

Jeu royal d'Ur

Variante tardive

La dénomination vient de la découverte, dans les tombes royales d'Ur, en Mésopotamie de plateaux de jeux des 20 cases (daté d'environ 2500 avant J.C.). Cette variante tardive, qui se joue sur un plateau identique à celui du jeu des 20 cases, est issue des hypothèses émises suite à la découverte d'une tablette cunéiforme du II^e siècle avant J.C. qui donne de nombreuses informations sur ce jeu.

Type : Parcours / Hasard

Nombre de joueurs : 2

Matériel :

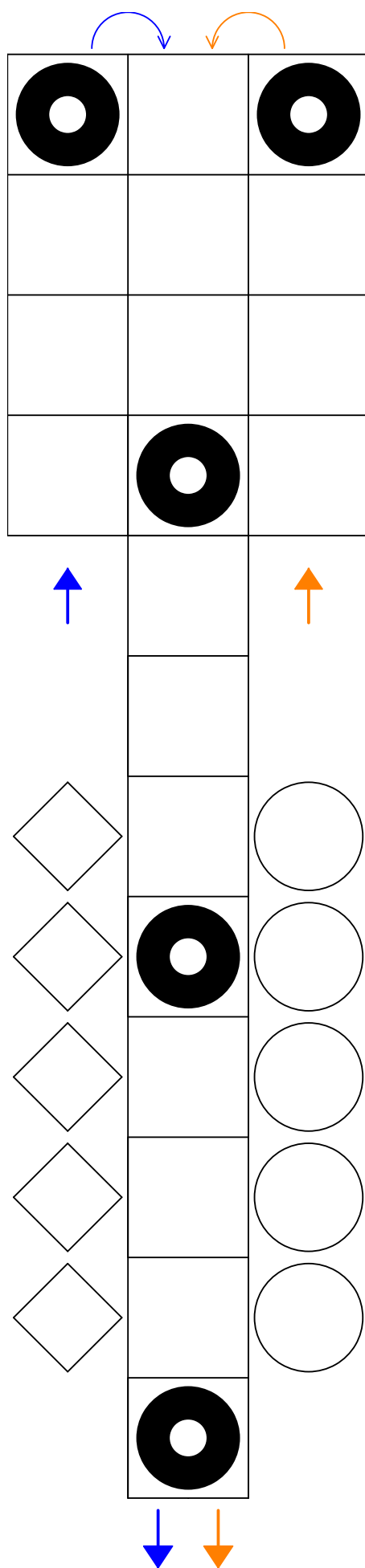
- Un plateau de jeu.
- 5 pions par joueur numérotés de 1 à 5
- 1 dé tétraédrique
- Un bâtonnet
- Une cagnotte de 50 jetons.

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit 5 pions de même couleur et 15 jetons. Les jetons restants sont déposés dans la cagnotte. Le plateau est vide au départ du jeu.

But du jeu

Faire rentrer tous ses pions sur le plateau, par ordre numérique, leur faire faire le parcours complet 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, d'après le lancement simultané du dé et du bâtonnet.

Le joueur lance le dé et peut choisir de lancer aussi le bâtonnet.

Avec le dé uniquement, le nombre de points de déplacement correspond à celui obtenu.

Avec le bâtonnet, si le joueur obtient un « non », il applique le résultat du dé tel qu'il est.

Si le joueur obtient un « oui », le résultat du dé est transformé comme suit :

- Le 1 devient 5
- Le 2 devient 6
- Le 3 devient 7
- Le 4 devient 10

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 sorti et le joueur attaquant devra jouer un autre pion ou passer son tour

Déroulement du jeu

Un lancer particulier est nécessaire pour rentrer chacun des pions selon sa valeur :

- Un lancer de « 2 » permet de rentrer le pion numéro 1 sur la 1^è case
- Un lancer de « 5 » permet de rentrer le pion numéro 2 sur la 5^è case
- Un lancer de « 6 » permet de rentrer le pion numéro 3 sur la 6^è case
- Un lancer de « 7 » permet de rentrer le pion numéro 4 sur la 7^è case
- Un lancer de « 10 » permet de rentrer le pion numéro 5 sur la 10^è case

L'ordre de rentrée des pions doit être respecté (le pion 2 doit être rentré après le 1 et avant le 3, etc.).

Chaque joueur peut aussi choisir de payer à la cagnotte le score nécessaire pour rentrer le pion correspondant. Ce choix doit être annoncé avant de lancer le dé et remplace celui-ci.

Le lancer de dé indique ensuite le nombre de point d'avancement attribué à l'un des pions entré en jeu.

A chaque fois qu'un joueur obtient un lancer permettant de rentrer un pion, il a la possibilité de faire rentrer le pion correspondant 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 nombre de jetons égal à la valeur du pion de la cagnotte. En revanche, le joueur d'un pion passant sur une case chance sans s'y arrêter est pénalisé : le joueur doit déposer un nombre de jetons égal à la valeur du pion dans la cagnotte.

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 cagnotte. 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 cagnotte.

Victoire

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