

EL REAL JUEGO DE UR

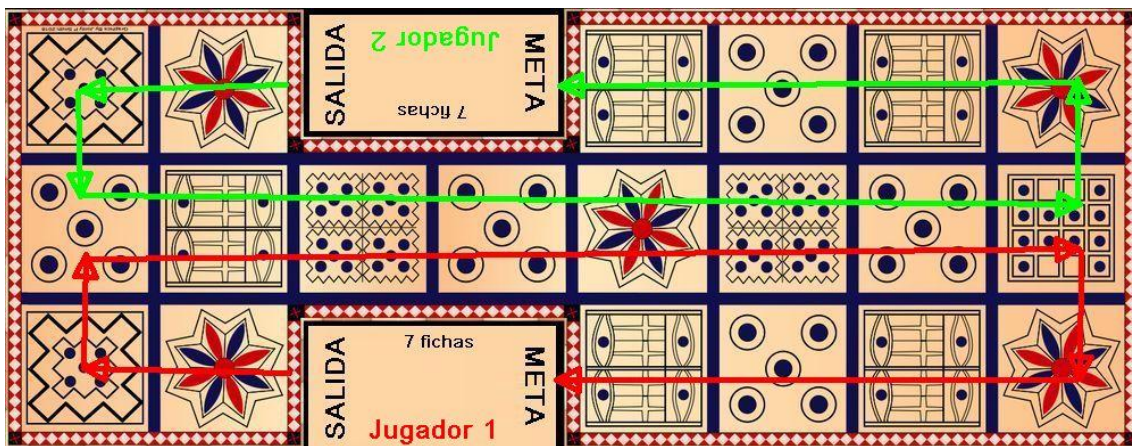
Es uno de juegos más antiguos que se conocen en el mundo. Sus reglas nunca han sido descifradas, pero los arqueólogos han idealizado la forma de jugar en este tablero, a partir del conocimiento de la reglas de otros juegos de mesa de las civilizaciones mesopotámicas.

Aquí os vamos a proponer la forma más elemental de jugar este maravilloso entretenimiento, pero ya sabéis que como en todos los juegos, podemos aumentar la dificultad añadiendo nuevas normas.

Para jugar sólo necesitaremos un dado (A medida que avancemos en el conocimiento del juego cambiaremos el dado por cuatro bastoncillos) siete fichas para cada jugador. En principio, vamos a elegir siete alubias para el jugador 1 y siete garbanzos para el jugador 2.

OBJETO DEL JUEGO. Sacar las siete casillas del tablero haciendo el recorrido marcado con la flecha del color correspondiente a cada jugador

Se echa a suertes para determinar quién comienza la partida.



El jugador que comienza la partida lanza el dado, teniendo en cuenta las siguientes puntuaciones:

1 y 6 = Avanza 1 casilla - 2 = Avanza 2 casillas - 3 = Avanza 3 casillas - 4 y 5 = Avanza 4 casillas.

Es decir, nunca se avanzan ni cinco ni seis casillas (Podéis descargar la plantilla de dado que adjuntamos y fabricaros vuestro propio dado, sin el cinco ni el seis). El jugador puede optar por mover las fichas que ya tienen en el tablero o sacar una nueva ficha, siempre que tenga casillas libres para ello.



Si la ficha cae en una casilla marcada por el símbolo de la estrella, vuelve a lanzar el dado.

Una casilla no puede estar ocupada por dos fichas, ya sean del mismo jugador o del rival.

Cuando la casilla de la estrella central, casilla 7, está ocupada por una ficha, se constituye en barrera para el jugador rival.

Si una ficha cae en una casilla ocupada por una ficha rival, esta vuelve al punto de partida. Se exceptúa la casilla de la estrella central, que además de barrera es refugio.

Para sacar las fichas del tablero hay que obtener la puntuación exacta. Gana el jugador que antes consigue sacar sus siete fichas.