

NITRO GLYKEROL

Von
Luca Borsa
Und
Andrea
Mainini

Das Spiel, das alle aufmischt!

Es macht Alte wieder jung, lässt Mauverblümchen zu leuchtender Schönheit erblühen und kann selbstverständlich auch Staub, Stroh oder Schneematsch in Gold verwandeln. Was das ist? Na, NITRO GLYKEROL natürlich!
Von unfassbar genialen Wissenschaftlern erfunden! Es gibt nur einen winzigen Haken: Frisch muss es sein! Sehr frisch!!!
Also: Ran an die Zutaten!



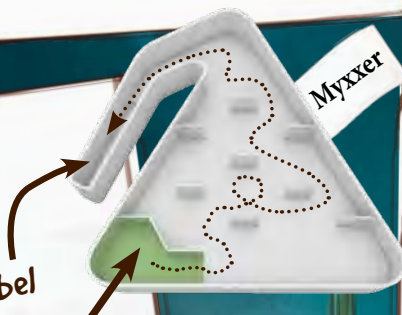
So bereiten wir das Spiel vor

Jeder von uns nimmt sich einen Myxxer und bekommt eine Zutat jeder Farbe.



Zielschnabel

Startbereich



Den schwarzen Mäusedreck brauchen wir erst ab der 2. Spielrunde



Im Myxxer schütteln wir immer wieder gleichzeitig unsere Zutaten, vom Startbereich bis in den Zielschnabel. Dort sollen die Zutaten in einer bestimmten Reihenfolge ankommen. Schon mit wenigen Zutaten im Zielschnabel kann man wertvolle Glyxkarten gewinnen.

Darum gehts

Die Glyxkarten sortieren wir nach Farben. Von jeder einzelnen Farbe bilden wir einen gut gemischten, verdeckten Kartenstapel.

Daneben steht die Sanduhr.



Wir legen die Stoppkarten, passend zur Anzahl der Mitspieler, nebeneinander in die Mitte:



So läuft das Spiel ab

Wir spielen 7 Runden. Jede Spielrunde besteht aus diesen 5 Phasen:

- 1 Glyxformel ermitteln
- 2 Zutaten in den Myxxer geben
- 3 Nitro Glyxerol myxxen
- 4 Glyxkarten nehmen
- 5 Den Mäusedreck zuteilen (für die nächste Spielrunde).

1 Glyxformel ermitteln

Einer von uns nimmt von jedem Kartenstapel die oberste Glyxkarte! Er mischt diese 5 Karten und legt sie in einer Reihe nebeneinander aus. Dann deckt er sie auf. Das ist die Glyxformel:



Die Glyxformel gibt vor, in welcher Reihenfolge Zutaten im Zielschnabel ankommen sollen. Sie gilt für uns alle gleichzeitig bis die laufende Spielrunde vorbei ist.



2 Zutaten in den Myxxer geben

Jeder von uns legt seine 5 Zutaten in den Startbereich seines Myxxers.



Die Zutaten dürfen beliebig angeordnet sein ...

... aber nicht aus dem Startbereich herausragen.

3 Nitro Glyxerol myxxen

Wir geben alle zusammen das Startkommando ... und der Besitzer des Mäusedrecks dreht die Sanduhr um. (In der ersten Spielrunde tut dies der älteste Spieler.)

Jetzt myxxen wir alle gleichzeitig!

Jeder von uns darf

- ▲ myxxen so lange die Sanduhr läuft (um vielleicht alle Zutaten in seinen Zielschnabel zu bekommen)
- ▲ jederzeit (vorher) aufhören (und sich absichtlich mit weniger als fünf Zutaten in seinem Zielschnabel begnügen)



Wer nicht weitermyxxt, schnappt sofort die niedrigste ausliegende Stoppkarte. Er darf seinen Myxxer dann nicht mehr anfassen. Spätestens nach Ablauf der Sanduhr schnappt sich jeder eine Stoppkarte, der noch keine hat.

Vom Äquafor bis zum Pol - wir woll'n Nitro Glyxerol!



4 Glyxkarten nehmen

Jetzt vergeben wir die **fünf ausliegenden** Glyxkarten. Dazu lassen wir **nacheinander** das gemyxte Nitro Glyxerol in unseren Zielschnäbeln **wirken**.

Der Spieler, dessen Nitro Glyxerol **gerade wirkt**, erhält ...

- ▲ ... die **erste Glyxkarte** der Formel, wenn die **vorderste Zutat** in seinem Zielschnabel dieser Kartenfarbe **entspricht**. Ist die erste Karte bereits vergeben, geht der Spieler **bei dieser Farbe** leer aus.
- ▲ ... **nachfolgende Glyxkarten**, deren Farbreihenfolge ohne Unterbrechung mit der Reihenfolge seiner Zutaten im Zielschnabel übereinstimmt. Sind Karten bereits vergeben, geht der Spieler in den betreffenden Farben leer aus.
- ▲ Für eine an **falscher Position** liegende Zutat und **alle dahinter folgenden Zutaten** seines Zielschnabels erhält der Spieler **keine Glyxkarte** – auch nicht für Zutaten, die dort an richtiger Position (!) folgen

Beispiele ab Seite 4.

Die Wirkung **beginnt** beim Spieler, der sich **Stoppkarte 1** geschnappt hat. Erst danach trifft die Wirkung einzeln nacheinander die Besitzer von Stoppkarte 2, 3 und 4.



5 Den Mäusedreck zuteilen

Wer in der laufenden Spielrunde **Stoppkarte 1** genommen hat, bekommt dafür jetzt den **Mäusedreck**. Er behält ihn in der **folgenden Runde** und muss dann damit folgende Dinge tun:

- ▲ Er muss den Mäusedreck (in Phase **2**) **zu seinen Zutaten in die Startfläche** des Myxxers mit dazu legen.
- ▲ Er dreht (nach Erteilung des Startkommandos in Phase **3**) **die Sanduhr** um.
- ▲ Er muss den Mäusedreck (in Phase **3**) an die **vorderste Position seines Zielschnabels** myxxen. An zweiter Position seines Zielschnabels (hinter dem Mäusedreck) muss die erste Zutat der Glyxformel liegen ... **nur dann** kann er (in Phase **4**) Glyxkarten gewinnen.



