

ActiVart Réunion - ©Copyright 2025



Chers voyageurs du Temps,

Vous portez en vous depuis toujours, l'un des plus beaux messages de l'Univers.
Mais ce message s'est égaré, dispersé depuis des millions de cycles dans l'immensité du cosmos.
Chaque civilisation, à travers d'innombrables mondes, a tenté de rassembler la puissance des symboles de grandes valeurs — parfois même pour les détourner de leur sens originel.

Ces symboles viennent de la Source créatrice de toute chose : la Grande Forge de l'OA.

Toi, voyageur, serais-tu celui ou celle qui, traversant les âges, les formes et les vies, parviendra à déchiffrer ces messages ?
Sauras-tu reconnaître en toi la connaissance et le savoir de la Forge, et les ramener jusqu'à leur origine ?

Mais attention — dans cet espace que l'on appelle le Jeu d'Expérience, rien ne sera facile.
Un chemin exigeant t'attend.

Le but du jeu de L'OA

Tes souvenirs se sont effacés au fil des incarnations.
Pourtant, ta grande pièce — le Gardien — et tes quatre Pions de Garde poursuivent, dans toutes les directions depuis des millénaires, la même mission :
retrouver de grandes révélations oubliées et le Souffle de l'OA,
comprendre l'essence de la vie manifestée,
et reconstruire le lien et l'unité perdus entre les mondes et tous les êtres.

Pour y parvenir, tu devras te détacher des symboles sombres gravés dans tes Cristaux du Passé, sur ton Gardien, puis faire entrer ta grande pièce dans la Forge de L'OA en la déplaçant en demi-cercle, afin qu'elle devienne un Gardien de Mémoire.

Là, elle sera transmutée, revêtue de six Cristaux Sacrés,
et reconnaîtra désormais la puissance des symboles dorés qu'ils portent.
Alors seulement, elle ressortira renouvelée, porteuse de la connaissance originelle de l'OA.

Avec sagesse et stratégie, ton Gardien de Mémoire devra ensuite regagner sa Case de Départ, sa place dans le Grand Univers.
Une fois revenu, tu pourras entreprendre la lecture sacrée des symboles dorés — un moment de révélation partagé entre tous les voyageurs.

Mais sauras-tu y parvenir le premier ?
D'autres élus cheminent aussi à travers les cases aux millions d'années,
s'attirent en alliance, s'affrontent, s'expulsent, se surpassent,
tous cherchant à reconstituer les Codex Sacrés avant l'oubli.

En vérité, chers voyageurs, à chaque recommencement d'un cycle — c'est-à-dire d'une partie — à chaque message révélé,
vous touchez à l'expansion même de la conscience universelle.
C'est comme réécrire l'Histoire, refaçonner et réinscrire la mémoire dans les multiples dimensions de tout ce qui existe : la Grande Forge de l'OA.

Voyageur de l'Infini,
le Grand Univers compte sur toi…
Avant que ne s'efface encore une fois la fabuleuse mémoire des savoirs de l'OA.
Nombreux sont ceux qui ne sont jamais parvenus à retrouver ni à rassembler ces messages sacrés,
et sont tombés dans l'oubli du Grand Univers.

Chers voyageurs,

C'EST ICI ET MAINTENANT QUE TOUT RECOMMENCE.

EN RÉSUMÉ

en 5 minutes

Chaque joueur déplace tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, soit un pion, soit un Gardien sur les trois plateaux, soit un ascenseur (voir page).

Une fois les pions déplacés, observez les pions adverses que vous pouvez
- soit SURVOLER un pion si la case suivante est libre, puis RETIRER un CRISTAL de votre GARDIEN ;
- soit EXPULSER un pion : AUCUN CRISTAL n'est retiré de votre GARDIEN ;
- soit former une ALLIANCE : AUCUN CRISTAL n'est retiré de votre GARDIEN (voir page).

Quand les 6 cristaux ont été retirés du Gardien concerné (voir page).

Votre **GARDIEN**, par son déplacement, entre dans **la FORGE**
Une fois dans la Forge, six nouveaux CRISTAUX lui sont remis sur ses tiges.
Votre **GARDIEN** essaiera de regagner sa case de départ mais tous les pions sur son passage peuvent l'expulser du plateau. Trouvez la meilleure stratégie pour revenir à votre case de départ.
S'il y arrive, c'est le moment de déchiffrer les codes des CRISTAUX (voir page).

Soit le niveau 1 : recherchez l'un des symboles et le numéro de ce cristal, puis dévoilez le message aux autres voyageurs (voir page).

Soit le niveau CRÉATION : composez, seul(e) ou avec les autres, un Codex : **une phrase SACRÉE, un proverbe** de bienveillance avec un maximum de 6 CRISTAUX. (voir page).



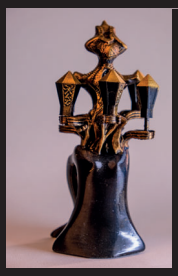
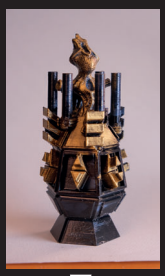
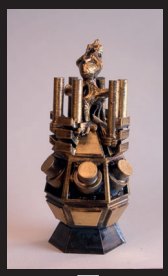
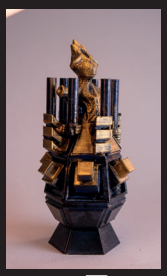
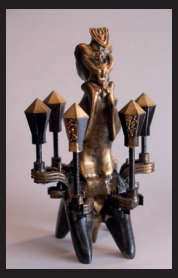
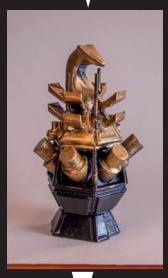
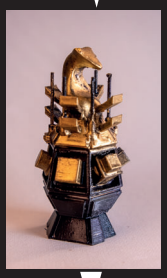
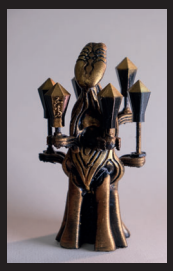
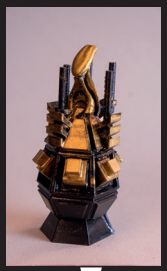
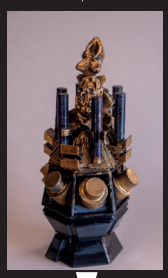
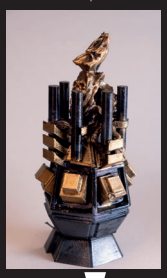
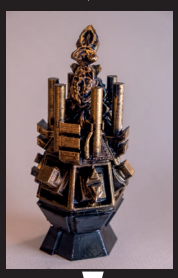
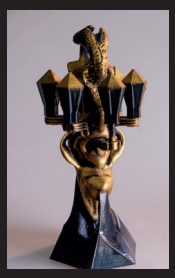
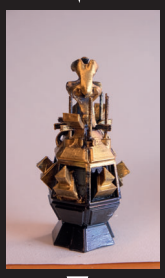
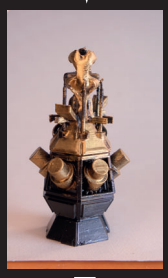
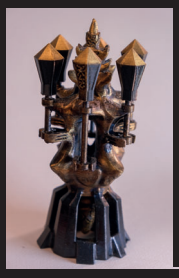
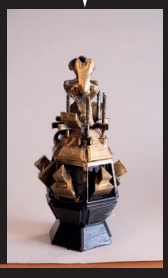
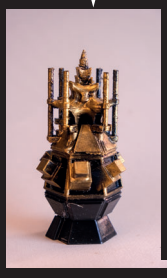
GARDIENS/PIONS

À chaque GARDIEN : 4 PIONS DE GARDE. Ils ont la même face.

LES PIONS DE GARDE peuvent former une ALLIANCE ;
si la géométrie sur le ventre des pions correspond. (LOSANGE, CERCLE, CARRÉ, MULTI FORME).

Ne craignez pas devant chaque PION DE GARDE de l'équipe avec qui vous avez fait alliance.
Ses pions et son GARDIEN
sont pacifistes envers vous

Les pions de Garde

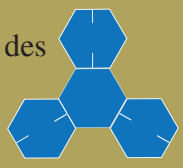
GARDIEN de Mémoire + 6 Cristaux	LOSANGE *Étrigon*	CERCLE *L'Orial*	CARRÉ *Cadran*	MULTIFORME *Fractal*
				
				
				
				
				
				

SOMMAIRE

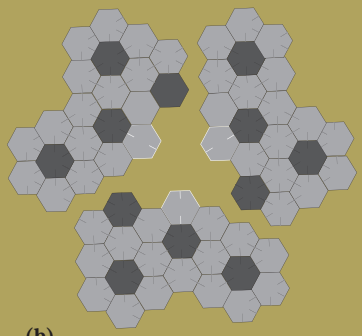
L'INTRODUCTION
Le but de l'OA
LE CONTENU du jeu L'OA
EN RÉSUMÉ
GARDIENS ET PIONS
LES PLATEAUX
ORGANISATION
- Nombre de voyageurs
DÉPLACEMENT
- GARDIENS et PIONS
- CRISTAUX
- SI VOUS AVEZ GAGNÉ
- 2 CHOIX
LES SYMBOLES
ENTRAÎNEMENT
Exercices
MODE EXPERT
ENTRAÎNEMENT

