

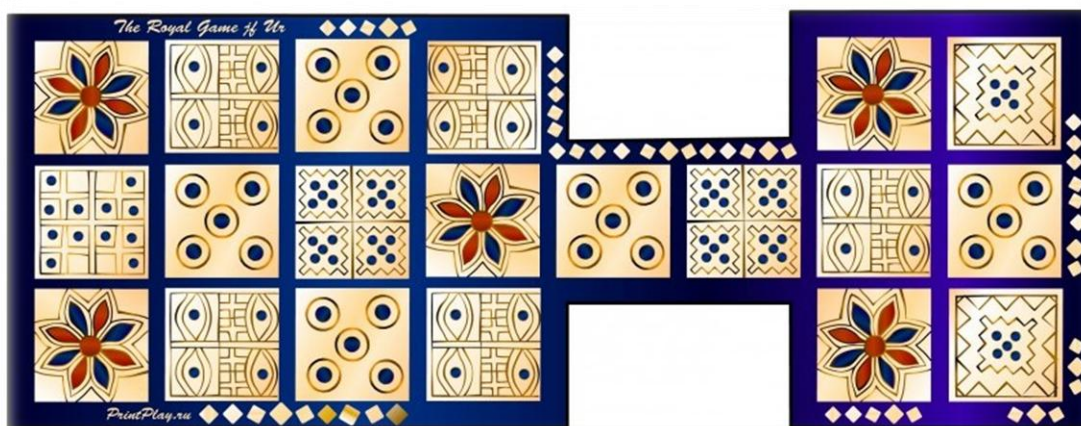
Правила игры Ур

К сожалению, до наших дней не дошли правила, по которым 5000 лет назад представители шумерской цивилизации играли в Ур. Конечно, шумеры имели свою письменность - клинопись, но записей на глиняных табличках, где объясняются правила этой популярной в то время игры, не сохранилось.

Поэтому приводим один из современных вариантов правил, которые предложил Дмитрий Игоревич Скирюк, писатель и специалист по древним играм. У него есть много публикаций по известным и редким настольным играм древности, в которых он достаточно подробно и понятно рассказывает об истории и правилах игр, зачастую предлагая и свою трактовку правил.

Игра Ур рассчитана на 2 игроков и относится к семейству гоночных игр, где фишки движутся по игровому полю, срубая фишки соперников. Количество ходов, на которое перемещается фишка, определяется значением, которое выпадает на дайсах. Дайс - это "игральная кость", одна из принадлежностей настольных игр.

В игре Ур побеждает не тот, кто срубил все фишки соперника, а тот, кто первым выведет все свои фишки с доски (игрового поля).



Подготовка к игре

Игроки садятся напротив друг друга, доска кладется поперек так, чтобы малый блок у одного игрока был справа, а другого слева. Однако, рисунки на старых полях ориентированы с таким намёком, что доска во время игры располагается вертикально - Большим или Малым блоком кверху (если играющие сидят рядом, плечом к плечу).



У каждого игрока есть по 7 плоских фишек, помеченных с одной стороны. В начале игры доска пуста. Задача игрока - провести все свои фишки по определенному маршруту и вывести их с поля.

Броски костей. В игру Ур играют при помощи **трёх пирамидальных костей** в виде тетраэдров, две вершины которых имеют отметку или **трёх полукруглых или плоских палочек**.



