

# Autruches

Un jeu pour deux joueurs  
Par Bruno Faidutti et Bruno Cathala

## PRINCIPE DU JEU

Les deux joueurs d'Autruches contrôlent chacun une tribu d'autruches qui doit traverser le désert. Ce serait simple, si le désert ne bougeait pas tout le temps et si certaines autruches n'avaient pas des pouvoirs spéciaux. Oui, je sais, un désert qui bouge, des autruches magiques... c'est un jeu.

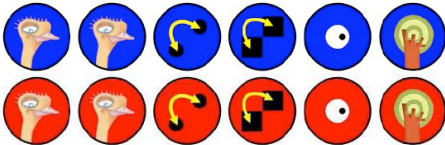
## MATERIEL

Dans le sac d'Autruches, vous devez trouver :

- quatre tuiles de désert, de 3 x 3 cases



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



- 2 pions buisson



## MISE EN PLACE

- Les quatre tuiles constituant le plateau de jeu sont placées de manière à former un carré de 6 x 6 cases.
- Les joueurs se font face, un de chaque côté du plateau de jeu ainsi créé.
- Les deux jetons bosquets sont placés au centre de deux tuiles, une de chaque côté.
- Chaque joueur prend les six pions autruches d'une couleur.
- Le premier joueur est déterminé aléatoirement.
- Chacun 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.

## DÉROULEMENT DU JEU

Chacun joue à son tour.

A son tour de jeu, un joueur doit

- 1) déplacer un pion
- 2) pivoter une tuile de 90°

### 1) Déplacer un pion

Le joueur déplace le pion de son choix, excepté celui qui vient d'être déplacé par son adversaire.

Les pions se déplacent comme un cavalier d'échecs, mais doivent 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 SPÉCIAUX



### 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 cachés.



### 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.*

## VICTOIRE

Le premier joueur à avoir quatre pions visibles gagne immédiatement la partie.