

# ОРИОН ДУ ЕЛЬ

Andrea Mainini  
Alberto Branciarì

2 ♀♀  
25 ⌚  
12+ ВІК

Ви готові до подорожі всім космосом, аби сполучити різні сузір'я навколо Туманності Оріона? Протягом цієї мандрівки ви дослідите не одну галактику. Та варто бути обережними, аби не втратити в чорну діру на своєму шляху. Ретельно плануйте кожен свій маневр, адже один невдалий крок може дати вашому опоненту шанс наблизитись до перемоги!

## КОМПОНЕНТИ

1  
Ігрове поле

85  
Відмежованих  
територій



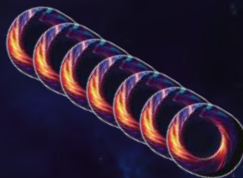
1

Посібник



7

Жетонів  
чорних дір



8

Жетонів  
галактик



Блакитний  
Гравець

14  
ПЛИТОК

ПЛИТКИ З ПЕРЕВАГОЮ  
БЛАКИТНОГО КОЛЬОРУ



Помаранчевий  
Гравець

14  
ПЛИТОК

ПЛИТКИ З ПЕРЕВАГОЮ  
ПОМАРАНЧЕВОГО КОЛЬОРУ



i



**Автори гри:** Andrea Mainini  
Alberto Branciarì

**Ілюстрації:** Maxime Erceau

**Директор редактури:** Arnaud  
Charpentier

**Графічний директор:** Maxime Erceau

**Виробництво:** Surfin Meeples Chine

**Керівництво локалізацією:**

Некрасов Костянтин

**Переклад:** Максим Драч

**Візуальна адаптація:**

Серова-Некрасова Валерія

**Редактура:** Наталія Ленська,  
Дубчак Владислав

# ПІДГОТОВКА

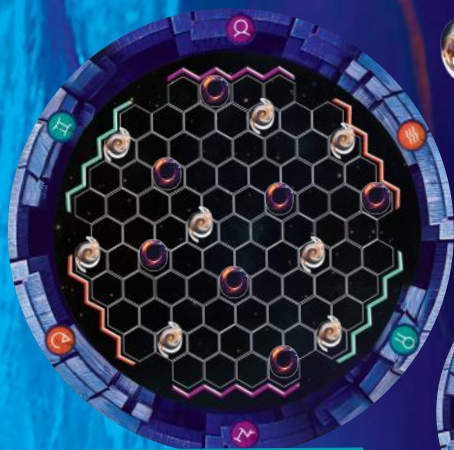
## 1 РОЗГОРНІТЬ ІГРОВЕ ПОЛЕ

## 2 ПІДГОТУЙТЕ ПЛИТКИ

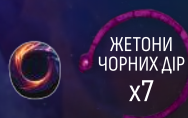
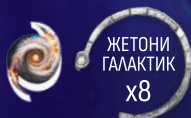
Кожен гравець розміщує 14 своїх плиток перед собою так, як це показано на малюнку праворуч.

## 3 РОЗМІСТІТЬ ЖЕТОНИ ЧОРНИХ ДІР І ГАЛАКТИК

Спершу один гравець розміщує 8 жетонів галактик так, щоб між ними завжди було хоча би 2 незайняті території. Опісля інший гравець розміщує 7 жетонів чорних дір так, щоб між ними завжди було хоча би 2 незайняті території, а до жетонів галактик – хоча би 1 незайнята територія.



Випадкова підготовка



Для перших партій і швидкого старту радимо скористатися однією із симетричних підготовок, зображених нижче. Після декількох партій найскладнішими та найцікавішими будуть ситуації, які ви створите випадково...



Симетрична підготовка 1



Симетрична підготовка 2

i

Гравці розміщують жетони як забажають відповідно до правил ліворуч. Існує безліч можливих розміщень жетонів, тож гра кожного разу дивуватиме та випробуватиме. Саме тому НЕМОЖЛИВО придумати універсальні перші ходи та **ВІДСУТНЯ перевага для першого гравця.**

i

Однак гравець, що розміщував жетони галактик, вирішує, хто стане першим гравцем. Якщо ви граєте серію партій (наприклад, хто першим здобуде 3 перемоги), розташування жетонів галактик і чорних дір не повторюватиметься, що впливатиме на вибір першого гравця.

# ЯК ПЕРЕМОГТИ?

Є **3** ШЛЯХИ ДЛЯ ДОСЯГНЕННЯ ПЕРЕМОГИ В ОРІОН ДУЕЛЬ:

## 1 СПОЛУЧИТИ СУЗІР'Я

Дві протилежні сторони ігрового поля сполучені неперервним ланцюгом шестикутників вашого кольору.

На зображенні показано, як з'єднати дві протилежні сторони.



