

PULUC

Amérique centrale — 2 joueurs

Les Indiens Ketchi se servent d'épis de maïs pour délimiter les cases.



Âge

À partir de 7 ans

Durée

7 min 22

But du jeu

Prendre tous les pions de l'adversaire et les amener en dehors du plateau.

Matériel

1 plateau de 11 cases (ou 1 tapis avec des tiges - équivalents aux lignes blanches sur le plateau de la photo -) - 5 pions noirs, 5 pions blancs - 4 dés à 2 faces

Mise en place

Au départ le plateau est vide. Les pions sont situés aux deux bouts du plateau.

Déroulement

Les pions noirs et les pions blancs avancent dans un sens opposé : de leur camp vers celui de l'adversaire.

Les pions ne peuvent qu'avancer. Quand un pion arrive au bout de son parcours, il sort du jeu, et pourra recommencer son parcours aux tours suivants.

Chaque joueur, à son tour, jette les dés pour avancer le pion de son choix.

Le joueur avance son pion en fonction de la valeur des dés :

<i>o • • •</i>	<i>1 face blanche :</i>	<i>1 ligne</i>
<i>o o • •</i>	<i>2 faces blanches :</i>	<i>2 lignes</i>
<i>o o o •</i>	<i>3 faces blanches :</i>	<i>3 lignes</i>
<i>o o o o</i>	<i>4 faces blanches :</i>	<i>4 lignes</i>
<i>• • • •</i>	<i>0 face blanche :</i>	<i>5 lignes</i>



(suite au verso)

Capture :

Si un pion arrive sur la même case qu'un pion adverse, il le capture.

Il l'embarque alors dans ses déplacements.

S'il parvient à l'emmener jusqu'au bout de son parcours, il le sort définitivement du jeu. Le but du jeu est de sortir les pions de son adversaire.

Attention : un pion peut capturer une pile !

Il n'y a pas de limite au nombre de pions qui peut former une pile. C'est le pion du dessus qui embarque la pile.

On ne peut poser qu'un seul pion de la même couleur sur la même ligne (sans compter les pions capturés).

Fin de partie

La partie se termine quand un joueur a sorti tous les pions de son adversaire.