

# Le transfuge

Celui qui déplace ses pions avec circonspection, les conduira au pas de course d'un bout à l'autre du plateau de jeu. Jeu de saut tactique pour deux stratégies versatiles.

**Joueurs :** 2 joueurs

**Contenu :** 1 plateau de jeu en deux parties (39 x 30 cm), 11 pions clairs, 11 pions foncés, sachet en tissu, 1 règle du jeu

**Auteur et design :** Gattermeyer & Kapp

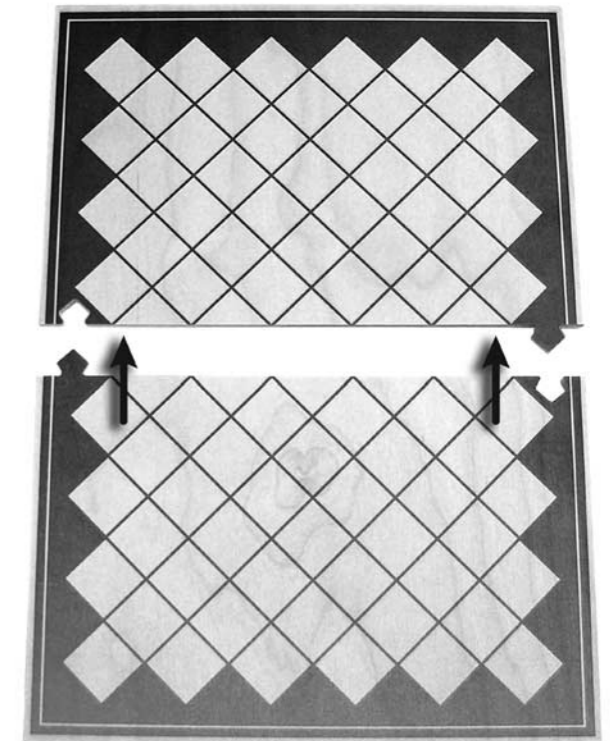
## L'histoire

Selon une interprétation libre d'une célèbre phrase d'Albert Einstein, seul le sot a besoin d'ordre, le génie domine le chaos.

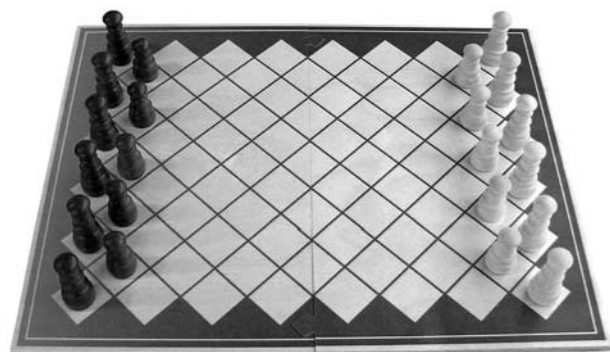
Le jeu commence dans un très bel ordre, mais à chaque tour, le chaos semble se répandre davantage, car les pions sautent dans tous les sens sur le plateau de jeu. Quelle est la piste de saut la plus longue qui mène le plus rapidement à l'arrivée ? Cherchez l'ordre dans le prétendu chaos. Celui qui change opportunément de bord et remet les petits pions devant les grands gagnera la partie.

## Les préparatifs

D'abord, on assemble les deux parties du plateau de jeu qu'on place ensuite au milieu de la table, de manière à ce que les deux joueurs puissent l'atteindre sans problème.

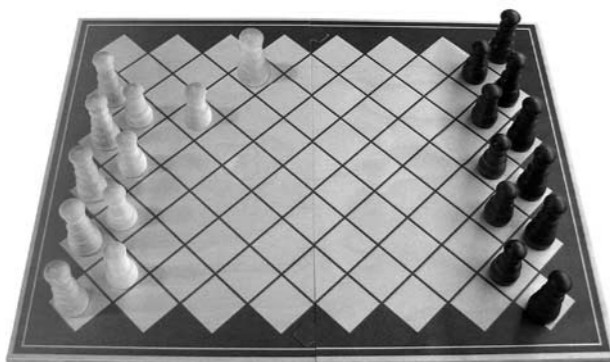


Chaque joueur choisit une couleur et place les pions de sa couleur sur un côté du plateau de jeu : dans la rangée de derrière les grands pions et dans la rangée de devant les petits.



