

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# FIND NIX



## Un jeu d'association

pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans • Créé par Brad Ross et Robert Leighton

*Un jeu de défausse astucieux ! Le papillon, la chenille et la salamandre se promènent ... Mais où sont-ils ? Quel est le décor ? Quelles sont les formes et les couleurs de fond ? Pour gagner, il faut bien observer et poser les bonnes cartes !*

### Contenu du jeu

- 81 cartes
- 1 règle de jeu
- Prendre du papier et un crayon pour noter.

### Les cartes

Chaque carte comprend 4 éléments différents :

- **un animal :**  
papillon, chenille, salamandre
- **un arrière-plan :**  
bocal, tronc d'arbre, poire
- **une forme :**  
ovale, carrée ou zigzag
- **une couleur de fond :**  
orange, vert ou violet



## But du jeu

Le joueur qui marque le plus de points gagne la partie. Chaque joueur doit se débarrasser de ses cartes en cherchant les 2 ou 3 points communs entre les éléments de sa carte et celle qui figure sur le talon.

*Attention* : seul le premier joueur qui finit ses cartes marquera des points.

## Préparation du jeu

1. Toutes les cartes sont mélangées et on en distribue 5 à chaque joueur.
2. Les cartes restantes sont déposées sur la table faces cachées.
3. La carte supérieure du talon est retournée face visible.
4. Le joueur situé à gauche du donneur commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Déroulement du jeu

Le joueur dont c'est le tour cherche dans son jeu une carte qui a :

- soit **2 éléments identiques**. Il la dépose alors sur le talon, indique les éléments identiques, et cette carte devient la nouvelle carte de référence. C'est alors au joueur suivant de jouer.
- soit **3 éléments identiques**. Il la dépose, indique les éléments identiques, et cette carte devient la nouvelle carte de référence. Le joueur gagne le droit de déposer une nouvelle carte qui pourra lui permettre de rejouer à nouveau si elle a à nouveau 3 éléments correspondants.

**Par exemple :**

**2 éléments identiques :**

Le joueur dit : « j'ai Papillon et Zigzag ».  
C'est au joueur suivant de jouer.



**3 éléments identiques :**

Le joueur dit : « j'ai Ovale, Orange, et Poire »  
Il peut rejouer tout de suite.



Si un joueur ne peut pas jouer, il doit piocher une carte. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Le joueur qui pouvait rejouer parce qu'il avait 3 éléments identiques n'est pas obligé de rejouer s'il n'a pas de cartes qu'il peut poser.

## Fin de la manche

Dès qu'un joueur a posé sa dernière carte, la manche est finie et ce joueur gagne. On additionne les nombres de cartes restant entre les mains des autres joueurs et on note le score du gagnant.

**Exemple :**

Iris pose sa dernière carte, la manche se termine. Léa a 2 cartes, Nicolas 3 cartes et Simon a 1 carte en main. Iris gagne donc 6 points que l'on note sur une feuille de papier.

## Fin de la partie

Le jeu se termine dès qu'un joueur a atteint le score gagnant :

- à 2 joueurs : 8 points
- à 3 joueurs : 10 points
- à 4 joueurs : 15 points.
- à 5 joueurs : 20 points
- à 6 joueurs : 25 points.

Ce joueur gagne.

**Remarque :** Le nombre de points à atteindre peut être défini en début de partie suivant que l'on veuille rallonger ou raccourcir la partie.

*Si vous avez encore des questions ou des suggestions à propos de 'Find Nix', écrivez à:*

**Piatnik Hütteldorfer Strasse 229-231**

**A-1140 Vienne • Autriche**

**[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)**

Attention ! Ne pas laisser à la portée des enfants de moins de 36 mois. Contient des petites pièces pouvant être avalées. Risque d'étouffement. Document à conserver.

