

# LES RÈGLES

Un jeu de Mathieu Aubert et Théo Rivière

2 à 5 joueurs | 8 ans et + | 15-20 minutes par partie

Révélez des jetons, éliminez les objectifs sur lesquels vous ne voulez pas parier et complétez les autres objectifs pour obtenir la victoire!



CRAQUEZ POUR D'AUTRES JEUX SAVOUREUX !



Publié par Asmodee Group  
18 rue Jacqueline Auriol  
78041 Guyancourt - France

mixlore™

V/Isuels non contractuels

## CONTENU

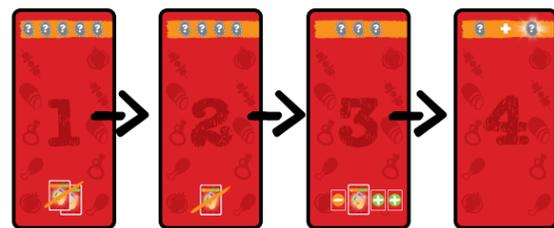
<b>36 Cartes Objectif</b>	
<b>4 Cartes Plateau</b>	
<b>25 Chips</b> (de 5 couleurs différentes)	
<b>16 Jetons de Victoire</b>	
<b>1 Sachet</b> (paquet de chips)	
<b>1 Carte Récapitulative</b>	
<b>1 Livret de Règles</b>	

## MISE EN PLACE

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



Placez les **4 Cartes Plateau** dans le bon ordre, au centre de la table.



Mélangez les **36 Cartes Objectif** pour former une pile.



## BUT DU JEU

Le premier joueur qui remporte **4 Jetons de Victoire** gagne la partie.

## COMMENT JOUER

Une partie se joue en plusieurs manches. Chaque manche comporte 4 tirages de Jetons. Au cours des 3 premiers tirages, vous défaussez les Cartes Objectif qui vous semblent inatteignables. À l'issue du quatrième et dernier tirage, vous comptez les points de vos Objectifs remplis et recevez les Jetons de Victoire.

**Si un joueur remporte 4 Jetons de Victoire, il gagne la partie.** Dans le cas contraire, une nouvelle manche débute, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs obtienne 4 Jetons de Victoire.

## DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Choisissez un joueur qui sera le Donneur. Les joueurs reçoivent alors le sachet qui contient les **25 Chips**.

### DISTRIBUTION DES CARTES

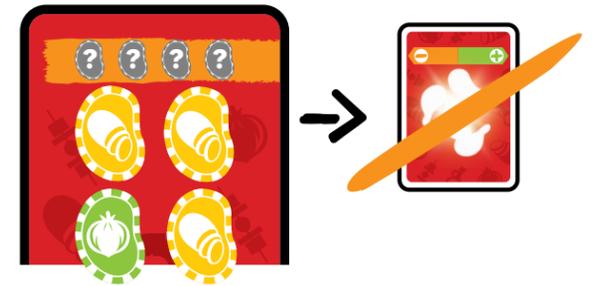
Chaque joueur, y compris le Donneur, reçoit **6 Cartes Objectif**. Les joueurs gardent ces cartes en main sans les révéler aux autres. Ces cartes sont les **Objectifs** que vous devez remplir. Les cartes non distribuées sont mises de côté et ne seront pas utilisées durant la manche.

### TIRAGE DES CHIPS

Le Donneur pioche **au hasard 5 Chips** dans le sachet et les place sur la première Carte Plateau au centre de la table. Chaque joueur **défausse** deux **Cartes Objectif** de sa main et les place face cachée devant lui, pour créer sa pile de défausse. Toute carte défaussée **ne fait plus partie du jeu** et ne fera gagner aucun point à la fin de la manche.



Lorsque chaque joueur a **défaussé 2 cartes**, le Donneur **pioche au hasard 4 Chips** du sachet et les place sur la deuxième Carte Plateau.



À présent, chaque joueur **défausse** 1 Carte Objectif de sa main et place cette carte sur sa pile de défausse. De nouveau, cette carte ne rapportera aucun point à la fin de la manche.



Lorsque les joueurs ont défaussé l'une de leur Carte Objectif, le **Donneur** pioche au hasard **3 Chips** du sachet et les place sur la troisième Carte Plateau.

Chaque joueur a maintenant trois cartes en main et doit agir comme suit :

- Choisir **2 Cartes Objectifs** qu'il pense réalisables et les placer **face cachée** à la **droite** de sa pile de défausse ;
- Puis, placer la Carte Objectif restante qu'il pense non-réalisable **face cachée** à la **gauche** de sa pile de défausse.

Lorsque chaque joueur a placé ses trois Cartes Objectif restantes, ils les retournent face visible.

**Remarque :** Si, à cet instant, certains des Objectifs ne peuvent être atteints, vous pouvez directement les placer sur la pile de défausse.

Le Donneur pioche **au hasard 1 Chips** du sachet et le place sur la quatrième Carte Plateau. Puis, il tire un second **Chips** et le place sur la même carte. Il est important de bien mettre à droite le dernier Chips sorti du paquet.



Les joueurs peuvent alors compter les points.

## DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque objectif **complété** :

- vous fait **gagner** la valeur de la carte à votre score si la carte est du côté  de votre défausse ;
- vous fait **perdre** la valeur de la carte si elle se trouve du côté  de votre défausse.

Les Objectifs inachevés ne rapportent ou ne font perdre aucun point.



