

# The Royal Game of Ur

## Bevezetés és történelem

1926-7-ben Sir Leonard Woolley a mai Irak területén, az Ur királyi síroknál folytatott ásatások során találta meg The Royal Game of Ur eddigi legrégebbi és legteljesebb maradványait, amely körülbelül i. e. 2500-ból származik. A játék egy húsz négyzetből álló játéktáblából, kétszer hét darab játékos jelölőből, és hat piramis alakú kockából állt. Más hasonló készleteket is találtak ugyanabban a régészeti ásatásban, némelyik kevésbé jó állapotban volt. A játékok anyagukban és kivitelezésük minőségében különböztek, de mindegyiknek ugyanaz volt a négyzetekből álló elrendezése. Számos különböző díszítés jelent meg a táblákon, volt olyan is, amely állati motívumokat tartalmaztak. Az ásatások idején nem találtak szabályokat, ezért számos különböző történész és régész kidolgozta a saját értelmezését, melyekből születtek megvásárolható változatok is. Az utóbbi években előkerült egy szinte teljes, ékírásos táblákra írt szabályrendszer, amely a Kr. e. II. századból származik és a játékról mindent elmond, kivéve azt, hogy a jelölők milyen irányban mozogtak a táblán.

## Komponensek

- 14 játékos jelölő (játékosonként 7 db)
- 3 db dobópálcá vagy 6 dobókocka (játékosonként 3 db)

## Megjegyzés

Az itt leírt szabályok csak a játék egyik változatára vonatkoznak. Mivel a történelem során többféleképpen játszották, sok variáció létezik. Ez a szabály segít elsajátítani az alapokat, de nyugodtan végezzetek némi kutatást, és próbáljatok ki különböző szabályokat, hogy felfedezétek, hogyan játszhatták ezt a játékot az ókorban.

## Játékszabályok

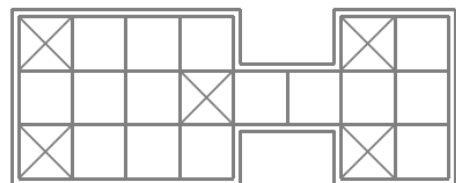
A szabályokat R. C. Bell tette közzé a „Board and Table Games from Many Civilizations” című könyvében, Irving Finkel pedig a British Museum boltjában megtalálható játékában. Ez a leírás főként ezekből az írásokból született, de tartalmaz néhány módosítást, melyeket H. J. R. Murray és David Parlett írt le, hogy logikusabb és elegánsabb legyen a játék.

## Előkészületek

A The Royal Game of Ur-t egy 20 négyzetből álló táblán kell játszani, amely 3 8-as sorban van elrendezve, négy négyzet levágásával (ahogy az ábrán látható). Az x-el megjelölt négyzetek különlegesek, ezek szabályait később mutatjuk be. A játéktábla három különálló részből áll: egy nagy tömb (bal oldali 3\*4-es rács), egy kis tömb (jobb oldali 2\*3-as rács) és a köztük lévő híd.

A játékosok véletlenszerűen döntenek el, hogy ki kezdi a játékot.

Mindkét játékos hét figurával és három kockával kezdi a játékot. A kockák a korongokkal megegyező szimbólumokkal vannak jelölve (de használhatjátok a dobópálcákat is).



A kockák vagy a pálcák dobásakor a kidobott pontszám megegyezik a látható szimbólummal megjelölt oldalak (kockák esetén) ill. világos oldalak (pálca esetén) számával.

Pl.: Amennyiben a kidobott kockák (vagy pálca) egyik oldala szimbólum nélküli a másik kettő pedig szimbólummal ellátott, akkor az kettőnek számít. (Pálca esetén az egyik oldal barna, a másik kettő világos, akkor az kettőnek számít.)

Amennyiben mindhárom kocka szimbólum nélküli (vagy mindhárom pálca barna) oldala látható akkor az négynek számít.

