

Vous êtes ici : [Pousseur de Bois](#) » [Jeux de stratégie](#) » Dou Shou Qi

## DOU SHOU QI



Le jeu de la jungle, ou Dou Shou Qi (parfois nommé Xou Dou Ki) est un **jeu traditionnel chinois**.

**2 joueurs** s'affrontent par l'intermédiaire de leurs animaux respectifs.

## BUT DU JEU

Occuper le camp adverse (illustré par une couronne sur le plateau du bas)

## MATÉRIEL DE JEU

### LES PIONS

- Chaque joueur possède 8 pions « animaux ».
- Chaque animal possède une **valeur de combat** différente :



- Eléphant 8, Lion 7, Tigre 6, Panthère 5, Loup 4, Chien 3, Chat 2, Rat 1

## LE PLATEAU DE JEU



Le jeu est un rectangle de 63 cases (une case de moins que le [Roi des jeux](#)) sur lequel on distingue **2 camps** : Chaque joueur devra occuper la case adverse caractérisée sur le dessin du dessus, par une couronne. Mais il peut s'agir de coussins selon les versions jouées.

Pour chaque camp, la **position de départ** des 8 animaux est signalée par un dessin. Entre les 2 camps se trouvent **2 plans d'eau** composés de 6 cases chacun.

## PRÉPARATION DU JEU

- Les joueurs choisissent leur camp (Nord ou Sud) et disposent leurs 8 animaux sur les cases de départ prévues à cet effet.
- Tirez au sort pour identifier celui qui commence.

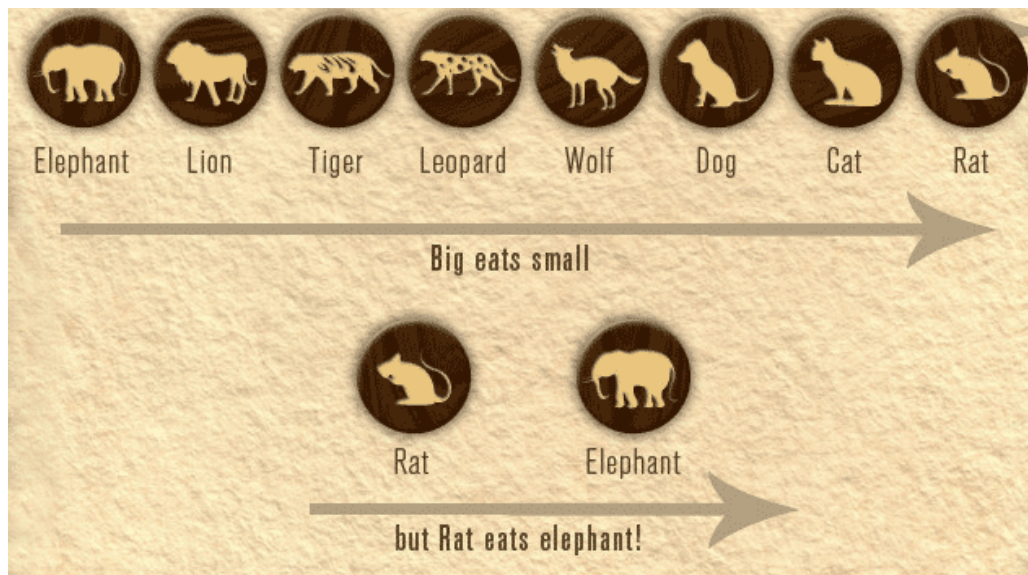
## DÉROULEMENT DU JEU

### A) DÉPLACEMENT DES PIÈCES

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

### B) ATTAQUE





- Les plus gros mangent les plus petits, à l'exception du Rat qui peut manger l'Eléphant

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...

#### Cas particuliers :

Le **Rat** de force 1 peut attaquer l'**Eléphant** de force 8.

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

### C) LES CASES PARTICULIÈRES

#### 1) Les plans d'eau





- Attention ! Le rat est la seule pièce à pouvoir nager.

#### Se déplacer dans l'eau

- Aucun animal **ne peut pénétrer l'eau** (cases bleues) excepté le Rat.
- Le Rat se déplace dans l'eau comme sur la terre ferme.
- Un Rat peut attaquer un rat adverse dans l'eau ou en sortant de l'eau.
- En revanche, **un rat ne peut pas attaquer un éléphant en sortant de l'eau !**

#### Sauter d'une rive à l'autre



- Seuls les **Lions** et les **Tigres** peuvent **sauter** d'une rive à l'autre, **verticalement** ou **horizontalement**, à condition qu'un rat allié ou adverse ne se trouve pas dans sa ligne de saut d'eau.
- En sautant d'une rive à l'autre, ils peuvent attaquer tout animal de force égale ou inférieure se trouvant sur leur point de chute.

### **2) Les pièges**

Les pièges protègent les camps et sont incontournables. Pour atteindre le camp adverse, un animal est obligé de passer par un piège. Dans un piège adverse, quelque soit l'animal, sa force de combat **devient nulle**. Un animal dans un piège adverse est vulnérable car il peut être attaqué par tout animal adverse. Un animal dans un piège de sa couleur ne perd pas sa force de combat.

### **3) Les camps**



Tout animal peut entrer dans le camp adverse ( coussin bleu ou rouge). Un joueur ne peut jamais introduire ses animaux dans son propre camp (son coussin).

## FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un joueur a pu introduire un de ses animaux dans le camp adverse (le coussin adverse)

## AVIS DE L'AUTEUR



Le jeu est introuvable en magasin, il faut l'imprimer soi-même ou l'acheter d'occasion. J'ai eu la chance de trouver la version 2002 éditée par **Ticado** sur Leboncoin. Il s'agit d'une boîte très colorée au visuel enfantin et lisible. Les jetons sont en bois et la valeur des pièces est inscrite dessus. (détail qui facilite grandement la vie)

Concernant le gameplay, il est agréable et rappelle celui du jeu d'échecs. Les anglais l'appellent d'ailleurs « animal chess », le **jeu d'échecs des animaux**. Toutefois, il semble après plusieurs parties, que le jeu soit **théoriquement nul** et qu'il privilégie la **défense** au détriment de l'**attaque**. En effet, il est impossible de pénétrer le camp ennemi si ce dernier campe sur sa position. Le centre du plateau est également difficilement accessible, puisqu'il n'y a qu'une colonne centrale, si l'on fait abstraction des deux colonnes adjacentes occupées par les points d'eau. Les pièces sont lentes, la seule façon d'avancer de plusieurs cases étant de sauter par dessus la rivière avec le Tigre ou le Lion.



Bref, ce jeu m'avait beaucoup enchanté au début, mais après quelques parties, le temps d'intégrer son mécanisme, le jeu s'avère mou et répétitif. Mais qui sait, peut-être suis-je complètement passé à côté des subtilités tactiques et stratégiques du Do Shou Qi.

## PIÈCES IMPRIMABLES

Les pions proposés sur internet n'étant pas très jolis, j'ai réalisé ma propre version imprimable, avec la valeur des pièces. si vous souhaitez fabriquer votre Dou Shou Qi, découpez les jetons ci-dessous et collez-les sur du bois ou un support cartonné :



Concernant le plateau de jeu, la version proposée par [Wikipedia](#) ne manque pas de charme.

## JOUER AU DO SHOU QI EN LIGNE

[Jouer au Do Shou Qi en ligne](#)