

Choisissez votre niveau de jeu

Ortus peut être joué de différentes manières. Avant de commencer, mettez-vous d'accord avec votre adversaire.

Arène: choisissez l'Arène (la face du plateau) avec laquelle vous voulez jouer. Pour votre première partie, utilisez l'Arène qui est indiquée dans les règles.

Niveau: les débutants peuvent jouer avec les règles d'initiation. Les joueurs expérimentés peuvent directement se lancer avec les règles avancées.

Handicap: joueur expérimenté vs débutant? Utilisez la piste de handicap (voir variantes).

Variantes: reportez-vous aux variantes pour modifier le jeu.

RÈGLES D'INITIATION

Avec les règles d'initiation, vous apprendrez tout ce qui est nécessaire pour jouer à Ortus. Lorsque vous aurez apprivoisé ces règles, vous pourrez passer aux règles avancées qui différencient chacun des 4 Éléments. Bien entendu, il vous est loisible de vous plonger directement dans les règles avancées si vous le désirez.

Mise en place du jeu

Séparez les pions des deux Maisons, Ors et Noirs. Chaque joueur choisit une Maison et place ses 8 Guerriers dans son Refuge dans l'ordre de son choix. Dans les règles d'initiation, les Guerriers de la Terre (vert) et de l'Eau (bleu) peuvent charger pour attaquer. Les Guerriers du Vent (jaune) et du Feu (rouge) disposent d'une attaque à distance. Organiser votre Refuge en combinant ces deux types de pions peut très utile en vue de la victoire.

S'il s'agit de votre première partie, vous pouvez utiliser la mise en place indiquée ci-dessous.

Choisissez aléatoirement qui sera le premier joueur. Ce joueur place son marqueur d'Énergie sur la valeur 7 de sa piste d'Énergie. Son adversaire pose son marqueur en 14.

Placez les 2 pions Guide à côté du plateau. Vous voilà prêts à commencer.

Présentation du plateau



Mise en place: les Noirs commencent (marqueur d'Énergie sur 7)

Handicap (variantes)

Survol

Dans Ortus, les joueurs luttent pour le contrôle des Puits d'Énergie. Leurs Guerriers, à partir de leur Refuge, doivent être déplacés pour prendre le contrôle de ces Puits. Ceux-ci leur fourniront l'Énergie nécessaire pour prendre position dans l'Arène, combattre les Guerriers adverses et résister aux attaques de ces derniers.

But du jeu

Une partie d'Ortus se termine lorsqu'un joueur contrôle 5 Puits d'Énergie au début de son tour ou lorsqu'il parvient à poser son Guide sur le Cœur de l'Arène en éliminant les Guerriers adverses.

Rounds

Ortus se joue en rounds. Un round comprend 4 phases:

- 1. Collecte** Commencez votre tour en collectant vos points d'Énergie.
- 2. Déplacement** Dépensez de l'Énergie pour déplacer vos Guerriers.
- 3. Récupération** Replacez vos Guerriers tombés sur votre Refuge ou votre Guide. Fin de votre tour.
- 4. Défense** Utilisez le reste de votre Énergie pour vous défendre contre les attaques de votre adversaire.

1. Collecte

Au début de votre tour, comptez le nombre de Guerriers de votre camp qui occupent un Puits d'Énergie. Avec 0 Puits, vous commencez avec 14 points d'Énergie. Pour chaque Puits occupé, avancez votre marqueur vers la case en surbrillance suivante: 1 Puits = 18 points, 2 puits = 22, etc.

Si, au début de votre tour, vous contrôlez 5 Puits d'Énergie, vous avez gagné la partie.

Remarque: le premier joueur ne dispose que de 7 points d'Énergie. L'Énergie est remise à zéro au début de chaque tour.



Guerrier tombé

Noir a 4 Guerriers pour attaquer pendant ce tour (voir phase 2)

Noir commence son tour en contrôlant 2 Puits d'Énergie.
Il place son marqueur sur 22 et entame sa phase de déplacement.

2. Déplacement

Une partie de l'Énergie collectée peut être utilisée pour déplacer vos Guerriers. Tous les Guerriers sur le plateau peuvent se déplacer une fois par tour. Les Guerriers déjà présents dans l'Arène au début du tour peuvent aussi porter une attaque. Vous pouvez effectuer ces différentes actions dans n'importe quel ordre.

