

# NITRO GLYKEROL

Von  
Luca Borsa  
Und  
Andrea  
Mainini

Das Spiel, das alle aufmischt!

Es macht Alte wieder jung, lässt Mauerblümchen 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

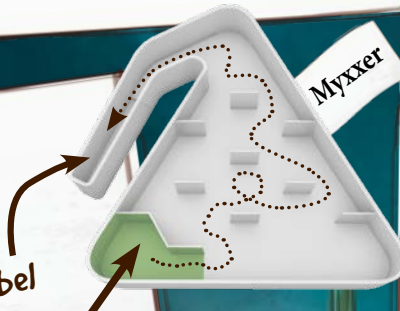
Jeder von uns nimmt sich einen Myxxer und bekommt eine Zutat jeder Farbe.



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:

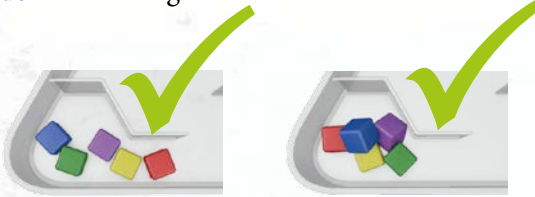


Die Glyxformel gibt vor, in welcher Reihenfolge Zutaten im Zielschnabel ankommen sollen. Sie gilt für uns alle gleichzeitig bis die laufende Spielrunde vorbei ist.



### 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 Mäusedecks dreht die Sanduhr um. (In der ersten Spielrunde tut dies der älteste Spieler.)

**Jetzt myxxen wir alle gleichzeitig!**

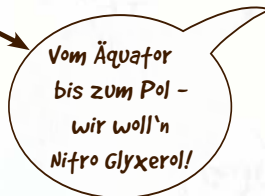
Jeder von uns darf

- ▲ 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:

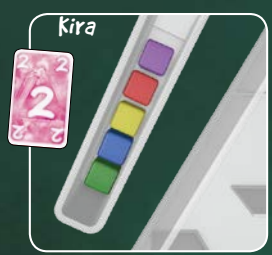
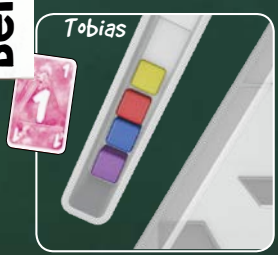
- ▲ Er muss den Mäusedreck (in Phase **2**) **zu seinen Zutaten in die Startfläche** des Myxxers mit dazu legen.
- ▲ Er dreht (nach Erteilung des Startkommandos in Phase **3**) **die Sanduhr** um.
- ▲ Er muss den Mäusedreck (in Phase **3**) an die **vorderste Position seines Zielschnabels** myxxen. An 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.

💡 @# \*x!!  
%wieder>⚡+cⓂ  
falsche Formel!  
= \*?@ ARGH!



## 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.



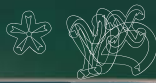
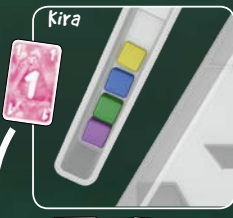
## Wer bekommt die fünfte (hier: lila) Glyxkarte?



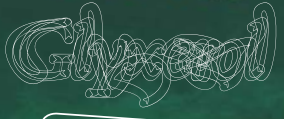
Nur bei Andrea liegen die ersten vier Zutaten richtig. Deshalb ist sie die einzige, die überhaupt noch die fünfte Glyxkarte gewinnen könnte – falls in ihrem Zielschnabel auch die lila Zutat richtig an 5. Position liegt. Leider hat Andrea es aber nicht mehr geschafft, auch noch die lila Zutat in den Zielschnabel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

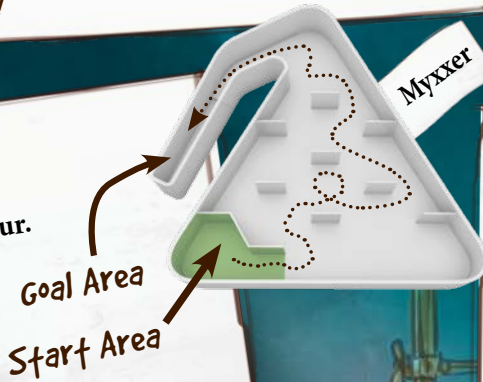
It makes old people young again, turns wallflowers into stunning beauties and can turn dust, dirt or dung into gold! It smells wonderful and tastes even better. You can even reach the speed of light if you have enough!  
What is it? Nitro Glyxerol of course! Invented by the world's brightest minds! There is just a small catch: It must be freshly mixed! So, let's get to it!



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!



### 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.



## 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).

## 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.

Lightbulb icon, symbols: @ # \* x !!  
 %again>+c  
 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

