



Géoludie est une marque déposée



conspirateurs

LIVRET

Le jeu des conspirateurs daterait des époques troublées de la fin du 18° ou du début du 19° siècle en France. Il illustre l'effervescence politique clandestine de la période.

Il appartient à la famille des jeux de position comme l'Halma, les dames chinoises ou les chats de Kilkenny, à la différence que les pions s'affrontent pour occuper les mêmes positions.

Il se joue à 2 ou à 4 joueurs.

Joueurs : A deux, chaque joueur dispose de vingt pions (de deux couleurs différentes), à quatre, chaque joueur dispose de dix pions. On tire au sort le joueur qui ouvre la partie.

Objectif : Sauver ses conspirateurs, à deux, le joueur qui amène ses vingt conspirateurs dans les caches remporte la partie, à quatre, le premier joueur à cacher ses dix conspirateurs gagne (il est possible de continuer la partie afin d'établir un classement)

Disposition de départ : En début de partie, les pions sont en dehors du plateau, sur la première phase de jeu, chaque joueur à son tour pose un pion sur un des 45 points du rectangle centrale pour une conférence secrète (ATTENTION : Les pions sont posés sur les intersections et non dans les cases)

Lorsque le dernier pion est placé (donc le quarantième), un joueur le signale en criant « nous sommes découverts », les conspirateurs s'empresent alors de rejoindre une des 39 cachettes du bord du plateau (intersections encadrées)

Chaque joueur, à son tour de jeu, déplace alors un conspirateur.

Déplacements : Les pions se déplacent

- D'une intersection dans toutes les directions
- ou
- En sautant par dessus une autre pièce voisine si l'intersection derrière est libre, il est possible d'enchaîner les sauts.

CONTENU

1 plateau de 16 cases sur 16

40 pions (de 4 couleurs différentes)

Le rouge réalise un enchaînement de trois sauts.

Ce pion bleu a atteint une cache.

Déplacements possibles pour ce pion

