

Règles de Pixies

Comment jouer à Pixies

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Marquer un maximum de points en 3 manches grâce à un placement malin de vos cartes.
- **Mécanique principale** : Drafting de cartes et placement sur une grille 3x3.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus de points après la 3ème manche.

Pixies, c'est le genre de petit jeu de cartes qui se joue en 20 minutes mais qui vous fait travailler les méninges comme un vrai casse-tête. On pioche, on place, on recouvre, on calcule... et à la fin, celui qui a le plus de points gagne. Simple sur le papier, redoutable à table. On vous explique tout.

Le matériel et la mise en place

Dans la boîte, vous trouverez **70 cartes** et un livret de règles. Pas de pions, pas de plateau, c'est tout. Chaque joueur aura devant lui une **aire de jeu** de 9 emplacements disposés en grille 3x3 (imaginaire, hein, elle se construit avec les cartes).

Pour commencer : mélangez toutes les cartes face cachée, formez une **pioche** au centre de la table, et tirez au sort qui démarre. Voilà, vous êtes prêts à jouer.

Déroulement d'un tour

Une partie de Pixies, c'est **3 manches**. Chaque manche est découpée en plusieurs tours, et ça tourne jusqu'à ce qu'un joueur ait rempli ses 9 emplacements.

Les étapes d'un tour

Voici comment ça se passe à chaque tour :

- Le premier joueur révèle autant de cartes qu'il y a de joueurs autour de la table.
- En commençant par lui et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun choisit une des cartes révélées et la place dans son aire de jeu.
- Le dernier joueur n'a plus le choix, il prend la carte qui reste. C'est aussi lui qui commencera le tour suivant.

À 2 joueurs, on révèle 4 cartes et chacun joue deux fois (en alternance) jusqu'à épuisement.

Petit conseil stratégique

Gardez un œil sur l'aire de jeu de vos adversaires. Si vous savez qu'ils ont désespérément besoin d'un 7, ne leur laissez pas ce 7 juteux à portée de main. Le choix de la carte compte autant que son placement.

Les règles de placement

C'est le cœur du jeu. Votre aire de jeu a 9 emplacements numérotés de 1 à 9. Chaque carte porte un chiffre, et ce chiffre indique où elle doit aller. Trois situations possibles.

Les trois cas de figure

- **Cas 1** : vous n'avez pas encore de carte visible à ce chiffre. Posez-la face visible sur l'emplacement correspondant. Si une carte face cachée s'y trouve déjà, placez-la par-dessus (et bingo, la carte du dessous est **validée**).
- **Cas 2** : vous avez déjà une carte visible à ce chiffre. Choisissez laquelle des deux reste face visible. L'autre passe en dessous, face cachée, mais en dépassant un peu pour que tout le monde la voie. La carte visible est désormais **validée**.
- **Cas 3** : vous avez déjà une carte visible et validée à ce chiffre. Vous devez alors poser votre nouvelle carte **face cachée** sur n'importe quel emplacement vide. Elle pourra être recouverte plus tard par une carte au bon chiffre, et elle sera validée du coup.

Attention : une carte face cachée placée au cas 3 ne peut pas être glissée sous une carte visible pour la valider. On ne triche pas avec les Pixies.

[IMAGE_MATERIEL]

Le décompte des points

Dès qu'un joueur a rempli ses 9 emplacements à la fin d'un tour, la manche s'arrête et on compte les points. Trois sources de points à additionner.

Les cartes validées

Chaque **carte validée** (celle qui recouvre une carte face cachée) rapporte autant de points que son chiffre. Un 8 validé = 8 points. Logique.

Les symboles

Regardez toutes vos cartes face visible (validées ou non) :

- Chaque **spirale** = +1 point
- Chaque **croix** = -1 point
- Les **cartes spéciales** rapportent 1 spirale par carte visible de la couleur indiquée dessus

La plus grande zone de couleur

Une **zone de couleur**, c'est au moins 2 cartes de même couleur qui se touchent par un côté (pas en diagonale). Comptez votre plus grande zone, puis multipliez par :

Manche	Points par carte
1ère manche	2 points
2ème manche	3 points
3ème manche	4 points

Petite précision importante : les **cartes multicolores** comptent pour toutes les couleurs à la fois. Pratique pour agrandir une zone ou booster une carte spéciale.

Exemple de décompte en 1ère manche

- Cartes validées (1 + 5 + 7 + 8) = 21 points
- Symboles : 10 spirales + 5 spirales de carte spéciale - 4 croix = 11 points
- Zone de couleur : 4 cartes bleues x 2 = 8 points
- **Total : 40 points**

[IMAGE_FIN]

Fin de partie et astuces

Après la 3ème manche, additionnez vos scores des trois manches. Le joueur avec le plus gros total remporte la partie. En cas d'égalité, tout le monde partage la victoire (câlin collectif obligatoire).

Préparer la manche suivante

Entre chaque manche, on remélange toutes les cartes pour reformer la pioche. Le dernier à avoir joué commence la manche suivante.

Nos conseils pour gagner

Validez vos grosses cartes en priorité : un 9 validé rapporte 9 points, c'est énorme. Mais ne négligez pas la zone de couleur, surtout en 3ème manche où chaque carte vaut 4 points. Et évitez les croix comme la peste, elles plombent vite un score.

Si vous aimez les jeux de cartes malins et rapides dans ce style, jetez un œil aux [règles de Similo](#), aux [règles de Cat in the Box](#) ou encore aux [règles du Mind Up](#). Trois pépites qui tiennent dans la poche et qui plairont aux fans de Pixies.