

Spiel von Ur

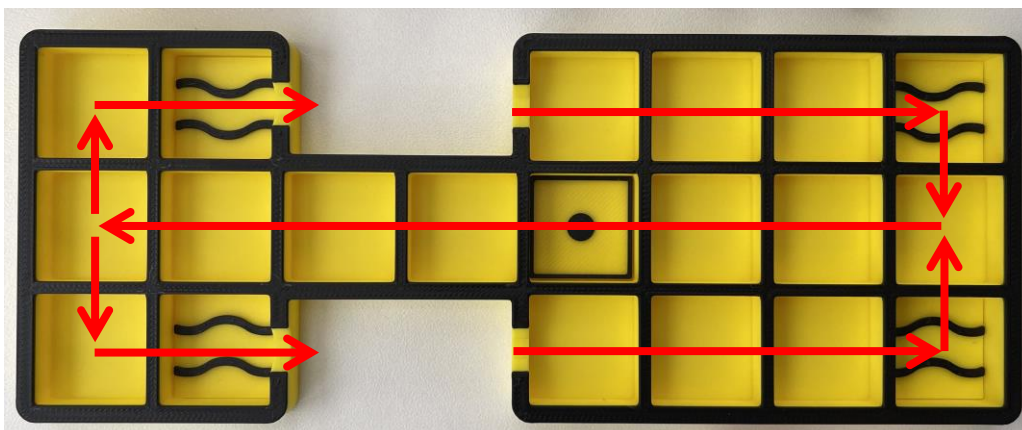
Dieses Würfelbrettspiel für 2 Spieler entstand bereits im 3. Jahrhundert vor Christus in Mesopotamien und war bis in die Spätantike bei allen Schichten sehr populär. Durch den einfachen Aufbau des Spielfelds und den wenigen Spielregeln ist es leicht verständlich, hat aufgrund der Vielzahl an Spielfiguren aber auch einen taktischen Charakter.

Aufbau

Das Spielfeld ist rechteckig aufgebaut und besteht aus 3 Reihen und 9 Spalten. In der obersten und untersten Reihe "fehlen" jedoch jeweils 2 Felder, das sind die Ein- und Ausstiege ins Spielfeld. Eine Seite des Spielfelds ist außen glatt, die andere ist mit Punkten markiert. 4 Felder sind mit einer Wellenlinie am Boden taktil markiert. Kommt man mit einer Spielfigur auf dieses Feld, so darf man nochmal würfeln. Ein Feld ist mit einem Punkt markiert. Hier ist man sicher und kann vom Gegner nicht geschlagen werden.

Jeder Spieler hat 7 Spielfiguren, die alle das Spielfeld betreten und durchlaufen müssen. Durch Farbe und Form unterscheiden sich die Figuren von denen des Gegners.

Gewürfelt wird entweder mit einem Würfel von 0 bis 4 oder mit den speziellen Würfelsteinen (beides enthalten).



Spielprinzip

Das Spielfeld muss zunächst betreten werden. Würfelt man beispielsweise eine 2, so darf man 2 Felder weit auf das Spielfeld ziehen. An den Rändern der Ausbuchtung des Spielfelds oben und unten sind zwei Stellen taktil markiert. Das sind die Ein- und Ausstiege auf das Spielfeld. Eingestiegen wird in Richtung der langen Seite des Spielfelds. Nachdem man das Spielfeld durchlaufen hat, steigt man auf der kurzen Seite wieder aus.

Ein Spieler steigt auf der glatten Seite des Spielfelds ein, der andere auf der Seite mit den Punkten. In diesen äußeren beiden Reihen des Spielfelds (in welchen man ein- und aussteigt) ist man sicher und kann nicht geschlagen werden. Das liegt daran, dass der Gegenspieler diese Reihen nie betritt. Nachdem man in seiner Einstiegsreihe bis ans Ende gelaufen ist, wechselt man in die mittlere Reihe und muss diese komplett bis zur anderen Seite zurücklaufen. Achtung: Hier kann man geschlagen werden! Lediglich auf dem 4. Feld in dieser Reihe ist man sicher (das Feld mit dem Punkt am Boden).

Hat man die mittlere Reihe bis zum Ende durchlaufen, so wechselt man wieder seine eigene Reihe. Das ist die obere bzw. untere Reihe - also die glatte bzw. gepunktete Reihe. Nun muss das Spielfeld verlassen werden. Steht man beispielsweise 2 Felder vom letzten Feld des Spielfelds entfernt, so braucht man eine 3 um dieses zu verlassen. Steht man beispielsweise auf dem letzten Feld, so reicht eine 1.

Regeln

- ist ein Zug möglich, so muss man einen Zug ausführen
- nur in der mittleren (gemeinsamen Reihe) können Figuren des Gegners geschlagen werden. Die Figur des Gegners

fliegt in einem solchen Fall komplett aus dem Spielfeld und muss wieder auf das Spielfeld gewürfelt werden

- kommt man auf ein Feld mit den Wellenlinien am Boden, so darf nochmal gewürfelt werden
- auf dem Feld mit dem Punkt am Boden ist man sicher und kann nicht geschlagen werden
- man darf bei jedem Wurf entscheiden, ob man eine auf dem Spielfeld vorhandene Figur zieht oder ob man eine weitere Figur auf das Spielfeld zieht
- man kann nicht auf ein Feld ziehen, auf dem man selbst steht. In diesem Fall muss eine andere eigene Figur bewegt oder eine neue Figur auf das Spielfeld gezogen werden. Es ist selten, dass kein Zug möglich ist
- es gewinnt derjenige, der als Erstes mit allen 7 Spielfiguren das gesamte Spielbrett durchlaufen hat

Würfeln

Entweder man nutzt den beiliegenden 0 bis 4 Würfel oder die klassischen Würfelsteine. Hierbei müssen alle 4 Würfelsteine gleichzeitig geworfen werden. Danach wird gezählt, wie viele abgeflachte Ecken der Würfelsteine nach oben zeigen. Daher kann auch hier ein Ergebnis von 0 bis 4 zustande kommen.

Warnhinweis

ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile.

