

# OUSK?<sup>®</sup>

## RÈGLES DU JEU

### CONTENU DU JEU





Un plateau - cartes "Trésor" - cartes "Personnage" - cartes "Clé" - cartes "e-mail" - cartes "Questions" - planches de jetons (1 et 3 "Points de vie") et "Pierre" - 2 dés - 4 pions - 1 règle du jeu

### PRÉPARATION DU JEU

Enlevez les cartes de leur blister, triez les par familles (questions - e-mail - personnage - clé - trésor) et placez les dans les casiers. Détachez, par simple pression, les jetons "Point de Vie" et "Pierre"

### LE VAINQUEUR

Chaque joueur reçoit une carte "Personnage" le 1er qui remplit son contrat ou qui met hors jeu son ou ses adversaires a gagné.

DÉROULEMENT DU JEU	ELEMENTS
<p><b>MISE EN PLACE</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Prenez le pion correspondant à la couleur de la case "Départ" se trouvant devant vous et placez-le dessus. (la case "Départ" se situe sur le chemin du plateau de jeu)</li><li>• Choisissez (parmi les joueurs) le "Trésorier" : Il joue et s'occupe des transactions.</li><li>• Chaque joueur prend :<ul style="list-style-type: none"><li>3 jetons "1 Point de Vie"</li><li>3 jetons "3 Points de Vie"</li><li>3 jetons "Pierre"</li></ul></li><li>• Choisissez une carte "Personnage" (aventurier, journaliste, détective ou archéologue). Au dos de cette carte est indiqué votre contrat, lisez-le sans le dévoiler aux autres joueurs (Vous le montrerez en fin de partie). Lors d'une partie, tous les personnages doivent être différents.</li></ul>	<p><b>"Départ" :</b></p> <p>Vous recevez un "Point de Vie" de vos adversaires à chaque fois que l'un d'eux tombe sur votre case "Départ".</p>  <p><b>"Point de vie" :</b></p> <p>Ces jetons servent de potentiel vie et de monnaie d'échange. Si vous perdez des Points de Vie et que vous n'en possédez plus, vous avez automatiquement perdu et devez vous retirer de la partie.</p>  <p><b>"Pierre" :</b></p> <p>Ces jetons servent à barrer la route, détourner vos adversaires et gagner du temps ! A chaque fois que viendra votre tour vous pourrez placer 1, 2 ou 3 "Pierres" maximum.</p>  <p><b>Les cartes "Personnage" :</b></p> <p>Vous indiquent le trésor à prendre et le lieu où le déposer.</p> 

Le dé avec les chiffres : indique votre déplacement sur le chemin et sur le damier.  
• Lancez le dé : celui qui fait le plus grand nombre commence. (en cas d'égalité : relancez le dé).

## DÉROULEMENT DU JEU

- A chaque fois que ce sera votre tour : Jetez les 2 dés pour vous déplacer sur le chemin.
- Déplacez-vous vers une case "Clé". Il vous faut une "Clé" pour ouvrir définitivement les portes et passer du "Chemin" au "Damier".
- Le trésorier vous donnera une carte "Clé" si vous tombez sur l'une des 4 cases "Clé".

**NB : Vous pouvez aussi acquérir une carte "Clé" en tombant sur une case "Train" (voir particularités des autres cases du "Chemin").**

- Avancez sur le chemin dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Avancez votre pion, suivant le chiffre de votre dé "Chiffres"
- Accomplissez l'action indiquée par le dé avec les dessins.

Le Dé avec les dessins : indique différentes actions à accomplir (en plus de votre déplacement)



**Le point d'interrogation** : vous devez répondre à une question (cartes "Questions")



**Marché** : faites votre marché. Vous pouvez échanger au trésorier vos jetons Pierres contre des jetons Points de Vie (ou inversement). Vous pourrez échanger au trésorier de 1 à 3 jetons maximum. Un "Point de Vie" vaut une "Pierre" et inversement.



**@ e-mail** : indique que vous devez tirer une carte "e-mail".



**La face du dé sans dessin** : Il n'y a aucune action à accomplir.

- Placez de 1 à 3 pierres sur le "Damier" si vous le souhaitez.
- Passez les dés au joueur suivant.
- Quand vous aurez obtenu une "Clé", déplacez-vous vers une des 4 cases "Entrée".
- Arrivez sur une case "Entrée" : attendez le tour suivant pour pouvoir avancer sur le damier.



## ELEMENTS



es cases du "Chemin" : elles se trouvent tout autour du "Damier".



