

## 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.