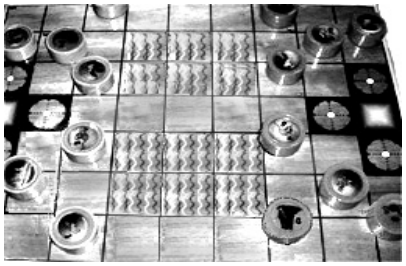


❒ à partir de 7-8 ans
❒ durée : env. 15 min

XXème	Chine	stratégie	2 pers.

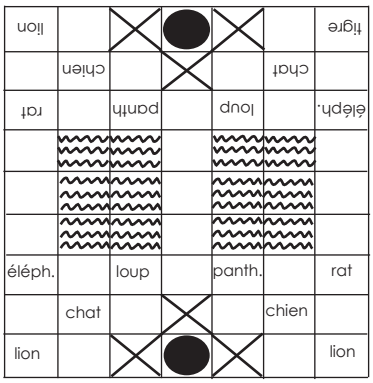
Doushou Qi

Également connu sous le nom de jeu de la Jungle, ce jeu récent, avec sa représentation de la hiérarchie animale, se révèle être très vivant.

matériel

- un **plateau de jungle de 7 x 9 cases** dont : 12 cases rivières, 3 cases pièges et 1 case repaire par joueur ou joueuse (voir schéma ci-contre),
- **8 pions par personne** représentant des animaux.

positions de départ :



● : case repaire

✕ : case piège

〰 : case rivière

but du jeu

Occuper le repaire adverse avec l'un de ses propres pions.

déroulement

Les pions sont placés sur leur case respective de départ (voir schéma ci-contre).
On tire au sort la personne qui commence, puis on joue à tour de rôle en déplaçant un de ses animaux

les déplacements

Ils se font d'une seule case, à gauche, à droite, en avant, en arrière, mais pas en diagonale.

exceptions aux déplacements :

- On ne peut placer aucun de ses pions sur son propre repaire mais on peut occuper sans risque ses propres pièges.
- Seuls les rats peuvent aller sur les cases rivières,
- Les lions et les tigres peuvent sauter d'un bord à l'autre d'une rivière, sauf si un rat se trouve dans la rivière.

les captures

Un animal peut capturer un animal adverse en venant le rejoindre sur la case où il se trouve, à condition que cet adversaire soit de **force égale ou inférieure**.

exceptions aux captures :

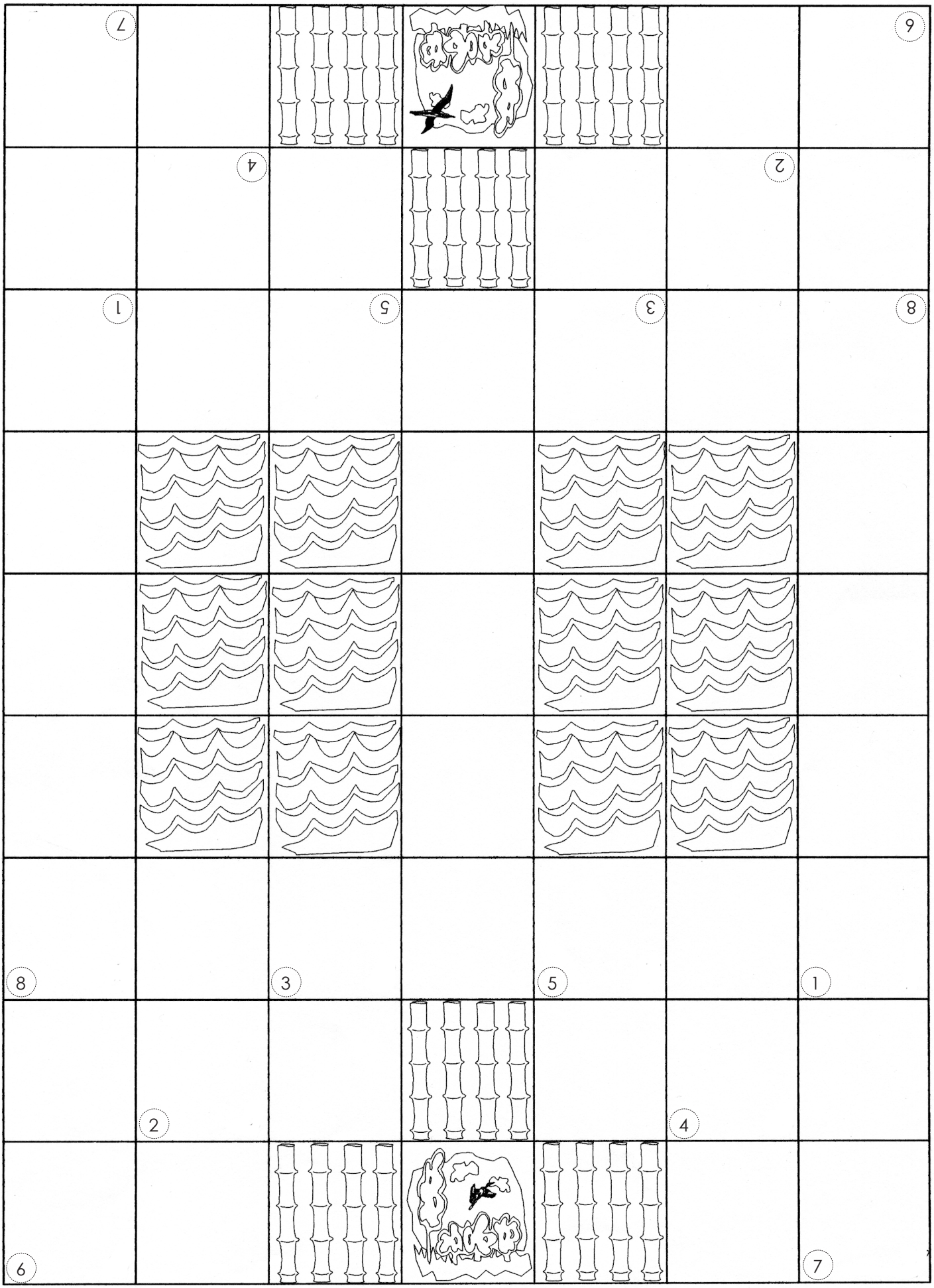
- Le rat peut capturer l'éléphant (il pénètre dans sa trompe !), sauf s'il sort d'une rivière,
- Un animal qui se trouve dans un piège adverse peut être capturé par n'importe quel animal.

du plus fort au plus faible :

8 - Eléphant (éléph.)
7 - Lion
6 - Tigre
5 - Panthère (panth.)
4 - Chien
3 - Loup
2 - Chat
1 - Rat

fin de partie

La partie est gagnée dès qu'un joueur ou une joueuse arrive à placer un de ses animaux dans le repaire adverse.


7
6
4
2
1
5
3
8
8
3
5
1
2
4
9
7