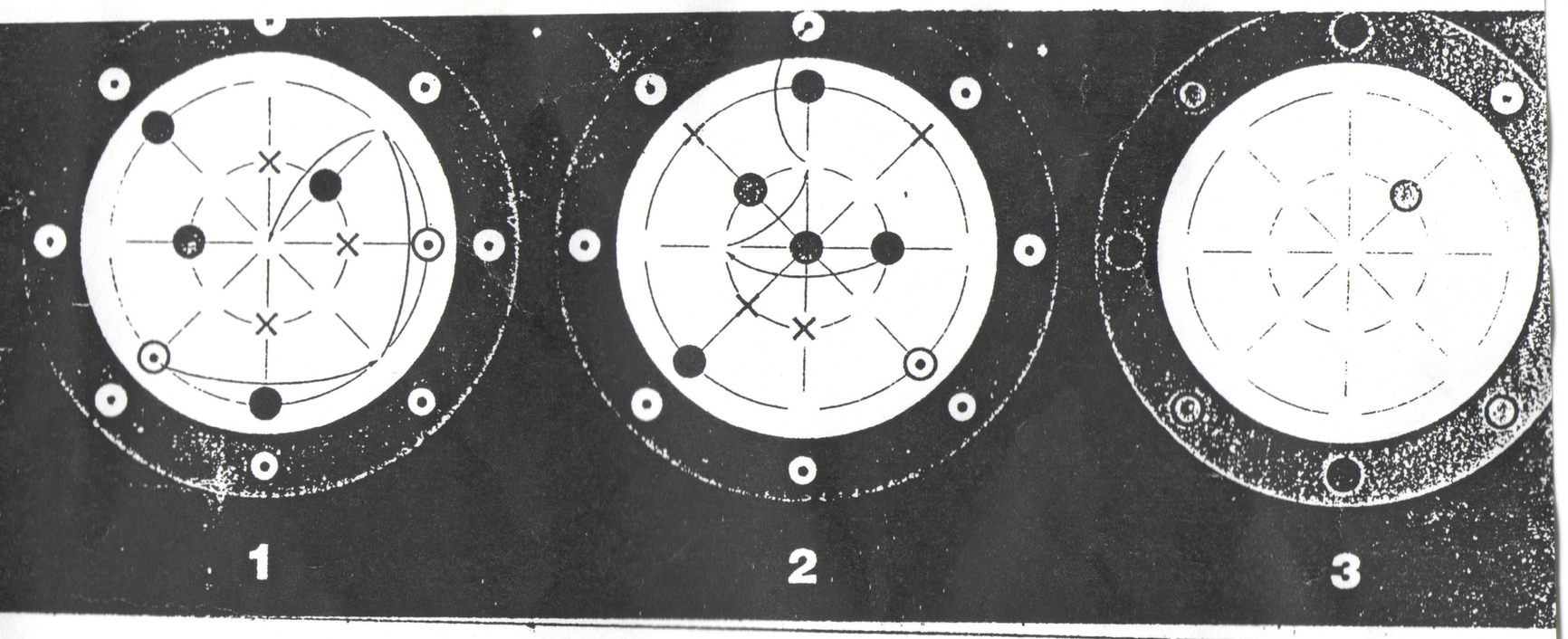
# ORAÏA®

JEU DE TACTIQUE DYNAMIQUE




## ORAÏA® - JEU DE TACTIQUE DYNAMIQUE -

### PRESENTATION DU JEU

le jeu est constitué des 4 éléments fondamentaux :
la TERRE : la couronne verte (base de départ et d'arrivée).
l'AIR : le disque mobile percé de 17 cases .
l'EAU : 4 pions bleus.
le FEU : 4 pions rouges.

### PREPARATION DU JEU

Chaque joueur choisit sa couleur de pions (bleu ou rouge) et les dispose aux emplacements correspondants sur la couronne verte (bleu sur bleu, rouge sur rouge), le petit point de couleur visible. Le disque mobile est placé à l'intérieur de la couronne verte, une case devant chaque pion.
Les deux joueurs décident de celui qui va débuter la partie.

### BUT DU JEU

S'installer le premier sur toutes les cases de départ des pièces de "l'adversaire".

### LE JEU

Avant d'atteindre son but, chaque pion doit OBLIGATOIREMENT s'arrêter au centre : à ce moment, il se retourne, gros point de couleur visible. Ainsi, rempli d'énergie, le joueur a la POSSIBILITÉ IMMÉDIATE de bouleverser la partie, en tournant le disque mobile d'1/8 de tour, dans un sens ou dans l'autre. Qu'il ait tourné le disque ou non, au tour suivant, ce joueur devra OBLIGATOIREMENT jouer le pion resté au centre.

### DEPLACEMENTS - 2 possibilités :

1/ A chaque coup, le joueur déplace un seul de ses pions d'une case, en suivant les traits rectilignes ou courbes sur le disque mobile.
2/ Un pion peut sauter un, voire plusieurs pions ADVERSES, à condition qu'une case vide les sépare (en suivant les traits rectilignes ou courbes sur le disque mobile).
**Attention** : pas de changement de direction EN COURS de saut . (voir exemples de cases interdites FIG. 1 et 2)

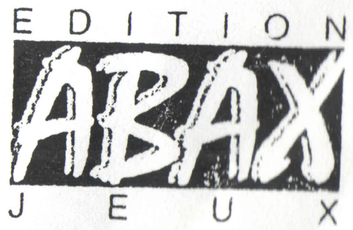
### FIGURES

**Successivement, FIG. 1 :** possibilité de jeu pour les rouges (un des pions rouges se place rapidement au centre en sautant par dessus 3 pions bleus ; arrivé au centre il se retourne pour prendre le plein de couleur. Le joueur a, dans ce même coup, la possibilité de tourner le disque mobile d'1/8 de tour). **Puis FIG. 2 :** possibilité de jeu pour les bleus (les rouges, ayant décidé de tourner le disque mobile d'1/8 de tour, offrent à un pion bleu une possibilité de sortie immédiate !).

**FIG. 3 :** exemple de fin de partie. Les bleus ont gagné : ils ont placé les premiers leurs 4 pions sur les 4 cases de départ des rouges.
Symbole **X** (de couleur orange sur les figures) : cases interdites, dans le coup proposé sur la figure .

### PRECISIONS

- Lorsqu'un pion débute son voyage, il vient dans la case juste devant lui, sauf si un pion adverse s'y trouve, auquel cas il saute par-dessus.
- Un pion peut débuter son voyage sans attendre que ses "copains de même couleur" soient arrivés.
- Les pions de même couleur ne peuvent pas sauter les uns par-dessus les autres.
- Les pions, une fois retournés, garderont leur plein de couleur, gros point visible, jusqu'à la fin de la partie, même s'ils passent ou s'arrêtent de nouveau au centre.
- Lorsqu'un pion s'arrête de nouveau au centre, il a la possibilité immédiate de tourner le disque mobile d'1/8 de tour.
- A tout moment de la partie, un pion peut passer au centre, sans s'y arrêter, pour sauter plusieurs pions ; dans ce cas, le joueur n'aura pas la possibilité de tourner le disque mobile .
- Les emplacements des pions aménagés sur la couronne verte sont uniquement les points de départ et d'arrivée.
- Lorsqu'un joueur n'a aucune possibilité de jeu, il passe son tour. (uniquement dans ce cas)
- Les joueurs seront ex aequo, lorsque celui qui a commencé la partie placera son dernier pion juste avant l'autre joueur.




**ABAX Edition Jeux** S.A.R.L. 16 Place Louis Blanc - 03300 CUSSET - FRANCE