

## 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.

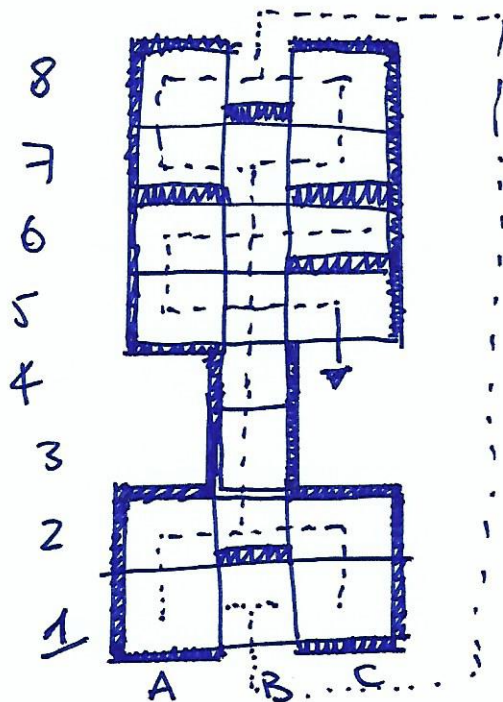
Le pedine sulla scacchiera possono cadere sopra un'altra pedina provocandone lo spostamento laterale o spingere la stessa in avanti ad esempio nel corridoio centrale dove sono obbligate o quando le caselle laterali sono già occupate da altre pedine.

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.

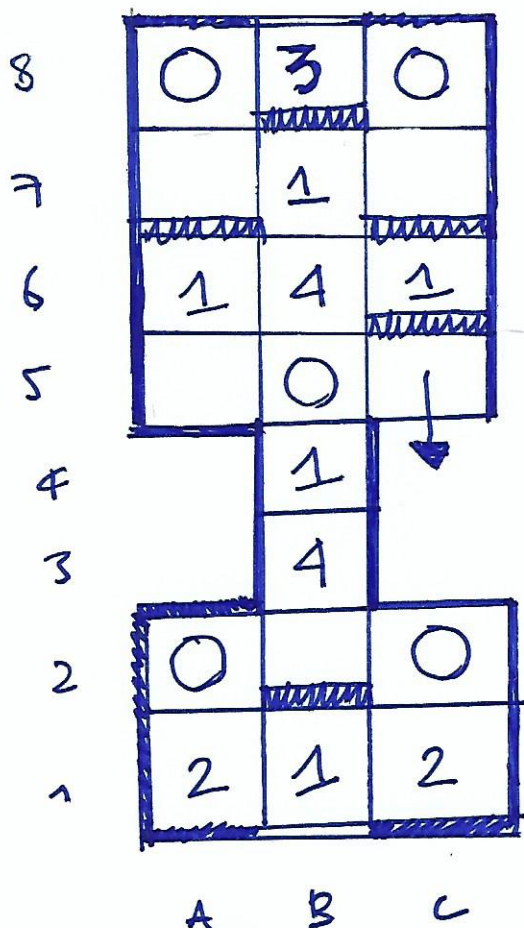
Riassumendo ci sono sulla scacchiera due caselle di ingresso una per ogni giocatore, una casella di passaggio dalla parte alta di reingresso alla parte bassa del gioco ed una casella di pre-uscita ovvero una casella dalla quale si può essere estromessi dal gioco.

Ecco la dimostrazione grafica del percorso delle pedine sulla scacchiera:



- A/1 = INGRESSO GIOCATORE NERO
- C/1 = INGRESSO GIOCATORE BIANCO
- C/5 = CASELLA DI PRE-USCITA
- B/8 = CASELLA DI PASSAGGIO  
DALLA PARTE ALTA ALLA  
BASE DEL GIOCO
- B/1 = CASELLA DI RIENTRO
- C/6 = CASELLA TASCA (POCKET)

Questa invece rappresenta le caselle attive che danno possibilità del lancio dei dadi





