

**Game of  
Gioco**

**UR**

**Spiel  
Jeu antique  
spel**

**Ravensburger**

# UR-Spiel

Würfelspiel für 2 Personen  
Ravensburger Spiele Nr. 602 5 265 3

Inhalt: 1 Spielbrett aus Holz, 20 Spielsteine aus Holz, 1 Würfel

Dieses Spiel trägt seinen Namen mit doppelter Berechtigung. Das Original wurde bei Ausgrabungen am Ort der alten biblischen Stadt Ur gefunden und es ist eines der ältesten Spiele, von dem wir Kenntnis haben. Ur war die Hauptstadt des Sumererreichs im Zweistromland am Euphrat und Tigris (heute Irak). Die Sumerer entwickelten eine Kultur von hohem Niveau. Sie lebten bereits damals in großen Städten, sie erfanden z.B. die Keilschrift und die Zeiteinteilung in Stunden und Minuten, die wir heute noch benutzen.

Als unter der Leitung von Sir Leonard Woolley die Königsgräber aus der Zeit um 2500 vor Christus geöffnet wurden, förderte man neben vielen anderen Kunstschätzen auch vier kunstvoll gestaltete Spielbretter dieser Art zutage. Die Oberfläche der hölzernen Bretter ist mit Erdpech überzogen, in das die Ornamente aus Muscheln, rotem Kalkstein und Lapislazuli eingelegt sind. In kleinen Schubladen befanden sich noch die Spielsteine und eine Art von Würfeln. Die Originale befinden sich heute im British Museum, London.

Die Regeln dieses Spiels sind uns nicht erhalten geblieben, aber aus der Gestalt des Brettes und anderen Hinweisen kann mit Sicherheit geschlossen werden, daß es sich um den Vorläufer aller heutigen Spiele, die zur Gruppe des Backgammon gehören, handelt. Aus einer Reihe von Rekonstruktionen der Spielregel ist für diese Ausgabe die beste ausgewählt worden. Einst Unterhaltung der Könige, ist dieses Spiel auch heute noch ein königlicher Zeitvertreib.

## Spielgedanke

Das UR-Spiel ist zwar ein Würfelspiel, aber noch kein reines Glücksspiel. Die große Zahl der verfügbaren Steine und geschickt aufgebaute Stellungen erlauben einem guten Spieler fast bei jedem **Wurf** einen günstigen Zug.

Die Spieler bringen ihre Spielsteine nach und nach auf das Brett und ziehen damit in Richtung auf ihre Zielfelder. Die Steine verlassen das Brett nur noch als Gefangene. Auf der Mittelbahn treffen die Wege zusammen und dort findet die eigentliche Auseinandersetzung statt. Wenn man auf einen gegnerischen Stein trifft, macht man ihn zum Gefangenen, indem man seinen Stein darüberstellt. Der Gefangene wird zu den eigenen Zielfeldern mitgenommen und scheidet dort aus. Unterwegs können Gefangene auch wieder zurück-

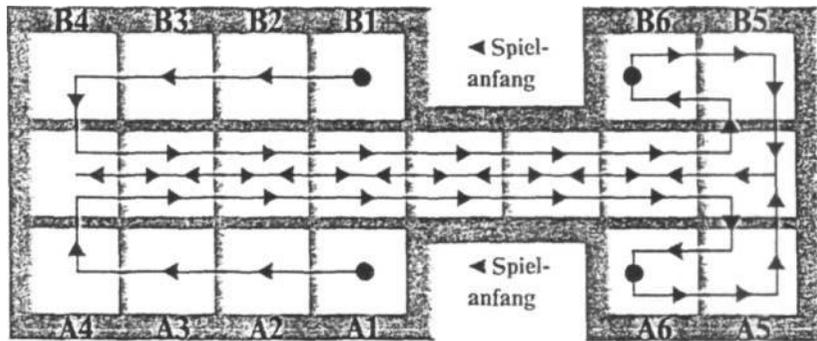
erobert werden. Gewinner ist, wer alle Steine des Gegenspielers gefangen nehmen konnte.

Vorbereitung: Das Spielbrett wird zusammengesteckt. Ein Spieler erhält die 10 hellen Spielsteine, der andere die 10 dunklen.

