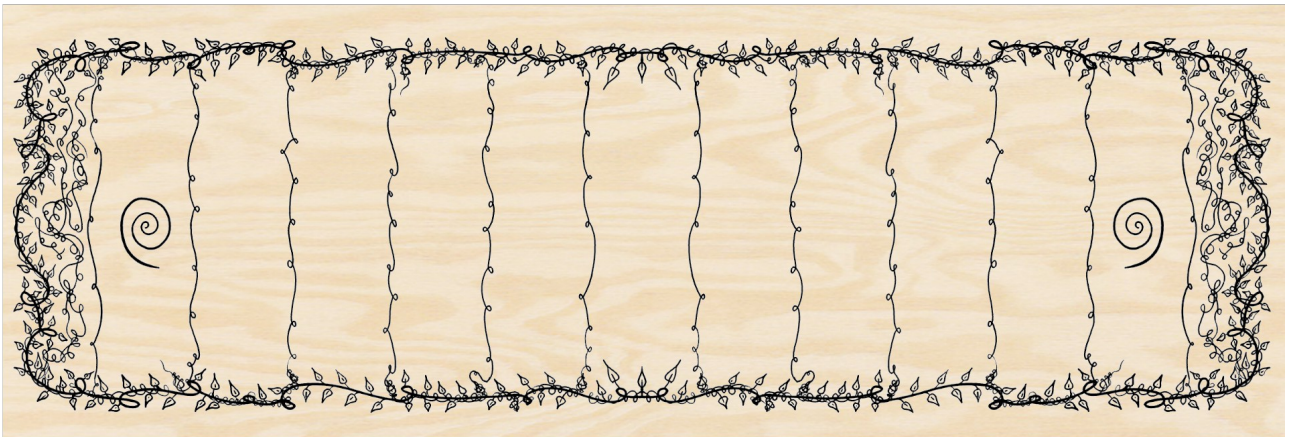


Le jeu du Puluc

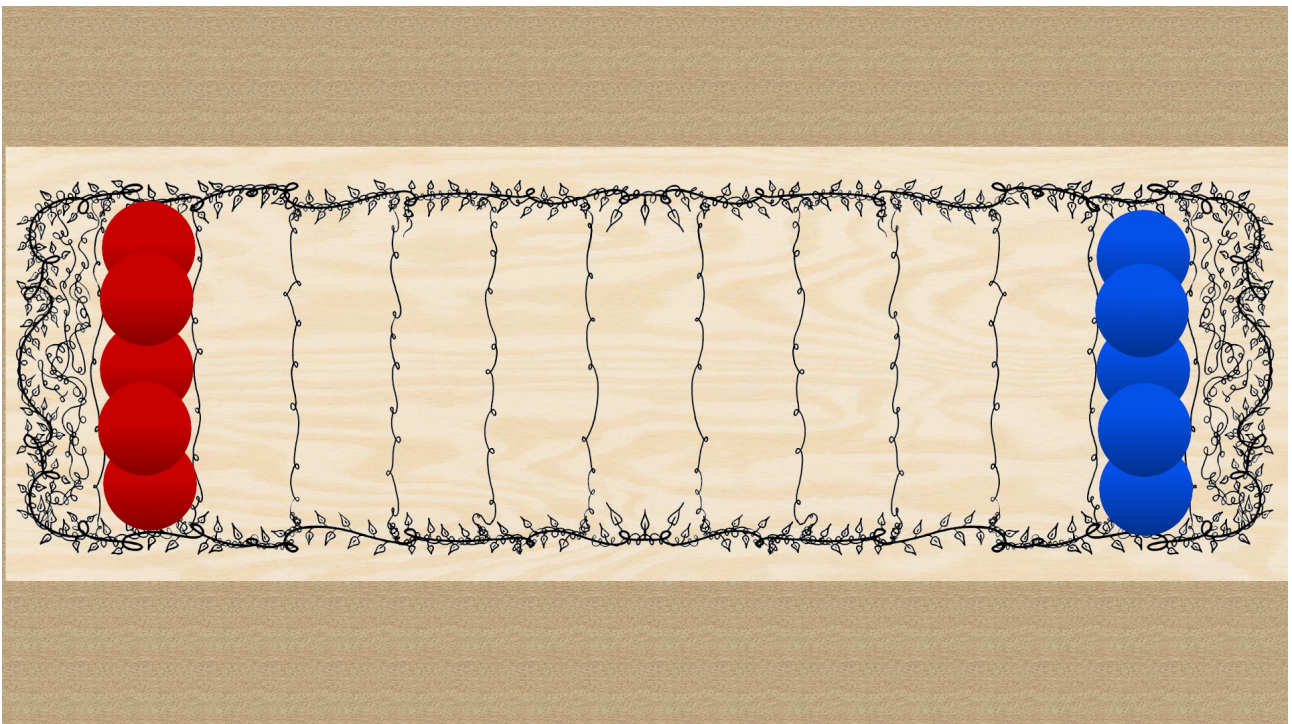


Le Puluc est un jeu du Guatemala pratiqué par les indiens Ketchis. Son origine n'est pas datée avec précision, mais il est probablement précolombien.

