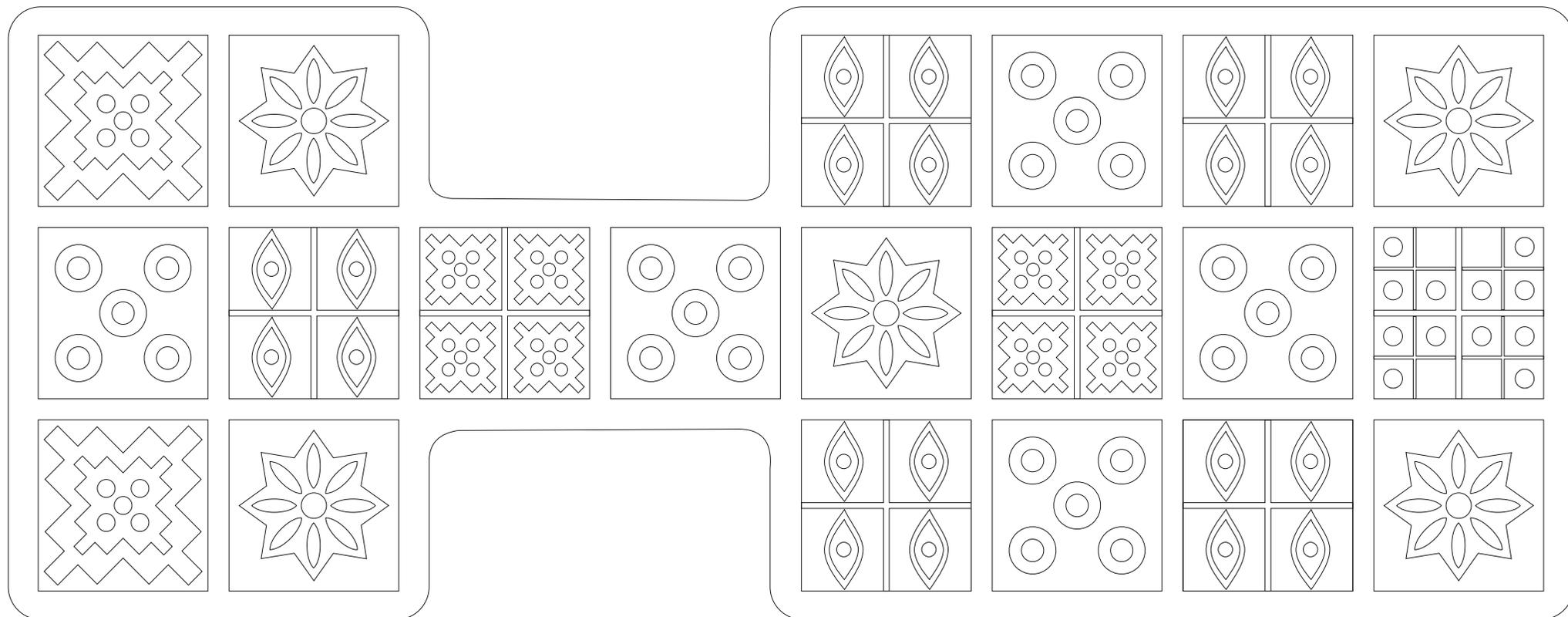
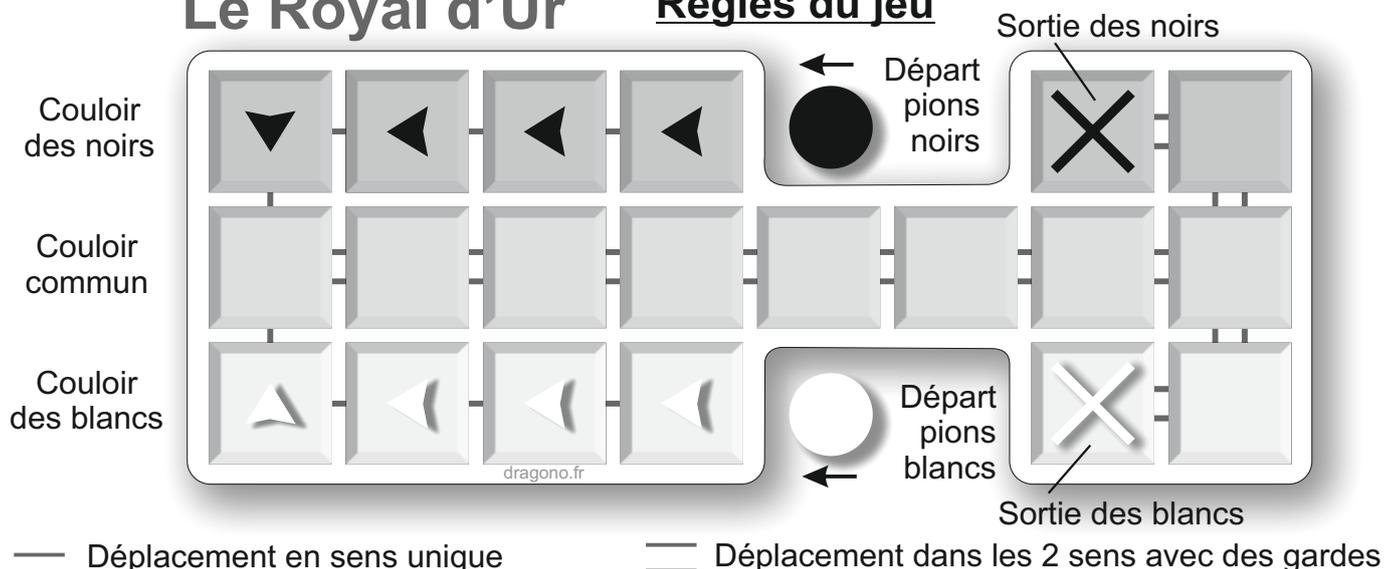


