

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



OSS

Sang-froid, dextérité, astuce... Plusieurs tribus décident de s'affronter pour choisir le plus valeureux, leur Grand-Chef. Prouvez votre adresse au jeu d'Oss !

LE JEU DES OSSELETS

Les osselets, nos OSS, sont un jeu d'adresse qui se pratique depuis l'antiquité. Il s'agit pour le joueur de jongler avec ces petits os, normalement de mouton, pour réaliser des « Figures » très variées.

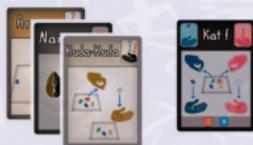
Le lancer du Père

C'est la manipulation de base, classique, obligatoire, qu'on retrouve dans toutes les figures (sauf rares exceptions) : le joueur prend en main un des Oss (le blanc traditionnellement, appelé « le Père »), puis le lance en l'air, et doit le rattraper avec la même main.

Chaque figure réclame cependant une autre action particulière, qui s'effectue pendant le court moment où le Père est en l'air. Par exemple, dans le cas le plus simple, c'est de ramasser un des autres Oss sur la table.

Même s'il réussit cette action, le joueur doit toujours rattraper le Père : sinon il a perdu, son tour est fini. Mais il peut continuer à jouer tant qu'il rattrape le père, même s'il a raté l'action demandée.

MATÉRIEL



Cartes Figure (20)

Ce sont les figures qui sont tentées par les joueurs, classées par couleur en quatre familles : trois à faire en solo et une qui se joue en duel.



Cartes Tribu (48, 6 Tribus de 8 cartes)

Chaque joueur dispose personnellement d'un groupe de 8 cartes Tribu, pour choisir la figure qu'il veut tenter et sa difficulté.



Cartes Défi (5)

Ce sont des épreuves collectives effectuées par l'ensemble des joueurs à la fin de chaque manche.



Carte Chef (1)

Elle indique le premier joueur.



Cartes Tambour (6)

Gardez-les à portée de main, elles servent d'accessoires pour certaines figures.

6 Oss de couleur et un sac en tissu

INSTALLATION

Les cartes Figure sont triées selon la couleur de leur dos, battues, et posées en 4 piles face cachée sur la table, la pile Duel à une extrémité. On retourne face visible la première carte de chaque pile.

Les cartes Défi sont battues aussi, et posées un peu à l'écart en une pile face cachée.

NOTE : à 2 joueurs, enlevez la carte Défi WarnOss.

Chaque joueur prend la Tribu de son choix. Il bat ses 8 cartes, et les pose en pile face cachée devant lui. Il en pioche 5 qu'il prend en main.

Le premier joueur est le plus ossu. Il place devant lui, visible, la carte Chef.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie dure 4 manches. À chaque manche :

1. Pose des cartes Tribu
2. Figures
3. Défi (collectif)
4. Pioche d'une carte Tribu
5. Nouvelles Figures

1. Pose des cartes Tribu



À chaque manche, en commençant par le Chef, puis dans l'ordre de la table (sens des aiguilles d'une montre), chaque joueur joue une carte Tribu

de sa main en la posant visible devant une des 3 Figures disponibles (jamais devant le Duel).

Il déclare ainsi qu'il veut tenter cette Figure, en s'engageant à ramasser autant d'Oss que le chiffre de la carte posée.

Quand tout le monde a posé sa carte, on détermine comment s'effectuent les Figures.

- **SOLO :** si un joueur est seul à avoir joué un type de Figure, il tentera seul cette Figure.
- **DUEL :** si plusieurs joueurs ont joué devant la même Figure, les deux premiers d'entre eux (leurs Cartes Tribu sont les plus proches de la Figure) s'affronteront en Duel. Leurs cartes Tribu sont aussitôt déplacées ensemble, dans le même ordre, devant le Duel.

Attention, les cartes des joueurs suivants qui ont choisi cette même pile de Figures restent en place. Ces joueurs la tenteront chacun en solo.

2. Figures

NOTE : vous avez la description précise de toutes les figures en fin de cette règle. Au dos de chaque carte, un QR-Code vous donne aussi accès à une vidéo explicative.

Les Figures sont tentées dans l'ordre du tour en partant du Chef.

- **SOLO :** le joueur essaie, en effectuant la Figure choisie, de récupérer autant d'Oss que la valeur de la carte Tribu qu'il a jouée.

S'il réussit, il gagne sa carte Tribu et la place devant lui face visible. S'il rate, sa carte Tribu est perdue et sortie du jeu.

- **DUEL :** les deux joueurs s'affrontent en Duel. Les valeurs des cartes Tribu ne sont pas prises en compte. Le 1^{er} joueur du Duel est toujours celui qui a joué sa carte Tribu en premier (le plus proche de la pile).

Le vainqueur du Duel gagne une des deux cartes Tribu du Duel de son choix et la place devant lui visible. L'autre carte Tribu est sortie du jeu.

En cas d'égalité, les joueurs recommencent le Duel au départ.

- **REPLAY** : après avoir tenté une Figure en solo ou en Duel, un joueur peut obtenir le droit de la rejouer s'il l'a ratée ou si le résultat ne le satisfait pas. Pour obtenir cet essai supplémentaire, il doit jeter une carte Tribu de sa main. Il est interdit à un joueur de jouer plus de 2 replays par manche. **NOTE** : attention, les cartes Tribu jouées en Replay sont définitivement perdues. En outre, le joueur aura désormais moins de cartes en main : il ne pioche toujours qu'une seule carte à la fin de la manche !

3. Défi (collectif)

Quand tous les joueurs ont tenté leur Figure ou Duel, on retourne la première carte de la pile Défi. Tous les joueurs effectuent simultanément ce Défi en jeu collectif.

Le vainqueur gagne la carte Défi (4 points) et la place devant lui. Il devient aussitôt le nouveau Chef.

NOTE : on ne peut pas jouer de Replay pendant un Défi.

