

# MiSTIC'zzle

De La Fontaine

19

8

8

**FR** Règles du jeu

**EN** Game rules

**ES** Reglas

**DE** Spielregeln

**NL** Spelregels



2

## But du jeu

Assembler les cartes deux par deux, en évitant d'avoir la carte *Mistigri* (le *Chat Botté* du conte de *Charles Perrault*) en main à la fin de la partie.

## Préparatif

- 1 - Mélanger les cartes.
- 2 - Distribuer toutes les cartes, une par une à chaque joueur.
- 3 - Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Déroulement

Chaque joueur commence par poser sur la table, face découverte, les paires de cartes qu'il a dans son jeu. Le joueur le plus jeune débute la partie. Il tire une carte au hasard dans le jeu de son voisin de gauche pour tenter de réaliser une nouvelle paire.

S'il peut former une paire avec cette nouvelle carte, il la pose sur la table.

Sinon, il la garde et passe son tour au joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes.

Au fur et à mesure que le jeu avance, les joueurs reconstituent le *Misti'zzle*, un tableau représentant les différents thèmes des *Fables de La Fontaine*.

## Fin de partie

Le perdant est celui qui se retrouve avec la carte *Mistigri* en main.

**Personnages des *Fables de La Fontaine* à reconstituer par paires :**

Voir page 8.

## EN 4 • Game rules

### Aim of the Game

To assemble the cards in pairs and avoid holding the card ***Mistigri*** (the *Puss in Boots* of *Charles Perrault*) at the end of the game.

### To Play

- 1 - Shuffle the cards.
- 2 - Distribute one by one to each player until all the cards are dealt.
- 3 - Play clockwise.

### Commencing clockwise

Each player organises and places all their existing pairs face up on the table. Then the youngest player begins by taking at random any card from the player to his left in the hope of matching a new pair.

If he makes a pair with this new card, he places it face up on the table, and takes another card from the same player to his left.

If not he keeps the card and the next player takes his turn and play continues thus, until there are no more pairs.

Gradually as the game progresses the players are able to assemble the ***Misti'zzle*** a tableau presenting images of the stories of ***Jean de La Fontaine***.

### End of the Game

The loser is the player holding the ***Mistigri*** card when all the pairs have been exhausted.

**Characters from the *Fables of Jean de La Fontaine* in their associated pairs:**

See page 8.

## Objetivo del juego

Juntar las cartas dos por dos sin encontrarse con la carta "**Mistigri**" (*El Gato con Botas* del cuento de *Charles Perrault*) en la mano al terminar la partida.

## Preparación

- 1 - Barajar las cartas.
- 2 - Repartir las cartas una por una entre los jugadores.
- 3 - Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

## Desarrollo

Cada jugador empieza por colocar boca arriba en la mesa las parejas de cartas que ya tiene en su mano. El jugador más joven empieza la partida. Roba una carta al azar en la mano del jugador situado a su izquierda para formar una nueva pareja.

Si puede formar una pareja con la carta elegida, coloca ambas cartas en la mesa.

En caso contrario, conserva la carta y pasa su turno. El jugador siguiente hace lo mismo, y así sucesivamente hasta que las cartas se agoten.

A medida que el juego continua, los jugadores forman el **Misti'zzle**, una imagen con varios personajes de las *Fábulas de Jean de La Fontaine*.

## Fin de la partida

El perdedor es el jugador que se encuentra con la carta "**Mistigri**" en la mano.

## Personajes de las Fábulas de Jean de La Fontaine que se emparejan:

Ver página 8.

## DE 6 • Spielregeln

### Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es Kartenpaare bilden. Dabei muss man möglichst so spielen, dass man die Karte ***Mistigri*** (der *gestiefelte Kater* der Erzählung von *Charles Perrault*) am Ende der Partie nicht in der Hand hat.

### Vorbereitung

- 1 - Die Karten mischen.
- 2 - Alle Karten an die Spieler eine nach der anderen verteilen.
- 3 - Im Uhrzeigersinn spielen.

