

Mix-Max-Räuber

Ein diebisch-schnelles Mix-Max-Spiel für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren. Mit Profi-Variante für erfahrene Waldkommissare.

Autor: Jörg Domberger
Illustration: Antje Hagemann
Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Tief im Wald ist die Aufregung groß: Die Bande der Mix-Max-Räuber macht die Gegend unsicher und stibitzt alles, was sie in ihre Pfoten bekommt. Legt euch zusammen mit Kommissar Dachs auf die Lauer und helft ihm, alle 27 zwielichtigen Mix-Max-Räuber zu finden und zu schnappen! Wer nach dem Aufdecken einer Karte zuerst den passenden Räuber entdeckt, wird am Ende von den Waldtieren zum Ehrenkommissar ernannt.

Spielinhalt

27 Figurenkarten, 9 Kopfkarten (mit blauer Rückseite), 9 Bauchkarten (mit gelber Rückseite), 9 Fußkarten (mit grüner Rückseite), 1 Farbwürfel, 1 Spielanleitung



Figurenkarte

Spielvorbereitung

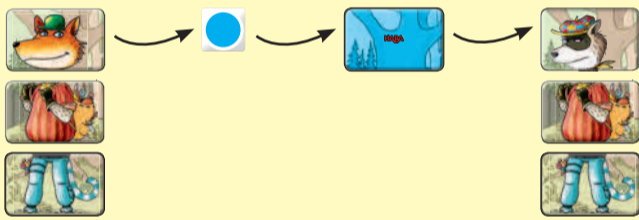
Sortiert zunächst die Kopf-, Bauch- und Fußkarten und mischt diese getrennt voneinander. Legt anschließend die drei Stapel verdeckt so nebeneinander auf dem Tisch aus, dass die Rückseiten einen Baum ergeben. Deckt die oberste Karte von jedem Stapel auf und legt sie offen daneben ab:



Mischt jetzt die 27 Figurenkarten und legt sie mit der Vorderseite nach oben ungefähr eine Pfote – oder Hand – breit um die drei Stapel herum in einem Kreis aus. Haltet den Farbwürfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Alle Spieler halten eine Hand hinter ihrem Rücken – gespielt werden darf nur mit der anderen Hand. Der Spieler, der zuletzt im Wald umhergestreift ist, beginnt und würfelt. Je nachdem, welche Farbe der Würfel zeigt, ziehst du eine Karte mit blauer, gelber oder grüner Rückseite vom jeweiligen Stapel und legst sie offen **auf** die oberste, bereits aufgedeckte Karte dieses Stapels. **So entsteht nach jedem Würfeln ein neuer Mix-Max-Räuber:**



Jetzt spielen alle gleichzeitig: Sucht auf den ausliegenden Figurenkarten so schnell wie möglich diesen neuen Mix-Max-Räuber!



Die Figurenkarten zeigen euch nämlich sämtliche Kombinationen aus Waschbär, Katze und Fuchs, die durch das Aufdecken von Kopf-, Bauch- und Fußkarten möglich sind. Wer die entsprechende Figurenkarte zuerst entdeckt, legt schnell seine Hand darauf. Handelt es sich um die richtige Karte, ist der Räuber geschnappt und der Spieler darf die Figurenkarte verdeckt vor sich ablegen.

Wichtige Waldpolizei-Regeln:

- Ihr dürft pro Runde immer nur **eine** Figurenkarte auswählen.
- Habt ihr auf eine Karte getippt, die **nicht** mit dem gesuchten Mix-Max-Räuber übereinstimmt, geht ihr in dieser Runde leer aus.
- Haben mehrere Spieler auf die gleiche Karte getippt, erhält derjenige die Karte, der sie zuerst berührt hat. Könnt ihr euch nicht einigen bzw. habt ihr die Karte gleichzeitig berührt, bekommt keiner von euch die Karte und sie bleibt liegen.
- Wenn die ausliegenden Kopf-, Bauch- und Fußkarten eine Kombination zeigen, die nicht mehr als Figurenkarte ausliegt, darfst du noch ein zweites Mal würfeln und eine weitere Karte aufdecken.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn
• von einem der drei Stapel keine Karte mehr gezogen werden kann oder
• keine Figurenkarte mehr ausliegt.
Jetzt zählen alle ihre gesammelten Figurenkarten. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt das Spiel und ist ab sofort Ehrenkommissar der Waldpolizei. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Profi-Variante für geübte Waldkommissare:

