

PAQUET DE Chips

LES RÈGLES DU JEU

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

asmodee

8+
2-6
15'

Un jeu de
Mathieu Aubert
et Théo Rivière

Édité par Zygomat - Asmodee Group 18, rue Jacqueline Auriol Quartier Villaro - BP 40119 78041 Guyancourt Cedex - France www.asmodee.com
Distribué par Asmodee France 18 rue Jacqueline Auriol Quartier Villaro BP 40119 • 78041 Guyancourt CEDEX • FRANCE www.asmodee.com

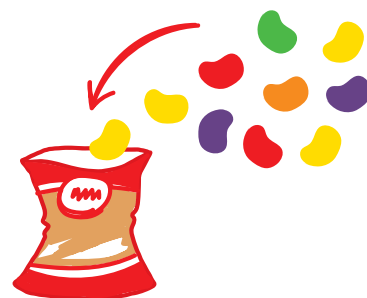
ZYGO
matic

MATÉRIEL

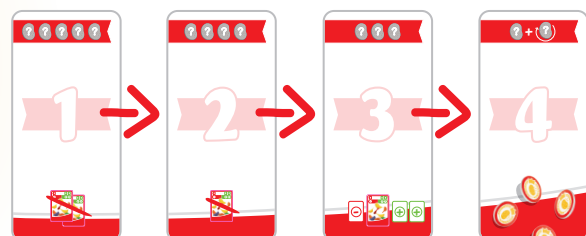
37 cartes objectifs	
4 cartes tirage	
25 Chips (5 couleurs différentes)	
18 Jetons roi de la chips	
1 Paquet de chips	
1 aide de jeu	
1 livret de règles	

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 **37 cartes objectif** et formez une pile face cachée.



BUT DU JEU

La première personne 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 plus risqués pour essayer d'obtenir un maximum de points. Les personnes qui totalisent le plus de points remportent des **Jetons roi de la chips**. **Dès qu'une personne en possède au moins 4, la partie est terminée.** Dans le cas contraire, une nouvelle manche commence.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

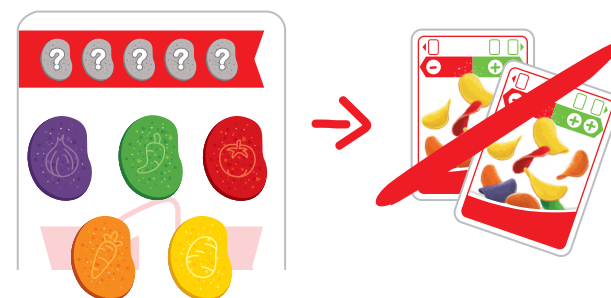
La dernière personne à avoir mangé des chips reçoit le **Paquet de chips**. Elle réalisera les tirages de la première manche, c'est le donneur.

DISTRIBUTION DES CARTES

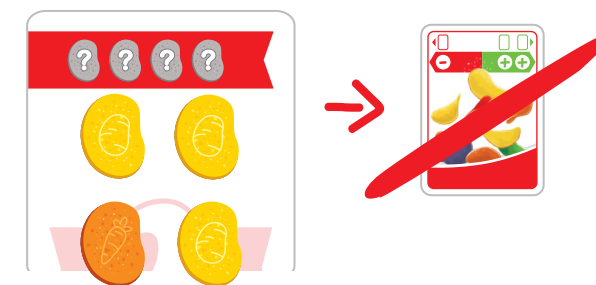
Chaque personne reçoit **6 cartes objectif** et les conserve secrètement en main, sans les révéler. Les cartes non distribuées sont mises de côté et ne seront pas utilisées pour cette manche.

TIRAGE DES CHIPS

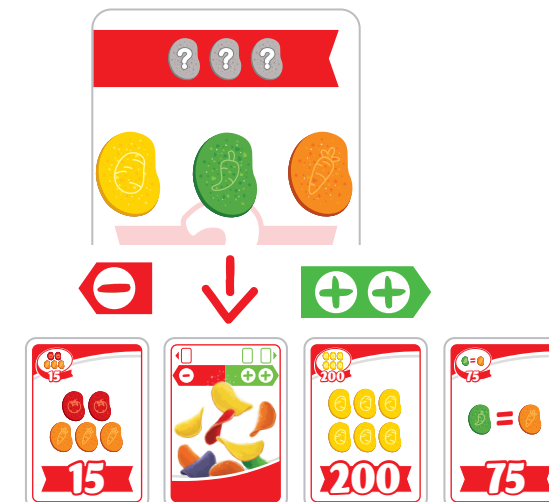
Pour le premier tirage, le donneur tire **5 Chips** au hasard dans le **Paquet** et les place sur la **première carte tirage**. Chaque personne **défausse alors 2 cartes objectif** de sa main et les pose face cachée devant lui pour former sa pile de défausse. Les cartes défaussées **ne font plus partie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

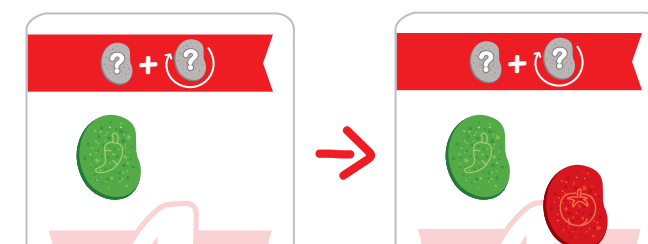
Placez 2 cartes objectif de votre choix **face cachée** à droite de votre pile de défausse ;

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

Une fois que toutes les personnes ont placé leurs **3 cartes objectif**, révélez-les simultanément.

