

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**  
**06 24 69 12 99**  
**escaleajeux@gmail.com**



# ORONGO

Un passionnant jeu d'enchères et de construction  
pour 2 à 4 joueurs, de 10 ans et plus

Par : Reiner Knizia

Illustrations : Franz Vohwinkel

Editeur : Stefan Brück

Présentation des règles : Franz Vohwinkel



## IDÉE DU JEU

Erigez vos statues monumentales (Moai) aussi vite que possible sur un des nombreux sites côtiers de l'île de Pâques et sur son site cérémonial (Orongo) ! Avec les ressources adéquates et de bonnes enchères, vous pourrez obtenir les meilleurs sites.

Soyez le premier à construire le « Moai de cérémonie » et vous l'emporterez !

## MATÉRIEL



1 plateau de jeu



4 écrans (1 par joueur)



60 tuiles Ressource numérotées



48 coquillages



1 amulette



21 Moai



160 jetons transparents  
(4 couleurs, 40 par couleur)

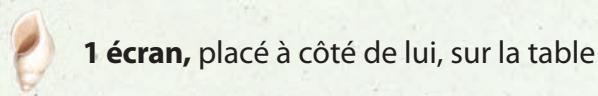
## INSTALLATION DU JEU

Retirez soigneusement toutes les parties de la planche de pions avant votre première partie.

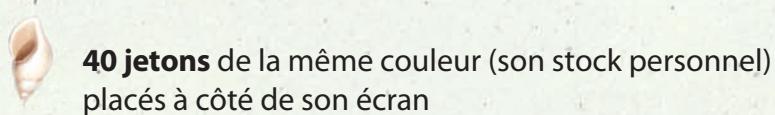
Placez le **plateau de jeu** au centre de la table. Il représente l'île de Pâques, constituée de 50 cases Palmier et 60 cases Ressource numérotées.

Mélangez les 60 **tuiles Ressource numérotées** et placez-les face cachée à côté du plateau (réserve). Chaque tuile Ressource correspond à la case Ressource de l'île qui porte le même numéro.

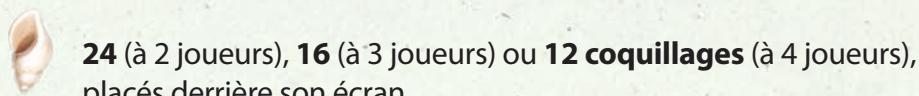
**Chaque joueur reçoit :**



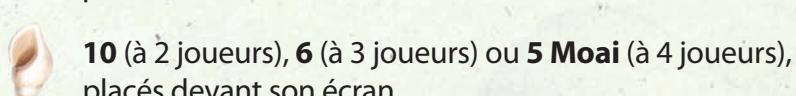
**1 écran**, placé à côté de lui, sur la table



**40 jetons** de la même couleur (son stock personnel) placés à côté de son écran



**24** (à 2 joueurs), **16** (à 3 joueurs) ou **12 coquillages** (à 4 joueurs), placés derrière son écran



**10** (à 2 joueurs), **6** (à 3 joueurs) ou **5 Moai** (à 4 joueurs), placés devant son écran

Placez **un Moai**, le *Moai de cérémonie*, dans la case correspondante en haut et à droite du plateau

(A 3 joueurs, remettez les 2 Moai restants dans la boîte.)



Le joueur le plus âgé prend **l'amulette** et la place devant son écran.

## DÉROULLEMENT DU JEU

Le jeu se compose de plusieurs rounds et chaque round se déroule dans l'ordre suivant :

- 1.) Placer de nouvelles tuiles Ressource numérotées sur le plateau.
- 2.) Utiliser ses coquillages pour miser sur les cases.
- 3.) Placer ses jetons sur le plateau, et ériger ses Moai.

### ➤ 1.) Placer de nouvelles tuiles Ressource

Un joueur pioche des tuiles Ressource de la réserve et les place dans les cases correspondantes du plateau. Le nombre de tuiles Ressource placées à chaque round dépend du nombre de joueurs et du round en cours :

#### 2 et 3 joueurs

Premier round :

6 tuiles

#### 4 joueurs

Tous les rounds suivants :

