

URGAMMON

by Orkan

Czyli wariant **Królewskiej Gry z Ur**, inspirowany pochodzącym z II w. p.n.e. zestawem reguł, spisanych pismem klinowym na glinianej tabliczce przez babilońskiego astronoma Itti-Marduk-Balātu z myślą o grze hazardowej.

Wybrane zasady i ich modyfikacje zostały podlane sosem z tryktraka i doprawione szczyptą szachów, a całość oparta o bazowe reguły Królewskiej Gry z Ur na planszy w oryginalnym kształcie z ok. 2600 p.n.e.

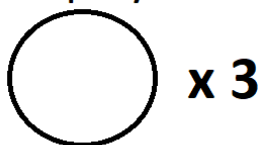
Elementy gry

Gra rozgrywana jest na planszy składającej się z 20 kwadratowych pól określanych jako **domy**.

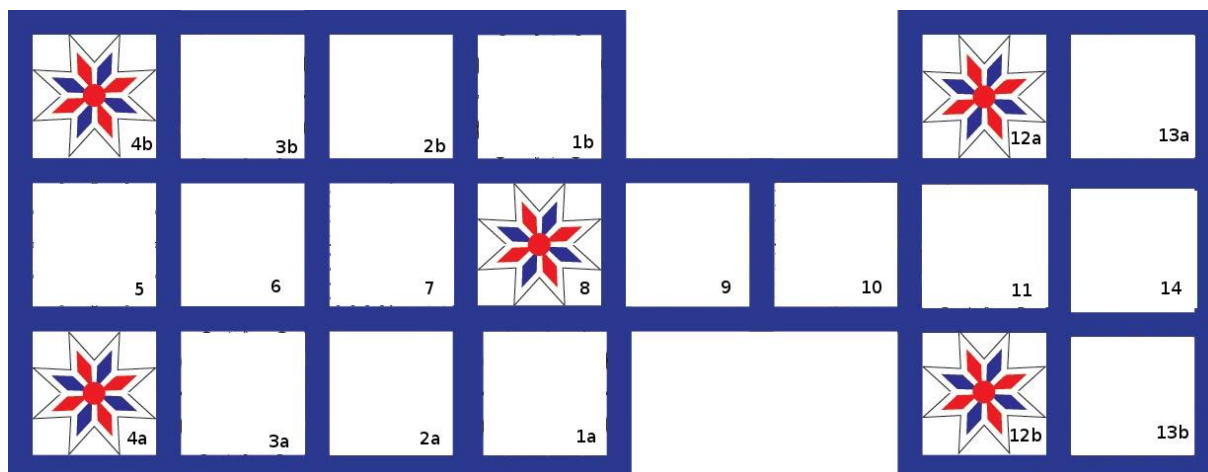
Każdy z dwóch graczy biorących udział w grze dysponuje 7 **bierkami** w swoim kolorze.

Bierki dzielą się na **piony** (bierki zwykłe) i **figury** (bierki specjalne). Same figury zaś dzielą się na **rydwany** i **herosów**.

Każdy z graczy dysponuje **trzema pionami** oraz **czterema figurami** (w tym **trzema rydwanami** i **jednym herosem**).



Początkowo bierki znajdują się poza planszą (**oczekują na wprowadzenie**). Miejsce oczekiwania określa się jako **przedpole**.



Domy o numerach 1a-4a nazywane są w grze **polem jasnych**, a domy 1b-4b – **polem ciemnych**.