Note : si vous révélez 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.



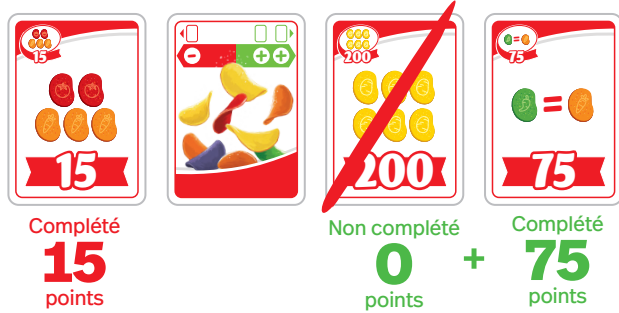
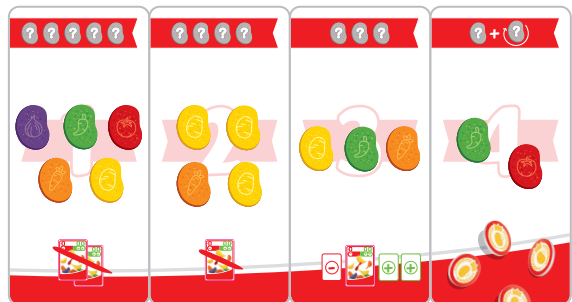
Passez ensuite au décompte des points.

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.



$$75 - 15 = 60 \text{ points}$$

Les personnes comparent ensuite leur total de points. La personne qui a obtenu le score le plus élevé remporte **2 Jetons roi de la chips**.

La personne qui arrive en deuxième position remporte **1 Jeton roi de la chips**.

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

Si une personne 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 DE PARTIE



Dès qu'une personne possède au moins **4 Jetons roi de la chips**, la partie est terminée. La personne qui possède le plus de **Jetons roi de la chips** est déclarée **Roi ou Reine de la Chips** et gagne la partie.

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

RÈGLES POUR 2 JOUEURS

DÉCOMPTE DES POINTS

La personne 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 personnes reçoivent **1 Jeton roi de la chips** chacune.

FIN DE PARTIE

La fin de la partie se déclenche lorsqu'une personne 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 Zygomatic pour son magnifique travail d'édition.
Que les chips envahissent le monde !

Règles traduites par Transludis



LES CARTES OBJECTIF



Cet objectif est complété si **au moins 1 Chips** de chaque type a été tirée durant cette manche.



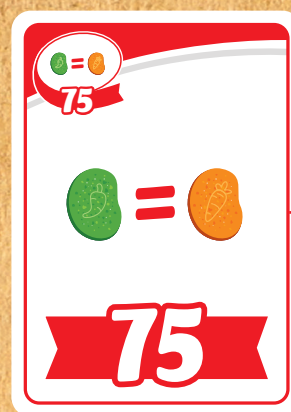
Cet objectif est complété si **aucune Chips** du type indiqué n'a été tirée durant cette manche (ici, **aucune Chips** violette).



Cet objectif est le même que l'objectif ci-dessus. Il 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** rouges et **3 Chips** oranges).



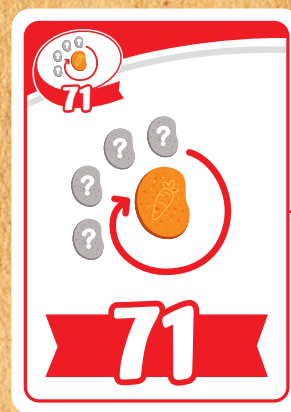
Cet objectif est complété si la combinaison exacte indiquée apparaît à la fin de cette manche. S'il y a **plus de Chips** qu'indiqué, l'objectif n'est pas complété (ici, il faut **exactement 4 Chips** oranges).



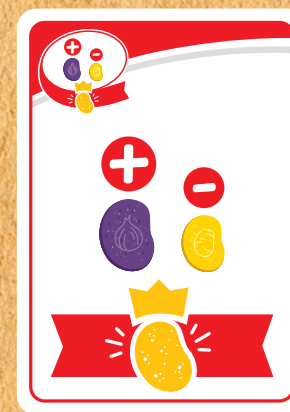
Cet objectif est complété si **autant de Chips** des deux types ont été tirées durant cette manche. (ici, autant de **Chips** verts que de **Chips** oranges).



Cet objectif est complété si **plus de Chips** **+** que de **Chips** **-** ont été tirées durant cette manche (ici, **plus de Chips** oranges que de **Chips** jaunes).



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



Cet objectif est le même que l'objectif ci-dessus. 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.