

Bądź trzy ruchy  
do przodu.

GRA PLANSZKOWA

Mixlore

mixlore™

Producent:

Asmodee Group

18 rue Jacqueline Auriol,

78041 Guyancourt, Francja

rebel

Dystrybucja w Polsce:  
Rebel Sp. z o.o.,  
ul. Budowlanych 64c,  
80-298 Gdańsk, Polska  
wydawnictwo@rebel.pl  
www.wydawnictwo@rebel.plUWAGA! Przedstawione komponenty  
mogą się nieznacznie różnić kolorami  
od tych zawartych w pudełku.

## ZASADY GRY

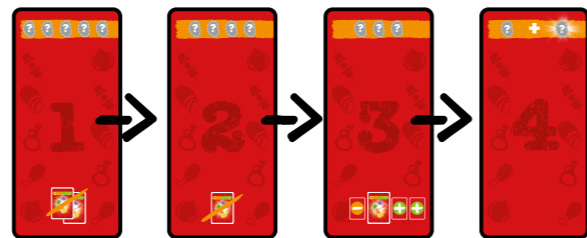
Twórcy: Mathieu Aubert i Théo Rivière  
Tłumaczenie: Magda Gamrot  
Redakcja: zespół Rebelod 2 do 5  
graczyod 8 roku  
życia15-20  
minutOdkrywaj żetony,  
pozbywaj się zadań,  
które wydają się zbyt trudne,  
i wypełnij pozostałe,  
aby wygrać!CHIPSY  
CHRUPIĄCA  
GRA IMPREZOWA

## ZAWARTOŚĆ

36 kart zadań	
4 planszeczki	
25 żetonów chipsów (w 5 różnych kolorach)	
16 żetonów nagród	
paczka (chipsów!)	
karta z podsumowaniem	
broszurka z zasadami gry	

PRZYGOTOWANIE  
DO GRY

25 żetonów chipsów należy umieścić w paczce.

4 planszeczki należy umieścić w odpowiedniej  
kolejności na środku stołu.Następnie należy potasować 36 kart zadań  
i utworzyć z nich stos.

## CEL GRY

Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie  
co najmniej 4 żetony nagród.

## JAK GRAĆ?

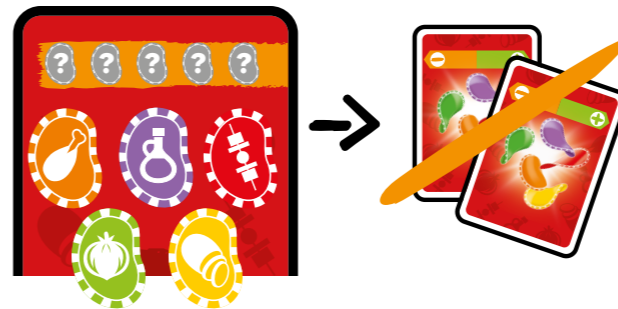
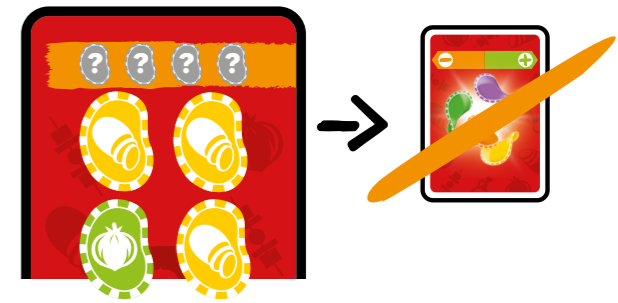
Rozgrywka trwa kilka rund.

W trakcie każdej z nich 4 razy dobierane są żetony.  
Po każdym z 3. pierwszych dobierań gracze  
odrzucają karty zadań, które uznają za zbyt trudne.Na koniec 4. dobrania gracze podliczają punkty  
za wszystkie ukończone zadania i otrzymują  
żetony nagród. **Jeśli któryś z graczy zdobył łącznie  
co najmniej 4 żetony nagród, wygrywa.**Jeśli nie, rozpoczyna się kolejna runda –  
i tak do momentu, aż ktoś zdobędzie  
co najmniej 4 żetony nagród.PRZEBIEG  
RUNDYGracze wyznaczają osobę, która będzie  
rozdającym. Ta osoba otrzymuje paczkę  
z 25 chipsami.

