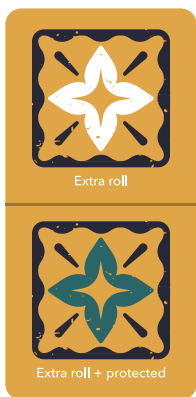
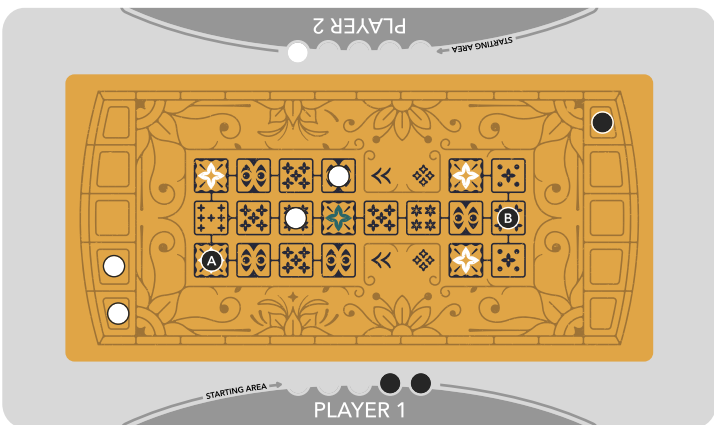


BOARD LAYOUT

The board route has two sections: restricted and neutral. The restricted territories are squares that only your stones can go (the squares closest to you). Neutral squares are the squares along the middle of the board. When your stones are in a neutral square, your opponent can choose to "land" on you, pushing your stone off the board and back into your starting area. One exception is the square occupied by a special Rosette (see "Rosettes") in the center of the board. While occupying this square, your stone is safe and cannot be pushed off.

GAMEPLAY EXAMPLE: Below shows a game currently being won by White, 2 to 1. Black just rolled a 4, and moved a stone from their Starting Area to their first Rosette (Stone A), and gets to roll again. They now roll a 3, and have a few options: they can play another stone onto the board, move Stone A, pushing off White's stone, or move Stone B to their Victory area by completing its route.



ROSETTES

There are 5 total Rosettes on the board, but each player only has access to 3. Rosettes are special squares as each time your stone lands on one, you receive an additional roll. You also don't have to move the same stone from your previous roll. If you land on the special Rosette in the neutral area of the board, it not only gives you an additional turn, but protects your stone from being pushed off the board.



PRO TIP: If you strategize correctly, you can use several Rosettes on a single turn.

WINNING

The winner is the first player to get all 5 of their stones in their victory area.

CREDITS + SPECIAL THANKS

PUBLISHER

Stellar Factory

ART + PRODUCT DIRECTION

Mathew Sisson

ILLUSTRATIONS

Adam Nienow

If it wasn't for the work of many, we would be unaware of The Game of Ur. Special thanks to the following:

Sir Leonard Woolley

Irving Finkel

The British Museum

Tom Scott

HISTORY

The Royal Game of Ur was first played in ancient Mesopotamia during the early third millennium BC. The novel game was considered popular in the Middle East, but is now enjoyed by people all over the world. Original boards have been found in places including Crete and Sri Lanka. One board, held by the British Museum, is dated c. 2600 - 2400 BCE, making it one of the oldest game boards in the world at nearly 5,000 years old. Due to the game's age and history, the rules are widely debated. Our rule set combines the rules that we feel brings the best strategy and experience to the players.

You can learn more about the history on our website: stellarfactory.com/gameofur

THE ROYAL GAME OF UR



2



10-20



12+



Utilisez le lien ou le QR code ci-dessous pour apprendre à jouer en vidéo, accéder aux règles version mobile et plus encore.