3 tuiles

8

tuiles

4

tuiles



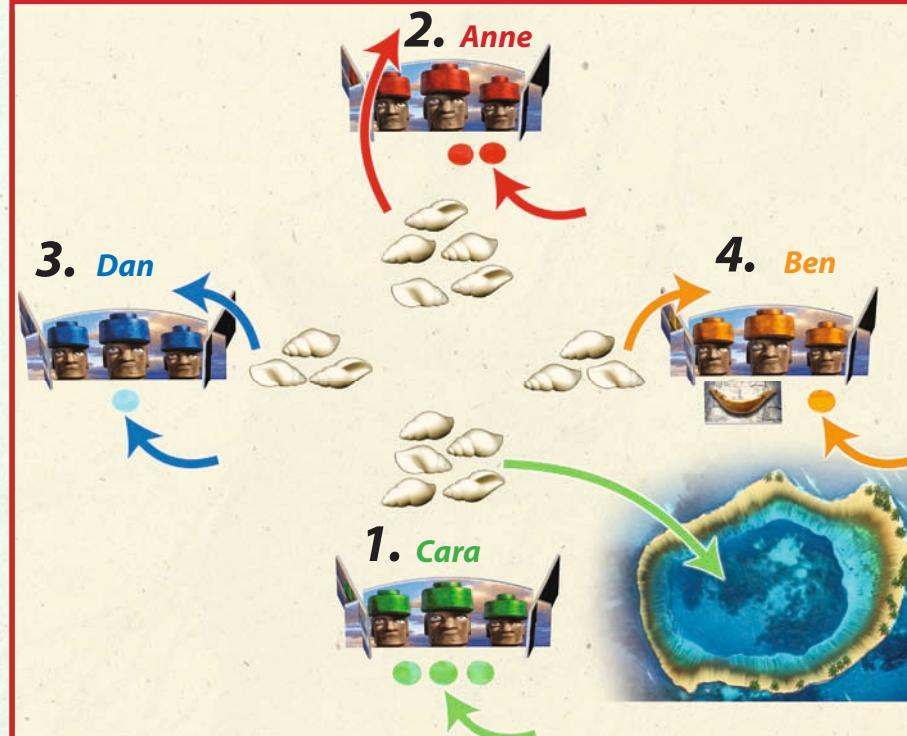
## ➤ 2.) Miser pour les cases



Pour miser, chaque joueur prend un nombre quelconque de coquillages (même zéro est autorisé) dans son poing fermé et tend celui-ci au-dessus du plateau. Simultanément, tous les joueurs ouvrent leur poing et comparent leurs mises.

- Le joueur qui a misé **le plus de coquillages** les place **tous** sur le récif (en bas et à droite du plateau) puis prend **trois jetons** de son stock personnel et les place devant son écran.
  - Le joueur qui a misé **le 2<sup>ème</sup> plus grand nombre de coquillages** les remet derrière son écran et place **deux jetons** devant son écran.
  - Chacun des autres joueurs qui a misé **au moins un coquillage** le(s) remet derrière son écran et place **un jeton** devant son écran.
  - Tout joueur qui n'a misé aucun coquillage s'empare de **tous** les coquillages du récif et les place derrière son écran, mais ne place *pas* de jeton devant celui-ci.
- Si plusieurs joueurs n'ont misé aucun coquillage, ils se partagent équitablement les coquillages du récif. Tout coquillage restant après le partage demeure sur le récif.

**En cas d'égalité de mises :** toute égalité de mise entre deux ou plusieurs joueurs est départagée par l'ordre du tour : le joueur à égalité qui est le plus proche, en sens horaire, du détenteur de l'amulette est considéré comme ayant misé le plus. En cas d'égalité, le joueur détenant l'amulette est toujours considéré comme ayant misé le moins.



**Exemple :** **Anne** et **Cara** misent toutes deux 5 coquillages, **Ben** et **Dan** en misent tous deux 3. Puisque **Ben** détient l'amulette, **Cara** (qui est sa voisine de gauche) remporte l'enchère et place ses 5 coquillages sur le récif puis place 3 jetons devant son écran. **Anne** a fait la 2<sup>ème</sup> plus grosse mise. Elle remet ses 5 coquillages derrière son écran et place 2 jetons devant celui-ci. **Ben** et **Dan** remettent leurs 3 coquillages derrière leurs écrans et placent chacun 1 jeton devant leurs écrans.

## ➤ 3.) Placer ses jetons et ériger ses Moai



Le joueur qui a misé le plus de coquillages reçoit l'amulette et place ses 3 jetons sur le plateau. Puis le joueur ayant fait la 2<sup>ème</sup> plus grosse mise place ses 2 jetons sur le plateau. Enfin, tout autre joueur ayant gagné un jeton le place sur le plateau, en sens horaire à partir du joueur situé à gauche du joueur détenant l'amulette.

L'ordre de placement des jetons pour ce round, en poursuivant l'exemple à gauche, serait : Cara (3), Anne (2), Dan (1), Ben (1).

