

Règle du jeu Puluc

Le plateau est composé de onze cases (délimitées par des rainures). Chaque joueur dispose de 5 pions disposés de part et d'autre du plateau, dans les cases « maisons ».

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.

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

Résultat des dés = nombre de faces foncées + 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 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 la case de départ, les pions ennemis présents dans la pile sont retirés du jeu.

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

Le jeu s'arrête quand un joueur n'a plus aucun pion, il a alors perdu la partie.