

Andrea MAININI & Alberto BRANCIARI | Maxime ERCEAU



2 12+
25

ORION DUEL

ORION DUEL

by Andrea Mainini & Alberto Branciarì | 2 J 25 12+ Ans



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** feuillets de RÈGLES
- 7** jetons TROU NOIR
- 8** jetons GALAXIE
- 14** TUILES JOUEUR BLEU
TUILES AVEC LA COULEUR BLEUE MAJORITAIRE
- 14** TUILES JOUEUR ORANGE
TUILES AVEC LA COULEUR ORANGE MAJORITAIRE

MISÉ 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 ci-contre. 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.

Une mise en place aléatoire est conseillée lorsque les joueurs maîtrisent le jeu. Lors de vos premières parties, si vous souhaitez une mise en place rapide, vous pouvez utiliser l'une des configurations ci-dessous :

Mise en place ALÉATOIRE / PRÉDÉFINIE

Mise en place prédéfinie 1

Mise en place prédéfinie 2

Le joueur qui a placé les jetons GALAXIE choisit s'il commence ou laisse son adversaire commencer. Si vous faites plusieurs parties, le placement des jetons GALAXIE et TROU NOIR alterne. Ainsi, la décision du joueur qui commence également.

COMMENT GAGNER ?

IL Y A 2 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.



2 CONNECTER LES GALAXIES :

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



Exemple :



NE COMPTE PAS COMME VICTOIRE : les 4 jetons GALAXIE sont sur des hexagones orange, mais ne sont pas connectés comme le montre.

3 FORCER VOTRE ADVERSAIRE À CONNECTER LES TROUS NOIRS :

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

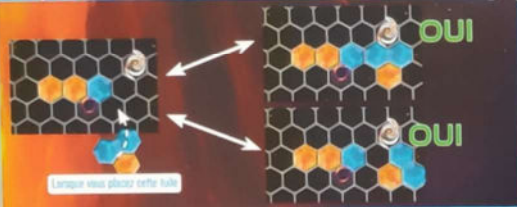
4 FIN DU JEU ET CONDITIONS DE VICTOIRE

- 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.

i Le joueur à qui appartient la tuile précédemment placée n'a pas d'importance.

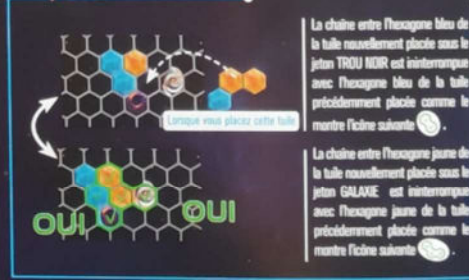
Exemple 1 :



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 chaîne 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.

14

Auteur: Andrea Mainini & Alberto Branciarì
Illustrations: Maxime Erceau

Directeur Editorial: Arnaud Charpentier
Directeur Artistique: Maxime Erceau
Production: Surfin Meeple Chine



Adresses sur quefairedepuisdechets.fr