

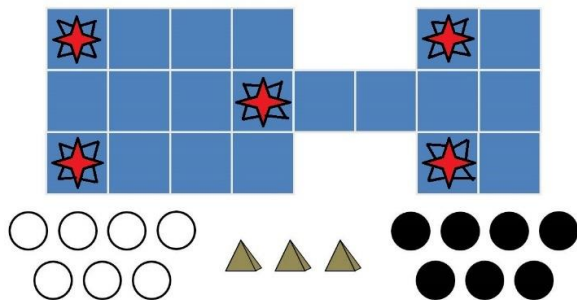


Zasady Królewskiej gry z Ur

by Orkan

Elementy gry (wersja z trzeciego tysiąclecia p.n.e.):

1. Plansza składająca się z 20 pól (domów / kwadratów), podzielonych na dwie części (3x4 i 3x2 pola), połączone „mostem”, składającym się z 2 pól. Na pięciu polach widnieją **rozety** (symbol bogini Isztar / Inanny).
2. 3 kości czworościenne. Każda ma **dwa rogi oznaczone** (innym kolorem) i **dwa rogi nieoznaczone**. Są to zatem de facto kości typu **K2** (można je zastąpić monetami, płaskimi patyczkami lub innymi kośćmi – np. zwykłymi K6, gdzie wynik 1-3 na każdej z kości oznacza 0, a wynik 4-6 oznacza 1).
3. Pionki (kamienie) w dwóch kolorach; **po 7 pionków** dla każdego z graczy.



Cechy gry:

Królewska gra z Ur (znana też jako **Gra dwudziestu pól** lub **Gra na dwudziestu kwadratach**) jest dynamiczną grą dla **2 graczy** i uważa się ją (obok senetu) za prekursora **tryktraka** (ang. *backgammon*).

Tak jak inne gry z tej rodziny (m.in. egipski **senet** czy hinduski **pachisi**, którego uproszczoną wersją jest popularny „*chińczyk*”), polega na przemieszczaniu pionków w określonym kierunku, aż do „wyprowadzenia” ich poza planszę.

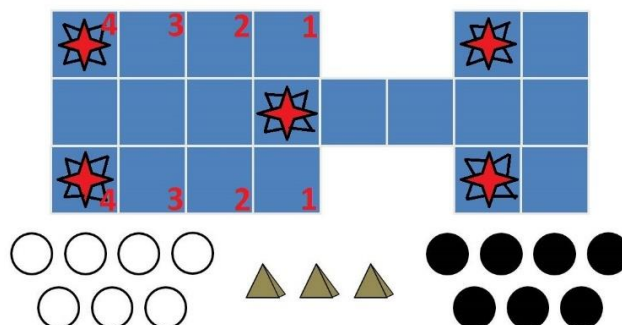
Ur to gra losowa, w której nie bez znaczenia jest jednak strategia przemieszczania pionów (stosunek szczęścia do umiejętności to mniej więcej 1:1). Cechuje ją wysoki poziom (negatywnej) interakcji.

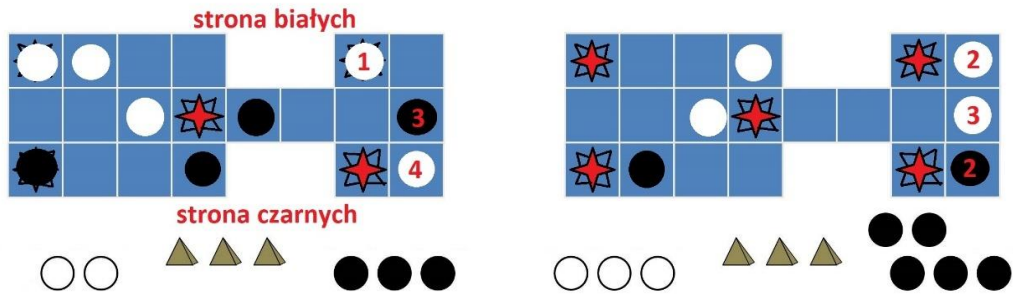
Cel gry:

Zadaniem graczy jest wyprowadzenie wszystkich swoich pionów poza planszę, zanim zrobi to przeciwnik.

