
TAVOLA REALE DI UR

Le regole



SCOPO DEL GIOCO

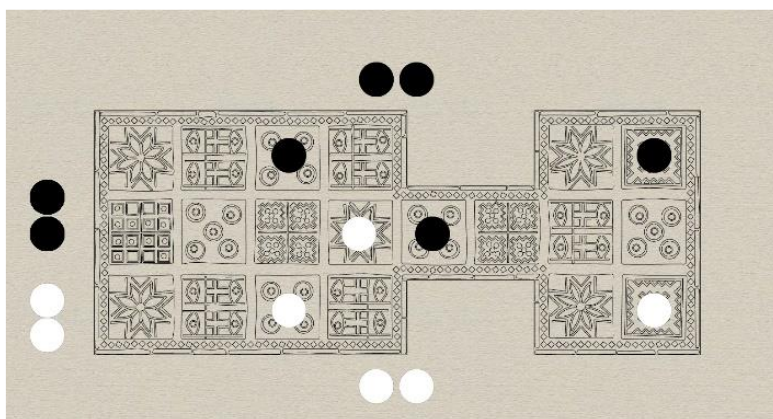
Lo scopo del gioco è far completare il percorso a tutte e sette le proprie pedine impedendo all'avversario di fare altrettanto.

REGOLE DEL GIOCO

Per le regole di gioco presentiamo la ricostruzione fatta dal professor Finkel in quanto più filologica, ma la versione più a lungo ritenuta affidabile pare fosse quella di Richard C. Bell.

Regole di Finkel

1. Si comincia a tavoliere vuoto, ognuno dei due giocatori tiene davanti a sé le proprie pedine, quelle che poi saranno state portate in salvo al termine del percorso verranno messe in testa al tavoliere, v. esempio in figura.

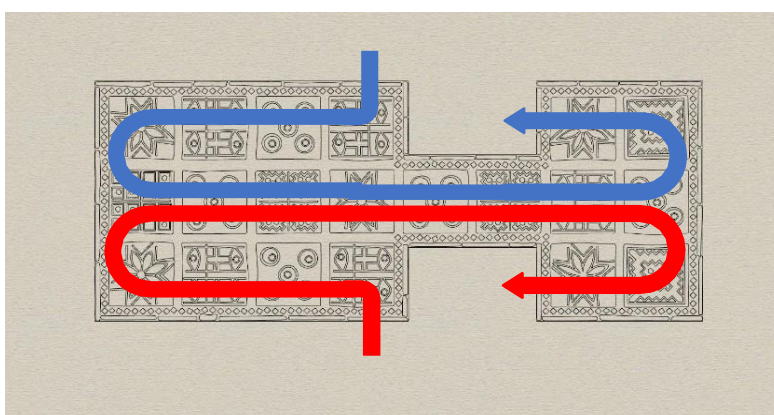


2. Si determina chi inizierà la partita con un lancio di dadi, tipicamente comincia chi fa il tiro più alto.

3. A turno i giocatori lanceranno i quattro dadi e conteranno i vertici bianchi in alto, risultanti dal tiro. In base al risultato possono decidere se mettere in gioco una pedina o far avanzare di altrettante caselle una pedina già in gioco.

4. Se dal tiro i dadi danno come risultato solo vertici neri, il giocatore passa il turno all'avversario senza effettuare alcuna mossa.

5. L'ingresso di una nuova pedina avviene in movimento, per cui se al lancio di dadi esce un tre, per esempio, la pedina sarà posizionata sulla terza casella dall'inizio del percorso, se è uscito un due sulla seconda, ecc.



6. Il percorso da fare è quello rappresentato in figura.

7. Non è possibile posizionare più pedine sulla stessa casella, se non è possibile mettere in gioco una nuova pedina o muoverne un'altra già sulla plancia, il giocatore deve passare il turno con un niente di fatto.

