



Le Doushou Qi ou Jeu de la Jungle

*Le Doushou Qi ou Xhoudou Qi est un jeu vraisemblablement d'origine chinoise et assez récent.
Nous ne disposons pas assez d'éléments pour en situer précisément l'origine.
Les traces bibliographiques françaises ne remontent qu'à 1986.*



But du jeu

Amener le premier un de ses animaux dans la **Tanière** adverse.

Matériel

Chaque joueur possède **8** pièces.
Chaque pièce représente un animal.

Disposition

Les pièces sont disposées en début de partie comme indiqué sur le plateau de jeu.

Règles

Le premier coup revient toujours au bleu.

Chaque joueur à son tour peut déplacer une de ses pièces au choix.

Sauf exception, toutes les pièces se déplacent d'une seule case dans n'importe quel sens sauf en diagonale.

Pièces spéciales

Le **Lion** et le **Tigre** possèdent un déplacement spécial. Ils peuvent sauter par dessus une **Rivière**. En partant d'une case sur le bord d'une **Rivière**, ils se retrouvent de l'autre côté.

Ce saut peut avoir lieu en largeur, mais aussi en longueur.
Si une pièce inférieure du camp adverse se trouve sur la case d'arrivée; elle est éliminée.
Si un **Rat** se trouve dans la rivière et sur la trajectoire du saut; il bloque celui-ci. Le saut est alors impossible.

Le **Rat** peut pénétrer dans la rivière, contrairement aux autres animaux. Leurs déplacements aquatiques s'effectuent de la même manière que les déplacements terrestres.
Comme ils sont les seuls à nager, ils ne peuvent donc pas être éliminer dans l'**eau** sauf par un autre **Rat**.

Prises et Éliminations

Si une pièce de rang supérieure termine son mouvement sur une case contenant une pièce inférieure ou égale adverse; elle élimine celle-ci.
La pièce éliminée est mise hors-jeu.

Les animaux possèdent la hiérarchie suivante, par ordre décroissant :

- **Eléphant**
- **Lion**
- **Tigre**
- **Panthère**
- **Chien**
- **Loup**
- **Chat**
- **Rat**

Mais le **Rat** effraie aussi l'**Eléphant** !

Ainsi, si l'**Elephant** peut écraser le **Rat**, le **Rat** peut effrayer (éliminer) l'**Eléphant** adverse.

Cases Spéciales

Chaque camp possède une case **Tanière**. On ne peut pas occuper sa propre **Tanière**.

Autour de la **Tanière** se trouve trois **Pièges**.

Les **Pièges** de votre propre camp n'ont aucun effet sur vos animaux. Mais il rendent inférieur tous les animaux adverses qui y stationnent.

Un animal posé sur un **Piège** adverse est donc vulnérable à tous les animaux.

Deux animaux ne peuvent jamais se trouver sur une même case.

Les **cases d'eau** sont interdites sauf aux **Rats**.