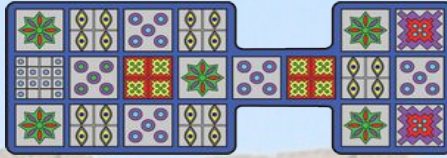


# UR




## THE GAME

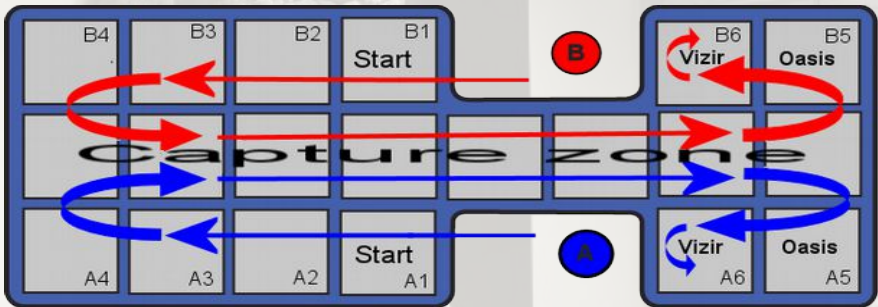
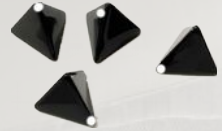
The royal game of Ur originated in Mesopotamia. The rules have not been preserved, but from the shape of the board and other clues, we can conclude with certainty that this is the forerunner of our present-day backgammon-type games. We have reconstructed the rules from the most judicious sources.

The large number of chips and the more or less favorable positions allow good players to maneuver advantageously at every turn. This game was once the entertainment of kings, and it remains a royal pastime to this day!

## RULES

- Players bring their tokens one by one onto the board and move them towards their "GOALS" squares. (5 and 6).
- Chits leave the board only as prisoners.
- The paths cross on the middle strip, which is where you can take prisoners.
- When a player encounters one of his opponent's tokens, he does so, by placing his token on top of it. He then takes the prisoner to his goal square (6) or the prisoner is expelled from the game.

- You use four 4-sided dice (pyramids) for your moves. A  marked vertex counts as a point.
- Exception: If all 4 vertices are unmarked, the player can either re-roll the dice or move 5 squares.
- On his turn, the player can choose to bring a new token into the game by simply moving forward by the number indicated by the pyramids (dice).



The tokens enter the game, blank side up.

- The path to be followed by the 2 players is shown above.
- Player B can't move onto the squares marked A, and vice versa.
- It's possible to carry more than one prisoner, but you'll only have to move your token from the top with the opponent's tokens immediately below yours on your next turn.
- You can only enter your opponent's goal squares as a prisoner.



## ARRIVAL AT THE GOAL SQUARES :

- You can't have more than five of your chips in the goals.
- Squares 5 and 6 (goals) are refuges *where* the player is untouchable. In addition, square 6 is where a token becomes a vizier (crown side).
- Goal squares can be reached with or without prisoner(s).
- It is compulsory to arrive on one of these two squares with the *exact* number on the pyramid dice.
- Prisoner tokens taken to square 6 leave the game. The player's token remains in play and is turned over to show its mark, becoming and remaining a "vizier".
- Wazirs are allowed to *move backwards* and forwards, but only in one direction per game turn.
- Wazirs can take prisoners by advancing or retreating.
- A vizier token has the privilege of advancing and retreating only when moving alone. Loaded with a prisoner, a vizier token moves only in the direction of the goal squares, until it has deposited its prisoner there (square 6).
- Viziers are captured in the same way as other tokens.

## FREE ONE OR MORE PRISONERS:



- To free one of your tokens, simply end your run on the opposing token that made the capture. On your next turn, you take the other player's token, thus freeing your own.
- You can stack several tokens on the same square, but in any case, you can only move forward with the captured opponent's tokens immediately under your token above. This allows you to take the opponent's piece(s) with you and, at the same time, free your prisoner tokens if there are any underneath.

To win: successfully expel all enemy tokens,  
transporting them to square 6 of your goal section.

# UR




## RÈGLES :

Le jeu royal d'Ur vient de la Mésopotamie. Les règles n'ont pas été préservées, mais par la forme du tableau et autres indices, on peut conclure avec certitude qu'il s'agit du précurseur de nos jeux actuels de type Backgammon. Nous avons reconstruit les règles d'après les sources les plus judicieuses.

