

Tout est une question de point de vue dans AXO.

Jouez vos cartes astucieusement pour vous aider à compléter vos grilles sans que vos adversaires en tirent profit. Et activez vos effets spéciaux au bon moment pour coiffer vos adversaires au poteau !

La partie prend fin lorsque 9 points sont atteints. C'est alors la personne qui détiendra le score le plus élevé qui gagnera la partie.

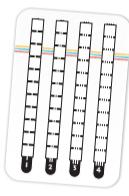
CONTENU



55 cartes Forme



4 cartes Aide de jeu

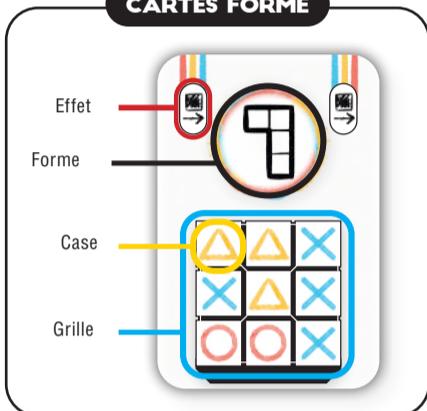


1 carte Suivi des scores

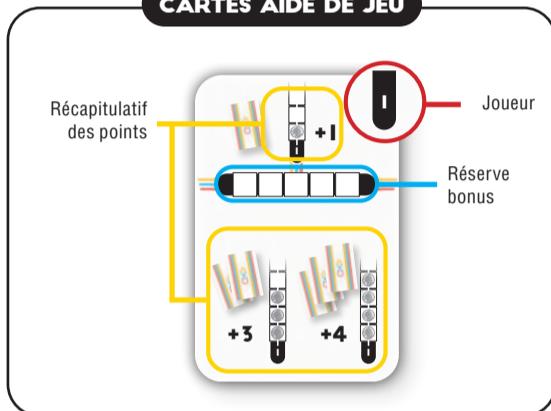


4 marqueurs effaçables et 1 chiffonnette

CARTES FORME



CARTES AIDE DE JEU



MISE EN PLACE

Avant de commencer une partie d'AXO, chaque personne doit s'asseoir, autant que possible, d'un côté différent de la table.

Note : dans une partie à 2 joueurs, ces derniers ne doivent pas être positionnés l'un en face de l'autre mais s'asseoir à des côtés consécutifs de la table.

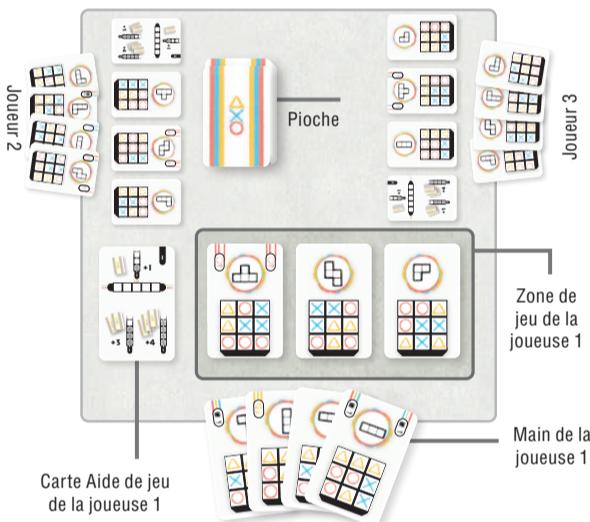
- Mélangez les cartes Forme et placez-les face cachée en une pile au centre de la table.

- Placez la carte Suivi des scores à proximité, de sorte que chaque personne puisse y accéder.

- Déterminez la personne qui jouera en premier et distribuez-lui la carte Aide de jeu n° 1 et un marqueur. Les joueurs restants reçoivent ensuite chacun, dans le sens des aiguilles d'une montre, un marqueur et une carte Aide de jeu dans l'ordre croissant.