Wie man myxxt

- △ Du bewegst die Zutaten, indem du den Myxxer **von außen** anhebst, senkst, kippst, schüttelst, drehst usw.
- △ Du **fasst nicht hinein** und berührst keine Zutat mit den Fingern!
- △ Du darfst Zutaten in den Zielschnabel hinein- und wieder herausschütteln. Die Positionen der Zutaten im Zielschnabel sind erst dann endgültig, wenn du das Myxxen beendest.
- △ Springt eine Zutat aus deinem Myxxer heraus, legst du sie mit den Fingern erneut **in den Startbereich** (oder verzichtest darauf und myxxt ohne diese Zutat weiter).

Wer bekommt welche Glyxkarte?



Wer bekommt die erste (hier: grüne) Glyxkarte?

Tobias besitzt Stoppkarte 1, aber seine erste Zutat (lila) stimmt nicht mit der ersten Farbe der Glyxformel überein: Grün wäre richtig! Tobias bekommt die grüne Glyxkarte deshalb nicht.

Das freut Kira. Sie hat Stoppkarte 2 geschnappt – und in ihrem Zielschnabel liegt die richtige erste Zutat: Grün! Kira bekommt die grüne Glyxkarte.



Auch bei Marco und Andrea liegt die grüne Zutat ganz vorne im Zielschnabel. Aber mit den Stoppkarten 3 und 4 sind sie zu spät dran: Die grüne Glyxkarte hat ja schon Kira gewonnen. Marco und Andrea gehen deshalb bei der Farbe Grün leer aus.

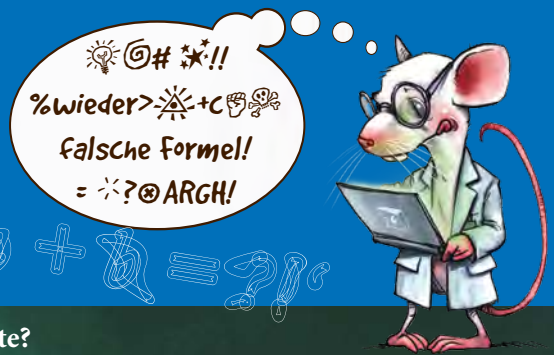
Wer bekommt die zweite (hier: blaue) Glyxkarte?

Bei Tobias liegt die blaue Zutat korrekt an der zweiten Position. Aber sein Fehler bei der ersten Zutat sorgt dafür, dass er auch für alle nachfolgenden Zutaten keine Glyxkarte bekommen kann. Deshalb bekommt Tobias die blaue Glyxkarte nicht – und auch sonst keine Glyxkarte dieser Spielrunde.

Auch bei Kira, Marco und Andrea liegt die blaue Zutat korrekt an zweiter Position. Und auch hier hat Kira mit Stoppkarte 2 den Vorteil gegenüber ihren Mitspielern (mit den Stoppkarten 3 und 4). Kira bekommt deshalb auch die blaue Glyxkarte.



Marco und Andrea gehen erneut leer aus.



Wer bekommt die dritte (hier: rote) Glyxkarte?

Dass Tobias nichts mehr bekommt, wissen wir schon. Da hilft ihm auch die korrekte rote Zutat an der dritten Position nichts.

Bei Kira hat sich nun ein Fehler eingeschlichen: Die gelbe Zutat liegt bei ihr an dritter Stelle, wo die rote liegen sollte. Deshalb bekommt sie diese Glyxkarte nicht. (Auch die folgenden Zutaten sind damit für Kira verloren.)

Bei Marco und Andrea liegen die ersten drei Zutaten alle richtig. Weil Marco die niedrigere Stoppkarte (3) im Vergleich zu Andrea (4) besitzt, erhält er die rote Glyxkarte.



Wer bekommt die vierte (hier: gelbe) Glyxkarte?

Tobias und Kira können die gelbe Glyxkarte auf keinen Fall gewinnen, denn sie hatten beide schon einen Fehler bei den ersten drei Zutaten.

Marco hat gar keine vierte Zutat im Zielschnabel.

Nur bei Andrea liegen die ersten vier Zutaten alle richtig. Andrea bekommt die gelbe Glyxkarte.

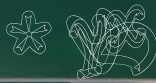
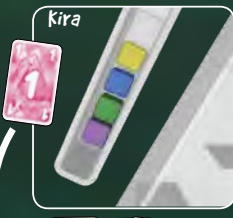


Wer bekommt die fünfte (hier: lila) Glyxkarte?

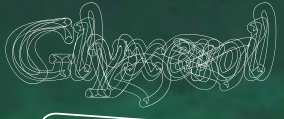


Nur bei Andrea liegen die ersten vier Zutaten richtig. Deshalb ist sie die einzige, die überhaupt noch die fünfte Glyxkarte gewinnen könnte – falls in ihrem Zielschnabel auch die lila Zutat richtig an 5. Position liegt. Leider hat Andrea es aber nicht mehr geschafft, auch noch die lila Zutat in den Zielschnabel zu manövrieren. Deshalb gewinnt niemand die lila Glyxkarte.

Das hat Kira super hingekriegt: Ihre vier Zutaten liegen in der richtigen Reihenfolge und sie hat Stoppkarte 1 geschnappt. Kira bekommt die vier Glyxkarten ihrer Zutatenfarben. Die rote Karte bekommt Andrea. Sie hat – anders als Tobias – alle fünf Zutaten in die richtige Reihenfolge gebracht. Das hat zwar auch Marco geschafft, aber er hat im Vergleich zu Andrea die höhere Stoppkarte.



Marco bekommt die blaue Glyxkarte.
Tobias bekommt die gelbe, rote, lila und grüne Glyxkarte.
Andrea und Kira bekommen keine Glyxkarte.



