



Shap luk kon tseung kwan



2 joueurs	15 min	Stratégie, Poursuite	Avant 1870	Chine
-----------	--------	----------------------	------------	-------

« Les seize à la poursuite du général » : voici approximativement ce que signifie le nom de ce jeu. Original par son mode de prise, ce jeu de chasse a de quoi vous surprendre. Il fut découvert dans les années 1870 par l'ethnologue allemand Himly.

Matériel

1 plateau de jeu, 16 pions rebelles, 1 pion général.

But du jeu

Pour le général : capturer 12 des 16 rebelles.

Pour les rebelles : immobiliser le général.

Déroulement

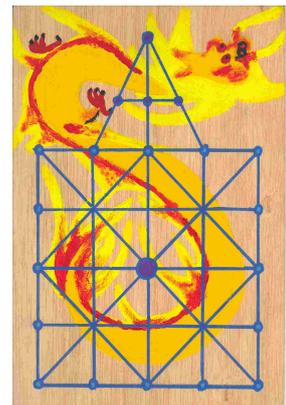
• Préparation

Le général est placé au milieu du grand carré. Les rebelles l'entourent, au bord du même carré. Celui qui dirige les rebelles engage la partie.

• Déroulement

Les rebelles et le général se déplacent d'une intersection vers une intersection voisine libre, en suivant les lignes tracées.

Les rebelles tentent de limiter progressivement les déplacements du général. Ils ne peuvent pas pénétrer dans le sanctuaire (triangle au bord du jeu).



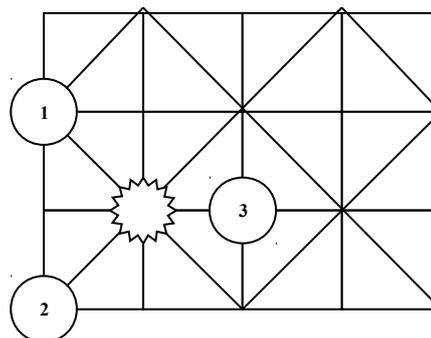
Le général tente de capturer le maximum de rebelles, afin d'échapper à son encerclement.

- **Les captures**

En se plaçant entre deux rebelles, le général capture deux rebelles à la fois. Ils sont alors retirés du jeu. Par exemple, si le général se place entre les pions 1 et 2, il les capture.

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

Un rebelle peut se placer en encadrement du général sans être pris. Seul un déplacement du général permet de réaliser une prise. Ainsi, lorsque le pion 3 se rend au milieu du plateau, le général ne prend pas les pions 2 et 3.



- **Le sanctuaire**

C'est le triangle accolé à un côté du carré.

Seul le général peut pénétrer dans le sanctuaire.

En bloquant les trois issues du sanctuaire alors que le général se trouve à l'intérieur, les rebelles gagnent la partie.

Une seule fois au cours de la partie, le général peut « s'envoler » du sanctuaire. Il doit pour cela atteindre le sommet du triangle avant d'être emprisonné par les rebelles. S'il y parvient, le général est remplacé aussitôt sur un point libre du grand carré. Ce faisant, il peut réaliser une prise.

- **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. Le général peut être enfermé dans son sanctuaire ou encerclé dans le grand carré.