

REGLE DU JEU OLING



Synthèse :

Un jeu de stratégie très simple à comprendre et très rapide (environ 15 minutes)

Il se joue à 2 ou à 4 joueurs (2 équipes de 2).

Chaque joueur commence avec un pion "mère" dans un coin.

Le but du jeu est d'aller recouvrir le pion "mère" de l'adversaire en traçant un chemin continu avec vos pions depuis votre pion mère.

Mais un pion ne peut être recouvert qu'une seule fois.

Trois principes :

1 À chaque tour, vous jouez trois nouveaux pions.

2 Tout nouveau pion joué doit être connecté au pion mère - le grand pion.

3 Un pion pris ne peut être repris - à savoir pas plus de deux niveaux.

O'LING, il n'en restera plus qu'un !

O'LING est un jeu familial de réflexion, facile à comprendre mais riche en possibilités.

Matériel : un plateau – avec une partie centrale entourée par une ligne creusée - de 324 bosses, et son rangement pour les 4 x 60 pions et les 4 grands pions.

Nombre de joueurs : 2, 3 ou 4.

Age : à partir de 7 ans.

Durée d'une partie : 15 minutes.

Objectif : restez le dernier !

Départ : vous partez de votre coin avec votre grand pion puis vous jouez deux autres pions de votre couleur (fig 1 et 2). Chaque pion placé devra être relié à votre grand pion origine (fig 3 et 4). La connexion entre 2 pions se fait si 2 bosses sont voisines (verticale, horizontale ou oblique).

Prise d'un pion adverse : c'est à vous de jouer trois pions (fig 5), un de vos pions est en contact avec un pion adverse, vous pouvez enficher vos pions sur les pions adverses (fig 6).

Le pion superposé ne pouvant être repris.

Cette manœuvre permet, bien souvent, de déconnecter les pions adverses de leur grand pion origine.

Elimination d'un adversaire : Vous remontez jusqu'à son grand pion origine.

Fin de partie : il ne reste qu'un seul joueur (ou une seule équipe en version 2 contre 2).

Variantes (à mixer)

Version montagne : vous décidez que personne ne peut traverser la partie centrale.

Version eau (passionnante) : vous décidez que chaque pion en contact avec la ligne de séparation de la partie centrale, peut se connecter tout autour de cette ligne.

Jouez en équipe : il faut impérativement être 4 (2 contre 2). Les partenaires sont disposés en diagonale.

Version à 4 mais 2 couleurs (agressive) : Vous décidez que blanc = gris et rouge = orange.

Version 1 contre 1 : vous partez avec votre grand pion d'une des bosses de la première ligne d'un côté, et votre adversaire idem, mais du côté opposé.



LUDIQUEMENT VOTRE 39, rue Claude HUGUE 59 290 WASQUEHAL / FRANCE
Tél. : 0033 3 20 98 17 95 Fax: 00 33 3 20 98 75 96 Email : contact@ludiquementvotre.com
ALLO COMMANDE Tél.: 03 20 68 50 36 Fax.: 03 20 68 50 39 Port. : 06 86 62 10 28

Une marque
Ludiquement Vôtre

SIRET 453 292 641 00017 SARL au capital de 18 500 Euros

Le Tour de Jeu :

Chaque joueur, à son tour, place 3 pions de sa couleur. Si les pions d'un joueur se trouvent en contact avec ceux d'un adversaire, il peut capturer des pions adverses en enfichant les siens dessus.

Important : Un pion capturé **ne peut pas** être repris, ce qui permet de pénétrer une ligne adverse et oblige l'adversaire à des manoeuvres de contournement (et de reconnexion des pions isolés).