stellarfactory.com/gameofur

CONTENU

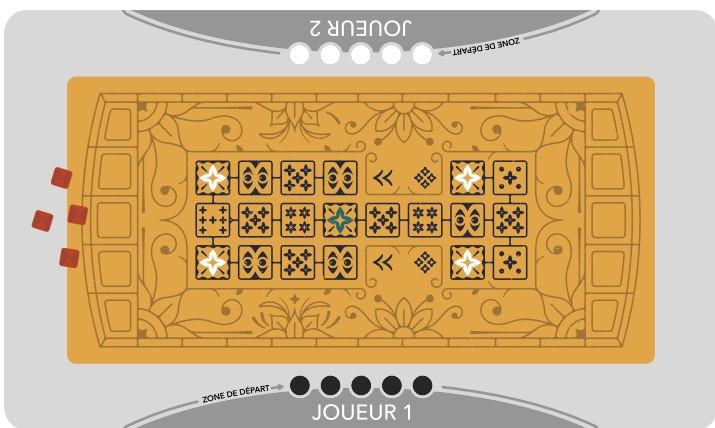
- 1 LIVRE DE RÈGLES
- 1 PLATEAU
- 10 PIERRES (5 blanches, 5 noires)
- 4 DÉS
- 1 SAC

RÉSUMÉ

Le jeu d'Ur met en scène une course stratégique entre 2 joueurs. Les joueurs doivent terminer le parcours du plateau avec leurs 5 pierres avant leur adversaire.

INSTALLATION

Placer le plateau au centre d'une table. Pour jouer, vous faites idéalement face à votre adversaire avec le plateau entre vous deux. Chacun des joueurs reçoit ses 5 pierres, soit noires soit blanches, et les place sur sa zone de départ. Chaque joueur tire les dés fournis et celui qui obtient le nombre le plus élevé commence en premier. Le joueur qui joue en premier ne tire que 2 dés pour ce tour-ci.

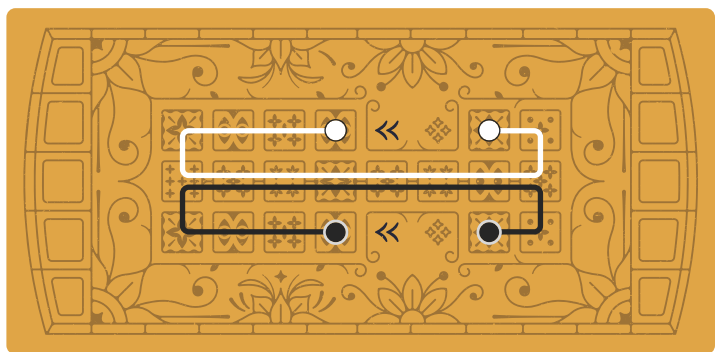


JEU

À votre tour, tirez les 4 dés. Le nombre d'étoiles que vous obtenez détermine le nombre de cases que vous pouvez franchir sur le parcours avec votre pierre. Vous ne pouvez déplacer qu'une pierre par tour, et êtes obligé de le faire si un déplacement est possible. Il ne peut également n'y avoir qu'une seule pierre à la fois sur une case.

ENTRER ET QUITTER LE PLATEAU

Vos pierres commencent leur parcours sur la case adjacente à la flèche de départ (←←) de votre côté. Par exemple, lors de votre premier tour, si vous tirez 2 étoiles, vous devez alors placer votre pierre sur la deuxième case en partant de la flèche de départ. Lorsque votre pierre approche de la fin du parcours, il vous faut obtenir le nombre exact de cases restantes pour lui faire quitter le plateau. Par exemple : si votre pierre se trouve sur la dernière case du parcours, vous devez tirer un 1 pour la déplacer dans votre zone de victoire. Les pierres qui ont terminé leur parcours sont à regrouper par couleur au choix sur la droite ou la gauche du plateau.

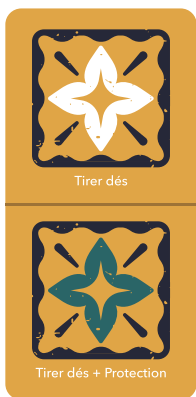
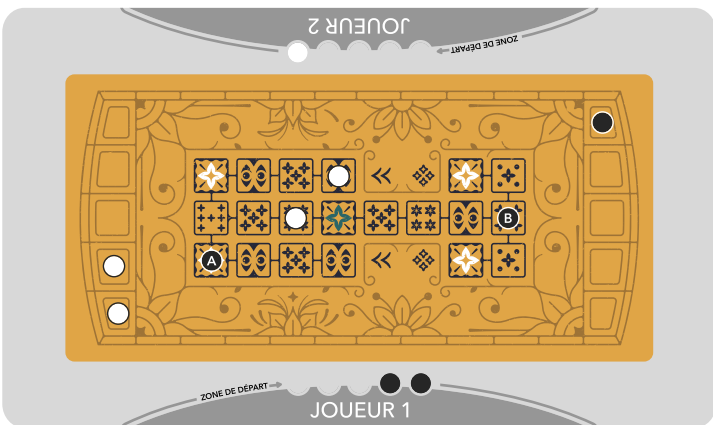


