

UR

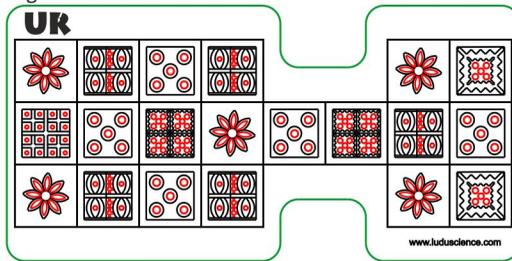
Origem: Babilónia.

Jogo: O Jogo Real de Ur pertence ao Museu Britânico e é o jogo mais antigo encontrado até hoje, que data ao terceiro milénio a.C.. Na figura seguinte surge uma fotografia do tabuleiro original.



Material:

- Um tabuleiro como o da figura abaixo.

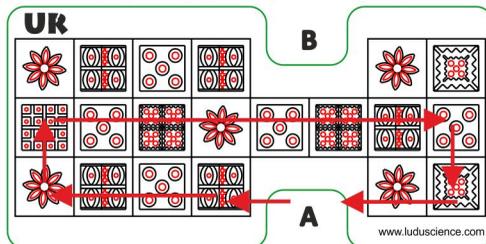


- 14 Peças, 7 de cada cor. 
- Três dados tetraédricos.

Número de Jogadores: Dois.

Objectivo: Trata-se de um jogo de corrida entre dois jogadores ao longo de um percurso de 14 casas. O objectivo é colocar e retirar em primeiro lugar todas as peças de jogo.

A figura seguinte mostra o trajecto das peças do jogador que começa o percurso pelo lado A.



O jogador que inicia pelo lado B possui um trajecto que é semelhante, mas usa a fila superior e a do meio, em vez da inferior e a do meio. Só há interacção na fila intermédia, que ambos os jogadores devem atravessar.

Regras:

Significado das casas marcadas com uma roseta:

Se um jogador atingir uma casa marcada com uma roseta tem direito a jogar de novo.

Uso dos dados tetraédricos:

Cada jogador na sua vez lança os três dados tetraédricos e movimenta uma peça de acordo com o resultado obtido no lançamento. Os três dados tetraédricos, quando lançados, lêem-se segundo a tabela seguinte, de acordo com o número de marcas viradas para cima:

	1	2	3	4
0 Marcas				×
1 Marcas	×			
2 Marcas		×		
3 Marcas			×	

1. Os jogadores lançam os dados, começando o que tiver maior pontuação.
2. As peças entram por lados opostos do tabuleiro e deslocam-se de acordo com a figura acima.
3. Cada jogador tem, na sua vez e após lançar os dados, de jogar. Não o podendo fazer passa a vez ao adversário.
4. Pode introduzir-se peças novas no tabuleiro em qualquer jogada.
5. Um jogador pode ter duas ou mais peças na mesma casa e movimentá-las em conjunto.
6. Uma peça que se encontre isolada na fila central é expulsa se uma peça adversária cair na mesma casa.
7. Se um jogador atingir uma casa com uma roseta tem direito a jogar de novo (não tem de mover a mesma peça).
8. Peças que se encontrem em casas com uma roseta não podem ser expulsas.
9. As peças expulsas têm de recomeçar o seu trajecto do início.
10. Para abandonar o tabuleiro é necessário que a pontuação dos dados seja exacta.
11. Ganha quem retirar todas as suas sete peças do tabuleiro.

Variante habitual das regras apresentadas:

- Substituir a regra 5 por:
Cada casa só pode conter uma peça.

As regras foram adaptadas de:

10 Livros, 10 Regiões, 10 Jogos para aprender e divertir-se

Babilónia - Ur

Autores: Carlos Pereira dos Santos, João Pedro Neto, Jorge Nuno Silva

Edimpresa, Norprint, Junho 2008

LuduScience, Ideias e Ciências, Lda
4560-547 Penafiel, Portugal
www.luduscience.com



Não é recomendável para crianças menores de 3 anos.
Not suitable for children under 3 years.
No es conveniente para niños menores de 3 años.

