

Oraklos (L'Oracle) – Règles

Alexandre, le grand roi, va visiter l'oracle ! Apollon, dieu de la voyance, nous aide ! Pourquoi est-ce si mauvais ? En tant que grand prêtre de l'oracle, c'est votre métier de prédire le futur. Pad de problème. Mais il sera difficile de ne révéler que la partie du futur que le roi veut entendre. Parce que si la prédiction contrarie sa majesté, votre propre futur ne sera pas probablement pas très lumineux...

Dans ORAKLOS, les joueurs prédisent le futur en jetant un grand nombre de dés de couleur sur la table. En se basant sur le modèle résultant, ils essayent simultanément de trouver quels éléments de la prédiction Alexandre veut entendre. Le devin le plus rapide avec le discours le plus adéquat gagnera la partie.

En plus du jeu standard, ORAKLOS propose 2 variantes. ORAKLOS JUNIOR, une variante facile jouable à partir de 6 ans et où les enfants battront souvent les adultes ! ANTIPODES est un jeu plus difficile jouable à partir de 10 ans. Toutes les variantes prennent environ 15 minutes.

Composants

- ♦ 70 cartes souhait
- ♦ 54 dés rouges, jaunes, bleus et noirs
- ♦ 3 marqueurs numérotés 1 à 3
- ♦ 1 corde à mesurer

Autres éléments requis (non fournis)

- ♦ Gobelet pour mélanger les dés
- ♦ Une table, pas trop petite
- ♦ Du papier et un stylo (pour marquer les points)

Préparation de la partie

Avant de jouer à ORAKLOS pour la première fois, prenez deux dés rouges et la corde. Passez la corde par les trous dans les dés et faites des nœuds de sorte que vous obteniez une corde à mesurer avec un dé rouge de chaque côté. Mettez les trois marqueurs dans leurs supports en plastique.

Pour commencer la partie, mettez les trois marqueurs d'un côté de la table afin que chaque joueur puisse les saisir facilement. Mettez un dé de chaque couleur dans le gobelet au milieu de la table. Mélangez les cartes souhait et placez-les face cachée sur un côté de la table de manière à conserver un grand espace central pour jeter les dés. Chaque joueur prend alors un nombre de dés de chaque couleur dépendant du nombre de joueurs (voir le tableau en fin de règle). Le plus jeune joueur est le premier joueur.

Déroulement de la partie

Un tour d'ORAKLOS se compose de quatre phases.

D'abord, les joueurs envoient des espions pour découvrir ce que le grand roi veut entendre cette année. C'est-à-dire qu'ils piochent des cartes souhait jusqu'à ce que chaque joueur ait trois cartes. Ces cartes montrent les prédictions que le roi veut particulièrement entendre.

Puis, ils déterminent stratégiquement quels dés seront choisis pour le rituel : un joueur jette alors les dés. Le futur du roi sera déduit en regardant attentivement le modèle résultant.

Pendant la troisième phase, les joueurs recherchent les modèles qui correspondent à leurs cartes souhait pour marquer des points. Les modèles réclamés sont alors vérifiés par les autres joueurs. Les réclamations correctes génèrent des points mais les réclamations incorrectes génèrent des pénalités !

Pour terminer, chaque joueur récupère des dés de la table ; en le faisant soigneusement, il est possible de contrecarrer les plans des autres joueurs ou d'améliorer considérablement vos propres chances.

Un nouveaux tour débute alors ; le premier joueur à marquer dix points ou plus gagne la partie.

Envoi des espions

Chaque joueur pioche des cartes souhait et les place face visible sur la table jusqu'à ce qu'il ait trois cartes. Les joueurs peuvent le faire dans n'importe quel ordre. Si la pioche de cartes est épuisée, la partie finit immédiatement.

Choix des dés

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur met un certain nombre de dés dans le gobelet en fonction du nombre de joueurs (voir le tableau en fin de règle).

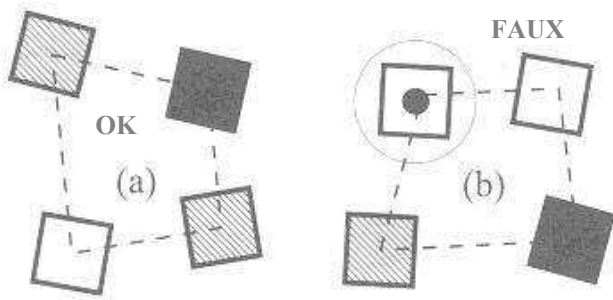
Les autres joueurs ne peuvent pas regarder quels dés ont été mis dans le gobelet.

Quand tous les joueurs ont mis leurs dés, le premier joueur jette les dés sur la table. En le faisant, il doit veiller à ne pas jeter les dés trop proches les uns des autres car ceci rendra impossible la découverte de tous les modèles.

