

UR: THE 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.

UVOD

Ur: Kraljeva igra je strateška igra za dva igralca.
Tekmujte v boju umov, da obvladate nebesa in zemljo.

Podajte se na potovanje skozi čas in igrajte moderno interpretacijo ene najstarejših namiznih iger! Potujte v starodavno mistično deželo Mezopotamijo, vključite se v boj med duhovi in spoznajte starodavne bogove!

COMPONENTS

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



KOCKE



IGRALNI KOSI

Vsaka kocka ima 1 konico z zlato barvo, 1 konico s srebrno barvo in 2 prazni konici.



PAZNA



SREBRNA



ZLATA

IGRALNA DESKA

Ta igralna deska je bila skrbno zasnovana, da spominja na original, star več kot 4000 let.



PREVIEW ONLY
WORK IN PROGRESS

Oddelki Deske

Igralna deska je razdeljena na oddelke Zemlje, Mostu in Neba. Igralci začnejo s svojimi kosi na oddelku Zemlje in napredujejo v oddelek Neba.



POLJA NA DESKI

Polja na igralni deski imajo specifična imena in lastnosti.



CILJ IGRE

Cilj v različici Ur: Kraljeva igra je, da igralec obvlada desko, tako nebo kot zemljo hkrati. Igralec mora imeti svoje kose postavljene na vseh štirih rozetah, da doseže zmago.

KDO ZAČNE PRVI?

V prvi igri med dvema igralcema začne tisti igralec, ki je potoval najbližje Mezopotamiji. V naslednjih igrah igralec, ki je izgubil zadnjo igro, izbere, kdo začne prvi in kdo drugi.

PRIPRAVA

Igralca vzameta vsak 7 igralnih kosov iste barve ali dizajna. Vsak vzame 2 kocki D4. Desko lahko postavite v škatlo tako, da je stran, na kateri nameravate igrati, obrnjena navzgor. Vse neuporabljene komponente shranite v škatlo.

KAKO IGRATI

Igralec, ki je na vrsti, igra v skladu z Zaporedjem potez.

Zaporedje potez

1. Vrzite 2 **kocki**.

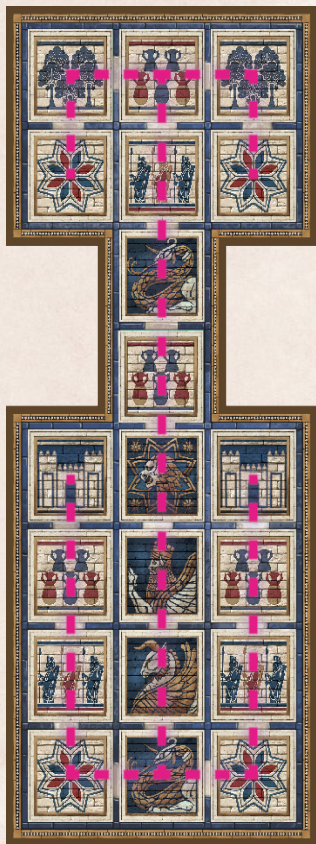
2. Izberite eno:

- Ne glede na **rezultat metanja kock**, lahko postavite **kos** na **Vhod v Manjši Svet**
- Premaknite **kos(e)** v skladu z rezultatom metanja kock; Na 1 obarvano konico premaknite 1 **kos** za 1 polje. Na 2 konici premaknite 1 **kos** za 2 polji ali 2 **kosa** za 1 polje vsak.
- Glede na rezultat **kocke** lahko postavite **kos** na **Kraljevski Svet/Polje Ištar/Polje Marduk**/na prazno polje ob vašem kosu.

3. Končajte potezo in predajte potezo nasprotniku.



POT



Kosi se lahko premikajo naprej ali nazaj, vendar morajo slediti splošni poti gibanja (glejte spodaj).







Dice Roll Combinations and results:

 +  /  +  = Premakni 1

 +  = Premakni en **kos** do 2 polji / Premakni 2 **kosa** za eno poljo / Premakni se na **Kraljevski Svet**

 +  = Premakni en **kos** do 2 polji / Premakni 2 **kosa** za eno poljo / Premakni se na **Polje Ishtar**

 +  = Premakni en **kos** do 2 polji / Premakni 2 **kosa** za eno poljo / Premakni se na **Polje Marduk**

 +  = Postavi **kos** na prazno polje, ki je ob enem od tvojih **kosov**. Ne moreš se premikati.

*Vedno lahko zavržete rezultat metanja kock in postavite **kos** na **Vhod v Manjši Svet**.