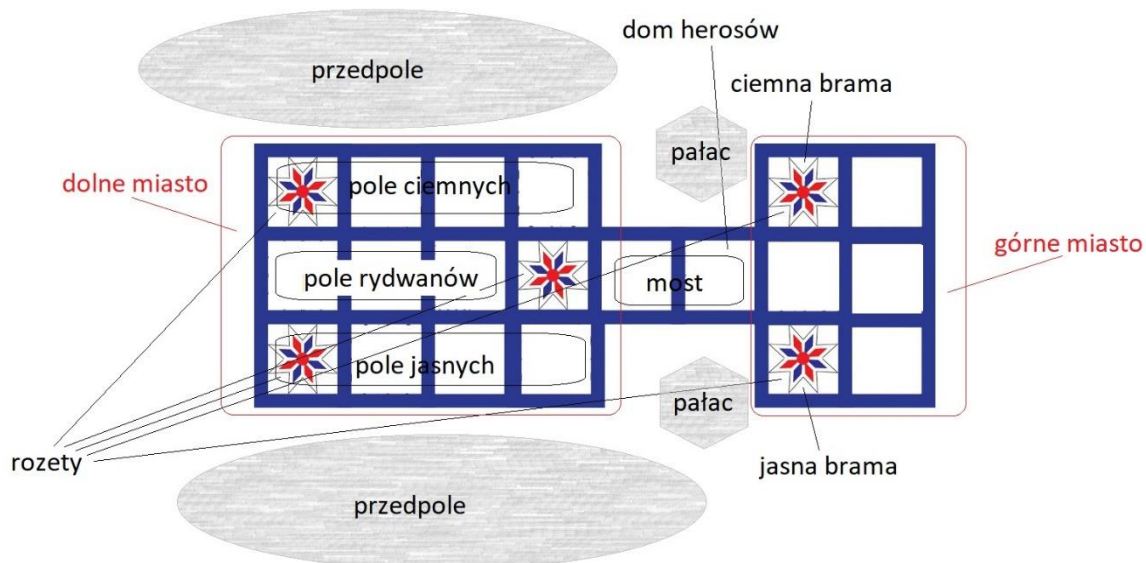
Domy 4a, 4b, 8, 12a i 12b nazywane są **rozetami**.

Domy 5, 6 i 7 nazywane są wspólnie **polem rydwanów** a domy 9 i 10 **mostem**, przy czym sam dom 10 nosi nazwę **domu herosów**.

Część planszy, składająca się z dwunastu domów od 1 do 8, czyli większy prostokąt złożony z 3x4 domów, znajdujący się przed mostem, nosi nazwę **dolnego miasta**. Mniejsza część planszy, składająca się z sześciu domów od 11 do 14, czyli prostokąt złożony z 3x2 domów, znajdujący się za mostem, nosi nazwę **górnego miasta**.

Miejsce, do którego gracze wyprowadzają swoje piony z planszy, określa się jako **pałac**.

Rozetę, przez którą jasne bierki są wyprowadzane do pałacu (12b), nazywa się **jasną bramą**. Rozetę, przez którą ciemne bierki są wyprowadzane do pałacu (12a), nazywa się **ciemną bramą**.

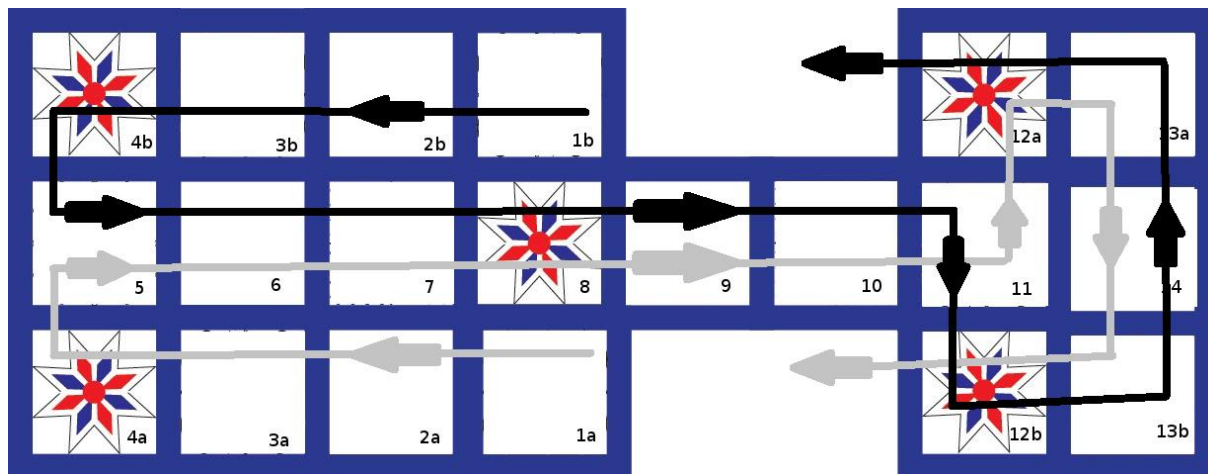


Cel gry

Celem gry jest **wyprowadzenie** wszystkich swoich bierek z planszy, czyli wyprowadzenie ich do pałacu. Gracz, który dokona tego jako pierwszy, wygrywa.