CONTENU DU JEU DE L'OA

(a) La Grande Forge du centre (4 hexagones bleus assemblés en triangle)
(b) Un plateau en 3 parties (Univers de cases hexagonales, chaque case représente des millions d'années)
(c) 6 pièces (les Gardiens de Mémoire)
(d) 4 pions pour chacun des 6 Gardiens (pions de garde)
(e) 6 cristaux pour chacun des 6 Gardiens (cristaux portant des symboles sombres du passé et une face portant un symbole sacré doré)
(f) 6 cases détachées (cases de téléportation)
(g) 1 dé-toupie (réservé uniquement et rarement pour l'affrontement des Gardiens de mémoire)
(h) Un livret (le fonctionnement du niveau 1 et du niveau Expert)



(a)
LE CENTRE
La grande forge



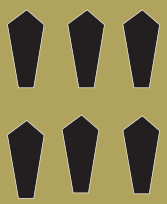
(b)
LES 3 PLATEAUX
Monde de l'OA



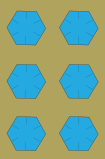
(d) au départ
GRANDS GARDIENS
\+ les 6 cristaux



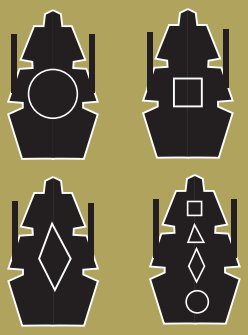
et bientôt
GARDIEN vide de cristaux prêt à entrer dans la Forge avant de devenir GARDIEN DE MÉMOIRE



(e)
6 cristaux (au départ) sur les pièces « GARDIEN » (en haut)



(f)
cases de téléportation



(c)
LES PIONS DE GARDE



(g) TOUPIE

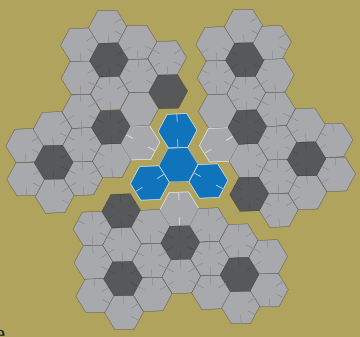
Action réservée à 2 Gardiens : 2 gardiens de 2 voyageurs peuvent être côte à côte :
- Tranquillement sans se soucier l'un de l'autre.
- S'affronter, en faisant tourner la toupie. Celui des 2 qui a le plus de points fait sortir l'autre gardien du plateau, il retire aussi ses pions de garde en disparaissant du plateau.



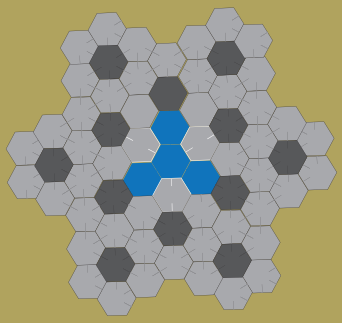
(h) Un livret

LES PLATEAUX

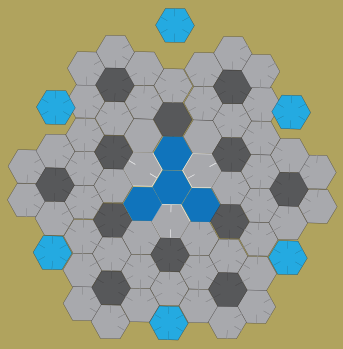
Appelés : LE MONDE DE L'OA



Étape 1
Placez LE CENTRE
appelé : La Grande Forge

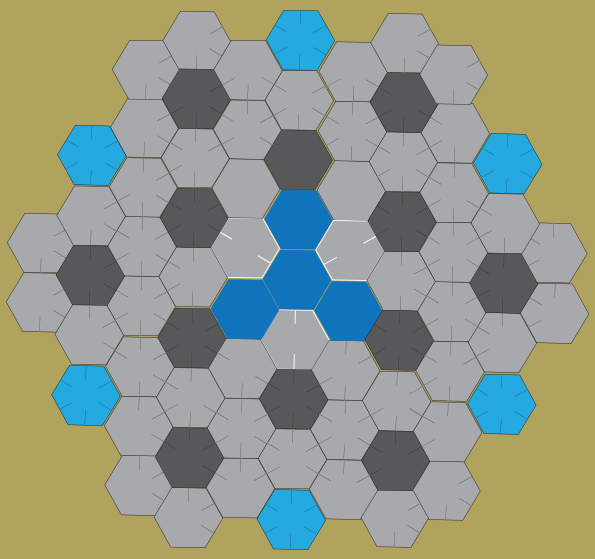


Étape 2
Placez les 3 PLATEAUX
autour du CENTRE



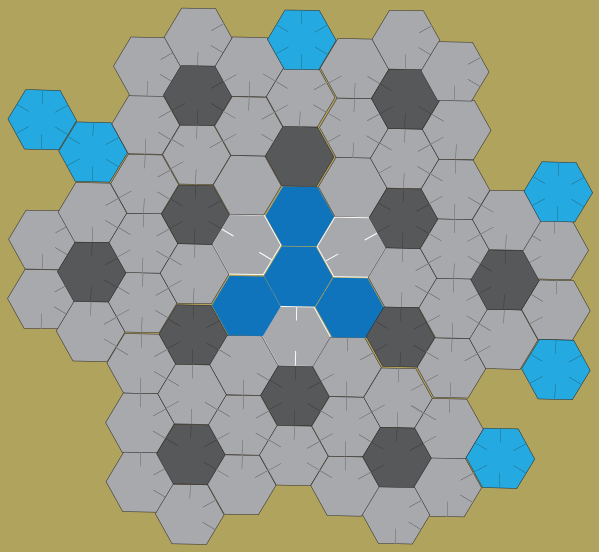
Étape 3
Joignez LES 3 PLATEAUX
autour du CENTRE

Étape 4
Placez les 6 CASES ASCENSEURS
autour des 3 PLATEAUX
(ils ont le même motif)



Voici

Les PLATEAUX de départ



Les 6 CASES ASCENSEURS *(en bleu clair autour)*
Elles sont mobiles. Si un pion ou un gardien se met dessus,
la pièce s'y pose. Sans attendre le prochain tour, le voyageur place cette case
à l'endroit où il choisira, au prochain tour, de faire entrer sa pièce :
sur n'importe quel côté des trois plateaux.

LES 6 GRANDS GARDIENS

Ils sont placés en hauteur
sur les socles hexagonaux
(Ne pas confondre
avec les ascenseurs)

DÉPART : chaque pièce porte 6 cristaux.

