

DuLu

Règles du jeu

DuLu est un jeu de stratégie pour 2 joueurs, qui se joue sur un plateau hexagonal de 8 cases de côté : le Dulann. Un des joueurs possède 17 pierres bleues, l'autre 17 pierres rouges.

Le but du jeu est d'avoir le plus grand nombre de pierres sur le plateau en fin de partie.

Déroulement de la partie

Au début de la partie, le plateau de jeu est vide. Le joueur bleu commence.

Chaque joueur, à tour de rôle, pose une pierre de sa couleur sur le plateau de jeu, sur une case hexagonale libre. Chaque joueur, durant la partie, jouera exactement 17 pierres.

Lorsque 2 pierres d'une même couleur sont sur la même rangée de cases sans pierre adverse entre elles, elles forment une ligne de regard (elles se "voient"). Lorsque plusieurs lignes de regard forment un polygone fermé, qu'il soit régulier ou irrégulier, cela crée un DuLu (exemple 1).

Au moment où un joueur forme un DuLu, il capture toutes les pierres adverses situées à l'intérieur de ce DuLu. Les pierres capturées sont définitivement retirées de la partie (exemple 2 et 5).

Si un joueur pose une pierre dans une ligne de regard adverse, les deux autres pierres ne se "voient" plus : la ligne de regard est brisée (exemple 3).

Un DuLu ne peut pas avoir la forme d'un polygone croisé (exemple 4).

Fin de la partie

Lorsque le joueur rouge place sa dernière pierre sur le plateau de jeu, formant éventuellement un dernier DuLu, il est temps de comptabiliser les points.

Avant toute chose, on retire toutes les pierres se trouvant sur les cases colorées qui forment la couronne la plus à l'extérieur du plateau. Si cette couronne est vide, on retire les pierres se situant sur la couronne la plus à l'extérieur occupée par des pierres. Au moins une pierre sera retirée avant le décompte final.

On procède alors au décompte des pierres restantes : le joueur ayant le plus grand nombre de pierres encore sur le plateau de jeu gagne la partie.

En cas d'égalité, on retire à nouveau les pierres se situant sur la couronne la plus à l'extérieur encore occupée par des pierres et on procède à un nouveau décompte des pierres restantes. On renouvelle cette opération tant que les joueurs sont à égalité.

Dans le cas très rare d'égalité après retrait de toutes les pierres : c'est le joueur rouge qui gagne la partie.

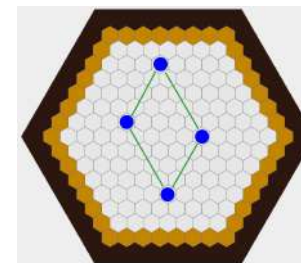
Dulu-Ternun

Pour les joueurs expérimentés, il existe la variante Dulu-Ternun qui présente une règle supplémentaire :

Un joueur ne peut pas poser plus de deux pierres de sa couleur sur des cases adjacentes.

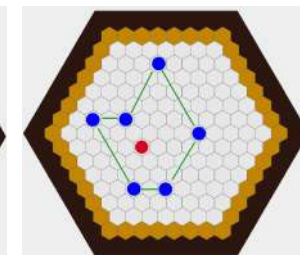


Exemple 1



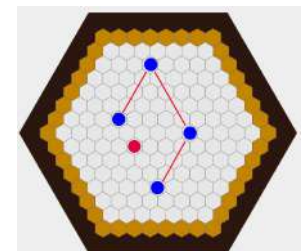
DuLu réalisé avec 4 pierres.

Exemple 2



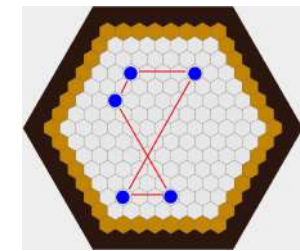
DuLu complexe réalisé avec 6 pierres. La pierre rouge est capturée.

