

# MIXART



1-6  
PERS.

10  
MINUTES

8+  
ÂGE

Subverti



## ÉDITO

Relevons la tête et ouvrons les yeux ! Du tag furtif, injustement condamné, aux vastes fresques ornant fièrement les murs, la ville, pour ceux qui savent la contempler, est un **musée à ciel ouvert** !

**Mixart** vous propose une expérience ludique en hommage à l'art urbain à travers le travail de **vingt artistes francophones** — deux auteurs de jeu, dix-sept illustratrices et illustrateurs et un compositeur.

C'est maintenant votre tour !

Réveillez l'**artiste de rue** qui sommeille en vous, combattez les sirènes de la normalisation et **égayez votre ville de mille couleurs** !

**YOANN BROGOL**

Fondateur de Subverti



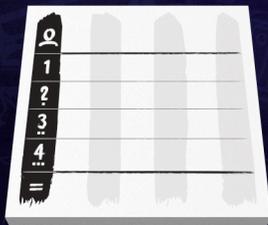
## MATÉRIEL



60 CARTES  
GRAFFITIS



18 CARTES  
DÉFIS



1 BLOC  
DE SCORE



1 BANDE-SON  
ORIGINALE

## BUT DU JEU

Dans Mixart, vous allez jouer en compétition les un-es contre les autres. Vous allez poser des cartes devant vous afin de **valider des Graffitis** à l'aide de **Bombes de peinture**.

Une partie se déroule en 4 manches chronométrées.

Le but du jeu est d'avoir le **plus de points à la fin des quatre manches** afin de devenir l'artiste de rue le ou la plus réputée du quartier !



# TUTORIEL

Avant votre première partie de **Mixart**, nous vous proposons trois petits exercices à réaliser les uns à la suite des autres pour apprendre les bases du jeu.

Distribuez à chaque personne **10 cartes Graffiti**. Posez les cartes devant vous et complétez les trois objectifs demandés.

*Pour se faire, vous pouvez déplacer, retourner et superposer vos cartes Graffitis autant que vous le souhaitez !*

## COMMENT VALIDER UN GRAFFITI ?

Un Graffiti peut être composé d'un ou plusieurs symboles.     

Pour **valider un Graffiti**, vous devez poser les Bombes de peinture correspondantes aux symboles du Graffiti autour de celui-ci.

**1** Validez 1 Graffiti composé de 2 symboles.



**2** Validez 2 Graffitis avec la même Bombe de peinture.



**3** Validez 3 Graffitis en superposant au moins 1 carte.



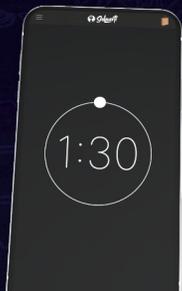
# PRÉPARATION

Une partie de Mixart est composée de quatre manches chronométrées. Avant chaque partie :

1. Prenez une **feuille de score**, munissez-vous d'un crayon et inscrivez vos noms de street-artistes sur la première ligne.
2. Mélangez toutes les **cartes Défis**.
3. Munissez-vous d'un **téléphone portable** et rendez-vous à l'adresse suivante :



<https://subverti.com/fr/mixart/timer/>



*Si Internet a été coupé dans votre quartier, munissez-vous de n'importe quel minuteur (téléphone, montre ou chronomètre) et programmez-le sur*

***1 minute et 30 secondes.***

# AVANT CHAQUE MANCHE

1. Mélangez toutes les **cartes Graffitis**.
2. Distribuez **10 cartes Graffitis** à chaque joueuse et joueur.



3. À partir de la seconde manche, retournez une **carte Défi** face visible au centre de la table. Cette carte est valable pour tout le monde.



*Au fil de la partie, les cartes Défis se cumulent, ne retirez pas celles des manches précédentes.*

# À CHAQUE MANCHE

Tout le monde joue en même temps. Prêt-e-s ?  
La manche peut commencer !

1. Lancez la bande-son (ou le minuteur).
2. Déplacez, retournez, superposez vos cartes librement afin de **valider les Graffitis** avec vos Bombes de peinture.
3. À partir de la 2<sup>de</sup> manche, tentez de réussir le ou les Défis visibles. *Ces Défis sont optionnels.*
4. Dès que la bande-son ou le minuteur se termine, arrêtez de toucher vos cartes.
5. Comptez les points et inscrivez-les sur la feuille de score (*détails ci-contre*). 
6. Passez à la manche suivante.

# LES POINTS

À la fin de chaque manche, vous marquez :

- ▶ **1 point par symbole** pour chaque Graffiti validé.
- ▶ **4 points bonus** pour chaque Défi réussi.



*Exemple*

**8 POINTS**  
**GRAFFITIS**

**+ 4 POINTS**  
**BONUS**

**12 POINTS**



# LES DÉFIS

Chaque carte Défi propose une mission à réaliser.

- ▶ Un Défi est toujours optionnel.
- ▶ Chaque Défi réussi vous donne **4 points bonus**, même si vous le réalisez plusieurs fois au cours d'une même manche.



Nom du défi

Nom de l'artiste

Mission à réaliser

Exemple

Quelques précisions sur les cartes Défis :



## LIBERTÉ

Tous vos Graffitis visibles doivent avoir au moins un espace libre autour d'eux.



## ALL CITY

Les Graffitis concernés ne doivent être composés que d'un unique symbole (pas deux ou trois).