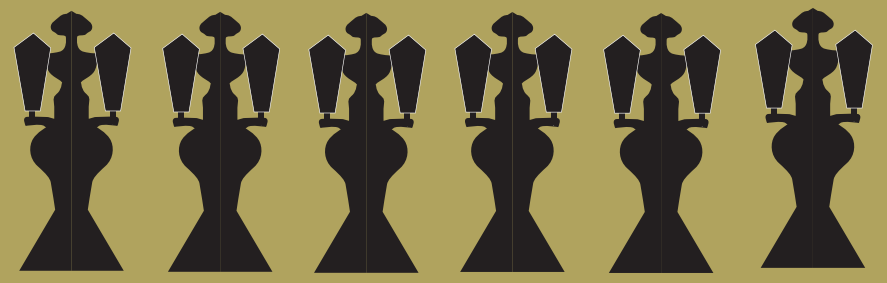


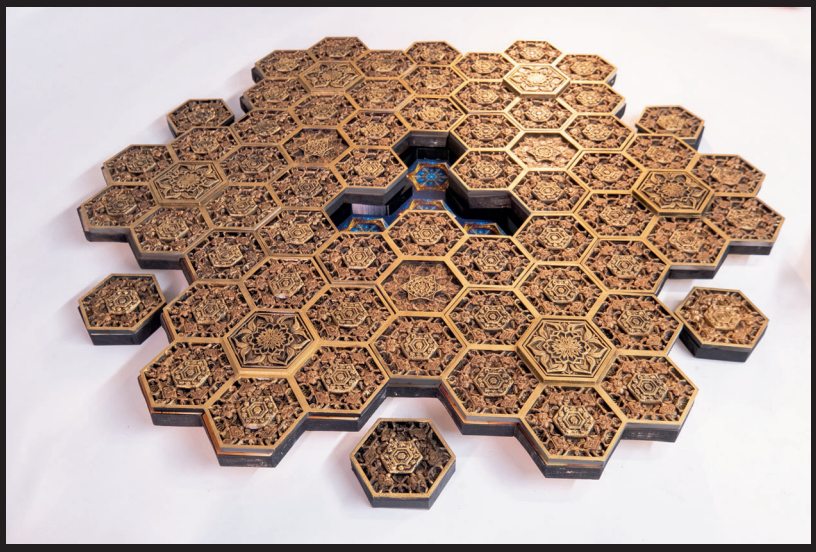


Schéma des **GARDIENS**



LES PLATEAUX

Appelés : LE MONDE DE L'OA



Les 3 PLATEAUX + le CENTRE + les Cases ascenseurs



Le placement des GARDIENS + les 6 CRISTAUX



Le placement DES 4 PIONS DE GARDE

ORGANISATION

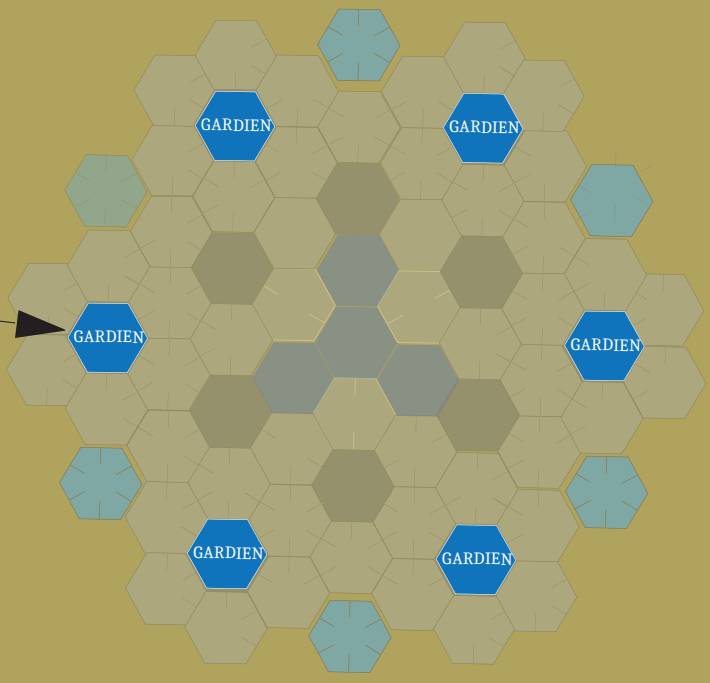
GARDIENS et PIONS



LES 6 GRANDS GARDIENS
de mémoire

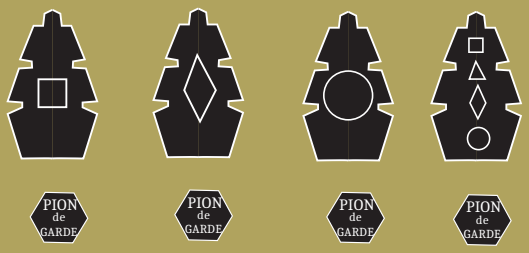
GARDIEN

PLACEMENT DES GRANDS GARDIENS + les socles hexagonaux sur les plateaux
AU DÉPART: ils sont placés sur les socles autour du plateau (*comme sur ce schéma en bleu foncé)*



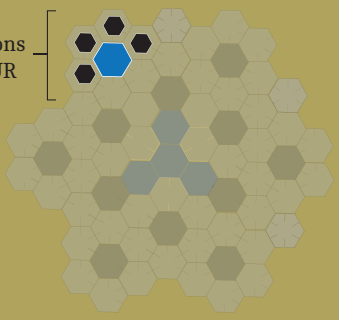
LES 4 PIONS DE GARDE

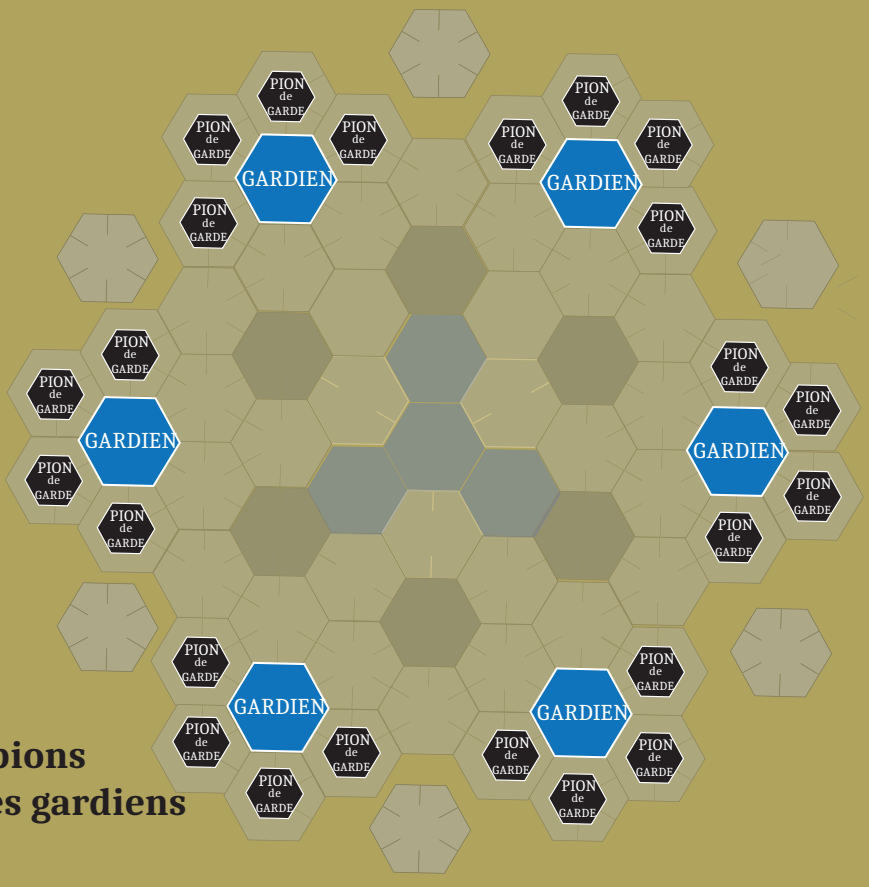
AU DÉPART: ils sont placés autour des **GARDIENS** (en noir sur ce schéma)



PION de GARDE Schéma de pion

Placement des pions pour un VOYAGEUR





Placement de tous les pions et de tous les gardiens

ORGANISATION

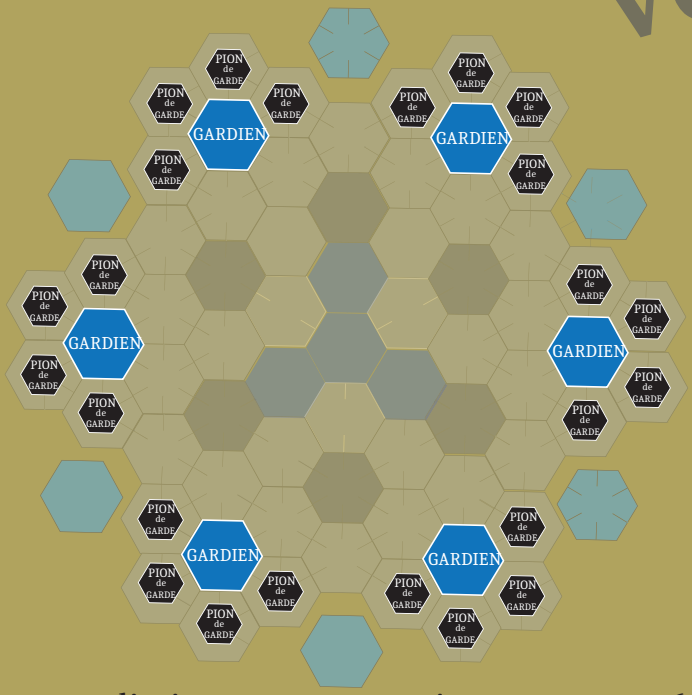
NOMBRE DE VOYAGEURS

DE 1 à 6 participants

VOYAGER

1

VOYAGER en solitaire

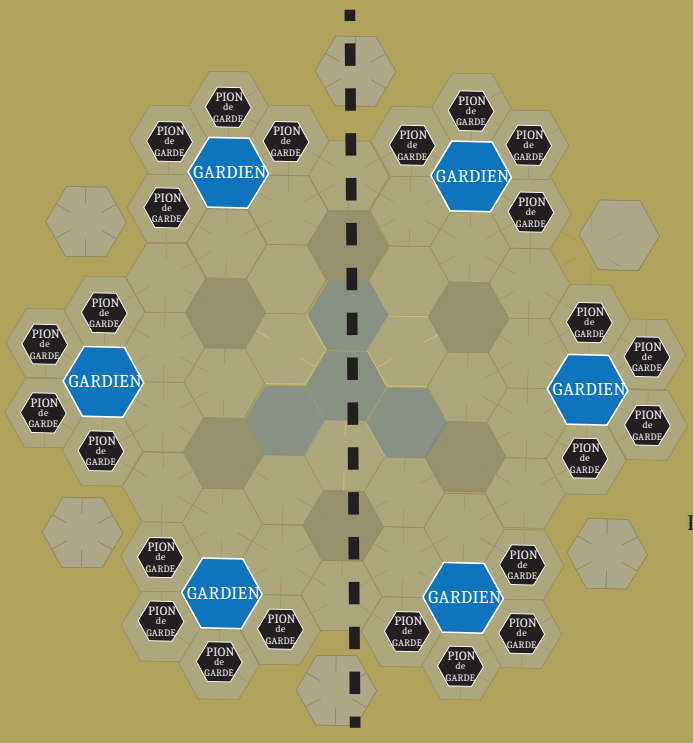


1 - Pour voyager en solitaire, vous pouvez jouer avec vos 6 gardiens et les 24 pions

Jouez à la place de 6 VOYAGEURS,
Déplacez un pion ou un gardien de chaque équipe à tour de rôle
dans le sens des aiguilles d'une montre

