

Ur-eko erret jokoa

Patxi Angulo*

Tigris eta Eufrate ibaien artean zegoen Mesopotamiako (gaur egun Siria eta Irak) antzinako arte-objektuen altxorrik handiena Sir Leonard Woolley-k zuzendutako espedizioari zor diogu. Mende honen 2. hamarkadako da aurkikuntza eta bertan British Museum-ak eta Pennsylvaniako Unibertsitateak hartu zuten parte. Espedizioaren lorpenik handiena Ur-eko erret hilobiak dira. Argitara eman ziren altxor ugari artean joko-aula handiosak zeuden. 4.500 urteko objektu horien aurkikuntzak balio arkeologiko handia izan zuen, ordura arte aurkitutako joko-taularik zaharrenak baitziren.

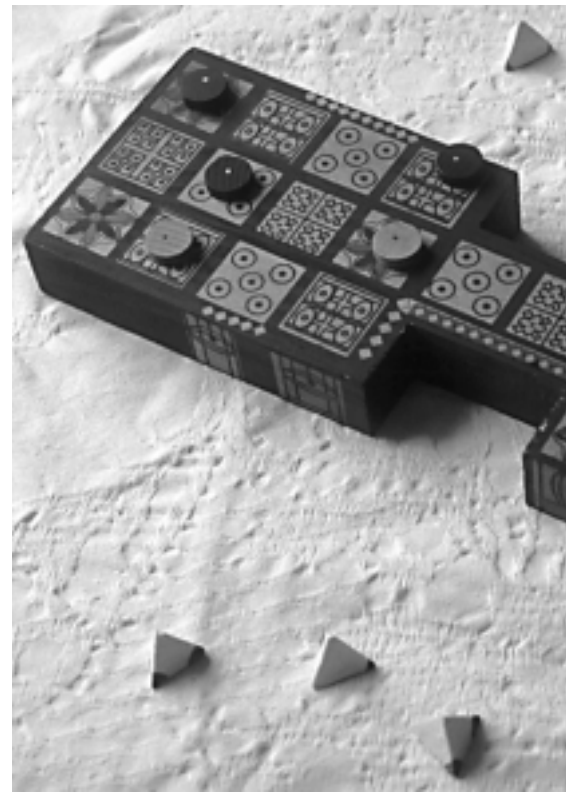
Jokoa sona handikoa izan omen zen Sumer-eko klase nagusien artean, taulak soilik erret etxe-koen eta aberatsen hilobietan aurkitu baitziren. Garai horretan ohitura zenez, hildakoei hilobietan dama-aulak uzten zizkieten haraindiko munduan une atseginak igarotzen laguntzeko.

Ur-en aurkitutako joko-aula batzuk dekorazio berezia zeukaten. Horietako batek lapis lazuliz eta karezko harriz zartatutako maskorrak zituen. Beste batzuetan animalien marrazkiak maskor-plaketan ageri dira. Joko-taule-

kin batera, bi motako fitxak aurkitu zituzten. Alde zuriak bost puntu ilun dauzka eta alde beltzak bost puntu argi. Fitxekin batera lau aldeko sei dato berezi aurkitu zituzten: piramide itxura dute eta lau erpinetako bi markeriazkoak dira. Hiru dato zuriak dira eta beste hirurak lapis lazuli kolorekoak. Horrek bi jokalarientzako datoak direla pentsarazten digu.

Argazkiko taula Londresko British Museumen dagoen jatorrizko taularen kopia da. Joko horrekin bi motako fitxak aurkitu zituzten: lapis lazulizko puntuak dituzten nakarezkoak batzuk eta nakarezko puntuak dituzten arbelazkoak besteak.

Ur-eko Erret Jokoa izenaz ezagutzen da gaur egun. Backgammon jokoa taldeko jazarpen-jokoen aurrekaria dela uste da. Beste askotan gertatu den legez, horre-



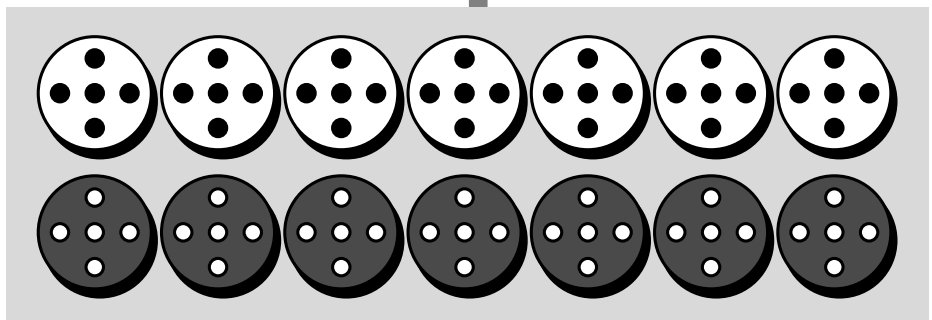
Argazkiko taula Londresko British Museumen dagoen jatorrizko taularen kopia da.

tan ere ez da idatzizko araurik gorde. Alabaina, taulei eta beste zenbait arrastori esker, jokoa arauak berreraikitzea lortu da.