Tablier du jeu Royal d'Ur



Le Royal d'Ur

Règles du jeu



But :

Déplacer ses pions sur le plateau pour faire prisonniers tous les pions adverses.

Départ :

En début de partie, chaque joueur place ses 10 pions au départ, en dehors du plateau.

Déplacement des pions :

On déplace les pions en lançant un dé à 6 faces (Si on obtient 6 on passe son tour). On avance un de ses pions (au choix) du nombre de cases correspondant au lancé du dé. Si on ne peut pas déplacer de pion on passe son tour.

On peut empiler 5 pions au maximum sur la même case.

Les pions n'avancent que dans un sens en direction de la prison.

Les pions commencent par avancer sur les cases de leur couloir dans le sens des flèches. Puis, ils continuent sur les cases du couloir commun où ils peuvent rencontrer des pions adverses. Si un pion tombe sur une case occupée par un ou plusieurs autres pions, on le pose dessus. S'il s'agit de pions adverses, ils deviennent des prisonniers et ne peuvent plus être déplacés par le joueur qui les possède.

Un pion noir ne peut pas se déplacer sur les cases du couloir des blancs (sauf s'il est prisonnier) et vice versa.

Les cases du couloir commun peuvent être parcourues par tous les pions.

Gardes :

Un pion qui accède à sa case de sortie (croix), devient un garde et on le retourne de façon à faire apparaître la marque des gardes. **Les gardes peuvent se déplacer dans les 2 sens** sur les cases du couloir commun, sur la case de sortie et sur la case voisine de la sortie. Un garde peut se faire capturer et mener à la sortie comme les autres pions.

Prisonniers :

Pour faire un prisonnier, il faut déplacer un de ses pions sur un ou plusieurs pions adverses.

On peut faire prisonnier plusieurs pions qui se trouvent sur la même case. Le pion du dessus se déplacera ensuite avec ses pions prisonniers en-dessous.

Un pion peut faire prisonnier un pion adverse qui a lui-même des prisonniers en-dessous. Cela peut permettre, durant un autre tour, d'emmener le pion adverse et par conséquent de délivrer les prisonniers qui sont au-dessous.

Sortie :

Si un pion parvient sur la case de sortie avec ses prisonniers, on enlève ses pions prisonniers du plateau. Les pions déposés sur la case de sortie ne pourront plus rentrer en jeu.