Reguły gry:

1. Gracze siadają naprzeciwko siebie, umieszczając planszę pośrodku, skierowaną dłuższym bokiem do siebie (w poprzek / poziomo). Piony (7 własnych kamieni) gromadzą przy sobie lub po swojej stronie planszy (poniżej większego „boksu” lub w zagłębieniu).
2. Gracze dowolnym sposobem ustalają gracza rozpoczynającego, który wykonuje ruch jako pierwszy. Następnie kontynuują grę naprzemiennie.
3. Gracze rozpoczynają grę z pionami **poza planszą**.
4. W swojej turze gracz wykonuje rzut **trzema kośćmi czworościennymi**. Każda z kości ma dwa rogi **pełne (oznaczone)** i dwa **puste (nieoznaczone)**. Róg skierowany ku górze (**wierzchołek kości**) ukazuje wynik rzutu (pełny lub pusty), co daje takie samo prawdopodobieństwo jak przy **rzucie monetą** (orzeł lub reszka). Wyniki rzutów odczytywane są następująco:
 - a. 1 kość **pełna** – 1 pole.
 - b. 2 kości **pełne** – 2 pola.
 - c. 3 kości **pełne** – 3 pola.
 - d. 3 kości **puste** – 4 pola.
5. Po rzucie kośćmi gracz ma obowiązek przemieszczenia jednego ze swoich pionów o **dokładnie taką liczbę pól**, jaką wskazał wynik na kościach. Na początku zawsze oznacza to wystawienie jednego z pionów na planszę (na pola od pierwszego do czwartego, zgodnie z wynikiem na kościach), po swojej stronie planszy.





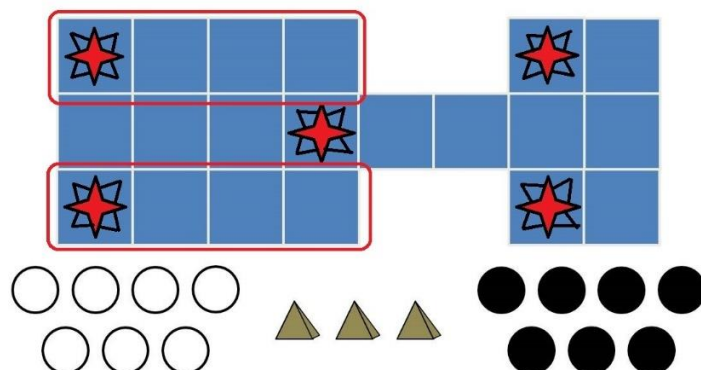
18. Ścieżka gry dla każdego z graczy liczy zatem **16 pól**, z 17 „polem” jako wyjściem z planszy.
19. Gra **kończy się** natychmiast, gdy pierwszy z graczy wyprowadzi z planszy **wszystkie** swoje siedem pionków.
20. Gracze mogą toczyć **pojedyncze mecze** lub rozgrywać swoje gry w **seriach**, np. do **dwóch zwycięstw** (2:0 lub 2:1). Innym wariantem jest rozegranie **trzech partii** pod rząd, gdzie za zwycięzcę uznaje się tego z graczy, który po trzech partiach wyprowadzi łącznie **większą liczbę swoich pionków**.

Porady taktyczne:

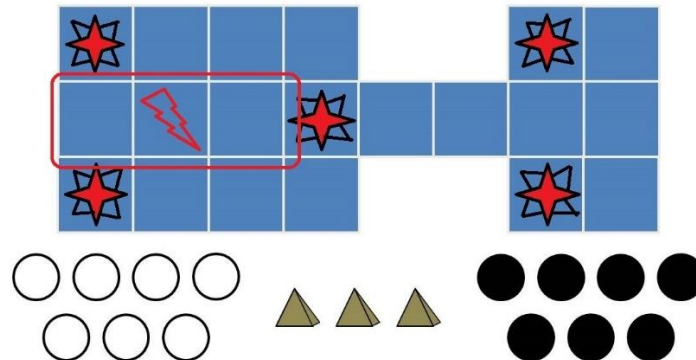
- Specyfika rzucania **trzema czworościennymi kośćmi** (lub innymi przedmiotami służącymi do wylosowania **binarnych wyników – K2**) oznacza, że ostatecznie wylosowany na kościach wynik ma różne prawdopodobieństwo (pewne liczby wypadną częściej, inne rzadziej). Rozkład **prawdopodobieństwa rzutów** wygląda następująco:
 - Wynik 1 – na 8 rzutów 3 szanse
 - Wynik 2 – na 8 rzutów 3 szanse
 - Wynik 3 – na 8 rzutów 1 szansa
 - Wynik 4 – na 8 rzutów 1 szansa

Jak widać, znacznie **częściej wypadną nam jedynki i dwójki** niż trójki i czwórki. Warto o tym pamiętać, przemieszczając swoje pionki tak, aby zminimalizować szanse zbitcia własnego pionka lub zwiększyć szansę na zbitcie pionka przeciwnika w następnym ruchu, wejścia na pole z rozetą lub wyjścia z planszy.

