

# D'ON VENEN ELS JOCS DEL MÓN?

Fa més de 700 anys que el rei de Castella, Alfons X El Savi, va recopilar el primer llibre de jocs de la literatura europea.

El mateix va dirigir a un grup d'experts que estaven contractats per escriure una sèrie de llibres sobre els temes més importants del moment: llibres d'Història, de Dret, de Religió, d'Astronomia, de Màgia... i de Jocs.

El fet que el joc s'introduís a aquesta llista demostra que durant l'època medieval el joc tenia un paper important en la forma de vida de les persones. El rei declara en la introducció del llibre que Déu va voler donar als homes tota classe d'alegries a la vida, per tal que gaudint d'elles, aconseguissin suportar millor les penes i treballs que els hi podien aparèixer.

Avui, al segle XXI, les persones continuem jugant, però malauradament, i equivocadament, sovint les persones adultes diem que jugar "és cosa de nens".

Els jocs que us presentem a continuació són jocs per a nenes i nens de 7 a 100 i més anys.

Una recopilació de jocs de diverses regions del món: Àsia, Àfrica, Europa... la majoria dels quals tenen milers d'anys d'antiguitat i que avui, continuen fent-nos jugar, aquí i arreu.

Per tal de fer-vos més amena l'estona, hem intentat explicar-vos les instruccions de forma clara i senzilla i en aquells jocs més complicats, hem simplificat la versió.

Cada joc consta d'una fitxa a on situar-ne els orígens i a on trobar-hi les regles.

El material (fitxes i taulers) estan ben protegits amb caixes o plàstics de bombolles i saquets de tela.

Només us demanem que els gaudiu, que aprengueu força coses amb ells i que els cuideu, de tal manera que quan tornin al CeDRe, estiguin en perfectes condicions.

Si us animeu a buscar més informació dels jocs o sí, com el rei Alfons X, en sou grans coneixedors i coneixedores, ens agradarà que compartiu les anècdotes i sabers amb nosaltres, per tal que mica en mica, nosaltres també puguem anar recopilant jocs d'arreu.

**Moltes gràcies per tot. I bona partida !**

# LA MALETA DE DINAMIQVES

**L'afició pels jocs és un impuls universal que no té fronteres ni culturals, ni lingüístiques ni geogràfiques.**

Els jocs que presentem a continuació són molt antics. Alguns d'ells, que en l'actualitat són un simple passatemps per a la mainada, són en realitat una relíquia d'antics ritus religiosos que es remunten als inicis dels temps.

Els jocs de sort, com els daus, antigament donaven l'oportunitat als éssers humans de consultar als déus per prendre decisions difícils. I el resultat de jocs entre campions era interpretat per sacerdots o altres persones capacitades per llegir el futur. Fins i tot el 1895, mentre els francesos atacaven la capital de Madagascar, la reina nativa i el seu poble per aconseguir la victòria tenien més fe en el resultat d'un joc de predicció anomenat "fanorona" practicat pels endevins, que en el seu propi exèrcit.

De fet, encara ara, totes i tots tirem una moneda a l'aire per prendre una decisió. Deixem el futur d'una acció o d'una decisió a un joc d'atzar.

Però hi ha també un grup de jocs que tenen com a finalitat el desenvolupament educatiu de la joventut -com els escacs-, o el manteniment de les habilitats adquirides -com els dards o les curses-.

Els jocs d'enginy han existit sempre i tothom hi ha jugat. En l'antiga Grècia Clàssica, el fracàs de no donar la resposta correcta a una endevinalla suposava un càstig. El perdedor havia de beure un corn d'aiguamel o vi adulterat, a vegades amb sal, i acabava ben adormit sota la taula, mentre que el premi per la solució trobada consistia en dolços, llaminadures o un petó de la dama escollida.

Els jocs són el mirall de cada civilització ja que, tot i que el pas del temps sol deixar inalterable la forma del joc, el seu simbolisme es veu sovint influenciat pels esdeveniments contemporanis; especialment pels esdeveniments polítics del moment. Durant les guerres napoleòniques, per exemple, es fabricaven jocs d'escacs representant a Napoleó com a

general, com a primer cònsol o com a emperador, assumint sempre el rol de la figura del rei blanc.

El joc de l'oca és un dels jocs que més ha acusat els estímuls dels fets històrics. Molts d'aquest jocs en espiral es van inventar durant els segles XVIII i XIX per ensenyar a la mainada la història, la geografia, la història sagrada, i la botànica del moment. Durant tots aquests anys ha anat incorporant diverses vinyetes i paranys que explicaven la revolució industrial, els transports, etc.

