

Oroen

Auteur : Corné van Moorsel – Pour 2 joueurs, à partir de 7 ans

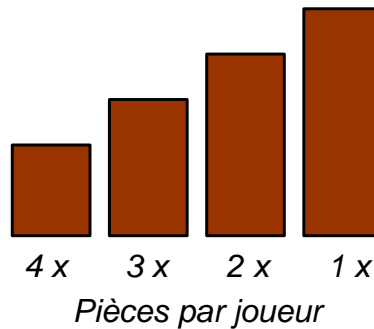
Durée de jeu : 10 à 30 minutes

Contenu :

1 boîte de jeu

20 pièces en deux couleurs et quatre hauteurs. Dans chaque couleur, on dispose de 4 pièces de hauteur 2, 3 de hauteur 3, 2 de hauteur 4 et une de hauteur 5 :

Figure 1 : les pièces en jeu



Début de la partie

Les deux joueurs reçoivent respectivement toutes les pièces d'une couleur. La boîte de jeu est vide au départ. Il faut considérer que cette boîte comme si elle était verticale et que les pièces étaient introduites par une ouverture en haut de la boîte.

But du jeu

Le premier joueur qui relie avec ses pièces le haut et le bas de la boîte ou alors la gauche et la droite de la boîte a gagné la partie. Mais si un joueur ne peut pas placer de pièce à son tour de jouer, il a immédiatement perdu.

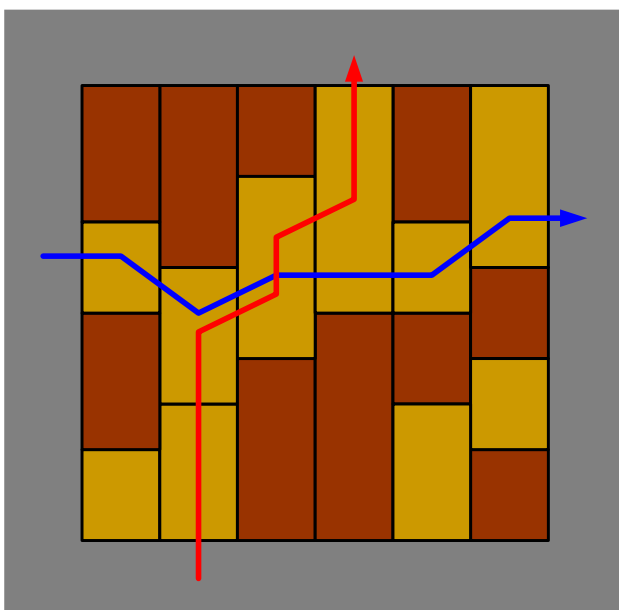


Figure 2 :

Le joueur avec les pièces claires a gagné de deux façons possibles

Déroulement du jeu

Chaque joueur, à son tour, doit introduire une de ses pièces en jeu. Il doit les placer verticalement, ainsi qu'indiqué sur la figure 1. Les pièces doivent reposer sur le bas du cadre ou sur des pièces déjà placées, quelle que soit leur couleur.

Il faut toutefois respecter les règles suivantes :

1. Le bord supérieur d'une pièce ne peut pas se trouver à la même hauteur que le bord supérieur d'une pièce voisine. Cette règle ne s'applique bien entendu pas pour le bord supérieur du cadre de jeu. Voir en figure 3 une pose de pièce interdite.

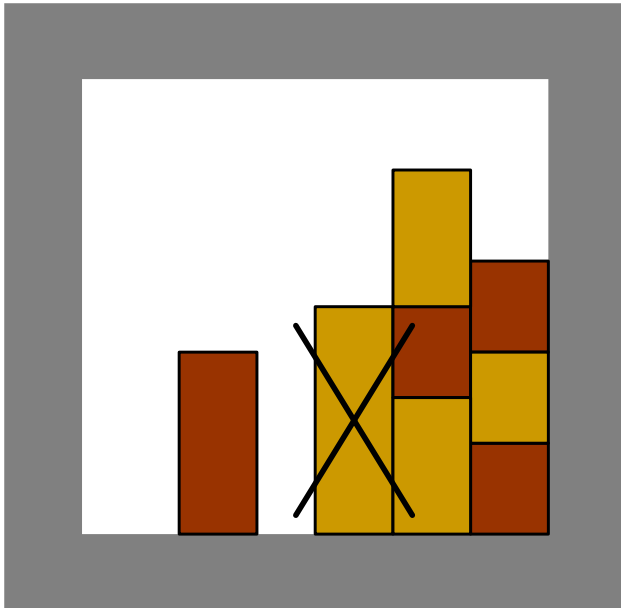


Figure 3 :

Cette pièce ne peut être posée ici, car elle ne respecte pas la règle 1.

2. En plaçant une pièce, il faut toujours veiller à ce que la place libre permette de placer au moins la plus petite pièce. Sur la figure 3, la deuxième série à droite permet de placer encore une petite pièce de n'importe quelle couleur. Pour le respect de cette règle n°2, le fait qu'il reste ou non une petite pièce en jeu n'a aucune importance.

Si au cours du jeu, un joueur ne peut pas respecter à la fois la règle n°1 et la règle n°2, il peut alors déroger à la règle n°1 et placer une pièce dont le bord supérieur à la même hauteur qu'une pièce voisine. Et s'il est dans l'impossibilité de jouer en dérogeant à la règle n°1, il peut alors jouer en dérogeant à la règle n°2 en plaçant une pièce ne laissant qu'une unité d'espace en haut de la pile. Si le joueur ne peut respecter ni la règle n°1 ni la règle n°2, il a alors perdu la partie.

Remarque : Oroen est un mot créé à partir des mots néerlandais "oranje" et "groen" qui étaient les couleurs originales du prototype (ce sont des couleurs très populaires aux Pays-Bas). Pour des raisons de fabrication, la maison d'édition a opté pour des couleurs naturelles.

Oroen est édité par HiKu Spiele

© 1999 Hiegemann & Kumpernaß GmbH
Holbeinstr. 7, 53175 Bonn,
Tel. 02 28 / 9 57 99 00, Fax 02 28 / 9 57 99 02
E-mail: HiKu-Spiele@t-online.de

Traduction française : François Haffner
<http://jeuxsoc.free.fr>
septembre 2005