





## TARTALOM

25 Célkártya, 24 Játékoskártya (6x4 kártya), játékszabály.

### A JÁTÉK CÉLJA




Minden egyes fordulóban egy Célkártyát fordítunk fel. Meg kell próbálnod a leggyorsabban úgy rendezni a saját kártyáidat, hogy csak azok a tárgyak látszódnak rajtuk, amelyek a Célkártyán látszódnak. Ha sikerült, megnyered a Célkártyát, és egy új forduló kezdődik. A játékot az a játékos nyeri meg, akinek elsőként sikerül 5 Célkártyát összegyűjtenie.





### ELŐKÉSZÜLETEK (1. ábra)

Minden játékos kap egy 4 Játékoskártyából álló szettet, azonos színben (vagy szimbólummal). A 25 Célkártyát keverjük össze, és pakliba rendezve tesszük az asztal közepére.



### A JÁTÉK MENETE

A játékosok közül valamelyikük felfordítja a pakli legfelső Célkártyáját, és a pakli mellé teszi (2. ábra). Ezután az összes játékosnak meg kell próbálnia, amilyen gyorsan csak lehet, a saját kártyáit úgy rendezni, hogy csak az a 3 vagy 4 tárgy – és csak azok – látszódnak, mint a Célkártyán. A sorrend nem fontos. Úgy is lehet, hogy nem a megfelelő irányba állnak a tárgyak. A játékosok kártyáinak kombinációján csak azok a tárgyak látszódnak, amelyek a Célkártyán is vannak – nem több és nem kevesebb. A játékosok megfordíthatják kártyáikat, egymásra rakhatják azokat, stb.

- 
- 
- a) egy Célkártya fel lett fordítva  
b) ahhoz hogy teljesítsd a célt, a 4 kártyából csak 2-re lesz szükséged (a másik 2 kártyádat tedd félre);  
c) minden játékos megpróbálja úgy rendezgetni a 2 kártyáját, hogy elrejtse a szükségtelen tárgyakat, hiszen csak azoknak a tárgyaknak kell látszódnia, amelyek a Célkártyán vannak.

Amint az egyik játékos úgy gondolja, hogy sikerült elrendeznie a kártyalapjait úgy, hogy csak az 3 vagy 4 tárgy látszódik, amelyikre szükség van, rácsap a Célkártyára és bekiáltja, hogy „Picmix”:

- ha a játékosnak valóban sikerült megoldania a feladatot, megnyeri a Célkártyát, amelyet letesz maga elé az asztalra;
- ha a játékos elhibázta a megoldást, egy Célkártyát a saját kupacából (ha már van neki) és a forduló elején felfordított Célkártyát be kell raknia a középső pakli legaljára.

A forduló nyertese fordíthatja fel a következő Célkártyát, és egy új forduló kezdődik.

## A JÁTÉK VÉGE

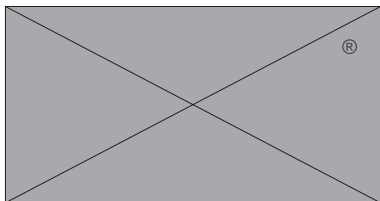
A játékot az a játékos nyeri, akinek elsőként sikerül összegyűjtenie 5 Célkártyát.

## VARIÁCIÓK

Fiatalabb, vagy kezdő játékosok esetében lehetséges, hogy azokat a Célkártyákat használjuk, amelyeken csak 3 tárgy látható.



**FR**



## CONTENU

25 cartes Objectif, 24 cartes Joueur renforcées (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. À la fin de la partie, le joueur qui cumule le plus de cartes Objectif gagne.



## 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.



**V.**

## 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) parmi les 4 cartes Joueurs, pour atteindre cet objectif il ne faut en utiliser que 2 (les 2 autres cartes 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

La partie prend fin quand toutes les cartes Objectif ont été jouées. Le joueur qui en a gagné le plus est déclaré vainqueur.

## 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.