

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



PAQUET DE CHIPS

UN JEU TRÈS SALÉ!

RÈGLES

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

Mathieu Aubert,
Théo Rivière
Hervine Galliou

PLAY-SCORE
8+
15 min
2-5

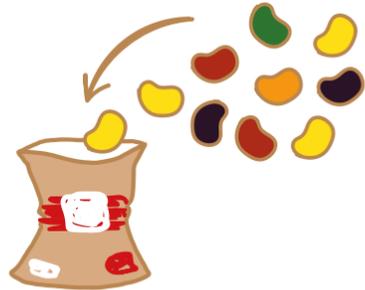


MATÉRIEL

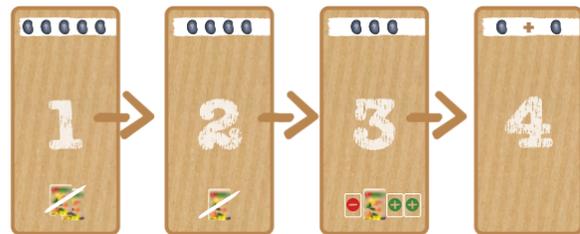
36 cartes objectifs	
4 cartes tirage	
25 Chips (5 couleurs différentes)	
16 Jetons roi de la chips	
1 Paquet de chips	
1 aide de jeu	
1 livret de règles	

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

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

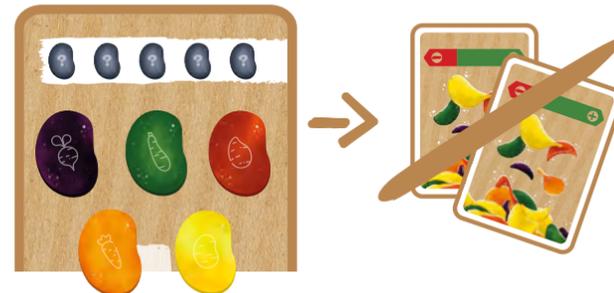
La dernière personne à avoir mangé des chips reçoit le **Paquet de chips**. Il réalisera les tirages de la première manche, c'est le donneur.

DISTRIBUTION DES CARTES

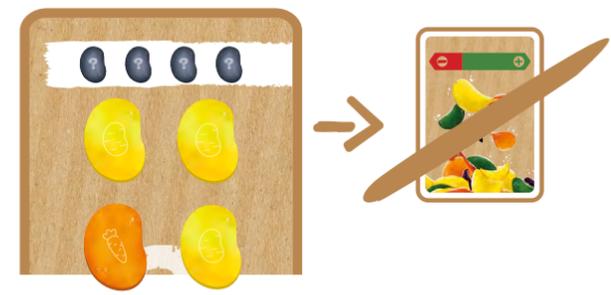
Chaque personne reçoit **6 cartes objectif** et les conserve secrètement en main, sans les révéler. Les cartes non distribuées sont mises de côté et ne seront pas utilisées pour cette manche.

TIRAGE DES CHIPS

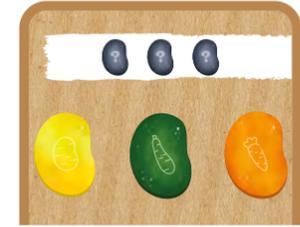
Pour le premier tirage, le donneur tire **5 Chips** au hasard dans le **Paquet** et les place sur la **première carte tirage**. Chaque personne **défausse alors 2 cartes objectif** de sa main et les pose face cachée devant lui pour former sa pile de défausse. Les cartes défaussées **ne font plus partie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

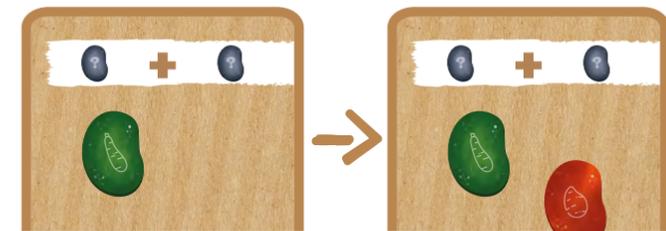
Placez **2 cartes objectif** de votre choix **face cachée** à droite de votre pile de défausse ;

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**, 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 les place sur la **quatrième carte tirage**. Enfin, il tire la **dernière Chips** et les place sur cette même carte.



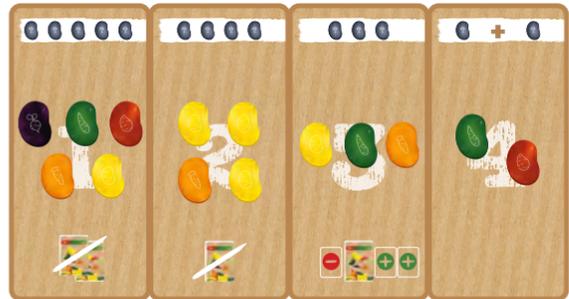
Passez ensuite au décompte des points.

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 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** chacun 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** chacun (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 DU JEU



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 déclaré **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 dernière 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** chacun.

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, toute l'équipe de Mixlore pour son magnifique travail d'édition et toute l'équipe Tribuo. 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



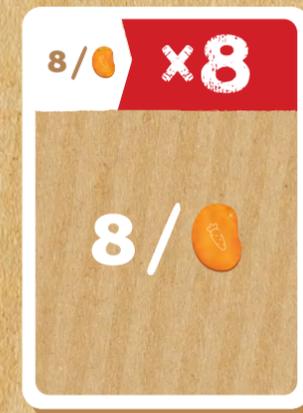
Cet objectif est complété si au **moins 1 Chips** de chaque type ont été tirées durant cette manche.



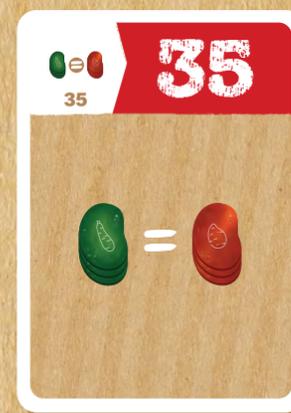
Cet objectif est complété si **aucune Chips** du type indiqué n'a été tirée durant cette manche (ici, aucune **Chips** de betterave).



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).



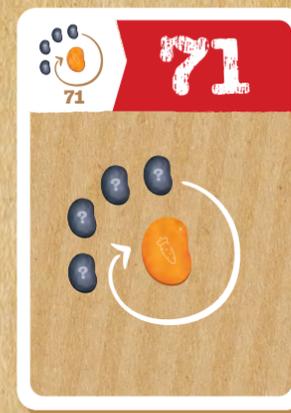
Cet objectif est complété si au **moins 1 Chips** du type indiqué a été tiré durant cette manche. Cet objectif vaut autant de points qu'indiqué, multiplié par le nombre de **Chips** du type indiqué (ici, 8 points **pour chaque Chips** de carotte qui a été tirée durant cette manche).



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).



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).



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).



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.