



# 象 虎 獅 豹 狗 狼 貓 鼠 鬥 獸 棋 Dou Shou Qi

Ajedrez de la jungla

- ☎ 644 33 19 09
- ✉ [info@laplazoletaartesanos.es](mailto:info@laplazoletaartesanos.es)
- 🌐 [www.laplazoletaartesanos.es](http://www.laplazoletaartesanos.es)
- 📷 @laplazoleta\_
- 📘 Samuel.Riviere.Art

Reglas del juego

## Préambulo:

El Dou Shou Qi (literalmente: Juego de lucha animal) tiene varios nombres según el país como La Jungla, Animal Chess... Es un juego tradicional Chino muy popular tanto entre los adultos como los niños.

No se sabe con exactitud sus orígenes, se cree que es del siglo V y probablemente deriva del juego popular XiangQi (el ajedrez chino que remonta al 960). El Dou Shou Qi sería "una versión simplificada" diseñada para niños (por el sistema de movimientos sobre todo). Pero no te preocupes, no impide que sea un gran juego muy estratégico tanto para niño/as y adultos.

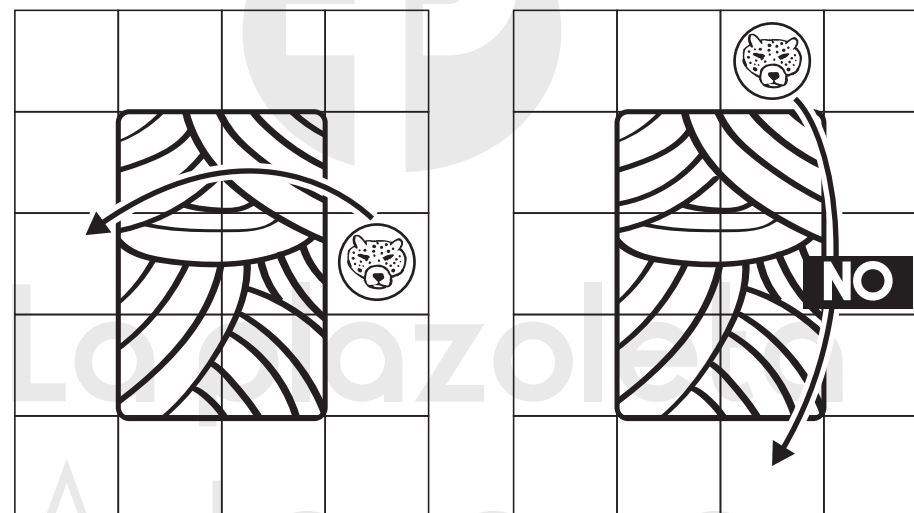
Podría ser que el Dou Shou Qi sea la inspiración de muchos juegos modernos dentro de la categoría Wargames. Uno de ellos, el Estratego, sería el que más similitud tenga.

Es un juego sencillo con una gran dosis de estrategia.

## Variantes:

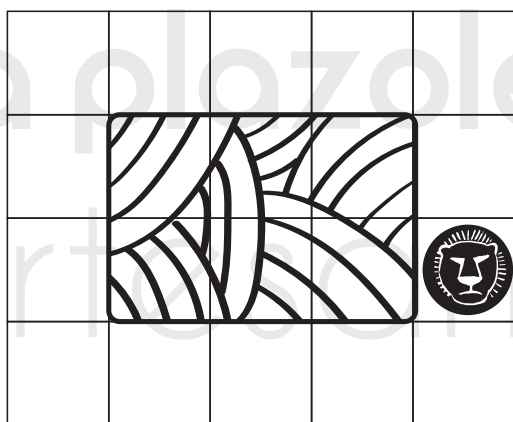
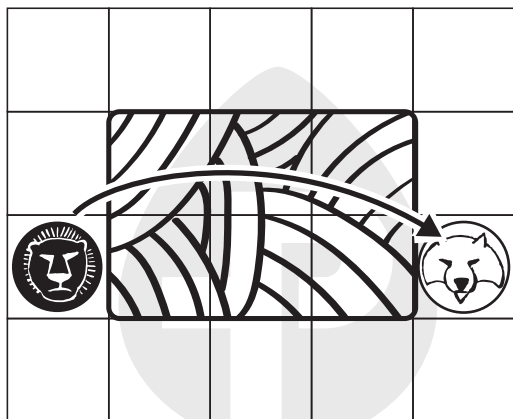
Existen algunas variantes reconocidas que podrías aplicar al juego si lo deseas.

