



## LES MISTIGRIS

### Règle du jeu :

- Jeu de paires
- 2 à 4 joueurs
- Contenu :
  - ❖ 96 cartes dont 72 cartes à associer et 24 mistigris

#### Code couleur :

Cartes marron : Perspectives cavalières de solides

Cartes vertes : Vues de face de solides

Cartes orange : Vues de dessus de solides

Cartes roses : Sections planes de solides

Cartes violettes : Caractéristiques de solides

Cartes bleues : Patrons de solides

❖ 1 dé à 6 faces

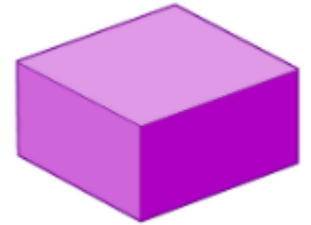
- But du jeu : Finir avec le moins de mistigris en main.  
Sinon c'est perdu !



Le joueur le plus jeune commence.

Il faut distribuer toutes les cartes.

Les joueurs regardent, si dans leur jeu, ils peuvent faire des paires (une paire doit représenter un même solide et les deux cartes ne doivent pas être de la même couleur).



Si oui, ils les posent devant eux, face visible.

Le jeu commence !

Le premier joueur tire une carte au hasard dans le jeu du joueur à sa droite.

S'il peut former une paire à l'aide de cette nouvelle carte, il pose cette paire devant lui.

Si cette carte ne lui permet pas de constituer une paire, il la garde dans son jeu.

Puis c'est au joueur suivant de faire de même.

Toutes les cartes forment une paire à part les 24 mistigris.

Alors attention, il faut s'en débarrasser !

### **Vérification**

Les adversaires vérifient si la paire concerne le même solide.

Le joueur doit ensuite retourner la paire constituée pour savoir si les deux cartes représentent le même solide.

Si l'on trouve une pastille de la même couleur sur les deux cartes, la paire est validée et peut être conservée par le joueur !

Sinon, le joueur passe son tour et attend le prochain tour pour tenter de gagner une paire.





### Variante 1

- But du jeu : Constituer le plus de paires possibles.

Si un adversaire annonce à juste titre que la paire constituée par le joueur est fausse, ce dernier doit lui donner une paire qu'il avait en sa possession.

### Variante 2

Distribuer 10 cartes à chaque joueur.

Le reste des cartes constitue la pioche.

Si un joueur constitue une paire fausse, il la garde en mains et doit piocher une carte.

Si un adversaire annonce à juste titre que la paire constituée par le joueur est fausse, il peut se défausser de la carte de son choix.



### Variante 3

Toutes les cartes sont posées faces visibles au centre de la table.

A tour de rôle, un joueur choisit deux cartes pour former une paire.

Une paire doit toujours représenter un même solide, mais le but du jeu est d'avoir dans ses paires, à la fin de la partie, au moins une carte de chacune des couleurs présentes dans le jeu.

Si un adversaire annonce à juste titre que la paire constituée par le joueur est fausse, ce dernier doit lui donner une paire qu'il avait en sa possession. Sinon, il peut jouer 2 fois à son tour.



### Variante 4

Toutes les cartes sont posées faces visibles au centre de la table.

A tour de rôle, un joueur choisit deux cartes pour former une paire.

Une paire doit toujours représenter un même solide, mais la première carte doit être marron, rose ou bleue et la deuxième carte doit être verte, orange ou violette.





### Variante 5

Toutes les cartes sont posées faces visibles au centre de la table.

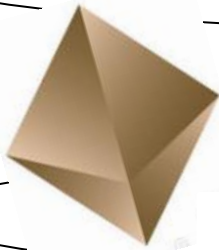
A tour de rôle, un joueur lance le dé.

Il choisit une carte de la couleur donnée sur la face de dessus du dé.

Il doit alors prendre une carte d'une autre couleur pour former une paire.

Une paire doit toujours représenter un même solide.

Si aucune carte n'est de la couleur donnée par le dé, le joueur choisit une paire de son choix représentant le même solide.



### Variante 6

Il est possible de jouer en comptabilisant les points.

Une paire représentant le même solide rapporte 2 points.

Une paire ne représentant pas le même solide fait perdre 2 points.

Le joueur a la possibilité de passer son tour plutôt que de constituer une paire dont il n'est pas certain de la validité.

Dans ce cas, il perd 1 point.

Le gagnant est celui qui remporte le plus de points.