

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



PIC MIX[®]



6+

2
6

20 min





CONTENU

25 cartes Objectif, 24 cartes Joueur (6 x 4 cartes), règle du jeu.

PRINCIPE ET BUT DU JEU

À chaque tour, une carte Objectif est retournée. Il s'agit alors d'être le premier à combiner ses cartes de façon à ne laisser apparaître que les objets présents sur la carte Objectif. Celui qui y parvient gagne la carte Objectif puis un nouveau tour commence. Dès qu'un joueur remporte sa cinquième carte objectif, il gagne immédiatement la partie.

MISE EN PLACE (fig. 1)

Chaque joueur reçoit un set de 4 cartes Joueur de la même couleur (ou sur lesquelles apparaît le même symbole).

Les 25 cartes Objectif sont mélangées et placées en pile au centre de la table.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Un des joueurs retourne la première carte Objectif de la pile et la place à côté (fig. 2). Tous les joueurs doivent alors positionner le plus rapidement possible leurs cartes de façon à aligner les 3 ou 4 éléments (et seulement ceux-là) de la carte Objectif du tour. L'ordre des éléments n'a pas d'importance. Ils peuvent même être à l'envers. Par contre, la combinaison des cartes Joueur ne doit laisser apparaître que les éléments présents sur la carte Objectif, pas plus, pas moins. Pour cela, les joueurs peuvent retourner leurs cartes, les superposer dans tous les sens, etc.

Exemple d'un tour de jeu : (fig. 3)

a) la carte Objectif est révélée ;

b) pour atteindre cet objectif, il ne faut utiliser que 2 cartes parmi les 4 cartes Joueur (les 2 autres sont mises de côté) ;

c) comme ne doivent apparaître que les éléments présents sur la carte Objectif, chacun tente de superposer ses 2 cartes de façon à cacher l'élément inutile.

Dès qu'un joueur pense avoir réussi à combiner les 3 ou 4 éléments demandés, il tape sur la carte Objectif en criant «Picmix» :

- si ce joueur a effectivement réussi, il gagne la carte Objectif du tour et la place sur la table devant lui ;

- s'il s'est trompé, il doit rendre une carte précédemment gagnée (s'il en a) ; cette carte ainsi que la carte Objectif du tour sont replacées en bas de la pile de cartes Objectif.

Le gagnant de la manche retourne une nouvelle carte Objectif et un nouveau tour commence.

FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur remporte sa cinquième carte objectif, il gagne immédiatement la partie.

VARIANTE

Pour les plus jeunes ou les débutants, il est possible de trier les cartes Objectif afin de n'utiliser que celles qui présentent 3 éléments.

1



2



a.



b.



c.

