

Ur Spielanleitung / Spielregeln

Brettspielnetz.de Team
Copyright 2024 Brettspielnetz.de

Inhalt

Ur Spielregeln.....	1
Geschichte und Spielziel.....	2
Spielbeginn.....	3
Die Bewegung der Spielsteine.....	4
Spielende.....	5

Ur Spielregeln

Geschichte und Spielziel

Das königliche Spiel Ur ist eines **der ältesten bekannten Brettspiele**. Es kommt ursprünglich aus Mesopotamien. Leider sind die Regeln, mit denen Ur früher gespielt wurde, nicht mehr bekannt. Auf Brettspielnetz verwenden wir deshalb die Regeln des British Museum (Irving Finkel). Diese Regeln sind vermutlich historisch nicht vollkommen korrekt, jedoch sehr gut spielbar. Bei Ur geht es ähnlich wie bei **Backgammon** oder **Mensch ärgere dich nicht** darum, am schnellsten alle seine Steine ins Ziel zu bringen.

Spielbeginn

Jeder Spieler bekommt sechs Spielsteine, die am Anfang der Strecke platziert werden - Weiß startet auf **e1**, Schwarz auf **e3**. Weiß beginnt das Spiel und muss die Strecke e1->a1->a2->h2->h1->f1 zurücklegen. Schwarz bewegt seine Steine wie dargestellt von e3 nach f3. Einen Teil dieser Strecke - die zweite Reihe des Spielbretts - **teilen sich beide Spieler**. Auf diesem Abschnitt - mit Ausnahme des Sternfelds **d2** - können Steine des Gegners **geschlagen** werden. Im Folgenden ist die Startaufstellung, sowie der Weg, den weiße und schwarze Steine zurücklegen müssen, dargestellt.



Die Bewegung der Spielsteine

Am Anfang jedes Zuges wird eine Art Würfel geworfen - vier vierseitige Pyramiden (Tetraeder). Von den vier Ecken dieser Pyramiden sind jeweils zwei Ecken mit einem andersfarbigen Punkt markiert. Die Anzahl der Punkte, die beim Werfen der vier Pyramiden oben liegt, entspricht der Anzahl der Felder, die der aktuelle Spieler vorwärts gehen darf. In der oben gezeigten Spielsituation darf der Spieler also zwei Felder gehen, da zwei der vier Pyramidenspitzen anders gefärbt sind. Möglich sind im Prinzip also **null bis vier Felder**, wobei im Falle von null Punkten keine Bewegung möglich ist.

Für die Bewegung der Steine gelten eine Reihe von Regeln:

- Ein Stein darf auf ein leeres Feld oder auf ein Feld, das vom Gegner belegt ist, bewegt werden.
- In der mittleren Reihe können Steine geschlagen werden. Ausgenommen ist das Feld mit dem Stern - **d2** - ein dort stehender Stein ist sicher.
- Jede Runde kann ein Stein auf ein unbesetztes Feld ins Spiel gebracht werden.
- Wer auf ein Feld mit einem **Stern** zieht (a1, a3, d2, g1 und g3), darf **noch einmal** ziehen.
- Hat ein Spieler die Möglichkeit zu ziehen, so muss er dies tun. Kann er nicht ziehen, ist der Zug für ihn vorbei.
- Um einen Stein ins Ziel zu bringen, muss **genau die passende Punktzahl** geworfen werden

Spielende

Der Spieler, der zuerst alle Steine ins Ziel bringt, gewinnt.