### Spielverlauf

Zunächst würfeln beide Spieler einmal. Wer den höheren Wurf erzielt, beginnt und würfelt nochmals für seinen ersten Zug. Die Spieler machen abwechselnd jeweils einen Zug. Im Spiel zählen nur die Punkte 1-5, die 6 bedeutet »aussetzen - kein Zug«. Mit jedem Wurf (1 -5) muß ein eigener Stein gezogen werden, und zwar um genau so viele Felder, wie der Wurf angibt. Sollte dies nicht möglich sein, muß man auch beim Wurf 1-5 aussetzen.

### Spilerscite B



### Spielerseite A

Spieler A zieht von Feld A 1 über A 4 und dann über die 8 Mittelfelder bis zu seinen Zielfeldern A 5 und A 6. Spieler B zieht entsprechend von B 1 über B 4 und die Mittelfelder nach B 5 und B 6. Die Felder A 1 -A 4 werden von den Steinen des Spielers B nicht betreten und umgekehrt. Die Zielfelder des Gegenspielers betritt man nur als Gefangener.

Bei jedem Zug kann man einen neuen Stein ins Spiel bringen. A 1 bzw. B 1 werden als erstes Feld mitgezählt. Würfelt man z.B. eine 5, so erreicht der neu eingesetzte Stein das erste Mittelfeld. Die Steine werden mit den blauen Punkten nach oben eingesetzt. Solange sie die blauen Punkte zeigen, ziehen die Steine ausschließlich in Richtung auf die Zielfelder.

Gefangene: Auf dem Weg zu den Zielfeldern muß versucht werden, möglichst viele Steine des Gegenspielers gefangenzunehmen. Dies geschieht dann, wenn

man nach einem passenden Wurf auf ein vom Gegner besetztes Feld kommt. Der eigene Stein wird auf den gegnerischen Stein gesetzt und dieser bei einem späteren Zug mitgenommen. Es ist jedoch nicht Pflicht, gefangene gegnerische Steine mitzunehmen.

**Türme:** Es können beliebig viele Steine übereinandergesetzt werden. Man darf auch auf eigene Steine ziehen. Durch das Übereinandersetzen von eigenen oder eigenen und gegnerischen Steinen entstehen Türme. Der **zuoberst** liegende Stein bestimmt, wem der Turm gehört und wer von diesem Feld weiterziehen darf. Man kann auf diese Weise mehrere gegnerische Steine auf einmal gefangen nehmen oder Gefangene zurückerobern und zugleich gegnerische Steine gefangen nehmen.

Stehen mehrere eigene Spielsteine übereinander, dürfen diese nur einzeln weitergezogen werden. Stehen abwechselnd von beiden Spielern Steine übereinander, so darf man nur bis zum nächsten eigenen Stein abheben. Man darf also nur die Gefangenen mitnehmen, die unter dem obersten eigenen Stein stehen.

In den Zielfeldern dürfen nicht mehr als je 5 eigene Steine übereinanderstehen, auch wenn - auf den Feldern A 5 bzw. B 5 - gefangene Steine dazwischen liegen.

**Erreichen der Zielfelder:** Man darf mit oder ohne Gefangene auf die Zielfelder ziehen; diese Felder müssen mit passendem Wurf erreicht werden. Ist der Wurf zu hoch, so muß man einen anderen Zug ausführen oder notfalls aussetzen. Die Felder A5 bzw. B5 sind noch nicht das eigentliche Ziel, sondern nur eine sichere Zuflucht. Erst wenn man das letzte Zielfeld (A6 bzw. B6) erreicht, scheiden mitgeführte gefangene Steine aus und werden beiseite gelegt. Die eigenen Spielsteine werden dann umgedreht, so daß nun die roten Punkte sichtbar sind. Sie dürfen nun vom Zielfeld A6 bzw. B6 ausgehend auf den Mittelfeldern vorwärts **und** rückwärts gesetzt werden, während eines Zuges aber nur in einer Richtung.

Die »roten« Spielsteine sind besonders gefährlich, da sie nach zwei Seiten gegnerische Steine gefangen nehmen können. Sie können aber genauso wie die »blauen« gefangen genommen werden.

Das Vorrecht des Vor- und Rückwärtsziehens hat ein »roter« Stein nur solange er alleine gezogen wird. Mit einem Gefangenen darf auch ein »roter« Stein nur in Richtung der Zielfelder ziehen, bis er dort seinen Gefangenen abgeliefert hat.

### **Ende des Spiels**

Gewonnen hat der Spieler, der alle gegnerischen Spielsteine gefangen genommen hat, sei es durch Erreichen der Zielfelder oder, zum Schluß des Spieles, durch Gefangennahme auf den Mittelfeldern.