

Ur

What's your game ?, 2006

Paolo MORI

3 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 90 minuten



# Doel van het spel

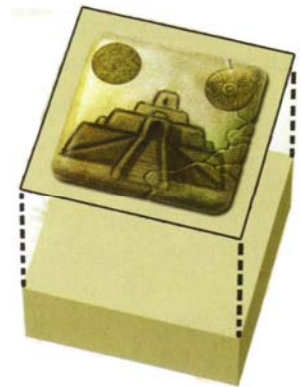
Het doel van het spel bestaat er in op de bevolking van Mesopotamië succesvol naar de beschaving te loodsen. De speler die er op de beste manier in lukt om economische groei, culturele ontwikkeling, bloeiende handel, landbouwkunde, politiek en oorlog tot stand te brengen en eveneens af en toe een Zikkurats opricht (een typische piramideachtige trappentempel van de hoogontwikkelde cultuur van de Mesopotamiërs), wint het spel.

# Spelmateriaal

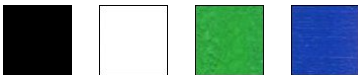
- **40 dubbelzijdige beschavingstegels**  
(telkens 4 van elke soort)



- **5 Zikkuratmarkers**



- **4 sets met telkens 20 speelstenen** in de kleuren zwart, wit, groen en blauw



- **1 tegel 'eerste speler'**



- **1 handleiding**

# Spelopbouw

1. De beschavingstegels worden zeer grondig gemixt en in een vierkant gelegd van 6 x 6, in het midden van de tafel.  
Daarbij moet men er op letten dat naburige velden niet met dezelfde zijde naar boven liggen (twee velden gelden als naburig als ze een gemeenschappelijke zijde hebben binnen het vierkant).  
Iedere speler kiest een kleur en neemt alle speelstenen van deze kleur en één van de vier overgebleven beschavingstegels. In het spel voor drie spelers wordt de resterende tegel naast het vierkant gelegd. Deze tegel kan men in de loop van het spel omruilen.

- Er wordt een speler geloot die de tegel 'eerste speler' ontvangt.  
Te beginnen bij deze speler legt iedere speler om de beurt, met de wijzers van de klok mee, één van zijn gekleurde speelstenen op een **vrije** beschavingstegel naar keuze (een tegel geldt als vrij zolang nog geen andere speler op deze tegel een speelsteen heeft afgelegd). Nadat alle spelers hun eerste speelsteen hebben afgelegd, volgen nog twee nieuwe plaatsingen met licht gewijzigde spelregels: een speelsteen mag in deze rondes op ieder veld (speeltegel) worden gelegd van dezelfde kleur of daaraan aangrenzende vrije velden.
- Nu volgt de laatste opbouwfase. Iedere speler kan nu de beschavingstegel die hij nog in zijn bezit heeft, omruilen met een vrij veld uit het vierkant. Deze ruil is niet verplicht, een speler kan ook passen en zijn tegel behouden.

## Spelronde

Het spel wordt voortgezet bij de eerste speler met de wijzers van de klok mee.

Een speelbeurt bestaat uit de volgende stappen:

- Een speler voert **één, beide of geen** enkele aangeduide **actie** van de beschavingstegel in zijn hand uit. In de plaats daarvan kan hij ook **Zikkurats** bouwen.
- De speler **ruilt** zijn beschavingstegel met een vrije tegel uit het vierkant.

### OPMERKING

*In de loop van het spel kunnen op **één veld hoogstens vijf stenen** worden afgelegd. Uiteraard moeten dit ook telkens stenen van één speler zijn.*

## Acties uitvoeren

De beschavingstegels hebben een dubbele functie in dit spel: ze dienen enerzijds als onderdeel van het speelbord (waarop speelstenen van spelers kunnen worden geplaatst), maar anderzijds ook als werktuig waarmee de speler acties voor zijn civilisatie kan uitvoeren.

Iedere tegel bevat **twee verschillende acties** waarvan telkens één op de voorzijde of respectievelijk op de rugzijde is afgebeeld (de actie van de rugzijde is telkens als klein beeldje afgebeeld op de voorzijde).



Aan het begin van zijn speelbeurt beslist iedere speler of hij één, beide of geen van de acties, die op zijn beschavingstegel zijn afgebeeld, wil uitvoeren (waarbij dezelfde actie niet tweemaal mag worden uitgevoerd).

De gevolgen van de verschillende acties worden aan het einde van de handleiding verklaard (zie pagina 6).

Als de speler beslist om **één** van de beide acties uit te voeren, mag hij **één extra speelsteen** op één van zijn tegels afleggen (een tegel behoort toe aan een speler zodra er minstens één eigen steen werd afgelegd).

Als de speler beslist om de beide acties uit te voeren, mag hij **twee extra speelstenen** op één van zijn velden plaatsen of **één speelsteen** plaatsen op een **vrij veld** naar keuze.

## De Zikkurat

Als een speler 5 stenen op één of meerdere velden heeft afgelegd, kan hij beslissen of hij de zet van de bouw van de Zikkurat wil benutten.

