

Igra mesta Ur

Dirkaška igra · 2 · 10–20 min

PREDEN ZAČNEŠ

Deske iz Ura so iz ok. 2600–2400 pr. n. št.; njihova prvotna pravila niso ohranjena. Tukaj igramo moderno, poenostavljeno rekonstrukcijo Finkla s sedmimi figurami in potjo s 14 polji. Veliko mlajša ploščica iz leta 177 pr. n. št. opisuje sorodno igro z dodatnimi podrobnostmi; ni neposreden pravilnik za te starejše deske.

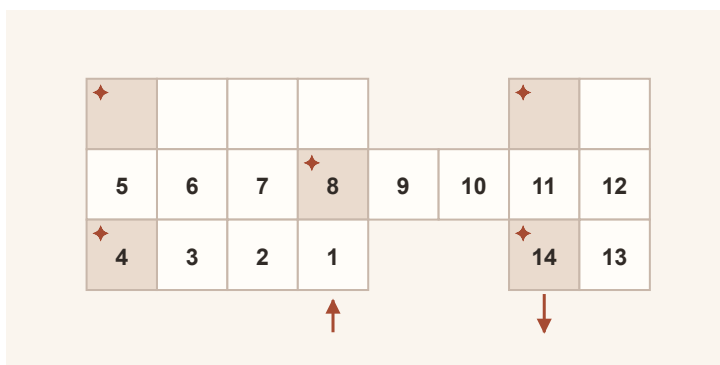
CILJ

Spravi vseh 7 figur po poti in z deske. Prvi, ki mu to uspe, zmaga.

POTEZA

Vrzi vse 4 kocke in preštej označene konice. To je tvoj premik, od 0 do 4. Premakni eno figuro za toliko polj naprej po svoji poti, ali vstopi novo figuro na desko.

Vsaka figura prehodi 14 polj: po tvoji vrsti navznoter, čez skupno sredinsko vrsto in ven. Če vržeš 0 ali nimaš veljavne poteze, potezo izpustiš. Na svojo figuro ne smeš stopiti.



Privzeta Bell/Finkelova pot s 14 polji. Rozeta je zvezdica; sredinska vrsta je skupna.

Rozete, lovljenje in izstop

Rozete. Na deski jih je 5. Ko pristaneš na rozeti, takoj vržeš še enkrat, figura pa je tam varna in je ni mogoče ujeti. Na zasedeno rozeto ne moreš stopiti, tudi če je nasprotnikova.

Lovljenje. Če v sredinski vrsti pristaneš na nasprotnikovi figuri, gre ta z deske in mora začeti znova. Tvoja lastna vrsta je varna; nasprotnik tja ne more.

Izstop. Da figura zapusti desko, potrebuješ **natančen met**. Če ji manjka 1 polje, potrebuješ met 1. Prevelik met zanjo ne velja. Prvi, ki spravi z deske vseh 7 figur, zmaga.

Priprava

Deska z 20 polji · 7 svetlih in 7 temnih figur · 4 tetraedrske kocke, vsaka z 2 označenima konicama od 4.

Vse figure začnejo zunaj deske. Za prvega igralca vrzita kocke; višji met začne. Brez kock lahko uporabiš 4 kovance: cifra šteje 1, grb 0.

Ista deska, različne poti

Številke pomenijo mesta na poti, ne vrednosti polj. Vstop šteje kot premik na polje 1, izstop pa kot naslednji korak za zadnjim poljem. Drugi igralec uporablja zrcaljeno pot. Pred igro izberita **celoten** profil: pot in pravila kock sodijo skupaj.

