

ORBIS

RÈGLES DU JEU





CONTENU

- 1 10 tuiles Dieu
- 2 65 tuiles Région (20 de niveau 1, 20 de niveau 2, 25 de niveau 3)
- 3 100 Adorateurs (20 de chacune des 5 couleurs)
- 4 18 jetons Annulation
- 5 5 jetons Réduction (1 de chacune des 5 couleurs)
- 6 5 jetons Temple
- 7 1 règle du jeu



DESCRIPTION D'UNE TUILE



Points de
Création (PC)

Coût
(ici, 1 vert, 1 bleu et 1 blanc)

Couleur
(ici, verte)

Effet
(voir pages 6-7)

Valeur mystique
(uniquement sur les tuiles blanches)

Niveau
(ici, 2)



BUT DU JEU



Le gagnant est celui qui possède le plus **grand nombre de Points de Création (PC)** à l'issue des 15 tours que compte la partie.





MISE EN PLACE (À 4 JOUEURS)



La mise en place des parties à 2 et 3 joueurs est détaillée page 6.

- 1 Divisez les tuiles Région en 3 piles distinctes (une pile par niveau). Chaque pile est mélangée et placée face cachée sur la table.
- 2 Piochez 9 tuiles de niveau 1 et placez-les face visible en carré de 3 sur 3.
- 3 Mélangez les 10 tuiles Dieu face cachée. Piochez-en 5 et placez-les face visible sur la table. Les 5 autres sont remises dans la boîte.

4 Placez les 4 jetons Temple numérotés 2, 4, 7 et 11 sur la table, à portée de tous les joueurs. Le jeton Temple numéroté 9 est remis dans la boîte.

5 Les Adorateurs et les jetons Annulation et Réduction sont placés sur la table et forment l'éther.

Le plus jeune joueur commence la partie.

Le nombre d'Adorateurs n'est pas limité. Dans le cas très improbable d'une pénurie, utilisez d'autres éléments pour compléter l'éther.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Durant son tour, un joueur doit prendre une tuile, soit parmi les 9 tuiles Région du centre de la table, soit parmi les tuiles Dieu disponibles (une seule fois pendant la partie).

Le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, joue à son tour et ainsi de suite.

La partie s'arrête lorsque tous les joueurs ont créé leur univers (15 tours décomposés comme suit : prise de 14 tuiles Région et de 1 tuile Dieu).



L'UNIVERS

Chaque joueur va créer son propre univers. Cet univers prend la forme d'une pyramide de 14 tuiles : un premier étage de 5 tuiles, un deuxième étage de 4 tuiles, un troisième étage de 3 tuiles et un quatrième étage de 2 tuiles.



RÈGLES DE PLACEMENT

1 Le premier étage de la pyramide (les 5 tuiles du bas) est composé de tuiles de n'importe quelles couleurs. Toutes les tuiles du premier étage doivent se toucher par au moins un côté.



Placement légal



Placement illégal

2 À partir du deuxième étage, toute tuile doit être placée sur deux tuiles de l'étage inférieur.



Placement légal



Placement illégal, une tuile doit être placée sur deux tuiles de l'étage inférieur.

3 Au moins une de ces deux tuiles doit être de la même couleur que la tuile ainsi placée.



Placement illégal, une des tuiles de l'étage inférieur doit être de la même couleur que la tuile placée.

Si l'on respecte scrupuleusement ces règles, on peut parfaitement commencer le deuxième étage, voire le troisième, avant même d'avoir terminé son premier étage de 5 tuiles.



Cet univers est légal.

PRENDRE UNE TUILE DIEU

Cette action doit être choisie une fois (et une seule) durant la partie. Le joueur prend la tuile Dieu de son choix parmi celles qui sont disponibles (5 au début de la partie) et la place devant lui face visible, en dehors de son univers. Chaque tuile Dieu accorde un bonus de PC en fin de partie, mais elle peut aussi déclencher un autre effet (voir la description des dieux, page 7).

