

Ostriches

Un jeu pour 2 joueurs de
Bruno Faidutti et Bruno Cathala
 (Traduction : Vin – août 2010)

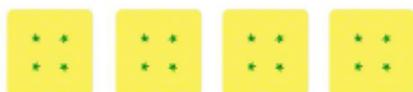
Dans **Ostriches/Autruches**, les deux joueurs contrôlent chacun une tribu d'autruches qui doit traverser le désert. Tout serait simple, si cet environnement n'était pas en constante évolution et si certaines autruches n'avaient pas des pouvoirs spéciaux. De plus, les autruches comme on le sait enterrent leurs têtes dans le sable, de sorte que vous ne pouvez pas dire qui est la vôtre et qu'elle ne l'est pas ! Pas même deviner leurs pouvoirs spéciaux !

Attendez ! Un désert qui bouge, des autruches magiques ? Oui, mais ... Il s'agit d'un jeu. Amusez-vous !

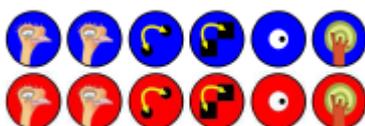
MATERIEL

Ostriches/autruches contient :

- 4 tuiles de désert, de 3 x 3 cases



- 12 pions autruches, 6 de chaque couleur, avec des dos identiques.



- 2 jetons bush/buisson



- Un sac



MISE EN PLACE DU JEU

Les quatre tuiles constituant le plateau de jeu sont placées de manière à former un grand carré de 6 x 6 cases.

Les joueurs se font face, un de chaque côté du plateau de jeu ainsi créé.

Les deux jetons bush/buisson sont placés au centre de deux tuiles, une de chaque côté.

Chaque joueur prend les six pions autruches de même couleur.

Le premier joueur est déterminé au hasard.



Chaque joueur à son tour place l'un de ses pions, **face cachée**, sur une case libre de l'une des deux tuiles de 3 x 3 cases placées de son côté du plateau de jeu, et ce jusqu'à ce que chaque joueur ait placé ses 6 pions.

DEROULEMENT DU JEU OSTRICHES/AUTRUCHES

Chacun joue à son tour.

A son tour de jeu, un joueur doit :

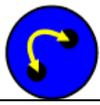
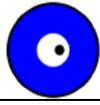
- 1) Déplacer un pion
- 2) Pivoter une tuile de 90° dans n'importe quelle direction

1) Déplacer un pion

Le joueur déplace un pion de son choix, excepté celui qui vient d'être déplacé par son adversaire. Les pions se déplacent comme les cavaliers aux échecs, mais il doit se poser sur une case libre.

Si son déplacement amène un pion sur l'une des six cases de la rangée la plus proche de l'adversaire, le pion est retourné face visible, et restera visible jusqu'à la fin de la partie. Le joueur qui a déplacé le pion peut alors utiliser son pouvoir spécial – et ce ? même s'il s'agit d'un pion adverse.

POUVOIRS SPECIAUX

	Déplacer un buisson	Déplacez l'un des deux buissons pour le mettre sur n'importe quelle autre case libre du plateau de jeu.
	Échanger des autruches	Intervertissez deux pions autruches faces cachées.
	Œil	Regardez deux pions autruches faces cachés.
	Échanger des tuiles	Intervertissez deux tuiles, sans les pivoter.

2) Pivoter une tuile

Le joueur fait pivoter de 90°, dans le sens de son choix, une tuile autre que celle sur laquelle s'est posé le pion qu'il vient de déplacer.

*Note : Si, en pivotant une tuile, cela amène un pion autruche face cachée sur la rangée la plus proche de l'adversaire, ce pion **n'est pas retourné** face visible.*

LE VAINQUEUR

Le premier joueur à avoir quatre pions face visible gagne la partie.