

SHAP LUK KON TSEUNG
ASIE
KWAN
A partir de : 10 ans

Effectif +/- :

2 minimum

Durée : 25 min

Epoque / Pays / Type :

? / Chine / Stratégie

Historique :

Ce jeu de chasse chinoise est particulièrement original par son mode de prise. La traduction du nom veut dire : les seize à la poursuite du général.

un jeu de l'ethnologue allemand Himly qui l'a souvent vu tracer sur le sol dans la campagne chinoise dans les années 1870 et qui était pratiqué par les enfants et les ouvriers. Est-il encore jouer de nos jours ? Rien ne nous permet de l'affirmer.

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

But du Jeu :

Pour les rebelles : immobiliser le général.

Pour le général : capturer 12 des 16 rebelles.

Matériel :

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

Déroulement

Les rebelles et le général se déplacent d'une intersection vers une intersection libre à condition de suivre une ligne du plateau.

/ Règles :

C'est le joueur qui dirige les rebelles qui engage la partie.

Les rebelles : ils tentent de limiter progressivement les déplacements du général. - Ils 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 : (voir figure ci-dessous) le général capture 2 rebelles à la fois. Pour capturer des rebelles, le général doit venir se placer sur un point situé immédiatement entre 2 rebelles, sur la même ligne. Les deux rebelles entre lesquels il se pose sont tous deux retirés du jeu.

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 car seul un déplacement du général permet de réaliser une prise.

Le sanctuaire : il se compose de quatre points situés à l'extrémité du triangle (marqué S sur la figure ci-dessous). Seul le général peut pénétrer dans le sanctuaire. Si les rebelles bloquent les trois issues alors que le général se trouve dans le sanctuaire, ce dernier a perdu.

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 joueur replace aussitôt le général sur le point libre de son choix. 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, - lorsque le général est dans le sanctuaire et que les rebelles ferment les trois issues.

Variante : -

