



# TAVOLA REALE DI UR

La Tavola Reale di Ur, altrimenti noto come Gioco Reale di Ur, è quello che può essere considerato a tutti gli effetti il gioco più antico del mondo le cui regole, per quanto postume, sono giunte fino a noi.

L'esemplare più noto, e da noi riprodotto, è quello conservato al British Museum, estratto nello scavo archeologico del 1926 – 1927 da Sir Leonard Woolley dalle tombe reali della città-stato sumera di Ur (nell'attuale Iraq), da cui prende il nome. Questo reperto è datato a circa il 2500 a.C. e per questo a molti verrebbe da dire che il Senet egiziano è ben più antico, tuttavia a Shahr-i Sokhta (in Iran) sono stati rinvenuti di recente degli esemplari non integri risalenti al 3200 a.C., oltre a frammenti probabilmente anche più antichi e, ne consegue, che anche le sue origini siano avvolte dal mistero.

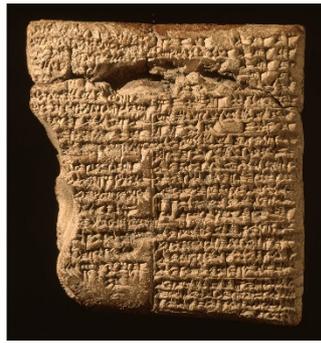


*Tavola Reale di Ur, set completo di gioco con tavoletta in cuneiforme riportanti le regole.  
British Museum di Londra.*

La rarità del ritrovamento era la sua completezza: Woolley e la sua squadra, infatti, ritrovarono tre plance di gioco e, nei cassettoni interni a esse, sette pedine bianche, sette pedine nere e sei dadi piramidali. Tutti e tre gli esemplari presentano decorazioni differenti sulla plancia di gioco a parte il ripetersi sempre uguale delle caselle con la “rosetta”, se ne deduce che i vari simboli possano non avere alcun significato di gioco oppure, cosa più probabile, che ne avessero uno andato perduto.

La meraviglia di questi ritrovamenti è destata senza alcun dubbio dalla qualità degli intarsi: conchiglie, corniola e lapislazzuli decorano il tabellone di legno, mentre le pedine nere di ardesia sono intarsiate con madreperla e quelle bianche con lapislazzuli. Anche i dadi presentano un intarsio in madreperla su due dei quattro vertici.

Ma, la cosa più spettacolare, è che a differenza di quasi tutti gli altri giochi di tale epoca, per il Gioco Reale di Ur abbiamo però delle istruzioni!



*Una delle due tavolette in cuneiforme con incise le regole del Gioco Reale di Ur, fronte e retro  
Foto: British Museum*

Sembra incredibile, ma nel 1880 in Iraq è stata rinvenuta una coppia di tavolette in cuneiforme del 177-176 a.C., scritte dallo scriba babilonese Itti-Marduk-Balatu dove racconta la filosofia del gioco, descrive il set di gioco completo e accenna a qualche mossa. Le tavolette sono rimaste un mistero irrisolto per storici e archeologi fino a quando non è stato possibile tradurre il

cuneiforme e, quindi, decifrarla. Anch'esse sono conservate al British Museum, dove nel tempo hanno cambiato collocazione, andando a sistemarsi fiere accanto ai set di gioco.

Certo, la discrepanza di tempo tra la datazione del più antico reperto di gioco e quella delle sue istruzioni è grande e lascia ben intendere che le regole si siano evolute in quei due-tre millenni, tuttavia ci dà anche la misura di quanto popolare sia stato questo gioco e i suoi eredi (dall'egiziano Aseb al gioco delle venti caselle di Jiroft, ecc.) e quanto sia stato longevo esso stesso.

In definitiva la Tavola Reale di Ur ripropone un gioco di percorso per due giocatori con una strettoia in cui le pedine si muovono su caselle comuni e in cui i due giocatori non escluderanno colpi per eliminare le tessere avversarie e farle ripartire dall'inizio mentre si procede a far uscire sane e salve le proprie.

