

The RoyalGame of Ur (a „Király-játék” . Hasonlít a „Ki nevet a végén” játékhoz: ketten, felváltva dobtok és léptek...)

A tábla két oldalán egymással szemben ülő két játékosnak 6-6 db bábuja van. Kezdekor: a táblán kívül. Kívülről bábu az 1,2,3,4 mezők egyikére lép be a táblára, a dobásértéktől függően, de egy mezőn csak egy bábu állhat.

Az eredeti változatot 4 db, egy-egy csúcsukon megjelölt, tetraeder alakú „kockákkal” játszották, aminek a dobásértéke „csak”: 0,1,2,3,4 lehetett.

Dobókockával játszva: a 6-os és az 5-ös dobás nullát ér, de az 5-ösnél újra dobhatsz.

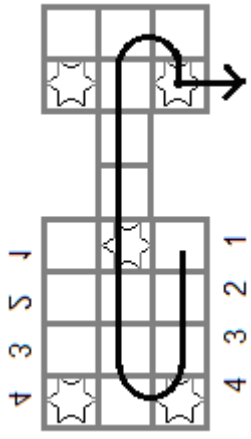
A dobott érték bármelyik bábuddal leléphető, ha nem ütöközik az „egy mezőn egy bábu áll szabályba”.

Ellenfél bábujaára érkeve, azt kiütöd(*), - ha nem védett (azaz nem rozettás=róza-ablakos) mezőn áll –.

(* Le kell venni a tábláról, de újra játékba hozható).

Újra dobhatsz, ha védett (rozettás) mezőre érkezik a bábud, és akár egy másik bábuddal is lelépheted az értékét.

A bejárandó útvonalból csak a térfélválasztó 8 mező közös a versenytársával, a be- és ki-lépés tükrösen eltérő.



The Royal Game of Ur (British Múzeumban őrzött 4600 éves tábla)

Hasonlítható a „Ki nevet a végén” játékhoz: ketten, felváltva dobtok és léptek...

A tábla két oldalán egymással szemben ülő két játékosnak 6-6 db bábuja van. Kezdéskor: a táblán kívül.

A bábu, a dobásértéktől függően, az 1,2,3,4 mező egyikére lép a táblára, de egy mezőn csak egy bábu állhat.

Az eredeti változatot 4 db, egy-egy csúcsukon megjelölt, tetraeder alakú „kockákkal” játszották, aminek a dobásértéke:

„csak”: 0,1,2,3,4 lehetett.

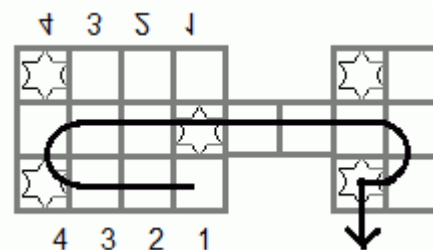
Dobókockával játszva: a 6-os és az 5-ös dobás nullát ér, de az 5-ösnél újra dobhatsz.

A dobott érték bármelyik bábuddal leléphető, ha nem ütközik az „egy mezőn egy bábu állhat” szabályba.

Ellenfél bábuja érkeve, ha az nem védett (azaz nem rozettás=rózsa-ablakos) mezőn áll, akkor kiütöd, de újra játékba hozható.

Újra dobhatsz, ha védett (rozettás) mezőre érkezik a bábud, és akár egy másik bábuddal is lelépheted az értékét.

A bejárando útvonalból csak a térfélválasztó 8 db mező közös a versenytárséval. A be- és ki-lépés tükrösen eltérő.



Az utókor okoskodta ki a fenti játékszabályt (ami még érdekesebb is a mai változatoknál).

Nem ad azonban választ a tábla (feltehetően funkciókat hordozó) mintázatára.

Valójában gőzünk sincs, hogyan játszhatták.

(„Csupán” egy kb. 2000 éves ékírásos kőtáblán találtak egy szabályt a 4600 éves lelethez.)

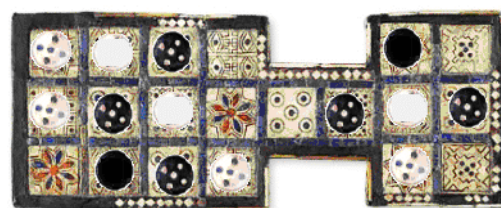
Persze, ha adott egy ilyen egzotikusan műves tábla, akkor a játékos elme könnyen kreál hozzá szabályokat is.

Az egyik legelterjedtebb (nekem picit izzadságszagú, de) egészen jól játszható változatban:

az nyer, akinek 7 db bábuja, valamilyen előírt kombinációban foglal el mezőket.

Pl.: 4-et azokból, amikből 5 van a táblán, 1-et azokból, amiből csak kettő és a maradék két bábuja az egyik (és csak az egyik) a saját oldali hat mező valamelyikén kell, hogy álljon.

Lásd a jobb oldali táblán sötét egy lehetséges nyerő-kombinációját:



Az elérendő célkombináció persze sokféle lehet. Figyelemre érdekesebb a játék menete:

A táblára egyenként, tetszőleges (még üres) mezőkre rakják le a korongokat, majd váltott dobás szerint lépkednek velük a táblán:

Igazán kombinatív, hogy „visszafelé” is, és átlósan is léphetnek. Sőt !

Lépés közbeni irányváltással is leléphető a dobott érték, egyetlen korlátozással: üres mezőre kell érkeznie.

További csavar, hogy a már lépett korong alakú bábut, a mintájával lefelé fordítva kell a mezőre tenni, és addig nem léphetünk vele, amíg valamennyi bábukunkat fejtetőre nem fordítottuk.

Ekkor újra mintájával felfelé fordítjuk a korongjainkat és újra bármelyikkel léphetünk.

A táblajátékokban megszokott „lépéskényszer”-szabály is kézenfekvően él, azaz: teljes értékű győzelem (az elfoglalt mezők kombinációjától függetlenül), ha az ellenfél lépésképtelenné válik.

The Royal Game of Ur

(a „Király-játék” . Hasonlít a „Ki nevet a végén” játékhoz: ketten, felváltva dobtok és léptek...)

A tábla két oldalán egymással szemben ülő két játékosnak 6-6 db bábuja van. Kezdekor: a táblán kívüli.

Kívülről bábu az 1,2,3,4 mezők egyikére lép be a táblára, a dobásértéktől függően, de egy mezőn csak egy bábu állhat.

Az eredeti változatot 4 db, egy-egy csúcsukon megjelölt, tetraeder alakú „kockákkal” játszották, aminek a dobásértéke „csak”: 0,1,2,3,4 lehetett.

Dobókockával játszva: a 6-os és az 5-ös dobás nullát ér, de az 5-ösnél újra dobhatsz.

A dobott érték bármelyik bábuddal leléphető, ha nem ütözik az „egy mezőn egy bábu áll szabályba”.

Ellenfél bábujára érkeve, azt kiütöd(*), - ha nem védett (azaz nem rozettás=rózsza-ablakos) mezőn áll -.

(* Le kell venni a tábláról, de újra játékba hozható).

Újra dobhatsz, ha védett (rozettás) mezőre érkezik a bábud, és akár egy másik bábuddal is lelépheted az értékét.

A bejárandó útvonalból csak a térfélválasztó 8 mező közös a versenytársával, a be- és ki-lépés tükrösen eltérő.

