

PAQUET DE CHIPS

PAQUET DE

UN JEU TRÈS SALÉ !

RÈGLES

Révélez les chips, éliminez les objectifs trop difficiles et réussissez les autres pour gagner la partie !

100% FUN

Mathieu Aubert,
Théo Rivière
Hervine Galliou

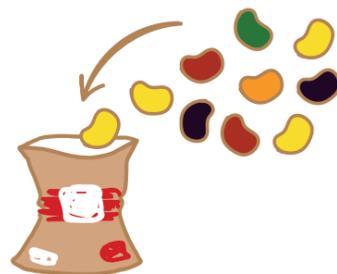
PLAY-SCORE
8+ 2-5
15 min

MATÉRIEL

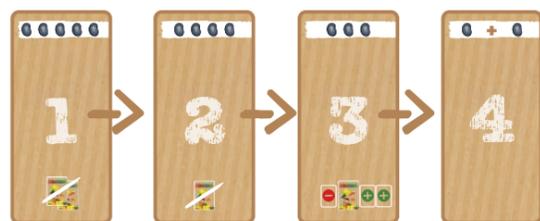
36 cartes objectifs	
4 cartes tirage	
25 Chips (5 couleurs différentes)	
16 Jetons roi de la chips	
1 Paquet de chips	
1 aide de jeu	
1 livret de règles	

MISE EN PLACE

Placez les **25 Chips** dans le **Paquet**.



Placez les **4 cartes tirage** dans l'ordre, au milieu de la table.



Mélangez les **36 cartes objectif** et formez une pile face cachée.



BUT DU JEU

Le premier joueur à remporter **4 Jetons roi de la chips** gagne la partie.

COMMENT JOUER

Une partie se déroule en plusieurs manches. Lors de chaque manche, vous allez résoudre 4 tirages. Au fur et à mesure des tirages, vous allez défausser vos **cartes objectif** les moins réalisables pour essayer d'obtenir un maximum de points. Les joueurs qui totalisent le plus de points remportent des **Jetons roi de la chips**. **Dès qu'un joueur en possède au moins 4, la partie est terminée.** Dans le cas contraire, une nouvelle manche commence.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

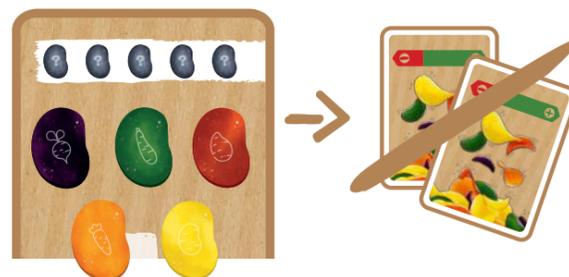
Le dernier joueur à avoir mangé des chips reçoit le **Paquet de chips**. Il réalisera les tirages de la première manche, c'est le donneur.

DISTRIBUTION DES CARTES

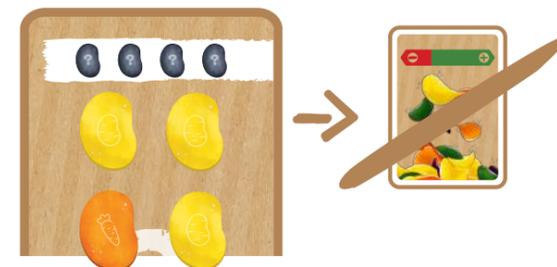
Chaque joueur reçoit **6 cartes objectif** et les conserve secrètement en main, sans les révéler. Les cartes non distribuées sont mises de côté et ne seront pas utilisées pour cette manche.

TIRAGE DES CHIPS

Pour le premier tirage, le donneur tire **5 Chips** au hasard dans le **Paquet** et les place sur la **première carte tirage**. Chaque joueur **défausse alors 2 cartes objectif** de sa main et les pose face cachée devant lui pour former sa pile de défausse. Les cartes défaussées **ne font plus partie du jeu** et ne rapporteront aucun point à la fin de la manche.



Pour le deuxième tirage, le donneur tire **4 Chips** au hasard dans le **Paquet** et les place sur la **deuxième carte tirage**.



Chaque joueur doit maintenant **défausser 1 carte objectif** de sa main et la placer sur sa pile de défausse. Encore une fois, cette carte ne rapportera rien à la fin de la manche.



Pour le troisième tirage, le donneur tire **3 Chips** au hasard dans le **Paquet** et les place sur la **troisième carte tirage**.

Choisissez ensuite comment répartir les 3 cartes restantes de votre main :

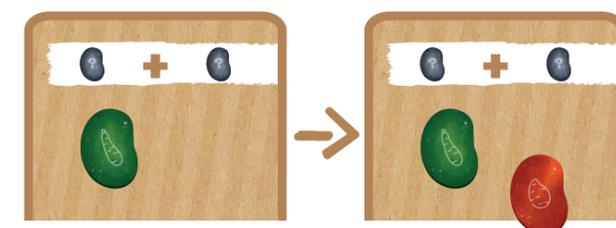
+ Placez **2 cartes objectif** de votre choix **face cachée** à droite de votre pile de défausse ;

- Placez **1 carte objectif face cachée** à gauche de votre pile de défausse.

Une fois que tous les joueurs ont placé leurs **3 cartes objectif**, révéléz-les simultanément.

*Note : si vous révéléz une **carte objectif impossible** à réaliser à ce moment-là, vous pouvez la placer directement sur votre pile de défausse.*

Pour le dernier tirage, le donneur tire **1 Chips** et la place sur la **quatrième carte tirage**. Enfin, il tire la **dernière Chips** et la place sur cette même carte.