Die nächste Mischung vorbereiten

Die (noch) ausliegenden Glyxkarten, die niemand gewonnen hat, legen wir zurück in die Schachtel. Dann legen wir die Stoppkarten wieder in die Mitte ... und beginnen die nächste Spielrunde mit dem Auslegen einer neuen Glyxformel (Phase 1).



Das Autorenteam dankt Karl-Heinz Schmiel, Daniel Danzer und Walter Scholz für die Unterstützung, die Kreativität und Kompetenz bei der Entwicklung des Spiels. Besonderer Dank gilt Walter Obert für seine wertvollen Ratschläge.

Spielende und Gewinner

Nach **sieben** Spielrunden haben wir alle Glyxkarten durchgespielt. Jetzt endet unser Spiel. Um den Sieger zu ermitteln, **zählen wir die Werte unserer gewonnenen Glyxkarten zusammen**. Wer die höchste Punktzahl vorweisen kann, hat das Spiel gewonnen!
Haben mehrere von uns die gleiche Punktzahl, gewinnt von diesen Spielern, wer mehr Glyxkarten gesammelt hat. Es kann mehrere Gewinner geben.

Autoren: Luca Borsa, Andrea Mainini
Illustration: Alexander Jung
Regellayout: Tina Kothe
Art.Nr.: 601105803

©2015
Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com



NITRO GLYKEROL

by
Luca Borsa
and
Andrea
Mainini

The game that mixes things up!

It makes old people young again, turns wallflowers into stunning beauties and can turn dust, dirt or dung into gold! It smells wonderful and tastes even better. You can even reach the speed of light if you have enough!

What is it? Nitro Glyxerol of course! Invented by the world's brightest minds! There is just a small catch: It must be freshly mixed! So, let's get to it!

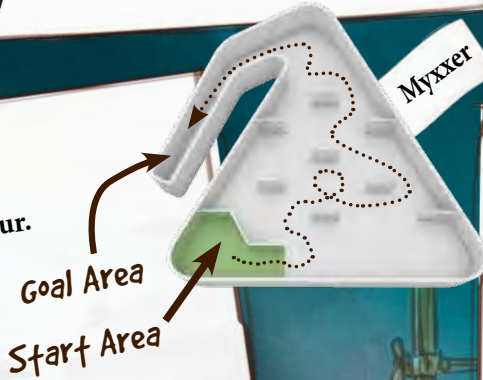


Setting up the game

Each player takes a Myxxer and one ingredient of each colour.



We won't be needing the black mouse poop until round 2!



Players will be shaking their mixers at the same time, trying to get their ingredients from the start area to the goal area. The ingredients should be shaken into the goal area in a specific order. You can stop at any time to try and win the most valuable Glyx cards, but if you misjudge, you will be handing your opponents points.

Game Idea

Sort the Glyx cards according to their colour. Shuffle each deck well, creating 5 different, face-down draw piles.

Place the sand timer next to the cards.



Place the Stop cards in the middle of the table, according to the number of players:



How the game works

The game lasts 7 rounds. Each round is made up of 5 steps:

- 1 Determine the Glyx formula
- 2 Add ingredients to the Myxxer
- 3 Mix Nitro Glyxerol
- 4 Take Glyx cards
- 5 Give out the mouse poop (for the next round).

1 Determine the Glyx formula

One player takes the **topmost Glyx card from each draw pile**, shuffles them together and places them, face-up, **in a row on the table**. Then he flips them over. Now the **Glyx formula** can be seen:



The Glyx formula lets you know the order your ingredients should be in when you shake them into the goal area of your Myxxer! The formula is for all players until the end of the round.



2 Add ingredients to the Myxxer

Each player places their 5 ingredients in any way they want in the **start area** of their Myxxer.



The ingredients can be placed any way ...

... as long as all ingredients are completely within the area.

3 Mix Nitro Glyxerol

Players together give the starting **signal** ...

... and the owner of the the mouse poop **flips the timer**.
(In the first round, the oldest player flips the timer.)

From the south
to the north pole,
we want Nitro
Glyxerol!



How to mix

- △ Move the ingredients by turning, shaking or moving the Myxxer any way you like!
- △ You may not touch any ingredients with your fingers!
- △ Move ingredients in and out of the goal area as long as you like! No position in the goal area is final while the sand timer is running and you haven't taken a stop card.
- △ If an Ingredient falls out of the Myxxer, you may grab it with your fingers and put it back in the start area (or you go on mixing without that ingredient).

All players must now get mixing!

Each player may

- ▲ **mix as long as the sand timer is running** (to possibly complete the entire Glyx formula)
- ▲ **stop at any time before that** (and be satisfied with a possibly unfinished Glyx formula in their goal area)

If you **stop mixing**, grab the **lowest available Stop card**. Once you have done this you may not touch your Myxxer anymore! If the timer runs out, you must also grab a card.



4 Take a Glyx card

The 5 Glyx cards will now be given out to the players. To see who gets what, players will have a look at the formulas they mixed!

The player that took Stop card 1 is the first to 'drink' their Nitro Glyxerol. After that, the player that took Stop card 2, then 3, and finally 4 'drink' their potions.

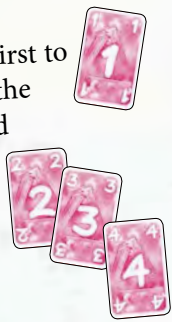
The player that is currently 'drinking' their potion takes the...

▲ ... **first Glyx card** in the row if the first ingredient in their goal area matches the card. If the card has already been taken, the player gets nothing for that colour.

▲ ... **other Glyx cards**, as long as the order of colours is continuously the same as the order in the player's goal area. If those cards have already been taken, the player gets nothing for those colours.

▲ If one ingredient is in the wrong position, the player gets nothing for that colour **and** for every colour after that in the row – not even for ingredients that follow up in the right position (!).

