



Perali kotuma



2 joueurs

10 min

Stratégie

XVI^e siècle

Sri Lanka

Rappelant l'Alquerque antique, ce jeu connaît de nombreuses variantes en Asie. Un carré sert souvent de base et deux à six triangles peuvent s'ajouter sur les côtés. Le « Mughal pathan » indien se rapproche sensiblement du Perali Kotuma et semble avoir pour origine la guerre opposant les moghols et les pathans au XVI^e siècle.

Matériel

1 plateau de jeu, 23 pions d'une couleur, 23 pions d'une autre.

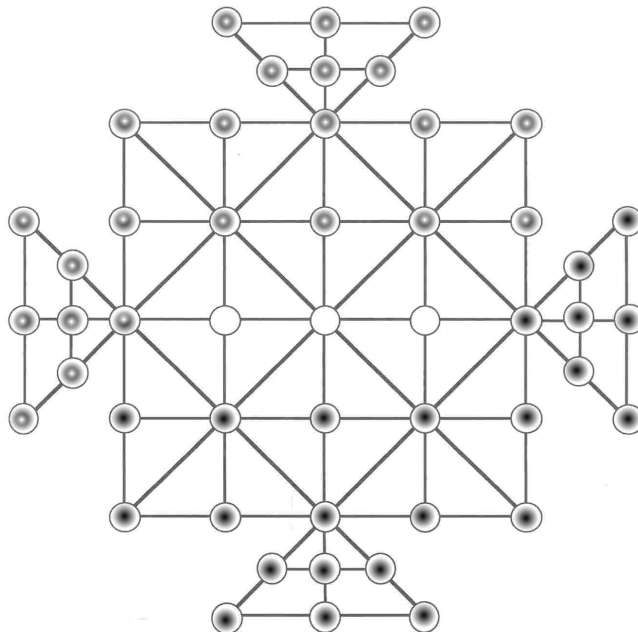
But du jeu

Capturer tous les pions de l'adversaire.

Déroulement

- **Au départ**

Les joueurs placent leurs pions comme indiqués sur le dessin ci-dessous.



📍 Maison des Jeux de Strasbourg 📍 38, route de Schirmeck 📍 67200 Strasbourg 📍

☎ 03 88 36 22 95 – 📧 contact@maisondesjeux.fr – 🌐 www.maisondesjeux.fr – et sur Facebook...

- **Déplacements des pions**

Les pions se déplacent d'un point à l'autre en suivant les lignes.

- **Capture des pions**

La prise se fait en sautant par-dessus un pion adverse, en suivant une ligne droite uniquement (les virages en milieu de saut sont interdits !). La case d'arrivée doit être libre.

Il est possible de réaliser plusieurs prises consécutives avec le même pion, même en changeant de direction entre les sauts.

- **Fin de la partie**

Le joueur qui a pris tous les pions de son adversaire a gagné.

Variantes

- **« Souffler n'est pas jouer »**

Si par oubli ou par choix, un joueur ne capture pas de pion alors qu'il en a la possibilité, son adversaire peut le lui faire remarquer et « souffler » le pion fautif. « Souffler » signifie enlever le pion fautif du plateau du jeu. Ceci n'empêche pas l'adversaire de jouer son tour normalement – « souffler n'est pas jouer. »

- **Prise obligatoire**

Pour des parties plus stratégiques, nous conseillons de remplacer la règle du « souffler n'est pas jouer » par la règle de la prise obligatoire.

Si par oubli ou par choix, un joueur ne capture pas de pion alors qu'il en a la possibilité, son adversaire peut le lui faire remarquer. L'adversaire annule le coup fautif, montre le coup à jouer et force la prise.