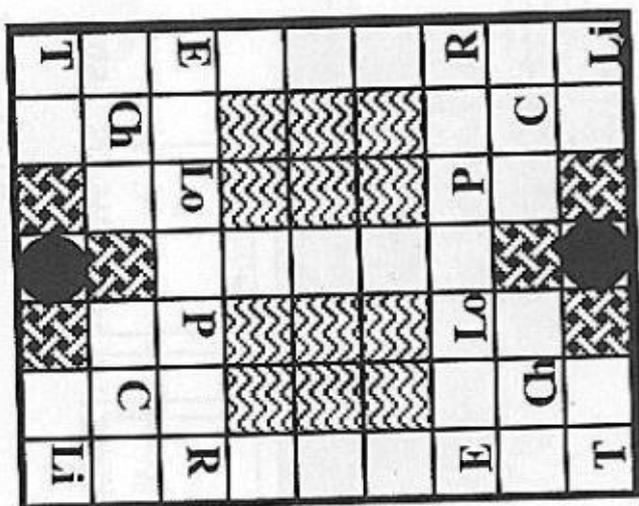


DOUSHOU QI		ASIE	
A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	2 joueurs
Durée :	15 min	Epoque / Pays / Type :	XX° / Chine / Stratégie
Historique :	Egalement connu sous le nom de jeu de la jungle, ce jeu récent, avec sa représentation de la hiérarchie animal, se révèle être très vivant.		
But du Jeu :	Occuper le repère adverse avec l'un de ses propres pions.		
Matériel :	1 plateau de jungle de 7 X 9 cases dont 12 cases "rivière", 3 cases "piège" et une case "repère" par joueur (voir image), 8 pions par joueur représentant des animaux		
Déroulement / Règles :	<p>Chaque joueur place ses pions sur leurs cases respectives de départ (voir position initiale).</p> <p>Les déplacements : ils se font d'une seule case, à gauche, à droite, en avant, en arrière, mais pas en diagonale.</p> <p>Exceptions ou déplacements : un joueur ne peut placer aucun de ses pions sur son propre repère mais il peut occuper sans risque ses propres pièges - seuls les rats peuvent aller dans les cases rivières (sauf si un rat se trouve sur le passage).</p> <p>Les captures : un animal peut capturer un animal adverse en allant occuper sa case, à condition que cette adversaire soit de force inférieure ou égale.</p> <p>Exception aux captures : le rat peut capturer l'éléphant, en pénétrant dans sa trompe, sauf s'il sort d'une rivière. - un pion qui se trouve dans un piège adverse peut être capturé par n'importe quel animal.</p> <p>Fin de la partie : la partie est gagnée dès qu'un joueur arrive à placer un de ses pions dans le repère adverse.</p>		
Variante :	-		



Du plus fort au plus faible :

- Eléphant (E)
- Lion (Li)
- Tigre (T)
- Panthère (P)
- Chien (C)
- Loup (Lo)
- Chat (Ch)
- Rat (R)



Espace Jeux :

SPECIAL JEUX du MONDE :

