

UR: ROYAL GAME

BETA RULEBOOK

PREVIEW ONLY
WORK IN PROGRESS





UR: THE ROYAL GAME

UR: THE ROYAL GAME, **BETA** RULEBOOK.

Game by: Spartan Development & Freecompany

WRITTEN BY: Žiga Gantar.

EDITED AND DESIGNED BY: Tjaša Gaber.

DEVELOPED BY: Aljaž Šikovec, Žiga Gantar, Samo Planinc, Tjaša Gaber.

© Copyright 2023 Freecompany d.o.o.

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

EL JUEGO REAL DE UR VERSIÓN CLÁSICA

INTRODUCCIÓN A LAS REGLAS DEL UR - VERSIÓN CLÁSICA

Las siguientes reglas para el Juego Real de Ur, adaptadas por Irving Finkel, son las más conocidas y ampliamente jugadas, incluidas aquí para facilitar su consulta. No pretendemos ser los dueños de estas reglas. Existen muchas variaciones de la versión “clásica” del Juego Real de Ur, todas jugables con los componentes proporcionados, y sus reglas pueden encontrarse en línea.

COMPONENTES

Cada jugador juega con 4 dados D4 personalizados y 7 piezas de juego.



DADOS

PIEZAS DE JUEGO

Cada dado tiene 2 puntas rellenas, 1 punta dorada y 1 punta plateada.



VACÍA

PLATEADA

DORADA

TABLERO DEL JUEGO



OBJETIVO DEL JUEGO

La versión clásica del Juego Real de Ur es un juego estratégico en el que el objetivo es ser el primero en mover las siete piezas a lo largo del tablero y retirarlas cuando lleguen al final.

¿QUIÉN JUEGA PRIMERO?

Al inicio del juego, cada jugador lanza cuatro dados. El jugador con más puntas rellenas (doradas o plateadas) juega primero. En caso de empate, se vuelve a lanzar hasta que haya un ganador.

PREPARACIÓN

Los jugadores toman 7 piezas de juego del mismo color y las colocan en su reserva inicial. Cada jugador toma 4 dados D4 (también pueden compartir los mismos dados). El tablero puede colocarse dentro de la caja con el lado deseado hacia arriba. Guarde todos los componentes no utilizados dentro de la caja.

CÓMO JUGAR

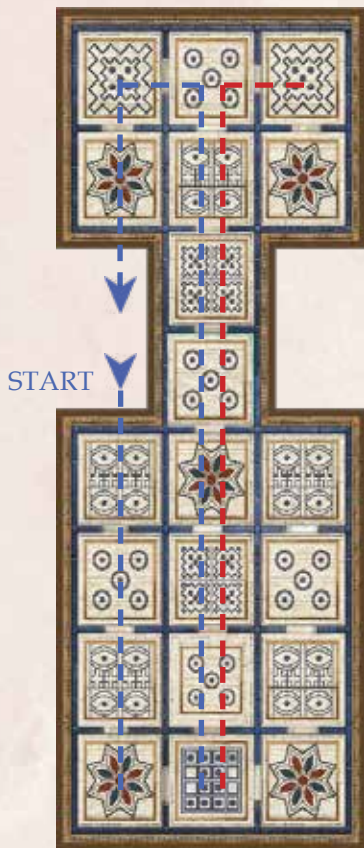
El jugador que esté en su turno, juega de acuerdo con la Secuencia de Turno.

SECUENCIA DE TURNO

1. Lanza los 4 dados.
2. Selecciona y mueve una pieza según el número de puntas rellenas que hayas lanzado. Solo puedes mover una pieza a la vez. Alternativamente, puedes incluir una nueva pieza en el tablero, colocándola en la casilla inicial y moviéndola por el número de puntas rellenas lanzadas menos 1. Por ejemplo, si lanzaste 3 puntas, puedes mover la pieza dos casillas desde la casilla inicial. Debes realizar un movimiento si hay alguno disponible.
3. Termina el turno y pasa la jugada a tu oponente. Si están usando los mismos dados, pasa también los dados a tu oponente.

