



PULUC

Contenu : 1 plateau en tissu de 11 cases, 10 pions en 2 couleurs et 8 bâtonnets.

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Age : à partir de 8 ans

Historique : Jeu d'Amérique Centrale et du Guatemala, pratiqué par les indiens Ketchis. Les pions avancent entre des épis de maïs ou des champs de tournesols qui servent à délimiter les cases.

But du jeu :

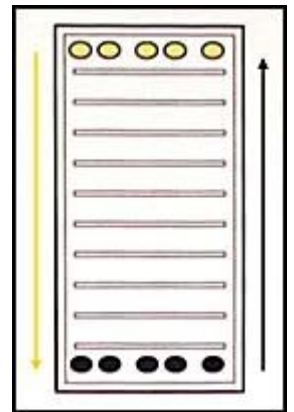
Prendre tous les pions de l'adversaire.

Déroulement :

Le plateau est composé de onze cases. Chaque joueur dispose de 5 pions disposés comme sur le schéma ci-contre en début de partie.

On tire au sort le joueur qui commence. Les tours alternent entre les joueurs, chaque joueur déplaçant à son tour de jeu un pion (ou une pile de pions) du nombre obtenu au lancer de bâtonnets.

Le sens de déplacement des joueurs est opposé.



Quatre bâtonnets sont lancés par les joueurs, on interprète le résultat comme suit:

4 faces blanches = 1 case

2 faces blanches et 2 noires = 2 cases

3 faces blanches et 1 noire = 2 cases

4 faces noires = 5 cases

1 face blanche et 3 noires = 3 cases

Il est interdit d'amener un pion sur une case occupée par un autre de ses pions.

Si l'on arrive sur une case occupée par un pion adverse, on se pose dessus (capture) et on l'emmène par la suite dans ses déplacements.

Un tel empilement peut être capturé par un pion adverse, qui devient alors maître de la pile. Un empilement appartient toujours au joueur dont le pion est au-dessus.

Lorsqu'un pion (ou pile) arrive sur la dernière case de son parcours (case de départ de l'adversaire), il est replacé sur la case de départ, mais les pions ennemis présents dans la pile sont retirés du jeu. Il n'est pas nécessaire de faire un score exact pour parvenir sur la dernière case du parcours.

Fin du jeu :

Quand un joueur n'a plus de pions, son adversaire gagne.