



DOEL VAN HET SPEL

Wees de speler met de meeste kaarten op het eind. Om kaarten te winnen moet je zo snel mogelijk de centrale «Code» decoderen door het juiste symbool te vinden, voor de andere spelers natuurlijk!



MATERIAAL

36 Code kaarten



Decoder Kant



Symbol Kant

1 Crazy Mix Code kaart



Logo 1 Kant



Logo 2 Kant

18 Doel kaarten



Primaire Kleur Kant
(blauw, rood of geel)



Secundaire Kleur Kant
(paars, oranje of groen)

2 Crazy Mix Doel kaarten



Crazy Mix Logo
(1 of 2) Kant



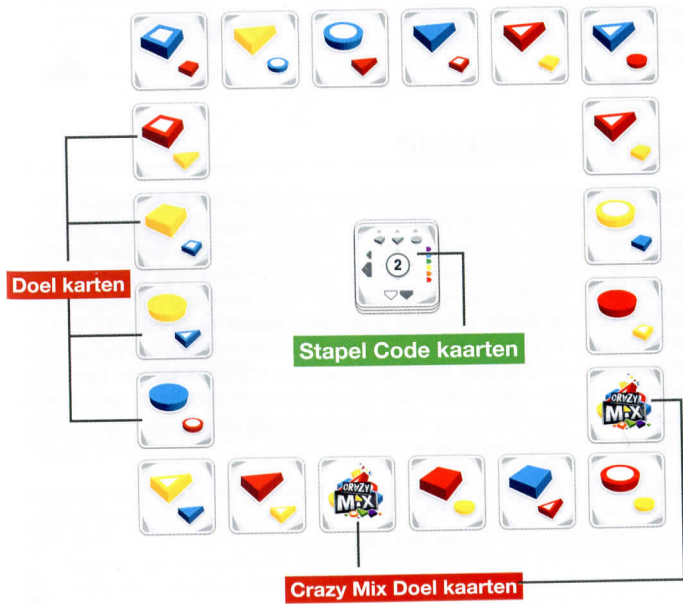
Kleuren mengen Kant



VOORBEREIDING





Schud de **18 doel** en de **2 Crazy Mix doel kaarten** en leg de **20 kaarten** met de primaire kleuren en Crazy Mix logo's zichtbaar in een vierkant van 6 bij 6 kaarten (zie schema van Voorbereiding hieronder).

Schud de **36 code kaarten** (let op dat ze allemaal op dezelfde Decoder kant liggen) en de **Crazy Mix code kaart** (zonder op de juiste kant te letten). **Leg de 37 kaarten in een stapel met de decoder kan naar boven in het midden van het vierkant gevormd door de **Doel kaarten**.**



SYMBOLEN

Ieder symbool heeft 4 kenmerken:

- De kleur: blauw, rood, geel, paars, oranje of groen 
- De vorm: vierkant, driehoek of rond 
- De grootte: groot of klein 
- De vulling: vol of leeg 

SPELVERLOOP

Een willekeurige speler begint door de eerste kaart van de **Code stapel** met de Symbool kant zichtbaar om te draaien legt deze aan een van de vier zijden van de stapel. Daarna doet hij hetzelfde met de volgende **3 kaarten van de Code stapel** om de Decoder te voltooien (er ligt dus uiteindelijk een kaart naast elk van de vier zijden van de stapel). **De Decoder kant bovenop de stapel wordt nu gebruikt om het juiste symbool voor deze ronde te vinden.** Na het leggen van de vierde kaart proberen alle spelers zo snel mogelijk om het symbool gedefinieerd door de Decoder kaart te vinden (zie «Gebruik van de **Decoder**» hieronder). Zodra een speler denkt dat hij het juiste symbool gevonden, wijst hij op de juiste **Doel kaart**. Wijzen op de **Doel kaart** is niet genoeg, je moet duidelijk een symbool op de kaart aanduiden.

De speler die als eerste het juiste symbool gevonden heeft, wint het aantal kaarten aangegeven op de **Code kaart** van onder de stapel (van 1 tot 4). Deze kaarten worden genomen van degene naast de stapel.



1 In dit voorbeeld, wint de speler die het juiste symbool aanwijst de eerste drie kaarten als gevolg van het getal 2 op de zichtbare Decoder kant.

2 Hij neemt zijn 2 kaarten van onder degene naast de de stapel (die hij kiest) en er blijft dus slechts een kaart naast liggen.