Example see page 9



5 Give out the mouse poop

Whoever took Stop card 1 in the previous round now takes the mouse poop. In the following round, the following things happen:

- ▲ Place the mouse poop with your other ingredients in the start area of your Myxxer in the next round.
- ▲ It is your job to flip the sand timer when you begin mixing.
- ▲ If you want to score any Glyx cards, you must move the mouse poop to the front most position of your goal area! That means, put the first ingredient of the Glyx formula in the second position of your goal area, the second ingredient in the third position, etc. Only then can you score any cards!



Whoops!
You'll have to clean up after me first!
Your ingredients will only take effect
if my poop is the first cube in the goal
area! We call it 'extraction'!



Who gets what?



WHO GETS THE FIRST (GREEN) GLYX CARD?

Toby has Stop card 1, but his first ingredient (purple) does not match the first ingredient of the Glyx formula. Toby therefore does not get the card.

That makes Kiera happy! She took Stop card 2, and green is the first ingredient in her goal area! Kiera gets the green Glyx card.



Marco and Andrea also have the green ingredient as the first in their goal area. But they were too late with Stop cards 3 and 4: the green Glyx Card has already been taken by Kiera. Marco and Andrea therefore also get nothing for green.

WHO GETS THE SECOND (BLUE) GLYX CARD?

Tobias has the blue ingredient in the second position, which is correct. But because he made a mistake with the first ingredient, he cannot get any Glyx cards after the one he made a mistake in! So Toby doesn't get the blue Glyx card... or any cards this round, for that matter!

Kiera, Marco and Andrea also managed to get the blue ingredient into the second position, and because Kiera has the lowest Stop card (the 2), she gets the card.



Marco and Andrea don't get anything.

Wrong formula!
= *?@ ARGH!

WHO GETS THE THIRD (RED) GLYX CARD?

Poor Toby, even though red is in the right position, he gets nothing. We shouldn't rub it in!

Kiera has made a mistake here: she has put the yellow ingredient in the third position where the red ingredient should be! She therefore misses out in the red Glyx card (and as a result, any other cards for this round).

Marco and Andrea were more careful and have placed their red ingredients in the third spot. But only one player can get the Glyx card: Marco, because he has the Stop card 3, which is lower than Andrea's 4.



WHO GETS THE FOURTH (YELLOW) GLYX CARD?

Toby and Kiera can't win the card, as they have already found mistakes in their formula. So it doesn't matter if the yellow ingredient is in the right spot or not!

Marco doesn't even have a fourth ingredient in his goal area. This counts as a mistake!

Only Andrea's ingredients are all in the right order. She gets the yellow Glyx card.



WHO GETS THE FIFTH (PURPLE) GLYX CARD?

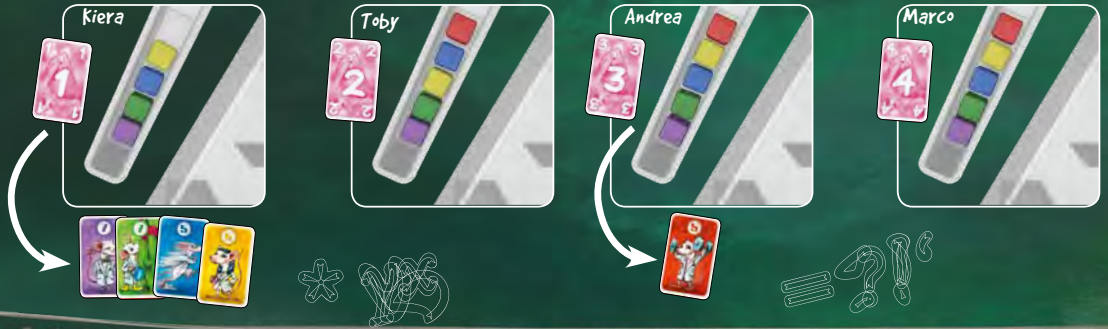


At this stage, Andrea is the only player that hasn't made a mistake so far, so she is the only person that could possibly win the purple Glyx card... however, she didn't manage to get the purple ingredient into her goal area in time! As a result, nobody wins the fifth Glyx card.

Some more examples



Kiera did well this round: her four ingredients are in exactly the right order, and she got Stop card 1! Kiera gets the first four Glyx cards. Andrea gets the red card. She (as opposed to Toby) managed to get all 5 ingredients into the right positions. Marco managed it also, but his stop card was unfortunately higher than Andrea's.



Marco gets the blue Glyx card. Tobias gets the yellow, red, purple and green Glyx cards. Andrea and Kiera get nothing.



Prepare the next Formula

If any cards are still in the formula at the end of the round, put them back in the game box. Then place all Stop cards back in the middle of the table, and begin the next game round, taking one card from each pile, shuffling and laying out a new formula (step 1).

Game End

After seven rounds, all Glyx cards will be gone. The game is now over. Whoever collected the most valuable Glyx cards wins the game! Each player counts the values on their cards and the player with the highest total is the winner, not to mention stunningly beautiful, infinitely rich, mind-blowingly intelligent, and can travel at light speed through the galaxy! Congratulation!

Thanks to Karl-Heinz Schmiel, Daniel Danzer and Walter Scholz for the great support, creativity, competence and perseverance during the development of the project, a special thanks to Walter Obert for his precious advice

Authors: Luca Borsa, Andrea Mainini
 Illustration: Alexander Jung
 Rules layout: Tina Kothe
 Translation: Scott Huntington
 Art.Nr.: 601105083

©2015
 Zoch Verlag
 Werkstraße 1
 90765 Fürth
 www.zoch-verlag.com



NITRO GLYKEROL

de
Luca Borsa
et
Andrea
Mainini

Le jeu qui vous met en ébullition

Il est capable de redonner aux anciens leur jeunesse d'autrefois, de transformer les pofiches en princesses éblouissantes, et la poussière, la paille ou les restes de neige fondue en or. Quel est donc ce produit miracle ? Le Nitro Glyxerol, bien sûr ! Cet élixir élaboré par les plus grands savants ! Il n'y a qu'un petit hic : il doit être frais ! Très frais !!! Alors, à vos ingrédients !