Przesuwanie bierek

Bierki na planszy można przesuwać tylko w ściśle określonych kierunkach. Jasne pionki można przesuwać zgodnie z kierunkiem 1a-5-11-12a-12b, a ciemne w kierunku 1b-5-11-12b-12a.



Liczbę domów, o jakie można przesuwać bierki, wyznacza się rzucając specjalną kością sześciocienną (**kość szansy**), na której możliwe są wyniki w zakresie od 1 do 4 (kość ta symuluje starożytny **astragalus**, czyli zwierzęcą – zwykle owczą – kość skokową). Rozkład wyników na kości szansy wygląda następująco:

- Wynik **1** – dwie ścianki
- Wynik **2** – dwie ścianki
- Wynik **3** – jedna ścianka
- Wynik **4** – jedna ścianka

Oznacza to więc, że jedynki i dwójki będą wypadały częściej niż trójki i czwórki.

Jedynki na kości szansy są określane mianem „**kundli**”, natomiast czwórki to „**Isztar**”.

Dodatkowo po rzucie kością szansy gracz **może** (zazwyczaj według własnego uznania) rzucać sześciocienną **kością wyroku** (kość typu „double-or-quit”), na której znajdują się tylko wyniki **TAK** oraz **NIE**. Rozkład wyników na kości wyroku wygląda następująco:

- Wynik **TAK** – cztery ścianki
- Wynik **NIE** – dwie ścianki

Jeśli wypadnie wynik **TAK**, kość wyroku zmienia (**promuje**) oryginalny wynik na kości szansy według następującego schematu:

- Wynik **1** promuje na **5**
- Wynik **2** promuje na **6**
- Wynik **3** promuje na **7**

- Wynik **4** promuje na **10** („byk”)

Ostateczny (wypromowany) wynik jest w takiej sytuacji wynikiem **obowiązującym**.

Jeśli na kości wyroku wypadnie wynik **NIE**, gracz natychmiast **kończy swoją turę** i nie wykonuje w niej żadnego ruchu.

Liczba oczek na kości szansy (ewentualnie wypromowana przez rzut kością wyroku) wyznacza dokładną liczbę domów, o którą gracz przesuwa jedną z **wybranych** przez siebie bierek.

Przesuwa się zawsze jedną bierką na raz. Gracz nie może dobrowolnie zrezygnować z ruchu. Jeśli rzut na kości pozwala na jakikolwiek legalny ruch, gracz musi go wykonać (oczywiście samemu wybierając jedną z opcji ruchu, jeśli jest ich więcej).

Jeśli kość szansy nie pozwala na żaden legalny ruch, należy sprawdzić, czy promocją kością wyroku na taki pozwoli. Jeśli tak, należy wykonać rzut kością wyroku. Gracz nie może rzucać kością wyroku, jeśli ewentualny wynik TAK nie pozwoliłby graczowi na żaden legalny ruch.

Jeśli gracz w żadnej sytuacji nie może wykonać legalnego ruchu, natychmiast kończy swoją turę.

Jeśli gracz wykona ruch, po którym przesunie jedną ze swoich bierek na dom z rozetą, natychmiast otrzymuje **dodatkowy rzut** kością szansy (dodatkową turę), po którym następuje normalny ruch. Przesunięcie można wykonać dowolnie wybraną bierką (również tą, którą gracz właśnie przesunął na rozetę). Możliwe jest wykonanie wielu przesunięć pod rząd, o ile graczowi uda się tak manipulować bierkami, aby ciągle przesuwać je na rozety. Gracz może używać kości wyroku przy każdym z rzutów, niezależnie od tego czy na rozetę wszedł z jej pomocą czy bez.

Przesuwana bierka może bez żadnych ograniczeń przeskakiwać domy zajęte przez inne bierki (zarówno własne jak i przeciwnika). Przesunięcie może zakończyć się jednak tylko w domu, w którym albo nie ma żadnej bierki (dom jest pusty), albo gdy znajduje się w nim bierka przeciwnika (zostaje ona wtedy **zbita** - patrz niżej). Bierka nie może być przesunięta do domu, w którym znajduje się już inna **własna** bierka.

