



Jijbent.nl: spelregels Ur

Bram Schoonhoven
Copyright 2020 Jijbent.nl

Inhoud

Spelregels Ur.....	1
Oorsprong en doel van het spel.....	1
Start van het spel.....	2
Verplaatsen van de stukken.....	3
Het einde van het spel.....	3

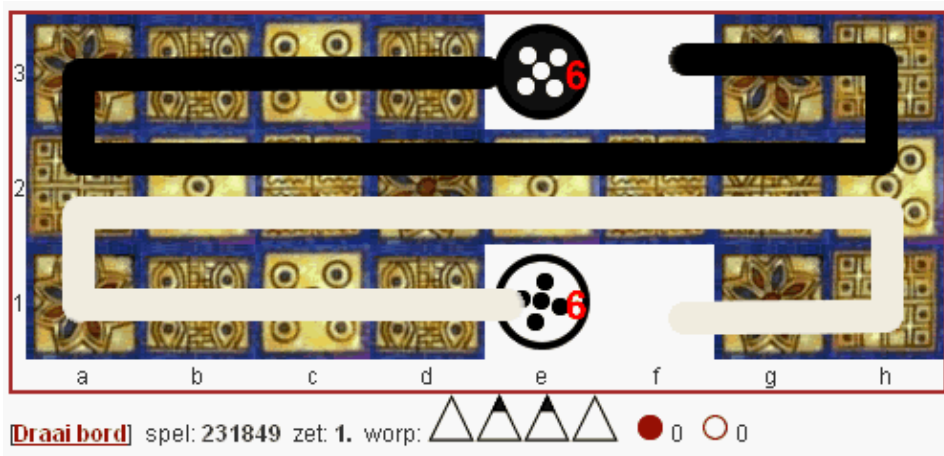
Spelregels Ur

Oorsprong en doel van het spel

The Royal Game of Ur (op Jijbent.nl afgekort tot Ur) is een van de oudst bekende bordspellen en komt oorspronkelijk uit Mesopotamië. De echte regels zoals er toen mee werd gespeeld, zijn helaas niet meer bekend. Op Jijbent.nl volgen we de regels zoals Irving Finkel van het British Museum ze hanteert. Deze zijn waarschijnlijk niet helemaal correct, maar deze regels zijn voor ons gevoel het beste speelbaar. Ur is een zogenaamd Race-spel, net als backgammon en mens-erger-je-niet. Doel is om je 6 stukken als eerste aan het eind van jouw route te brengen.

Start van het spel

Elke speler krijgt 6 stukken die aan het begin van de route worden geplaatst. Hieronder zie je de startopstelling en de weg die wit en zwart moet afleggen. Het middelste gedeelte (rij2) leggen de stukken af over dezelfde route. Dat is ook het gedeelte waar je andere stukken kunt slaan. De route is dus voor wit van e1->a1->a2->h2->h1->f1. Wit mag beginnen.



Verplaatsen van de stukken

Aan het begin van elke beurt worden een soort dobbelstenen geworpen. Het zijn 4 piramides met 4 hoeken. Per piramide hebben 2 van de hoeken er een puntje aan. Het aantal puntjes dat naar boven wijst, is de worp die mag er vooruit worden gezet (dus 2 in het bovenstaande voorbeeld). Als er 0 wordt gegooid, mag er niet worden gezet. Je kunt dus 0,1,2,3 of 4 gooien. Er gelden een aantal regels voor het verplaatsen:

- Je mag alleen een steen verplaatsen naar een leeg veld of een veld met een tegenstander erop (tenzij dat een veld is met een rozet).
- Stenen kunnen alleen geslagen worden in rij 2, tenzij de steen op een veilig veld staat (rozet). Dat is veld D2.
- Je mag met elke worp een steen in het veld brengen (als de plek waar het naar toe moet niet bezet is).
- Als je landt op een rozet, mag je nog een zet doen (rozetten zijn: A1, A3, D2, G1 en G3). Je mag zelf weten welke steen je daarna zet en als je weer op een rozet landt, mag je weer een zet doen.
- Als je kunt zetten, ben je verplicht te zetten, als je niet kunt, gaat de beurt voorbij. Je kunt alleen maar vooruit zetten.
- Voor het uitbrengen van de steen naar F1 of F3 moet je precies op die plek kunnen landen.

Het einde van het spel

De speler die als eerste al zijn stenen heeft uitgebracht, wint het spel.