Chaque joueur prend une fiole et reçoit un ingrédient de chaque couleur.



le bec verseur

la zone de départ



La crotte de souris noire n'est utilisée qu'à partir du deuxième tour.



Chacun mélange toujours ses ingrédients en même temps dans sa fiole pour les amener de la zone de départ au bec verseur, le tout dans un ordre bien précis. Chaque joueur peut arrêter de mélanger son Nitro Glyxerol à tout moment. Car même avec quelques ingrédients seulement, il est possible de gagner de précieuses cartes Formule.

Principe du jeu

Mise en place du jeu

Triez les cartes Formule par couleur. Mélangez-les bien séparément, puis formez une pile de chaque couleur, face cachée.

Gardez le sablier à proximité.



Placez le nombre de cartes Stop nécessaires selon le nombre de joueurs au milieu de la table :



Déroulement de la partie

Une partie se joue en 7 manches.

Chaque manche se décompose en 5 phases :

- 1 Élaborer la **formule du Nitro Glyxerol** ;
- 2 Incorporer les **ingrédients** dans la fiole ;
- 3 **Mélanger** le Nitro Glyxerol ;
- 4 Gagner des **cartes Formule** ;
- 5 **Récupérer la crotte de souris** (pour la manche suivante) ;

1 Élaborer la formule du Nitro Glyxerol

Un des joueurs pioche la **carte supérieure de chacun des paquets** ! Il mélange ces 5 cartes et les **aligne** sur la table, avant de les retourner face visible. C'est la formule du Nitro Glyxerol :

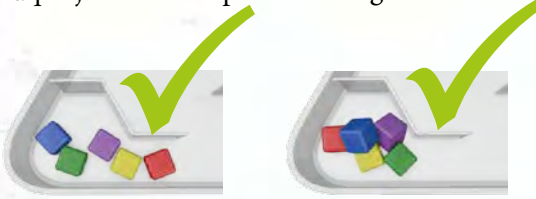


Cette formule indique dans quel ordre les ingrédients devront arriver dans le bec verseur. Elle s'applique à tous les joueurs en même temps jusqu'à la fin de la manche en cours.



2 Incorporer les ingrédients dans la fiole

Chaque joueur incorpore ses 5 ingrédients **dans la zone de départ** de sa fiole.



Chacun peut placer les ingrédients dans sa fiole comme il veut...



... tant qu'ils ne dépassent pas de la zone de départ.

3 Mélanger le Nitro Glyxerol

Tous ensemble, les joueurs donnent le signal de départ : Le joueur qui a récupéré la crotte de souris retourne le **sablier**. (Pour la première manche, c'est le joueur le plus âgé qui s'en charge.)

DE L'ALASKA
JUSQU'À ROME,
À NOUS L'NITRO
GLYXEROL !



Tous les joueurs se mettent alors à mélanger en même temps !

Chaque joueur peut

▲ **mélanger tant que le sablier coule encore** (pour éventuellement obtenir la formule complète du Nitro Glyxerol dans le bec verseur) ;

▲ **arrêter à tout moment (avant)** (et se contenter volontairement d'une formule incomplète dans son bec verseur).



Le joueur qui s'arrête de mélanger s'empare immédiatement de la **carte Stop la plus faible**. Il n'a alors plus le droit de toucher à sa fiole. Au plus tard lorsque le temps est écoulé, chaque joueur doit avoir devant lui une carte Stop.

4 Gagner des cartes Formule

Le moment est venu d'attribuer les 5 cartes retournées composant la formule du Nitro Mixerum. Chacun regarde alors le mélange obtenu pour savoir ce qu'il gagne !

Le joueur qui « boit » son élixir gagne :

- ▲ ... la 1^{re} carte de la formule si le 1^{er} ingrédient dans son bec verseur correspond à la couleur de cette carte. Si cette carte a déjà été gagnée, le joueur repart les mains vides pour cette couleur.
- ▲ ... les cartes suivantes tant que leur ordre continue de correspondre à celui des ingrédients dans son bec verseur. Si des cartes ont déjà été gagnées, le joueur repart sans ces couleurs-là.
- ▲ Si un ingrédient n'est pas à la bonne place, le joueur ne gagne pas de carte pour cet ingrédient, ni pour tous ceux qui se trouvent derrière lui dans le bec verseur, même si les ingrédients qui suivent sont, eux, à la bonne place (!).

Exemple page 14.

Le joueur qui s'est emparé de la carte Stop 1 est le premier à « boire » son Nitro Glyxerol. C'est ensuite aux joueurs qui possèdent les cartes Stop 2, puis 3 et enfin 4 de « boire » leur élixir à tour de rôle.



Comment mélanger

- △ Pour déplacer ses ingrédients, chaque joueur peut soulever, pencher, basculer, secouer, tourner sa fiole...
- △ Il est interdit de toucher l'intérieur ou le moindre ingrédient avec les doigts.
- △ Il est permis de faire ressortir un ingrédient qui ne serait pas à la bonne place dans le bec verseur en agitant sa fiole pour essayer d'obtenir une meilleure position.
- △ Si un ingrédient est éjecté de la fiole, le joueur le remet dans la zone de départ. (Mais il peut cependant continuer son mélange sans cet ingrédient).

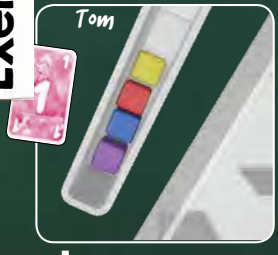
5 Récupérer la crotte de souris

Le joueur qui possède la carte Stop 1 récupère alors la crotte de souris. Il la garde pour la manche suivante et doit la gérer de la manière suivante :

- ▲ Il doit ajouter la crotte de souris à ses ingrédients (en phase 2), dans la zone de départ de sa fiole.
- ▲ C'est à lui de retourner le sablier (après le signal de départ en phase 3).
- ▲ Il doit amener la crotte de souris (en phase 3) en première position dans le bec verseur de sa fiole. C'est le seul moyen de gagner des cartes (en phase 4).