2

VOYAGER à deux



Partie VOYAGEUR 1

Partie VOYAGEUR 2

2 - Pour 2 VOYAGEURS, chaque joueur prend 3 gardiens et 12 pions de garde

ORGANISATION

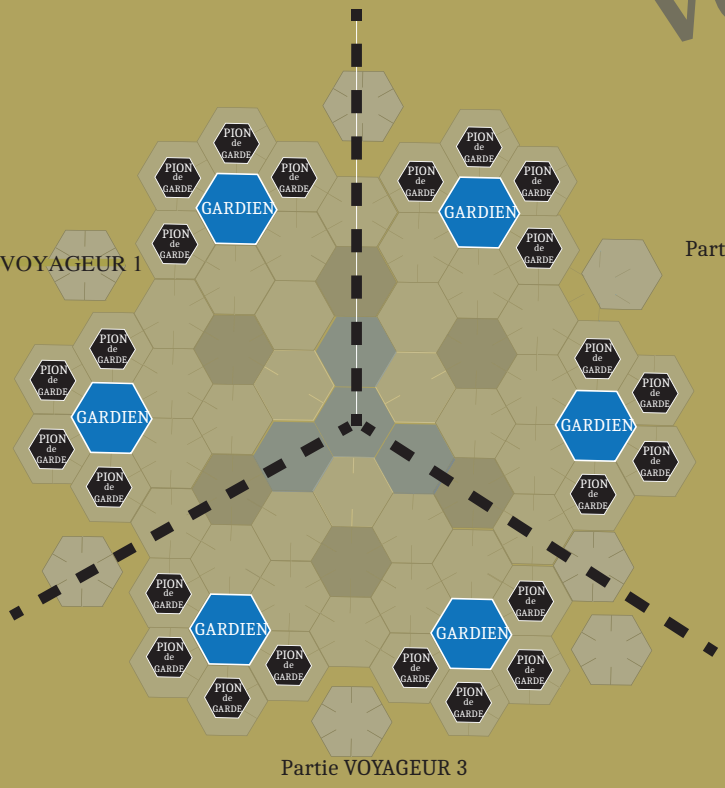
NOMBRE DE VOYAGEURS

DE 1 à 6 participants

VOYAGER

3

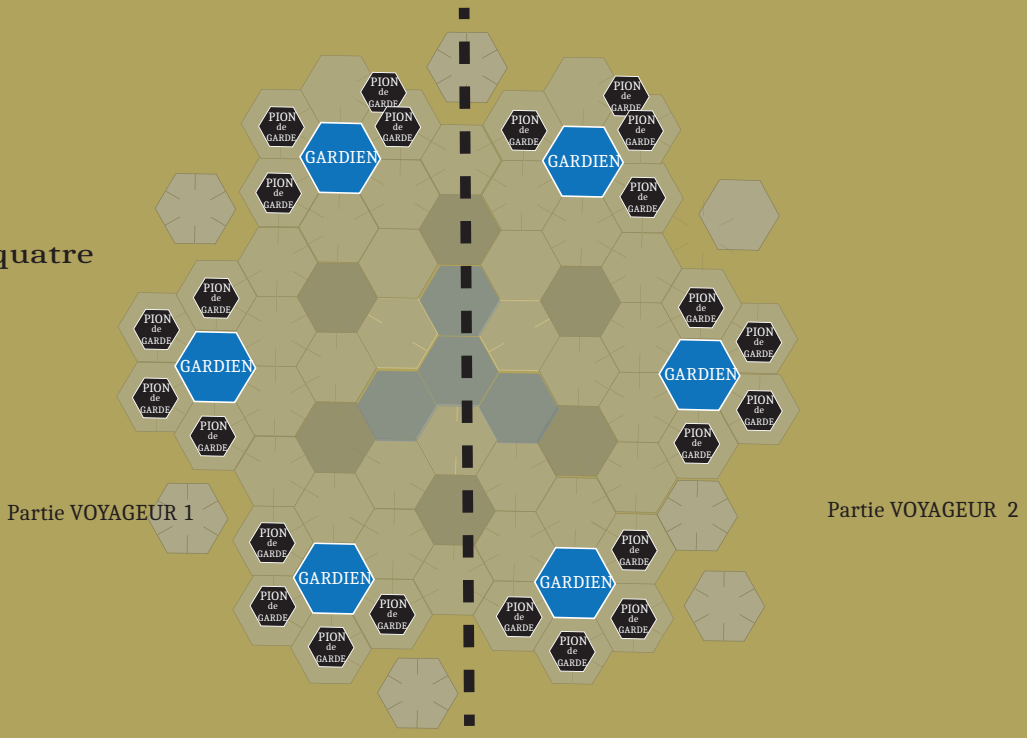
VOYAGER à trois



3 - Pour 3 VOYAGEURS, chaque joueur prend 2 gardiens et 8 pions de garde

4

VOYAGER à quatre



4 - Pour 4 VOYAGEURS, DUO de VOYAGEURS. Équipe de 2 VOYAGEURS pour 3 gardiens et 12 pions de garde

ORGANISATION

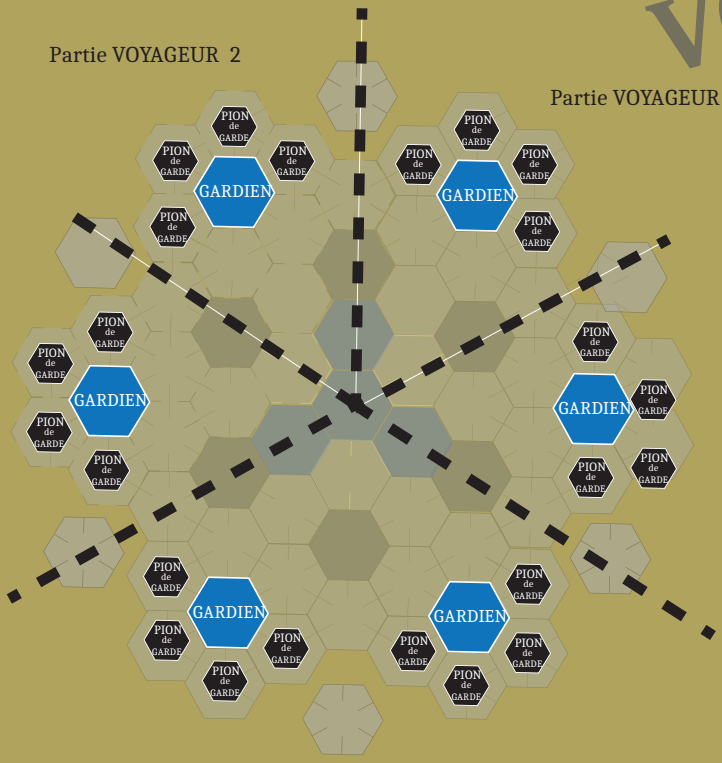
NOMBRE DE VOYAGEURS

DE 1 à 6 participants

VOYAGER

5

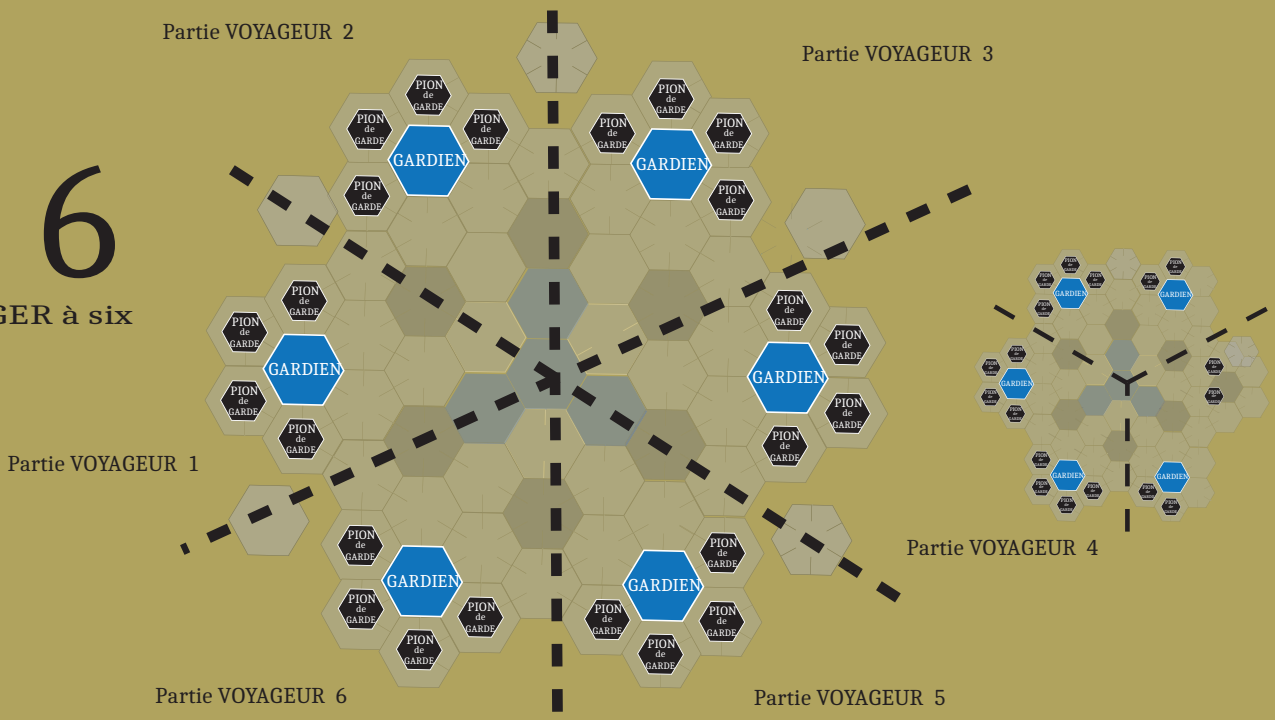
VOYAGER à cinq



5 - Pour 5 VOYAGEURS, un Gardien et 4 pions de garde pour 4 VOYAGEURS ; le 5e contrôle 2 Gardiens et 8 pions de garde

6

VOYAGER à six



6 - Pour 6 VOYAGEURS, un Gardien et 4 pions de garde par joueur, ou bien
DUO de 2 joueurs : équipe de 2 Gardiens et 8 pions de garde

DÉPLACEMENT

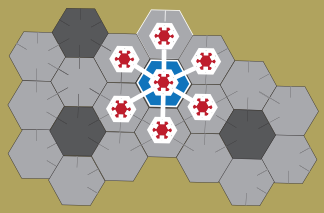
Niveau 1

GARDIENS

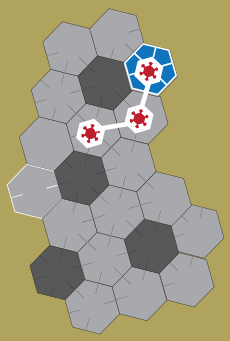
LES GARDIENS

Ils se déplacent d'**UNE CASE DANS TOUTES LES DIRECTIONS** et AUSSI **en DEMI-CERCLE** dans toutes les directions (devant, derrière, en diagonale...)