Le grand nombre de jetons ainsi que les positions plus ou moins favorables permettent aux bons joueurs de manœuvrer avantageusement à chaque coup. Ce jeu était autrefois la distraction des rois, il reste encore aujourd'hui un passe-temps royal !

## LE JEU :

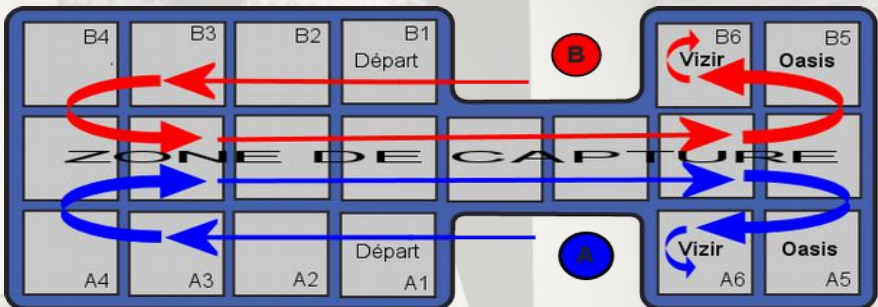
- Les joueurs amènent leurs jetons un à un sur le tableau et les avancent en direction de leurs cases de « BUTS ». (5 et 6).
- Les jetons quittent le plateau uniquement comme prisonniers.
- Les chemins se croisent sur la bande du milieu, c'est l'endroit où vous pouvez faire des prisonniers.
- Quand un joueur rencontre un jeton de l'adversaire, il le fait prisonnier en posant son jeton par-dessus. Il amène alors le prisonnier vers sa case de but (6) ou celui-ci sera expulsé du jeu.

- Vous utilisez 4 dés à 4 faces (pyramides) pour vos déplacements. Une pointe marquée lorsqu'elle au sommet, compte pour un point. 

- Exception : Si les 4 sommet sont sans marque, le joueur peut soit relancer les dés ou se déplacer de 5 cases.



- Lors de son tour, le joueur peut choisir de faire entrer un nouveau jeton dans le jeu en avançant simplement du nombre indiqué par les pyramides (dés).



Les jetons entre en jeu, face vierge au dessus.

- Le chemin à suivre par les 2 joueurs est tracé ci-dessus.
- Le joueur B ne peut aller sur les cases marqué A et vice versa.
- Il est possible de transporter plusieurs prisonniers, mais vous devrez déplacer seulement votre jeton du dessus avec les jetons de l'adveraire immédiatement sous le vôtre au prochain tour.
- On n'entre dans les cases de but de l'adversaire qu'en tant que prisonnier.



## ARRIVÉE AUX CASES DE BUTS :

- On ne peut avoir plus de cinq de ses jetons dans les buts.
- Les cases 5 et 6 (buts) sont des refuges où le joueur est intouchable. En plus la case 6 est l'endroit où un jeton devient vizir.
- On peut arriver sur les cases de but avec ou sans prisonnier(s).
- Il est obligatoire d'arriver sur une de ces deux cases avec le nombre *exact* sur les dés-pyramides.
- Les jetons prisonniers amenés sur les cases 6 quittent le jeu. Le jeton du joueur lui reste en jeu et est retourné de façon à montrer sa marque, il devient et demeure un « vizir » (couronne sur le dessus).
- Les vizirs ont le droit d'*avancer* et de *reculer*, mais uniquement dans une seule direction par tour de jeu.
- Les vizirs peuvent faire des prisonniers en avançant ou en reculant.
- Un jeton vizir a le privilège d'avancer et de reculer seulement quand il se déplace seul. Chargé d'un prisonnier, un jeton vizir ne se dirige qu'en direction des cases de but et ce jusqu'à ce qu'il y ait déposé son prisonnier (case 6).
- On capture les vizirs comme on capture les autres jetons.



## DÉLIVRER UN OU DES PRISONNIERS :

- Pour libérer un de vos jetons, il suffit de terminer votre course sur le jeton adverse qui a fait la capture. Au tour suivant, vous repartez avec le pion adverse, en libérant ainsi votre pion.
- On peut empiler plusieurs pions sur la même case, mais dans tous les cas, on ne peut ensuite avancer qu'avec les pions adverses prisonniers immédiatement sous notre pion du dessus. Cela permet d'emmener le ou les pions adverses et par la même occasion de délivrer vos jetons prisonniers s'il y en a au-dessous.

Pour gagner: Réussir à expulser tous les jetons ennemis, en les transportant sur la case 6 de sa section des buts.