Se déplacer

Pour déplacer un Guerrier, placez-le sur une case libre. Les cases occupées, le Cœur et le Refuge adverse ne sont pas libres et ne peuvent pas être traversés. Pour chaque case parcourue, payez un point d'Énergie sur votre piste d'Énergie.



Noir déplace son Guerrier du Refuge de 5 cases depuis le Refuge vers un Puits. Il paie 5 points d'Énergie en déplaçant son marqueur sur la piste d'Énergie.

Le Guerrier pourra attaquer lors du prochain tour de Noir.

Attaquer

Chaque Guerrier déjà présent dans l'Arène au début du tour peut porter une attaque. Les Guerriers du Refuge ne peuvent pas attaquer mais seulement se déplacer. Tous les Guerriers adverses présents dans l'Arène peuvent être visés. Ceux placés dans le Refuge sont en sécurité.

Lors d'une attaque, vous dépensez de l'Énergie pour parcourir la distance qui sépare votre Guerrier de sa cible.

Après chaque attaque, le défenseur peut sauver le Guerrier visé en payant un nombre de points d'Énergie égal à la Force de l'attaque. Si le défenseur ne peut ou ne veut pas payer, le Guerrier visé succombe et est placé à côté du plateau. Ce Guerrier est considéré comme étant tombé.

Les Guerriers ne peuvent jamais effectuer une **Charge** ou une **Attaque à distance** sur un Guerrier qui leur est adjacent. S'il n'y a pas de case libre entre le Guerrier et sa cible, il ne peut que **Frapper**.

Frapper (Force 3) Tous les Guerriers

Si un Guerrier commence son tour à côté d'un adversaire, il peut utiliser son action d'attaque pour Frapper. Cette attaque ne coûte pas d'Énergie et a une Force de 3.



Le Guerrier du Feu noir utilise son attaque pour frapper le Guerrier de l'Eau or et ne paie aucun point d'Énergie. Le joueur adverse peut dépenser 3 points d'Énergie pour sauver son Guerrier.

Attaque à distance (Force 4) Guerrier du Feu et du Vent

Désignez un Guerrier de Feu ou du Vent et sa cible.
Payez un point d'Énergie par case séparant les deux pions plus un pour la case occupée par la cible.
Cette attaque ne peut pas traverser une case occupée ou le Cœur mais elle peut les contourner. Les Attaques à distance ont une Force de 4.

Bien qu'une Attaque à distance ne requière pas de déplacement, l'attaquant peut se déplacer avant ou après l'attaque. Entre le déplacement et l'attaque, d'autres actions peuvent être effectuées par d'autres Guerriers.



Le Guerrier du Vent noir attaque le Guerrier de la Terre or en payant 3 points d'Énergie.
Le joueur adverse peut sauver son Guerrier en payant 4 points d'Énergie. S'il ne le veut ou ne le peut pas, le Guerrier de la Terre or est considéré comme tombé.

Charge (Force 5) Guerriers de l'Eau et de la Terre

Une charge constitue un déplacement et une attaque en une seule action.
Prenez un Guerrier de l'Eau ou de la Terre et déplacez-le vers sa cible.
Cela coûte 1 point d'Énergie par case traversée.

La Charge a une Force de 5 ce qui signifie que le défenseur doit payer 5 points d'Énergie pour sauver son Guerrier. L'attaquant ne prend pas place sur la case laissée libre par la cible.



Noir déplace son Guerrier de la Terre à côté du Guerrier de feu or et paie 3 points d'Énergie.
Le joueur adverse doit payer 5 points d'Énergie pour résister à cette attaque ou retirer son Guerrier du plateau.
Le Guerrier de la Terre ne peut rien faire d'autre pendant ce tour.

Points d'Honneur & le Guide

Chaque fois que votre adversaire retire un pion de l'Arène, vous gagnez un point d'Honneur. Quand vous gagnez votre premier point d'Honneur, placez votre Guide sur n'importe quelle case de votre Refuge. Pour chaque point d'Honneur que vous gagnez ensuite, déplacez votre Guide d'une case vers le Cœur.

