



Mix-Max-dieven

Een snel observatiespel voor 2 tot 4 spelers van 4 tot 99 jaar.

Idee: Jörg Domberger
Illustraties: Antje Hagemann
Speelduur: 10 - 15 minuten

Het hele bos is in rep en roer: de Mix-Max-dievenbende maakt de hele omgeving onveilig en steelt alles wat ze te pakken krijgt. Ga samen met commissaris Das op de loer liggen en help hem om alle 27 duistere Mix-Max-dieven te vinden en te vangen! Wie na het openleggen van een kaart als eerste de passende dief vindt én vangt, wordt aan het einde van het spel door de bosdieren tot ere-commissaris benoemd.

Spelinhoud

27 figuurkaarten, 9 hoofdkaarten (met blauwe achterkant), 9 buikkaarten (met gele achterkant), 9 benenkaarten (met groene achterkant), 1 kleurendobbelsteen, 1 handleiding met spelregels



figuurkaarten



hoofdkaarten



buikkaarten



benenkaarten

Spelvoorbereiding

Sorteer de hoofd-, buik- en benenkaarten en schud deze per soort. Leg vervolgens de stapels zo naast elkaar op tafel dat de achterkanten een boom vormen. Draai vervolgens de bovenste kaart van elke stapel om en leg deze telkens open naast de stapels:



Schud de 27 figuurkaarten en leg deze met de afbeeldingen naar boven in een cirkel rondom de 3 verdeckte stapels. Zorg ervoor dat ze een handbreed uit elkaar liggen. Leg de kleurendobbelsteen klaar.

Spelverloop

Speel om beurten met de wijzers van de klok mee. Alle spelers houden één hand op hun rug - er mag alleen maar met de andere hand gespeeld worden. De speler die het laatst door het bos heeft gedwaald, begint en gooit de dobbelsteen.

Al naargelang de kleur op de dobbelsteen trekt de speler een kaart met een blauwe, gele of groene achterkant van de betreffende stapel en legt deze open op de bovenste, al eerder omgedraaide kaart van deze stapel. Zo ontstaat na elke gooi met de dobbelsteen een nieuwe Mix-Max-dief.

Het is heel belangrijk dat de kaart snel en voor iedereen gelijktijdig zichtbaar wordt omgedraaid:



Nu spelen alle spelers gelijktijdig: zoek uit de openliggende figuurkaarten zo snel mogelijk deze nieuwe Mix-Max-dief!





Op de figuurkaarten zien jullie namelijk alle combinaties van wasbeer, kat en vos die mogelijk zijn door het omdraaien van de hoofd-, buik- en benenkaarten. Wie de bijpassende figuurkaart het eerst gevonden heeft, legt snel zijn hand erop. Als het de goede kaart is, is de dief gevangen en mag de speler de figuurkaart verdekt voor zich op tafel neerleggen.

Belangrijke regels van de bospolitie!

- Per ronde mag iedere speler altijd maar **één** figuurkaart uitkiezen.
- Als een speler een kaart heeft aangeraakt die **niet** overeenstemt met de gezochte Mix-Max-dief, is deze ronde voor hem voorbij.
- Als meerdere spelers dezelfde kaart selecteren, gaat de kaart naar de speler die hem als eerste heeft aangeraakt. Als jullie het niet eens kunnen worden of de kaart zelfs gelijktijdig hebben aangeraakt, krijgt geen van jullie de kaart en blijft hij liggen.
- Als de openliggende hoofd-, buik- en benenkaarten een combinatie vormen die niet meer als figuurkaart op tafel ligt, dobbel dan nog een keer en draai de volgende kaart om.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is voorbij als

- van één van de drie stapels geen kaart meer kan worden getrokken of
- de figuurkaarten op zijn.

Nu verzamelen alle spelers hun figuurkaarten. De speler met de meeste kaarten wint het spel en is vanaf dat moment ere-commissaris van de bospolitie. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Mix-Max-dieven "stelen"

De regels van het basisspel gelden, met de volgende veranderingen:

- de spelers stapelen hun verzamelde figuurkaarten niet verdekt, maar open voor zich op tafel. Daardoor is de op dat moment bovenste Mix-Max-dief van de stapel voor iedereen zichtbaar.
- Als in het midden op tafel een combinatie ligt die een andere speler al als figuurkaart open voor zich heeft liggen, mag ook deze kaart worden aangeraakt.
- De speler die zo een figuurkaart van zijn medespeler kan "stelen", schuift deze open **onder** zijn eigen stapel.



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 Blaireau 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 représentant
une tête

cartes représentant
un ventre

cartes représentant
des pattes

cartes personnages

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.