

## Ur – Règles



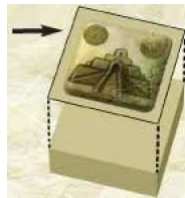
### **Les joueurs mèneront les peuples du croissant fertile de la Mésopotamie vers la civilisation.**

*Celui qui pourra mieux contrôler la croissance économique, le développement culturel, le commerce, l'agriculture, la politique et la guerre aussi bien que la construction à temps des ziggurats sera le gagnant.*

### **Composants**

- 40 tuiles Civilisation double-face (4 de chaque sorte).
- 5 ziggurats.
- 4 ensembles de couleur de 20 jetons.
- Cette règle du jeu.
- 1 marqueur de premier joueur.

### **Autocollant**



### **Préparation de la partie**

1. Mélangez les tuiles de civilisation et placez-les sur la table dans une grille carrée de 6 x 6. Faites en sorte que les faces visibles de tuiles "adjacentes" soient différentes (deux tuiles sont considérées adjacentes quand elles se touchent par n'importe quel côté sur la grille). Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les jetons de cette couleur ainsi qu'une des quatre tuiles de civilisation restantes. Dans une partie à 3 joueurs, la tuile encore disponible après cette distribution est posée à côté de la grille. Cette tuile sera "échangeable" pendant la partie.
2. Désignez aléatoirement le premier joueur. En commençant par le premier joueur et en suivant dans le sens des aiguilles d'une montre chaque joueur place un de jetons de couleur sur n'importe

quelle tuile de civilisation "libre" (une tuile est libre si aucun joueur n'a placé de jeton dessus). Après que chaque joueur a placé son premier jeton, deux tours supplémentaires de placement ont lieu, avec des règles légèrement différentes : **Un jeton peut être placé sur n'importe quelle tuile contenant au moins un jeton de la même couleur ou sur n'importe quelle tuile libre adjacente.**

3. L'étape finale de la mise en place : il est possible à chaque joueur d'échanger la tuile de civilisation qu'il a en main avec une tuile libre prise sur le plateau de jeu. Cet échange n'est pas obligatoire ; le joueur peut choisir de passer et garder la tuile de civilisation qu'il a déjà prise.

### **Tour de jeu**

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant avec le premier joueur. A son tour chaque joueur exécute les actions suivantes :

1. **Il effectue aucune, une ou deux des actions illustrées sur la tuile de civilisation qu'il a en main. Il peut, à la place, construire un ziggurat.**
2. **Il échange sa tuile de civilisation avec une tuile libre du plateau de jeu.**

### **Jetons sur une tuile**

Pendant la partie, une tuile de civilisation sur le plateau de jeu ne peut pas accueillir plus de cinq jetons. Tous les jetons sur une tuile doivent appartenir au même joueur.

### **Mise en œuvre des actions**

Les tuiles de civilisation ont deux fonctions dans ce jeu : elles sont des éléments du plateau de jeu (emplacements pour les jetons des joueurs) et également des outils par lesquels chaque joueur effectue des "actions" pour sa civilisation.

**Chaque tuile permet deux actions différentes, l'une au recto, l'autre au verso** (l'action de l'autre face apparaît également comme petite icône). *Les deux actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre (FAQ).*

Au début de son tour, le joueur choisit d'effectuer aucune, une ou les deux actions illustrées sur la tuile de civilisation qu'il a en main (mais il ne peut pas effectuer la même action deux fois). Les effets des différentes actions de civilisation sont décrits à la fin des règles.

