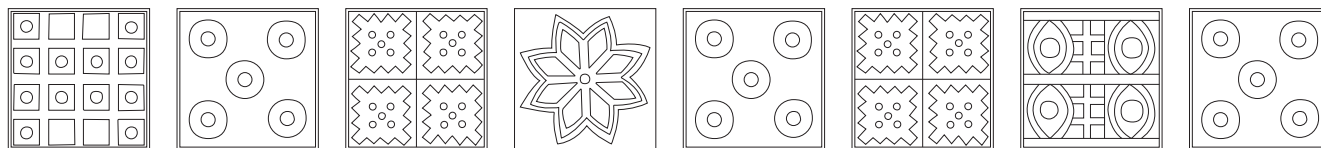




La plazoleta



Juego real de UR



644 33 19 09



info@laplazoletaartesanos.es



www.laplazoletaartesanos.es



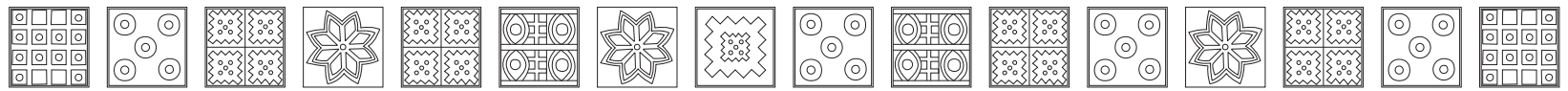
[_laplazoleta_](https://www.instagram.com/_laplazoleta_)



[Samuel.Riviere.Art](https://www.facebook.com/Samuel.Riviere.Art)

Reglas del juego

Juego real de UR



Historia

El Ur es uno de los juegos más antiguos que existen, es más, antes se creía que era el juego más viejo de la historia. Después se descubrió que era el Senet, por solo tres o cuatro siglos de ventaja. Se empezó a jugar en Mesopotamia en el 2.600 a.C. Es un juego de carrera para dos jugadores. También conocido como el juego de los 20 cuadrados, el Ur mejor guardado hasta ahora se encuentra en el museo británico de Londres y fue encontrado por el famoso arqueólogo inglés llamado Leonard Woolley que lo encontró en las tumbas Reales de la ciudad de Ur, que es el primer estado de comunidad social y política de Mesopotamia, y uno de los primeros de todo Egipto, que fue destruido por los Elamitas y ahora se encuentra perdido en el desierto de Nasiriya.

Las reglas son totalmente desconocidas, pero se ha hecho una hipótesis, ya que se descubrió un texto con el juego descubierto por el inglés. El último dato por descubrir son los dibujos que hay sobre el tablero, aparte de las rosetas que ya se han descubierto. Al principio dijeron que los cinco puntos era como una dama, pero como ese concepto no fue visto en ningún otro juego hasta mucho más tarde, se dijo que era para identificar las piezas que habían salido. Según varias fuentes, el Ur era, a diferencia del Senet, un juego para diversidad social y no simboliza la muerte, sino la noche dominada por el dios Nanna, y por eso se dice que el nombre original podría ser Shahr-i o Sokhata, ya que son palabra para alabar al dios de la noche y son de origen babilónico - Irán, pero al final se guardó Ur, debido al lugar de origen. Igualmente era un juego que representaba la inmortalidad, pero no era un pasaporte para la segunda vida.

¿Conseguirás llegar al final para no enfrentarte a Nanna, dios de la Luna?...

Movimiento:

Se lanzan **4 dados piramidales** para avanzar:

- 4 vértices rojos = Avanza 4 casillas y vuelves a tirar.
- 3 vértices rojos = Avanza 3 casillas, tu turno se acaba.
- 2 vértice rojos = Avanza 2 casillas y tu turno se acaba.
- 1 vértice rojo = Avanza 1 casillas, tu turno se acaba.
- 0 vértice rojo = Pasas tu turno.

No puedes retroceder.

Si no puedes moverte, pasas tu turno.