Очки по результатам бросков определяют так:

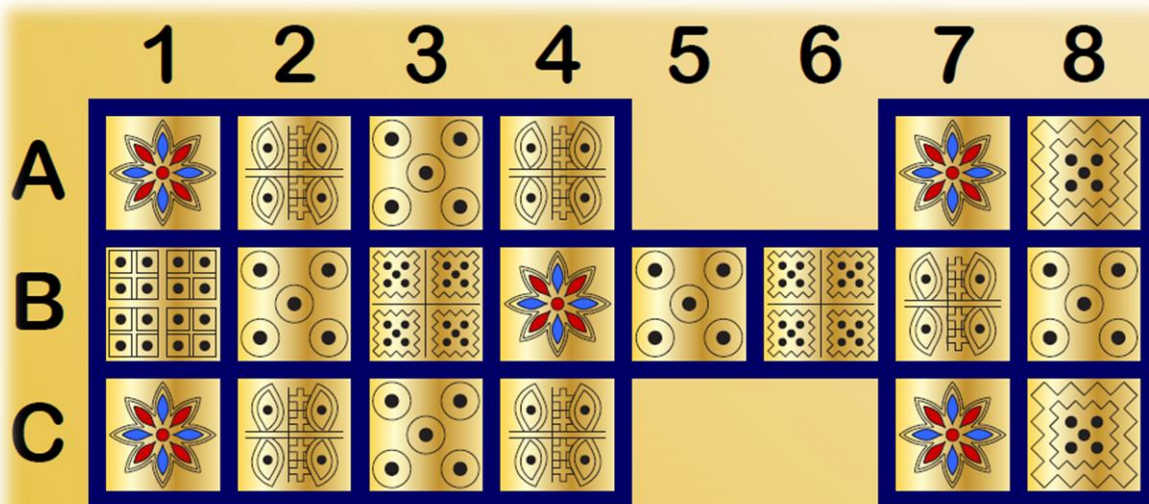
Один меченый угол пирамидки или одна белая (плоская) сторона палочки – **1 очко**.

Два меченых угла или две белых (плоских) стороны – **2 очка**.

Три меченых угла или три белых (плоских) стороны – **3 очка**.

Ни одного меченого угла или все 3 палочки выпали черной (полукруглой) стороной вверх – **4 очка**, что является максимальным количеством очков.

Никаких дополнительных бросков только на основании выпавших очков игрокам не полагается.



Процесс игры

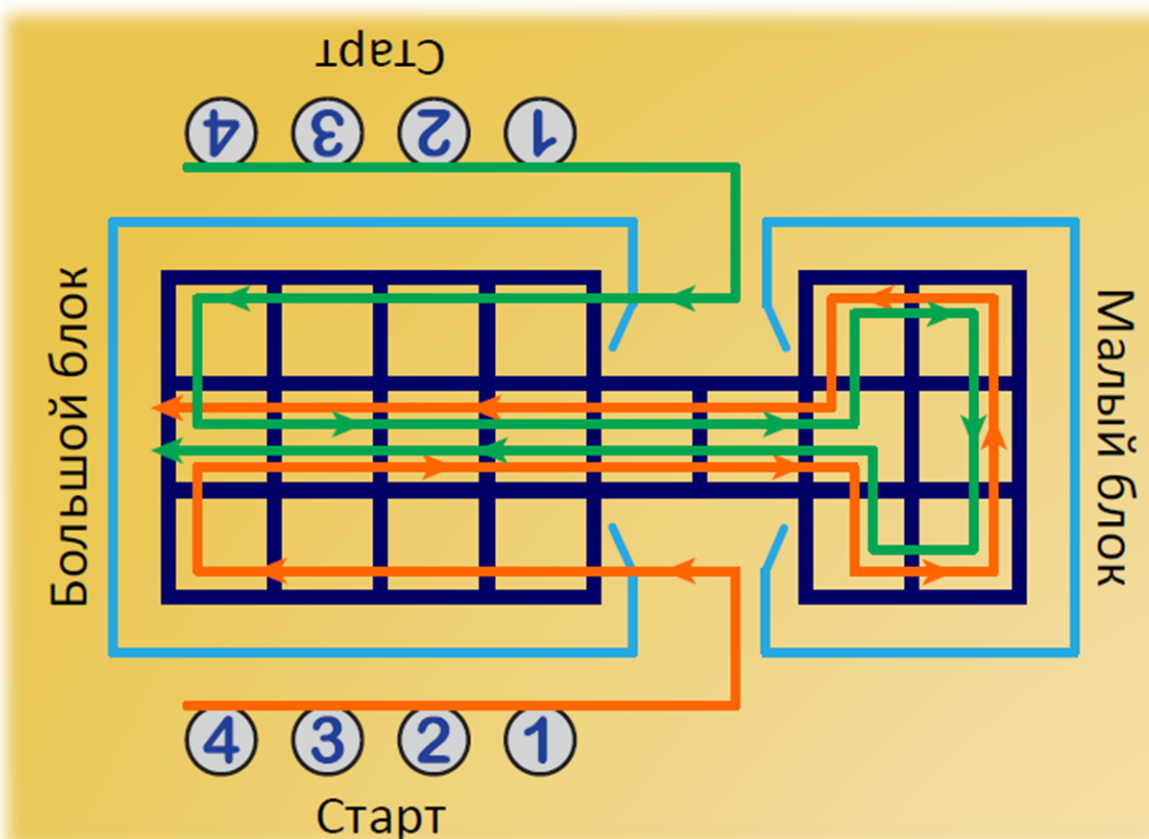
Начинает игру тот игрок, кто первым выбросит "единицу". Второй игрок начинает с любого количества выпавших очков. Это необходимо для того, чтобы у первого игрока не было явного преимущества, иначе при выпадении четырех очков, фишка попадет в клетки A1, C1, что дает дополнительный бросок и фишка одного из игроков сразу может уйти далеко вперед.

