

UR: ROYAL GAME

BETA RULEBOOK

PREVIEW ONLY
WORK IN PROGRESS





UR: THE ROYAL GAME

UR: KRÓLEWSKA GRA, INSTRUKCJA BETA

Gra stworzona przez: Spartan Development & Freecompany

NAPISANE PRZEZ: Žiga Gantar

ZREDAGOWANE I ZAPROJEKTOWANE PRZEZ: Tjaša Gaber

ROZWIJANE PRZEZ: Aljaž Šikovec, Žiga Gantar, Samo Planinc, Tjaša
Gaber

© Prawa autorskie 2023 Freecompany d.o.o.

WPROWADZENIE

„Ur: Królewska Gra” to strategiczna gra dla dwóch osób. Zmierz się w bitwie umysłów, aby zdominować niebo i ziemię. Wyrusz w podróż przez czas i zagraj we współczesną interpretację jednej z najstarszych gier planszowych! Przenieś się do starożytnej, mistycznej krainy Mezopotamii, weź udział w bitwie duchów i spotkaj starożytnych bogów!

UR: KRÓLEWSKA GRA WERSJA KLASYCZNA

WPROWADZENIE

Poniższe zasady Ur: Królewskiej Gry, opracowane przez Irvinga Finkela, są najbardziej znane i najczęściej używane. Przedstawiamy je tutaj dla Twojej wygody. Nie rościmy sobie praw do tych zasad. Istnieje wiele wariantów „klasycznej” Królewskiej Gry z Ur, które można rozegrać za pomocą dostarczonych komponentów, a ich zasady można znaleźć w internecie.

KOMPONENTY

Każdy gracz gra z 4 czterosiecznymi kośćmi i 7 pionkami.



KOŚCI



PIONKI

Każda kość ma 2 wypełnione końcówki, 1 końcówkę w kolorze złotym i 1 w kolorze srebrnym.



PUSTA



SREBRNA



ZŁOTA

PIANSZA



CEL GRY

Klasyczna wersja Królewskiej Gry z Ur to gra wyścigowa, w której celem jest jako pierwszy przemieścić wszystkie siedem pionków przez planszę i zdjąć je z końca.

KTO ZACZYNA?

Na początku gry każdy gracz rzuca cztery kości. Gracz z największą liczbą zapełnionych końcówek (złoty lub srebrny) zaczyna pierwszy. W przypadku remisu rzucaj ponownie, aż remis zostanie rozstrzygnięty.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy gracz bierze 7 pionków w tym samym kolorze lub o tym samym wzorze i dodaje je do swojej puli startowej. Każdy gracz bierze 4 czteroscienne kości (mogą też używać). Plansza może zostać umieszczona wewnątrz pudełka, stroną, na której zamierzasz grać, skierowaną do góry. Wszystkie niewykorzystane komponenty przechowuj w pudełku.

JAK GRAĆ

Gracz, który jest na ruchu, gra zgodnie z sekwencją ruchów.

SEKWENCJA RUCHU

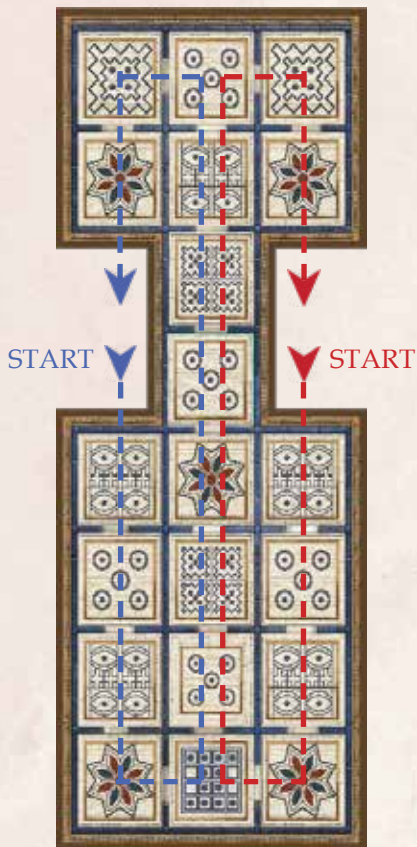
1. Rzuć 4 kości.
2. Wybierz i przesunij jeden pionek zgodnie z liczbą wypełnionych końcówek wyrzuconych na kościach. Możesz przesunąć tylko jeden pionek na raz. Alternatywnie, możesz wprowadzić nowy pionek na planszę, umieszczając go na polu startowym i przesuwając go o liczbę wypełnionych końcówek wyrzuconych na kościach minus 1. Na przykład, jeśli wyrzucisz 3 końcówki, możesz przesunąć pionek o dwa pola od pola startowego.

