

Il gioco reale di UR



E' un antico gioco sumero molto popolare.

La prima scoperta di questo gioco si deve all'archeologo britannico [Leonard Woolley](#) che intorno al 1920, scoperse alcune tavole ben conservate, all'interno di tombe reali a UR.

I reperti risalgono ad un periodo che va dal 2400. a.C. al 2600 a.C.

Una tavola da gioco completa è esposta al British Museum a Londra, lo stesso dove è esposto lo "Stendardo di UR".

Questo passatempo era molto diffuso, tanto che alcune tavole furono ritrovate anche in alcune tombe egizie.

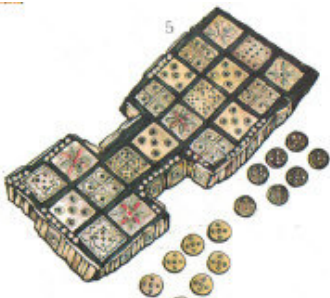


Figura 1 copia del gioco esposta al British Museum

La tavola è formata da 24 caselle ed ha all'interno un contenitore per conservare le 14 pedine e sei "dadi" a forma di piramide.

Ne sono state ritrovate anche alcune con un numero di caselle differenti.

Il materiale con cui il gioco era fatto era, in genere, prezioso.

Non si hanno notizie certe sul regolamento, anche se su alcune tavolette cuneiformi ritrovate e andate perdute, vi erano alcuni dettagli per poter giocare. Scopo del gioco è quello di "far uscire" tutte le proprie pedine facendole arrivare alla casella finale e percorrendo i vari simboli presenti sullo schema. Questo senza farsi attaccare dall'avversario.

Ancora non si conosce la funzione dei simboli presenti: si sa solamente che il simbolo del fiore, chiamato: "Rosetta" consente di salvarsi dagli attacchi e di poter tirare nuovamente i dadi a forma di piramide.

L'aspetto divertente è che possono essere messe sullo schema anche più pedine contemporaneamente: qui sta alla strategia del giocatore capire quando è il momento opportuno per farlo.

Puoi provare una versione online del "Gioco reale di UR" a questo indirizzo:

<http://giochiecolori.blogspot.it/2016/11/gioco-reale-ur.html>

Come si GIOCA?

Ritaglia i quattro modelli dei dadi e incollali su un cartoncino. Metti la colla su ogni aletta, piegala e assemblala a forma di piramide. Allo stesso modo ritaglia e incolla su cartoncino i modelli di pedine.

Come avrai notato, alcuni vertici delle piramidi sono colorati.

Al proprio turno il giocatore li lancia e conta quanti vertici neri si trovano rivolti verso l'alto, corrisponderanno al punteggio effettuato.

ESEMPIO: se lanciando le piramidi ottieni questa combinazione:

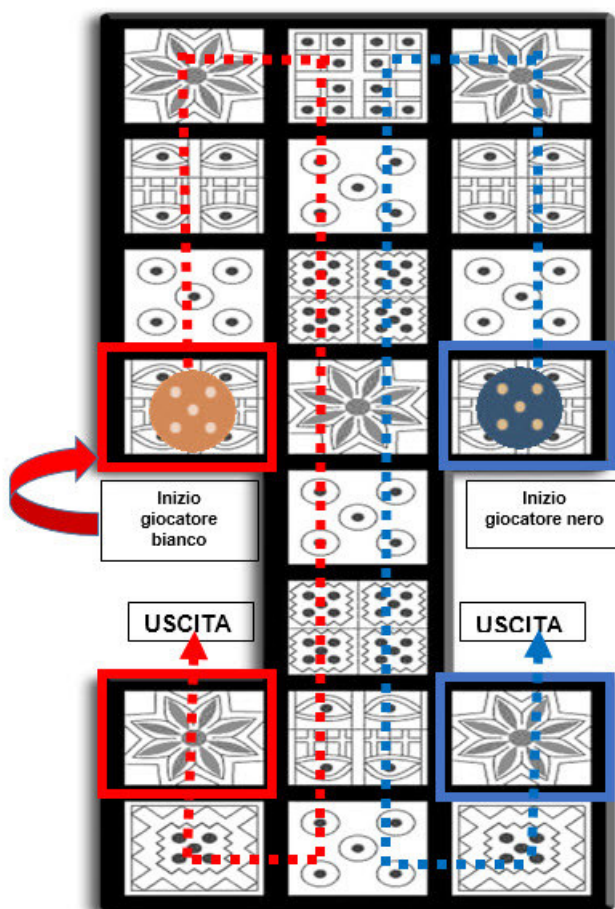


il punteggio ottenuto sarà 2.

Se nessuna piramide ha il vertice nero, il turno passa al giocatore successivo.

