

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



ORDINO MATCH

Nombre de joueurs

deux ou quatre (en équipes de deux)

Composition du jeu

Votre jeu est constitué par :

- Un tableau de jeu qui représente un labyrinthe où vont s'affronter les pièces des concurrents ;
- Deux séries de huit pièces respectivement blanches et noires :
 - deux croix numérotées 1 et 2
 - deux cubes numérotés 3 et 4
 - deux cylindres — 5 et 6
 - deux sphères non numérotées
- Deux dés comprenant chacun :
 - deux couples de flèches numérotées 1



- un couple de flèches numérotées 2



- Un dé où figurent des repères représentant les pièces :



croix



cube



cylindre

- Un dé numéroté de 1 à 6, correspondant aux numéros des pièces ;
- Deux dés portant chacun des « et » et des « ou ».

Principe

Chaque camp dispose de huit pièces de la même couleur et cherche par leurs déplacements successifs, déterminés à partir des coups de dés et selon les règles énoncées ci-dessous, à s'emparer des pièces adverses en prenant leur place.

Déroulement d'une partie (deux joueurs)

Chaque joueur place ses huit pièces sur les cases vertes à côté des repères correspondants.

Le premier à jouer est tiré au sort (avec le dé chiffré par exemple).

Pour jouer on lance les six dés à la fois, ce qui fait apparaître six faces.

LES INSTRUCTIONS

Il faut alors ranger les six faces apparues de façon à obtenir une *instruction* exécutable par l'une des pièces.

Pour cela le joueur dispose d'abord devant lui le dé représentant le type de la pièce à jouer (⊕ ou □ ou ○) et le dé qui porte un chiffre (de 1 à 6).

Par exemple, s'il a sorti : « cube » et « 3 » il les place ainsi :



Puis il dispose les deux dés fléchés qui indiquent les déplacements à effectuer.

Par exemple :

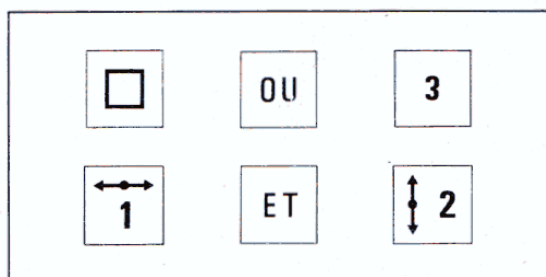
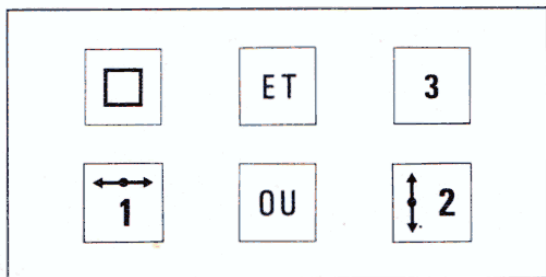


Il lui reste à placer les deux derniers dés qui font apparaître des conjonctions (et-ou) entre ces deux couples de dés.

Supposons qu'il ait tiré :



Il a le choix, par exemple, entre les deux combinaisons suivantes :



Mais attention, en permutant ces dés, on découvre d'autres combinaisons possibles.

Dans les deux cas, la première ligne représente la nature de la pièce à déplacer, la seconde la nature et l'importance du déplacement à effectuer.



signifie un déplacement de deux cases vers le centre ou vers l'extérieur du labyrinthe,



signifie un déplacement d'une case autour du centre vers la droite ou vers la gauche.

Si le joueur choisit la première combinaison



signifie une pièce qui soit à la fois un cube et qui soit numérotée 3 : c'est bien sûr son cube n° 3.

Il doit donc manœuvrer cette pièce en suivant les instructions des dés fléchés



OU



c'est-à-dire ici en le déplaçant d'une case vers la droite ou vers la gauche,

OU

en le déplaçant de deux cases vers le centre ou vers l'extérieur du labyrinthe.

S'il choisit la deuxième combinaison



OU



signifie qu'il faut manœuvrer soit un cube quelconque soit la pièce numérotée 3. Dans le cas présent, le joueur a donc le choix entre ses deux cubes (3 et 4).

Il doit manœuvrer une de ces deux pièces en lui faisant effectuer les deux déplacements :



ET



une case vers la droite ou vers la gauche,

ET

deux cases vers le centre ou vers l'extérieur du labyrinthe dans n'importe quel ordre.

ATTENTION! il y a des combinaisons impossibles ;

par exemple :



et



puisqu'il n'existe pas de cube numéroté 1.

Par ailleurs, il se peut qu'aucune combinaison des six dés ne fournisse une instruction exécutable. On a alors recours à la sphère en respectant les conditions indiquées dans les règles.

CASE CENTRALE DU LABYRINTHE

Il est intéressant d'occuper cette case. En effet, un joueur qui y est parvenu relance immédiatement les deux dés « pièce » et « chiffre ».

Si la pièce qui occupe cette case centrale correspond à la pièce apparue sur le dé ou au numéro (ou aux deux) le joueur peut prendre la pièce adverse la plus proche. Il met alors sa pièce à la place de celle de l'adversaire.

S'il y a plusieurs pièces adverses aussi proches du centre le joueur prend, au choix, l'une d'entre elles.