Lorsqu'un joueur place ses jetons, il doit respecter les règles suivantes : un jeton peut être placé sur toute tuile Ressource numérotée *inoccupée* du plateau ou dans toute case Palmier *inoccupée* qui est *directement adjacente* à au moins *un* des jetons du même joueur. Un jeton ne peut pas être placé dans toute autre case.

**Exemple:** Dan respectivement Anne pourrait placer un jeton dans n'importe quelle case de la partie occidentale de l'île marquée d'une étoile bleue respectivement rouge.



### Eriger un Moai :

Un joueur doit **immédiatement** ériger un Moai si, après avoir placé un de ses jetons sur le plateau, il se retrouve avec un groupe de jetons adjacents qui remplissent les conditions suivantes :

A) Un ou deux des jetons du groupe sont placés sur les tuiles Ressource suivantes :

- une carrière ou



- un temple et un dieu ou



- un homme oiseau et un nid ou



- deux nourritures



B) Un autre des jetons du groupe est placé dans une **case Palmier côtière** (et ce jeton ne contient pas encore de Moai).

Note : un Moai ne peut jamais être érigé dans une case Palmier à l'intérieur des terres ; ces cases ne servent qu'à connecter les jetons.



Si les conditions A et B sont remplies, le joueur érige immédiatement un Moai sur le jeton placé dans la case Palmier côtière. Le joueur doit aussi placer un coquillage sur le ou les 2 jeton(s) Ressource utilisé(s) (la carrière, le temple + le dieu, l'homme oiseau + le nid ou les 2 nourritures) pour indiquer que cette/ces tuile(s) ont été « épuisées ». Les tuiles « épuisées » et les cases Palmier occupées par un Moai ne peuvent pas être réutilisées pour remplir les conditions de placement ultérieur d'un autre Moai, mais peuvent toujours être utilisées pour connecter ses propres jetons.

**Attention :** si un joueur n'a pas assez de coquillages à placer sur la ou les 2 tuile(s) Ressource du groupe de jetons après avoir érigé son Moai, il lui est interdit de placer le jeton qui remplirait le critère déclenchant la construction du Moai.

En d'autres termes, un joueur qui souhaite construire un Moai doit être certain de disposer de suffisamment de coquillages *avant* de placer le jeton qui remplit les conditions de construction, sinon ce dernier jeton (qui remplirait le dernier critère) doit être placé ailleurs !



**Exemple :** Dan place le premier de ses 3 jetons dans une case Palmier côtière, qui s'ajoute à ses 2 jetons Nourriture (n°4 & 8). Il érige immédiatement un Moai dans cette case Palmier. Puis il recouvre chacune des 2 tuiles Nourriture d'un coquillage.

Il place ensuite ses 2 jetons restants. Puisqu'il dispose maintenant d'une tuile Nid (n°1) et d'une tuile Homme oiseau connectées à un jeton Palmier côtier différent, il érige un autre Moai sur cet autre jeton Palmier. De même, il recouvre les 2 tuiles Ressource d'un coquillage.

## FIN DU JEU

Dès qu'un joueur n'a plus de Moai, il doit construire le Moai de cérémonie qui attend en haut du plateau. Ce faisant, ce joueur remporte **immédiatement** la partie (les joueurs ne terminent *pas* le round) !

Le jeu peut aussi se terminer le round où aucune tuile numérotée ne peut être placée. Ce dernier round se déroule normalement, sans placer de nouvelles tuiles. Si aucun joueur n'a érigé le Moai de cérémonie lors de ce round, le joueur à qui il reste le moins de Moai à ériger l'emporte. Toute égalité est tranchée en faveur du joueur à qui il reste le plus de coquillages. S'il y a toujours égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

## VARIANTE (pour 3 et 4 joueur)

En début de partie, chaque joueur reçoit aléatoirement une tuile Ressource, qu'il place derrière son écran sans la révéler aux autres joueurs. (*Note : si cette tuile est une carrière, elle doit être remplacée par une autre tuile et la tuile Carrière est remélangée dans la réserve.*)

Un joueur peut placer cette tuile supplémentaire avec un jeton supplémentaire, lors de sa phase 3. Ainsi, même un joueur qui n'a misé aucun coquillage peut placer sa tuile supplémentaire, avec un jeton supplémentaire lors d'un round, *après* que tous les autres joueurs ayant misé ont joué.

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs pour leur aide apportée lors du développement de ce jeu, en particulier Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Martin Butcher, Chris Dearlove, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Chris Lawson et Dave Spring ainsi que tous les groupes originaires de Bödefeld, Grassau, Krumbach, Oberhof et Siegsdorf.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG | Grundstr. 9 | CH-5436 Würenlos  
Ravensburger Spieleverlag | Postfach 2460 | D-88194 Ravensburg  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

