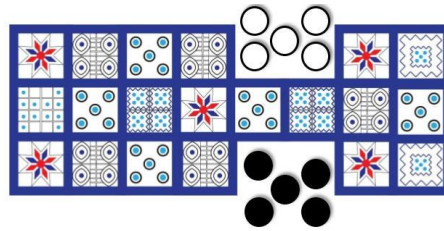


# Royal Game of Ur



## Dés utilisés

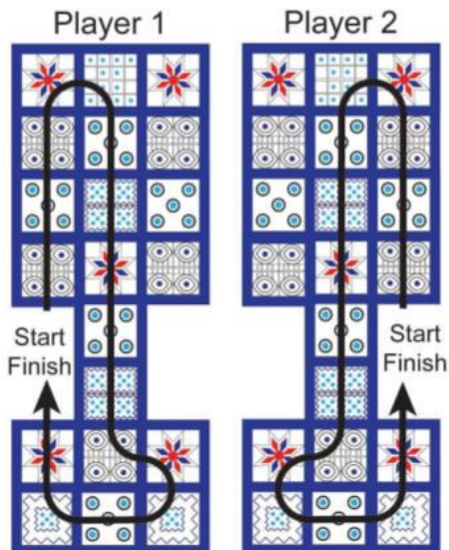


Si vous n'avez pas de dés comme dans l'image ci-haut vous pouvez utiliser 4 dés D4. Les chiffres pairs (2 et 4) représentent les points blancs.



Vous pouvez aussi utiliser un seul dé D4, dans ce cas la règle du zéro dans la version 2 ne s'applique pas.

## Mouvement



## Comment jouer Version 1

Le but du jeu est de retirer tous vos pions du plateau avant l'autre joueur. C'est une course !

1. Lancez les dés pour savoir qui joue en premier. Le plus haut numéro a les pions blancs et joue en premier.

2. Les pions se déplacent selon le motif que vous voyez ci-dessus.

3. Lancez les dés. Avancez votre pion du nombre de cases que vous avez roulées.

-Vous ne pouvez pas mettre deux de vos propres pions dans une case à moins que ce ne soit une rosette.

-Si vous atterrissez sur une rosette, c'est un endroit sûr. Plusieurs pions peuvent occuper la même rosette.

-Si vous atterrissez sur une case occupée par l'autre joueur, vous pouvez expulser son pion du plateau.

-Quand c'est votre tour, vous pouvez déplacer n'importe quel pion actif ou ajoutez-en un nouveau lorsque vous lancez.

-Soyez stratégique !

-Si vous ne pouvez pas déplacer un pion, vous perdez votre tour.

4. Vous ne pouvez sortir que sur un lancer exact.

Règle facultative : -Si vous atterrissez sur une rosette, vous pouvez rester ou lancer pour une autre tour.

### Règles supplémentaires plus authentiques :

Vos pions ont chacune un nom et un numéro : Hirondelle (1), Storm-Bird (2), Corbeau (3), Coq (4), Aigle (5)



Ils se déplacent sur le plateau dans l'ordre des numéros. Pour commencer, vous devez lancer un 1. Puis lancer à nouveau pour déterminer où placer l'Hirondelle. Au tour suivant, vous pouvez soit déplacer l'Hirondelle ou rouler pour essayer d'obtenir un 2 à placez le Storm-Bird. Si vous n'obtenez pas de 2, vous perdez votre tour!

(Suivez toutes les autres règles ci-haut)

## Version 2

### Introduction

"Ben's" Royal Game of Ur est une variante de l'ancien jeu connu sous le nom de "The Royal Game of Ur", dont les règles ont été perdues dans l'Antiquité. Les règles de "Ben" sont une combinaison de certaines des variantes courantes des règles qui ont été rassemblées à partir de nombreuses sources, dont la plupart tentent de recréer les règles d'origine à travers des analyses archéologiques.

Les règles de « Ben » utilisent ces règles communes uniquement comme base de référence et renoncent à toute tentative de recréer la version originale en faveur de la création d'une version amusante et intéressante du jeu version du 21 e siècle du jeu.

