OSHAKA TRICK

Inspiré d'une célèbre nouvelle japonaise, *Le Fil d'araignée* (Kumo no Ito) de Ryūnosuke Akutagawa.

Bouddha offre à un pécheur condamné aux enfers une chance de s'échapper grâce à un fil d'araignée, en souvenir d'une araignée qu'il avait épargnée. Mais lorsque d'autres damnés grimpent derrière lui, sa cupidité le pousse à vouloir garder le fil pour lui seul. Le fil se rompt alors, et il retombe en enfer.

OSHAKA Trick est un jeu de plis où chaque pli est un dilemme : marquer des points ou prendre une petite pénalité et en éviter une plus lourde par la suite. À vous de faire les bons choix pour survivre aux 13 plis et gagner la partie !

La victoire ne tient qu'à un fil !

Matériel

3 Livrets de règles (français, anglais, allemand)

52 Cartes (4 couleurs x 13 cartes numérotées de 1 à 13)



Recto



Verso

Présentation du jeu

Une partie se joue en 2 manches de 13 plis. Une nouvelle règle s'applique lors de la seconde manche.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

1. Mise en place

Les cartes utilisées dépendent du nombre de joueurs.

3 joueurs (39 cartes)	4 joueurs (52 cartes)
Utilisez les cartes de 1 à 10 de chaque couleur. Prenez ces 40 cartes et mettez-en une de côté au hasard sans la regarder.	**Utilisez toutes les cartes numérotées de 1 à 13 de chaque couleur**

Mélangez les cartes et distribuez-en 13 face cachée à chaque joueur pour constituer leur main.
Le Meneur (le joueur qui joue la première carte) est celui qui a aidé quelqu'un le plus récemment.

Pour les habitués des jeux de plis

Ce jeu est de type « Suivre à la couleur », « La plus petite prend » et « Tout atout ». Toute couleur différente de celle jouée par le Meneur est atout, et en cas d'égalité, le dernier joueur l'emporte. Si vous connaissez ces termes, passez directement au point *4. Règles de placement*.

2. Jouer un pli

En commençant par le Meneur et en suivant les règles ci-dessous, chaque joueur joue une carte à tour de rôle. L'ensemble des cartes jouées forme un **pli**. Chaque manche se compose de 13 plis.

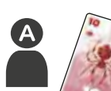
Le Meneur choisit n'importe quelle carte de sa main et la joue face visible pour démarrer le pli.

À tour de rôle, dans le sens horaire, les autres joueurs jouent une carte en fonction de la couleur jouée par le Meneur et des cartes qu'ils ont en main :

- **si vous avez une carte de la même couleur (suivre à la couleur) : vous devez jouer une carte de la même couleur face visible.**
- **si vous n'avez pas de carte de la même couleur : vous pouvez jouer n'importe laquelle de vos cartes face visible.**

Le pli est terminé lorsque tous les joueurs ont joué une carte.

Exemple : jouer une carte (suivre à la couleur)



Je joue une carte rouge ! Joue la même couleur !



J'ai du rouge, je dois jouer une carte rouge !

3. Remporter un pli

Lorsque tous les joueurs ont joué une carte, déterminez qui remporte le pli en respectant les règles suivantes :

◆ Si toutes les cartes sont de la même couleur

Le joueur qui a joué la carte de **plus petite valeur** remporte le pli.



◆ Si au moins 2 couleurs ont été jouées

Parmi les cartes d'une **couleur différente** de celle du Meneur, le joueur qui a joué la carte de **plus petite valeur** remporte le pli. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant joué sa carte en dernier qui l'emporte.



Le gagnant du pli prend toutes les cartes jouées et les place devant lui en respectant les règles de placement (cf. **4. Règles de placement**). Il devient le Meneur pour le prochain pli.

4. Règles de placement

Les cartes gagnées lors d'un pli sont placées une par une, dans l'ordre croissant, en commençant par la plus petite.

Les cartes de même couleur forment une colonne, en se chevauchant légèrementpour que toutes les valeurs restent visibles.

La plus grande valeur visible représentera votre score pour cette couleur.

cf. 4.1 Placer les cartes pour plus de précisions.