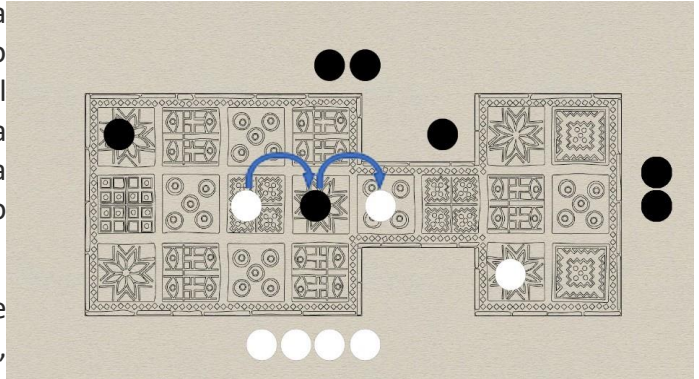
8. Durante l'avanzamento è possibile saltare le pedine presenti nel percorso, proprie o avversarie, anche se più di una.

9. Se la pedina termina il movimento su una casella occupata da una pedina avversaria, quest'ultima viene eliminata dal gioco e deve ripartire dall'inizio del percorso.

10. Se la pedina termina il movimento su una casella contrassegnata con la rosetta, il giocatore ha diritto a ritirare i dadi.



11. Se la pedina termina il movimento su una casella contrassegnata con la rosetta che però è occupata da una pedina avversaria, il giocatore deve posizionare la propria pedina nella casella immediatamente successiva a meno che non possa ovviare utilizzando un'altra pedina, come raffigurato qui accanto.



12. Per uscire dal tabellone e portare in salvo le proprie pedine è necessario fare un tiro esatto, se si finisce col movimento nell'ultima casella del percorso, contrassegnata da una rosetta, si può ritirare i dadi, ma è necessario fare un tiro esatto da 1 punto per poter far uscire quella pedina.

13. Vince il primo che porta in salvo tutte e sette le proprie pedine.

Regole di Robert C. Bell



Prima del regolamento estrapolato da Irving Finkel dallo studio e dalla traduzione delle tavolette in cuneiforme di Itti-Marduk-Balatu, il set di regole più accreditato come meccanica di gioco era quello di Robert C. Bell, storico dei giochi da tavolo, per cui vogliamo proporlo come set di regole a sé stante, piuttosto che come variante.

Per questo set di regole si usano 3 dadi invece di 4, il numero di vertici bianchi che risultano dal lancio dei dadi determina quanto segue:

- Tre vertici bianchi. Con questo risultato è possibile una delle seguenti opzioni, a scelta del giocatore:
 - Immettere in gioco una nuova pedina ed effettuare un nuovo lancio di dadi;
 - Effettuare un avanzamento di cinque posizioni con una pedina già in gioco.
- Tre vertici neri. Questo risultato consente al giocatore di avanzare con una sola pedina già in gioco di quattro caselle e rilanciare i dadi;
- Due vertici bianchi. Il giocatore che ottiene questo risultato ha diritto ad avanzare con una sola pedina già in gioco di una sola casella e a rilanciare i dadi;
- Un solo vertice bianco. Il giocatore passa il turno senza spostamenti e senza rilanciare i dadi.

1. La partita inizia a tavoliere vuoto e prima di cominciare i giocatori determinano:

- a. Il valore della posta da pagare;
- b. Chi dei due inizia, eventualmente con un tiro di dadi (e inizia chi fa il punteggio maggiore) o per scelta concordata.

