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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

OHIO

560

Spelregels * Règles du jeu
Spielregeln * Rules of the Game

OHIO (Un jeu de Reiner Knizia) F
Nombre de joueurs: 2 à 5

Résumé du jeu:
Ohio est un jeu de cartes passionnant, dans lequel les cartes ayant une valeur faible sont plus fortes que les cartes ayant une valeur élevée. Tous les joueurs reçoivent exactement les mêmes cartes. À tour de rôle, chacun joue une carte dont la valeur doit être inférieure à celle de la carte précédente. Celui qui a joué la carte dont la valeur est la plus faible remporte le pli. Le gagnant est celui qui à la fin de la partie totalise le plus de valeurs.

Le déroulement de la partie:
Chaque joueur reçoit une série complète de cartes dans une couleur, c'est-à-dire des cartes allant de 1 à 10 plus la carte spéciale Ohio. Les joueurs tiennent leurs cartes en main dépliées en éventail. On tire au sort pour savoir qui joue la première carte. Ensuite, on joue dans le sens de des aiguilles d'une montre.

Il s'agit d'obtenir les plis qui valent le plus de valeurs possible. Lorsque c'est son tour, on peut soit jouer une carte dont la valeur est inférieure à celle de la carte précédente, soit passer son tour. On a bien sûr le droit de passer son tour pour des raisons stratégiques, même si on avait pu jouer une carte. Une fois que l'on a passé, on ne peut plus participer à ce pli.

Les cartes n'ont pas besoin de se suivre les unes les autres, il faut juste que la valeur de chaque carte jouée soit inférieure à celle de la carte précédente.
Si un joueur joue un "9", le suivant peut jouer un "8", ou tot de suite un "2" ou même un "1". Il est tout à fait possible que lors d'un même pli certains joueurs jouent plusieurs fois.

C'est seulement lorsque tous les autres joueurs ont passé que le joueur qui a joué la dernière carte remporte le pli. Celui-ci place les cartes rapportées par ce pli devant lui, face cachée, et joue la première carte du pli suivant.

Tous les joueurs doivent pouvoir bien voir les cartes du pli en cours. Pour cela, celles-ci doivent être placées les unes à côté des autres sur la table. Chaque joueur doit annoncer la valeur du pli après avoir joué sa carte. La valeur du pli est égale au total des valeurs de toutes les cartes qui en font partie. La carte spéciale Ohio vaut moins 10 !

La carte Ohio a le droit d'être jouée après n'importe quelle carte, même après une autre carte Ohio. Elle a toujours une valeur inférieure à celle de la carte précédente.
Par exemple: on peut jouer un 4, ensuite une carte Ohio, ensuite encore une carte Ohio et ensuite un 3. Si un pli débute avec une carte Ohio, n'importe quelle carte peut être jouée ensuite.

La fin de la partie:
Lorsqu'un joueur joue sa dernière carte, le pli en cours est encore entièrement joué. Et ensuite la partie est terminée.

Chaque joueur additionne les valeurs des plis qu'il a gagnés et soustrait du total la valeur des cartes qu'il a encore en mains. Chaque carte Ohio vaut -10 points, qu'elle provienne d'un pli ou de sa main. Le joueur qui totalise le plus de valeurs, gagne la partie.

La façon la plus sympathique de pratiquer ce jeu est de faire plusieurs parties à la suite. A la fin de chaque partie on note les valeurs que les joueurs ont obtenus. Celui qui après un certain nombre de parties totalise le plus de valeurs, remporte la victoire.