

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



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Collection Table Base

L'archipel des poissons-bombes

Peu après leur départ de l'île des caméléons, les OldChap se retrouvent perdus au beau milieu du mystérieux Parallélépipède des Merbudes. Transits de froid, les matelots guettent la moindre terre. Seulement point n'y fait, seuls des monceaux de glace flottent tout autour d'eux.

Alors que l'équipage désespère, d'étranges aboiements suivis d'explosions se font entendre ! S'approchant du gigantesque iceberg d'où semble provenir cette cacophonie bien rythmée, l'équipage découvre qu'il s'agit en fait d'une énorme arène au sein de laquelle des otaries se livrent à des jeux aussi loufoques qu'explosifs !

Et pour cause, voilà des lustres que les cargaisons des navires de guerre reposant au fond des ces eaux nourrissent la faune aquatique. Si bien qu'elle y est devenue aussi instable que de la nitroglycérine ! Et c'est en ce lieu reculé que les otaries organisent tous les trente-sept mois leurs Otariades ; des jeux de passes, où des poissons-bombes servent de projectiles, prêts à exploser à la moindre erreur.

Préparation

Pour commencer, distribuez 3 cartes à chaque joueur. Les joueurs posent leurs 3 cartes côte à côte devant eux face visible. Les cartes sont disposées en losange, de telle sorte que l'étoile de mer jaune se situe en haut de la carte. Les cartes restantes sont posées face cachée au centre de la table et servent de pioche.



But du jeu

Il s'agit d'un jeu de passes et de rythme. Les joueurs incarnent des otaries qui se transmettent un poisson-bombe jusqu'à ce que ce dernier explose. Une partie de Onk-Onk est une succession de courtes manches. A l'issue de chaque manche, si un joueur se trompe, il perd une vie (les joueurs ont 3 vies chacun). Le dernier joueur à posséder au moins une vie remporte la partie.

Mains, mains, table !

Jouer en rythme :

Pendant une manche, les joueurs frappent tous simultanément un rythme commun. Le rythme le plus naturel étant celui de « *We Will Rock You* » (trois coups et une courte pause). Tous ensemble, les joueurs doivent donc frapper deux fois dans leurs mains puis une fois sur la table et marquer une courte pause avant de recommencer. Ces trois coups constituent un **cycle rythmique**.

A chaque fois que les joueurs frappent sur la table, c'est à dire une fois par cycle rythmique, **un joueur et un seul** devra, lui, frapper sur ses cartes. Il s'agit du joueur qui vient de recevoir un poisson-bombe et qui doit jouer à son tour. Voir « Envoyer un poisson-bombe » (p. 6-7).



Le rythme ne doit jamais s'interrompre. Lorsque c'est votre tour de taper sur vos cartes, pensez à retirer vos mains juste après pour reprendre le rythme avec les autres, dès le cycle rythmique suivant.

Les cartes

Les cartes possèdent toutes une **direction** et une **couleur**. Ces deux informations sont primordiales pour se passer le poisson-bombe au cours d'une manche.



Couleur : vert
Direction : gauche



Couleur : jaune
Direction : droite

Les cartes possèdent également un **endroit** et un **envers**, symbolisés par deux petites étoiles de mer jaune (endroit) et noire (envers). Cette information est utile dans un second temps pour compter les vies restantes d'un joueur.



État : Endroit (vie)
Direction : droite



État : Envers (mort)
Direction : gauche



*Une carte placée à l'envers **reste en jeu**, elle change simplement de direction.*

Envoyer un poisson-bombe

Service :

Le joueur qui débute la manche est appelé le **serveur**. Il lance le rythme et attend que tout le monde soit calé avec lui. Il peut alors démarrer à tout moment. Pour ce faire, il frappe sur **deux de ses cartes** (avec la paume de ses mains) au lieu de frapper sur la table lors du dernier coup d'un **cycle rythmique**. Cette action a pour effet d'appeler un autre joueur qui devra réagir en tapant à son tour sur deux de ses cartes à la place de taper sur la table lors du cycle **rythmique suivant**.



Le serveur choisit la vitesse du rythme mais vous avez le droit de refuser un rythme trop rapide.

Qui est appelé :

Lorsqu'un joueur frappe sur deux de ses cartes, il désigne en fait la **troisième carte**, celle qu'il ne cache pas. On cherche alors le premier joueur qui possède la **même couleur** que la carte désignée, en partant dans la **direction** indiquée par cette carte. Ce sera à lui de taper sur deux de ses cartes **au lieu de frapper sur la table** lors du cycle rythmique suivant.



Si c'est à vous de jouer, vous n'êtes pas obligé de choisir la même couleur que celle par laquelle vous avez été appelé.



Vous pouvez être appelé même si votre carte de même couleur ne va pas dans la même direction que la carte désignée.

Faute, boom !

Un joueur commet une **faute** :



S'il ne joue pas alors qu'il est appelé ;



S'il joue de manière peu précise alors qu'il est appelé ;



S'il joue alors qu'il n'est pas appelé.



La manche s'arrête alors et le joueur **perd une vie**. Pour symboliser le fait que ce joueur ait perdu une vie, il retourne au choix une de ses cartes encore en état de vie (endroit) pour la mettre en état de mort (envers). **La carte reste parfaitement en jeu, elle change simplement de direction.**



Une erreur de timing même minime est considérée comme une faute. Cependant, il peut arriver que les joueurs n'interrompent pas la manche et tentent de rattraper le cours du jeu pour mieux s'appropriier les règles ou pour le challenge...

