

***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.***

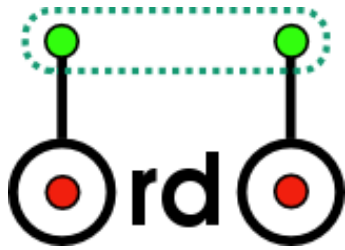
***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

**ESCALE À JEUX**



***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***



Un jeu de Dieter Stein pour 2 joueurs  
Traduction française par François Haffner

## Matériel

Ordo se joue sur un tablier de 10 x 8 cases avec 2 x 20 pièces en deux couleurs.

## Terminologie

### Groupe

Ensemble de toutes les pièces d'un joueur, reliées entre elles orthogonalement ou en diagonale.

### Singleton

Une seule pièce (contrairement à un ordo).

### Ordo

Groupe de 2 ou plusieurs pièces d'un joueur, connectées orthogonalement, c'est-à-dire en ligne droite, horizontale ou verticale.

### Camp de base

Première rangée du bord, du point de vue d'un joueur.

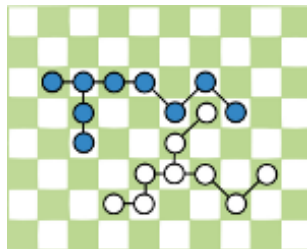


Figure 1 : Les pièces de la même couleur, toutes connectés, forme le groupe.

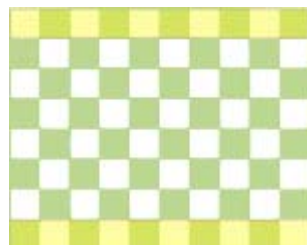


Figure 2 : Les deux camps de base.

## Mise en place

Les pièces sont disposées au départ comme le montre la figure 3.

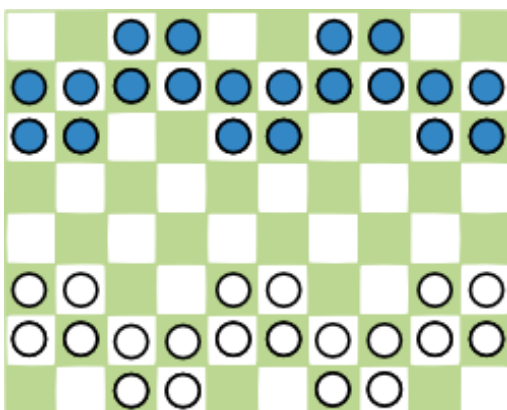


Figure 3 : Disposition initiale.

**ordo latin** : rang, classe, ordre

Version : 15 Janvier 2009

Ce travail est sous placé licence Creative Commons Attribution-Non Commercial 3.0



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>

Cela signifie que vous êtes libres de reproduire et d'utiliser ces règles, mais vous devez inclure le nom de l'auteur (Dieter Stein) et un lien vers le site (spielstein.com) si vous les publiez. Sauf convention contraire, l'utilisation commerciale n'est pas autorisée.

## But du jeu

Les joueurs déplacent leurs pièces en essayant d'atteindre le camp de base de l'adversaire.

## Déroulement du jeu

Les joueurs choisissent leurs couleurs et se placent face à face devant la tablier.

Blanc commence, puis les joueurs alternent les tours. Ils ne peuvent pas passer.

## Connexion

Tout au long du jeu, après le tour d'un joueur, toutes les pièces du dit joueur doivent constituer un groupe unique.

## Déplacements et captures

Il y a deux façons possibles de déplacer les pièces : le déplacement d'un **singleton** et le déplacement d'un **ordo**.

### Déplacement d'un singleton

Un **singleton** peut aller vers l'avant ou de côté, orthogonalement ou en diagonale, en ligne droite d'un nombre quelconque de cases vides. Il peut terminer son déplacement sur une case vide, ou sur une case occupée par une pièce adverse qui est alors capturée et retirée du jeu.



