

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

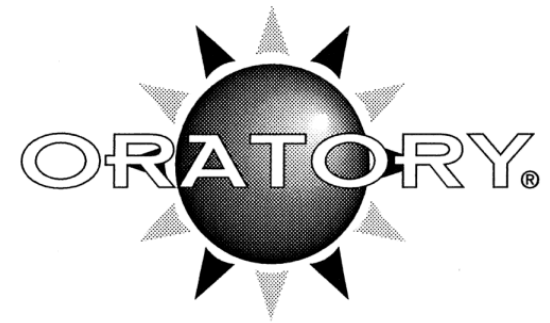
Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

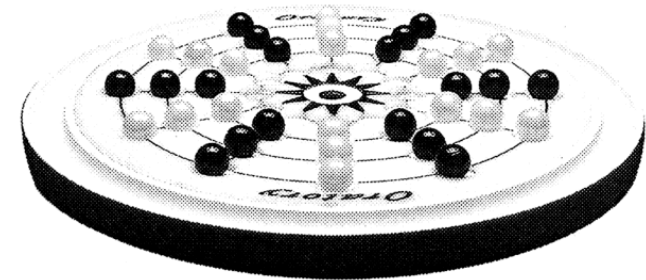
<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





JEU DE STRATÉGIE POUR 2 JOUEURS
RÈGLE DU JEU



Soyez le Maître absolu !



Marque déposée
©1996 ORATORY
Tous droits de reproductions réservés
Made in France - 99 FR 177
MBM - ORATORY

DURÉE APPROXIMATIVE
20 minutes

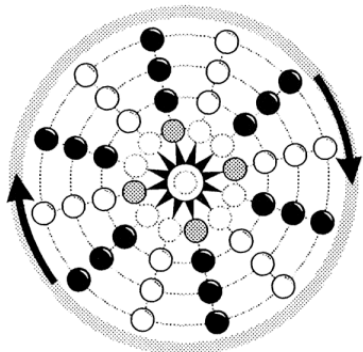


Figure n°1

MATÉRIEL :

1 Plateau de jeu - 1 disque mobile perforé - 18 billes blanches - 18 billes noires - 1 règle du jeu.

sur le plateau de jeu : on distingue un trône central et 4 puits.

Sur le disque : on distingue un grand trou central et 4 cercles perforés chacun de 12 trous.

PRÉPARATION :

Le disque est posé sur le plateau de jeu de manière à ce que les 4 puits soient visibles. Les 18 billes blanches et les 18 billes noires sont installées sur les 3 plus grands cercles Fig. 1.

BUT DU JEU :

Devenir "Grand Orateur". On est promu Grand Orateur, quand l'adversaire n'a plus la possibilité d'accéder au trône.

DÉROULEMENT DU JEU :

Un joueur joue avec les billes blanches, l'autre avec les billes noires. Les noires commencent.

Chaque joueur DÉPLACE à tour de rôle l'une de ses billes en effectuant éventuellement une ou plusieurs CAPTURES.

LES DÉPLACEMENTS :

Une bille peut se déplacer sur une case voisine libre à sa droite, à sa gauche ou vers l'avant (c'est à dire en direction du trône). Fig. 2.

Elle n'a jamais le droit de reculer (c'est à dire de s'éloigner du trône) Fig. 3.

Cas Particuliers :

"Arrivée sur le Trône"

Une bille qui se place sur le trône libre devient "l'Orateur" Fig. 4, Fig. 5 et Fig. 6.

En cet honneur, son propriétaire retire du jeu une bille quelconque de son adversaire (de préférence la plus gênante pour lui !).

"L'Orateur" ne peut sortir du trône central que pour capturer une ou plusieurs billes adverses ou lorsque le joueur n'a plus d'autres billes à jouer.

