



UR: THE ROYAL GAME



REGELN



BY FREECOMPANY D.O.O.

EINFÜHRUNG

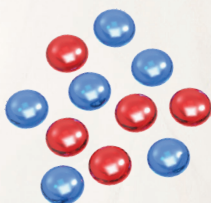
Das königliche Spiel von Ur ist ein Strategiespiel für zwei Personen. Kämpfen Sie in einem geistigen Wettstreit um die Herrschaft im Himmel und auf der Erde. Begeben Sie sich auf eine Zeitreise und spielen eine moderne Interpretation eines der ältesten Brettspiele der Welt! Reisen Sie in das uralte,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

SPIELMATERIAL

Jeder Spieler spielt das Spiel mit **2 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

Dieses Spielbrett wurde sorgfältig gestaltet, um dem mehr als 4.000 Jahre alten Original nachempfunden zu sein.

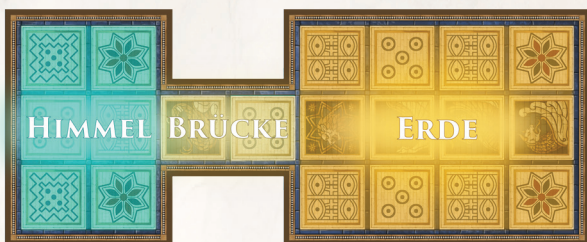


VORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt sich **7 Spielsteine** derselben Farbe oder desselben Musters und legt sie in seinen Vorrat. Außerdem nimmt jeder Spieler **2 D4-Würfel** (die Spieler können sich die Würfel auch teilen). Das Spielbrett kann mit der zu spielenden Seite nach oben in die Schachtel eingelegt werden. Alle nicht verwendeten Spielmaterialien werden in der Schachtel aufbewahrt.

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.



SPIELFELDER

Die Spielfelder haben verschiedene Namen und Eigenschaften.



SPIELENDENDE

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

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.

WIE SPIELT MAN?

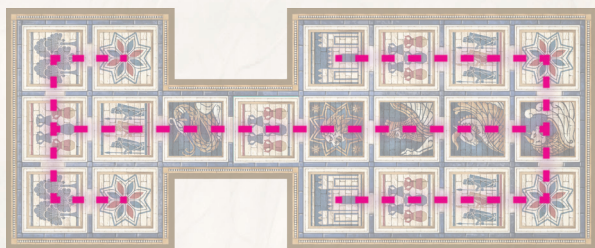
Der Spieler, der an der Reihe ist, spielt gemäß der Zugreihenfolge.

ZUGREIHENFOLGE

1. Würfle mit 2 Würfeln.
2. Wähle eine der folgenden Optionen:
 - Unabhängig vom Ergebnis des Würfelwurfs darfst du einen Spielstein am **Eingang** des Niederen Reiches **einsetzen**.
 - **Bewege Spielstein(e)** entsprechend dem Würfelergebnis: Bei einer farbigen Spitze bewegst du einen Spielstein um ein Feld. Bei zwei farbigen Spitzen bewegst du einen Spielstein um zwei Felder oder zwei Spielsteine jeweils um ein Feld.
 - Abhängig vom Würfelergebnis darfst du einen Spielstein im **das Königreich**, auf dem **Feld von Ishtar**, dem **Feld von Marduk** oder auf einem **leeren Feld neben einem deiner Spielsteine einsetzen**.
3. Beende deinen Zug und übergib den Zug an deinen Gegner.

WEG

Die Spielsteine können sich vorwärts oder rückwärts bewegen, müssen dabei jedoch stets dem allgemeinen Bewegungsweg folgen (siehe unten).



SPIELSTEINE BEWEGEN

Bewege deine Spielstein(e) entsprechend dem Würfelergbnis: Bei einer farbigen Würfelspitze bewegst du einen Spielstein um ein Feld. Bei zwei farbigen Würfelspitzen bewegst du entweder einen Spielstein um zwei Felder oder zwei Spielsteine jeweils um ein Feld.