Игра начинается на "большом блоке" доски. Каждый игрок начинает игру на своей дорожке, соответственно на A1-A4 и C1-C4.

Ходы обязательны. Если у игрока есть возможность сделать ход, он обязан его сделать.

Когда у игрока нет возможности хода ни одной фишкой, то он пропускает ход.

Фишки игроков, входя на доску через стартовые клетки, движутся каждая по своей траектории.



Фишки входят на доску всегда пустой стороной вверх. Если фишка игрока попадает на клетку, где присутствует фишка соперника, то фишка соперника "срубается" - удаляется с доски и начинает свой путь заново со стартовой клетки согласно выпавшему количеству очков.

Фишки в игре ходят только вперед и могут срубить друг друга везде, кроме особых безопасных клеток.*

**Примечание: Здесь и далее по тексту будут приведены дополнения к правилам игры, которые Дмитрий Скирюк предлагает для того, чтобы игровой процесс был более интересным.*

Фишки могут ходить назад только для срубания фишек соперника.

Фишки, срубающие фишку соперника ходом назад и попадающие на клетку дополнительных бросков ("Звезда богини") (A1; A7; C1; C7; B4), не имеют права на дополнительный бросок.

Дальше возможны следующие варианты, оговариваемые в начале игры:

- 1) Фишка, срубившая фишку противника на клетке "Звезда богини", должна немедленно отойти назад, на то же количество ячеек, которыми она попала на клетку "Звезда богини".
- 2) Фишка, срубившая фишку противника на клетке "Звезда богини", остается на этой клетке, но не имеет права дополнительного броска.