Figure 4 : Un singleton se déplace vers l'avant ou de côté. En outre, il se déplace en arrière pour reconnecter le groupe (voir plus loin).

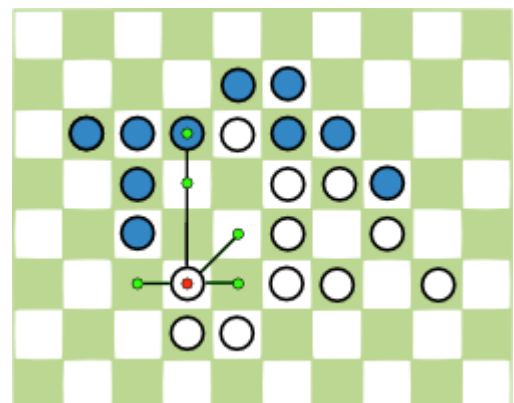


Figure 5 : La pièce marquée a 5 coups possibles. Les déplacements d'1 case en avant et de 2 ou 3 cases à gauche ne sont pas autorisés car ils déconnecteraient le groupe.

## Déplacement d'un ordo

Un **groupe de plusieurs pièces**, qui sont reliées en ligne droite, horizontale ou verticale (définition d'un ordo), peut se déplacer en restant groupé d'un nombre quelconque de cases vides. Un ordo se déplace uniquement de façon orthogonale (pas en diagonale) vers l'avant (si l'ordo est horizontal) ou de côté (si l'ordo est vertical) ; toutes les pièces de l'ordo se déplacent du même nombre de cases. Il ne peut pas capturer.

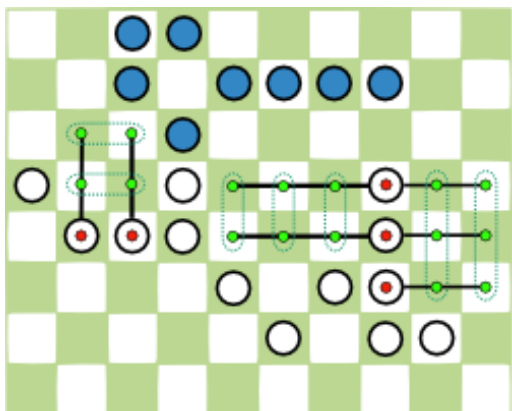


Figure 6 : Déplacements d'ordos possibles pour Blanc.

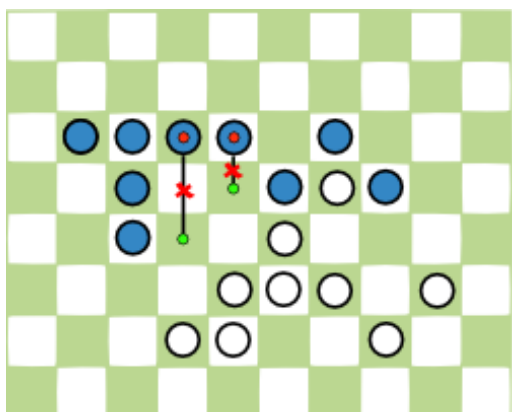


Figure 7 : Mouvement interdit: Les deux pièces doivent avancer du même nombre de cases.

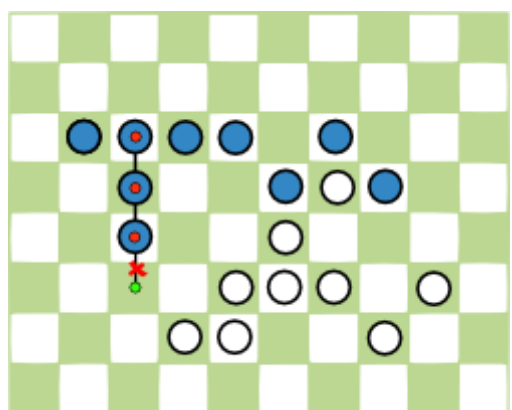


Figure 8 : Mouvement interdit: les pièces ne peuvent se déplacer en file indienne.

