

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



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



AXO

2 à 6 joueurs. A partir de 8 ans. Difficulté : moyenne.
Hasard : faible. Type de jeu : tactique.

COMPOSITION : **AXO** se compose de 60 cartes portant chacune un chiffre de 1 à 5 : soit 12 cartes de chaque chiffre. 3 caractères déterminent chacun des chiffres : Grandeur - Couleur - Valeur (voir les 2 cartes jointes avec les 60 chiffres composant le jeu).

Conventions (le signe > veut dire supérieur) :

Il y a une convention entre les 3 caractères :

- la grandeur est supérieure à la couleur qui, elle-même, est supérieure à la valeur, soit :

Grandeur > Couleur > Valeur

et une convention par caractère :

- un chiffre de grande taille est supérieur à un chiffre de taille moyenne qui est lui-même supérieur à un chiffre de petite taille quelles que soient la couleur et la valeur.

exemple : grand 1 > moyen 1 > petit 1 et grand 1 > moyen 3 > petit 5

- la couleur bleue est supérieure à la couleur rouge qui est supérieure à la couleur verte, elle-même supérieure à la couleur jaune dans la même grandeur, soit :

Bleu > Rouge > Vert > Jaune

exemple : grand 1 bleu > grand 1 rouge > grand 1 vert > grand 1 jaune

- le chiffre 5 est supérieur au chiffre 4, lui-même supérieur au chiffre 3, etc. dans la même grandeur et la même couleur, soit : $5 > 4 > 3 > 2 > 1$

Les 60 cartes du jeu sont ainsi caractérisées par **3 grandeurs**, **4 couleurs** et **5 valeurs** ($3 \times 4 \times 5 = 60$) qui déterminent l'ordre des cartes comme indiqué sur les 2 cartes jointes.

DONNE : Avant chaque tour le jeu est coupé, puis les cartes sont distribuées une par une, en commençant par le joueur situé à gauche du donneur et dans le sens des aiguilles d'une montre

- à 2 joueurs, chacun reçoit 15 cartes (les 30 cartes restantes du jeu ne seront pas utilisées)
- à 3 joueurs, chacun reçoit 15 cartes (les 15 cartes restantes ne seront pas utilisées)
- à 4 joueurs, chacun reçoit 15 cartes
- à 5 joueurs, chacun reçoit 12 cartes
- à 6 joueurs, chacun reçoit 10 cartes

Conseil : Chaque joueur range ses cartes d'abord par grandeur, ensuite à l'intérieur de chaque grandeur par couleur, enfin à l'intérieur de chaque couleur par valeur (voir les 2 cartes jointes)

Il est facile de repérer l'ordre des 4 couleurs au dos des cartes, comme pour un cible : au centre bleu, ensuite rouge, puis vert enfin jaune.

AXO peut se jouer en individuel ou par équipes. Par équipes :

- à 3 joueurs : une équipe de 2 joueurs + 1 joueur + un talon de 15 cartes. Le joueur seul ajoutera, en fin de partie, à ses propres points, les points du talon.

- à 4 joueurs : deux équipes de 2 joueurs

- à 5 joueurs : on distribue à chacun 10 cartes + un talon de 10 cartes, et on forme deux équipes de 2 joueurs + 1 joueur qui ajoutera en fin de partie, à ses propres points, les points du talon. Ou une équipe de 3 joueurs + une équipe de 2 joueurs qui s'appropriera les points du talon.

- à 6 joueurs : trois équipes de 2 joueurs ou deux équipes de 3.

PRINCIPE DE BASE : Le joueur situé à gauche du donneur joue le 1er. Les joueurs, à tour de rôle, jouent une carte en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. **Toute carte peut être jouée à tout moment, quelle que soit sa grandeur, sa couleur ou sa valeur.** A la fin du tour, le joueur ayant mis la carte la plus forte remporte le pli pour lui ou son équipe. Il ouvre le pli suivant.

Le but des joueurs est de faire des plis et de marquer le maximum de points. Quand tous les plis ont été ramassés, on fait les comptes.

DECOMPTE : La valeur d'une carte est donnée par le chiffre inscrit sur celle-ci. Chaque joueur ou chaque équipe totalise les valeurs des cartes contenues dans ses plis.

Le total des pts du jeu est **180** ($1+2+3+4+5 = 15 \text{ pts} \times 4 \times 3$)

Une partie se joue en plusieurs manches. Une manche est gagnée par le joueur ou l'équipe qui atteint le 1er **1000 pts**.