Ein Spielstein darf nicht über einen gegnerischen Spielstein hinwegziehen. Befindet sich ein gegnerischer Spielstein auf dem Zielfeld, kann er geschlagen werden, indem du mit deinem Spielstein auf dieses Feld ziehst.

Es dürfen sich keine zwei eigenen Spielsteine auf demselben Feld befinden.

Du darfst einen Spielstein über einen anderen eigenen Spielstein hinwegziehen, sofern er sich ausreichend viele Felder bewegen kann, um seine Bewegung auf einem freien Feld zu beenden.



ERSTE SPIELSTEINE SETZEN

Befindet sich einer deiner Spielsteine auf dem Eingangsfeld und hast du keinen weiteren Spielstein auf dem Spielbrett, darf dein Gegner keinen Spielstein auf dem Eingangsfeld einsetzen (Spawn), das von deinem Spielstein besetzt ist.

SPIELSTEINE SCHLAGEN

Zieht ein Spieler einen Spielstein auf ein Feld, auf dem sich ein gegnerischer Spielstein befindet, wird dieser vom Spielbrett entfernt und in den Vorrat des Gegners zurückgelegt.

Schlägt ein Spielstein einen gegnerischen Spielstein, endet seine Bewegung sofort, unabhängig davon, wie viele Felder er sich insgesamt hätte bewegen dürfen. Verbleibende Bewegungen aus dem Würfelergebnis können – sofern das Würfelergebnis dies erlaubt – von anderen eigenen Spielsteinen genutzt werden.

WÜRFEL RESULTATE UND AUSWIRKUNGEN:

◆ + ◆ oder ◆ + ◆ = Bewege 1 Spielstein um 1 Feld

◆ + ◆ = Bewege 1 Spielstein bis zu 2 Felder oder bewege 2 Spielsteine jeweils um 1 Feld oder setze einen Spielstein in das Königreich ein

◆ + ◆ = Bewege 1 Spielstein bis zu 2 Felder oder bewege 2 Spielsteine jeweils um 1 Feld oder setze einen Spielstein auf dem Feld von Ishtar ein

◆ + ◆ = Bewege 1 Spielstein bis zu 2 Felder oder bewege 2 Spielsteine jeweils um 1 Feld oder setze einen Spielstein auf dem Feld von Marduk ein

◆ + ◆ = Setze einen Spielstein auf ein leeres Feld, das an einen deiner eigenen Spielsteine angrenzt. In diesem Zug darfst du keinen Spielstein bewegen.

Du darfst das Würfelergebnis jederzeit verwerfen und stattdessen einen Spielstein am **Kleinen Reich Eingang** einsetzen.

SPEZIELLE FELDER

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 unten zu sehen) gekennzeichnet sind.

Wenn eine Figur auf dieses Feld zieht, darf der Spieler einen weiteren Zug machen und mit Schritt 1 auf Seite 4 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).



UNENTSCIEDEN

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

UR: THE ROYAL GAME

UR: The Royal Game - Rulebook, Erste Ausgabe.

Digitale Veröffentlichung

Übersetzung: Daniel Eyer

Text: Žiga Gantar, Samo Planinc.

Entwicklung und Design: Žiga Gantar, Samo Planinc, Tjaša Gaber,
Aljaž Šikovec.

Lektorat: Tjaša Gaber, Žiga Gantar.

Illustrationen & Grafikdesign: Žiga Gantar, Tjaša Gaber.

Geschäftsentwicklung: Andrej Levstek, Rok Babič.

Besonderer Dank an alle Forscher, Unterstützer und Förderer, die
dieses Spiel möglich gemacht haben!

Rechtliche Hinweise & Urheberrecht

Herausgegeben von Spartan Development und Freecompany d.o.o.
| royal-game-of-ur.com |

© 2025 Freecompany d.o.o. Alle Rechte vorbehalten.

UR: The Royal Game, Freecompany sowie alle zugehörigen Logos,
Namen, Designs und sonstigen kreativen Inhalte sind Marken oder
urheberrechtlich geschütztes Eigentum der Freecompany d.o.o., Inc.

2020 Ljubljana, Slowenien, Europäische Union.

Entworfen in Slowenien.

