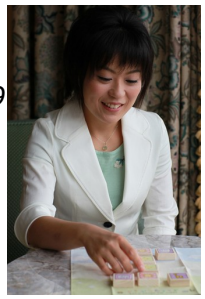
Dōbutsu Shōgi

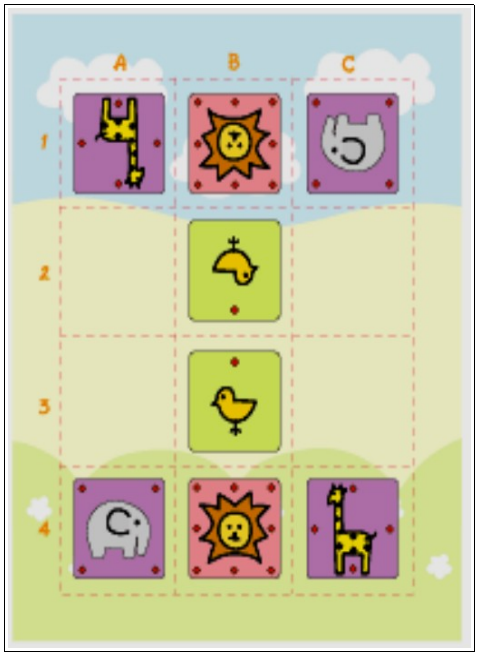


Adaptation française : pak, http://zoubaoum.over-blog.com – décembre 2009

Ce jeu pour deux est destiné aux plus jeunes ou à ceux qui désirent apprendre le **shōgi** en douceur. C'est une variante rapide et amusante, conçue par **Madoka Kitao**, une joueuse professionnelle de shōgi, les échecs japonais.

On y joue avec un tablier de 3 × 4 cases et 8 pions (4 par joueur) représentant des animaux - *Dōbutsu* signifie « animaux » en japonais. Chaque joueur possède un lion (le plus fort des animaux), un éléphant, une girafe et un poussin. Ce pion est particulier, puisque ses deux faces sont illustrées : d'un côté un poussin, de l'autre une poule.
Le sens des pions indique à qui ils appartiennent. Par exemple, si la girafe est dans votre sens, elle est à vous. Si elle est à l'envers, elle est à votre adversaire.
La ligne de 3 cases la plus proche de vous représente votre territoire.
Le but du jeu est de capturer le lion adverse.

Comment joue-t-on ?



Les pions sont placés comme l'indique le schéma ci-contre.

Un premier joueur est désigné au hasard.

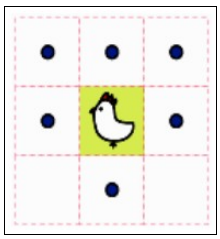
À son tour, le joueur bouge un de ses pions, sur une case adjacente, libre ou occupée par un pion adverse. Il se déplace dans la direction montrée par un des points rouges.

Quand un pion arrive sur un ennemi, il le capture. On le retire le pion du tablier, et on le pose devant soi.

Attention : il est interdit de déplacer son lion sur une case vide qui pourrait être occupée par un pion adverse, même dans le territoire ennemi.

Au lieu se déplacer, on peut réintroduire un pion capturé, sur n'importe quelle case libre. Quand vous posez ce pion, tournez-le dans votre sens, de façon à montrer qu'il vous appartient.

Le cas du poussin : Le poussin est faible. Il ne peut se déplacer qu'en avant. Mais quand il parvient sur une case du territoire ennemi, on le retourne et il se transforme en **poule**. Une poule a plus de possibilités de déplacement :



Si vous capturez la poule adverse, celle-ci redevient poussin.
Si vous réintroduisez un poussin directement sur une case libre du territoire ennemi, vous devrez le déplacer au moins une fois avant de le transformer en poule.

Fin de partie : Pour gagner, il faut capturer le lion adverse ou amener son propre lion sur le territoire ennemi.
Si vous ne pouvez plus vous déplacer, ni réintroduire un pion capturé, vous perdez la partie.
En cas de répétition de coups, la partie se termine, et est considérée comme nulle.

Quand la partie est finie, les joueurs se saluent amicalement.