

UR: ROYAL GAME

BETA RULEBOOK

PREVIEW ONLY
WORK IN PROGRESS





UR:
THE ROYAL
GAME

UR : LE JEU ROYAL, BETA RULEBOOK

Jeu par : Spartan Development & Freecompany

ÉCRIT PAR : Žiga Gantar

ÉDITÉ ET CONÇU PAR : Tjaša Gaber

DÉVELOPPÉ PAR : Aljaž Šikovec, Žiga Gantar, Samo Planinc, Tjaša
Gaber

© Copyright 2023 Freecompany d.o.o.

INTRODUCTION

Ur : le Jeu Royal est un jeu stratégique pour deux personnes. Engagez-vous dans une bataille d'esprits pour dominer le ciel et la terre. Embarquez pour un voyage dans le temps et jouez une interprétation moderne de l'un des plus anciens jeux de société ! Voyagez dans l'ancienne terre mystique de Mésopotamie, engagez-vous dans une bataille entre esprits et rencontrez les divinités anciennes !

LE JEU ROYAL D'UR VERSION CLASSIQUE

INTRODUCTION

Les règles suivantes pour le Jeu Royal d'Ur, rédigées par Irving Finkel, sont les plus connues et les plus largement jouées. Nous les incluons ici pour votre commodité. Nous ne prétendons pas posséder ces règles. De nombreuses variantes du Jeu Royal d'Ur "classique" existent, toutes jouables avec les composants fournis, et leurs règles sont disponibles en ligne.

COMPOSANTS

Chaque joueur joue avec 4 dés personnalisés à 4 faces (D4) et 7 pions.



DÉS



PIÈCES DE JEU

Chaque dé a 2 pointes colorées : 1 pointe dorée et 1 pointe argentée.



VIDE



ARGENTÉE



DORÉE

PLATEAU DE JEU



OBJECTIF DU JEU

La version classique du Jeu Royal d'Ur est un jeu de course où l'objectif est d'être le premier à déplacer ses sept pions à travers le plateau et à les sortir de l'autre côté.

QUI COMMENCE ?

Au début du jeu, chaque joueur lance quatre dés. Le joueur avec le plus grand nombre de pointes colorées (dorées ou argentées) commence. En cas d'égalité, relancez les dés jusqu'à ce que chaque joueur obtienne un nombre différent.

INSTALLATION

Chaque joueur prend 7 pions de la même couleur ou du même motif. Chaque joueur prend 4 dés D4 (ils peuvent également partager les mêmes dés). Le plateau peut être placé dans la boîte avec le côté choisi pour jouer tourné vers le haut. Rangez tous les composants que vous n'utilisez pas dans la boîte.

COMMENT JOUER

Le joueur dont c'est le tour joue selon la Séquence de tour.

SÉQUENCE DE TOUR

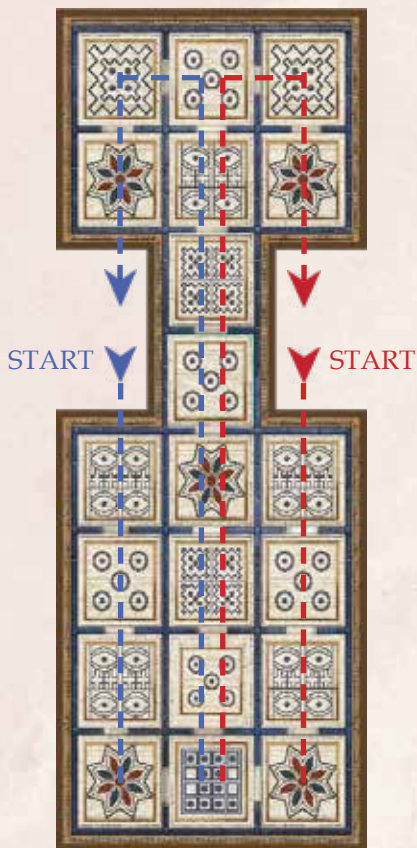
1. Lancez 4 dés.
2. Sélectionnez et déplacez un pion en fonction du nombre de pointes colorées obtenues. Vous ne pouvez déplacer qu'un seul pion à la fois. Chacun à son tour, vous pouvez introduire un nouveau pion sur le plateau en le positionnant sur la case de départ, puis le déplacer du nombre de pointes colorées obtenues moins 1. Par exemple, si vous avez obtenu 3 pointes, vous pouvez déplacer un pion de deux cases depuis la case de départ.

