

# PULUC



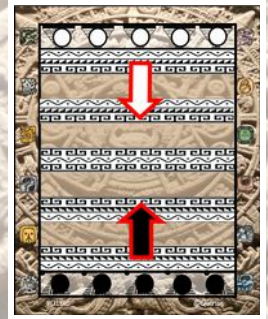
## A LITTLE HISTORY :

Puluc, also known as "Boolik" or "Bul" in some parts of Central America, is a traditional game played by descendants of the Maya people, particularly in the northern regions of Guatemala.

Although archaeological evidence of a specific game board from this period is not available, the game was first reintroduced in the early 1800s and is widely considered to have ancient origins due to its similarities to other known games and artifacts from the Mesoamerican era.

## MATERIALS:

- A game board representing "the trail";
- 10 pawns representing warriors;
- 2 dice.



## START OF THE GAME:

- Each player places his five warriors at his end of the board, on his pyramids.
- The aim of the game is to capture all your opponent's warriors by moving along the path.
- The player with the highest die score starts the game, using his result for his first move, the other player rolls the die and play his turn thereafter.

## MOVEMENTS :



- Each player's warriors move in opposite directions along the trail.
- Warrior movements are dictated by the roll of the die. The number of squares corresponds to the number of footprints on the die. If there are no footprints, the player skips his turn. Each time the die is rolled, the player can either advance a warrior already in motion, or bring a new warrior onto the path.
- Warriors of the same color can pass each other and occupy the same square, but cannot be placed directly on top of each other.
- To capture an opponent's warrior, place your warrior on top of your opponent's warrior. The player then moves the warrior stack.
- If the opponent places one of his warriors on a captured warrior stack, he takes control of it and changes the direction of the warriors.
- When a warrior reaches the end of the path (the pyramids), he returns to his starting point for a new journey. Captured warriors are released and removed from the game.
- It is not necessary to obtain an exact score to leave the board and return to your camp.
- Warriors on their starting square cannot be captured.

## VARIATION:

- Players may decide to require an exact score to exit the board, which lengthens the game and changes the strategy.

## END OF GAME:

- The player who captures all five of his opponent's warriors wins the game.

# PULUC



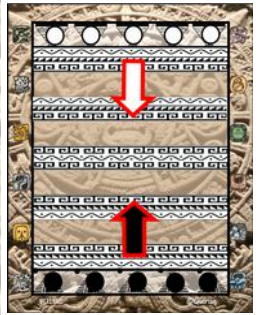
## UN PEU D'HISTOIRE :

Puluc, également connu sous le nom de « Boolik » ou « Bul » dans certaines régions d'Amérique centrale, est un jeu traditionnel joué par les descendants du peuple Maya, notamment dans les régions du nord du Guatemala.

Bien que les preuves archéologiques d'un plateau de jeu spécifique de cette époque ne soient pas disponibles, le jeu a été réintroduit pour la première fois au début des années 1800. Il est largement considéré comme ayant des origines anciennes en raison de ses similitudes avec d'autres jeux et artefacts connus de l'ère méso-américaine.

## MATÉRIEL :

- Un plateau de jeu représentant "le sentier";
- 10 pions représentant des guerriers;
- Deux dés.



## DÉBUT DE LA PARTIE :

- Chaque joueur dispose ses cinq guerriers à son extrémité du plateau, sur ses pyramides.
- Le but du jeu est de capturer tous les guerriers de l'adversaire en se déplaçant sur les cases du sentier.
- Le joueur qui obtient le plus haut score avec le dé débute la partie, il utilise son résultat pour son premier déplacement, l'autre joueur lance les dés et joue son tour par la suite.

## DÉPLACEMENTS :



- Les guerriers de chaque joueur progressent dans des directions opposées le long du sentier.
- Les mouvements des guerriers sont dictés par le lancer du dé.
- Le nombre de case correspond au nombre d'empreintes de pas sur le dé. S'il n'y a pas d'empreinte de pas, le joueur passe son tour.
- À chaque lancer de dé, le joueur peut soit faire avancer un guerrier déjà en mouvement, soit faire entrer un nouveau guerrier sur le sentier.
- Les guerriers de même couleur peuvent se dépasser, occuper la même case, mais ne peuvent être superposés directement.
- La capture d'un guerrier adverse se fait en plaçant son guerrier par-dessus celui de l'adversaire. Par la suite le joueur déplace la pile de guerriers.
- Si l'adversaire place l'un de ses guerriers sur une pile de guerriers capturée, il prend le contrôle de celle-ci et change la direction de ceux-ci.
- Lorsqu'un guerrier atteint l'extrémité du sentier (les pyramides), il revient à son point de départ pour un nouveau parcours. Les guerriers capturés sont libérés et retirés du jeu.
- Il n'est pas nécessaire d'obtenir un score exact pour sortir du plateau et revenir dans son camp.
- Les guerriers sur leur case de départ ne peuvent pas être capturés.

## VARIANTE :

- Les joueurs peuvent décider d'exiger un score exact pour sortir du plateau, ce qui allonge la durée de la partie et modifie la stratégie.

## FIN DE LA PARTIE :

- Le joueur qui capture les cinq guerriers de son adversaire remporte la partie.