

Déroulement du jeu :

Chaque joueur commence par déplacer une pièce, ensuite ils jouent alternativement comme dans la plupart des jeux de stratégie.

Les soldats (de rang 1 à 9) ainsi que les grenades se déplacent **d'une** case libre ou occupée par une pièce ennemie (sur n'importe quelle case hormis les « lignes de front ») en suivant les lignes du diagramme.

S'ils empruntent les voies ferrées, le déplacement n'est pas limité en distance (il est impossible de passer par-dessus une autre pièce) mais il doit être en ligne droite; seul l'ingénieur (Gongbin) peut dans un même tour de jeu emprunter un angle (ou plusieurs) de la voie ferrée.

Les mines et le drapeau **ne se déplacent pas**.

Les combats :

Lorsqu'une pièce arrive sur case occupée par une pièce ennemie, il y a combat :

- Un soldat (rang 1 à 9) arrive sur un soldat adverse : le soldat au rang le plus faible est éliminé (ATTENTION : 1 est le rang le plus fort, 9 est le plus faible).
- Si les deux pièces sont de même rang, elles sont toutes les deux éliminées.
- Un soldat arrive sur une mine : les deux pièces sont éliminées (sauf l'ingénieur (Gongbin) qui démine : la mine seulement est éliminée)
- Un soldat arrive sur une grenade : les deux sont éliminées.
- Une grenade arrive sur une pièce adverse : les deux sont éliminées.

RAPPEL : Une pièce dans un camp ne peut pas être attaquée.

Lorsqu'un joueur arrive sur le drapeau adverse, il remporte la partie.

L'arbitrage :

Ce jeu prend toute sa dimension avec la présence d'un arbitre, son rôle est la résolution des combats. Sa présence dispense les joueurs de se montrer leurs pièces pour résoudre un combat, le secret reste entier (ou presque)

En cas d'absence d'arbitre, les joueurs devront se montrer les pièces impliquées dans un combat pour le résoudre; le joueur qui aura perdu le combat saura donc par la suite quel est le rang exact de la pièce adverse.



Le Luzhanqi (prononcez lou-tsane-chi), ou jeu du champ de bataille est aujourd'hui populaire en Chine, il serait un dérivé du Xiangqi (Echecs chinois) et du Doushouqi (Jeu de la jungle).

Il rappelle le jeu occidental Stratego, dans la mesure où les pièces de chaque joueur avancent cachées.

Nombre de joueurs : 2 + 1 arbitre (optionnel)

Objectif : capturer le drapeau adverse

Matériel : Chaque joueur dispose de 25 pièces

- 1 plateau de jeu :

Montagne :
Infranchissable, les armées doivent passer par les lignes de front.

Ligne de front :
Les pièces ne peuvent pas stationner sur ces cases, elles passent par-dessus.

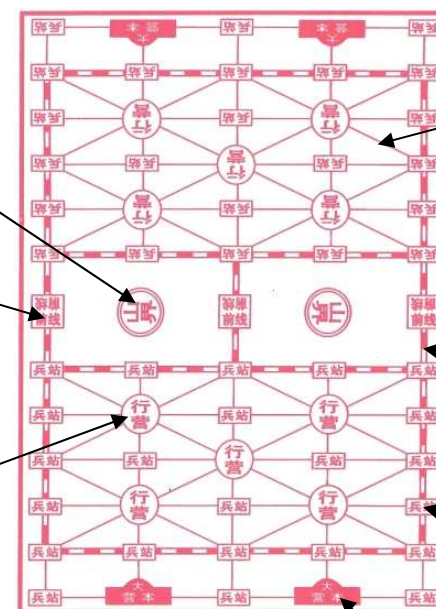
Camp :
Aucune pièce ne peut être attaquée lorsqu'elle est dans un camp.

Lignes de déplacement :
Les pièces se déplacent d'une case en suivant ces lignes

Voie ferrée :
Les pièces se déplacent d'autant de cases que voulu en ligne droite en suivant ces lignes (elles doivent attendre le tour suivant si elles veulent tourner)

Case soldat :
Cases ordinaires où peuvent se dérouler les combats

Quartier général :
Il y a deux QG par équipe, le drapeau est obligatoirement sur l'un d'eux.



- 25 pièces par joueur : cf. fiche ci-jointe.

Disposition de début de partie :

Les joueurs positionnent leurs pièces sur la plateau de façon à en cacher la face écrite à l'adversaire qui ne voit donc que 25 faces blanches en face de lui.

Les pièces sont placées à la discrétion du joueur en respectant les contraintes suivantes :

- Aucune pièce ne peut être placée dans un camp
- Le drapeau doit se situer dans un quartier général
- Les grenades ne peuvent **pas** être placée sur la première ligne (la plus proche de l'adversaire)
- Les mines ne peuvent être placée **que** sur les deux lignes les plus proches du joueur

CONTENU

1 plateau de jeu pliable

50 pièces

2 fiches de reconnaissance des pièces