LE PARCOURS QUE LES PIERRES DE CHAQUE JOUEUR DOIVENT EMPRUNTER

DESCRIPTION DU PLATEAU

Le parcours du plateau est constitué de deux sections distinctes : restreinte (en rouge) et neutre (en blanc). Les cases restreintes (les plus proches de vous) ne peuvent être empruntées que par vos pierres. Les cases neutres sont celles qui se situent le long du milieu du plateau. Si vos pierres sont sur une case neutre, votre adversaire peut choisir de s'arrêter sur vous, expulsant votre pierre du plateau et la faisant retourner dans votre zone de départ. Une exception existe pour la case Rosette (voir « LES ROSETTES ») spéciale située au centre du plateau. Si elle occupe cette case, votre pierre est en lieu sûr et ne peut pas être expulsée.

EXEMPLE DE JEU : l'illustration ci-dessous montre une partie où le joueur blanc mène le score 2 à 1. Le joueur noir vient de tirer un 4 et a déplacé une pierre de sa zone de départ jusqu'à sa première Rosette (pierre A), ce qui fait qu'il peut tirer à nouveau. Il tire maintenant un 3 et dispose de plusieurs options : il peut jouer une nouvelle pierre sur le plateau, déplacer la pierre A en vue d'expulser la pierre du joueur blanc ou déplacer la pierre B jusqu'à sa zone de victoire en terminant le parcours.



LES ROSETTES

Il y a un total de 5 rosettes sur le plateau, mais chaque joueur n'a accès qu'à 3 d'entre elles. Les rosettes sont des cases spéciales : à chaque fois que votre pierre s'y arrête, vous pouvez alors tirer les dés une nouvelle fois. Notez que vous n'êtes pas obligé de bouger la même pierre que précédemment. De plus, si vous vous arrêtez sur la Rosette spéciale dans la zone neutre du plateau, non seulement elle vous fait bénéficier d'un tour supplémentaire, mais elle empêche également votre pierre de se faire expulser du plateau...



ASTUCE DE PRO : Avec un peu de stratégie, vous pouvez utiliser plusieurs rosettes pendant le même tour.

REMPORTER LA PARTIE

Un joueur gagne la partie lorsque l'intégralité de ses 5 pierres se situe dans sa zone de victoire.

REMERCIEMENTS

ÉDITEUR

Stellar Factory

ART + DIRECTION PRODUIT

Mathew Sisson

ILLUSTRATIONS

Adam Nienow

Si nous connaissons aujourd'hui le jeu d'Ur, c'est grâce aux travaux de nombreuses personnes notables. Nous souhaitons donc adresser des remerciements spéciaux à :

Sir Leonard Woolley

Irving Finkel

The British Museum

Tom Scott

HISTOIRE

On jouait déjà au jeu royal d'Ur en Mésopotamie ancienne au début du troisième millénaire av. J.-C. Ce jeu original, d'abord populaire au Moyen-Orient, est maintenant apprécié partout dans le monde. Des plateaux de jeu d'époque ont été notamment retrouvés en Crète et au Sri Lanka. L'un d'entre eux, conservé au British Museum, date d'entre 2 600 et 2 400 ans environ avant notre ère, faisant de lui l'un des plateaux de jeu les plus vieux du monde à presque 5 000 ans. À cause de l'âge du jeu et de son histoire, ses règles sont assez controversées. L'ensemble de règles que nous avons choisi réunit ce qui selon nous procure aux joueurs la meilleure expérience stratégique.