Les seuls aspects connus du jeu original sont que le jeu est un jeu de course à 2 joueurs, chaque joueur a 7 pièces (ou marqueurs) et 3 dés en forme de pyramide. Le chemin que les marqueurs doivent parcourir est inconnu, la signification des différents symboles sur le plateau est inconnue, comment les marqueurs d'entrée et de sortie du plateau sont également inconnus.

Parmi les autres hypothèses formulées lors de la création de ces règles, citons :

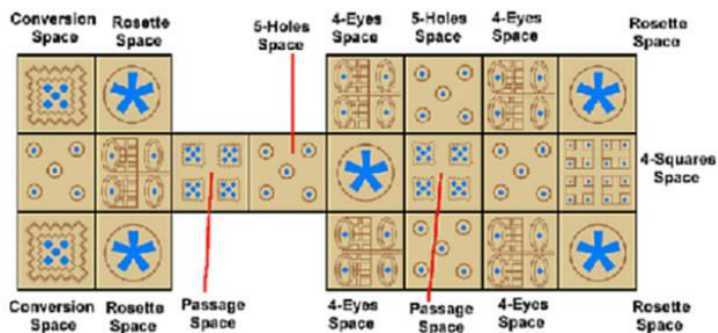
- Les espaces de la rosette ont une signification particulière (avantageux pour les marqueurs qui sont dessus)
- d'autres symboles spéciaux peuvent avoir des significations particulières (positives ou négatives)
- capturer (renvoyer un marqueur adverse au départ), est autorisé
- le premier joueur à sortir tous ses marqueurs gagne
- un seul marqueur est autorisé par emplacement (généralement)
- un seul marqueur se déplace par tour
- les marqueurs ne peuvent avancer que le long du chemin

### But

Le but du jeu est d'être le premier joueur à déplacer tous ses marqueurs autour du chemin désigné et hors du plateau.

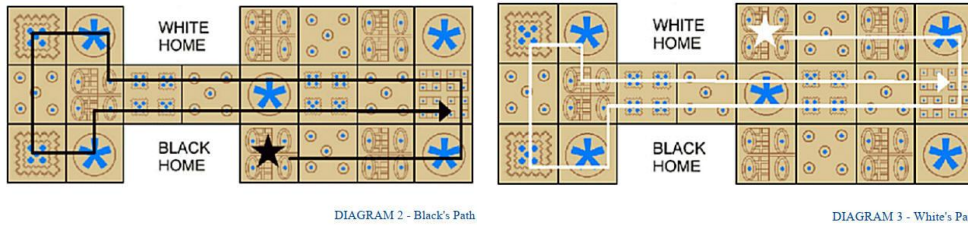
### Plateau de jeu

Le schéma suivant identifie les noms des différents espaces du plateau tels qu'ils sont référencés dans ces règles. Notez que les noms donnés ne sont basés sur aucun type d'analyse archéologique ou recherche historique.



## Mise en place et déroulement général du jeu

Chaque camp commence avec 7 marqueurs dans sa zone d'origine comme indiqué dans les schémas ci-dessous. Noir doit suivre le chemin indiqué dans le schéma 2 et Blanc doit suivre le chemin indiqué dans le schéma 3. Les schémas indiquent également le premier espace d'entrée au fur et à mesure que les marqueurs sont déplacés sur le plateau (indiqué par une étoile).



Les joueurs lancent leurs "dés", et déplacent leurs marqueurs le long de leurs chemins désignés du nombre de points indiqué (un point pour chaque extrémité à bout blanc pointant vers le haut) d'un espace par point.

Il y a des règles spéciales couvrant le cas où il n'y a pas de pointes blanches vers le haut (c'est-à-dire qu'un zéro est lancé).

Les marqueurs sortent du plateau, appelé "abattre", via l'espace de 4 cases dans la rangée du milieu à la fin du plateau. Pour "abattre", un joueur doit lancer le nombre exact pour déplacer un marqueur d'une case au-delà de l'espace des 4 cases (voir cependant les règles des Espaces Spéciaux ci-dessous).

