

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



 Florian Sirieix & Benoit Turpin
 Henri Kermarrec



RÈGLES DU JEU



7 ans et + 15 min 2-6 joueurs et joueuses

Dans Onix, vous cherchez à accumuler plus de cartes que vos adversaires dans votre Stock pour remporter la victoire. Choisissez les bonnes Gemmes et utilisez leurs effets pour contrarier vos adversaires, compléter vos Collections et faire grossir votre Stock.

MATÉRIEL

- 104 cartes (80 cartes Simple et 24 cartes Double)
- 6 cartes aides de jeu
- 1 livret de règles

Dans Onix, il existe trois types de piles de cartes Gemmes :

Les Pioches : il y en a 5, placées au centre de la table, face visible.

Les Collections : elles sont placées devant les personnes auxquelles elles appartiennent et leur nombre varie au cours de la partie.

Le Stock : il y a un Stock par personne. Les cartes des Collections complètes d'une personne y sont placées, face cachée, à la fin de son tour.

Sur les cartes, vous trouverez **4 Gemmes**, reconnaissables à leur couleur et à leur forme. Chacune a son effet propre expliqué plus loin :



Rond
Piocher



Carré
Stocker



Losange
Voler



Croix
Détruire

MISE EN PLACE

- 1 Placez devant chaque personne 4 cartes Simple face visible, chacune comportant une Gemme différente, pour former 4 Collections d'une carte.
- 2 Prévoyez un espace à côté des Collections de chaque personne pour l'emplacement de son Stock.
- 3 Mélangez les cartes restantes et créez 5 Pioches de tailles à peu près égales. Puis, disposez les Pioches, face visible, en cercle, au centre de la table. L'espace au centre servira de zone de défausse (A).
- 4 C'est Jade ou Pierre qui commence. Sinon débrouillez-vous. Distribuez les aides de jeu si nécessaire.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par la personne désignée, vous jouerez à tour de rôle. À votre tour, suivez ces étapes dans l'ordre :

1. **Choisissez** une Gemme visible sur les Pioches, puis **récupérez** une à plusieurs cartes comportant cette Gemme.
2. **Collectionnez les Gemmes récupérées** pour former ou agrandir vos Collections.
3. **Appliquez l'effet** lié à la Gemme choisie.
4. **Validez vos Collections** complétées pour accumuler des cartes dans votre Stock.

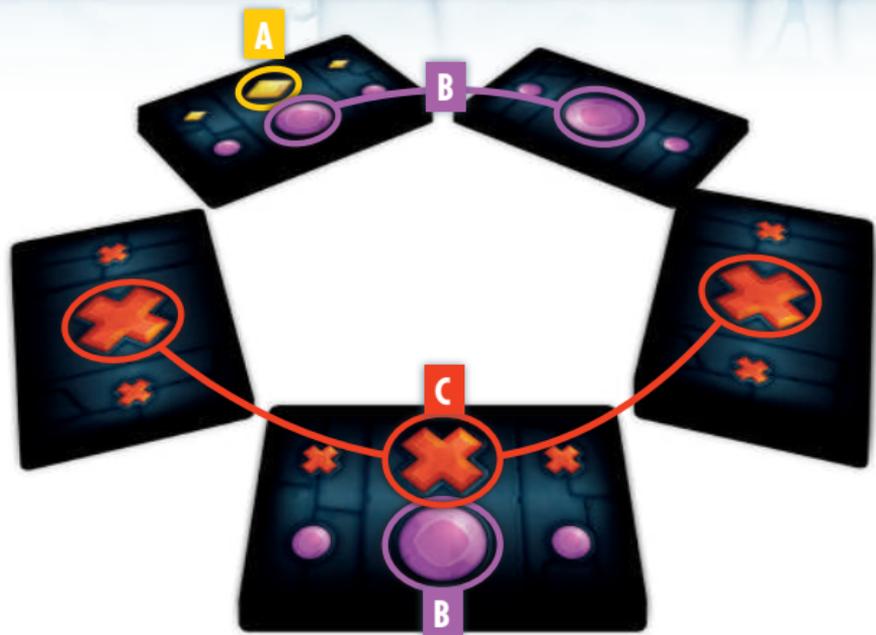
Quand vous avez terminé toutes ces étapes, c'est à la personne à votre gauche de jouer. Les tours se succèdent ainsi dans le sens horaire jusqu'à ce qu'un certain nombre de Pioches soient vides (voir *Fin de partie*). La personne qui l'emporte est alors celle qui possède le plus de cartes dans son Stock.

1. Choisir et récupérer

Au début de votre tour, vous devez **choisir une Gemme** parmi celles visibles sur les cartes aux sommets des Pioches et l'annoncer à voix haute (par exemple : "*Je prends la Croix !*"). Puis, vous **devez récupérer** une carte comportant au moins cette Gemme, au sommet d'une Pioche.

