

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon ou Châlon-sur-Saône, 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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Marche du jeu

Le joueur de l'armée noire peut commencer le jeu.
Il déplace un de ses Bushis suivant les deux manières décrites ci-dessus. Les joueurs jouent à tour de rôle.
On ne peut pas abattre des Bushis de l'adversaire. Les deux joueurs doivent passer leurs Bushis de l'autre côté du damier. Un Bushi qui a atteint le dernier bord peut être enlevé du damier lors du prochain tour de jeu.

Ce qui ne peut pas se faire

Un Bushi ne peut pas sauter au-dessus d'un plus grand Bushi. Un Bushi ne peut pas sauter deux fois au-dessus d'un Bushi de l'adversaire en une seule partie.

Fin du jeu

Le joueur qui a traversé le premier tous ses Bushis est gagnant.

Note :
BUSHI (Clipper) et SHING-SHANG (Nathan) sont le même jeu

武士
BUSHI

Jeu pour 2 joueurs



clipper games & toys bv. amsterdam

Introduction

Deux corps d'armée essayent de passer le plus vite possible. Ils le font en faisant un usage tactique de leurs propres unités, mais les points stratégiques de l'adversaire seront également utilisés.

Contenu

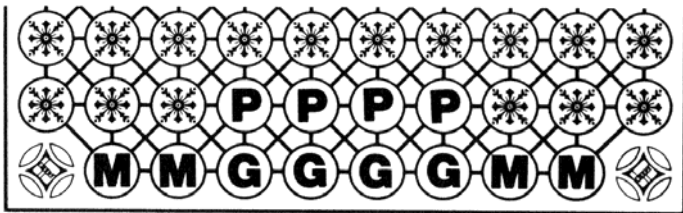
1 damier
2 x 12 pièces de jeu (Bushis)

But de jeu

Arriver en premier à déplacer une armée entière de 12 Bushis sur le damier et de l'éliminer.

Préparation

Chaque joueur reçoit une armée de 12 Bushis en une couleur. Cette armée est composée de 3 groupes de 4 Bushis. La différence entre les groupes est indiquée par sa grandeur. Le damier se place entre les deux joueurs. Chaque joueur place son armée sur les cases au bord du damier selon l'exemple 1.



P = les plus petits Bushis

M = les Bushis moyens

G = les grands Bushis

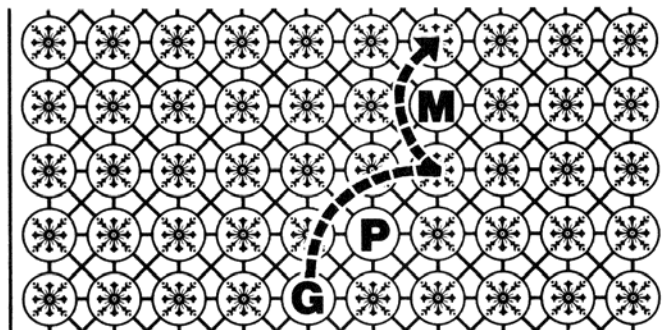
Les armées se trouvent en face l'une de l'autre.

Manière de jouer

Les Bushis peuvent être déplacés de deux façons:

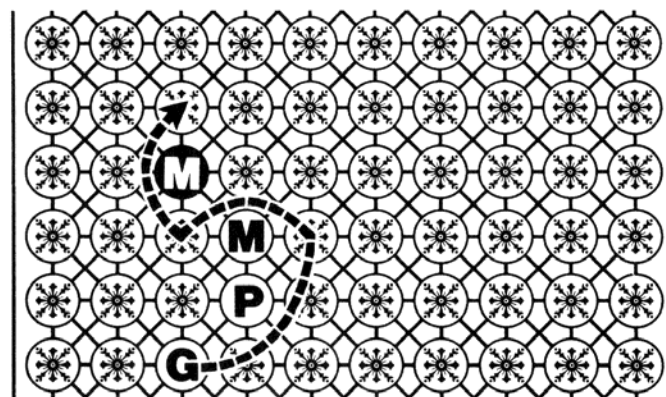
- 1) Glisser vers une case suivante vide, horizontalement, verticalement ou en diagonale, aussi bien en avant qu'en arrière. Une case par jeu.
- 2) Sauter au-dessus d'un Bushi si celui-ci est de la même grandeur ou plus petit que le sauteur. Pour pouvoir sauter le Bushi doit se trouver sur une case qui se trouve immédiatement à côté de celle sur laquelle un Bushi de la même grandeur ou plus petit est placé.

Lors d'un tour de jeu on peut sauter au-dessus de **plusieurs** Bushis **à soi** pourvu que chaque fois il y a une case vide derrière chaque Bushi. Dès qu'on a sauté au-dessus d'un Bushi de l'adversaire on doit arrêter. Mais alors on a le droit à un tour de jeu supplémentaire avec un **autre** Bushi. Celui-ci **ne** peut **plus** sauter au-dessus d'un Bushi de l'adversaire. Voir exemples 2 et 3.



exemple 2

Le grand Bushi saute au-dessus 2 Bushis **à soi**. Fin du tour de jeu.



exemple 3

Le grand Bushi saute au-dessus 2 Bushis à soi et au-dessus d'un Bushi de l'adversaire.

Le joueur a droit à un autre tour de jeu avec un autre Bushi.