Shap Luk Kon Tseung Kwan

🗖 à partir de 7-8 ans durée : env. 20 min

Ce jeu de chasse chinois particulièrement original est remarquable non seulement par son mode de prise, mais aussi par les deux forces en présence. Un nom bien difficile à prononcer et qui veut approximativement dire : « les seize à la poursuite du général »... Pour les initié.es, « shap luk » suffit !

historique

Voici un jeu que l'ethnologue allemand Himly a souvent vu tracé sur le sol dans les campagnes chinoises des années 1870 et qui était pratiqué par les enfants et les ouvriers.

Est-il encore joué de nos jours ? Rien ne nous permet de l'affirmer.

Il existe de nombreux jeux de chasse en Asie, mais le Shap Luk est remarquable par son mode de prise très rare dans les jeux traditionnels.

matériel

Un plateau de jeu spécifique, 1 pion 'général', 16 pions 'rebelles'.

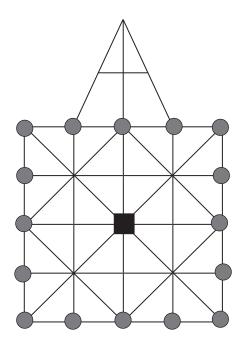
but du jeu

Pour les rebelles : immobiliser le général. Pour le général : capturer 12 des 16 rebelles.

position de départ :

: les 16 rebelles

: le général





déroulement

On détermine au préalable qui va jouer le général, et qui va jouer les rebelles. Ce sont les rebelles qui engagent la partie, puis on joue chacun·e son tour en déplaçant un de ses pions (soit le général, soit un des rebelles).

Les rebelles et le général se déplacent d'une intersection vers une intersection libre en suivant une ligne du plateau.

Les rebelles :

Les rebelles tentent de limiter progressivement les déplacements du général et ne peuvent pas pénétrer dans le sanctuaire.

le général :

Il tente de réaliser le maximum de prises de rebelles afin d'échapper à son encerclement.

la prise de rebelles par le général :

Le général capture 2 rebelles à la fois : pour cela, il doit venir se placer sur une intersection située immédiatement entre deux rebelles, sur la même ligne. Les 2 rebelles entre lesquels il se trouve alors sont tous les deux retirés du jeu. A son tour de jouer, le général ne joue qu'une seule fois.

Lorsque le général vient se placer entre plusieurs couples de rebelles, il élimine un seul couple de son choix (**fig.1**).

Seul un déplacement du général permet de réaliser une prise : un rebelle qui vient donc se placer en encadrement du général n'est pas retiré du jeu (**fig.2**).

le sanctuaire :

Il se compose des 4 points situés à l'extrémité du triangle. Seul le général peut pénétrer dans le sanctuaire.

Si les rebelles bloquent les trois portes d'entrée du sanctuaire alors que le général se trouve dans le sanctuaire, ce dernier a perdu.

Une seule et une seule fois au cours de la partie, le général peut "s'envoler" :

Il doit pour cela parvenir au **point le plus élevé** du sanctuaire **avant d'être emprisonné par les rebelles**. S'il y parvient, le général est **aussitôt** replacé sur une intersection libre de son choix. Ce faisant, il peut réaliser une prise.

Si les rebelles bloquent les trois portes d'entrée du sanctuaire alors que le général s'y trouve encore, ce dernier a perdu (**fig.3**).

fin de la partie

Le général gagne lorsqu'il ne reste plus que quatre pions rebelles sur le plateau.

Les rebelles gagnent :

- lorsque le général ne peut plus se déplacer à son tour de jeu,
- ou lorsque le général est dans le sanctuaire et que les rebelles ferment les trois portes d'entrée.

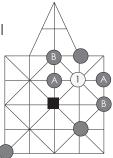


fig. 1 : en se déplaçant sur le point 1, le général élimine soit les 2 rebelles A, soit les 2 rebelles B.

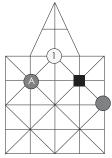


fig. 2 : si le rebelle A vient se placer sur le point 1, les rebelles ne sont pas capturés.

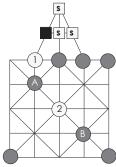


fig. 3: dans cette configuration, sic'est au général de jouer: il peut atteindre le sommet du sanctuaire et « s'envoler » immédiatement vers une intersection de son choix (par ex. sur 2 afin de capturer les rebelles A et B).

Si c'est aux rebelles de jouer : A se déplace vers 1. Les 3 issues du sanctuaire sont alors bloquées tandis que le général est à l'intérieur. Les rebelles ont gagné.



