

ROYAL D'UR

Irak, Antiquité (3000 av. JC) — 2 joueurs

Ce jeu découvert lors de fouilles archéologiques dans la ville d'Ur, de la civilisation antique sumérienne (Irak actuelle), compte parmi les plus anciens connus. L'archéologue anglais Sir Leonard Wooley a découvert un plateau de ce jeu en 1920, dans des monuments funéraires : on pense que l'on mettait à l'époque des jeux dans les tombes pour que les défunts aient des passe-temps pour l'éternité de l'au-delà. Aucune règle écrite de ce jeu n'a été trouvée avec les plateaux, ces règles ne sont donc que supposément celles qui étaient jouées pendant l'Antiquité. Ce sont les joueurs de la MAISON DES JEUX DE GRENOBLE qui l'ont proposée (www.maisondesjeux-grenoble.org). D'autres interprétations existent, par exemple celle de GEOLUDIE (www.geoludie.com)



Âge

À partir de 7 ans

Durée

17 min 13

But du jeu

Capturer tous les pions de l'adversaire.

Matériel

1 plateau – 5 pions noirs, 5 pions blancs (ou 7 dans d'autres versions), tous marqués sur une face – 1 dé 6 faces (à l'origine, on jouait avec 3 dés pyramidaux).

Mise en place

Au départ le plateau est vide, chacun a les pions de sa couleur.

Déroulement

Chaque joueur a son camp, qui est sa ligne sur le côté. La ligne centrale est le « champ de bataille », commun aux deux joueurs, le terrain où les pions peuvent se capturer.

On lance le dé chacun son tour et l'on déplace (ou l'on fait entrer en jeu) le pion de son choix de sa couleur. Si l'on fait un 6, on passe son tour.

(suite au verso)

Déplacements :

Au commencement, les pions sont joués face cachée et sont des «soldats ». Ils ne peuvent alors qu'aller en avant. Le départ se situe depuis la ligne de chaque camp, sur la grande partie (4 cases). Les pions avancent de ces 4 cases (en partant de celle la plus au centre), puis circulent sur la ligne centrale, pour rejoindre la partie la plus petite (2 cases).

On peut avoir plusieurs pions en même temps sur le parcours.

Un pion doit faire le compte juste pour arriver au bout de son parcours. S'il dépasse le compte, il ne peut pas avancer et on en fait bouger un autre.

Quand un pion arrive au bout, il passe du grade de « soldat » à celui d' « officier » : on le retourne de façon à rendre sa marque visible. Il peut désormais avancer ou reculer, en restant toujours dans le même parcours.

Captures :

Un pion emprisonne un pion de la couleur adverse quand il tombe sur la même case. Il se place alors dessus. Pour le capturer définitivement, il devra le ramener jusqu'à la dernière case de son parcours (avec un nombre exact). On l'enlève alors du jeu et le captureur peut repartir sur le parcours pour capturer d'autres pions.

Un pion captureur peut être capturé à nouveau. Dans ce cas, le pion du dessus emporte avec lui le ou les pion(s) adverse(s) immédiatement au dessous, et libère son premier pion en dessous.

Exemple : un pion noir (●) arrive par dessus une pile (1). Au tour suivant (2), il emporte le pion blanc, et libère le pion noir qui était tout en bas.

●
○
(1) ●

●
○
(2) ● ○

Un même pion peut capturer plusieurs pions adverses :

- si un captureur et son prisonnier arrivent sur un autre prisonnier. Il l'ajoute à sa capture et le déplace avec l'autre pour l'emmener vers le bout du parcours.

- si un captureur arrive sur une case occupée par plusieurs pions adverses : tous sont prisonniers.

Un pion est mis définitivement hors du jeu quand il est capturé et embarqué au bout du parcours.

Fin de partie

Un joueur gagne lorsqu'il a mangé tous les pions de son adversaire (ou qu'ils sont prisonniers donc bloqués).