Per innumerevoli anni costruttori di giochi e studiosi si sono dati da fare per comprendere delle meccaniche di gioco affidabili, quelle più attendibili sono state per lungo tempo quelle estrapolate da R. C. Bell, fino a quando Irving Finkel, curatore dell'area mesopotamica del British Museum, non tradusse le tavolette in cuneiforme dandone una sua variante.

Anche il russo Dmitriy Skiryuk, studioso e appassionato creatore di giochi da tavolo, ne ha fatto una sua ricostruzione, dando anche a ciascuna casella un significato preciso, tuttavia non sembra aver tenuto conto della pluralità dei ritrovamenti e della diversità dei decori delle plance di gioco.

## SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è far completare il percorso a tutte e sette le proprie pedine impedendo all'avversario di fare altrettanto.

# REGOLE DEL GIOCO

Per le regole di gioco ci basiamo sulla ricostruzione fatta dal professor Finkel in quanto più filologica, è possibile anche vederle in pratica in un video presente su YouTube, dove il buon professore sfida un famoso youtuber e boardgamer inglese.

È però anche vero che la versione più a lungo ritenuta affidabile fosse quella di Richard C. Bell, per cui in seguito presenteremo anche la sua versione di gioco.

## Regole estrapolate da Finkel

1. Si comincia a tavoliere vuoto, ognuno dei due giocatori tiene davanti a sé le proprie pedine, quelle che poi saranno state portate in salvo al termine del percorso verranno messe in testa al tavoliere, v. esempio in figura 1.
2. Si determina chi inizierà la partita con un lancio di dadi, tipicamente comincia chi fa il tiro più alto.
3. A turno i giocatori lanceranno i quattro dadi e conteranno i vertici bianchi in alto, risultanti dal tiro. In base al risultato possono decidere se mettere in gioco una pedina o far avanzare di altrettante caselle una pedina già in gioco.
4. Se dal tiro i dadi danno come risultato solo vertici neri, il giocatore passa il turno all'avversario senza effettuare alcuna mossa.
5. L'ingresso di una nuova pedina avviene in movimento, per cui se al lancio di dadi esce un tre, per esempio, la pedina sarà posizionata sulla terza casella dall'inizio del percorso, se è uscito un due sulla seconda, ecc.
6. Il percorso da fare è quello rappresentato in figura 2.
7. Non è possibile posizionare più pedine sulla stessa casella, se non è possibile mettere in gioco una nuova pedina o muoverne un'altra già sulla plancia, il giocatore deve passare il turno con un niente di fatto.
8. Durante l'avanzamento è possibile saltare le pedine presenti nel percorso, proprie o avversarie, anche se più di una.
9. Se la pedina termina il movimento su una casella occupata da una pedina avversaria, quest'ultima viene eliminata dal gioco e deve ripartire dall'inizio del percorso.
10. Se la pedina termina il movimento su una casella contrassegnata con la rosetta, il giocatore ha diritto a ritirare i dadi.

