

Jeu royal d'Ur

Variante ancienne

La dénomination vient de la découverte, dans les tombes royales d'Ur, en Mésopotamie de plateaux de jeux des 20 cases (datés d'environ 2500 avant J.C.) dont l'agencement diffère des jeux découverts en Égypte.

Type : Parcours / Hasard
Nombre de joueurs : 2

Matériel :

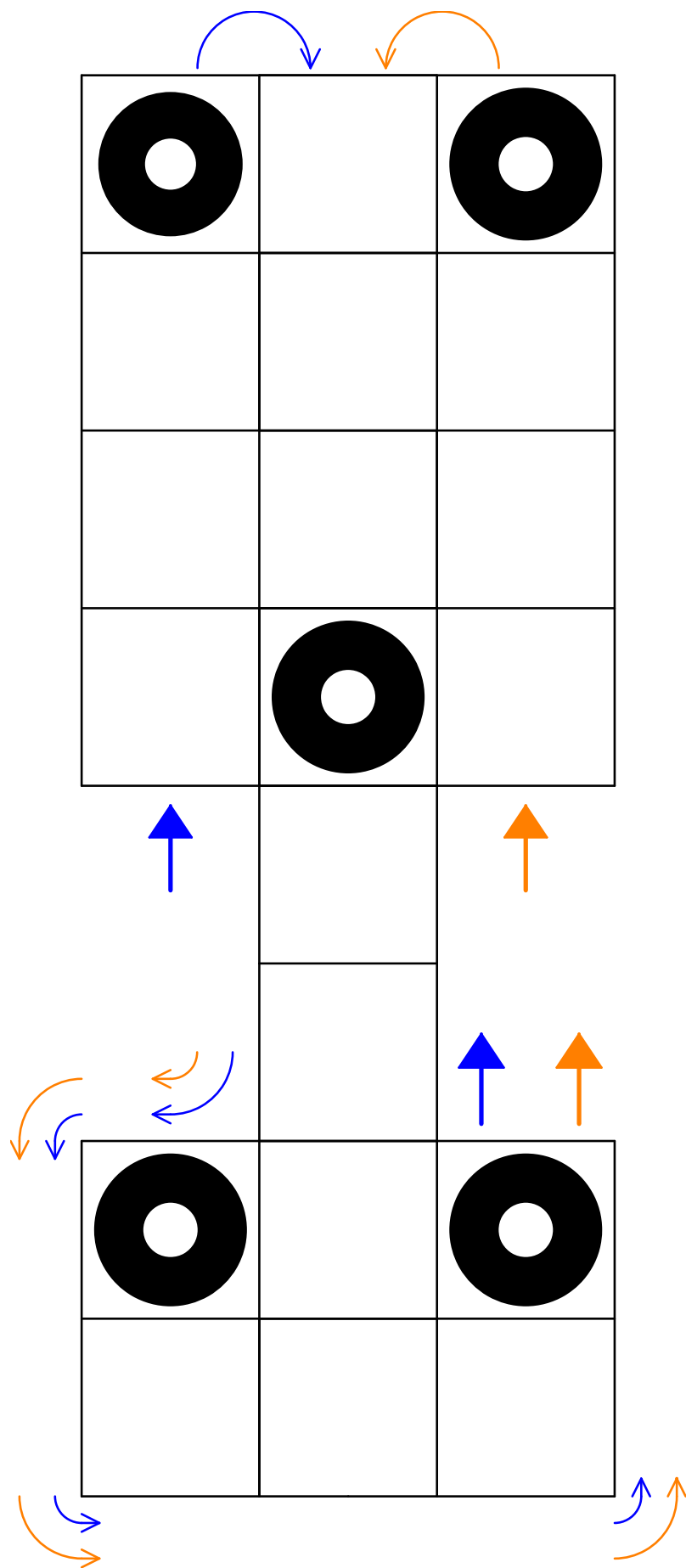
- Un plateau de jeu.
- 7 pions par joueur
- 3 dés tétraédriques
- Une réserve de 21 jetons.

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit 7 pions de même couleur et 7 jetons. Les jetons restants sont déposés dans la réserve. Le plateau est vide au départ du jeu.

But du jeu

Faire parcourir à tous ses pions un itinéraire donné, en s'arrêtant le plus souvent possible sur les cases marquées pour gagner des jetons et enfin, les sortir du jeu.



Déplacement des pions

Le déplacement des pions s'effectue le long du parcours, toujours vers l'avant, et d'après le lancement simultané de 3 dés selon la combinaison obtenue.

- Un sommet marqué : 1 point et rejouer
- Deux sommets marqués : 2 points et passer la main
- Trois sommets marqués : 3 points et rejouer
- Aucun sommet marqué : 4 points et passer la main

Le nombre de points obtenu peut être joué avec n'importe quel pion de sa couleur, mais ne peut pas être réparti entre plusieurs pions.

Il est permis de sauter par dessus d'autres pions (les siens ou ceux de l'adversaire). Les cases occupées comptent aussi dans l'avancement.

Sortie des pions adverses

Deux pions ne peuvent jamais occuper la même case. Lorsqu'un pion tombe sur une case occupée par un pion adverse, ce dernier est sorti du jeu. Il doit recommencer le parcours en étant entré de nouveau et le joueur possédant le pion sortant doit donner un jeton au joueur adverse.

Un pion se trouvant sur une case marquée est protégé, il ne peut être capturé et le joueur attaquant devra jouer un autre pion ou passer son tour.

Déroulement du jeu

Un lancer exact de « 1 » est obligatoire pour placer chaque pion au départ du jeu. Les joueurs lancent alternativement les dés et le premier joueur à obtenir un « 1 » commence.

Les joueurs peuvent aussi choisir de payer 4 jetons pour commencer plus rapidement et placer immédiatement un pion sur la première case du jeu. Ce choix doit être annoncé avant de lancer les dés.

Le lancer des dés indique ensuite le nombre de pointé d'avancement attribué à l'un des pions entrés en jeu.

A chaque fois qu'un joueur obtient un lancer de « 1 », il a la possibilité de faire rentrer l'un de ses pions au lieu d'en avancer un déjà engagé.

Les cases marquées sont des cases « chance ». Un pion sur cette case est protégé, il ne peut être sorti par l'adversaire et le joueur reçoit un jeton de la réserve.

En revanche, le joueur d'un pion passant sur une case chance sans s'y arrêter est pénalisé et le joueur doit déposer deux jetons dans la réserve.

Le jeu est obligatoire si le joueur en a la possibilité. Si aucun déplacement n'est possible, le joueur passe son tour et dépose un jeton dans la réserve. Lorsqu'un joueur ne dispose plus d'assez de jetons, il passe en plus le tour suivant (il passe donc deux tours consécutifs).

Un lancer exact est nécessaire pour sortir les pions du jeu. Ne pas passer sur la dernière case marquée implique de poser deux pions dans la réserve.

Victoire

Le premier joueur a avoir sorti tous ses pions gagne. Il reçoit le contenu de la réserve et le joueur perdant lui donne 1 jeton par pion en jeu et 2 jetons par pion non entrés sur le plateau.