

# UR: ROYAL GAME

## BETA RULEBOOK

PREVIEW ONLY  
WORK IN PROGRESS





# UR: THE ROYAL GAME

UR: KRALJEVA IGRA, **BETA** PRAVILA IGRE

Igra: Spartan Development & Freecompany

AVTOR: Žiga Gantar.

UREJENO IN OBLIKOVANO: Tjaša Gaber.

RAZVITO: Aljaž Šikovec, Žiga Gantar, Samo Planinc,  
Tjaša Gaber

© Avtorske pravice 2023 Freecompany d.o.o.

Translation by (Traducción por): Vinícius A. Miranda (Sello No te lo  
Pierdas la Gracia)

## INTRODUÇÃO

O Jogo Real de Ur é um jogo estratégico para duas pessoas. Desafie sua estratégia em uma batalha para conquistar o céu e a terra. Embarque em uma jornada através do tempo e jogue uma interpretação moderna de um dos jogos de tabuleiro mais antigos do mundo! Viaje para a antiga e mística terra da Mesopotâmia, envolva-se em batalhas épicas e conheça as antigas divindades!

# O JOGO REAL DE UR VERSÃO CLÁSSICA

## INTRODUÇÃO

As regras a seguir para o Jogo Real de Ur, adaptadas por Irving Finkel, são as mais conhecidas e amplamente jogadas, incluídas aqui para sua facilitar sua consulta. Não reivindicamos sermos os donos dessas regras. Existem muitas variações da versão “clássica” Jogo Real de Ur, todas jogáveis com os componentes fornecidos, e suas regras podem ser encontradas online.

## COMPONENTES

Cada jogador joga com 4 dados D4 personalizados e 7 peças de jogo.



DADOS



PEÇAS DE JOGO

Cada dado tem 2 pontas preenchidas, 1 ponta dourada e 1 ponta prateada.



VAZI



PRATEADA



DOURADA

## TABULEIRO DO JOGO



## OBJETIVO DO JOGO

A versão clássica do Jogo Real de Ur é um jogo estratégico em que o objetivo é ser o primeiro a mover todas as sete peças ao longo do tabuleiro e removê-las quando alcançarem o final.

## QUEM JOGA PRIMEIRO?

No início do jogo, cada jogador lança quatro dados. O jogador com mais pontas preenchidas (douradas ou prateadas) joga primeiro. Em caso de empate, role novamente até que haja um vencedor.

## PREPARAÇÃO

Os jogadores pegam 7 peças de jogo da mesma cor e as colocam em sua reserva inicial. Cada jogador pega 4 dados D4 (eles também podem compartilhar os mesmos dados). O tabuleiro pode ser colocado dentro da caixa com o lado desejado voltado para cima. Guarde todos os componentes não utilizados dentro da caixa.

## COMO JOGAR

O jogador que estiver em seu turno, joga de acordo com a Sequência de Turno.

### SEQUÊNCIA DE TURNO

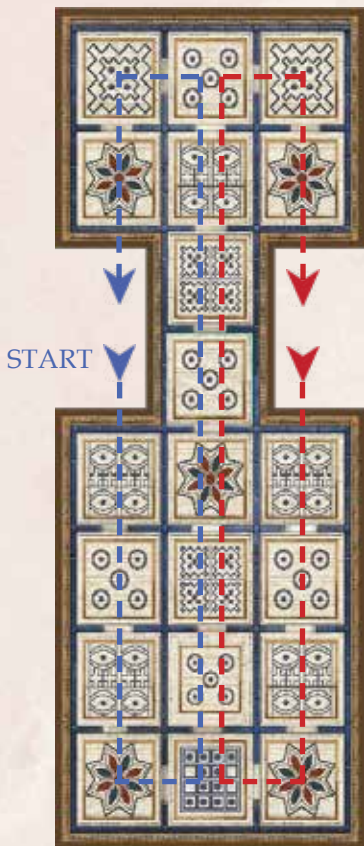
1. Lance os 4 dados.
2. Selecione e mova uma peça de acordo com o número de pontas preenchidas que foram roladas. Você só pode mover uma peça por vez. Alternativamente, você pode incluir uma nova peça no tabuleiro, posicionando-a na casa inicial, e movê-la pelo número de pontas preenchidas roladas -1. Por exemplo, se você rolou 3 pontas, pode mover a peça duas casas a partir da casa inicial.

