nestorgames

conspirateurs

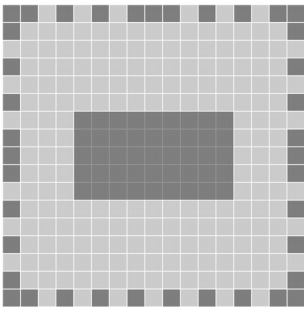
Un jeu de plateau traditionnel pour 2 à 4 joueurs.

INTRODUCTION

Conspirateurs est un jeu de plateau traditionnel français. Il a probablement été inventé avant 1800, mais après la Révolution française (1789) car il semble être inspiré par les factions rivales de l'époque. Le jeu ressemble à Halma et aux Dames chinoises – les joueurs sautent sur des pièces amies ou ennemies pour atteindre leurs destinations. Les joueurs tentent d'amener leurs 20 conspirateurs dans les 39 trous de refuge.

CONTENU

— Plateau (2 plaquettes)
— 68 « con(e)spirateurs » : 21 noirs, 21 blancs, 15 rouges, 11 bleus
— Étui de transport

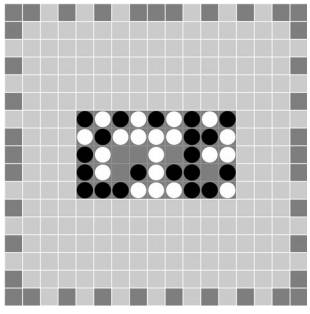


Le plateau de jeu est composé de cases carrées de 17×17. Au centre se trouve une zone spécialement colorée de 9×5 cases représentant un « lieu de rencontre secret » Sur le périmètre du plateau, 39 cases sont colorées pour identifier les sanctuaires.

RÈGLES POUR 2 JOUEURS

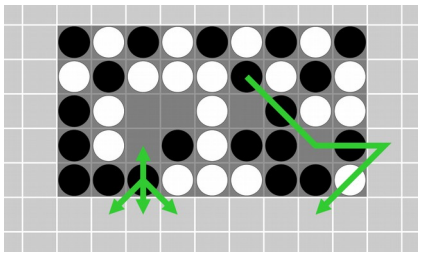
La partie commence avec un plateau vide. Les joueurs choisissent une couleur (noir ou blanc) et prennent les 21 cônes (les conspirateurs) de cette couleur, en en plaçant un devant eux pour que tout le monde sache quelle couleur correspond à chaque joueur. Les Noirs jouent en premier. Les joueurs jouent chacun leur tour. Le jeu se déroule en deux phases :

Phase de placement : les joueurs placent un cône par tour sur n'importe quelle case vide sur la zone centrale spéciale 9×5 du plateau. Les joueurs ne peuvent pas bouger un cône tant que tous leurs cônes n'ont pas été placés. Une fois la phase de placement terminée, l'un des joueurs crie qu'ils ont été découverts et les *conspirateurs* se dispersent pour se cacher dans des sanctuaires. Un sanctuaire ne peut contenir qu'un seul homme. *Le premier à amener tous ses conspirateurs sur un sanctuaire gagne la partie*.



Exemple de mise en place.

Phase de déplacement : si un conspirateur commence le tour déjà sur un sanctuaire, il ne peut pas se déplacer. Les joueurs déplacent un homme par tour vers une case vide à « un » de distance dans n'importe quelle direction orthogonalement ou en diagonale, ou les joueurs peuvent sauter par-dessus un homme adjacent (ami ou ennemi ; et si le saut est sur un sanctuaire ou non) et atterrir sur la case vide immédiatement après. Les sauts multiples sont permis en un seul tour : un homme peut continuer à sauter dans n'importe quelle direction tant qu'il y a des sauts à faire et peut arrêter de sauter sur n'importe quelle case (les sauts ne sont pas obligatoires). Un cône sauté n'est pas capturé (il n'y a pas de capture dans *Conspirateurs*).



Exemple d'ouvertures valides pour les Noirs.

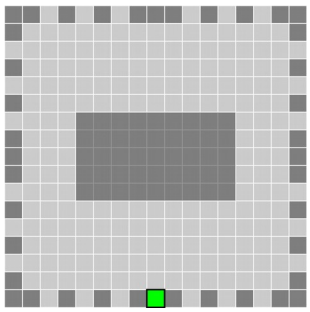
FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur amène tous ses conspirateurs à l'abri des refuges (sanctuaires), remportant ainsi la partie.

ADAPTATION POUR 3 JOUEURS

Dans une partie à 3 joueurs, chaque joueur prend 15 cônes de la même couleur (noir, blanc ou rouge) et en place un avant lui (en en gardant 14 pour la *phase de placement*).

Jouez comme d'habitude, dans le sens horaire et avec l'exception suivante : la case indiquée ci-dessous (en vert) est également considérée comme *un sanctuaire*.



Le sanctuaire supplémentaire

ADAPTATION FOR 4 PLAYERS

— *basé sur des sources en ligne -*

Cette variante se joue avec deux équipes et ses membres sont assis sur les côtés opposés du plateau (Noir+Bleu vs Blanc+Rouge).

Chaque joueur prend les 11 cônes de sa couleur (noir, blanc, rouge ou bleu) et en place un devant lui (laissant les 10 cônes restants pour la *phase de placement*).

Jouez dans le sens horaire. *La première équipe à amener tous ses conspirateurs sur un sanctuaire gagne la partie.*

Livret de règles © 2018 Néstor Romeral Andrés, traduction française : Stéphane Athimon.