Opmerking : Als een speler al snel beseft dat het een verkeerd symbool was, kan hij proberen te wijzen naar een tweede symbool (**slechts een, er is geen derde poging mogelijk**). Hij kan dit bijvoorbeeld doen door te wijzen met een vinger van zijn andere hand, zonder zijn vinger van het eerste verkeerde symbool te halen. Als dit tweede symbool goed is, dan wint hij de kaarten zoals gewoonlijk, maar verliest er een door zijn eerste fout. Als het tweede symbool echter ook fout is, verliest hij twee van zijn (eventueel) eerder verdiende kaarten omdat hij twee fouten heeft gemaakt.

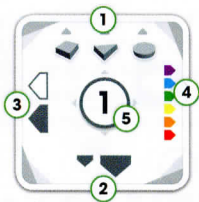
NIEUWE RONDE

De winnaar van de vorige ronde begint de volgende ronde door opnieuw van de stapel, het aantal benodigde kaarten voor de **Decoder** neer te leggen (in totaal liggen er dus weer vier kaarten naast de zijden van de stapel). De zichtbare **Decoder** kant bovenop de stapel wordt nu gebruikt om het juiste symbool voor deze **nieuwe** ronde te vinden.





GEBRUIK VAN DE DECODER



Elke kant van een **Decoder-kant** komt overeen met een van de vier kenmerken van de symbolen. Elke kant geeft dan ook het unieke kenmerk aan waar rekening mee moet worden gehouden voor het te vinden symbool van de kaart ernaast. Als bijvoorbeeld het symbool van de kaart naast de « **Vorm** » kant van de zichtbare **Decoder** kant vierkant is, betekent dit dat het gezochte symbool ook vierkant is en als het symbool naast de « **Grootte** » kant van de zichtbare Decoder kant klein is, betekent dit dat het gezochte symbool ook klein is, enz.

- ① Kant « Vorm »
- ② Kant « Grootte »
- ③ Kant « Vulling »
- ④ Kant « Kleur »
- ⑤ Aantal te winnen kaarten

De **Decoder** definieert het gewenste symbool aan de hand van de vier kenmerken. Dit symbool is aanwezig op een **Doel kaart**. En er is er slechts een juist !

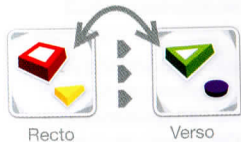


In dit voorbeeld is het gezochte symbool een kleine volle gele driehoek!



► **CRAZY MIX FASE**

Zodra de **Crazy Mix-Code kaart** bovenop de stapel verschijnt, moeten de spelers onmiddellijk de vinger op de overeenkomende **Crazy Mix Doel kaart** (Logo 1 of 2) leggen. De speler die de goede kaart aanwijst wint dan alle kaarten naast de stapel (van 1 tot 4) plus de **Crazy Mix Code kaart**. Een speler die een fout maakt, verliest een van zijn (eventueel) eerder gewonnen kaarten.



Belangrijk : vóór het begin van een nieuw spel ronde door het completeren van de Decoder moeten alle **Doel kaarten** (met inbegrip van de 2 Crazy Mix Doel kaarten) moeten alle Doel kaarten op de secundaire kleuren kant en Kleuren mengen kant gedraaid worden. **Vanaf dit moment is ook het kleuren mengen in het spel !**

► **KLEUREN MENGEN**

Enkel het kenmerk « **Kleur** » verandert. Nu tellen de symbolen met de secundaire kleuren op de Doel kaarten en niet meer degene met een primaire kleur. Nu wordt de kleur van het gezochte symbool bepaald door het mengen van de kleur van het symbool naast de « **Kleur** » kant van de zichtbare **Decoder** kant met de achtergrond van dezelfde kaart.

Bijvoorbeeld, als de kleur van het symbool naast de « **Kleur** » kant van de zichtbare **Decoder** kant **rood** is en de kleur van de achtergrond van dezelfde kaart **geel** is, betekent dit dat het gezochte symbool **oranje** moet zijn !



Opmerking : de andere drie kenmerken (**vorm, grootte en vulling**) worden altijd op dezelfde manier gedefinieerd.

RAPPEL

Geel + Rood = Oranje
Geel + Blauw = Groen
Rood + Blauw = Paars



Het kleuren mengen is direct terug te vinden op de rug van de Crazy Mix Doel kaarten van degene die nu zichtbaar zijn.



▶ EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer er niet genoeg kaarten meer in de Code stapel liggen om de **Decoder** te voltooien. Elke speler telt dan al zijn gewonnen kaarten. **De speler met de meeste kaarten is de winnaar.** In geval van gelijkspel wint een van deze spelers als hij de **Crazy Mix kaart** heeft. Anders delen de spelers met de meeste kaarten de overwinning !