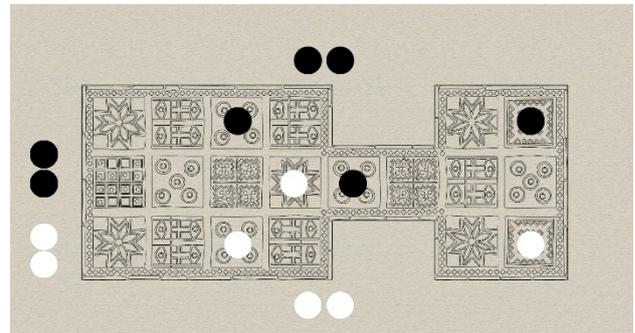


Figura 1 Esempio di posizionamento delle pedine durante il gioco

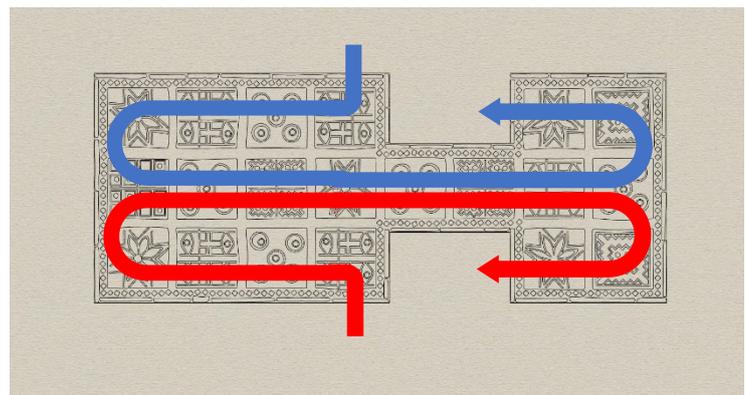
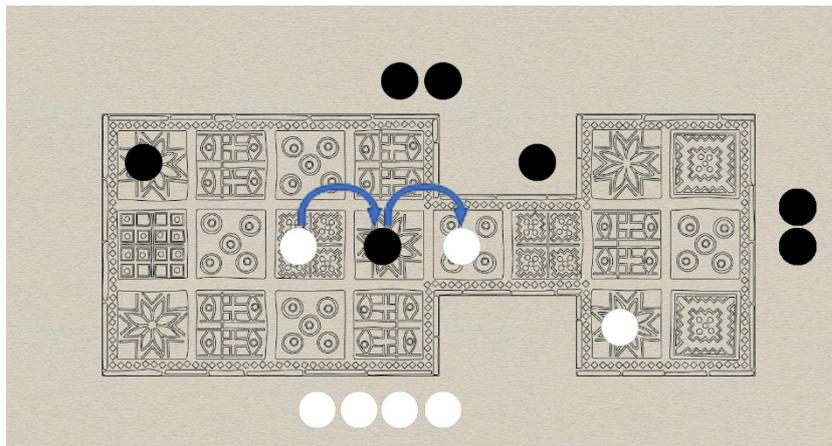


Figura 2 Schema del percorso che devono fare le pedine dei due giocatori



11. Se la pedina termina il movimento su una casella contrassegnata con la rosetta che però è occupata da una pedina avversaria, il giocatore deve posizionare la propria pedina nella casella immediatamente successiva a meno che non possa ovviare utilizzando un'altra pedina come raffigurato qui accanto.



12. Per uscire dal tabellone e portare in salvo le proprie pedine è necessario fare un tiro esatto, se si finisce col movimento nell'ultima casella del percorso, contrassegnata da una rosetta, si può ritirare i dadi, ma è necessario fare un tiro esatto da 1 punto per poter far uscire quella pedina.
13. Vince il primo che porta in salvo tutte e sette le proprie pedine.

### Regole di Robert C. Bell

Prima del regolamento estrapolato da Irving Finkel dallo studio e dalla traduzione delle tavolette in cuneiforme di Itti-Marduk-Balatu, il set di regole più accreditato come meccanica di gioco era quello di Robert C. Bell, storico dei giochi da tavolo, per cui vogliamo proporlo come set di regole a sé stante, piuttosto che come variante.

Per questo set di regole si usano 3 dadi invece di 4, il numero di vertici bianchi che risultano dal lancio dei dadi determina quanto segue:

- Tre vertici bianchi. Con questo risultato è possibile una delle seguenti opzioni, a scelta del giocatore:
  - Immettere in gioco una nuova pedina ed effettuare un nuovo lancio di dadi;
  - Effettuare un avanzamento di cinque posizioni con una pedina già in gioco;
- Tre vertici neri. Questo risultato consente al giocatore di avanzare con una sola pedina già in gioco di quattro caselle e rilanciare i dadi;
- Due vertici bianchi. Il giocatore che ottiene questo risultato ha diritto ad avanzare con una sola pedina già in gioco di una sola casella e a rilanciare i dadi;
- Un solo vertice bianco. Il giocatore passa il turno senza spostamenti e senza rilanciare i dadi.