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

**Rappel :** Pour faciliter la lecture, les Objectifs inachevés peuvent être placés sur la défausse.

Le joueur avec le meilleur score reçoit **2 Jetons de Victoire**.



Le joueur avec le deuxième meilleur score reçoit **1 Jeton de Victoire**.



**Remarque :** En cas d'égalité pour la première place, les joueurs ex aequo reçoivent 2 Jetons de Victoire chacun et aucun autre joueur n'en reçoit.  
En cas d'égalité pour la deuxième place, le joueur qui a fini premier reçoit 2 Jetons de Victoire et les joueurs ex aequo pour la deuxième place en reçoivent 1.

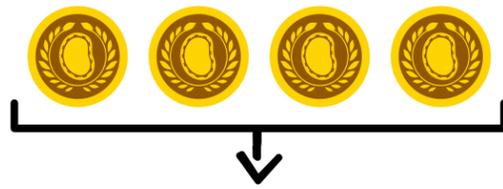
Si un joueur a remporté 4 Jetons de Victoire au moins, la partie se termine.  
Sinon, une nouvelle manche débute.

## NOUVELLE MANCHE

Retirez les 14 Chips des Cartes Plateau et placez-les dans le sachet avec les jetons non tirés.  
Mélangez les 36 Cartes Objectifs pour former une pile.  
Le Donneur transmet le sachet au joueur à sa gauche, qui devient alors le Donneur de la manche suivante.

## FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur remporte son quatrième **Jetons de Victoire**, la partie se termine.  
Le joueur avec le plus de Jetons de victoire gagne la partie.



## VICTOIRE

En cas d'égalité, le vainqueur de la dernière manche remporte la partie. En cas d'égalité lors de la dernière manche, une nouvelle manche est jouée.

## RÈGLES POUR 2 JOUEURS

### DÉCOMPTE DES POINTS

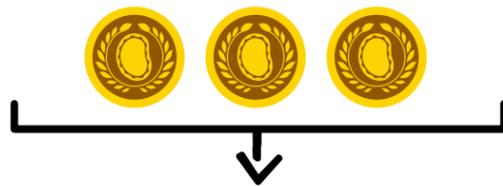
Le joueur qui a le meilleur score reçoit un Jeton de Victoire.

Le joueur avec le second meilleur score ne reçoit pas de Jeton de Victoire.

**Remarque :** En cas d'égalité, chaque joueur reçoit un Jeton de Victoire.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur remporte **3 Jetons de Victoire** (au lieu de 4).



## VICTOIRE

Les autres règles demeurent inchangées.

*Les auteurs remercient leurs proches, Elodie et Marie, Richard pour ses contributions répétées aux tests, Simon pour son précieux soutien statistique. Croc, Mathieu, et Bruno pour leur enthousiasme. Adrien, Bénédicte, Greg, Mathieu, Sarah et toute l'équipe Mixlore pour ce beau travail d'édition. Que les chips fassent à nouveau croustiller le monde entier !*

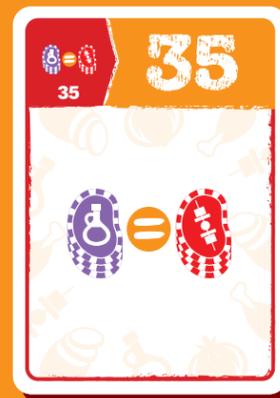
## CARTES OBJECTIF



Cet Objectif est atteint si, à la fin de la manche, il y a au moins une Chips de chaque saveur sur les Cartes Plateau.



Cet Objectif est atteint si, à la fin de la manche, la combinaison affichée apparaît sur les Cartes Plateau.  
Si il y a plus de Chips sur les Cartes Plateau que ceux indiqués sur la Carte Objectif, l'Objectif est atteint. (Sur cet exemple, il faut **au moins** 2 Chips saveur barbecue et 3 Chips saveur oignons.)



Cet Objectif est atteint si, à la fin de la manche, il y a autant de Chips de chacune des saveurs affichées sur les Cartes Plateau (sur cet exemple, autant de Chips saveur vinaigre que de Chips saveur barbecue).



Cet Objectif est atteint si la **dernière** Chips de la manche à être placée sur la Carte Plateau correspond à la saveur affichée (sur cet exemple, la dernière Chips doit être saveur oignon).



Cet Objectif est atteint si, à la fin de la manche, il n'y a pas de Chips de la saveur indiquée sur les Cartes Plateau (sur cet exemple, si il n'y a aucune Chips saveur poulet).



Cet Objectif est atteint si, à la fin de la manche, il y a au moins une Chips de la saveur affichée sur les Cartes Plateau. Cet Objectif vaut le nombre de points indiqués multiplié par le nombre de Chips de la saveur correspondante (sur cet exemple, il faut compter 8 points **pour chaque** Chips saveur oignon sur les Cartes Plateau à la fin de la manche).



Cet Objectif est atteint si à la fin de la manche, il y a plus de Chips  que de Chips  sur les Cartes Plateau (sur cet exemple, plus de Chips saveur oignon que de Chips saveur nature).



Cet Objectif est similaire au précédent. Cependant, si il est atteint alors que la carte est du côté  du joueur, ce joueur **remporte la partie** immédiatement (et pas uniquement la manche en cours !). Si l'Objectif est atteint alors que la carte est du côté  du joueur, ce joueur perd automatiquement la manche quelque soit le score.