

Shogun

Un jeu de stratégie pour 2 personnes
Jeux Ravensburger® N° 604 5 120 6

Contenu

1 plateau de jeu,
8 pièces blanches et 8 pièces rouges.

Le nom de ce jeu est d'origine japonaise. Depuis le Moyen-Age jusqu'au 19^e siècle, le Shogun (prononcer chougoune) était le général en chef impérial, le personnage clé de l'administration du gouvernement japonais, plus puissant encore que l'empereur.

But du jeu

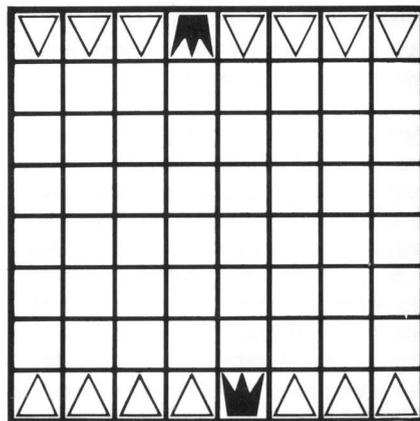
Le but du jeu est de capturer le Shogun de son adversaire ou de capturer ses pièces de telle sorte qu'il ne lui reste que le Shogun et une autre pièce.

Un chiffre sur chaque pièce indique de combien on doit la déplacer. La particularité de ce jeu est que le plateau et les pièces sont magnétiques, ce qui entraîne, à chaque déplacement d'une pièce sur le plateau, une variation automatique du chiffre apparaissant sur son cadran. Cette particularité présente un grand intérêt, car les joueurs devront tenir compte de ce facteur hasard dans l'élaboration de leur stratégie!

Préparation du jeu

L'un des joueurs prend toutes les pièces rouges, l'autre toutes les pièces blanches.

Ils les placent sur la première rangée de cases. Le Shogun doit occuper la quatrième case à partir de la droite. Les autres pièces restantes sont placées à la suite comme on le désire. Les flèches sur les pièces et les pointes de la couronne du Shogun doivent être dirigées vers les pièces adverses! Voir figure correspondante.



Déplacement des pièces

Le chiffre figurant dans le cadran de chaque pièce indique de combien de cases elle **doit** être déplacée. Sur le Shogun n'apparaissent que le 1 et le 2, sur les autres pièces les chiffres de 1 à 4.

Ce chiffre change à chaque déplacement, mais c'est celui apparaissant **avant** un mouvement qui détermine le nombre de cases que la pièce doit franchir. Lorsque la pièce a été déplacée, un nouveau chiffre figure sur le cadran, chiffre qui servira pour le prochain déplacement.

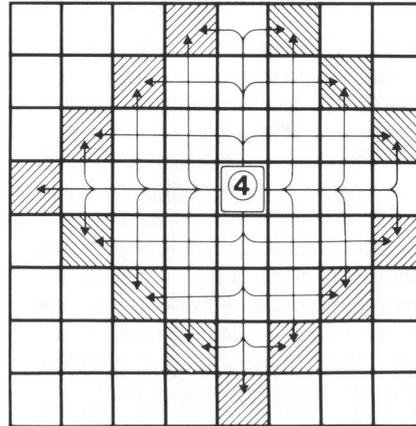
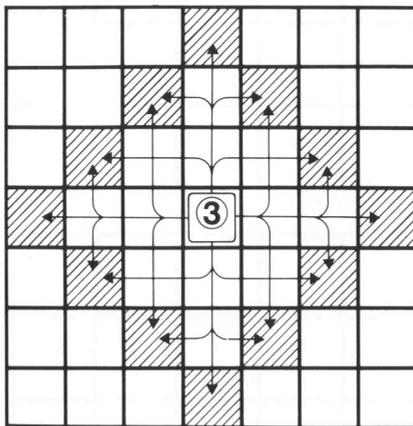
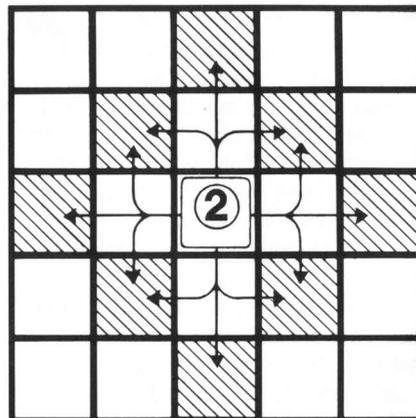
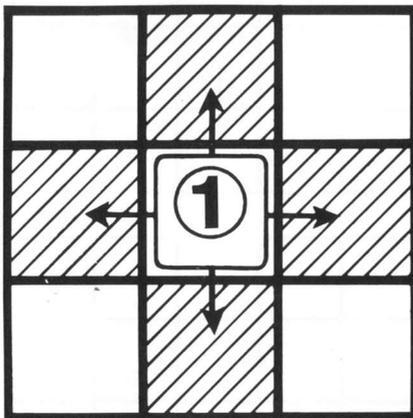
Les pièces ne peuvent être déplacées qu'horizontalement et verticalement, pas en diagonale. Pour chaque mouvement, on ne doit modifier la trajectoire qu'**une seule fois**, et ceci en suivant un angle droit. Les pièces seront jouées de telle sorte que les flèches ou les pointes de la couronne soient toujours dirigées vers l'adversaire.