COME SI MUOVONO LE PEDINE?

Osserva il disegno per capire da che punto dello schema partire e come muoverti: ogni giocatore si muove in senso opposto a quello dell'avversario.



A turno muovi una pedina nella direzione della freccia corrispondente al tuo colore, secondo il punteggio fatto.

Se capiti nella casella con il fiore: "ROSETTA", non potrai essere attaccato e potrai ritirare i dadi.



Vince la partita chi porta tutte le sue pedine all'ultima casella corrispondente il proprio lato di gioco ed uscendo. Per farlo occorre tirare i dadi e facendo l'esatto punteggio necessario. Se muovendo la tua pedina capiti su quella del tuo avversario, lui dovrà toglierla dal gioco e riutilizzarla al turno successivo. Puoi giocare usando una pedina alla volta o anche più pedine per ogni turno di gioco. Tutto sta a capire quale sia la strategia giusta.

esempi pratici

1



Il giocatore 1 lancia le pedine e fa 2.
Si muove nella sua area di gioco e arriva
alla casella corrispondente.

2



1



Tocca al giocatore 2 che muove la sua pedina.
Dopo il suo gioco io faccio ancora 2 punti.
Devo muovere la pedina già esistente sul tabellone, arrivando alla "ROSETTA" (la zona sicura), perché se ne giocassi un'altra, occuperei lo stesso suo posto.
Ritiro il dado perché sono arrivato sulla "Rosetta" e faccio 4. (Finisco ancora sul fiore).

2



1



The Royal Game of Ur



White's turn
Pick a piece to move!



Il punteggio dei dadi è 2.
Posso spostare di due caselle la pedina già sul tabellone o lasciarla lì dov'è e spostare di due caselle una nuova pedina.

2



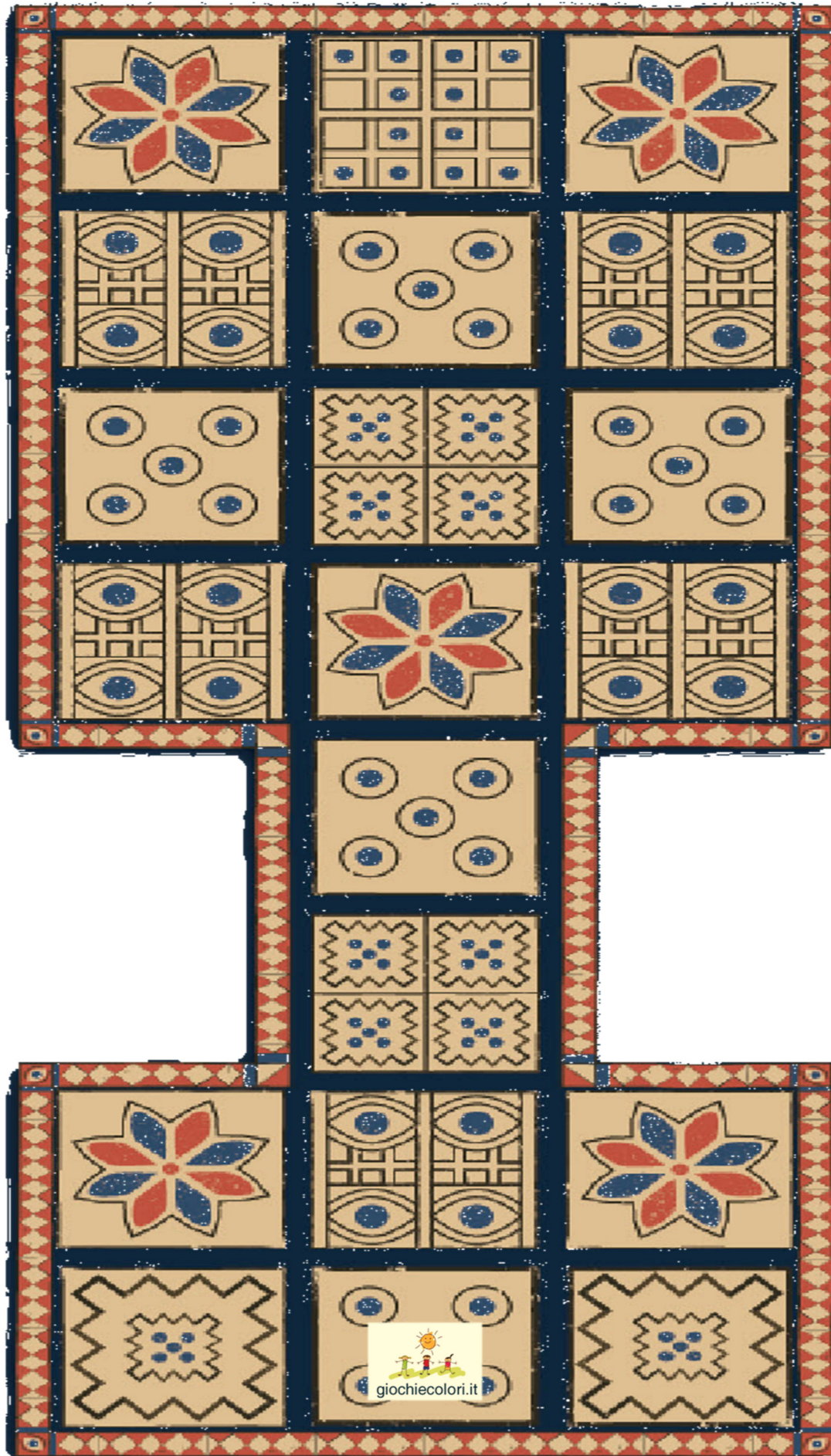
Il giocatore 2 è arrivato alla sua casella finale. Fa il punteggio di 1 e può uscire.
Vince chi fa uscire per primo tutte le sue pedine.



