

UR: ROYAL GAME

BETA RULEBOOK

PREVIEW ONLY
WORK IN PROGRESS





UR: THE ROYAL GAME

DAS KÖNIGLICHE SPIEL VON UR, BETA REGELN.

SPIEL VON: Spartan Development & Freecompany

GESCHRIEBEN VON: Žiga Gantar.

BEARBEITUNG UND GESTALTUNG: Tjaša Gaber.

ENTWICKELT VON: Aljaž Šikovec, Žiga Gantar, Samo Planinc, Tjaša Gaber.

© Copyright 2023 Freecompany d.o.o.

EINFÜHRUNG

Das königliche Spiel von Ur ist ein Strategiespiel für zwei Personen. Kämpfen Sie in einem geistigen Wettstreit um die Herrschaft im Himmel und auf der Erde. Begeben Sie sich auf eine Zeitreise und spielen eine moderne Interpretation eines der ältesten Brettspiele der Welt! Reisen Sie in das uralte, mystische Land Mesopotamien und nehmen an einem Kampf des Verstandes teil. Dabei treffen Sie auf alte Gottheiten!

DAS KÖNIGLICHE SPIEL VON UR KLASSISCHEN REGELN

EINFÜHRUNG

Die folgenden Regeln für das Königliche Spiel von Ur, welche von Irving Finkel verfasst wurden, sind die bekanntesten und am häufigsten gespielten. Wir erklären sie hier, damit Sie einen leichteren Zugang zum Spiel erhalten. Wir erheben nicht den Anspruch, Eigentümer dieser Regeln zu sein. Es gibt viele Variationen des „klassischen“ Königlichen Spiels von Ur, die alle mit den bereitgestellten Komponenten spielbar sind und deren Regeln online gefunden werden können.

SPIELMATERIAL

Jeder Spieler spielt das Spiel mit 4 eigenen D4-Würfeln und 7 Spielfiguren.



WÜRFEL



SPIELFIGUREN

Jeder Würfel hat 2 farbige Spitzen, eine goldfarbene Spitze und eine silberfarbene Spitze.



LEER



SILBER



GOLD

SPIELBRETT



ZIEL DES SPIELS

Die klassische Version des Königlichen Spiels von Ur ist eine Art Rennspiel, bei dem es darum geht, als Erster alle sieben Spielsteine über das Brett ins Ziel zu bewegen.

WER FÄNGT AN?

Zu Beginn des Spiels würfelt jeder Spieler mit vier Würfeln. Der Spieler mit den meisten gefüllten Spitzen (Gold oder Silber) fängt an. Bei Gleichstand wird erneut gewürfelt, bis der Gleichstand aufgehoben ist.

VORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt sich 7 Spielsteine derselben Farbe oder desselben Musters und legt sie in seinen Start-Pool. Ebenso nimmt jeder Spieler 4 D4-Würfel (die Spieler können sich auch die gleichen Würfel teilen). Das Spielbrett kann mit der zu spielenden Seite nach oben in die Schachtel gelegt werden. Bewahren Sie alle nicht verwendeten Teile in der Schachtel auf.

WIE SPIELT MAN?

Der Spieler, der an der Reihe ist, spielt gemäß der Zugreihenfolge.

