

**Kukulis**

<https://www.leglobejoueur.com>

Contacts : 06-33-91-69-68 / [leglobejoueur@gmail.com](mailto:leglobejoueur@gmail.com)

# Kukulis

## Petite histoire

Le jeu nommé Kukuli est originaire du Pérou. Il pourrait être une adaptation d'un jeu espagnol apporté par les conquistadors au 16<sup>ème</sup> siècle, mais il se réfère à une légende péruvienne qui met en scène une jeune femme (kukuli) enlevée par un homme déguisé en ours (ukuku).

Il s'agit d'un jeu de chasse, c'est-à-dire un jeu où les deux joueurs ont des forces et des objectifs différents.

## Règle

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : stratégie / jeu de chasse

## Matériel nécessaire

- un plateau de jeu

- 12 pions clairs (kukulis)

- 1 pion haut foncé (ukuku)

## BUT DU JEU

1) Pour les kukulis :

- soit **emprisonner l'ukuku**, c'est-à-dire faire en sorte qu'il ne puisse plus se déplacer,

- soit **occuper sa tanière**.

2) pour l'ukuku

**Manger tous les kukulis.**

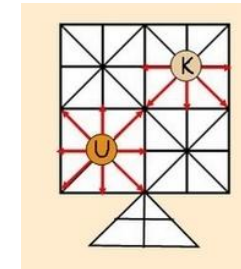
## POUR Y PARVENIR

L'ukuku et les kukulis (un kukuli par tour de jeu) se déplacent d'une intersection à tour de rôle, **dans toutes les directions pour l'ukuku**, mais **seulement en avant ou latéralement pour les kukulis**.

## DÉPLACEMENTS

Ils se font en suivant les lignes du plateau, d'une intersection vers **une intersection libre voisine, dans toutes les directions pour l'ukuku**, mais **seulement en avant ou latéralement pour les kukulis**.

De plus, les kukulis ne peuvent pas faire plus de deux allers-retours successifs entre deux intersections.



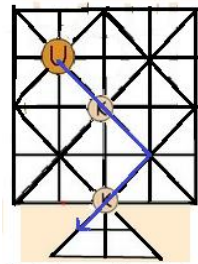
## CAPTURES

**L'ukuku peut prendre (manger) les kukulis, mais les kukulis ne peuvent pas prendre l'ukuku.**

**La prise par l'ukuku est obligatoire.**

**Pour capturer** un kukuli, l'ukuku **saute** par-dessus. Pour ce faire, le kukuli doit se situer sur une intersection adjacente à celle de l'ukuku et l'intersection immédiatement après doit être libre.

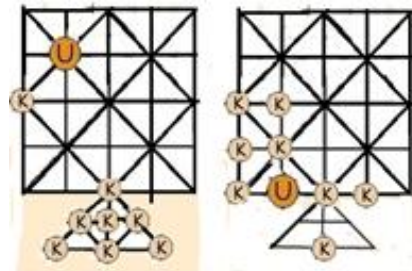
Dans le cas où l'intersection d'arrivée permet de prendre un nouveau kukuli, **l'ukuku continue ses captures**.



L'ukuku prend les 2 kukulis

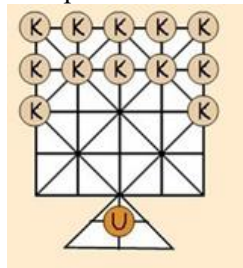
Rappel :

Les kukulis n'effectuent pas de capture, mais ils doivent **empêcher l'ukuku de se déplacer** ou occuper **les sept intersections de sa tanière**.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Position des pièces en début de jeu :



Le plateau est placé entre les joueurs. Chaque joueur se positionne derrière ses pièces. Le choix des pièces est décidé

d'un commun accord entre les joueurs avant la partie ou tiré au sort.

**L'ukuku commence à jouer.** Il se déplace d'une intersection dans la direction de son choix.

C'est ensuite au tour des kukulis : le joueur déplace un kukuli d'une intersection (latéralement ou en avançant).

Puis les joueurs jouent à tour de rôle.

FIN DE PARTIE

La partie se termine soit :

- **quand tous les kukulis ont été mangés** : le vainqueur est alors l'ukuku

- **quand l'ukuku, à son tour de jeu, ne peut pas se déplacer** : le vainqueur est le joueur qui joue les kukulis

- **quand 7 kukulis occupent les 7 intersections de la tanière de l'ukuku** : le vainqueur est le joueur qui joue les kukulis.

Cas de nullité :

**Quand il reste moins de 7 kukulis en jeu et que l'ukuku, après 10 déplacements, n'en a mangé aucun**, la partie est considérée comme nulle.

Résumé

- les déplacements se font d'une intersection vers une intersection voisine libre, dans toutes les directions pour l'ukuku seulement en avançant ou latéralement pour les kukulis
- l'ukuku capture les kukulis en sautant par-dessus,
- la capture par l'ukuku est obligatoire, ainsi que les captures multiples, s'il y a lieu,
- les kukulis ne peuvent pas capturer l'ukuku ; ils doivent l'immobiliser ou occuper sa tanière.