CAMINO

Los jugadores siguen caminos únicos, como se muestra a continuación.



CAMINO

Un jugador se mueve a lo largo del “camino rojo”, mientras que el otro sigue el “camino azul”.

MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

Las piezas se mueven a lo largo del camino mostrado a continuación. Dos piezas no pueden ocupar el mismo espacio. Sin embargo, las piezas pueden pasar sobre otras piezas, incluidas las del oponente. Debes realizar un movimiento con una de tus piezas, si está disponible.

COMBATE

Cuando mueves una pieza a una casilla ocupada por una pieza del oponente, la pieza del oponente es removida del tablero y devuelta a la reserva inicial de su oponente.

CASILLAS ESPECIALES

ROSETAS:

Cuando tu pieza se detiene en una Roseta, puedes lanzar los dados nuevamente. No es necesario mover la misma pieza con el lanzamiento adicional; puedes elegir otra pieza. Una pieza en una Roseta está asegurada y no puede ser retirada.



MOVIENDO PIEZAS A LA ZONA FINAL

Para mover una de tus piezas fuera del tablero (a la posición final), necesitas una tirada exacta que corresponda al número de casillas restantes hasta el borde del tablero más uno. Por ejemplo, si una pieza está en la última Roseta, necesitarás una tirada de exactamente 1 punta coloreada para moverla fuera del tablero.

GANANDO EL JUEGO

El primer jugador en mover todas sus 7 piezas fuera del tablero (a la posición final) gana el juego.

EL JUEGO REAL DE UR LA INTERPRETACIÓN MODERNA

INTRODUCCIÓN

El Juego Real de Ur es un juego estratégico para dos personas. Desafía tu estrategia en una batalla para conquistar el cielo y la tierra. Embarca en un viaje a través del tiempo y juega una interpretación moderna de uno de los juegos de mesa más antiguos del mundo.

Viaja a la antigua y mística tierra de Mesopotamia, involúcrate en batallas épicas y conoce a las antiguas divinidades.

COMPONENTES

Cada jugador juega con 2 dados D4 personalizados y 7 piezas de juego.



DADOS

PIEZAS DE JUEGO

Cada dado tiene 1 punta dorada, 1 punta plateada y 2 puntas vacías.



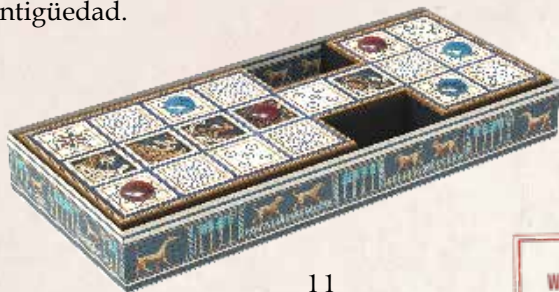
VACÍA

PLATEADA

DORADA

TABLERO DE JUEGO

Este tablero ha sido cuidadosamente diseñado para parecerse al original de más de 4.000 años de antigüedad.



SECCIONES DEL TABLERO

El tablero está dividido en las secciones Tierra, Puente y Cielo. Los jugadores comienzan con sus piezas en la sección Tierra y avanzan hacia la sección Cielo.



CASILLAS DEL TABLERO

Las casillas del tablero tienen nombres y atributos específicos.



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de esta versión Ur: El Juego Real es que un jugador domine el tablero, tanto el cielo como la tierra al mismo tiempo. Debe tener sus piezas posicionadas en las cuatro rosetas simultáneamente para alcanzar la victoria.

¿QUIÉN JUEGA PRIMERO?

In the first game between the two, the player that has travelled closest to Mesopotamia goes first. In the subsequent games, the player who lost the last game gets to choose who goes first and who is second.

