

## CETTE BOITE CONTIENT

- 1 plateau de jeu de 64 cases
- 7 pièces blanches
- 1 « Shogun » blanc (pièce couronnée)
- 7 pièces rouges
- 1 « Shogun » rouge (pièce couronnée)

## PARTICULARITE DU JEU

Le plateau et les pièces de ce jeu sont « magnétisés », ce qui entraîne, à chaque déplacement d'une pièce sur le plateau, une variation automatique du chiffre apparaissant dans son cadran.

Cette particularité présente un grand intérêt, car les joueurs devront tenir compte de ce facteur hasard dans l'élaboration de leur stratégie.

## BUT DU JEU

Le but du jeu est de capturer le « Shogun » de son adversaire.

## REGLE DU JEU

### Préparation de la partie

- Les joueurs s'installent face à face, le plan de jeu est posé entre eux.
- L'un des joueurs prend les 8 pièces rouges, l'autre les 8 pièces blanches. Ils les placent sur la première rangée de cases.
- Le « Shogun » doit occuper la 4ème case à partir de la gauche. Les flèches sur les pièces et les pointes de la couronne du « Shogun » doivent être dirigées vers les pièces adverses (voir figure 1).

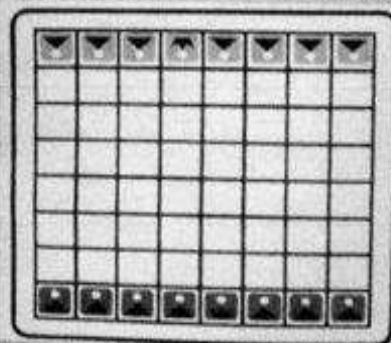


Fig. 1

### Déplacement des pièces

Le chiffre figurant dans le cadran de chaque pièce indique de combien de cases elle peut être déplacée. Ce chiffre change à chaque déplacement, mais c'est celui apparaissant avant un mouvement qui détermine le nombre de cases que la pièce peut franchir.

### Exemple

Si dans le cadran d'une pièce figure le chiffre 2, elle peut être déplacée de 2 cases dans toutes les directions indiquées sur la figure 2.

### Note

Le « Shogun » ne peut être déplacé que de 1 ou 2 cases.

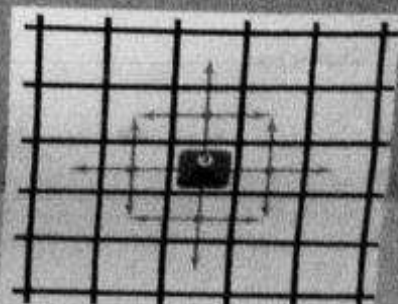


Fig. 2

### Mouvements interdits

- Passage par dessus une autre pièce.
- Plus d'un changement de direction au cours d'un seul déplacement.
- Avancé et recul au cours d'un seul déplacement.
- Déplacement en diagonale.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

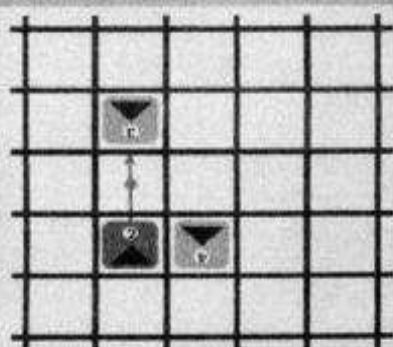
- Les adversaires jouent à tour de rôle en déplaçant l'une de leurs pièces.
- Lorsqu'un joueur amorce un mouvement avec une de ses pièces, il ne peut changer d'intention et en déplacer une autre.
- Les joueurs doivent s'efforcer d'adopter une tactique offensive et défensive, c'est-à-dire attaquer les pièces adverses pour capturer le « Shogun » tout en ménageant leur propre défense.
- Pour capturer une pièce adverse, la pièce attaquante doit arriver exactement sur la case où elle se trouve. La pièce prise est alors retirée du jeu.
- Le « Shogun » est capturé de la même façon que les autres pièces.

### Note

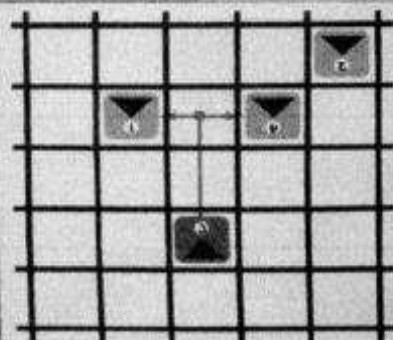
Lorsqu'un joueur a la possibilité de prendre, au prochain tour, le « Shogun » de son adversaire, il doit l'en avertir.

LE GAGNANT EST CELUI QUI CAPTURE LE "SHOGUN" DE SON ADVERSAIRE.

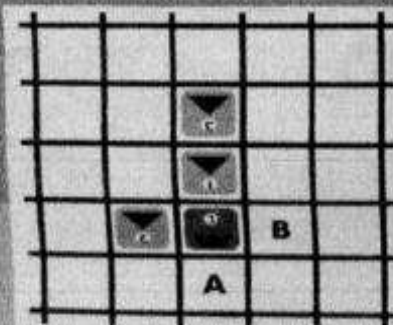
### EXEMPLES DE JEU



Le joueur dont la pièce indique « 2 » peut avancer de 2 cases et capturer la pièce adverse « 3 ». Si c'est le tour de l'adversaire, il peut jouer en défense et déplacer le pion « 3 » jusqu'à une case sur laquelle il sera en sécurité.



Le joueur dont la pièce indique « 3 » peut avancer et tourner à gauche pour capturer la pièce adverse « 1 ». Par contre, si cette pièce « 3 » avançait et tournait à droite pour prendre la pièce adverse « 4 », elle serait au tour suivant prise par l'autre pièce adverse « 2 ».



Le joueur qui a le « Shogun » peut capturer la pièce adverse « 1 », mais son « Shogun » sera alors capturé au tour suivant par la pièce « 2 » de l'adversaire. Le « Shogun » peut aussi capturer la pièce adverse « 2 », mais, encore une fois, le « Shogun » sera capturé au tour suivant par la pièce « 3 ». Si le « Shogun » est déplacé sur la position A ou B, il sera capturé par la pièce « 2 ». Ainsi, le « Shogun » est piégé et le joueur qui le possède va perdre la partie.