4. Pioche

Chaque joueur pioche la première carte Tribu de sa pile personnelle et l'ajoute à sa main.

5. Nouvelles figures

Les 3 cartes Figure et la carte Duel de la manche sont défaussées. On retourne visibles les 4 cartes suivantes.

FIN DE PARTIE

À la fin de la 4^e manche, on fait les comptes ! Chaque joueur additionne la valeur des cartes Tribu et Défi qu'il a gagnées, visibles devant lui.

Le joueur qui a le plus de points l'emporte et est proclamé Grand-Chef !

LISTE DES FIGURES & DEFIS

SOLO (figures classiques)

Aslik

PRÉPARATION : jeter les Oss sur la table. Lancer/récupération du Père classique.

ACTION : ramasser un par un les Oss de la table.

Ehfel

PRÉPARATION : prendre tous les osselets dans la main. Lancer/récupération du Père classique.

ACTION : déposer un seul osselet sur la table tout en gardant les autres en main.

Kuda-Kuda

PRÉPARATION : jeter les Oss sur la table. Lancer du Père classique, mais récupération toujours dans l'autre main.

ACTION : ramasser un par un les Oss de la table avec la main qui n'a pas lancé. Inverser les mains à chaque lancer réussi.

Takh-Takh

PRÉPARATION : jeter les Oss sur la table. Lancer/récupération du Père classique.

ACTION : redresser un par un les Oss sur la tranche. Gagné : le nombre d'osselets mis sur la tranche correspond à la valeur de la carte jouée ou tous les osselets sont sur la tranche.

Wollo

PRÉPARATION : former un mur sur la table avec l'autre main posée sur la tranche. Jeter les Oss à proximité. Lancer/récupération du Père classique.

ACTION : faire passer un par un les Oss de la table au-dessus du mur.

SOLO **(figures de main)**

Cumi-Cumi

PRÉPARATION : jeter les Oss sur la table. Puis joindre ses deux mains doigts croisés, sauf les index. Pas de lancer du Père.

ACTION : en utilisant ses index comme une pince, prendre un Oss de la table, le lancer et le récupérer dans ses deux mains toujours croisées.

Gurnia

PRÉPARATION : poser l'autre main la pointe des doigts écartés sur la table, et placer un Oss devant chaque interstice. Lancer/récupération du Père classique.

ACTION : pousser sous la main les Oss un par un.

Nampan

PRÉPARATION : coller les paumes de ses mains en y coinçant 4 Oss. Pas de lancer du Père.

ACTION : lancer les Oss en ouvrant les mains et en récupérer le maximum dans sa main principale.

Numa

PRÉPARATION : placer 5 Oss sur le dos de la main. Pas de lancer du Père.

ACTION : lancer les 5 Oss ensemble et en récupérer un maximum dans la paume de la même main.

Polopo

PRÉPARATION : glisser 4 Oss entre les doigts de la main, paume vers le bas. Pas de lancer du Père.

ACTION : en bougeant juste les doigts, récupérer un maximum d'Oss dans la paume de la même main. Perdu : chute d'un Oss.

SOLO **(figures exotiques)**

Ariac

PRÉPARATION : disposer 4 Oss en ligne sur la table, écartés d'une largeur de main. Lancer/récupération du Père classique.

ACTION : frapper du tranchant de la main de part et d'autre d'un Oss pour le gagner.

Glodoc

PRÉPARATION : jeter les Oss sur la table. Puis enfler sa main au fond du sac vide. Lancer/récupération du Père classique.

ACTION : ramasser un par un les oss de la table.

Labah

PRÉPARATION : lancer le Père et le récupérer sur le dos de la main. Recommencer s'il tombe.

ACTION : prendre un des Oss sur la table dans sa paume sans faire tomber le Père. Recommencer jusqu'à en avoir dans la main autant que la valeur de la carte jouée.

Maradono

PRÉPARATION : poser sur la table 2 cartes Tambour espacées d'une largeur de main, elles délimitent le but. Jeter les Oss à une longueur de main de l'ouverture. Lancer/récupération du Père classique.

ACTION : projeter un à un les Oss à travers l'ouverture du but.

Meja

PRÉPARATION : poser sur la table 2 cartes Tambour côte à côte. Jeter les Oss à une longueur de main de ces cartes. Lancer/récupération du Père classique.

ACTION : déposer un à un les Oss sur une des deux cartes Tambour.

DUELS

En cas d'égalité, toujours recommencer le duel au départ.

Bagi ! (simultanément)

PRÉPARATION : chaque joueur prend un Père (l'Oss blanc ou l'Oss noir) en main. Le 1er joueur du Duel jette 4 Oss sur la table entre les deux joueurs. Lancer/récupération du Père classique.

ACTION : chaque joueur essaye d'écarter des Oss un à un vers le côté de son choix (gauche ou droite).

VAINQUEUR : le joueur qui a rattrapé son Père tandis que l'autre a raté. Ou, s'il n'y a plus d'Oss au centre, le joueur qui en a écarté le plus de son côté.

Bola-Bola ! (consécutivement)

PRÉPARATION : poser sur la table entre les joueurs 2 cartes Tambour espacées d'une largeur de main (le filet). Placer un osselet (la balle) autre que le Père devant le 1er joueur du Duel. Lancer/récupération du Père classique.

ACTION : faire passer à tour de rôle la balle au-delà du filet.

VAINQUEUR : dès que l'autre joueur rate.

Kat ! (simultanément)

PRÉPARATION : jeter les Oss entre les deux joueurs. Chacun prend un Père (l'Oss blanc ou l'Oss noir) en main. Au top, lancer/récupération de son Père classique.

ACTION : ramasser le maximum d'Oss sur la table.

VAINQUEUR : le plus d'Oss.

Manu ! (consécutivement)

PRÉPARATION : prendre 5 Oss dans la main. Pas de lancer du Père.