Você deve realizar um movimento se houver algum disponível.

3. Termine o turno e passe a vez ao seu oponente. Se estiverem usando os mesmos dados, também passe os dados ao seu oponente.

# CAMINHO

Os jogadores seguem caminhos únicos, conforme mostrado abaixo.





## CAMINHO

Um jogador se move ao longo do “caminho vermelho”, enquanto o outro segue o “caminho azul”.

## MOVIMENTO DAS PEÇAS

As peças se movem ao longo do caminho mostrado abaixo. Duas peças não podem ocupar o mesmo espaço. Porém, as peças podem passar por outras peças, inclusive as do oponente. Você deve realizar um movimento com uma de suas peças, se disponível.

## COMBATE

Quando você move uma peça para um espaço ocupado por uma peça do oponente, a peça do oponente é removida do tabuleiro e devolvida à reserva inicial do oponente.

## CASAS ESPECIAIS

### ROSETAS:

Quando sua peça parar em uma Roseta, você pode rolar os dados novamente. Não é necessário mover a mesma peça com a rolagem adicional; você pode escolher outra peça. Uma peça em uma Roseta está segura e não pode ser removida.



### MOVENDO PEÇAS PARA A ZONA FINAL

Para mover uma de suas peças para fora do tabuleiro (para a posição final), você precisa de uma rolagem exata que corresponda ao número de casas restantes até a borda do tabuleiro mais um. Por exemplo, se uma peça estiver na última Roseta, você precisará de uma rolagem de exatamente 1 ponta colorida para movê-la para fora do tabuleiro.

### VENCENDO O JOGO

O primeiro jogador a mover todas as 7 peças para fora do tabuleiro (para a posição final) vence o jogo.



# O JOGO REAL DE UR

## INTERPRETAÇÃO MODERNA

### INTRODUÇÃO

O Jogo Real de Ur é um jogo estratégico para duas pessoas. Desafie sua estratégia em uma batalha para conquistar o céu e a terra. Embarque em uma jornada através do tempo e jogue uma interpretação moderna de um dos jogos de tabuleiro mais antigos do mundo! Viaje para a antiga e mística terra da Mesopotâmia, envolva-se em batalhas épicas e conheça as antigas divindades!

## COMPONENTES

Vsak igralec igra igro z 2 posebnima kockama D4 in 7 igralnimi kosi



DADOS



PEÇAS DE JOGO

Cada dado tem 1 ponta dourada, 1 ponta prateada e 2 pontas vazias.



PRAZNA



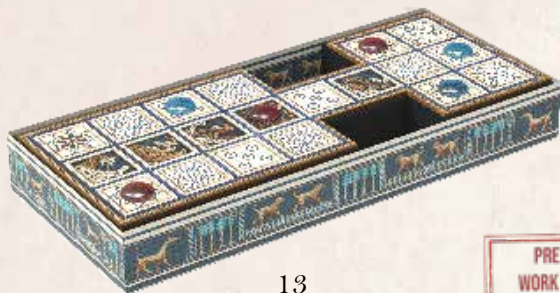
SREBRNA



ZLATA

## TABULEIRO DE JOGO

Este tabuleiro foi cuidadosamente projetado para se assemelhar ao original de mais de 4.000 anos de idade.



## SEÇÕES DO TABULEIRO

O tabuleiro é dividido nas seções Terra, Ponte e Céu. Os jogadores começam com suas peças na seção Terra e progridem até a seção Céu.



PREVIEW ONLY  
WORK IN PROGRESS

## CASAS DO TABULEIRO

As casas do tabuleiro têm nomes e atributos específicos.



