

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Préparation

- Dépliez le plateau et posez-le au milieu.
- Le plateau est divisé en 4 subplateaux (A, B, C et D). Chaque subplateau, à son tour, consiste en 64 champs avec des chiffres et des symboles. Chaque subplateau est différent, ce qui permet de différencier les stratégies et des degrés de difficulté.
- Placez les deux dés (6 côtés et 10 côtés) à la portée de main.
- Chaque joueur aura 4 cartes d'action et 1 feutre.
- Choisissez avant de commencer quel subplateau (**A, B, C ou D**) vous allez utiliser. Il y a la possibilité pour les joueurs de choisir et de parcourir tous les subplateaux, ce qui en fera une sorte de tournoi.

OXO

La succession d'un O, d'un X, puis d'un O forme OXO. C'est horizontale, verticale ou diagonale. **Le OXO n'est valide que s'il est rayé.**

O		O
	X	X
O	X	O

4 subplateaux avec des différents éléments de jeu

Plateau A : est divisé dans des champs, tous avec 1 chiffre. Un OXO rayé fixe se trouve sur ce subplateau. Les joueurs sont obligés de placer un O ou un X au champ voisin, pour leur premier tour.


Plateau B : est divisé dans des champs qui contiennent des chiffres et 6 O et X.


Plateau C : est divisé dans des champs avec, à chaque fois, 3 chiffres. Ainsi, il y a 3 possibilités pour chaque champ.

Par exemple, le champ 754, on peut l'utiliser pour le 7, le 5 ainsi que pour le 4.

Plateau D : est également reparti en des champs avec des chiffres et des symboles.

- **x2 :** un joueur qui place un O ou un X sur ce champ a le droit de placer le O ou le X jeté sur les deux autres champs de son choix.

Attention : le champ **x2** et  fait exception.

-  : un joueur qui place un O ou un X sur ce champ, peut relancer les dés.
- **Des champs avec trois chiffres :** voir explication sous plateau C.

Cartes d'action

- Les **cartes d'action bleues** se jouent avant le commencement du lancement. Après on peut commencer à jeter des dés. Les **cartes d'action marron** se jouent après qu'on a fini le lancement des dés.
- On ne peut pas jouer 2 cartes d'une même couleur pendant le même tour (voir : le tour).
- Une carte d'action ne s'utilise qu'une fois. Après, elle est mise sur le tas défausse.

Le jeu


- Le joueur le plus jeune commence et lance les 2 dés au même temps. Le **dé hexagonal** a trois symboles différents. Un O indique que le joueur peut placer un O sur le plateau, un X signifie qu'il peut placer le symbole X et le J (joker) indique qu'il a le choix. Le **dé décagonal** contient des chiffres de 1 à 8 et 2 faces joker (J). Le chiffre indique le champ sur lequel le joueur peut placer un O ou un X.
P. ex. Si un joueur lance le dé et le X et le 9 apparaissent, il place un X sur n'importe quel champ libre avec le chiffre 9.
P. Ex. Si un joueur lance le dé et le X et le J apparaissent, il place un X sur n'importe quel champ libre.

Remarque : si un chiffre n'est plus disponible sur le subplateau, le joueur peut lancer une deuxième fois avec le dé à chiffres. Si le chiffre n'est à nouveau pas disponible, son tour est terminé.

- Si un joueur compose un OXO, il a le droit d'essayer d'en former plusieurs. Et ce, jusqu'à ce qu'il n'arrive plus à en former ou jusqu'à ce qu'il ait formé 15 OXO. (voir : le gagnant)

Attention : le joueur doit tenir compte du symbole qu'il a utilisé pour former OXO, mais non pas du chiffre.

P. ex. Le joueur forme OXO avec un O. Sur un champ de son choix, il a le droit de jouer un O seulement pour former OXO.

Attention : si ce faisant, le joueur tombe sur un champ avec les symboles **x2** ou  les actions correspondantes du champ sont annulées.

- Dès que le joueur n'est plus en mesure de former des OXO, son tour se termine, sauf s'il choisit de jouer la carte d'action « Relancez les deux dés ».


Remarque : si le joueur remarque que son adversaire oublie de composer ou de rayer un OXO, il peut, pendant son tour, d'abord terminer ou reformer des OXO. Il lance ses dés après.

Attention : ce faisant, aussi, il faut que le joueur utilise le même symbole pour former le OXO (voir ci-dessus).

- Après chaque tour, on calcule les points et on les marque à l'endroit prévu sur le plateau.

Le tour

Un tour peut consister en plusieurs actions.

P. ex. Un joueur remarque que son adversaire a oublié de former un OXO. Il place un O, formant OXO. Ensuite, il peut former un autre OXO en plaçant un O. Après cela, il joue la carte d'action « Mettez un O ou un X sur le chiffre de votre choix » (carte bleue) lui permettant de jouer un X et de former un autre OXO. Ensuite, il lance et place un O sur le champ . Le joueur a le droit de relancer et, si besoin, peut jouer la carte « Changez le chiffre ou le symbole lancé selon votre choix » (carte marron).

Le gagnant

Le joueur qui réussit en premier de composer 15 OXO gagne le jeu.

Variation : jouez simultanément sur tous les champs selon les règles ci-dessus. Le premier joueur à obtenir 20 OXO gagne.