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.

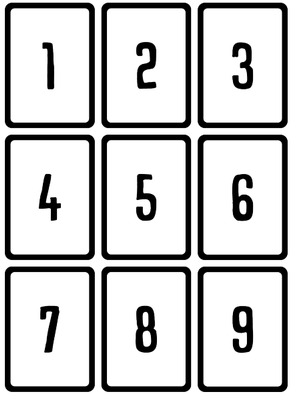
TOUR DE JEU

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.

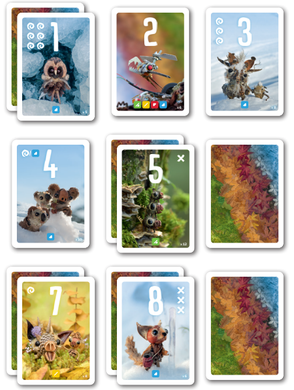
Note : prenez en compte vos cartes face visible qu'elles soient validées ou non.



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

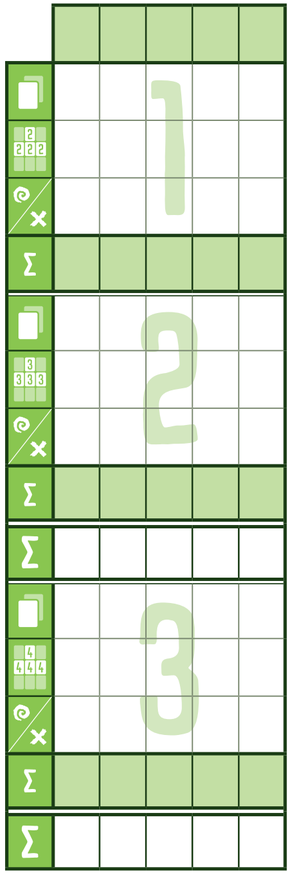
Illustrateur : Sylvain Trabut

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



editionspalette.com





PIXIES

THE RULES IN VIDEO

LEARN TO PLAY IN MINUTES

COMPONENTS

70 cards, 1 rulebook.



Front Back

GAME SETUP

Shuffle the cards into a deck, placed facedown. Choose the first player at random.

GAME OBJECTIVE

The player with the most points at the end of **3 rounds** wins. Place your cards wisely in your playing area to earn points according to their number, color, and the symbols shown on them.

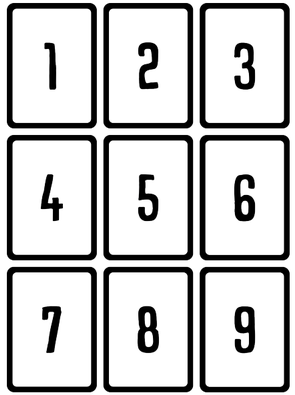
GAME TURNS

A game consists of **3 rounds,** each of which is divided into **several turns** that continue until one of the players has **filled** their playing area. Each turn follows these 3 steps:

1. The first player **reveals** as many cards from the deck as there are players.
2. In turn order going clockwise, each player must **take 1 of those cards and place it** in their playing area following the placement rules (see below). The last player has no choice other than to take the last remaining card.
3. The turn is finished. **The player who chose their card last starts the next turn.**

In a 2-player game, 4 cards are revealed, and the players take turns (choosing a card and placing it) until the last card has been chosen. In other words, for each turn, each player plays twice.

CARD PLACEMENT RULES



Each player's playing area consists of 9 spaces. If possible, you must put the card in the space matching its number, but cards already in play may affect where and how you play the card. There are 3 possible scenarios:



Case 1. The player does not have a faceup card with this number. They must place their card faceup in the space indicated by its number. If this space is occupied by a facedown card, they must place their card on top of it.



Case 2. The player already has a faceup card with this number. They must choose which of the 2 cards to keep faceup; the other is flipped over and placed underneath it. The player ensures it is partially visible so that their opponents can see it.

Case 3. The player already has a faceup card with this number and it is already validated. They must place their card facedown on any **empty space**, regardless of its number.



Note: This card **cannot** be placed under another card to validate it. It can be covered later with a card bearing the number of that space (see case 1), and that card will then be directly validated.



Important: A faceup card that covers a facedown card is "validated," and will earn the player points at the end of the round.

END OF THE ROUND

The end of the round is triggered when, at the end of any turn (after all players have placed a card), a player has filled all 9 of their spaces, regardless of whether the cards are faceup or facedown. The points are then counted, and the score of each player is noted.

In a 2-player game, the round can also end when there are still 2 cards to take. For example, at the beginning of the turn, player 1 takes a card, places it, and fills the last empty space in their playing area. They can play no more. However, player 2 must place another card so that they have both played the same number of times. After this player has placed their card, the round is over, even though there are still 2 cards left on the table.

SCORING

Each player counts the number of points they have in their playing area.

Validated cards

Each **validated card** earns as many points as the number on it.

Symbols

A spiral earns 1 point.

A cross makes the player lose 1 point.

Special cards earn 1 spiral for each faceup card of the indicated color.

Note: All faceup cards are taken into account, whether they are validated or not.

The player's largest color zone

A color zone is made up of at least 2 cards of the **same color touching along a side.** Diagonals do not count.

Each card that is part of the player's largest zone earns:

- 2 points in round 1
- 3 points in round 2
- 4 points in round 3

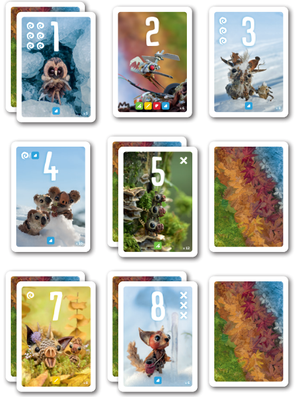
Note: All faceup cards are taken into account, whether they are validated or not.



A multi-colored card has all the colors **at the same time.** This means that it counts for the player's color zone of course, but also for **all** their special cards as well.

Example of Counting Score

Here is a player's playing area at the end of the 1st round:



Points for validated cards
1 + 5 + 7 + 8 = 21 points

Symbol points
10 spirals on the cards + 5 spirals for the special card (1 x 5 blue cards, including the multi-colored one) - 4 crosses = 11 points

Points for the largest color zone
4 connected blue cards (1, 2, 3 and 4) x 2 points for round 1 = 8 points

A total of **40 points** for this player's first round!

PREPARATION FOR THE NEXT ROUND

All the cards are shuffled to create a new deck. The last player to play starts the new round.

END OF THE GAME

At the end of Round 3, the players add up their scores from the 3 rounds. The player with the most points wins the game! In case of a tie, victory is shared.

NOTING YOUR SCORE

To keep track of your score, you can copy this score sheet or download our app BombyxScore:

COLORADD

The color of the card is represented by the sign in the middle at the bottom.



ColorADD is a universal, inclusive, and nondiscriminative language that enables the colorblind to identify colors. Used under license by Bombyx.

ColorADD
The Color Alphabet

CREDITS

Game designer: Johannes Goupy

Artwork: Sylvain Trabut



