

 Florian Sirieix y Benoit Turpin  
 Henri Kermarrec



**LIBRO DE REGLAS**



7+ 15 min 2-6 jugadores Familiar

En Onix, el objetivo es acumular más cartas que tus oponentes en tu almacén. Elige las gemas adecuadas y utiliza sus efectos para boicotear a tus oponentes, completar las colecciones y llenar tu almacén.

## COMPONENTES

- 104 cartas (80 cartas de una gema y 24 cartas de doble gema )
- 6 cartas de ayuda
- 1 libro de reglas

En Onix, hay tres tipos de pilas de cartas de gema:

**Las pilas centrales:** hay 5 pilas colocadas bocarriba en el centro de la mesa.

**Las colecciones:** se colocan frente al jugador al que pertenecen, y su número varía a lo largo de la partida.

**Los almacenes:** cada jugador tiene su almacén. Al final de cada turno, las cartas de las colecciones completadas del jugador se colocan bocabajo en el almacén.

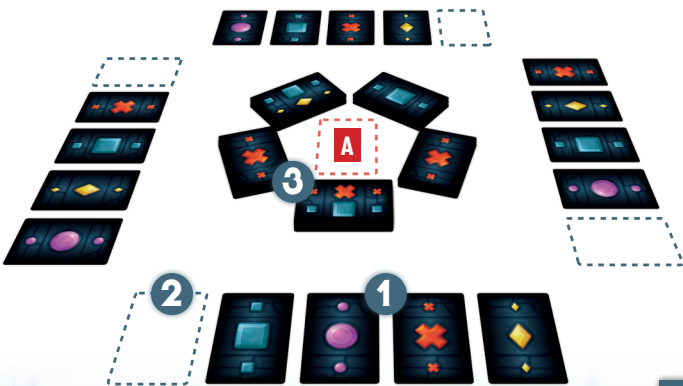
En las cartas encontrarás **4 gemas**, reconocibles por su color y forma. Cada una tiene su propio efecto, como se explica en la página 8:



*Si te falta algún componente o te ha llegado defectuoso, escribenos a [info@playsdgames.com](mailto:info@playsdgames.com) o a través de nuestra web [playsdgames.com](http://playsdgames.com).*

## PREPARACIÓN

- 1 Cada jugador coloca enfrente 4 cartas de una gema bocarriba, cada una con una gema diferente, formando 4 pilas de una carta cada una. Esto son sus colecciones.
- 2 Deja un espacio junto a las colecciones de cada jugador para colocar su almacén.
- 3 Baraja las cartas de gema restantes y crea 5 pilas de aproximadamente igual tamaño. Luego, colócalas bocarriba formando un círculo en el centro de la mesa. El espacio en el medio servirá como área de descarte (A).
- 4 Empieza quien tenga nombre de piedra preciosa. De lo contrario, elige el jugador inicial al azar. Reparte las cartas de ayuda si es necesario.



## SECUENCIA DEL TURNO

Comenzando con el jugador inicial, jugaréis por turnos, siguiendo los siguientes pasos en este orden:

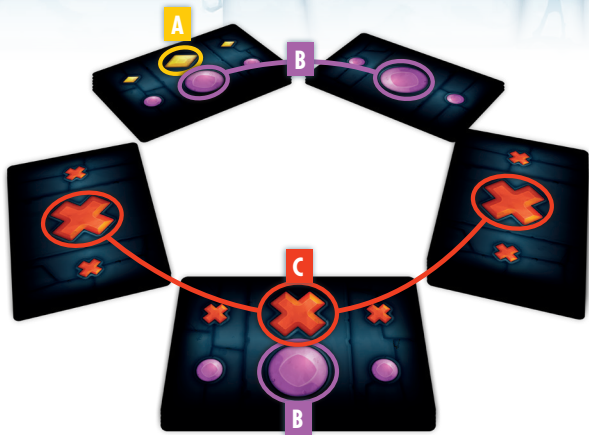
1. **Elige** una gema visible en las pilas centrales, y **recoge** una o más cartas que tengan esa gema.
2. **Colecciona esas gemas** para formar o expandir tus colecciones.
3. **Aplica el efecto** asociado a la gema elegida.
4. **Valida las colecciones completadas** para acumular cartas en tu almacén.

Cuando hayas completado todos estos pasos, el jugador a tu izquierda comenzará su turno. Los turnos continúan en el sentido de las agujas del reloj hasta que un cierto número de pilas centrales estén vacías (ver *Final de la partida*). El jugador con más cartas en su almacén será el ganador.