### Commencer

Pour commencer le jeu, les deux joueurs lancent leurs dés et déplacent un seul marqueur sur le plateau, en comptant leur espace étoile (voir schémas ci-dessus) comme le premier espace d'entrée. Si un joueur obtient un zéro, il peut se déplacer vers n'importe quelle case disponible le long de sa rangée de départ, mais pas au-delà de sa case Rosette.

Les marqueurs entrent sur le plateau avec leur côté pointillé vers le bas et leur face vierge vers le haut. Ceux-ci sont appelés marqueurs "vierges". Le joueur qui a déplacé son premier marqueur le plus loin sur le chemin est désigné comme premier joueur.

Si les deux joueurs se déplacent à distance égale (c'est-à-dire qu'ils ont obtenu le même nombre de points) ils continuent à rouler simultanément et à ne déplacer que leur premier marqueur jusqu'à ce qu'un joueur se déplace plus loin et devienne ainsi le premier joueur.

Une fois que le premier joueur est déterminé, les joueurs alternent leurs tours comme expliqué dans la section suivante.

Si les marqueurs des deux joueurs se terminent sur le même espace après leurs espaces Rosette, alors les deux marqueurs sont renvoyés à la maison et les joueurs recommencent jusqu'à ce qu'un premier joueur soit déterminé.

Si un joueur obtient un zéro sur ses dés, il peut utiliser les règles spéciales de "saut" indiquées ci-dessous. Notez que les sauts depuis la piste de départ d'un joueur sont limités par la présence des cases Rosette (voir règles de saut ci-dessous).

Si les deux joueurs lancent des zéros avant qu'un premier joueur ne soit déterminé, de sorte qu'ils peuvent tous les deux sauter sur la même case, ce jet est ignoré et les deux joueurs relancent.

## Séquence de jeu

Une fois le premier joueur déterminé, le jeu se poursuit de manière alternée; le premier joueur roule et se déplace, puis le deuxième joueur roule et se déplace. Les marqueurs ne peuvent avancer que le long de leurs chemins désignés et un seul marqueur peut occuper un seul espace (toutefois, voir les règles des espaces spéciaux ci-dessous). Un joueur déplace d'un marqueur à chaque tour le nombre de points indiqué sur son jet de dé.

Un seul marqueur peut être déplacé par tour, soit un marqueur déjà sur le plateau ou un marqueur peut être déplacé de sa maison sur le plateau. Encore une fois, un jet de zéro permet à un marqueur de commencer à n'importe quel espace disponible le long de sa ligne de départ mais pas au-delà du premier espace Rosette.

Les marqueurs peuvent être déplacés sur d'autres pièces (y compris les marqueurs adverses), mais il existe des restrictions sur la fin d'un déplacement sur un espace occupé.

Si un joueur ne peut pas déplacer un marqueur de la quantité totale indiquée sur son jet de dé, il perd son tour. Un joueur doit déplacer un marqueur si possible ; il ne peut pas perdre son tour s'il a un coup légal disponible. Chaque fois qu'un joueur obtient un 0 et est capable de faire un mouvement avec l'un de ses marqueurs (voir les règles de saut ci-dessous), il bénéficie d'un tour gratuit immédiat.

## Conversion



Lorsqu'un marqueur atterrit sur l'une des cases Conversion, il est retourné sur sa face pointillée ; ces marqueurs sont appelés "pointillés" ou "converti". Les marqueurs doivent être convertis sur leur côté pointillé avant de passer le deuxième espace de conversion le long de leur chemin désigné.

Passer sur une case Conversion ne convertit pas un marqueur sur sa face pointillée ; il doit terminer son déplacement sur l'une des deux cases Conversion. Un marqueur vide ne peut pas atterrir sur une case Conversion occupée par un marqueur pointillé adverse.

## Sauter

Lorsqu'un joueur lance un zéro sur ses dés, il peut avancer un marqueur le long de son chemin vers n'importe quel espace disponible mais pas au-delà d'un espace Rosette ; ce mouvement s'appelle un Mouvement de saut. Un espace "disponible" le long du chemin est normalement un espace vide, mais il y a des espaces qui permettent plus d'un marqueur, donc le "prochain espace disponible" peut être une de ces espaces qui n'est pas totalement occupé.

