

FABRIQUER SON JEU KUKULI

Laetitia Ludwigs
Collège Jacques Grüber
Colombey-les-Belles

Vous avez peut-être déjà assisté à un atelier où l'on vous propose de créer votre jeu de société. Le déroulement est souvent le suivant : une première séance où l'on découvre des jeux anciens souvent suivie d'une ou plusieurs séances de fabrication.

Deux animateurs de la ludothèque du [Centre Culturel La Filoche à Chavigny](#), Emelyne Angboly et Cyril Juy, ont proposé au public au mois d'avril de venir fabriquer « Un jeu du monde ».

Lors d'une première séance, nous avons découvert l'[Awale](#), le [Jeu de la Hyène](#) (originaires tous deux d'Afrique), l'[Assaut](#) (originaire de France), le Kukuli (originaire du Pérou), le [Puluc](#) (originaire d'Amérique centrale) et d'autres encore.

Ce fut un moment de découvertes et de plaisirs où grands et petits se sont imprégnés des règles et ont mis en place des stratégies afin de gagner.

Ce fut sans surprise pour nous qu'à la séance suivante, parmi le matériel nécessaire à la fabrication des jeux, étaient disposés des règles, équerres, compas.

Notre choix s'est porté sur la fabrication du Kukuli. Nous vous présenterons tout d'abord ce jeu (origine, règle), puis la mise en œuvre de sa fabrication, et enfin réfléchirons à quelques possibilités de jeux.

Le jeu Kukuli

Présentation et origines



Le Kukuli est un jeu asymétrique.

Chacun des joueurs dispose d'un nombre de pions différent et d'un objectif différent.

Le Kukuli est un jeu originaire du Pérou.

Il est fort probable que le Kukuli ait été inventé sur des principes de jeux, tels que l'[Alquerque](#), apportés par les conquistadors espagnols lors de leurs conquêtes en Amérique du Sud au XVI^{ème} siècle.

Ce jeu s'inspire d'une légende péruvienne racontant l'histoire du mystérieux ours Ukuku (qui signifie "homme déguisé en ours") qui sévissait dans la Cordillère des Andes en enlevant des jeunes filles, les Kukulis ("jeunes filles").

[Retour au sommaire](#)

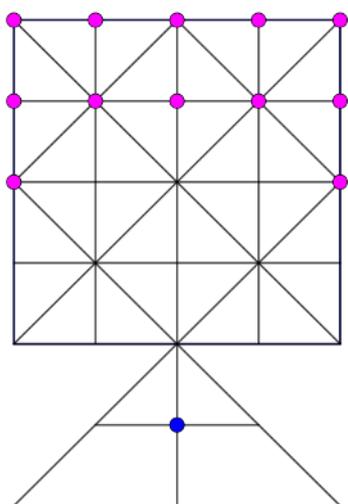
Matériel et joueurs

Le jeu est conçu pour 2 joueurs. Il est composé d'un plateau et de 13 pions (Un pion "Ukuku" et douze pions "Kukuli").

But du jeu

Pour le joueur qui incarne Ukuku, le but est de capturer toutes les Kukulis.

Pour le joueur incarnant les Kukulis, l'objectif est de soit bloquer Ukuku, soit d'envahir son antre.

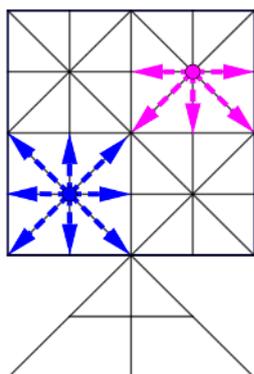
Règles du jeu

● PION KUKULI
● PION UKUKU

La mise en place du jeu est simple. On dispose les 13 pions comme indiqué ci-contre.

Le joueur étant l'Ukuku joue le premier.

Le jeu commence avec la sortie de l'Ukuku de son antre. Puis chaque joueur joue à tour de rôle.



● PION KUKULI
● PION UKUKU

Toutes les pièces avancent d'intersection en intersection.

Cependant, si l'Ukuku peut se déplacer dans toutes les directions, les Kukulis ne peuvent que reculer.