## Déconnexion

Si le groupe d'un joueur est déconnecté suite à une capture par l'adversaire, ce joueur doit agir (déplacement ou capture) de telle façon que son groupe soit à nouveau connecté. S'il ne parvient pas à le faire, il perd immédiatement la partie.

Normalement, les pièces se déplacent en avant ou de côté. Dans le cas de la déconnexion du groupe (et seulement dans ce cas), les pièces, singletons et ordos, peuvent également se déplacer vers l'arrière.

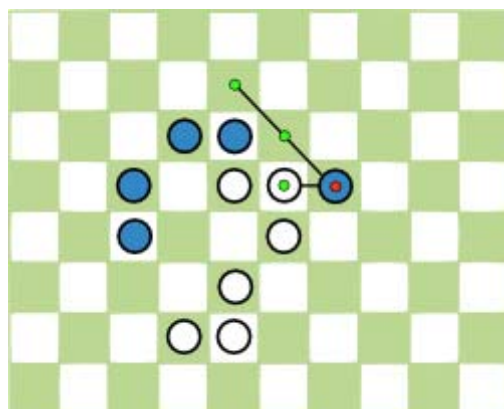


Figure 9: Les déplacements en arrière ne sont autorisés que pour reconnecter le groupe.

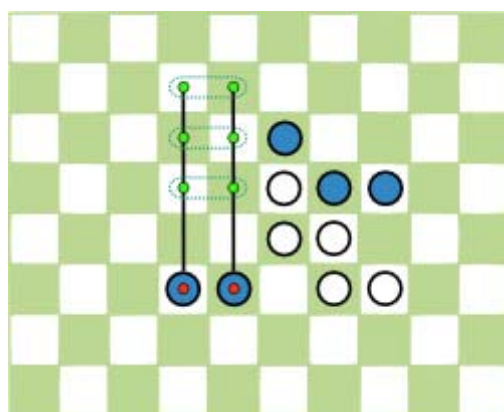


Figure 10 : Reconnexion par déplacement en arrière d'un ordo.

## Fin de la partie

Le but principal du jeu est de placer une pièce dans le camp de base de l'adversaire.

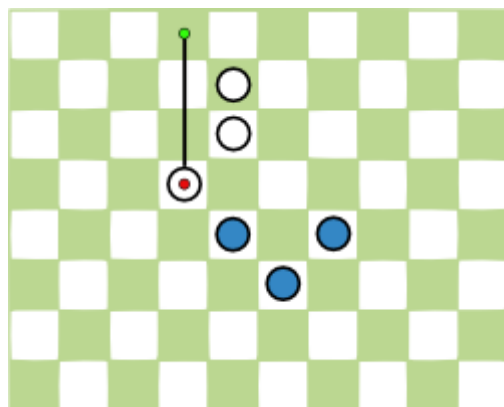


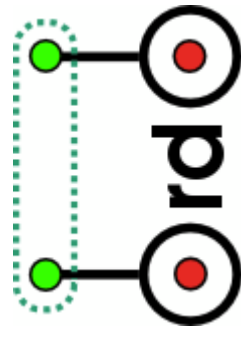
Figure 11 : Blanc gagne la partie.

En outre, les joueurs perdent la partie :

- s'ils ne peuvent pas reconnecter leur groupe, après une capture par l'adversaire ;
- s'ils n'ont plus aucune pièce sur le jeu.

