

# ENTOUR LOUP'

## 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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.

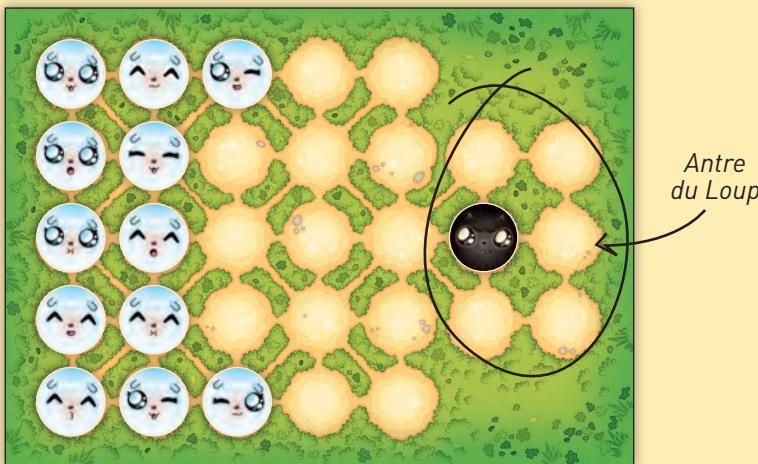
Le *Loup* capture un *Mouton* en sautant par-dessus. Pour cela, il faut que le *Mouton* soit sur une zone voisine reliée par un sentier et que la zone derrière lui soit inoccupée. Le *Loup* est obligé de capturer un *Mouton* s'il le peut et a la possibilité d'enchaîner les captures (comme aux *Dames*).

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*).

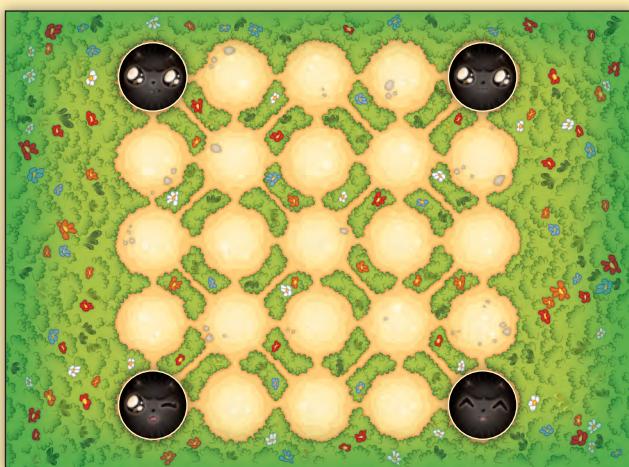
Les *Moutons* ne peuvent pas capturer un *Loup*.

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*.