L'Ukuku peut prendre, comme au jeu de dames, un pion Kukuli en sautant par-dessus-lui, si l'intersection située derrière le pion Kukuli est libre. La prise successive de plusieurs Kukulis est autorisée.

Les pièces Kukulis, quant à elles, ne peuvent pas « manger » l'Ukuku.

Pour gagner :

- **L'Ukuku** doit enlever toutes les Kukulis.
- **Les Kukulis** doivent prendre possession de la maison de l'Ukuku ou l'encercler de sorte qu'il ne puisse plus bouger.

Variante :

Une partie est composée de deux manches.

Les deux joueurs seront à tour de rôle Kukuli puis Ukuku.

À chaque manche on compte les points pour le joueur Kukuli :

- si l'Ukuku se retrouve bloqué, le joueur marque 7 points ;
- sinon le score sera égal au nombre de Kukulis qui ont pu entrer dans le refuge de l'Ukuku.

L'Ukuku ne marque jamais de point. Celui qui a le plus grand score gagne.

Les étapes de fabrication du plateau

- Une plaque carrée de contre-plaqué de 45 cm de côté
- Une règle graduée de 50 cm
- Une équerre
- Un crayon de papier
- Des Poscas / de la peinture

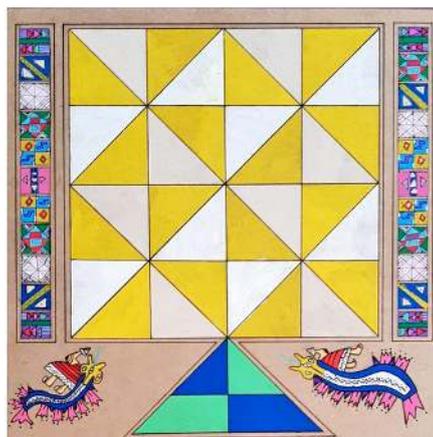
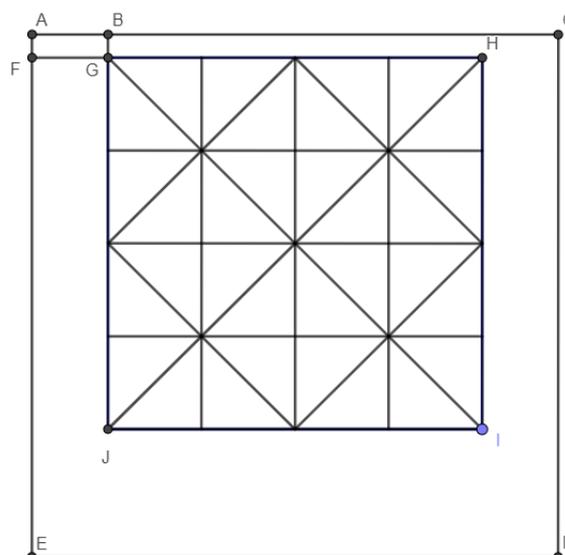


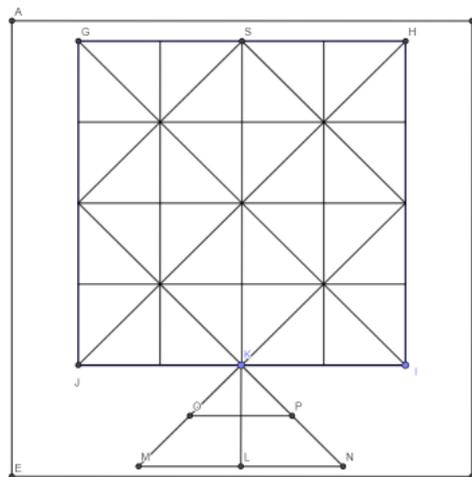
Photo du plateau réalisé

Les étapes

- Le carré ACDE désigne la plaque de 45 cm de côté.
- Construire le carré GHIJ tel que :
 $GH = 32 \text{ cm}$, $BG = 2 \text{ cm}$ et
 $FG = 6,5 \text{ cm}$.
- Construire les diagonales et les parallèles comme sur le schéma.
- Tracer la demi-droite [SK). Placer le point L sur cette demi-droite tel que
 $KL = 10 \text{ cm}$.