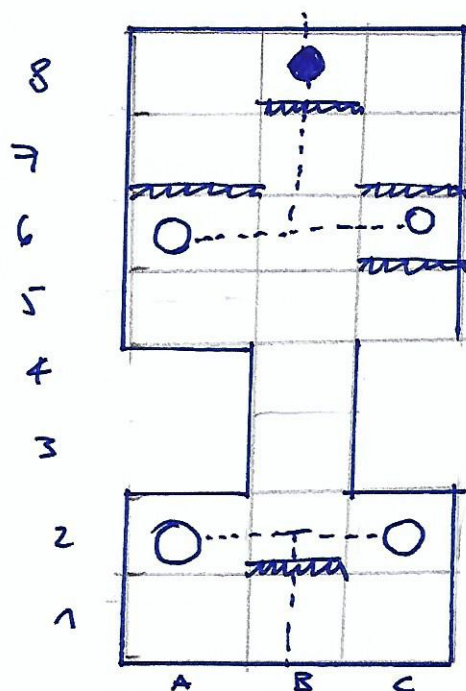
Per quello che riguarda la casella di rientro B/1 è evidente che il giocatore potrà scegliere se con il lancio del dado se andare sul lato destro o sinistro della scacchiera a seconda della casella che gli interessa esempio se in casella A/2 a già presente una sua pedina andrà sull'altro lato dove è presente quella dell'avversario.

Nella strategia di gioco è di vitale importanza posizionare la pedina dell'avversario nella casella C/5.

In primo luogo perchè in quella posizione la pedina diventerà inattiva e se il giocatore riuscirà ad bloccare le pedine avversarie occupando tutte le caselle della linea 5 e 6 potrà far uscire la pedina avversaria dalla casella C/5 per mezzo della pedina in B/8 con esito di outcome vincente.

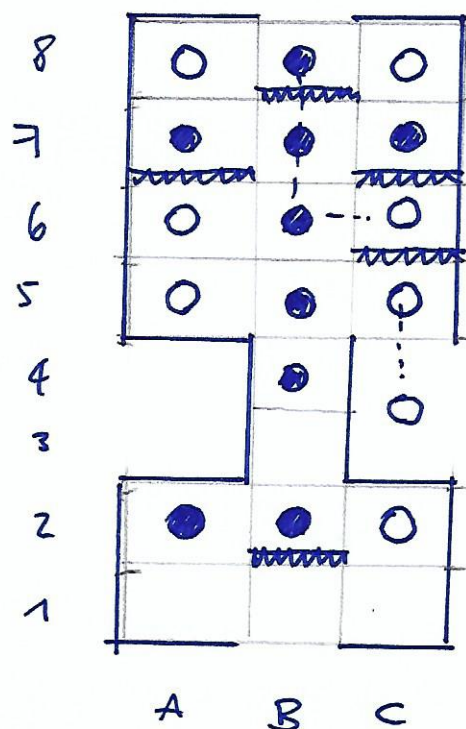
Come dicevamo la casella B/8 da la possibilità nel caso si lanciano 3 dadi tutti con esito positivo di spostarsi con una mossa simile a quella del cavallo sia in avanti che indietro sulle caselle A/2 C/2 A/6 C/6.

Come meglio espresso in figura:



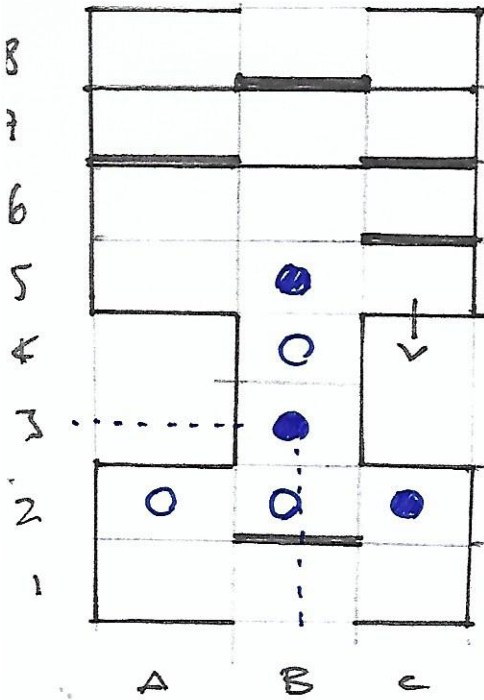
LA PEDINA NERA IN B/8 CON  
OUTCOME 3 (LANCIO DI 3 DADI)  
POTRA' MUOVERE NELLE  
CASELLE INDICATE  
FORMANDO UNA L COME  
NEL GIOCO DEGLI SCACCHI.  
A/2 C/2 A/6 C/6

