

BUL / PULUC

BASE											BASE
------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	------

BUL / PULUC

But du jeu

Le Bul (également appelé Buul, Boolik ou Puluk) est un jeu de table pour deux joueurs originaire d'Amérique centrale.

Le but du jeu est d'être le premier joueur à retirer du jeu tous les pions de l'adversaire.



www.jeuxmaison.com

Matériel

Le matériel du jeu se compose de :

- Un plateau de jeu divisé en 13 colonnes
- 5 pions par joueur (ou plus si l'on souhaite rallonger les parties)
- 4 pièces de monnaie. Dans la partie, ces 4 pièces de monnaie vont être lancées pour calculer de combien de cases on va pouvoir déplacer l'un de nos pions, en comptant une case pour chaque côté Face, ou 5 cases si les pièces ne montrent que des côtés Pile.

Mise en place

Au début du jeu, Les pions de chaque joueur sont posés dans leur base respective.

Déroulement de la partie

A tour de rôle, les joueurs vont lancer les 4 pièces de monnaie et faire avancer l'un de leur pion d'une à cinq colonnes en direction de la base adverse.

Si un pion atterrit sur une colonne occupée par un pion de l'adversaire, il le capture. Le pion adverse est alors placé sous le pion qui l'a capturé, pour marquer qu'il est son prisonnier, et chaque fois que ce pion se déplace, tous ses prisonniers le suivent (toute la pile est déplacée simultanément).

Si un pion capture un pion adverse qui a déjà des prisonniers, il capture toute la pile (le pion du dessus et ceux en dessous), qui sont placés sous le nouveau pion capturant.

A partir du moment où un pion en capture un autre, ce pion fait demi-tour et se déplace désormais en direction de sa base. Lorsque ce pion atteint sa base, tous les pions adverses de la pile sont retirés du jeu, et les pions de sa couleur sont libérés dans leur base. Ils peuvent être à nouveau déplacés normalement. Il est possible de capturer des pions adverses lorsqu'un pion en train de reculer vers sa base.

Un pion ne peut avancer sur une colonne déjà occupée par un pion allié appartenant au même joueur (ou une pile de pion contrôlée par un pion allié). Si aucun déplacement n'est possible, le joueur passe son tour.

Lorsqu'un pion atteint (ou dépasse) la base du joueur adverse, il retourne dans sa propre base, prêt à avancer à nouveau lors d'un prochain coup.

Variantes

Variante sur la capture : lorsqu'un pion capture un pion adverse (ou une pile de pion contrôlée par l'adversaire), il continue son chemin en direction de la base adverse.

Lorsqu'il atteint la base adverse, il retourne immédiatement à sa propre base avec tous les pions alliés. Les pions adverses sont alors retirés du jeu.

Variante sur le retour : lorsqu'un pion atteint la base du joueur adverse, il se déplace désormais à reculons jusqu'à sa propre base au lieu de revenir immédiatement dans celle-ci.

Variante sur le nombre de colonnes : on peut faire varier le nombre de colonnes pour accroître la durée de la partie.