1. La partita inizia a tavoliere vuoto e prima di cominciare i giocatori determinano:
  - a. Il valore della posta da pagare;
  - b. Chi dei due inizia, eventualmente con un tiro di dadi (e inizia chi fa il punteggio maggiore) o per scelta concordata.
2. I giocatori tirano a turno e muovono secondo lo schema qui sopra riportato, il percorso da osservare è il medesimo illustrato in figura 2.
3. Ogni giocatore ha una sola mossa per turno, per cui dopo aver rilanciato i dadi ove previsto e fatto la propria mossa, il turno passa all'avversario.

4. A ogni lancio è possibile muovere una sola pedina per volta (se il tiro di dadi lo consente), non è quindi possibile suddividere il risultato tra più pedine per farle avanzare contemporaneamente.
5. Per immettere una pedina in gioco è necessario fare il primo lancio indicato nello schema, ottenendo tre vertici bianchi. Fintantoché non si ottiene questo risultato per l'immissione in gioco della prima pedina, si passa il turno all'avversario con un nulla di fatto.
6. Dopo l'immissione della prima pedina, ogni qual volta si ottiene dal tiro dei dadi il risultato di tre vertici bianchi il giocatore può scegliere se far avanzare una pedina già in gioco o immetterne un'altra.
7. Quando si immette una pedina, questa viene sempre posizionata sulla prima casella e si rilanciano i dadi per spostarla del numero di caselle indicato dal secondo tiro. Se questo secondo tiro ha come risultato un solo vertice bianco, ossia nessun movimento, la pedina viene ritirata dal gioco.
8. Se una pedina termina la sua corsa su una casella contrassegnata dalla rosetta, l'avversario paga la posta determinata al punto 1 al banco. 
9. Durante il movimento è possibile saltare le pedine, proprie o altrui, non è possibile eseguire lo spostamento se questo termina in una casella occupata da una propria pedina ed è necessario muoverne un'altra. Se, invece, termina in una casella occupata da una pedina avversario quest'ultima viene messa fuori gioco e deve ripartire dall'inizio.
10. Non è mai possibile rinunciare alla propria mossa, a meno che il giocatore sia impossibilitato a eseguire alcun movimento, in tal caso passa il turno senza rilanciare.
11. Per far uscire le pedine dal tavoliere è necessario fare un tiro esatto, se non è possibile far uscire la pedina se ne deve muovere un'altra o, in caso non sia possibile, passare il turno all'avversario senza rilanciare come da punto 10.
12. Vince il primo che fa uscire tutte e sette le proprie pedine, in tal caso si aggiudica l'intera posta di banco accumulata durante la partita con i transiti nelle caselle con la rosetta. 

## VARIANTI DI GIOCO

Nel corso degli anni ci sono stati molteplici studi sia sul gioco e le sue meccaniche, sia sulle tavolette in cuneiforme ritrovate e tradotte da Finkel.

Vi proponiamo qui alcune varianti, applicabili indistintamente a entrambi i set di regole proposti.

- **Variante a 16 caselle.**

Questa variante propone un percorso alternativo che rende più interessante e più grande il terreno di scontro, di seguito è proposto lo schema di movimento della variante a 16 caselle.

Per il resto le regole da adottare sono le stesse del set scelto per giocare.



- **Altre varianti.**

Alcuni esperti propongono delle varianti di uscita interessanti per vivacizzare il gioco, da usare alternativamente, anche nelle varianti a 16 caselle e nella variante allungata in alternativa alla regola del punto 5.

