



Spielregel für 1 Set | 2-3

Spielziel

Finde zuerst deine Quartettkarten!

Vorbereitung

Mischt die 12 Quartett- und 4 Aktionskarten und legt sie verdeckt im Kreis aus. Jeder zieht eine Charakter-Karte (Suchkarte). Positioniert die Spielfigur auf einer beliebigen Karte (auf dem vorgesehenen Kreis) und schnappt euch den Würfel. Los geht's!

Ablauf

Du bist am jüngsten? Dann beginne zu würfeln. Bewege die Spielfigur so viele Schritte wie der Würfel zeigt. Du darfst im oder entgegen dem Uhrzeigersinn ziehen. Drehe die Karte, auf der du landest um und zeige sie auch deinen Mitspielern. Passt die Karte zu deiner Charakter-Karte, darfst du sie vor dir ablegen. Die Spielfigur startet dann auf dem entstandenen leeren Platz. Passt sie nicht, drehst du sie wieder um. In beiden Fällen ist dann der nächste Spieler/-in an der Reihe. Wenn du mit der Figur auf einer **Aktionskarte** landest:



KARTE GESPERRT: Die Aktionskarte wird auf eine beliebige Karte gelegt und sperrt diese so lange, bis wieder ein Spieler/-in auf ihr landet. Er/sie entfernt die Aktionskarte und entsperrt damit die darunter liegende Karte. Die Aktionskarte wird dann auf eine andere beliebige Karte gelegt. Ist die Aktionskarte einmal im Spiel, bleibt sie die ganze Zeit im Einsatz.



1 KARTE ZURÜCK: Leider musst du eine deiner bereits gesammelten Karten wieder verdeckt zurücklegen. Merke dir gut, wo du sie hingelegt hast!



JUMP: Springe mit der Spielfigur auf eine Karte deiner Wahl und schaue sie dir an.



KARTENTAUSCH: Vertausche die Plätze von 2 Karten.

Bei den Aktionskarten, außer KARTE GESPERRT, gilt: Nach der Aktion werden sie wieder verdeckt an ihren Platz zurückgelegt.

Spielende

Wer am schnellsten die 4 Quartettkarten passend zu seiner Charakter-Karte gefunden hat, gewinnt.



Spielregel ab 2 Sets | 2+

Spielziel

Finde zuerst deine Quartettkarten!

Vorbereitung

Ihr habt 2 oder mehr Mixtett-Sets?

Dann könnt ihr euer Spielfeld erweitern und selbst entscheiden mit wie vielen Karten ihr spielen möchtet.

Achtet darauf, dass immer 1 Charakter-Karte und 4 Quartettkarten zusammengehören.

Je mitspielendes Quartett kommt mindestens 1 Aktionskarte ins Spiel. Mischt die Karten gut durch und legt sie im Kreis aus. Bei sehr vielen Karten bietet sich alternativ ein Rechteckraster als Spielfeld an. Jeder zieht gleich viele Charakter-Karten (Suchkarten). Positioniert die Spielfiguren auf beliebigen Karten (auf den vorgesehenen Kreisen) und legt einen Würfel bereit. Dabei gilt:

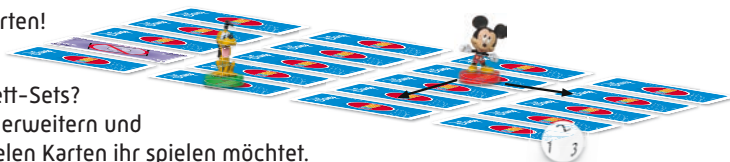
- bis 19 Karten (1 Set) 1 Figur
- 20 bis 38 Karten (2 Sets) 2 Figuren
- 39 bis 57 Karten (3 Sets) 3 Figuren usw.