ACTION : à tour de rôle, les lancer et les faire atterrir sur le dos de la main.

VAINQUEUR : le joueur qui en rattrape le plus.

Naik ! (consécutivement)

PRÉPARATION : lancer 5 Oss sur la table. Lancer/récupération du Père classique.

ACTION : ramasser en une fois des Oss sur la table.

1^{er} round : 1 Oss ; 2^e round : 2 Oss ; 3^e round : 3 Oss, etc.

VAINQUEUR : dès que l'autre rate.

DÉFIS

BadabOss

ACTION : le premier joueur place un osselet au milieu de la table. Le joueur suivant doit placer un osselet en équilibre sur l'osselet placé par le joueur précédent, et ainsi de suite. Le joueur qui fait tomber la tour d'osselets en plaçant son osselet est éliminé. On recommence jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur, le vainqueur.

Kiri KanOss

PRÉPARATION : chaque joueur place un Oss sur le dos de sa main.

ACTION : au top, chaque joueur lance son Oss pour le récupérer sur le dos de son autre main. Tous ceux qui ratent sont éliminés. Recommencer.

VAINQUEUR : le dernier survivant.

Los LobOss

PRÉPARATION : le Chef lance les 6 Oss sur la table en annonçant simultanément « bosse ! » ou « creux ! ».

ACTION : les joueurs doivent repérer combien d'Oss montrent leur flanc en « bosse » ou en « creux », selon l'annonce du Chef. Dès qu'un joueur annonce un chiffre, on vérifie : vrai, il élimine le joueur de son choix, faux, il est lui-même éli-

miné. Recommencer.

VAINQUEUR : le dernier survivant.

TargOss

PRÉPARATION : placer la carte Targoss au centre de la table, et un Oss devant chaque joueur.

ACTION : au top chaque joueur pousse son Oss d'une pichenette vers la cible. Le plus proche élimine un joueur de son choix. On recommence sans lui.

VAINQUEUR : le dernier joueur survivant.

WarnOss (enlever à 2 joueurs)

PRÉPARATION : jeter au centre de la table autant d'Oss qu'il y a de joueurs.

ACTION : le Chef annonce une couleur d'Oss. Aussitôt, les joueurs tentent de prendre un Oss sur la table. Le joueur qui n'a pas d'Oss ou qui a l'Oss de la couleur annoncée est éliminé. Recommencer (le joueur éliminé annonce la couleur).

VAINQUEUR : le dernier survivant.

ICÔNES DES CARTES



Lancer du Père classique



Lancer du père inhabituel



Pas de lancer du père



Main principale du joueur
(qui lance par exemple le Père)



Seconde main du joueur



Main du 1^{er} joueur du duel
(qui a joué en 1^{er} la carte de figure)



Main du second joueur du duel



Les joueurs en simultanément



Les joueurs successivement



Victoire avec le plus d'Oss ramassés



Victoire par élimination



Composure, dexterity, tricks... Several tribes decide to fight to determine who's the best, their Big Chief! Prove your skill to the Oss game!

THE GAME OF JACKS

Jacks is a game of skill game played since antiquity. The player handles little "jacks", originally the knucklebones of a sheep, to form different "juggleries", or "tricks".

Throwing the "Jack"

Except in rare cases, all tricks have the same basic handling: the player takes one of the jacks in his hand (traditionally white, called "the Jack"), then throws it up, and must catch it with same hand.

Every trick requires another particular action, that must be performed during the short moment in which the Jack is airborne. For example, the simplest trick is to pick up one or more jacks on the table. Even if the player succeeds in his action, he must always catch the Jack: if not, he has failed and it's the next player's turn. As long as he catches the Jack, he can continue to play, even if he didn't successfully perform the required action.

GAME COMPONENTS



Trick Cards (20)

They show the different tricks to be attempted by the players. They are sorted by colour into 4 families: 3 families of tricks for solo play and one family of tricks for duel play.



Tribes Cards (48, 6 Tribes of 8 cards)

Each player gets a set of 8 tribe cards. These cards will be played by the player and indicate which trick he wants to attempt (by placing his tribe card in front of the trick chosen), and at which level (the number on the card states the number of jacks required to succeed).



Challenge Cards (5)

These are collective tricks to be attempted by all the players at the end of each round.



Chief Card (1)

Give it to the first player.



Drum Cards (6)

Keep them within reach, they're used as accessories for some tricks.

**6 jacks of different colours,
one bag.**

SET UP

The Trick cards are sorted by the colour on the back, shuffled, and placed face-down on the table in four different decks, the Duel deck on one side. Reveal the first card of each deck.

The Challenge cards are shuffled too and put down slightly away from the others, face-down to form another deck.

2 players: remove the WarnOss card.

Each player chooses a Tribe. He shuffles the 8 cards and places them in front of him, face-down in one deck. He draws 5 cards and keeps them in his hand.

The first player is the most big-boned. He places the Chief card in front of him, face-up.

SUMMARY OF PLAY

A game lasts 4 rounds.

During each round:

1. play Tribes cards
2. attempt Tricks
3. Challenges (all together)
4. draw a Tribe card
5. new Tricks

1. Play Tribes cards



In each round, beginning with the Chief and following in clockwise order, each player plays one of the Tribe cards from his hand by placing it below one of the

3 Tricks decks (never below the Duel deck). This determines which Trick he will attempt and how many jacks he will use (the number on the card). When everyone has played a Tribe card in this manner we determine how the tricks will be executed.

- **SOLO:** if a player played alone one of the 3 Tricks, he will do the trick alone.
- **DUEL:** if more than one player has chosen one specific Trick, the two players whose cards are closest to the Trick card (i.e. those who laid their cards first) will fight in a duel. Their Tribes cards are immediately placed below the Duel deck.

Be careful: the following players' cards placed on this same deck will stay and they will play this trick in solo mode.

2. Tricks

NOTE : on the back of each card, a QR code gives you access, if needed, to an explanatory video.