ZUGREIHENFOLGE

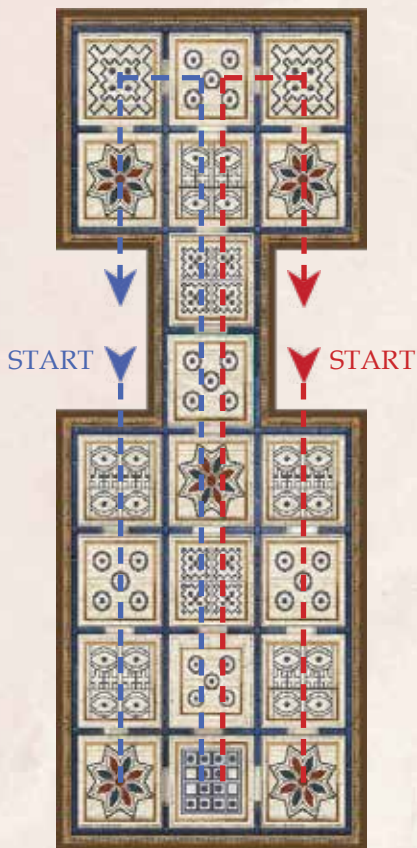
1. Würfle mit 4 Würfeln.
2. Wähle eine Figur aus und bewege sie entsprechend der Anzahl der gewürfelten gefüllten Spitzen. Du kannst immer nur eine Figur bewegen. Alternativ kannst du eine neue Figur auf das Spielbrett setzen, indem du sie auf das Startfeld stellst, und sie um die Anzahl der gewürfelten Spitzen -1 bewegst. Wenn du zum Beispiel 3 farbige Spitzen gewürfelt hast, kannst du eine Figur zwei Felder vom Startfeld weg bewegen.

Du musst einen Zug machen, wenn einer verfügbar ist.

3. Beende den Zug und dein Gegner ist an der Reihe. Wenn ihr dieselben Würfel verwendet, gibst du die Würfel an deinen Gegner weiter.

WEG

Jeder Spieler hat einen eigenen Weg, dem er folgt (siehe unten).



WEG

Ein Spieler bewegt sich entlang des „roten Pfades“, der andere entlang des „blauen Pfades“.

SPIELSTEINE BEWEGEN

Die Spielfiguren bewegen sich entlang des unten gezeigten Pfades. Es können nicht 2 Figuren auf demselben Feld stehen. Figuren können über andere Figuren springen, auch über die des Gegners. Hat ein Spieler die Möglichkeit zu ziehen, so muss er dies tun. Kann ein Spieler nicht ziehen, ist der Zug für ihn vorbei.

SPIELSTEINE SCHLAGEN:

Wenn Sie eine Figur auf ein Feld mit einer gegnerischen Figur ziehen, wird die gegnerische Figur vom Spielbrett entfernt und in den gegnerischen Start-Pool zurückgelegt.

SPEZIELLE FELDER

ROSETTEN:

Wenn Ihre Figur auf einer Rosette landet, dürfen Sie erneut würfeln. Sie müssen nicht die gleiche Figur mit dem zusätzlichen Wurf bewegen, sondern können eine andere Figur wählen. Eine Figur auf einer Rosette ist sicher und kann nicht geschlagen werden.



SPIELSTEINE INS ZIEL BEWEGEN:

Um eine Ihrer Spielfiguren vom Brett (ins Ziel) zu bewegen, benötigen Sie einen exakten Wurf. Das heißt, dass die Anzahl der farbigen Würfelspitzen der Anzahl der verbleibenden Felder bis zum Rand des Brettes plus eins entspricht. Wenn zum Beispiel eine Figur auf der letzten Rosette steht, brauchst du genau 1 farbige Würfelspitze um sie vom Brett zu ziehen.

WIE GEWINNT MAN DAS SPIEL?

Der erste Spieler, der alle seine 7 Spielsteine vom Brett (ins Ziel) bewegt, gewinnt das Spiel.



DAS KÖNIGLICHE SPIEL VON UR MODERNE INTERPRETATION

EINFÜHRUNG

Das königliche Spiel von Ur ist ein Strategiespiel für zwei Personen. Kämpfen Sie in einem geistigen Wettstreit um die Herrschaft im Himmel und auf der Erde. Begeben Sie sich auf eine Zeitreise und spielen eine moderne Interpretation eines der ältesten Brettspiele der Welt! Reisen Sie in das uralte, mystische Land Mesopotamien und nehmen an einem Kampf des Verstandes teil. Dabei treffen Sie auf alte Gottheiten!

SPIELMATERIAL

Jeder Spieler hat 2 speziellen D4-Würfel und 7 Spielfiguren.



WÜRFEL

SPIELFIGUREN

Jeder Würfel hat eine goldene Spitze, eine silberne Spitze und zwei leere Spitzen.