Ablauf

Du bist am jüngsten? Dann beginne zu würfeln. Entscheide, mit welcher Figur du ziehen möchtest. Du kannst dich beliebig im Kreis oder bei einem rechteckigen Spielaufbau in alle Richtungen waagrecht und senkrecht über das Kartenfeld bewegen. Sollte das im Spielverlauf nicht mehr möglich sein, sind auch diagonale Züge erlaubt. Drehe die Karte, auf der du landest um und zeige sie auch deinen Mitspielern. Passt die Karte zu deiner Charakter-Karte, darfst du sie vor dir ablegen. Die Spielfigur startet dann auf dem entstandenen leeren Platz. Passt sie nicht, drehst du sie wieder um. Der nächste Spieler/-in ist an der Reihe. Wenn du mit der Figur auf einer **Aktionskarte** landest, führe diese wie oben beschrieben aus. Wichtig: In den verschiedenen Sets können unterschiedliche Aktionen enthalten sein. Die Erklärungen findet ihr in den Spielregeln.

Spielende

Wer am schnellsten die Quartettkarten passend zu seinen Charakter-Karten gefunden hat, gewinnt.



MIXTETT®

Entdecke die Welt der MIXTETTE!



Mehr Informationen zu den Spielen

www.spielkarten.com/mixtett

© 2020 ASS Altenburger

Spielkartenfabrik Altenburg GmbH • Leipziger Straße 7 • D-04600 Altenburg



Règle du jeu pour 1 kit / 2-3

But du jeu : Trouve en premier les cartes de ton quatuor !

Préparation : Mélangez les 12 cartes de quatuor et les 4 cartes d'action et posez-les en cercle face cachée. Chaque joueur tire une carte de personnage (carte de recherche). Placez le pion sur une carte quelconque (du cercle prévu) et attrapez le dé. C'est parti !

Déroulement : Tu es le plus jeune ? Alors, commence à jouer. Avance le pion d'autant de pas que le nombre indiqué sur le dé. Tu peux avancer dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse. Retourne la carte sur laquelle tu parviens et montre-la aussi aux autres joueurs. Si la carte correspond à la carte de ton personnage, tu peux la poser devant toi. Le pion commence alors à l'emplacement laissé vide. Si elle ne lui correspond pas, retourne-la à nouveau. C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer. Si tu parviens avec le pion sur une **carte d'action** :



CARTE BLOQUÉE : Cette carte est maintenant bloquée jusqu'à ce qu'un(e) joueur(-euse) y parvienne à nouveau. Il (Elle) retire une carte d'action et bloque ainsi une autre carte quelconque. Si la CARTE BLOQUÉE est retournée, cette action reste active pour toute la durée de la partie.



RENDRE 1 CARTE : Tu dois malheureusement reposer face cachée une des cartes que tu avais déjà collectées. Rappelle-toi bien où tu l'as posée !



JUMP : Sautte avec ton pion sur une carte de ton choix et regarde-la.



ÉCHANGE DE CARTE : Échange l'emplacement de 2 cartes.

La règle suivante s'applique pour les cartes d'action, excepté la CARTE BLOQUÉE : Après l'action, elles sont reposées à leur place, face cachée.

Fin de la partie : Qui a complété le plus rapidement ses cartes gagne.

Règle du jeu pour 2 kits / 2+

Vous avez 2 ou plusieurs kits Mixtett ? Vous pouvez alors étendre votre plateau et décider vous-mêmes avec combien de cartes vous souhaitez jouer. Attention, **1 carte de personnage et 4 cartes de quatuor vont toujours ensemble**. 1 carte d'action entre en jeu pour chaque quatuor utilisé dans la partie. Mélangez bien les cartes et posez-les en cercle. Si les cartes sont très nombreuses, il est possible de former une grille rectangulaire comme plateau. Chaque joueur tire le même nombre de cartes de personnage (cartes de recherche). Placez les pions sur des cartes quelconques (des cercles prévus) et préparez un dé. Appliquez ce qui suit :

- jusqu'à 19 cartes (1 kit) 1 pion
- 20 à 38 cartes (2 kits) 2 pions
- 39 à 57 cartes (3 kits) 3 pions etc.

Déroulement : Tu es le plus jeune ? Alors, commence à jouer. Décide avec quel pion tu souhaites avancer. Tu peux te déplacer au choix en cercle ou, dans le cas d'une structure rectangulaire, dans toutes les directions, horizontalement et verticalement sur le champ de cartes. Si cela n'est plus possible au cours de la partie, les mouvements en diagonale sont aussi possibles. Retourne la carte sur laquelle tu parviens et montre-la aussi aux autres joueurs. Si la carte correspond à la carte de ton personnage, tu peux la poser devant toi. Le pion commence alors à l'emplacement laissé vide. Si elle ne lui correspond pas, retourne-la à nouveau. C'est ensuite au tour du joueur (de la joueuse) suivant(e) de jouer. Si tu parviens avec le pion sur une **carte d'action**, exécute-la comme décrit ci-dessus. Important : La plupart des kits peuvent contenir différentes actions. Vous trouverez les explications dans les règles du jeu respectives.

