

OSHI

Un jeu de Tyler Bielman, édité par Wizkids en 2006

MATÉRIEL

1 damier

8 pièces rouge foncé (4 d'un étage, 2 de deux étages 2 de trois étages)

8 pièces blanc ivoire (4 d'un étage, 2 de deux étages 2 de trois étages)

NOMBRE DE JOUEURS

2

BUT DU JEU

Être le premier à expulser du damier des pièces de l'adversaire, totalisant 7 points.

POSITION DE DÉPART

Les joueurs choisissent les pièces d'une couleur (soit rouge foncé, soit, blanc ivoire) et un des côtés du damier. Ils placent leurs pièces de leur côté du damier, comme illustré.

DÉROULEMENT

Les joueurs décident qui va jouer en premier.

Chacun à leur tour, ils déplacent une de leurs pièces selon les règles ci-dessous. Ils ne peuvent en déplacer qu'une à chaque tour.

Déplacement des pièces

Les pièces se déplacent vers l'avant, l'arrière, la gauche ou la droite, mais jamais en diagonale. Durant le même tour, elles ne peuvent être déplacées que dans une seule direction.

- Les pièces d'un étage peuvent être déplacées d'une case
- Les pièces de deux étages peuvent être déplacées d'une ou deux cases.
- Les pièces de trois étages peuvent être déplacées de trois cases au maximum.

La poussée

En déplaçant une pièce, chaque joueur peut pousser hors du jeu plusieurs autres pièces suivant les règles ci-dessous. Il peut expulser les pièces de l'adversaire mais aussi les siennes.

- Les pièces d'un étage permettent de pousser une pièce hors du jeu.
- Les pièces de deux étages permettent d'en pousser deux.
- Les pièces de trois étages permettent d'en pousser trois.

Chaque fois qu'un joueur expulse une des pièces de l'adversaire, il la prend et la place devant lui, de son côté du damier.

Si un joueur expulse des pièces qui lui appartiennent avec celles de l'adversaire, ce dernier les lui prend. Les différentes pièces ont les valeurs suivantes :

- Un étage = 1 point
- Deux étages = 2 points
- Trois étages = 3 points

Impasse

Quand un joueur déplace une de ses pièces, elle ne doit pas atterrir dans la case qu'elle occupait au début du tour précédent.

LE GAGNANT

Le gagnant est celui qui réussit le premier à expulser des pièces de son adversaire représentant au total 7 points ou plus.