

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



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.

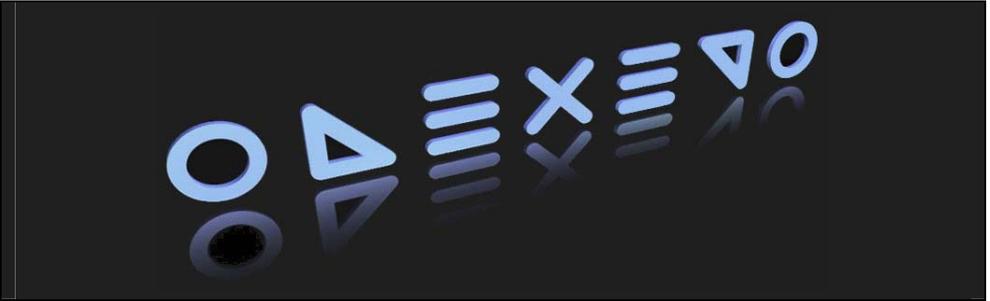
Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

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**

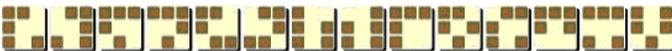




ONEXENO est un jeu de Raymond Lauzzana, publié par Penrose Press. Ceci est la règle officielle pour le jeu de base pratiqué avec les cartes de Onexeno. Le jeu peut être joué par deux à sept joueurs jouant individuellement, ou par deux ou trois équipes de deux partenaires.

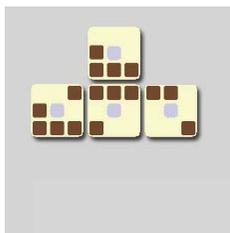
Contenu

70 cartes, toutes différentes, détaillées ci-dessous :

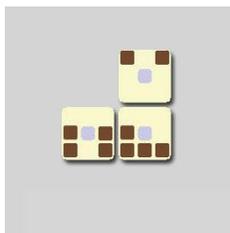


Règle de correspondance

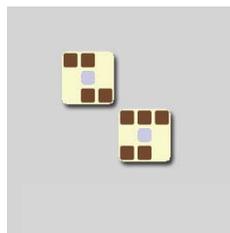
Les cartes doivent se toucher par les coins ou les bords. Elles doivent s'intégrer dans une grille et ne peuvent être décalées selon cette grille. Les coins et les bords qui se touchent doivent obligatoirement correspondre.



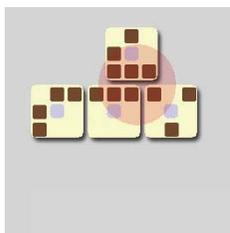
Correct



Correct



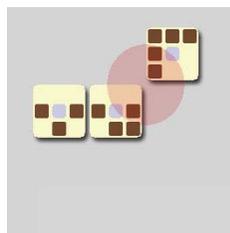
Correct



*Carte non alignée
sur la grille*



*Les côtés ne
correspondent pas*



*Les coins ne
correspondent pas*

But du jeu

Le but est d'accumuler le plus grand nombre de points à la fin du jeu. Les joueurs gagnent des points en formant des alignements de cinq cartes s'accordant. À la fin de jeu, les points dans la main d'un joueur sont déduits des points qu'il a accumulés. En jouant en équipes, les points des partenaires sont comptés ensemble pour former un score total. Le joueur ou l'équipe au plus haut score gagne.

Déroulement du jeu

Mise en place

Le premier donneur est choisi par tirage au sort. À chaque nouvelle manche, le joueur à gauche du donneur précédent devient le nouveau donneur.

Distribution

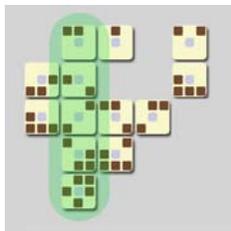
Les cartes sont mélangées puis le donneur en distribue 5 à chaque joueur. Le reste des cartes forme la pioche. On retourne la première carte de la pioche et on la place au centre de la table pour commencer la partie.