The Tricks are attempted in the turn order, beginning with the Chief.

- **SOLO:** the player tries to pick up as many jacks as the number on the Tribe card played. If successful, the player wins his Tribe card and places it in front of him face-up. If unsuccessful, the Tribe card is lost and removed from the game.
- **DUEL:** the two players fight in a duel. The values of the Tribe cards are never taken in account. The first player of the duel is always the one who has played his Tribe card first (the closest to the Tricks deck).

The winner of the Duel wins his choice of one the two Tribe cards and puts it in front of him, face up. The other Tribe card is out of the game.

- **REPLAY :** after having attempted a trick in solo mode or duel, a player has the right to replay if he failed or if he's

not satisfied of the result. To be permitted a retry, he must discard a Tribe card from his hand. No more than two replays per round are permitted. **NOTE** : be careful, the Tribes cards discarded to enable a replay attempt are lost permanently. Moreover, the player will have one card fewer in his hand for the rest of the game; he still draws only one card at the end of the round!

3. Challenge (all together)

When all the players have tempted their Trick or Duel, the top card of the Challenge deck is revealed. All players attempt this challenge simultaneously. The winner takes the challenge card and places it in front of him. He's the new Chief.

NOTE : challenges cannot be replayed.

4. Draw

Each player draws the first card of his Tribe deck and adds it to his hand.

5. New Tricks

The 3 Tricks cards and the Duel are removed from the game. Reveal the next cards from each of the four decks.

END OF THE GAME

At the end of the 4th round the game ends and scores are calculated! Every player sums the value of both the Tribe and Challenge cards (worth 4 points) he won.

The player who has the most points wins the game and is declared Big Chief!

LIST OF TRICKS & CHALLENGES

SOLO (1st FAMILY)

Aslik

SET UP: toss the jacks on the table. Throw up/Grab the Jack in the classic way.

DO: pick up one by one the jacks on the table.

Ehfel

SET UP: take all the jacks in the hand. Throw up/Grab the Jack in the classic way.

DO: put down one jack on the table while keeping the others in your hand.

Kuda-Kuda

SET UP: toss the jacks on the table. Throw up the Jack the classic way, but always grab with the other hand.

DO: pick up one by one the jacks on the table with the hand that hasn't been used to throw up the Jack. Reverse the hands each time you succeed in a throw.

Takh-Takh

SET UP: toss the jacks on the table. Throw up/Grab the Jack in the classic way.

DO: set upright one by one the jacks on the edge. Won: the number of jacks set upright on the edge corresponds to the number of the card played OR all the jacks are on the edge.

Wollo

SET UP: put your "second" hand on the table to form a wall. Toss the jacks close to your hand. Throw up/Grab the Jack in the classic way.

DO: throw one by one the jacks over the wall.

SOLO (2nd FAMILY)

Cumi-Cumi

SET UP: toss the jacks on the table. Then join the hands, fingers crossed except the index fingers. No throwing up of the Jack.

DO: by using the index fingers as pliers, take a jack off the table, throw it up and grab it between your hands crossed.

Gurnia

SET UP: put the other hand with the fingers apart on the table and place a jack on the table in

between each finger and close to the base of the figures. Throw up/Grab the Jack in the classic way.

DO: push under the hand the jacks one by one.

Nampan

SET UP: put together the palms of the hands, holding 4 jacks between them. No throwing up of the Jack.

DO: throw up the jacks by opening the hands and grab the maximum of jacks into the main hand.

Numa

SET UP: put 5 jacks on the back of the hand. No throwing up of the Jack.

DO: throw up the 5 jacks together and catch as many as possible in the palm of the same hand.

Polopo

SET UP: put 4 jacks between the fingers, palm face down. No throwing up of the Jack.

DO: by moving only the fingers, transfer all of the jacks into the palm of the same hand. Lost: a jack falls.

SOLO (3rd FAMILY)

Ariac

SET UP: put the 4 jacks in a row on a table, spaced out a hand's width. Throw up/Grab the Jack in the classic way.

DO: hit with the edge of the hand on both sides of a jack to win it.

Glodoc

SET UP: toss the jacks on the table. And then put the hand into the bag. Throw up/Grab the Jack in the classic way.

DO : pick up one by one the jacks on the table.
Note : Glodoc is like Aslik with the hand in the bag!

Labah

SET UP: throw up the father and grab it on the back of your hand. Start again if it falls.

DO: take one of the jacks on the table and put it in the palm of the hand without allowing the Jack to land. Start again until you get as many as the number on the card played.

Maradono

SET UP: put on the table 2 drum cards spaced out a hand's width – this is the goal. Toss the jacks

at about one hand's length from the goal. Throw up/Grab the Jack in the classic way.

DO: throw one by one the jacks in the goal.

Meja

SET UP: put on the table 2 drum cards side by side. Toss the jacks at about one hand's length from these cards. Throw up/Grab the Jack in the classic way.

DO: put down one by one the jacks on one of the two drum cards.

DUELS

In the case of a tie, the players restart the Duel from the beginning.

Bagi ! (simultaneously)

SET UP: each player takes a Jack (the white Jack or the black Jack) in his hand. The 1st player of the duel tosses 4 jacks on the table between the two players. Throw up/Grab the Jack in the classic way.

DO: simultaneously, but by throwing up / grabbing each time his Jack, each player tries to put the jacks one by one on the side of his choice(left or right).

WINNER: the player that grabbed his Jack while the other failed. Or, if there are no more jacks at the centre, the player that put aside the most jacks on his side is the winner. If a tie: start again.

Bola-Bola ! (consecutively)

SET UP: put on the table between the players 2 drum cards spaced out a hand's width, this is the net. Put a jack other than the Jack (the ball) in front of the 1st player of the Duel. Throw up/Grab the Jack in the classic way.

DO: hit the ball over the net one after the other.

WINNER: as soon as the other fails.