Erret Jokoa arauak

Jokalari bakoitzak zazpi fitxa eta hiru dato ditu. Datoak tetraedroak dira, hau da, lau alde eta lau erpin dituzte. Lau erpinetatik

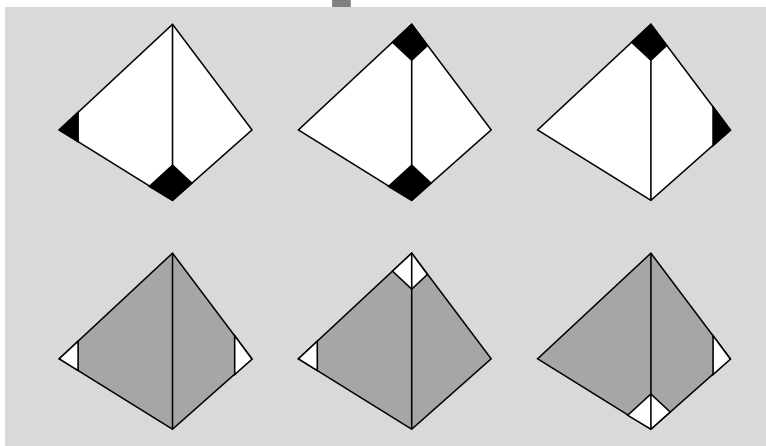
Fitxen alde zuriak bost puntu ilun dauzka eta alde beltzak bost puntu argi.





bi markaturik daude. Hiru datoak batera jaurtikitzen dira, ondoko konbinazioak gerta daitezkeelarik: goiko hiru erpinak markaturik, 5 puntu; goiko bi erpin markaturik (bat markatugabe), puntu 1; goiko erpin bat markaturik (beste biak markatu gabe), 0 puntu eta goiko hiru erpinak markatu gabe, 4 puntu. Bestalde, joko-taulako arrosotoidun laukiak babestokiak dira jokalarientzat.

Fitxekin batera lau aldeko sei dato berezi aurkitu zituzten: piramide itxura dute eta lau erpinetako bi marketeriazkoak dira.



Fitxak datoan puntuazioaren arabera mugitu egiten dira. Zazpi fitxak erabiliz ibilbide osoa osatzen duen lehen jokalaria irabaziko du joko.

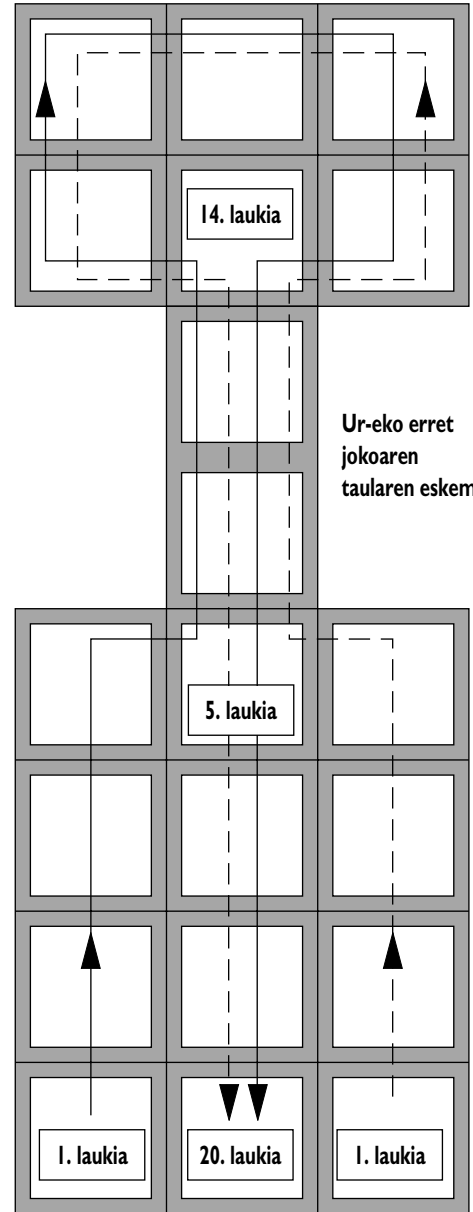
Ibilbidea 1. laukian hasi eta, gezien norabidea jarraituz, 20. laukian amaitzen da (ikus irudia). Lauki berean jokalarien fitxak pila daitezkeela kontuan izan behar da.

Jokoa hastera doa

Jokoaren hasiera jokalarien artean erabakitzen da.

Hasieran joko-taula hutsik dago, hau da, bertan ez dago fitxarik. Fitxak taulan kokatzen hasteko, 1 (bi erpin markaturik) edo 5 (hiru erpinak markaturik) puntuazioa lortu behar da, ondoren fitxa horiek hurrenez hurren 1. eta 5. laukian ipiniko direlarik. Horiez gain, jokalariek fitxaren bat 1. laukian kokatzeko beste aukera bat dute: jokalaria beste fitxa bat arrosotoidun lauki batera heltzea. Fitxaren bat 14. laukira iristen denean, buelta emango zaio, erdiko pasabidetik gora datozen fitxeetatik bereiztu ahal izateko.

Fitxei erdiko pasabidean eta goiko zirkuituan daudela eraso egin diezaiekete. Jokalari baten fitxak dauden laukira arerioaren fitxaren bat iristean, haren fitxak atzera bota eta ibilbidearen hasierara eraman behar dira. Ahoz gora edo ahoz behera dauden fitxei egoera berean dauden fitxek soilik egin diezaiekete eraso.



Ibilbidea osatuzat emateko eta taulatik atera ahal izateko, fitxa 20. laukira puntuazio zehatza lortuz eraman behar da. Horren ostean, 4 puntu (hiru erpinak markatu gabe) lortu behar da. Jokalariren batek 20. laukian fitxa bat baino gehiago kokatuz gero, guztiak batera atera ahal izango ditu 4 puntuko puntuazioa lortuta.

* Euskal Herriko Unibertsitateko irakaslea.