

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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





Jérémy Partinico



cosmoludo™

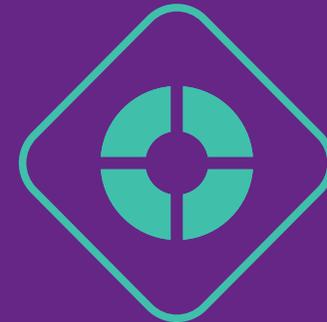
Tom Delahaye



FORUM - BGG



OXONO™



cosmoludo™

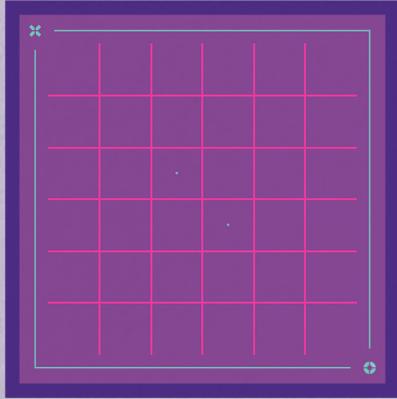
OXONO

(2 joueurs, à partir de 8 ans)



MATÉRIEL

1 plateau de 36 cases



16 pièces roses de symboles X et O



8x 8x

16 pièces noires de symboles X et O



8x 8x

2 Totems (X et O)



1x 1x

BUT DU JEU

Soyez le premier joueur à aligner 4 pièces de la même couleur ou 4 pièces du même symbole, horizontalement ou verticalement.

MISE EN PLACE

On dispose le plateau entre les 2 joueurs. Les deux totems (X et O) sont placés aléatoirement sur les deux cases centrales du plateau marquées par un point. Les joueurs choisissent ensuite 16 pièces d'une couleur (rose ou noir) et les disposent devant eux en 2 tas de 8 pièces (un tas par symbole).

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le joueur avec les pièces roses commence. À tour de rôle, les joueurs déplacent un totem de leur choix (X ou O) et placent ensuite une pièce de leur couleur, de même symbole que le totem joué, sur une des cases libres adjacentes horizontalement ou verticalement à la nouvelle position du totem. La partie continue ainsi jusqu'à ce que 4 pièces de la même couleur ou 4 pièces du même symbole soient alignées horizontalement ou verticalement.

DÉPLACEMENT DES TOTEMS

On commence toujours par déplacer un des deux totems au choix (X ou O), d'autant de cases que l'on veut (minimum 1 case), dans la même rangée (verticale ou horizontale) que sa position initiale.

Attention : Un totem ne peut pas passer par-dessus une case occupée par une autre pièce ou l'autre totem, on ne peut donc déplacer un totem que sur des cases vides.



Noir déplace le Totem O

Les cases vertes indiquent les déplacements autorisés du Totem O.

PLACEMENT DES PIÈCES

À chaque fois qu'un joueur déplace un totem, il doit ensuite placer une de ses pièces, de même symbole que le totem joué (X ou O), sur une case libre adjacente à sa nouvelle position, horizontalement ou verticalement (4 cases possibles maximum).



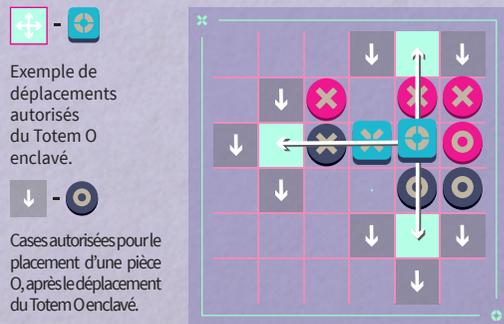
Les cases grises indiquent les placements autorisés pour une pièce de symbole O (de même symbole que le Totem joué).

Attention : On ne peut déplacer un totem que si l'on possède encore des pièces de même symbole en réserve.

CAS PARTICULIERS

A) Si un totem est enclavé :

On dit qu'un totem est enclavé lorsque toutes les cases adjacentes horizontalement et verticalement autour de celui-ci sont occupées par d'autres pièces (ou l'autre totem). Dans ce cas, on peut déplacer le totem enclavé (même si l'autre totem n'est pas enclavé) par-dessus une pièce (ou une série de pièces) qui l'entoure, peu importe leur couleur ou leur symbole. Le totem doit alors être posé sur la première case libre après la pièce (ou la série de pièces) qui vient d'être sautée. On place ensuite une pièce de sa couleur, de même symbole que le totem joué, sur une des cases libres adjacentes horizontalement ou verticalement à la nouvelle position du totem.



Exemple de déplacements autorisés du Totem O enclavé.

Cases autorisées pour le placement d'une pièce O, après le déplacement du Totem O enclavé.

B) Si on déplace un totem enclavé vers une autre case enclavée :

Dans ce cas, il n'y a plus de cases libres autour du totem, on peut donc placer une de ses pièces, de même symbole que le totem joué, sur n'importe quelle case libre du plateau.

C) Si on veut déplacer un totem enclavé mais que toutes les cases des deux rangées (verticales et horizontales) sont occupées :

Dans ce cas on peut placer le totem enclavé sur n'importe quelle case libre du plateau et placer une de ses pièces, de même symbole que le totem joué, sur une des cases libres adjacentes horizontalement ou verticalement à sa nouvelle position. Si à ce moment on joue le totem sur une case libre déjà enclavée, on peut alors placer une de ses pièces, de même symbole que le totem joué, sur n'importe quelle case libre du plateau.

FIN DE PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur parvient à aligner 4 pièces de la même couleur (symboles confondus) ou 4 pièces du même symbole (couleurs confondues), horizontalement ou verticalement. Le joueur qui parvient à l'un de ces alignements gagne immédiatement la partie.



Noir gagne avec sa couleur

Noir gagne avec les symboles

À noter : C'est le joueur ayant placé la 4ème pièce du même symbole qui l'emporte, même s'il y a plus de pièces de la couleur adverse.

Attention : Le symbole des totems ne compte pas dans l'alignement des pièces.

CAS D'ÉGALITÉ

Si les deux joueurs ont placé toutes leurs pièces et qu'aucun alignement de 4 pièces de la même couleur ou du même symbole n'est présent sur le plateau, la partie se termine sur un match nul.