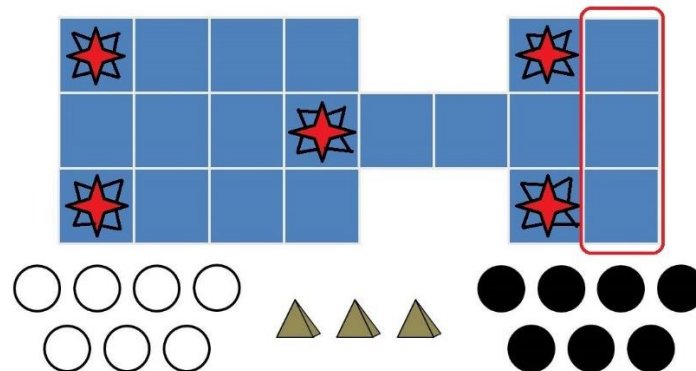
- **Pierwsze cztery pola na** (własnym torze) planszy warto wykorzystywać w roli „bazy wypadowej” przed przypuszczeniem ataku. Zawsze lepiej mieć ten tor wypełniony, by móc reagować na próby ucieczki przeciwnika.



- **Pierwsze trzy pola „wspólnego” (środkowego) toru** (czyli pola od 5 do 7) są szczególnie narażone na ataki przeciwnika i tam będzie się odbywać największy „festiwal zbijania”. Zwłaszcza **pole numer 6** pozostaje pod ciągłym atakiem.



- **Pola między trzecią a czwartą rozetą** na ścieżce gracza (ostatnia „kolumna” trzech pól) są szczególne, bo piony gracza spotykają się tam nadchodząc z **przeciwnych stron**. Są to ostatnie pola, na których możemy się wzajemnie zbijać przed opuszczeniem planszy, i dzięki poprzedzającym je rozetom, nierzadko zamieniają się w obszar „gry w tchórza” (kto pierwszy przypuści atak do wyjścia np. opuszczając bezpieczną rozetę).
 - Warto tutaj szczególnie pamiętać o prawdopodobieństwie rzutów kośćmi. Na tych polach **zarządzanie ryzykiem** jest najbardziej istotne.
 - Pola za trzecią rozetą mogą stanowić chwilową „bezpieczną przystań”, pozwalając na moment **oddalić niebezpieczeństwo doścignięcia** przez pionek przeciwnika.



- Należy pamiętać o tym, że **pola z rozetą** nie tylko oferują nam **dodatkowy rzut kośćmi**, ale też gwarantują **bezpieczeństwo** stojących tam pionów oraz – poza pierwszą „własną” rozetą – potencjalnie **ograniczają możliwości ruchu przeciwnika** (bloki na trasie). Jeśli więc rzut pozwala nam postawić któryś z pionów na polu z rozetą, zazwyczaj warto właśnie tak go wykorzystać.
 - Pola z rozetą mogą zatem służyć nam za kolejne „bazy wypadowe” do przypuszczania ataku.
 - Warto pamiętać, że rzadki rzut o wyniku **4** pozwala nam wystawić pionka **od razu** na (wolną) rozetę na końcu własnego toru. Takie wystawienie pionka daje nam z marszu

- przewagę (wysunięta pozycja i dodatkowy rzut) i może stać się początkiem szybkiej ucieczki / błyskawicznego ataku.
- Ścieżka gracza układa się w taki sposób, że **rozeta** przytrafia się zawsze **co czwarte pole** – 4 odcinki po 4 pola, zawsze z rozetami na ostatnim z nich.
 - Pamiętaj, że **twoim celem jest opuszczenie planszy** wszystkimi pionami. Jeśli czujesz, że to dobry moment na ucieczkę, nie zwlekaj; uciekaj teraz!
 - ALE wycucie **właściwego momentu** bywa kluczowe.
 - Gra posiada zaszyty w regułach **mechanizm balansowania szans** – gdy jeden z graczy mocno odbije się od drugiego (ma większość pionów już zdjętych poza planszę, a jego przeciwnik dopiero się rozkręca), taki gracz jest wprawdzie bliższy zwycięstwa, ale jego taktyczne możliwości (w porównaniu) drastycznie maleją, pozwalając przegrywającemu graczowi – przy odrobinie szczęścia i dzięki rozsądnym ruchom – na **odrobienie strat**.
 - **Końcowy etap** gry staje się więc bardziej losowy, ale też wypełniony największymi emocjami (UWAGA, zaleca się **rozbrowienie graczy** przed rozpoczęciem rozgrywki; w żadnym wypadku nie dopuszczać do gry osobników **przy mieczu**, koniecznie obszukać, odbierając **noże i sztylety!**).
 - Gdy pozostanie ci **ostatni pion** na planszy, gra staje się dla ciebie w stu procentach losowa. Warto wówczas zawierzyć potężnej Isztar / Inannie własny **los** i liczyć na jej przychylność (może być wskazana **ofiara z gołębic**).
 - Pamiętaj, że dość silny **element losowości** potrafi przychylić szalę zwycięstwa w **pojedynczym meczu**, ale **biegłość** w **Królewskiej grze z Ur** rozpoznaje się po **serii rozgrywek**, gdzie **zdolności strategiczne** dają generalną przewagę **lepszemu z graczy**.

