

FIN DE PARTIE

Le premier à sortir ses 7 pions gagne.

ASTUCES & STRATÉGIES

- Profitez des Rosaces pour jouer plus souvent.
- Piégez l'adversaire tout en évitant les dangers.
- Répartissez vos pions pour rester flexible.



Version 1-1

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.

THE ROYAL GAME OF UR



© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.

LE JEU ROYAL D'UR

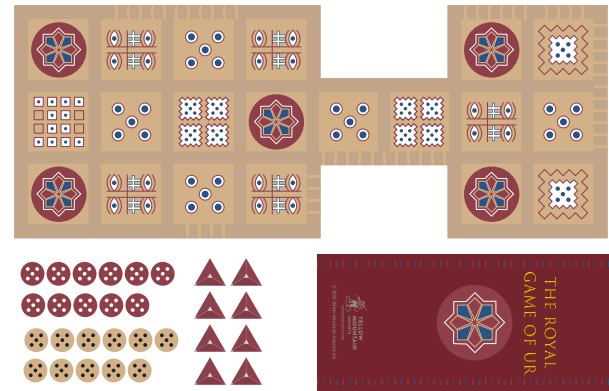
Bienvenue dans l'un des plus anciens jeux connus ! Le Jeu Royal d'Ur était joué il y a plus de 4 000 ans en Mésopotamie ancienne – et le voici de retour.

Dans cette version moderne d'un jeu de course classique, déplacez vos pions à travers le parcours et tentez de tous les faire sortir du plateau.

Ses règles simples et sa stratégie plaisent à toute la famille – comme il y a des millénaires !

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 14 pions (7 clairs, 7 foncés, avec 4 pions de rechange par couleur)
- 4 dés tétraédriques (forme de pyramide, avec 2 sommets marqués chacun – 4 par joueur)



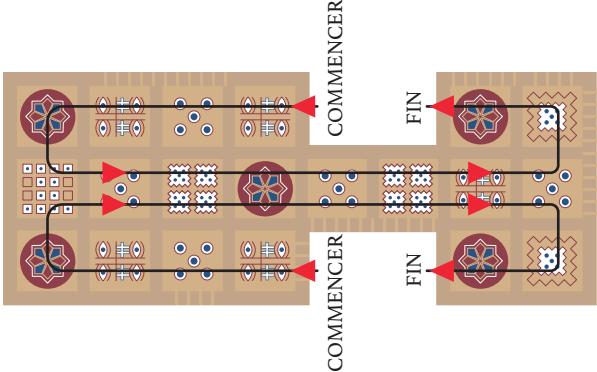
OBJECTIF DU JEU

Soyez le premier à faire sortir vos 7 pions du plateau.

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau au centre. Chaque joueur choisit une couleur et prend ses 7 pions.
2. Asseyez-vous face à face. Le joueur clair se déplace de gauche à droite, le joueur foncé de droite à gauche.

3. Tous les pions commencent hors du plateau.
4. Lancez les 4 dés.

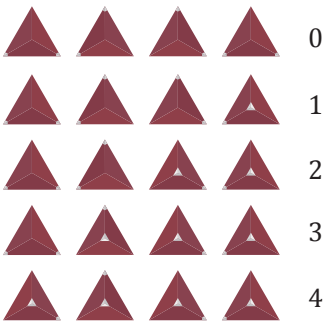


DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle. Chaque tour comprend jusqu'à 3 étapes :

1. LANCER LES DÉS

- Lancez les 4 dés.
- Comptez combien de sommets marqués sont visibles (2 par dé).
 - Si vous obtenez 1-4 : déplacez un pion.
 - Si vous obtenez 0 : passez votre tour.



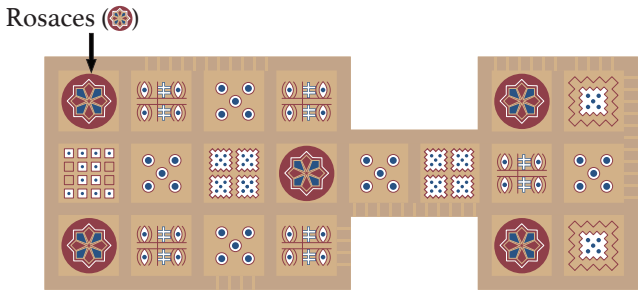
2. DÉPLACER UN PION

- Vous pouvez :
- Entrer un nouveau pion sur le plateau (si le jet le permet).
 - OU déplacer un pion déjà en jeu.

- Vous ne pouvez pas :
- Atterrir sur un de vos propres pions.
 - Dépasser la fin du parcours.

3. CASES SPÉCIALES & TOURS SUPPLÉMENTAIRES

- Tomber exactement sur une Rosace donne un tour supplémentaire.
- Il y a 5 cases Rosace.
- Les Rosaces sont sûres – on ne peut y être capturé.



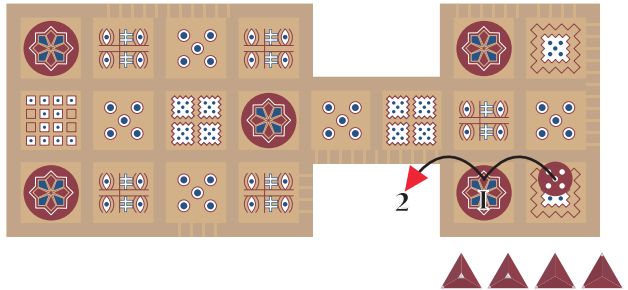
CAPTURE

- Si vous tombez exactement sur un pion adverse, vous le capturez.
- Il retourne à la zone de départ de son propriétaire.
- Vous rejouez.

Note : Un pion sur une Rosace ne peut pas être capturé.

SORTIE DU PLATEAU

- Pour sortir, il faut obtenir le nombre exact correspondant à la dernière case.



Exemple : Lancer un 2 pour sortir de la case finale