GIBANJE KOSOV

Premaknite **kos(e)** v skladu z rezultatom metanja **kock**; Na eno obarvano konico premaknite 1 **kos** za 1 polje. Na dve konici premaknite 1 **kos** za 2 polja ali 2 **kosa** za 1 polje vsak. **Kos** ne more prečkati nasprotnikovega **kosa**, lahko pa ga premaga, če se premakne na isto polje. Na istem polju ne more biti 2 **kosi**. **Kos** lahko prečka vaš drugi **kos**, če lahko premakne dovolj polj, da konča svoje gibanje na praznem polju.

Igranje Prvih Kosov

Če imate **kos** na vhodu in nobenega drugega **kosa** na deski, nasprotnik ne more postaviti **kosa** na vhod, ki je zaseden z vašim **kosom**.

BOJ

Ko **premaknete kos na polje z nasprotnikovim kosom**, se nasprotnikov **kos odstrani** z deske in vrne v njihov rezervoar. Ko **kos premaga kos, se njegovo gibanje konča** (ne glede na to, koliko polj bi še lahko premaknil). Vaši drugi **kosi** lahko uporabijo preostanek vašega razpoložljivega gibanja, če rezultat metanja kock omogoča.

POSEVBNA POLJA

Vstop v Manjši Svet:

Polje, ki vam **omogoča, da postavite kos** namesto drugih akcij. Glejte lokacijo "Vstop v Manjši Svet" na strani 5.

Lahko premagate in odstranite nasprotnikov kos, ki je na Vhodnem polju, če postavite **kos** na isto polje.



Trdnjave/Rozete:

Polja trdnjave so strateške pozicije na deski. Igrajo vam omogočajo dodaten met in so ključna za osvajanje Neba in Zemlje. Na deski so 4 trdnjave, označene z simbolom rozete (kot je prikazano desno).



Ko se **kos** premakne na to polje, **igralec lahko izvede še en krog** in začne s korakom 1 na strani 6. Opomba: Osvajanje 2 polj rozetk v istem krogu omogoča le 1 dodatni met. Ko imata oba trdnjavi v oddelku Zemlje, igralec obvladuje Zemljo, medtem ko imata oba trdnjavi v oddelku Neba, igralec obvladuje Nebo.

Če igralec drži vse 4 trdnjave, obvladuje tako Nebo kot Zemljo in zmaga v igri.

Polje Ishtar:

Polje Ishtar **je najmočnejše polje** v igri in predstavlja nebeško kraljico, Ištar. **Ščiti vaše trdnjave.** Ko ima igralec **kos** na tem polju, so njegovi drugi **kosi** na poljih trdnjave varni. Ne morejo biti premagani s strani nasprotnikovih kosov, dokler kos ostane na polju Ištar. Ko **vržete 2 srebrni konici**, lahko postavite **kos** na to polje.



Polje Marduk:

Polje Marduk je močno polje, ki predstavlja kralja bogov, Marduka. **Omogoča vam, da postavite kos najdlje naprej na deski na most med Nebom in Zemljo.**

Ko vržete 2 zlati konici, lahko postavite kos na to polje.



Kraljevske Dežele:

Kraljevska dežela sestoji iz treh polj, ki predstavljajo druge pomembne božanstva in igralcu zagotavljajo močne začetne pozicije v sredini Kraljeve igre.

Ko vržete 2 konici različnih barv, lahko igralec postavi kos na katero koli od teh 3 polj.



Obvladanje Neba

Obvladate Nebo, če **nadzorujete obe trdnjavi v oddelku Neba** na deski.

Ko obvladate Nebo, lahko **premaknete en sam kos za 3 polja**, ko vržete **2 srebrni ali 2 zlati konici**.

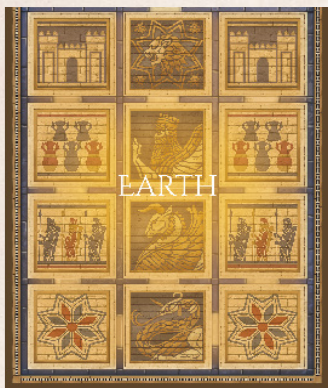


Opomba: Igralec lahko izbere, da prezre to prednost in premakne svoje kose običajno, kar mu omogoča možnost premikanja enega kosa za dve polji ali dva kosa za eno polje vsak.

Obvladanje Zemlje

Obvladate Zemljo, če **nadzorujete obe trdnjavi v oddelku Zemlje** na deski.

Ko obvladate Zemljo, **se gibanje vaših kosov ne ustavi, ko vaši kosi premagajo nasprotnikov kos.** (Vaš kos, ki se premika za 2, lahko premaga 2 nasprotnikova kosa ali se nadaljuje z gibanjem po premagovanju prvega kosa.)



KONEC IGRE

Igra se konča takoj, ko igralec zmaga, **ko drži vseh 4 trdnjave (rozete)** na deski s svojimi **kosi**.

PONAVLJANJE

Igralec lahko zahteva neodločen izid, če se ista poteza/postavitev kosa ponovi petkrat zapored.