Historia i inne warianty gry:

Królewska gra z Ur to jedna z najstarszych gier planszowych na świecie; pojawiła się co najmniej około 2600 p.n.e. w Mezopotamii i rozprzestrzeniła na cały cywilizowany świat. Grano w nią od Egiptu (gdzie znano jej lokalny wariant jako **aseb** i grano chętniej niż w rodzimym **senet**) aż po Indie, prawdopodobnie wszędzie przyjmując miejscowe formy ale zachowując fundamentalne wymogi planszy i reguł.

Sama plansza zmieniła swój kształt mniej więcej na przełomie trzeciego i drugiego tysiąclecia p.n.e., „prostując” ostatni odcinek (mniejszy bok), przez co środkowy rząd wydłużył się do 12 pól i biegł już do końca prosto. Łączna liczba pól jednak pozostała identyczna (20), tak jak rozkład pól z rozetami (4 odcinki po 4 pola; zawsze z rozetą na ostatnim, czwartym polu).

Zasady udało się zrekonstruować dzięki odnalezieniu glinianej tabliczki z pismem klinowym (już pod koniec istnienia takiej formy zapisu), pochodzącej z II wieku p.n.e., na której pewien babiloński skryba i astronom imieniem Itti-Marduk-Balātu zapisał specjalny zestaw reguł dla „szlachetnej” wersji tej gry (z grą o tokeny / pieniądze). Była to dość skomplikowana wersja, w której używało się tylko pięciu pionów na stronę, a każdy reprezentował innego ptaka o innej wartości liczbowej. Rzucano się dwiema zwierzęcymi kośćmi (jedną bazową i drugą typu „double-or-quit”); konkretne rzuty były wymagane dla wystawiania pionów, które wychodziły na planszę w odpowiedniej kolejności. Przystanki na rozetach „zarabiały”, za przeskakiwanie rozet trzeba było zaś płacić.

Itti-Marduk-Balātu nie opisał podstawowego wariantu, ponieważ ten był każdemu w jego czasach doskonale znany i jego reguły przekazywano ustnie (tak jak dziś większość osób grających w *Monopoly* nie uczy się zasad z instrukcji, lecz od innych graczy). Dało się jednak wyłowić fundamenty

Reguły KRÓLEWSKIEJ GRY Z UR

reguł i na zasadzie analogii z podobnymi grami, stworzyć kilka wariantów jej prawdopodobnego przebiegu.

Należy jednak pamiętać, że gra, która przez co najmniej dwa i pół tysiąca lat stanowiła najpopularniejszą planszową rozrywkę na świecie, nie mogła mieć jedyne go słusznego zestawu reguł – te z pewnością zmieniały się w czasie i przestrzeni, i podlegały „domowym zasadom”, zupełnie jak wiele współczesnych mainstreamowych gier planszowych.

Z granych dziś wariantów niektóre wykorzystują cztery kości zamiast trzech, niektóre zmieniają nieco ścieżkę gracza na planszy lub korzystają z mniejszej liczby pionów, inne pozwalają na dublowanie pionów na rozetach lub dodają bonusowy rzut po wyrzuceniu 4 na kościach. Są też wersje wykorzystujące inne niż rozety symbole na planszy, ale wydłużają i komplikują one znacząco grę (która w swoim DNA jest jednak dynamiczną i szybką zabawą), a także nie mają żadnego potwierdzenia w naukowych odkryciach.

Zaprezentowany wyżej wariant jest **moim ulubionym** i moim zdaniem gwarantuje najlepszy **balans** pomiędzy strategią, szczęściem i dynamiką oraz długością rozgrywki.