- El elefante puede capturar al ratón (no recomendable).
- El leopardo puede saltar por encima del estanque solo en horizontal (ver ejemplo). Tampoco puede saltar si está un ratón dentro del estanque.



- El lobo es más fuerte que el perro.
- Todas las trampas son universales, es decir, que si tienes una ficha en tus propias trampas, cualquier ficha enemiga puede capturarla sin importar su rango.

Se puede capturar una ficha saltando por encima del estanque si una ficha enemiga se encuentra en la casilla de destino.



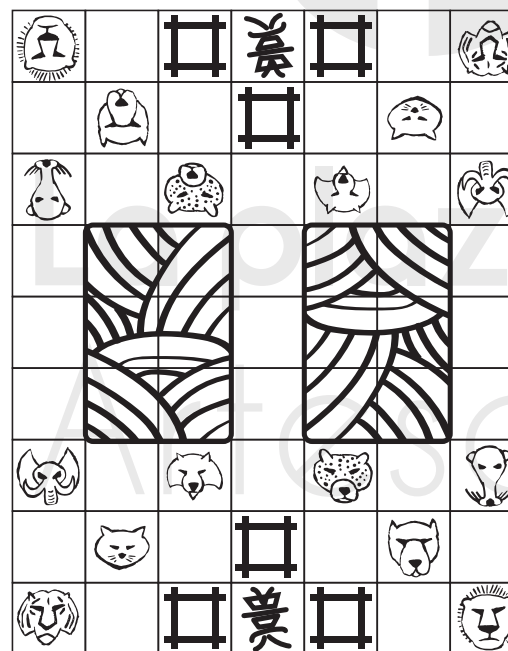
# Reglas del juego

## Objetivo del juego

Tienes 2 opciones para ganar la partida:

- Eliminar todas la piezas de tu oponente
- Ocupar la casilla de la madriguera del oponente con una de tus fichas.

## Conocer el tablero:



Es un tablero de 9x7 casillas, en el centro se encuentran dos lagunas de 2x3 casillas cada una.

También está dibujado los emplazamientos iniciales de cada ficha para el inicio de la partida.

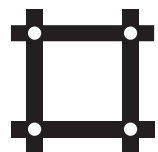
Los animales dibujados no tienen ningún poder o efecto especiales para la partida.

## Casillas especiales



### Estanque

Solo el ratón puede entrar y salir de las lagunas. los otros animales tienen prohibido el acceso a las lagunas. (ver las reglas especiales sobre el estanque).



### Trampas

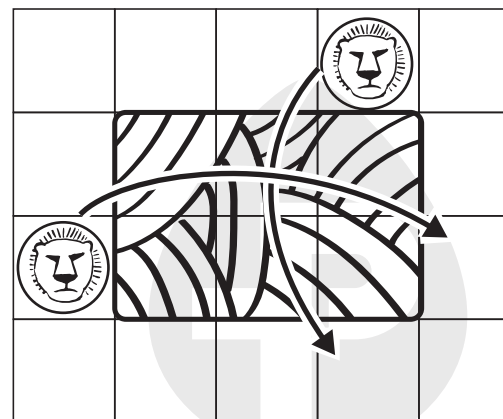
Si una ficha enemiga se encuentra en una de tus trampas, puedes capturarla con cualquier ficha tuya sin importar su diferencia de rango. Si estas en una de tus propias trampas, no tiene ningún efecto, se sigue la regla del valor de la ficha.



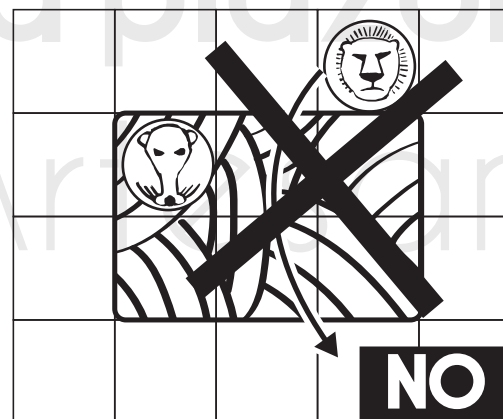
### Madriguera

No se puede entrar dentro de su propia madriguera. El jugador que consigue entrar en la casilla madriguera gana la partida.

El león y el tigre pueden saltar por encima del estanque tanto en horizontal como en vertical.

