

NOX

Jusqu'aux os!

Pour
2 à 6 joueurs,
à partir de 8 ans



Matériel

90 cartes (30 de chaque couleur : bleu, vert, orange)

Vous aurez en outre besoin de papier et d'un crayon pour noter les points.



Ramon



Jack



Alphonse

Préparatifs

Mettez de côté un crayon et du papier. Mélangez bien les cartes, face cachée. Chaque joueur reçoit ensuite 3 cartes, qu'il prend en main. Chaque joueur doit tenir les cartes dans sa main de manière à ce qu'il soit le seul à voir les chiffres. Posez les cartes restantes au centre de la table, face cachée, pour constituer une pioche.

But du jeu

Celui qui a le plus de points à la fin de la partie est le gagnant.



Déroulement de la partie


C'est le joueur le plus jeune qui commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. La partie s'effectue en plusieurs manches.


Une manche se déroule comme suit : le joueur dont c'est le tour choisit une des cartes de sa main et la pose soit devant lui, soit devant un autre joueur de son choix. Le joueur dont c'est le tour pioche ensuite 1 carte pour avoir de nouveau 3 cartes en main.

Puis c'est le tour de son voisin de gauche, qui pose lui aussi une des cartes de sa main avant de piocher une carte, et ainsi de suite.

Les cartes posées devant un joueur constituent son **étalage**. Au début d'une manche, avec la carte qu'il choisit dans sa main, un joueur peut aussi bien commencer son propre étalage que celui d'un autre joueur.

Lorsqu'il y a déjà plusieurs cartes dans un étalage, un joueur a deux possibilités :

 **étendre** un étalage de son choix : le joueur pose l'une des cartes de sa main à côté d'une carte déjà déposée ;

 ou **modifier** la valeur d'un étalage de son choix : le joueur pose l'une des cartes de sa main sur une carte déjà déposée **de la même couleur** (cf. exemple).

La valeur de l'étalage peut ainsi être augmentée ou diminuée.

ATTENTION: Si à un moment donné, dans l'étalage d'un joueur, deux cartes ou piles de cartes montrent le **même nombre**, ces deux cartes ou piles de cartes **doivent immédiatement être empilées l'une sur l'autre** ! L'étalage du joueur concerné est ainsi réduit.

REMARQUE : Les joueurs doivent veiller à ce que les **trois couleurs** soient présentes dans leur étalage. Si un joueur n'a qu'une ou deux couleurs dans son étalage, il **ne participe pas** à l'évaluation !

Exemple:

Marie's cartes



Marie's étalage



Anna's cartes



Anna's étalage



Marie's nouvelles étalage



Anna joue le 14 vert. Elle pose sa carte sur le 5 vert de l'étalage de Marie. L'étalage de Marie compte alors deux 14 verts, les deux piles de cartes sont placées l'une sur l'autre. Anna a ainsi réduit l'étalage de Marie à 4 cartes visibles ! Anna aurait aussi pu poser son 7 vert sur le 5 vert ou le 14 vert de Marie, comme ces cartes sont de la même couleur.

Fin d'une manche

Une manche se termine quand l'une des conditions suivantes est remplie :

- il y a **6 cartes ou piles de cartes** les unes à côté des autres dans l'étalage d'un joueur, ou
- la pioche est épuisée **et** les joueurs n'ont plus de cartes en main.

À présent, on compte les points !

A la fin d'une manche, tous les joueurs qui ont les trois couleurs dans leur étalage additionnent les points des cartes du dessus de leur étalage.

Dans le jeu de base, tous les joueurs notent leurs points.

Ensuite, on mélange à nouveau toutes les cartes et on les distribue aux joueurs comme indiqué ci-dessus. Le voisin de gauche du joueur qui a commencé la manche précédente est le nouveau joueur de départ.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un ou plusieurs joueurs atteignent 150 points. C'est le joueur qui a le plus de points qui gagne.



Variante pour ceux qui ont la tête dure

Seul le joueur qui a le plus de points peut noter ses points. Les autres joueurs ne gagnent rien lors de cette manche ! La partie se termine dès qu'un ou plusieurs joueurs atteignent 100 points. C'est le joueur qui a le plus de points qui gagne.

Exemple

Marie a posé son 4 bleu dans l'étalage de Claire. Claire a donc 6 cartes dans son étalage, la manche est terminée et on procède à l'évaluation.



Marie a 39 points (4+14+6+15).



Anna n'a pas toutes les couleurs dans son étalage : il lui manque du bleu ! Elle ne participe donc pas à l'évaluation.



Claire a 28 points (1+12+6+3+2+4).

Dans le jeu de base, Marie et Claire notent leurs points. Si elles jouent à la variante pour les durs à cuire, seule Marie note ses points !

Autor: Steffen Brückner
Design & Graphismes:
Oliver und Sandra Freudenreich
Traduction : Birgit Irgang
© 2012 HUCH! & friends

Fabrication et distribution:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de
Art. Nr. 877 864 A

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments.

& friends
HUCH!

NOX

Tot op de botten!

