



Perali Kotuma / Kotu Ellima

<https://www.leglobejoueur.com>
Contacts : 06-33-91-69-68 / leglobejoueur@gmail.com

Perali Kotuma

Le Perali Kotuma est un jeu du Sri Lanka, de la famille de l'Alquerque, ancêtre probable des jeux de dames.

Règle

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : stratégie / capture / saut

Matériel nécessaire

- un plateau

- 23 pions clairs / 23 pions foncés

BUT DU JEU

Capter tous les pions de l'adversaire ou le mettre dans l'impossibilité de jouer.

POUR Y PARVENIR

Les joueurs déplacent à tour de rôle un de leurs pions d'une intersection vers une intersection libre voisine ou capturent un pion adverse en sautant par-dessus.

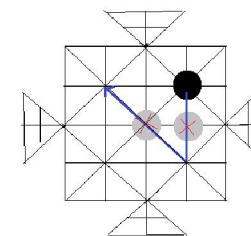
DÉPLACEMENT DES PIONS

Ils se font **dans toutes les directions en suivant les lignes** du plateau de jeu, d'une intersection vers une intersection **voisine libre**.

CAPTURES

Elles se font en **sautant par-dessus un pion adverse**. Le pion pris doit être sur une **intersection adjacente** au pion preneur et l'intersection immédiatement **après doit être libre**. Les prises se font **dans toutes les directions en suivant les lignes** du plateau de jeu.

Les prises multiples sont possibles si l'intersection d'arrivée du pion preneur lui permet d'enchaîner une nouvelle prise dans les mêmes conditions.



Dans cette configuration, le pion noir prend les deux pions blancs

Dans la règle traditionnelle, **la prise est obligatoire** et si un joueur omet de prendre ou ne réalise pas la totalité des prises successives possibles, l'adversaire retire du jeu le pion qui était censé prendre (on dit que **le pion est « soufflé »** et comme « souffler n'est pas jouer », le joueur qui « souffle » un pion garde la main.

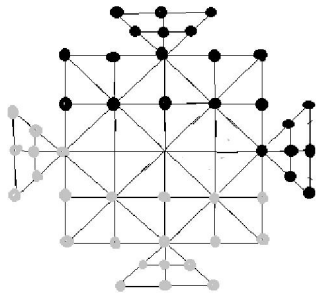
Toutefois, **pour des parties plus stratégiques**, on peut supprimer cette règle. Si un joueur omet de prendre, l'adversaire annule le coup joué et demande au joueur de réaliser la prise.

En revanche, si un joueur a la possibilité d'effectuer une ou plusieurs prises avec des pions distincts, il choisit quel pion jouer : **il n'y a pas d'obligation de prise au plus grand nombre**.

Les pions capturés sont définitivement retirés du plateau de jeu.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Position des pièces en début de jeu :



Le plateau de jeu est disposé entre les deux joueurs, chaque joueur étant derrière sa couleur, avec le triangle latéral de sa couleur à sa gauche.

Le joueur qui joue en premier est tiré au sort.

Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle en déplaçant un pion ou en prenant un pion adverse. **Il est interdit de passer son tour.**

Si un joueur, à son tour de jeu est dans l'impossibilité de jouer, il perd la partie.

Il y a donc **deux façons de gagner** :

- **prendre tous les pions de l'adversaire,**
- **mettre l'adversaire dans l'incapacité de jouer.**

Quand 20 coups consécutifs sont joués sans qu'aucune prise ne soit effectuée, le vainqueur est le joueur qui a le plus de pions sur le plateau. Si les deux joueurs ont le même nombre de pions, **la partie est déclarée nulle.**

RESUME

- les déplacements se font dans toutes les directions,
- les captures se font en sautant par-dessus un pion adverse,
- la capture est obligatoire,
- les prises multiples sont autorisées et obligatoires.

Kotu Ellima

Le Kotu Ellima est un jeu traditionnel d'Inde et du Sri Lanka, de la famille de l'Alquerque, ancêtre probable des jeux de dames.

Règle

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : stratégie / capture / saut

Matériel nécessaire

- un plateau
- 24 pions clairs / 24 pions foncés

BUT DU JEU

Capturer tous les pions de l'adversaire ou le mettre dans l'incapacité de jouer.

POUR Y PARVENIR

Les joueurs déplacent à tour de rôle un de leurs pions d'une intersection vers une intersection libre voisine ou capturent un pion adverse en sautant par-dessus.

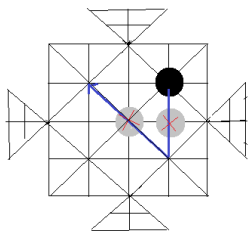
DÉPLACEMENT DES PIONS

Ils se font **dans toutes les directions en suivant les lignes** du plateau de jeu, d'une intersection vers une intersection **voisine libre.**

CAPTURES

Elles se font en **sautant par-dessus un pion adverse**. Le pion pris doit être sur une **intersection adjacente** au pion preneur et l'intersection immédiatement **après doit être libre**. Les prises se font **dans toutes les directions en suivant les lignes** du plateau de jeu.

Les prises multiples sont possibles si l'intersection d'arrivée du pion preneur lui permet d'enchaîner une nouvelle prise dans les mêmes conditions.



Dans cette configuration, le pion noir prend les deux pions blancs

Dans la règle traditionnelle, **la prise est obligatoire** et si un joueur omet de prendre ou ne réalise pas la totalité des prises successives possibles, l'adversaire retire du jeu le pion qui était censé prendre (on dit que **le pion est « soufflé »**) et comme « souffler n'est pas jouer », le joueur qui « souffle » un pion garde la main.

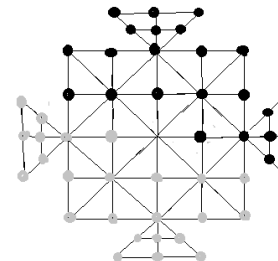
Toutefois, **pour des parties plus stratégiques**, on peut supprimer cette règle. Si un joueur omet de prendre, l'adversaire annule le coup joué et demande au joueur de réaliser la prise.

En revanche, si un joueur a la possibilité d'effectuer une ou plusieurs prises avec des pions distincts, il choisit quel pion jouer : **il n'y a pas d'obligation de prise au plus grand nombre**.

Les pions capturés sont définitivement retirés du plateau de jeu.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Position des pièces en début de jeu :



Le plateau de jeu est disposé entre les deux joueurs, chaque joueur étant derrière sa couleur, avec le triangle latéral de sa couleur à sa gauche.

Le joueur qui joue en premier est tiré au sort.

Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle en déplaçant un pion ou en prenant un pion adverse. **Il est interdit de passer son tour**.

Si un joueur, à son tour de jeu est dans l'impossibilité de jouer, **il perd la partie**.

Il y a donc **deux façons de gagner** :

- **prendre tous les pions de l'adversaire,**
- **mettre l'adversaire dans l'impossibilité de jouer.**

Quand 20 coups consécutifs sont joués sans qu'aucune prise ne soit effectuée, le vainqueur est le joueur qui a le plus de pions sur le plateau. Si les deux joueurs ont le même nombre de pions, la partie est déclarée nulle.

RESUME

- les déplacements se font dans toutes les directions,
- les captures se font en sautant par-dessus un pion adverse,
- la capture est obligatoire,
- les prises multiples sont autorisées et obligatoires.