## **OBJETIVO DO JOGO**

O objetivo desta versão Ur: O Jogo Real é que um jogador domine o tabuleiro, tanto o céu quanto a terra ao mesmo tempo. Ele deve ter suas peças posicionadas em todas as quatro rosetas simultaneamente para alcançar a vitória.

## **QUEM JOGA PRIMEIRO?**

No primeiro jogo entre os dois, o jogador que viajou mais perto do Oriente Médio começa. Nos jogos subsequentes, o jogador que perdeu o último jogo pode escolher quem começa e quem joga em segundo.

## **PREPARAÇÃO**

Os jogadores pegam 7 peças de jogo da mesma cor. Cada um pega 2 dados D4. O tabuleiro pode ser colocado dentro da caixa com o lado que se pretende jogar voltado para cima. Guarde todos os componentes não utilizados dentro da caixa.



## COMO JOGAR

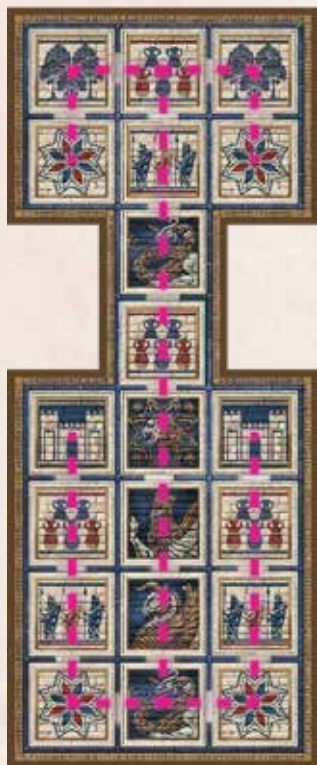
O jogador que estiver em seu turno joga de acordo com a Sequência de Turno.

### SEQUÊNCIA DE TURNO

1. Lance 2 dados.
2. Escolha uma das opções:
  - Independentemente do resultado da rolagem, você pode introduzir uma peça na Entrada do Reino Inferior.
  - Mova peça(s) de acordo com o resultado dos dados; Com 1 ponta colorida, mova 1 peça por 1 casa. Com 2 pontas, mova 1 peça por 2 casas, ou 2 peças por 1 casa cada.
  - Dependendo do resultado dos dados, você pode incluir uma peça no Reino Real/Casa de Ishtar/Casa de Marduk/em um espaço vazio ao lado de sua peça.
3. Termine o turno e passe a vez ao seu oponente.



## CAMINHO



As peças podem mover-se para frente ou para trás, mas devem seguir o caminho geral de movimento (veja abaixo).







## COMBINAÇÕES DE DADOS E RESULTADOS:

 +  /  +  = Mova 1 peça

 +  = Mova 1 peça até 2 casas / Mova 2 peças até 1 casa cada / Coloque no Reino Real

 +  = Mova 1 peça até 2 casas / Mova 2 peças até 1 casa cada / Coloque na Casa de Ishtar

 +  = Mova 1 peça até 2 casas / Mova 2 peças até 1 casa cada / Coloque na Casa de Marduk

 +  = Inclua uma peça em uma casa vazia ao lado de uma de suas próprias peças. Você não pode mover.

\*Você pode sempre descartar o resultado dos dados e inserir uma peça na Entrada do Reino Inferior.

## MOVIMENTO DAS PEÇAS

Mova peça(s) de acordo com o resultado dos dados; Com 1 ponta colorida, mova 1 peça por 1 casa. Com 2 pontas, mova 1 peça por 2 casas, ou 2 peças por 1 casa cada. Uma peça não pode passar por cima de uma peça do oponente, mas pode derrotá-la ao se mover para a mesma casa ocupada por ela. Você não pode ter 2 peças na mesma casa. Você pode mover uma peça por cima de outra peça sua, desde que essa peça possa se mover o suficiente para terminar seu movimento em uma casa vazia.

## JOGANDO AS PRIMEIRAS PEÇAS

Se você tiver uma peça na entrada e nenhuma outra peça no tabuleiro, o oponente não pode introduzir uma peça na entrada ocupada por sua peça.