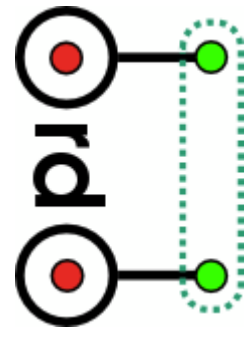
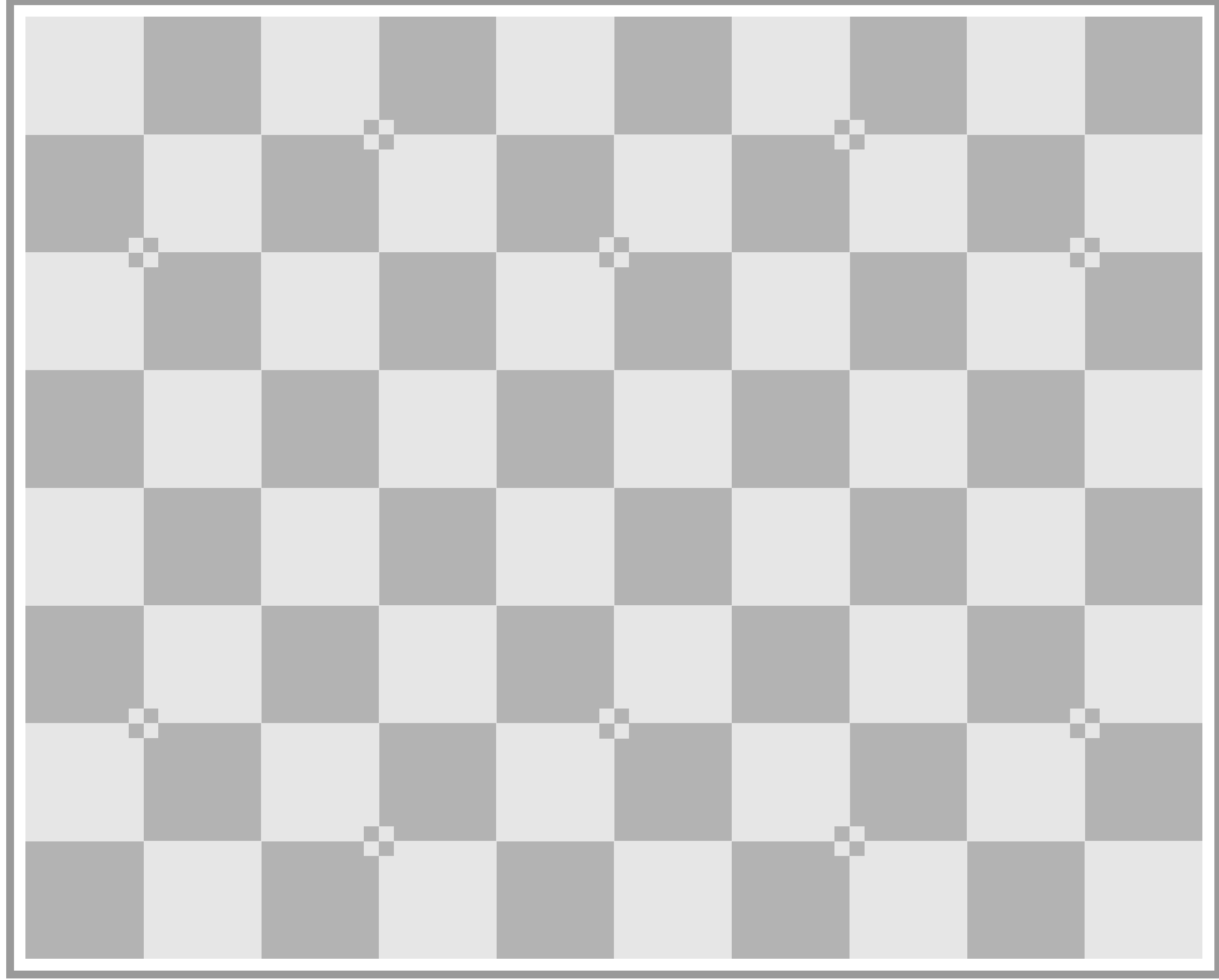
## Remarques

Si un joueur ne dispose plus que d'une seule pièce, ladite pièce est toujours considérée comme un groupe !



Dieter Stein - 2010

<http://spielstein.com/games/ordo>



Dieter Stein - 2010

<http://spielstein.com/games/ordo>