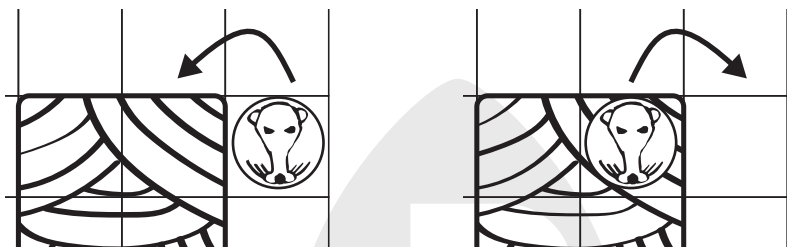


De ningún modo se puede saltar por encima del estanque si está presente un ratón (no importa si es aliado o enemigo).



### Reglas especiales sobre las lagunas:

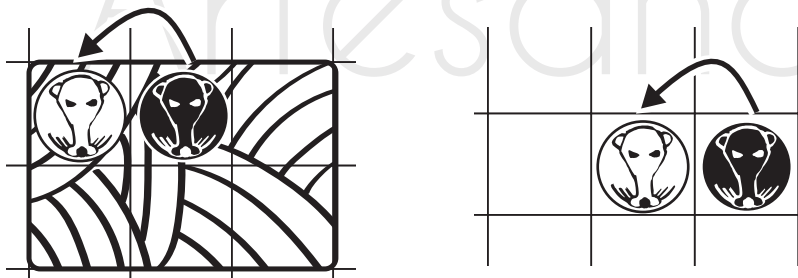
Solo el ratón puede entrar y salir de las lagunas. Los otros animales tienen prohibido el acceso a las lagunas.



El ratón no puede capturar directamente saliendo desde la laguna hacia la tierra, tampoco puede capturar saltando desde la tierra hacia la laguna.



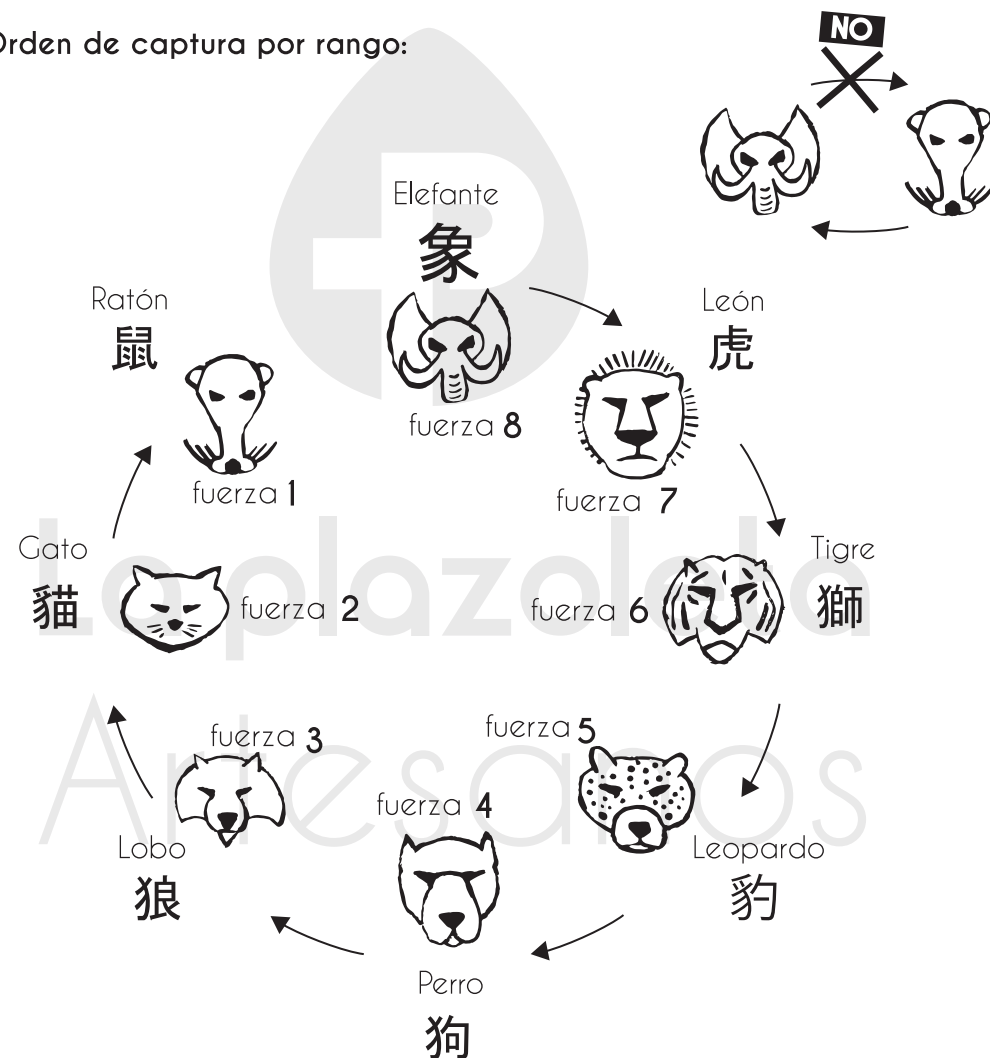
Un ratón puede capturar a otro ratón si ambos están dentro de la misma laguna o si ambos están en tierra.