Nel caso seguente può far uscire l'avversario dal tavolo di gioco e vincere la partita

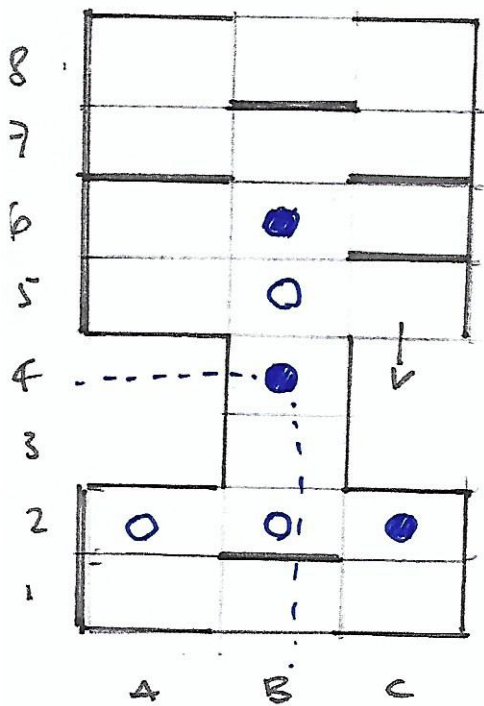


COME È EVIDENTE LA PEDINA  
NERA IN B/6 CHIUDE LA  
POSIBILITÀ DI LANCIO  
AL GIOCATORE BIANCO  
CHE HA TUTTE PEDINE  
PASSIVE PER CUI IL  
NERO VINCE.





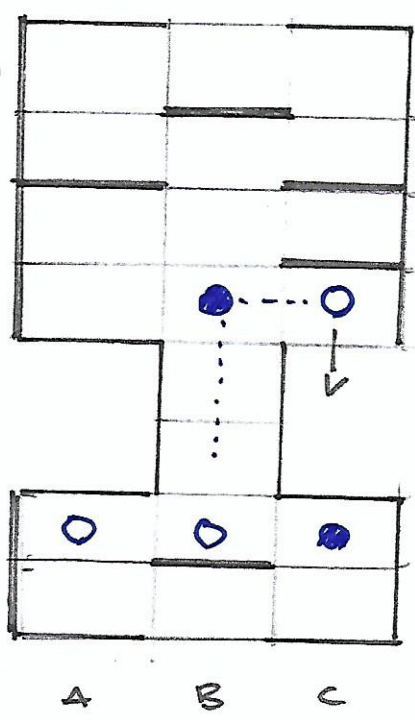
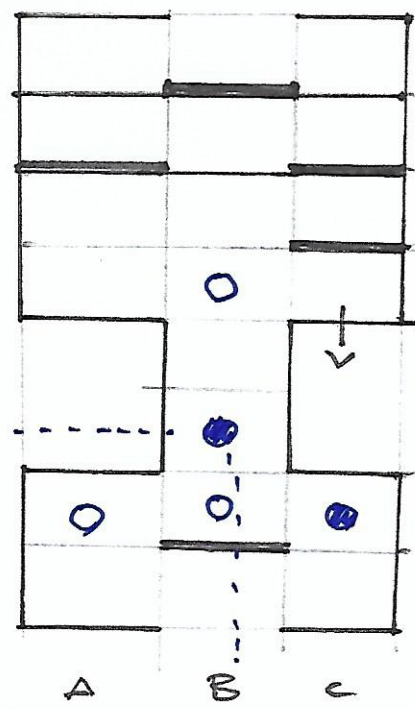
IL PRIMAIO IN CONSEGUENZA  
 ORMAI NEL CASO LA PEDINA NERA  
 IN B/3 CON UNICO 4 DATI  
 OUTCOME 1 DI FAR  
 AVANZARE LA LINEA  
 CENTRALE. NEL CASO VI  
 SIANO ALTRE PEDINE IN  
 LINEA ANCHE QUELLE  
 AVANZERANNO IN CONSEGUENZA.  
 LA PEDINA NERA IN B/5  
 SI SPOSTA IN B/6.

