

Royal d'Ûr

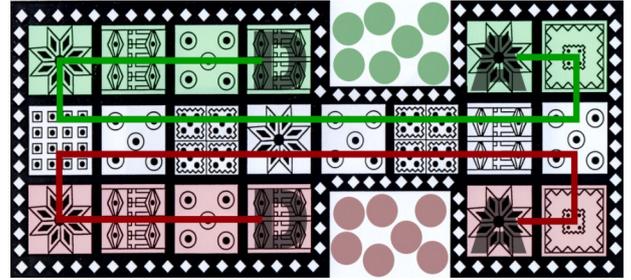
Matériel :

- un plateau,
- 7 pions d'une couleur et 7 d'une autre,
- 1 dé.

But du jeu :

Capturer tous les pions de l'adversaire et les sortir du jeu.

fig.1



Déroulement du jeu :

Au départ les pions « soldats » sont empilés devant leur entrée respective (case « D » fig.1).

Chacun leur tour les joueurs lancent le dé, et avancent un de leurs pions du nombre de cases désigné par le dé, suivant le chemin indiqué sur la fig.1.

Si un joueur obtient un 6 sur son dé il passe son tour.

Les pions d'un joueur ne peuvent pénétrer dans le camp adverse que lorsqu'ils sont prisonniers.

- Capture des pions :

Dès qu'un pion entre sur le champ de bataille (zone centrale blanche sur la fig.1), il doit essayer de faire prisonnier les pions adverses. Pour cela un pion doit finir sa course sur un pion adverse, lors des déplacements suivant le pion preneur emmènera son prisonnier dans ses déplacements. Puis il doit emmener ce pion jusqu'à la dernière case de son parcours (case « A » fig.1) pour le faire sortir du jeu.

Il n'y a aucune limite au nombre de prisonnier qu'un pion peut faire.

- Soldats - Officiers :

Au début du jeu tous les pions sont des soldats, leur déplacement est limité dans un seul et unique sens (de la case « D » vers la case « A »).

Lorsqu'un pion parvient à faire tout son parcours et termine un déplacement exactement sur sa case arrivée, tant que le dé indique des scores trop grand pour tomber juste sur la case d'arrivée (« A ») le pion ne peut pas se déplacer (si il est soldat), il ne sort pas du jeu et devient alors un « officier » (même s'il n'a pas capturé sur son chemin). On le retourne pour indiquer qu'il est maintenant un « officier » (et laisser apparaître la face distincte).

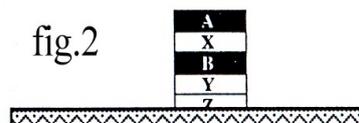
Un « officier » peu alors se déplacer dans les 2 sens sur le plateau (mais toujours sur le même chemin). Mais une fois qu'il a déclenché un déplacement il ne peut pas changer de sens, sauf si il se dirige sur sa case d'arrivée (« A ») avec trop de points, il devra alors « rebondir » et finir son déplacement dans l'autre sens. Être « officier » ne l'immunise pas contre les prises d'autres pions (même simples soldats).

- Délivrer un ou plusieurs prisonnier(s) :

Pour libérer un de ses pions, il suffit de terminer sa course sur le pion qui en a fait la capture. Au tour suivant on repart avec le pion adverse, libérant ainsi le pion précédemment prisonnier (voir fig.2).

Il est possible d'empiler plusieurs de ses pions, mais au tour suivant on ne peut en déplacer qu'un seul à la fois. Dans la fig.2, « A » repartira en emmenant « X », ensuite « B » repartira avec « Y » et « Z ».

fig.2



Ex : A peut repartir avec X, libérant ainsi B qui au tour suivant pourra emener Y et Z