

Géoludie est une marque déposée

Il ne peut y avoir plus d'un Ibaud par case, aussi, l'arrivée d'une pièce sur une pièce adverse la renvoie en dehors du parcours (dans son aire de départ).

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)

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

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

Option : Sur option, on peut décider de ne faire entrer les pièces dans le jeu que sur un résultat de 4 ou 6.

Nous vous souhaitons d'agréables et antiques parties.



JEU  
DE VINGT CASES

LIVRET

Le Vingt Cases, autrefois appelé Tau (jeu des voleurs), est avec le Senet un jeu extrêmement populaire de l’Egypte antique, bien que probablement originaire de Mésopotamie (Ressemblance avec le jeu Royal d’UR), c’est en Egypte que l’on trouve le plus de traces de ce jeu, souvent au dos d’un jeu de Senet. Il se serait répandu en Egypte au cours de la XVIII<sup>e</sup> dynastie.

Les règles présentées ci-dessous ne sont qu’une reconstitution réalisée à partir de travaux d’égyptologues, elles sont certainement proches de la réalité, mais cela sans certitude. L’analyse d’une tablette retrouvée à Babylone par Irving Finkel (Conservateur du British Muséum, antiquités orientales) permet de connaître les principes de base du jeu.

Ce jeu a été réalisé à la main d’après une pièce originale

<b>CONTENU</b>	
1 PLATEAU DE JEU EN CEDRE MASSIF AVEC TIROIR DE RANGEMENT OU 1 PLATEAU DE JEU EN TERRE	
5 PIECES EN FORME DE CONE	
5 PIECES EN FORME DE BOBINE	
4 « DES » A DEUX FACES	

Chaque joueur dispose de cinq pièces appelées «Ibau », la base est circulaire, ils ont traditionnellement des formes coniques et de bobines.

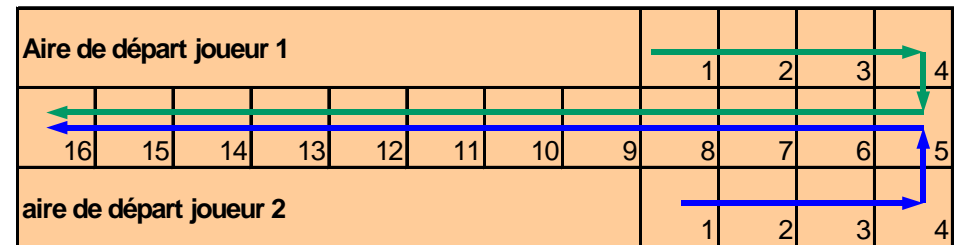
L’objectif du jeu est d’être le premier à faire sortir ses cinq pièces, après être arrivé précisément sur la case n° 16.

Les déplacements sont réalisés suite au jet de quatre dés, chaque dé a une face unie et une face marquée.

### Résultat du jet

4 faces unies	: 6 cases
4 faces marquées	: 4 cases
3 faces marquées	: 3 cases
2 faces marquées	: 2 cases
1 face marquée	: 1 case

En début de partie, les cinq Ibaus de chaque joueur sont positionnés sur les aires de départ (grandes case).



Les Ibaus suivent les mouvements indiqués ci-dessus ( du 1 vers le 16)

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