

ENTOURLOUP

LES RÈGLES DES JEUX

KUKULI

BAGH CHAL

BAGH BANDI

Le petit + d'ENTOURLOUP'

Vous avez probablement remarqué que le verso des pions Loups affiche un Loup Rouge et que le verso de certains pions Moutons affiche des Béliers. Ces visuels différents sont utilisés pour pimenter les règles historiques des 3 jeux traditionnels. Libre à vous de les utiliser... ou pas.



KUKULI

Le **Kukuli** est un jeu originaire des **Andes** (l'actuel **Pérou**). Son apparition au **XVI^e siècle** coïncide avec la conquête de l'**Amérique du sud** par les conquistadors **Espagnols**. Beaucoup y voient donc une influence européenne, d'autant que son plateau et sa mécanique évoquent celui de l'**Alquerque** (Moyen-Orient du **XIII^e siècle**).

Il est basé sur un conte populaire mettant en scène une jeune femme (**Kukuli**) enlevée par un homme déguisé en ours (**Ukuku**). Dans notre version, il s'agit d'**1 Loup** opposé à **12 Moutons**.

DÉROULEMENT

Le **Loup** et les **Moutons** se déplacent d'une zone à la fois, dans toutes les directions en suivant les chemins du plateau. Contrairement au **Loup**, les

Moutons n'ont pas le droit de reculer.

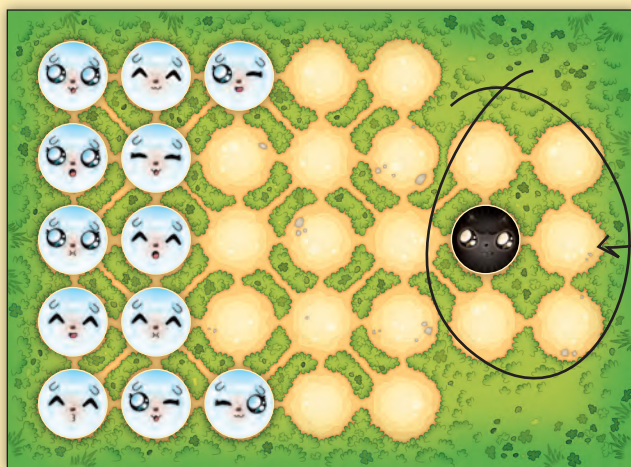
Le **Loup** capture un **Mouton** en sautant par-dessus. Pour cela, il faut que le **Mouton** soit sur une zone voisine reliée par un sentier et que la zone derrière lui soit inoccupée. Le **Loup** est obligé de capturer un **Mouton** s'il le peut et a la possibilité d'enchaîner les captures (comme aux **Dames**).

Les **Moutons** ne peuvent pas capturer le **Loup**.

FIN DE PARTIE

Le **Loup** gagne la partie s'il capture 8 **Moutons**.

Les **Moutons** gagnent s'ils réussissent à bloquer le **Loup** (il ne peut plus se déplacer) ou s'ils occupent les 6 zones de l'**Antre du Loup** (voir **Schéma**). Le **Loup** peut également capturer les **Moutons** dans son **Antre**.



Mise en place du jeu

Le petit + d'ENTOURLOUP'

Le **Loup** est trop fort ? Pas de problème, remplacez 1 ou 2 **Moutons** par des **Béliers**. Le **Loup** ne peut pas capturer de **Bélier**.

BAGH CHAL

Le *Bagh Chal* est un jeu *Népalais* dont l'origine reste indéterminée mais remonterait à plusieurs siècles. Son nom signifie « *Déplacement du Tigre* ».

Traditionnellement, plusieurs *Tigres* tentent de capturer des *Chèvres*. Dans notre version, 4 *Loups* sont opposés à 20 *Moutons*.

DÉROULEMENT

Les *Moutons* commencent. A chaque tour, le premier joueur place un *Mouton* sur une zone du plateau (une fois posé le *Mouton* ne se déplace pas). A chaque *Mouton* placé, le joueur adverse peut déplacer un *Loup* ou capturer un *Mouton*. Lorsque tous les *Moutons* sont placés, les *Loups* et les *Moutons* se déplacent tour à tour, d'une zone à la fois, dans n'importe quelle direction en suivant les chemins du plateau.

