

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

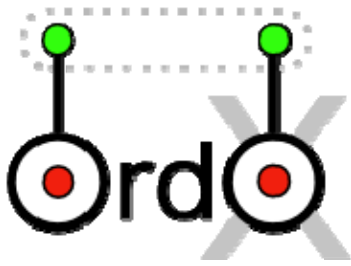
<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com





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

Ordo X est une variante de Ordo, avec plus de possibilités tactiques et une durée plus courte.

Ordo X utilise le **même matériel** que Ordo.

Version : 6 Octobre 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.

Matériel

Ordo X 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.

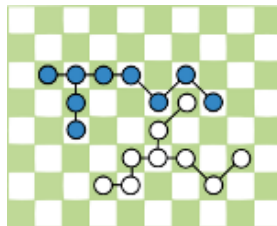


Figure 1 : Les pièces de la même couleur, toutes connectés, forme le groupe.

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.

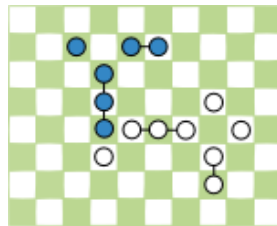


Figure 2 : Les ordos sont toujours connectés orthogonalement.

Camp de base

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

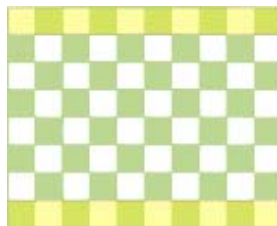


Figure 3 : Camps de base.

Mise en place

Les pièces sont disposées au départ comme le montre la figure 4.

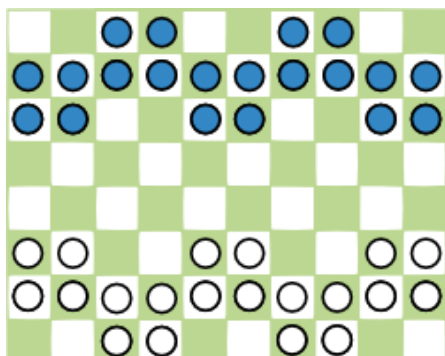


Figure 4 : Disposition initiale.

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

Les pièces se déplacent toujours (orthogonalement ou en diagonale) en avant ou de côté, **jamais** en arrière.

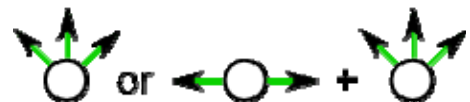


Figure 5 : Déplacements : en avant et de côté.

Un déplacement latéral **doit** être, immédiatement et dans le même tour, suivi d'un autre déplacement (des mêmes ou d'autres pièces) mais impérativement en avant. En dehors de cela, un déplacement latéral suit les règles générales des déplacements (voir ci-dessous).

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.

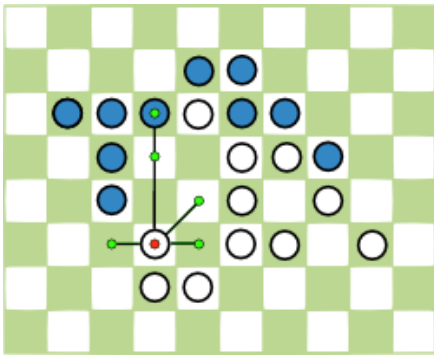


Figure 6 : La pièce marquée a 5 coups possibles. Les déplacements d'1 case en avant et de 2 ou 3 cases à gauche ne sont pas autorisés car ils déconnecteraient le groupe. Si la pièce se déplace vers la gauche ou la droite, le joueur devra ensuite faire dans le même tour un déplacement non latéral.

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 **côte à côte** ou **en file indienne**, en restant groupé, d'un nombre quelconque de cases vides. Un ordo peut se déplacer de façon orthogonale ou en diagonale droit vers l'avant, en diagonale vers l'avant ou latéralement ; toutes les pièces de l'ordo se déplacent du même nombre de cases. Il ne peut pas capturer.