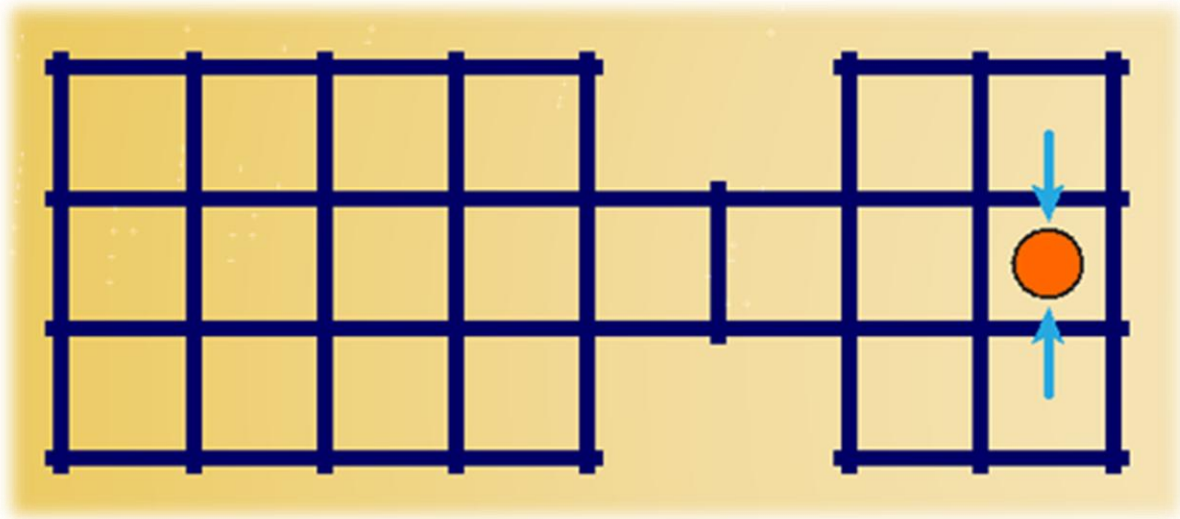
"Пустые" фишки не могут срубить "меченые" фишки и наоборот.

Пустые и меченые фишки не могут становиться друг на друга в столбик нигде, кроме безопасных ячеек и ячеек с символом "Четыре глаза" (A2; A4; C2; C4; B7).

Когда фишка достигает ячейки B8 она переворачивается, становится меченой фишкой и продолжает путь по своей траектории в сторону выхода с доски.

Фишка может выбирать траекторию движения при вхождении в малый блок, то есть входить в блок слева или справа, в зависимости от того, что на данный момент выгодно игроку (например, срубить чужую фишку, находящуюся в клетке "превращения" A8 или C8). Но дальше по малому блоку фишка может двигаться только по траектории, выбранной при вхождении в малый блок, кроме, например, срубания фишек соперника назад.

На рисунке отмечена клетка, встав на которую или пройдя через нее дальше, фишка переворачивается меченой стороной вверх.



Только перевернувшись, фишка может начать двигаться в обратном направлении, на выход с доски.



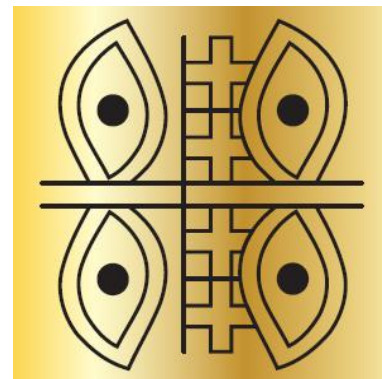
Особые клетки

"Звезда богини" или восьмиконечная звезда богини Инанны (Иштар). Данная клетка дает право на дополнительный бросок костей.

Если фишка приходит в эту клетку, игрок получает право на дополнительный бросок костей. Полученный дополнительный бросок может применяться к любой своей фишке на доске или к фишке, находящейся вне доски, для ввода ее в игру.

"Звезда богини" не является безопасной клеткой. Здесь фишка может срубить фишку соперника. Фишка, срубившая фишку соперника на этой клетке, также получает дополнительный бросок.

Клетки с символом **"Четыре глаза"** - накопительные клетки для фишек. На эти клетки можно поставить столбиком до четырех своих фишек. До четырех фишек - это скорее правильно, так как игровое поле кратно четырем, и все дробные рисунки в клетках поделены на четыре части. Если посмотреть на расположение клеток **"Звезда богини"**, то заметим, что они идут через четыре клетки.



Клетки на старте (A2; A4 - для одного игрока, C2; C4 - для другого игрока) необходимы для того, чтобы 7 фишек не толпились в начале пути, а также чтобы создавался резерв для серии ходов на первую клетку **"Звезда богини"**.

