

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Puluc

Ce jeu est aujourd'hui pratiqué par les indiens *Ketchis* qui vivent sur les hauts plateaux du Guatemala et qui sont descendants des mayas. Durant des siècles les mayas se sont répandus dans toute l'Amérique Centrale et sont reconnus comme la civilisation la plus avancée de l'époque pré-colombienne. Les connaissances techniques étaient très avancées, tant dans le domaine architectural avec la construction d'immenses citées de pierre que dans le domaine des mathématiques qu'ils utilisaient dans de complexes calendriers solaires. Les écritures mayas, utilisant à la fois hiéroglyphes et dessins, relatent principalement leurs mythologies religieuses. Malheureusement la quasi totalité de cet héritage fut détruite par la conquête espagnole et il ne reste aujourd'hui que quelques livres mayas qu'on appelle Codex.

On ne sait pas pourquoi la civilisation maya s'est éteinte, mais ce qui est sûr c'est que le peuple a fui les villes pour vivre dans les campagnes. La société rurale fut toujours très présente chez les mayas et elle se retrouve même représentée dans le jeu Puluc, car très souvent on utilise des épis de maïs pour délimiter les cases. Le maïs était d'ailleurs considéré comme une plante sacrée puisque les mayas l'associaient à l'arbre de vie et une légende raconte que les dieux suprêmes créèrent les hommes à partir des grains de maïs.

Dans ce jeu de la collection *Ludens Planet*, la décoration représente des scènes guerrières qui sont à l'image de la mécanique du jeu. En effet, traditionnellement, les batailles entre les peuples d'Amérique Centrale avaient comme objectif la capture de guerriers ennemis qui devaient être ramenés dans les citées pour y être sacrifiés. Les dessins sont inspirés des fresques des sites archéologiques de *Bonampak* et de *Cacaxtla*, deux villes situées au Mexique.

## Le jeu

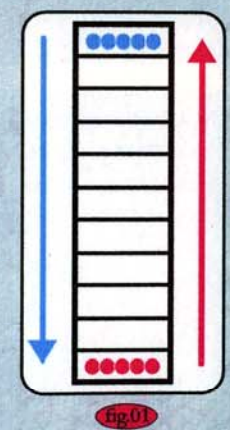
- C'est un jeu d'affrontement stratégique avec dés.
- On utilise un plateau de 11 cases alignées, 5 pièces par joueur et 4 dés à deux faces.

## Objectif

- Capturer toutes les pièces de l'adversaire.

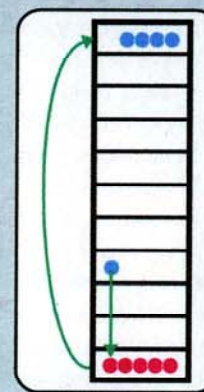
## Début de la partie

- Chaque joueur choisit une couleur et place ses 5 pièces sur la première case en face de lui (fig.01), c'est la case de départ.
- Pour déterminer celui qui commence, on lance les 4 dés et on compte les points blancs apparents. Chaque point blanc vaut 1 point et lorsque aucun point blanc n'apparaît on compte 5 points. Celui qui obtient le plus grand score commence.



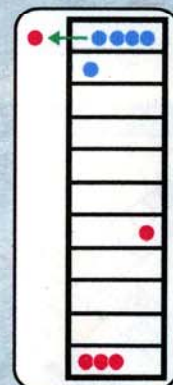
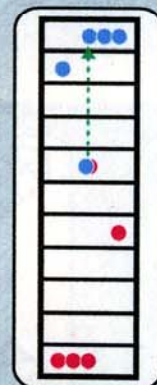
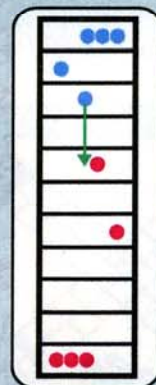
## Mouvements

- Les joueurs jouent chacun leur tour, en lançant les 4 dés et déplace une seule pièce à chaque tour.
- Chaque résultat de dé doit être attribué à une seule pièce et l'ensemble du résultat doit être utilisé.
- Pour chaque point obtenu, la pièce avance une case.
- Tant qu'une pièce ne parvient pas à capturer une pièce de l'adversaire elle avance toujours en avant.
- Il ne peut pas y avoir deux pièces de la même couleur sur la même case.
- Les mouvements sont obligatoires même s'ils sont défavorables. Si le déplacement n'est pas possible, c'est au tour de l'adversaire.
- Si une pièce arrive à la case de départ de l'adversaire, elle retourne à sa propre case de départ et peut ensuite revenir dans la partie à n'importe quel moment (fig.02). Il faut obtenir le nombre exacte de points pour arriver sur la case de départ de l'adversaire.

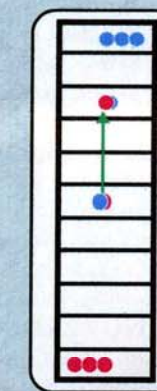
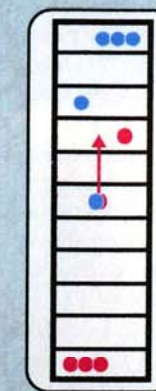
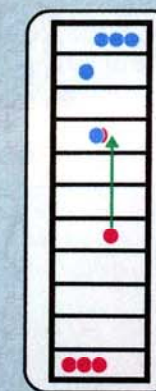


## Capture

- Lorsqu'une pièce arrive sur une case occupée par une pièce de l'adversaire, cette dernière est capturée (fig.03a) et doit être ramenée à la case de départ de la pièce qui a fait la capture (fig.03b).
- La pile ainsi formée ne peut plus avancer en direction de la case de départ de l'adversaire.
- Lorsque la pile arrive sur sa case de départ, la pièce capturée est expulsée du plateau et la pièce qui a capturé peut revenir dans la partie à n'importe quel moment (fig.03c).
- Il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre exacte de points pour arriver sur sa case de départ. Par exemple dans la fig.03b, le joueur bleu obtient 5, mais parvient à sa case de départ alors qu'il n'a que 4 cases à parcourir.



- Une seule pièce peut capturer une pile et inverser son sens de retour (fig.04), mais une pile ne peut pas capturer un pièce seule (fig.05). Cependant, si l'unique déplacement possible est que la pile se déplace sur une case occupée par une pièce de l'adversaire, ce mouvement devient obligatoire et la pile est capturée par la pièce adverse.
- Durant son retour vers sa case de départ, une pile peut capturer une ou plusieurs piles de l'adversaire (fig.06).



## Fin de partie

- Gagne celui qui parvient à capturer toutes les pièces de l'adversaire.

Note : La figure illustrée sur les pièces de jeu, représente *Quetzalcóatl*, un des principaux dieux des mythologies aztèque et maya. Il représente le dieu serpent invoqué avant les batailles.



Découvrez la planète des jeux sur le site [www.ludensplanet.com](http://www.ludensplanet.com)