

NOX

Pana la os!



In fiecare zi, Alphonse, Ramon si Jack isi disputa titlul de cel mai iscusit impostor din gasca. Castiga cel care va aduna cele mai multe puncte.

Nox este un joc de carti amuzant in care trebuie sa iei decizii in conditii de incertitudine, sa-ti asumi riscuri, dar si sa cooperezi uneori cu ceilalti in detrimentul celui mai periculos adversar.

Contine

90 carti de joc (cate 30 in culorile albastru, verde si oranj)

Sunt necesare o foaie de hartie si un pix pentru a se putea tine scorul.

Inceperea jocului

Pregatiti o foaie si un pix. Amestecati cartile cu fata in jos. Fiecare jucator primeste 3 carti. Tineti cartile in asa fel incat sa le puteti vedea doar voi. Cartile ramase sunt puse in mijlocul mesei, intr-un teanc, cu fata in jos.

Scopul jocului

Jucatorul care acumuleaza cele mai multe puncte este castigator.

Ordinea de joc

Cel mai tanar jucator incepe. Ordinea de joc este in sensul acelor de ceasornic. Jocul are mai multe runde. In fiecare runda trebuie sa dai din mana o carte: fie o joci pentru tine, asezand-o in fata ta, pentru a creste in valoare un teanc existent sau sa formezi unul nou, fie o folosesti pentru un adversar: poti sa-i scazi valoarea unui teanc sau sa determini combinarea a doua dintre ele.

Apoi, trage o carte de jos pentru a avea din nou trei carti. Acum este randul urmatorului jucator care va proceda similar.

Cartile aflate in fata unui jucator constituie grupul sau. La inceputul jocului un jucator poate aseza oricare dintre cartile sale in fata sa, sau a adversarului, pentru a forma grupul sau ori al altui jucator. Daca exista deja mai mult de o carte in fata unui jucator, are doua optiuni:

- **Poate mari un grup la alegerea sa:** Jucatorul pune una din cartile din mainile sale langa una din cartile care exista deja.
- **Poate schimba valoarea unui grup:** Jucatorul pune una din cartile din mana peste o alta carte care se afla deja jos si este de aceeasi culoare, marind sau micșorand valoarea grupului.



Ramon

Alphonse

Jack

Nota: Daca in orice moment grupul unui jucator contine doua carti sau doua teancuri de carti care au deasupra acelasi numar, acestea se reunesc intr-un singur teanc. Aveti grija sa aveti toate culorile in grupul vostru; daca un jucator are doar una sau doua culori, acesta nu primeste puncte la sfarsitul rundeii.

Ana joaca 14 verde. Ea aseaza cartea pe 5 verde al Mariei. In grupul Mariei 14 verde apare de doua ori, asa ca ambele teancuri cu 14 verde devin unul. Prin jucarea acestei carti, a transformat grupul Mariei in 4 teancuri. Anna putea de asemenea sa puna 7 verde peste 5 sau 14 la Maria, caci au aceeasi culoare.

Sfarsitul unei runde.

Runda se termina:

- Fie atunci cand grupul unui jucator contine 6 teancuri de carti.
- Fie atunci cand nu mai sunt carti de tras de jos.

Evaluare

La sfarsitul unei runde, fiecare jucator care are toate cele trei culori in grupul sau aduna toate numerele de pe cartile aflate deasupra teancurilor. In jocul standard se numara punctele fiecarui jucator. Toate cartile sunt reamestecate si redistribuite.

Sfarsitul jocului

Jocul se termina atunci cand unul sau mai multi jucatori ajung la 150 de puncte. Cel cu cele mai multe puncte castiga.

Varianta de joc „pentru duri”

Doar jucatorul cu cele mai multe puncte poate sa isi treaca punctele pentru runda respectiva, iar ceilalti jucatori termina cu mana goala! Jocul se termina cand unul dintre jucatori atinge cel putin 100 de puncte.

Exemplu: Maria a jucat un 4 de albastru in grupul Clarei. Clara are acum 6 carti in grupul ei. Runda se termina iar punctajul se inregistreaza.



Maria are 39 de puncte (4+16+6+15)



Din pacate, Ana nu are 3 culori in grupul ei (albastrul lipseste), deci nu va primi nici un punct.



Clara are 28 de puncte
(1+12+6+3+2+4)

In jocul standard primesc puncte la sfarsitul rundeii si Maria si Clara. In jocul “pentru duri” se inregistreaza doar punctele Mariei.