Musisz wykonać ruch, jeśli jest to możliwe.

3. Zakończ turę i przekaz ruch przeciwnikowi. Jeśli używasz tych samych kości, przekaz kości przeciwnikowi.

ŚCIEŻKA

Każdy gracz ma unikalną ścieżkę do przebycia, jak pokazano poniżej.



ŚCIEŻKA

Jeden gracz porusza się po „czerwonej ścieżce”, a drugi po „niebieskiej”.

RUCH PIONKÓW

Pionki poruszają się wzdłuż wyznaczonej ścieżki, pokazanej poniżej. 2 pionki nie mogą znajdować się na tym samym polu. Pionki mogą przechodzić nad innymi pionkami, nawet przeciwnika. Musisz wykonać ruch jednym z pionków, jeśli jest to możliwe.

WALKA

Kiedy przesuniesz pionek na pole zajmowane przez pionek przeciwnika, pionek przeciwnika zostaje usunięty z planszy i wraca do jego puli startowej.

POLA SPECJALNE

ROZETY:

Gdy twój pionek stanie na Rozecie, możesz ponownie rzucić kości. Nie musisz przesuwając tego samego pionka po dodatkowym rzucie; możesz wybrać inny pionek. Pionek znajdujący się na Rozecie jest bezpieczny i nie może zostać usunięty.



PRZESUWANIE PIONKÓW DO STREFY KOŃCOWEJ:

Aby zdjąć jeden z pionków z planszy (na pozycję końcową), potrzebujesz dokładnego rzutu, który odpowiada liczbie pól pozostałych do krawędzi planszy plus jeden. Na przykład, jeśli pionek znajduje się na ostatniej Rozecie, potrzebujesz dokładnie 1 zapełnionej końcówki, aby przesunąć go z planszy.

WYGRANA W GRZE:

Pierwszy gracz, który przesunie wszystkie swoje 7 pionków z planszy (na pozycję końcową), wygrywa grę.



UR: KRÓLEWSKA GRA WERSJA KLASYCZNA

WPROWADZENIE

„Ur: Królewska Gra” to strategiczna gra dla dwóch osób. Zmierz się w bitwie umysłów, aby zdominować niebo i ziemię. Wyrusz w podróż przez czas i zagraj we współczesną interpretację jednej z najstarszych gier planszowych! Przenieś się do starożytnej, mistycznej krainy Mezopotamii, weź udział w bitwie duchów i spotkaj starożytnych bogów!

KOMPONENTY

Każdy gracz gra przy użyciu 2 czterościennych kości i 7 pionków.



KOŚCI

PIONKI

Każda kość ma 1 złotą końcówkę, 1 srebrną końcówkę i 2 puste końcówki.



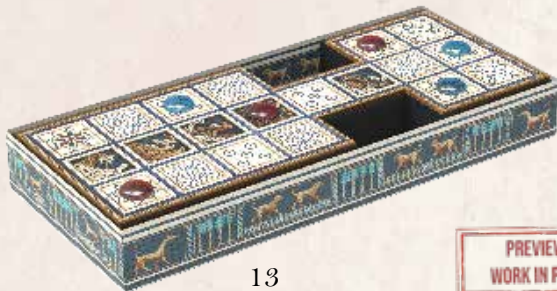
PUSTA

SREBRNA

ZŁOTA

PLANSZA

Ta plansza została starannie zaprojektowana, aby przypominała oryginał sprzed ponad 4000 lat.