Un *Loup* capture un *Mouton* en sautant par-dessus. Pour cela, il faut que le *Mouton* soit sur une zone voisine reliée par un sentier et que la zone derrière lui soit inoccupée. Un *Loup* n'est pas obligé de capturer un *Mouton* s'il en a l'occasion et ne peut pas enchaîner les captures (contrairement aux *Dames*).

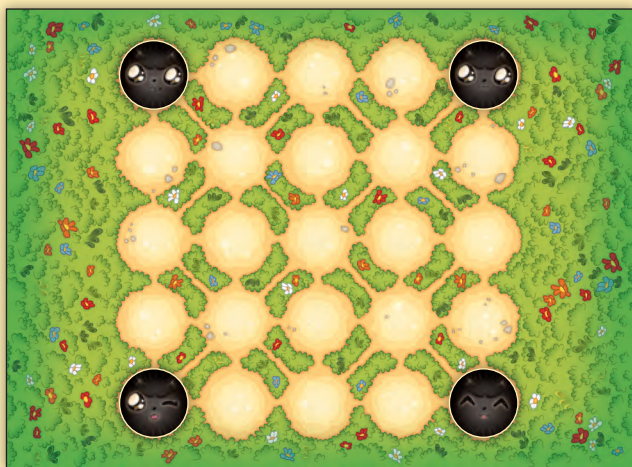
Les *Moutons* ne peuvent pas capturer un *Loup*.

Il est interdit aux *Moutons* de créer une situation où la même séquence se répète indéfiniment.

FIN DE PARTIE

Les *Loups* gagnent la partie s'ils capturent 5 *Moutons* (ou s'ils bloquent les *Moutons*, ce qui est très rare).

Les *Moutons* gagnent s'ils réussissent à bloquer les *Loups* (ils ne peuvent plus se déplacer).



Mise en place du jeu



Le petit + d'ENTOURLOUP'

On corse un peu le jeu ? Remplacez 3 ou 4 *Moutons* par des *Béliers* et un des *Loups Noirs* par un *Loup Rouge*. Seul le *Loup Rouge* peut capturer les *Béliers*.

BAGH BANDI

Le **Bagh Bandi** est un jeu issu du **Bas-Bengale** en **Inde**, dont l'origine reste indéterminée mais remonterait à plusieurs siècles. Il est plus connu sous le nom du « **Le jeu du Tigre** ».

Traditionnellement, plusieurs **Tigres** tentent de capturer des **Chèvres**. Dans notre version, **2 Loups** sont opposés à **20 Moutons**.

DÉROULEMENT

Les **Moutons** commencent en déplaçant un **Mouton** du sommet d'une pile. Le **Loup** et les **Moutons** se déplacent tour à tour, d'une zone à la fois, dans n'importe quelle direction en suivant les chemins du plateau. Une pile de **Moutons** ne peut pas être déplacée et on ne peut pas empiler à nouveau les **Moutons**.

Un **Loup** capture un **Mouton** en sautant par-dessus. Pour cela, il faut que le **Mouton** soit sur une zone voisine reliée

par un sentier et que la zone derrière lui soit inoccupée. Un **Loup** n'est pas obligé de capturer un **Mouton** s'il en a l'occasion. Un **Loup** peut enchaîner les captures (comme aux **Dames**).

Un **Loup** peut sauter par-dessus une pile de **Moutons**. Dans ce cas, il ne capture que le **Mouton** situé à son sommet.

Les **Moutons** ne peuvent pas capturer un **Loup**.

Il est interdit aux **Moutons** de créer une situation où la même séquence se répète indéfiniment.

FIN DE PARTIE

Les **Loups** gagnent la partie s'ils capturent **5 Moutons** (ou s'ils bloquent les **Moutons**, ce qui est très rare).

Les **Moutons** gagnent s'ils réussissent à bloquer les **Loups** (ils ne peuvent plus se déplacer).



Mise en place du jeu

Le petit + d'ENTOURLOUP'

Trop facile ? Remplacez 3 ou 4 **Moutons** par des **Béliers** et un des **Loups Noirs** par un **Loup Rouge**. Seul le **Loup Rouge** peut capturer les **Béliers**.