

Quatre dés à deux faces sont lancés par les joueurs, on interprète le résultat comme suit :

4 faces blanches :	1 case
3 faces blanches et une marquée :	2 cases
2 faces blanches et deux marquées :	3 cases
1 face blanche et trois marquées :	4 cases
4 faces marquées :	5 cases

Soit, le nombre de faces marquées + 1

Il est interdit d'amener un pion sur une case occupée par un autre de ses pions.

Si l'on arrive sur une case occupée par un pion adverse, on se pose dessus (capture) et on l'emmène par la suite dans ses déplacements.

Un tel empilement peut être capturé par un pion adverse, qui devient alors maître de la pile. Un empilement appartient toujours au joueur dont le pion est au-dessus.

Lorsqu'un pion (ou une pile) arrive sur la dernière case de son parcours (case de départ de l'adversaire), il ne s'y arrête pas, il est replacé sur sa case de départ, les pions ennemis présents dans la pile sont retirés du jeu.

Des pions empilés qui arrivent à la fin du parcours sont désolidarisés puis replacés séparément sur la case de départ.

Il n'est pas nécessaire de faire un score exact pour parvenir sur la dernière case du parcours.



PULLUC

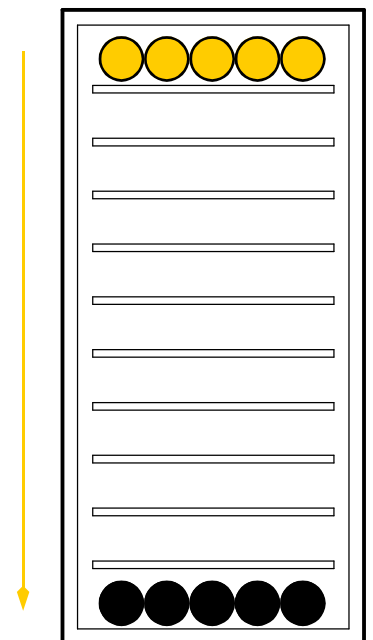
LIVRET

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

Dans le jeu d'origine, les cases étaient délimitées par des épis de maïs posés au sol

Plateau

Le plateau est composé d'un plateau de onze cases (délimitées par des rainures)



CONTENU

1 PLATEAU DE JEU EN CHATAIGNIER MASSIF

5 PIONS CLAIRS

5 PIONS FONCES

4 « dés »

Chaque joueur dispose de 5 pièces disposées comme sur le schéma ci-dessus en début de partie.

Le but du jeu est de prendre toutes les pièces de l'adversaire.

On tire au sort le joueur qui commence, les tours alternent entre les joueurs, chaque joueur déplace à son tour de jeu un pion (ou une pile de pions) du nombre obtenu au lancer de dés.

Le sens de déplacement des joueurs est opposé.