

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**



AxxA

Un jeu de Hajo Bücken.

Contenu

36 pièces (6 de chacun des nombres de 1 à 6), 1 plateau de jeu, les règles.

Description du jeu

AxxA - le jeu qui vient d'une autre étoile. Peut se jouer en solitaire ou à plusieurs, le plaisir est sans limites.

Le but des joueurs est d'arranger trois pièces de même rang sur trois cases contiguës. Ceci doit être réalisé dans l'ordre numérique croissant, ainsi les joueurs doivent d'abord arranger trois "1" l'un à côté de l'autre et les enlever du jeu, puis 3 "2" et ainsi de suite. Une fois que 3 "6" ont été enlevés, le jeu est fini et tous les joueurs ont gagné. S'ils n'y parviennent pas, ils ont perdu.

Axxa est un jeu de pions coopératif.

Préparation

Les 36 morceaux de jeu brouillés face cachée et arrangés en 12 piles de trois morceaux.

Les piles sont alors disposées autour du plateau comme montré dans le diagramme 1 des règles.

On retourne alors les pièces supérieures de chaque pile qui deviennent visibles. Les pièces inférieures restent cachées à l'envers.

Les joueurs doivent maintenant, chacun à leur tour, déplacer une pile de pièces. Au début du jeu toutes les piles comportent trois pièces mais pendant que le jeu progresse elles peuvent se réduire à deux ou à une seule pièce.

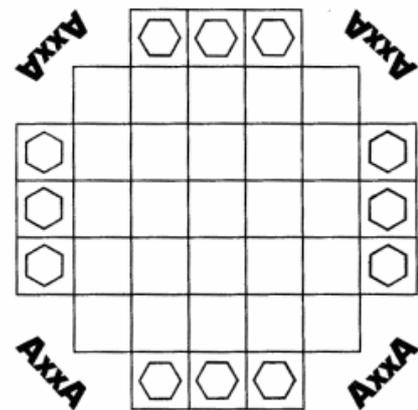


Diagramme 1

Règles de mouvement

Une pile doit être déplacée d'autant de cases que le nombre sur la pièce visible.

Une pile peut se déplacer dans n'importe quelle direction et peut changer une fois de direction à angle droit.

Les piles ne peuvent pas passer sur d'autres piles.

A noter qu'une pile de valeur 5 ou 6 placée au centre du plateau ne peut pas se déplacer en suivant ces règles.

Rotation de la pile

À la fin d'un déplacement, les pièces de la pile peuvent être réarrangées. La pièce la plus élevée est rangée sous la pile de sorte que la pièce du milieu devient celle du dessus (voir le diagramme 2). Les piles avec juste deux morceaux peuvent aussi être réarrangées de la même manière.

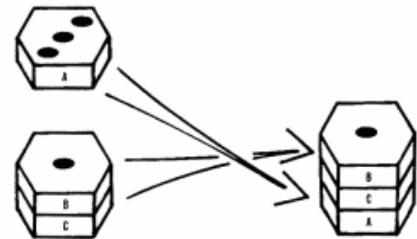


Diagramme 2

Triplettes

Le but du jeu est d'arranger trois pièces avec le même nombre sur eux dans trois cases voisines. On peut voir quelques arrangements possibles de triplettes dans le diagramme 3.

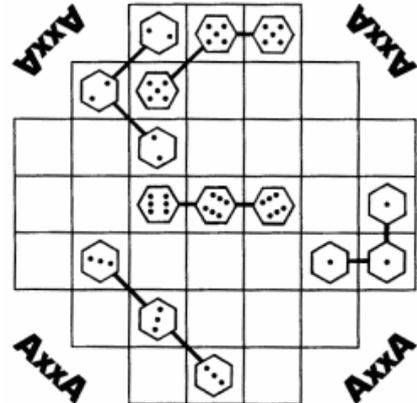


Diagramme 3

Paiement

Si, à la fin d'un mouvement, il n'y a pas de triplette à enlever, les joueurs doivent payer le mouvement. Ils le font en enlevant une pièce du plateau qu'ils placent de côté.

Si, à la fin du mouvement il y a une triplette valable, alors les trois pièces sont enlevées du plateau. Il n'y a pas de paiement exigé dans ce cas.

Si cependant une triplette a été constituée, mais d'une valeur qui ne peut être enlevée à présent du plateau, alors un paiement est dû comme d'habitude.

Double triplette

Il peut se produire qu'en enlevant une triplette, on expose de nouvelles pièces qui forment une autre triplette. Cette nouvelle triplette peut être retirée sans qu'il soit nécessaire d'effectuer un mouvement.

But de jeu

Le premier objectif est de retirer 3 pièces numérotées "1", puis trois pièces "2" et ainsi de suite.

Si vous parvenez à mettre de côté 6 groupes de pièces numérotées de 1 à 6, les joueurs ont gagné.

Si un joueur parvient à enlever deux triplettes en un tour, c'est un "bon" coup.

Si un joueur parvient à enlever trois triplettes en un tour, on parle alors de coup "exceptionnel".

Variante

Dans le jeu concurrentiel, deux joueurs ou groupes de joueurs s'affrontent. Les règles sont comme décrites ci-dessus mais chaque joueur (ou groupe) garde les triplettes qu'il a enlevées. La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus que trois piles sur le plateau. Le joueur qui a enlevé le plus grand nombre de triplettes est le vainqueur.