Es gelten die Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:
• Stapelt eure gesammelten Figurenkarten nicht verdeckt, sondern offen vor euch. Euer jeweils oberster Mix-Max-Räuber ist somit für alle sichtbar.
• Liegt in der Tischmitte eine Kombination aus, die ein Mitspieler bereits offen vor sich liegen hat, darf auch auf diese Figurenkarte getippt werden.
• Der Spieler, der auf diese Weise einem Mitspieler eine Figurenkarte stibitzt, schiebt diese offen **unter** seinen eigenen Stapel.

Mix and Match Robbers

A fast-paced matching game for 2 to 4 players ages 4 to 99.

Author: Jörg Domberger
Illustrations: Antje Hagemann
Length of Game: 10 - 15 Minuten

There is great cause for alarm deep in the forest. The band of Mix and Match robbers is creating chaos in the area and is stealing everything it can get its paws on. Stay on the lookout with Commissioner Badger and help him find and capture all 27 of the shady Mix and Match robbers! The first player to find and capture the robber matching the displayed card will be named Honorary Commissioner by the forest animals at the end of the game.

Contents

27 character cards, 9 head cards (blue on back), 9 torso cards (yellow on back), 9 leg cards (green on back), 1 color die, 1 set of game instructions



character cards

Preparation

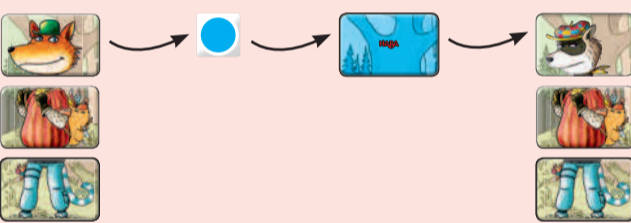
First separate out the head, torso and leg cards and shuffle each set individually. Then place them into three piles face down next to each other on the table so that the backs of the cards form a tree. Turn over the top card of each body part card pile and place the card face up next to that pile:



Now shuffle the 27 character cards and place them face up about a paw's—or hand's—length away from the three piles, making them form a circle. Have the color die ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. All players should place one hand behind their back and are only allowed to play with the other free hand. The player who last went sneaking through a forest rolls the die first. Depending on the color shown on the die, draw a card from the pile of cards with either a blue, yellow or green back and place it face up on top of the card that is face up next to that particular pile. A new Mix and Match robber will be created each time the die is rolled. **Make sure that you turn over the card quickly and that all players can see it at the same time:**



Now all players join in! Find this new Mix and Match robber as quickly as you can from among the displayed character cards.



The character cards show all possible combinations of a raccoon, cat and fox that can be formed when you turn over the head, torso and leg cards. The first person to find the matching character card quickly places his or her hand over it. If it is the right card, the robber is caught and the player may keep this character card and place it face down in front of him or her.

Important Forest Police Rules:

- You are only allowed to pick **one** character card per round.
- If you pick a card that does **not** match the Mix and Match robber everyone is looking for, you will go empty-handed this round
- If multiple players pick the same card, the person who touched it first gets the card. If you can't agree on who touched it first, or if you all touched it at the same time, no one can claim the card, and it will remain where it is.
- If the displayed head, torso and leg cards form a combination that is no longer available as a character card, you may roll again and turn over another card.

Now it is the next player's turn.

End of Game

The game ends when:
• no more cards can be drawn from one of the three piles or
• there are no more displayed character cards.
Now count up all the character cards you collected. The player with the most cards wins the game and immediately becomes the Honorary Commissioner of the Forest Police Force. Players sharing the most number of points tie and all win the game together.

