

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



NOX

Jusqu'aux os!

Pour
3 à 6 joueurs,
à partir de 10 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 étagage



Anna's cartes



Anna's étagage



Marie's nouvelles étagage



Anna joue le 14 vert. Elle pose sa carte sur le 5 vert de l'étagage de Marie. L'étagage de Marie compte alors deux 14 verts, les deux piles de cartes sont placées l'une sur l'autre. Anna a ainsi réduit l'étagage 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

Bis auf die Knochen!

Für
3 bis 6 Spieler
ab 10 Jahren



Inhalt

90 Karten (je 30 in den Farben Blau, Grün, Orange)

Es werden noch Papier und Stift benötigt, um die Punkte zu notieren.



Ramon



Jack



Alphonse

Spielvorbereitung

Papier und Stift werden bereitgelegt. Die Karten werden verdeckt gemischt. Anschließend erhält jeder Spieler 3 Karten, die seine Handkarten bilden. Jeder Spieler sollte seine Handkarten so halten, dass nur er die Zahlen sehen kann. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Mitte gelegt.

Spielziel

Wer bei Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt.



Spielverlauf

Der jüngste Spieler ist Startspieler. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Das Spiel geht über mehrere Runden.

Eine Runde verläuft wie folgt: Der Spieler am Zug wählt eine seiner Handkarten aus und legt sie entweder **vor sich** oder **vor einen beliebigen Mitspieler**. Danach zieht der Spieler am Zug 1 Karte vom Nachziehstapel, so dass er wieder 3 Handkarten hat. Anschließend ist sein linker Nachbar an der Reihe, legt ebenfalls eine Handkarte aus und zieht eine Karte vom Nachziehstapel usw.

Die vor einem Spieler liegenden Karten bilden seine **Auslage**. Am Anfang einer Runde kann ein Spieler sowohl die eigene Auslage, als auch die eines Mitspielers, mit einer **beliebigen** Handkarte beginnen.

Liegen bereits mehrere Karten in einer Auslage, hat ein Spieler zwei Möglichkeiten:



Eine beliebige Auslage **vergrößern**: Der Spieler legt eine seiner Handkarten **neben** eine bereits ausliegende Karte.



Den Wert einer beliebigen Auslage **verändern**: Der Spieler legt eine seiner Handkarten **auf** eine bereits ausliegende Karte der **gleichen Farbe** (siehe Beispiel). So kann der Wert einer Auslage erhöht oder auch verringert werden.

ACHTUNG: Wenn in der Auslage eines Spielers zu irgendeinem Zeitpunkt zwei Karten oder Kartenstapel die **gleiche Zahl** zeigen, **müssen** diese beiden Karten(stapel) **sofort übereinander gelegt werden!** Dadurch wird die Auslage eines Spielers verkleinert.

HINWEIS: Die Spieler sollten darauf achten, dass **alle drei Farben** in ihrer Auslage sind. Hat ein Spieler lediglich zwei oder sogar nur eine Farbe in seiner Auslage, nimmt er an der Wertung **nicht** teil!

Beispiel:

Maries Handkarten



Maries Auslage



Annas Handkarten



Annas Auslage



Maries neue Auslage



Anna spielt die grüne 14. Sie legt die Karte auf die grüne 5 in Maries Auslage. Damit ist die grüne 14 zwei Mal in Maries Auslage und die beiden Kartenstapel werden übereinander gelegt. Anna hat Maries Auslage damit auf 4 offene Karten verkleinert! Anna hätte auch ihre grüne 7 auf Maries grüne 5 oder 14 legen können, da sie die gleiche Farbe haben.

Ende einer Runde

Eine Runde endet, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- In der Auslage eines Spielers liegen **6 Karten(stapel) nebeneinander** oder ...
- der Nachziehstapel ist aufgebraucht **und** die Spieler haben keine Handkarten mehr.

Jetzt wird abgerechnet!

Am Ende einer Runde zählen alle Spieler, die alle drei Farben in ihrer Auslage haben, die Zahlenwerte der obersten Karten ihrer Auslage zusammen.

Die Spieler notieren ihre Punkte.

Anschließend werden alle Karten neu gemischt und wie oben beschrieben an die Spieler verteilt. Danach ist der linke Nachbar des vorigen Startspielers der neue Startspieler.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein oder mehrere Spieler 150 Punkte erreichen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



Variante für harte Knochen

Nur der Spieler mit den meisten Punkten darf die Punkte notieren. Alle anderen Spieler gehen in dieser Runde leer aus! Das Spiel endet, sobald ein oder mehrere Spieler 100 Punkte erreichen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Wertungsbeispiel

Marie hat die blaue 4 in Claires Auslage gelegt. Damit hat Claire 6 Karten in der Auslage, die Runde ist beendet und es folgt die Wertung.



