PIXIES

LES RÈGLES EN VIDÉO

LES RÈGLES EN QUELQUES MINUTES

MATÉRIEL

70 cartes, 1 livret de règles.

Recto Verso

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes face cachée et formez une pile. Désignez au hasard qui jouera en premier.

BUT DU JEU

Pour gagner, vous devez cumuler le plus de points à l'issue des **3 manches,** en plaçant astucieusement vos cartes dans votre aire de jeu. Elles peuvent vous rapporter des points en fonction de leur chiffre, de leur couleur et des symboles (spirales ou croix) indiqués dessus.

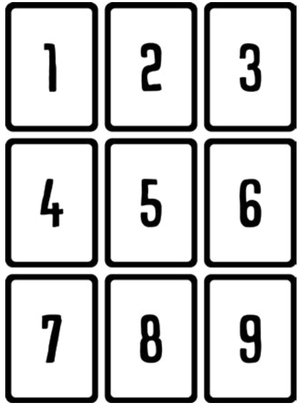
TOUR DE JEU

Une partie se compose de **3 manches,** chacune divisée en **plusieurs tours de jeu** qui se succèdent jusqu'à ce que l'un ou l'une d'entre vous ait **rempli** son aire de jeu. Un tour de jeu se compose des étapes suivantes :

1. La personne qui joue en premier **révèle** autant de cartes de la pile que de joueurs et joueuses.
2. En commençant par celle-ci et en continuant en sens horaire, vous allez jouer à tour de rôle. Lorsque c'est à vous, vous devez **prendre une des cartes révélées et la placer** dans votre aire de jeu, en suivant les règles de placement (voir plus bas). Le dernier ou la dernière du tour n'a donc plus le choix et doit prendre la carte restante.
3. Le tour de jeu est terminé. Celui ou celle qui a choisi sa carte en dernier commencera le prochain tour.

Si vous jouez à deux, révélez 4 cartes et jouez à tour de rôle (prendre une carte et la placer) jusqu'à ce que la dernière carte ait été prise. Lors d'un tour de jeu, vous jouez donc deux fois chacun ou chacune.

RÈGLES DE PLACEMENT D'UNE CARTE



Votre aire de jeu se compose de 9 emplacements. Vous devez, si possible, placer votre carte sur l'emplacement indiqué par son chiffre, en tenant compte de celles déjà en place. Il existe trois cas de figure.

Cas 1. Vous n'avez pas de carte portant ce chiffre face visible. Vous devez placer votre carte **face visible** à l'emplacement indiqué par son chiffre. Si cet emplacement est occupé par une carte face cachée, vous devez placer votre carte par-dessus.

Cas 2. Vous avez déjà une carte portant ce chiffre face visible. Vous devez choisir laquelle des deux cartes vous gardez face visible, l'autre est retournée face cachée et placée en dessous. Faites-la bien dépasser afin que vos adversaires la voient.

Important : une carte face visible qui recouvre une carte face cachée est « validée », elle vous rapportera des points en fin de manche.

Cas 3. Vous avez déjà une carte portant ce chiffre face visible et elle est validée. Vous devez placer votre carte **face cachée** sur n'importe quel **emplacement vide,** sans tenir compte de son chiffre.

Note : vous ne pouvez pas la placer sous une autre carte pour la valider. Vous pourrez la recouvrir plus tard avec une carte portant le chiffre de cet emplacement (voir cas 1), cette dernière sera alors directement validée.

FIN DE MANCHE

La manche se termine à la fin du tour de jeu, si l'un ou l'une d'entre vous a rempli ses 9 emplacements, peu importe que les cartes soient face visible ou face cachée. On procède alors au décompte et on note le résultat de chaque joueur et joueuse.

Si vous jouez à deux, la manche peut également se terminer quand il reste encore 2 cartes à prendre. Par exemple, au début du tour de jeu, le joueur 1 prend une carte, la place et remplit le dernier emplacement vide de son aire de jeu. Il ne doit plus jouer. Mais la joueuse 2 doit encore poser une carte afin qu'ils aient joué le même nombre de fois. Après qu'elle a joué, la manche est terminée, même s'il reste deux cartes à prendre sur la table.