Qui gagne quelle carte ?



QUI GAGNE LA 1^{re} CARTE (ici, VERTE) ?

Tom possède la carte Stop 1 mais son 1^{er} ingrédient (violet) ne correspond pas à la couleur de la 1^{re} carte de la formule : il aurait fallu qu'il soit vert ! Tom ne gagne donc pas la carte verte.

Kim s'en réjouit. Elle s'est emparée de la carte Stop 2 et le 1^{er} ingrédient dans son bec verseur correspond : vert ! Kim gagne donc la carte verte.



Chez Marc et Aline, l'ingrédient vert est également au début de leur bec verseur. Mais comme ils possèdent les cartes Stop 3 et 4, il est trop tard : la carte verte a déjà été gagnée par Kim. Marc et Aline ne gagnent donc pas la carte verte.

QUI GAGNE LA 2^e CARTE (ici, BLEUE) ?

Chez Tom (qui possède la carte Stop 1), cet ingrédient est à la bonne place en deuxième position. Mais à cause du 1^{er} ingrédient qui n'est pas le bon, tous les autres ingrédients qui suivent ne lui permettent pas de gagner la moindre carte. Ainsi, Tom ne gagne ni la carte bleue, ni aucune autre pour cette manche.

Chez Kim, Marc et Aline, l'ingrédient bleu est également à la bonne place. Encore une fois, Kim, avec sa carte Stop 2, est prioritaire sur ses adversaires (avec les cartes Stop 3 et 4). Kim gagne donc également la carte bleue.



Marc et Aline ne gagnent de nouveau rien.



QUI GAGNE LA 3^e CARTE (ROUGE) ?

Nous savons déjà que Tom ne gagne plus rien. La bonne place de l'ingrédient rouge en 3^e position n'y change rien.

Kim a commis une première erreur dans l'ordre de ses ingrédients : le jaune se trouve en 3^e position au lieu du rouge. Elle ne gagne donc pas la carte rouge. (Et les ingrédients suivants sont sans effets.)

Chez Marc et Aline, les trois premiers ingrédients sont à la bonne place. Ils peuvent donc encore gagner la carte rouge. Mais seul l'un d'eux s'en empare. Il s'agit de Marc car il possède la plus petite carte Stop (3), comparée à Aline (4).



QUI GAGNE LA 4^e CARTE (JAUNE) ?

Tom et Kim ne peuvent de toutes façons pas gagner la carte jaune car ils ont déjà commis une erreur parmi les trois premiers ingrédients. Peu importe que l'ingrédient jaune soit à la bonne place ou non, en 4^e position.

Marc n'a aucun ingrédient en 4^e position dans son bec verseur.

Seule Aline possède les 4 premiers ingrédients dans l'ordre. Elle gagne la carte jaune.



QUI GAGNE LA 5^e CARTE (VIOLETTE) ?



Il n'y a que chez Aline que les 4 premiers ingrédients sont bien placés. Elle est donc la seule à pouvoir gagner la 5^e carte, à condition que l'ingrédient violet soit à la bonne place en 5^e position. Malheureusement, Aline n'a pas eu le temps d'amener l'ingrédient violet jusqu'au bec verseur. Personne ne gagne la carte violette.

D'autres exemples

Kim réalise presque un sans-faute : ses 4 ingrédients sont dans le bon ordre et elle s'est emparée de la carte Stop 1. Elle gagne les 4 cartes correspondantes. La carte rouge est gagnée par Aline. Contrairement à Tom, elle a amené les 5 ingrédients dans l'ordre. Marc aussi, mais sa carte Stop est plus élevée que celle d'Aline.



Marc gagne la carte bleue.
Tom gagne les cartes jaune, rouge, violette et verte.
Aline et Kim ne gagnent aucune carte.



Préparation du prochain mélange

Les cartes que personne n'a gagnées à la manche précédente sont remises dans la boîte.
Toutes les cartes Stop retournent au centre de la table ...
et la manche suivante commence avec l'élaboration d'une nouvelle formule de Nitro Mixerum (phase 1).

Fin de la partie

À l'issue des 7 manches, toutes les cartes ont été jouées. La partie est terminée. Pour déterminer le vainqueur, chacun additionne la valeur des cartes qu'il a gagnées. Celui qui possède le plus de points est désormais infiniment beau, riche, intelligent et capable de se déplacer facilement à travers des galaxies lointaines, en dépassant la vitesse de la lumière, mais, plus important... il est déclaré vainqueur !

En cas d'égalité, le vainqueur est celui d'entre eux qui a gagné le plus de cartes. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

Remerciements du duo d'auteurs :
Merci à Karl-Heinz Schmiel,
Daniel Danzer et Walter Scholz
pour leur soutien, leur créativité,
leur compétence et leur
persévérance tout au long du
développement de ce projet ; une
mention spéciale à Walter Obert
pour ses précieux conseils.

Auteurs: Luca Borsa, Andrea Mainini
Illustration: Alexander Jung
Mise en page: Tina Kothe
Traduction: Eric Bouret
Art.Nr.: 601105083

©2015
Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com



NITRO GLYXEROL

di
Luca Borsa
e
Andrea
Mainini

Il gioco che scombussola tutti!

Ringiovanisce i grandi, fa sbocciare qualsiasi fiorellino e lo fa diventare una meraviglia luccicante, e può ovviamente trasformare anche la polvere, la paglia e la poltiglia di neve in oro.
Di cosa si tratta? Beh, di Nitro Glyxerol naturalmente! Ideato da scienziati incredibilmente geniali! C'è solo un piccolo problema: deve essere fresco! Assolutamente fresco!! Allora che aspettate? Correte a prendere gli ingredienti !!!



