



LE PULUC

DES AMERIQUES

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	2 joueurs
Durée :	10 min	Epoque / Pays / Type :	Probablement précolombienne / Indiens Ketchis (Gautemala) / Hasard raisonné
Historique :	Traditionnellement ce jeu se jouait par terre. Les pions avancent entre les épis de maïs qui servent à délimiter les cases.		
But du Jeu :	Prendre tous les pions de l'adversaire.		
Matériel :	Le plateau : 10 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 (Fg. A), le collé sur un carton et le plastifié. 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-rondes peintes d'un côté, pièce de monnaie, cailloux plats ou jetons marqués sur une face).		
Déroulement / Règles :	<u>Position de départ :</u> Chacun place ses 5 pions sur sa case de départ (une des 2 cases situées sur le bord du plateau). On tire au sort pour savoir qui commence. <u>A son tour de jeu :</u> 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. <u>Prise de pions :</u> 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 pions 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. <u>Interdiction :</u> On ne s'arrête pas sur la dernière case du jeu (et la case de départ de l'adversaire), donc on ne prend pas de les pions adverses qui s'y trouvent. On ne peut pas poser 2 de ses pions sur la même case (sauf si ces pour reprendre possession d'une pile). <u>Sortie des pions :</u> Lorsqu'un pion (ou une pile de pions) 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.		



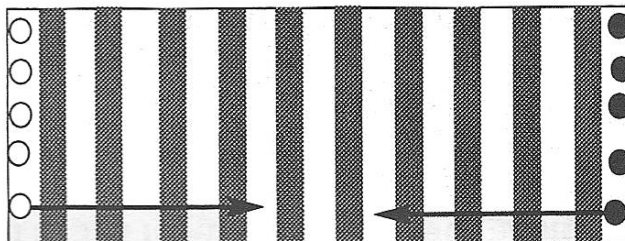
Variante :
Le plateau
de jeu /
outils :

Fin du jeu :

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

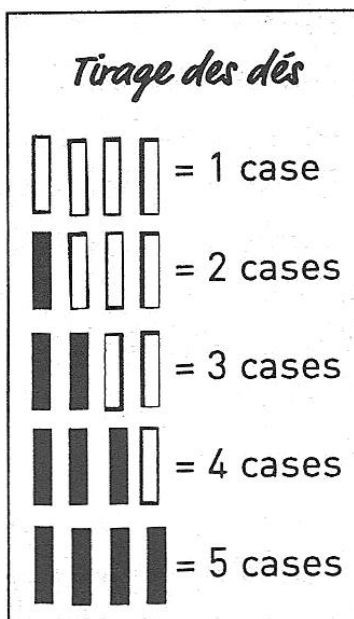
Fig. A :

Position de départ



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

Fig. B :



Plateau :

