

FINAL DEL JUEGO

El primer jugador en sacar las 7 fichas gana.

CONSEJOS Y ESTRATEGIAS

- Aterriza en Rosetas para jugar más veces.
- Atrapa al rival, pero evita caminos arriesgados.
- Distribuye tus fichas para tener más opciones.



Version 1-1

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.

THE ROYAL GAME OF UR



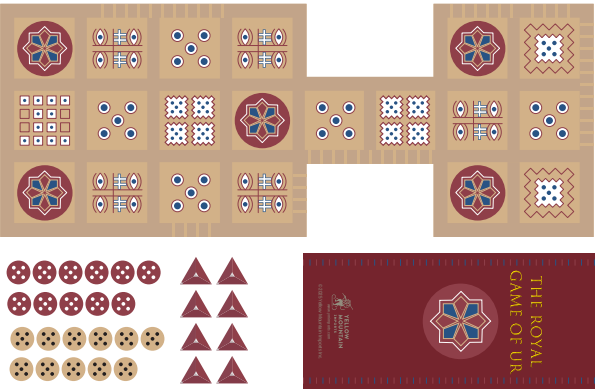
© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.

EL JUEGO REAL DE UR

¡Bienvenido a uno de los juegos más antiguos conocidos! El Juego Real de Ur se jugaba hace 4.000 años en la antigua Mesopotamia — y ahora vuelve para disfrutarlo. Esta versión moderna de un clásico juego de carreras te reta a mover tus piezas por el tablero y sacarlas todas antes que tu oponente. Con reglas sencillas y mucha estrategia, es ideal para familias y reuniones.

CONTENIDO

- 1 tablero de juego
- 14 fichas (7 claras y 7 oscuras, incluyendo 4 fichas de repuesto por color)
- 4 dados tetraédricos (con forma de pirámide, cada uno con 2 puntas marcadas — 4 por jugador)



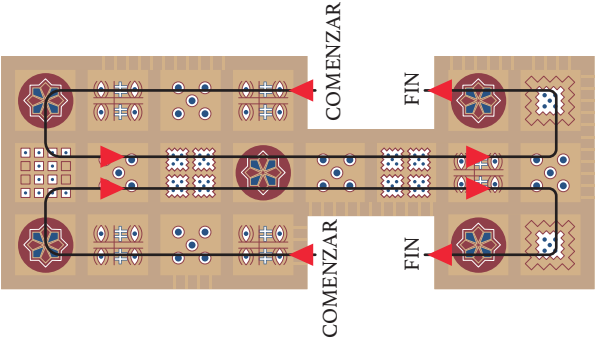
OBJETIVO DEL JUEGO

Sé el primero en sacar tus 7 fichas del tablero.

PREPARACIÓN

1. Coloca el tablero en el centro. Cada jugador elige un color y toma 7 fichas.
2. Siéntense frente a frente. El jugador claro se mueve de izquierda a derecha; el oscuro de derecha a izquierda.

3. Todas las fichas comienzan fuera del tablero.
4. Lanza los 4 dados.

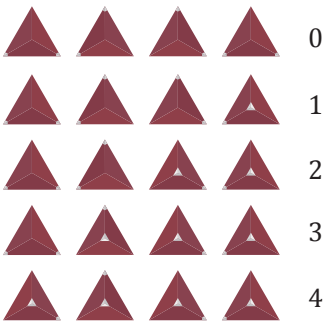


CÓMO JUGAR

Los jugadores se turnan. Cada turno tiene hasta 3 pasos:

1. LANZAR LOS DADOS

- Lanza los 4 dados.
- Cuenta cuántas puntas marcadas caen hacia arriba (cada dado tiene 2).
- Si sacas entre 1 y 4: mueve una ficha.
- Si sacas 0: pierdes el turno.



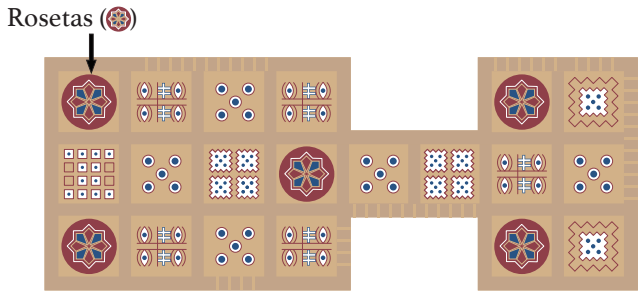
2. MOVER UNA FICHA

- Puedes:
- Entrar una nueva ficha al recorrido (si el dado lo permite).

- O mover una ficha ya en el tablero.

No puedes:

- Caer en una casilla ocupada por otra ficha tuya.
 - Pasarte del final del tablero.
3. CASILLAS ESPECIALES Y TURNOS EXTRA
- Caer exactamente en una Roseta te da un turno extra.
 - Hay 5 Rosetas.
 - Las Rosetas son seguras: no se puede capturar en ellas.



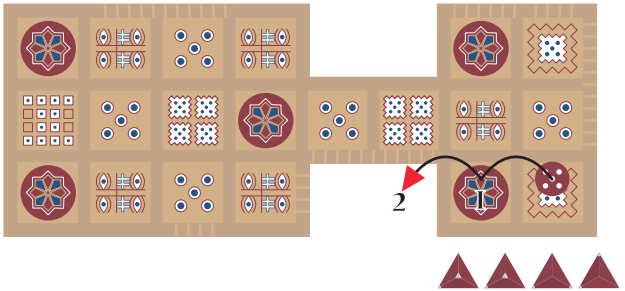
CAPTURA

- Si caes exactamente en una ficha enemiga, la capturas.
- Esa ficha vuelve al inicio.
- Obtienes un turno adicional.

Nota: No se puede capturar una ficha en una Roseta.

SALIR DEL TABLERO

- Para salir, necesitas sacar el número exacto para llegar al final.



Ejemplo: sacar un 2 para salir de la casilla final