Lorsque votre Guide atteint le Cœur, vous gagnez immédiatement la partie.

Un Guide n'occupe pas physiquement une case. Celle-ci peut donc être traversée ou occupée par un Guerrier.



3. Récupération

Votre tour se termine lorsque vous décidez de ne plus dépenser d'Énergie pour vos déplacements. Tous vos Guerriers tombés (placés à côté de l'Arène) peuvent maintenant être placés sur les cases libres de votre Refuge. L'un de vos Guerriers tombés peut être placé sur votre guide si la place est libre. Ce Guerrier peut attaquer dès votre prochain tour.

4. Défense

Lors du tour de votre adversaire, utilisez vos derniers points d'Énergie pour défendre vos Guerriers.

Chaque fois que votre adversaire attaque l'un de vos Guerriers, vous pouvez payer l'équivalent de la Force de l'attaque en point d'Énergie ou le laissez tomber en le retirant de l'Arène.

RÈGLES AVANCÉES

Lorsque vous aurez joué quelques parties avec les règles d'initiation et que vous vous sentirez à l'aise avec le jeu, vous pourrez franchir une étape supplémentaire avec les règles avancées. Ici, chaque type de Guerrier a ses propres caractéristiques, fonction de l'élément dont il dépend. Le positionnement devient plus important avec la notion de ligne de vue, le placement de vos Guerriers dans votre Refuge devient plus stratégique et l'ordre d'exécution de vos actions doit être mûrement réfléchi. Étudiez les aspects de chaque Élément, ses forces et ses faiblesses, et utilisez-les pour vaincre votre adversaire.

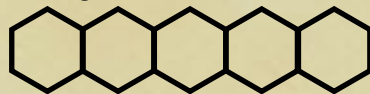
Option

Pour introduire en douceur le jeu expérimenté, vous pouvez ne commencer qu'avec les règles des Guerriers du Vent en conservant le jeu de base par ailleurs. Par la suite, vous pourrez introduire progressivement les règles concernant la Terre, l'Eau et enfin le Feu.

Remarque

Avec les règles avancées, les Guerriers du Vent ne peuvent plus se déplacer comme dans les règles de base. Les Guerriers de la Terre, de l'Eau et du Feu ne peuvent plus attaquer comme dans les règles de base.

Ligne de vue



Dans les règles avancées, tous les Guerriers utilisent les lignes de vue de diverses manières selon leurs capacités propres. Une ligne de vue est une ligne droite ininterrompue entre deux Guerriers. Les lignes de vue sont interrompues par le Cœur et les autres Guerriers mais pas par les Guides.

Les Guerriers adjacents partagent aussi une ligne de vue l'un avec l'autre.



Le Guerrier du Feu noir a une ligne de vue avec le Guerrier du Vent noir et le Guerrier de l'Eau or. Il ne partage pas de ligne de vue avec les Guerriers de la Terre ou de l'Eau noirs ou le Guerrier du Vent or.

Capacités défensives

Les Guerriers de la Terre et du Feu ont des capacités défensives. Ces capacités utilisent aussi les lignes de vue. Elles dépendent donc de la position des Guerriers dans l'Arène. Après chaque action (déplacement ou attaque), la situation peut évoluer en entraînant la perte ou le gain de ces capacités. Résolez tout d'abord l'action puis vérifiez si les capacités passives s'appliquent toujours et poursuivez la partie.

VENT



*Be wary of those who follow the paths of the Wind my son
One never knows where the leaves might fall*

*It's the feeling of an incoming storm
A breath, a rustle, a blow and gone*

IMPORTANT: lorsque les joueurs utilisent les règles du Guerrier du Vent, le premier joueur ne peut déplacer qu'un Guerrier du Vent dans l'Arène lors de son premier tour de jeu.

La Voie du Cerf-volant (déplacement)

Les Guerriers du Vent ne peuvent plus se déplacer comme dans les règles de base. A la place, ils doivent utiliser la voie du Cerf-volant une fois par round. Pour déplacer un Guerrier du Vent, posez-le à la fin de l'une de ses lignes de vue, à l'endroit où il est bloqué par le bord de l'Arène, le Cœur, un autre Guerrier ou un Refuge. Le Guerrier du Vent ne peut pas s'arrêter avant d'avoir atteint l'extrémité de la ligne. Ce mouvement ne coûte pas de point d'Énergie.