LEER



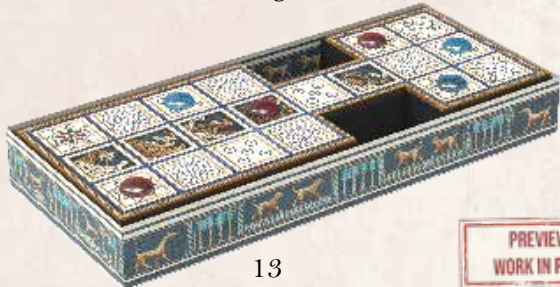
SILBER



GOLD

SPIELBRETT

Dieses Spielbrett wurde sorgfältig entworfen, um dem mehr als 4000 Jahre alten Original zu ähneln.



PREVIEW ONLY
WORK IN PROGRESS

SPIELBRETT BEREICHE

Das Spielbrett ist in die Bereiche Erde, Brücke und Himmel unterteilt. Die Spieler beginnen mit ihren Steinen auf dem Erdteil und wandern zum Himmelsteil. (grafika z NEM besedami)



SPIELFELDER

Die Spielfelder haben verschiedene Namen und Eigenschaften. (NEM beseda v grafiki)



ZIEL DES SPIELES

Im königlichen Spiel von Ur geht es darum, dass ein Spieler das gesamte Spielbrett beherrscht, sowohl den Himmel als auch die Erde. Er muss seine Figuren auf allen vier Rosetten gleichzeitig platzieren, um den Sieg zu erringen.

WER FÄNGT AN?

Im ersten Spiel zwischen zwei Gegnern beginnt der Spieler, der am nächsten nach Mesopotamien herangereist ist. In den folgenden Spielen darf der Spieler, der das letzte Spiel verloren hat, wählen, wer anfängt.

VORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt 7 Spielsteine derselben Farbe oder desselben Designs und 2 D4-Würfel. Das Spielbrett kann mit der zu spielenden Seite nach oben in die Schachtel gelegt werden. Bewahren Sie alle nicht verwendeten Teile in der Schachtel auf.

WIE SPIELT MAN?

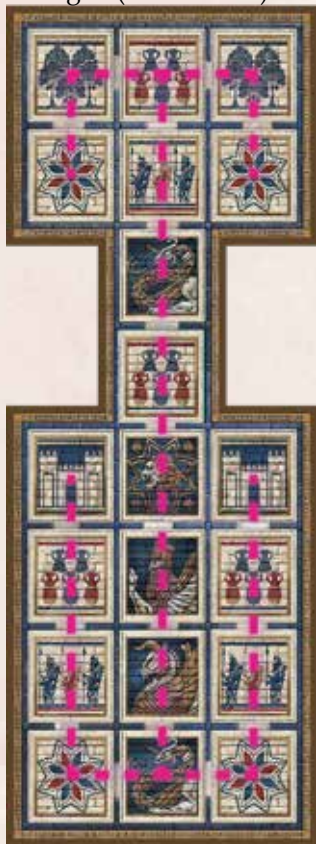
Der Spieler, der an der Reihe ist, spielt gemäß der Zugreihenfolge.

ZUGREIHENFOLGE:





1. Werfen Sie die zwei Würfel.
2. Wählen Sie eine dieser Möglichkeiten:
 - Unabhängig vom Ergebnis des Würfelwurfs dürfen Sie eine neue Spielfigur auf dem Eingang des Kleinen Reiches platzieren.
 - Bewegen Sie die Spielfigur(en) entsprechend dem Würfelergebnis: Bei einer farbigen Spitze bewegen Sie eine Spielfigur für ein Feld. Bei zwei farbigen Spitzen bewegen Sie entweder eine Figur für zwei Felder oder zwei Figuren für je ein Feld.
 - Je nach Würfelergebnis können Sie entweder eine neue Figur auf dem Königreich, dem Feld von Ishtar, dem Feld von Marduk oder auf einem leeren Feld neben einer Ihrer Figuren platzieren.
3. Beenden Sie Ihren Zug und Ihr Gegner ist an der Reihe.



