FR ORAPA MINE

8+ âge | 2-5 joueurs | 20 min.

Nous avons reçu la mission de localiser les gemmes de la mine d'Orapa. En envoyant des ondes supersoniques à travers le sol et en interprétant correctement les signaux qui nous reviennent, nous devons être capables de déterminer la position et l'état des gemmes recherchées… mais le temps joue contre nous : notre rival pourrait bien nous devancer !

Matériel

2 plateaux Mine, 2 paravents, 2 ensembles de gemmes (de 7 gemmes chacun), 1 feuille de solutions

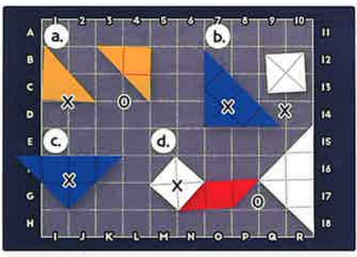
Mise en place (2 joueurs)

Chaque joueur joue à la fois comme maître du jeu pour son adversaire, et comme prospecteur pour lui-même, en passant d'un rôle à l'autre à chaque tour. Pour gagner la partie, vous devez identifier la position des gemmes placées par l'adversaire dans sa mine en lui posant des questions, tandis que lui s'efforce de faire de même avant vous.

Mise en place (maître du jeu) : Chaque joueur prend 1 plateau Mine, 1 ensemble de gemmes et 1 paravent pour cacher la disposition des gemmes à son adversaire. Dans la version de base, n'utilisez que 5 gemmes sur 7 (1 rouge, 1 jaune, 1 bleue et 2 blanches).

Placement : Chaque joueur place les gemmes sur son plateau selon les règles suivantes, à l'abri du regard de son adversaire :

a. Les lignes de la surface des gemmes doivent être visibles.
b. Chaque coin de gemme doit correspondre à un coin de la grille du plateau, et les lignes visibles doivent s'aligner sur cette même grille (vous ne pouvez pas placer les gemmes de travers).
c. Les gemmes peuvent toucher le bord du plateau mais elles ne peuvent pas en dépasser.
d. Deux gemmes ne peuvent pas être placées côte à côte. Elles ne peuvent se toucher que par un coin ou une ligne.
e. Aucune gemme ne doit être entièrement cachée derrière une autre, si l'on regarde depuis un bord du plateau.



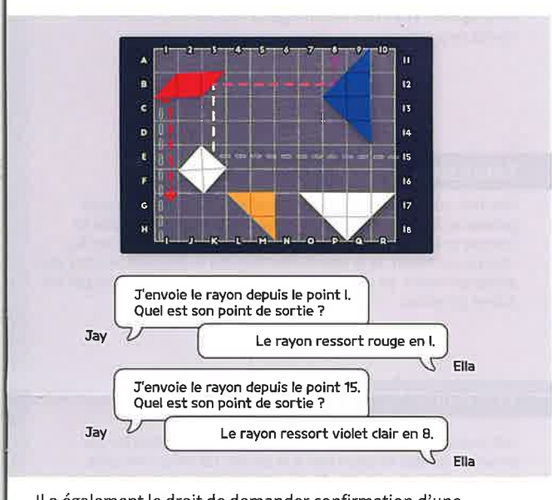
Mise en place (prospecteur) : Chaque joueur prépare aussi une feuille de solutions, un crayon et une gomme.

Déterminez le premier joueur. En tant que prospecteur, il pose une question à l'adversaire, note ses déductions si nécessaire, puis les rôles s'inversent et l'adversaire fait de même, et ainsi de suite. Le premier joueur à identifier la position exacte de toutes les gemmes placées par son adversaire gagne la partie.

Déroulement de la partie

À son tour, le prospecteur déclenche un rayon (pose une question). L'adversaire observe son plateau, toujours à l'abri de son paravent, et lui donne le point de sortie et la couleur du rayon sortant. La feuille de solutions représente une grille de 10x8 cases. Le prospecteur choisit un nombre (1 à 18) ou une lettre (A à R) du bord du plateau comme point de départ du rayon. Le rayon parcourt une ligne droite (horizontale ou verticale) depuis son point d'entrée, jusqu'à rencontrer une gemme. Il se réfléchit alors dessus selon son inclinaison (voir schémas) avant de ressortir de la mine.

L'adversaire observe son plateau et annonce au prospecteur le point de sortie du rayon (A) et la couleur qui résulte de la traversée (B). Le prospecteur note alors la réponse sur sa feuille de solutions.



