



Jeu de Ur

<https://www.leglobejoueur.com>

Contacts : 06-33-91-69-68 / leglobejoueur@gmail.com

Plateau d'Ur

Petite histoire

Comme son nom l'indique le damier d'Ur a été découvert dans la ville du même nom en Mésopotamie (Irak actuel). Il s'agit du plus ancien jeu connu à ce jour. Ce serait l'ancêtre lointain du backgammon et autres jeux de tables.

Découvert en 1927 par l'archéologue anglais Sir Léonard Woodley dans des tombes royales, il remonte à au moins 2700 ans avant notre ère. Au vu des plateaux retrouvés, très richement ornés, et de leur localisation près de momies royales ou de riches notables, ce jeu était vraisemblablement réservé aux hautes classes de la société sumérienne. Il servait très probablement de divertissement mais les différents symboles dont les plateaux sont ornés, bien que non déchiffrés à ce jour, laissent supposer qu'il était également utilisé comme médium pour des oracles.

Aucune règle précise n'a été retrouvée, mais les connaissances archéologiques et historiques actuelles ont permis d'en reconstituer deux : celle du jeu royal d'Ur et celle du jeu d'Akalamdung, du nom du roi qui fit construire le cimetière royal d'Ur. Une troisième règle, qui transforme le jeu de parcours d'origine en jeu de capture, nommé ici jeu d'Ur, n'a aucun fondement historique, mais permet de diversifier l'utilisation du plateau.

Jeu Royal de Ur

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : hasard raisonné / parcours

Matériel nécessaire

- un plateau spécifique
- 7 pions clairs et 7 foncés, marqués sur une face
- 3 dés bifaces (une face noire, et l'autre blanche)

BUT DU JEU

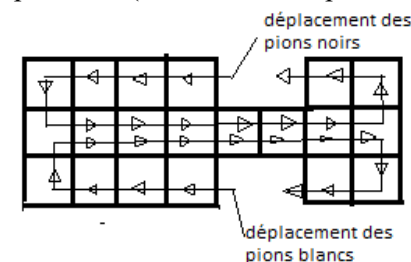
Être le premier à retirer toutes ses pièces du plateau.

POUR Y PARVENIR

Chaque joueur lance à tour de rôle les trois dés et avance un de ses pions du nombre de cases indiqué par les dés. Les déplacements sont soumis à des règles précises et peuvent engendrer la capture de pions adverses.

DÉPLACEMENTS

Les pions de chaque joueur se déplacent **en avançant sur la moitié du jeu**, en sens inverse les uns par rapport aux autres. Ainsi, **seule la ligne centrale est commune aux deux joueurs**. Les dés indiquent le nombre de cases que le pion déplacé doit parcourir (voir infra : interprétation des dés).



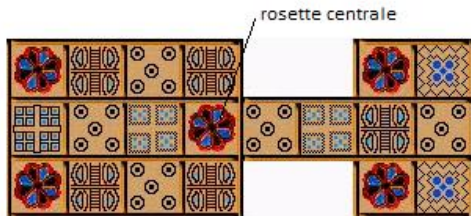
Obligations et interdictions

- 1) **Il est obligatoire d'avancer ses pions lorsque c'est possible**, même si le déplacement est désavantageux. On ne peut passer son tour que si aucun des pions ne peut effectuer le mouvement dicté par les dés.
- 2) Les pions ne peuvent ni reculer, ni avancer d'un nombre inférieur de cases à celui indiqué par les dés.
- 3) Les pions peuvent se dépasser.
- 4) Chaque case, à l'exception de la rosette centrale ne peut être occupée que par un seul pion.
- 5) La rosette centrale peut accueillir plusieurs pions amis ou ennemis en même temps, sans qu'il y ait de prise.

Cas particulier des rosettes

Les cases avec une rosette sont des **sanctuaires**. **Il est obligatoire de s'y arrêter** et le joueur doit y amener ses pions avec **un nombre exact de points**, mais quand un joueur amène un pion sur une rosette, **il peut rejouer**.

Rappel : seule la rosette centrale peut accueillir plusieurs pions.



SORTIE DES PIONS

Un pion ne peut sortir du plateau qu'après avoir atteint la dernière rosette (avec un score exact) : le joueur doit alors obtenir un 1 aux dés pour pouvoir sortir son pion (mais il peut rejouer immédiatement après avoir atteint la rosette).

Attention : la dernière rosette ne pouvant accueillir qu'un pion à la fois, un pion ne pourra l'atteindre qu'une fois le pion précédent sorti.

Pour différencier les pions sortis de ceux non encore entrés en jeu, ceux qui sont sortis sont positionnés face marquée visible.

