

Orbita™

Règles du jeu

INTRODUCTION

Il existe un monde dont le destin dépend
des **planètes** qui l'entourent.

Selon leur position dans le ciel, **elles influencent
les saisons, les récoltes et l'équilibre de toute chose.**
Leur pouvoir varie sans cesse au fil de leurs cycles.

Parmi les habitants de ce monde, de grands
astronomes scrutent les astres afin d'**anticiper**
ces changements. **Vous êtes l'un d'eux.**

Observez attentivement la course des quatre planètes,
prévoyez leurs mouvements... et **prouvez** que vous
méritez le titre de **Maître Astronome** !



CONTENU



(Planète )



(Planète )



(Planète )



(Planète )

4 marqueurs *Planète*



1 *plateau* de jeu



(Planète )



(Planète )



(Planète )



(Planète )

28 cartes *Planète*
(7 de chaque type)

CONTENU

- 1 • Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- 2 • Placez les marqueurs *Planète* à côté du plateau de jeu.
- 3 • Mélangez toutes les cartes, puis distribuez-en 14 face cachée à chaque joueur. Prenez vos cartes en main, regardez-les sans les montrer à votre adversaire et **sans en modifier l'ordre**.
- 4 • Désignez aléatoirement le premier joueur.

IMPORTANT : Ne changez jamais l'ordre de vos cartes au cours de la partie.

BUT DU JEU

Parmi les **4 types de planètes**, soyez celui qui possède le plus de cartes en fin de partie. Mais n'en accumulez pas trop : plus l'écart de cartes avec votre adversaire est faible, plus vous remporterez de points.

DÉROULEMENT

La partie se joue en une **série de plis**. À chaque pli, les joueurs jouent à tour de rôle, en sens horaire, entre 1 et 3 cartes et déplacent les marqueurs *Planète* correspondants. Le gagnant du pli récupère toutes les cartes jouées et entame le pli suivant. La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse plus jouer de cartes.

★ JOUER UN PLI

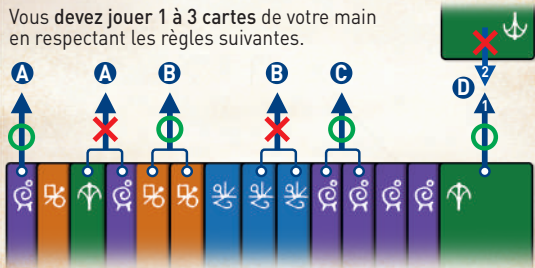
Si vous êtes le premier joueur, jouez 1 à 3 cartes d'une même planète depuis votre main, puis déplacez le marqueur *Planète correspondant* d'un nombre de cases égal au nombre de cartes jouées.

Le second joueur fait ensuite de même, mais obligatoirement avec un autre type de cartes *Planète*.

IMPORTANT : pour jouer un pli, vous devez respecter les règles ci-dessous.

★ Phase 1 : Jouer vos cartes

Vous devez jouer 1 à 3 cartes de votre main en respectant les règles suivantes.



- A** Vous ne pouvez pas jouer des cartes de planètes différentes, ensemble.
- B** Si 1 à 3 cartes d'une même planète se suivent dans votre main, vous devez les jouer ensemble.

- C** Si 4 cartes ou plus d'une même planète se suivent dans votre main, vous ne pouvez en jouer que 1, 2 ou 3.
- D** Le second joueur doit jouer un type de cartes planète différent de celui du premier joueur.

Conseil : Selon l'ordre dans lequel vous jouez vos cartes, des cartes auparavant séparées dans votre main peuvent se retrouver côte à côte.

★ Phase 2 : Déplacer une planète

Prenez le marqueur *Planète* correspondant aux cartes jouées, puis **déplacez-le** sur le plateau, d'autant de cases que de cartes jouées, tout en respectant les règles suivantes.



Si le marqueur n'est pas encore sur le plateau de jeu, placez-le sur la case 1 pour son premier déplacement.

Une fois sur le plateau, le marqueur se déplace **dans le sens horaire**. Ainsi, après la **case 7** vient la **case 7+**, et après la **case 1+** vient la **case 1**.

Lors de son déplacement, **ignorez** les cases déjà **occupées** : elles ne comptent pas. Cette règle s'applique également lorsqu'un marqueur est placé sur le plateau de jeu pour la première fois.

Exemple : Un marqueur **Orange**  qui n'est pas encore sur le plateau doit avancer de **3 cases**. Les cases **1** et **3** étant occupées, il est d'abord placé sur la case **2**, puis avance sur les cases **4**, puis **5**.

FIN DU PLI

Comparez la valeur des cases sur lesquelles se trouvent les marqueurs Planète joués. Le joueur dont le marqueur occupe la case avec la valeur la plus élevée remporte le pli. En cas d'égalité, la case portant le symbole **+** est supérieure.



Le vainqueur récupère toutes les cartes jouées lors de ce pli et les place face visible devant lui, regroupées par planète.

Il devient ensuite le **nouveau premier joueur**, et commence un nouveau pli.



FIN DE PARTIE

La partie prend fin **dès que vous ne pouvez plus jouer de carte** :

- soit parce que **vous n'avez plus de cartes** en main,
- soit parce que vous ne possédez **plus que des cartes de la même planète** que celles jouées par le premier joueur.

Défaussez alors toutes les cartes encore en main, ainsi que les cartes jouées par le premier joueur (dans le cas où le second joueur ne peut plus jouer).

Pour chacun des **4 types de planète**, comparez le nombre de cartes visibles devant chaque joueur :

- Le joueur qui en possède le **moins** retourne ses cartes face cachée et les **donne** à son adversaire.
- Si les deux joueurs possèdent le **même nombre** de cartes d'un type de planète, **ne tenez pas compte** de ces cartes.

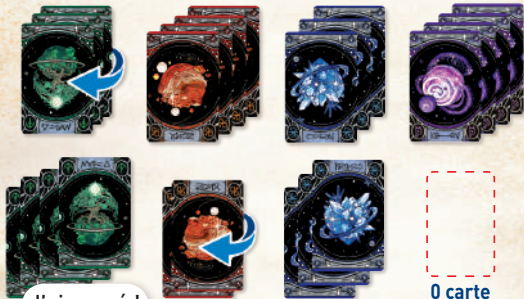
Chaque carte donnée vaut **1 point**.

Le joueur ayant obtenu le **plus de points remporte la partie**.

En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de cartes encore face visible devant lui l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur qui n'était pas le premier joueur lors du dernier pli remporte la partie.

**BETTY**

Comme **Betty** a moins de planètes 🌿 qu'Adam, elle retourne ses 3 cartes face cachées et les donne à Adam. **Betty** a 4 planètes 🌿 et Adam n'en a que 2. Adam retourne donc ses 2 cartes face cachée et les donne à Betty.

3 cartes**J'ai gagné !****2 cartes****0 carte****ADAM**

Adam et **Betty** ont chacun trois cartes 🌿, donc aucun des deux ne retourne de carte. **Betty** a plus de cartes 🌿 qu'Adam, mais Adam n'a aucune carte à retourner pour les donner à **Betty**.

KOREA BOARD GAMES ©

Korea Boardgames Co., Ltd.
www.koreaboardgames.com

Éditeur : Isaac Eom
Designer : Sooyeon Lee

**ABI GAMES ©**

Le puy • 19240 Allasac
www.abigames.fr

Auteur : Geonil
Illustrateur : Doming