## SPOT

L'espace vide peut avoir n'importe quelle taille.



## FREESTYLE

Inventez et illustrez votre propre carte Défi !



## FIN DE LA PARTIE

Après la quatrième manche, comptabilisez le total des points de chaque personne. Celle avec le **plus de points** gagne la partie, félicitations !

**En cas d'égalité**, c'est la personne avec le plus haut score lors de la dernière manche qui l'emporte. Si l'égalité persiste encore, la victoire est partagée.

Noms

1<sup>re</sup> manche

2<sup>de</sup> manche

3<sup>e</sup> manche

4<sup>e</sup> manche

Total

Noms	ALEX	JÉRÉM	YOYO
1 <sup>re</sup> manche	6	7	8
2 <sup>de</sup> manche	9	10	9
3 <sup>e</sup> manche	7	12	13
4 <sup>e</sup> manche	<u>20</u>	19	<u>12</u>
Total	42	48	42

2<sup>e</sup> 1<sup>er</sup> 3<sup>e</sup>

# MODE SOLO

Après avoir prouvé ta valeur face aux autres artistes de rue, il est temps d'affronter seul-e **AUTOMAKSY**, légende urbaine dont l'existence même est débattue !

Les manches se déroulent de la même manière qu'en mode normal. À la fin de chaque manche, note en plus de tes points, le score d'**AUTOMAKSY**.

## Comment compter les points d'AUTOMAKSY ?

**AUTOMAKSY** marque 1 point pour chaque Graffiti et chaque Bombe de peinture visible et 2 points pour chaque carte entièrement recouverte ou restée dans ta main.

Tu as réussi à **battre AUTOMAKSY** en jouant avec 10 cartes Graffitis ?

Affronte-le dorénavant avec

**11 cartes Graffitis**, puis 12, puis 13

et ainsi de suite !



**AUTOMAKSY**

**2 POINTS**

Carte inutilisée

**+ 12 POINTS**  
Éléments visibles

**= 14 POINTS**

**MOI**

**6 POINTS**

Graffitis validés

**+ 4 POINTS**  
Bonus Défi

**= 10 POINTS**

	A	Moi
0		
1	13	12
2	14	15
3	14	10
4		
=		

# CRÉDITS



**JÉRÉMY  
PARTINICO**

*Les 2 auteurs du jeu*



**ALEXANDRE  
AGUILAR**



**CHRISTINE  
ALCOUFFE**

*La directrice artistique  
accompagnée des 16 autres  
illustratrices et illustrateurs*



**YOANN  
BROGOL**

*L'éditeur*



**ZIRIO**

*Le compositeur  
de la bande-son*



Merci à Christelle, Rose, Zoé, Grégoire, Marie, Benoît, Jules, Raphaël, Aurélien, Étienne, Souhil, Nicole, François, Marion, Paul, Adeline, Ange et aux très nombreuses personnes qui nous soutiennent. Et surtout, le plus grand des mercis à **toi** ! Notre indépendance et notre engagement ne seraient pas

possibles sans ta précieuse participation.



**ANTOINE  
DELAHAYE**



**ALICE  
DEMÉE**



**PAULINE  
DÉTRAZ**



**MARIN  
DURET**



**HELEN  
MC GEACHY**



**LAURYNE  
JOURNAUD**



**DIANE  
LARGE**



**MELODY  
LEBLOND**



**LUCILE  
LECA**



**LEF**



**BAPTISTE  
PEREZ**



**NY ANDY  
RATINATIVOELO**



**AGNÈS  
RIPOCHÉ**



**MARTIN  
VIDBERG**



**VINCA**

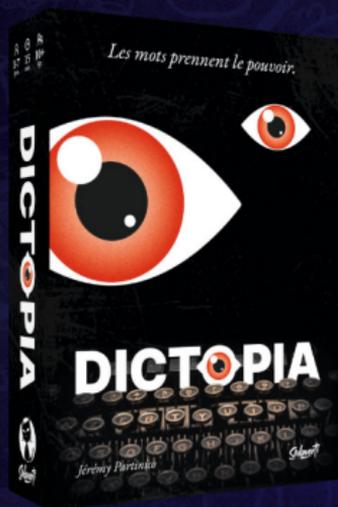


**COLLECTIF  
CTRL ZEBRE**



ÉGALEMENT PARU CHEZ

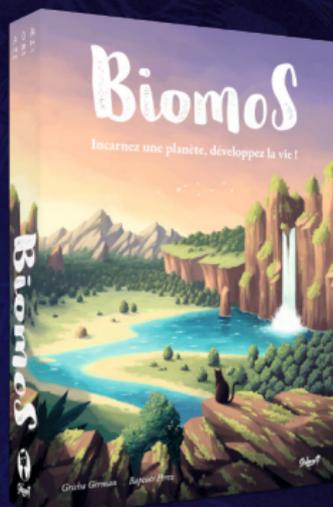
# Subverti



Découvrez la révolution du jeu de lettres avec **Dictopia**.

1 à 7 personnes · 15 minutes · 10+ ans

Auteur : *Jérémy Partinico*



Développez la vie sur une nouvelle planète avec **Biomos**.

1 à 4 personnes · 20 minutes · 8+ ans

Auteur : *Gricha German*

Illustrateur : *Baptiste Perez*



FR

**DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

## MiXART

BADE-SOON