Si un joueur qui obtient un zéro est capable d'effectuer un saut légal, il obtient immédiatement un tour gratuit. Les mouvements de saut peuvent être utilisés pour amener des marqueurs sur le plateau depuis leur domicile. Les marqueurs ne peuvent en aucun cas capturer une pièce adverse lors d'un mouvement de saut. Un marqueur non converti ne peut pas sauter au-delà de sa deuxième case de conversion.

## Capturer

Lorsque le marqueur d'un joueur est déplacé sur une case occupée par un marqueur adverse, ce marqueur adverse est capturé et doit retourner chez lui pour recommencer. Un marqueur ne peut être capturé que par une pièce adverse du même type ; blanc ou pointillé, c'est-à-dire qu'un marqueur pointillé ne peut pas capturer un marqueur blanc et vice versa.

Un joueur perd tous les tours gratuits qui lui ont été attribués chaque fois qu'il capture un marqueur adverse (voir les règles spéciales ci-dessous).

## Sortir

Un marqueur ne peut sortir que s'il obtient le nombre exact requis pour se déplacer d'une case au-delà de l'espace des 4 cases (toutefois, voir les règles des espaces spéciaux ci-dessous). Une fois un marqueur a sortie, il ne peut pas rentrer sur le plateau.

## Espaces spéciaux

Ces règles présentent des exceptions aux règles générales énoncées ci-dessus :

### Rosette;



Jusqu'à 2 marqueurs de chaque côté et de chaque type peuvent occuper un espace Rosette. Les espaces Rosette sont également des espaces protégés ; un marqueur ne peut pas être capturé sur une case Rosette. Les marqueurs ne peuvent jamais sauter au-delà d'une case Rosette.

### 4-Yeux ;



Lorsqu'un marqueur atterrit sur une case 4 yeux, le joueur bénéficie d'un tour gratuit immédiat. Ce tour gratuit est perdu s'il capture une pièce adverse atterrissant sur l'espace des 4 yeux. Un joueur ne bénéficie pas d'un tour gratuit supplémentaire en effectuant un mouvement de saut vers un espace à 4 yeux ; 1 seul tour gratuit.

### Passage;



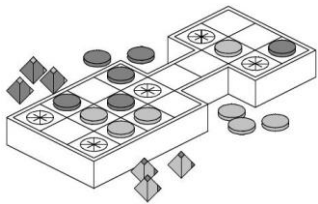
Les espaces de passage peuvent être occupés par deux marqueurs à condition qu'ils soient de type différent (pointillé ou blanc). Les deux marqueurs peuvent être opposés. Les espaces de passage n'offrent PAS de protection aux marqueurs qui s'y trouvent.

## 4-Carrés ;



Un marqueur pointé peut sortir de l'espace des 4 cases sur un jet de zéro (ou un). L'espace des 4 cases peut être occupé par 2 marqueurs de type différent identique à une case Passage.

### Version 3



## PRÉSENTATION & HISTOIRE

En 1926-1927, Sir Leonard Woolley faisait des fouilles dans les tombes royales d'Ur, dans l'Irak moderne, et a trouvé parmi d'autres choses le plus ancien ensemble complet d'équipement de jeu dont l'existence était connue.

Ce jeu date d'environ 2500 avant JC, composé d'un plateau de vingt carrés, deux ensembles de sept pièces, et six dés en forme de pyramide. Le nom du jeu a ensuite été nommé le jeu royal d'Ur. D'autres ensembles similaires ont été trouvés dans la même fouille archéologique, certains dans un état moins bien conservé.

Les jeux différaient par les matériaux et qualité de fabrication, mais tous partageaient le même agencement de carrés, certains ornés de rosaces. Les décorations sur les places sans rosaces variaient d'un plateau à l'autre et certains avaient de belles scènes d'animaux gravés dessus.

Aucune règle n'a été trouvée à l'époque de l'excavation, donc un certain nombre de différents historiens et archéologues ont conçu leur propre interprétation, et il existe des versions de ce jeu à vendre. Ces dernières années, un ensemble de règles presque complet sur des tablettes cunéiformes sont apparues, datant du IIe siècle av. et nous dit tout sur le jeu en dehors de la direction dans laquelle les pièces voyageaient le long du plateau.