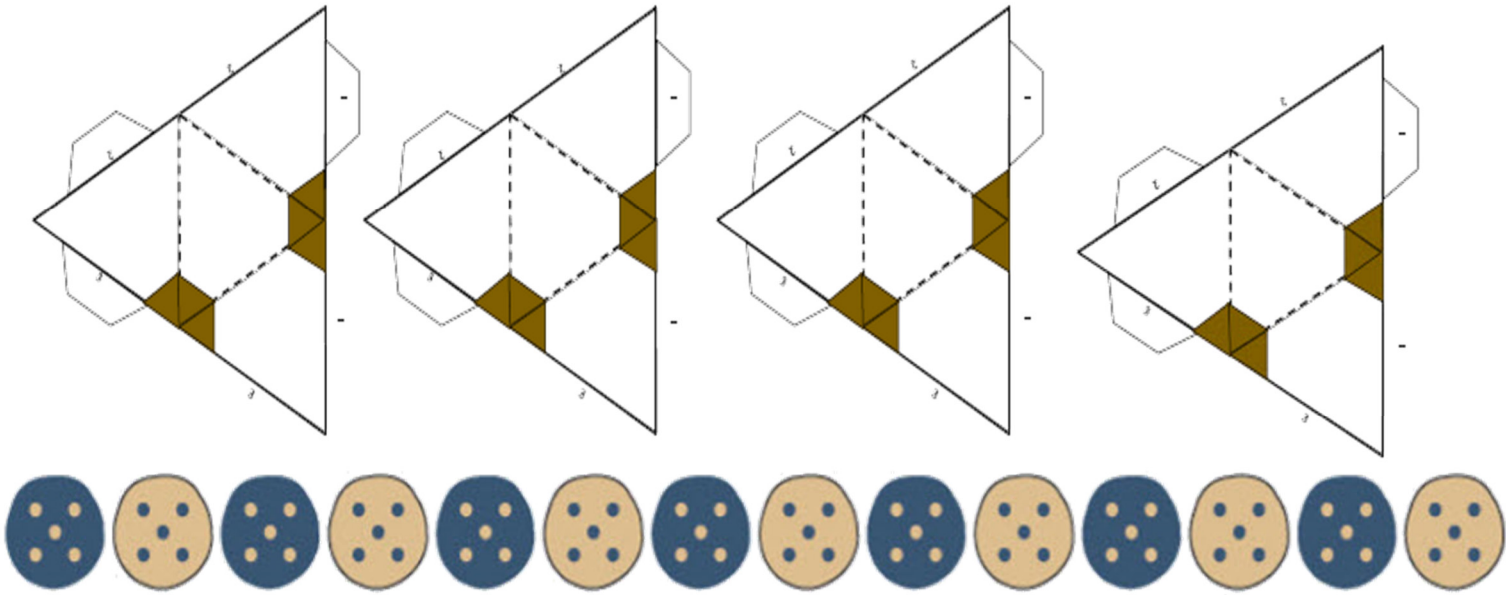
Il giocatore 2, facendo un punto, raggiunge la pedina bianca che viene tolta dal gioco e restituita all'avversario per essere rigiocata.

tabellone GIOCO

Ritaglia e incolla il tabellone di gioco su un cartoncino.



**DADI A PIRAMIDE DA INCOLLARE SU CARTONCINO, RITAGLIARE E COMPORRE.
PEDINE DA INCOLLARE SU CARTONCINO E RITAGLIARE**



**DADI A PIRAMIDE DA INCOLLARE SU CARTONCINO, RITAGLIARE E COMPORRE.
PEDINE DA INCOLLARE SU CARTONCINO E RITAGLIARE**

