

# PULUC

## But du jeu :

Prendre toutes les pièces de l'adversaire.

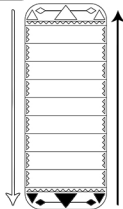
## Mise en place :

Placer les pions sur la case départ de même couleur.

## Règles :

A son tour, le joueur lance le dé et déplace le pion de son choix du nombre de cases défini par le dés.

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 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 une pile arrive sur la dernière case de son parcours (case 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.

Lorsque un joueur a éliminé tous les pions adversaires alors il a gagné.