La voie du Cerf-volant s'applique aussi aux Guerriers du Vent qui quittent leur Refuge.



Noir peut déplacer son Guerrier du Vent vers n'importe quelles cases jaunes.

La Voie de la Tempête (Force 4)

Il s'agit d'une attaque à distance, comme expliquée dans les règles de base. Elle peut être faite avant ou après l'utilisation de la voie du Cerf-volant. Indiquez le Guerrier du Vent et sa cible et payez 1 point d'Énergie par case les séparant y compris celle occupée par la cible. Cette attaque a une Force de 4.

TERRE



Those who truly feel the Earth we walk

Those who need not dig for secrets

Only they can fade from view

Only they achieve such mighty fist

Le Manteau du Jaguar (défense)

Chaque Guerrier de la Terre présent dans l'Arène dispose d'un camouflage naturel. Ce camouflage le protège contre toute attaque y compris celles venant d'un autre Guerrier de la Terre. Les Guerriers de la Terre révèlent les Guerriers de la Terre adverses lorsqu'ils partagent une ligne de vue avec eux. Une fois révélé, un Guerrier de la Terre peut devenir la cible des attaques de tous les Guerriers adverses.

Une charge sur un Guerrier de la Terre révélé peut prendre fin en bloquant la ligne de vue qui le révèle. Résolez l'attaque. Le Guerrier est ensuite à nouveau considéré comme camouflé.

L'Ours enragé (Force 6)

Charger une cible avec une Force de 6 en payant 2 points d'Énergie par case traversée. Les déplacements normaux des Guerriers de la Terre coûtent toujours 1 point d'Énergie par case.



Noir dépense 8 points d'Énergie pour charger le Guerrier de l'Eau or avec une Force de 6. Il ne peut pas attaquer le Guerrier de la Terre or parce que celui-ci est camouflé. Le joueur adverse décide de sauver son Guerrier de l'Eau en payant 6 points d'Énergie.

En ayant déplacé son Guerrier de la Terre, Noir dispose d'une ligne de vue vers le Guerrier de la Terre or qu'il révèle. Le Guerrier du Vent noir dispose encore d'une attaque. Il peut donc prendre pour cible le Guerrier de la Terre or.

EAU



Tranquil as the streams that guide me

Patience shows few ripples

Then, to strike with the weight of an ocean

Drown in my might

Le Choc des 6 Rivières (Force 3, multiple)

Lorsqu'un Guerrier de l'Eau effectue une charge sur une cible désignée, tous les pions adverses qui lui sont adjacents en fin de charge sont attaqués avec une Force de 3. Le défenseur peut choisir individuellement quel(s) Guerrier(s) il désire sauver.

Remarque: un Guerrier de la Terre camouflé peut être victime du Choc des 6 Rivières tant qu'il n'en est pas la cible principale.



Le Guerrier de l'Eau noir parcourt 4 cases pour charger le Guerrier du Feu or. Le joueur adverse doit maintenant décider du sort de ses Guerriers de la Terre, du Feu et de l'Eau individuellement.

Le Flux des Vagues déferlantes (Force 5 → 3 → 1)

Chargez un Guerrier avec une Force de 5. Si l'attaque est bloquée, la vague se termine.

Si la cible tombe, l'attaque continue dans la même direction.

Si, en retirant la première cible, une ligne de vue apparaît dans la même direction vers une deuxième cible, celle-ci est attaquée avec une Force de 3.

Ceci se répète pour une éventuelle troisième cible qui est attaquée avec une Force de 1.



Le Guerrier de l'Eau noir charge le Guerrier du Feu or avec une Force de 5.



Le joueur adverse retire son Guerrier du Feu. Le Guerrier de la Terre or est ensuite attaqué avec une Force de 3.



Le Guerrier de la Terre est également retiré et le Guerrier du Feu est attaqué avec une Force de 1.