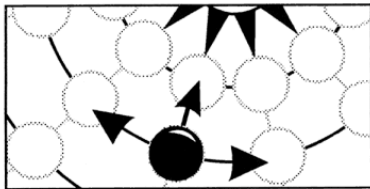


Figure n°2

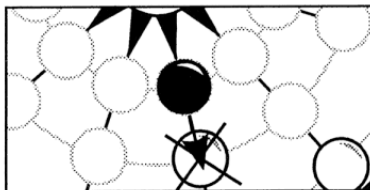


Figure n°3

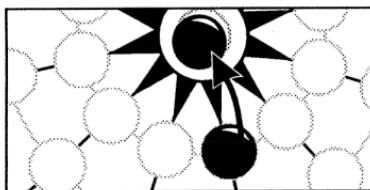


Figure n°4

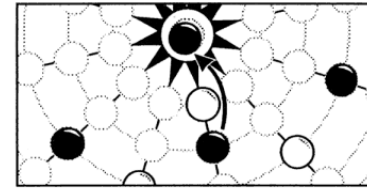


Figure n°5

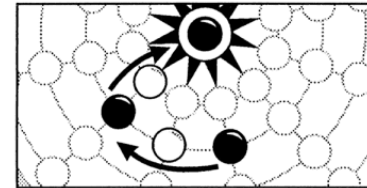


Figure n°6

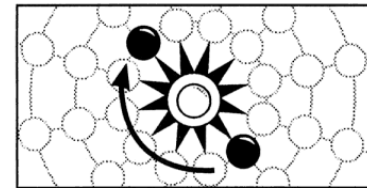


Figure n°7

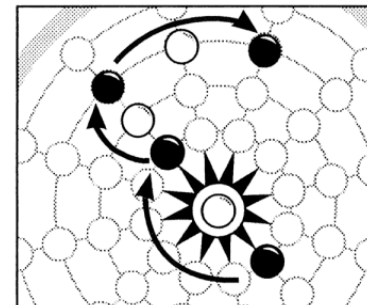


Figure n°8

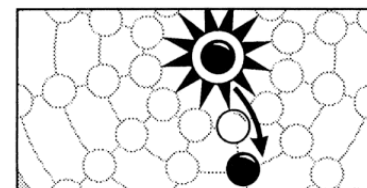


Figure n°9

"Arrivée dans un puits".

Une bille qui se place dans l'un des 4 puits libres devient **Hors Jeu** ! Elle ne peut plus être ni déplacée ni retirée du jeu.

LES CAPTURES :

Une bille peut capturer une bille adverse en sautant par dessus fig. 5. Une bille peut enchaîner plusieurs sauts si cela est possible. fig. 6. La ou les billes capturées sont placées autour du plateau de jeu.

La capture n'est jamais obligatoire.

Une bille ne peut pas reculer pour prendre.

Une capture ou plusieurs captures en série donnent le droit à un **Bonus**.

Bonus : une ou plusieurs captures en série donnent le droit de faire tourner le disque d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre.

On n'est pas obligé d'utiliser son Bonus. Toutefois cela peut être utile pour faire sortir une bille d'un puits, afin qu'elle ne soit plus Hors Jeu. Ce mouvement peut également être utile pour envoyer une bille adverse dans un puits. On peut tout aussi bien choisir d'immobiliser sa bille dans un puits pour obtenir une position dite de "refuge".

Cas particuliers :

1) Une bille Hors Jeu ne peut pas être capturée (on ne peut pas sauter au-dessus d'une bille qui se trouve dans un puits).

2) "L'Orateur" peut se faire capturer. La bille qui prend l'Orateur se place sur la case libre en face de sa position initiale Fig. 7., elle peut aussi enchaîner d'autres captures et même en reculant ! Fig. 8.

3) "L'Orateur" peut reculer pour prendre. Mais attention, sorti de son trône, au tour suivant il redeviendra une bille ordinaire ! Fig. 9.

FIN DU JEU :

Un joueur est promu "Grand Orateur", dès que son adversaire ne possède plus de billes pouvant le détrôner.



VERSION 4 JOUEURS

*ORATORY peut également se jouer à 4 joueurs.
Demandez les billes de couleur auprès de votre détaillant.*



MATÉRIEL :

1 plateau de jeu - 1 disque mobile perforé
36 billes : 9 bleues, 9 rouges, 9 jaunes, 9 vertes.

PRÉPARATION :

Chaque joueur choisit 9 billes d'une même couleur. Les billes sont disposées une à une, en alternant les couleurs sur les 3 plus grands cercles. Voir schéma ci-dessus.

BUT ET DÉROULEMENT DU JEU :

La règle est exactement la même que la version 2 joueurs. Les joueurs jouent les uns à la suite des autres dans le sens des aiguilles d'une montre.