Mix and Match Robbers with "Stealing" Option

Follow the basic rules, but with the following changes:
• Each player forms a pile of their collected character cards placed face up in front of them. The top Mix and Match robber in each pile is visible for all to see.
• If in the center of the table there is a card combination which matches a card in front of one of the players, the players can touch this character card to "steal" it.
• The player who correctly finds a character card in another player's pile and identifies it, then gets to 'steal' it and places it face up **under** his or her own pile.

Attrape-voleurs !

Un jeu d'observation et de réflexes rapides pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Idée : Jörg Domberger
Illustration: Antje Hagemann
Durée de la partie : 10 à 15 minutes

Quelle pagaille dans la forêt ! Les animaux sont affolés : une bande de voleurs fait régner la terreur dans la région et dérobe tout ce qui tombe entre leurs pattes. Aidez le commissaire Blaireau à trouver et attraper les 27 voleurs ! Le joueur qui, après avoir retourné une carte, arrivera le premier à découvrir et à attraper le bon voleur sera nommé commissaire adjoint par les animaux de la forêt à la fin du jeu.

Contenu du jeu

27 cartes personnages, 9 cartes représentant une tête (dos bleu), 9 cartes représentant un ventre (dos jaune), 9 cartes représentant des pattes (dos vert), 1 dé de couleurs, 1 règle du jeu



cartes personnages

Préparatifs

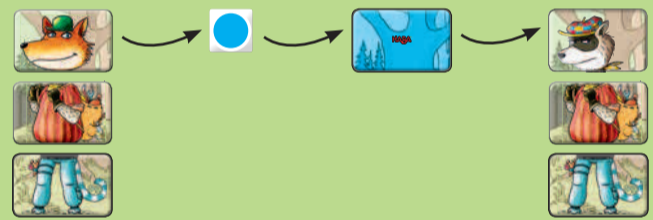
Triez d'abord les cartes tête, ventre et pieds et mélangez-les séparément. Posez-les faces cachées sur la table en faisant trois piles de manière à ce que les dos des cartes représentent un arbre. Retournez la carte supérieure de chaque pile et posez-la face visible à côté:



Mélangez ensuite les 27 cartes personnages et posez-les faces visibles à environ une patte (ou une main) de distance autour des trois piles pour former un cercle. Préparez le dé coloré.

Déroulement de la partie

Vous jouez chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs mettent une main dans le dos, il ne faut jouer qu'avec l'autre main. Le joueur qui a fait une promenade en forêt en dernier commence et lance le dé. En fonction de la couleur qu'indique le dé, tire une carte au dos bleu, jaune ou vert de la pile concernée et pose-la, face visible, sur la carte supérieure déjà retournée de cette pile. De cette manière, à chaque fois qu'un joueur lance le dé, un nouveau voleur est créé. **Il est important que tu tires rapidement la carte et que tu la montres à tout le monde en même temps:**



Maintenant, tout le monde joue en même temps : parmi les cartes personnages, retrouvez aussi vite que possible ce nouveau voleur !



Les cartes personnages vous montrent toutes les combinaisons possibles pour le raton laveur, le chat et le renard lorsque vous retournez les cartes tête, ventre et pied. Le joueur qui découvre la carte personnage correspondante en premier doit rapidement poser sa main dessus. S'il s'agit de la bonne carte, le voleur est attrapé et le joueur peut poser la carte personnage face cachée devant lui.