Le jeu est composé d'un plateau, de 5 pions rouges, 5 pions bleu et 4 dés à 2 faces.

Règles du jeu

Chaque joueur dispose ses cinq pions à chaque extrémité du plateau (les cases où il y a la spirale :

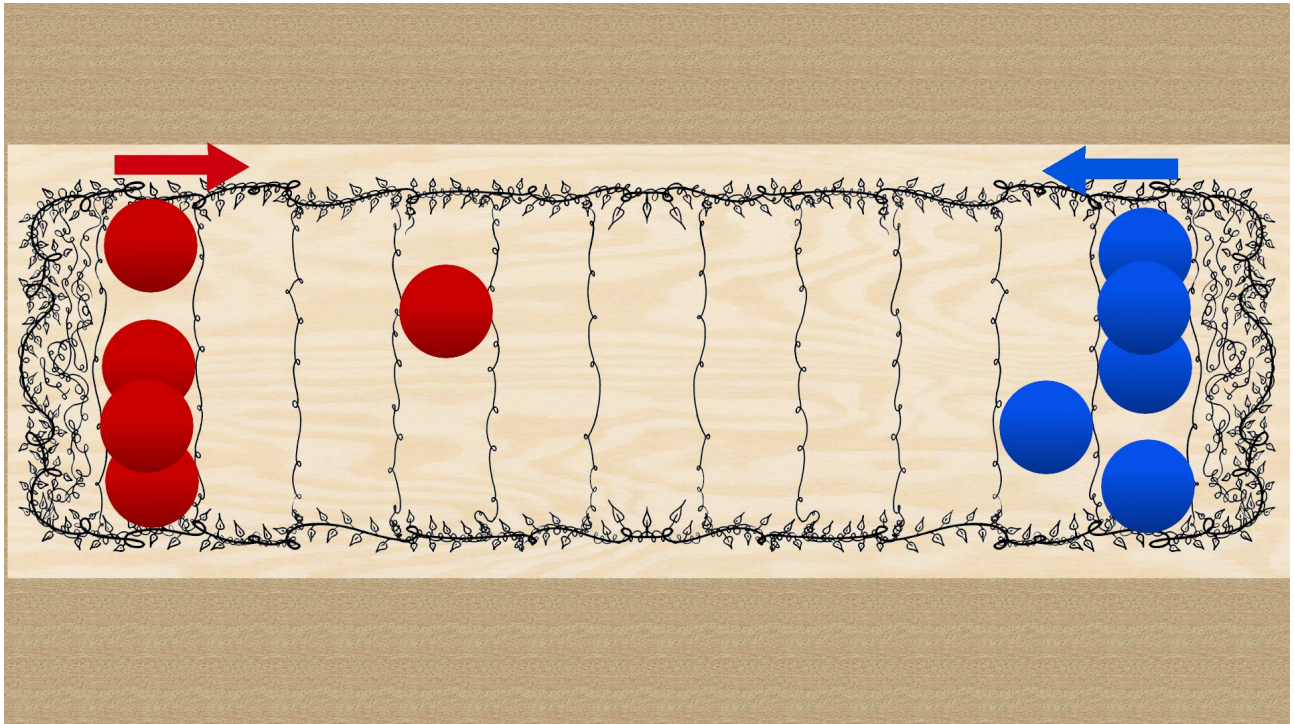


Le but du jeu est de capturer tous les pions de l'adversaire en se déplaçant le long des onze cases. On tire au sort pour savoir qui va commencer. On avance son pion en fonction du résultat des dés :

Une face bombée = 1 case, Deux faces bombées = 2 cases, Trois faces bombées = 3 cases, Quatre faces bombées = 4 cases, Quatre faces plates = 5 cases.