WEG



Die Spielfiguren können sich vorwärts oder rückwärts bewegen, müssen aber der allgemeinen Bewegungsrouten folgen (siehe unten).







WÜRFEL RESULTATE UND AUSWIRKUNGEN:

 +  /  +  = Bewege eine Spielfigur um ein Feld.

 +  = Bewegen Sie eine Spielfigur um maximal 2 Felder oder bewegen Sie zwei Spielfiguren um maximal ein Feld oder platzieren Sie eine neue Spielfigur auf ein Feld im Königreich.

 +  = Bewegen Sie eine Spielfigur um maximal 2 Felder oder bewegen Sie zwei Spielfiguren um maximal ein Feld oder platzieren Sie eine neue Spielfigur auf das Feld von Ishtar

 +  = Bewegen Sie eine Spielfigur um maximal 2 Felder oder bewegen Sie zwei Spielfiguren um maximal ein Feld oder platzieren Sie eine neue Spielfigur auf das Feld von Marduk.

 +  = Legen Sie eine neue Figur auf ein leeres Feld, das sich neben einer Ihrer eigenen Figuren befindet. Sie können nicht ziehen.

* Sie können das Würfelergbnis jederzeit verwerfen und eine Figur auf dem Eingang des Kleinen Reiches platzieren.

SPIELFIGUREN BEWEGEN

Bewegen Sie Ihre Spielfigur(en) entsprechend dem Würfel Resultat.

Mit einer farbigen Würfelspitze bewegen Sie eine Spielfigur um ein Feld.

Bei zwei farbigen Würfelspitzen bewegen Sie entweder eine Spielfigur um 2 Felder oder zwei Spielfiguren um je ein Spielfeld.

Eine Spielfigur kann nicht über eine gegnerische Figur bewegt werden. Die gegnerische Figur kann geschlagen werden, wenn Sie Ihre Spielfigur auf das gleiche Feld bewegen.

Es können nicht zwei eigene Figuren auf dem gleichen Feld stehen.

Sie können eine Figur über eine andere Ihrer eigenen Figuren bewegen, falls Sie sie weit genug bewegen können, um ihre Bewegung auf einem freien Feld abzuschließen.

DIE ERSTEN SPIELFIGUREN PLATZIEREN

Wenn Sie eine Figur auf dem Eingang des Kleinen Reiches und keine andere Figur auf dem Brett haben, kann der Gegner Ihre Figur nicht schlagen, also keine Figur auf dem von Ihrer Figur besetzten Feld platzieren.

GEGNERISCHE SPIELFIGUREN SCHLAGEN

Wenn Sie eine Figur auf ein Feld mit einer gegnerischen Figur ziehen, wird die gegnerische Figur geschlagen, d.h. vom Brett genommen und in den gegnerischen Stapel zurückgelegt. Wenn eine Figur eine andere Figur schlägt, endet ihre Bewegung (unabhängig davon, wie viele Felder sie hätte ziehen können). Ihre anderen Figuren können den Rest Ihrer verfügbaren Bewegung nutzen, wenn Ihr Würfelergebnis dies zulässt.

SPEZIELLE SPIELFELDER

Diese speziellen Spielfelder können entweder durch Spielzüge erreicht werden oder durch bestimmte Würfelergebnisse direkt besetzt werden.



EINGANG DES KLEINEN REICHES:

Ein Feld, das es Ihnen erlaubt, eine neue Figur anstelle anderer Aktionen zu platzieren. Auf Seite 5 sehen Sie, wo sich der Eingang zum Kleinen Reich befindet.



Sie dürfen eine gegnerische Figur, die sich auf dem Eingangsfeld befindet, schlagen und entfernen, wenn Sie eine neue Figur auf demselben Feld platzieren.

FESTUNGEN/ROSETTEN:

Festungen sind strategische Positionen auf dem Spielbrett. Sie geben dem Spieler einen zusätzlichen Wurf und sind entscheidend für die Eroberung von Himmel und Erde. Es gibt 4 Festungen auf dem Spielbrett, die mit einem Rosetten-Symbol (wie rechts zu sehen) gekennzeichnet sind.