Voor
2 à 6 spelers,
vanaf 8 jaar



Ramon



Jack



Alphonse

Inhoud

90 kaarten (30 elk in de kleuren blauw, groen, oranje)

Verder hebt u papier en een pen nodig om de punten op te schrijven.

Vorbereiding

Leg papier en pen klaar. De kaarten worden in het geheim geschud. Vervolgens krijgt elke speler 3 kaarten die hij in zijn hand houdt. Elke speler moet zijn handkaarten zo houden, dat alleen hij de getallen kan zien. De overige kaarten worden omgekeerd als trekstapel in het midden van de tafel gelegd.

Doel van het spel

Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint.



Het spel zelf

De jongste speler begint. Er wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld. Het spel gaat over meerdere ronden.

Een ronde verloopt als volgt: De speler die aan de beurt is kiest een van zijn eigen kaarten en legt deze óf **voor zichzelf** óf **voor een willekeurige medespeler** neer. Dan trekt de speler die aan de beurt is 1 kaart van de trekstapel, zodat hij weer 3 kaarten in zijn hand heeft. Dan is de speler die links van hem zit aan de beurt. Deze speler legt ook een van zijn eigen kaarten neer, trekt een kaart van de trekstapel, enz. De kaarten die voor een speler liggen vormen zijn **etalage**. Aan het begin van een ronde kan een speler zijn eigen etalage, maar ook die van een medespeler met een willekeurige handkaart doen beginnen.

Als er al meerdere kaarten in een etalage liggen, heeft een speler twee mogelijkheden:



Een willekeurige etalage **uitbreiden**: de speler legt een van zijn eigen kaarten naast een kaart die al op tafel ligt.



De waarde van een willekeurige etalage **veranderen**: de speler legt een van zijn eigen kaarten op een kaart die al op tafel ligt van **dezelfde kleur** (zie voorbeeld). Op die manier kun je de waarde van een etalage vergroten of verminderen.

LET OP: Als in de etalage van een speler op een willekeurig moment twee kaarten of kaartenstapels **hetzelfde getal** tonen, moeten deze twee kaarten(stapels) **meteen op elkaar worden gelegd**. Op die manier maak je de etalage van een speler kleiner.

TIP: Spelers moeten erop letten dat **alle drie kleuren** in hun etalage aanwezig zijn. Heeft een speler alleen twee of zelfs maar een kleur in zijn etalage, dan mag hij **niet** meedoen aan de puntentelling!

Voorbeeld:

Maries kaarten



Maries etalage



Annas kaarten



Annas etalage



Maries new etalage



Anna speelt de groene 14. Ze legt de kaart op de groene 5 in de etalage van Marie. De groene 14 ligt nu dus twee keer in de etalage van Marie en de twee kaartenstapels worden op elkaar gelegd. Anna heeft daarmee de etalage van Marie tot 4 open kaarten verkleind. Anna zou ook haar groene 7 op de groene 5 of 14 van Marie hebben kunnen leggen, omdat de kaarten dezelfde kleur hebben.

Einde van een ronde

Een ronde eindigt, als aan een van de volgende voorwaarden is voldaan:

- In de etalage van een speler liggen **6 kaarten(stapels)** naast elkaar of ...
- De trekstapel is op **en** de spelers hebben geen kaarten meer in de hand.

Nu worden de punten geteld

Aan het einde van een ronde tellen alle spelers bij wie alle drie kleuren in hun etalage liggen, de getallenwaarde van de bovenste kaarten in hun etalage bij elkaar op.

In het basisspel schrijven alle spelers hun punten op.

Vervolgens worden alle kaarten opnieuw geschud en, zoals boven beschreven, aan de spelers uitgedeeld. Daarna is de speler die links van de speler zit die de vorige ronde heeft begonnen aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra één of meerdere speler(s) 150 punten behaalt (behalen).

De speler met de meeste punten wint het spel.



Variante voor dikkoppen

Alleen de speler met de meeste punten mag zijn punten opschrijven.

De andere spelers krijgen in deze ronde helemaal niks! Het spel eindigt, zodra één of meerdere speler(s) 100 punten behaalt (behalen).

De speler met de meeste punten wint het spel.

Voorbeeld

Marie heeft de blauwe 4 in de etalage van Claire gelegd. Claire heeft nu 6 kaarten in haar etalage, de ronde is afgelopen, en nu volgt de puntentelling.



Marie heeft 39 punten ($4+14+6+15$).



Helaas zijn in de etalage van Anna niet alle drie kleuren aanwezig: blauw ontbreekt! Dus mag ze niet meedoen aan de puntentelling.



Claire heeft
28 punten
($1+12+6+3+2+4$).

In het basisspel schrijven nu Marie en Claire hun punten op. In de variatie voor harde botten schrijft alleen Marie haar punten op!

Auteur: Steffen Brückner
Illustratie & Grafiek:
Oliver und Sandra Freudenreich
Translatie: Birgit Irgang
© 2012 HUCH! & friends

Productie & Verkoop:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de
Art. Nr. 877 864 A

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

& friends
HUCH!