**Les cartes "Clé"** : vous recevez une de ces cartes quand vous tombez sur les cases correspondantes (elles se trouvent sur le chemin). La carte permet d'ouvrir définitivement les portes et de passer du chemin au damier et inversement

Remarque : On ne peut posséder qu'une carte "Clé"



**Les cartes "Questions"** : Ce sont les cartes contenant les questions, énigmes ou charades.

Ce n'est jamais vous qui tirez la carte, mais le joueur suivant. Il vous posera la question correspondant au chiffre de votre dé.

Le joueur devra vous donner tous les choix de réponses le cas échéant (la bonne réponse est indiquée en noir). Si vous répondez correctement : vous gagnez ce qui est indiqué au bas de la carte. La même question étant la plus simple, les enfants ne tiennent pas compte de la valeur du dé et répondent uniquement à cette question.



**Les cartes "e-mail"**

Lisez la carte aux autres joueurs et accomplissez l'action inscrite (sauf si la carte vous dit le contraire : voir ci-dessous)

Attention : Certaines cartes peuvent vous servir à n'importe quel moment de la partie même si ce n'est pas votre tour (Vous pouvez les cumuler, et une fois utilisées vous les replacerez sous le paquet de cartes "e-mail"). Gardez-les et placez-les quand vous le souhaitez, sous certaines conditions ..

Si c'est à votre tour de jouer : à n'importe quel moment

Si c'est durant le tour d'un autre joueur : dès qu'il a avancé son pion et avant qu'il n'accomplisse son action.



**"Entrée"** : Permet d'entrer sur le damier (à condition de posséder une "Clé").

Une fois placé dessus, vous pourrez, au tour suivant, avancer sur le damier.

## DEROULEMENT DU JEU

Sur le "Damier", on peut se déplacer sur toutes les cases sauf celles où sont posés des jetons "Pierre".

On se déplace verticalement ou horizontalement (pas en diagonale), dans le sens que l'on souhaite, en avançant ou en reculant.

• A chaque fois que ce sera votre tour : Jetez les 2 dés pour vous déplacer.

Attention : Sur le damier, vous n'avez pas le droit de passer plus d'une fois sur la même case lors d'un déplacement.

Ex : si vous faites "4" vous devrez vous déplacer en empruntant 4 cases différentes.

Dans tous les cas, vous devez déplacer votre pion.

• Déplacez-vous vers le "Trésor" (parchemin, coffre, amphore, livre) indiqué au dos de votre carte "Personnage".

• Demandez au trésorier de vous remettre la carte correspondante, une fois que vous aurez atteint votre case "Trésor". (Vous ne pouvez pas prendre d'autre trésor que celui indiqué par votre carte "Contrat".) Une fois le trésor en votre possession, vous pouvez retourner sur le chemin : déplacez-vous vers une case "Sortie" du damier.

• Les cases "Entrée" & "Sortie" (Vous pouvez passer ou vous arrêter dessus, tout comme les autres cases du damier).

Attention : si une case "Sortie" se trouve à 3 cases de vous et que vous avez fait 3 avec votre dé : rendez-vous directement sur la case "Sortie". Si vous avez fait 5, il vous faudra passer sur 4 cases différentes, la cinquième étant la case "Sortie".

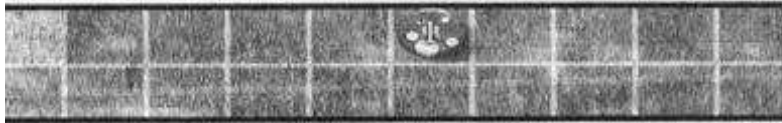
• Arrivé sur une case "Sortie" : placez directement votre pion, si vous le souhaitez, sur la case "Porte" sortie du chemin et attendez le tour suivant pour avancer de nouveau.

**NB : Dans tous les cas, vous devrez déplacer votre pion.**

• Déplacez-vous et déposez votre trésor sur la case du "Chemin" correspondant à votre "Contrat" indiqué au dos votre carte "Personnage" : (mairie, bibliothèque, musée, banque).



## ELEMENTS



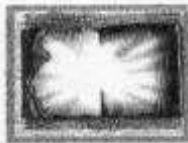
Le damier est partagé en 4 zones séparées par 2 lignes transversales. Les cases (de couleur plus claire) : Vous pouvez passer ou vous arrêter dessus, tout comme les autres cases du damier, mais à chaque fois que vous franchissez ou qu'un adversaire vous fait franchir (en avançant ou reculant) une de ces lignes, vous devez donner un "Point de Vie" au trésorier.



**Champignon** : Si l'on vous pousse ou si vous vous arrêtez dessus : vous perdez 1, 2 ou 3 "Points de Vie" selon le chiffre indiqué sur les "Champignons" Si vous ne faites que passer dessus sans vous arrêter vous ne perdez rien.