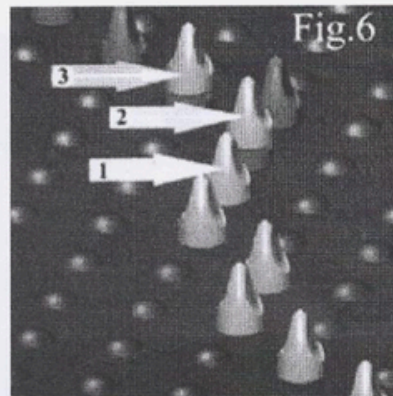
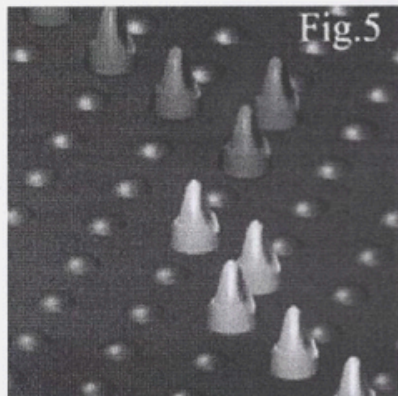


Figure5 : Le joueur jaune, dont c'est le tour de jouer, se trouve à une bosse de la ligne du joueur rouge, il a donc la possibilité de capturer des pions rouges.

Figure6 : Le joueur jaune a placé ses 3 pions de manière à capturer 2 pions rouges, ce faisant il a isolé un pion rouge. Si le joueur rouge désire utiliser ce pion comme base de connexion de ses autres pions, il doit d'abord le reconnecter à sa base (en le reconnectant à sa ligne).

Pour éliminer un adversaire, il faut remonter jusqu'à sa base (son grand pion).

Fin de la partie :

La partie s'achève lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur ou une seule équipe (jeu à 2 contre 2).

Les Variantes :

Version montagne : La partie centrale est une montagne infranchissable que personne ne peut traverser.

Version Eau : Chaque pion en contact avec la ligne de détournement de la partie centrale peut se connecter tout autour de cette ligne.

Le jeu en équipe : les joueurs jouent 2 contre 2 et les partenaires sont disposés en diagonale (ils peuvent se conseiller).

Le jeu en équipe agressif : les joueurs jouent 2 contre 2 avec seulement 2 couleurs de pions, dans ce cas Blanc = Gris et Rouge = Orange. Les partenaires sont disposés en diagonale et peuvent se conseiller.

Version 1 contre 1 : Un joueur place son grand pion sur une des bosses de la première ligne d'un côté, son adversaire fait de même, du côté opposé.

Il est bien sûr possible d'utiliser plusieurs variantes sur une même partie.

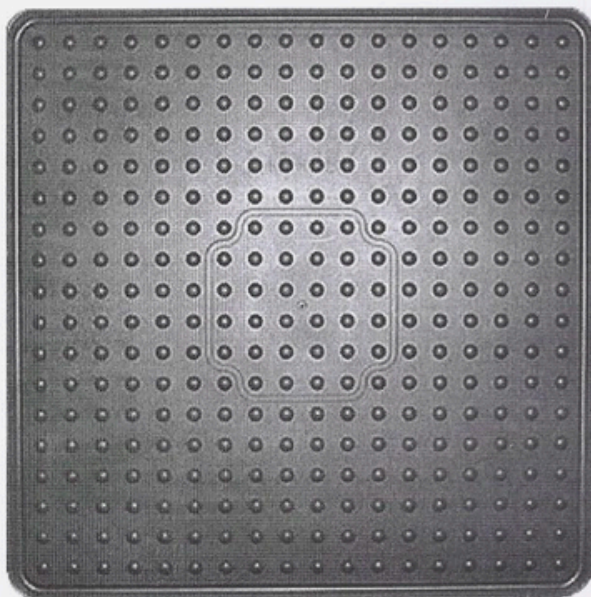
Ces règles vous sont proposées par Pascal Nivesse et Fabrice Rabellino – www.cyberfab.fr.st

REGLE OLING AVEC SCHEMAS

DESCRIPTION :

O'ling est un jeu de reflexion où l'objectif est de couper la connexion de l'adversaire avec sa base, tout en restant soi-même connecté à sa propre base.

Le plateau de jeu est constitué de 324 bosses (destinées à recevoir les pièces) avec d'une partie centrale détournée par une ligne creusée.



Chaque joueur reçoit 55 pions + 1 Grand pion (la base)



Les joueurs qui s'opposent démarrent de 2 coins diagonalement opposés. Chaque joueur commence par placer dans son coin, le grand pion de sa couleur (sa base) et place 2 pions supplémentaires. Chaque pion placé doit toujours être connecté à la base (voir *figure1* et *figure2*).

