

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Le Roi de la Jungle

(2 joueurs)

Les joueurs choisissent soit les animaux rouges, soit les noirs et les placent sur leurs cases respectives d'après les numéros correspondants (l'éléphant sur la case 8, le tigre sur la case 6, etc.).

Le premier joueur qui arrive à introduire un de ses animaux dans la tanière de l'adversaire est le gagnant de la partie.

Les noirs ouvrent le jeu. Les joueurs jouent l'un après l'autre et déplacent n'importe quel animal d'une case à la fois. Ils peuvent évoluer indifféremment vers l'avant ou l'arrière, ou de côté, mais jamais en diagonale.

Chaque animal peut se précipiter sur tout autre animal d'une valeur inférieure à la sienne et le capturer, en occupant l'endroit où celui-ci se trouvait. Si des animaux semblables se rencontrent face à face, celui qui bouge, capture l'autre demeuré immobile ; ainsi si le tigre noir est poussé sur une case adjacente à celle d'un tigre rouge, au coup suivant le tigre rouge sera avancé d'une case et de ce fait s'emparera du tigre noir. Cependant, l'éléphant peut être capturé par le rat quoique ce dernier ait une valeur numérique inférieure.

Le rat est le seul animal qui puisse évoluer dans l'eau, mais il ne peut prendre l'éléphant qu'en partant d'une case à terre.

Un rat en mouvement peut se saisir d'un autre rat à l'arrêt, s'ils se rencontrent n'importe où sur le tableau de jeu, que ce soit dans l'eau ou sur la terre ferme.

Le lion et le tigre peuvent bondir de n'importe quelle case située sur une rive et se retrouver sur la case la plus proche de l'autre côté de l'eau (ce saut peut s'effectuer indifféremment vers l'avant, vers l'arrière ou de côté). En opérant ainsi, ils capturent tout animal de plus faible valeur qui occupait cette case, mais il est à noter que si un rat se trouve sur une case dans l'eau, située sur la trajectoire de saut, ceci empêche le lion ou le tigre de sauter.

Chaque camp peut utiliser les cases « Piège », mais l'animal d'un joueur perd toute force lorsqu'il se trouve dans le piège du joueur adverse et de ce fait peut être capturé par tout autre animal, même plus petit, tant qu'il se trouve ainsi pris. Tout animal d'un joueur étant dans son propre piège, se trouve donc à l'abri de toute attaque.

Si l'animal d'un joueur est dans une position où il peut être pris, son adversaire doit s'en emparer ou souffler sa propre pièce.

Un joueur ne doit jamais pénétrer dans sa propre tanière.

Les animaux capturés doivent être retirés du tapis de jeu. Les animaux faisant partie du jeu sont : le rat (1), le chat (2), le chien (3), le loup (4), le léopard (5), le tigre (6), le lion (7) et l'éléphant (8).



## Le Doushou Qi ou Jeu de la Jungle

*Le Doushou Qi ou Xhoudou Qi est un jeu vraisemblablement d'origine chinoise et assez récent. Nous ne disposons pas assez d'éléments pour en situer précisément l'origine. Les traces bibliographiques françaises ne remontent qu'à 1986.*



### But du jeu

Amener le premier un de ses animaux dans la **Tanière** adverse.

### Matériel

Chaque joueur possède **8** pièces. Chaque pièce représente un animal.

### Disposition

Les pièces sont disposées en début de partie comme indiqué sur le plateau de jeu.

### Règles

Le premier coup revient toujours au bleu.

Chaque joueur à son tour peut déplacer une de ses pièces au choix.

Sauf exception, toutes les pièces se déplacent d'une seule case dans n'importe quel sens sauf en diagonale.

### Pièces spéciales

Le **Lion** et le **Tigre** possèdent un déplacement spécial. Ils peuvent sauter par dessus une **Rivière**. En partant d'une case sur le bord d'une **Rivière**, ils se retrouvent de l'autre côté.

Ce saut peut avoir lieu en largeur, mais aussi en longueur. Si une pièce inférieure du camp adverse se trouve sur la case d'arrivée; elle est éliminée. Si un **Rat** se trouve dans la rivière et sur la trajectoire du saut; il bloque celui-ci. Le saut est alors impossible.

Le **Rat** peut pénétrer dans la rivière, contrairement aux autres animaux. Leurs déplacements aquatiques s'effectuent de la même manière que les déplacements terrestres. Comme ils sont les seuls à nager, ils ne peuvent donc pas être éliminer dans l'**eau** sauf par un autre **Rat**.

### Prises et Éliminations

Si une pièce de rang supérieure termine son mouvement sur une case contenant une pièce inférieure ou égale adverse; elle élimine celle-ci. La pièce éliminée est mise hors-jeu.

Les animaux possèdent la hiérarchie suivante, par ordre décroissant :

- **Eléphant**
- **Lion**
- **Tigre**
- **Panthère**
- **Chien**
- **Loup**
- **Chat**
- **Rat**

Mais le **Rat** effraie aussi l'**Eléphant** !

Ainsi, si l'**Elephant** peut écraser le **Rat**, le **Rat** peut effrayer (éliminer) l'**Eléphant** adverse.