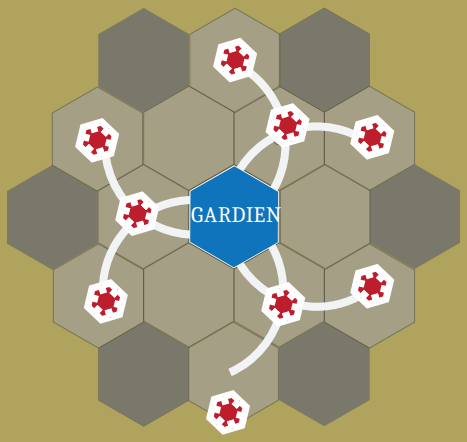




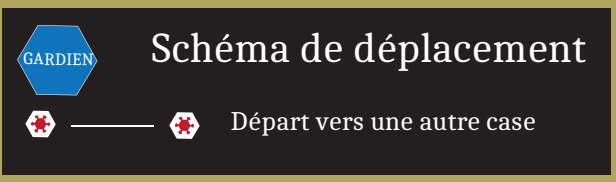
Une case dans toutes les directions

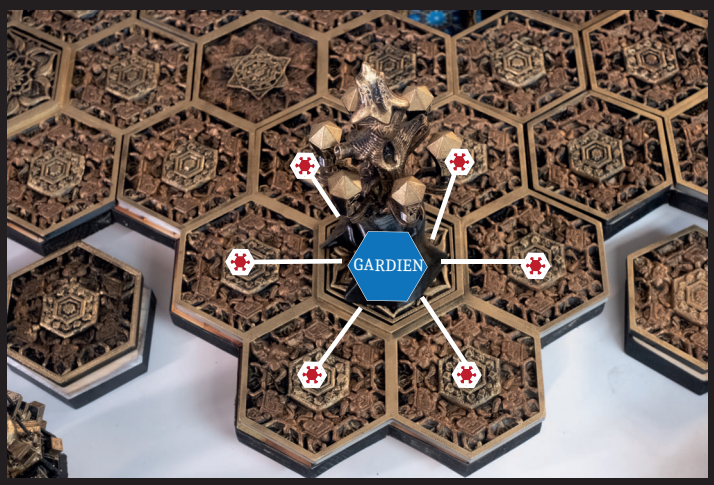


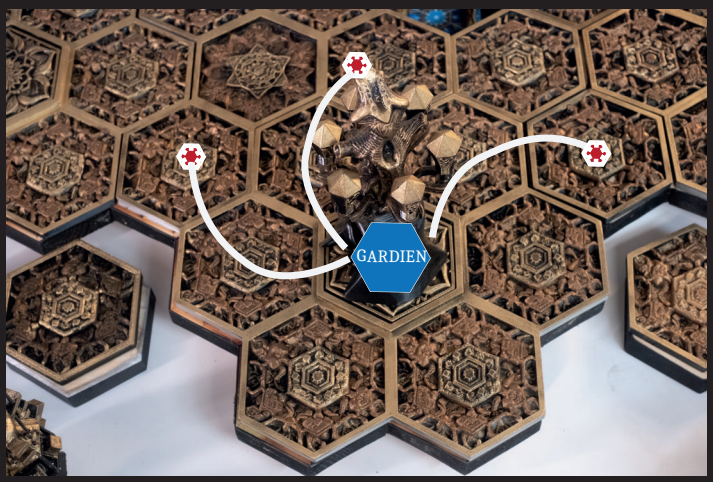
en **DEMI-CERCLE**



en **DEMI-CERCLE** dans toutes les directions









Un GARDIEN dispose de 9 possibilités de déplacement à chaque fois autour de lui.

RAPPEL

Si 2 GARDIENS se retrouvent proches, dans les mêmes cases d'action, ils peuvent :

- Tranquillement y être sans se soucier l'un de l'autre.
- S'affronter, en faisant tourner la toupie. Celui des 2 qui a le plus de points fait sortir l'autre gardien du plateau, il retire aussi ses pions de gardes en disparaissant du plateau.



DÉPLACEMENT

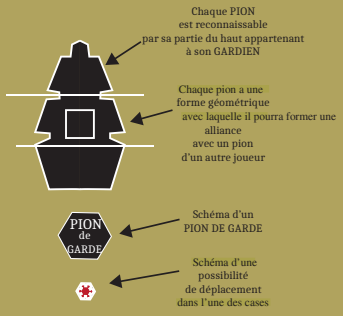
Niveau 1

PIONS



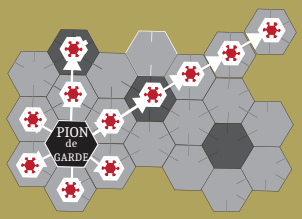
LES PIONS DE GARDE

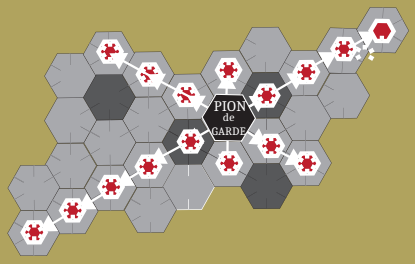
Ils se déplacent **DANS TOUTES LES DIRECTIONS** (devant, derrière, en diagonale...)
à condition qu'il n'y ait pas d'obstacle (pions devant, gardien, trous, bordures)
Si un pion d'un autre joueur fait obstacle, il ne peut pas passer au-dessus
Il peut toutefois le capturer et prendre sa place, sans récupérer de CRISTAL.



Sans obstacle

Les pions se déplacent dans toutes les directions d'une case jusqu'à l'autre bout du plateau.

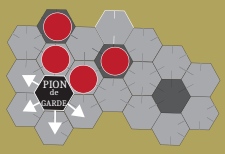




Avec obstacle

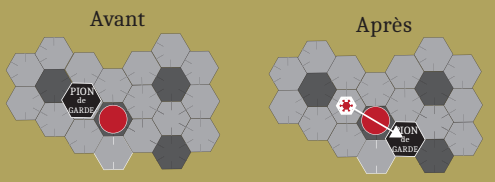
- soit il prend la place du pion
- soit il se met à côté pour
- faire une alliance

Mais il ne peut pas le survoler





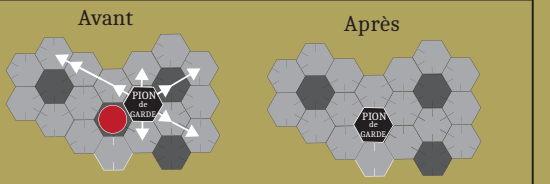
Le Survol



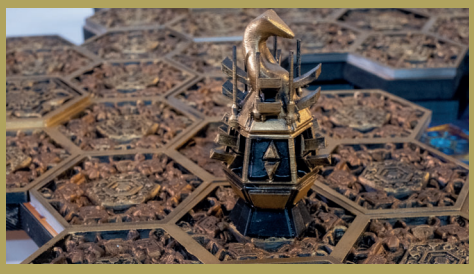
Il peut survoler un ou plusieurs pions adverses si la case suivante est libre dans la même direction.



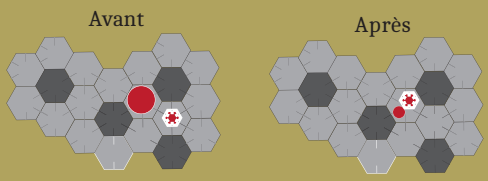
La Capture



Soit il prend la place d'**un seul pion** de d'un autre joueur.



L'alliance



Soit il se met sur la même case d'**un seul pion** d'un autre joueur.



ATTENTION

Si un PION DE GARDE est dans la zone de déplacement d'un GARDIEN, ce GARDIEN peut supprimer ce pion du jeu

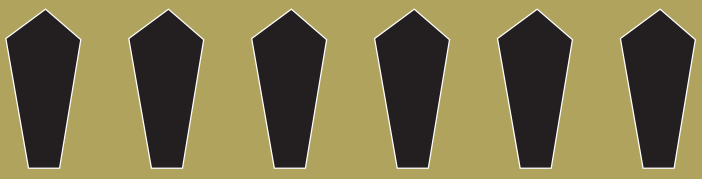
Les PIONS DE GARDE ne peuvent ni survoler, ni capturer, ni former une alliance avec un GARDIEN.

En faisant alliance avec un pion de l'autre voyageur, cela protège vos pions du GARDIEN proche.

DÉROULEMENT

CRISTAUX

À chaque fois que vos pions réussissent à **survoler** le ou les pions d'un autre joueur vous **ENLEVEZ** un ou plusieurs **CRISTAUX** selon le nombre de sauts
Les **CRISTAUX** se trouvent sur une des tiges de votre **GRAND GARDIEN** concerné.
Les CRISTAUX sont déposés dans LA GRANDE FORGE.