Tour d'un joueur

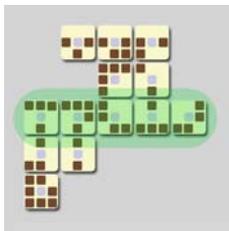
Le jeu se déroule dans le sens horaire, en commençant par le joueur à gauche du donneur. Au début de son tour, le joueur pioche une carte. Il essaie alors de placer une carte de sa main, en accord avec les règles de correspondance avec les cartes qui ont été auparavant jouées. S'il n'y a aucune carte sur la table, le joueur doit placer n'importe quelle carte de sa main au centre de la table. Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas jouer de carte, il passe.

Prise d'une levée

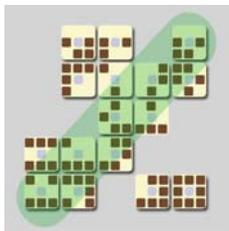
Quand un joueur joue la cinquième carte établissant un alignement de cinq cartes, le joueur les prend. On appelle levée cinq cartes alignées. Il est possible de faire plusieurs levées lors d'un tour. Quand plusieurs levées sont formées, le joueur prend toutes les cartes. Le nombre maximum de levées possibles est quatre. Par conséquent, le nombre maximum de cartes qui peuvent être prises en une fois est de dix-sept. Les levées valides sont illustrées ci-dessous :



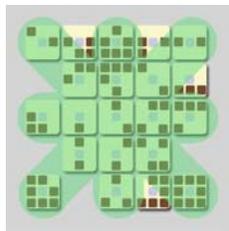
Levée verticale



Levée horizontale



Levée diagonale



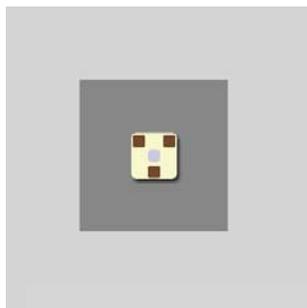
Plusieurs levées

N'importe quand pendant le cours de jeu, si un joueur voit une carte mal assortie, il peut la prendre la carte et l'ajouter à ses points.

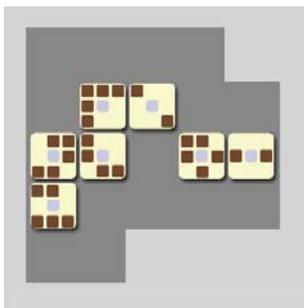
L'aire de jeu

Pendant le cours du jeu, l'aire de jeu évolue. Cependant, les limites de l'aire n'excèdent jamais une grille de 5X5 cartes. La dimension de l'aire est déterminée quand un joueur joue une carte qui atteint cette limite. L'aire de jeu est considérée fermée quand elle est déterminée tant verticalement qu'horizontalement. Dès que l'aire de jeu est fermée, les cartes ne peuvent plus être jouées que dans le carré 5X5 défini.

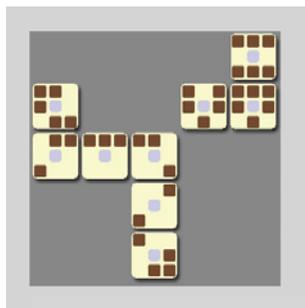
Quelques aires de jeu différentes sont illustrées ci-dessous :



Aire de jeu minimum



Contrainte horizontale



Aire totalement délimitée

Quand un joueur prend une levée, l'aire peut être rouverte et ses frontières évoluer.

Fin du jeu

Lorsque la pioche est épuisée, le jeu se poursuit jusqu'à tout le monde passe ou qu'un joueur termine sa main. Quand plus aucune carte n'est disponible à la pioche, les joueurs à tour de rôle passent ou jouent une carte. Dès qu'un joueur passe, il ne peut plus jouer par la suite. Si un joueur joue sa dernière carte, il met fin au jeu.

Score

Quand le jeu est fini, chacun totalise les valeurs des cartes qu'il a prises, moins les cartes lui restant en main à la fin du jeu. On peut totaliser les points sur plusieurs manches.

Le jeu en équipes

Il est possible de jouer en deux ou trois équipes de deux personnes. En jouant par équipes, les joueurs s'assoient en alternance autour de la table. L'équipe gagnante est la paire avec le plus grand score combiné. À la fin de la partie, si un membre d'une équipe passe, son partenaire ne peut également plus jouer lors des tours ultérieurs. L'ordre de jeu et toutes les autres règles sont identiques aux règles de base.

© Copyright 2008-2009 Penrose Press, Ann Arbor, Michigan, Etats-Unis. Tous droits réservés

Traduction française : François Haffner