Règles importantes pour la police de la forêt :

- À chaque tour, vous ne devez choisir qu'**une** seule carte personnage.
- Si vous avez choisi une carte qui ne correspond pas au voleur recherché, vous repartez les mains vides.
- Si plusieurs joueurs ont choisi la même carte, celui qui l'a touchée en premier remporte la carte. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord ou si vous avez touché la carte en même temps, personne ne prend la carte et elle reste à sa place.
- Si les cartes tête, ventre et pied créent une combinaison qui n'existe plus parmi les cartes personnages, tu peux relancer le dé une deuxième fois et retourner une autre carte.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine
• lorsqu'il n'est plus possible de tirer une carte de l'une des trois piles ou
• lorsqu'il n'y a plus de carte personnage.
Chaque joueur compte ensuite toutes les cartes personnages qu'il a attrapées. Le joueur possédant le plus de cartes gagne le jeu et devient le commissaire adjoint de la police de la forêt. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Attrape-voleurs ! avec option « chapardage »

Les règles sont celles du jeu de base avec les changements suivants :
• N'empilez pas les cartes personnages faces cachées devant vous, mais empilez-les faces visibles devant vous. Votre voleur du dessus de cette pile est ainsi visible par tous.
• Si, au milieu de la table, une combinaison de cartes forme un personnage que l'un des joueurs a devant lui, il est également possible d'attraper cette carte
• Le joueur qui chaparde une carte personnage à un autre de cette manière la pose face visible **sous** les cartes de sa propre pile.

Mix-Max-dieven

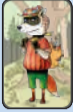
Een snel observatiespel voor 2 tot 4 spelers van 4 tot 99 jaar.

Idee: Jörg Domberger
Illustraties: Antje Hagemann
Speelduur: 10 - 15 minuten

Het hele bos is in rep en roer: de Mix-Max-dievenbende maakt de hele omgeving onveilig en steelt alles wat ze te pakken krijgt. Ga samen met commissaris Das op de loer liggen en help hem om alle 27 duistere Mix-Max-dieven te vinden en te vangen! Wie na het openleggen van een kaart als eerste de passende dief vindt én vangt, wordt aan het einde van het spel door de bosdieren tot ere-commissaris benoemd.

Spelinhoud

27 figuurkaarten, 9 hoofdkaarten (met blauwe achterkant), 9 buikkaarten (met gele achterkant), 9 benenkaarten (met groene achterkant), 1 kleurendobbelsteen, 1 handleiding met spelregels



figuurkaarten



hoofdkaarten



buikkaarten



benenkaarten

Spelvoorbereiding

Sorteer de hoofd-, buik- en benenkaarten en schud deze per soort. Leg vervolgens de stapels zo naast elkaar op tafel dat de achterkanten een boom vormen. Draai vervolgens de bovenste kaart van elke stapel om en leg deze telkens open naast de stapels:



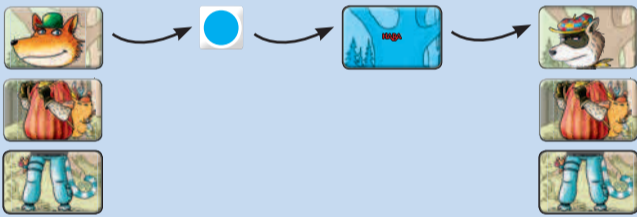
Schud de 27 figuurkaarten en leg deze met de afbeeldingen naar boven in een cirkel rondom de 3 verdeckte stapels. Zorg ervoor dat ze een handbreed uit elkaar liggen. Leg de kleurendobbelsteen klaar.

Spelverloop

Speel om beurten met de wijzers van de klok mee. Alle spelers houden één hand op hun rug - er mag alleen maar met de andere hand gespeeld worden. De speler die het laatst door het bos heeft gedwaald, begint en gooit de dobbelsteen.

Al naargelang de kleur op de dobbelsteen trekt de speler een kaart met een blauwe, gele of groene achterkant van de betreffende stapel en legt deze open op de bovenste, al eerder omgedraaide kaart van deze stapel. Zo ontstaat na elke gooi met de dobbelsteen een nieuwe Mix-Max-dief.

Het is heel belangrijk dat de kaart snel en voor iedereen gelijktijdig zichtbaar wordt omgedraaid:



Nu spelen alle spelers gelijktijdig: zoek uit de openliggende figuurkaarten zo snel mogelijk deze nieuwe Mix-Max-dief!