Important : Si d'autres cartes comportant au moins cette Gemme sont **reliées** à la carte prise, vous **devez** les prendre aussi.

Des cartes sont reliées lorsqu'elles sont adjacentes les unes aux autres et montrent la même Gemme.



Exemple Jade a 3 options :

A. Choisir le Losange , l'annoncer, puis prendre la carte Double Losange/Rond  

B. Choisir le Rond , l'annoncer, puis :
Prendre uniquement la carte Double Rond/Croix  , car elle n'est reliée à aucune autre carte avec un Rond 

OU

Prendre la carte Simple Rond  et la carte Double Losange/Rond   qui sont reliées.

C. Choisir la Croix , l'annoncer, puis prendre les 2 cartes Simple Croix  et la carte Double Croix/Rond   qui sont reliées.

Remarque : Dans cette configuration, Jade ne peut pas choisir le Carré  car il n'est pas visible.

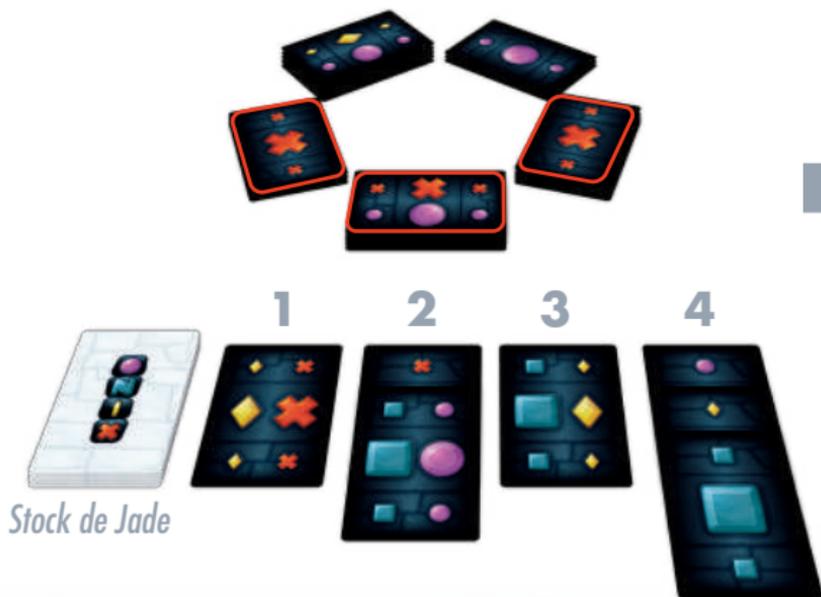
2. Placer les Gemmes récupérées

Les cartes récupérées à l'étape 1 doivent être placées face visible dans vos Collections.

Choisissez comment placer vos cartes récupérées, en respectant les règles suivantes :

- Il ne peut pas y avoir **2 Gemmes identiques** dans une même Collection.
- Chaque carte récupérée **doit** être placée sur une Collection existante ou à côté des Collections existantes pour commencer une nouvelle Collection.
- Toutes les Gemmes d'une Collection doivent toujours être **visibles**.

Il n'y a pas de limite au nombre de Collections devant vous. Une fois placées, les cartes ne peuvent être ni déplacées ni réorganisées.



Exemple

À l'étape 1, Jade a retenu l'option C "Choisir la Croix ❌".

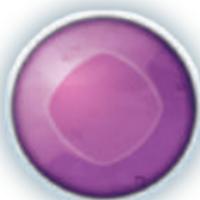
Jade possède quelques cartes dans son Stock et 4 Collections. Deux d'entre elles (1 et 2) comportent une Croix ❌, Jade ne peut donc pas y placer les cartes comportant une Croix ❌. De plus, un Rond ● est présent dans la Collection 4, elle ne peut donc pas y placer la carte Double Croix/Rond ❌● récupérée.

Jade choisit de placer la carte Double sur la Collection 3, une des cartes Simple sur la Collection 4 et crée une nouvelle Collection (5) avec la carte Simple restante.



3. Appliquer l'effet

Vous devez appliquer **une seule fois** l'effet de la Gemme choisie à l'étape 1.



PIOCHER : Prenez **une seule** carte **sur** une Pioche et choisissez soit de la placer sur une de vos Collections, soit de créer une nouvelle Collection.



STOCKER : Prenez **une seule** carte **sur** une Pioche et placez-la face cachée dans votre Stock.



VOLER : Prenez **la carte du dessus** d'une Collection adverse et choisissez soit de la placer **sur** une de vos Collections, soit de créer une nouvelle Collection.



DÉTRUIRE : Prenez **la carte du dessus** d'une Collection adverse et défaussez-la en la plaçant face cachée au centre du cercle formé par les Pioches.