Les cristaux



Avant



Après

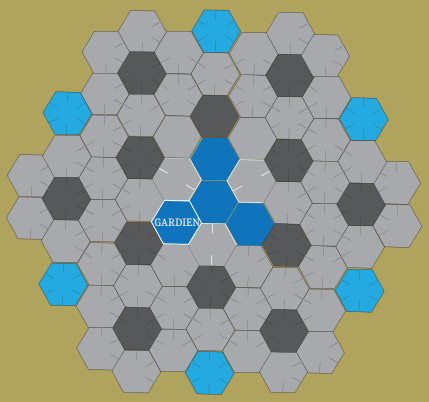
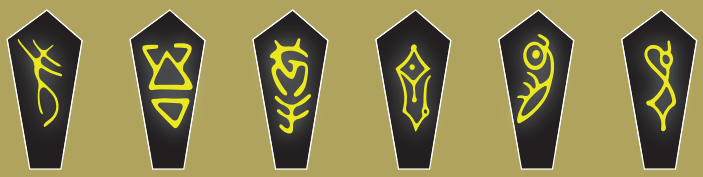


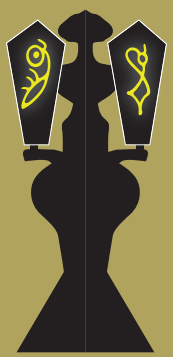
Schéma de dessus

Le GARDIEN une fois dans la forge au centre devient **GARDIEN DE MÉMOIRE**



Les CRISTAUX portant les symboles dorés sur une face.

Une fois que votre **GARDIEN** parvient à entrer dans la **GRANDE FORGE,** les CRISTAUX qu'il récupère deviennent actifs.
LE GARDIEN devient GARDIEN DE MÉMOIRE.
Quand le moment est propice pour lui, il retourne dans sa case de départ.
Une fois retourné à sa place, ses CRISTAUX sont retirés. Vous devez décrypter ses symboles dorés avec la liste des noms correspondants, ses numéros et leurs significations.



GARDIEN DE MÉMOIRE

Une fois ressorti de la Grande Forge, si les alliances ne sont pas faites selon les déplacements des pions de garde d'un autre voyageur, ***VOTRE PIÈCE PEUT SE FAIRE SURPRENDRE PAR UN AUTRE PION et se faire sortir du plateau.***

ASTUCES :
- Attendre le bon moment pour sortir de la Grande Forge
- Faire des alliances
- Protéger son Gardien de Mémoire
- Disloquer le plateau afin de contrôler une petite surface.

DÉROULEMENT

SI VOUS AVEZ GAGNÉ

2 CHOIX

NIVEAU 1 : Retrouvez un des symboles dans la liste des symboles
- Lisez la phrase sacrée qui correspond.
- EXEMPLE : 01 - « Offre ton cœur sans attendre : il saura retrouver la route du retour. »

ou bien

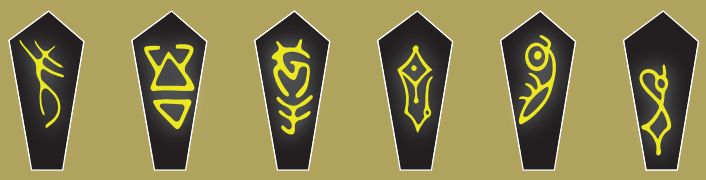
Organisez et composez votre phrase de grande valeur

NIVEAU CRÉATION :
Composez une phrase de valeurs avec les noms vibratoires des symboles
Prenez un stylo et une feuille pour noter les correspondances

Bravo pour cette partie

À partir de vos symboles **dorés sur votre pièce, trouvez sa valeur ou son verbe**

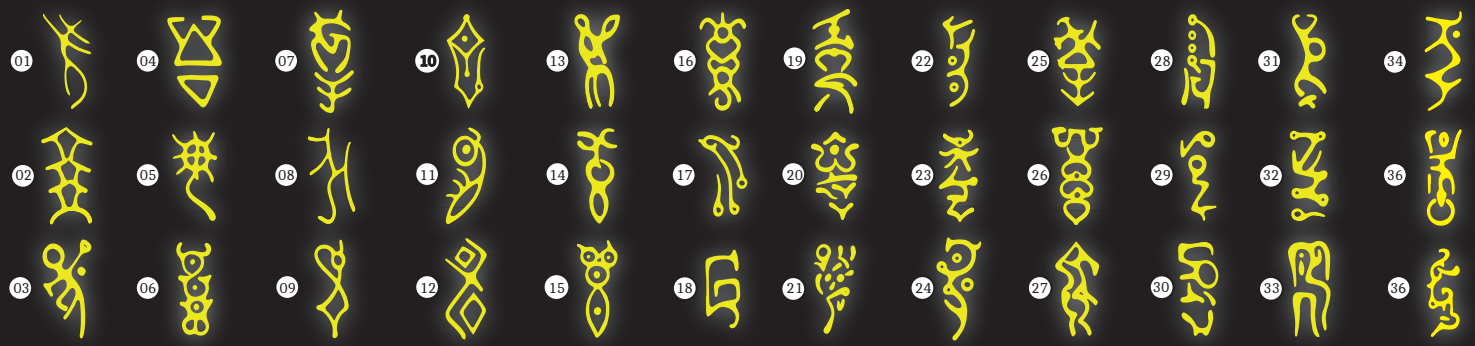
Assemblez-les et construisez votre **PHRASE SACRÉE.**



EXEMPLE de cristaux du vainqueur

VOS SYMBOLES

Relevez les symboles de votre Gardien de l'OA



DÉROULEMENT

VOS SYMBOLES

LES NUMÉROS

LES VERBES

LES NOMS

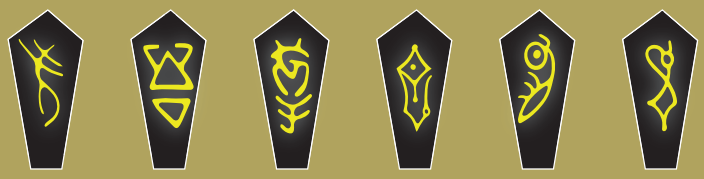
Numéro	Nom VIBRATOIRE OA	Valeur / Verbe	Phrase du cœur OA
01	**Aiya**	Amour / Amitié	« Offre ton cœur sans attendre : il saura retrouver la route du retour. »
02	**Tiha**	Partager / Offrir	« Ce que tu donnes devient racine dans le cœur de l'autre. »
03	**Ko'hu**	Courage / Persévérance	« Avance, même tremblant : le courage marche avant toi. »
04	**Ze**	Sérénité / Paix intérieure	« Respire… le monde se calme à travers ton souffle. »
05	**Naha**	Protéger / Guider	« Sois refuge, pas mur. Flamme, pas feu. »
06	**Moho**	Compassion / Empathie	« Écoute avec le cœur : là se trouve la guérison des mondes. »
07	**Aha**	Créer / Bâtir	« Chaque geste vrai devient une pierre de lumière. »
08	**Sol**	Sagesse / Harmonie	« Laisse le vent t'apprendre : ce qui plie ne rompt pas. »
09	**Mahr'ra**	La nature / Terre	« Écoute la terre : elle te murmure ton propre nom. »
10	**Ohl**	Liberté / Détachement	« L'oiseau libre n'emporte rien, et pourtant tout lui appartient. »
11	**Ouhi**	Écouter / Accueillir	« Ouvre-toi : chaque silence contient un message. »
12	**Ohs**	Respect / Justice	« Tiens-toi droit, non pour dominer, mais pour éclairer. »
13	**Ouha**	Joie / Gratitude	« Souris à la vie : elle te sourira en mille reflets. »
14	**fahn**	Éveiller / Révéler	« Réveille la lumière que tu portes : le monde en a besoin. »
15	**m'his**	Force / Responsabilité	« Porte ton monde avec douceur : c'est ainsi qu'il devient solide. »
16	**Ahal**	Unité / Fraternité	« Ce que tu fais pour un seul, tu le fais pour tous. »
17	**m'Hou**	Pardonner / Libérer	« Laisse couler le passé : l'eau claire reviendra d'elle-même. »
18	**Huhu**	Avancer / Affronter	« Le chemin ne s'ouvre qu'à ceux qui osent poser le pied. »
19	**M'he**	Humilité / Simplicité	« Reste proche de la terre : c'est là que pousse la lumière. »
20	**Ah'g**	Foi / Espoir	« Quand tout s'éteint, souviens-toi : la flamme veille en silence. »
21	**M'se**	Semer / Inspirer	« Sème sans savoir où le vent portera ta graine. »
22	**M'ka**	Vérité / Clarté	« Parle avec ton cœur : les mots se poseront juste. »
23	**M'gui**	Relier / Rassembler	« Chaque main tendue bâtit un pont invisible. »
24	**M'fa**	Lumière / Conscience	« Ferme les yeux : la lumière que tu cherches est déjà en toi. »
25	**m'ho**	Guérir / Consoler	« Pose ta main sur la peine : l'amour y poussera comme une fleur. »
26	**M'ro**	Bienveillance / Tendresse	« Parle doucement : ton cœur s'en souviendra. »
27	**Al'ha**	Créer / Transformer	« Transforme ce que tu touches en offrande. »
28	**M'ouma**	Harmonie / Équilibre	« Trouve ton centre, et le monde s'y reposera. »
29	**unhou**	Le temps / Le souffle	« Le temps ne s'enfuit pas : il respire avec toi. »
30	**h'un**	Respect de la nature / Gratitude	« Remercie la terre à chaque pas : elle te porte sans rien demander. »
31	**M'pa**	Élever / Guider	« Monte sans te hâter : la hauteur vraie ne se mesure pas. »
32	**Aho**	Paix / Calme intérieur	« Quand tu cesses de lutter, la paix te retrouve. »
33	**m'gaha**	Unir / Coopérer	« Ensemble, les âmes se reconnaissent avant les mots. »
34	**Gahn**	Sincérité / Intégrité	« Ne cherche pas à briller : sois vrai, et la lumière viendra. »
35	**oum'ha**	Patience / Détachement	« Ce qui doit éclore connaît déjà son heure. »
36	**um'hu**	Éveil / Vision intérieure	« Regarde en toi : c'est là que commence l'horizon. »

