

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

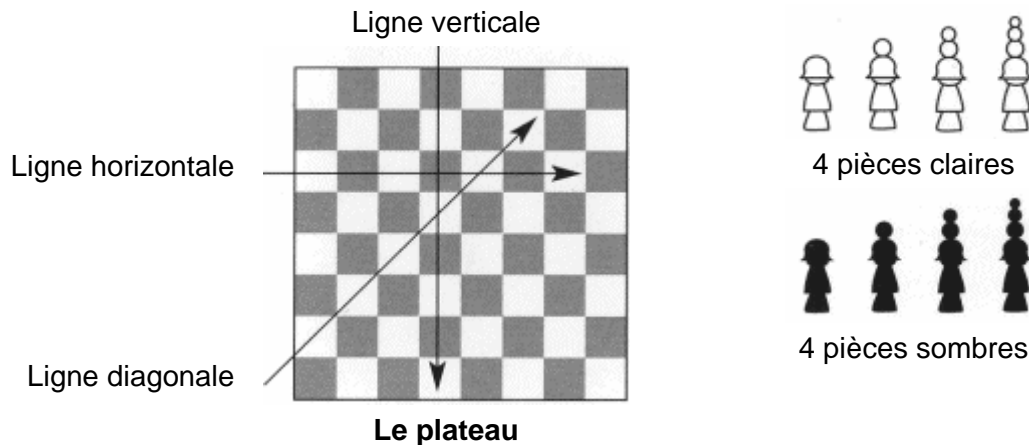
**ESCALE À JEUX**



ORDO

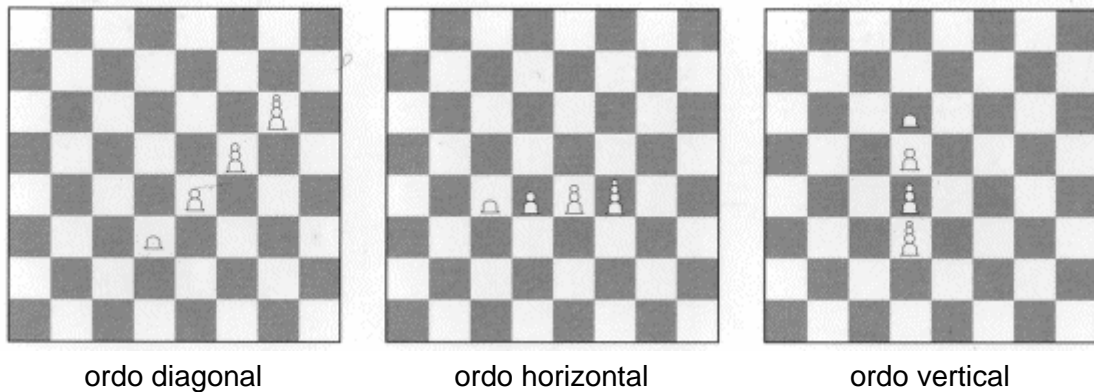
Un jeu de **Nouri Khalifa** © 1998 Play way
Distribué par Créations JLT - <http://www.edengames.org/>

Ordo se joue à deux avec un plateau de 64 cases, 4 pièces claires pour un joueur "blanc" et 4 pièces sombres pour l'autre joueur "noir".



BUT DU JEU

Être le premier à créer un "ordo" c'est à dire aligner ses quatre pièces dans l'ordre (du plus petit au plus grand).



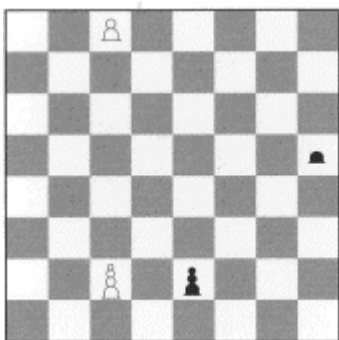
DEROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en deux temps : la pose puis le déplacement.

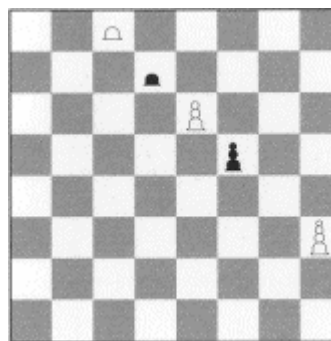
La pose des pièces

Au départ le plateau est vide. Les joueurs choisissent leur couleur et décident par tirage au sort qui commence. A tour de rôle les joueurs posent leurs pièces sur le plateau. on pose une pièce à la fois (n'importe laquelle) sur une case libre.

A ce stade du jeu on n'a pas le droit de poser plus d'une pièce sur la même ligne, sauf si elles se trouvent séparées par des pièces adverses déjà posées.



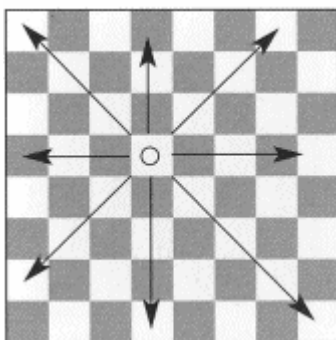
Ici, les blancs sont alignés et non séparés.
Les noirs aussi : c'est interdit.



Ici, chaque deux pièces blanches se trouvent séparées par une pièce noire.
Les deux pièces noires se trouvent aussi séparées par une pièce blanche : c'est permis.

Le déplacement des pièces

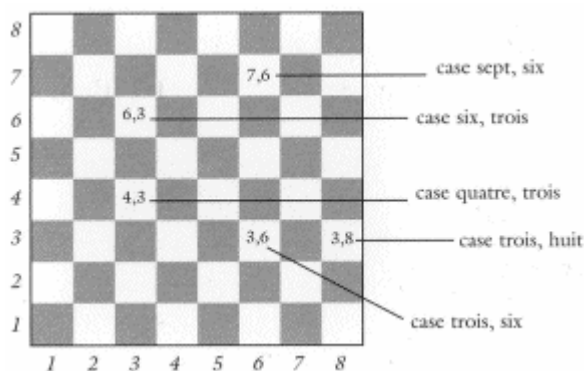
Dès que toutes les pièces ont été posées, chaque joueur à son tour déplace au choix **une ou deux*** de ses pièces, chacune dans n'importe quelle direction, en ligne droite, d'autant de cases que l'on veut sans sauter par dessus une autre pièce. Le premier qui parvient à créer sur une ligne horizontale, verticale ou diagonale un "ordo" a gagné la partie. A la prochaine partie, celui qui n'a pas commencé jouera le premier.



* On déplace deux pièces différentes et non pas deux fois la même pièce.

IDENTIFICATION DES CASES

Pour faciliter la description d'une partie, on identifie chaque case comme sur le diagramme suivant :



Par convention, on commencera toujours par le chiffre disposé sur la verticale.