

ORBITAL

Un jeu abstrait de Mathias Daval

2 joueurs / A partir de 8 ans / Durée : environ 10 min.

MATERIEL

1 plateau de jeu de 4x4 cases.

18 pièces en 2 couleurs : 6 carrés, 6 triangles, 6 ronds.

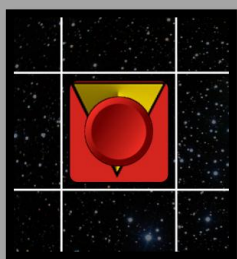
PRINCIPE DU JEU

Les joueurs sont des Architectes qui construisent des Tours orbitales dans l'espace. En ajoutant une pièce d'une Tour, un joueur apporte une contrainte au placement des pièces de son adversaire. Le premier joueur à posséder 3 Tours remporte la partie.

DEROULEMENT DU JEU

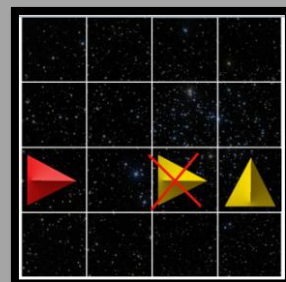
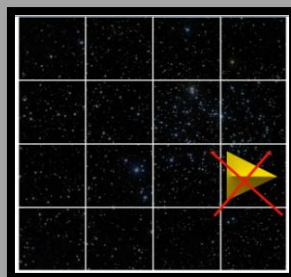
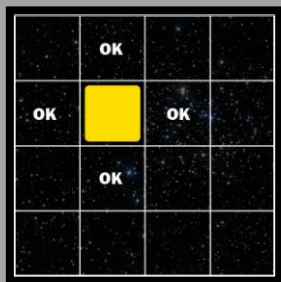
Chaque joueur prend les 18 pièces et les place devant lui.

A son tour, un joueur pose l'une de ses pièces au choix en respectant les 5 règles suivantes :



1) Chaque case du plateau de jeu peut comporter 1 seule Tour composée d'1 seule pièce de chaque type : Base (carrée), Propulseur (triangle), Antenne (rond), de même couleur ou non. Il n'y a pas d'ordre de construction des 3 pièces d'une Tour.

2) Lorsqu'on pose un Propulseur, on décide de l'orientation de sa pointe. Il n'est cependant pas possible de placer la pointe d'un Propulseur contre la paroi extérieure du plateau de jeu, ni dans la même orientation que la pointe d'un Propulseur se trouvant sur une même ligne.



3) Si la pièce posée précédemment par son adversaire est une Base, on doit jouer sur l'une des cases adjacentes cette pièce orthogonalement.

4) Si la pièce posée par son adversaire est un Propulseur, on doit jouer sur la rangée indiquée par la pointe du triangle (n'importe où sur la rangée, qu'il y ait des pièces sur le chemin ou non).

5) Si la pièce posée par son adversaire est une Antenne, on doit jouer sur la même case que cette pièce.



Dans tous les cas, il est possible de jouer sur une case où il y a déjà 1 ou 2 pièces de posée(s), en respectant la règle n°1.

Si un joueur ne peut pas jouer en respectant les contraintes, alors il doit jouer sur n'importe quelle case libre du plateau.

Lorsqu'un joueur pose la 3^e pièce d'une Tour, le joueur majoritaire dans cette Tour la contrôle.

FIN DE PARTIE

Le premier joueur à contrôler 3 Tours remporte la partie.

Si personne ne parvient à contrôler 3 Tours lorsque toutes les pièces ont été posées, le gagnant est celui en contrôlant le plus. En cas de nouvelle égalité, personne ne gagne.