Le joueur qui vient de commettre une faute devient le **serveur** pour la prochaine manche.

Avant de relancer la manche suivante, le **serveur** doit obligatoirement piocher une carte, et :

-  Soit **l'échanger** avec n'importe quelle carte en jeu et défausser cette dernière. Il place alors la carte dans le même état de vie (endroit) ou de mort (envers) que celle avec laquelle il l'échange.
-  Soit la **défausser** directement.

Onk-Siders

Un joueur qui a perdu toutes ses vies (ses trois cartes sont à l'état de mort avec l'étoile de mer noire en haut) devient un **Onk-Sider**.

De nouvelles règles entrent alors en jeu.



Danger Public :

Un Onk-Sider est un danger public pour les autres joueurs. Lorsqu'un joueur se trompe après avoir été appelé par un Onk-Sider, il perd **toutes ses vies restantes** au lieu d'une seule vie !

« Onk-Onk ! »

Lorsqu'un Onk-Sider se trompe, la manche s'interrompt, mais comme ce Onk-Sider n'a plus rien à perdre, cela déclenche un « Onk-Onk ! ».

Tous les joueurs, **excepté le Onk-Sider** qui a fait la faute, doivent abattre leur main le **plus rapidement possible** sur la pioche en criant « Onk-Onk ! ». Le joueur le plus lent perd une vie. Le plus rapide peut quant à lui regagner une vie s'il en avait perdu en retournant une de ses cartes en position de vie (endroit).

Cela peut notamment permettre à un autre Onk-Sider de regagner une vie et de revenir en jeu.



Un OnkSider ne peut pas être dernier sur un « Onk- Onk ! ». En effet il n'a plus de vie. C'est le dernier joueur non Onk-Sider qui perd une vie.



Afin d'être sûr qu'un de vos adversaires a commis une faute, il vous est interdit de déclencher un « Onk-Onk ! » sans avoir d'abord tapé sur la table.

Variantes débutants

Pour prendre le jeu en main ou jouer avec les plus jeunes.

Mode découverte :

Cette variante permet de s'appropriier le système de passe en s'affranchissant du rythme : les joueurs ne tapent pas dans leurs mains en rythme, ils désignent simplement une carte à tour de rôle en cachant les deux autres.

Bien entendu, ce mode de jeu ne permet pas de désigner de vainqueur, il s'agit d'une initiation.

Variante circulaire :

Les joueurs positionnent leurs cartes flèche vers le haut. Les passes se font toujours dans le sens horaire.

Il n'y a plus de Onk-Sider, et donc plus de « **Onk-Onk !** » ou de **Danger Public**. Le but n'est plus de survivre mais d'être le premier à 3 points. Vous gagnez un point quand vous faites une passe à quelqu'un qui se trompe.

Variantes expert

Aviez-vous remarqué qu'il y avait 6 dos de cartes différents ? Parfait !

En mode expert, il vous faudra en plus faire attention à l'illustration au dos de la carte visible située au sommet de la **pioche**. Cette carte vous indique une **contrainte** supplémentaire à respecter. Voir « contraintes expert » (p14-15).

De fait, la **contrainte** changera d'une manche à l'autre, à chaque fois qu'une carte sera tirée de la pioche.



*Vous ne faites attention qu'à la carte au sommet de la **pioche**. Par conséquent, il y a toujours une et une seule **contrainte** en cours.*

Les contraintes expert ne s'appliquent qu'à une **couleur** à chaque fois. Cette couleur est celle du **dernier animal défaussé**. Conservez donc la **défausse face visible** à côté de la pioche pour jouer en expert.

Contraintes Expert



Lorsqu'un joueur désigne le même poisson-bombe que celui situé au sommet de la défausse, il n'appelle pas la première personne qui possède le même poisson-bombe mais la seconde.



Lorsqu'un joueur désigne le même poisson-bombe que celui situé au sommet de la défausse, on cherche le premier joueur qui possède la couleur de la carte désignée mais en partant dans la direction opposée.



Lorsqu'un joueur désigne le même poisson-bombe que celui situé au sommet de la défausse, il appelle en fait le premier joueur qui ne possède pas le poisson-bombe en question. Si tout le monde possède la couleur désignée, la bombe revient au joueur qui vient de jouer.



Si un joueur souhaite désigner dans son jeu le même poisson-bombe que celui au sommet de la défausse, il ne doit pas cacher les deux autres cartes mais doit poser son doigt sur cette carte pour la désigner.



Lorsque cette carte est au sommet de la pioche au moment de lancer une manche, le serveur nomme par un petit nom de son choix le dernier poisson-bombe défaussé. A chaque fois qu'un joueur désigne ce poisson-bombe durant la manche, il doit dire le nom choisi. A chaque fois que cette variante est en cours, on cumule les noms précédemment choisis (lorsqu'on doit nommer un poisson-bombe déjà nommé, on change juste son nom).



Lorsqu'un joueur tape sur le même poisson-bombe que celui au sommet de la défausse, il doit le faire avec le poing et non la paume de la main.