

Géoludie est une marque déposée

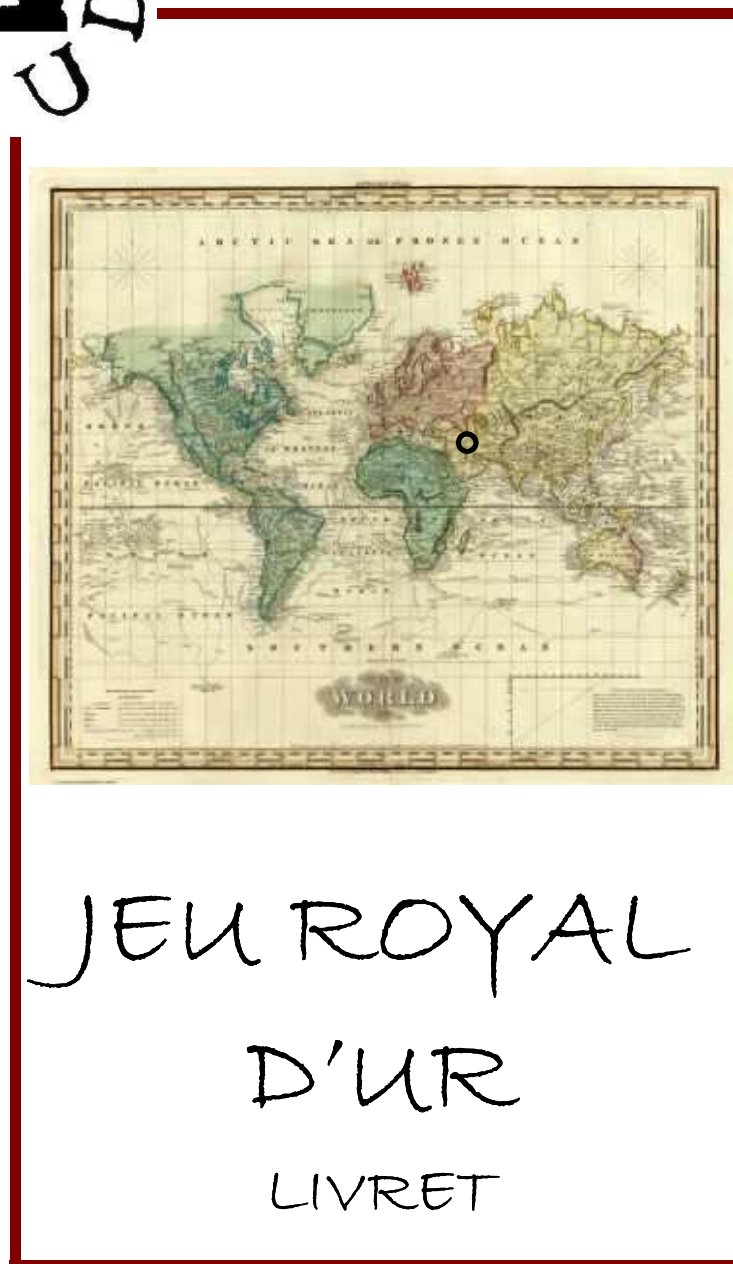
Les pièces avancent comme l'indique le jet de bâtonnets (uniquement vers l'avant), elles peuvent sauter les unes par-dessus les autres.

Il ne peut y avoir plus d'un pion par case, aussi, l'arrivée d'une pièce sur une pièce adverse la renvoie en dehors du parcours.

L'arrivée sur les cases 4, 8, 12 et 16 permet de rejouer (il n'y a pas d'obligation à rejouer la même pièce), ce sont les cases marquées d'une rosette.

Il n'est pas possible de renvoyer un de ses propres pions.

Les pions qui arrivent sur la case 16 sortent du jeu .



Découvert en 1920 par l'archéologue anglais Sir Léonard Woolley lors des fouilles des sépultures royales d'Ur en Mésopotamie (Irak actuelle), ce jeu reste l'un des plus prestigieux de l'antiquité par la beauté de son plateau. Il semble avoir été joué par les classes supérieures de la société sumérienne.

Datant de plus de 4500 ans, le jeu royal d'Ur reste parmi les jeux les plus anciens découverts à ce jour.

Il est l'ancêtre probable du jeu de vingt cases et plus proche de nous du jeu de jacquet.

Cette règle s'inspire des travaux de M. Irving Finkel (conservateur antiquités égyptiennes au British Muséum).

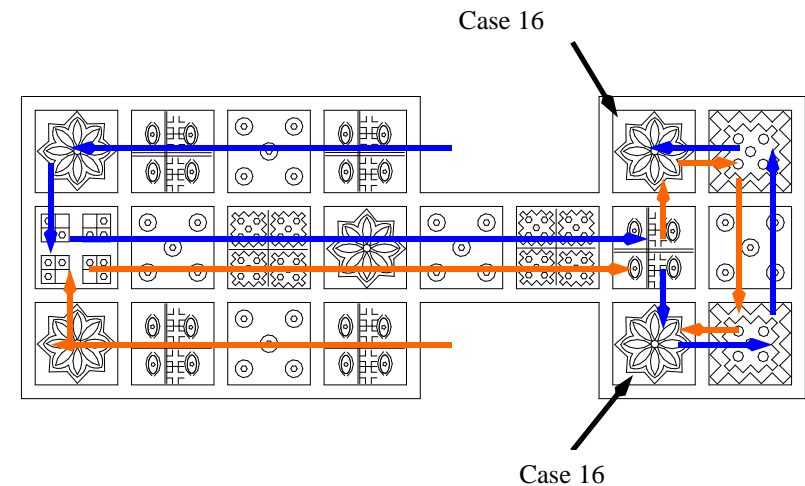
D'autres règles ont été publiées, bien qu'elles n'aient rien d'historique, elles se révèlent assez amusantes.

Cette pièce est une création originale du jeu royal d'Ur par Géoludie, elle s'inspire d'une pièce originale de 2600 av JC découverte dans les tombes royales d'Ur à Sumer.

### CONTENU

- 1 Plateau de jeu
- 5 pions clairs
- 5 pions foncés
- 4 bâtonnets en bois ou terre

Chaque joueur dispose de cinq pièces circulaires marquées sur une face. L'objectif du jeu est d'être le premier à faire sortir ses cinq pièces, après être arrivé précisément sur sa case n° 16.



Les déplacements sont réalisés suite au jet de quatre bâtonnets, chaque bâtonnet a une face plate et une face arrondie. Le trajet des pièces est réalisé suivant le chemin indiqué ci-dessus.

### Résultat du jet

- 4 faces plates : 6 cases
- 4 faces arrondies : 4 cases
- 3 faces arrondies : 3 cases
- 2 faces arrondies : 2 cases
- 1 face arrondie : 1 case

En début de partie, les pions sont en dehors du plateau de jeu.