Preparazione

Ogni giocatore prende un alambicco e un ingrediente per ogni colore.



becco d'uscita
zona di partenza



Alambicco

la cacchetta nera di topo entra in gioco solo dal secondo turno



Agitando l'alambicco i giocatori devono portare i propri ingredienti dalla zona di partenza fino al becco di uscita. Gli ingredienti devono uscire in un determinato ordine. I giocatori possono smettere di agitare il loro "Nitro Glyxerol" in qualsiasi momento. Infatti anche con pochi ingredienti nel becco è possibile ottenere delle carte "Glyx".

Scopo del gioco

Si dividono le carte "Glyx" in base al colore. Poi si mescolano le carte di ogni mazzetto di ogni colore e si posizionano a faccia in giù.

Di fianco si posiziona la clessidra.



In base al numero di giocatori si posizionano le carte "Stop" al centro:



Svolgimento del gioco

Il gioco dura 7 turni. Ogni turno è composto di 5 fasi:

- 1 Determinare la formula del "Nitro Glyxerol"
- 2 Inserire gli ingredienti nell'alambicco
- 3 Mixare il "Nitro Glyxerol"
- 4 Assegnare le carte "Glyx"
- 5 Attribuire la **cacchetta di topo** (per il turno successivo)

1 Determinare la formula del „Nitro Glyxerol“

Un giocatore pesca una carta "Glyx" da ogni mazzetto, mescola le carte le posiziona in fila sul tavolo e poi le gira. Questa è la formula "Glyx":



La formula "Glyx" ci dice in che ordine gli ingredienti devono arrivare al becco d' uscita e vale per tutti i giocatori finché non termina il turno.



2 Inserire gli ingredienti nell'alambicco

I giocatori posizionano i propri ingredienti nella zona di partenza dell'alambicco.



Gli ingredienti possono essere ordinati a piacimento ...



... ma non possono sporgere dalla zona di partenza.

3 Mixare il "Nitro Glyxerol"

Diamo tutti insieme il via ...
Il possessore della **cacchetta di topo** gira la clessidra.

(Nel primo turno lo farà il giocatore più anziano)

Ora tutti mixano contemporaneamente!

Ogni giocatore può:

- ▲ **mixare finché la clessidra non è finita** (magari per completare l'intera formula "Glyx")
- ▲ **terminare in qualsiasi momento** (accontentarsi volutamente di una formula incompleta)

Chi smette di mixare prende immediatamente la **carta "Stop" più bassa** tra quelle disponibili. A questo punto l'alambicco non può più essere toccato. Quindi, al più tardi, quando finisce la clessidra, ogni giocatore avrà davanti a sé una carta "Stop".

Dalla ferra al sol, vogliamo il "Nitro Glyxerol"



Cosa è permesso quando si mixa:

- △ muovere gli ingredienti alzando, abbassando, rovesciando, agitando e girando il proprio alambicco.
- △ non si tocca l'interno e non si toccano gli ingredienti!
- △ riportare nell'alambicco gli ingredienti arrivati in ordine sbagliato nel becco di uscita e cercare di fare di meglio (sempre senza toccare gli ingredienti con le dita).
- △ Se un ingrediente salta fuori dall'alambicco si può rimetterlo nuovamente nella **zona di partenza**. (È anche permesso continuare a mixare senza l'ingrediente.)

4 Assegnare le carte "Glyx"

Le 5 carte "Glyx" saranno ora assegnate ai giocatori. Per decidere chi ottiene cosa, i giocatori dovranno guardare le formule che hanno mixato.

Il giocatore che al suo turno sta "bevendo" la pozione prende ...

▲ ... la **prima carta Glyx** della fila se il primo ingrediente nel becco d'uscita corrisponde al colore della carta. Se la carta è già stata assegnata, il giocatore non riceve nulla per quel colore.

▲ ... le **successive carte Glyx** finché l'ordine dei colori combacia di continuo con l'ordine degli ingredienti nel becco d'uscita. Se queste carte sono già state assegnate, il giocatore non riceve nulla per questi colori.

▲ Se un ingrediente è nella posizione sbagliata, il giocatore non riceve nulla per quel colore e per tutti i colori della fila successivi a questo - anche nel caso che gli ingredienti successivi siano nella posizione corretta (!).

Il giocatore che ha preso la carta Stop col numero 1 è il primo a "bere" la sua Nitro Glyxerol. Dopo di che il giocatore con la carta Stop 2, poi con la 3 e alla fine quello con la 4 "berranno" le loro pozioni.



Esempio pagina 19

5 Attribuire la cacchetta di topo

Il possessore della carta Stop 1 riceve la cacchetta di topo. La tiene per tutto il nuovo turno e deve:

- ▲ Nella fase **2** inserire la cacchetta di topo tra i suoi ingredienti nella zona di partenza dell'alambicco.
- ▲ Girare la clessidra nella fase **3**.
- ▲ Nella fase **3**, mixando, deve far uscire la cacchetta di topo nella prima posizione nel becco d'uscita. (Al secondo posto, dietro alla cacchetta di topo, deve essere posizionato il primo ingrediente della formula e così via). Solo così sarà in grado di vincere delle carte "Glyx" nella fase **4** di gioco.



Hopplà!
Pulisci prima il mio sporco! I tuoi ingredienti potranno essere corretti solo se la mia cacchetta di topo è posizionata prima di essi nel becco d'uscita. Io lo chiamo "fare pulizia"!



Chi riceve le carte "Glyx"?



Chi riceve la prima (in questo caso la verde) carta "Glyx"?

Tobia detiene la carta Stop 1 ma il suo primo ingrediente (il lilla) non combacia con il primo colore della formula "Glyx": il verde sarebbe quello corretto! Perciò Tobias non ottiene la carta "Glyx" verde.

Questo rende felice Kira. Lei ha pescato la carta Stop 2 - e nel suo becco d' uscita c'è il primo ingrediente giusto: il verde! Kira ottiene la carta "Glyx" verde.