Passez ensuite au décompte des points.

DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque objectif **complété** :

- ▶ vous fait **gagner** sa valeur en points s'il se trouve du côté **+** de votre défausse ;
- ▶ vous fait **perdre** sa valeur en points s'il se trouve du côté **-** de votre défausse.

Les **cartes objectif** non complétées, sont placées dans votre pile de défausse et ne sont pas prises en compte.



$$70 - 9 = 61 \text{ points}$$

Les joueurs comparent ensuite leur total de points. Le joueur qui a obtenu le score le plus élevé remporte **2 Jetons roi de la chips**.

Le joueur qui arrive en deuxième position remporte **1 Jeton roi de la chips**.

Note : en cas d'égalité pour la première place, les joueurs à égalité gagnent **2 Jetons roi de la chips** chacun et personne d'autre ne reçoit de **Jeton**. En cas d'égalité pour la deuxième place, les joueurs à égalité gagnent **1 Jeton roi de la chips** chacun (la première place gagne toujours **2 Jetons**).

Si un joueur possède au moins **4 Jetons roi de la chips**, la partie est terminée.

Sinon, une nouvelle manche commence.

NOUVELLE MANCHE

Remettez toutes les **Chips** dans le **Paquet** et mélangez-les avec les autres. Mélangez toutes les **cartes objectif** pour former une pile. Le donneur donne le **Paquet de chips** à son voisin de gauche, qui devient le nouveau donneur.

FIN DU JEU



Dès qu'un joueur possède au moins **4 Jetons roi de la chips**, la partie est terminée. Le joueur qui a le plus de **Jetons roi de la chips** est déclaré **Roi de la Chips** et gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a remporté la dernière manche gagne la partie. En cas d'égalité pour cette dernière manche, jouez une dernière manche pour vous départager.

RÈGLES POUR 2 JOUEURS

DÉCOMPTE DES POINTS

Le joueur avec le score le plus élevé remporte **1 Jeton roi de la chips**, tandis que son adversaire n'en gagne aucun.

Note : en cas d'égalité, les deux joueurs reçoivent **1 Jeton roi de la chips** chacun.

FIN DE PARTIE



La fin de la partie se déclenche lorsqu'un joueur possède au moins **3 Jetons roi de la chips** (et non 4).

Les autres règles demeurent inchangées.

Les auteurs remercient leurs proches, **Élodie et Marie, Richard** pour ses nombreuses contributions lors des tests, **Simon** pour ses statistiques, **Croc, Mathieu, et Bruno** pour leur enthousiasme, ainsi qu'**Adrien, Bénédicte, Greg, Mathieu, Sarah** et toute l'équipe de **Mixlore** pour son magnifique travail d'édition. Que les chips envahissent le monde !

Règles traduites par Transludis

Published by Asmodee Group
18 rue Jacqueline Auriol
78041 Guyancourt - France

Mixlore™

LES CARTES OBJECTIF



- 1 Cet objectif est complété si au **moins 1 Chips** de chaque type ont été tirées durant cette manche.



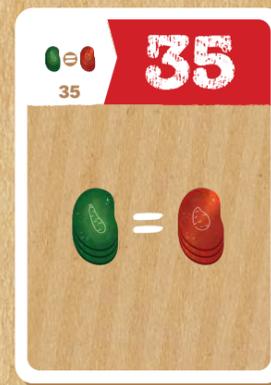
- 5 Cet objectif est complété si **aucune Chips** du type indiqué n'a été tirée durant cette manche (ici, aucune **Chips** de betterave).



- 2 Cet objectif est complété si la combinaison indiquée apparaît à la fin de cette manche. S'il y a plus de **Chips** que nécessaire pour former la combinaison, l'objectif est tout de même complété (ici, il faut au **moins 2 Chips** de patate douce et **3 Chips** de carotte).



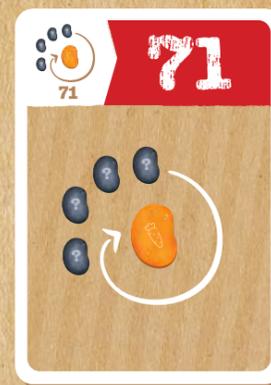
- 6 Cet objectif est complété si au **moins 1 Chips** du type indiqué a été tiré durant cette manche. Cet objectif vaut autant de points qu'indiqué, multiplié par le nombre de **Chips** du type indiqué (ici, 8 points **pour chaque Chips** de carotte qui a été tirée durant cette manche).



- 3 Cet objectif est complété si autant de **Chips** des deux types ont été tirées durant cette manche. (ici, autant de **Chips** de courgette que de **Chips** de patate douce).



- 7 Cet objectif est complété si plus de **Chips +** que de **Chips -** ont été tirées durant cette manche (ici, plus de **Chips** de carotte que de **Chips** de pomme de terre).



- 4 Cet objectif est complété si la **dernière Chips** de cette manche est du type indiqué (ici, la **dernière Chips** doit être une **Chips** de carotte).



- 8 Cet objectif est le même que l'objectif précédent. Toutefois, s'il est complété alors qu'il se trouve du côté **+** d'un joueur, alors **ce joueur gagne immédiatement la partie**. Si l'objectif est complété mais qu'il a été placé du côté **-** d'un joueur, alors **ce joueur perd automatiquement cette manche**, quel que soit son score.