Apprenez-en davantage sur l'histoire du jeu sur notre site Internet : stellarfactory.com/gameofur

THE ROYAL GAME OF UR



2



10-20



12+



Verwende den QR-Code oder Link unten, um in einem Video zu lernen, wie das Spiel gespielt wird, für mobilfreundliche Regeln und mehr.

stellarfactory.com/gameofur

COMPONENTS

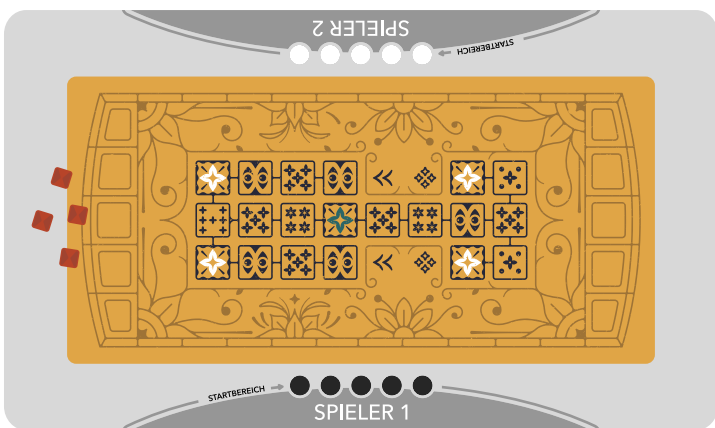
- 1 REGELBUCH
- 1 SPIELBRETT
- 10 STEINE (5 weiß, 5 schwarz)
- 4 WÜRFEL
- 1 TASCHE

ÜBERBLICK

The Game of Ur ist ein strategisches Rennspiel für zwei Spieler. Jeder Spieler muss alle seine fünf Steine durch den Pfad des Spielbretts bewegen, bevor es der Gegner schafft.

AUFBAU

Lege das Spielbrett in die Mitte eines Tisches. Idealerweise sitzt du deinem Gegner gegenüber und ihr habt das Spielbrett zwischen euch. Jeder Spieler erhält fünf seiner Steine, entweder schwarz oder weiß und setzt sie in den Startbereich. Beide Spieler würfeln mit den zur Verfügung gestellten Würfeln - der Spieler mit der höchsten Summe beginnt. Der Spieler, der anfängt, würfelt im ersten Zug nur mit zwei Würfeln.

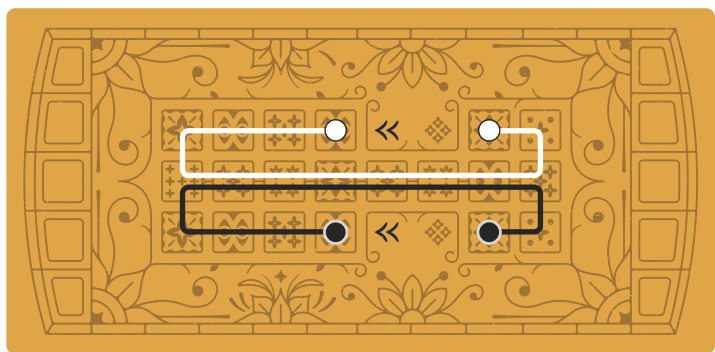


SPIELWEISE

Bei deinem Zug würfelst du mit vier Würfeln. Die Anzahl nach oben zeigender Sterne, die du würfelst, bestimmt, wie viele Felder auf dem Spielpfad du ziehst. Du kannst in jedem Zug nur einen Stein bewegen und du musst ziehen, wenn ein Zug möglich ist. Auf jedem Feld kann immer nur ein Stein stehen.

SPIELFELD BETRETEN UND VERLASSEN

Deine Steine beginnen ihren Pfad auf dem Quadrat neben dem Startpfeil (◀◀) auf deiner Seite. Wenn du also bei deinem Startzug zwei Sterne würfelst, landest du auf dem zweiten Quadrat vom Startpfeil entfernt. Wenn dein Stein das Ende deines Pfades erreicht, kann er das Spielbrett nur mit einem exakt gewürfelten Zug verlassen. Wenn dein Stein zum Beispiel im letzten Quadrat ist, musst du eine Eins würfeln, um in deinen Siegbereich zu kommen. Eure vollendeten Steine können gemeinsam entweder auf der linken oder rechten Seite des Spielfelds angezeigt werden.