Op de figuurkaarten zien jullie namelijk alle combinaties van wasbeer, kat en vos die mogelijk zijn door het omdraaien van de hoofd-, buik- en benenkaarten. Wie de bijpassende figuurkaart het eerst gevonden heeft, legt snel zijn hand erop. Als het de goede kaart is, is de dief gevangen en mag de speler de figuurkaart verdeckt voor zich op tafel neerleggen.

Belangrijke regels van de bospolitie!

- Per ronde mag iedere speler altijd maar **één** figuurkaart uitkiezen.
- Als een speler een kaart heeft aangeraakt die **niet** overeenstemt met de gezochte Mix-Max-dief, is deze ronde voor hem voorbij.
- Als meerdere spelers dezelfde kaart selecteren, gaat de kaart naar de speler die hem als eerste heeft aangeraakt. Als jullie het niet eens kunnen worden of de kaart zelfs gelijktijdig hebben aangeraakt, krijgt geen van jullie de kaart en blijft hij liggen.
- Als de openliggende hoofd-, buik- en benenkaarten een combinatie vormen die niet meer als figuurkaart op tafel ligt, dobbel dan nog een keer en draai de volgende kaart om.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is voorbij als

- van één van de drie stapels geen kaart meer kan worden getrokken of
- de figuurkaarten op zijn.

Nu verzamelen alle spelers hun figuurkaarten. De speler met de meeste kaarten wint het spel en is vanaf dat moment ere-commissaris van de bospolitie. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Mix-Max-dieven "stelen"

De regels van het basisspel gelden, met de volgende veranderingen:

- de spelers stapelen hun verzamelde figuurkaarten niet verdeckt, maar open voor zich op tafel. Daardoor is de op dat moment bovenste Mix-Max-dief van de stapel voor iedereen zichtbaar.
- Als in het midden op tafel een combinatie ligt die een andere speler als figuurkaart open voor zich heeft liggen, mag ook deze kaart worden aangeraakt.
- De speler die zo een figuurkaart van zijn medespeler kan "stelen", schuift deze open **onder** zijn eigen stapel.

Ladrones mix-max

Un pícaro y ágil juego de mix-max combinatorio para 2 a 4 jugadores de 4 a 99 años.

Autor: Jörg Domberger
Ilustraciones: Antje Hagemann
Duración: 10 - 15 minutos

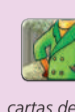
En lo más profundo del bosque reina una gran excitación. La banda de los ladrones del juego de mix-max crea temor en los alrededores y roba todo lo que cae en sus garras. ¡Haced una piña con el comisario don Tejón, poneos al acecho y ayudadle a encontrar y capturar a todos los 27 ladrones de aspecto sospechoso del juego de mix-max! Quien después de descubrir una carta sea el primero en localizar y capturar al ladrón apropiado, al final del juego será nombrado comisario honorífico por los animales del bosque.

Contenido del juego

27 cartas de personajes, 9 cartas de cabeza (con reverso azul), 9 cartas de barriga (con reverso amarillo), 9 cartas de piernas (con reverso verde), 1 dado de colores, 1 manual de instrucciones



cartas de cabeza



cartas de barriga



cartas de piernas

cartas de personajes

Preparación del juego

Clasificad primero las cartas de cabeza, barriga y piernas y mezcladlas separadas unas de otras. Poned a continuación los tres mazos boca abajo y juntos sobre la mesa de modo que los reversos formen la figura de un árbol. Poned boca arriba la carta superior de cada mazo y colocadla descubierta a un lado:



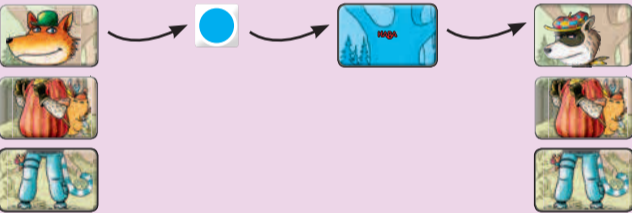
Mezclad ahora las 27 cartas de personajes y ponedlas con la cara anterior hacia arriba hasta conseguir la anchura aproximada de una pata o mano alrededor de los tres mazos en un círculo. Tened preparado el dado.

