

# 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<sup>e</sup> siècle, le Shogun (prononcer chogoune) était le général en chef impérial, le personnage clé de l'administration du gouvernement japonais, plus puissant encore que l'empereur.

## But du jeu

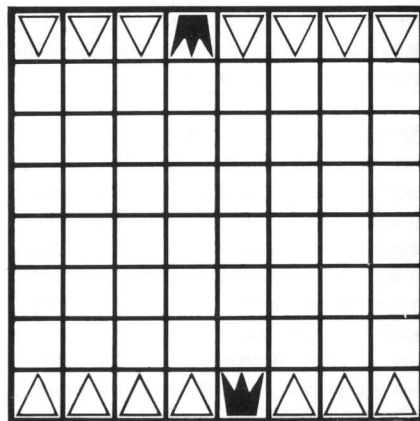
Le but du jeu est de capturer le Shogun de son adversaire ou de capturer ses pièces de telle sorte qu'il ne lui reste que le Shogun et une autre pièce.

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).