### Cases Spéciales

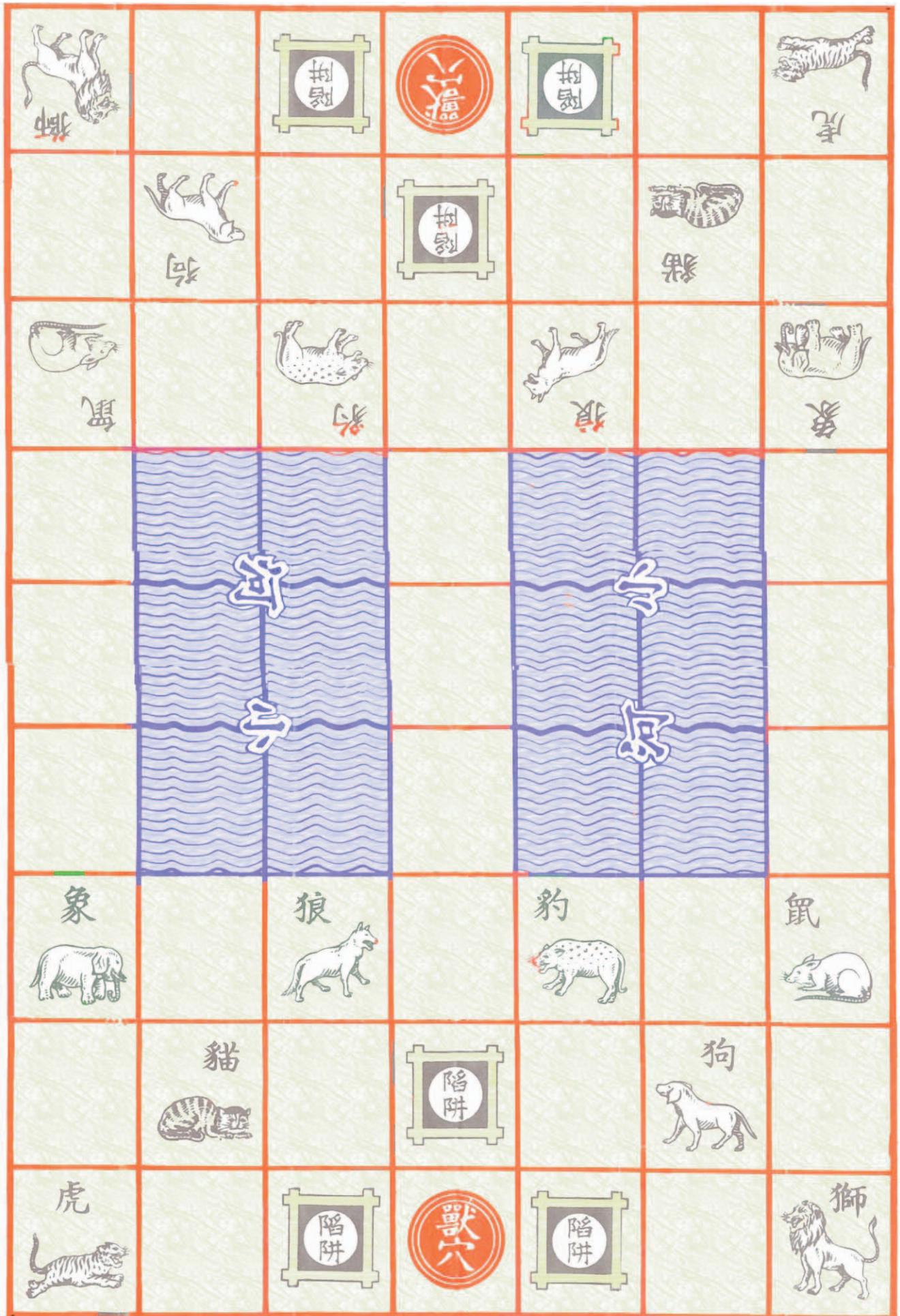
Chaque camp possède une case **Tanière**. On ne peut pas occuper sa propre **Tanière**.

Autour de la **Tanière** se trouve trois **Pièges**. Les **Pièges** de votre propre camp n'ont aucun effet sur vos animaux. Mais il rendent inférieur tous les animaux adverses qui y stationnent. Un animal posé sur un **Piège** adverse est donc vulnérable à tous les animaux.

Deux animaux ne peuvent jamais se trouver sur une même case.

Les **cases d'eau** sont interdites sauf aux **Rats**.

# Le Plateau du Jeu de la Jungle



# Les Pions du Jeu de la Jungle



Sur le plateau de jeu, les cases centrales des extrémités sont les tanières.

Elles sont entourées des 3 cases pièges.

Les 2 rivières se tiennent au centre du jeu.

Toutes les positions de départ sont indiquées sur le jeu.

Vous n'aurez pas de problèmes pour identifier les différents animaux à leurs dessins respectifs.

Imprimer les 3 documents et collez ces pions sur du carton fort avant de les découper.

C'est la partie travaux manuels avant de découvrir ce superbe jeu qui, comme dit la notice chinoise, : *“est destiné aux enfants desquels la simplicité convient parfaitement. Ce sera un excellent compagnon pour l'amusement en dehors des cours”*.

Bon jeu aussi au grands enfants !