Si la pièce qui occupe cette case ne correspond pas à la pièce apparue sur le dé ou au numéro (ou aux deux), le jeu continue normalement et la pièce occupant la case centrale obéit aux règles habituelles.

Une sphère qui arrive sur la case centrale prend d'office la pièce adverse la plus proche.

Si le joueur qui a amené une pièce sur la case centrale n'a plus de sphère, il peut, au lieu de prendre une pièce adverse, récupérer une de ses sphères qu'il place sur une case libre.

Règles

- Chaque pièce doit obligatoirement suivre le tracé du labyrinthe.
- Une pièce ne peut pas suivre un parcours qui l'oblige à passer par une case occupée par une autre pièce (amie ou adverse).
- Sur son coup de dés, le joueur choisit l'instruction la plus favorable, il doit alors l'exécuter en totalité.
- La sphère n'est utilisée que, si en combinant de toutes les façons possibles les six dés, on ne peut trouver d'instruction exécutable. Dans ce cas, on écarte les dés « pièces » et « chiffres » et on fait exécuter à la sphère le mouvement indiqué par les deux dés fléchés et par l'un des deux dés « conjonction ».
- Si un joueur ne peut déplacer aucune de ses pièces, il passe son tour.
- Une pièce s'empare d'une pièce adverse lorsqu'en exécutant la totalité de l'instruction choisie sur le coup de dés, elle aboutit sur la case occupée par l'adversaire. Elle se met alors à sa place.
- Une pièce arrivant sur la case centrale du labyrinthe, ne profite qu'une seule fois et immédiatement de la possibilité de rejouer les deux dés « pièce » et « chiffre » pour tenter de prendre la pièce adverse la plus voisine.
- Le gagnant est celui qui s'est emparé de toutes les pièces de l'adversaire.

Règles pour quatre joueurs

Les règles précédentes sont valables compte tenu de certains aménagements.

On joue en deux équipes de deux : noirs contre blancs, l'un des partenaires prenant les pièces impaires (1, 3, 5) l'autre les pièces paires (2, 4, 6).

Les partenaires d'une même équipe s'installent face à face. On tire au sort celui qui commence puis chacun joue à tour de rôle (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Si un joueur ne peut pas, avec ses propres pièces (y compris la sphère) exécuter la totalité des instructions fournies par les dés, il essaie d'y parvenir en utilisant les pièces de son partenaire. S'il n'y arrive pas non plus, il passe son tour.

REMARQUE : Le jeu à quatre joueurs est intéressant car en discutant avec son partenaire on peut découvrir des combinaisons fructueuses auxquelles on n'aurait peut-être pas pensé tout seul.

LE SUPER « ORDINO-MATCH »

Les joueurs entraînés peuvent commencer la partie de façon différente. Chacun pose ses pièces devant lui (et non sur le labyrinthe) et, à tour de rôle, lance trois dés seulement : le dé « pièce », le dé « chiffre » et un des dés « conjonction » (et-ou). Il place une pièce correspondant à la combinaison ainsi obtenue (par exemple, « croix ou six ») sur une case quelconque libre du labyrinthe (sauf la case centrale). Si la combinaison est impossible, ou si les pièces correspondantes sont déjà placées, il place une sphère. S'il ne peut placer aucune pièce, il passe son tour.

Pour pouvoir commencer à jouer normalement avec six dés, un joueur doit avoir terminé la mise en place de toutes ses pièces sur le labyrinthe.

REMARQUE : Au cours de cette mise en place, les joueurs doivent rechercher la meilleure stratégie d'occupation des cases et l'adapter chaque fois aux coups de l'adversaire. Cette ouverture du jeu le rend encore plus passionnant.

ORDINO MATCH

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

PREMIER MINISTRE

MINISTÈRE DU DÉVELOPPEMENT
INDUSTRIEL ET SCIENTIFIQUE

LE DÉLÉGUÉ A L'INFORMATIQUE

Paris, le 19 Octobre 1971
233, Boulevard Saint-Germain, 07
Tél. : 551 41-19

Pourquoi les jeux informatiques ?

Parce que l'informatique qui représente pour certains un métier, pour d'autres un outil peut et doit être pour tous un "état d'esprit".

Je suis heureux qu'ORDINOMATCH ouvre la voie à une nouvelle génération de jeux éducatifs qui, tout en divertissant, familiariseront chacun aux notions de base de l'informatique.

Les joueurs, jeunes et moins jeunes, auront ainsi l'occasion, tout en se passionnant pour la tactique du jeu, de raisonner de manière logique et rationnelle.

Qu'y a-t-il d'informatique dans l'ORDINOMATCH ?

Les six dés représentent des informations et le joueur

- qui trie les dés selon la nature de l'information (désignation d'une pièce, mouvement, combinaison logique)
- qui organise les groupes de dés de manière à obtenir un mouvement réalisable
- qui choisit le mouvement le plus efficace
- qui matérialise par son exécution celle de l'instruction que forment les dés

suit une démarche informatique.

J'espère que ce jeu ainsi que les suivants seront un élément permettant à chacun de mieux comprendre le monde contemporain où l'informatique s'intègre chaque jour davantage à la vie courante.

Dans ce sens, j'apprécie particulièrement la contribution de l'ORTF qui porte à l'antenne le premier jeu informatique.



M. ALLEGRE
Délégué à l'Informatique