

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



ISIS & OSIRIS

BUT DU JEU

A la fin de la partie, chaque pion a la valeur des plaques Isis adjacentes. Chaque joueur essaie donc d'atteindre le meilleur résultat grâce à la pose de ses pions et des plaques Isis.

MATERIEL

Plateau de jeu.

22 plaques Isis : 2* +1, 6* +2, 2* +3, 1* +4, 2* -1, 6* -2, 2* -3, 1* -4.

32 pions : 8 de 4 couleurs différentes.

4 marqueurs de points.

4 marqueurs +20/-20.

PREPARATION

Le plateau de jeu est placé au centre de la table. Il est composé d'une partie centrale de 6 cases sur 6 et de deux échelles de marque de points : l'échelle bleue est pour les points positifs et l'échelle rouge pour les points négatifs. Les marqueurs +20/-20 sont posés à côté du plateau de jeu. Chaque joueur choisit une couleur et prend les pions correspondants. Les plaques Isis sont mélangées face cachée. Selon le nombre de joueurs, chaque joueur prend un certain nombre de pions et de plaques Isis.

2 joueurs : 8 pions et 11 plaques.

3 joueurs : 6 pions et 7 plaques.

4 joueurs : 5 pions et 5 plaques.

Attention : les joueurs ne doivent pas retourner les plaques mais les poser face cachée devant soi. Les plaques restantes sont remises dans la boîte sans que les joueurs puissent voir leur valeur. Les pions en trop sont eux aussi remis dans la boîte.

DEROULEMENT

Déterminer un premier joueur. Lorsque le joueur a la main, il doit faire une des deux actions suivantes :

- 1) Poser un de ses pions sur une case libre du plateau.
- 2) Retourner une plaque de sa réserve de sorte que tous les joueurs puissent voir la valeur de cette plaque. Puis il doit la poser face cachée sur une case libre du plateau. Attention : l'œil au dos des plaques doit être orienté dans la même direction sur toutes les cases du plateau.

Puis le voisin de gauche prend son tour.

Les pions et les plaques ne peuvent être placés que sur des cases libres, c'est à dire des cases sur lesquelles ne se trouvent pas déjà des pions ou des plaques.

Dès qu'un joueur a retourné une de ses plaques, il est obligé de la poser aussitôt. Il ne peut plus décider de poser à la place un pion.

Si un joueur n'a plus de plaque, il est obligé de poser un pion lors de son tour de jeu. Réciproquement, il doit poser une plaque s'il n'a plus de pions en réserve.

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête quand un joueur occupe la dernière case libre du plateau avec un pion ou une plaque. Les pions et plaques que les joueurs n'ont pas encore posés sont remis

dans la boîte.

DECOMPTE DES POINTS

Toutes les plaques du plateau sont retournées de manière à voir les valeurs. Les pions de chaque couleur sont décomptés les uns après les autres. Pour cela, on additionne les valeurs de toutes les plaques adjacentes horizontalement ou verticalement à chaque pion. La valorisation totale d'un pion peut être négative.

Chaque joueur additionne la valeur de tous ses pions et la matérialise avec son marqueur sur l'échelle des points correspondante. Les points positifs sont indiqués sur l'échelle bleue ; les points négatifs sur l'échelle rouge. Si un joueur dépasse 20 points en plus ou en moins, il utilise un marqueur +20/-20 en mettant, face visible, le côté nécessaire sur l'échelle des points sous son marqueur de points. Il continue à marquer sur l'échelle des points les points au-delà de vingt. Les pions décomptés sont retirés au fur et à mesure du plateau pour une meilleure visibilité.

Exemple : le joueur vert marque -3 points (-1 -2) avec son pion A et 1 point (+4 -1 -2) avec son pion B. Le joueur A a donc au total -2 points : -3 pour le pion A et +1 pour le pion B.

Le joueur violet reçoit +3 points : +1 +2.

Le joueur avec le plus de points l'emporte. Si tous les joueurs ont des scores négatifs, c'est le joueur avec le moins de points négatifs qui l'emporte.

VARIANTE

Les pions sont distribués comme dans la règle de base mais pas les plaques Isis. Ces plaques sont mélangées face cachée et forment une réserve commune à tous les joueurs. Lorsqu'un joueur décide de poser une plaque, il la prend dans la réserve commune, la retourne pour la montrer à tous et la pose face cachée sur une case libre du plateau. Lorsque la réserve est épuisée, les joueurs doivent poser leurs pions.