

ORBITAL

Un jeu abstrait de Maëlle Valmy
(aka Mathias Daval et Samuel Miloux)
2 joueurs / A partir de 8 ans / Durée : environ 10 min.

MATERIEL

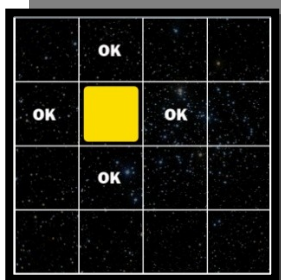
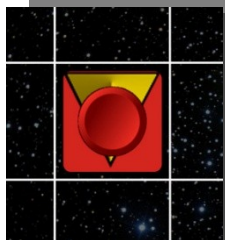
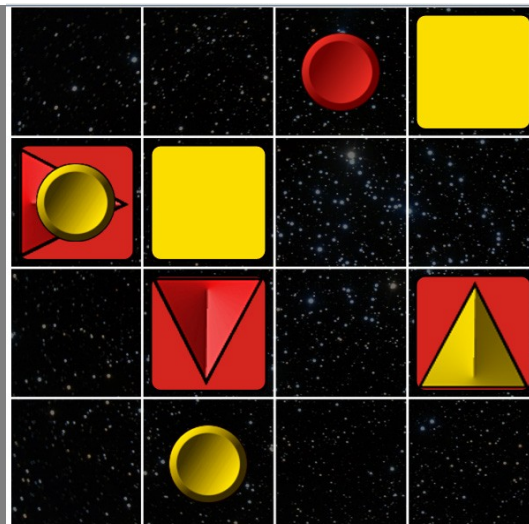
1 plateau de jeu de 4x4 cases.
15 pièces x 2 couleurs : 5 carrés, 5 triangles, 5 ronds.

PRINCIPE DU JEU

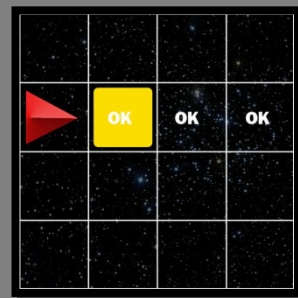
Les joueurs sont des Architectes qui construisent des Tours orbitales dans l'espace. En ajoutant une pièce d'une Tour, un joueur apporte une contrainte au placement des pièces de son adversaire. Le premier joueur à posséder 3 Tours remporte la partie.

DEROULEMENT DU JEU

Chaque joueur prend les 15 pièces d'une couleur 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.
- 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). Note : On peut réorienter une Base lorsqu'on pose un Propulseur.
- 5) Si la pièce posée par son adversaire est une **Antenne**, on doit jouer sur la même case que cette pièce.



Si un joueur ne peut pas jouer en respectant les contraintes, alors il doit jouer sur n'importe quelle case libre du plateau (si aucune case du plateau n'est libre, il perd la partie.)

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, on regarde le joueur majoritaire en Tours ne comportant que 2 pièces.

En cas de nouvelle égalité, on regarde qui possède le plus de Tour d'une seule pièce.

En cas d'ultime égalité, personne ne gagne.