PRENDRE UNE TUILE RÉGION

Le joueur choisit une des 9 tuiles Région face visible sur la table et résout les 7 étapes suivantes :

1 Générer des Adorateurs

Le joueur place un Adorateur de l'éther de la couleur de la tuile choisie sur chaque tuile adjacente (orthogonalement, jamais en diagonale).



Le joueur a choisi la tuile A. Il génère 1 Adorateur bleu de l'éther sur toutes les tuiles adjacentes.

2 Recueillir des Adorateurs

Le joueur récupère tous les Adorateurs présents sur la tuile choisie et les ajoute à son domaine.

3 Payer le coût de la tuile

Le joueur paye le coût (exprimé en Adorateurs issus de son domaine) de la tuile choisie. Le symbole multicolore signifie « n'importe quelle couleur d'Adorateur ».

Si le joueur ne veut pas ou ne peut pas payer le coût de la tuile, il doit la transformer en tuile Terre sauvage en la retournant (voir encadré ci-dessous).



Coût de la tuile : 1 Adorateur bleu, 1 Adorateur vert et 1 Adorateur de n'importe quelle couleur.

4 Prendre la tuile et la placer dans son univers

Le joueur prend la tuile et la place dans son univers (en respectant les règles de placement 1, 2 et 3). S'il ne veut pas ou ne peut pas la placer, il la transforme en tuile Terre sauvage en la retournant.

5 Déclencher l'effet de la tuile

Certaines tuiles ont un effet sur le jeu. C'est à ce moment précis que ces tuiles prennent effet (voir la description des tuiles, pages 6-7).

LA TERRE SAUVAGE

Une tuile retournée est appelée Terre sauvage. Une tuile Terre sauvage fait perdre 1 PC à la fin de la partie. Elle peut être placée dans l'univers d'un joueur sans tenir compte de la règle de placement 3. Elle compte comme étant de toutes les couleurs, en toutes circonstances (pour le placement comme pour les règles des autres tuiles).



6 Réorganisation du domaine

Le joueur ne peut pas posséder plus de 10 Adorateurs dans son domaine à ce moment précis de son tour. Il doit en défausser pour n'en avoir que 10.

7 Regarnir le plateau central

Le joueur pioche la première tuile de la pile de niv. 1 et remplace la tuile qu'il a choisie. Lorsque la pile de niv. 1 est épuisée, on pioche dans la pile de niv. 2. Enfin, lorsque la pile de niv. 2 est épuisée, on pioche dans la pile de niv. 3.

LE DOMAINE

Chaque joueur possède un domaine d'Adorateurs. À la fin de son tour, un joueur ne peut pas posséder plus de 10 Adorateurs. À tout moment de son tour, un joueur peut échanger 3 Adorateurs de son domaine de même couleur contre 1 Adorateur de l'éther de la couleur de son choix.

PARTIE À 3 JOUEURS

La partie se déroule normalement à trois exceptions près :

- Retirez les 14 tuiles marquées d'une ou plusieurs étoiles blanches ☆ (5 au niv. 1, 5 au niv. 2 et 4 au niv. 3).
- Mélangez les 10 tuiles Dieu face cachée. Piochez-en 4 (au lieu de 5) et placez-les face visible sur la table. Les 6 autres sont remises dans la boîte.
- Utilisez 3 jetons Temple au lieu de 4 (numérotés 9, 4 et 2). Les autres sont remis dans la boîte.

PARTIE À 2 JOUEURS

La partie se déroule normalement à trois exceptions près :

- Retirez les 14 tuiles marquées d'une ou plusieurs étoiles blanches ☆ (5 au niv. 1, 5 au niv. 2 et 4 au niv. 3) et les 14 tuiles marquées d'une ou plusieurs étoiles violettes ★ (4 au niv. 1, 4 au niv. 2 et 6 au niv. 3).
- Mélangez les 10 tuiles Dieu face cachée. Piochez-en 3 (au lieu de 5) et placez-les face visible sur la table. Les 7 autres sont remises dans la boîte.
- Utilisez 2 jetons Temple au lieu de 4 (numérotés 7 et 2). Les autres sont remis dans la boîte.