PREPARACIÓN

Los jugadores toman 7 piezas de juego del mismo color. Cada uno toma 2 dados D4. El tablero puede colocarse dentro de la caja con el lado que se pretende jugar hacia arriba. Guarda todos los componentes no utilizados dentro de la caja.

CÓMO JUGAR

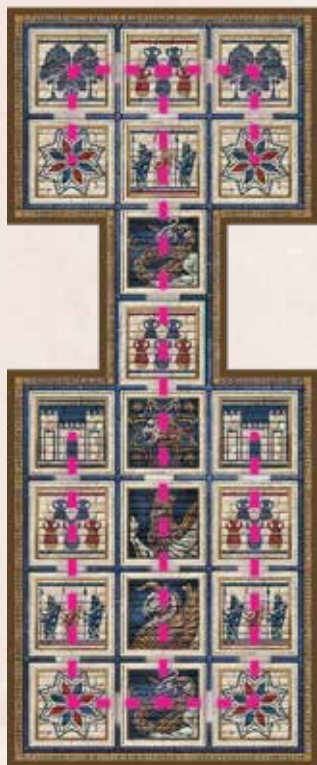
El jugador que está en su turno juega de acuerdo con la Secuencia de Turno.

SECUENCIA DE TURNO





1. Lanza 2 dados.
2. Elige una de las opciones:
 - Independientemente del resultado de la tirada, puedes introducir una pieza en la Entrada del Reino Inferior.
 - Mueve pieza(s) de acuerdo con el resultado de los dados; con 1 puntacolorada, mueve 1 pieza por 1 casilla. Con 2 puntas, mueve 1 pieza por 2 casillas, o 2 piezas por 1 casilla cada una.
 - Dependiendo del resultado de los dados, puedes incluir una pieza en el Reino Real/Casa de Ishtar/Casa de Marduk/en un espacio vacío al lado de tu pieza.
3. Termina el turno y pasa la jugada a tu oponente.



CAMINO



Las piezas pueden moverse hacia adelante o hacia atrás, pero deben seguir el camino general de movimiento (ver abajo).







COMBINACIONES DE DADOS Y RESULTADOS:

 +  /  +  = Mueve 1 pieza

 +  = Mueve 1 pieza hasta 2 casillas / Mueve 2 piezas hasta 1 casilla cada una / Coloca en el Reino Real

 +  = Mueve 1 pieza hasta 2 casillas / Mueve 2 piezas hasta 1 casilla cada una / Coloca en la Casa de Ishtar

 +  = Mueve 1 pieza hasta 2 casillas / Mueve 2 piezas hasta 1 casilla cada una / Coloca en la Casa de Marduk

 +  = Incluye una pieza en una casilla vacía al lado de una de tus propias piezas. No puedes moverlas.

*Siempre puedes descartar el resultado de los dados e insertar una pieza en la Entrada del Reino Inferior.

MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

Mueve pieza(s) de acuerdo con el resultado de los dados; Con 1 punta coloreada, mueve 1 pieza por 1 casilla. Con 2 puntas, mueve 1 pieza por 2 casillas, o 2 piezas por 1 casilla cada una. Una pieza no puede pasar por encima de una pieza del oponente, pero puede derrotarla al moverse a la misma casilla ocupada por ella. No puedes tener 2 piezas en la misma casilla. Puedes mover una pieza por encima de otra pieza tuya, siempre que esa pieza pueda moverse lo suficiente como para terminar su movimiento en una casilla vacía.

JUGANDO LAS PRIMERAS PIEZAS

Si tienes una pieza en la entrada y ninguna otra pieza en el tablero, el oponente no puede introducir una pieza en la entrada ocupada por tu pieza.

COMBATE

Cuando mueves una pieza a una casilla ocupada por una pieza del oponente, la pieza del oponente es removida del tablero y devuelta a su reserva. Cuando una pieza derrota a otra, su movimiento termina (independientemente de cuántas casillas podría haberse movido). Tus otras piezas pueden usar el resto del movimiento disponible si el resultado de la tirada lo permite.