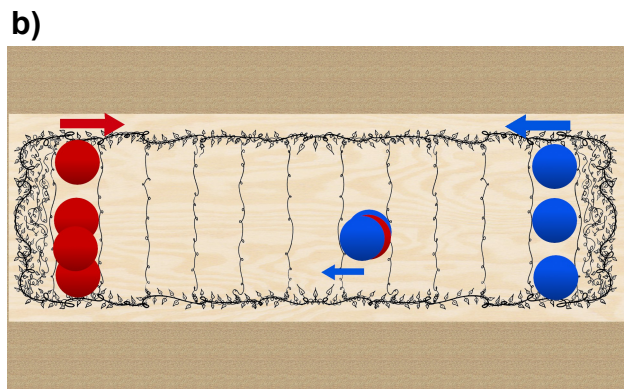
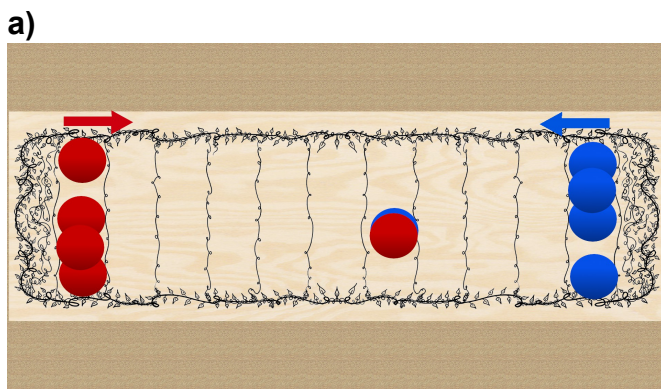
Le sens de progression des pions de chaque joueur est opposé. A chaque lancer des dés on peut soit faire avancer un pion déjà en course soit en faire entrer un sur le parcours.

Exemple : le joueur rouge a obtenu 3 faces bombées et le joueur bleu a obtenu 1 face bombée :



On ne peut poser deux de ses pions sur la même case, par contre si on tombe sur la case d'un pion adverse, on le capture en posant son pion sur celui de l'adversaire. Au coup suivant on peut ainsi avancer avec son pion et le pion capturé, à moins que l'adversaire fasse arriver à son tour un de ses pions sur cette petite pile. Il la recouvre de son pion, la faisant changer de propriétaire, donc de sens de parcours.

Exemple : Le joueur rouge est arrivé sur une case où il y a un pion bleu (a) et le joueur bleu est arrivé sur cette même case après coup (b). La pile de pion est donc la propriété du joueur bleu et repart de droite à gauche :

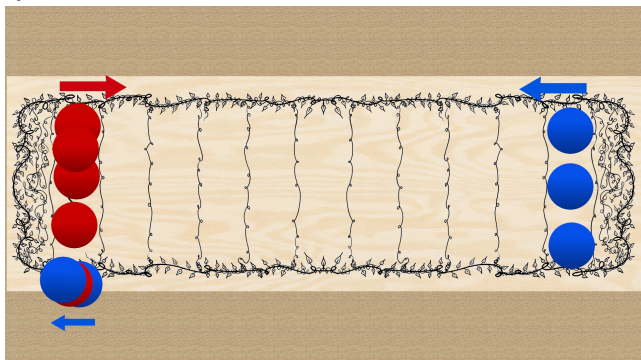


Arrivé en bout de piste, un pion isolé revient au départ et entreprend un nouveau parcours.

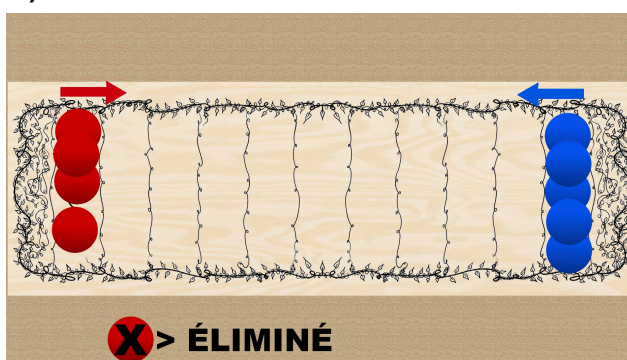
Une pile de pion se défait de ses prisonniers qui sont définitivement sortis du jeu avant de se replacer sur la case départ pour un nouveau parcours. On n'est pas obligé de faire le chiffre juste pour arriver à la fin de son parcours.

Exemple : Le joueur bleu a réussi à amener la pile de 3 pions vers la dernière case de son parcours (a). Le pion rouge qui était dans la pile est donc éliminé et il ne reste plus que 4 pions au joueur rouge et les 2 pions bleus recommencent le parcours (b)

a)



b)



Le joueur qui capture les cinq pions de son adversaire a gagné la partie.

Bonne partie !

Règles disponibles sur <https://www.identibois.ch/le-puluc>