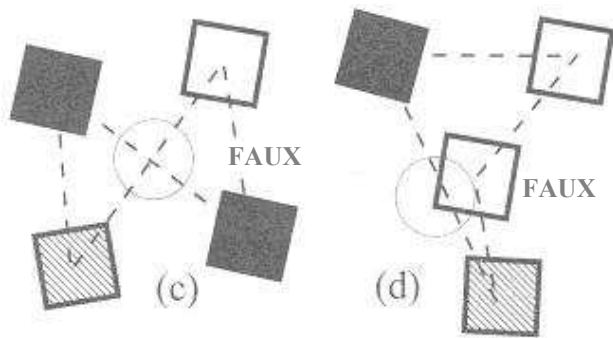
Oraklos (L'Oracle) – Règles

Recherche des prédictions

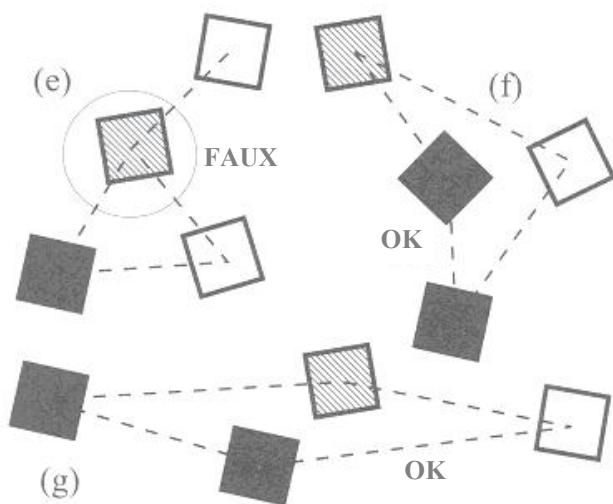
En regardant les dés sur la table, les joueurs commencent à rechercher des prédictions correspondant à leurs propres cartes. Une prédiction est un modèle de quatre dés avec quatre lignes droites imaginaires entre les centres des dés. Une prédiction vraie doit se conformer à 4 règles :
Les trous sont profanes : Aucun des quatre dés composant la prédiction ne peut avoir un trou au-dessus. Ainsi (a) est une prédiction, (b) n'en est pas une (voir la figure ci-dessous).



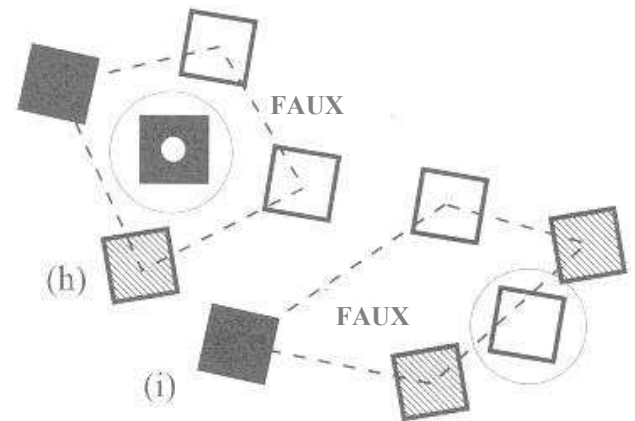
Les lignes du destin ne se croisent pas : Aucune des quatre lignes entre deux dés ne croise n'importe quelle autre ligne ou dé. Ainsi (c) et (d) sont des prédictions inadmissibles.



Le monde possède quatre coins : Les lignes doivent former un quadrilatère. Ainsi (e) n'est pas une prédiction valide mais (f) et (g) sont correctes.



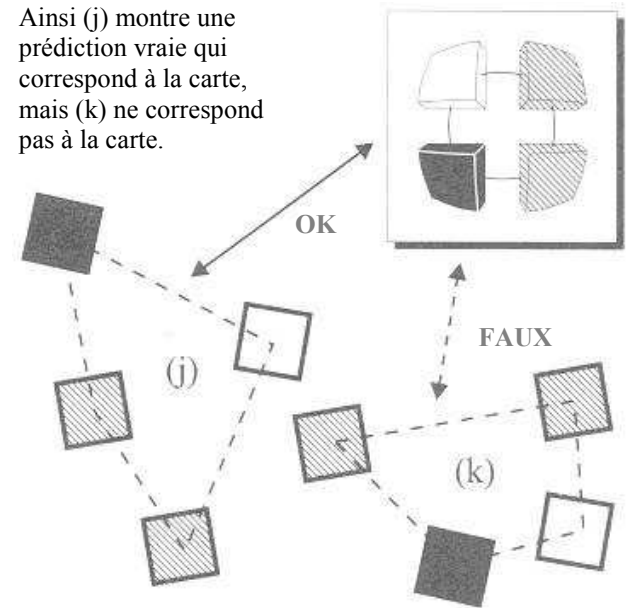
Le cœur doit être pur : Il n'y a aucun autre dé à l'intérieur de ce quadrilatère. Ainsi (h) et (i) sont inadmissibles.



Mais toutes les prédictions ne plaisent pas au grand roi. Le modèle sur la table doit correspondre à une des cartes du joueur.

Une prédiction *correspond* à une carte si les dés qui composent la prédiction apparaissent dans le même ordre que les couleurs sur la carte.

Ainsi (j) montre une prédiction vraie qui correspond à la carte, mais (k) ne correspond pas à la carte.



