



# PULUC

*Jeu de hasard raisonné pour 2 joueurs*

*Origine : Indiens Ketchis (Guatemala)*

*Époque : incertaine (probablement pré-colombienne).*

*Traditionnellement, ce jeu se jouait par terre. Les pions avancent entre des épis de maïs qui servent à délimiter les cases.*

## MATÉRIEL

- Le plateau : dix épis de maïs, disposés sur un tapis, délimitant ainsi un plateau de 11 cases. Vous pouvez aussi réaliser le plateau avec des galets ou en bois ou photocopier le modèle ci-contre, le coller sur un carton et le plastifier.
- 5 pions d'une couleur, 5 d'une autre. (Dans le jeu traditionnel, on utilisait des cailloux plats. Vous pouvez fabriquer des pions en bois, en pâte à sel... mais veillez à les faire plats afin que les pions puissent s'empiler).
- 4 dés à 2 faces. Dans le jeu ketchi, on utilisait 4 grains de maïs dont une face avait été noircie, mais ce n'est pas le plus pratique ! (À remplacer par des baguettes demi-rond peintes d'un côté, pièces de monnaie, cailloux plats ou jetons marqués sur une face).

## BUT DU JEU

Prendre tous les pions de l'adversaire.

## DÉROULEMENT

### Position de départ :

Chacun place ses 5 pions sur sa case de départ (une des deux cases situées sur le bord du plateau)

On tire au sort pour savoir qui commence.

### A son tour de jeu :

On avance son pion en fonction du résultat des 4 dés à 2 faces.

Le sens de déplacement des pions est opposé pour les deux joueurs.

À chaque lancé de dés, on peut soit faire avancer un pion déjà en course, soit en faire entrer un sur le parcours.

### Prise de pion :

Si on tombe sur une case occupée par un pion adverse, on le capture.

Au coup suivant on déplacera son pion et le pion capturé.

Si l'adversaire recouvre avec un de ses pions, la pile de pion change de propriétaire et donc de sens de parcours. C'est toujours le joueur dont le pion est situé au sommet de la pile qui peut déplacer cette dernière.

On ne prend pas en passant par dessus un pion mais en terminant son parcours sur ce pion.

### Interdictions :

- On ne s'arrête pas sur la dernière case du jeu (qui est la case de départ de l'adversaire), donc on ne prend pas les pions adverses qui s'y trouvent.
- On ne peut poser 2 de ses pions sur la même case (sauf si c'est pour reprendre possession d'une pile).

### Sortie des pions :

Lorsqu'un pion (ou une pile de pion) arrive en bout de parcours (avec ou sans prisonnier), on replace son ou ses pions sur sa case de départ prêt à effectuer un nouveau parcours. Si le pion avait un ou plusieurs prisonniers, il les met de côté. Ces derniers sont définitivement capturés.

Que le lancer de dé amène un nombre exact ou supérieur au nombre nécessaire pour sortir son pion, on replace ce pion sur sa case de départ

## FIN DU JEU

Le joueur qui capture les 5 pions de l'adversaire a gagné la partie.

Position de départ



sens de déplacement respectif  
indiqué par les flèches  
(on joue sur les cases blanches)

### Tirage des dés

□ □ □ □	= 1 case
■ □ □ □	= 2 cases
■ ■ □ □	= 3 cases
■ ■ ■ □	= 4 cases
■ ■ ■ ■	= 5 cases