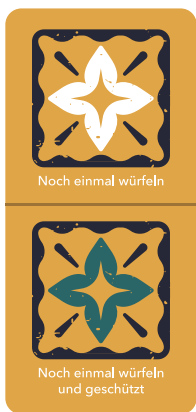
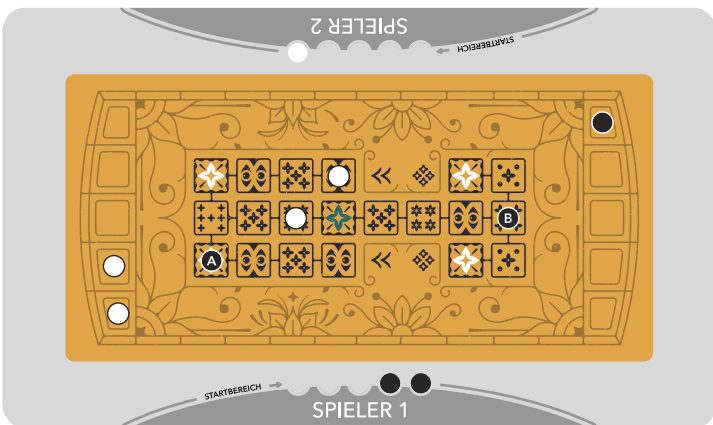


DER PFAD, DEN JEDER SPIELER MIT SEINEN STEINEN GEHEN MUSS

BRETTAUFTeilUNG

Der Brett Pfad besteht aus zwei Abschnitten: eingeschränkt (rot dargestellt) und neutral (weiß dargestellt). Die eingeschränkten Gebiete sind Felder, die nur deine eigenen Steine betreten dürfen (die Felder, die dir am nächsten sind). Neutrale Felder sind die Quadrate in der Mitte des Brettes. Wenn sich deine Steine auf einem neutralen Feld befinden, kann der Gegner auf diesem Feld „landen“ und deinen Stein in deinen Startbereich werfen. Eine Ausnahme ist das Feld in der Mitte des Spielbretts, das eine farbige Rosette zeigt (siehe „Rosetten“). Wenn du dieses Feld besetzt, ist dein Stein sicher und kann nicht geworfen werden.

SPIELBEISPIEL: Unten siehst du eine Partie, die zur Zeit von Weiß mit 2 zu 1 gewonnen wird. Schwarz hat gerade eine 4 gewürfelt und einen Stein aus seinem Startbereich zu seiner ersten Rosette (Stein A) bewegt und darf erneut würfeln. Er würfelt nun eine 3 und hat mehrere Möglichkeiten: Er kann einen weiteren Stein ins Spiel bringen, Stein A bewegen, indem er den weißen Stein wirft, oder Stein B in seinen Siegbereich bewegen, indem er seinen Pfad vervollständigt.



ROSETTEN

Es gibt insgesamt fünf Rosetten auf dem Spielbrett, aber jeder Spieler kann nur drei davon erreichen. Rosetten sind spezielle Quadrate, denn jedes Mal, wenn ein Stein darauf landet, darf noch einmal gewürfelt werden. Du musst dann auch nicht den gleichen Stein wie im letzten Wurf bewegen. Das kann oft passieren, wenn du die richtige Strategie wählst. Wenn du auf der ganz besonderen Rosette im neutralen Bereich des Spielbretts landest, darfst du nicht nur ein weiteres Mal würfeln, sondern dein Stein ist auch davor geschützt, geworfen zu werden.



PRO-TIPP: Mit der richtigen Strategie kannst du mehrere Rosetten in einem Zug benutzen.

GEWINNEN

Der Spieler, der zuerst alle seine fünf Steine in seinen Siegbereich bewegt, gewinnt.

CREDITS UND BESONDERER DANK

PUBLISHER

Stellar Factory

KUNST UND PRODUKTIONSLEITUNG

Mathew Sisson

ILLUSTRATIONEN

Adam Nienow

Wäre es nicht die Arbeit vieler gewesen, würden wir The Game of UR nicht kennen.

Besonderen Dank an:

Sir Leonard Woolley

Irving Finkel

The British Museum

Tom Scott

HISTOIRE

Das Königliche Spiel von Ur wurde erstmals im frühen dritten Jahrtausend v. Chr. im alten Mesopotamien gespielt. Das neuartige Spiel galt im Nahen Osten als beliebt, wird aber heute von Menschen auf der ganzen Welt gespielt. Originale Bretter wurden unter anderem auf Kreta und in Sri Lanka gefunden. Ein Brett, das sich im Britischen Museum befindet, ist auf ca. 2600 - 2400 v. Chr. datiert und damit mit einem Alter von fast 5000 Jahren eines der ältesten Spielbretter der Welt. Aufgrund des Alters und der Geschichte des Spiels werden die Regeln oft diskutiert. Unser Regelwerk kombiniert die Regeln, von denen wir glauben, dass sie Spielern die beste Strategie und Erfahrung bieten.