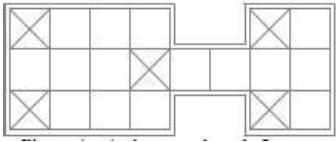
## COMMENT JOUER

Des ensembles complets de règles ont été publiés par R. C. Bell dans son livre de Jeux de société et de table de nombreuses civilisations, et par Irving Finkel dans son jeu pour le British Museum. L'ensemble des règles de cette notice prend des éléments de ceux-ci mais introduit quelques idées de H. J. R. Murray et David Parlett qui font le jeu plus logique et élégant.

### Commencer le Jeu

1. La Royale Jeu d'Ur est joué sur un plateau de 20 cases, disposés en 3 rangées de 8 avec quatre carrés coupés (comme indiqué dans l'illustration 1). Cinq des carrés sont marqué. Le conseil peut être pensé de comme dans trois sections distinctes: un gros bloc, un petit bloc et le pont entre eux.

Illustration 1 : le plateau vide. Carrés marqués d'une croix ici portent généralement un rosace sur les plats ornés.



2. Chaque joueur commence la partie avec sept pièces en main, la planche étant vide.

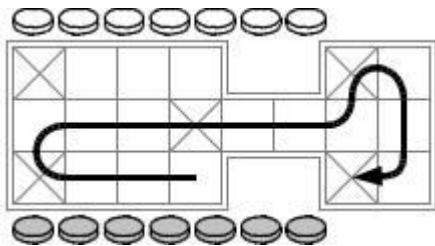
3. Chaque joueur a trois dés binaires sous forme de dé pyramidal avec quatre coins; deux coins sont marqué. Au moment de lancer les dés le score est le nombre de coins marqués vers le haut, avec aucun signifiant un score de quatre.

4. Les joueurs décident au hasard qui commence.

### Déplacer les pièces

5. Le chemin des pièces d'un joueur commence de son côté du plateau, dans le grand bloc, sur la place la plus proche du pont. La pièce se dirige vers le coin avec la rosace, avant de passer vers la case adjacente sur la rangée du milieu et continuer jusqu'à ce qu'elle traverse le pont. Une fois à travers le chevalet, il se déplace vers la rosace du côté de l'adversaire, puis se courbe autour du petit bloc jusqu'à atteindre la rosette du côté du joueur, d'où il est issu. Le chemin est plus simple qu'il n'y paraît : voir Illustration 2.

Illustration 2 : le sens de déplacement du pièces noires, représentées ici alignées avant tout sont entrés dans le plateau. Le chemin pour le les pièces blanches est une image miroir, commençant et finissant sur la rangée du haut.



6. A son tour un joueur lance d'abord ses dés.

7. Si aucune de ses pièces n'est jouer, alors il doit entrer une pièce sur le premier, le deuxième, troisième ou quatrième carré sur le plateau, selon le score du dé.

8. S'il a déjà des pièces montées le plateau, il peut déplacer l'une de ses pièces le long de son chemin du nombre de cases indiquées sur les dés.

9. Si le score des dés est quatre, le joueur peut après avoir déplacé une pièce, rouler et déplacer à nouveau.

10. Une pièce doit sortir par un lancer exact. Par exemple, si la pièce du joueur siège dans la rosette finale de son chemin, un 1 est requis pour abattre; si c'est sur la case adjacente, un 2, et ainsi de suite.

11. Une seule pièce d'un joueur peut s'asseoir dans un carré à la fois; les pièces ne peuvent pas s'asseoir ensemble dans le même carré.



12. Si le lancer de dé ne donne pas de coup valide, alors le tour est perdu et le tour de l'adversaire commence. Dans ce cas, aucun tour supplémentaire n'est accordé, même si les dés montrent quatre.

### **Capter des ennemis**

13. Si vous atterrissez sur une pièce, cette pièce est retirée du plateau et doit commencer son voyage à nouveau.

14. Une pièce assise sur un carré spéciale marqué est sûr; l'adversaire ne peut pas atterrir dessus.

15. Le premier quatre carrés dans un chemin de la pièce sont également sûr, car les pièces de l'adversaire ne peuvent jamais atterrir dessus.