

*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

Puluc

*Jeu pour 2 joueurs, à partir de 7 ans
Durée d'une partie : 10 minutes environ*

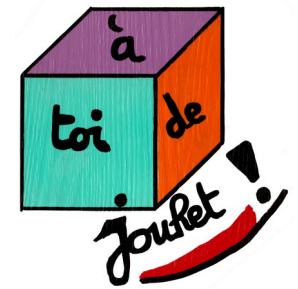


Un jeu des Amériques ...

Marque Déposée



... originaire du Guatemala



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

Matériel

- un plateau de jeu en Pin Maritime 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. Dynamique et ludique, il est idéal pour un moment convivial à 2 !

Pour la petite histoire ...

... le **Puluc** est l'un des 2 seuls jeux pré-colombien qui nous soit parvenu à ce jour ! On ne sait exactement quand ni comment, mais il serait l'œuvre des Indiens *Q'ueqhis*, une communauté descendante des *Mayas* peuplant encore aujourd'hui l'actuel Guatemala. A l'origine, il semblerait on y jouait à même le sol avec des épis de maïs pour délimiter les cases.

Les règles du jeu suivantes sont une probable reconstitution, mais le **Puluc** est loin d'avoir livré tous ses secrets ...

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 débiter 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 adversaire 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).

On peut considérer qu'il match nul si il ne reste plus qu'un seul pion à chaque joueur