

Règles du Paquet de Chips

Comment jouer à Paquet de Chips

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Remporter 4 Jetons roi de la chips en pariant sur les bons objectifs.
- **Mécanique principale** : Un mélange de pari, de bluff et de gestion de main autour de chips tirées au hasard.
- **Condition de victoire** : Être le premier à cumuler 4 Jetons (ou 3 à deux joueurs).

Imaginez un paquet de chips rempli de petites rondelles colorées (carotte, betterave, courgette, pomme de terre, patate douce). À chaque manche, on en tire quelques-unes, et vous devez deviner à l'avance quelles combinaisons vont sortir. Plus vous êtes malin dans vos paris, plus vous marquez de points. Et le meilleur devient Roi de la Chips !

Le matériel dans la boîte

Avant de lancer la partie, vérifiez que vous avez bien tout sous la main :

- **36 cartes objectif** (vos paris)
- **4 cartes tirage** (pour accueillir les chips révélées)
- **25 Chips** réparties en 5 couleurs
- **16 Jetons roi de la chips** (les points de victoire)
- **1 Paquet de chips** (le petit sac opaque)
- 1 aide de jeu et le livret de règles

Préparer la partie

C'est tout simple :

- Glissez les **25 Chips** dans le **Paquet**.
- Alignez les **4 cartes tirage** au centre de la table, dans l'ordre.
- Mélangez les **36 cartes objectif** et formez une pioche face cachée.
- Le dernier joueur ayant mangé des chips (oui, vraiment !) devient le **donneur** et récupère le Paquet.

Chaque joueur reçoit **6 cartes objectif** en main, à garder bien secrètes. Les cartes restantes sont mises de côté pour la manche.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Une manche se joue en 4 tirages successifs. À chaque tirage, le donneur sort des chips du Paquet au hasard, et vous ajustez vos paris en défaussant ou en gardant des objectifs.

Attention, les cartes défaussées ne rapportent rien, alors choisissez bien !

Premier tirage : 5 chips

Le donneur tire **5 Chips** et les pose sur la première carte tirage. Chaque joueur défause ensuite **2 cartes objectif** face cachée devant lui pour former sa **pile de défausse**. Petit conseil : virez tout de suite les objectifs qui semblent déjà impossibles à atteindre !

Deuxième tirage : 4 chips

Le donneur tire **4 nouvelles Chips** et les place sur la deuxième carte. Chaque joueur défause **1 carte objectif** supplémentaire sur sa pile. Il vous reste 3 cartes en main.

Troisième tirage : 3 chips et le grand pari

Le donneur tire **3 Chips** sur la troisième carte. C'est maintenant le moment stratégique : vous devez répartir vos 3 dernières cartes :

- **Côté [+]** (à droite de votre défausse) : placez **2 cartes objectif**. Elles rapporteront des points si elles sont réussies.
- **Côté [-]** (à gauche de votre défausse) : placez **1 carte objectif**. Si elle est réussie, elle

vous fera PERDRE des points !

Tout le monde dévoile en même temps. Astuce de testeur : placez du côté [-] un objectif que vous êtes certain de rater, c'est tout l'enjeu du bluff. Si en révélant vos cartes vous constatez qu'un objectif est déjà impossible, hop, direct à la défausse.

Dernier tirage : les 2 dernières chips

Le donneur tire la **9ème Chips**, la place sur la quatrième carte, puis tire la **10ème et dernière Chips** au même endroit (c'est celle-ci qui compte pour les objectifs du type « dernière chips tirée »).

Compter les points

Vérifiez chaque objectif que vous avez placé face visible :

Emplacement	Objectif réussi	Objectif raté
Côté [+] (droite)	Vous gagnez sa valeur	Rien, carte ignorée
Côté [-] (gauche)	Vous perdez sa valeur	Rien, carte ignorée
Pile de défausse	Ignorée	Ignorée

Comparez ensuite vos totaux :

- Le joueur avec le score le plus élevé remporte **2 Jetons roi de la chips**.
- Le deuxième remporte **1 Jeton**.
- En cas d'égalité à la 1ère place : tous les ex aequo prennent 2 Jetons, et personne n'a la 2ème place.
- En cas d'égalité à la 2ème place : chacun des ex aequo prend 1 Jeton.

Si quelqu'un atteint **4 Jetons**, la partie se termine. Sinon, on relance une manche : toutes les chips retournent dans le Paquet, on remélange les cartes objectif, et le Paquet passe au voisin de gauche.

Les 8 types de cartes objectif

Chaque objectif indique une condition à remplir avec les chips tirées pendant la manche. Voici

les familles à connaître :

- **Variété** : il faut au moins 1 chips de chaque type.
- **Combinaison précise** : une quantité minimale de certains types (ex : 2 patate douce + 3 carotte).
- **Égalité** : autant de chips d'un type que d'un autre.
- **Dernière chips** : la toute dernière chips tirée doit être du type indiqué.
- **Interdiction** : aucune chips du type indiqué ne doit sortir.
- **Multiplicateur** : la carte vaut X points par chips du type indiqué tirée.
- **Majorité** : plus de chips d'un type que d'un autre.
- **Majorité ultime** : même condition, mais si réussie du côté [+], VICTOIRE IMMÉDIATE !
Du côté [-], défaite automatique de la manche. À manier avec sang-froid.

Petit avertissement : la carte « victoire immédiate » peut tout faire basculer, alors réfléchissez bien avant de la poser du mauvais côté. Si vous aimez ce genre de tension autour du pari, allez aussi jeter un œil aux [règles de Camel Up](#), c'est dans le même esprit festif.

[IMAGE_FIN]

Règles spéciales à 2 joueurs

Le jeu s'adapte très bien au duo avec deux petits ajustements :

- **Décompte** : seul le vainqueur de la manche remporte **1 Jeton**. En cas d'égalité, chacun en prend 1.
- **Fin de partie** : la victoire se déclenche dès **3 Jetons** au lieu de 4.

Le reste des règles ne change pas. Si le format duel vous plaît, vous aimerez sûrement aussi [Mindbug](#) ou [Skull](#) pour varier les plaisirs.

Nos astuces pour briller

Quelques conseils glanés après plusieurs parties pour maximiser vos chances :

- Au premier tirage, 5 chips sont déjà visibles sur 10. Vous avez donc beaucoup d'infos pour éliminer les objectifs clairement impossibles.
- Gardez un objectif « négatif » facile à rater pour le poser côté [-] : c'est souvent la clé

d'une bonne manche.

- Observez les hésitations de vos adversaires lors de la grande révélation du 3ème tirage, elles trahissent souvent leurs paris risqués.
- Ne surestimez jamais la carte « victoire immédiate » : si elle sort du mauvais côté, c'est la catastrophe.

Et voilà, vous êtes prêts pour couronner votre premier Roi de la Chips ! Pour prolonger la soirée jeux, pourquoi ne pas enchaîner avec [Time Bomb](#) ou [So Clover](#) ? Bonne partie à tous !