### Spielverlauf

Jeder Spieler fängt an, die Kartenpaare, die er in seinem Spiel hat, aufgedeckt auf den Tisch zu legen. Der jüngste Spieler beginnt die Partie. Er zieht eine Karte aus dem Spiel seines linken Nachbarn, um ein neues Kartenpaar zu bilden.

Wenn er mit dieser neuen Karte ein Paar bilden kann, legt er es auf den Tisch.

Wenn nicht, behält er die Karte und der nächste Spieler ist an der Reihe und so weiter, bis es keine Karten mehr gibt.

Im Verlaufe des Spiels bilden die Spieler ***Misti'zzle***, ein Bild, auf dem die verschiedenen Themen der ***Fabeln von La Fontaine*** dargestellt sind.

### Spielende

Der Verlierer ist derjenige, der die Karte ***Mistigri*** in der Hand hat.

**Figuren der Fabeln von La Fontaine, mit denen Paare gebildet werden sollen :** Siehe 8.

## **Doel van het spel**

zoveel mogelijk paren van kaarten verzamelen, waarbij je ervoor zorgt dat je de *Mistigri* (De Gelaarsde Kat uit de fabel van Charles Perrault) niet in je bezit hebt aan het einde van het spel.

## **Voorbereiding**

- 1 - Schudt de kaarten.
- 2 - Deel alle kaarten uit, één voor één aan elke speler.
- 3 - Speel in de richting van de wijzers van de klok.

## **Spelverloop**

Elke speler legt zijn paren van kaarten met de spelkant boven voor zich op tafel. De jongste speler begint het spel. Hij trekt een kaart uit de kaarten van de speler links naast hem, in de hoop hiermee een paar te verkrijgen.

Als hij een paar heeft, dan legt hij die met de spelkant boven voor zich op tafel.

Heeft hij geen paar, dan houdt hij de kaart en gaat de beurt over naar de volgende speler, en zo verder, totdat er geen kaarten meer zijn.

Naarmate het spel vordert leggen de spelers de *Misti'zzel*, een puzzel die de verschillende thema's uit de **fabels van La Fontaine** voorstelt.

## **Einde van het spel**

De verliezer is degene die de Mistigri als laatste heeft.

## **De te vormen personages uit de fabels van La Fontaine, per paar :**

Zie bladzijde 8.



**Le Lion... Et le Moucheron.**

*The Lion... And The Gnat.*

*El León... Y el Mosquito.*

*Der Löwe... Und die kleine Mücke.*

*De leeuw... En de mug.*



**L'Araignée... Et l'Hirondelle.**

*The Spider... And The Swallow.*

*La Araña... Y la Golondrina.*

*Die Spinne... Und die Schwalbe.*

*De spin... En de zwaluw.*



**L'Aigle... Et la Pie.**

*The Eagle... And The Magpie.*

*El Águila... Y la Urraca.*

*Der Adler... Und die Elster.*

*De adelaar... En de ekster.*



**Les Frelons... Et les Mouches à miel.**

*The Hornets... And The Honey Bees.*

*Los Abejorros... Y las Moscas de la miel.*

*Die Hornissen... Und die Bienen.*

*De horzels... En de bijen.*



**Un Fou... Et un Sage.**  
*The Fool... And The Sage.*  
**El Loco... Y el Sabio.**  
*Ein Narr... Und ein Weiser.*  
**Een gek... En een wijze.**



**La Perdrix... Et les Coqs.**  
*The Partridge... And The Cockerels.*  
**La Perdiz... Y los Gallos.**  
*Das Rebhuhn... Und die Hähne.*  
**De patrijs... En de hanen.**

**Le Singe... Et le Chat.**  
*The Monkey... And The Cat.*  
**El Mono... Y el Gato.**  
*Der Affe... Und die Katze.*  
**De aap... En de kat.**



**Le Lièvre... Et la Tortue.**  
*The Hare... And The Tortoise.*  
**La Liebre... Y la Tortuga.**  
*Der Hase... Und die Schildkröte.*  
**De haas... En de schildpad.**



