



Jeu de Bataille Terrestre



陆战棋 - Lu Zhan Qi

But du jeu

Capturer le drapeau ennemi en plaçant une de ses pièces dessus.

Mise en place

Le joueur qui débute est tiré au sort. Les joueurs placent ensuite toutes leurs pièces sur les 'garnisons' et 'quartier généraux' de leur côté du plateau. Il n'y a aucune pièce sur les 'campements' au début de la partie. Les pièces sont posées de façon à ce que l'adversaire ne puisse pas les voir et elles restent masquées pendant toute la partie.

Déroulement du jeu

Mouvement : Chaque joueur bouge une pièce à tour de rôle. La pièce parcourt soit une route, soit un chemin de fer dans quel cas la pièce peut parcourir plusieurs cases libres en ligne droite. Seuls les ingénieurs peuvent prendre des virages lors d'un déplacement sur un chemin de fer.

Combat : un combat à lieu si la case de destination est occupée par une pièce ennemie. La pièce la moins forte est détruite et retirée du jeu. En cas d'égalité les deux pièces sont détruites. Les mines et les bombes se détruisent elle-même en détruisant toujours l'autre pièce (sauf les ingénieurs qui survivent aux mines). L'idéal est de faire résoudre les combats par un arbitre qui seul connaît la nature des deux pièces. S'il n'y a pas d'arbitre, montrer les pièces pour résoudre le combat puis masquer les de nouveau (y compris celles qui sont retirées).

Le plateau de jeu



Garnison Les pièces se placent sur ces cases. Elles peuvent y être attaquées.



Quartier Général Toutes les pièces peuvent occuper ces cases, mais le drapeau doit obligatoirement se trouver sur l'un des deux quartiers généraux.



Campement Ces cases sont laissées vides au début du jeu. Une pièce dans un campement ne peut pas être attaquée.



Route Une pièce peut parcourir une route par tour pour aller d'une case à une autre.



Chemin de fer Une pièce peut parcourir plusieurs cases en ligne droite sur un chemin de fer, à condition que le chemin soit libre.



Ligne de front Il est impossible de s'arrêter sur ce lieu. Les pièces passent par-dessus.



Montagne Il est impossible d'aller sur ce lieu.

Les pièces

1x		F Drapeau <i>Jun Qi</i>	Le drapeau doit être positionné sur un des deux quartiers généraux. Il ne peut pas se déplacer. Il est détruit par n'importe quelle pièce ennemie. Sa destruction entraîne la perte de la partie.
1x		8 Maréchal <i>Si Ling</i>	Le maréchal ne peut être détruit que par une mine, une bombe ou le maréchal ennemi. Il détruit toutes les pièces.
1x		7 Général <i>Jun Zhang</i>	Détruit les pièces de rang inférieur et les ingénieurs.
2x		6 Lt. Général <i>Shi Zhang</i>	Détruit les pièces de rang inférieur et les ingénieurs.
2x		5 Brigadier <i>Lu Zhang</i>	Détruit les pièces de rang inférieur les ingénieurs.
2x		4 Colonel <i>Tuan Zhang</i>	Détruit les pièces de rang inférieur et les ingénieurs.
2x		3 Major <i>Ying Zhang</i>	Détruit les pièces de rang inférieur et les ingénieurs.
3x		2 Capitaine <i>Lian Zhang</i>	Détruit les lieutenants et les ingénieurs.
3x		1 Lieutenant <i>Pai Zhang</i>	Détruit les ingénieurs.
3x		E Ingénieur <i>Gong Bing</i>	C'est la seule pièce qui n'est pas détruite par les mines. De plus, un ingénieur peut prendre un ou plusieurs virages sur un chemin de fer pendant le même mouvement.
2x		B Bombe <i>Zha Dan</i>	En début de partie, les bombes ne peuvent pas être placées sur la ligne la plus proche de l'ennemi. Si une bombe est attaquée ou attaque une pièce ennemie, les deux pièces sont retirées du jeu.
3x		M Mine <i>Di Lei</i>	En début de partie, les mines ne peuvent être placées que sur les deux lignes les plus proches du joueur. Elles ne peuvent pas bouger. Quand une mine est attaquée par une pièce ennemie, les deux pièces sont retirées du jeu, sauf les ingénieurs.

Fin de la partie

La partie prend fin quand l'un des deux drapeaux est pris.

Variantes

- 1- Les bombes se déplacent comme les ingénieurs
- 2- Il faut ramener le drapeau dans son territoire pour gagner.
- 3- Seuls les ingénieurs détruisent les mines.