- Distribuez 7 cartes Forme à chaque personne. Chacune en choisit 3 à placer face visible et côte à côte dans sa Zone de jeu (dans l'ordre de son choix), et les 4 cartes restantes constitueront sa main de départ.

- Les cartes dans la Zone de jeu ne peuvent pas être déplacées tant qu'une carte Forme n'est pas complétée.



DÉROULEMENT DU JEU

Dans AXO, tout le monde joue simultanément. Toutefois seule la Phase de sélection concernera le Joueur actif du tour. Chaque tour se déroule en plusieurs phases qui se jouent dans l'ordre suivant :

PHASE DE SÉLECTION

PHASE DE REMPLISSAGE

PHASE DE VÉRIFICATION

La personne possédant la carte Aide de jeu n° 1 est désignée premier Joueur actif. Une fois toutes les phases complétées, la personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre devient le Joueur actif.

Procédez ainsi jusqu'à la fin de la partie.

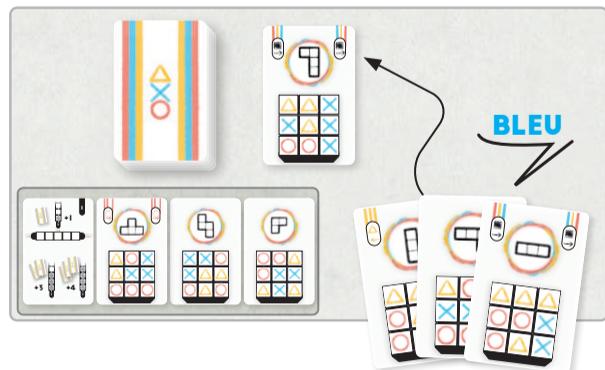
PHASE DE SÉLECTION - Joueur actif

Durant cette phase, seul le Joueur actif joue :

1. Choisissez une carte Forme de votre main.

2. Placez-la face visible au centre de la table, avec le côté Forme pointant vers le haut (d'après votre angle de vue).

3. Annoncez une couleur à haute voix parmi le rouge, le jaune et le bleu.



Laurie (1) est la Joueuse active. Elle choisit une de ses cartes en main et la joue en la plaçant au centre de la table, avec le côté Forme pointant vers le haut selon son angle de vue. Enfin elle annonce à voix haute la couleur BLEUE aux autres joueurs.

PHASE DE REMPLISSAGE - Simultanée

Durant cette phase, tous les joueurs jouent de façon simultanée, et seules les grilles des 3 cartes Forme placées dans leur Zone de jeu sont utilisées.

Les joueurs doivent reproduire la forme indiquée sur la carte jouée par le Joueur actif selon leur angle de vue.

Ils peuvent ensuite remplir (■) toutes les cases correspondant à la couleur annoncée.

- Le Joueur actif peut remplir des cases sur les grilles des 3 cartes Forme dans sa Zone de jeu.

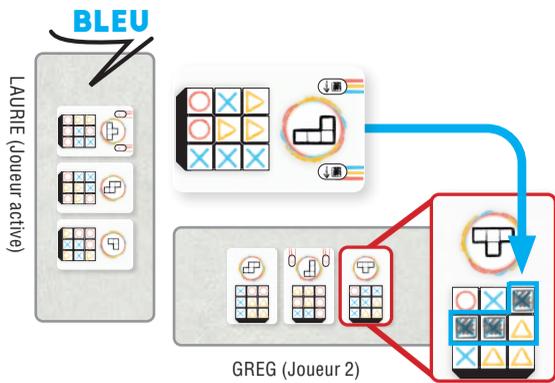
- Les autres personnes peuvent remplir des cases sur la grille d'une seule carte Forme dans leur Zone de jeu.

Lorsque vous remplissez des cases sur une grille, vous devez respecter toutes les règles suivantes :

- Chaque personne doit reproduire la forme telle qu'elle est représentée selon son propre angle de vue.