Kat ! (simultaneously)

SET UP: toss the jacks between the two players. Each takes a Jack (the white Jack or the black Jack) in hand. At the top, throw up/Grab the Jack in the classic way.

DO: pick up the maximum of jacks on the table.

WINNER: the most jacks. If it is a tie: start again.

Manu ! (consecutively)

SET UP: take 5 jacks in the hand. No throwing up of the Jack.

DO: one after the other, throw up the jacks and get them on the back of the hand.

WINNER: the player that grabs the most. A tie: start again.

Naik ! (consecutively)

SET UP: toss 5 jacks on the table. Throw up / Grab the Jack in the classic way

DO: pick up in one time jacks the Aslik way. 1st round: 1 jack, 2nd round : 2 jacks . . .

WINNER: as soon as the other fails. If a tie: continue starting back at 1.

CHALLENGES

Badab0ss

DO: the first player puts a jack at the centre of the table. The next player has to balance a jack on the jack placed by the previous player. And so on until one player brings down the tower of jacks by trying to balance a jack. This player is eliminated. We start again until there's only one player left: he's the winner.

Kiri Kan0ss

SET UP: every player places a jack on the back of his hand.

DO: at the top, each player throws up his jack and tries to grab it on the back of the other hand. All who have failed are eliminated. Start again.

WINNER: the last survivor.

Los Lob0ss

SET UP: the Chief tosses the 6 jacks on the table and announces at the same time "Hollow" or "Bump".

DO: the players have to locate how many jacks have their edge on the "Hollow" or the "Bump" side, depending on what the Chief said. As soon as a player said a number, we check: if true, he eliminates the player of his choice, if false: he's eliminated. Start again.

WINNER: the last survivor.

Targ0ss

SET UP: place the Targ0ss card at the centre of the table and place one jack in front of each player.

DO: at the top, each player kicks his jack with flick

toward the target. The closest eliminates the player of his choice. We start again without him.

WINNER: the last survivor.

Warn0ss

(2 players: remove this card)

SET UP: toss at the centre of the table as many jacks as there are players.

DO: the Chief announces a colour of jacks. Straight away, the players attempt to take a jack on the table. The player that has no jack or takes the jack with the color announced is eliminated. Start again (the player eliminated announces the color).

WINNER: the last survivor.

CARDS SYMBOLS



Throwing up of the Jack: classic



Throwing up of the Jack: unusual



No throwing up of the Jack



Player's main hand



Player's second hand



1st player's hand of the Duel



2nd player's hand of the Duel



The players simultaneously



The players consecutively



Victory: most jacks picked up



Victory: elimination

OSS

Kaltblütigkeit, Geschicklichkeit, Kniff... Mehrere Stämme beschließen sich die Stirn zu bieten um den besten unter Ihnen auszuwählen: Ihren Häuptling!

Versuchen auch Sie Ihre Geschicklichkeit beim Knöchelchenspiel!

DAS SPIEL DER KNÖCHELCHEN

Knöchelchen (auch als Astragaloi bekannt) ist ein Geschicklichkeitsspiel, das seit der Antike gespielt wird. Die Spieler vollführen mit den Knöchelchen, normalerweise Schafsknochen, verschiedene "Tricks" oder legen "Aufgaben".

Werfen Sie den "Vater"

Abgesehen von einigen wenigen Ausnahmen, werden alle Aufgaben auf die selbe obligatorische Weise gelöst: Der Spieler nimmt den "Vater" in die Hand, wirft ihn in die Luft und muß ihn mit derselben Hand auffangen, mit der er ihn hochgeworfen hat, (das nennt sich « den "Vater" auf klassische Weise werfen/ fangen »).

Gleichzeitig findet eine spezielle Aktion statt, solange sich der « Vater » in der Luft befindet. (Im einfachsten Fall z.B. muß ein anderer Knochen vom Tisch genommen werden.)

Selbst wenn die Aufgabe erfolgreich ausgeführt wurde, muß der Spieler immer den "Vater" fangen: fängt er ihn nicht, hat er verloren und ist nicht länger am Zug. Solange er den "Vater" fängt, kann er weiterspielen, selbst wenn er die gestellte Aufgabe nicht hat lösen können.

TEILE



Aufgabenkarten (20)

Die Figurenkarten geben die verschiedenen Aufgaben an, die von den Spielen gelöst werden müssen. Sie sind nach Farbe in vier Gruppen unterteilt: 3 Gruppen um ein Solo zu spielen und eine Gruppe um ein Duell zu spielen.



Stammeskarten (48, 6 Stämme a je 8 Karten)

Jeder Spieler verfügt über je 8 Stammeskarten. Diese Karten werden vom Spieler vor die gewünschte Aufgabe gelegt um zu zeigen, welche Herausforderung er annehmen möchte. Die Zahl auf der Karte gibt die Anzahl der zu greifenden Knochen wieder und legt damit den Schwierigkeitsgrad fest.



Herausforderungskarten (5)

Die Herausforderungskarten geben die Prüfungen an, die von der Gruppe aller Mitspieler am Ende jeder Runde absolviert werden müssen.



Häuptlingskarte (1)

Die Häuptlingskarte bestimmt den ersten Spieler.



Trommelkarte (6)

Die Trommelkarte ist ein Accessoir, behalten Sie sie in der Hinterhand, sie werden Ihnen helfen bestimmt Aufgaben zu lösen.

6 kleine Knochen im Stoffsäckchen

VORBEREITUNG

Die Aufgabenkarten sind nach Farbe der Rückseite in vier Stapel unterteilt. Sie liegen gemischt und mit der Vorderseite nach unten auf dem Tisch, die oberste Karte eines jeden Stapels wird aufgedeckt. Der Duellstapel liegt am Rand.

Die Herausforderungskarten sind ebenfalls gemischt und etwas abseits auf einen umgedrehten Stapel gelegt.

