

## Regole principali del gioco Reale di Ur.

2 giocatori ( bianco e nero)

7 pedine per giocatore di diverso colore

4 dadi

Board game 20 caselle.

Il gioco consiste nell 'introdurre alternativamente una pedina alla volta sul tavolo da gioco fino al inserimento complessivo delle 14 pedine di entrambi i giocatori.

Essendo un gioco di posizionamento vince il giocatore che per primo riuscirà a coprire con le sue pedine 5 caselle predeterminate sul tavolo da gioco identificate con le "rosette".

Esiste un'altra possibilità di vincita che e quella di far uscire la pedina dell avversario dal tavolo da gioco realizzabile solo in particolari condizioni di gioco.

Le caselle del board game sono 20. 10 caselle sono attive ovvero che permettono il lancio dei dadi le altre 10 sono passive ovvero sono solo di stazionamento/scorrimento.

Ogni casella attiva da la possibilità di lanciare da un minimo di 1 dado al massimo di 4 dadi.

I dadi sono di tipo binario ovvero come una moneta danno solo 2 outcome possibili testa/croce.

Scegliendo testa come outcome favorele e croce come outcome sfavorevole potremmo realizzare diversi outcome che vanno dal numero 0 al numero 4 che sin traduranno sulla scacchiera in numero di "passi" in avanti, chiaramente l outcome 0 non permette avanzamenti.

Possiamo usare anche dei dadi tradizionali a 6 facce considerando vincenti i numeri pari e perdenti i numeri dispari.

Una sola casella quella con la possibilita del lancio di 3 dadi si comporta in maniera speciale e si trova nella parte più alta della scacchiera. Questa casella è anche di passaggio al rientro nella parte bassa della scacchiera.

Questa casella prevede solo come outcome di successo 3 risultati positivi in un solo lancio (gli altri outcome non producono spostamento sulla scacchiera) è si muove sulla scacchiera con un movimento simile a quello del cavallo nel gioco degli scacchi ovvero saltando anche indietro sul tavolo da gioco in caselle 4 caselle predeterminate.

Le pedine sulla scacchiera possono cadere sopra un'altra pedina provocandone lo spostamento laterale o spingere la stessa in avanti ad esempio nel corridoio centrale dove sono obbligate o quando le caselle laterali sono già occupate da altre pedine.

E evidente che si debba rispettare un percorso prestabilito sulla scacchiera ovvero si introducono le pedine nella parte bassa della scacchiera ( ogni giocatore ha la sua casella di inserimento obbligatoria) e solo l ultimo ad inserire la pedina potrà usare il lato di ingresso dell avversario.

Questo elemento non è di poco conto nell economia del gioco perché i giocatori saranno portati a ritardare l inserimento delle pedine sulla scacchiera scegliendo altre opzioni di gioco.