Si le joueur refuse d'effectuer **une** des deux actions illustrées sur sa tuile de civilisation, **il peut placer un jeton supplémentaire sur n'importe quelle tuile qu'il "possède"** (une tuile appartient à

un joueur quand il a placé au moins un de ses jeton sur elle). *Il est possible de placer un jeton avant d'effectuer une des deux actions (FAQ).*

Si le joueur refuse d'effectuer **les deux** actions illustrées sur sa tuile de civilisation, **il peut soit placer deux jetons sur des tuiles qu'il possède, soit placer un jeton sur n'importe quelle tuile libre du plateau de jeu.**

### **Ziggurat**

Au début de son tour, si un joueur a cinq jetons sur une ou plusieurs tuiles de civilisation, il peut choisir de construire des ziggurats. **Pas plus de deux ziggurats peuvent être construites pendant un tour.** Si le joueur choisit de construire des ziggurats, **il ne pourra effectuer aucune action de sa tuile.** *Si les 5 ziggurats ont été construites, cette action n'est pas possible (FAQ).* Afin de construire un ziggurat, le joueur effectue les actions suivantes :

1. Il reprend ses jetons de la tuile de civilisation où il veut construire un ziggurat,
2. Il place une tuile de ziggurat sur la tuile de civilisation.
3. Il place un de ses jetons sur la tuile de Ziggurat pour marquer sa possession.

**Une tuile de civilisation possédant un ziggurat est taboue jusqu'à la fin de la partie.** Elle ne peut recevoir aucun autre jeton, d'aucune couleur, et elle ne peut être affectée par aucune autre action pendant le reste de la partie. *Une tuile avec un ziggurat est considérée comme un trou sur le plateau de jeu jusqu'à la fin de la partie mais compte comme une tuile lors du décompte final(FAQ).*

### **Echange de tuile civilisation**

**Après avoir exécuté ses actions, le joueur actif doit échanger la tuile de civilisation qu'il a en main contre une tuile libre du plateau de jeu possédant une paire d'illustrations différente.** Il appartient au joueur de choisir quelle face de la tuile est visible. Cependant, l'illustration de la tuile que le joueur récupère doit rester visible à tous les joueurs car elle leur indique quelles actions seront effectuées au prochain tour. *L'échange doit être effectué même si le joueur a sacrifié ses deux actions pour construire des ziggurats (FAQ).*

Note : Si, au début de son tour, un joueur n'a aucun jeton sur le plateau de jeu, il n'aura comme option que placer 3 jetons sur n'importe quelle tuile libre puis échanger la tuile de civilisation qu'il a en main avant que son tour ne se termine. *Si un joueur ne possède aucun jeton autre que les jetons avec les ziggurats, il est obligé de sacrifier ses deux actions pour placer un jeton unique sur une tuile libre (FAQ).*

# Ur – Règles

## Fin de la partie

La partie se termine :

1. Immédiatement, **quand un joueur à la fin de son tour ne peut pas échanger sa tuile de civilisation** parce qu'il n'y a plus de tuile libre sur le plateau de jeu ou parce que les tuiles libres sont identiques à celle qu'il a en main.
2. **Quand un joueur construit la cinquième et dernière ziggurat**, la partie continue jusqu'à la fin du tour du dernier joueur (celui à droite du joueur détenant le marqueur de premier joueur).

## Le vainqueur

A la fin de la partie, les joueurs calculent leur point de victoire (PV). **Les PV sont gagnés en possédant des tuiles de civilisation avec ses jetons sur le plateau de jeu** (les jetons n'ont aucune valeur et sont enlevés). Chaque joueur enlève du conseil les tuiles qu'il possède et les place devant lui (les tuiles ne doivent pas être retournées; l'illustration sur la face visible est celle qui compte). Il construit alors des "ensembles" avec ces tuiles. Pas plus de 5 tuiles peuvent constituer un ensemble et leurs illustrations doivent être différentes les unes des autres. **Le joueur peut également utiliser la tuile de civilisation qu'il a en main à la fin de la partie, choisissant librement sa face visible. Une tuile de ziggurat est considérée comme un extra : elle peut être posée n'importe où, permettant ainsi de constituer des ensembles de 6 tuiles.** Une seule tuile avec ziggurat par ensemble (FAQ). En cas d'égalité et si les joueurs ne veulent pas partager la victoire, le vainqueur est celui qui possède le plus de jetons sur le plateau de jeu (FAQ).