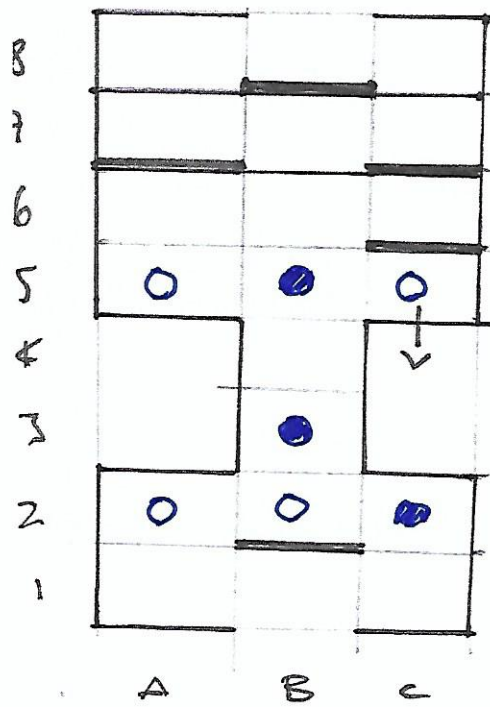




LA PEDINA NERA IN B/3  
 LANCIA 4 DADI CON OUTCOME 2.  
 SPOSTA DI LATO LA PEDINA  
 BIANCA IN B/5 NELLA CASELLA  
 DI PRE-USCITA C/5.

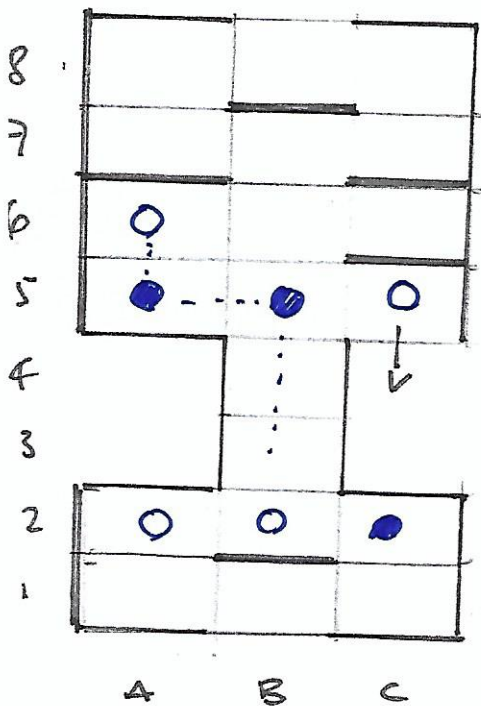
QUESTA E' UNA STRATEGIA  
 MOLTO IMPORTANTE NEL GIOCO.