Desarrollo del juego

Jugaréis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Todos los jugadores mantendrán una mano detrás de sus espaldas y solo podrán jugar con la otra mano. El último jugador que haya paseado por el bosque es el que empieza y tira el dado.

Según el color que muestre el dado, puedes coger una carta de reverso azul, amarillo o verde del mazo respectivo y la colocas boca arriba sobre la carta superior, ya descubierta, de ese mazo. Así es como surge después de cada lanzamiento del dado un nuevo ladrón del juego de mix-max.

Es importante que le des la vuelta a la carta rápidamente y de forma visible para todos al mismo tiempo.



Ahora todos juegan a la vez: buscad entre las cartas de personajes visibles ese nuevo ladrón del juego de mix-max y hacedlo lo antes posible.



Las cartas de personajes os muestran todas las combinaciones de mapache, gato y zorro que son posibles al descubrir las cartas de cabeza, barriga y piernas. El que sea el primero en descubrir la carta de personaje correspondiente debe poner su mano rápidamente encima. Si se trata de la carta correcta, entonces el ladrón ha sido atrapado y el jugador puede poner la carta de personaje boca abajo delante de él.

Reglas importantes de la policía del bosque:

- Solo podréis seleccionar siempre **una** carta de personaje en cada ronda de juego.
- En caso de que hayáis optado por tocar una carta que **no** coincide con la del ladrón mix-max buscado, os quedaréis en blanco en esa ronda.
- Si son varios los jugadores que han elegido la misma carta, se queda con ella el que primero la haya tocado. Y si no podéis ponerlos de acuerdo o son varios los que la han tocado a la vez, ninguno de vosotros se quedará con esa carta, que permanecerá en su sitio.
- Cuando las cartas expuestas de cabeza, barriga y piernas muestren una combinación, que ya no dé como resultado una carta de personaje, podrás lanzar el dado una segunda vez y destapar otra carta.

A continuación, es el turno del jugador siguiente.

Final del juego

El juego terminará cuando:

- Ya no queden cartas para coger en uno de los tres mazos o
- No aparezca expuesta ninguna carta de personaje.

Ahora es el momento de que todos cuenten las cartas de personaje que han reunido. Ganará la partida el jugador que tenga más cartas, con lo que se convertirá de inmediato en comisario honorífico de la policía del bosque. En caso de empate son varios los ganadores.

Ladrones en juego de mix-max con hurtos

Rigen las reglas del juego básico con los cambios siguientes:

- Amontonad vuestras cartas de personaje acumuladas, pero no boca abajo, sino descubiertas para todos. De ese modo, vuestro respectivo ladrón principal del juego de mix-max es visible para todos.
- Si en el centro de la mesa hay expuesta una combinación, que algún jugador ya tenga descubierta delante de él, entonces puede tocarse también esa carta de personaje.
- El jugador que hurte de este modo una carta de personaje a otro jugador podrá colocarla boca arriba **debajo de** su propio mazo.

Ladri Mix-Max

Un gioco Mix-Max per mani veloci come quelle di un ladro, per 2-4 giocatori da 4 a 99 anni.

Autore: Jörg Domberger
Illustrazioni: Antje Hagemann
Durata del gioco: 10 - 15 minuti

Nel bosco c'è grande eccitazione: la banda di ladri Mix-Max terrorizza la zona e ruba tutto quello che gli capita tra le zampe. Mettetevi in agguato assieme al commissario Tasso e aiutatelo a trovare e acciuffare tutti e 27 i ladri Mix-Max! Chi, dopo aver scoperto una carta, trova per primo il ladro corrispondente e lo cattura, sarà nominato commissario onorario dagli animali del bosco.