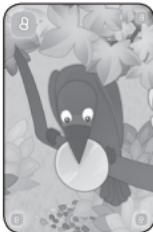
**Le Rat des villes... Et le Rat des Champs.**  
*The Town Rat... And The Field Rat.*  
**El Ratón de ciudad... Y el Ratón de campo.**  
*Die Stadtratte... Und die Landratte.*  
**De stadsrat... En de veldrat.**



**La Grenouille... Et le Rat.**  
*The Frog... And The Rat.*  
**La Rana... Y el Ratón.**  
*Der Frosch... Und die Ratte.*  
**De kikker... En de rat.**



**Le Loup... Et l'Agneau.**  
*The Wolf... And The Sheep.*  
**El Lobo... Y el Cordero.**  
*Der Wol... Und das Schaf.*  
**De wolf... En het lam.**



**Le Corbeau...  
Et le Renard.**  
*The Crow...  
And The Fox.*  
**El Cuervo...  
Y la Zorra.**  
*Der Rabe...  
Und der Fuchs.*  
**De raaf...  
En de vos.**

**Les Souris... Et  
le Chat-Huant.**  
*The Mice... And  
The Tawny Owl.*  
**Los Ratones...  
Y la Lechuza.**  
*Die Maus... Und  
der Waldkauz.*  
**De muizen...  
En de katuil.**

**Le Petit Poisson...  
Et le Pêcheur.**  
*The Little Fish...  
And The Fisherman.*  
**El Pececillo...  
Y el Pescador.**  
*Der kleine Fisch...  
Und der Fischer.*  
**Het kleine visje...  
En de visser.**

**Le Faucon...  
Et le Chapon.**  
*The Falcon...  
And The Capon.*  
**El Halcón...  
Y el Capón.**  
*Der Falke...  
Und der Kapaun.*  
**De valk...  
En de kapoen.**



**L'Homme...  
Et la Couleuvre.**  
*The Man... And  
The Grass Snake.*  
**El Hombre...  
Y la Culebra.**  
*Der Mann...  
Und die Natter.*  
**De boer...  
En de slang.**



**Le Cygne...  
Et le Cuisinier.**  
*The Cook...  
And The Swan.*  
**El Cisne...  
Y el Cocinero.**  
*Der Schwan...  
Und der Koch.*  
**De zwaan...  
En de kok.**



**Le Berger... Et le Roi.**  
*The Shepherd... And The King.*  
**El Pastor... Y el Rey.**  
*Der Schäfer... Und der König.*  
**De herder... En de koning.**



**La Cigale... Et la Fourmi.**  
*The Cicada... And The Ant.*  
**La Cigala... Y la Hormiga.**  
*Die Grille... Und die Ameise.*  
**De krekels... En de mier.**





**Le Chat Botté.**  
*The Puss in Boots.*  
**El Gato con Botas.**  
*Gelaarsde Kat.*  
**Gelaarsde Kat.**



**Les Jokers.**  
*The Jokers.*  
**Los Comodines.**  
*Und Jokern.*  
**De Jokertekens.**



Si vous perdez ou détériorez  
1 ou 2 cartes, ce jeu contient  
2 Jokers pour les remplacer.  
Ils ne sont pas utilisés dans les  
règles du *Misti'zzle*.



14



LOT N° 0216

### ROBIN RED GAMES ©

Site internet : [www.robinredgames.com](http://www.robinredgames.com)  
Email : [info@robinredgames.com](mailto:info@robinredgames.com)

Conçu & réalisé en Corrèze (France)



*Attention. Ne convient  
pas à un enfant de moins  
de 36 mois.*

Concept : Robin Red Games

Graphisme : Pascal Boucher

Rédactionnels : Isabelle Deriche

Traduction : Hélène Alonso (Es), Emmanuelle Boyer (De),  
Lucy Jones (En) & Thedy Jense (Nl)



[www.robinredgames.com](http://www.robinredgames.com)