Marie hat 39 Punkte (4+14+6+15).



Anna hat in ihrer Auslage leider nicht alle drei Farben: Blau fehlt! Sie nimmt daher nicht an der Wertung teil.



Claire hat 28 Punkte (1+12+6+3+2+4).

Im Grundspiel notieren sich nun Marie und Claire ihre Punkte.
In der Variante für harte Knochen notiert sich nur Marie die Punkte!

Autor: Steffen Brückner
Illustration & Grafik:
Oliver und Sandra Freudenreich

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

© 2012 HUCH! & friends

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.
Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

& friends
HUCH!

NOX

Down to the bone!

For
3 to 6 players,
aged 10 years and up



Contents

90 cards (30 each in the colours blue, green, orange)

A pen and a sheet of paper are required to record the score.



Ramon



Jack



Alphonse

Getting started

Have a pen and paper ready. Shuffle the cards face down. Each player receives 3 cards. Hold your cards so that only you can see the numbers. The remaining cards are put into a draw pile, face down, in the middle of the table.

Aim of the game

The player with the most points at the end of the game is the winner.




Order of play


The youngest player begins. Each player takes turns in a clockwise direction. The game consists of several rounds.

A round is played as follows: On your turn, choose one of your cards to lay down either **in front of you** or **in front of one of the other players**. Then, draw one card from the draw pile so that you have three cards again in your hand. Now it's the next player's turn, who also selects one of his cards to lay down and replaces it with one from the draw pile before the next player begins his turn. Play continues, one player after the other.

The cards lying before a player form his **kitty**. At the beginning of a round a player can lay any one of his cards from his hand either in front of himself or in front of another player to form his or another player's kitty.

If there is already more than one card in a player's kitty, he has two options:

 He can **expand** a kitty of his choice: The player lays down one of the cards from his hand **next to** an existing card.

 Or, he can **change** the value of a kitty of his choice: The player lays down one of the cards from his hand **on top** of an existing card of **the same colour** (see example), and increases or decreases the value of the kitty.

NOTE: If at any time a player's kitty contains two cards or stacks of cards that show **the same number**, they **must** be **immediately put into the same stack!** This contracts the size of a player's kitty.

NOTE: Make sure that **all three colours** are in your kitty. If a player has only two or less colours in his kitty, he does **not** receive any points!

Example:

Marie's cards



Marie's kitty



Anna's cards



Anna's kitty



Marie's new kitty



Anna plays the green 14. She plays the card on the green 5 in Marie's kitty. In Marie's kitty, the green 14 appears twice; both stacks of cards with the green 14 are merged into one stack. By playing the green 14 in Marie's kitty, she has contracted Marie's kitty to 4 open cards! Anna could also have laid her green 7 on Marie's green 5 or 14, since they share the same colour.

End of a round

The round is over when:

- Either a player's kitty contains **6 stacks (of cards)** or ...
- There are no cards left in the draw pile **and** no one has any cards left in his hand.

Evaluation!

At the end of a round each player that has all three colours in his kitty adds up all the numbers on the uppermost card of each stack.

In the standard game, points are recorded for all players.

All cards are reshuffled and distributed among the players as described above. The player to the left of the previous player to have started first gets to begin.

End of game

The game is over as soon as one or more players has 150 points. The player with the most points wins.



Game variation for the thick skinned

Only the player with the most points may record his points. All the others finish the round empty handed! The game is over as soon as one or more players has 100 points. The player with the most points wins.

Scoring example

Marie played the blue 4 in Claire's kitty. Claire now has 6 cards in her kitty. The round is over and points are recorded.



Marie has 39 points ($4+14+6+15$).



Unfortunately, Anna doesn't have all three colours in her kitty: Blue is missing! Anna doesn't get any points.



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

In the standard game, both Marie and Claire get to record their points. In the game variation for "tough customers", only Marie gets to record her points!

Author: Steffen Brückner
Illustration & design:
Oliver und Sandra Freudenreich
Translation: Birgit Irgang
© 2012 HUCH! & friends

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

& friends
HUCH!

Warning: Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

NOX

Tot op de botten!

Voor
3 à 6 spelers,
vanaf 10 jaar



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.



Ramon



Jack



Alphonse

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 zó 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.

HUCH! & friends