Il faut déplacer le pion si le déplacement est possible.

3. Terminez le tour et passez le tour à votre adversaire. Si vous utilisez les mêmes dés, passez également les dés à votre adversaire.

CHEMINEMENT

Chaque joueur a un chemin unique à suivre, comme illustré ci-dessous.



CHEMINEMENT

Un joueur suit le "chemin rouge", tandis que l'autre suit le "chemin bleu".

DÉPLACEMENT DES PIONS

Les pions se déplacent le long du chemin désigné ci-dessous. 2 pions ne peuvent pas être sur la même case. Les pions peuvent passer par-dessus d'autres pions, même ceux de votre adversaire. Vous devez effectuer un déplacement avec votre pion si possible.

COMBAT :

Lorsque vous déplacez un pion sur une case occupée par un pion de votre adversaire, le pion de l'adversaire est retiré du plateau et renvoyé dans la réserve de départ de l'adversaire.

CASES SPÉCIALES

ROSETTES:



Lorsque votre pion arrive à une Rosette, vous pouvez relancer les dés. Vous n'avez pas besoin de déplacer le même pion avec le lancer supplémentaire ; vous pouvez déplacer un autre pion. Le pion qui se situe sur une Rosette est en sécurité et ne peut pas être retiré par votre adversaire.

DÉPLACER LES PIONS VERS L'ARRIVÉE:

Pour déplacer votre pion hors du plateau (vers la position finale), vous avez besoin d'un lancer exact qui correspond au nombre de cases restantes sur le plateau plus un. Par exemple, si votre pion est sur la dernière Rosette, vous avez besoin d'un lancer avec exactement 1 pointe colorée pour le sortir du plateau.

GAGNER LA PARTIE:

Le premier joueur à déplacer ses 7 pions hors du plateau (vers la position finale) remporte la partie.



LE JEU ROYAL D'UR

INTERPRÉTATION MODERNE

INTRODUCTION

Ur : le Jeu Royal est un jeu stratégique pour deux personnes. Engagez-vous dans une bataille d'esprits pour dominer le ciel et la terre. Embarquez pour un voyage dans le temps et jouez une interprétation moderne de l'un des plus anciens jeux de société ! Voyagez dans l'ancienne terre mystique de Mésopotamie, engagez-vous dans une bataille entre esprits et rencontrez les divinités anciennes !

COMPOSANTS

Chaque joueur joue avec 2 dés personnalisés à 4 faces (4D) et 7 pions.



DÉS

PIÈCES DE JEU

Chaque dé a 1 pointe dorée, 1 pointe argentée et 2 pointes vides.



VIDE



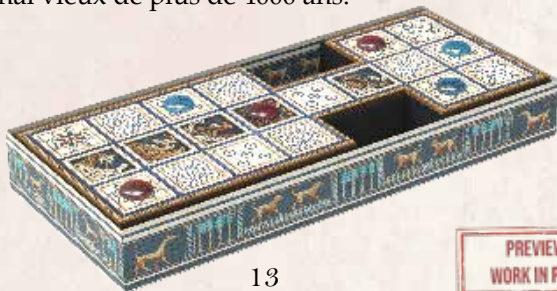
ARGENTÉE



DORÉE

PLATEAU DE JEU

Ce plateau a été soigneusement conçu pour ressembler à l'original vieux de plus de 4000 ans.



SECTIONS DU PLATEAU

Le plateau de jeu est divisé en sections Terre, Pont et Ciel. Les joueurs commencent avec leurs pions dans la section Terre et progressent vers la section Ciel.



CASES DU PLATEAU

Les cases du plateau de jeu ont des noms et des attributs spécifiques.



OBJECTIF DU JEU

L'objectif dans la version Ur : Le Jeu Royal est de dominer le plateau entier, à la fois le Ciel et la Terre. Les joueurs doivent avoir leurs pions positionnés sur les quatre rosettes simultanément pour remporter la victoire.

QUI COMMENCE?