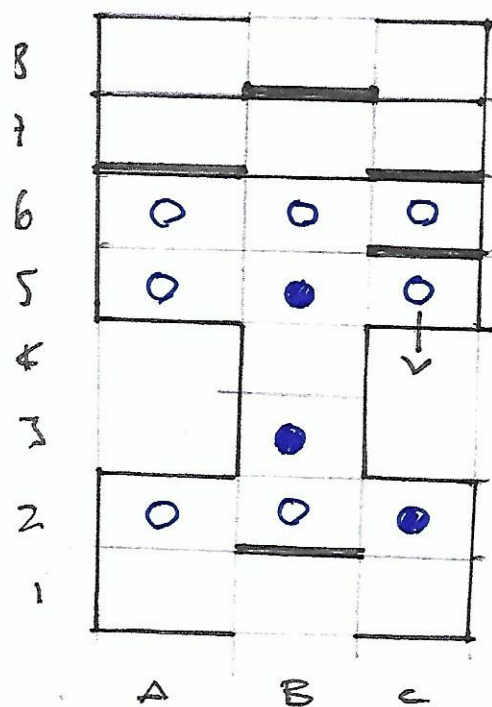




LA PEDINA NERA IN B/5  
LANCIA 4 DADI CON OUTCOME  
2 NON FA' AVANZARE LA  
NERA IN B/5 MA FA'  
SALIRE LA BIANCA IN A/5.

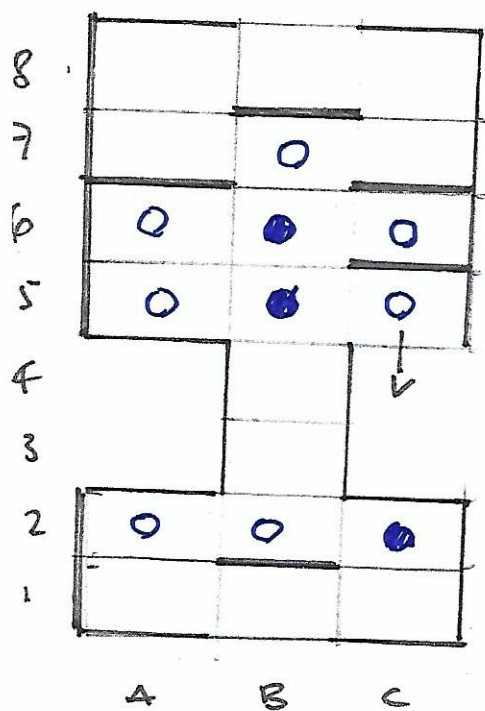
SOLO DOPO AVER RIEMPIUTO  
CORRETTAMENTE IL LIVELLO  
5 e 6 PUO' SPINGERE IN  
AVANTI LA LINEA CENTRALE.



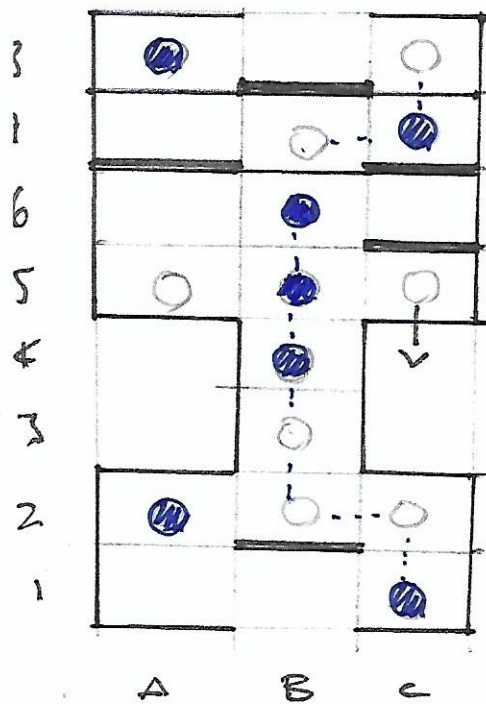


LA PEDINA NERA IN B/3  
LANCIA 4 DARI CON OUTCOME  
2 E SPORCA LA LINEA  
CENTRALE.

IN QUESTO CASO HA ANCHE  
BLOCCATO LE 4 PEDINE BIANCHE  
NON PERMETTENDO DI ESSERE  
ATTIVE.







LA PEDINA NERA IN C/1  
 LANCIA 2 DADI LOU OUTCOME  
 1 E VINCE LA PARTITA  
 SPOSTANDO TUTTA LA LINEA.  
 POSIZIONANDO LE 5 PEDINE.