Exemple 3



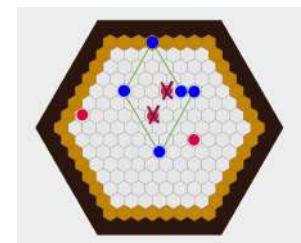
La pierre rouge coupe une ligne de regard entre 2 pierres bleues : les 4 pierres bleues ne forment pas un DuLu.

Exemple 4



Ce polygone croisé ne forme pas de DuLu.

Exemple 5



Le joueur bleu vient de poser sa 5^{ème} pierre sur la couronne extérieure. Elle forme un DuLu avec les 4 autres pierres bleues déjà posées : les 2 pierres rouges situées dans ce DuLu sont capturées.

Attention, à la fin de partie, la pierre bleue située sur la couronne la plus à l'extérieur du plateau sera retirée et ne comptera pas pour le score final.

La légende de DuLu

Depuis la nuit des temps, sur le continent austral, les Aborigènes s'adonnent à un jeu qui se transmet de génération en génération.

Ce jeu, découvert par hasard par Samuel H. Kirkman, un chercheur d'or néo-zélandais s'étant lié d'amitié avec une tribu vivant au nord du désert de Gibson, va enfin pouvoir être découvert et apprécié dans le monde entier.

Les pierres polies qui constituent les pions du jeu représentent des chasseurs dont le but est d'encercler les chasseurs adverses avant de les attaquer pour préserver leur territoire riche en gibiers.

Les Aborigènes appellent ce jeu DuLu, ce qui signifie dans leur langage : "Grand Chasseur".

Présentation

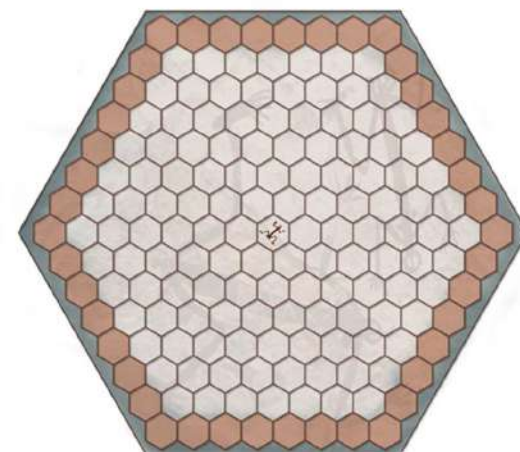
DuLu se joue sur un plateau de cases hexagonales : le DuLann.

A tour de rôle, les joueurs vont poser une de leurs 17 pierres sur une case libre et tenter de former un DuLu – un polygone délimité par les pierres de sa couleur. Lorsqu'un joueur forme un DuLu, il retire du plateau toutes les pierres adverses qu'il enferme. Lorsque chaque joueur a joué toutes ses pierres, celui qui en a conservé le plus grand nombre gagne la partie.

Derrière ses mécanismes assimilés immédiatement, DuLu dissimule une très grande richesse et une remarquable profondeur stratégique. Son matériel est simple et coloré, et l'on est très rapidement plongé dans l'ambiance d'un grand jeu classique, tels les Échecs, les Dames ou le Go.

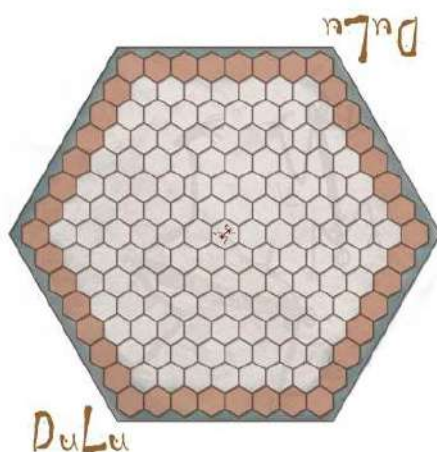
Une partie dure environ 30 minutes, et il n'y a aucune limite d'âge pour apprendre à jouer à DuLu !

DuLu



Un jeu de
Robin Entreinger
et Pierre Pigeon

Règles du jeu



www.dulu.free.fr