appréciation du résultat. Chaque joueur qui aura trouvé un champ correct obtiendra un jeton.

DOPPELMIX! (à partir de 6 ans)

Avec DOPPELMIX, on recherche les champs qui correspondent exactement à deux des trois critères demandés. Si les trois critères à remplir correspondent au champ, on n'obtiendra pas de jeton. Le joueur qui découvre un champ pose un de ses doigts sur ce champ. Après que tous les champs ont été trouvés, chacun reçoit un jeton pour chaque champ correct où se trouve un de ses doigts. Le jeu est terminé lorsque tous les jetons auront été distribués. Si il ne reste pas assez de jetons à distribuer, le joueur ayant le plus de doigts sur la surface de jeu obtiendra les jetons encore disponibles. Le joueur ayant obtenu le plus de jetons gagne la partie.

MIXMIX! (à partir de 7 ans)

L'on joue dans la version FIXMIX de base. Le dé indiquant les images détermine l'image à rechercher et les deux dés indiquant les couleurs déterminent la surface et le cadre. Lequel des deux dés sera utilisé ici pour la surface ou le cadre est sans importance. De plus, on placera toujours le chip X sur un des cinq champs noirs avec les problèmes à résoudre. Le champ concerné est alors tabou. Si un des champs avec le chip X devient l'objet des trois critères à remplir définis par les dés, il n'y aura alors de ne remplir que deux des trois critères demandés.

La signification des champs noirs avec les problèmes à résoudre:

Champs d'images! Les champs d'images ouverts déterminent quelles images peuvent être trouvées. Exemple: Si un dé exige un cactus, mais celui-ci se trouvant sur son champ des problèmes à résoudre couvert par le chip X, il y aura alors lieu de rechercher un champ présentant les deux autres critères (surface - cadre).

Champs en couleurs (R / F)! Vous prédéfinissez si un cadre ou une surface est tabou. Exemple: Le champ cadre a reçu le chip X. Les dés indiquent un cactus et la couleur bleue et rouge. L'on recherche alors un cactus se situant dans une surface bleue ou rouge, (le cadre étant tabou dans les deux couleurs).

Si plusieurs joueurs découvrent le champ en même temps, chaque joueur ayant trouvé reçoit un jeton. Le chip X peut toujours être déplacé par le joueur se trouvant au tour de lancer les dés.

© Krokospiel - Frank Stark 2005