

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



OSIRIS

MATERIEL

12 pions Prêtres en forme d'ogive, 3 par couleur
13 pions Dieux
20 pions suivants, 5 par couleur
1 pyramide
24 marqueurs Pouvoir
2 planches de pions magnétiques

PREPARATION

Prendre une planche de pions magnétiques et les coller au dos des pions dieux. Prendre la seconde planche et les coller sous les pions Prêtres. On colle le 13^{ème} pion sous la pyramide. Les 13 dieux sont mélangés, et on en colle un sous chaque prêtre et sous la pyramide. Chaque joueur choisit une couleur et prend ses prêtres. Chaque joueur peut alors regarder les dieux attachés à ses prêtres.

A 4 joueurs, chacun choisit une couleur.

A 3 joueurs, chacun choisit une couleur et la couleur jaune n'est pas utilisée.

A 2 joueurs, chacun choisit 2 couleurs, celles qui se font face diagonalement.

Chaque joueur place un prêtre sur chacune de ses 3 villes de départ et reçoit 2 marqueurs Pouvoir par prêtre qu'il a en jeu.

Ces marqueurs sont placés à côté de leur prêtre respectif. Chaque joueur reçoit 5 suivants qu'il place un par un dans l'ordre du jeu sur les cases Temple (cases avec les symboles). Il ne peut y avoir plus de 3 suivants de la même couleur sur une case temple. La pyramide est placée sur la case centrale.

Le joueur avec les prêtres beige commence, puis le jeu se fait dans le sens horaire.

Blocage

Le dernier marqueur Pouvoir peut être utilisé pour bloquer mais seulement si le prêtre vient d'être déplacé. Le joueur place le marqueur sur une case vide de la pyramide. Un tel pion ne peut être retiré que si un prêtre vient sur cette case latéralement. Le marqueur est alors remis dans la ville de départ du prêtre qui l'a retiré.

Combat

Les 2 joueurs regardent les dieux sous les prêtres. Pour chaque dieu, on compte le nombre de suivants dans son temple. La couleur des suivants n'a pas d'importance. Le prêtre avec le dieu le plus faible a perdu. S'il y a égalité, c'est le joueur dont c'est le tour qui gagne. Le vainqueur peut, s'il le désire, échanger les dieux sous les 2 prêtres. Le prêtre qui a perdu est remis sur sa ville de départ. Le prêtre vainqueur peut continuer son tour, si le combat l'avait interrompu. Les prêtres du même joueur ne peuvent combattre entre eux et ne peuvent être sur la même case.

DEPLACER LES SUIVANTS

C'est la dernière phase du tour. Le joueur prend un de ses suivants et le place sur le temple de son choix. Il ne peut y avoir plus de 3 suivants d'un même joueur sur une case temple.

FIN DU JEU

Le jeu se finit quand :

TOUR DE JEU

Le tour d'un joueur est divisé en 3 phases :

1. bouger un de ses prêtres.
2. distribuer les marqueurs de Pouvoir.
3. déplacement de ses suivants (non obligatoire).

DEPLACER UN PRETRE

Un prêtre se déplace toujours avec son dieu attaché. Un prêtre peut être déplacé s'il a des marqueurs pouvoir dans sa ville de départ. Un prêtre ne peut entrer dans une ville adverse. Deux prêtres peuvent être sur la même case s'ils vont combattre. Il n'est pas possible de passer sur une case occupée par un prêtre.

Un marqueur Pouvoir permet un déplacement sur le côté. Deux marqueurs Pouvoir permettent à un prêtre de changer de ligne au-dessus ou en dessous. Si un prêtre se déplace, il doit utiliser tous les marqueurs Pouvoir de sa ville de départ. Exception : le dernier marqueur peut être utilisé pour bloquer. Si un prêtre se déplace sur une case où se trouve un prêtre adverse, il y a combat.

Le joueur choisit le prêtre à déplacer. On ne peut déplacer qu'un prêtre par tour.

DISTRIBUER LES MARQUEURS POUVOIR

Si un a joueur a déplacé un prêtre, il prend les marqueurs Pouvoir de ce prêtre et les distribue. Il en place un dans chaque ville dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par la ville sur la gauche de la ville de départ du prêtre.

- un prêtre atteint la pyramide. Si un joueur atteint cette case, il prend la pyramide et place son prêtre à la place. Le jeu se termine immédiatement.

- la pyramide est complètement bloquée. Si toutes les cases autour de la case centrale sont bloquées, le jeu se termine immédiatement.

Le dieu sous la pyramide est révélé. Le joueur qui a le plus de suivants dans le temple de ce dieu a gagné. S'il y a égalité, c'est l'ordre du tour qui décide. A 2 joueurs, les 2 couleurs du joueur sont additionnées.