Клетка B7, также является накопительным полем, но принадлежит оно тому игроку, кто первым займет его своей фишкой. Игрок, которому принадлежит эта фишка, сможет ставить на клетку B7 до четырех своих фишек в столбик.

Фишки, находящиеся в клетке B7 не могут быть выбиты фишками соперника. Соперник не может поставить на эту клетку свою фишку, однако, он может пройти дальше, перепрыгнув через неё своей фишкой (если, конечно, на костях выпадет необходимое количество очков).

Как только последняя фишка уходит из клетки B7, то эта клетка вновь становится свободной и доступной для захвата любым из игроков. Эта клетка необходима, чтобы при входе и выходе из **"малого блока"** не образовывался затор из фишек.



Стратегически эта клетка имеет большое значение, так как предыдущая клетка (B6) - это клетка безопасности, а следующие клетки (A7 и C7) - это клетки дополнительных бросков.

Клетки B3 и B6 с символом **"Четыре пятачки"** - это клетки безопасности.

На этих клетках могут находиться столбиком до четырех любых фишек - своих, соперника, пустых, меченых.

Данные клетки используются для блокирования фишек соперника, так как ход может сделать только верхняя (свободная) фишка.

Все фишки, находящиеся под самой верхней, являются заблокированными и ходить не могут.

В качестве варианта правил:

Фишки, находящиеся в клетках безопасности, могут по желанию игрока подниматься вверх в столбике, вставая поверх другой фишки.

Игрок по своему желанию может решать: увести свою самую верхнюю фишку с клетки безопасности на то количество очков, которое выпало на костях, или переместить вверх любую из своих фишек, стоящую в столбике на клетке безопасности.

Фишки, поднимаясь снизу вверх, могут становиться (заменяться) не только на чужие, но и на свои фишки. Это дает определенную тактическую выгоду и в тоже время ставит игрока перед выбором: поднять свою меченую фишку и дать ей возможность продолжить движение к выходу с игрового поля или дать возможность своей немеченой фишке продолжить дальнейший путь.

При этом некоторая сложность заключается в том, что необходимо помнить в каком порядке расположены Ваши фишки и фишки соперника в клетке безопасности. Фишки считаются сверху вниз. Очки в данном случае считаются следующим образом:

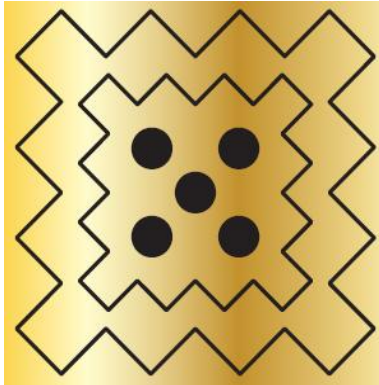
4 очка - четвертая фишка (самая нижняя) поднимается вверх и ставится на верхнюю фишку. Таким образом столбик фишек сдвигается вниз (третья фишка становится четвертой, вторая - третьей, а третья - второй сверху).

3 очка - третья фишка поднимается вверх.

2 очка - вторая фишка поднимается вверх.

1 очко - самая верхняя фишка уходит с клетки безопасности как в стандартных правилах, либо осуществляется полный переворот на 180 градусов всего столбика (верхние фишки становятся нижними, а нижние - верхними).

Делать переворот столбика с фишками на 180 градусов удобнее так: столбик с фишками сдвигается в сторону, затем берется самая верхняя фишка и ставится на клетку, а на нее ставится вторая из столбика и так далее. Необходимо помнить, что при выпадении на костях одного очка ход "полного переворота" может применяться только тогда, когда соперник предыдущим ходом произвел замену фишки. Иначе может возникнуть повторяющаяся ситуация, когда при выпадении у игроков одного очка несколько раз подряд, они могут повторять свои ходы, переворачивая столбик с фишками. Если в столбике не хватает фишек для обмена по количеству выброшенных очков, то игрок не может поднять свою фишку и должен походить любой другой своей фишкой (например, когда на костях выпало "3", а фишка игрока вторая сверху).