FIN DE PARTIE

Dans un but purement esthétique, placez votre tuile Dieu au sommet de votre pyramide. À l'issue des 15 tours du jeu, le gagnant est celui qui possède le plus grand nombre de Points de Création (PC) dans son univers (en y ajoutant les éventuels points gagnés grâce à son Dieu et son jeton Temple).

Les égalités sont départagées en comptant le nombre d'Adorateurs restants parmi les joueurs à égalité. Celui qui en a le plus remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

EFFETS DES TUILES RÉGION



Ferme : vous ne payez plus le coût en Adorateurs de la couleur indiquée. Prenez le jeton Réduction de la couleur adéquate pour vous en rappeler. Les coûts multicolores ne sont pas affectés.



Village : défaussez de votre domaine le nombre d'Adorateurs indiqué (leur couleur n'a aucune importance) pour valider cette tuile (elle vous rapportera des PC à la fin de la partie). Si vous ne le voulez pas ou ne le pouvez pas, masquez la valeur en PC indiquée sur la tuile à l'aide d'un jeton Annulation.



Forêt : à la fin de la partie, marquez le nombre de PC indiqué si cette tuile est entourée par un nombre de tuiles au moins égal à la valeur indiquée (et dont la couleur correspond à une des couleurs demandées).



Forêt validée



Forêt non validée



Volcan : détruisez le nombre d'Adorateurs indiqué (en respectant leurs couleurs) parmi ceux placés sur les 8 tuiles restantes du centre de la table pour valider cette tuile (elle vous rapportera des PC à la fin de la partie). Si vous ne voulez pas ou ne pouvez pas détruire tous les Adorateurs requis par la tuile, masquez la valeur en PC indiquée sur la tuile à l'aide d'un jeton Annulation et ne détruisez aucun Adorateur.



Irrigation : une tuile de la couleur indiquée doit se trouver directement en dessous pour valider cette tuile (elle vous rapportera des PC à la fin de la partie). Si ce n'est pas le cas, masquez la valeur en PC indiquée sur la tuile à l'aide d'un jeton Annulation.



Prosélytisme : gagnez 1 Adorateur de la couleur indiquée.



Prosélytisme : gagnez 2 Adorateurs de la couleur indiquée.

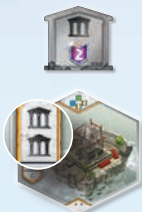


Prosélytisme : gagnez 1 Adorateur de la couleur de votre choix.



Pierre sacrée : cette tuile vaut 1 PC en fin de partie.

Temple : à la fin de la partie, distribuez les jetons Temple (qui rapportent chacun le nombre de PC indiqué) à raison d'un par joueur. Le joueur qui possède le plus de Temples choisit en premier, puis l'on continue dans l'ordre décroissant du nombre de Temples. En cas d'égalité, le joueur qui possède la tuile blanche avec la valeur mystique la plus élevée choisit en premier. Un joueur qui ne possède aucun Temple dans son univers ne gagne aucun jeton Temple.



DESCRIPTION DES TUILES DIEU



Déesse de l'Amour

Lorsque vous prenez ce Dieu, gagnez 5 Adorateurs de votre choix pris dans l'éther. À la fin de la partie, gagnez 1 PC.



Apprentie Déesse

Gagnez 2 PC à la fin de la partie.



Dieu des Océans

Si vous êtes l'un des joueurs qui possèdent le plus de tuiles d'irrigation validées à la fin de la partie, gagnez 3 PC.



Déesse de la Paresse

Les tuiles de Terre sauvage ne vous font pas perdre de PC. À la fin de la partie, gagnez 1 PC.