Les illustrations suivantes indiquent **toutes** les possibilités de déplacements pour les chiffres de 1 à 4.

On ne peut sauter pardessus ses propres pièces, ni pardessus les pièces adverses.

On ne doit pas, au cours d'un même déplacement, avancer et reculer, donc un seul sens.

Lorsqu'on a amorcé un mouvement avec une pièce, on ne peut plus changer d'intention et en déplacer une autre (voir les seules exceptions cidessous).

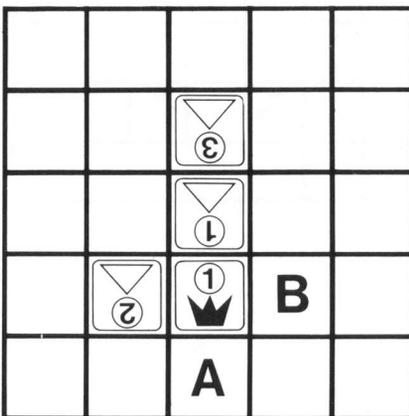
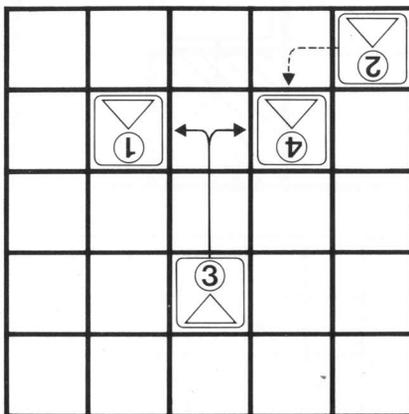
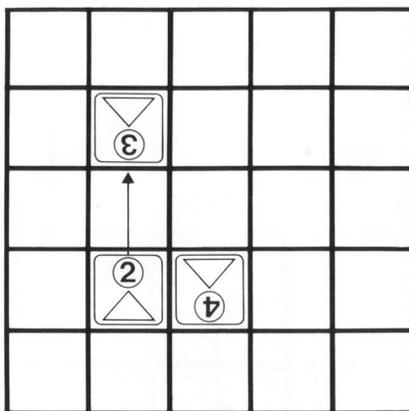


Déroulement du jeu

Les joueurs se mettent d'accord pour savoir qui va commencer la partie. Les adversaires jouent à tour de rôle en déplaçant **l'une** de leurs pièces. Les joueurs doivent s'efforcer d'adopter une tactique offensive et défensive, c'est à dire attaquer les pièces adverses pour capturer le Shogun, tout en ménageant leur propre défense.

Pour **capturer** une pièce adverse, la pièce attaquante doit arriver exactement sur la case où se trouve l'adversaire. La pièce prise est alors retirée du jeu. Exception pour le Shogun: Il peut capturer mais ne doit pas être capturé tout de suite.

En effet, lorsqu'un joueur a la possibilité de prendre, au prochain tour le Shogun de son adversaire, il doit l'en avertir en disant «Shogun». L'attaqué doit alors essayer de mettre son Shogun en sécurité sur une case non menacée, ou de le protéger en capturant la pièce qui le menace, ou en plaçant une pièce entre le Shogun et la pièce menaçante. De la même façon, l'adversaire doit prévenir l'autre joueur si celui-ci place son Shogun en position de prise sans s'en apercevoir. L'adversaire devra alors, exceptionnellement, changer son mouvement. Lorsqu'il n'existe aucune possibilité de sauver son Shogun, celui-ci est capturé et le jeu est terminé. Le jeu est aussi terminé lorsqu'un des joueurs ne possède plus que 2 pièces: le Shogun et une autre.



Exemples

1. Le joueur dont la pièce indique «2», peut avancer de 2 cases et capturer la pièce adverse «3». Si c'est le tour de l'adversaire, il peut jouer en défense et déplacer la pièce «3» jusqu'à une case où il sera en sécurité.
2. Le joueur dont la pièce indique «3» peut avancer et tourner à gauche pour capturer la pièce adverse «1». Par contre, si cette pièce «3» avançait et tournait à droite pour prendre la pièce adverse «4», elle serait au tour suivant prise par l'autre pièce adverse «2».
3. Le joueur qui a le Shogun peut capturer la pièce adverse «1», mais son Shogun sera alors capturé au tour suivant par la pièce «2» de l'adversaire. Le Shogun peut aussi capturer la pièce adverse «2», mais, encore une fois, le Shogun sera capturé au tour suivant par la pièce «3». Si le Shogun est déplacé sur la position A ou B, il sera capturé par la pièce «2». Ainsi, le Shogun est piège et le joueur qui le possède va perdre la partie.

Après plusieurs parties, on peut tourner le plateau de 90°. De cette façon, l'influence magnétique sur les chiffres du cadran change.