Wenn eine Figur auf dieses Feld zieht, darf der Spieler einen weiteren Zug machen und mit Schritt 1 auf Seite 6 beginnen. Hinweis: Die Eroberung von 2 Rosetten-Feldern im selben Zug erlaubt nur einen zusätzlichen Wurf.

Hält der Spieler beide Festungen auf dem Erdteil, beherrscht er die Erde. Hält er beide Festungen auf dem Himmelsteil, beherrscht er den Himmel.

Wenn der Spieler alle 4 Festungen hält, dominiert er sowohl den Himmel als auch die Erde und gewinnt das Spiel.

FELD VON ISHTAR:

Das Ishtar-Feld ist das mächtigste Spielfeld im Spiel und stellt die himmlische Königin Ishtar dar. Es schützt deine Festungen. Wenn ein Spieler eine Figur auf diesem Feld hat, sind seine anderen Figuren auf den Festungs Feldern sicher. Solange eine Figur auf dem Ishtar-Feld steht, können sie nicht von gegnerischen Figuren geschlagen werden. Wenn der Spieler zwei Silberspitzen würfelt, darf er eine neue Figur auf dieses Feld stellen.



DAS FELD VON MARDUK:

Das Marduk-Feld ist ein mächtiges Spielfeld, das den König der Götter, Marduk, darstellt. Es erlaubt dem Spieler, eine Figur zuoberst auf der Brücke zwischen Himmel und Erde zu platzieren.



Wenn der Spieler zwei goldene Spitzen würfelt, darf er eine neue Figur auf diesem Plättchen platzieren.

DAS KÖNIGREICH:

Das Königreich besteht aus drei Feldern, die wichtige Gottheiten darstellen und dem Spieler eine starke Startposition in der Mitte des Spielfeldes ermöglichen. Wenn ein Spieler eine goldene und eine silberne Würfelspitze würfelt, kann er eine neue Figur auf einem dieser drei Felder platzieren.



DEN HIMMEL BEHERRSCHEN

Sie beherrschen den Himmel, wenn Sie beide Festungen (Rosetten) im Himmelsbereich des Spielbretts kontrollieren.

Während Sie den Himmel beherrschen, dürfen Sie eine einzelne Figur für drei Felder bewegen, wenn Sie zwei silberne oder zwei goldene Spitzen würfeln.

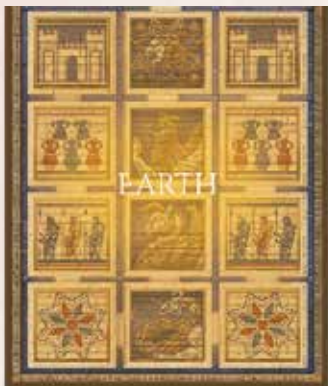
Hinweis: Der Spieler kann diesen Vorteil ignorieren und seine Figuren normal bewegen. Er hat dann die Möglichkeit, eine Figur für zwei Felder oder zwei Figuren für je ein Feld zu bewegen.



DIE ERDE BEHERRSCHEN

Sie beherrschen die Erde, wenn Sie beide Festungen (Rosetten) im Erdteil des Spielbretts kontrollieren.

Wenn Sie die Erde beherrschen, wird die Bewegung Ihrer Figuren nicht gestoppt, wenn Ihre Figur eine gegnerische Figur schlägt. (Eine Figur, die zwei Züge hat, kann zwei gegnerische Figuren besiegen oder weiterziehen, nachdem sie die erste geschlagen hat).



PREVIEW ONLY
WORK IN PROGRESS

UNENTSCHEIDEN

Ein Spieler kann ein Unentschieden beanspruchen, wenn fünfmal hintereinander derselbe Zug oder dieselbe Platzierung neuer Spielsteine geschieht.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler alle 4 Festungen (Rosetten) auf dem Spielbrett mit seinen Spielsteinen besetzt hat.