CAPTURES

Elles se font par substitution.

Un pion qui termine sa course sur une case occupée par un pion adverse (à l'exception de la rosette centrale) le remplace. Le pion adverse est alors retiré du plateau et doit recommencer son parcours depuis le début. **Le joueur qui a effectué la prise rejoue**.

Un pion qui terminerait sa course sur une case occupée par un pion ami (à l'exception de la rosette centrale) ne peut être joué. Si le joueur n'a pas d'autre possibilité de jeu, il passe son tour.

Les pions de la rosette centrale sont protégés : ils ne peuvent pas être pris par les pions adverses avec lesquels ils cohabitent. Plusieurs pions de même couleur peuvent également cohabiter sur cette case.

INTERPRÉTATION DES DÉS

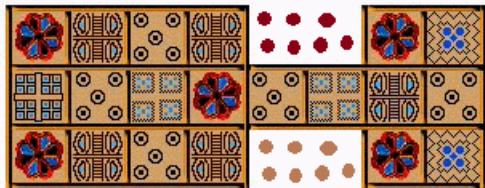
Les dés bifaces possèdent chacun un côté blanc et un côté noir.

- si **les trois faces blanches** apparaissent, le joueur passe son tour ;
- si **1 côté noir** et 2 blancs apparaissent, le joueur peut avancer un pion **d'une case** ;
- si **2 côtés noirs** et 1 blanc apparaissent, le joueur peut avancer un pion de **2 cases** ;

- si **3 côtés noirs** apparaissent, le joueur peut avancer un pion de **3 cases**.

Remarque : il n'est pas possible de scinder le résultat obtenu pour jouer plusieurs pions.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE



Le plateau est placé horizontalement entre les joueurs et les 7 pions de chaque joueur sont disposés dans le creux du plateau, face marquée cachée.

Le joueur qui débute la partie est désigné par tirage au sort : chacun des joueurs lance les 3 dés et celui qui obtient le score le plus élevé commence.

Le premier joueur relance les 3 dés et avance un de ses pions du nombre de cases indiqué par les dés. Le deuxième joueur fait de même, puis chacun son tour, les joueurs lancent les dés et avancent un pion déjà en jeu ou en introduisent un nouveau sur le plateau.

Un joueur rejoue quand il atteint une rosette ou quand il capture un pion adverse.

Le gagnant est le joueur qui réussit le premier à sortir tous ses pions.

Résumé :

- chaque pion est obligé de passer par chaque rosette et de les atteindre avec un nombre exact,
- un pion qui atteint une rosette permet de rejouer,
- la rosette centrale est protectrice,
- il est interdit de passer son tour, sauf si aucun de ses pions ne peut avancer du nombre de cases dicté par les dés.
- la sortie d'un pion ne peut se faire qu'avec un 1 à partir de la dernière rosette,
- sortir un pion permet de rejouer.
- la capture se fait par substitution (hors rosette centrale) et permet de rejouer.

Jeu d'Akalamdung

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : hasard raisonné / parcours

Matériel nécessaire

- un plateau spécifique

- 7 pions clairs et 7 foncés, marqués sur une face

- 3 dés bifaces (une face noire et l'autre blanche)

BUT DU JEU

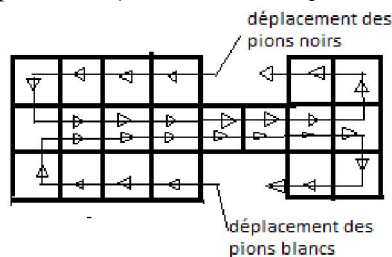
Être le premier à retirer toutes ses pièces du plateau ou déplacer une des pièces selon un schéma précis.

POUR Y PARVENIR

Chaque joueur lance à tour de rôle les trois dés et avance un de ses pions du nombre de cases indiqué par les dés. Les déplacements sont soumis à des règles précises et peuvent engendrer la capture de pions adverses. Les pions peuvent s'associer.

DÉPLACEMENTS

Les pions de chaque joueur se déplacent **en avançant** sur la **moitié du jeu**, en sens inverse les uns par rapport aux autres. Ainsi, **seule la ligne centrale est commune aux deux joueurs**. Les dés indiquent le nombre de cases que le pion déplacé doit parcourir (voir infra : interprétation des dés).



Obligations et interdictions

- 1) **Il est obligatoire d'avancer ses pions lorsque c'est possible**, même si le déplacement est désavantageux. On ne peut passer son tour que si aucun des pions ne peut effectuer le mouvement dicté par les dés.
- 2) Les pions **ne peuvent ni reculer, ni avancer d'un nombre inférieur de cases à celui indiqué par les dés**.
- 3) Les pions peuvent se dépasser.
- 4) **Chaque case**, à l'exception de la rosette centrale ne peut être occupée que par **un seul pion ou jumeau (voir infra)**
- 5) **La rosette centrale** peut accueillir **plusieurs pions** amis ou ennemis en même temps, sans qu'il y ait de prise.

Cas particulier des rosettes

Les cases avec une rosette sont des **sanctuaires**. **Il est obligatoire de s'y arrêter** et le joueur doit y amener ses pions avec **un nombre exact de points**, mais quand un joueur amène un pion sur une rosette, **il rejoue**.

SORTIE DES PIONS

Un pion ne peut sortir du plateau qu'après avoir atteint la dernière rosette (avec un score exact) : le joueur doit alors obtenir un 1 aux dés pour pouvoir sortir son pion (mais il peut rejouer immédiatement après avoir atteint la rosette).

Attention : la dernière rosette ne pouvant accueillir qu'un pion à la fois, un pion ne pourra l'atteindre qu'une fois le pion précédent sorti.

Pour différencier les pions sortis de ceux non encore entrés en jeu, ceux qui sont sortis sont positionnés face marquée visible.

CAPTURES

Elles se font par substitution.

Un pion qui termine sa course sur une case occupée par un pion adverse (à l'exception de la rosette centrale) le remplace. Le pion adverse est alors retiré du plateau et doit recommencer son parcours depuis le début. **Le joueur qui a effectué la prise rejoue.**

Les pions de la rosette centrale sont protégés : ils ne peuvent pas être capturés et cohabitent avec les pions adverses.

Cas particuliers des jumeaux

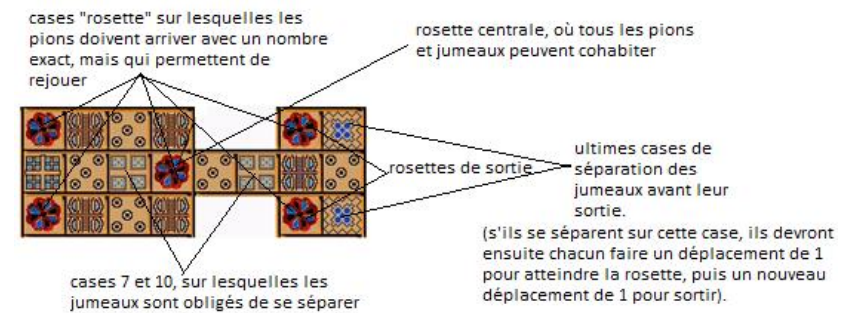
Si 2 pions de même couleur se rejoignent sur la même case (à l'exception de la rosette centrale), ils deviennent jumeaux. Pour être identifiés comme tels, les jumeaux sont placés l'un sur l'autre sur le plateau de jeu.

Les jumeaux se déplacent ensemble et ne peuvent être capturés que par des jumeaux. Eux, peuvent en revanche capturer des jumeaux et des pièces simples.

Toutefois, **les jumeaux doivent se séparer :**

- pour accéder à la **rosace centrale** ou à la **rosace de sortie**. Dans ce cas, ils restent jumelés jusqu'à ce que l'un d'entre eux parte sur la rosace, et ne peuvent donc être capturés que par des jumeaux

- **s'ils s'arrêtent sur la 10^{ème} case du parcours.** Dans ce cas, ils se séparent dès leur arrivée sur la case et se déplaceront séparément à compter du tour suivant. Mais si un pion ennemi parvient cette case alors que les deux pions des anciens jumeaux y stationnent encore, **les deux pions sont capturés.**



POUVOIRS SPECIAUX

Le positionnement des pions selon certains schémas permet d'acquérir des pouvoirs.

Le Chemin du Guerrier :

Si une pièce d'un joueur parvient à avancer uniquement sur les **cases marquées de 5 points** (cases 2, 6, 9 et 12) et les **rosettes** (cases 4, 8 et 14), **la partie s'arrête et le joueur est déclaré vainqueur.**

Pour identifier une pièce en qualité de guerrier, elle sera disposée lors de son entrée en jeu (obligatoirement sur la case 2), face marquée visible.

Si dans le courant de la partie, le guerrier est obligé de se déplacer sur une autre case que celles mentionnées au-dessus, il est retourné du côté sans symbole et **continue son parcours comme une pièce normale.**

Les guerriers **peuvent être capturés** comme les autres pièces (sauf sur la rosette centrale), mais ils ne peuvent **pas être jumelés** à une autre pièce (même à un autre guerrier).

La Vision de l'Oracle :

Si un joueur réussit à placer **3 de ses pièces simultanément sur les cases 1, 3 et 11** (cases marquées par 4 yeux), **toutes les pièces de l'adversaire sont retirées du jeu et doivent recommencer le parcours depuis le début.**

Tant que le joueur maintiendra ses pièces sur les cases 1, 3 et 11, son adversaire ne pourra pas jouer.

Celui qui détient la Vision de l'Oracle pourra jouer autant de fois qu'il pourra avancer d'autres pièces et ce jusqu'à obtenir un résultat qui l'oblige à avancer une des trois pièces qui forment la Vision de l'Oracle et ainsi briser le sortilège.

INTERPRÉTATION DES DÉS

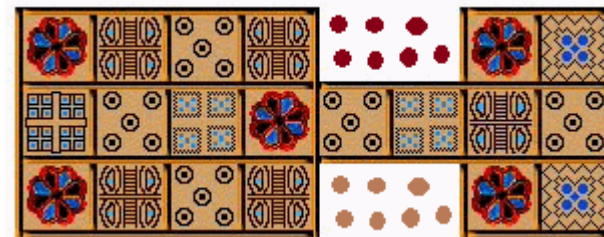
Les dés bifaces possèdent chacun un côté blanc et un côté noir.

- si **les trois faces blanches** apparaissent, le joueur passe son tour ;
- si **1 côté noir** et 2 blancs apparaissent, le joueur peut avancer un pion **d'une case** ;
- si **2 côtés noirs** et 1 blanc apparaissent, le joueur peut avancer un pion de **2 cases** ;
- si **3 côtés noirs** apparaissent, le joueur peut avancer un pion de **3 cases**.

Remarque : *il n'est pas possible de scinder le résultat obtenu pour jouer plusieurs pions.*

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le plateau est placé horizontalement entre les joueurs et les sept pions de chaque joueur sont disposés dans le creux du plateau, face marquée cachée.



Le joueur qui débute la partie est désigné par tirage au sort : *chacun des joueurs lance les 3 dés et celui qui obtient le score le plus élevé commence.*

Le premier joueur relance les 3 dés et avance un de ses pions du nombre de cases indiqué par les dés. Le deuxième joueur fait de même, puis chacun leur tour, les joueurs lancent les dés et avancent un pion déjà en jeu ou en introduisent un nouveau sur le plateau.

Le gagnant est le joueur qui réussit le premier à sortir tous ses pions, ou qui réussit à amener un guerrier sur la dernière rosette.

Résumé :

- chaque pion est obligé de passer par chaque rosette et de les atteindre avec un nombre exact,
- un pion qui atteint une rosette permet de rejouer,
- la rosette centrale est protectrice,
- il est interdit de passer son tour, sauf si aucun de ses pions ne peut avancer du nombre de cases dicté par les dés,
- la sortie d'un pion ne peut se faire qu'avec un 1 à partir de la dernière rosette,
- sortir un pion permet de rejouer,
- les pions peuvent s'associer en jumeaux,
- les jumeaux ne peuvent être capturés que par des jumeaux,
- les jumeaux doivent se séparer pour atteindre la rosette centrale et la rosette de sortie, ainsi que s'ils tombent sur la case 10,
- un pion qui n'emprunte que les rosettes et les cases 2,6, 9 et 12 est un guerrier,
- si un joueur amène un guerrier sur la dernière rosette, il gagne la partie,
- positionner simultanément 3 de ses pions sur les cases 1, 3 et 11 donne une vision de l'oracle (la vision de l'oracle permet au joueur de garder la main et de renvoyer tous les pions de l'adversaire au départ),
- la capture se fait par substitution, mais les pions ne peuvent capturer que des pions isolés, tandis que les jumeaux peuvent capturer des jumeaux et des pions isolés.

Jeu de Ur

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : hasard raisonné / capture

Matériel nécessaire

- un plateau spécifique
- 7 pions clairs et 7 pions foncés, marqués sur une face
- 3 dés bifaces.

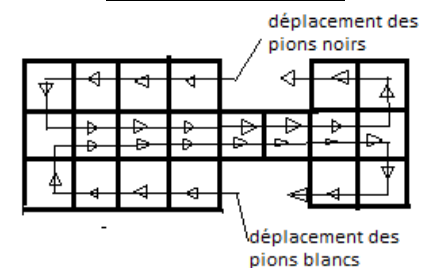
BUT DU JEU

Être le premier à capturer tous les pions de l'adversaire.

POUR Y PARVENIR

Chaque joueur lance à tour de rôle les trois dés et avance un de ses pions (ou soldat) du nombre de cases indiqué par les dés, en essayant d'atteindre une case occupée par un pion adverse. Ce dernier sera alors fait prisonnier et suivra ensuite les déplacements de son geôlier.

DÉPLACEMENTS



Les pions de chaque joueur représentent des **soldats** et se déplacent **en avançant sur la moitié du jeu**, en sens inverse les uns par rapport aux autres. Les dés indiquent le nombre de cases que le pion déplacé doit parcourir.

Deux pions de même couleur ne peuvent pas occuper la même case, sauf pour libérer un prisonnier (voir infra), mais ils peuvent se dépasser.

La dernière case ne peut être atteinte que par un nombre exact. Si le résultat aux dés est supérieur au nombre de cases restant à parcourir, le (ou les) pion(s) ne peuvent pas avancer.

Les officiers :

Lorsque un pion arrive sur sa dernière rosette (dernière case du parcours), il est **promu officier** (même s'il n'a fait aucun prisonnier, voir infra). Il peut alors **avancer ou reculer**, mais toujours du nombre de cases indiqué par les dés et le sens choisi vaut pour la totalité du mouvement. *Un joueur qui fait 3 aux dés et choisit de jouer un guerrier doit avancer ou reculer ce dernier de 3 cases (il ne peut pas l'avancer de deux cases puis le reculer d'une par exemple, ce qui équivaldrait à l'avancer de 1 case).*

Pour l'identifier comme officier, le pion est retourné face marquée visible.

CAPTURES

Un pion qui arrive sur une case occupée par un pion adverse le capture et effectuera ses prochains mouvements avec son prisonnier jusqu'à l'amener sur la dernière case de son parcours. Les officiers peuvent être capturés au même titre que les soldats.

Le prisonnier est placé sous le soldat ou l'officier qui l'a capturé.

Un pion qui termine sa course sur une case occupée par un ensemble « pion ennemi / pion ami prisonnier » se place au-dessus de la colonne et capture le pion ennemi qui se déplacera avec lui au tour suivant, libérant ainsi le pion ami.

Dans le cas où un pion arrive sur une colonne ennemie constituée de 3 pions, il se place au-dessus, et se déplace au tour suivant avec le pion supérieur, libérant la première colonne.



Lorsqu'un pion arrive sur la dernière rosette du camp adverse, il est sorti du jeu et ne peut plus y entrer. Le soldat ou l'officier qui l'y a amené continue à jouer en qualité d'officier.

INTERPRÉTATION DES DÉS

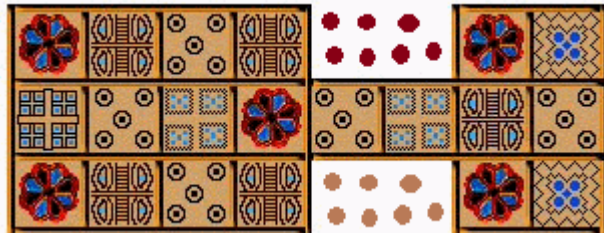
Les dés bifaces possèdent chacun un côté blanc et un côté noir

- si **les trois faces blanches** apparaissent, le joueur passe son tour ;
- si **1 côté noir** et 2 blancs apparaissent, le joueur peut avancer un pion **d'une case** ;
- si **2 côtés noirs** et 1 blanc apparaissent, le joueur peut avancer un pion de **2 cases** ;
- si **3 côtés noirs** apparaissent, le joueur peut avancer un pion de **3 cases**.

Remarque : il n'est pas possible de scinder le résultat obtenu pour jouer plusieurs pions.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le plateau est placé horizontalement entre les joueurs et les sept pions de chaque joueur sont disposés dans le creux du plateau, face marquée cachée.



Le joueur qui débute la partie est désigné par tirage au sort : *chacun des joueurs lance les 3 dés et celui qui obtient le score le plus élevé commence.*

Le premier joueur relance les 3 dés et avance un de ses pions du nombre de cases indiqué par les dés. Le deuxième joueur fait de même, puis chacun leur tour, les joueurs lancent les

dés et avancent un pion déjà en jeu ou en introduisent un nouveau sur le plateau.

Le gagnant est le joueur qui a le premier réussi à emprisonner tous les pions de l'adversaire (et à les sortir du plateau).

Résumé :

- les soldats se déplacent en avançant,
- un soldat qui atteint la dernière rosette du parcours devient officier,
- les officiers peuvent avancer ou reculer,
- un pion capturé se déplace avec son geôlier,
- pour libérer un pion capturé, le joueur doit capturer son geôlier,
- la dernière rosette du parcours ne peut être atteinte que par un nombre exact.