

Mixo

*Un jeu de La French Connection illustré par Sofi
De 3 à 8 joueurs – A partir de 12 ans*

MATERIEL :

46 cartes « Expressions »
2 cartes « Règle du jeu »

BUT DU JEU :

Retrouver le plus d'expressions et leur point commun à partir d'énigmes composées de la première partie d'un groupe de mots et de la dernière partie d'un autre, ces deux groupes de mots ayant toujours un point commun.

Ces groupes de mots peuvent désigner indifféremment des personnes, des expressions, des lieux géographiques, des monuments, des plats cuisinés, des titres d'émissions télévisées, des œuvres cinématographiques, musicales, littéraires, etc...

Exemple : *le petit de nuit*
Antoine de Saint-Exupéry
Le petit prince... Vol de Nuit ...

LE JEU :

Il peut se jouer soit de manière informelle sans enjeu, soit en individuel ou en équipes avec un comptage de points. Chaque partie se joue avec un seul côté des cartes.

1) Un premier joueur est désigné pour être le lecteur :

Il tire une première carte du paquet en prenant soin de cacher aux autres joueurs le côté de la carte qui va être lu, puis, il lit à voix haute la première des 5 expressions contractées (en bleu).

L'objectif des autres joueurs est de retrouver le plus vite possible les deux expressions (en rouge) et leur point commun (en vert).

Dès qu'il a fini de parler, le joueur qui pense avoir trouvé les 3 éléments tape avec sa main au centre de la table, et est suivi dans cette action par tous les autres joueurs (même s'ils n'ont pas les 3 bonnes réponses) qui tapent au dessus de la première main posée...

Si ses 3 propositions sont acceptées par le lecteur, il marque 1 point...
S'il s'est trompé, c'est le joueur dont la main est juste au-dessus qui propose à son tour ses 3 éléments et qui marquera 1 point si ses 3 propositions sont correctes

Dans le cas contraire, on procède comme indiqué précédemment et ce jusqu'à ce que l'un des joueurs puisse éventuellement marquer 1 point.

Si personne ne marque de point ou dans l'éventualité où personne ne taperait sur la table, le lecteur donne l'un des 3 éléments de son choix et le système de frappe au centre de la table se reproduit comme décrit précédemment avec un système de marquage de points identique.

Il procède de même pour les quatre autres expressions et le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la carte utilisée par le lecteur.

En cas d'égalité, la dernière personne à avoir trouvé les 3 ou par défaut 2 éléments de la dernière proposition gagne la carte.

2) Il passe ensuite la main à son voisin de gauche (ou à un joueur de l'équipe adverse si l'on joue en équipes). Ce joueur devient lecteur à son tour, tire une nouvelle carte de la boîte, puis procède comme indiqué précédemment en poursuivant le comptage des points s'il y a lieu.

Remarque : Si les expressions à découvrir sont trouvées simultanément par plusieurs joueurs (ou équipes), aucun point n'est marqué.

FIN DE PARTIE :

Pour le jeu en équipes :

La première équipe à obtenir 3 cartes gagne la partie.

Pour le jeu en individuel :

Le premier joueur à obtenir 10 points gagne la partie.