

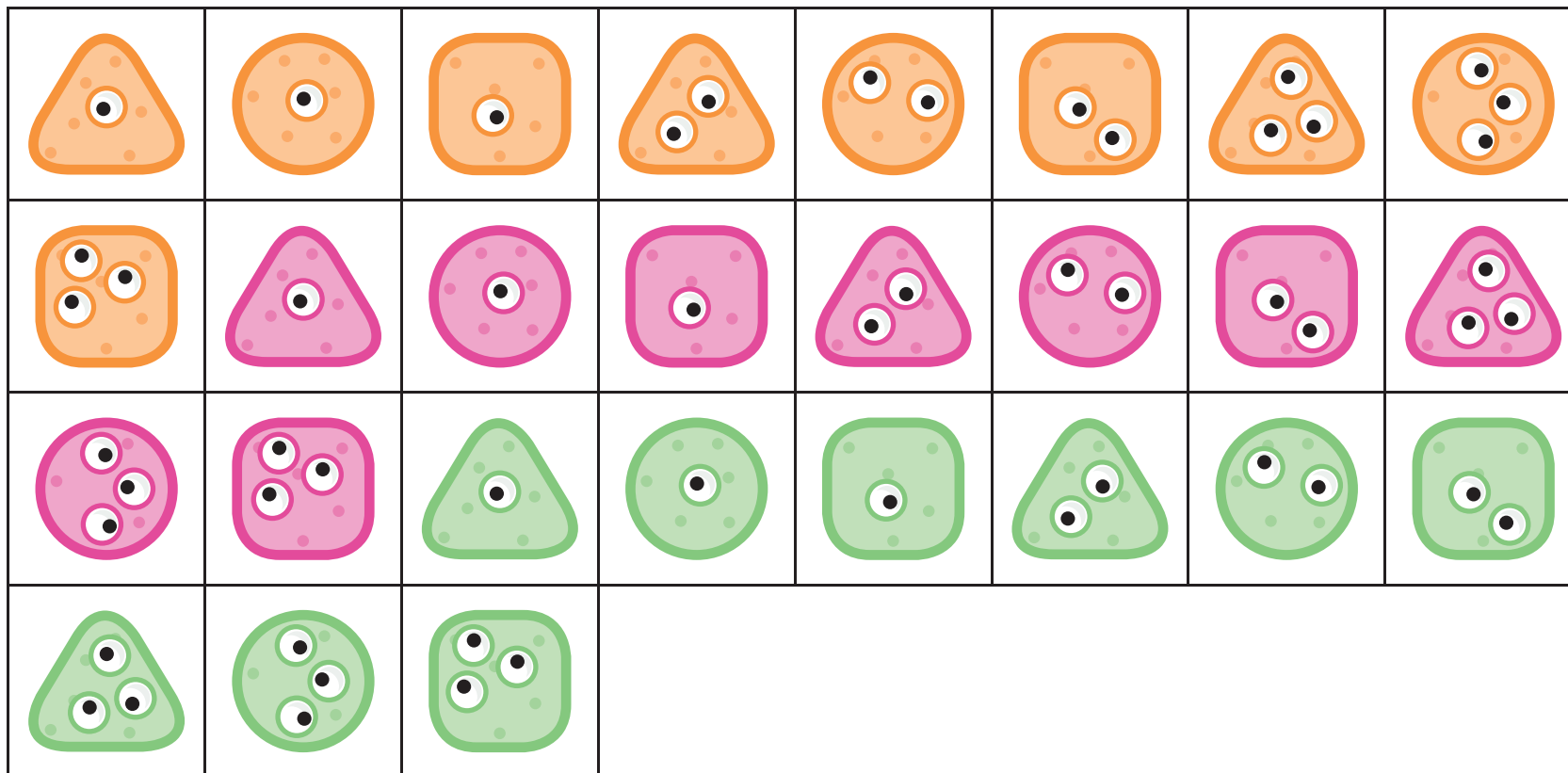
MINDZ - 2 à 5 joueurs - 8 ans et plus

Matériel : 27 cartes représentant des Mindz. Chacun a trois caractéristiques : sa forme, sa couleur et son nombre d'yeux. Tous sont différents et listés sur le plateau.

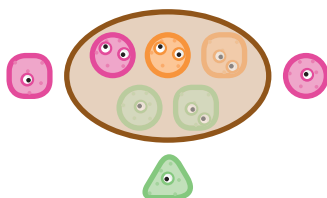
Principe : déduire le Mindz que l'on possède grâce aux informations données par nos adversaires.

Préparation : poser le plateau sur la table puis mélanger les cartes et en faire une pioche face cachée. Retourner cinq cartes face visible au centre. Chaque joueur pioche ensuite une carte et la tient de façon à ce qu'il soit le seul à ne pas savoir le Mindz qui s'y trouve. Choisissez un premier joueur puis jouez tour à tour sans le sens horaire.

Tour de jeu : choisissez deux des cinq Mindz au centre. L'un de vos adversaires vous indique alors, dans l'ordre de son choix, le nombre de caractéristiques communes entre le Mindz que vous tenez en main et chacun des deux que vous avez choisis. Vous pouvez alors, si vous le souhaitez, pointer sur le plateau le Mindz que vous pensez être sur votre carte. Si c'est lui, gardez-la carte face cachée devant vous. Sinon, remplacez-la par l'une des trois cartes au centre que vous n'avez pas choisies et que vous défaussez face cachée. Dans tous les cas, piochez une autre carte. Le joueur suivant devra choisir deux des trois Mindz que vous n'avez pas choisis.



Joueur actif >



C'est le tour du joueur situé en haut. Il choisit les deux premiers Mindz. L'un de ses adversaires doit alors lui répondre soit «1-0» ou «0-1», le seul point commun étant la couleur rose avec le Mindz à gauche. Le joueur suivant ne pourra pas les choisir.

Fin du jeu : Si un joueur possède cinq Mindz face cachée devant lui, il gagne la partie. S'il n'y a plus de carte à piocher, la partie prend fin immédiatement et celui qui a le plus de cartes devant lui gagne. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

