

# Dobutsu shogi どうぶつしょうぎ

Attrapez le lion de votre adversaire et remportez la partie !

Dobutsu shogi est un jeu simple et amusant, éducatif pour les enfants puisqu'il permet de développer des capacités. Il implique l'usage de la mémoire, la mise en place de stratégie, l'analyse du risque et la planification de ses actions. Le but du jeu est simple. Déplacez vos pièces de façon à ce qu'elles capturent le Lion adverse.

## Le déplacement des pièces

Vous placez le plateau entre les joueurs et placez vos pièces dans la position initiale (cf. schéma ci-contre).

Chaque pièce peut se déplacer sur une case adjacente, dans la direction des points indiqués sur chaque pièce.

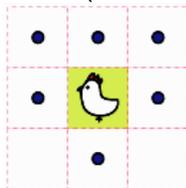
**LION** : Le roi des animaux, le Lion, est le plus fort de tous : c'est le chef de votre équipe. Il peut se déplacer d'une case dans toutes les directions.

**ELEPHANT** : L'Eléphant (Zou en japonais) peut se déplacer d'une case en diagonale.

**GIRAFE** : La Girafe (ou Kirin) peut se déplacer orthogonalement (avant, arrière, gauche, droite).

**POUSSIN** : Le Poussin (ou Hiyoko) peut seulement se déplacer d'une case en avant. Il peut quitter le plateau et revenir de l'autre côté (cf plus loin). Quand il atteint le territoire adverse (bleu ou vert), il se transforme en Coq.

**COQ** : Une fois transformé (sur l'autre côté du Poussin), le Coq (ou Niwatori) devient plus puissant que l'Eléphant ou la Girafe. Il peut aller dans toutes les directions SAUF reculer en diagonale.



## Déroulement du jeu

Décidez au hasard du premier joueur.

Chaque joueur déplace une de ses pièces à son tour.

Quand vous déplacez une pièce vers une case contenant une pièce adverse, vous pouvez l'attraper. Retirez-la du plateau et prenez-la en main. Elle devient membre de votre équipe.

Vous ne pouvez pas déplacer votre pièce vers une case contenant une de vos pièces, ni déplacer votre lion vers une case qu'une pièce adverse pourrait rejoindre.

Au lieu de déplacer une de vos pièces, vous pouvez poser une des pièces que vous avez capturées sur une case vide du plateau.

Quand vous atteignez le territoire adverse (cases bleues ou vertes) avec votre Poussin, vous le transformez en Coq. Si vous posez un Poussin capturé directement sur le territoire adverse, il reste Poussin, vous devez le déplacer au moins une fois avant qu'il devienne un Coq. Quand vous capturez un Coq adverse, il redevient un Poussin dans votre main. Vous ne pouvez pas le placer en tant que Coq sur le plateau.

Quand la même situation arrive trois fois de suite (même plateau et pièces capturées), le jeu s'achève avec une égalité.

Pour gagner, capturez le Lion adverse ou déplacez votre Lion dans le territoire adverse. Vous ne pouvez pas déplacer votre Lion sur une case qu'une pièce adverse pourrait rejoindre, même si cette case fait partie du territoire adverse. Si vous ne pouvez déplacer aucune pièce et que vous n'avez aucune pièce capturée dans votre main, alors vous devez admettre que vous avez perdu la partie.

Le jeu a été créé par Madoka Kitao, joueuse professionnelle de Shogi, pour donner aux enfants les bases du Shogi, l'équivalent des Echecs japonais, qui sont difficiles à apprendre avec des règles rigides et de nombreuses pièces. Dobutsu signifie animal ou bête en japonais. Ici, Dobutsu shogi se joue sur un plateau de 3x4 cases avec seulement 4 pièces pour chaque joueur.

Auteur : Madoka Kitao

Illustrateur : Maiko Fujita

2009 © LPSA (The Ladies Professional Shogi-players' Association of Japan)

Libre traduction française par Benoît Christen