Domy z rozetami są „bezpieczne” – stojąca w nim bierka jest całkowicie **chroniona przed biciem** przeciwnika.

Bicie bierek

Jeśli bierka gracza przesunięta zostaje do domu, w którym znajduje się bierka przeciwnika, bierka ta zostaje zbita i ląduje na przedpolu (poza planszą, gdzie będzie oczekiwać na ponowne wprowadzenie).

Nie można zbić bierki, która stoi na rozecie. Od tej reguły nie ma wyjątków.

Bierki mają różną siłę (najstabsze są pionowy, najsilniejsi są herosi) i mogą zbijać się tylko według następującego schematu:

- **Pionowy** biją tylko inne pionowy (są zaś bite przez wszystkie bierki)
- **Rydwany** biją pionowy oraz inne rydwany (są bite przez inne rydwany i przez herosa)
- **Herosi** biją pionowy, rydwany oraz herosa przeciwnika, czyli wszystkie bierki (są zaś zbijani tylko i wyłącznie przez innego herosa)

Wprowadzanie bierek

Gracz, który posiada na przedpolu swoje bierki, może zechcieć wprowadzić je na planszę (w sytuacji, w której na planszy aktualnie nie znajduje się żadna bierka danego gracza oraz wówczas, gdy bierki danego gracza na planszy nie mogą wykonać żadnego legalnego ruchu, gracz ten ma **obowiązek** wprowadzenia nowej bierki na planszę, o ile jest to możliwe).

Bierki wprowadza się do gry w różny sposób, zależny od rodzaju bierki:

- Piony wprowadza się zwykłym rzutem kości szansy – wynik od 1 do 4 określa, do którego domu w polu jasnych lub ciemnych wprowadza się nowego piona (wynik 4 oznacza rozetę, a więc gwarantuje natychmiastowy dodatkowy rzut).
- Rydwany wprowadza się do domów od 5 do 7 (pole rydwanów), a więc do ich wprowadzenia jest konieczny rzut kością szansy z wynikiem od 1 do 3 i następujący po nim rzut kością wyroku z wynikiem TAK (czyli ostateczne wyniki od 5 do 7). Jeśli w domu, do którego wprowadza się rydwan, stoi bierka przeciwnika, zostaje ona zbita według normalnych zasad.
- Herosów wprowadza się „bykiem” (wynikiem 10, czyli 4 na kości szansy, wypromowane wynikiem TAK na kości wyroku). Herosa wprowadza się do domu numer 10 (na moście). Jeśli w domu, do którego wprowadza się herosa, stoi bierka przeciwnika, zostaje ona zbita według normalnych zasad.

Gracz nie ma prawa wprowadzić do gry figury (rydwanu lub herosa), jeśli w danym momencie co najmniej jeden jego pion będzie pozostawał na przedpolu. Wszystkie trzy piony muszą być zatem w grze (wprowadzone na planszę lub już wyprowadzone z planszy do pałacu) w chwili, w której dany gracz wprowadza do gry jedną z figur.

