

# Bushishogi, un jeu de Georg Dunkel

Bushishogi est un jeu pour deux où deux samouraï s'affrontent (un par joueur). Le but du jeu est de «mater», comme aux échecs, son adversaire.

Les samouraï sont représentés par deux cubes spéciaux à fabriquer (voir page suivante) : Chaque face du cube présente un samouraï et son sabre dans une certaine position : Il est important de voir quel coté vise la pointe du sabre pour comprendre le jeu. Dans la majorité des cas, le sabre vise un coté précis (devant, à droite ou à gauche de son samouraï), mais il y a une face, dite «Pouvoir de l'arbre-épée», qui vise non pas un, mais trois cotés du cube.

Pour jouer, il faut juste les deux cubes : Il n'y a pas besoin de plateau de jeu. En fait, on joue avec les deux cubes l'un à coté de l'autre. Dans le pire des cas, si cette configuration vous gêne, construisez-vous un plateau avec uniquement deux cases ! :o)

## DEBUT DE PARTIE

Les deux joueurs s'assoient l'un en face de l'autre.

Le premier joueur (définit au hasard) pose son cube sur la face de son choix, devant lui. Il n'a pas le droit de pointer son sabre en direction de son partenaire de jeu.

Le second joueur fait de même et avec la même restriction, en posant son cube juste en face de celui de son adversaire.

Le premier joueur engage la partie.

**Les mouvements** : A son tour de jeu, le joueur pourra «bouger» son cube en le faisant tourner d'un quart. Il existe 4 et seulement 4 types de mouvement :

- 1. Rotation** : Permet de tourner la face supérieure de son cube de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 2. Roulade avant** : Permet de tourner le cube d'un quart vers l'avant.
- 3. Roulade à droite** : On tourne le cube d'un quart sur le coté droit.
- 4. Roulade à gauche** : On tourne le cube d'un quart sur le coté gauche.

Le joueur qui doit bouger son samouraï peut être obligé à certains mouvements selon la situation de jeu :

**Situation ordinaire** : Lorsque l'adversaire ne vous pointe pas avec son sabre, vous pouvez faire une rotation de 90° ou une roulade (avant, droite ou gauche).

**Situation d'échec** : Lorsque l'adversaire vous pointe avec son sabre, il vous met en échec :

- Si **votre sabre ne pointe pas vers l'adversaire**, vous ne pouvez effectuer qu'une rotation de 90°.
- Si **votre sabre pointe déjà vers l'adversaire**, vous ne pouvez faire qu'une roulade dans le sens de votre sabre.

## FIN DE PARTIE = Mater son adversaire !

Pour gagner la partie, il faut, après avoir bougé son samouraï, que celui-ci soit en face avec à face avec son adversaire ET que les sabres soient directement l'une contre l'autre.

*Note : Le pouvoir de l'arbre-épée permet aussi ce genre de situation.*

*Trad. et adaptation de P. Cormier.*

**Bushishogi est un jeu de Georg Dunkel, disponible sur :**  
<http://www.kolumbus.fi/geodun/bushi/bushi.htm>

**Le pouvoir de l'arbre-épée** vise 3 cotés du cube :

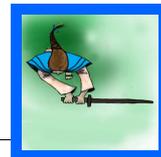


### Exemple de rotation

Position de départ.



Une rotation est un mouvement de 90° vers la droite (dans le sens des aiguilles d'une montre). Après une rotation, Vert devient donc :



### Exemple de roulade

Position de départ :



Après une roulade...  
à droite :



à gauche :



à l'avant :



### Echec et mat : Exemple.

Rouge vient de bouger son samouraï et met en échec Bleu. C'est à lui de jouer...



Comme il pointe son adversaire, il doit faire une roulade dans le sens de son sabre. Et puisqu'il est dans la position de l'arbre-épée, trois choix s'offrent à lui... Il fait donc logiquement une roulade vers l'avant...



... et mate ainsi son adversaire, puisque :

1°) il lui fait face.

et 2°) son sabre est face à lui de son adversaire.

Bleu gagne la partie.

