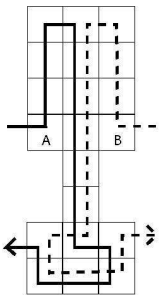
Het koninklijk bordspel van Ur

❑ Geschiedenis

Van 1922 tot 1934 leidde de Britse archeoloog Sir Leonard Woolley opgravingen rond de bijbelse stad Ur in Mesopotamië, in het huidige Irak. Hij ontdekte daar 1850 graven, waaronder 17 koninklijke, daterend rond 2600 AC. In die koninklijke graven werden een paar bordspelen ontdekt waarvan het bekendste in het British museum in Londen staat. Dit spel is een replica daarvan. De regels van het spel zijn gedeeltelijk ontdekt op een spijkerschrifttablet dat dateert rond 177 AC. Deze regels zijn van het race-spel. De regels van het strategische spel zijn totaal nieuw.

❑ Het race-spel (2 spelers)



Iedere speler heeft 7 schijfjes. Er wordt gegooid met 4 pyramidale dobbelstenen. Het is de bedoeling de schijfjes langs het uitgestippelde pad van het bord te verplaatsen. De eerste die alle schijfjes van het bord heeft, wint.

1. Om te bepalen wie begint, wordt er om beurt gegooid. Wie eerst 1 gooit mag beginnen en een eerste blank schijfje op het bord plaatsen. Deze speler blijft spelen met de blanke schijfjes. De andere speler speelt met de zwarte schijfjes.

   Het aantal witte stippen bovenaan de 4 geworpen dobbelstenen bepaalt het aantal vakjes dat je vooruitgaat (0, 1, 2, 3 of 4).

2. Als men 1 gooit of op een rozet landt, mag men nogmaals gooien. Men mag hierbij gelijk welk schijfje verplaatsen.
3. Indien een vak bezet is door een schijfje, mag dit vak niet ingenomen worden, behalve wanneer dit vak een schijf van een tegenstander bevat of wanneer het vak een rozet is. In het eerste geval wordt de schijf van de tegenstander van het bord genomen en moet die opnieuw beginnen. In het tweede geval mogen meerdere schijven geplaatst worden op de rozet (de rozetten zijn beschermd).
4. Men moet altijd vooruit zetten. Indien geen enkel schijfje vooruit kan verplaatst worden, is de zet voorbij.
5. Om een volgende schijf op het bord te plaatsen, moet er 1 gegooid worden. Men mag meerdere schijven tegelijkertijd op het bord hebben (witte én zwarte).
6. Op het einde van het pad moet het gepaste aantal ogen gegooid worden om uit te zijn. Indien dit niet het geval is, blijft het schijfje staan en wordt een ander schijfje verplaatst.
7. Als men 0 gooit, is de beurt voorbij.

❑ Het strategisch spel (2 spelers)

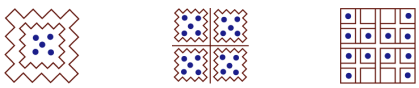
Iedere speler heeft 6 schijfjes. Er wordt gegooid met 4 pyramidale dobbelstenen. Eerst wordt door dobbelen bepaalt wie mag beginnen. Deze speler kiest een kleur van schijfjes.

Het aantal witte stippen bovenaan de 4 geworpen dobbelstenen bepaalt het aantal zetten (0, 1, 2, 3 of 4).

1. Om te beginnen plaatst iedere speler om beurt een schijfje met de stippen naar boven op het bord (zie punt 2). Het spel begint wanneer alle schijfjes geplaatst zijn.
2. Het is de bedoeling 4 van zijn schijfjes op 4 dezelfde vakken te plaatsen, met keuze uit volgende drie tekeningen:



   Bovendien moet 1 van de schijfjes op een vak staan met een andere tekening:



   en tenslotte moet er op beide helften van het bord minstens 1 schijfje staan. (De helft met 12 vakken en de helft met 6 vakken).
3. Indien er bij het initiële plaatsen geen winnaar is, worden de zetten bepaald door het werpen van de dobbelstenen.
4. De schijfjes mogen in gelijk welke richting verplaatst worden, links, rechts, diagonaal, vooruit, achteruit en gecombineerd. Men mag over schijfjes springen, maar men moet landen op een onbezet vak. Wanneer een schijfje verplaatst wordt, moet men het schijfje omkeren. Met dit schijfje mag dan niet meer gespeeld worden, tot al de eigen schijfjes omgedraaid zijn; dan kan men opnieuw beginnen met omdraaien.
5. Wie eerst aan de voorwaarden uit punt 2 voldoet of wie de tegenstander in een positie brengt waar hij geen zet meer kan doen, is gewonnen.

Informatie (0032)(0)50/ 53 93 94 **http://www.senetgame.be** **senet@skynet.be**