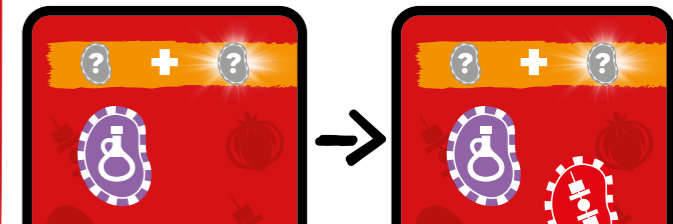
## ROZDAWANIE KART

Każdy z graczy, włączając w to rozdającego,  
otrzymuje **po 6 kart zadań**. Gracze powinni  
trzymać karty w taki sposób, aby pozostali ich  
nie widzieli. Te karty to **zadania**, które gracze  
muszą ukończyć. Karty, które nie zostały  
rozdane, należy odłożyć – nie będą używane  
w tej rundzie.

## DOBIERANIE CHIPSÓW

Rozdający **losuje 5 żetonów chipsów** z paczki  
i umieszcza je na 1. planszeczce na środku stołu.Każdy z graczy **odrzuca po 2 karty zadań**  
ze swojej ręki i kładzie je zakryte przed sobą,  
tworząc w ten sposób stos kart odrzuconych.Odrzucone karty zostają **usunięte z gry**  
i nie wliczają się do punktów zdobytych  
przez gracza na koniec rundy.Gdy każdy z graczy **odrzuci po 2 karty**,  
rozdający **losuje 4 żetony chipsów** z paczki  
i umieszcza je na 2. planszeczce.Wówczas każdy z graczy **odrzuca** po 1 karcie  
zadania ze swojej ręki i kładzie ją na swoim stosie  
kart odrzuconych. Należy pamiętać, że te karty  
nie wliczają się do końcowej punktacji.Gdy każdy z graczy odrzuci 3. kartę z ręki,  
rozdający **losuje 3 żetony chipsów** z paczki  
i umieszcza je na 3. planszeczce. Każdy z graczy  
powinien mieć teraz na ręce po 3 karty.

Następnie:

 Każdy z graczy **wybiera 2 karty zadań**  
i umieszcza je **zakryte z prawej strony**  
swojego stosu kart odrzuconych. Ostatnią kartę zadania umieszcza  
**zakrytą z lewej strony** swojego stosu  
kart odrzuconych.Gdy już wszyscy gracze umieszczą swoje  
3 karty zadań na stole, odkrywają je.**Ważne!** Jeśli w tym momencie już wiadomo, że niektóre  
zadania nie zostaną spełnione, gracz może odłożyć je  
bezpośrednio na stos kart odrzuconych.Rozdający **losuje 1 żeton chipsa** z paczki  
i umieszcza go na 4. planszeczce. Następnie **po raz  
drugi** losuje 1 żeton chipsa i kładzie go na tej samej  
planszeczce. Rozdający może odłożyć paczkę na  
bok – nie będzie już używana w tej rundzie.Następnie gracze przystępują  
do podliczenia punktów.



## PUNKTACJA

Za każde **ukończone** zadanie:

- ▶ należy **dodać** wartość karty, jeśli karta znajduje się po stronie **+** stosu kart odrzuconych;
  - ▶ należy **odjąć** wartość karty, jeśli karta znajduje się po stronie **-** stosu kart odrzuconych.
- Nieukończone zadania są warte 0 punktów, niezależnie od tego, w którym miejscu się znajdują.



$$70 - 9 = 61 \text{ punktów}$$

**Uwaga!** Dla ułatwienia nieukończone zadania można umieszczać na stosie kart odrzuconych.

Gracze porównują swoje wyniki. Gracz, który zdobył najwyższy wynik, otrzymuje **2 żetony nagród**.



Gracz, który zdobył drugi najwyższy wynik, otrzymuje **1 żeton nagrody**.



**Ważne!** Jeśli 2 osoby kończą rundę z takim samym najwyższym wynikiem, obie otrzymują po 2 żetony nagród, ale nikt nie dostaje żetonu nagrody za 2. miejsce. Jeśli remis dotyczy 2. miejsca, gracz, który zdobył najwięcej punktów, otrzymuje 2 żetony nagród, a remisujący gracze po 1 żetonie nagrody.

