

# SIS & OSIRIS

[Retour présentation](#)

## COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu ([voir fin de page](#))

4 Pions score en bois (1 de chaque couleur)



32 Gros pions en bois (8 de chaque couleur)



4 Tuiles en carton (+/- 20)



22 Tuiles Isis et Osiris



Dos des tuiles      1 tuile      2 tuiles      6 tuiles      2 tuiles      1 tuile      2 tuiles      6 tuiles      2 tuiles

## RÈGLE DU JEU:

### PRÉPARATION D'UNE PARTIE

Le plateau de jeu est placé au centre de la table. Le terrain se compose de 6x6 cases. Sur un des côtés se trouve une colonne de chiffres bleus indiquant les scores positifs et de l'autre une colonne de chiffres rouges indiquant les scores négatifs.

Les tuiles +/- 20 sont placés à portée de main à proximité de ces colonnes.

Chaque joueur choisit une couleur et le pion score devant lui.

Les 22 tuiles Isis et osiris sont mélangés ensemble, face cachée. Les jetons portent, au recto, un nombre bleu positif ou un nombre rouge négatif. Tous ces jetons ont le même verso comportant un %il.

Selon le nombre de participants, chaque joueur prend les pions de sa couleur et un certain nombre de jetons:

2 joueurs: 8 pions et 11 jetons

3 joueurs: 6 pions et 7 jetons

4 joueurs: 5 pions et 5 jetons

**Attention:** les joueurs ne doivent pas regarder les jetons. Ils doivent les placer devant eux face cachée. Le reste des jetons est replacé dans la boîte de jeu sans les regarder à aucun moment. On range aussi les pions qui ne servent pas.

### BUT DU JEU

A la fin de la partie, chaque pion prend la valeur des jetons Isis & Osiris qui le touchent. Chaque joueur tente d'obtenir le meilleur résultat grâce à un habile placement de ses pions et de ses jetons.

Un joueur doit accomplir une des deux actions suivantes:

- Il pose un de ses pions sur une case libre de son choix.
- Il prend une tuile de sa réserve (verso visible), la retourne afin que chaque joueur puisse en connaître la valeur (recto visible). Puis il la retourne à nouveau et la place sur une case libre de son choix (verso visible)

**Attention:** Il faut toujours placer les yeux du verso des tuiles, sur le plateau, dans le même sens.

Ensuite c'est le tour du voisin de gauche.

Les pions et les tuiles sont toujours placés sur des cases libres, c'est à dire des cases qui ne comportent ni pion ni tuile.

Dès qu'un joueur a retourné une tuile, il doit la placer et ne peut plus décider de poser un pion à la place.

Si un joueur n'a plus de tuile à son tour, il devra poser un pion et réciproquement: s'il n'a plus de pion, il devra poser une tuile.

## FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur place un pion ou une tuile sur la dernière case libre du plateau. Tous les pions et tuiles que possèdent encore les autres joueurs sont remis dans la boîte.

## SCORES

On retourne à présent toutes les tuiles afin d'en découvrir la valeur (recto visible). Un par un, on détermine la valeur des pions de chaque couleur. Pour cela, on additionne les valeurs de tous les tuiles qui touchent verticalement ou horizontalement ce pion. La valeur d'un pion peut alors parfaitement être négative.

Chaque joueur additionne la valeur de tous ses pions et indique le résultat avec son pion score en le plaçant dans la colonne correspondante (bleu pour un score positif et rouge pour un score négatif). Si un joueur dépasse les 20 points, il prend un jeton +/-20 et le place du côté correspondant et place son pion score sur la case représentant le reste des ses points. Les pions comptabilisés sont retirés pour une meilleure visibilité.

Le joueur qui obtient le plus de points gagne. Si tous les joueurs n'ont que des points négatifs, c'est celui qui en a le moins qui l'emporte.

**Exemple:** Le joueur vert marque avec son pion A:  $-1 -2 = -3$  points et avec son pion B:  $+4 -1 -2 = +1$  point. Au total le joueur vert obtient donc  $-3$  (pion A)  $+1$  (pion B) =  $-2$  points  
Le joueur violet obtient:  $+1 +2 = +3$  points



## VARIANTE

Les mêmes règles s'appliquent que dans le jeu de base. Lors de la préparation, seuls les pions sont répartis en fonction du nombre de joueurs. Toutes les tuiles Isis & Osiris sont mélangées (recto visible) et forment une réserve commune. Lorsqu'un joueur veut poser une tuile Isis & Osiris, il se sert dans la réserve commune. Il retourne la tuile (recto visible) afin que tous les joueurs le voient. Puis il la retourne à nouveau (recto visible) et la pose sur une case libre de son choix.

Lorsque la réserve commune des tuiles Isis & Osiris est épuisée, les joueurs doivent poser leurs pions.

**Plateau de jeu** (taille réelle = 36 x 28 cm)

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