Du kannst auf unserer Webseite mehr über die Geschichte erfahren: stellarfactory.com/gameofur

THE ROYAL GAME OF UR



2



10-20



12+



Usa el código QR o el enlace de abajo para ver un vídeo de cómo se juega, las reglas en formato digital y mucho más.

stellarfactory.com/gameofur

COMPONENTES

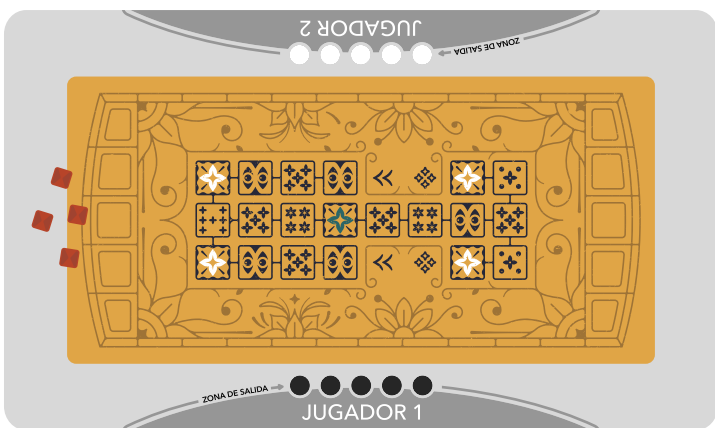
- 1 LIBRO DE REGLAS
- 1 TABLERO
- 10 PIEDRAS (5 blancas y 5 negras)
- 4 DADOS
- 1 BOLSA

RESUMEN

El juego de Ur es un juego estratégico de carreras para 2 jugadores. Cada jugador debe completar el recorrido del tablero con sus 5 piedras antes que su contrincante.

PREPARACIÓN

Coloca el tablero en el centro de la mesa, idealmente entre tú y tu contrincante. Cada jugador coge sus 5 piedras, ya sean las blancas o las negras, y las coloca en su zona de salida. Ambos jugadores tendrán que tirar los dados y empezará quien saque el número más alto. El jugador inicial solo tirará 2 dados en su primer turno.

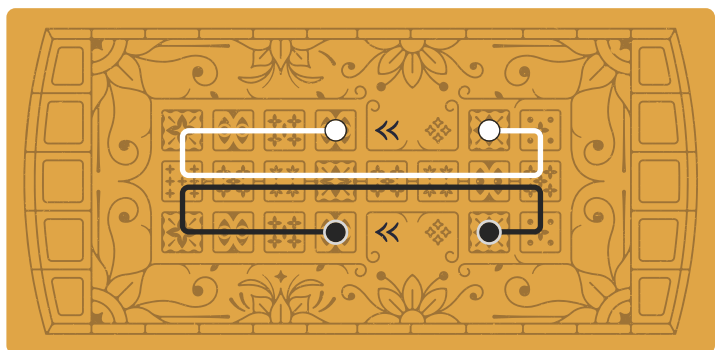


CÓMO SE JUEGA

Durante tu turno, tira los 4 dados. El número de estrellas que saques determinará cuántas casillas has de mover tu piedra a lo largo del recorrido. Solo puedes mover 1 piedra por turno y tendrás que moverla obligatoriamente mientras queden movimientos. No puede haber más de 1 piedra a la vez en la misma casilla.

ENTRAR Y SALIR DEL TABLERO

Tus piedras empiezan el recorrido en la casilla situada junto a la flecha de salida (<<) en tu lado del tablero. Por ejemplo, si en el turno inicial sacas 2 estrellas al tirar los dados, tendrías que colocar tu piedra en la segunda casilla a partir de la flecha de salida. Cuando tu piedra esté cerca del final del recorrido, podrá salir del tablero si sacas el número exacto de movimientos. Por ejemplo, si tu piedra está en la última casilla del recorrido, debes sacar 1 estrella para poder moverla a la zona de victoria. Las piedras que ya hayan completado el recorrido se colocarán en la zona de victoria, ya sea en el lado derecho o izquierdo del tablero.

