

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Lexio – règles du jeu

Traduit par [Mistersims](#)

Lexio vient du mot Latin ‘*Lectio*’ qui signifie sélection. Dans ce jeu, le joueur qui prend les meilleures décisions et abat toutes ces tuiles en premier gagne la partie.

## Components

*60 tuiles rectangulaires	*5 aides de jeu	*65 jetons
15 tuiles Soleil (Rouges)		Rouge- 25 points
15 tuiles Lune (Vertes)		Vert- 5 points
15 tuiles Etoiles (Jaunes) *oranges dans l’édition boîte noire		Jaune- 1 point
15 tuiles Nuage (Noires) * blanches dans l’édition boîte noire		

Au début de la partie tous les joueurs débutent avec le même nombre de tuiles en main. La partie prend fin quand un joueur joue sa dernière tuile. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d’une montre. Les joueurs doivent être attentifs à 2 règles de bases.

- On doit toujours jouer autant de tuiles que le joueur précédent.
- Pour pouvoir continuer à jouer, il faut jouer une tuile plus forte que le joueur précédent (ou une combinaison de tuiles).

## Hiérarchie des tuiles:

*Du plus petit au plus grand*

3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 1 2

Les tuiles sont numérotées de 1 à 15, le 2 étant le numéro le plus fort. Donc, 3 est le numéro le plus faible.

Si les tuiles sont de même numéro, alors la hiérarchie des couleurs entre en jeu:

Rouge > Vert > Jaune (Orange) > Noir (Blanc)

Soleil > Lune > Etoile > Nuage

## Mise en place:

1) Jetons- Qu’importe le nombre de joueurs, chaque joueur reçoit 4 jetons jaunes, 4 jetons verts et 5 jetons rouges.

2) Tuiles- 3 joueurs-	12 tuiles chacun	1~9 (On écarte les tuiles 10 11 12 13 14 15)
4 joueurs -	13 tuiles chacun	1~13(On écarte les tuiles 14 et 15)
5 joueurs -	12 tuiles chacun.	1~15(Toutes les tuiles sont utilisées)

## Comment jouer :

1. Le joueur avec le 3 de nuage commence à jouer.
2. Le premier joueur, en utilisant son aide de jeu, joue une combinaison ou une tuile simple. Il n'est pas obligé de commencer par son 3 de nuage en premier.
3. Le joueur suivant doit jouer le même nombre de tuile mais d'une valeur supérieur.
4. Si le joueur ne peut pas jouer, il doit alors passer en tapant un coup sur la table. Il pourra lorsque la main lui reviendra jouer de nouveau. Il ne passe pas jusqu'à ce qu'un joueur remporte le pli mais revient en jeu à chaque fois.
5. Si tous les joueurs passent hormis un, il prend la main et doit jouer une nouvelle combinaison de son choix et ce, qu'importe la combinaison précédente.
6. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ai joué toutes ses tuiles..
7. Le joueur transforme l'essai si un des autres joueurs possède une tuile n°2. Le(s) joueur(s) ayant en main une tuile n°2 doi(ven)t donner au gagnant deux fois plus de jetons que leur nombre de tuiles.  
\*Par exemple, quand il reste à un joueur 4 tuiles dont une tuile n°2, il doit payer 8 jetons. S'il avait eu parmi ses 4 tuiles 2 tuiles n°2, ça lui aurait fait 18 jetons. Etc...
8. Remélangez les tuiles et jouez ainsi durant 5 manches (changez le nombre de manches à votre convenance si vous le souhaitez)

## Le Gagnant

Le joueur ayant le plus grand nombre de jetons gagne la partie.

## Arrêt du jeu

1. Après 5 manches ou
2. Si un des joueurs ne possède plus de jetons.

## Combinaisons

Les combinaisons sont les différents assemblages de tuiles que les joueurs peuvent jouer. Une combinaison peut être composée de 1, 2, 3 ou 5 tuiles. Les combinaisons de 4 tuiles n'existent pas. Une combinaison de 5 tuiles est appelée « made »

1 Tuile	Tuile seule	Une tuile
2 Tuiles	Une paire	Deux tuiles du même numéro
3 Tuiles	Brelan	Trois tuiles de même numéro

5 Tuiles:

1. Suite Cinq tuiles de même numéro qu'importe la couleur (ex : 3,4,5,6,7)
2. Couleur Cinq tuiles de même couleur qu'importe les numéros.
3. Full Cinq tuiles composées s'une paire et d'un brelan (ex : 3,3,3,12,12)
4. Quadruplé Quatre tuiles d'un même numéro puis une autre tuile quelconque (ex: 4,4,4,4,1)
5. Quinte Flush Une suite à la couleur (ex : 4,5,6,7,8 de soleil-rouge)

\* La hiérarchie pour les « made »est la suivante :

Suite < Couleur < Full < Quadruplé < Quinte Flush.

## Comparaisons des tuiles – Qui l’emporte ?:

- Tuile unique : Le 4 de soleil bat le 4 de lune (Rouge>Vert)...
- Paire: Le 3 de soleil et le 3 de Nuage bat le 3 de lune et le 3 d'étoile  
(car le 3 de soleil-rouge est plus fort que n'importe quel 3)
- Suite: Comparez le premier nombre, puis la couleur

$$5N,6N,7S,8L,9L < 5S,6L,7N,8N,9^E < 6,7,8,9,10$$

\*La suite la plus forte est 1,2,3,4, 5. puis 2,3,4,5,6 puis 12,13,14,15,1.

- Couleur: Comparez la plus forte tuile des 5. En cas d'égalité, départagez avec les couleurs.
- Full: Comparez les brelans
- Quinte flush: Comparez les nombre, puis en cas d'égalité, comparez les couleurs.

Les nombres sont en prendre en compte avant tout. (2>1>15>14..... etc)

Si les nombres sont égaux, les couleurs viennent ensuite (Soleil > Lune > Etoile > Nuage)

## Jetons

Les 2,3,4, et 5<sup>ème</sup> joueurs donne au gagnant autant de jetons qu'ils leurs restent de tuiles en main. 2,3,4,5.

Les autres joueurs se distribuent entre eux autant de jetons qu'ils ont de différence de tuiles.

Par exemple, un joueur qui fini avec 8 tuiles en main donnera 5 jetons à un joueur qui fini avec 3 tuiles en main. Il devra lui en donner 10 si dans ses 8 tuiles, un numéro 2 restait présent.

### \* Particularité de la tuile n°1

Dans ce jeu, le 1 peut-être utilisé comme dernière tuile pour compléter une suite.

Par exemple, pour une partie à 3 joueurs (On joue jusqu'à la tuile n°9), le '1' peut servir en temps que 10.  
(ex : 6,7,8,9,1)

A 4joueurs (On joue jusqu'à la tuile n°13) le '1' peut servir en temps que 14. (ex : 10,11,12,13,1)

Aussi le '1' peut être utilisé comme la dernière carte d'une quinte flush, avec le pouvoir spécial du 1.

Le "2" ne peut pas être utilisé de cette façon. Seul le '1' à le pouvoir de compléter une suite