Jeder Spieler wählt einen Stamm. Er mischt die 8 Karten und legt den umgedrehten Stapel vor sich. Er zieht 5 Karten vom Stapel und nimmt sie für die anderen Spieler nicht sichtbar in die Hand.

Der erste Spieler ist der knochigste. Er legt die Häuptlingskarte gut sichtbar vor sich.

SPIELBLAUF

Eine Partie besteht aus 4 Runden :

1. Legen der Stammeskarten
2. Aufgaben
3. Herausforderung (aller Spieler)
4. Ziehen einer Stammeskarte
5. Neue Aufgaben

1. Legen der Stammeskarten



Bei jeder Runde, die durch den Häuptling begonnen, dann im Uhrzeigersinn

gespielt wird, legt jeder Spieler eine Stammeskarte aus seiner Hand. Er legt sie aufgedeckt vor einen der drei Stapel (niemals vor den Doppelstapel).

Er sagt, daß er diese Figur herausfordern möchte und erklärt sich bereit so viele Knochen aufzulesen, wie die Nummer auf der Karte anzeigt.

Wenn alle Spieler an der Reihe waren, wird bestimmt wie die Aufgaben ausgeführt werden sollen.

- **SOLO** : wenn nur ein Spieler eine Aufgabe lösen muß, tut er dies alleine.
- **DUELL** : wenn mehrere Spieler dieselbe Aufgabe lösen, müssen, treten die beiden ersten von ihnen (ihre Stammeskarten sind die beiden am nächsten von dem Aufgabenstapel) zum Duell an.

Ihre Stammeskarten werden danach gemeinsam in derselben Reihenfolge vor den Duellstapel gelegt. Achtung : alle weiteren Karten mit derselben Aufgabe bleiben in dem Solostapel und werden als solche gespielt.

2. Aufgaben

NOTE : Auf der Rückseite jeder Karte, befindet sich ein Flash Code, der den Zugang zu einem Anleitungsvideo im Internet ermöglicht.

Die Aufgaben werden im Uhrzeigersinn reihum gelöst, der Häuptling beginnt.

- **SOLO** : Der Spieler versucht nach der ausgewählten Aufgabe, so viele Knöchelchen aufzulesen, wie die Zahl auf der Karte angibt.

Wenn er dies schafft, darf er die Stammeskarte behalten und sie aufgedeckt vor sich legen. Schafft er die Aufgabe nicht, ist seine Stammeskarte verloren und wird für diese Partie beiseite gelegt.

- **DUELL** : Zwei Spieler duellieren sich. Die Zahl auf den Stammeskarten spielt in diesem Fall keine Rolle. Anfangen tut der Spieler des Duells, der

seine Stammeskarte als erster gespielt hat (dessen Karte am nächsten am Aufgabenstapel liegt).

Der Gewinner des Duells wählt eine der beiden Stammeskarten, die er behält und legt sie aufgedeckt vor sich. Die zweite Stammeskarte ist aus dem Spiel und wird beiseite gelegt. Bei Gleichstand, wird das Duell von Anfang an wiederholt.

- **WIEDERHOLUNG** : Ist der Spieler an der Aufgabe (als Solo oder Duell) gescheitert oder mit dem Ergebnis nicht zufrieden, kann er es noch einmal versuchen. Um einen zweiten Versuch zu bekommen, muß der Spieler eine Stammeskarte aus seiner Hand spielen, pro Runde sind allerdings nur zwei Wiederholungen erlaubt.

ANMERKUNG: Achtung, die Stammeskarten, die in der Wiederholung gespielt werden sind verloren. Jeder Spieler darf am Ende der Runde jeweils nur eine Karte aufnehmen, d.h. er hat dann weniger Karten in der Hand.

3. Herausforderung (gemeinsam)

Wenn alle Spieler ihre Aufgabe im Solo oder Duell erledigt haben, wird die erste Karte vom Stapel der Herausforderungskarten umgedreht. Alle Spieler spielen gleichzeitig diese Herausforderung. Der Gewinner erhält die Herausforderungskarte und legt sie aufgedeckt vor sich. Er wird damit zum neuen Häuptling.

ANMERKUNG: Während der Herausforderung kann keine Wiederholung gespielt werden.

4. Kartenziehen

Jeder Spieler zieht die erste Stammeskarte aus seinem Stapel und nimmt sie, für die anderen Spieler verdeckt, in die Hand.

5. Neue Aufgaben

Die 3 Aufgabenkarten und die Herausforderungskarte der vorherigen Runde sind aus dem Spiel. Die 3 folgenden Karten werden umgedreht.

ENDE DER PARTIE

Am Ende der 4. Runde, wird ausgewertet ! Jeder Spieler legt die Stamm- und Herausforderungskarten sichtbar vor sich und zählt die Summe der Punkte.

Der Spieler, der die meisten Punkte hat wird zur Häuptling aller Stämme ernannt !

LISTE DER AUFGABEN UND HERAUSFORDERUNGEN

SOLO (FAMILIE 1)

Aslik

VORBEREITUNG : werfen Sie die Knöchelchen auf den Tisch. Werfen/Fangen Sie den "Vater" auf die klassische Weise.

HANDLUNG: Sammeln Sie die Knöchelchen eines nach dem anderen vom Tisch auf.

Ehfel

VORBEREITUNG : Nehmen Sie die Knöchelchen in die Hand. Werfen/Fangen Sie den "Vater" auf die klassische Weise

HANDLUNG : Legen Sie ein einzelnes Knöchelchen auf den Tisch und behalten Sie die anderen in der Hand.

Kuda-Kuda

VORBEREITUNG: Werfen Sie die Knochen auf den Tisch. Werfen Sie den "Vater" auf die klassische Weise, fangen Sie ihn aber immer mit der anderen Hand.

HANDLUNG : Sammeln Sie ein Knöchelchen nach dem anderen mit der Hand, die sie nicht geworfen hat vom Tisch auf. Wechseln Sie bei jedem Werfen die Hand.