### Amphore - Coffre - Parchemin - Livre

Ce sont les trésors que vous devez rapporter.



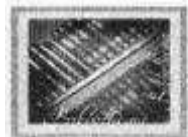
Les cartes "Trésor" (parchemin, livre, amphore, coffre). Vous recevez une de ces cartes quand vous tombez sur les cases correspondantes (elle se trouvent sur le damier) Vous ne pouvez prendre que le trésor indiqué dans votre contrat



"Sortie" : Permet de sortir du damier et retourner sur le "Chemin"

### Musée - Banque - Bibliothèque - Mairie

Ce sont les cases où vous devez déposer vos trésors.



## PARTICULARITÉS POUSSE-POUSSE

Sur le Chemin ou sur le Damier, si vous tombez sur une case déjà occupée par un autre joueur :

- le joueur déjà présent sur la case doit vous donner 2 points de vie.
- Vous le « poussez » dans le sens de votre choix, en avant ou en arrière, d'une ou plusieurs cases selon le chiffre indiqué par votre dé. Ex : si vous avez fait un 4, vous pourrez le pousser de 1, 2, 3 ou 4 cases selon votre choix.
- Quand un joueur vous pousse sur le "Chemin" vous devez lui donner 2 Points de Vie, mais vous n'êtes pas pénalisé par rapport à la case où il vous a poussé. Vous n'avez rien à donner ni à faire. Lorsque vient votre tour jouez normalement
- Vous ne pouvez pas pousser un joueur sur un autre joueur.
- On ne peut pas pousser un joueur du Chemin vers le Damier et inversement.

Quand un joueur vous pousse sur le "Damier" vous devez lui donner 2 Points de Vie et vous êtes pénalisé par rapport à la case où il vous a poussé.

Ex si on vous pousse sur un "Champignon de valeur 3" vous avez perdu 5 "Points de Vie" (2 pour le joueur qui vous a poussé et 3 pour le trésorier)

## PARTICULARITÉS CASES DU CHEMIN



**"Marécages"** Passez votre tour (sans rien faire d'autre). Pour sortir des marécages, vous devez, au tour suivant, lancer votre dé "Chiffre" Si vous faites un 6, vous pouvez sortir :

- Lancez les dés et jouez normalement. Dans le cas contraire, vous pouvez, si vous le souhaitez, donner un point de vie au trésorier pour sortir : lancez les dés et jouez normalement.



**"Dé"** : Relancez directement les dés et avancez de nouveau. Vous n'exécuterez votre "Action" qu'après avoir avancé de nouveau (sauf cases "Marécages").

K ?



**"Train"** : Vous permet de vous rendre directement sur :  
- 1 des 4 cases "Train" du chemin moyennant 1 "Points de Vie"  
- 1 des 4 cases "Clé" moyennant 2 "Points de Vie"  
- 1 des 4 cases "Porte Entrée" moyennant 3 "Points de Vie"  
Les cases mairie, bibliothèque, musée, banque moyennant 6 "Points de Vie"



**"Clé"** : Vous recevez une carte "Clé" Si vous tombez sur cette case alors que vous possédez déjà une carte "Clé" vous piocherez une carte "e-mail"

## ARTICULARITÉS DES "CARTES"

Certaines cartes vous font gagner des jetons "Point de Vie" & "Pierre". Cependant si au cours de la partie, le trésorier venait à manquer de ces jetons vous pourrez avancer de trois cases si vous souhaitez.

## ARTICULARITÉS DES "PIERRES"

Vous pouvez placer des pierres que sur les cases du damier (y compris celles formant les lignes qui partagent le plateau en 4 zones) sous certaines conditions :

Pas sur les cases "Trésor" et vous ne pouvez pas en bloquer l'accès à un autre adversaire.

Pas sur les cases "Champignon"

Pas sur les cases où se trouve déjà un autre joueur.

Vous ne devez jamais bloquer l'accès à une "Sortie" ou une "Entrée"

Vous ne devez jamais bloquer complètement un adversaire, il doit toujours avoir la possibilité de prendre son trésor et de revenir sur le Chemin par n'importe quelle porte "Sortie"

Quand on pose des "Pierres" on ne peut plus les enlever jusqu'à la fin de la partie. Aucun joueur ne peut les franchir ou se placer dessus.

*Et cé kisk ki va avoir les chokots ? Bon jeu !*



LES CHOKOTS ?

©®

[www.ousk.com](http://www.ousk.com)

Spécialité  
de la région  
de la région  
de la région