

# Règle du jeu Royal d'Ur

## L'IDEE DU JEU

Bien qu'étant un jeu de dés, le jeu d'Ur n'est tout même pas un simple jeu de hasard. Le grand nombre des jetons dont dispose chaque joueur ainsi que les positions plus ou moins favorables permettent aux bons joueurs de manœuvrer avantageusement à chaque coup.

Les joueurs amènent leurs jetons un à un sur le tableau et les avancent en direction de leur case de but. Les jetons quittent le tableau uniquement comme prisonniers. Les chemins se croisent sur la bande du milieu, et c'est là qu'aura lieu la vraie bataille. Quand un joueur rencontre un jeton de l'adversaire, il le fait prisonnier en posant son propre jeton par-dessus. Il amène alors le prisonnier vers sa propre case de but. Néanmoins il est possible de reconquérir des prisonniers en route. Le gagnant est celui qui a réussi à capturer tous les jetons de l'adversaire.

## PREPARATION

L'un des joueurs reçoit les 7 jetons d'une couleur, l'autre les 7 autres jetons.

## LA MARCHE DU JEU

Pour commencer les deux joueurs jettent le dé à tour de rôle. Celui qui obtient le plus grand nombre de points rejoue une deuxième fois. Les joueurs avancent à tour de rôle. Comptent seulement les points 1-5, le 6 signifiant "pas de mouvement". Avec chaque coup (1-5) le joueur avance un de ses jetons par autant de cases qu'indique le dé. S'il est dans l'impossibilité d'avancer il doit passer son tour.

**Prisonniers:** En se dirigeant vers les cases de but il faut essayer de capturer autant de jetons de l'adversaire que possible. Ceci se produit quand un coup de dé donne droit à aller exactement jusqu'à une case occupée par l'adversaire. On pose alors son propre jeton au-dessus du jeton ennemi et emmène celui-ci lors d'un déplacement ultérieur. Toutefois, on n'est pas obligé d'emmener les jetons prisonniers de l'adversaire.

**Les tours:** Il est permis de superposer autant de jetons que l'on veut. Le jeton le plus haut décide quels jetons continueront la route. Ainsi on peut capturer plusieurs jetons ennemis à la fois ou reconquérir des prisonniers et capturer des jetons ennemis en même temps.

Quand plusieurs de ses propres jetons se trouvent superposés chacun d'eux doit avancer séparément.

Dans le cas où la tour comporte des jetons des deux joueurs, il n'est permis d'enlever que les jetons se trouvant au-dessus du dernier de ses propres jetons.

**Arrivée aux cases de but:** On peut arriver dans les cases de but avec ou sans prisonniers. En tout cas il est obligatoire d'arriver dans un de ces deux cases par un coup de dé **exact**. Si le nombre est trop élevé, il faut avancer vers une autre case ou passer son tour.

Les jetons arrivés aux cases de but deviennent des **chevaliers**.

En partant des cases du but, ces chevaliers ont le droit d'**avancer** et de **reculer** sur la bande du milieu, mais uniquement dans une seule direction à chaque coup.

On capture les chevaliers comme on capture les jetons normaux. Toutefois, ils sont particulièrement dangereux parce qu'ils peuvent faire des prisonniers dans les deux directions.

Un chevalier a le privilège d'avancer ainsi que de reculer seulement quand il avance seul. Chargé d'un prisonnier, un chevalier ne doit se diriger qu'en direction des cases de but jusqu'à ce qu'il y ait déposé son prisonnier.

## FIN DU JEU

Le gagnant est celui qui a réussi à capturer tous les jetons ennemis, soit en arrivant dans les cases de but, soit, à la fin du jeu, en les faisant prisonnier sur les cases du milieu.