## But du jeu

Les joueurs essaient de transférer leurs pions du côté adverse et de les y disposer de manière à ce que les grands pions se trouvent de nouveau derrière les petits, le but étant d'y parvenir le premier.

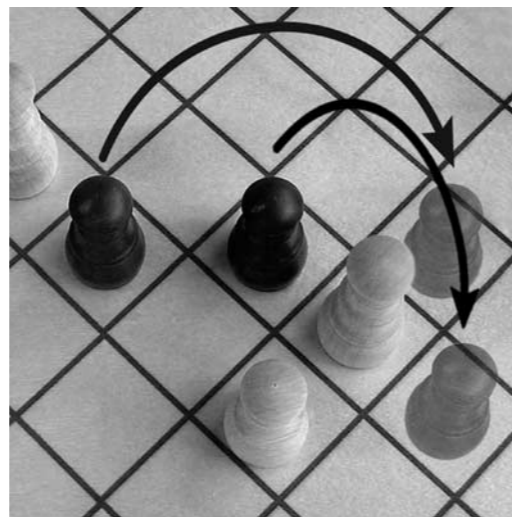


Dans l'exemple le joueur avec les pions foncés gagne la partie.

## Déroulement du jeu

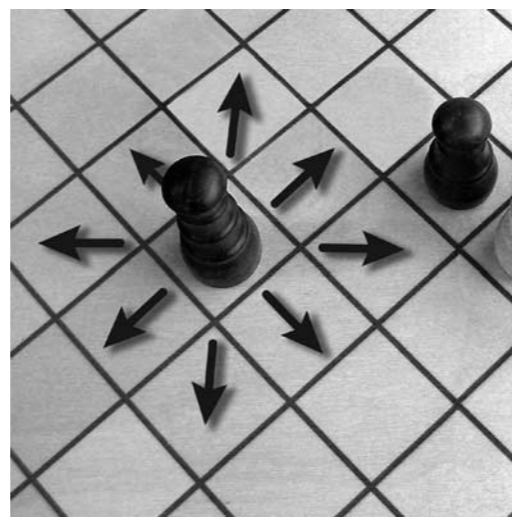
Le joueur le plus petit commence. On joue alternativement.

On déplace un de ses pions en **sautant** par-dessus un ou plusieurs de ses pions ou de ceux de l'adversaire



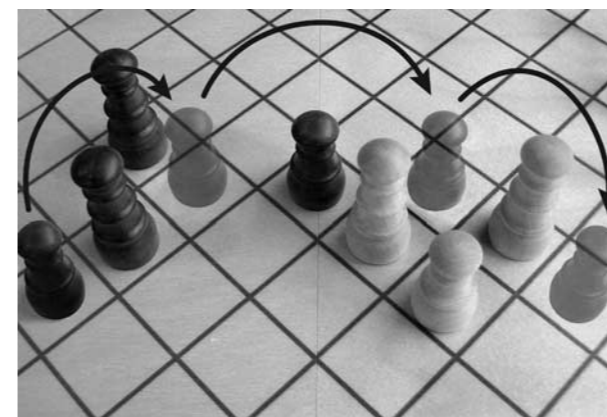
ou

en **déplaçant un de ses pions d'une case**. On peut le déplacer horizontalement, mais aussi diagonalement, en avant et en arrière.



Si on saute, on ne doit pas passer par-dessus une case vide. Le mouvement commence donc directement devant un pion donné et se termine sur la case qui se trouve directement derrière celui-ci.

Pendant son tour, on peut sauter par-dessus plusieurs pions, si entre ceux-ci il y a à chaque fois **exactement une case** libre. Le but est donc de trouver un chemin aussi long que possible pour mener ses pions au pas de course à l'arrivée.



## Fin de la partie

La partie est finie au moment où un joueur réussit à disposer ses pions de l'autre côté du plateau de jeu de manière à ce que les grands pions se trouvent derrière les petits. Ce joueur a gagné la partie.

**On n'aura jamais autant aimé changer de bord !**