



époque ?
probablement
pré-colombienne

Guatemala
Indiens Ketchis

hasard
raisonné

2 personnes

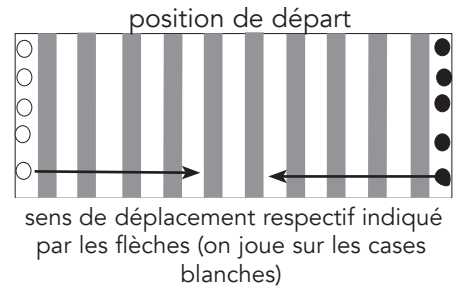
Puluc

- à partir de 7 ans
- durée : env. 20 min

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 longs ou en bois ou photocopier le modèle proposé page suivante, 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. On parlera ici de pions noirs et de pions blancs afin de faciliter les exemples.
- **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 : On 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.

à son tour de jeu :

On avance son pion en fonction du résultat des 4 dés à 2 faces (voir schéma « tirage des dés »).

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

À chaque lancer 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 ces 2 pions avec un de ses pions, la pile change de propriétaire et donc de sens de parcours. C'est toujours le pion qui est au sommet de la pile qui indique qui en est le propriétaire.

On peut passer par-dessus un pion ou une pile de pions.

Attention : on ne capture pas en passant par-dessus un pion (ou une pile de pions), mais en terminant son déplacement sur ce pion (ou 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.

Hormis sur sa case de départ, on ne peut pas poser 2 de ses pions sur la même case, sauf si c'est pour reprendre possession d'une pile. Ainsi une pile de pions alterne obligatoirement des pions de couleur différente (2 pions du même camp ne peuvent être directement l'un sur l'autre).

sortie des pions et capture définitive :

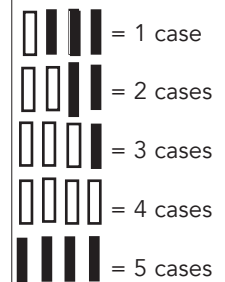
Lorsqu'un pion (ou une pile de pions) arrive en bout de son parcours (avec ou sans prisonnier), on replace son ou ses pions sur sa case de départ, pour effectuer un nouveau parcours, même si le lancer de dés a donné un nombre supérieur à celui nécessaire pour sortir son pion (ou sa pile de pions).

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.

Un pion peut avoir fait le parcours sans avoir fait de prisonnier, ce n'est pas grave : lorsqu'il arrive au bout du chemin, il revient à sa case de départ et pourra repartir à un prochain tour.

tirage des dés



fin du jeu

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