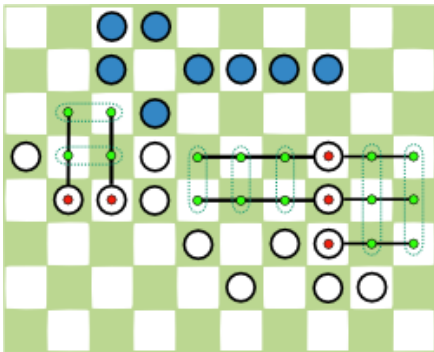


Figure 7 : Déplacements d'ordos possibles pour Blanc.
Note: Un déplacement latéral doit être immédiatement suivi d'un autre déplacement vers l'avant.

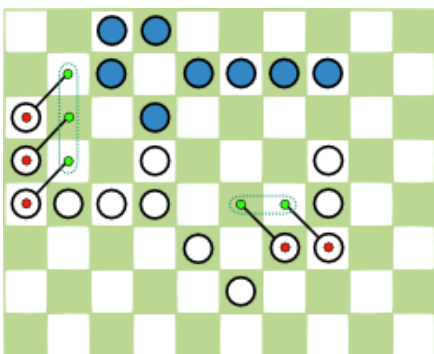


Figure 8 : Déplacements d'ordos en diagonale.

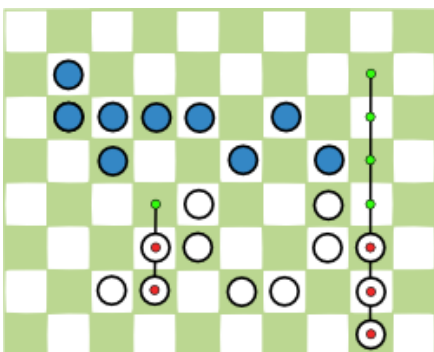


Figure 9 : Déplacements d'ordos vers l'avant en file indienne.

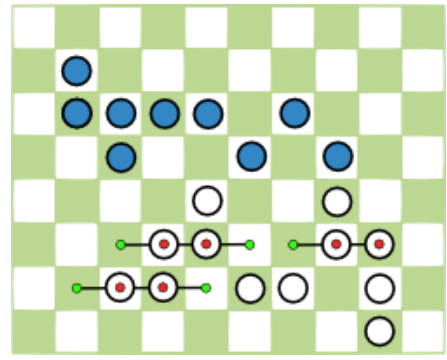


Figure 10 : Déplacements latéralement en file indienne.
Note : un déplacement latéral doit être suivi dans le même tour d'une avancée.

Déconnexion

Si un joueur déconnecte le groupe adverse en capturant une pièce, il doit immédiatement supprimer toutes les pièces de l'adversaire, qui **ne font pas partie du plus grand sous-groupe**. S'il existe plusieurs grands sous-groupes, l'attaquant choisit lequel il conserve.

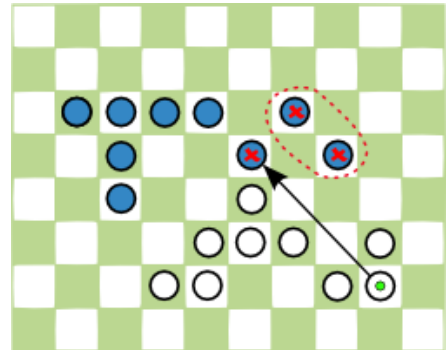


Figure 11 : Blanc capture une pièce, qu'il supprime ainsi que le plus petit sous-groupe constitué de 2 autres pièces.

Fin de la partie

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

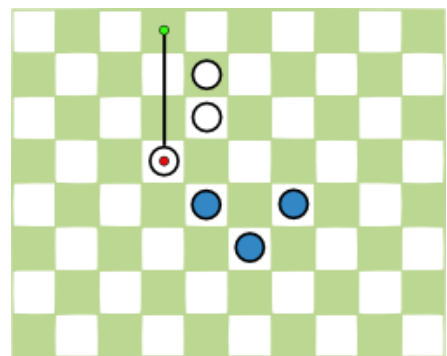


Figure 12 : Blanc gagne la partie.

En outre, un joueur gagne la partie s'il parvient à saisir toutes les pièces de l'adversaire.

Remarques

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