- Tracer la droite parallèle à (IJ) passant par le point L. Y placer les points M et N distants de 10 cm de L tous deux.
- Tracer le triangle KMN.
- Placer O le milieu de [KM] et P le milieu de [KN].
- Tracer le segment [OP].
- Pour terminer, décorer le plateau avec les motifs de votre choix.



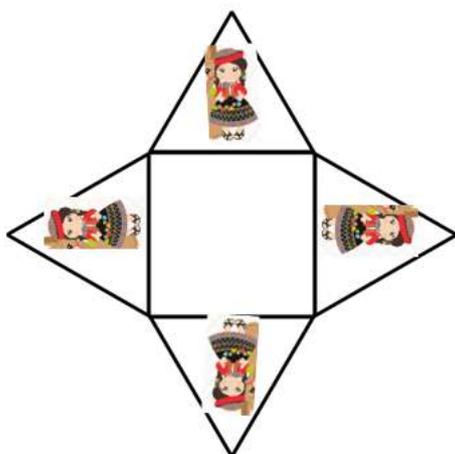
Il est également possible de trouver une version imprimable du plateau en version A4 [ici](#).

Les pions

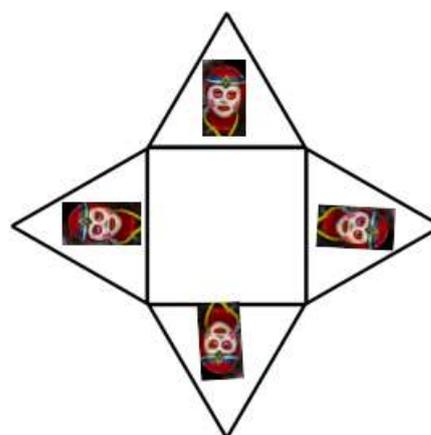
Le choix a été ici de fabriquer les pions en pâte polymère de sorte que cela soit représentatif de la légende.



Il est aussi possible de prendre n'importe quel pion (des cailloux, des pions de dame, ...), ou encore de fabriquer des pyramides régulières de côtés 3 cm.



Patron de pyramide à base carrée
Pion Kukuli



Patron de pyramide à base carrée
Pion Ukulu



Un échantillon de partie



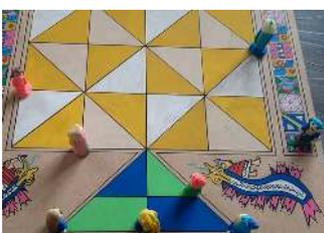
C'est au tour du joueur Ukuku.



Le Joueur Kukuli ne peut déplacer qu'horizontalement le pion devant l'Ukuku. Il se fera manger dans tous les cas. Il décide de bouger un autre pion.



L'Ukuku mange le pion Kukuli.



Le joueur Kukuli profite pour avancer son pion dans l'autre de l'Ukuku.



L'Ukuku se déplace.



Le pion Kukuli termine son trajet.



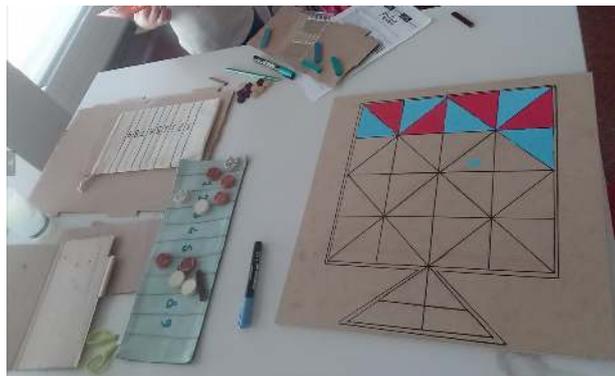
Le joueur Kukuli se fera manger son dernier pion dans cette manche et gagnera donc 5 points à la fin de cette manche.

D'autres jeux construits

Ci-dessous d'autres jeux construits ou en cours de construction élaborés par les participants de l'atelier :



L'assaut



Puluc et Kukuli



Hyène et Fanorona