▶ CREDITS

Auteurs : Guillaume Blossier en Frédéric Henry
Illustratoren : Pierre Massé
Vertalers : Alex Klesen, Eric Harlaux, William Niebling,
Diego Garcia et Fluvio Cattaneo
Uitgegeven door : Hazgaard Éditions

53 avenue Carnot - 94100 St Maur des Fossés- FR





BUT DU JEU

Être le joueur avec le plus de cartes en fin de partie. Pour gagner des cartes, il faut réussir à **décoder le plus rapidement possible le « Code »** central afin de **trouver le bon symbole avant les autres joueurs** bien sûr !



MATÉRIEL

36 cartes Code



Face Décodeur



Face Symbole

1 carte Code Crazy Mix



Face Logo 1



Face Logo 2

18 cartes Cible



Face Couleurs primaires
(bleu, rouge ou jaune)



Face Couleurs secondaires
(violet, orange ou vert)

2 cartes Cible Crazy Mix



Face Logo (1 ou 2)



Face Mélanges des couleurs



MISE EN PLACE

Mélanguez les **18 cartes Cible** et les **2 cartes Cible Crazy Mix** puis disposez les avec les faces Couleurs primaires et Logos Crazy Mix visibles de façon à former un carré de 6 cartes sur 6 de côté (voir schéma ci-contre).

Mélangez les **36 cartes Code** (en vous assurant que les faces Décodeur soient toutes du même côté) et la **carte Code Crazy Mix** (sans vous soucier de son sens). Placez ces 37 cartes en pile, face Décodeur visible, au centre du carré formé par les **20 cartes Cible**.



Pile de cartes Code
contenant la carte
Code Crazy Mix

Cartes Cible

Cartes Cible Crazy Mix



► SYMBOLES

Chaque symbole possède 4 caractéristiques :

- La couleur : bleu, rouge, jaune, violet, orange ou vert
- La forme : carré, triangle ou rond
- La taille : grand ou petit
- Le remplissage : plein ou vide



► DÉROULEMENT DU JEU

Un joueur, désigné au hasard, commence par retourner la première **carte Code** de la pile face Symbole visible et l'accole à l'un des quatre côtés de cette pile. Puis, il fait de même avec les 3 **cartes Code** suivantes afin de compléter le Décodeur (de sorte qu'il y ait au final une carte accolée à chacun des 4 côtés de la pile). **La face Décodeur ainsi révélée au sommet de la pile va servir à trouver le bon symbole pour le tour en cours.** Ainsi, une fois la quatrième carte retournée, tous les joueurs tentent simultanément et le plus rapidement possible de trouver le symbole défini par le **Décodeur** (voir « Utilisation du **Décodeur** » plus loin). Dès qu'un joueur pense avoir trouvé le bon symbole, il le pointe du doigt sur la **carte Cible** appropriée. Pointer la bonne **carte Cible** ne suffit pas, il faut clairement désigner un seul symbole sur cette carte.

Le joueur, qui trouve le bon symbole le premier, **gagne alors le nombre de cartes indiqué sur la carte Code** du dessus de la pile (de 1 à 4). Ces cartes sont prises parmi celles accolées à la pile.

Par contre, **un joueur qui désigne un mauvais symbole perd une carte gagnée précédemment** (s'il en a). Il la range dans la boîte de jeu.



1 Dans cet exemple, le joueur ayant trouvé le bon symbole le premier gagne 2 cartes en raison du chiffre 2 inscrit sur la face Décodeur visible.

2 Il prend ces 2 cartes parmi celles accolées à la pile (celles qu'il veut) donc il ne reste plus que deux cartes accolées à celle-ci.



Remarque : si un joueur s'aperçoit très vite qu'il s'est trompé de symbole, il peut tenter d'en pointer un autre (et un seul, **pas de troisième tentative possible**). Il peut le faire, par exemple, avec un doigt de l'autre main afin de garder le premier doigt pointé sur le mauvais symbole comme preuve de son erreur. Si ce second symbole pointé est le bon, il gagne alors les cartes en jeu comme d'habitude mais en perd une pour sa première erreur. Par contre, si ce second symbole pointé n'est toujours pas le bon, il perd alors deux de ses cartes précédemment gagnées (s'il en a) à cause de ses deux erreurs.

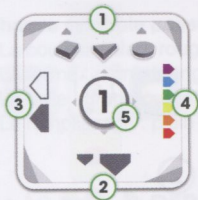
► NOUVEAU TOUR DE JEU

Le gagnant du tour précédent commence le nouveau tour en retournant, à partir du sommet de la pile, le nombre de **cartes Code** nécessaire pour compléter le Décodeur (donc pour qu'il y ait à nouveau 4 cartes accolées aux 4 côtés de la pile). La face **Décodeur** ainsi révélée au sommet de la pile sert à trouver le bon symbole pour ce **nouveau** tour.





