

Le jeu du Living

Regles du jeu

Matériel

1 plateau principal avec 12 morceaux à ajouter au plateau principal pendant la partie
8 pions noirs, 8 pions blancs
6 sentinelles noires, 6 sentinelles blanches
16 marqueurs noirs, 16 blancs
2 dés

Comment jouer ?

1/Le dédale :

Le parcours est formé par un dédale de cases ; cela permet de naviguer dans l'espace du théâtre, c'est à dire entre les espaces réservés en théorie aux acteurs et aux spectateurs : la salle, l'avant scène, la scène et les coulisses. Le joueur se déplace, avec ses 3 pions, sur les cases en fonction du nombre de

2/Les cases et les pions :

Il existent deux genre de cases sur le parcours que le joueur va rencontrer :

- les cases « clés»,(de couleur orange sur la maquette du plateau) cases sur lesquelles le joueur doit tomber pour conquérir des territoires (voir ci-après rubrique les cases maîtresses) ;

- les cases « qui ordonnent » soit des facilités ou des entraves dans la progression du joueur.

Deux pions ne peuvent s'arrêter sur la même case, sauf s'ils appartiennent au même joueur. Un pion qui arrive sur une case déjà occupée par un pion adverse dévore le pion et le renvoie hors du théâtre. Même procédure si un pion dépasse seulement ou rencontre un pion adverse sur sa route.

3/Gagner des territoires, les cases maîtresses et les sentinelles :

Les cases clés :

Chaque territoire comporte deux à trois cases clés. Le joueur doit aboutir sur l'une de ces deux cases avec pour marquer la conquête du territoire dans lequel se trouve cette case.

La case où le pion aboutit détermine la progression du joueur, il peut :

- ne rien faire et attendre le tour suivant.
- renvoyer un pion adverse hors du théâtre en le dévorant.
- suivre les instructions des cases qui ordonnent.
- conquérir un territoire.

4/La sentinelle :

le pion « sentinelle » au nombre de trois par joueurs, est un pion mobile qui permet, uniquement de conserver ses territoires, il ne les conquiert pas.

Le joueur peut le déplacer sur son tour comme un pion normal, il se déplace selon le double du résultat au lancer de dés.

La sentinelle, une fois postée à l'intérieur d'un territoire, peu importe la case, neutralise les cases clés propres à ce territoire ; aussi, même si l'adversaire tombe sur l'une de ces cases, il ne conquiert pas le territoire.

La sentinelle peut dévorer et être dévorée.

5/Les doubles

Lorsque le joueur fait un double, il rejoue. Faire un double est nécessaire pour remettre sur la case départ un pion ou une sentinelle.

Commencer le jeu

Chaque joueur met ses 7 pions sur la ligne de départ, à savoir soit sur la scène pour le « camp » acteur, soit derrière les derniers gradins pour le « camp » spectateur.

Le joueur qui fait le plus grand nombre au lancer de dés joue le premier.

Le vainqueur

La partie s'achève lorsque tous les territoires sont conquis, ou si l'un des joueurs a tous ses pions hors du théâtre (sans compter les pions sentinelles).

Le premier joueur qui a le plus de territoires est le vainqueur. L'issue de la bataille dépend aussi de la géographie des lieux acquis par les deux camps : les territoires les plus loin de votre ligne de départ marqueront sans conteste la victoire.

Le jeu du Living, 2 ou 4 joueurs :

Le jeu du Living est un jeu de plateau, reconstituant à échelle réduite le déroulement de la représentation de la pièce Frankenstein, produite au théâtre Alhambra à bordeaux, en 1967, par la troupe américaine Living Theater pour le festival Sigma.

Le plateau est inspiré de l'architecture de la salle du théâtre. Le jeu se joue à 4 joueurs, il existe deux camps : celui des acteurs ou celui des spectateurs. Ce choix détermine où il débute le jeu. Chaque joueur possède 4 pions et 3 autres pions ayant le rôle de « sentinelles » (voir la rubrique ci-après).

La victoire dépendra de la capacité des joueurs à occuper les premiers le plus grand nombre possible de « zones » du théâtre et ce, au-delà de leur ligne de départ, en dévorant les adversaires. Ces « zones » ou « territoires » à conquérir, au nombre de 16, composent l'espace de jeu.