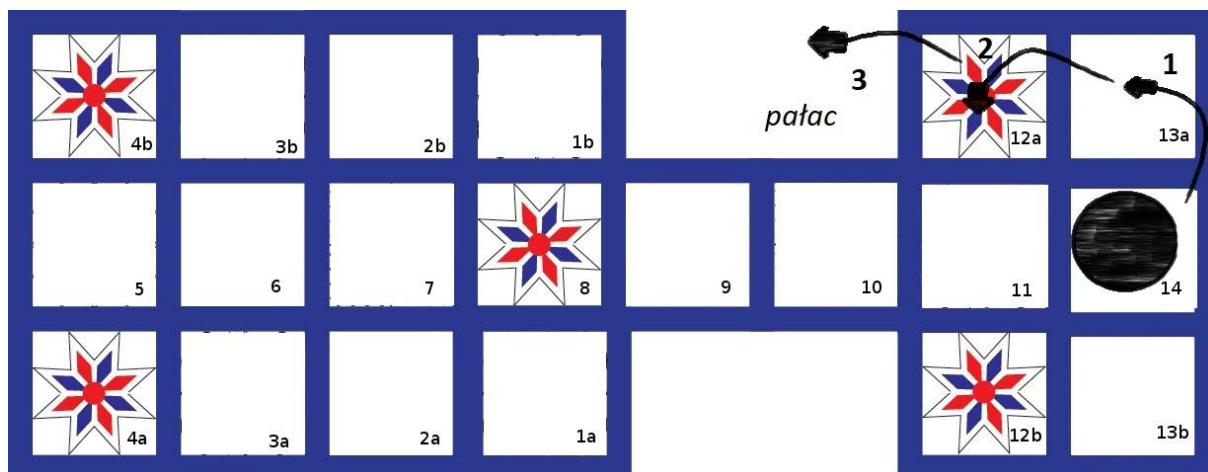
Figury w grze mogą być jednak normalnie przesuwane po planszy, jeśli już zostały wprowadzone, nawet jeśli w międzyczasie wszystkie piony gracza zostały zbite i wróciły na przedpole. Obostrzenie dotyczy jedynie **wprowadzania** figur do gry, a nie manipulowania na planszy figurami już wprowadzonymi.

Jeśli wprowadzenie bierki do gry nie jest możliwe, ponieważ odpowiedni dom jest zajęty przez własną bierkę, gracz traci kolejkę. Podobnie jak przy przesuwaniu, gracz musi wykorzystać dokładną liczbę oczek z kości.

Wyprowadzanie bierek do pałacu

Kiedy gracz doprowadzi bierkę do górnego miasta i przeprowadzi ją przez przedostatnią rozetę na swojej trasie, może podjąć próbę wyprowadzenia jej do pałacu. Wyprowadzanie do pałacu jest normalnym ruchem gracza we własnej turze – jak każdy ruch w grze, decyzja o wykorzystaniu rzutu na wyprowadzenie bierki do pałacu pozostaje w gestii gracza i nie jest obowiązkowa, o ile gracz wciąż dysponuje innymi opcjami ruchu.

Wyprowadzić z planszy można bierkę znajdującą się w domu oddalonym od pałacu o liczbę oczek wyrzuconych na kości szansy (nie większą niż 4). **Przykład:** jeśli grający ciemnymi wyrzuci liczbę oczek 3, może usunąć bierkę z domu numer 14 (czyli oddalonego o trzy domy od pałacu).



Jeśli w odpowiednim domu gracz nie ma swojej bierki, nie może na razie wyprowadzić żadnej z nich do pałacu.

Wyjątek: w przypadku, gdy graczowi pozostała już tylko **jedna, ostatnia jego bierka**, wyprowadzić z planszy można bierkę znajdującą się w domu oddalonym od pałacu o liczbę oczek **równą lub mniejszą** od wyrzuconych na kości szansy. Innymi słowy, gracz może wyprowadzić swoją ostatnią bierkę, wyrzucając tyle samo lub więcej oczek niż ma domów do przebycia.

Uwaga: używanie kości wyroku do wyprowadzania bierek do pałacu jest niedozwolone. Aby wyprowadzić bierkę z planszy, trzeba wykorzystać jedynie wynik na kości szansy. Rzut kością wyroku (niezależnie od wyniku) uniemożliwia wyprowadzenie jakiegokolwiek bierki do pałacu.

Wykonywanie wyprowadzenia do pałacu nie jest obowiązkowe - jeśli gracz posiada możliwość wykonania przesunięcia bierki, może to zrobić.

Mecze

W Urgammon rozgrywa się nie jedną **partię**, a kilka, do **siedmiu** punktów (tzw. **mecz**).

Punkty zdobywa się wygrywając partie, **jeden punkt** za jedną wygraną partię.

Partia, w której gracz przegrywający, w chwili zakończenia partii, będzie miał choć jedną bierkę nie wprowadzoną do górnego miasta (przynajmniej jedna bierka pozostanie w dolnym mieście lub na moście) nazywa się „**psy na ulicach**” i daje zwycięzcy **dwa punkty** (psami często określano w grach starożytnych bierki; było to również potoczne określenie na żołnierzy).

Jeśli okaże się, że gracz przegrywający w chwili zakończenia partii posiada choć jedną bierkę na przedpolu, taką sytuację nazywa się „**psy na przedpolu**” i daje ona zwycięzcy aż **trzy punkty**.

