



La plazoleta



Carretera del maíz



644 33 19 09



info@laplazoletaartesanos.es



www.laplazoletaartesanos.es



[_laplazoleta_](https://www.instagram.com/_laplazoleta_)



[Samuel.Riviere.Art](https://www.facebook.com/Samuel.Riviere.Art)

Reglas del juego



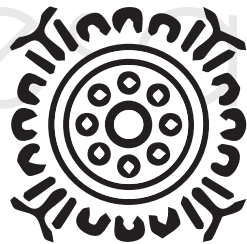
Préambulo:

El Puluc es un juego de origen Maya, era jugado por los Ketchis de Guatemala principalmente (descendiente de los mayas). Aunque, otros investigadores creen que es una variante del juego Patolli de Teotihuacán.

Muy pocos juegos sobrevivieron a la invasión de los conquistadores, el Puluc es uno de ellos.

Era muy popular, fue conocido como la carretera del maíz, Bul, Boolik, Book, Boo ik. En sus orígenes creaban el tablero colocando mazorcas de maíz en el suelo para crear las separaciones y usaban los granos de maíz como "dados". En el norte de Guatemala y una parte de Belice jugaban al Puluc principalmente en ceremonias místicas.

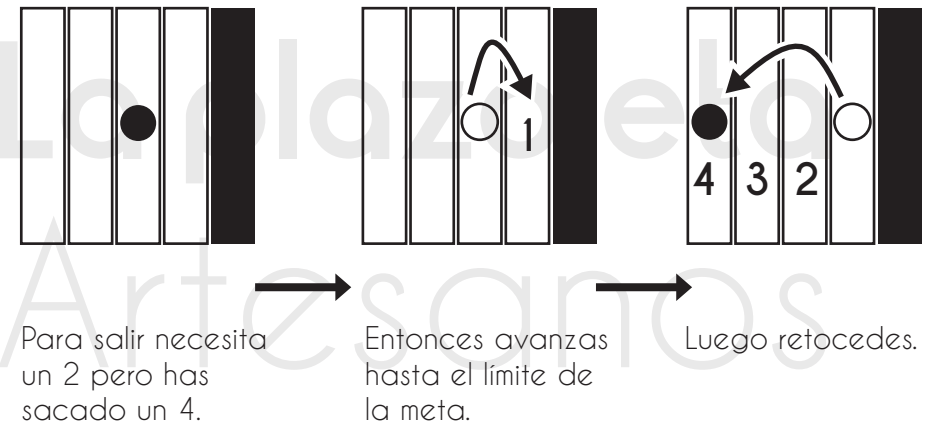
El juego representaba una guerra entre ciudades, Lanzaban los granos de maíz "como dados" para simbolizar lo imprevisibles que puede resultar una batalla.



Variantes:

Existen algunas variantes reconocidas que podrías aplicar al juego si lo deseas.

- Solo pueden entrar en juego 2 fichas del mismo equipo. Solo cuentan las fichas activas en el tablero, si una o varias fichas están capturadas entonces se pueden incorporar otras hasta el máximo de 2 para intentar recapturar sus fichas.
- Para eliminar del juego las fichas enemigas capturadas, tienes que volver a la base en vez de ir a la meta del enemigo.
- Para salir del tablero, necesitas sacar el número exacto, si el número es mayor la ficha "rebota" sobre la meta y retrocede (ver ejemplo).





Cómo eliminar una ficha del tablero:

Para eliminar una ficha del tablero, lo primero, tienes que capturar una ficha enemiga o columna de ficha que el oponente tiene en su poder. Luego tienes que arrastrar el lote y conseguir salir del tablero sin ser capturado.

Si consigues salir del tablero con una o varias fichas enemigas, entonces tus fichas que han salido vuelven a la casillas inicio, mientras que las fichas enemigas arrastradas están eliminadas.

Salir del tablero:

Para salir del tablero tienes que conseguir con la tirada de las tablillas un número igual o superior.

Reglas del juego

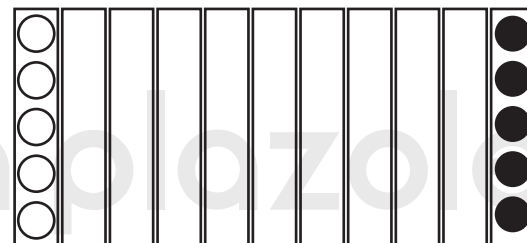
Objetivo del juego

Para ganar la partida, tienes que capturar y arrastrar fuera del tablero 5 fichas del adversario.

Inicio de la partida:

Cada equipo está uno enfrente del otro. Se colocan las piezas en la primera línea correspondiente de cada equipo.

Empieza el jugador que consigue la mejor puntuación lanzando las tablillas.



Movimientos:

Se lanzan las tablillas para avanzar la ficha que quieras en el tablero. No pueden estar 2 fichas del mismo jugador en una misma casilla, el jugador tiene la obligación de mover una ficha, Si ninguna puede moverse, entonces pasa su turno.

Todas las fichas que pasan la línea de salida vuelven a su casilla del principio.





Tirada de tablillas

En vez de usar dados, los Ketchis lanzaban cuatro granos de maíz, tenían una cara pintada de un color. El número dependía del total de granos que cayeran en la cara pintada.

En vez de usar granos, nosotros utilizaremos tablillas, los resultados de cada puntuación es la siguiente:



1 tablilla pintada:
Avanza 2 casillas.



2 tablillas pintadas:
Avanza 4 casillas.



3 tablillas pintadas:
Avanza 3 casillas.



4 tablillas pintadas:
Avanza 5 casillas.



Ninguna tablilla pintada:
Avanza 1 casillas.

Consejo para lanzar las tablillas:

No puedes lanzar como si fueran dados de 6 caras porque las tablillas no se pueden mezclar en la mano y tampoco pueden rodar.

Es mejor recoger los palos en una mano y lanzarlos verticalmente en el aire para que choquen contra la mesa al caer. De esta manera obtendrás resultados más aleatorios y nadie podrá acusarte de hacer trampas.

Capturas:

Para capturar una ficha, tienes que caer en una casilla ocupada por tu oponente, luego colocas tu ficha encima del enemigo.

Todavía la ficha capturada puede ser salvada si el enemigo cae sobre la casilla donde se encuentran las 2 fichas, se produce así un contraataque.

El proceso de recapturar no tiene límite y se pueden acumular las fichas una sobre otras. El último en capturar es quien puede mover la columna de fichas.

Si todas las fichas de tu oponentes están capturadas entonces este último no podrá ejecutar ninguna recaptura o movimiento lo que conlleva a su derrota, ganarías la partida.

