ROYAL D'UR

Contenu :
1 plateau de 20 cases
14 pions
1 dé à 6 faces

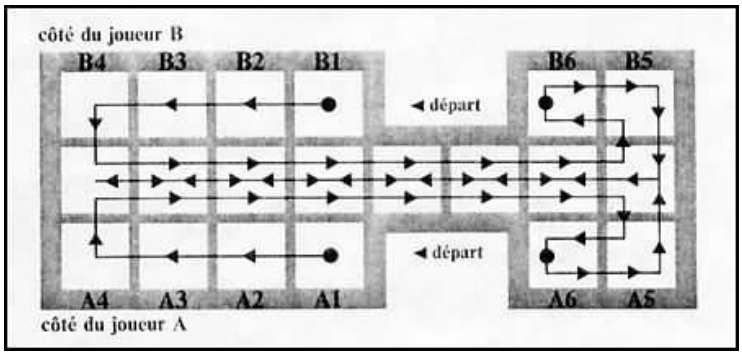
Nombre de joueurs : 2 joueurs

Age : à partir de 8 ans

Historique :
En 1920, l'archéologue anglais, Sir Leonard Wooley, déterra le plus grand trésor d'art ancien jamais découvert en Mésopotamie. Parmi les trésors d'Ur, on trouva de nombreux jeux avec des damiers ornés de riches marqueteries. Ce jeu semble avoir été le favori des hautes classes de la société sumérienne, étant donné que l'on a retrouvé des damiers uniquement dans les tombes royales ou de gens riches. On mettait des jeux dans les tombes pour que les défunts aient un passe-temps pour se distraire dans l'au-delà.
A partir des plateaux de jeu et des accessoires recueillis dans les tombes, on a pu déduire des règles probables de ce jeu qui semble être l'ancêtre original du groupe des jeux à 24 flèches (Jacquet, Backgammon…).

But du jeu :
Le jeu royal d'Ur est un jeu de capture, où les joueurs vont s'affronter sur un champ de bataille pour tenter de capturer toutes les pièces adverses.

Déroulement du jeu :



Chaque joueur possède un camp et les pions on leur propre parcours (voir schéma).
Au départ, les pions sont empilés devant leur entrée respective.
On lance le dé chacun son tour et on avance l'un de ses pions du nombre de cases indiqué par le dé, sauf le 6 qui nous fait passer notre tour.

Siège social
1 allée de l'entre-deux-mers
33560 Carbon-Blanc
05 35 38 25 63

Association Ô fil du jeu

www.ludothequeofildujeu.org

Antenne de Floirac
4 avenue Camille Pelletan
33270 Floirac
05 56 32 38 73

Capture des pions : Dès qu'un pion entre sur le champ de bataille (ligne centrale commune), il doit essayer de faire des prisonniers, en finissant son déplacement sur la même case qu'un pion adverse. Un prisonnier ne peut pas être déplacé par son possesseur. Un pion sur le dessus d'une colonne peut être déplacé avec ses prisonniers comme s'il s'agissait d'un seul pion. Il n'y a aucune limite au nombre de prisonniers.

Soldats/Officiers : Au départ, tous les pions sont des soldats, ils ne peuvent avancer que dans le sens es flèches. Quand un pion termine son parcours sur la case d'arrivée, on le retourne pour qu'apparaisse sa marque distinctive : il devient officier. Un officier peut avancer ou reculer sur le plateau.

Délivrance des prisonniers : Si on termine notre déplacement un pion adverse qui possède des prisonniers, il est possible dès le tour suivant de repartir avec le pion adverse en prisonnier, libérant ainsi ses propres pions. On peut empiler plusieurs pions sur la même case, mais on ne peut avancer qu'un seul de ses pions.

La rosace du champ de bataille : Un pion sur cette case ne peut être capturé.

Fin du jeu :
Dès qu'un joueur a réussi à capturer tous les pions adverses, il gagne la partie.