**Wuré**

**Mécanisme du jeu**

Le wure est un jeu de réflexion culturel originaire de l’Egypte ancien qui se joue sur une table de 5\*5 (25) cases avec 24 pions de deux couleurs différents. Il se joue tour par tour entre deux joueurs au choix ou entre deux individus, soit avec un joueur et l’interface de jeu (ordinateur) dont chaque joueur aura 12 pions à sa possession à manipuler, deux rangers de cinq pions et deux pions sur la troisième colonne. Au début de la partie une seule case vide qui permettra de démarrer la partie.

1. Pion

Les pions sont des objets choisis au hasard par le concepteur de jeu. Les pions Des deux camps sont de couleur diffèrent. Chaque camp à 12 pions de même couleur. Au lancement de la partie les deux camps ont un positionnement un peu identique à la différence dans le 3ème ranger ou chaque joueur à deux pions placé cote à cote.

1. Déplacement des pions

Un pion se déplace l’horizontalement la gauche vers les droits et verticalement d’avancer et de reculer une seule case à la fois. Dans le but de capturer l’autre joueur. Au début de la partie l’interface définira qui va débuter la partie une fois que le tirage fait le camp qui gagne le tirage va commencer la partie en déplaçant une de ses pion au choix vers l’avant ou sur le côté dans la case vide du table de jeu. Dans ce cas l’adversaire à la possibilité d’éliminé cette pion et chaque joueur tentera de piéger son adversaire de jeu. De plus si l’un des joueur refuse de tuer ou ne voit pas qu’il doit tuer le pion de ce dernier sera éliminer ou détruit.

1. Pion Dame ou Roi

Une dame a un pouvoir que les pions ordinaire n’ont pas,il a la possibilité de se déplacer sur une case et sur plusieurs cases vide.

Les conditions qu’un pion soit un dame/roi :

* Premier cas lorsque un pion d’un des camps franchi la dernière ligne du camp adverse il devient un dame et change de statut. Il aura le même couleur que celle de son camp sauf qu’on lui ajoute une étoile.
* Dans l’autre cas si l’un des joueur parviennent à capturer les pions du camp adverse jusqu’à ce qu’il reste un seul pion à l’un des joueurs dans ce cas le pion restant deviendra Dame/roi.

1. Match Nul et Capture

* Lorsqu’il reste un pion à chaque camp dans ce cas on considéra comme match nul.
* Pour la capture d’un joueur l’une des camps doit arriver a capturé toute les pions du camp adverse. Dans le cas où il reste un pion à l’un des joueurs et l’autre plus de deux le décompte commence et si le temps donné écoule l’équipe qui a plus de pion remporte le Match.

.