Fin de la partie : Le vainqueur est le premier qui a complété ses quatuors.

Regole di gioco per 1 Set / 2-3

Tempo di gioco: Prima di tutto trova le tue carte quartetto!

Preparazione: Mescolare le 12 carte quartetto e le 4 carte azione e posizionarle in cerchio a faccia in giù. Ogni giocatore pesca una carta personaggio (carta di ricerca). Posizionare la figura su una qualsiasi carta (sul cerchio fornito) e prendere il dado. Ora di iniziare!



Come procedere: Sei il giocatore più giovane? Allora tira il dado per primo. Muovi la pedina per il numero di passi indicato dal dado. Puoi muovere la pedina sia in senso orario che antiorario. Gira la carta in cui ti fermi e mostrala agli altri giocatori. Se la carta corrisponde a quella del tuo personaggio, puoi posizionarla davanti a te. La pedina partirà dal posto vuoto che si è creato. Se la carta non corrisponde, girala di nuovo. Ora tocca al prossimo giocatore. Se la tua pedina si ferma sopra ad una **Carta azione**:



CARTA BLOCCATA: Questa carta rimane bloccata fino a che un giocatore non si ferma sopra ad essa. Il giocatore rimuove la carta azione e blocca quindi una qualsiasi altra carta. Se la CARTA BLOCCATA è scoperta, questa azione rimane attiva durante tutto il gioco.



1 CARTA INDIETRO: Purtroppo devi rimettere a testa in giù tutte le carte che hai raccolto. Ricordati dove le hai posizionate!



JUMP: Salta con la tua pedina su una carta a tua scelta e girala.



CAMBIO CARTE: Scambia il posto di 2 carte.

Per le carte azione tranne CARTA BLOCCATA vale quanto segue: Dopo l'azione le carte vengono coperte e rimesse nuovamente al loro posto.

Fine del gioco: Vince il giocatore che completa le sue carte per primo.

Regole di gioco 2 set / 2+

Avete 2 o più Mixtett-Set? In questo caso potete ampliare il vostro campo di gioco e giocare con quante carte volete. Fate attenzione che **1 carta carattere sia sempre accompagnata da 4 carte quartetto**.

Per ogni quartetto in gioco ci deve essere almeno 1 carta azione. Mescolate bene le carte e disponetele in cerchio. In caso ci siano molte carte, si può utilizzare una griglia rettangolare come campo di gioco alternativo. Ogni giocatore pesca lo stesso numero di carte personaggio (Cerca carte). Posizionare le pedine su una carta qualsiasi (sui cerchi predisposti) e mettere a disposizione un dado. Vale quanto segue:

- fino a 19 carte (1 Set) 1 figura
- da 20 a 38 carte (2 Set) 2 figure
- da 39 a 57 carte (3 Set) 3 figure etc.

Come procedere: Sei il giocatore più giovane? Allora tira il dado per primo. Decidi con quale figura vuoi iniziare. Ti puoi muovere in cerchio o, in una struttura di gioco rettangolare, in tutte le direzioni in orizzontale e in verticale attraverso il campo di gioco. Se ciò non fosse più possibile nel corso della partita, sono consentite anche le mosse diagonali. Gira la carta in cui ti fermi e mostrala agli altri giocatori. Se la carta corrisponde a quella del tuo personaggio, puoi posizionarla davanti a te. La pedina partirà dal posto vuoto che si è creato. Se la carta non corrisponde, girala di nuovo. Ora tocca al prossimo giocatore. Se la tua pedina si ferma sopra ad una **Carta azione**, esegui l'azione come descritto sopra. Importante: Nei vari set possono esserci azioni diverse. Potete trovare le relative spiegazioni nelle rispettive regole del gioco.

Fine del gioco: Vince il giocatore che completa le sue carte per primo.