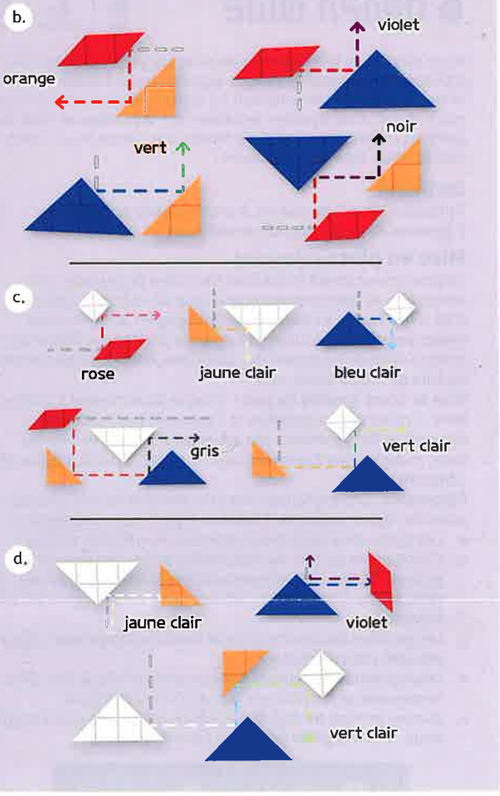
Il a également le droit de demander confirmation d'une réponse donnée précédemment sans devoir y consacrer un tour complet.

Autres questions permises : Au lieu d'annoncer un point d'entrée pour obtenir un point de sortie, le prospecteur peut demander « Qu'y a-t-il en [coordonnées] ? » Par exemple, il peut demander : « Qu'y a-t-il en E4 ? » La réponse peut être « Rien », « Une gemme blanche », etc.

Couleurs des gemmes

Dans Orapa Mine, les gemmes sont de quatre couleurs (rouge, bleu, jaune et blanc) et le rayon est transparent. Cependant, il se teinte selon la couleur des gemmes qu'il rencontre :

a. Lorsque le rayon touche une gemme, il prend aussitôt la couleur de cette gemme ; blanc pour blanc, rouge pour rouge, etc.
b. Lorsque le rayon touche du rouge et du blanc, il devient rose ; du jaune et du blanc, il devient jaune clair ; du bleu et du blanc, il devient bleu clair. Si le rayon touche du rouge, du jaune, du bleu et du blanc, il devient gris.
c. Le rayon peut être amené à toucher plusieurs fois la même couleur. Dans ce cas, seule la première interaction avec chaque couleur est prise en compte.



Fin de la partie

Le premier joueur à identifier la position précise de toutes les gemmes adverses gagne la partie. Il doit cependant utiliser son tour de prospecteur pour soumettre sa proposition à son adversaire. Si tout est correct, il gagne la partie. En cas d'erreur, il perd immédiatement.

Si le joueur qui n'a pas débuté le jeu formule une proposition correcte, il gagne immédiatement. Si c'est le joueur qui a débuté le jeu qui formule une proposition correcte le premier, alors son adversaire a encore un tour pour faire une proposition lui aussi. S'il se trompe, la victoire du premier joueur est confirmée. S'il devine juste, la partie se termine sur une égalité. En cas d'égalité, rejouez une partie pour déterminer le vainqueur.

Mode 3+ joueurs

Choisissez un joueur qui sera exclusivement maître du jeu. Il procède au placement des gemmes dans la mine mais ne sera jamais prospecteur. Les autres joueurs deviennent prospecteurs et posent des questions au maître du jeu chacun à leur tour. Le maître du jeu répond aux questions pour tout le monde, de telle sorte que chaque joueur ait accès aux mêmes informations.

Le premier prospecteur qui identifie correctement la position de toutes les gemmes gagne la partie. N'hésitez pas à utiliser plusieurs feuilles de solution si vous préférez.

Comme à deux joueurs, un prospecteur doit utiliser son tour pour soumettre sa proposition. S'il se trompe, le maître du jeu l'en informe, mais ce prospecteur n'est pas éliminé pour autant. Il pourra faire une seconde proposition lors d'un prochain tour. Ce n'est que s'il se trompe sur la seconde proposition qu'il est éliminé. Si tous les joueurs se trompent deux fois, tout le monde a perdu.

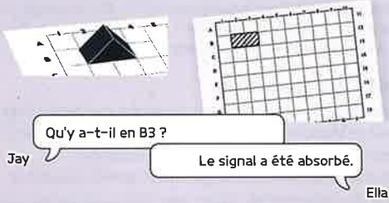
Vous pouvez autoriser davantage de réponses si la partie se révèle trop difficile.

Extension Diamant

Une fois que les joueurs auront joué quelques parties, vous pouvez ajouter le diamant, une gemme transparente. Elle se comporte comme les autres gemmes, mais ne modifie pas la couleur du rayon. Si le rayon vient heurter le diamant en plus des autres gemmes, sa couleur reste déterminée uniquement par les autres gemmes.

Extension Corps noir

Les joueurs qui veulent relever des défis encore plus corsés peuvent ajouter le corps noir à la partie. Un corps noir doit toujours être placé sur sa base rectangulaire, pointe vers le haut. Il absorbe le rayon sans le renvoyer. Si le rayon vient heurter le corps noir, le maître du jeu annonce « Le signal a été absorbé » au lieu de donner un point de sortie. Si un prospecteur demande ce qu'il y a aux coordonnées du corps noir, le maître du jeu répond également « Le signal a été absorbé ».



Un jeu de Junghee Choi, Wanjin Gill | Illustrations de Wanjin Gill
Published by Gameology Inc. playte www.playte.com
© 2024. Gameology, Inc. Tous droits réservés.

miraludo
Édition française par Miraludo
Traduction française : Antoine Prono (Transludis)
Maquette française : Morgane Clidi