UTILISATION DU DÉCODEUR



- 1 Côté « Forme »
- 2 Côté « Taille »
- 3 Côté « Remplissage »
- 4 Côté « Couleur »
- 5 Nombre de cartes à

Chaque côté d'une face **Décodeur** correspond à l'une des quatre caractéristiques des symboles. Chaque côté indique donc quelle unique caractéristique **doit être prise** en compte sur le symbole de la carte accolée à ce côté afin de trouver le symbole recherché. Par exemple, si le symbole de la carte accolée au côté « **Forme** » de la **face Décodeur visible** est carré, cela signifie que le symbole recherché est lui aussi carré ; si le symbole de la carte accolée au côté « **Taille** » de la **face Décodeur visible** est petit, cela signifie que le symbole recherché est lui aussi petit, etc.

Ce **Décodeur** permet ainsi d'identifier les quatre caractéristiques du symbole recherché. Celui-ci est forcément représenté sur une des **cartes Cible**. Par contre, il n'y en a qu'un seul !



Dans cet exemple, le symbole recherché est un grand triangle jaune vide !



▶ PHASE CRAZY MIX

Dès que la **carte Code Crazy Mix** apparaît au sommet de la pile, il faut immédiatement pointer du doigt la **carte Cible Crazy Mix** correspondante (Logo 1 ou 2). Le joueur qui pointe la bonne carte le premier gagne alors toutes les cartes accolées à la pile (de 1 à 4) plus la **carte Code Crazy Mix**. Bien sûr, un joueur qui se trompe perd une de ses cartes gagnées précédemment (s'il en a).



Important : avant d'entamer un nouveau tour de jeu en complétant le Décodeur, il faut **retourner toutes les cartes Cible** (y compris les 2 cartes Cible Crazy Mix) faces Couleurs secondaires et Mélanges des couleurs visibles. En effet, à partir de cet instant, **le mélange des couleurs entre en jeu !**

▶ MÉLANGE DES COULEURS

Seule la caractéristique « **Couleur** » change. Désormais, les symboles des cartes Cible sont de couleurs secondaires et non plus primaires.

En effet, la couleur du symbole recherché est désormais obtenue en mélangeant la couleur du symbole avec la couleur de fond de la carte accolée au côté « **Couleur** » de la face **Décodeur**.

Par exemple, si la couleur du symbole de la carte accolée au côté « **Couleur** » de la face **Décodeur** visible est **rouge** et que la couleur de fond de cette même carte est **jaune**, alors la couleur du symbole recherché est **orange** !




Remarque : les trois autres caractéristiques (**forme, taille et remplissage**) sont toujours identifiées de la même manière.

RAPPEL

Jaune + Rouge = Orange
Jaune + Bleu = Vert
Rouge + Bleu = Violet



Ce mélange des couleurs est rappelé directement aux dos des cartes Cible Crazy Mix, ceux-ci étant désormais visibles.



FIN DE LA PARTIE

Le jeu prend fin dès qu'il n'y a plus assez de **cartes Code** dans la pile pour compléter le **Décodeur**. Chaque joueur fait alors le compte de toutes ses cartes gagnées. **Celui qui en a le plus est le grand vainqueur**. En cas d'égalité, si un des joueurs ex æquo a la **carte Code Crazy Mix**, il gagne la partie. Sinon, les joueurs ex æquo se partagent la victoire !



CRÉDITS

Auteurs :

Illustrateur et infographiste :

Traducteurs :

Editeur :

Guillaume Blossier et Frédéric Henry


Pierre Massé

Alex Klesen, Eric Harlaux, William Niebling, Diego Garcia et

Fluvio Cattaneo

Hazgaard Éditions

53 avenue Carnot - 94100 St Maur des Fossés- FR



REMERCIEMENTS

Selma Blossier, Madia Camara, Florence Lux, Marc Nunès, Philippe Mouret, Matthieu D'Epenoux, Régis Bonnessée, Jim Gaudin, Andoniya Vencheslavova Vicheva, Jean-Marie Boisnard, Pascal Bernard, Laurent Pouchain, Sylvain Thomas, Murat Célébi, Pierre Pinault, Fred Anger, Pierric Garnier, Robert Béranguer, Charly Cazals, Benjamin Laborie, Nicola Labianca, Jérôme Mouchain, Matthieu Blayo et Grouik !