Takh-Takh

VORBEREITUNG: Werfen Sie die Knöchelchen auf den Tisch. Werfen/Fangen Sie den "Vater" auf die klassische Weise.

HANDLUNG: Drehen Sie die Knöchelchen einen nach dem anderen auf die andere Kante des Knöchelchens.

GEWINNEN: Die Runde ist gewonnen, wenn die Anzahl der umgedrehten Knöchelchen mit der Zahl auf der gespielten Karte übereinstimmt bzw. wenn alle Knöchelchen umgedreht werden.

Wollo

VORBEREITUNG: Legen Sie die andere Hand mit der Unterseite wie eine Wand auf dem Tisch. Werfen Sie die Knöchelchen in die Nähe. Werfen/Fangen Sie den "Vater" auf die klassische Weise.

HANDLUNG: Lassen Sie die Knöchelchen, einen nach dem anderen über die Wand auf die andere Seite des Tisches wandern.

SOLO (FAMILIE 2)

Cumi-Cumi

VORBEREITUNG: Werfen Sie die Knöchelchen auf den Tisch. Verschränken Sie alle Finger, außer den Zeigefinger. Werfen Sie nicht den "Vater".

HANDLUNG: Nehmen Sie ein Knöchelchen mit den Zeigefingern, die Sie wie eine Zange benutzen, werfen Sie ihn hoch und fangen Sie ihn mit den immer noch verschränkten Händen wieder auf.

Gurnia

VORBEREITUNG: Stellen Sie die andere Hand gespreizt auf die Fingerspitzen und legen Sie je ein Knöchelchen vor den Fingerzwischenraum. Werfen/Fangen Sie den "Vater" auf die klassische Weise.

HANDLUNG: Schieben Sie die Knöchelchen einen nach dem anderen unter die Hand.

Nampan

VORBEREITUNG: Nehmen Sie 4 Knöchelchen zwischen die beiden Handflächen. Werfen Sie nicht den "Vater".

HANDLUNG: Werfen Sie die Knöchelchen indem Sie die Handflächen öffnen und versuchen Sie so viele von Ihnen wie möglich mit einer Hand wieder auf.

Numa

VORBEREITUNG: Legen Sie 5 Knöchelchen auf den Handrücken. Werfen Sie nicht den "Vater".

HANDLUNG: Werfen Sie die 5 Knöchelchen zusammen hoch und versuchen Sie so viele von Ihnen wie möglich mit der Handfläche wieder aufzufangen.

Polopo

VORBEREITUNG: Klemmen Sie 4 Knöchelchen je zwischen zwei Finger, Handfläche nach unten. Werfen Sie nicht den "Vater".

HANDLUNG: Bewegen Sie die Finger und versuchen Sie so viele Knöchelchen, wie möglich in die Handfläche zu bewegen. Verlierer: verlieren tut, derjenige, der ein Knöchelchen fallen läßt.

SOLO (FAMILIE 3)

Ariac

VORBEREITUNG: Legen Sie 4 Knöchelchen in einer Linie, mit je einer Handlänge Abstand, auf dem Tisch. Werfen/Fangen Sie den "Vater" auf die klassische Weise.

HANDLUNG: Berühren Sie mit der Unterkante der Hand den Tisch auf beiden Seiten vom Knöchelchen um diesen zu gewinnen.

Glodoc

VORBEREITUNG: Werfen Sie die Knöchelchen auf den Tisch. Stecken Sie Ihre Hand in das leere Säckchen. Werfen/Fangen Sie den "Vater" auf die klassische Weise.

HANDLUNG: Nehmen Sie ein Knöchelchen nach dem anderen vom Tisch auf. Anmerkung: Glodoc ist identisch mit Aslik, nur mit einer Hand im Säckchen!

Labah

VORBEREITUNG: Werfen Sie den "Vater" und fangen Sie ihn mit dem Handrücken auf. Dies wird solange wiederholt bis es gelingt.

HANDLUNG: Nehmen Sie Knöchelchen einen nach dem anderen auf, ohne daß der "Vater" herunterfällt, bis sie so viele Knöchelchen in der Hand haben, wie die Karte zeigt.

Maradono

VORBEREITUNG: Legen Sie ein Tor aus 2 Trommelkarten auf den Tisch (die Karten eine Handbreite voneinander entfernt). Legen Sie die

Knöchelchen im Abstand einer Handlänge vor das Tor. Werfen/Fangen Sie den "Vater" auf die klassische Weise.

HANDLUNG: Schieben Sie die Knöchelchen einen nach dem anderen in das Tor.

Meja

VORBEREITUNG: Legen Sie zwei Trommelkarten Seite an Seite. Werfen Sie die Knöchelchen eine Handlänge vor die Karten. Werfen/Fangen Sie den "Vater" auf die klassische Weise.

HANDLUNG: Legen Sie die Knöchelchen einen nach dem anderen auf die beiden Trommelkarten.

DUELLS

Bei Gleichstand, wird das Duell von Anfang an wiederholt.

Bagi ! (gleichzeitig)

VORBEREITUNG: Beide Spieler nehmen einen "Vater" in die Hand (das weiße oder das schwarze Knöchelchen). Der erste Spieler des Duells wirft 4 Knöchelchen auf den Tisch zwischen die Spieler. Werfen/Fangen des "Vater" auf die klassische Weise.

HANDLUNG: Beide Spieler versuchen gleichzeitig die Knöchelchen, jeweils auf die von ihm gewählte Seite (links oder rechts) zu schieben.

GEWINNER: läßt einer der beiden Spieler den « Vater » fallen, hat der andere automatisch gewonnen. Sind keine Knöchelchen mehr in der Mitte, gewinnt der Spieler, der die meisten auf seiner Seite hat. Bei Gleichstand wird wieder von vorne angefangen.