Клетки с **"Волнами и пятеркой"** (A8 и C8) - это клетки превращения фишек.

Фишка, проходящая через данную клетку, переворачивается и становится **"меченой"**. Затем она делает петлю по **"малому блоку"** и начинает движение в сторону выхода.

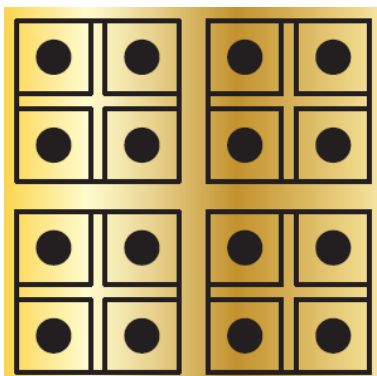
Игра становится более разнообразной, если переворот фишки происходит не на клетке переворота A8 или C8, а сразу после неё. То есть, фишка встает на клетку переворота, оставаясь еще пустой, но следующим ходом, вставая на центральную клетку B8 или дальше, она переворачивается и становится меченой.

Таким образом на доске может возникать тактическая ловушка - **"дуэль"** двух фишек. Сбивание фишек на встречном движении возможно только в центральной клетке **"малого блока"** (B8), и только когда обе фишки станут мечеными. Часто случается так, что фишки ждут, что им выпадет. Они обе пустые, находятся на разных дорожках, и не боятся других пустых фишек, а сбивать друг друга напрямую они уже не смогут. Ведь как только фишка проходит клетку превращения, она становится меченой, а по правилам меченые фишки не могут срубать пустые.

Следовательно, в этой дуэли фишек есть только два варианта: либо фишка перепрыгивает клетку с фишкой соперника и оказывается уже превращённой (меченой), либо превращённая фишка вынужденно встает на клетку B8 (ведь встать на клетку, где стоит пока ещё пустая фишка соперника и срубить её она не может). И если соперник выбросит нужное количество очков, то его фишка тоже становится меченой и **"в прыжке"** срубит меченую фишку соперника, встав на клетку B8.

Дуэль на клетках превращения – это чаще всего дуэль на **"единицах"**, что наделяет единичные броски дополнительным смыслом. Если же делать переворот фишки непосредственно в клетках превращения, то для **"дуэли"** потребуются **"четвёрки"** или даже несуществующие **"пятёрки"**, а фишки будут ждать на клетках **"Звезда богини"** и мешать друг другу.

Если придать этим клеткам безопасный статус, то вовсе образуется затор, так как срубать на этих клетках нельзя, а ждать можно сколько угодно долго.



Клетка с **"четырьмя квадратами и точками"** (B1) в основании **"большого блока"** - это финишная клетка.

Через эту клетку фишки выходят с доски. но не обязательно именно с неё. Покинуть доску фишка может с любой из четырех последних ячеек, но для этого необходим точный бросок, то есть нужно выбросить на одно очко больше, чем осталось пройти клеток.

Если выпало большее число очков, то финиширующая фишка остаётся на месте, а игрок обязан сделать ход другой фишкой (или пропустить ход, если и это невозможно).

Меченая фишка, достигшая финишной клетки, уже не рубится никем и ничем. Но если на клетке уже стоит любая пустая фишка

(своя или соперника), то меченая фишка не может встать на эту клетку.

Пустые фишки, приходящие в эту клетку в начале игры могут быть срублены пустой фишкой соперника на общих основаниях, как и в обычных ячейках (A3; B2; C3; B5; B8).

