



INHOUD

25 doelkaarten, 24 speelkaarten (6 x 4 kaarten) en spelregels.

DOEL VAN HET SPEL

Iedere ronde wordt een doelkaart omgedraaid. Probeer zo snel mogelijk met jouw speelkaarten een correcte combinatie te vormen van de voorwerpen die zichtbaar zijn op de doelkaart. De snelste speler wint de doelkaart, waarna een nieuwe ronde start. De speler die als eerste 5 doelkaarten heeft verzameld, wint het spel.

VOORBEREIDING (fig. 1)

Elke speler krijgt een set van 4 speelkaarten met dezelfde kleur (of symbol). De 25 doelkaarten worden geschud en vormen een stapel in het midden van de tafel.

SPELVERLOOP

Eén van de spelers draait de eerste doelkaart om en legt deze naast de stapel (fig. 2). Alle spelers proberen zo snel mogelijk om hun eigen speelkaarten zodanig te combineren dat alleen de 3 of 4 voorwerpen (alleen deze voorwerpen!) van de doelkaart op hun kaarten zichtbaar zijn. De volgorde en positie van de voorwerpen zijn daarbij niet van belang. De combinatie van speelkaarten dient alleen de voorwerpen van de doelkaart te tonen – niet meer en niet minder. Spelers kunnen bijvoorbeeld hun kaarten omdraaien of over elkaar leggen, etc.

Voorbeeldronde: (fig. 3)

- a) de doelkaart wordt omgedraaid;
- b) om het doel te bereiken zijn slechts 2 van de 4 speelkaarten benodigd (de andere twee kaarten worden aan de kant gelegd);
- c) de speler legt zijn 2 kaarten over elkaar heen om een onnodig voorwerp te verbergen, omdat alleen de voorwerpen van de doelkaart zichtbaar mogen zijn.

Als een speler denkt dat het hem gelukt is om de 3 of 4 voorwerpen van de doelkaart met zijn kaarten te tonen, dan tikt hij op de betreffende doelkaart en roept "Picmix":

- als het inderdaad gelukt is, dan wint hij de doelkaart en legt deze voor zich op tafel;
- als het niet gelukt is, dan moet de speler een eerder gewonnen doelkaart (indien hij deze heeft) inleveren; zowel die kaart als de doelkaart van de huidige ronde worden dan onderop de stapel doelkaarten geplaatst.

De winnaar van een ronde draait een nieuwe doelkaart om, waarmee een nieuwe ronde start.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is ten einde zodra alle doelkaarten zijn gespeeld. De speler die als eerste 5 doelkaarten heeft verzameld, wint het spel.

VARIANT

Voor jonge spelers of beginners is het een optie om alleen de doelkaarten met drie voorwerpen te gebruiken.



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)

- la carte Objectif est révélée ;
- pour atteindre cet objectif, il ne faut utiliser que 2 cartes parmi les 4 cartes Joueur (les 2 autres sont mises de côté) ;
- 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 remplacées 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.