### COMBATE

Quando você move uma peça para uma casa ocupada por uma peça do oponente, a peça do oponente é removida do tabuleiro e retornada à reserva dele.

Quando uma peça derrota outra peça, seu movimento termina (independentemente de quantas casas ela poderia ter se movido). Suas outras peças podem usar o restante do movimento disponível se o resultado da rolagem permitir.

### CASAS ESPECIAIS

#### ENTRADA DO REINO INFERIOR:

Uma casa que permite que você inclua uma peça em vez de realizar outras ações. Veja a localização da "Entrada do Reino Inferior" na página 5.



Você pode derrotar e remover a peça do oponente que estiver na casa de Entrada, se você incluir uma peça na mesma casa.

## FORTES/ROSETAS:

As casas de Fortes são posições estratégicas no tabuleiro. Elas permitem ao jogador uma nova rolagem e são cruciais para conquistar o Céu e a Terra. Existem 4 Fortes no tabuleiro, marcados com o símbolo de uma roseta (como mostrado à direita). Quando uma peça se move para essa casa, o jogador pode jogar novamente, começando com o passo 1 da página 6.



Nota: Conquistar 2 casas de Roseta no mesmo turno concede apenas 1 rolagem extra.

Quando o jogador controla ambos os Fortes na seção da Terra, ele domina a Terra, e enquanto controla ambos os Fortes na seção do Céu, ele domina o Céu. Ao controlar todos os 4 Fortes, o jogador domina tanto o Céu quanto a Terra e vence o jogo.

## CASA DE ISHTAR:

A Casa de Ishtar é a casa mais poderosa do jogo e representa a rainha celestial, Ishtar. Ela protege seus Fortes. Quando um jogador tem uma peça nesta casa, suas outras peças nas casas de Fortes estão seguras. Elas não podem ser derrotadas pelas peças do oponente enquanto a peça permanecer na Casa de Ishtar. Ao rolar 2 pontas prateadas, o jogador pode incluir uma peça nesta casa.



## CASA DE MARDUK:

A Casa de Marduk é uma casa poderosa que representa o rei dos deuses caldeus, Marduk. Ela permite que você inclua uma peça no ponto mais avançado do tabuleiro, entre o Céu e a Terra.

Ao rolar 2 pontas douradas, o jogador pode incluir uma peça nesta casa.



## REINO REAL:

O Reino Real consiste em três casas que representam outras grandes divindades e oferecem ao jogador posições iniciais fortes no meio do Jogo Real. Ao rolar 2 pontas de cores diferentes, o jogador pode incluir uma peça em qualquer uma dessas 3 casas.



## DOMINANDO O CÉU

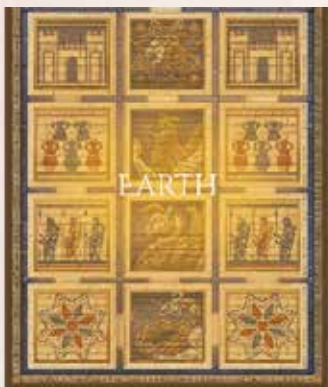
Você dominará o Céu se controlar ambos os Fortes na seção do Céu do tabuleiro. Enquanto domina o Céu, você pode mover uma peça por 3 casas, ao rolar 2 pontas prateadas ou 2 douradas.



Nota: O jogador pode optar por ignorar este benefício e mover suas peças normalmente, o que permite mover 1 peça por 2 casas ou 2 peças por 1 casa cada.

## DOMINANDO A TERRA

Você domina a Terra se controlar ambos os Fortes na seção da Terra do tabuleiro. Quando você domina a Terra, o movimento de suas peças não é interrompido quando suas peças derrotam uma peça do oponente. (Sua peça movendo-se 2 casas pode derrotar 2 peças do oponente ou continuar se movendo após derrotar a primeira.)





## REPETIÇÃO

Um jogador pode reivindicar um empate se o mesmo movimento acontecer cinco vezes seguidas.

## FIM DO JOGO

O jogo termina imediatamente quando um jogador vence ao controlar todos os 4 Fortes (rosetas) no tabuleiro com suas peças.