FEU



*Sister Flame, in your smoldering presence
Brother Fire, by your guiding light*

*In our sight their fate
In their ashes our glory*

Les Dragons (Force 4)

Lorsque deux Guerriers du Feu ont une ligne de vue vers un même adversaire, ils peuvent effectuer les Dragons. Désignez la cible et annoncez votre attaque. Cette attaque ne coûte pas de point d'Énergie et a une Force de 4. Les attaques des deux Guerriers de Feu sont dépensées. Les deux Guerriers doivent être séparés de leur cible d'au moins une case libre pour réaliser cette attaque à distance.



Noir déplace son Guerrier du Feu de gauche de 2 cases de façon à ce que ses deux Guerriers du Feu aient une ligne de vue vers le Guerrier de la Terre or.

Celui-ci est révélé par le Guerrier de la Terre noir.



Noir annonce son attaque et ne paie pas de point d'Énergie. Après celle-ci, le Guerrier du Feu de droite peut encore se déplacer.

Le Phoenix (défense)

Lorsqu'un Guerrier partage une ligne de vue avec deux Guerriers du Feu de son camp, il est protégé par un bouclier. Deux Guerriers du Feu du même camp qui partagent une ligne de vue se protègent mutuellement. Toutes les attaques contre un Guerrier protégé ont une Force réduite à 2.

Si une attaque coupe une des lignes de vue qui protège la cible, cette attaque a malgré tout une Force réduite à 2. Les attaques suivantes sur la même cible ont une Force normale. Les attaques ayant une Force de 2 ou moins ne changent pas de valeur.

Les deux Guerriers du Feu sont tous deux protégés.



Le Guerrier de l'Eau noir charge le Guerrier de l'Eau or.

Étant donné que les deux Guerriers du Feu forment le Phoenix avec le Guerrier de l'Eau, le joueur adverse peut bloquer cette attaque contre 2 points d'Énergie.

La ligne de vue du Phoenix est coupée et une attaque suivante portée sur le Guerrier de l'Eau or aura une Force normale.

Variantes

La course contre la montre

Jouez avec une pendule pour jeu d'échecs. Si vous n'en possédez pas, il existe de nombreuses applications pour smartphones qui en proposent. Donnez à chaque joueur 15 minutes (ou tout autre durée qui vous convient). Si un joueur dépasse le temps imparti avant qu'une condition de victoire soit remplie, il perd automatiquement la partie.

Déclenchez la pendule lorsque:

- vous avez fini la phase de Récupération et donnez la main à votre adversaire
- vous avez effectué une attaque et payé l'Énergie correspondante
- vous avez décidé de bloquer une attaque ou de laisser un Guerrier tomber (phase défense)

Handicap

Lorsque les deux joueurs ont un niveau différent, vous pouvez équilibrer la partie en utilisant la piste de Handicap situé au début de la Piste d'Énergie. Choisissez le handicap que vous désirez utiliser (de 1 à 4).

Lorsqu'il défend, le joueur le plus faible peut utiliser ces points pour sauver ses Guerriers. Continuez à jouer ainsi tant que les joueurs sont de niveaux différents.



Arène alternative

Retournez le plateau pour jouer sur la deuxième Arène. Les règles sont inchangées.

Choix du premier joueur

Choisissez aléatoirement le premier joueur. Le second joueur peut prendre la main en plaçant son marqueur d'Énergie sur une valeur inférieure à 7. Le premier joueur peut alors faire de même en choisissant une valeur inférieure à celle choisie par son adversaire. Le système se poursuit jusqu'à l'abandon d'un joueur.

Par exemple, Adrien propose une partie à Benoît. Benoît est le premier joueur. Adrien pense avoir une meilleure chance en commençant la partie et choisit de jouer avec 6 points d'Énergie. Benoît enchérit avec 5 points d'Énergie. Adrien abandonne, considérant que 4 points d'Énergie sont insuffisants. Benoît commence avec 5 points d'Énergie et Adrien avec 14.

Crédits

Conception du jeu: Joost Das

Graphisme: Joost Das

Couverture de la boîte et plateau: Marlies Barends
(worksofheart.nl)

Translator: Laurent Massotte



Remerciements spéciaux:

Leendert Oostlander, Patrick Onderweegs, Ruud Das, Geert van Hout, Ruud van Nimwegen, Alwin Derijck, Sander Kouwenhoven, Edwin Commandeur, Jeroen de Jong, Alec Gatenby, Alexander Lauck, Laurent Massotte and Richard Garfield.