### Valor de las fichas:

Cada jugador tiene 8 fichas con un rango diferente. La ficha puede capturar las de rango igual y menor. Una ficha de rango menor no puede capturar otra de rango mayor a la excepción del ratón: puede capturar al elefante pero el elefante no puede capturar al ratón.

### Orden de captura por rango:



## Inicio de la partida:

Primero se colocan todas las fichas en las casillas correspondientes a cada animal.

Las fichas amarillas empiezan la partida. Luego juegan las fichas rojas. Los jugadores se turnan entre cada movimiento uno después del otro.

## Movimientos

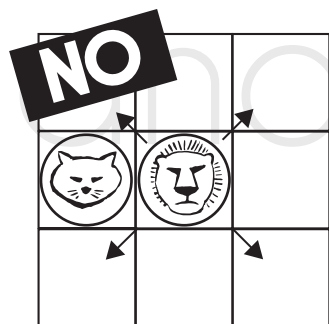
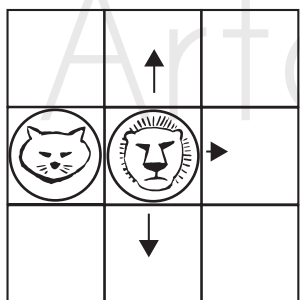
Durante el turno del jugador, el desplazamiento es obligatorio, tienes 2 acciones posible:

- Realizar una captura
- Desplazarse hacia una casilla vacía.

Todas las fichas se mueven de una casilla de manera ortogonal, es decir horizontalmente o verticalmente. De ningún modo se pueden mover en diagonal.

No pueden estar 2 fichas del mismo jugador en una casilla.

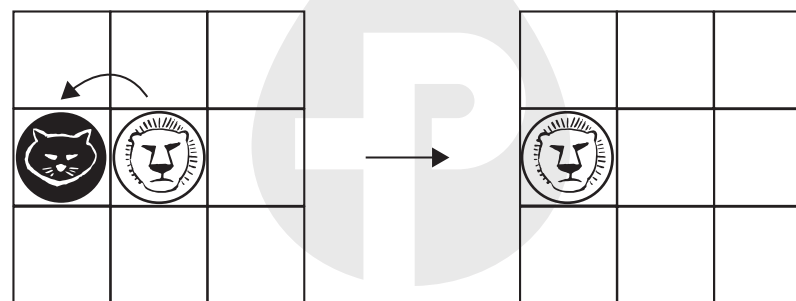
### Ejemplos de movimientos posibles



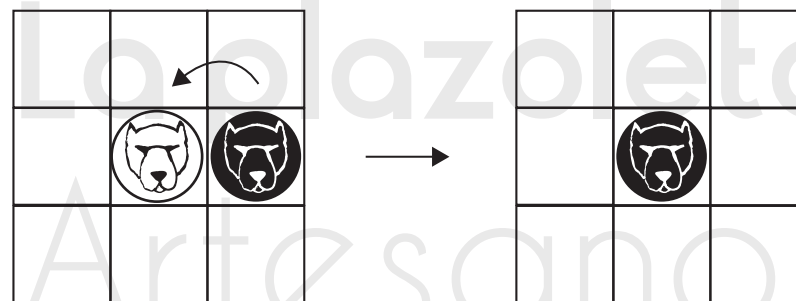
## Capturas:

Las capturas se ejecutan por sustitución. Para proceder a una captura, la ficha se desplaza hacia una casilla ocupada enemiga por un enemigo de rango igual o inferior. La pieza capturada es retirada del juego. Si ambas fichas son del mismo rango solo se retira la ficha que ha sido atacada. La ficha que ha realizado la captura ocupa la casilla dónde estaba antes la ficha enemiga.

### Ejemplo de captura:



### Ejemplo de captura:



## Recuerda:

El ratón puede ser capturado por todas las fichas menos el elefante.  
 El elefante puede capturar todas las fichas menos el ratón.  
 El ratón y el elefante son los únicos animales que pueden capturar al elefante.