W skrajnej sytuacji (graniczącej z cudem) partia może się zakończyć wygraną określaną jako „**Babilon**” – jeśli gracz przegrywający nie zdołał wyprowadzić do pałacu ani jednej swojej bierki, zwycięzca otrzymuje maksymalną liczbę **czterech punktów**.

Rozpoczęcie partii, gracz rozpoczynający i remisy

Aby ustalić, kto pierwszy wykona ruch w danej partii, obaj gracze rzucają kością szansy. Gracz, który wyrzuci **mniejszą liczbę oczek** na kości szansy, rozpoczyna jako **pierwszy**, wykorzystując **wyrzucony wynik** do swojego pierwszego posunięcia.

Jeśli obaj gracze wyrzucili tę samą liczbę oczek na kości szansy, rzut jest powtarzany aż do wyłonienia pierwszego gracza.

Przykład: do partii zasiada dwóch graczy – Nabuchodonozor i Asurbanipal. Obaj rzucają kolejno kością szansy w celu wyłonienia gracza rozpoczynającego, lecz obaj wyrzucają po 3 oczka. Powtarzają więc rzuty i tym razem Nabuchodonozor wyrzuca „Isztar”, czyli 4 oczka, natomiast Asurbanipal tylko 2 oczka. Asurbanipal rozpoczyna więc partię, wystawiając pierwszego ze swych pionów do domu numer 2.

Powyższa zasada ma uniemożliwić sytuację, w której gracz rozpoczynający wystawia się na rozecie i automatycznie dostaje kolejny ruch, zanim drugi z graczy zdoła wystawić jakiegokolwiek piona.

Gracz, który rozpoczął partię, zaznacza ten fakt, na wypadek, gdyby daną partię **wygrał**. W takiej sytuacji, drugi gracz będzie miał możliwość wykonania **jeszcze jednego ruchu** (lub kilku, jeśli zdoła poruszać się po rozetach), dzięki czemu gracz zakończy partię z równą liczbą tur.

Dzięki temu gracz przegrywający potencjalnie może zmniejszyć wymiar swojej porażki (na przykład w ostatnim ruchu wprowadzając swoją ostatnią bierkę do górnego miasta i tym samym przegrywając tylko jednym punktem) lub nawet doprowadzić do **remisu**.

Gracze mogą ustalić, czy zgadzają się na zakończenie meczu remisem, czy rozgrywają partię rozstrzygającą.

Skrót reguł:

1. Gracze losują, który z nich rozpocznie grę, rzucając kością szansy. Gracz z mniejszym wynikiem rozpoczyna, wprowadzając na planszę pierwszego piona według wskazanego wyniku i zaznaczając fakt bycia pierwszym graczem.
2. Gracze starają się przeprowadzić swoje bierki przez planszę i wyprowadzić je do pałacu. Gracz, który dokona tego jako pierwszy, wygrywa partię.
3. Gracze przesuwają swoje bierki według wyniku na kości szansy (od 1 do 4). Gracze mogą promować wynik, przerzucając go kością wyroku (wyniki od 5 do 10).
4. Piony są wprowadzane z przedpola na planszę na wynikach 1,2,3,4; rydwany na wynikach 5,6,7; herosi na wyniku 10 – wszystkie na odpowiednich domach planszy.
5. Gracze nie mogą wyprowadzić żadnej z figur (rydwanów i herosów), jeśli w danym momencie jakkolwiek z pionów wciąż przebywa na przedpolu (czeka na wprowadzenie na planszę).
6. Rozety zapewniają bezpieczeństwo stojącym na nich bierkom.
7. Przesunięcie bierki na dom z rozetą gwarantuje automatyczny dodatkowy ruch dowolną bierką (tą samą lub inną)
8. Herosi biją wszystkie inne bierki, rydwany biją inne rydwany oraz piony, natomiast piony biją jedynie inne piony.
9. Zbita bierka wraca na przedpole.