- La forme doit pouvoir tenir entièrement à l'intérieur de la grille d'une carte.

- Seules les cases qui sont de la couleur annoncée et qui tiennent dans la forme peuvent être remplies.



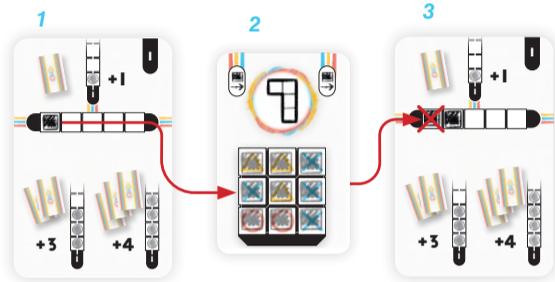
Laurie (1) est la Joueuse active. Elle choisit une carte Forme, la joue et annonce la couleur BLEUE. Greg (4) choisit une carte Forme parmi celles de sa Zone de jeu. Il y reproduit la forme d'après son angle de vue, dans laquelle il remplit ensuite les cases bleues.

S'il vous est impossible de reproduire la Forme pour remplir au moins 1 case disponible de la couleur annoncée sur l'une des 3 cartes Forme de votre Zone de jeu, vous ne remplissez aucune case durant ce tour.

Si vous n'avez aucune case disponible de la couleur annoncée par le Joueur actif sur les cartes Forme de votre Zone de jeu, **vous pouvez remplir 1 case de la couleur de votre choix sur l'une des cartes de votre Zone de jeu.** À la fin de la Phase de remplissage, chaque personne peut utiliser un ou plusieurs **Remplissages bonus** obtenus lors des précédents tours (voir la Phase de vérification).

REMPLISSAGES BONUS

Vous obtenez 1 Remplissage bonus si vous avez complété exactement 1 carte Forme sur le tour précédent. Vous pouvez utiliser un **Remplissage bonus** pour remplir une case de votre choix sur l'une des cartes Forme de votre Zone de jeu (peu importe la couleur). Pour indiquer par la suite qu'un Remplissage bonus a été utilisé, barrez d'une croix le bonus que vous venez d'utiliser sur votre carte Aide de jeu. Vous pouvez utiliser plusieurs Remplissages bonus lors d'un même tour, **mais vous ne pouvez pas les utiliser durant le tour où vous les avez obtenus.**



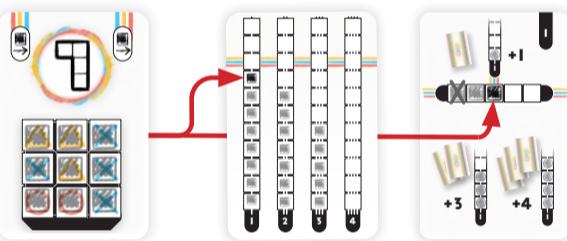
1 - Laurie (1) a obtenu 1 Remplissage bonus lors d'un précédent tour et décide de l'utiliser pour compléter 1 carte Forme.
2 - Une fois son Remplissage bonus utilisé, Laurie le barre d'une croix pour indiquer qu'il n'est plus disponible.
3 - Laurie a complété 1 seule carte durant ce tour et obtient un nouveau Remplissage bonus à utiliser lors d'un prochain tour.

PHASE DE VÉRIFICATION - simultanée

Si, durant la Phase de remplissage, vous complétez toutes les cases d'une ou de plusieurs grilles de vos cartes Forme, suivez les étapes suivantes :

- Si possible, **appliquez l'effet figurant sur la carte Forme complétée.** Les effets sont décrits à la fin des règles.
- **Indiquez** sur la carte Suivi des scores les points obtenus en complétant des cartes Forme selon le barème suivant :

- ▶ 1 carte Forme → 1 point et 1 Remplissage bonus
- ▶ 2 cartes Forme → 3 points
- ▶ 3 cartes Forme → 4 points



Remarque : pour indiquer que vous avez obtenu 1 Remplissage bonus, vous devez remplir une case de votre Réserve bonus sur votre carte Aide de jeu.