Ne pas oublier

- Même si vous avez récupéré des cartes comportant deux Gemmes, seul l'effet de la Gemme choisie à l'étape 1 est appliqué.
- L'effet d'une Gemme est appliqué une seule fois, quel que soit le nombre de Gemmes récupérées lors de l'étape 1.
- Prendre une carte grâce à un effet ne permet pas de prendre les cartes qui lui sont reliées.
- Prendre une carte grâce à un effet ne déclenche pas l'effet de sa ou ses Gemmes.

Exemple

À l'étape 1, Jade a pris l'option **C** "Choisir la Croix **X**", elle a récupéré 3 cartes et applique donc maintenant, une fois, l'effet **DÉTRUIRE**.

Jade a le choix entre trois des cartes de Pierre. Elle décide de détruire la carte Simple Croix **X**.

Elle défause alors cette carte face cachée au centre du cercle de Pioches.



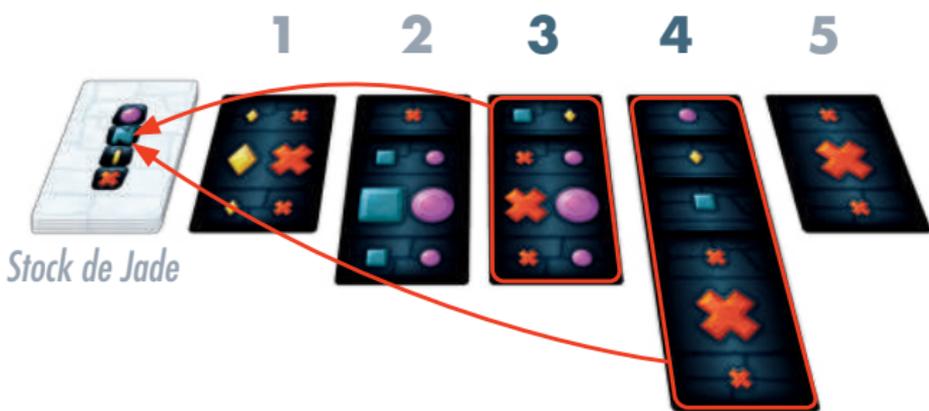
4. Valider vos Collections

Si une ou plusieurs de vos Collections comportent les 4 Gemmes    , ces Collections sont désormais complètes. Placez alors les cartes de vos Collections complètes, face cachée, sur votre Stock.

Note : en fonction du nombre de cartes Simple et Double qui la composent, une Collection complète peut contenir de 2 à 4 cartes.

Exemple

Jade a complété la Collection 3 et la Collection 4 lors des étapes précédentes. Elle doit prendre toutes les cartes de ces deux Collections et les placer, face cachée, dans son Stock. Il reste à Jade trois Collections incomplètes et son Stock a augmenté de 6 cartes !



FIN DE PARTIE & VICTOIRE

De 2 à 4 personnes, à la fin d'un tour si une Pioche est vide, la partie s'arrête **immédiatement**. À 5 et 6 personnes, à la fin d'un tour dès que deux Pioches sont vides, la partie s'arrête **immédiatement**.

Note : à 5 et 6 personnes, lorsqu'une première Pioche est vide, on rapproche les 4 Pioches restantes pour reformer le cercle.

Chaque personne compte le nombre de cartes placées dans son Stock. **La personne avec le plus de cartes dans son Stock gagne la partie.**

En cas d'égalité, c'est la personne qui a le moins de Gemmes dans ses Collections incomplètes qui l'emporte.

MODE AVANCÉ

Dans le mode de jeu avancé, il y a deux manières de remporter la partie :

- À la fin d'un tour, si une personne **n'a plus de Gemmes dans ses Collections**, elle remporte **immédiatement** la partie.
- Cependant, si une Pioche (de 2 à 4 personnes) ou deux Pioches (à 5 et 6 personnes) sont vides à la fin d'un tour, alors la partie prend fin et c'est la personne avec le plus de cartes dans son Stock qui gagne.

Quelle stratégie allez-vous adopter ?

RÉSUMÉ

À VOTRE TOUR

1. **Choisissez** une Gemme visible sur les Pioches et **récupérez** une carte comportant cette Gemme **ainsi que toutes les cartes lui étant reliées et comportant cette Gemme.**
2. **Placez** la ou les cartes récupérées devant vous sur vos Collections. **Attention** : jamais deux Gemmes identiques dans une Collection
3. **Appliquez une seule fois l'effet** de la Gemme choisie :



PIOCHER : Prenez une carte sur une Pioche et ajoutez-la à vos Collections.



STOCKER : Prenez une carte sur une Pioche et placez-la dans votre Stock.



VOLER : Prenez la carte du dessus d'une Collection adverse et ajoutez-la à vos Collections.



DÉTRUIRE : Prenez la carte du dessus d'une Collection adverse et défaissez-la.

4. Placez vos **Collections complètes** dans votre Stock.

FIN DE PARTIE

2-4 : une Pioche vide. 5-6 : deux Pioches vides.

La personne avec **le plus de cartes dans son Stock** gagne la partie.



Apprenez à jouer!



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr