



Jeu Royal d'UR

En 1920 Sir Leonard Woolley déterra le plus grand trésor jamais découvert en Mésopotamie. Parmi les trésors d'Ur (l'Irak actuelle), on trouva de nombreux jeux avec des damiers ornés de riches marqueteries datant d'il y a 4500ans. Ce jeu semble avoir été le favori des hautes classes de la société sumérienne, car on retrouva des damiers uniquement dans les tombes royales ou des gens riches.

Règle du jeu :

Le 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 de l'adversaire. Celui qui fait prisonnier tous les pions adverses remporte la partie.

Au départ les 7 pions soldats sont empilés devant leur entrée respective. Chaque joueur possède un camp (cases  pour les pions noirs, cases  pour les blancs. Les pions de chaque joueur ont leur propre parcours (flèche **fig. A**) ainsi les pions d'un joueur ne peuvent pas pénétrer dans le camp adverse, sauf s'ils sont prisonniers. On lance le dé chacun son tour et on avance l'un de ses pions du nombre de cases indiquée par le dé. Si on obtient un 6 avec le dé, on avance aucun pion et on rejoue jusqu'à ce que l'on obtienne un autre chiffre (dans l'Antiquité on jouait avec 3 dés pyramidaux qui ne permettaient pas d'obtenir le chiffre 6).

Capture des pions :

Dès qu'un pion entre sur le champ de bataille (cases blanches), il doit essayer de faire des prisonniers. Pour cela il suffit de finir son déplacement sur la même case qu'un pion adverse, au tour suivant, on peut ainsi le déplacer en même temps que son pion et ce jusqu'à la dernière case de son parcours.

Exemple fig.B : Le pion noir vient capturer un pion blanc, il va essayer de le ramener sur la case d'arrivée de son camps (A). S'il y parvient, il sort définitivement le pion blanc du jeu et devient officier. Le pion noir peut également faire d'autres prisonniers. Ainsi si au coup suivant il fait 5 au dé, il peut capturer un deuxième pion blanc et tenter de ramener ainsi deux prisonniers (il y a aucune limite au nombre des prisonniers).

Soldats/Officiers :

Au départ tous les pions sont des soldats c'est à dire qu'ils ne peuvent qu'avancer dans le sens des flèches. Quand un pion parvient à faire tout son parcours, et termine sur la case d'arrivée, il ne sort pas du jeu mais devient officier (même s'il n'a pas réalisé une capture). On le retourne pour qu'apparaisse sa marque distinctive et à ce moment là, il peut avancer ou reculer sur le plateau de jeu. Mais comme le soldat, il peut être capturé par n'importe quel pion adverse qui vient terminer son coup de dé sur sa case.

Exemple fig.C : Noir vient de terminer son parcours et s'est transformé en officier, il peut donc reculer et capturer le pion blanc s'il fait 4 au dé. Le pion blanc doit, lui, faire 4 pour devenir officier, s'il fait 5 il ne pourra avancer.

Délivrer un (ou des) prisonniers

Pour libérer ses pions, il suffit de terminer sa course sur le pion qui a fait la capture. Au tour suivant, on repart avec le pion adverse, en libérant ainsi son pion. On peut empiler plusieurs de ses pions sur la même case mais dans tous les cas on ne peut avancer qu'un seul de ses propres pions.

Exemple fig.D : A peut repartir avec X ; libérant ainsi B qui au tour suivant pourra emmener Y et Z.

Note : Un officier qui transporte un (ou plusieurs) prisonniers doit avancer avec eux en direction de sa case d'arrivée pour décharger ces pions adverses, ou libérer ses prisonniers provisoirement pour capturer d'autres pions en reculant, au risque de ne plus les trouver à son tour ; sauf s'il a emmené son prisonnier sur l'avant dernière case de son parcours, dans ce cas il ne peut plus l'abandonner pour reculer mais doit d'abord le décharger en arrivant sur sa dernière case avec un 1 sur le dé.