Выстраивать фишки в столбик на финишной клетке нельзя. В правилах многих старинных игр типа гонок есть такое неприкосновенное поле в конце пути. Ведь будет очень обидно и несправедливо, когда фишка прошла всю доску, а её срубили на самом финише. Если позволять там ставить любые фишки в столбик, то простым фишкам будет трудно выйти со стартовой дорожки. Ведь это очень важный перекрёсток, а в варианте со столбиком он в середине и в конце игры почти всегда будет занят.

Однако, вполне вероятно, что рисунок на этой ячейке подразумевает штабелирование меченых фишек на выходе. Если предположить, что на нем могут штабелироваться только меченые фишки, то в начале и в середине игры он будет свободен. А в конце игры, когда он будет занят мечеными фишками, для простых фишек, задержавшихся на старте и входящих на доску после срубания, это будет являться возможностью испытать удачу в выбрасывании определенного количества очков, чтобы перепрыгнуть через эту клетку В1. Также это будет служить напоминанием игроку о том, что не нужно слишком задерживать фишки на старте, а также опасаться сбивания своих фишек.

Таким образом один из вариантов правил будет следующим:

Меченые фишки, попавшие на финишную клетку, могут выстраиваться в столбик до четырех штук. По желанию игрока при выбрасывании определенного количества очков они могут подниматься вверх в столбике, становясь на фишку соперника или свою фишку. Постановка на свою фишку разрешена для того, чтобы "продавить" фишку соперника вниз. Простые фишки не могут штабелироваться на этой клетке и не могут смешиваться с мечеными фишками. То есть, как только на клетку становится меченая фишка, то клетка считается занятой и встать на фишку может только другая меченая фишка (своя или соперника). В данном случае пустые фишки, если они имеют такую возможность, должны перепрыгивать через эту клетку.

Для вывода самой верхней фишки с доски необходимо выбросить единицу. При этом игрок может решать: вывести ему верхнюю фишку с доски или походить любой другой фишкой.

Также игрок, совершивший бросок костей, может выбирать: сделать ход какой-либо другой фишкой или поднять свою фишку вверх и при этом опустить фишку соперника.

Фишки, поднимаясь снизу вверх, могут становиться (заменяться) не только на чужие, но и на свои фишки. Считаются фишки сверху вниз.

Очки в данном случае считаются следующим образом:

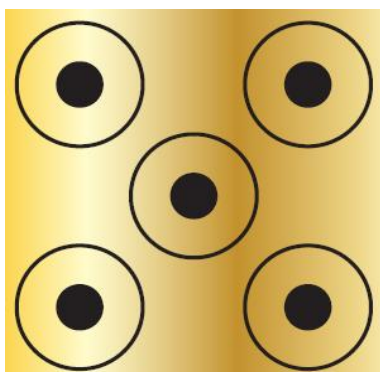
4 очка - четвертая фишка (самая нижняя) поднимается вверх и ставится на верхнюю фишку. Таким образом столбик фишек "сдвигается" вниз.

3 очка - третья фишка поднимается вверх.

2 очка - вторая фишка поднимается вверх.

1 очко - осуществляется вывод самой верхней фишки с доски.

Если в столбике на клетке В1 не хватает фишек для обмена по количеству выброшенных очков (например, в столбике находится только три фишки, а на костях выпало четыре очка), то игрок не может поднять свою фишку и должен походить любой другой своей фишкой или пропустить ход, если это невозможно.



Клетки с "пятью точками" (А3; В2; С3; В5; В8) - обычные поля, не несущие никаких особых действий. Правда, не следует забывать, что клетка В8 является напоминанием о перевороте фишки после прохождения ячейки превращения.

Вы, конечно, можете придать этим клеткам особые свойства, чтобы в очередной раз как-то преобразить игру. Но сначала просто попробуйте сыграть в неё несколько раз, и Вы поймете, насколько она увлекательна и непредсказуема. За это её любят и ценят во всём мире. Недаром же эту игру ещё называют "Царская игра Ур". А царям как известно доставалось всё только самое лучшее.