Le jeu Royal d'UR

Le jeu Royal d'UR est un jeu de stratégie qui a été joué pour la première fois dans l'ancienne Mésopotamie au début du troisième millénaire avant JC.

Il a été découvert dans les ruines des tombes royales d'Ur vers 1920

2 joueurs - 20/30 minutes

Regardez la video sur Youtube :
Tom Scott vs Irving Finkel

Objectif du jeu: Le jeu Royal d'UR est une course. L'objectif est de déplacer vos 7 pièces autour de la piste avant votre adversaire.

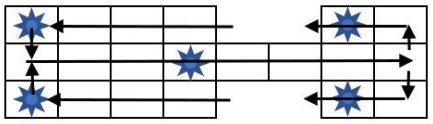
Mise en place: Placez le plateau de jeu entre deux joueurs avec le côté long du plateau de jeu face à chaque joueur. Chaque joueur reçoit 7 pièces de jeu de la même couleur.

Jeu: Chaque joueur lance un dé, le plus haut débute la partie. Le joueur lance les 4 dés pour déterminer le nombre de carrés qu'une de ses pièces se déplacera.

Dés: Le jeu utilise quatre dés à 4 faces. Le nombre de chiffres pairs roulés représentent le nombre de carrés qu'une pièce sera déplacée. Un joueur lance les dés et compte le nombre de chiffres pairs. Si un joueur n'a pas de chiffre pair sur le lancer de dés, il perd son tour puisqu'il a lancé un 0. Le joueur déplace le nombre d'espaces affichés sur les dés. Par exemple: si trois nombres pairs sont visibles, le joueur déplace une de ses pièces de trois carrés.

Déplacement de pièces de jeu: À votre tour, vous déplacer votre pièce selon le résultat des dés. Vous pouvez soit ajouter une pièce, soit en déplacer une déjà sur le plateau. Si vous ne pouvez pas déplacer une pièce de jeu, vous perdez votre tour. Une seule pièce de jeu peut occuper un carré.

Déplacement: Le plateau de jeu se divise en trois zones . **Zone 1**- les 6 carrés les plus proches de vous. Ces 6 carrés sont les 4 premiers espaces sur le tableau et les deux derniers. Ce sont des carrés sûrs car votre adversaire ne peut pas y entrer. Vos pièces de jeu peuvent se déplacer dans ces carrés sans le risque que votre adversaire les sortes du jeu. **Zone 2**- les 8 carrés qui descendent au milieu du plateau de jeu. C'est la zone de combat où vous pouvez vous battre avec votre adversaire. **Zone 3**- les 6 carrés les plus proches de votre adversaire. C'est leur zone de sécurité. Vous ne pouvez pas déplacer vos pièces dans ces carrés. Vos pièces suivront l'itinéraire ci-dessous. Votre adversaire suivra le même itinéraire de son côté du plateau.



www.denisguertinebeniste.com

Vous devez placer toutes vos pièces sur le plateau, faire le tour de la piste, et en sortir avant votre adversaire.
Pour quitter le plateau de jeu, vous devez lancer un nombre exact.

Cases centrales: Les 8 carrés au centre du plateau de jeu sont la zone de combat où vous et votre adversaire s'affrontent. Une seule pièce de jeu peut occuper un carré. Si vous déplacez votre pièce de jeu vers un carré occupé par votre adversaire, vous sortez sa pièce de jeu hors du plateau, et il doit recommencer pour la remettre en jeu. La seule exception est le carré Rosette car la pièce qui s'y trouve est intouchable (voir ci-dessous).

Cases Rosette:
Les rosettes sont les carrés avec les soleils (selon les modèles). Il y en a cinq sur le plateau de jeu. Deux du côté de chaque joueur et un dans la zone du milieu. Les carrés de rosette sont spéciaux car si votre pièce de jeu atterrit sur un, vous lancez les dés à nouveau. De plus, votre adversaire ne peut pas faire sortir votre pièce de jeu du carré de rosette au milieu. Cela rend ce carré très stratégique car vous pouvez y garder votre pièce de jeu et attendre que votre adversaire déplace sa pièce de jeu devant vous afin que vous puissiez tenter de faire sortir sa pièce de jeu du plateau de jeu.

Stratégie : Les statistiques suivantes peuvent vous aider dans votre stratégie. Lancer un 1 ou un 3 est 4 fois plus probable que lancer un 0 ou un 4. Rouler un 2 est plus de 6 fois plus probable que rouler un 0 ou un 4. Sachant cela, un joueur pourrait éviter de placer sa pièce de jeu à deux carrés devant la pièce de jeu de son adversaire, car il est très probable qu'il va rouler un 2 et frapper votre pièce de jeu hors du plateau de jeu. Vous voulez manœuvrer vos pièces de jeu chaque fois que possible pour être 2 carrés derrière votre adversaire.

Ébéniste
Denis Guertin
T 514.975.2256
denisguertinebeniste
Boutique denisguertinebeniste.com
Courriel denisguertinebeniste@gmail.com

The Royal Game of UR

The Royal Game of Ur is a strategy race game that was first played in ancient Mesopotamia during the early third millennium BC

It was discovered in the ruins of the royal tomb of Ur around 1920

2 players - 20/30 minutes

Watch the video on Youtube :
Tom Scott vs Irving Finkel

Object of the Game: The Royal Game of Ur is a race. The object is to move all 7 of your game pieces around the track before your opponent.

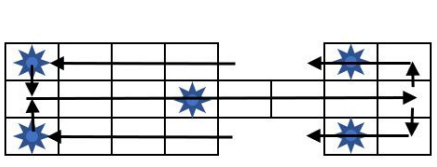
Set Up: Place the gameboard between two players with the long side of the game board facing each player. Each player receives 7 game pieces of the same color.

Game Play: Each player rolls a dice, the highest number goes first. That player rolls the 4 dice to determine the number of squares their game piece will move.

Dice: The Royal Game of Ur uses four foursided dice . The number of even numbers rolled represent the number of spaces to move one game piece on the board. A player rolls the dice and counts the number of even numbers that are up. If a player has no even number up on the dice roll, they lose their turns as they rolled a 0. The player moves the number of spaces shown on the dice. For example: if three even numbers are up, the player moves three spaces.

Moving Game Pieces: On your turn, you may move your game piece the number of squares shown on the dice. You may either add a game piece to the board or move one of your game pieces already on the board. If you can't move a game piece, you lose your turn. Only one game piece may occupy a square.

Route: The gameboard has three zones. **Zone 1**- is the 6 squares closest to you. These 6 squares are the first 4 spaces on the board and the last two. These are safe squares as your opponent can't get into these. Your game pieces can move in these squares without the risk of your opponent knocking them off. **Zone 2**- is the 8 squares that go down the middle of the gameboard. This is the combat area where you can battle your opponent. **Zone 3**- is the 6 squares closest to your opponent. This is their safe zone. You can't move your pieces into these squares. Your pieces will follow the route below. Your opponent will follow the same route on their side of the board.



www.denisguertinebeniste.com

You want to get all your pieces on the board, around the track, and off the gameboard before your opponent.
To exit the gameboard, you must throw an exact number.

Center Squares: The 8 squares in the center of the game board are the combat area where you and your opponent can battle. Only one game piece can occupy a square. If you move your game piece to a square occupied by your opponent, you knock their game piece off the board, and they need to start that game piece over again. The only exception is the Rosette Square as you can't knock your opponent off a Rosette Square (see below).

Rosette Squares:
Rosettes are the squares with suns (depending on your board design). There are five of them on the game board. Two on each player's side and one in the middle area. The rosette squares are special since if your game piece lands on one you get to roll again. Additionally, your opponent can't knock your game piece off the rosette square in the middle. This makes that square very strategic as you can keep your game piece there and wait until your opponent moves their game piece in front of it so that you can attempt to knock their game piece off the game board.

Strategy: The following statistics can help you with your strategy. Throwing a 1 or a 3 is 4 times more likely than throwing a 0 or a 4. Rolling a 2 is more than 6 times likely than rolling a 0 or a 4. Knowing this, a player knows to avoid placing his game piece two squares in front of their opponent's game piece because it's highly likely they will roll a 2 and knock your game piece off the game board. Equally, you want to maneuver your game pieces whenever possible to be 2 squares behind your opponent.

DG
Ébéniste

Denis Guertin
T 514.975.2256

Etsy Boutique denisguertinebeniste
denisguertinebeniste.com
Courriel denisguertinebeniste@gmail.com