Dotazione del gioco

27 carte figura, 9 carte testa (retro blu), 9 carte pancia (retro giallo), 9 carte piedi (retro verde), 1 dado dei colori, 1 istruzioni di gioco.



carte figura



carte testa



carte pancia



carte piedi

Preparazione del gioco

Formate tre mazzi, rispettivamente con le carte testa, pancia e piedi, e mescolateli separatamente. Quindi disponete i tre mazzi coperti sul tavolo, in modo che con il loro retro formino un albero. Scoprite la prima carta di ogni mazzo e mettetela scoperta vicino al suo mazzo:



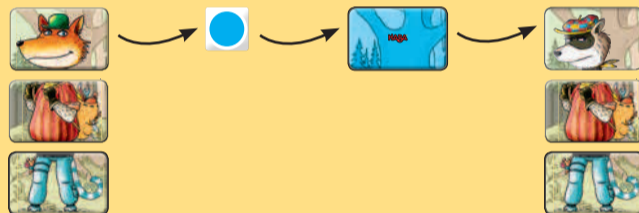
Mescolate le 27 carte figura e disponetele, con la figura rivolta verso l'alto, a una distanza di circa una zampa - o mano - in cerchio attorno ai tre mazzi. Tenete il dado dei colori a portata di mano.

Svolgimento del gioco

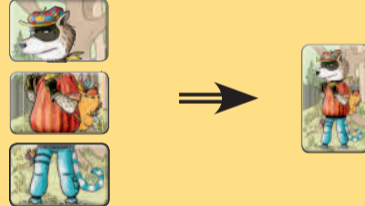
Giocate a turno in senso orario. Tutti i giocatori tengono una mano dietro alla schiena: si può giocare solo con l'altra mano. Il giocatore che ha vagato per ultimo nel bosco inizia a giocare e tira il dado.

A seconda del colore uscito sul dado, pesca una carta dal mazzo con il retro blu, giallo o verde e mettila scoperta sulla prima carta scoperta del mazzo. In questo modo viene creato un nuovo ladro Mix-Max.

Importante: scopri la carta rapidamente e in modo che sia visibile a tutti nello stesso momento:



Ora giocate tutti contemporaneamente: sulle carte figura scoperte cercate più in fretta che potete il nuovo ladro Mix-Max!



Le carte figura rappresentano le combinazioni di orsetto lavatore, gatto e volpe che è possibile realizzare scoprendo le carte testa, pancia e piedi. Chi trova per primo la carta figura corrispondente ci appoggia rapidamente la sua mano. Se si tratta della carta giusta, il ladro è catturato e il giocatore può mettere la carta figura coperta davanti a sé.

Regole importanti della Polizia forestale:

- Per ogni turno potete scegliere **una** sola carta figura.
- Se avete toccato una carta che **non** corrisponde al ladro Mix-Max cercato, per questo giro rimanete a mani vuote.
- Se più giocatori hanno toccato la stessa carta, questa va a chi l'ha toccata per primo. Se non sapete chi sia stato il primo a toccarla, oppure se l'avete toccata contemporaneamente, nessuno riceve la carta, che rimane al suo posto.
- Se le carte testa, pancia e piedi formano una combinazione che corrisponde a una carta figura che non è più scoperta sul tavolo, puoi tirare una seconda volta il dado e scoprire un'altra carta.

Quindi è il turno del giocatore successivo.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando

- in uno dei tre mazzi non ci sono più carte da prendere oppure
- non c'è più nessuna carta figura scoperta.

Ora è il momento di contare tutte le carte figura raccolte. Il giocatore con il maggior numero di carte ha vinto ed è nominato commissario onorario della Polizia forestale. In caso di parità ci saranno più vincitori a pari merito.

Rubare i ladri Mix-Max

Valgono le regole del gioco di base, con alcune variazioni:

- sovrapponetevi davanti a voi le carte figura raccolte mettendole con la figura rivolta verso l'alto, in modo che tutti possano vedere il ladro Mix-Max in cima al mazzo.
- Se al centro del tavolo si presenta una combinazione corrispondente alla carta figura visibile che un giocatore ha davanti a sé, anche questa carta può essere toccata e quindi presa.
- Il giocatore che in questo modo ruba una carta figura a un altro giocatore la mette, con la figura rivolta verso l'alto, **sotto** al suo mazzo.