





ISIS & OSIRIS






2 À 4 JOUEURS, À PARTIR DE 7 ANS

MATERIEL


- 1 plateau de jeu
- 22 jetons Isis & Osiris

2x 6x 2x 1x 2x 6x 2x 1x
- 32 pions
8 de chaque dans 4 couleurs

- 4 jetons de score, dans couleurs

- 4 jetons +/- 20 (recto-verso)

- 1 livret de règles

Avant votre première partie, retirez soigneusement de leur cadre les jetons Isis & Osiris et les jetons +/- 20.

MISE EN PLACE

-  Chaque joueur choisit une couleur et place devant lui le jeton de score correspondant.
-  Les 22 jetons Isis & Osiris sont soigneusement mélangés, faces cachées. Chaque jeton a une valeur positive (bleue) ou négative (rouge) au recto, et un œil au verso.
-  Chaque joueur reçoit un certain nombre de pions à sa couleur, et de jetons Isis et Osiris :
 - 2 joueurs: 8 pions et 11 jetons
 - 3 joueurs: 6 pions et 7 jetons
 - 4 joueurs: 5 pions et 5 jetons

Important: Les joueurs ne doivent pas regarder les jetons reçus. Ils les conservent devant eux, faces cachées. Les jetons restants sont rangés dans la boîte de jeu sans les regarder. On range également les pions non utilisés.

 Le plateau de jeu est placé au centre de la table. Il se compose d'une grille de 6 x 6 cases, avec d'un côté une piste de score bleue, pour les scores positifs, et de l'autre une piste rouge, pour les scores négatifs.

 Les jetons +/- 20 sont mis de côté, à proximité des pistes de score.

BUT DU JEU

À la fin de la partie, la valeur de chaque pion sera déterminée par la valeur des jetons Isis et Osiris adjacents. Chaque joueur s'efforce donc de placer ses pions aux emplacements les plus intéressants.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le premier joueur est désigné d'un commun accord. À son tour, un joueur doit effectuer l'une des actions suivantes:

1. Placer l'un de ses pions sur une case libre de son choix

ou bien

2. Retourner face visible un des jetons Isis & Osiris faces cachées devant lui, montrant sa valeur à tous, puis le remettre face cachée et le placer sur une case libre de son choix.

Important: Tous les jetons doivent être placés sur le plateau de jeu avec les yeux orientés dans le même sens.

C'est ensuite le tour de son voisin de gauche.

Les pions et jetons sont toujours placés sur des cases libres, c'est à dire des cases qui ne contiennent ni pion, ni jeton.

Un joueur qui a retourné un jeton doit le placer. Il ne peut pas décider de placer plutôt un pion.

Un joueur qui n'a plus de jetons est obligé, lorsque vient son tour, de placer un pion. Inversement, un joueur qui n'a plus de pions doit révéler et placer un jeton.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur place un pion ou un jeton sur la dernière case libre du plateau de jeu. Tous les jetons et pions restant aux joueurs sont remis dans la boîte.

SCORE

Tous les jetons sur le plateau de jeu sont retournés faces visibles. On détermine ensuite la valeur de chacun des pions, l'un après l'autre. La valeur d'un pion est égale à la somme des valeurs des jetons adjacents horizontalement ou verticalement, et peut donc être négative.

Chaque joueur fait la somme des valeurs de tous ses pions et indique son score en plaçant son jeton de score sur la case correspondante, sur la piste bleue pour un score positif, sur la piste rouge pour un score négatif. Si le score dépasse 20, le joueur prend un jeton +/- 20 et décompte sur la piste de score le reste de ses points.

Pour faciliter le décompte des scores, il convient de retirer chaque pion du plateau de jeu une fois qu'il a été pris en compte.

Exemple:

*Le joueur vert
marque -3 points (-1 -2)
avec le pion A
et +1 point (4 -1 -2)
avec le pion B,
soit un total de -2 points.*

*Le joueur mauve
marque +3 points (1 + 2).*



Le joueur ayant le score total le plus élevé est vainqueur.

VARIANTE I

On peut enchaîner plusieurs parties, en additionnant les scores.

VARIANTE II

Les règles sont celles du jeu de base, mais les joueurs ne reçoivent pas, en début de partie, de jetons Isis & Osiris. Tous les jetons sont mélangés faces cachées dans un stock commun, à côté du plateau de jeu.

Un joueur qui veut placer un jeton en retourne un du stock commun, le montre à tous, puis le remet face cachée et le place sur le plateau de jeu.

Si le stock de jetons est épuisé, les joueurs doivent placer leurs pions.

Auteur: Michael Schacht

Illustrations: Franz Vohwinkel

© 2010 **ABACUSSPIELE**

Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Tous droits réservés. Made in Germany.

www.abacusspiele.de

