

# SHAP LUK

## KON TSEUNG KWAN

**Corée, Moyen-âge — 2 joueurs**

*Le premier défi de ce jeu est de bien en prononcer le nom · mais vous pouvez aussi l'appeler par sa traduction : « le Général et les rebelles ». Le second défi est de trouver une stratégie infaillible pour que l'un des deux partis, entre le Général et les rebelles, entre la force et la multitude, gagne toujours. À vous de trouver de quel parti il s'agit...*



**Âge**

À partir de 7 ans

**Durée**

9 min 22

**But du jeu**

*Pour les rebelles, il s'agit d'encercler le Général afin de l'immobiliser.*

*Pour le Général, il s'agit de manger les rebelles.*

**Matériel**

1 plateau - 1 pion « Général » - 16 pions « rebelles »

**Mise en place**

*Le Général est placé au centre, et les rebelles sur les cotés du rectangle (comme sur la photo).*

**Déroulement**

*Tous les pions (Général et rebelles) se déplacent de la même façon : d'une étoile à une autre, quand elles sont reliées par des lignes.*

*Seul le Général peut aller dans le triangle, le « sanctuaire » (à droite sur la photo). Le Général peut utiliser, mais une seule fois, un pouvoir de déplacement surprise : la pointe du sanctuaire l'amène sur n'importe quelle étoile libre du plateau. Le Général peut effectuer une prise lors de ce déplacement surprise.*

*(suite au verso)*

Prises :

*Le Général mange les rebelles par 2, en se mettant entre ces 2 pions reliés : rebelle-Général-rebelle. Il les retire alors du plateau.*

*Note : Un rebelle peut se placer de lui-même de façon à entourer le Général (rebelle-Général-rebelle), sans se faire manger.*

*Les rebelles bloquent le Général quand il ne peut plus se déplacer. Les rebelles peuvent s'aider des côtés pour cela. Ils peuvent bloquer le Général dans son sanctuaire (si le Général a déjà utilisé son déplacement surprise).*



**Fin de partie**

*La partie s'arrête quand le Général est bloqué (les rebelles ont gagné), ou quand il ne reste plus que 4 rebelles sur le plateau (le Général a gagné).*