Salir y entrar al tablero:

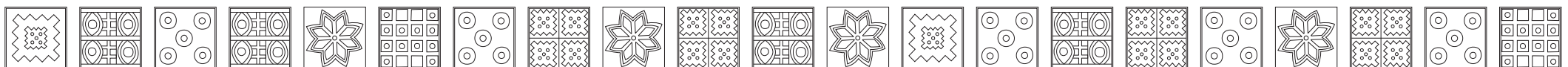
Para entrar: Puedes entrar con cualquier tirada de dados.

Para salir: tienes que sacar la cantidad exacta que hay desde dónde estas con la salida. Al salir, dejarás la pieza con los cinco puntitos.

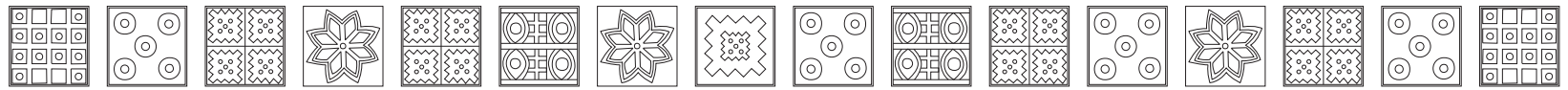
Capturas:

Para capturar hay que conseguir caer encima de una pieza enemiga, que volverá a empezar desde el principio.

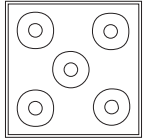
Solo puedes capturar una ficha enemiga si es de la misma clase. Es decir, solo se puede capturar fichas coronadas (cara con 5 puntos) si tu ficha es coronada. Una ficha coronada no puede capturar tampoco una ficha que no lo es.



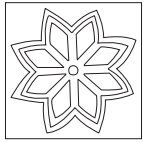
Juego real de UR



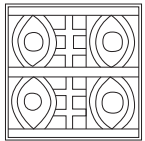
Casillas especiales:



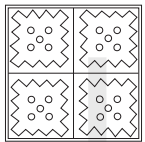
- Casilla sin efecto:
Las fichas pueden ser capturadas.



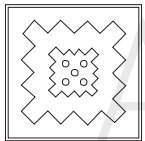
- Casilla para ofrecerte la posibilidad de poner en juego una ficha nueva.
- Las fichas pueden ser capturadas.



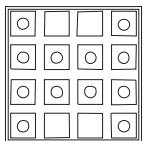
- Casilla de descanso, el primer jugador que ocupa esta casilla puede superponer hasta 4 fichas de su equipo.
- Las fichas enemiga no pueden pararse sobre esta casilla
- Las fichas no pueden ser capturadas.



- Casilla de uso compartido:
- Cada jugador pueden superponer fichas en esta casilla, pero no pueden estar más de 4 fichas (blancas y negras)
- Las fichas que se sitúan abajo no podrán moverse hasta que la fichas de la parte superior salga.
- Las fichas no pueden ser capturadas.



- Casilla de coronación:
Al pasar por encima, sin necesidad de pararse en ella, tu ficha se corona, es decir, le das la vuelta para identificarla con los 5 puntos.



- Casilla de protección para fichas coronadas:
Cuando la ficha está sobre esta casilla, se necesita un 4 para salir del tablero
- Las fichas no pueden ser capturadas.



Reglas del juego

Objetivo del juego:

Conseguir sacar todas tus piezas (7 fichas) fuera del tablero antes que tu oponente para no verte frente a Nanna.

Para aliviar el tiempo de la partida, puedes reducir a 4 o 5 fichas.

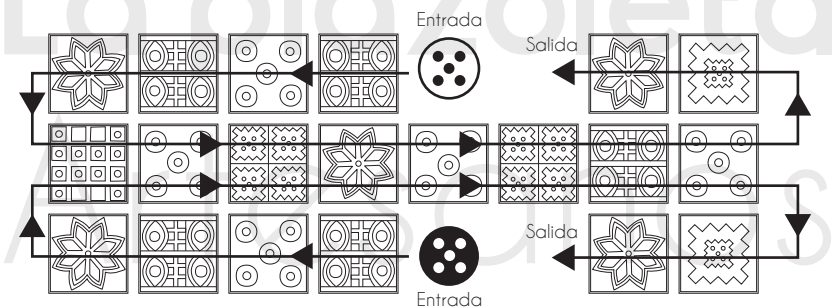
Juego básico

Sentido de desplazamiento:

Cada jugador empieza en un punto diferente del tablero.