DÉCOMPTE

Comptez le nombre de points que vous avez dans votre aire de jeu.

Vos cartes validées

Chaque carte **validée** rapporte autant de points que le chiffre indiqué dessus.

Vos symboles

Une spirale rapporte 1 point.

Une croix fait perdre 1 point.

Des cartes spéciales vous permettent de gagner 1 spirale pour chaque carte face visible de la couleur indiquée.

Note : prenez en compte toutes vos cartes face visible qu'elles soient validées ou non.

Votre plus grande zone de couleur

Une zone de couleur se compose d'au moins deux cartes de **même couleur qui se touchent par un côté.** Les diagonales ne comptent pas.

Chaque carte qui compose votre plus grande zone vous rapporte :

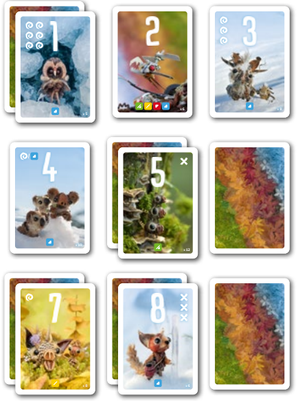
- 2 points à la 1re manche,
- 3 points à la 2e manche,
- 4 points à la 3e manche.

Note : prenez en compte vos cartes face visible qu'elles soient validées ou non.

Une carte multicolore est de toutes les couleurs **en même temps.** Elle compte donc pour votre zone de même couleur bien sûr, mais également pour **toutes** vos cartes spéciales.

Exemple de décompte

Voici votre aire de jeu à la fin de la 1re manche :



Points de vos cartes validées

1 + 5 + 7 + 8 = 21 points

Points de vos symboles

10 spirales sur les cartes + 5 spirales grâce à la carte spéciale (1 x 5 cartes bleues dont la multicolore) - 4 croix = 11 points

Point de votre plus grande zone de couleur

4 cartes bleues connectées (la 1, la 2, la 3 et la 4) x 2 points pour la 1re manche = 8 points

Soit un total de **40 points** pour votre première manche !

PRÉPARATION DE LA MANCHE SUIVANTE

Les cartes sont mélangées pour former une nouvelle pile. La dernière personne à avoir joué commence la nouvelle manche.

FIN DE PARTIE

À la fin de la 3e manche, additionnez vos scores des 3 manches. Celui ou celle qui a le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

NOTEZ VOTRE SCORE

Pour noter votre score, vous pouvez faire des copies du tableau ci-contre ou télécharger notre application BombyxScore:

COLORADD

Le pictogramme en bas d'une carte indique sa couleur.

ColorADD est un langage universel, inclusif et non discriminatoire qui permet aux daltoniens d'identifier les couleurs. Utilisé par Bombyx sous licence.

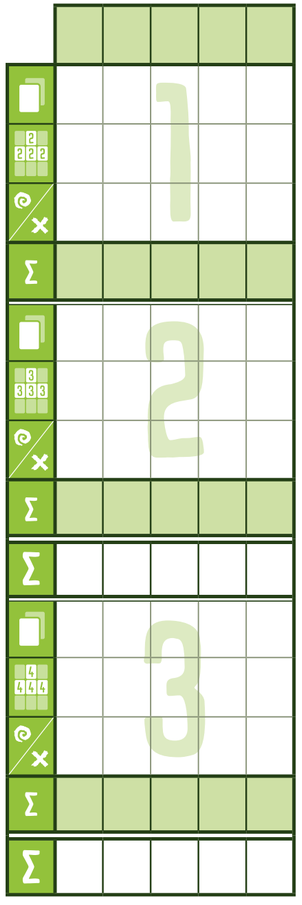
ColorADD
The Color Alphabet

CRÉDITS

Auteur : Johannes Goupy

Illustrateur : Sylvain Trabut

Son livre, *Le Land-art de poche* est disponible en librairie ou sur editionspalette.com

editionspalette.com

FR Pensez à donner ou recycler. Association ou Magasin ou Déchèterie
https://quefairedemesdechets.fr