



www.boismalice.fr

Jeu du **Shap Luk** nom complet **Shap luk kon Tseung Kwan**

Principe : jeu de chasse

Historique : Découvert par l'ethnologue allemand Himly, ce jeu de chasse chinois est original par son mode de prise. La traduction du nom signifie « les seize à la poursuite du général ».

But du jeu : Pour les rebelles : immobiliser le général. Pour le général : capturer 12 rebelles.

Matériel : un plateau de jeu en bois peint à la main, 1 pion général en bois, 16 pions rebelles en bois

Jeu pour 2 à partir de 7 -8 ans durée environ 20 minutes

Déroulement

Tirage au sort pour déterminer qui prend le rôle du général, ou le rôle des 16 rebelles

Les rebelles et le général se déplacent d'une intersection vers une intersection libre, à condition de suivre une ligne du plateau. Les joueurs jouent à tour de rôle, en déplaçant 1 pion à chaque fois. C'est le joueur qui dirige les rebelles qui engage la partie.

Position de départ le général est au centre du plateau, les rebelles sont positionnés tout au tour

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 :

Le général capture 2 rebelles à la fois : pour capturer des rebelles, le général **doit venir se placer** sur une intersection située immédiatement entre deux rebelles, **sur la même ligne**.

Les deux rebelles entre lesquels il se pose sont tous les deux retirés du jeu. A son tour de jouer, la prise par le général ne peut se faire que lors de son déplacement. 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 4 points situés à l'extrémité du triangle.

Seul le général peut pénétrer dans le sanctuaire.

Si les rebelles bloquent les trois portes d'entrée du sanctuaire alors que le général se trouve dans le sanctuaire, ce dernier a perdu.

Au cours de la partie le général peut parvenir au point le + élevé du sanctuaire et peut se déplacer ensuite sur la case de son choix mais il ne peut le réaliser qu'une seule fois au cours de la partie. Ce faisant, il peut réaliser une prise.

Si les rebelles bloquent les trois portes d'entrée du sanctuaire alors que le général s'y trouve encore, ce dernier a perdu même si le général se déplace sur le point le + haut du sanctuaire