In één speelbeurt kunnen niet meer dan twee Zikkurats worden opgericht.

Als een speler besluit om Zikkurats te bouwen, kan hij geen acties uitvoeren.

Een Zikkurat kan op de volgende manier worden opgericht:

1. De speler verwijdert zijn speelstenen van het veld waarop hij een Zikkurat wil bouwen.
2. Hij plaatst op deze beschavingstegel een Zikkurat.
3. Hij plaatst een eigen speelsteen op deze Zikkurat om zijn bezit te markeren.

Beschavingstegels met een Zikkurat zijn tot aan het einde van het spel onaantastbaar.

Er mag geen enkele andere speelsteen, om het even van welke kleur, op deze tegel worden geplaatst en deze beschavingstegel is gevrijwaard van alle acties die nog in de loop van het spel worden uitgevoerd.

## Omruilen van beschavingstegels

Nadat een speler zijn actie heeft afgerond, moet hij de beschavingstegel die hij in zijn hand heeft, omruilen tegen een vrije en anders geïllustreerde tegel uit het vierkant. Daarbij kan iedere speler beslissen welke zijde de voorzijde van de tegel zal zijn. Maar de medespelers moeten wel kunnen zien welke afbeelding de weggenomen tegel bevat omdat dit belangrijk kan zijn voor volgende acties.

### **AANDACHT**

*Als een speler aan het begin van zijn speelbeurt nog geen van zijn speelstenen op het speelbord heeft afgelegd, heeft hij nu de mogelijkheid om drie van zijn speelstenen op één vrij veld naar keuze te plaatsen en daarna zijn beschavingstegel om te ruilen alvorens hij zijn ronde beëindigd.*

## Einde van het spel

Het spel eindigt:

1. Onmiddellijk, zodra een speler aan het einde van zijn speelbeurt geen beschavingstegels meer kan omruilen omdat er geen vrije tegels meer voorhanden zijn of omdat de vrije tegels identiek zijn aan zijn beschavingstegel.
2. Zodra een speler zijn vijfde en laatste Zikkurat heeft opgericht. Het spel gaat wel verder tot de laatste speler aan de beurt is geweest (de rechterbuurman van de speler met de tegel 'eerste speler').

## Winnaar

Aan het einde van het spel worden de zegepunten samengeteld.

**Zegepunten** ontvangt men voor het **bezit van tegels** op het speelbord (de speelstenen zelf leveren geen punten op en worden uitgesorteerd). Iedere speler neemt zijn beschavingstegels van de tafel en legt deze vóór zich neer. Daarbij is het zeer belangrijk dat de **zijdes** van de tegels **niet worden omgedraaid** (het is de afbeelding op de voorzijde die telt).

Met deze beschavingstegels vormen de spelers **tegelssets**. Een tegelset bestaat uit **maximaal vijf tegels**, waarbij de afbeeldingen niet dubbel mogen voorkomen.

Een speler mag ook de beschavingstegel gebruiken die hij, aan het einde van het spel, nog in zijn hand heeft. De voorzijde mag vrij worden gekozen.

De Zikkurat wordt afzonderlijk behandeld: de Zikkurat kan overal worden toegevoegd, zodat er zelfs een set van zes kan bestaan.

De samengestelde sets leveren het volgende aantal zegepunten op:

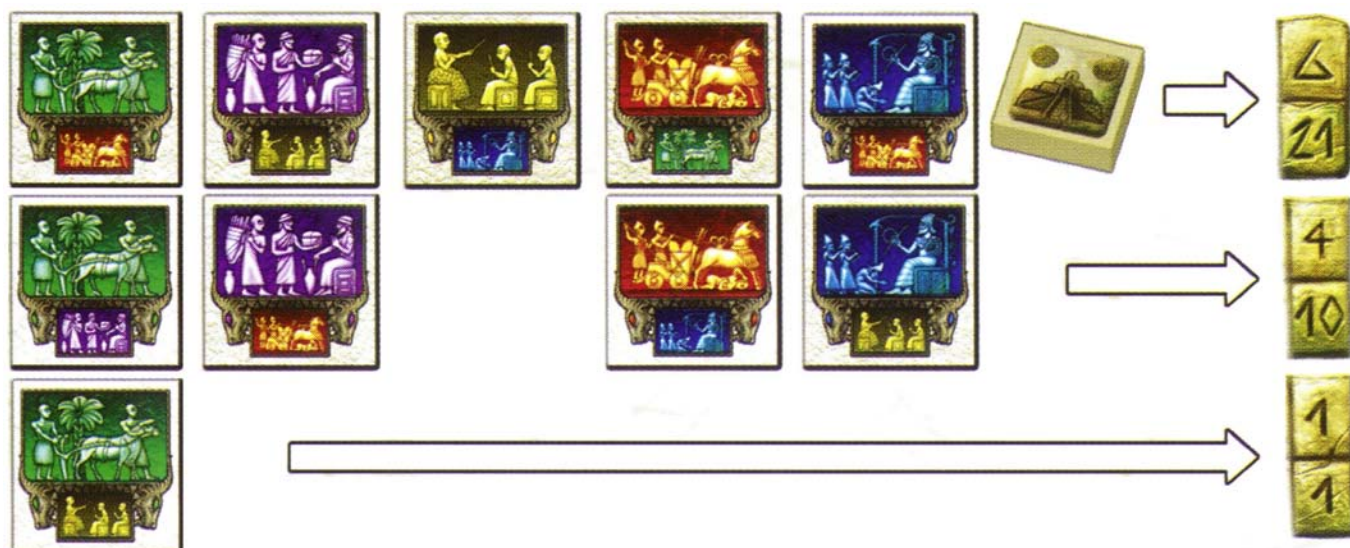
aantal velden		1	2	3	4	5	6
zegepunten	VP	1	3	6	10	15	21