Lors de la première partie entre les deux joueurs, celui qui s'est rendu le plus près de la Mésopotamie commence. Dans les parties suivantes, le joueur qui a perdu la dernière partie choisit qui commence.

INSTALLATION

Chaque joueur prend 7 pions de la même couleur ou du même motif. Ils prennent chacun 2 dés D4. Le plateau peut être placé dans la boîte avec le côté choisi pour jouer tourné vers le haut. Rangez tous les composants dont vous n'avez pas besoin dans la boîte.

COMMENT JOUER

Le joueur dont c'est le tour joue selon la Séquence de tour.

SÉQUENCE DE TOUR

1. Lancez 2 dés.

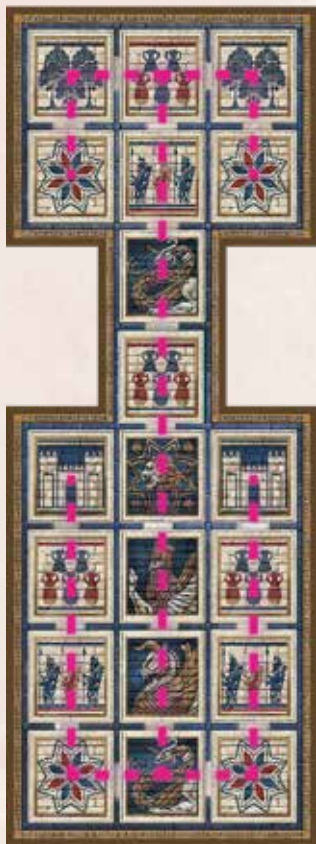
2. Choisissez une option :

- Malgré le résultat du lancer de dés, vous pouvez faire apparaître un pion à l'entrée du Royaume Inférieur.
- Déplacez les pion(s) selon le résultat des dés: Avec 1 pointe colorée, déplacez 1 pion d'une case. Avec 2 pointes, déplacez 1 pion de 2 cases ou 2 pions d'une case chacun.
- Selon le résultat des dés, vous pouvez faire apparaître un pion sur le Royaume Royal / la Case d'Ishtar / la Case de Marduk / sur une case vide à côté de votre pion.



3. Terminez le tour et passez le tour à votre adversaire.



CHEMINEMENT



Les pions peuvent avancer ou reculer, mais doivent suivre le chemin général du mouvement (voir ci-dessous).







COMBINAISONS DE LANCER DE DÉS ET RÉSULTATS :

 +  /  +  = Déplacez 1 case

 +  = Déplacez 1 pion jusqu'à 2 cases / Déplacez 2 pions jusqu'à 1 case chacun / Apparition sur le Royaume Royal

 +  = Déplacez 1 pion jusqu'à 2 cases / Déplacez 2 pions jusqu'à 1 case chacun / Apparition sur la Case d'Ishtar

 +  = Déplacez 1 pion jusqu'à 2 cases / Déplacez 2 pions jusqu'à 1 case chacun / Apparition sur la Case de Marduk

 +  = Faire apparaître 1 pion sur une case vide à côté de l'un de vos pions. Vous ne pouvez pas déplacer vos pions sur le plateau.

*Vous pouvez toujours ignorer le résultat des dés et faire apparaître un pion à l'entrée du Royaume Inférieur.

DÉPLACEMENT DES PIONS

Déplacez les pion(s) selon le résultat des dés : Avec 1 pointe colorée, déplacez 1 pion d'une case. Avec 2 pointes colorées, déplacez 1 pion de 2 cases ou 2 pions d'une case chacun. Un pion ne peut pas passer par-dessus un pion adverse, mais il peut le vaincre s'il se déplace sur la même case. Vous ne pouvez pas avoir 2 pions sur la même case. Vous pouvez déplacer un pion par-dessus un autre de vos pions, si le pion peut se déplacer suffisamment de cases pour terminer son mouvement sur une case vide.

DÉPLACEMENT DES PREMIERS PIONS

Si vous avez un pion sur l'entrée et aucun autre pion sur le plateau, l'adversaire ne peut pas faire apparaître un pion sur l'entrée occupée par votre pion.