Déesse du Feu

Si vous êtes l'un des joueurs qui possèdent le plus de tuiles de volcan validées à la fin de la partie, gagnez 3 PC.



Dieu de la Technologie

Si vous êtes l'un des joueurs qui possèdent le moins de tuiles de Terre sauvage à la fin de la partie, gagnez 3 PC.



Déesse de la Nature

Si vous êtes l'un des joueurs qui possèdent le plus de tuiles de forêt validées à la fin de la partie, gagnez 3 PC.



Dieu de l'Équilibre

À la fin de la partie, si vous possédez au moins une tuile de village validée, un Temple et une tuile de volcan validée, gagnez 3 PC.



Dieu des Moissons

Si vous êtes l'un des joueurs qui possèdent le plus de tuiles de village validées à la fin de la partie, gagnez 3 PC.



Dieu de la Mort

Lorsque vous prenez ce Dieu, défaissez 6 Adorateurs de votre domaine pour gagner 3 PC. Si vous ne le voulez pas ou ne le pouvez pas, masquez la valeur en PC indiquée sur la tuile à l'aide d'un jeton Annulation.

LES RÈGLES QUE VOUS ALLEZ OUBLIER

- ❗ Un jeton Réduction ne peut en aucun cas être utilisé pour payer un coût « multicolore ».
- ❗ Une tuile Terre sauvage peut être utilisée pour placer légalement une tuile bleue **ET** pour valider son effet.
- ❗ On peut payer le coût d'une tuile avec les Adorateurs qui se trouvent dessus avant l'achat.
- ❗ Vous pouvez échanger 3 Adorateurs de même couleur contre 1 de n'importe quelle couleur.
- ❗ Un joueur génère toujours des Adorateurs lorsqu'il prend une tuile, même si elle devient par la suite une Terre sauvage.
- ❗ Vous ne pouvez pas posséder plus de 10 Adorateurs à la fin de votre tour.

PRÉSENTATION DE L'AUTEUR



Salut,

Je m'appelle Tim Armstrong. J'aime concevoir des jeux permettant de créer des quiddrages de toutes sortes. Orbis est l'un d'eux et je suis très heureux de pouvoir le partager avec vous.

Le concept d'un jeu naît souvent de la manière la plus inattendue qui soit, et le cœur de la mécanique d'Orbis apparut alors que j'essayais – à la demande d'un éditeur – de trouver un nouveau thème pour un autre jeu. Ce thème fut rejeté, mais des cendres de cet échec naquit Orbis.

Je tiens à remercier tous ceux qui ont testé ce jeu dans ses étapes les plus difficiles. En particulier, j'aimerais remercier Jeff Foxwell et Shannon Zambetti pour leur soutien de tous les instants ces dernières années. Je suis également extrêmement reconnaissant à Philippe, CROC et Marc d'avoir eu confiance en ce projet et d'avoir passé tant d'heures à le peaufiner.

Merci d'avoir essayé Orbis. J'espère que le jeu vous a plu.

PRÉSENTATION DE L'ILLUSTRATEUR

Je suis né un crayon à la main dans le Piémont, au nord de l'Italie, en 1978.

Aussi loin que je m'en souviens, j'ai toujours été attiré par l'art du dessin (jamais pu me passer de mon crayon) et j'ai fini par transformer ma passion en ma profession. Un rêve devenu réalité.

Je suis entré dans le monde du travail après avoir suivi un cursus de plusieurs années dans une école spécialisée.

Dès le départ, mon crayon m'a poussé vers le registre du fantastique.

Mes clients m'ont offert de nombreuses opportunités de perfectionner mon art, projet après projet. Et c'est ainsi que j'ai développé un style très personnel, détesté par certains, adoré par un grand nombre.

Davide Tosello



Orbis est édité par JD Éditions - SPACE Cowboys - 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France
© 2018 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité d'Orbis et des SPACE Cowboys
sur www.spacecowboys.fr, sur  et sur .