De winnaar is de speler met de meeste zegepunten.

### Voorbeeld

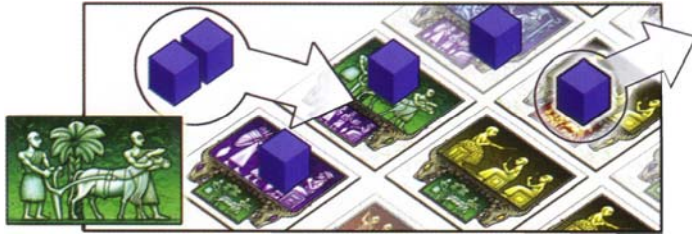
Een speler heeft aan het einde van het spel negen velden op het speelbord belegd: 3 tegels landbouw, 2 tegels handel, 2 tegels oorlog, 1 tegel politiek en 1 tegel culturele ontwikkeling. Hij heeft bovendien één Zikkurat opgericht en hij heeft nog een tegel oorlog/politiek in de hand. Met deze tegels kan hij een set samenstellen dat bestaat uit 5 velden (van elk domein één), een set van 4 velden (landbouw, handel, oorlog en de tegel politiek uit zijn hand) en ten slotte nog een set van 1 tegel (alleen landbouw).

Op deze manier bereikt de speler 32 zegepunten (21 + 10 + 1).





# De gevolgen van de verschillende acties



## LANDBOUW

1. De speler moet telkens één speelsteen van al zijn velden afgeven die niet rechthoekig aan zijn landbouwvelden grenzen.
2. Er mogen tot twee speelstenen op elk eigen landbouwveld worden afgelegd.



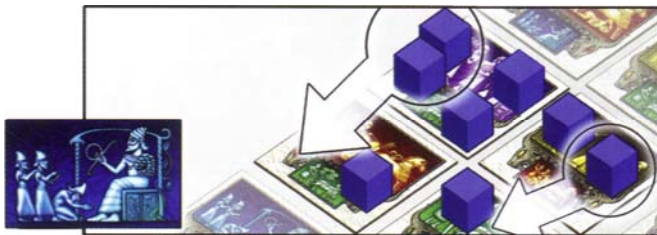
## HANDEL

De speler mag op ieder eigen handelsveld één extra steen afleggen, per zijde die aan een vreemd veld of aan de speelbordrand grenst.



## CULTUUR

De speler plaatst op alle belegde velden die rechthoekig aan zijn cultuurveld grenzen één speelsteen van de desbetreffende kleur.



## POLITIEK

Een speler kan zijn afgelegde speelstenen naar keuze op zijn velden verschuiven.



## OORLOG

Nadat één van de eigen velden als aanvaller en een vreemd of vrij veld als aangevallen veld werd gekozen, wordt een oorlog op de volgende manier uitgevochten:

1. Alle speelstenen worden van het aangevallen veld verwijderd.
2. Hetzelfde aantal speelstenen worden van het aanvallersveld verwijderd.
3. Als het aangevallen veld een andere afbeelding heeft als het aanvallersveld dan wordt een extra steen van het aanvallersveld verwijderd.
4. Een willekeurig aantal speelstenen (minstens één) wordt van het aanvallersveld naar het aangevallen veld verschoven.

Er moet worden opgelet dat alle vier fases van een oorlog worden uitgevoerd. Dit betekent dat het aangevallen veld van bezitter wisselt en minstens met één speelsteen van de aanvaller is belegd.

Er staat geen beperking op het aantal aanvallen tijdens een oorlogsactie.



## Strategische tips

- In de eerste rondes zorgen de gecombineerde acties uit de domeinen landbouw en handel voor een toename van de beschaving.
- Bij het uitkiezen van de tegel voor de volgende actie, moet men eerst rekening houden met wat de eigen beschaving het meeste nodig heeft en dan met de acties die de medespelers in hun handen hebben.
- Ook het oprichten van Zikkuratus zijn belangrijk, maar toch mag men niet te vroeg beginnen met de bouw ervan. Een vervroegd bouwproject kan de ontwikkeling van een beschaving stoppen (velden met Zikkurats dragen niet meer bij tot de beschaving).



6 april 2007