SEKCJE PLANSZY

Plansza jest podzielona na sekcje Ziemi, Mostu i Nieba. Gracze zaczynają z pionkami w sekcji Ziemi i przechodzą do sekcji Nieba.



POLA NA PLANSZY

Pola na planszy mają specyficzne nazwy i atrybuty.



CEL GRY

Celem w wersji „Ur: Królewska Gra” jest zdominowanie planszy, zarówno nieba, jak i ziemi jednocześnie. Aby osiągnąć zwycięstwo, gracz musi mieć swoje pionki ustawione na wszystkich czterech rozetach jednocześnie.

KTO ZACZYNA?

W pierwszej grze pomiędzy dwoma graczami, pierwszy zaczyna ten, który podróżował najbliżej Mezopotamii. W kolejnych grach gracz, który przegrał ostatnią grę, wybiera, kto zaczyna pierwszy, a kto drugi.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy gracz bierze 7 pionków w tym samym kolorze lub o tym samym wzorze. Każdy bierze 2 czterościenne kości. Plansza może zostać umieszczona wewnątrz pudełka, stroną, na której zamierzasz grać, skierowaną do góry. Wszystkie niewykorzystane komponenty przechowuj w pudełku.

JAK GRAĆ?

Gracz, który jest na ruchu, gra zgodnie z sekwencją ruchów.

TURN SEQUENCE

1. Rzuć 2 kości.
2. Wybierz jedną z opcji:
 - Niezależnie od wyniku rzutu, możesz umieścić pionek na Wejściu do Mniejszego Królestwa.
 - Przesuń pionek(i) zgodnie z wynikiem rzutu; Przy 1 kolorowej końcówce, przesuń 1 pionek o 1 pole. Przy 2 kolorowych końcówkach, przesuń 1 pionek o 2 pola lub 2 pionki o 1 pole każdy.
 - W zależności od wyniku rzutu, możesz umieścić pionek na Królestwie/Polu Isztar/Polu Marduka/na pustym polu obok swojego pionka.
3. Zakończ i przekaz ruch przeciwnikowi.



ŚCIEŻKA



Pionki mogą poruszać się do przodu lub do tyłu, ale muszą podążać po ścieżce ruchu (patrz poniżej).







DICE ROLL COMBINATIONS AND RESULTS:

 +  /  +  = Ruch o 1 pole.

 +  = Przesuń 1 pionek o maksymalnie 2 pola / Przesuń 2 pionki o maksymalnie 1 pole każdy / Umieść pionek na Królestwie.

 +  = Przesuń 1 pionek o maksymalnie 2 pola / Przesuń 2 pionki o maksymalnie 1 pole każdy / Umieść pionek na Płytcie Isztar.

 +  = Przesuń 1 pionek o maksymalnie 2 pola / Przesuń 2 pionki o maksymalnie 1 pole każdy / Umieść pionek na Płytcie Marduka.

 +  = Umieść pionek na pustej płytce, która znajduje się obok jednego z Twoich pionków. Nie możesz się poruszać.

* Zawsze możesz zignorować wynik rzutu i umieścić pionek na Wejściu do Mniejszego Królestwa.

RUCH PIONKÓW

Przesuń pionek(i) zgodnie z wynikiem rzutu:

- Przy 1 kolorowej końcówce, przesuń 1 pionek o 1 pole.
- Przy 2 kolorowych końcówkach, przesuń 1 pionek o 2 pola lub 2 pionki o 1 pole każdy.

Pionek nie może poruszać się nad pionkiem przeciwnika, ale może go pokonać, jeśli przesunie się na to samo pole.

Nie możesz mieć 2 pionków na tym samym polu.

Możesz przesunąć pionek nad swoim innym pionkiem, jeśli może on przesunąć się na tyle pól, aby zakończyć ruch na pustym polu.

ROZGRYWANIE PIERWSZYCH PIONKÓW

Jeśli masz pionek na wejściu i żadnego innego pionka na planszy, przeciwnik nie może umieścić pionka na wejściu zajęтым przez Twój pionek.