1. In entrambi i set di regole si può usare la regola del rimbalzo, ovvero sia se l'unica pedina che può muoversi è quella in procinto di uscire, invece di passare il turno questa procederà di tante caselle quante necessarie per l'uscita e poi tornerà indietro del resto del punteggio ottenuto. Per esempio: al lancio di dadi si ottengono tre vertici bianchi.

- a. **Regole di Finkel, qualunque variante.**

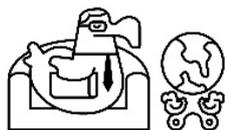
Con questo set di regole il giocatore può muovere di tre caselle, ma le pedine sono già tutte in gioco o hanno già terminato, quindi non possono esserne immesse di nuove. Le pedine in gioco non possono muoversi perché finirebbero contro una sua propria pedina e quella in procinto di uscire abbisogna di un tiro esatto da 1 punto per uscire. In tal caso, invece di passare il turno, il giocatore muove quest'ultima pedina avanti di una casella e indietro di due.

- b. **Regole di Bell, qualunque variante.**

Con questo set di regole, il giocatore può muovere in avanti una pedina di cinque caselle o immettere una nuova pedina. Con questa variante, nel caso in cui non si possano immettere in gioco nuove pedine e le altre già in gioco non possano muoversi in quanto finirebbero in una casella già occupata da una pedina dello stesso giocatore, l'unica pedina che può muoversi è quella in procinto di uscita, ma per farlo abbisogna di un tiro esatto da un punto. In tal caso questa pedina avanza di uno e torna indietro di quattro caselle.

- c. **Nella variante allungata**, ove è presente la possibilità di impilare più pedine nella stessa casella, questa regola avrà una maggiore applicazione solo per lo spostamento di uscita dell'ultima pedina, ma ciò non esclude la possibilità di una mossa... strategica.

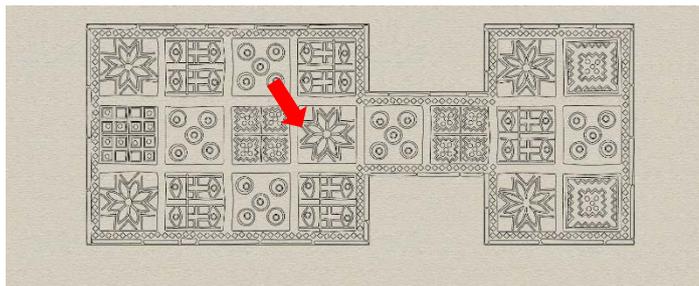
2. Per le sole regole di Bell si può, in alternativa, considerare una variante di uscita valida solo se esce un tiro da quattro punti, ossia il lancio di dadi restituisce tutti vertici neri.



## I CONSIGLI DEL DODO

Non considerate la Tavola Reale di Ur un gioco di sola fortuna ai dadi. Esso comprende molta strategia nella scelta delle mosse da fare e di quali pedine usare. Considerando che i punteggi più probabili che possono uscire lanciando i quattro dadi piramidali sono 2 e 3 (per la precisione  $6/16$  per il due e  $2/16$  per il tre), una buona strategia di gioco è quella di cercare di tenersi il più lontano possibile dalle pedine avversarie, di almeno 4 o 5 caselle (la cui probabilità di uscita è, per il 4, di solo  $1/16$ ).

Se giocate con le regole di Finkel, restare fermo nella casella centrale con la rosetta (indicata nella figura qui accanto), potrebbe essere una buona strategia di pressione verso l'avversario, che sarà costretto a saltarvi e a diventare vulnerabile alle vostre mosse successive.



Se giocate con le regole di Bell, il consiglio principale è uno solo: non ipotecatevi il nido!

In caso voleste applicare la variante allungata, il dodo consiglia al proprietario del gioco di personalizzare uno dei due set di pedine, per esempio applicando un pezzetto di nastro adesivo di carta o facendoci un segno con un pennarello o altro, poiché le pedine fornite hanno il medesimo retro.