

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 (Saône-et-Loire), 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





ATOMIX CONNECTION

Un jeu de Sébastien Blondiau, pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans

Présentation

Les Atomix sont des molécules constituées de 3 atomes colorés. Les atomes bleus, verts, roses et jaunes correspondent aux couleurs des joueurs. Lorsqu'à la suite de la pose d'un Atomix, deux atomes de même couleur se retrouvent accolés, on dit qu'ils fusionnent.

Les joueurs, à tour de rôle, placent des Atomix dans le Réacteur pour réaliser les meilleures réactions possibles. Les points obtenus lors des réactions dépendent du niveau auquel a lieu cette réaction et du nombre d'atomes entrant en fusion. Lorsqu'une fusion concerne des atomes de la couleur du joueur actif, celle-ci rapporte le double de points.

But du jeu

Le gagnant est le joueur qui a obtenu le plus de points à la fin de la partie, en ayant réalisé les plus belles fusions et en ayant constitué les plus beaux noyaux.

Matériel

- 7 grandes tuiles Réacteurs hexagonales
- 100 tuiles Atomix triangulaires, avec une valeur de 1 à 5
- 1 sac

Mise en place

Les Atomix sont mélangés et placés dans un sac constituant la pioche. Le joueur le plus actif est désigné premier joueur. Chaque joueur choisit sa couleur.

La tuile réacteur « A » est placée au centre de la zone de jeu. Le premier joueur pioche un Atomix et le place sur cette tuile A.

Tous les joueurs piochent ensuite 3 tuiles Atomix qu'ils gardent en main, cachés aux autres joueurs.

On crée ensuite le Réacteur, composé de 5 à 7 tuiles Réacteur selon le nombre de joueurs.

À tour de rôle, chaque joueur ajoute une tuile réacteur qu'il place à sa convenance, la seule contrainte étant qu'au moins un des côtés de la tuile Réacteur ajoutée soit adjacent à un côté d'une tuile Réacteur déjà placée. On procède ainsi jusqu'à ce toutes les tuiles réacteurs soient placées.

- Pour 2 joueurs : 5 tuiles
- Pour 3 joueurs : 6 tuiles
- Pour 4 joueurs : 7 tuiles

Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle dans le sens horaire. À son tour, un joueur réalise de une à trois réactions, marque les points des fusions de la dernière réaction réalisée, puis complète sa main

Fin du Jeu

Dès qu'un joueur ne peut plus compléter sa main, du fait de l'épuisement de la pioche, on termine le tour en cours, pour que tous les joueurs aient joué le même nombre de fois. Puis la partie s'arrête.

Le gagnant est alors le joueur ayant obtenu le plus de points.

Détail du tour de jeu

Le joueur provoque de une à trois réactions en posant successivement de un à trois Atomix dans le Réacteur. Il marque les points résultant de la dernière réaction. Enfin, il tire de nouvelles tuiles du sac pour en avoir 3 à nouveau en main.

Règles de pose

Un nouvel Atomix ne peut être placé dans le Réacteur que s'il entre en fusion avec au moins un Atomix déjà posé. Il doit respecter trois règles :

Règle de niveau

Un Atomix doit être placé à un niveau inférieur ou égal à sa valeur. Un Atomix placé directement sur le plateau de jeu est au niveau 1. Au premier étage, il est au niveau 2, etc. Les Atomix peuvent être superposés jusqu'à un niveau 5 au maximum.

Ainsi :

- Un Atomix de valeur 1 peut aller au niveau 1
- Un Atomix de valeur 2 peut aller au niveau 1 ou 2
- ...
- Un Atomix de valeur 5 peut aller au niveau 1, 2, 3, 4 ou 5

Règle de connexion

Pour qu'une pose soit autorisée, il faut que sur chacun des côtés en contact avec un Atomix déjà posé, se réalise au moins une connexion entre deux atomes de même couleur. La connexion se vérifie à la verticale : le niveau des Atomix adjacents n'entre pas en jeu.

Règle de continuité

En cas de pose multiple, le second et le troisième Atomix placés doivent être directement connectés avec l'Atomix précédemment posé.

Score

Seul le dernier Atomix posé pendant son tour permet au joueur de marquer des points. La pose d'un Atomix peut provoquer de une à six fusions. Elle peut aussi compléter un noyau central, voire exceptionnellement deux ou trois.

Points obtenus pour les fusions

La valeur de chaque fusion est égale à la valeur de l'Atomix posée multipliée par la valeur du niveau auquel il vient d'être posé. Si la fusion se fait dans la couleur du joueur actif, le résultat de cette fusion est doublé.

Exemple : Le joueur Bleu pose au niveau 4 un Atomix de valeur 4 qui réalise 1 connexion à sa couleur et 2 autres connexions.

Il marque dans ce cas 8 points pour la fusion bleue en bas à gauche, 4 points pour chacune des deux autres fusions (verte en haut à gauche et jaune en haut à droite).



Le total de 16 points est multiplié par la hauteur de l'Atomix posé, soit 4. Le score est donc de 64 points.

Points obtenus pour les noyaux centraux

Lorsque l'Atomix complète un noyau central d'une même couleur, soit 6 atomes en cercle, le joueur reçoit un bonus de 25 points, doublé s'il s'agit de sa propre couleur.

Un noyau ne rapporte des points que lors de sa création. Si un joueur pose par la suite à nouveau un Atomix sur un noyau complet, il ne peut prétendre à aucune nouvelle prime.

Attention : un noyau formé ne peut pas être détruit. Il est interdit de poser un Atomix qui réduirait le noyau à moins de 6 atomes de la même couleur.

Compléter sa main

Le joueur actif pioche ensuite des tuiles de façon à en avoir de nouveau 3 en main. Si un joueur ne peut pas compléter sa main, on joue alors le dernier tour de sorte que tous les joueurs aient joué le même nombre de fois.

