Vous ne pouvez pas obtenir plus de 5 Remplissages bonus lors d'une partie.

Laurie (1) a complété une carte Forme. Elle gagne donc 1 point et 1 Remplissage bonus.

- **Effacez les cartes complétées,** puis défaussez-les.
- À l'aide des cartes de votre main, **remplacez la ou les cartes défaussées de sorte à avoir de nouveau 3 cartes Forme dans votre Zone de jeu.** Profitez de ce moment pour changer la position des cartes Forme de votre Zone de jeu si vous le souhaitez.

Remarque : si le Joueur actif complète 3 cartes Forme lors d'un même tour, il doit placer toutes les cartes restantes de sa main dans sa Zone de jeu.

- **Reconstituez votre main jusqu'à 4 cartes Forme** en piochant dans la pile face cachée placée au centre de la table. Une fois cette pile épuisée, mélangez les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche face cachée. **À la fin d'un tour, si une ou plusieurs personnes ont marqué 9 points ou plus, la partie prend fin immédiatement. Celle qui a le score le plus élevé remporte la partie.**

En cas d'égalité, la personne qui a le score le plus élevé et qui totalise le plus de cases remplies sur les cartes Forme non complétées de sa Zone de jeu remporte la partie. S'il y a toujours une égalité, la victoire est alors partagée.

MODE SOLO

Dans cette variante solo, vous simulez une partie à 2 joueurs contre Louise, votre adversaire virtuelle.

Pour gagner, vous devez marquer **au moins 9 points avant que Louise n'épuise toutes ses cartes** et ne mette ainsi fin à la partie.

MISE EN PLACE

- Choisissez si Louise jouera à votre droite ou à votre gauche.
- Mélangez toutes les cartes Forme pour former une pioche face cachée. Placez ensuite cette pioche devant vous, à côté de votre Zone de jeu.
- Placez la carte Suivi des scores à côté de la pioche.
- Utilisez les 8 premières cartes Forme de la pioche pour former la pile personnelle de Louise, puis placez-la sur le côté que vous avez choisi pour elle.
- Piochez 7 cartes Forme, puis choisissez-en 3 à placer face visible et côte à côte dans votre Zone de jeu. Les 4 autres cartes constitueront votre main de départ.

DÉROULEMENT DU JEU

Pour jouer une partie d'AXO contre Louise, suivez les règles habituelles en appliquant ces modifications : **Louise sera toujours la première Joueuse active de la partie.**

PHASE DE SÉLECTION

Lorsque Louise est Joueuse active, retournez et jouez la première carte Forme de sa pioche personnelle, en la plaçant de sorte que le côté Forme pointe vers le haut d'après son angle de vue. La couleur annoncée par Louise est celle de la case centrale de la grille présente sur la carte jouée.

PHASE DE REMPLISSAGE

Louise ne remplit aucune case.

PHASE DE VÉRIFICATION

Louise ne gagne aucun point. Une fois les 3 phases du tour complétées, vous devenez le Joueur actif ou la Joueuse active. Continuez ensuite à échanger ce rôle avec Louise lors des prochains tours. La partie prend immédiatement fin lorsque Louise n'a plus aucune carte Forme à jouer. **Si vous avez marqué au moins 9 points, vous gagnez la partie.** Sinon, c'est Louise qui la remporte.

Auteurs : Simona Greco et Marco Rava
Conception graphique : Luigi « Bove » De Feo – Joco Game Studio
Développement du projet : Giuseppe Alfano et Lorenzo Gheri
Traduction française : Goulven Hecht Delbarre



playoGame EDIZIONI

© Tous droits réservés
Playagame Edizioni di
Giuseppina Torino & C. SNC via
San Francesco d'Assisi,
3840026 Imola - Italia

Adaptation et distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France



ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.