Anche per Marco e Andrea l'ingrediente verde è il primo nel becco d' uscita. Ma con la carta Stop 3 e 4 arrivano troppo tardi: la carta "Glyx" verde è già stata vinta da Kira. Perciò Marco e Andrea non otterranno niente dall'ingrediente di colore verde.

Chi ottiene la seconda (in questo caso la blu) carta "Glyx"?

Per Tobia l'ingrediente blu è correttamente posizionato al secondo posto. Ma il suo errore con il primo ingrediente gli impedisce di ottenere le carte "Glyx" anche per gli ingredienti successivi. Perciò Tobias non ottiene la carta blu - ne nessun'altra carta "Glyx" in questo turno.

Anche per Kira, Marco e Andrea l'ingrediente blu è posizionato correttamente al secondo posto. In questo caso Kira, con la carta Stop 2, è avvantaggiata sui compagni di gioco (con le carte Stop 3 e 4). Perciò Kira ottiene anche la carta "Glyx" blu.



Marco e Andrea rimangono ancora a mani vuote.



Chi ottiene la terza (in questo caso la rossa) carta "Glyx"?

Che Tobia non otterrà più niente l'abbiamo capito. Non lo aiuterà nemmeno il terzo ingrediente rosso correttamente posizionato.

Per Kira si è palesato un primo errore nella sequenza di ingredienti: lei ha messo il giallo in terza posizione, dove dovrebbe esserci l'ingrediente rosso. Perciò non ottiene la carta "Glyx" rossa.

Marco e Andrea hanno posizionato correttamente i primi tre ingredienti. Dunque possono ancora vincere la carta "Glyx" rossa. Ma solo uno può riceverla. È Marco, poiché possiede la carta Stop migliore (3) rispetto ad Andrea (4).



Chi riceve la quarta (in questo caso la gialla) carta "Glyx"?

Tobia e Kira non possono in nessun caso vincere la carta "Glyx" gialla, poiché entrambi hanno già commesso un errore nei primi 3 ingredienti. Per loro quindi non ha più nessuna importanza che l'ingrediente giallo sia nella corretta posizione (quarta).

Marco non ha nemmeno un ingrediente nel becco d' uscita in quarta posizione.

Solo Andrea ha i primi 4 ingredienti tutti nella corretta posizione. Andrea riceve la carta "Glyx" gialla.



Chi riceve la quinta (in questo caso la lilla) carta "Glyx"?

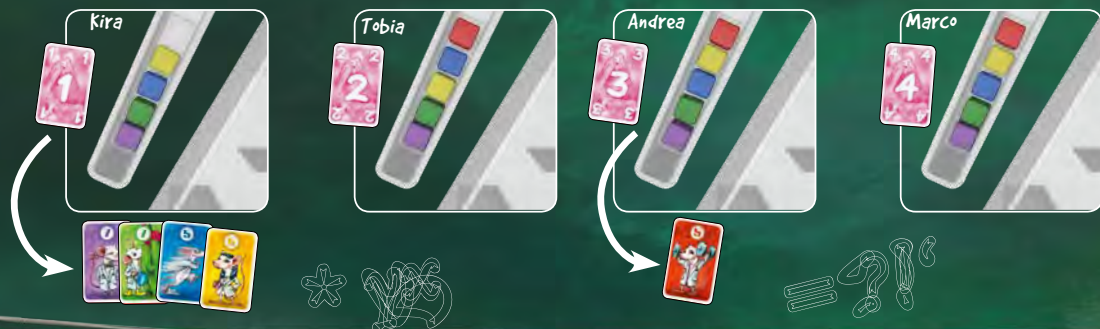


Solo Andrea ha i primi 4 ingredienti nella giusta disposizione, è quindi l'unico che potrebbe ancora vincere la quinta carta "Glyx" - nel caso in cui nel becco d' uscita ci sia l'ingrediente lilla nella corretta posizione, ovvero la quinta. Purtroppo neanche Andrea è riuscito a disporre l'ingrediente lilla nella quinta posizione. Perciò nessuno vince la carta "Glyx" lilla.

Altri esempi



Kira ha fatto un ottimo lavoro: i suoi 4 ingredienti sono nella giusta posizione ed ha preso la prima carta Stop. Kira riceve le 4 carte "Glyx" dei colori dei suoi ingredienti. La carta rossa va ad Andrea. Lui, a differenza di Tobia, ha ordinato i 5 ingredienti nel giusto ordine. Anche Marco c'è riuscito ma in confronto ad Andrea possiede una carta Stop più alta.



Marco riceve la carta "Glyx" blu. Tobia la gialla, la rossa, la lilla e la verde. Andrea e Kira non ricevono carte "Glyx".



Preparare la prossima formula

Le eventuali carte "Glyx" che non sono state vinte vengono scartate e ritirate nella scatola. Poi si riposizionano le carte Stop al centro...e si inizia un nuovo turno sempre con la composizione di una nuova formula "Glyx". (fase 1).

Fine del gioco

Dopo 7 turni le carte "Glyx" sono finite e la partita termina. Chi ha raccolto le carte più efficaci vince. Per determinare il vincitore quindi si sommano semplicemente i valori delle carte vinte. Chi ha il punteggio più alto, ora è diventato incredibilmente bello e ricco - ma quello che più conta è un'altra cosa: ha vinto la partita! Se più giocatori hanno lo stesso punteggio il vincitore sarà chi avrà più carte "Glyx". In caso di ulteriore parità ci saranno più vincitori.

Ringraziamenti degli autori: Grazie a Karl-Heinz Schmiel, Daniel Danzer and Walter Scholz per il grande supporto, la creatività, la competenza e la perseveranza durante lo sviluppo del progetto, un ringraziamento speciale a Walter Obert per i suoi preziosi consigli.

Autori: Luca Borsa, Andrea Mainini
 Illustrazione: Alexander Jung
 Impaginazione: Tina Kothe
 Traduzione: Luca Kamin
 Art.Nr.: 601105083

©2015
 Zoch Verlag
 Werkstraße 1
 90765 Fürth
 www.zoch-verlag.com