### 1. Elige y recoge

Al comienzo de tu turno, **elige una gema** de las visibles en las cartas superiores de las pilas centrales y anuncia tu elección en voz alta (por ejemplo, "¡Voy a recoger la cruz!"). Luego, **debes recoger** una carta de la parte superior de una de las pilas centrales que contenga esa gema.

**Importante:** Si otras cartas con esa gema están **vinculadas** a la carta que se recogió, también **debes recogerlas**. **Las cartas están vinculadas cuando son adyacentes entre sí y muestran la misma gema.**



**Ejemplo** Silvia tiene 3 opciones:

**A.** Elige la gema de  $\color{yellow}\blacklozenge$  diamante, anuncia su elección y recoge la carta de doble gema de  $\color{yellow}\blacklozenge\color{purple}\bullet$  diamante/círculo.

**B.** Elige la gema de  $\color{purple}\bullet$  círculo, anuncia su elección y recoge solamente la carta de doble gema de  $\color{purple}\bullet\color{red}\blackcross$  círculo/cruz, ya que no está vinculada a ninguna otra carta de  $\color{purple}\bullet$  círculo,

**0**

Recoge tanto la carta de una gema de  $\color{purple}\bullet$  círculo como la carta de doble gema de  $\color{yellow}\blacklozenge\color{purple}\bullet$  diamante/círculo que están vinculadas.

**C.** Elige la gema de  $\color{red}\blackcross$  cruz, anuncia su elección, y recoge las 2 cartas de una gema de  $\color{red}\blackcross$  cruz y la carta de doble gema de  $\color{purple}\bullet\color{red}\blackcross$  círculo/cruz que están vinculadas.

**Nota:** En esta configuración, Silvia no puede elegir la gema  $\color{teal}\blacksquare$  cuadrada, ya que no está visible.

## 2. Colecciona las gemas recogidas

Las cartas recogidas en el paso 1 deben colocarse bocarriba en tus colecciones. Coloca las cartas recogidas según las siguientes reglas:

- No puede haber **2 gemas iguales** en la misma colección.
- Cada carta recogida **debe** colocarse en una colección existente o al lado de las colecciones existentes para crear una nueva colección.
- Todas las gemas de una colección deben permanecer **visibles**.

No hay límite en la cantidad de colecciones que puedes tener. Una vez colocadas las cartas en tus colecciones, no se pueden mover ni reorganizar.

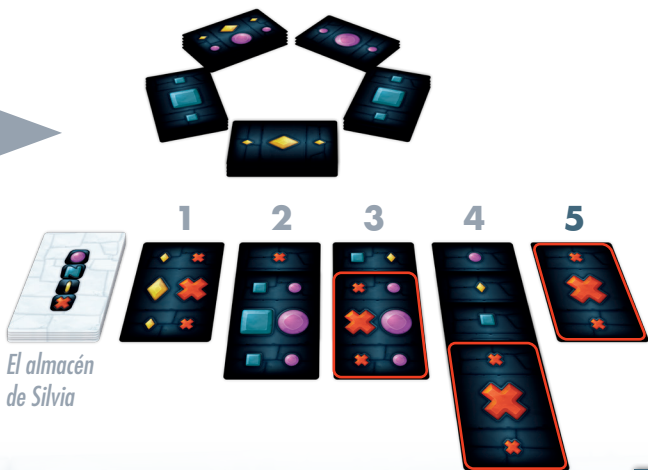


## Ejemplo

Durante el paso 1, Silvia ha realizado la opción C: "Elige la cruz ❌"

Silvia tiene algunas cartas en su almacén y 4 colecciones. Dos de ellas (1 y 2) ya tienen una cruz ❌, por lo que Silvia no puede colocar ninguna carta que contenga una cruz ❌. Además, su 4ª colección tiene un círculo púrpura, por lo que no puede colocar la carta de doble gema que ha recogido.

Silvia elige colocar la carta de doble gema en su 3ª colección, una de las cartas de una gema en la 4ª colección y crear una nueva 5ª colección con la carta de gema única restante.



### 3. Aplica el efecto

Aplica solo una vez el efecto de la gema elegida durante el paso 1.



**TOMAR:** Coge **una sola carta de la parte superior** de una de las pilas centrales y colócala en una de tus colecciones, o crea una nueva colección.



**ALMACENAR:** Coge **una sola carta de la parte superior** de una de las pilas centrales y colócala bocabajo en tu almacén.



