

Maintenant ...



*Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux
Fabrication Artisanale Française*

La Grange, 86500 JOUHET
contact@atoidejouhet.com
06 45 03 13 94
www.atoidejouhet.com

Puluc

*Jeu pour 2 joueurs, à partir de 8 ans
Durée d'une partie : 10 minutes environ*

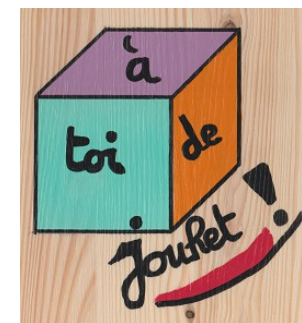


Un jeu des Amériques ...



... originaire du Guatemala

Marque Déposée



*Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux
Fabrication Artisanale Française*

Matériel

- un plateau de jeu en pin des Landes de 11 cases.
- un sac en toile de jute contenant 5 pions clairs et 5 pions foncés en hêtre ainsi que 4 dés à 2 faces en bambou.
- le présent livret des règles du jeu.
- un sac kraft pour contenir le tout.

Introduction

Puluc (prononcer « *poulouc* ») est un jeu sympathique et original de prise de pions : le déplacement de ceux-ci est en effet décidé par un lancé de dés ... à 2 faces.

Origine

Probablement pré-colombien mais sans pouvoir le dater avec plus de précision, le **Puluc** était autrefois joué par les indiens **Ketchis** dans l'actuel Guatemala.

Il semble qu'à l'origine on y jouait à même le sol avec des épis de maïs pour délimiter les cases et des coquillages pour servir de dés. Le tracé du plateau lui même symboliserait les rangées d'un champ de maïs, et les pions des guerriers **Ketchis** ou **Aztèques** s'affrontant dedans ...

Les dés

À deux faces et en bambou de cette version, ils font une bonne partie du charme du jeu car ils ne sont pas vraiment réguliers ... à toi d'apprendre à les apprivoiser pour qu'ils te soient favorables !

But du jeu

Capturer les 5 pions adverses.

Mise en place

Pour débuter une partie, les pions seront placés comme sur la photo figurant en première page de ce livret.

Déroulement d'une partie

A tour de rôle, les joueurs lancent les 4 dés et effectuent obligatoirement un seul déplacement de la manière suivante :

4 faces claires : 1 case

1 face foncée : 2 cases

2 faces foncées : 3 cases

3 faces foncées : 4 cases

4 faces foncées : 5 cases

(soit toujours le nombre de faces foncées + 1)

Un pion se déplace toujours en direction du camp opposé (**il est interdit de reculer**), et tu ne peux pas déplacer un de tes pions sur une case déjà occupée par un autre des tiens.

Quand tu arrives sur une case occupée par un pion adverse, tu t'écries **Puluc !** : tu places ton pion par dessus l'autre et tu en prends le contrôle. Quand tu souhaiteras déplacer ce pion par la suite, tu emmèneras avec toi le pion adverse, comme si la pile obtenue ne faisait qu'un seul et même pion. Mais si par hasard ton adverse arrive à son tour sur cette pile, c'est lui qui en prendra le contrôle (après s'être écrié **Puluc !** bien sur !) : **le dernier pion arrivé sur une pile prend toujours le contrôle de celle-ci.**

On ne peut pas manger de pion dans le camp de l'adversaire.

Quand un pion (ou une pile) arrive dans le camp adverse, il revient automatiquement dans son camp : le ou les pions de sa couleur revien(nen)t en jeu sur leur case de départ, le ou les pions adverses ainsi capturés sont définitivement retirés du jeu.

Il n'est pas obligatoire d'obtenir le score exact aux dés pour arriver dans le camp adverse (et donc pouvoir retourner dans son propre camp).