

Hierarchie des pièces

Eléphant
Lion (1)
Tigre (1)
Panthère
Chien
Loup
Chat
Rat (2)

Chaque pièce peut capturer une pièce de rang inférieur ou égal mais jamais une pièce d'un rang supérieur, **sauf le Rat qui peut capturer l'éléphant.**

- (1) Le Lion et le Tigre peuvent sauter par dessus la rivière (sauf si un rat nageant se trouve sur sa trajectoire) dans le sens de la largeur comme dans la longueur.
- (2) Le rat est le seul à pouvoir se déplacer dans l'eau

Les pièces se déplacent toutes d'une case orthogonalement mais ne peuvent pénétrer dans leur propre sanctuaire.

Les prises sont réalisées par substitution (les diagonales sont interdites aussi bien pour le déplacement que pour la prise).

Les Pièges sont des cases où les pièces ennemies se retrouvent tout en bas de la hiérarchie, elles ne peuvent prendre aucune pièce et peuvent être prise par toutes les pièces adverses.

Le rat ne peut prendre en sortant de la rivière.

Le premier à atteindre le sanctuaire ennemi gagne.



XOU DOU QI
(DOUSHOU QI)
LIVRET

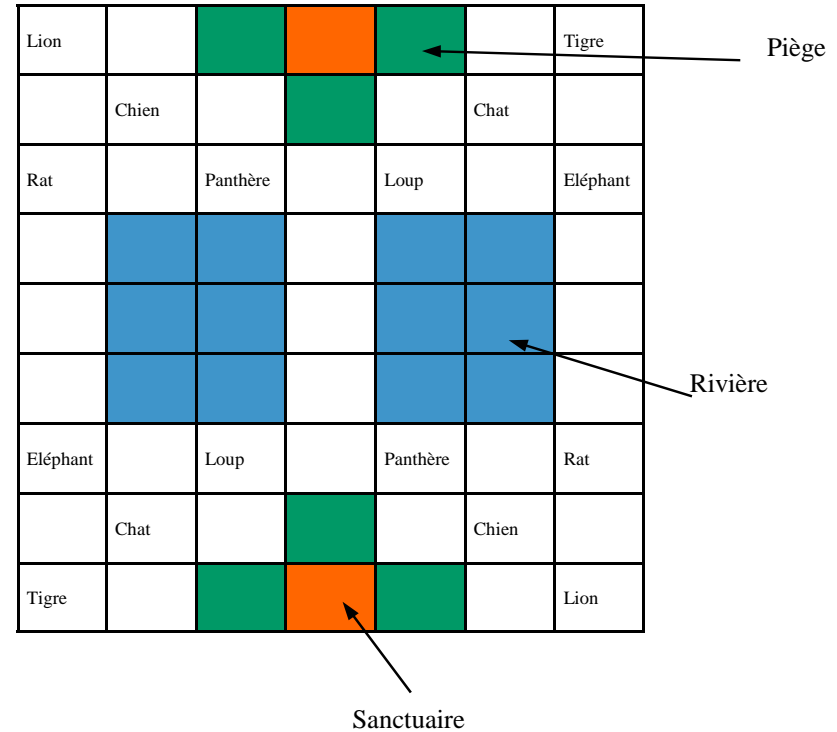
Chine

Le XOU DOU QI (ou DOUSHOU QI ou Jeu de la Jungle) a une origine controversée, certains le datent du V° siècles (très improbable à notre avis), d'autres du XIX° ; d'autres encore vont jusqu'à remettre en cause ses origines asiatiques (ce qui semble pourtant peu contestable).

Une des originalités de ce jeu réside dans la hiérarchie des pièces et dans le mode de prise qui en découle (On trouve un système similaire dans le jeu Lapon Dablot Prejjesne)

Chaque joueur dispose de huit pièces (Eléphant, Lion, Tigre, Panthère, Chien, Loup, Chat, Rat)

Un plateau de jeu de neuf cases sur sept, de part et d'autre, au centre, deux lacs ; de chaque coté un sanctuaire et trois cases pièges.



CONTENU

1 PLATEAU HÊTRE MASSIF

8 PIONS ANIMAUX ROUGES

8 PIONS ANIMAUX VERTS

