

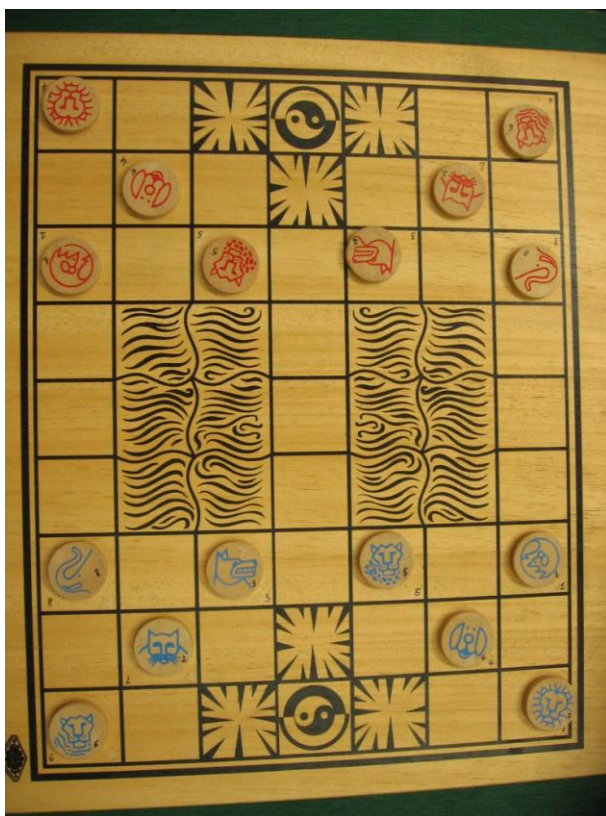
DOUSHOU QI

Chine, 19e siècle — 2 joueurs

Certaines sources controversées datent ce jeu du 5e siècle.

Il se nomme également "Doshou Qi", « Xou Dou Qi », ou « Jeu de la jungle ».

En tous les cas, ce jeu étonne par la diversité de ses pièces.



Âge

À partir de 7 ans

Durée

12min 27

But du jeu

Atteindre le sanctuaire adverse avec un de ses pions.

Matériel

1 plateau, avec des cases particulières (voir sur photo) :

- Les lacs, 2 rectangles au centre
- Les sanctuaires, 2 cases au centre de chaque bord (sur la photo, avec un ying-yang)
- Les pièges, les 3 cases qui entourent chacun des 2 sanctuaires (3 fois 2)

Chaque joueur a un jeu de 8 pièces représentant des animaux différents.

Mise en place

Placer les pièces de façon symétrique, sur leur numéro, comme sur la photo.

Avec les pions bleus :

Ligne du haut : éléphant (8) - loup (3) - panthère (5) - rat (1)

Ligne du milieu : chat (2) - chien (4)

Ligne du bas : tigre (6) - lion (7)

Déroulement

Déplacements : *Chaque joueur déplace à son tour un de ses pions. Les pions se déplacent tous de façon horizontale ou verticale, d'une case à la fois.*

Aucun animal ne peut entrer dans son propre sanctuaire.

(suite au verso)

Les lacs arrêtent les animaux, à 2 exceptions :

- Seuls les rats peuvent se déplacer dans les lacs.
- Les lions et les tigres peuvent sauter par dessus les lacs (d'un bord à l'autre de façon verticale ou horizontale) sauf si un rat (quelle que soit sa couleur) se trouve sur le passage.

Prises : Si elle tombe sur la même case, une pièce peut manger une pièce adverse si elle est égale ou inférieure dans la hiérarchie des animaux. Une pièce mangée est retirée du jeu.

La hiérarchie des animaux est celle-ci, dans un ordre décroissant :

- 8) Éléphant
- 7) Lion
- 6) Tigre
- 5) Panthère
- 4) Chien
- 3) Loup
- 2) Chat
- 1) Rat

Par exemple, la panthère peut manger la panthère adverse, le chien, le loup, le chat, le rat.

Exceptions :

- Le rat peut manger l'éléphant ! Mais il ne peut pas le faire en sortant directement de l'eau. En revanche, un rat peut manger le rat adverse dans le lac ou en en sortant.
- La hiérarchie n'a plus cours dans les cases pièges. Tous les pouvoirs s'annulent, donc tout le monde peut manger tout le monde ...

Fin de partie

La partie s'arrête quand un des joueurs parvient à amener une de ses pièces, n'importe laquelle, dans le sanctuaire adverse. Il a alors gagné la partie.

