



Shap Luk

<https://www.leglobejoueur.com>

Contacts : 06-33-91-69-68 / leglobejoueur@gmail.com

Shap Luk

Petite histoire

De son nom complet : Shap Luk Kon Tseung Kwan, signifiant approximativement « les 16 à la poursuite du Général », le Shap Luk est un jeu de chasse, c'est-à-dire un jeu où les deux joueurs ont des forces et des objectifs différents.

Décrit en 1870 par l'ethnologue allemand Himly, il était alors très présent dans les campagnes chinoises et pratiqué essentiellement par les enfants et les ouvriers.

Règle

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : stratégie / jeu de chasse

Matériel nécessaire

- un plateau de jeu

- 16 pions clairs (rebelles)

- 1 pion haut foncé (Général)

BUT DU JEU

1) Pour les rebelles :

Emprisonner le Général dans son sanctuaire ou l'immobiliser.

2) pour le Général

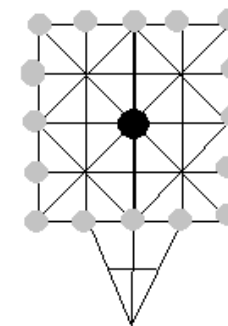
Capturer 12 rebelles.

POUR Y PARVENIR

Le Général et les rebelles se déplacent à tour de rôle (un rebelle par tour de jeu) d'une intersection vers une intersection adjacente libre, en suivant les lignes du plateau.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Position des pièces en début de jeu :



Le plateau est placé entre les joueurs, le joueur activant le général étant du côté du triangle. Le choix des pièces est décidé d'un commun accord entre les joueurs avant la partie ou tiré au sort.

Les rebelles commencent à jouer. Ils se déplacent d'une intersection vers une intersection adjacente libre, en suivant les lignes du plateau.

C'est ensuite au tour du Général : le joueur déplace son Général d'une intersection vers une intersection libre voisine en suivant les lignes du plateau. Le déplacement du Général peut-être un simple déplacement ou permettre la capture de deux rebelles.

Puis les joueurs jouent à tour de rôle.

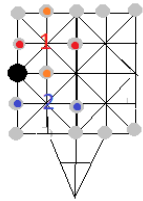
CAPTURES

Le Général peut capturer des rebelles mais **les rebelles ne peuvent pas capturer le Général.**

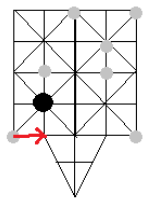
Pour capturer des rebelles le Général doit se positionner de façon à être encadré par deux rebelles. Il capture alors les deux rebelles qui l'encadrent et les retire du jeu.

La capture est le résultat du déplacement du Général. Si à son tour de jeu, un rebelle se déplace de façon à encadrer le Général avec un autre rebelle, **il n'y a pas de capture.**

Dans le cas où lors d'un déplacement, le général se retrouve encadré **par deux couples de rebelles, il ne capture qu'un des couples** (celui de son choix). Au tour suivant, même s'il est encore encadré avant de se déplacer, il devra se déplacer et ne pourra donc pas capturer le couple qui l'encadrerait au tour précédent.



Si le général se déplace en 1, il peut capturer SOIT le couple rouge, SOIT le couple orange. Si le Général se déplace en 2, il capture le couple bleu.

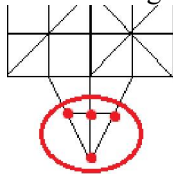


Le pion clair peut se déplacer selon la flèche sans être capturé.

La capture n'est pas obligatoire.

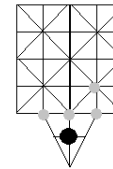
LE SANCTUAIRE

Le sanctuaire est matérialisé sur le plateau par les quatre intersections de l'extrémité du triangle.

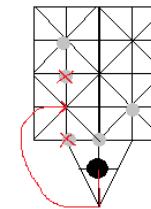


C'est un espace réservé au Général : les rebelles ne peuvent pas y accéder. **En revanche, ils peuvent y enfermer le Général qui perd alors la partie.**

Pour enfermer le Général dans le sanctuaire, les rebelles doivent occuper simultanément les 3 intersections communes au triangle et au carré, pendant que le Général est dans son sanctuaire.



L'envol du Général : il n'est possible **qu'une fois par partie.** Si le Général atteint la pointe du triangle **avant d'être enfermé,** il peut immédiatement s'envoler et se placer sur n'importe quelle intersection libre du plateau, y compris une intersection lui permettant de capturer un couple de rebelles.

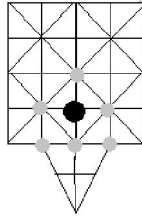


FIN DE PARTIE

La partie se termine :

- soit quand **les rebelles n'ont plus que quatre pions** en jeu : le Général a alors gagné ;
- soit quand **le Général est bloqué dans son sanctuaire** : il a alors perdu ;

- soit quand, à son tour de jeu **le Général ne peut pas effectuer de déplacement** : il a également perdu.



Résumé :

- rebelles et général se déplacent d'une intersection en suivant les lignes du plateau ;
- le Général capture les rebelles en se positionnant entre eux ;
- les rebelles ne peuvent pas capturer le Général, mais peuvent l'emprisonner, soit dans son sanctuaire, soit partout ailleurs ;
- un général qui arrive à la pointe de son sanctuaire avant d'être emprisonné peut s'envoler vers n'importe quelle intersection libre, mais il ne peut le faire qu'une fois par partie.