

*Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux*

**La Grange 86500 JOUHET
La Baudissière 17550 DOLUS d'OLERON
contact@atoidejouhet.com - 06 45 03 13 94**



www.atoidejouhet.com

Kukuli

*Jeu pour 2 joueurs, à partir de 6 ans
Durée d'une partie : 15 minutes environ*

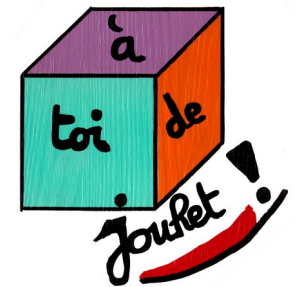


Un jeu des Amériques ...



... originaire du Pérou

Marque Déposée



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

Matériel

- un plateau de jeu en Pin maritime
- un sac en toile de jute contenant 12 petits pions clairs et 1 grand pion foncé en hêtre.
- le présent livret des règles du jeu.
- un sac kraft pour contenir le tout.

Introduction

Le **Kukuli** fait partie de la famille des jeux asymétriques : les deux joueurs disposeront d'un nombre de pions et d'un objectif différent au cours de chaque manche. Car autre particularité du jeu, 2 manches seront nécessaires pour faire une partie complète ...

Pour la petite histoire ...

... le **Kukuli** est un jeu né dans l'actuel Pérou *après* l'arrivée des conquistadors Espagnols. C'est un très grand voyageur ! Il est une déclinaison de l'**Antique Alquerque** égyptien (également disponible chez **A Toi De Jouhet !**) que les Européens introduisent en Amérique, l'**Alquerque** étant lui-même arrivé en Europe par les peuplades Arabes du Moyen-Orient. Le tracé du plateau est similaire, à l'exception du triangle qui lui a été rajouté.

Les natifs péruviens **Quechuas** s'inspireront d'une de leur légende pour en faire un jeu différent : ont raconté que jadis dans la Cordillère des Andes, des **Kukuli** (« *jeune fille* » en langue **Quechua**) étaient enlevées par un mystérieux **Ukuku** ... Mystérieux puisque qu'en **Quechua**, **Ukuku** se traduit autant par « *ours* » que par « *guerrier déguisé en ours* »

On ne peut donc pas savoir s'il s'agissait d'un animal (l'**ours à lunettes**, le seul vivant en **Amérique du Sud**) ou d'un homme (les guerriers **Incas** pouvant en effet parfois se grimer en ours) qui faisait disparaître les pauvres jeunes filles péruviennes de cette légende ...

But du Jeu

Introduire le plus possible de **Kukuli** dans le refuge en triangle de l'**Ukuku** qui comporte 7 intersections.

Déroulement d'une partie

Comme mentionné en introduction, il sera nécessaire de réaliser 2 manches pour faire une partie complète : les 2 joueurs seront tour à tour **Kukuli** puis **Ukuku**. Il se mettront d'accord entre eux ou tireront au sort pour savoir quel rôle ils endosseront en premier.

Pour débiter une manche, les pions seront toujours placés comme sur la photo figurant en première page de ce livret, et ce sera aux **Kukuli** de déplacer un pion en premier.

Une **Kukuli** comme l'**Ukuku** devront se déplacer à tour de rôle, d'un point à un autre reliés entre eux par un trait.

Les **Kukuli** ne peuvent pas reculer et se déplacent soit en avançant par rapport au refuge de l'**Ukuku**, soit latéralement.

Elles ne peuvent pas le capturer, ni même sauter par dessus pour se déplacer.

L'**Ukuku** peut lui se déplacer dans toutes les directions et capturera les **Kukuli** en sautant par dessus si le point d'arrivée est libre.

Il peut en capturer plusieurs à la fois en enchaînant les sauts lors d'un même coup si cela est possible.

Surtout, il sera **obligé** de prendre une ou plusieurs **Kukuli** quand il le pourra : il ne peut pas refuser une prise, règle qui incitera certaine **Kukuli** malheureuses à se sacrifier pour éloigner l'**Ukuku** de son refuge ... et permettre à d'autres plus chanceuses de rentrer dedans ! Attention toutefois : il peut très bien venir capturer dans son refuge ...

Si l'**Ukuku** se retrouve bloqué (très rare), le joueur qui contrôle les **Kukuli** marque automatiquement 7 points. Sinon, la manche se poursuit jusqu'à ce que la dernière **Kukuli** ne puisse plus rentrer dans le refuge de l'**Ukuku**. On comptera alors combien y seront parvenu, ce qui sera le score des **Kukuli** pour cette manche (l'**Ukuku** ne marque jamais de points).

On inversera ensuite les rôles pour la seconde manche : il faudra alors faire aussi bien que ton adversaire pour égaliser et plus pour gagner la partie, ou bien défendre ton avantage au score !