**ROBAR:** Coge **una sola carta de la parte superior** de una colección de un oponente y colócala en una de tus colecciones, o crea una nueva colección.



**DESTRUIR:** Coge **una sola carta de la parte superior** de una colección de un oponente y descártala colocándola bocabajo en el centro del círculo formado por las pilas centrales.

## Ten en cuenta estas reglas

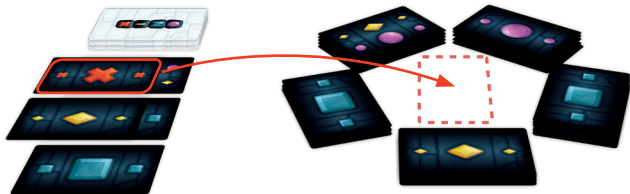
- Incluso si recoges cartas de doble gema, solo aplica el efecto de la gema elegida en el paso 1.
- El efecto de una gema se aplica solo una vez, independientemente del número de gemas recogidas durante el paso 1.
- Coger una carta a través de un efecto no te permite coger las cartas vinculadas a ella.
- Coger una carta a través de un efecto no activa el efecto de sus gema(s).

### Ejemplo





*Durante el paso 1, Silvia ha realizado la opción C "Elige la cruz" ❌. Luego ha recogido 3 cartas y ahora aplica solo una vez el efecto de destruir.*

*Silvia tiene que elegir entre 3 de las cartas de Javier. Ella decide destruir la carta de una gema de cruz ❌.*

*Luego descarta esa carta, colocándola bocabajo en el interior del círculo de pilas centrales.*



## 4. Valida tus colecciones

Si una o más de tus colecciones tienen las 4 gemas    , estas colecciones ya están completas. Coloca las cartas de cada colección completada boca abajo en tu almacén.

*Nota: dependiendo del número de cartas de una gema y cartas de doble gema, una colección completada puede contener de 2 a 4 cartas.*

### Ejemplo

*Silvia ha completado su 3ª y 4ª colecciones en los pasos anteriores. Coloca todas las cartas de estas 2 colecciones en su almacén. ¡Ahora a Silvia le quedan 3 colecciones incompletas y tiene 6 cartas más en su almacén!*



## FINAL DE LA PARTIDA Y VICTORIA

En una partida de 2 a 4 jugadores, la partida termina **inmediatamente** al final de un turno en el cual una de las pilas centrales se queda sin cartas. En una partida de 5 y 6 jugadores, la partida termina **inmediatamente** al final de un turno en el cual dos pilas centrales están vacías.

*Nota: en una partida de 5 o 6 jugadores, cuando la primera pila central esté vacía, reforma el círculo con las 4 pilas restantes.*

Cada jugador cuenta el número de cartas de su almacén. **Quien tenga más cartas en su almacén gana la partida.**

En caso de empate, quien tenga menos gemas en sus colecciones incompletas gana.

### MODO AVANZADO

En el modo avanzado, hay 2 maneras de ganar la partida:

- Al final de un turno, si un jugador **no tiene más gemas en sus colecciones**, gana **inmediatamente**.
- Sin embargo, si al final de un turno 1 pila central (2-4 jugadores) o 2 pilas centrales (5-6 jugadores) están vacías, entonces la partida termina y el jugador con más cartas en su almacén gana.

¿Cuál será tu estrategia?

# RESUMEN

## EN TU TURNO:

1. **Elige** una gema visible de las pilas y **recoge una carta** que contenga esa gema, junto con **todas las cartas vinculadas a ella y que tengan esa gema**.

2. **Colecciona** la(s) carta(s) recogida(s) frente a ti.

**Nota:** Nunca tengas la misma gema dos veces en una colección.

3. **Aplica** el efecto de la gema elegida **solo una vez**:



**TOMAR:** Coge una carta de una pila central y añádela a tus colecciones.



**ALMACENAR:** Coge una carta de una pila central y colócala en tu almacén.



**ROBAR:** Coge una carta de la parte superior de una colección de un oponente y añádela a tus colecciones.



**DESTRUIR:** Coge una carta de la parte superior de una colección de un oponente y descártala.

4. **Valida tus colecciones completadas** y colócalas en tu almacén.

## FINAL DE LA PARTIDA

2-4 : una pila vacía. 5-6 : dos pilas vacías.

La persona con **más cartas en su almacén** gana la partida.



El sentido de jugar



[www.playsdgames.com](http://www.playsdgames.com)