

Règles d'Orapa Mine

Comment jouer à Orapa Mine

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Deviner la position exacte des gemmes cachées dans la mine de votre adversaire avant qu'il ne devine la vôtre.
- **Mécanique principale** : Dédution logique en envoyant des rayons supersoniques qui rebondissent et se colorent au contact des gemmes.
- **Condition de victoire** : Être le premier à annoncer correctement l'emplacement de toutes les gemmes adverses.

Imaginez une partie de bataille navale, mais version géologue surdoué. Dans **Orapa Mine**, vous êtes à la fois le gardien d'une mine remplie de gemmes colorées et un prospecteur qui tente de percer les secrets de la mine d'en face. Le tout avec des rayons qui rebondissent et changent de couleur... un petit bijou de logique à savourer entre amis !

Le matériel et la mise en place

Chaque joueur reçoit son petit arsenal personnel pour la partie à deux joueurs.

- 1 **plateau Mine** (une grille où placer les gemmes)
- 1 **paravent** pour cacher vos secrets
- 1 ensemble de 7 gemmes (pour débiter, on n'en utilise que 5 : 1 rouge, 1 jaune, 1 bleue et 2 blanches)
- 1 **feuille de solutions** (grille 10x8) avec crayon et gomme

Placer vos gemmes dans la mine

À l'abri de votre paravent, vous disposez vos gemmes sur votre plateau en respectant quelques

règles d'or :

- Les gemmes doivent être posées bien droites, chaque coin aligné sur un coin de la grille.
- Elles peuvent toucher les bords du plateau mais pas dépasser.
- Deux gemmes ne peuvent jamais se toucher côte à côte, uniquement par un coin ou une arête.
- Aucune gemme ne doit être entièrement masquée par une autre depuis un bord du plateau.

Astuce de testeur : évitez de regrouper toutes vos gemmes dans un coin, ça rend la déduction trop facile pour votre adversaire. Dispersez-les intelligemment !

Qui commence

Choisissez le premier joueur comme vous voulez (pierre-feuille-ciseaux, le plus jeune, celui qui a vu un diamant en vrai...). Il endosse le rôle de **prospecteur**, pose une question, puis les rôles s'inversent.

Déroulement d'un tour

À votre tour en tant que **prospecteur**, vous déclenchez un **rayon supersonique**.

Concrètement, vous choisissez un numéro (1 à 18) ou une lettre (A à R) sur le bord du plateau comme point d'entrée. Le rayon file en ligne droite, horizontale ou verticale, jusqu'à toucher une gemme. Il rebondit alors selon son angle et ressort quelque part sur le bord.

Votre adversaire, qui joue le rôle de **maître du jeu**, regarde son plateau en secret et vous annonce deux choses :

- Le **point de sortie** du rayon
- La **couleur** que le rayon a prise en traversant la mine

Vous notez tout sur votre feuille de solutions. Ensuite, c'est au tour de votre adversaire de prospecter chez vous.

L'autre type de question

Au lieu de lancer un rayon, vous pouvez aussi demander directement « Qu'y a-t-il en E4 ? ».

Votre adversaire répondra « Rien », « Une gemme blanche », etc. C'est pratique pour confirmer une déduction, mais ça consomme un tour entier !

Petit bonus sympa : vous avez le droit de demander confirmation d'une réponse déjà donnée précédemment sans que ça vous coûte votre tour. Pratique quand on s'est embrouillé dans ses notes.

Les couleurs des rayons

C'est là que le jeu devient malin. Le **rayon** est transparent au départ, mais il se teinte en touchant les gemmes :

Gemmes touchées	Couleur du rayon
Rouge seule	Rouge
Bleue seule	Bleu
Jaune seule	Jaune
Blanche seule	Blanc
Rouge + Blanc	Rose
Jaune + Blanc	Jaune clair
Bleu + Blanc	Bleu clair
Bleu + Jaune + Blanc	Vert
Rouge + Jaune + Bleu + Blanc	Gris

Petite subtilité : si le rayon touche plusieurs fois la même couleur, seule la première interaction compte. Pas de double dose !

[IMAGE_MATERIEL]

Comment gagner la partie

Dès que vous pensez connaître la position exacte de toutes les gemmes adverses, utilisez votre tour de **prospecteur** pour annoncer votre solution. Attention, c'est du quitte ou double :

- Tout est correct ? Vous gagnez la partie, bravo le génie !
- Une seule erreur ? Vous perdez immédiatement. Oups.

Petite nuance importante : si c'est le joueur qui a commencé la partie qui propose la solution en

premier, son adversaire a droit à un dernier tour pour tenter sa chance aussi. S'il réussit, c'est une égalité et on rejoue une manche pour trancher.

Avertissement bienveillant : ne vous précipitez pas ! Il vaut mieux poser un ou deux rayons de plus pour vérifier que de perdre bêtement sur une gemme mal placée. Si vous aimez les jeux de déduction pure comme [Turing Machine](#), vous allez adorer cette tension du moment final.

Jouer à 3 joueurs ou plus

Un joueur devient le **maître du jeu** exclusif : il place les gemmes et répond à tout le monde, mais ne devine jamais. Les autres sont tous **prospecteurs** et posent leurs questions chacun leur tour. Tout le monde entend les mêmes réponses, à vous de les exploiter mieux que les autres !

Un petit filet de sécurité

Dans ce mode, un prospecteur qui se trompe dans sa proposition n'est pas éliminé tout de suite. Il a droit à une seconde chance plus tard. Mais s'il se plante deux fois, cette fois c'est fini pour lui. Si tout le monde se trompe deux fois, personne ne gagne !

Rendre le jeu plus accessible

Vous pouvez autoriser davantage de propositions ratées si le jeu vous semble trop punitif au début. C'est votre table, vos règles !

Les extensions pour corser le jeu

Une fois les bases maîtrisées, deux variantes viennent épicer vos parties. Un peu comme passer du mode découverte au mode expert sur [DéTECTIVE CHARLIE](#).

Le Diamant

Cette gemme transparente se comporte comme les autres (elle fait rebondir les rayons) mais ne modifie pas leur couleur. Si un rayon touche le **diamant** en plus d'autres gemmes, la couleur

dépend uniquement des autres. Un vrai casse-tête supplémentaire !

Le Corps noir

Le **corps noir** se place pointe vers le haut sur sa base rectangulaire. Il absorbe littéralement le rayon : plus de point de sortie, plus de couleur. Le maître du jeu annonce simplement « Le signal a été absorbé ». Terrifiant pour vos déductions, mais tellement satisfaisant quand on le localise enfin !

[IMAGE_FIN]

Nos conseils de testeurs

Pour vos premières parties, restez sur la version de base avec 5 gemmes. Le jeu est déjà assez retors comme ça, inutile d'ajouter le diamant ou le corps noir avant d'avoir bien assimilé les rebonds.

Tenez un journal clair

Notez chaque tir avec sa couleur et son point de sortie. Une feuille bien tenue vaut dix cerveaux fatigués. Croisez les informations : un rayon rose vous dit qu'il y a forcément une rouge ET une blanche sur sa trajectoire.

Variez vos angles d'attaque

Ne tirez pas toujours depuis le même côté du plateau. Les meilleurs prospecteurs attaquent la mine sous plusieurs angles pour recouper les données. Si vous aimez ce genre de défi cérébral, jetez aussi un œil à [Greylune](#) ou aux [Mots-Garous](#) pour varier les plaisirs déductifs. Allez, préparez le café, sortez les paravents et que la meilleure équipe de géologues gagne !