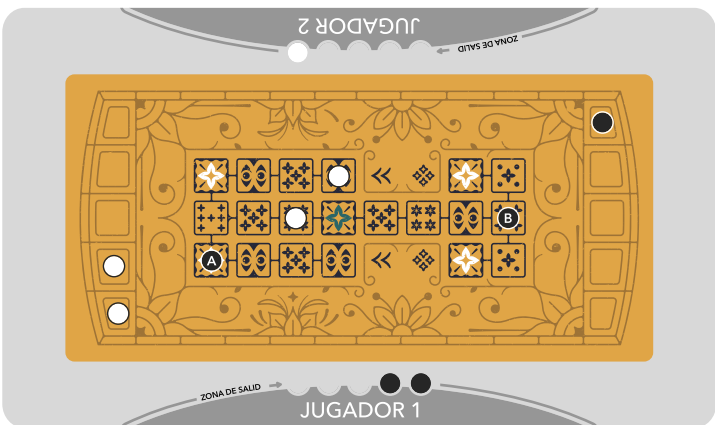


EL RECORRIDO QUE CADA JUGADOR HA DE SEGUIR CON SUS PIEDRAS.

DISPOSICIÓN DEL TABLERO

El recorrido del tablero presenta dos secciones: una restringida (de color rojo) y otra neutral (de color blanco). Las zonas restringidas son aquellas casillas que están más cerca de ti y a las que solo tus piedras pueden moverse. Las casillas neutrales son aquellas que se encuentran a lo largo del tablero por el centro. Si alguna de tus piedras está en una casilla neutral, tu contrincante puede decidir caer sobre ella para echarla del tablero y que vuelva a la zona de salida. La única casilla en la que esto no puede ocurrir es la del rosetón especial (ver el apartado «Rosetones»), situada en el centro del tablero. Mientras tu piedra esté en esa casilla, tu contrincante no podrá moverla de ahí.

EJEMPLO DE JUEGO: Abajo se muestra una partida en la que el jugador blanco va ganando 2 a 1. El jugador negro ha sacado 4 estrellas y ha movido una piedra desde la zona de salida hasta su primer rosetón (piedra A), lo que le da otra tirada. Luego saca 3 estrellas y se le presentan varias opciones: colocar otra piedra en el tablero; mover la piedra A y sacar del tablero la piedra del jugador blanco; o mover la piedra B para completar el recorrido y llegar a la zona de victoria.



ROSETONES

En el tablero hay un total de 5 rosetones, pero cada jugador solo tiene acceso a 3. Estas casillas son especiales, ya que, cada vez que tu piedra cae en una de ellas, consigues una tirada adicional. En esa tirada adicional, puedes mover la piedra que quieras. Si caes en el rosetón especial, el que está en la zona neutral del tablero, no solo conseguirás una tirada adicional, sino que además tu piedra estará protegida y el contrincante no la podrá echar del tablero.



CONSEJO: Intenta seguir una buena estrategia para caer en varios rosetones en un solo turno.

VICTORIA

Der Spieler, der zuerst alle seine fünf Steine in seinen Siegbereich bewegt, gewinnt.

CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS

EDITORIAL

Stellar Factory

DIRECCIÓN DE ARTE Y PRODUCCIÓN

Mathew Sisson

ILUSTRACIONES

Adam Nienow

Si no fuera por el trabajo de mucha gente, no conoceríamos el juego de Ur. Agradecimientos especiales:

Sir Leonard Woolley

Irving Finkel

The British Museum

Tom Scott

HISTORIA

El juego real de Ur se jugó por primera vez en la antigua Mesopotamia a principios del tercer milenio a. C. Este novedoso juego se consideraba bastante popular en Oriente Medio, pero hoy en día lo juega gente de todo el mundo. Se han encontrado algunos tableros originales en diferentes sitios, como Creta y Sri Lanka. Uno de ellos, ubicado actualmente en el Museo Británico, data del 2600-2400 a. C., por lo que es el tablero más antiguo del mundo con casi 5000 años. Debido a la antigüedad e historia de este juego, sus reglas son ampliamente debatidas. Las que aquí proponemos combinan las normas que consideramos que aportan la mejor estrategia y experiencia a los jugadores.

Para descubrir más sobre la historia del juego en nuestro sitio web: stellarfactory.com/gameofur