Кожна зі сторін – напрямок до сузір'я. На ігровому полі це зображено за допомогою 4 територій біля зигзага. Для перемоги потрібно сполучити одну з 4 територій біля зигзага з огнією з 4 територій біля протилежного зигзага.



## 2 З'ЄДНАТИ ГАЛАКТИКИ

4 жетони галактик в нерозривному ланцюзі шестикутників вашого кольору.



Приклад:



**НЕ ПЕРЕМОЖНЕ РОЗМІЩЕННЯ:**

4 жетони галактик на помаранчевих шестикутниках, але вони роз'єднані, що показано зображенням.

## 3 ЗМУСИТИ ОПОНЕНТА З'ЄДНАТИ ЧОРНІ ДІРИ

3 жетони чорних дір у нерозривному ланцюзі шестикутників кольору опонента.



Приклад:



**НЕ ПЕРЕМОЖНЕ РОЗМІЩЕННЯ:**

3 жетони чорних дір на блакитних шестикутниках, але вони роз'єднані, що показано зображенням.

## 4 ПЕРЕМОЖНІ УМОВИ

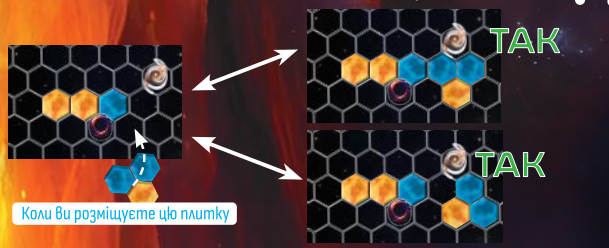
- Гра завершується одразу ж, коли гравець виконує більше переможних умов (див. с. 3), ніж його опонент.
- Якщо гравці мають нічию по кількості переможних умов, то гра продовжується.
- Якщо гравці розмістили всі плитку на ігровому полі, але не визначили переможця за попередніми умовами, переможцем стане гравець із найбільшою кількістю балів. Для цього гравці рахують усі жетони галактик на шестикутниках свого кольору та віднімають від отриманого значення кількість усіх жетонів чорних дір на шестикутниках свого кольору. Нічії все ще можливі.
- У рідкісних випадках гравець не може розмістити жодну свою плитку, внаслідок чого він моментально програє в цій партії.

## РОЗМІЩЕННЯ ПЛИТОК

1

ПРОТЯГОМ СВОГО ХОДУ ВИ МОЖЕТЕ РОЗМІСТИТИ БУДЬ-ЯКУ СВОЮ ПЛИТКУ НА БУДЬ-ЯКІЙ ВІЛЬНОЙ ТЕРИТОРІЇ.

Приклад:



i

Вільною територією вважається та, на якій немає ані плитку гравця, ані будь-якого жетона.

i

Плитки необов'язково класти одна біля одної.

i

Заборонено класти плитку одна на одну.

i

Немає значення, хто був власником плитку, до того як вона була розміщена на ігровому полі.

2

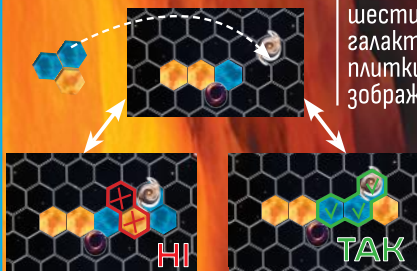
ЗА БАЖАННЯМ РОЗМІСТІТЬ ПЛИТКУ НА ТЕРИТОРІЇ, ДЕ ЗНАХОДИТЬСЯ ЖЕТОН ГАЛАКТИК АБО ЧОРНИХ ДІР, ВИКОНУЮЧИ ТАКІ ВИМОГИ:


Помаранчевий шестикутник на плитці, що розміщується під жетонами чорних дір або галактик, повинен напрямку з'єднуватися неперервним ланцюгом із раніше розміщеним помаранчевим шестикутником.


Блакитний шестикутник на плитці, що розміщується під жетонами чорних дір або галактик, повинен напрямку з'єднуватися неперервним ланцюгом із раніше розміщеним блакитним шестикутником.

Приклад 1:

Коли ви розміщуєте цю плитку




Послідовність між блакитним шестикутником розміщеної плитку та блакитним шестикутником під жетоном галактик нововикладеної плитку порушено, як показано зображенням .


Послідовність між блакитним шестикутником розміщеної плитку та блакитним шестикутником під жетоном галактик нововикладеної плитку у нормі, як показано зображенням .

Приклад 2:

Коли ви розміщуєте цю плитку



Помаранчевий шестикутник під жетоном галактик нововикладеної плитку з'єднаний із помаранчевим шестикутником уже розміщеної плитку, як показано зображенням .

Блакитний шестикутник під жетоном чорних дір нововикладеної плитку напрямку з'єднаний із блакитним шестикутником уже розміщеної плитку, як показано зображенням .