COMBAT

Lorsque vous déplacez un pion sur une case occupée par le pion de l'adversaire, le pion de l'adversaire est retiré du plateau et renvoyé dans sa réserve. Lorsqu'un pion est battu, son mouvement est terminé (peu importe le nombre de cases qu'il aurait pu encore parcourir). Vos autres pions peuvent utiliser le reste de votre mouvement disponible si le résultat du lancer le permet

CASES SPÉCIALES

ENTRÉE DU ROYAUME INFÉRIEUR :

Une case qui vous permet de faire apparaître un pion à la place d'autres actions. Voir la section "Entrée du royaume inférieur" à la page 5.



Vous pouvez vaincre et retirer un pion adverse qui se trouve sur la case d'Entrée si vous faites apparaître un pion sur la même case.

FORTIFICATION/ROSETTES :

Les cases de fortification sont des positions stratégiques sur le plateau. Elles permettent au joueur de lancer les dés à nouveau, et sont cruciales pour conquérir le Ciel et la Terre. Il y a 4 fortifications sur le plateau, marqués d'un symbole de rosette (comme illustré à droite).



Lorsqu'un pion se déplace sur cette case, le joueur peut prendre un autre tour et commencer par l'étape 1 de la page 6.

Remarque : Conquérir 2 cases Rosette dans le même tour ne permet qu'un seul lancer supplémentaire.

Lorsque vous tenez les deux fortifications dans la section Terre, vous dominez la Terre, et lorsque vous tenez les deux fortifications dans la section Ciel, vous dominez le Ciel.

En tenant les 4 fortifications, vous dominez à la fois le Ciel et la Terre et vous gagnez la partie.

CASE D'ISHTAR :

La Case d'Ishtar est la case la plus puissante du jeu et représente la reine céleste, Ishtar. Elle protège vos fortifications. Lorsque vous avez un pion sur cette case, vos autres pions sur les cases de fortification sont en sécurité. Ils ne peuvent pas être vaincus par les pions adverses tant que le pion reste sur la case d'Ishtar. En lançant 2 pointes argentées, le joueur peut faire apparaître un pion sur cette case.



CASE DE MARDUK :

La Case de Marduk est une case puissante qui représente le roi des dieux, Marduk. Elle vous permet de faire apparaître un pion au plus haut niveau du plateau, sur le pont entre le Ciel et la Terre.



En lançant 2 pointes dorées, le joueur peut faire apparaître un pion sur cette case.

ROYAUME ROYAL :

Le Royaume Royal se compose de trois cases qui représentent d'autres divinités majeures et offrent au joueur des positions de départ fortes au milieu du Jeu Royal.

En obtenant 2 pointes de couleurs différentes, un joueur peut faire apparaître un pion sur l'une de ces 3 cases.



DOMINER LE CIEL

Vous dominez le Ciel si vous contrôlez les deux Fortifications dans la section Ciel du plateau.

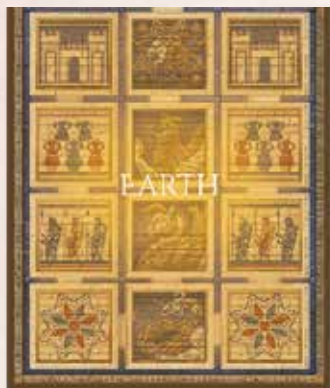
Lorsque vous dominez le Ciel, vous pouvez déplacer un pion de 3 cases lorsque vous obtenez 2 pointes argentées ou 2 pointes dorées.

Remarque : Le joueur peut choisir d'ignorer cet avantage et de déplacer ses pions normalement, lui offrant ainsi la possibilité de déplacer 1 pion de 2 cases ou 2 pions de 1 case chacun.

DOMINER LA TERRE

Vous dominez la Terre si vous contrôlez les deux Fortifications dans la section Terre du plateau.

Lorsque vous dominez la Terre, le mouvement de vos pions peut continuer quand vos pions battent un pion adverse. (Votre pion qui se déplace de 2 peut battre 2 pions adverses ou continuer à se déplacer après avoir battu le premier.)



FIN DU JEU

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur gagne en occupant toutes les 4 fortifications (rosettes) du plateau avec ses pions.

RÉPÉTITION

Un joueur peut réclamer un match nul si le même mouvement/apparition se produit cinq fois de suite.