Règles de placement



13 Points 8 Points

Règle essentielle : Si la valeur d'une carte est inférieure à la dernière carte de sa colonne, elle ne peut pas être placée selon l'ordre croissant. Elle devient alors une Pénalité d'Oshaka : sa valeur est comptée en négatif.

cf. 4.2. La Pénalité d'Oshaka pour plus de précisions.

Une valeur inférieure à la dernière carte de sa colonne = une pénalité d'Oshaka !



4.1 Placer les cartes (Points vs Pénalité)

Lorsque vous remportez un pli, placez les cartes devant vous **une par une, en commençant par la plus petite puis par ordre croissant.**

Pour chaque carte, vous avez le choix entre A et B.

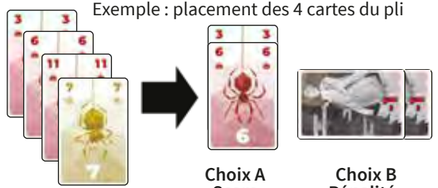
A. Placer la carte en colonne pour scorer

Les cartes doivent être placées face visible en colonne par couleur, et de la plus petite à la plus grande valeur.
La dernière carte de la colonne vous rapporte des points.
Faites-les se chevaucher pour plus de clarté.

B. Placer la carte en Pénalité (face cachée)

Placez la carte horizontalement face cachée.
Elle compte comme une pénalité de -1.
Les cartes placées en Pénalité ne peuvent plus être consultées.
Faites-les se chevaucher pour plus de clarté.

Exemple : placement des 4 cartes du pli



Pli gagné

Choix A
Score

Choix B
Pénalité

4.2 Pénalité d'Oshaka

Si vous remportez un pli avec une carte de valeur inférieure à la dernière carte de la colonne de sa couleur, vous ne pouvez pas choisir entre A et B.

Cette pénalité forcée est appelée Pénalité d'Oshaka. Placez obligatoirement cette carte devant vous, face visible et horizontalement. La valeur faciale de la carte devient négative pour le calcul de votre score (c'est-à-dire qu'un 4 devient -4).

Une valeur inférieure = une pénalité d'Oshaka !



Astuce : pour éviter de lourdes Pénalités d'Oshaka, mieux vaut parfois placer des cartes en pénalité (-1) pour bien gérer vos colonnes.

5. Calcul du score de la manche



Points des cartes : la plus grande valeur visible de chaque colonne rapporte sa valeur en points.

11 pts + 9 pts = 20 pts



Cartes Pénalité :
cartes horizontales face cachée.
Chaque carte vaut -1 point.

-1 pt x 3 cartes = -3 pts



-5 pts - 4 pts = -9 pts

Pénalités d'Oshaka :
cartes horizontales face visible.
Chaque carte vaut la valeur faciale de la carte en négatif.

6. Fin de la première manche

Une fois le 13ème pli remporté, chaque joueur calcule son score pour la première manche.



Décompte de la première manche



20 pts - 3 pts - 9 pts = 8 pts
Score Pénalités Oshaka Total

Une fois les scores notés, la deuxième manche commence. Elle comprend une nouvelle règle (cf. 7. Seconde manche.).

7. Seconde manche

La seconde manche compte également 13 plis.

Après avoir distribué une nouvelle main à chaque joueur, le joueur ayant obtenu le plus petit score lors de la première manche choisit le Meneur.

En plus des règles de la première manche, une nouvelle règle s'applique : si vous gagnez une carte d'une quatrième couleur, c'est-à-dire une couleur différente des trois premières que vous avez placées, elle devient automatiquement une Pénalité d'Oshaka !

La quatrième couleur = Pénalité d'Oshaka



Note : Si vous remportez un pli contenant les deux couleurs restantes, vous pouvez placer la quatrième couleur en Pénalité (-1). Elle ne devient une Pénalité d'Oshaka qu'une fois trois couleurs visibles devant vous.

Astuce : Placer une 3ème couleur augmente fortement votre risque de Pénalité d'Oshaka.

8. Fin de la partie

Comme pour la première manche, la seconde manche (et la partie) se termine dès que les cartes du 13ème pli sont placées. Additionnez les scores des 2 manches.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, la victoire est partagée.

CRÉDITS

Auteur : Keita Kasagi
Illustrateur : Atsushi Koyama
Editeur : Bamboo Games - 2026
Explor8 version: 2026
Traduction : Nicolas Doguet, Anne-Catherine Perrier



Vidéo