

## Jeu du P U L U C

### Matériel :

Un plateau de dix tranchées , 5 pions d'une couleur, 5 pions de l'autre , 4 dés à 2 faces la face plate peinte de la couleur des tranchées

### Jeu de hasard raisonnée

**Origine** GUATEMALA des indiens ketchis **époque:** probablement précolombienne .

Jeu pour deux à partir de 7 ans durée environ 20 minutes

But du jeu : Prendre tous les pions de l'adversaire

### Règle :

Position de départ : chacun place ses 5 pions sur la case de départ

On tire au sort pour savoir qui commence

**A son tour de jeu** : On avance son pion en fonction des 4 dés à 2 faces .Le sens des déplacement des pions est opposé pour les 2 joueurs. A chaque lancé de dés, on peut soit faire avancer un pion déjà en course, soit en faire entrer un sur le parcours .

**Prise de pions** : 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 des 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. O n peut passer par-dessus un pion ou une pile de pions.

**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.

**Sortie des pions et capture définitive** : lorsqu'un pion ou une pile de pions arrive en bout de son parcours (avec ou sans prisonnier), on replace son ou ses pions sur la case de départ, pour effectuer un nouveau parcours, même si le lancer des dés à donné un nombre supérieur à celui nécessaire pour sortir son pion ( ou sa pile de pions) Si la pile de pions avait un ou plusieurs prisonniers, ces derniers sont définitivement capturés et sortis du jeu. 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.

**Fin du jeu** : Le joueur qui capture les 5 pions de l'adversaire a gagné la partie

### Tirage des dés


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