



## LE JEU de la jungle

D'origine chinoise, le Doushou Qi ou Jeu de la Jungle fait s'affronter 2 joueurs, par l'intermédiaire de leurs animaux respectifs.

Il comprend :

- 1 plateau de jeu (à découper et assembler, voir pages suivantes).
- 16 pions : 8 verts et 8 roses (à découper ci-contre).

### But du jeu :

Le premier qui place un de ses animaux dans la tanière adverse a gagné.

### Valeur de combat des animaux :

Chaque joueur possède 8 pions représentant chacun un animal. Pour chaque camp, la position de départ des 8 animaux est signalée par un dessin. Entre les 2 camps se trouvent 2 rivières composées de 6 cases chacune.

**Chaque animal possède une valeur de combat différente.**

L'éléphant est plus fort que le lion, qui est plus fort que le tigre, etc.

### Cas particulier :

Le rat peut attaquer l'éléphant.

→ L'éléphant, malgré sa force, craint le rat car le rat peut s'introduire dans sa trompe et lui ronger la cervelle...



éléphant ► lion ► tigre ► panthère ► loup ► chien ► chat ► rat ►

## Démarrage du jeu et déplacement des pièces :

Les verts commencent.

À tour de rôle, chaque joueur déplace un animal d'une case horizontalement ou verticalement (jamais en diagonale) dans un sens ou dans un autre.

**Le lion et le tigre** peuvent en plus sauter par-dessus la rivière, en largeur comme en longueur. Il leur suffit d'être positionnés sur une case en bord de rivière et hop, ils se retrouvent de l'autre côté.

**Le rat** est le seul à pouvoir entrer dans la rivière. Ses déplacements aquatiques obéissent aux mêmes règles que ses déplacements terrestres. Dans l'eau, le seul ennemi du rat est donc le rat adverse. En outre, si un rat se trouve dans la rivière, sur une case située sur la trajectoire de saut d'un lion ou d'un tigre, il empêche le lion ou le tigre de sauter.

## Attaques et éliminations

Tout animal peut attaquer un animal adverse de force égale ou inférieure. Pour attaquer un animal adverse, il suffit de se déplacer sur la case qu'il occupe. L'attaquant se met à la place de l'adversaire vaincu. La malheureuse victime est sortie définitivement du jeu...

Attention, le rat ne peut pas éliminer un éléphant au départ de la rivière : il doit partir d'une case terrestre !

## Cases spéciales



### Les tanières

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



### Les pièges

Les pièges protègent les tanières et sont incontournables. Pour atteindre la tanière adverse, un animal est obligé de passer par un piège. Un animal perd toute force lorsqu'il se trouve dans un piège ennemi ; il peut donc être capturé par tout autre animal, même d'un rang inférieur au sien. Inversement, un animal positionné dans un piège de son propre camp s'y trouve à l'abri de toute attaque.



### La rivière

Les cases rivière sont interdites à tous les animaux sauf au rat.