Bola-Bola ! (nacheinander)

VORBEREITUNG: Bauen Sie ein "Netz" zwischen den beiden Spielern, bestehend aus 2 Trommelkarten, mit einer Handbreite Abstand. Legen Sie den "Ball", ein Knöchelchen außer dem Vater, vor den ersten Spieler des Duells. Werfen/ Fangen des "Vater" auf die klassische Weise.

HANDLUNG: Spielen Sie den "Ball" nacheinander über das "Netz".

GEWINNER: verloren hat, wer die Aufgabe nicht lösen kann.

Kat ! (gleichzeitig)

VORBEREITUNG: Werfen Sie die die Knöchelchen zwischen die beiden Spieler. Beide Spieler nehmen einen "Vater" in die Hand (das weiße oder das schwarze Knöchelchen). Auf Los werfen/fangen des "Vater" auf die klassische Weise.

HANDLUNG: Sammeln Sie so viele Knöchelchen auf, wie möglich.

GEWINNER: ist derjenige, der die meisten Knöchelchen hat. Bei Gleichstand wird wiederholt.

Manu ! (nacheinander)

VORBEREITUNG: Nehmen Sie 5 Knöchelchen in die Hand. Werfen Sie nicht den "Vater".

HANDLUNG: Nach einander werfen beide Spieler die Knöchelchen und fangen Sie mit dem Handrücken wieder auf.

GEWINNER: gewonnen hat der Spieler, der die meisten Knöchelchen fängt. Bei Gleichstand wird wieder von vorne angefangen.

Naik ! (gleichzeitig)

VORBEREITUNG: Werfen Sie 5 Knöchelchen auf den Tisch. Werfen/Fangen des "Vater" auf die klassische Weise.

HANDLUNG: Sammeln Sie jedes Mal die Knöchelchen, wie bei der Aufgabe Aslik, in der ersten Runde 1 Knöchelchen, in der zweiten Runde zwei Knöchelchen, in der 3. Runde 3 Knöchelchen usw.

GEWINNER: verloren hat, wer die Aufgabe nicht lösen kann. Bei Gleichstand in der letzten Runde wird wieder bei 1 angefangen.

HERAUFORDERUNGEN

BadabOss

HANDLUNG : Der erste Spieler legt ein Knöchelchen in die Mitte des Tisches. Der nächste Spieler muß ein Knöchelchen auf das erste legen, ohne daß es herunterfällt usw. Der Spieler, dem das Knöchelchen herunterfällt, scheidet aus. Die Herausforderung wird wiederholt, bis nur noch ein Spieler übrig ist.

Kiri KanOss

VORBEREITUNG: Jeder Spieler legt ein Knöchelchen auf seinen Handrücken.

HANDLUNG: Auf Los wirft er sein Knöchelchen und versucht ihn mit dem Rücken der anderen Hand wieder aufzufangen. Alle Spieler, die die

Herausforderung nicht schaffen, scheiden aus. Die Herausforderung wird wiederholt, bis nur noch ein Spieler übrig ist.

GEWINNER: Gewinner ist er letzte Spieler, der übrig bleibt.

Los Lob0ss

VORBEREITUNG: Der Häuptling wirft 6 Knöchelchen auf den Tisch und sagt "Beule!" oder "Delle!".

HANDLUNG: Die Spieler müssen herausfinden, wie viele Knöchelchen, mit der "ausgebeulten" oder "ausgedellten" Seite nach oben liegen (je nach Angabe des Häuptlings). Sobald einer der Spieler eine Zahl nennt wird dies nachgeprüft: stimmt es, darf er bestimmen, welcher Spieler ausscheidet, ist es falsch, scheidet er selber aus.

GEWINNER: Gewinner ist er letzte Spieler, der übrig bleibt.

Targ0ss

VORBEREITUNG: Legen Sie die Targoss-Karte in die Mitte des Tisches und ein Knöchelchen vor jeden Spieler.

HANDLUNG: Auf Los schnipst jeder Spieler sein Knöchelchen mit dem Zeigefinger in Richtung des Ziels. Derjenige, dessen Knöchelchen am nächsten liegt, darf bestimmen, welcher Spieler ausscheidet.

GEWINNER: Gewinner ist er letzte Spieler, der übrig bleibt.

Warn0ss

(2 Spieler: Spielen Sie diese Karte nicht)

VORBEREITUNG: Werfen Sie in die Mitte des Tisches so viele Knöchelchen, wie es Mitspieler gibt.

HANDLUNG: Der Häuptling bestimmt ein Knochenfarbe und sogleich versuchen alle Spieler ein Knöchelchen vom Tisch zu nehmen. Der Spieler, der keinen Knochen oder den Knochen der benannten Farbe hat, scheidet aus. Der ausgeschiedene Spieler bestimmt die Farbe der nächsten Runde

GEWINNER: Gewinner ist er letzte Spieler, der übrig bleibt.

SYMBOLE DER KARTEN



Werfen Sie den "Vater": klassische



Werfen Sie den "Vater": ungewöhnliche



Werfen Sie den "Vater" nicht



Die dominante Hand des Spielers



Die zweite Hand des Spielers



Die Hand des ersten Duellspielers



Die Hand des zweiten Duellspielers



Die Spieler gleichzeitig



Die Spieler der Reihe nach



Gewinner : die meisten Knöchelchen



Gewinner : letzte Spieler



ÉDITEURS

Ariac Games, Cap Games, Spiel-ou-Face

CONCEPTION

Vincent Lemaire, Jean-Michel Maman,
Charles Amir Perret

ILLUSTRATION

Le Dimensionaute

MISE-EN-PAGE

Maria Dao

TRADUCTION

Mike (anglais), Hugues&Miriam (allemand)

TESTEURS

Antoine, David, Eloise, Gwenn, Hughes, Keyvan,
Mathieu, Maria, Nicolas, Paul, Lardu, Mélanie,
Nadège, Rémi, Salvatore... et tous les testeurs
des multiples clubs et salons.

© Ariac Games/Cap Games/Spiel-ou Face 2013