Les ensembles constitués donnent des PV selon la table suivante :

Nombre de tuiles

PV

1	2	3	4	5	6
1	3	6	10	15	21

## Exemple

Un joueur à la fin de la partie possède 9 tuiles sur le plateau de jeu : 3 agriculture, 2 commerce, 2 guerre, 1 politique et 1 développement culturel. Il a également construit une ziggurat et a une tuile guerre/politique en main. Avec ces tuiles il peut construire un ensemble de 5 tuiles (une de chaque type), un ensemble de 4 tuiles (agriculture, commerce, guerre et politique de la tuile en main), un ensemble de 1 tuile (juste agriculture). Il peut ajouter sa ziggurat au premier ensemble, faisant ainsi un ensemble de 6 tuiles. Ses PV sont  $21 + 10 + 1 = 32$



## Agriculture

1 Enlevez un jeton de chaque tuile que vous possédez et qui n'est pas adjacente orthogonalement à une de vos tuiles agriculture.

2. Placez jusqu'à deux jetons sur chaque tuile agriculture que vous possédez. Il est possible de placer 0, 1 ou 2 jetons par tuile (FAQ).



## Commerce

Placez, sur chaque tuile commerce que vous possédez, un jeton supplémentaire pour chaque côté qui touche orthogonalement une tuile possédée par un autre joueur ou le bord de la grille. Il faut placer tous les jetons possibles sauf en cas d'épuisement de la réserve (FAQ).



## Culture

Placez, sur chaque tuile non libre adjacente orthogonalement à une de vos tuiles culture, un jeton additionnel de la couleur du propriétaire de la tuile. Les autres joueurs peuvent également tirer bénéfice de cette action. Si une tuile est adjacente à deux tuiles culture, elle reçoit deux jetons (FAQ). Une tuile culture adjacente à une autre tuile culture peut bénéficier de l'action culture (FAQ). Le manque de cubes n'empêche pas les autres joueurs de bénéficier de l'action culture (FAQ).



## Politique

Redistribuez vos jetons comme vous le souhaitez parmi les tuiles que vous possédez. Il est possible de laisser des tuiles vides après la redistribution (FAQ). Il n'est pas nécessaire de posséder une tuile politique pour utiliser l'action politique (FAQ).



## Guerre

Après avoir choisi une de vos tuiles comme attaquante, et une qui est libre ou possédée par un autre joueur comme attaquée, une guerre fonctionne comme suit : La tuile attaquante n'est pas nécessairement une tuile guerre (FAQ). Les deux tuiles doivent être adjacentes (FAQ). La guerre ne permet pas de déplacer des cubes vers des tuiles qui appartiennent au même joueur, il faut utiliser l'action politique pour cela (FAQ). Il n'est pas nécessaire de posséder une tuile guerre pour utiliser l'action guerre (FAQ).



- 1 Enlevez tous les jetons de la tuile attaquée.
- 2 Enlevez le même nombre de jetons de la tuile attaquante.
- 3 Si l'illustration de la tuile attaquante est différente de celle de la tuile attaquée, enlevez un jeton additionnel de la tuile attaquante sauf si la tuile attaquante est une tuile guerre (FAQ).
- 4 Déplacez autant de jetons que vous souhaitez (au moins 1) de la tuile attaquante vers la tuile attaquée.

Veillez noter que chacune des quatre phases d'une guerre doit être effectuée. Ceci signifie que la tuile attaquée doit être possédée à la fin par au moins un jeton du joueur attaquant. Par contre, la tuile attaquante peut être vide après la guerre (FAQ). Il n'y a aucune limite au nombre d'attaques que vous pouvez effectuer avec une seule action de guerre

## Conseils stratégiques

Pendant les premiers tours, les actions combinées liées aux tuiles agriculture et commerce permettent à une civilisation de se développer de manière significative.

En choisissant la tuile pour vos prochaines actions prenez d'abord en compte de ce que votre civilisation a besoin puis ce que les autres joueurs ont en main comme actions !

Les ziggurats sont également fondamentales, mais vous ne devriez pas les construire trop vite. Une construction prématurée peut arrêter le développement d'une civilisation. (Les tuiles avec des ziggurats ne contribuent pas au développement).