

# SHAP LUK KON TSEUNG KWAN

Contenu :

1 plateau de jeu 1 général 16 rebelles Nombre de joueurs : 2 joueurs

Age: à partir de 9 ans

# Historique:

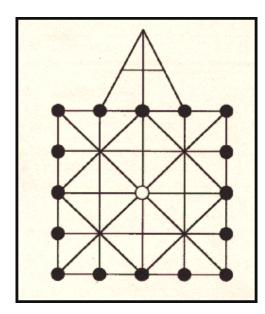
Un jeu que l'ethnologue allemand Himly a souvent vu tracé sur le sol dans les campagnes chinoises, aux alentours des années 1870, et qui était pratiqué par les enfants et les ouvriers.

Il existe de nombreux jeux de chasse en Asie, mais celui-ci 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

#### Déroulement :



Mettez le jeu en place comme indique sur le schéma. Les rebelles sont en noir et le général en blanc.

En commençant par les rebelles, les joueurs vont, à tour de rôle, déplacer un de leurs pions sur une intersection libre en suivant une ligne du plateau.

# Prise de rebelles par le général

Le général capture 2 rebelles à la fois.

Pour les capturer, il doit venir se placer sur un point situé immédiatement entre 2 rebelles, sur la même ligne. Les 2 rebelles entre lesquels il se pose sont retirés du jeu.

S'il se place entre plusieurs couples de rebelles, il choisit le couple qu'il élimine. Un rebelle peut en revanche se placer en encadrement du général sans être pris, car seul un déplacement du général permet de réaliser une prise.

Siège social

1 allée de l'entre-deux-mers 33560 Carbon-Blanc 05 35 38 25 63 Association Ô fil du jeu

www.ludothequeofildujeu.org

**Antenne de Floirac** 

4 avenue Camille Pelletan 33270 Floirac 05 56 32 38 73



#### Le sanctuaire

Il se compose des 4 points situés à l'extrémité du triangle.

Seul le général peut pénétrer dans le sanctuaire.

Si les rebelles bloquent les 3 issues alors que le général se trouve dans le sanctuaire, alors celui-ci 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 <u>avant d'être emprisonné par les rebelles.</u> 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 4 pions rebelles sur le plateau.

Les rebelles gagnent si le général ne peut plus se déplacer à son tour de jeu, ou si le général est dans le sanctuaire et que les rebelles ferment les 3 issues.

1 allée de l'entre-deux-mers 33560 Carbon-Blanc 05 35 38 25 63 Association Ô fil du jeu

www.ludothequeofildujeu.org

**Antenne de Floirac** 

4 avenue Camille Pelletan 33270 Floirac 05 56 32 38 73