

ORION DU EL

by Andrea Mainini
& Alberto Branciari

2 P
25
12+ Age



Serez-vous capable de traverser le cosmos et de relier les constellations autour de la Nébuleuse d'Orion. En chemin, prenez garde à ne pas tomber dans les trous noirs et profitez du voyage pour explorer des galaxies. Prévoyez bien vos manœuvres car chacun de vos coups peut donner l'opportunité à votre adversaire de se rapprocher de la victoire !

MATÉRIEL

1

Plateau

composé
de 85 cases



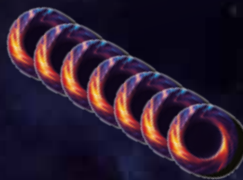
2

feuilles
de RÈGLES



7

jetons
TROU NOIR



8

jetons
GALAXIE



JOUEUR
BLEU

14

TUILES

TUILES
AVEC LA COULEUR
BLEUE MAJORITAIRE



x3

x3

x3

x3

x1

x1

JOUEUR
ORANGE

14

TUILES

TUILES
AVEC LA COULEUR
ORANGE MAJORITAIRE



x3

x3

x3

x3

x1

x1

MISE EN PLACE /

1 DÉPLIER LE PLATEAU DE JEU

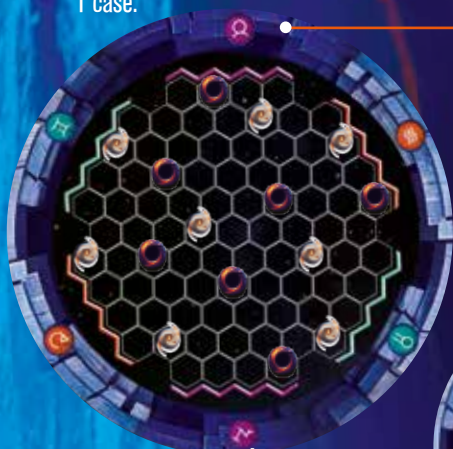
2 PRÉPARER LES TUILES

Chaque joueur place ses 14 tuiles devant lui comme le montre le schéma ci-contre.

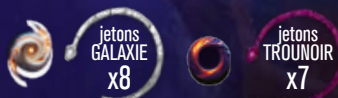
3 PLACER LES JETONS TROU NOIR ET GALAXIE

Les 8 jetons GALAXIE et les 7 jetons TROU NOIR sont placés aléatoirement sur le plateau. Tout d'abord, l'un des joueurs place les 8 jetons GALAXIE espacés d'au moins 2 cases entre eux. Ensuite, l'autre joueur place les 7 jetons TROU NOIR espacés d'au moins 2 cases entre eux et espacés des jetons GALAXIE d'au moins 1 case.

Chaque joueur place ses jetons librement en respectant les règles décrites au-dessus. Il existe une multitude de placements possibles et chaque partie sera inédite et proposera des stratégies différentes. Note : Lors de cette installation il n'y a aucun avantage pour le premier joueur.



Mise en place ALÉATOIRE / PRÉDÉFINIE



Symmetric SETUP 1



Symmetric SETUP 2

COMMENT GAGNER?


IL Y A 3 MANIÈRES DIFFÉRENTES DE GAGNER :

1 RELIER LES CONSTELLATIONS :

Reliez 2 côtés opposés du plateau avec une chaîne ininterrompue d'hexagones de votre couleur..

Dans cet exemple, le joueur gagne en reliant 2 côtés opposés du plateau :



De chaque côté opposé du plateau, une constellation est représentée. Chaque constellation réfléchit sa lumière sur une zone de 4 cases représentée par un trait de couleur. 
Vous devez relier une des 4 cases d'une couleur à une des 4 cases de la même couleur du côté opposé.



Constellation Eridanus



Constellation Canis Major



Constellation Lepus



Constellation Gemini



Constellation Taurus



Constellation Monoceros

2 CONNECTER LES GALAXIES :

4 jetons GALAXIE sont connectés sur une chaîne ininterrompue d'hexagones de votre couleur.