CASILLAS ESPECIALES

ENTRADA DEL REINO INFERIOR:

Una casilla que te permite incluir una pieza en lugar de realizar otras acciones. Consulta la ubicación de la “Entrada del Reino Inferior” en la página 5.



Puedes derrotar y eliminar la pieza del oponente que esté en la casilla de Entrada, si incluyes una pieza en la misma casilla.

FORTALEZAS/ROSETAS:

Las casillas de Fortalezas son posiciones estratégicas en el tablero. Permiten al jugador una nueva tirada y son cruciales para conquistar el Cielo y la Tierra. Hay 4 Fortalezas en el tablero, marcadas con el símbolo de una roseta (como se muestra a la derecha). Cuando una pieza se mueve a esta casilla, el jugador puede jugar de nuevo, comenzando con el paso 1 de la página 6.



Nota: Conquistar 2 casillas de Roseta en el mismo turno concede solo 1 tirada extra.

Cuando el jugador controla ambas Fortalezas en la sección de la Tierra, domina la Tierra, y mientras controla ambas Fortalezas en la sección del Cielo, domina el Cielo. Al controlar las 4 Fortalezas, el jugador domina tanto el Cielo como la Tierra y gana el juego.

CASA DE ISHTAR:

La Casa de Ishtar es la casilla más poderosa del juego y representa a la reina celestial, Ishtar. Ella protege tus Fortalezas. Cuando un jugador tiene una pieza en esta casa, sus otras piezas en las casillas de Fortalezas están seguras. No pueden ser derrotadas por las piezas del oponente mientras la pieza permanezca en la Casa de Ishtar. Al lanzar 2 puntas plateadas, el jugador puede incluir una pieza en esta casa.



CASA DE MARDUK:

La Casa de Marduk es una casilla poderosa que representa al rey de los dioses caldeos, Marduk. Permite que introduzcas una pieza en el punto más avanzado del tablero, entre el Cielo y la Tierra



Al lanzar 2 puntas doradas, el jugador puede incluir una pieza en esta casa.

REINO REAL:

El Reino Real consiste en tres casillas que representan otras grandes deidades y ofrecen al jugador posiciones iniciales fuertes en medio del Juego Real. Al lanzar 2 puntas de colores diferentes, el jugador puede incluir una pieza en cualquiera de estas 3 casillas.



DOMINANDO EL CIELO

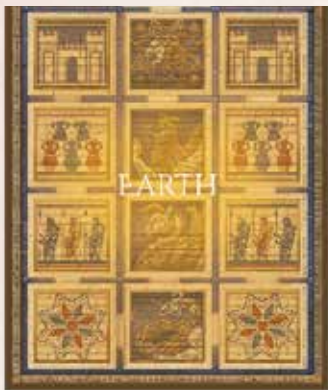
Dominarás el Cielo si controlas ambas Fortalezas en la sección del Cielo del tablero. Mientras dominas el Cielo, puedes mover una pieza por 3 casillas, al lanzar 2 puntas plateadas o 2 doradas.



Nota: El jugador puede optar por ignorar este beneficio y mover sus piezas normalmente, lo que permite mover 1 pieza por 2 casillas o 2 piezas por 1 casilla cada una.

DOMINANDO LA TIERRA

Dominas la Tierra si controlas ambas Fortalezas en la sección de la Tierra del tablero. Cuando dominas la Tierra, el movimiento de tus piezas no se interrumpe cuando tus piezas derrotan a una pieza del oponente. (Tu pieza moviéndose 2 casillas puede derrotar a 2 piezas del oponente o continuar moviéndose después de derrotar a la primera).



FIN DEL JUEGO

El juego termina inmediatamente cuando un jugador gana al controlar las 4 Fortalezas (rosetas) en el tablero con sus piezas.

REPETICIÓN

Un jugador puede reclamar un empate si el mismo movimiento ocurre cinco veces seguidas.

