

DOU SHOU QI

Jeu d'échec chinois des animaux combattants

鬥獸棋

Les origines de ce jeu traditionnel chinois remontent probablement au cinquième siècle. En France, il s'est fait connaître le plus souvent sous un nom erroné « Xou Dou Qi ». Ce jeu est assez dur à se procurer sous nos latitudes, mais son plateau de jeux et ses seize pièces sont assez facile à construire, que ce soit sur un support cartonné ou en bois. La simplicité de ses règles en fait un jeu abordable même par les plus jeunes.



Jeu de DOU SHOU QI

Les 16 pièces du jeu (8 dans chaque camp), de la plus puissante à la plus faible :

Les joueurs jouent chacun à leur tour, déplaçant une seule pièce à la fois. Toutes les pièces se déplacent d'une seule case à la fois dans toutes les directions, hormis les diagonales. Une pièce peut capturer une pièce adverse en se déplaçant sur la case qu'elle occupe, si son rang le permet (Chaque pièce peut capturer les pièces de rang inférieur ou égal au sien). Une pièce capturée est définitivement retirée du jeu.

L'éléphant **XIANG**

象

Loin de l'image d'un animal balourd qu'il peut parfois avoir chez nous, l'éléphant sur le continent Asiatique personnifié ou représente de nombreuses divinités. Animal cosmique et sage s'il en est un, il n'est donc pas étonnant de le trouver ici en première place: L'éléphant est la pièce la plus puissante du jeu, et il peut manger toutes les autres pièces. Seul le rat qui est la plus petite créature du jeu, et l'éléphant adverse représentent un danger pour lui. L'éléphant est donc généralement une pièce d'attaque qui se place en première ligne sur le front adverse.

Le lion **SHI**

獅

En Chine, le lion possède de profondes affinités avec le dragon, auquel il lui arrive de s'identifier. Il ne craint que l'éléphant, le lion adverse, et peut dévorer toutes les autres pièces du jeu. De plus, le lion peut sauter par dessus les rivières: En partant d'une case située sur le bord d'une rivière, il peut se retrouver sur la case de la rive opposée, que ce soit en largeur en en longueur. Il peut capturer ainsi une pièce adverse de rang égal ou inférieur qui se trouverait sur l'autre rive face à lui (Sauf si le rat est dans la rivière et qu'il coupe la ligne de saut). Le lion est également une pièce d'attaque efficace, et mieux vaut le placer près des rivières afin qu'il puisse profiter de ses aptitudes particulières.

Le tigre **HU**

虎

Le tigre domine la caste guerrière, grâce à sa puissance et à sa férocité. Il ne craint que l'éléphant, le lion, le tigre adverse, et peut dévorer toutes les autres pièces du jeu. Comme le lion, le tigre peut sauter par dessus les rivières (Sauf si le rat est dans la rivière et qu'il coupe la ligne de saut). C'est donc aussi une pièce d'attaque, qui se placera comme le lion près des rivières pour profiter de ses aptitudes particulières.

La panthère **BAO**

豹

La panthère (ou le léopard) craint l'éléphant, le lion, le tigre et la panthère adverse. Cette pièce est un peu trop faible pour être efficace en attaque, et elle aura plus sa place en défense au sein de son propre camp.

Le chien **GOU**

狗

Le chien craint l'éléphant, le lion, le tigre, la panthère et le chien adverse. C'est une pièce à vocation défensive qu'on placera près des pièges de son propre camp pour tenter de capturer les pièces adverses qui s'y engouffreraient.

Le loup **LANG**

狼

Le loup craint l'éléphant, le lion, le tigre, la panthère, le chien et le loup adverse. C'est une pièce à vocation défensive qu'on placera près des pièges de son propre camp pour tenter de capturer les pièces adverses qui s'y engouffreraient.

Le chat **MAO**

貓

Le chat craint l'éléphant, le lion, le tigre, la panthère, le chien, le loup et le chat adverse. C'est une pièce à vocation défensive qu'on placera près des pièges de son propre camp pour tenter de capturer les pièces adverses qui s'y engouffreraient.

Le rat **SHU**

鼠

Le rat (ou la souris) est la plus petite créature, et il peut être dévoré par toutes les autres pièces du jeu. Mais lui seul peut manger l'éléphant (On dit qu'il lui « ronge la trompe »), et lui seul peut se déplacer normalement sur les cases rivières (Il existe une exception: Le rat ne peut pas manger l'éléphant au moment où il sort de l'eau, mais il peut très bien capturer le rat adverse lors de cette manoeuvre. Il peut également capturer le rat adverse pendant qu'il est dans la rivière). La présence d'un rat (allié ou adverse) dans un lac rend le saut du tigre ou du lion impossible si la ligne de saut passe par la case occupée par le rat. Malgré sa faiblesse, le rat s'avère grâce à ses aptitudes si particulière une excellente pièce d'attaque.

Le plateau de jeu

Les pièces se placent ainsi au début de la partie:

獅 LION		陷阱	獸穴	陷阱		虎 TIGRE
	狗 CHIEN		陷阱		貓 CHAT	
鼠 RAT		豹 PANTHERE		狼 LOUP		象 ELEPHANT
	河	河		河	河	
	河	河		河	河	
	河	河		河	河	
象 ELEPHANT		狼 LOUP		豹 PANTHERE		鼠 RAT
	貓 CHAT		陷阱		狗 CHIEN	
虎 TIGRE		陷阱	獸穴	陷阱		獅 LION

Cases spéciales:

Les rivières **HE** (au centre du plateau):

河

Seuls les rats peuvent se déplacer dans les rivières. Les lions et les tigres peuvent sauter par dessus les rivières : En partant d'une case située sur le bord d'une rivière, ils peuvent se retrouver sur la case de la rive opposée, que ce soit en largeur en en longueur (A condition que le rat ne coupe pas leur ligne de saut). Toutes les autres pièces doivent contourner les rivières.

Les pièges **XIAN JING**:

陷阱

Il s'agit de trous, et tout animal qui les traverse se retrouve en position d'infériorité: Lorsqu'une pièce est sur une case piège adverse, elle peut être capturée par toutes les pièces adverse quelle qu'elles soient. Une pièce placée sur une case piège de son propre camp ne subit pas le même sort, et conserve ses rang et caractéristiques.

Les tanières **SHOU XUE**:

獸穴

Un joueur remporte la partie si il parvient à mener une de ses pièces sur la case tanière de son adversaire. Les pièces ne peuvent pas se déplacer sur la case tanière de leur propre camp.

Liens Dou Shou Qi sur internet :

Le site Tric Trac (<http://www.trictrac.net/>) propose des planches en couleur pour imprimer le plateau de jeu, les 16 pièces ainsi qu'un résumé complet des règle du jeu:

[Planche de pions](#)

[Plateau de jeu](#)

[Résumé des règles](#)

N.P. ©2005 TAIJI WUSHU CLUB GRENOBLE (<http://www.taiji-grenoble.com>)

