

THE ROYAL GAME OF UR



Version 1-1

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.



© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.

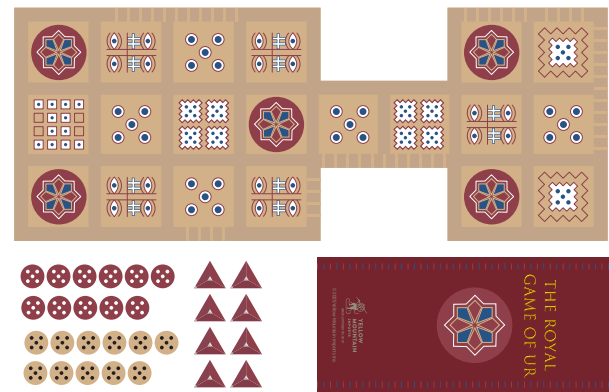
IL GIOCO REALE DI UR

Benvenuto a uno dei giochi più antichi mai scoperti! Il Gioco Reale di Ur era giocato oltre 4.000 anni fa in Mesopotamia — ed è tornato in una nuova versione.

In questo classico gioco da corsa, sposta le tue pedine lungo il percorso e cerca di portarle tutte fuori dal tabellone. Le regole semplici e le strategie coinvolgenti lo rendono perfetto per tutta la famiglia.

CONTENUTO

- 1 tabellone di gioco
- 14 pedine (7 chiare e 7 scure, incluse 4 di riserva per colore)
- 4 dadi tetraedrici (a forma di piramide, ciascuno con 2 punte marcate — 4 per giocatore)



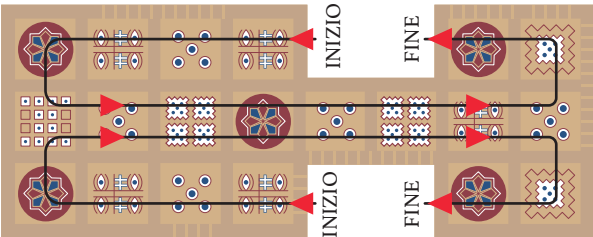
OBIETTIVO

Essere il primo a far uscire tutte le 7 pedine dal tabellone.

PREPARAZIONE AL GIOCO

1. Posiziona il tabellone al centro. Ogni giocatore sceglie un colore e prende 7 pedine.
2. Sedetevi uno di fronte all'altro. Il giocatore con le pedine chiare si muove da sinistra a destra; quello con le scure da destra a sinistra.

3. Tutte le pedine partono fuori dal tabellone.
4. Tira i 4 dadi.

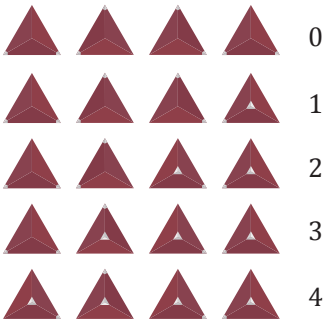


COME SI GIOCA

I giocatori si alternano. Ogni turno ha fino a 3 fasi:

1. TIRA I DADI

- Lancia i 4 dadi.
- Conta quante punte marcate sono rivolte verso l'alto (2 per dado).
- Se ottieni da 1 a 4: muovi una pedina.
- Se ottieni 0: perdi il turno.

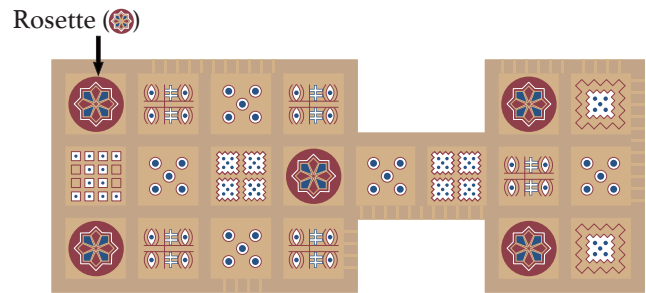


2. MUOVI UNA PEDINA

- Puoi:
- Far entrare una nuova pedina nel percorso.
 - Oppure spostare una già presente sul tabellone.
- Non puoi:
- Finire su una tua pedina.
 - Superare l'uscita.

3. CASE SPECIALI E TURNI EXTRA

- Se finisci esattamente su una Rosetta, ottieni un turno extra.
- Ci sono 5 Rosette.
- Le Rosette sono sicure: le pedine non possono essere catturate lì.



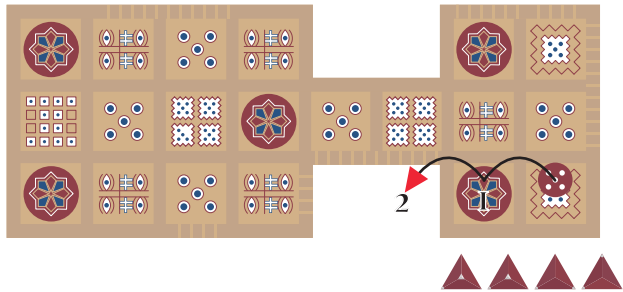
CATTURA

- Se finisci esattamente su una pedina avversaria, la catturi.
- La pedina torna all'area di partenza.
- Ottieni un altro turno.

Nota: non si possono catturare pedine su Rosette.

USCIRE DAL TABELLONE

- Per uscire, devi tirare il numero esatto per raggiungere la fine.



Esempio: Tirare un 2 per uscire dalla casella finale INIZIO