Chaque joueur regarde les dés sur la table en essayant de trouver une prédiction qui correspond à une de ses cartes. Dès que quelqu'un voit une telle prédiction, il saisit un des marqueurs et le place sur la carte correspondante. Chaque joueur peut continuer la recherche jusqu'à ce que tous les marqueurs ont été pris ou jusqu'à ce que chacun convienne que plus aucune prédiction ne peut être trouvée. On permet aux joueurs de prendre plus d'un marqueur pendant un tour, mais pas plus d'un sur une même carte.

Décompte

Quand chacun a fini de chercher, les joueurs marquent des points. Le joueur qui a pris le marqueur à 3 points commence en indiquant quels dés forment la prédiction

Oraklos (L'Oracle) – Règles

correspondant à sa carte. Ceci doit être fait sans hésitation ; n'importe quelle hésitation fait compter la prédiction comme un coup manqué. Après tout, la présentation est essentielle si vous voulez être un prêtre d'Apollon.

Les autres joueurs vérifient alors si la prédiction est vraie et si elle correspond à la carte sur laquelle le marqueur a été joué. Si c'est le cas, le joueur monte dans l'estime du roi et marque trois points ; sinon, il obtient une pénalité de trois points.

Répétez ceci pour les marqueurs "2" et "1", sauf qu'ils rapportent ou coutent respectivement deux et un points.

Au cas où les joueurs ne sont pas d'accord sur le fait que la prédiction inclut d'autres dés, vous pouvez utiliser la corde à mesurer. Tenez la corde au-dessus des deux dés formant la prédiction de sorte que l'ombre de la corde croise le milieu des deux dés. Si l'ombre de la corde tombe sur un dé dans l'intervalle, la prédiction est inadmissible et est comptée comme un coup manqué.

Chaque carte souhait qui a été réclamée est défaussée, même si elle s'est avérée être un coup manqué. Les cartes défaussées sont remises dans la boîte et ne seront plus utilisées.

Récupération des dés

En commençant par le joueur qui a marqué le plus de points ce tour-ci et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur récupère maintenant autant de dés de la table qu'il en avait mis dans le gobelet. Chaque joueur est libre de choisir des dés de n'importe quelle couleur. S'il y a une égalité, le joueur le plus proche du premier joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de ce dernier) prend ses dés d'abord.

Tour suivant

Après que chaque joueur a récupéré les dés, quatre dés restent sur la table. Ils sont remis dans le gobelet et un nouveau tour commence. Le joueur à la gauche du premier joueur actuel devient le prochain premier joueur. Toutes les phases sont répétées jusqu'à ce que quelqu'un ait marqué dix points ou plus ou jusqu'à toutes les cartes ont

été épuisées. Le joueur avec le total de points le plus élevé gagne la partie.

Variante 1 : ORAKLOS JUNIOR

ORAKLOS JUNIOR peut être joué par de plus jeunes joueurs, de 6 ans ou plus. Mettez 16 dés, 4 de chaque couleur, dans le gobelet. Ils sont utilisés à chaque tour. La phase 4 (Récupération des dés) est ignorée ; tous les dés sont remis dans le gobelet à chaque tour. Pour le reste, ORAKLOS JUNIOR est identique au jeu de base.

Variante 2 : ANTIPODES

ANTIPODES est un jeu tout à fait différent. Les joueurs essayent d'éliminer certaines choses qui ne se produiront certainement pas dans l'avenir.

D'abord, retirez de la partie chacune des 16 cartes avec trois ou quatre coins de la même couleur. Puis, placez 6 cartes sur la table, elles seront utilisées par *tous* les joueurs (à la différence d'ORAKLOS standard dans lequel chaque joueur a son *propre* ensemble de cartes). Mettez quatre dés de chaque couleur dans le gobelet. Jetez les dés.

Chaque joueur recherche une carte qui *ne* correspond à *aucune* prédiction vraie sur la table. Pour compliquer les choses, les trous sont maintenant saints : les dés qui se trouvent avec trou au-dessus peuvent maintenant être utilisés pour former une prédiction vraie. Les règles "Les lignes du destin ne se croisent pas", "Le monde possède quatre coins" et "Le cœur doit être pur" s'appliquent toujours.

Le premier joueur à identifier une carte qui *ne* correspond à *aucune* prédiction vraie sur la table marque un point. Cependant, si un autre joueur montre une prédiction sur la table qui correspond à la carte, le premier joueur obtient une pénalité d'un point.

Toutes les cartes sont défaussées et six nouvelles cartes sont piochées. Si tous les joueurs conviennent que chacun des six modèles existe sur la table, les cartes sont également défaussées. Les dés sont jetés à nouveau et un nouveau tour commence. Le premier joueur à marquer cinq points gagne la partie.

NOMBRE DE DES						
	Quand vous jouez à	2	3	4	5	joueurs.
	Chaque joueur commence avec	16	12	12	8	dés.
	Il y a	4	3	3	2	dés de chaque couleur.
	A chaque tour, chaque joueur place	6	5	4	3	dés dans le gobelet.