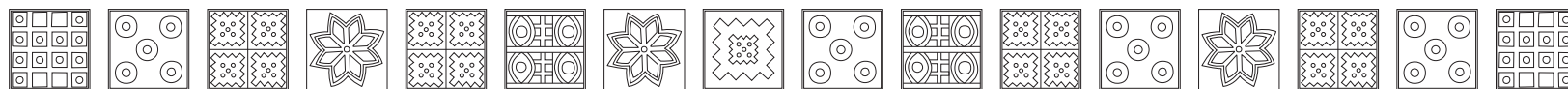
Fichas blancas:

Fichas negras:



Las fichas entran en el tablero con la cara que tiene la corona (los 5 puntos)

Juego real de UR



Movimiento:

Se lanzan **3 dados piramidales** para avanzar:

- Tres vértices rojos = 5 casillas y vuelves a tirar.
- Tres vértices blancos = 4 casillas y vuelves a tirar.
- Dos vértices rojos = 0 casillas y tu turno pasa al oponente.
- Un vértice rojo = a una casilla y tu turno se acaba.

Solo puedes poner en juego nuevas piezas sacando tiradas de 5 o 4, o cayendo en una roseta.

No puede haber dos piezas en el mismo sitio.

No puedes retroceder.

Si no puedes moverte, pasas tu turno.

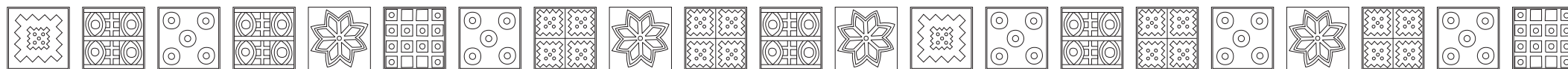
Salir y entrar al tablero:

Para entrar: tienes que sacar un 4 o un 5 y empezarás en la primera casilla desde la entrada.

Para salir: tienes que sacar la cantidad exacta que hay desde donde estas con la salida. Al salir, tienes que voltear la pieza para no ver los cinco puntitos.

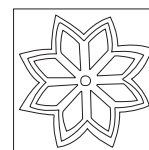
Capturas:

Para capturar hay que conseguir caer encima de una pieza enemiga, que volverá a empezar desde el principio.

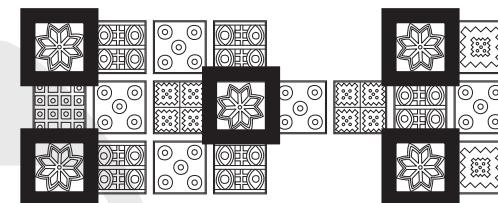


Rosetas:

Son 5 rosetas, si caes en una de ellas, vuelves a lanzar, y si caes en la que esta en el centro del tablero, no te pueden comer.



rosetas



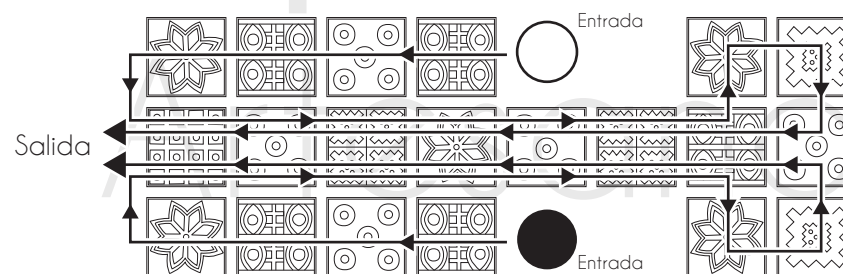
Juego Avanzado

Sentido de desplazamiento:

Cada jugador empieza en un punto diferente del tablero.

Fichas blancas: ○

Fichas negras: ●



Las fichas entran en el tablero con la cara que no tiene la corona (los 5 puntos).