DÉROULEMENT

VOS SYMBOLES

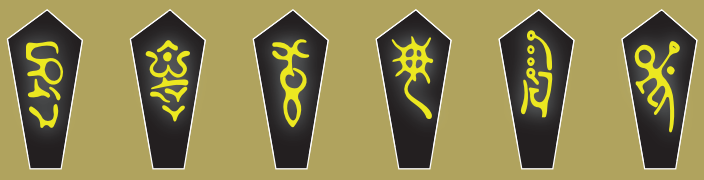
les codex sacrés, LES PHRASES de Valeurs

EXEMPLES



01 Amour/Amitié - 04 Sérénité/Paix intérieure- 07 créer/bâtir - 10 liberté/détachement

PHRASE SACRÉE CONSTRUITE C'est avec un détachement et une paix intérieure que l'on bâtit l'amour



30 Respect de la nature / Gratitude

20 Foi / Espoir

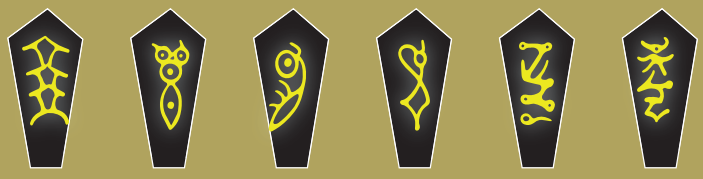
14 Éveiller / Révéler

05 Protéger / Guider

28 Harmonie / Équilibre

03 Courage / Persévérance

PHRASE SACRÉE CONSTRUITE trouvée La foi s'éveille dans le respect de la nature et trouve son harmonie et son équilibre.



02 Partager / Offrir

15 Force / Responsabilité

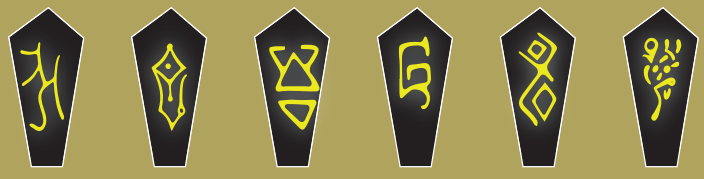
11 Écouter / Accueillir

09

32 La nature / Terre

23 Relier / Rassembler

PHRASE SACRÉE CONSTRUITE trouvée Soyez prêts à accueillir les autres et à partager la Terre qui vous a été offerte.



08 Sagesse / Harmonie

10 Liberté / Détachement

04 Sérénité / Paix intérieuree

18 Avancer / Affronter

12 Respect / Justice

21 Semer / Inspirer

PHRASE SACRÉE CONSTRUITE trouvée C'est dans la paix intérieure que l'on trouve la liberté et la sagesse.

EXERCICE

ENTRAÎNEMENT
NIVEAU 1

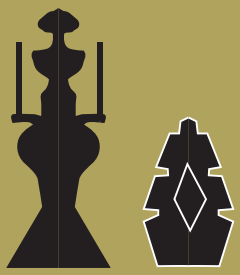


Placement des GARDIENS et des PIONS DE GARDE

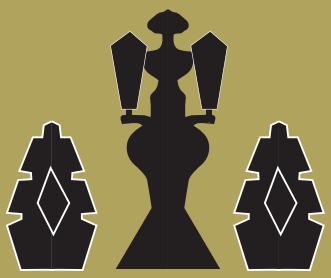
Déplacer le GARDIEN correctement
- d'une case dans toutes les directions
- le déplacement en demi-cercle
- Faites des déplacements jusqu'à entrer dans la partie CENTRALE du plateau



Déplacer les PIONS DE GARDE correctement
- d'une case à plusieurs cases dans toutes les directions
- Placer un à plusieurs PIONS DE GARDE d'une autre équipe pour l'entraînement aux survols, aux captures, aux alliances
- Apprenez à vider son gardien à chaque survol d'un autre PION DE GARDE d'un autre équipe.



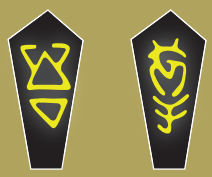
- Apprenez à vider son gardien à chaque survol d'un autre PION DE GARDE d'une autre équipe.



Placez plusieurs de vos PIONS DE GARDE et ceux d'une autre équipe sur les plateaux, placez votre GARDIEN dans la partie du CENTRE du plateau puis faites-le ressortir du CENTRE sans se faire intercepter par le ou les PIONS DE GARDE d'une autre équipe



Placez votre GARDIEN DE MÉMOIRE sur sa case d'arrivée et identifiez votre PHRASE SACRÉE sur le tableau des SYMBOLES



Placez votre GARDIEN DE MÉMOIRE sur sa case d'arrivée et CRÉEZ votre PHRASE SACRÉE



MODE

EXPERT

Les pions de Garde

L'ORIAL

L'Orial → l'élan, la direction, la conscience qui s'élève.

Un véritable arsenal de rayonnement vibratoire

EXPERT

Les pions de Garde

PION de GARDE

À l'origine, les pions peuvent se déplacer tout droit dans une direction.

L'Orial emprunte le schéma d'un cercle dans toutes les directions sans obstacle.

Obstacle : il peut **survoler** celui-ci si la case qui suit, l'**éliminer** du plateau ou encore **faire alliance** si la forme de l'autre pion est également un cercle ou un multiforme.

Le SURVOL

Si un pion adverse se trouve sur son passage circulaire et que la case suivante est libre, il pourra survoler ce pion et vider votre GARDIEN de son CRISTAL.

La CAPTURE

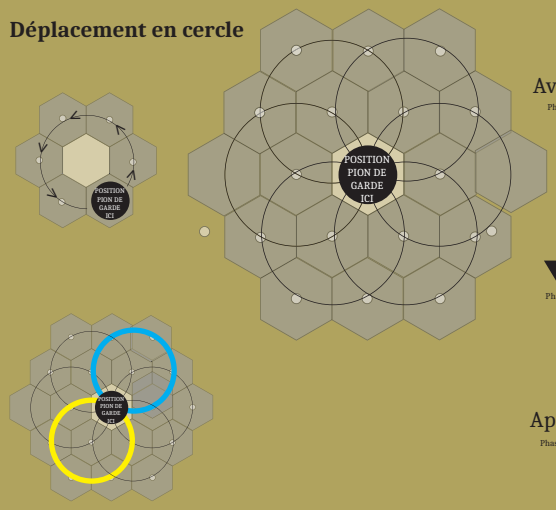
Si un pion adverse se trouve sur le passage circulaire de votre pion, votre pion pourra prendre sa place et **SANS retirer de cristal à votre pièce.**

Les ALLIANCES

Si un pion adverse se trouve sur le passage circulaire de votre pion, et qu'il possède la même forme de déplacement que votre pion, vous pouvez alors vous mettre dans sa case. Les deux pions seront liés et se transporteront ensemble par les 2 voyageurs concernés.

- Protégez votre pion et votre pièce au moment où elle devra ressortir de la forge.

Déplacement en cercle



Le Survol

Avant — Phase 1



Le pion de l'autre se trouve sur le chemin en CERCLE de votre pion de garde

Phase 2



Votre pion survole l'autre pion

Après — Phase 3



Et il se positionne sur l'une des cases suivant son déplacement en CERCLE. Il **ENLEVE** alors un cristal à son Gardien

Les Survols



Si la (ou les) cases suivantes après le ou les pions de l'autre joueur est (ou sont) libre, Survolez plusieurs pions de l'autre joueur et récupérez. Enlevez autant de cristaux à votre Gardien au nombre de pions survolés formant un CERCLE.



Si la case qui suit le pion de l'autre joueur est occupée, **le survol est INTERDIT.**

La Capture

Avant — Phase 1



Le pion de l'autre se trouve sur le chemin en CERCLE de votre pion de garde.

Phase 2



L'autre est visé

Après — Phase 3



Et il se place sur la case suivant son déplacement en CERCLE. Le pion de l'autre sort du jeu. Votre pion n'enlève **AUCUN cristal retiré à son Gardien.**

Les Alliances

Avant — Phase 1



Le pion de l'autre se trouve sur le chemin en CERCLE de votre pion de garde

Phase 2



Ils portent tous les deux le même SYMBOLE

Après — Phase 3



Les deux sont sur la même case et protègent tous leurs pions à tous deux et se déplacent ensemble.**AUCUN cristal retiré à son Gardien.**

L'ÉTRIGON

Étrigon → la lumière et la transformation, le passage entre les mondes.

Dangereux et imprévisible

PION de GARDE

CAPTURE

Si un pion adverse se trouve sur le passage (en losange) de votre pion, votre pion pourra prendre sa place et retirer un cristal à votre pièce.

En plus de se déplacer dans toutes les directions, la forme **Étrigon**se déplace en formant un losange, s'il n'y a pas d'obstacle ou de cases occupées consécutives.

ALLIANCE

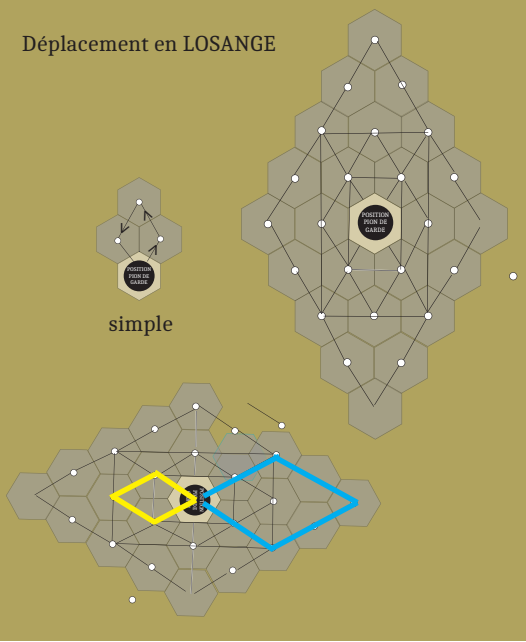
Si un pion adverse se trouve sur le passage (en losange) de votre pion, et qu'il possède la même forme que ce de votre pion, vous pouvez alors vous mettre dans sa case. Les deux pions seront liés et transportés ensemble par les joueurs concernés.

