



1972 ausgezeichnet mit dem Prädikat „spiel gut“ vom Arbeits-  
ausschuß Gutes Spielzeug

Ravensburger Spiele® Nr. 00 002 9

Für 2–6 Spieler von 5–10 Jahren

Autorin: Charlotte Töpert

Design: Lea Koch-Auvo

Inhalt: 15 Figurenkarten, jeweils zerschnitten  
in vier Teile, 1 Würfel

® Ravensburger

**Mix Max** ist ein unerschöpfliches, lustiges Würfelspiel für die ganze Familie. Auch ein Kind allein kann viele Stunden damit zubringen, immer andere originelle „Neuschöpfungen“ entstehen zu lassen.

### 1. Spielrunde

15 lustige Figuren sind auf den Vorderseiten der **Mix Max**-Karten zu sehen. Die Rückseiten sind mit unterschiedlichen Würfelbildern bedruckt, welche die Punktezahl 1, 2, 3 oder 4 zeigen. Die Karten werden nach Punktgruppen sortiert, gut gemischt und, mit dem Würfelbild nach oben, zu vier Stapeln in die Mitte des Tisches gelegt.

Jetzt wird reihum gewürfelt.

Zeigt der Würfel eine 1, so darf eine Karte vom ersten Stapel genommen werden, bei 2 vom zweiten und so fort.

Wer eine 5 würfelt, hat Pech, bei **Mix Max** gilt sie **nichts**.

Wer eine 6 würfelt, darf von jedem der vier Stapel eine Karte aufnehmen. Sind gegen Ende der Spielrunde nur noch zwei Stapel vorhanden, so können bei einer 6 nur noch zwei Karten aufgenommen werden.

Nach einer 6 darf bei **Mix Max** **nicht** noch einmal gewürfelt werden.

Wenn alle Karten aufgebraucht sind, versucht jeder Mitspieler, mit seinen Karten lustige Figuren zusammenzustellen. Für jede ganze Figur bekommt er einen Punkt gutgeschrieben. Einzelne Karten werden nicht gewertet.

### 2. Spielrunde

Jetzt kommt es nicht mehr darauf an, originelle Figuren zusammensetzen, sondern die Teile einer bestimmten Person zu erwürfeln.

Jeder behält seine Karten aus der ersten Spielrunde.

Mit Hilfe der Symbole werden zusammengehörende Figurenteile geordnet. Lassen sich eine oder mehrere Figuren komplett zusammenfügen, so werden diese vorerst zur Seite gelegt. Sie werden dann am Schluß des Spieles bewertet.

Die verbleibenden Karten legt jeder offen vor sich aus.

Wieder wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler versucht nun, so viele Figuren als möglich zu komplettieren. Dabei darf man, um seine Figuren zu vervollständigen, die fehlenden Karten bei den übrigen Mitspielern zusammenräubern. (Bei einer 1 einen Hut, bei einer 2 einen Kopf usw.) Um räubern zu dürfen, muß man selber mindestens ein Teil von dieser bestimmten Figur schon besitzen.

Wer eine 6 würfelt, darf die fehlenden Teile zu **einer** Figur zusammenräubern. Im Höchstfall sind das also drei. Sind alle lustigen Leute wieder zusammengesetzt, wird für jede Figur ein Punkt gutgeschrieben. Wer den Eishockeyspieler mit der 1 auf der Brust ergattern konnte, bekommt einen Extrapunkt.

Anschließend werden die Ergebnisse beider Runden zusammengezählt. Sieger ist, wer die meisten Punkte gewinnen konnte.

© 1972 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg