

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



UR Jeu antique

Un jeu de dés pour 2 personnes
Jeux de Ravensburg N° 602 5 265 3

Contenu : 1 tableau en bois, 20 jetons en bois, 2 dés

L'original de ce jeu a été trouvé lors des fouilles menées sur le terrain de la cité antique d'Ur. Il peut prétendre à être un des plus vieux jeux de table dont nous avons connaissance. Ur était la capitale du pays des Sumériens en Mésopotamie entre l'Euphrate et le Tigre (l'Irak d'aujourd'hui). Les Sumériens avaient une civilisation très évoluée. Ils vivaient déjà dans de grandes cités, ils inventèrent entre autres l'écriture cunéiforme et ils divisèrent le temps en 24 heures de 60 minutes, système que nous utilisons encore de nos jours.

Quand sous la direction de Sir Leonard Woolley on ouvrait les tombes royales de l'époque de 2500 avant J-C., on découvrit en plus des nombreux d'objets d'art, quatre tableaux de jeu joliment décorés. La surface des tableaux en bois est couverte de bitume et incrusté de coquillages, de pierres à chaux rouge et de lapis-lazuli formant les riches ornements des cases du jeu. Dans de petits tiroirs il y avait encore des jetons et une ancienne forme de dé. Les originaux se trouvent dans le British Museum à Londres.

Les règles de ce jeu n'ont pas été préservées, mais par la forme du tableau et par d'autres indices on peut conclure avec certitude, qu'il s'agit là du précurseur de tous nos jeux actuels appartenant au groupe Backgammon. Pour le jeu que nous présentons ici, nous avons choisi entre toute une série de reconstructions de règles celle qui nous paraissait la meilleure. Ce jeu, autrefois distraction des rois, reste encore aujourd'hui un passe-temps royal.

L'idée du jeu

Bien qu'étant un jeu de dés, le jeu d'Ur n'est tout même pas un simple jeu de hasard. Le grand nombre des jetons dont dispose chaque joueur ainsi que les positions plus ou moins favorables permettent aux bons joueurs de manœuvrer avantageusement à chaque coup.

Les joueurs amènent leurs jetons un à un sur le tableau et les avancent en direction de leur case de but. Les jetons quittent le tableau uniquement comme prisonniers. Les chemins se croisent sur la bande du milieu, et c'est là qu'aura lieu la vraie bataille. Quand un joueur rencontre un jeton de l'adversaire, il le fait prisonnier en posant son propre jeton par-dessus. Il amène alors le prisonnier vers sa propre case de but. Néanmoins il est possible de reconquérir des prisonniers en route. Gagnant est celui qui a réussi à capturer tous les jetons de l'adversaire.

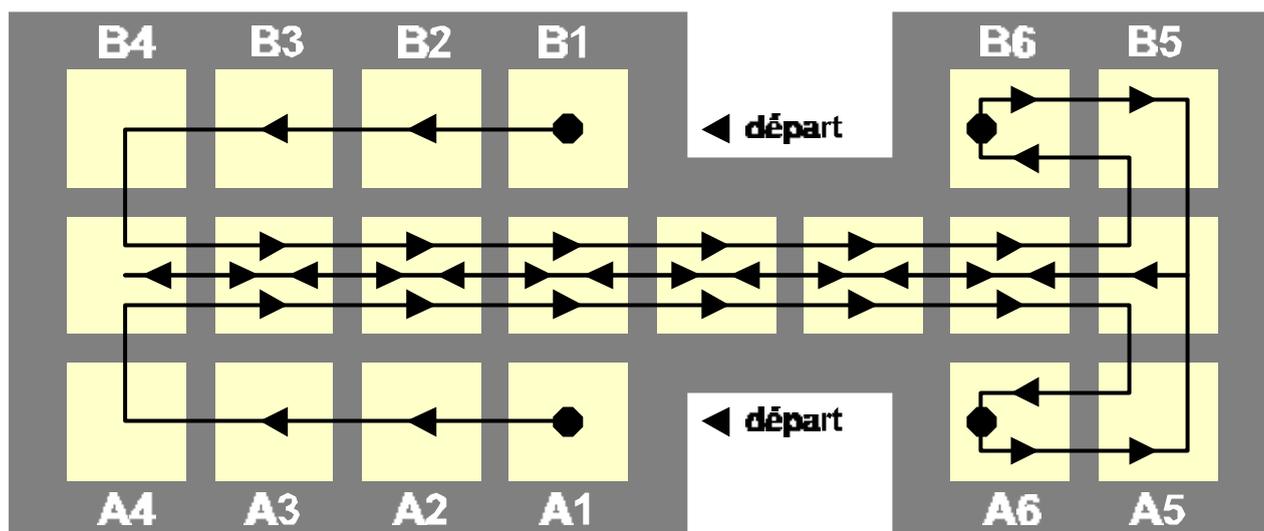
Préparation :

On compose le tableau en joignant les deux parties. L'un des joueurs reçoit les 10 jetons clairs, l'autre les 10 jetons foncés.

La marche du jeu

Pour commencer les deux joueurs jettent le dé à tour de rôle. Celui qui obtient le plus grand nombre de points rejoue une deuxième fois. Les joueurs avancent à tour de rôle. Comptent seulement les points 1 à 5, le 6 signifiant « pas de mouvement ». Avec chaque coup (1 à 5) le joueur avance un de ses jetons par autant de cases qu'indique le dé. S'il est dans l'impossibilité d'avancer il doit passer son tour.

côté du joueur B



côté du joueur A

Le joueur A avance de la case A1 vers A4 et ensuite par les 8 cases de la bande du milieu jusqu'à ses cases de but A5 et A6. Le joueur B avance de la même façon de B1 vers B4 et par les cases du milieu vers B5 et B6. Les cases A1-A4 sont interdites aux jetons du joueur B et vice versa. On n'entre dans les cases du but de l'adversaire qu'en tant que prisonnier.

A chaque coup le joueur a le droit de faire entrer un nouveau jeton dans la jeu, A1, respectivement B1 compte comme première case. En jetant un 5, le jeton nouvellement introduit arrive dans la première case du milieu. Les jetons sont introduits avec les points **bleus** en haut. Tant qu'ils montrent les points bleus, les jetons se dirigent exclusivement en direction des cases du but.

Prisonniers : En se dirigeant vers les cases de but il faut essayer de capturer autant de jetons de l'adversaire que possible. Ceci se produit quand un coup de dé donne droit à aller exactement jusqu'à une case occupée par l'adversaire. On pose alors son propre jeton au-dessus du jeton ennemi et emmène celui-ci lors d'un déplacement ultérieur. Toutefois, on n'est pas obligé d'emmenner les jetons prisonniers de l'adversaire,

Les tours : Dans chacune des cases de but il est défendu d'avoir plus que 5 de ses propres jetons superposés. sur toutes les autres cases il est permis de superposer autant de jetons que l'on veut. Le jeton le plus haut décide quels jetons continueront la route. Ainsi on peut capturer plusieurs jetons ennemis à la fois ou reconquérir des prisonniers et capturer des jetons ennemis en même temps.

Quand plusieurs de ses propres jetons se trouvent superposés, chacun d'eux doit avancer séparément.

Dans le cas où la tour comporte des jetons des deux joueurs, il n'est permis d'enlever que les jetons se trouvant au-dessus du dernier de ses propres jetons.

Arrivée aux cases de but : On peut arriver dans les cases de but avec ou sans prisonniers. En tout cas il est obligatoire d'arriver dans une de ces deux cases par un coup de dé exact. Si le nombre est trop élevé, il faut avancer vers une autre case ou passer son tour. Les cases A5 respectivement B5 ne sont qu'un refuge.

Les jetons prisonniers amenés dans les cases de but A6 respectivement B6 quittent le jeu. Ils seront mis de côté. Chacun de ses propres jetons arrivé aux cases A6 respectivement B6 est retourné de façon à montrer désormais les points rouges. En partant des cases du but, ces jetons ont le droit d'avancer et de reculer sur la bande du milieu mais uniquement dans une seule direction à chaque coup. On capture les jeton «rouges» comme on capture les «bleus». Toutefois, ils sont particulièrement dangereux parce qu'ils peuvent faire des prisonniers dans les deux directions. Un jeton «rouge» a le privilège d'avancer ainsi que de reculer seulement quand il avance seul. Chargé d'un prisonnier, un jeton «rouge» ne doit se diriger qu'en direction des cases de but jusqu'à ce qu'il y a déposé son prisonnier.

Fin du jeu

Gagnant est celui qui a réussi à capturer tous les jetons ennemis soit en arrivant dans les cases de but, soit à la fin du jeu, en les faisant prisonnier sur les cases du milieu.

© 1977 by Otto Maier Verlag
Otto Maier Verlag Ravensburg

Mise en ligne : **François Haffner** - mars 2001

Cette règle, comme beaucoup d'autres, est disponible sur le site consacré à ma collection de jeux de société : <http://jeuxsoc.free.fr>
Merci d'adresser toutes correspondances à : haffner@free.fr

Jeu Royal d'Ur

C'est un des plus vieux jeux du monde, inventé par les sumériens vers -2700. La civilisation Sumer a occupé la Mésopotamie (aujourd'hui l'Irak) à partir de -3700 et est à l'origine de plusieurs grandes inventions comme l'écriture, le chariot à roues et l'irrigation des sols pour l'agriculture, entre autres. Pour cela, cette région est considérée comme le berceau de la civilisation.



Ur, située à 150 km au sud de Babylone, était une importante cité-royaume à l'époque sumérienne. Citée dans la bible comme étant la ville de naissance d'Abraham, elle fut peu à peu abandonnée à cause des nombreuses guerres et disparut définitivement, recouverte par les sables du désert et ses mystères. En 1927, juste après sa redécouverte, l'archéologue anglais, Sir Léonard Woolley, y explora un extraordinaire cimetière royal, construit en -2700. Il y découvrit onze tombes inviolées contenant des momies royales entourées de trésors. Parmi les nombreux bijoux en or et lapis-lazuli, se trouvaient de nombreux objets raffinés dont quatre plateaux de jeux complets avec pièces et dés. Malheureusement, les règles n'accompagnaient pas les jeux et elles furent reconstituées à partir d'autres découvertes archéologiques.

Dans ce jeu de la collection *Ludens Planet*, la décoration représente deux caravanes qui vont s'affronter dans une course sur un temple sumérien, qu'on appelle le ziggourat. Le parcours reprend les symboles originaux d'un des plateaux retrouvés dans le cimetière royal. Sous la case de départ est représenté Gilgamesh, grand roi qui domina Ur en -2000 et qui resta légendaire pour sa conquête de l'immortalité. Sous la case d'arrivée se tient Inanna-Ishtar, déesse suprême vénérée des sumériens.



Le jeu

- C'est un jeu de parcours pour 2 joueurs.
- On utilise un plateau de 20 cases, 7 pièces claires et 7 sombres, 3 dés pyramidaux, chacun avec 2 sommets marqués.

Objectif

Être le premier à retirer toutes ses pièces du parcours.

Début de la partie

- Chaque joueur choisit sa couleur et place ses pièces en dehors du parcours (fig.01).
- On détermine celui qui commence en lançant les 3 pyramides. Chaque sommet marqué pointant vers le haut compte 1 point. Lorsque les trois sommets apparaissent sans marque, on ne compte aucun point (fig.02). Qui fait le plus de points commence.
- Chacun leur tour, les joueurs lancent les 3 dés et déplacent une pièce.

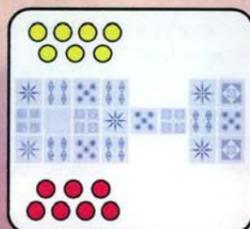


fig.01

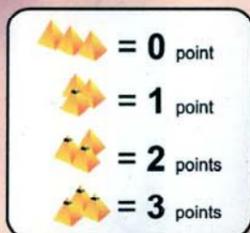


fig.02

Mouvements

- Chaque joueur suit son parcours. La partie centrale (de la case 5 à 12) est commune aux deux joueurs (fig.03).
- Au départ du parcours, les pièces sont placées sur les cases 1, 2 ou 3, selon le résultat des dés (fig.03). Par exemple, si le joueur obtient 2, il débute le parcours en plaçant sa pièce sur la case 2.
- Par la suite, on déplace les pièces d'autant de cases qu'indiquent les dés.
- Les pièces peuvent se dépasser mais ne peuvent pas reculer.
- Il ne peut y avoir qu'une seule pièce par case (sauf sur la Rosette Centrale).
- On ne peut passer son tour, même si le déplacement est défavorable.
- S'il n'y a pas de déplacement possible, on passe son tour.

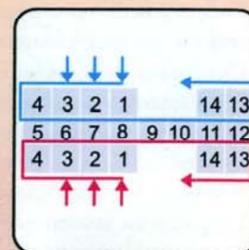


fig.03

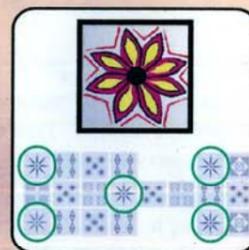


fig.04

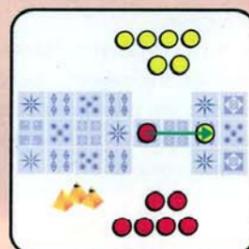


fig.05

Cases spéciales, Les Rosettes

- Les cases avec Rosette sont des sanctuaires (fig.04). Il est obligatoire de s'y arrêter et le joueur doit y amener sa pièce avec un nombre exacte de points.
- En arrivant sur une Rosette, on obtient le droit de **rejouer**.
- La Rosette centrale (case 8) est commune aux deux joueurs. Plusieurs pièces, qu'elles soient ou non de la même couleur, peuvent s'y arrêter sans qu'il y ait de capture.

Capture

- La capture se fait par substitution. Lorsqu'une pièce arrive sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est capturée et retirée du parcours (fig.05).
- La pièce capturée retourne à son propriétaire qui pourra l'introduire à nouveau sur le parcours à n'importe quel moment.
- Lorsqu'un joueur capture une pièce adverse, il obtient le droit de **rejouer**.

Fin de partie

- Pour faire sortir sa pièce du parcours, le joueur doit l'amener sur la dernière Rosette (case 14), puis **obtenir 1** avec les dés. On rappelle que la pièce doit arriver avec un nombre exacte de points sur la Rosette et que le joueur obtient le droit de **rejouer**.
- La pièce sortie est retournée du côté de son symbole pour ne pas être confondue avec celles qui restent à faire rentrer sur le parcours.
- Gagne celui qui parvient à retirer en premier ses 7 pièces du parcours.

Variante de jeu : Akalandung

Akalandung, du nom du roi qui fit construire le cimetière royal d'Ur, est un jeu plus tactique. Toutes les règles antérieures sont maintenues. Le jeu utilise les symboles originaux du plateau retrouvé dans la tombe royale, mais dont personne ne connaît les significations exactes. Peut-être servaient-ils à un oracle qui prédisait l'avenir lors du déplacement des pièces ?

Les Puissants Jumeaux : Lorsqu'un joueur parvient à réunir deux de ses pièces sur la cinquième case (fig.06), il les déclare Jumeaux. Les Jumeaux avancent ensemble sur le parcours conformément aux dés. Ils peuvent capturer n'importe quelle pièce, même d'autres Jumeaux, mais ne peuvent pas être capturés par une pièce seule. Si les Jumeaux tombent sur les cases 7 ou 10 (fig.07), ils perdent leur pouvoir et devront avancer séparément aux prochains tours. S'il arrive qu'une pièce adverse arrive pendant que les Jumeaux se trouvent sur la case 7 ou 10, les deux pièces seront capturées. Pour que les Jumeaux sortent du parcours ils doivent se séparer sur l'avant dernière case (case 13) pour arriver chacun leur tour sur la dernière Rosette en faisant 1. Pour caractériser les pièces en tant que Jumeaux, on les retourne du côté de leur symbole.

Le Chemin du Guerrier : Si une pièce parvient à avancer uniquement sur les cases marquées de 5 points (fig.08) et les Rosettes, la partie sera entièrement gagnée. Pour qu'une pièce devienne Guerrier, il faut impérativement qu'elle débute le parcours sur la seconde case. Pour caractériser la pièce en tant que Guerrier, on la retourne du côté de son symbole. Si le Guerrier arrive sur une autre case que celle des 5 points ou que celle des Rosettes, il redevient une pièce normale et est retourné du côté sans symbole.

La Vision de l'Oracle : Si un joueur réussit à placer trois de ses pièces à la fois sur les cases 1, 3 et 11 (fig.09), toutes les pièces de l'adversaire sont retirées du parcours. 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 forme la Vision de l'Oracle et ainsi briser le sortilège.

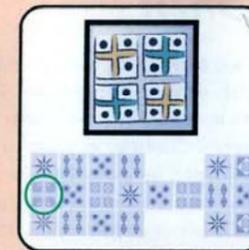


fig.06

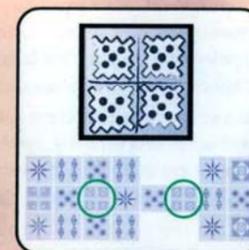


fig.07

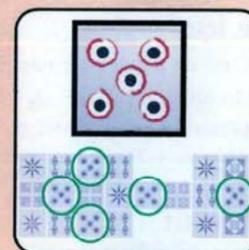


fig.08

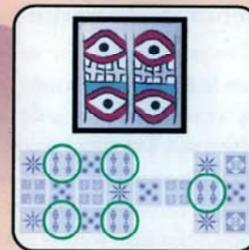


fig.09