Jeśli któryś z graczy zdobył łącznie co najmniej 4 żetony nagród, gra dobiega końca. W przeciwnym razie rozpoczyna się kolejna runda.

## NOWA RUNDA

Należy usunąć 14 żetonów chipsów z planszetek i umieścić je w paczce razem z niedobranymi żetonami. Następnie należy potasować 36 kart zadań i utworzyć z nich stos. Rozdający przekazuje paczkę osobie siedzącej po jego lewej stronie. Ta osoba zostaje nowym rozdającym.

## KONIEC GRY

Gdy tylko któryś z graczy zdobędzie co najmniej **4 żetony nagród**, gra dobiega końca. Gracz, który zdobył największą liczbę żetonów nagród, wygrywa grę.



## WYGRYWASZ

W razie remisu wygrywa ten z graczy, który wygrał ostatnią rundę. Jeśli ostatnia runda również zakończyła się remisem, należy rozegrać kolejną.

## ZASADY DLA 2 GRACZY

### PUNKTACJA

Gracz, który zdobył najwyższy wynik, otrzymuje 1 żeton nagrody.  
Gracz, który zdobył drugi najwyższy wynik, nie otrzymuje żetonu nagrody.

**Uwaga!** W razie remisu obie osoby otrzymują po 1 żetonie nagrody.

## KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy któryś z graczy zdobędzie co najmniej **3 żetony nagród** (zamiast 4).



## WYGRYWASZ

Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.

Twórcy chcieliby podziękować najdroższym Elodi i Marie, Richardowi za wielokrotne przetestowanie rozgrywki i Simonowi za drogocenne wsparcie statystyczne. Crocowi, Mathieu i Brunonowi za entuzjazm. Podziękowania należą się także zespołowi wydawniczemu. Adrien, Bénédicte, Greg, Mathieu, Sarah i cały zespół Mixlore świetnie się spisali. Niech chipsy zagospodzą na każdym stole!

## KARTY ZADAŃ



1 Zadanie jest ukończone, jeśli na koniec rundy na planszetcach znajduje się co najmniej po 1 chipsie z każdego smaku.



2 Zadanie jest ukończone, jeśli na koniec rundy na planszetcach znajduje się wskazana kombinacja chipsów. Jeśli na planszetcach znajduje się więcej chipsów, niż wskazano na karcie zadania, zadanie nadal jest ukończone (w tym wypadku na planszetcach muszą być **co najmniej** 2 chipsy barbecue i 3 chipsy cebulowe).



3 Zadanie jest ukończone, jeśli na koniec rundy na planszetcach znajduje się po tyle samo chipsów w 2 wskazanych smakach (w tym wypadku na planszetcach musi być po tyle samo chipsów octowych i barbecue).



4 Zadanie jest ukończone, jeśli **ostatni** chips położony na planszetcie odpowiada wskazanemu smakowi (w tym wypadku cebulowemu).



5 Zadanie jest ukończone, jeśli na koniec rundy na planszetcach nie ma żadnego chipsa we wskazanym smaku (w tym wypadku nie może na nim być żadnego kurczakowego chipsa).



6 Zadanie jest ukończone, jeśli na koniec rundy na planszetcach znajduje się co najmniej 1 chips we wskazanym smaku. Zadanie jest warte wskazaną liczbę punktów pomnożoną przez liczbę wskazanych chipsów (w tym wypadku 8 punktów **za każdego** cebulowego chipsa, który na koniec rundy znajduje się na którejś z planszetek).



7 Zadanie jest ukończone, jeśli na koniec rundy na planszetcach znajduje się więcej chipsów wskazanych pod **+** niż pod **-** (w tym wypadku więcej cebulowych chipsów niż solonych).



8 To zadanie jest identyczne do poprzedniego, ale jeśli zostało ukończone, a karta znajduje się po stronie **+** gracza, gracz ten natychmiast **wygrywa grę** (a nie tylko rundę!). Jeśli jednak to zadanie zostało ukończone, a karta znajduje się po stronie **-** gracza, gracz ten automatycznie przegrywa rundę – niezależnie od wyniku.