-
2. I giocatori tirano a turno e muovono secondo lo schema qui sopra riportato, il percorso da osservare è il medesimo illustrato in figura 2.
 3. Ogni giocatore ha una sola mossa per turno, per cui dopo aver rilanciato i dadi ove previsto e fatto la propria mossa, il turno passa all'avversario.
 4. A ogni lancio è possibile muovere una sola pedina per volta (se il tiro di dadi lo consente), non è quindi possibile suddividere il risultato tra più pedine per farle avanzare contemporaneamente.
 5. Per immettere una pedina in gioco è necessario fare il primo lancio indicato nello schema, ottenendo tre vertici bianchi. Fintantoché non si ottiene questo risultato per l'immissione in gioco della prima pedina, si passa il turno all'avversario con un nulla di fatto.
 6. Dopo l'immissione della prima pedina, ogni qual volta si ottiene dal tiro dei dadi il risultato di tre vertici bianchi il giocatore può scegliere se far avanzare una pedina già in gioco o immetterne un'altra.
 7. Quando si immette una pedina, questa viene sempre posizionata sulla prima casella e si rilanciano i dadi per spostarla del numero di caselle indicato dal secondo tiro. Se questo secondo tiro ha come risultato un solo vertice bianco, ossia nessun movimento, la pedina viene ritirata dal gioco.
 8. Se una pedina termina la sua corsa su una casella contrassegnata dalla rosetta, l'avversario paga la posta determinata al punto 1 al banco. 
 9. Durante il movimento è possibile saltare le pedine, proprie o altrui, non è possibile eseguire lo spostamento se questo termina in una casella occupata da una propria pedina ed è necessario muoverne un'altra. Se, invece, termina in una casella occupata da una pedina avversario quest'ultima viene messa fuori gioco e deve ripartire dall'inizio.
 10. Non è mai possibile rinunciare alla propria mossa, a meno che il giocatore sia impossibilitato a eseguire alcun movimento, in tal caso passa il turno senza rilanciare.
 11. Per far uscire le pedine dal tavoliere è necessario fare un tiro esatto, se non è possibile far uscire la pedina se ne deve muovere un'altra o, in caso non sia possibile, passare il turno all'avversario senza rilanciare come da punto 10.
 12. Vince il primo che fa uscire tutte e sette le proprie pedine, in tal caso si aggiudica l'intera posta di banco accumulata durante la partita con i transiti nelle caselle con la rosetta. 

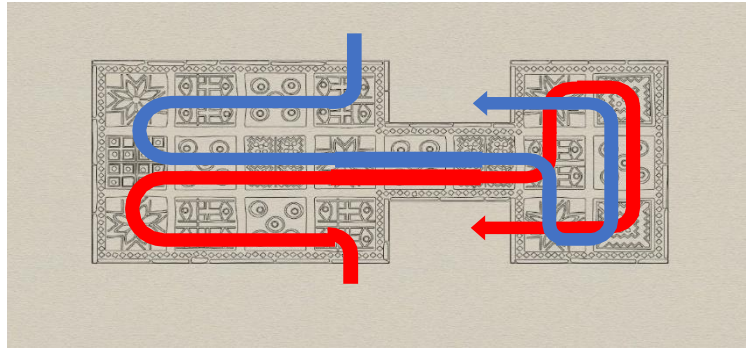
VARIANTI DI GIOCO

Nel corso degli anni ci sono stati molteplici studi sia sul gioco e le sue meccaniche, sia sulle tavolette in cuneiforme ritrovate e tradotte da Finkel.

Variante a 16 caselle

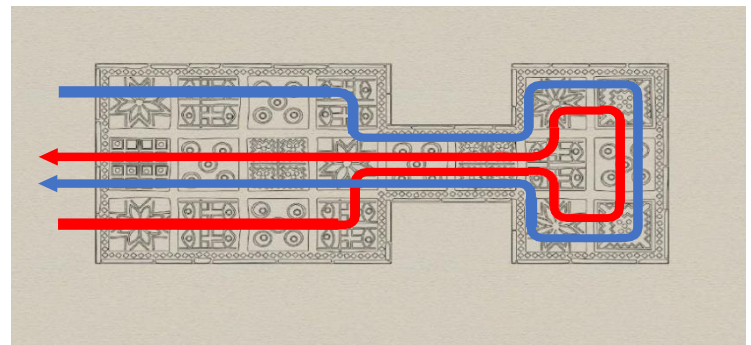
Questa variante propone un percorso alternativo che rende più interessante e più grande il terreno di scontro, di seguito è proposto lo schema di movimento della variante a 16 caselle.