WALKA

Gdy przesuniesz pionek na pole zajęte przez pionek przeciwnika, pionek przeciwnika zostaje usunięty z planszy i wraca do jego puli. Gdy pionek pokonuje inny pionek, jego ruch kończy się (niezależnie od liczby pól, które mógłby przesunąć). Twoje inne pionki mogą wykorzystać resztę dostępnego ruchu, jeśli wynik rzutu na to pozwala.

POLA SPECJALNE

WEJŚCIE DO MNIEJSZEGO KRÓLESTWA:

Pole to pozwala Ci wprowadzić pionek zamiast wykonania innych akcji. Patrz lokalizacja "Wejście do Mniejszego Królestwa" na stronie 5.



Możesz pokonać i usunąć pionek przeciwnika, który znajduje się na polu wejściowym, jeśli umieścisz pionek na tym samym polu.

FORTY/ROZETY:

Pola fortów to strategiczne pozycje na planszy. Dają graczowi dodatkowy rzut kością i są kluczowe dla zdobycia nieba i ziemi. Na planszy są 4 forte, oznaczone symbolem rozety (jak pokazano po prawej stronie).



Gdy pionek przesunie się na to pole, gracz może wykonać kolejny ruch i zacząć od kroku 1 na stronie 6. Uwaga: Zdobycie 2 płytek z rozetą w tej samej turze pozwala tylko na 1 dodatkowy rzut.

POLE ISZTAR:

Pole Isztar to najsilniejsze pole w grze i reprezentuje niebiańską królową, Isztar. Chroni Twoje forte. Gdy gracz ma pionka na tym polu, jego inne pionki na polach fortów są bezpieczne. Nie mogą być pokonane przez pionki przeciwnika, dopóki pionek pozostaje na polu Isztar.



Po wyrzuceniu 2 srebrnych kośćcówek, gracz może umieścić pionka na tym polu.

POLE OF MARDUKA:

Płytką Marduka to potężne pole, które reprezentuje króla bogów, Marduka. Pozwala umieścić pionek na najdalszym polu na planszy, na mostku między Niebem a Ziemią. Po wyrzuceniu 2 złotych końcówek, gracz może umieścić pionek na tym polu.



KRÓLESTWO

Królestwo składa się z trzech pól, które reprezentują inne ważne bóstwa i dają graczowi silne pozycje startowe w środku Królewskiej Gry. Po wyrzuceniu 2 różnokolorowych końcówek, gracz może umieścić pionek na dowolnym z tych 3 pól.



DOMINACJA NAD NIEBEM

Zdominujesz Niebo, jeśli kontrolujesz oba forty w sekcji Nieba na planszy.

Gdy dominujesz Niebo, możesz przesunąć pionek o 3 pola, gdy wyrzucisz 2 srebrne lub 2 złote końcówki.

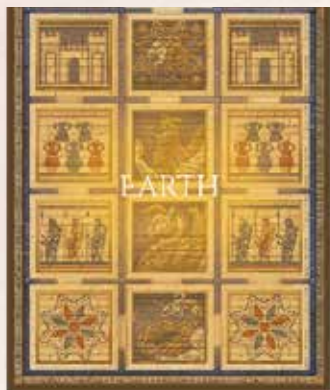
Uwaga: Gracz może zignorować ten przywilej i przesunąć swoje pionki normalnie, co daje mu możliwość przesunięcia 1 pionka o 2 pola lub 2 pionków o 1 pole każdy.



DOMINACJA NAD ZIEMIĄ

Zdominujesz Ziemię, jeśli kontrolujesz oba forty w sekcji Ziemi na planszy.

Gdy dominujesz Ziemię, ruch Twoich pionków nie zostaje zatrzymany, gdy Twoje pionki pokonują pionek przeciwnika. (Twój pionek przesuwający się o 2 pola może pokonać 2 pionki przeciwnika lub kontynuować ruch po pokonaniu pierwszego).



PREVIEW ONLY
WORK IN PROGRESS

KONIEC GRY

Gra kończy się w chwili, gdy gracz wygrywa, gdy zajmie wszystkie 4 forty (rozety) na planszy swoimi pionkami.

POWTÓRZENIE

Gracz może ogłosić remis, jeśli ten sam ruch powtórzy się pięć razy z rzędu.