10. Bierki wyprowadza się do pałacu dokładnymi rzutami (wynik na kości szansy = liczba domów). Wyjątkiem jest ostatnia bierka, która wychodzi na wynik równy oraz większy niż liczba domów do przejścia.
11. Jeśli zwycięzcą jest gracz rozpoczynający, drugi z graczy ma jeszcze jedną turę do rozegrania.
12. Mecze rozgrywa się do 7 punktów; za zwycięstwo w partii jest 1 punkt, zwiększone do 2 punktów w przypadku „psów na ulicach” (nie wszystkie bierki zdołały wejść do górnego miasta) lub do 3 punktów w przypadku „psów na przedpolu” (nie wszystkie bierki zdołały wejść na planszę), lub do 4 punktów w przypadku „Babilonu” (żadna z bierek nie została wyprowadzona do pałacu).

Hazard

W Urganmona można grać na pieniądze – proponuje się w takim przypadku umówić na stosowny odpowiednik punktów w pieniądzu, następnie po zakończonym meczu przeliczyć różnicę w punktach i wypłacić należność zwycięzcy.

Przykład: gracze umawiają się, że punkt ma równowartość dziesięciu szekli. Gracze podeszli do ostatniej partii z wynikiem Asurbanipal 6 vs Nabuchodonozor 4. W ostatniej partii zwyciężył Asurbanipal wynikiem „psy na ulicy” (czyli dwoma punktami), osiągając wynik 8:4. Zostało w ten sposób przekroczone 7 punktów, a więc mecz się zakończył.

Gracze wyliczyli różnicę w punktach: $8 - 4 = 4$

Wcześniej założyli, że 1 punkt = 10 szekli, tak więc Nabuchodonozor musi wypłacić Asurbanipalowi wygraną w kwocie 40 szekli.

Glosariusz

Astragalus – patrz => kość szansy

Babilon – wygrana za 4 punkty, w której przegrany nie zdołał wyprowadzić do pałacu ani jednej bierki

Bicie – patrz => zbitcie

Bierka – element gry, przesuwany po planszy (patrz => pion; rydwan; heros; figura)

Byk – wynik rzutu 10 (4 na kości szansy, wypromowane kością wyroku)

ciemna brama – dom z rozetą, przez którą gracz ciemnymi wyprowadza swoje bierki do pałacu

dolne miasto – większa część planszy (prostokąt 3x4)

dom – kwadratowe pole planszy, mieszczące jedną bierkę

dom herosów – dom numer 10 (patrz => most), do którego są wprowadzani na planszę herosi

figura – rodzaj bierki, wprowadzanej na planszę dzięki promocji kością wyroku (patrz => rydwan, heros)

górne miasto – mniejsza część planszy (prostokąt 3x2)

heros – jedna z figur; najsilniejszy rodzaj bierki w grze

Isztar – rzut kością szansy o wyniku 4

jasna brama - dom z rozetą, przez którą gracz jasnymi wyprowadza swoje bierki do pałacu

kość szansy – podstawowa kość w grze, dająca wyniki od 1 do 4

kość wyroku – dodatkowa kość typu double-or-quit, promująca wyniki na kości szansy do wartości od 5 do 10

kundel - rzut kością szansy o wyniku 1

mecz – seria partii, granych do 7 punktów

most – środkowa część planszy; dwa domy łączące dolne miasto z górnym

pałac – miejsce poza planszą, do którego wyprowadza się bierki

partia – pojedyncza rozgrywka, zakończona zwycięstwem jednego z graczy wynikiem od 1 do 4 punktów; seria partii składa się na mecz

pion – najłabszy rodzaj bierki w grze, wprowadzany na planszę wynikiem rzutu od 1 do 4

pole ciemnych – domy, na które gracz ciemnymi wprowadza swoje pionki

pole jasnych – domy, na które gracz jasnymi wprowadza swoje pionki

pole rydwanów – domy od 5 do 7, na które gracze wprowadzają do gry rydwany

przedpole – miejsce poza planszą, w którym bierki oczekują wprowadzenia do gry

psy na przedpolu – wynik partii za 3 punkty

psy na ulicy – wynik partii za 2 punkty

rozeta – jeden z pięciu domów, zapewniających bierkom bezpieczeństwo i dodatkowy ruch

rydwan – rodzaj figury; jedna z bierek

zbiecie – wejście własną bierką do domu zajmowanego przez bierkę przeciwnika, co skutkuje usunięciem zbitej bierki z powrotem do przedpola

miej gry 😊