Per il resto le regole da adottare sono le stesse del set scelto per giocare.



Variante allungata

1. Il percorso viene allungato come da figura qui riportata, si noti che cambiano anche le caselle di entrata e di uscita delle pedine.
2. Una volta che la pedina comincia il percorso inverso, dev'essere girata sottosopra per non creare confusione.
3. Le pedine possono "mangiarsi" solo se presentano la stessa faccia (recto o verso), una pedina con i cinque punti visibili non può far uscire dal gioco una avversaria rivoltata sottosopra.
4. In questa variante le pedine possono sostare sulla stessa casella a queste condizioni:
5. Le pedine proprie possono avere sia la stessa faccia, sia diversa.
 - a. Possono sostare le pedine di entrambi, anche in pila, purché di due facce diverse (quelle di un giocatore al recto e le altre al verso).
 - b. Se una pedina cade in questa casella, tutte le pedine avversarie con la stessa faccia vengono messe fuori gioco e devono ripartire daccapo.
 - c. Si può uscire dal tabellone con un qualsiasi punteggio che possa portare la pedina fuori dal campo.
6. Per le regole di Bell
 - a. È consentito immettere nuove pedine in gioco anche con un tiro di dadi che presenti due vertici bianchi (= 1 punto).
 - b. Le caselle contrassegnate dalla rosetta sono considerate territorio neutro e salvo, in esse è possibile che convivano pedine avversarie con la stessa faccia (per esempio due bianche e una nera tutte con i pallini visibili).



Altre varianti

Alcuni esperti propongono delle varianti di uscita interessanti per vivacizzare il gioco, da usare alternativamente, anche nelle varianti a 16 caselle e nella variante allungata in alternativa alla regola del punto 5.

1. In entrambi i set di regole si può usare la regola del rimbalzo, ovvero sia se l'unica pedina che può muoversi è quella in procinto di uscire, invece di passare il turno questa procederà di tante caselle quante necessarie per l'uscita e poi tornerà indietro del resto del punteggio ottenuto. Per esempio: al lancio di dadi si ottengono tre vertici bianchi.

a. Regole di Finkel, qualunque variante.

Con questo set di regole il giocatore può muovere di tre caselle, ma le pedine sono già tutte in gioco o hanno già terminato, quindi non possono esserne immesse di nuove. Le pedine in gioco non possono muoversi perché finirebbero contro una sua propria pedina e quella in procinto di uscire abbisogna di un tiro esatto da 1 punto per uscire. In tal caso, invece di passare il turno, il giocatore muove quest'ultima pedina avanti di una casella e indietro di due.

b. Regole di Bell, qualunque variante.

Con questo set di regole, il giocatore può muovere in avanti una pedina di cinque caselle o immettere una nuova pedina. Con questa variante, nel caso in cui non si possano immettere in gioco nuove pedine e le altre già in gioco non possano muoversi in quanto finirebbero in una casella già occupata da una pedina dello stesso giocatore, l'unica pedina che può muoversi è quella in procinto di uscita, ma per farlo abbisogna di un tiro esatto da un punto. In tal caso questa pedina avanza di uno e torna indietro di quattro caselle.

c. Nella variante allungata, ove è presente la possibilità di impilare più pedine nella stessa casella, questa regola avrà una maggiore applicazione solo per lo spostamento di uscita dell'ultima pedina, ma ciò non esclude la possibilità di una mossa strategica.

2. Per le sole regole di Bell si può, in alternativa, considerare una variante di uscita valida solo se esce un tiro da quattro punti, ossia il lancio di dadi restituisce tutti vertici neri.