



pour 2 joueurs à partir de 8 ans
un jeu de **Chris Handy**
illustré par **Mihajlo Dimitrievski**
et **Joshua Flores** (boîte)

Apprenez à jouer en 3 minutes sur www.oya.fr/orc

Envoyez vos orcs à la bataille pour prendre le contrôle des tribus. A la fin, les tribus gagnées et tous les orcs de ces tribus en main vous rapporteront des points pour la victoire.

Matériel



30 cartes, sur chacune 2 couleurs/tribus d'orc : un côté avec un seul orc, l'autre avec deux orcs (les points servent à visualiser plus rapidement cela).

3 de ces cartes serviront à former la frontière.



Préparation

Il faut préparer la frontière au centre de la table avec les 6 tribus visibles et une pioche de 4 cartes à côté de chaque tribu :

- Chercher 3 cartes avec les 6 couleurs présentes dessus et les poser horizontalement au centre de la table.
- Mélanger les 27 cartes restantes et former une pioche de 4 cartes face cachée à côté de chaque tribu.
- Distribuer les 3 cartes restantes entre les 2 joueurs.

L'Oya (le joueur qui commence) est celui qui a reçu une seule carte.

Enfin, l'Oya place la boîte de jeu d'un côté de la frontière.

Le résultat doit ressembler à l'exemple ci-dessous :



Dans cet exemple, les tribus rouge, jaune et bleue rapporteront 2 points à leur vainqueur.

Déroulement de la partie

Chaque joueur, à tour de rôle, doit effectuer les 2 actions suivantes dans cet ordre :

1. Déployer des orcs

Placer une carte de sa main pour attaquer une tribu en respectant les règles suivantes :

- une carte est posée de son côté de la frontière, près d'une des 6 tribus.
- seul le côté de la carte dirigé vers la tribu est pris en compte.
- il est interdit d'attaquer une tribu avec la couleur de cette tribu.
- il est interdit d'attaquer une tribu avec la couleur d'attaque de l'adversaire sur cette tribu.
- toutes les cartes jouées de son côté d'une tribu doivent être de la même couleur.
- il est possible d'attaquer plusieurs tribus avec la même couleur.

On peut choisir d'écartier du jeu une carte au lieu d'en placer une près d'une tribu.

2. Piocher 1 ou 2 cartes

Si le côté de la carte utilisée compte un seul orc, on pioche 2 cartes, sinon, on ne pioche qu'une seule carte.

Si l'on a écarté une carte, on ne pioche qu'une seule carte.

Les cartes peuvent être piochées depuis n'importe laquelle des 6 pioches non vides (pas forcément à côté de la tribu attaquée). Si l'on pioche 2 cartes, on peut les prendre de 2 pioches différentes. En fin de partie, il peut arriver que l'on ne puisse pas piocher sa deuxième carte, toutes les piles étant vides.

Le joueur Nord a placé une carte 2 orcs bleus près de la tribu verte, il ne pioche qu'une seule carte. Il ne peut placer que des orcs bleus pour attaquer cette tribu.

Le joueur Sud ne peut jouer ni vert (couleur de la tribu), ni bleu (couleur de l'attaque adverse), il joue jaune.

Les orcs barrés sont les moitiés de carte qui ne sont pas prises en compte pour ce combat.

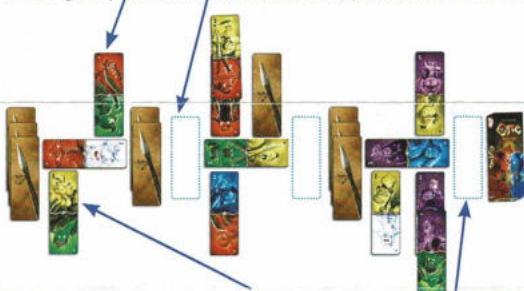
Si en piochant, on prend la dernière carte d'une pioche, **il y a bataille** pour la tribu placée près de cette pioche : Le joueur dont l'attaque comporte le plus d'orcs remporte la bataille. Toutes les cartes jouées sur cette tribu sont écartées hormis une qui est tournée côté lance visible et posée dans le camp du vainqueur, lance dirigée vers lui.

Sud a gagné la tribu rouge (qui vaut un point), Nord a gagné la tribu blanche (qui vaut deux points).



En cas d'égalité lors d'une bataille, le gagnant est le joueur ayant gagné la tribu à côté dans la direction de la boîte du jeu (pour la bataille la plus proche de la boîte, on regarde le vainqueur de la tribu la plus éloignée de la boîte). Si la tribu voisine n'a pas encore été gagnée, la bataille est gelée : on ne peut plus jouer de carte sur cette tribu. Le joueur qui gagnera la tribu voisine gagnera en même temps la tribu gelée.

Nord joue 2 orcs verts sur la tribu blanche et pioche la dernière carte de la pioche près de la tribu verte. Sur la tribu verte, Nord a 2 orcs rouge, Sud a 2 orcs bleus mais Nord avait déjà gagné la tribu voisine (jaune) en direction de la boîte et remporte donc la bataille.



Sud attaque la tribu rouge avec 2 orcs jaunes puis pioche la dernière carte près de la tribu bleue. Près de la tribu bleue, Sud a 3 orcs violet, Nord n'a qu'un orc jaune. Sud gagne la tribu bleue. Si la pioche de deux cartes déclenche deux batailles, on résout d'abord la bataille la plus proche de la boîte.

Fin de la partie

La partie s'arrête quand la dernière pioche est épuisée. Chaque joueur révèle alors les cartes encore en main et calcule son score. Pour chaque tribu gagnée, il gagne la valeur de la tribu plus la somme des orcs de cette couleur encore en main.

En cas d'égalité, le vainqueur de la tribu la plus proche de la boîte l'emporte.

Nord marque 6 points en blanc (2 sur la tribu et 4 dans sa main), 2 en vert (sur la tribu) et 3 en jaune (1 sur la tribu, 2 en main).



Sud gagne 5 points en rouge (1 sur la tribu, 4 en main), 5 points en violet (2 sur la tribu, 3 en main) et 5 points en bleu (1 sur la tribu, 4 en main). Il l'emporte 15 à 11.



Pour toute question sur ce jeu, vous pouvez nous joindre à oya@oya.fr ou au 01 47 07 59 59.

OYA, que de très bons jeux,
sélectionnés et édités avec amour