3 FORCE YOUR OPPONENT TO CONNECT THE BLACK HOLES :


3 jetons TROU NOIR sont connectés sur une chaîne ininterrompue d'hexagones de la couleur de votre adversaire.



Exemple:




NE COMPTE PAS COMME VICTOIRE :

les 4 jetons GALAXIE sont sur des hexagones orange, mais ne sont pas connectés comme le montre .

Exemple:



NE COMPTE PAS COMME VICTOIRE :

les 3 jetons TROU NOIR sont sur des hexagones bleus, mais ne sont pas connectés comme le montre .

4 FIN DU JEU ET CONDITIONS DE VICTOIRE

- Les pièces étant bicolore, la partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur atteint plus de conditions de victoire (page 3) que son adversaire. Si les deux joueurs sont à égalité pour le nombre de conditions de victoire, la partie continue.
- Si toutes les tuiles ont été placées et que les joueurs sont toujours à égalité pour le nombre de conditions de victoire, le gagnant est celui qui a la plus grande valeur calculée de la façon suivante : chaque joueur compte le nombre de jetons GALAXIE sur les hexagones de sa couleur et en soustrait le nombre de jetons TROU NOIR sur les hexagones de sa couleur. Si malgré tout, il y a toujours égalité, il va falloir faire une revanche !
- Dans le rare cas où un joueur ne peut plus placer aucune de ses tuiles, il perd immédiatement la partie.

PLACEMENT DES TUILES /

1 À VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ PLACER N'IMPORTE QUELLE TUILE SUR N'IMPORTE QUELLE CASE LIBRE.

Exemple:



i Une case libre est une case sur laquelle il n'y a ni tuile ni jeton.

i Il n'est pas nécessaire de placer les tuiles adjacentes les unes aux autres.

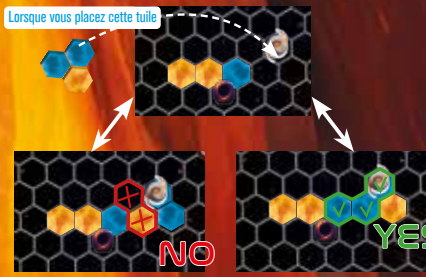
i Vous ne pouvez jamais placer une tuile sur une autre tuile.

2 SI VOUS VOULEZ PLACER UNE TUILE SUR DES CASES OCCUPÉES PAR DES JETONS GALAXIE / TROU NOIR, VOUS DEVEZ RESPECTER LES RÈGLES SUIVANTES :

Si vous souhaitez placer un hexagone orange **SUR** une case qui contient un jeton TROU NOIR / GALAXIE, vous devez placer votre tuile de manière à relier un hexagone orange déjà posé et former une chaîne ininterrompue d'hexagones orange.

Si vous souhaitez placer un hexagone bleu **SUR** une case qui contient un jeton TROU NOIR / GALAXIE, vous devez placer votre tuile de manière à relier un hexagone bleu déjà posé et former une chaîne ininterrompue d'hexagones bleus.

Exemple 1:



Ne fonctionne pas car la chaîne entre l'hexagone bleu de la tuile précédemment placée et l'hexagone bleu de la tuile nouvellement placée sous le jeton GALAXIE est rompue comme le montre l'icône suivante

Dans cet exemple, la continuité est respectée comme le montre l'icône suivante

Exemple 2:



La chaîne entre l'hexagone bleu de la tuile nouvellement placée sous le jeton TROU NOIR est ininterrompue avec l'hexagone bleu de la tuile précédemment placée comme le montre l'icône suivante

La chaîne entre l'hexagone jaune de la tuile nouvellement placée sous le jeton GALAXIE est ininterrompue avec l'hexagone jaune de la tuile précédemment placée comme le montre l'icône suivante