

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



Oxford - un jeu de stratégie pour deux personnes.

Principe

Principe du jeu

Les deux joueurs doivent toujours posséder au moins un « O » et un « X » sur le jeu. Le joueur qui force son adversaire à une situation où il ne possède plus que des « O » ou des « X » gagne la partie.

Contenu

Contenu

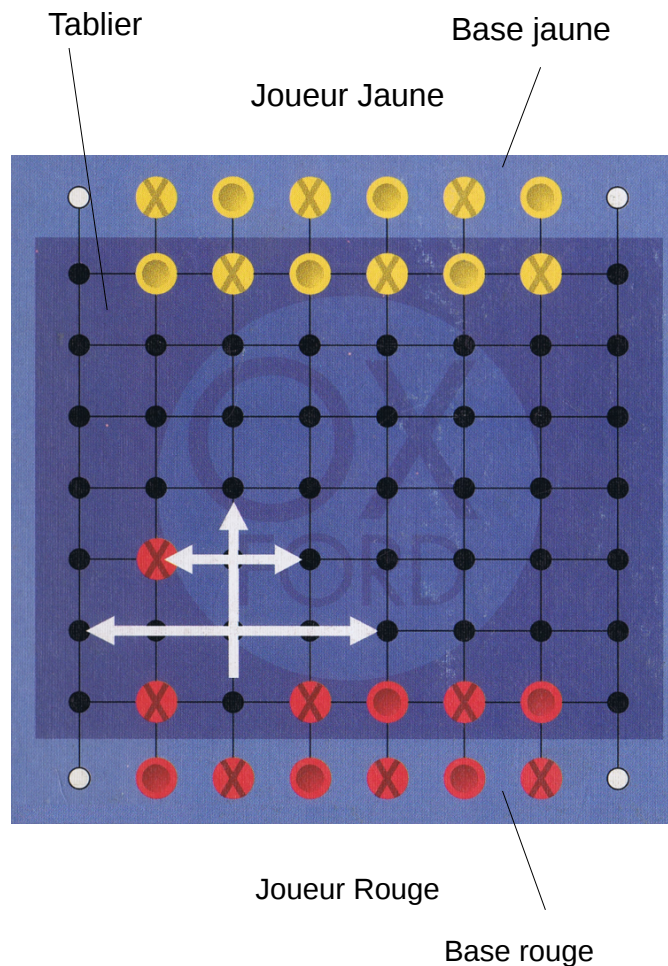
- 1 tablier
- 12 pions jaunes
- 12 pions rouges
- 1 règle du jeu

Le pion joué doit être retourné après son déplacement

1) Chaque joueur dispose de 12 pièces

Les pions sont mis en place comme le montre la figure. La première ligne devant chaque joueur est sa base. Chaque pion possède une face « O » et une face « X ».

Les joueurs sont assis face à face et déplacent à tour de rôle un pion de leur couleur. Un pion joué doit être retourné après son déplacement, de sorte qu'un « X » devient un « O » et vice versa.



L'apparence des pions est en constante évolution

2) Chaque pion se déplace en avant et/ou de côté d'un nombre de cases égal au nombre de pions de la même face, « O » ou « X », en jeu. On ne compte pas les pions encore sur la base.

Exemple : au début, chaque joueur possède trois « O » et trois « X » sur le jeu. Rouge commence et décide quel pion il avance de trois cases.

Exemple :

Rouge avance un « O ». Sur le schéma, on voit les diverses possibilités. Après avoir été déplacé de trois cases, ce pion devra être retourné et montrera sa face « X ». Au prochain tour, Rouge possédera quatre « X » : les pions « X » devront être déplacés de quatre cases. Il possédera deux « O » : les pions « O » devront être déplacés de deux cases.

Toujours vers l'avant ou de côté, jamais en arrière ni en diagonale!

3) Les pions peuvent être déplacées comme suit

- Seulement en avant et sur le côté, jamais en arrière ni en diagonale.
- Il est possible de faire varier la direction au cours du déplacement, par exemple, premier pas à gauche, puis en avant, puis à droite.
- Un pion ne peut jamais sauter par-dessus un autre pion.
- Le joueur doit toujours utiliser tous les points de déplacement, sauf s'il atteint la base de l'adversaire (voir la règle n° 7).

Battre

4) Battre

Quand un joueur atteint une case occupée par un pion adverse, il bat ce pion. Le pion battu est retiré et placé à côté du jeu. La face du pion qui attaque et du pion battu n'a pas d'importance. Le pion qui a attaqué est retourné après son déplacement, comme d'habitude.

Jamais plus de 6 pions d'une couleur en jeu !

5) Un joueur ne peut jamais avoir plus de six pions en jeu.

Ce n'est que lorsqu'un joueur a perdu un pion qu'il peut en introduire un nouveau depuis sa base. Voir les règles 6 et 7.

En sortant de la base : un seul pas en avant et on ne retourne pas le pion.

6) Sortir un pion de sa base

- Le seul mouvement possible avec un pion qui sort de la base est d'un pas en avant.
- Avancer un pion de la base compte comme un tour de jeu.
- Un pion qui sort de la base n'est jamais retourné. S'il montrait sa face « O », il continue à montrer sa face « O ».
- Un pion sortant de la base peut capturer un pion adverse qui se trouverait juste devant lui.

Entrer dans la base adverse

7) Entrer dans la base adverse

- Un pion adverse dans sa base ne peut pas être battu.
 - Un joueur peut récupérer un pion déjà battu lorsqu'il amène un de ses propres pions sur une case libre de la base adverse. Lorsqu'il le fait, il prend le pion qui a atteint la base adverse et le pion récupéré et les dispose sur les cases libres de son choix sur sa propre base, l'un avec la face « O » visible, l'autre avec sa face « X »
1. Quand un joueur atteint la base adverse avec un de ses pions, le déplacement se termine et les éventuels points de déplacement non utilisés sont perdus. En clair, le joueur ne déplace pas le pion du nombre total obligatoire, en dérogation à la règle 3.
- Un joueur qui n'a pas perdu de pion ne peut pas en récupérer.
 - Un joueur qui n'a pas au moins deux places libres dans sa base ne peut pas entrer dans la base adverse.

Fin de la partie

8) Le jeu se termine quand un joueur n'a plus que des pions « O » ou « X » sur le terrain de jeu. Les pions sur la base ne sont pas pris en compte. Ce joueur perd la partie et son adversaire gagne.

Débuter

Comment débuter à OXFORD

1. Ne mettez en jeu que les pièces sur le terrain de jeu. La partie sera plus rapide et vous comprendrez facilement les mécanismes du jeu.
2. Jouez ensuite avec tous les pions et toutes les règles.