- Vous protégez votre pion et votre pièce au moment où elle devra ressortir de la forge.

Le SURVOL

Si un pion adverse se trouve sur son passage en losange et que la case suivante pion est libre, il pourra survoler ce pion et retirer le cristal de votre pièce.

Déplacement en LOSANGE



simple

Le Survol

Avant — Phase 1



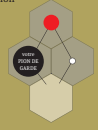
Le pion de l'autre se trouve sur le chemin en LOSANGE de votre pion de garde

Phase 2



Votre pion survole l'autre pion

Après — Phase 3



Et il se positionne sur l'une des cases suivant son déplacement en LOSANGE. **Il ENLEVE alors un cristal à son Gardien**

Les Survols



Si la (ou les) cases suivantes après le ou les pions de l'autre joueur est (ou sont) libre, Survolez plusieurs pions de l'autre joueur et récupérez. **Enlevez autant de cristal à votre Gardien au nombre de pions survolés formant un LOSANGE.**



Si la case qui suit le pion de l'autre joueur est occupée, **le survol est INTERDIT**

La Capture

Avant — Phase 1



Le pion de l'autre se trouve sur le chemin en LOSANGE de votre pion de garde.

Phase 2



L'autre est visé

Après — Phase 3



Et il se place sur la case suivant son déplacement en LOSANGE. Le pion de l'autre sort du jeu. Votre pion n'enlève **AUCUN cristal à son Gardien.**

Les Alliances

Avant — Phase 1



Le pion de l'autre se trouve sur le chemin en LOSANGE de votre pion de garde

Phase 2



Ils portent tous les deux le même SYMBOLE

Après — Phase 3



Les deux sont sur la même case et protègent tous leurs pions à tous deux et se déplacent ensemble. **AUCUN cristal à son Gardien.**

Le CADRAN

Cadran – la stabilité, le temps, l'orientation.
Il garde la mémoire des cycles.

Complexe et incertain

EXPERT

Les pions de Garde

En plus de se déplacer dans toutes les directions, **Le Cadran** adopte la forme du carré comme son nom l'indique et se déplace en formant des **carrés et des rectangles** , s'il n'y a pas d'obstacle ou de cases occupées qui se suivent.

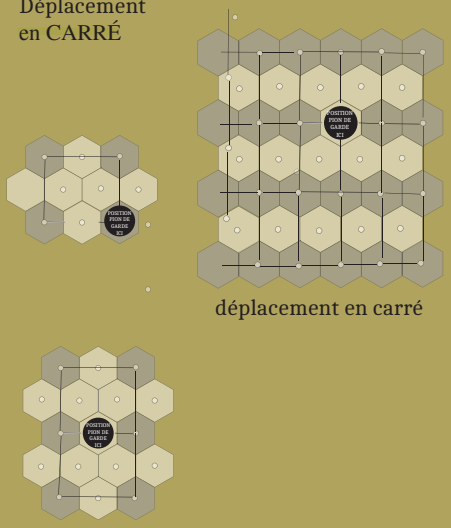
Le SURVOL
Si un pion adverse est sur son passage (de carré) après que la case de ce pion est libre, il pourra survoler ce pion et retirer le cristal de votre pièce portant la même tête que votre pion.

La CAPTURE
Si un pion adverse se trouve sur le passage (de carré) de votre pion, il pourra prendre sa place et **SANS RETIRER à votre pièce un de ses cristaux.**

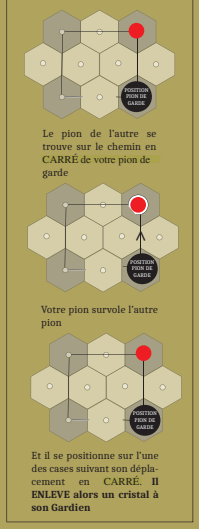
Les ALLIANCES
Si un pion adverse se trouve sur le passage (de carré) de votre pion, et qu'il possède la même forme que votre pion, vous pouvez alors vous mettre dans sa case. Les deux pions seront liés et transportés ensemble par les voyageurs concernés. **SANS RETIRER à votre pièce un de ses cristaux.**

- Vous protégez votre pion et votre pièce au moment où elle devra ressortir de la forge.

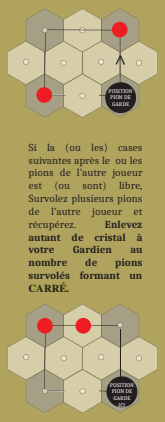
Déplacement en CARRÉ



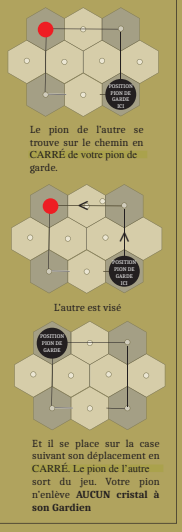
Le Survol



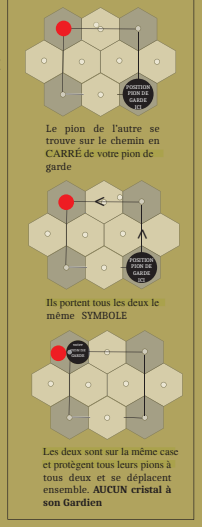
Les Survols



La Capture



Les Alliances

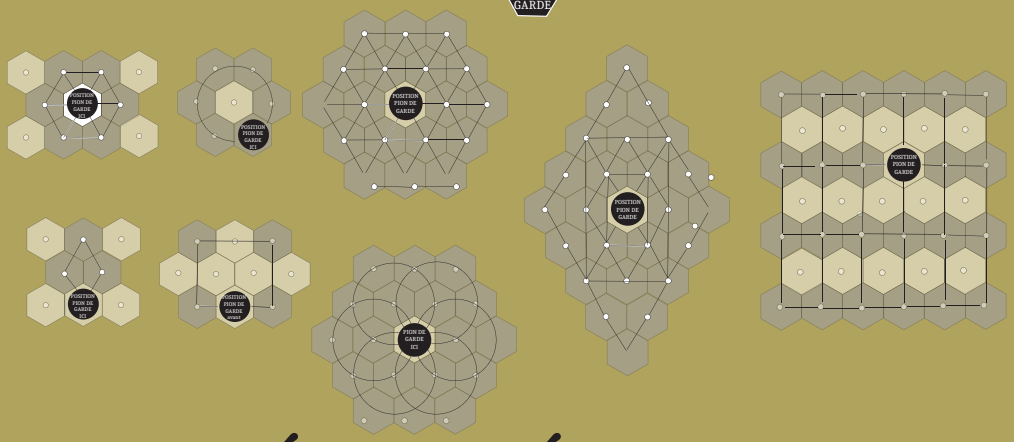


MULTIFORME

Fractal – la fusion, la complexité vivante, l'union des différences.

Déplacement en MULTIFORME

Le pion de garde multi forme a la possibilité de se déplacer suivant toutes les FORMES de déplacement géométriques des autres pions et de former une alliance avec tous les pions des autres voyageurs.



MULTI-COMBINÉ DE DÉPLACEMENT

Déplacement en MULTI-COMBINÉ

Tous les pions peuvent appliquer les déplacements en multi-combine.
EXEMPLE

- Survolez un pion en allant tout droit, si la case après l'autre pion est libre, se déplacer en fonction de son ou ses symboles cela vous rend des possibilités encore plus étendues et imprévisibles.
- Si votre pion ne portant qu'un symbole géométrique fait alliance avec un multiforme, il devient la puissance d'un multiforme dans ses déplacements et la possibilité aussi du multi-combiné.

EXERCICE

ENTRAÎNEMENT EXPERT



Déplacez votre PION DE GARDE



Déplacez le CADRAN en CARRÉ et en RECTANGLE puis dans toutes les possibilités d'extension de zone qu'il couvre sur le ou les plateaux



Déplacez l'ÉTRIGON en LOSANGE ou TRIANGLE puis dans toutes les possibilités d'extension de zone qu'il couvre sur le ou les plateaux



Déplacez L'ORIAL en CERCLE puis dans toutes les possibilités d'extension de zone qu'il couvre sur le ou les plateaux



Déplacez le FRACTAL en MULTI FORME puis dans toutes les possibilités combinatoires des zones qu'il couvre sur le ou les plateaux

Placez plusieurs pions sur le plateau et exercez-vous en déplacement en MULTI COMBINE

Exemple 1 : SURVOLEZ un pion, puis repérez-en un autre que vous pourrez SURVOLER en vous déplaçant avec le CADRAN.

Exemple 2 : SURVOLEZ un pion, puis repérez-en un autre que vous pourrez SURVOLER en vous déplaçant avec l'ÉTRIGON.

Exemple 3 : SURVOLEZ à grande distance un pion d'une autre équipe, puis repérez-en un autre que vous pourrez SURVOLER en vous déplaçant avec L'ORIAL.

Avec un autre voyageur à l'entraînement, apprenez à déplacer vos deux PIONS DE GARDE qui se trouvent sur une même case en ALLIANCE.

Apprenez maintenant à créer des ALLIANCES avec des PIONS DE GARDE des autres équipes puis à vous détacher des ALLIANCES faites.

En vous remerciant de revivre vos plus beaux voyages