Algun dels jocs més primitius que es coneixen arreu, han sofert variacions locals segons el moment i la zona en què es juguen. De manera que aporten una gran informació sobre els costums i les particularitats de cada cultura.

La maleta que teniu a les mans ha recorregut molts quilòmetres per poder-vos mostrar els jocs “de sempre”, aquells jocs, que podem dir que són mil·lenaris i que al llarg dels temps han entretingut tant a reis, emperadors i nobles com al poble ras.

**Gaudiu-los i cuideu-los, i viatgeu pel món i pels temps durant tota aquesta estona.**

L'equip del CeDRe de la Coordinadora d'ONGS.

(informació extreta del llibre: “Juegos de todo el mundo” de Frederic V. Grunfeld)

# JOCS QUE CONTE LA MALETA:



1 YOTÉ

1 BACKGAMMON

1 WARI

1 YENKA GEGANT

1 HUS

1 TRES EN RATLLA

1 SENET

1 SOLITARI

1 PARXIS

1 ANTÍLOP

1 CAROM

1 GUINEU I LES

1 TELLA

OQUES

1 MIKADO GEGANT

# YOTE

És un joc jugat a tota l'Àfrica Occidental.

Els elements són molt simples: un tauler escarpat al terra i fitxes formades per xines i palets, assequibles a qualsevol lloc.

Les regles permeten una gran varietat de moviments.

El joc requereix estratègia i rapidesa mental.



*PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Àfrica Occidental*

## **OBJECTIU: .**

Deixar a l'altra jugadora sense cap fitxa al taulell.



## **EQUIP I MATERIAL NECESSARI:**

Un taulell amb sis columnes de cinc forats cadascuna.

12 peces (6 clares + 6 fosques)

## **INSTRUCCIONS:**

Es posen les peces al taulell per torns, una cada vegada i allà on vols.

Pots començar a moure les peces del taulell, encara que no les hi hagi col·locat totes. Pots quedar-te'n alguna de reserva en espera d'un moment del joc més avançat.

Moviment de les peces: només en línia recta (mai en diagonal) cap a un forat buit.

Per capturar una peça de l'oponent cal saltar per sobre d'ella i enretirar-la del taulell.

Quan captures una peça del taulell també en captures una de les que l'altra jugadora encara no ha col·locat al taulell de joc (les que havia reservat, si n'hi ha alguna).

Guanya la partida, la persona que manleva i captura totes les peces de l'altra jugadora. (Sol ser un joc ràpid) S'acostumen a fer 3 partides consecutives i guanya el joc la millor jugadora de les tres partides consecutives.

# WARI

El WARI o l'AWALÉ és un joc de la gran família de jocs de manqala, que es juga tradicionalment al nord del Golf de Guinea, des del Camerun fins al Senegal, amb petites variants locals. També es juga a les Antilles, on va ser portat pels africans que hi van anar a parar com a esclaus provinents d'aquestes mateixes zones.

Actualment, de tots els jocs de manqala, és el més estès i també el més estudiat. Se'n fan campionats habitualment a molts països d'Àfrica i també d'Europa (fins hi tot n'hi ha un aquí a Catalunya).

Degut a la gran varietat lingüística dels llocs a on es juga, el podem trobar anomenat de moltes i diferents maneres: adi, aji, awari, awélé, kale, ma, wolo, oware, wari, dagh, oura, etc.

En els països anglosaxons se'l sol conèixer com a WARI o AWARI. En canvi, en els francòfons, com a AWELÉ O AWALÉ.  
En català es coneix amb el nom d'AWALÉ (Aualé).



PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Àfrica Central

## OBJECTIU:

Aconseguir tantes llavors com sigui possible en el teu magatzem (el forat situat al teu lateral esquerra o bé fora del taulell).



## EQUIP I MATERIAL NECESSARI:

Taulell amb 16 forats (sis per banda i dos als laterals opcionals)  
48 llavors, pedretes o petxines.

## INSTRUCCIONS:

Dividim el taulell en dues meitats, 6 forats per una persona i els altres sis forats per a la jugadora contrària.

Posem 4 pedretes a cada forat (menys als dos dels laterals q serveixen de magatzem)

La jugadora que comença agafa les llavors d'un dels sis forats del seu camp i les reparteix una a una als forats que segueixen a la seva dreta

Si l'últim forat en el qual has deixat una llavor és de l'adversari i :

Té 2 o 3 llavors dintre: agafa totes les llavors d'aquest forat, col·loca-les en els teu magatzem i passa el torn a l'altre jugadora. Si els forats anteriors a aquest també contenen dues o tres llavors, aquestes també passen al magatzem.

Només té una llavor deixa la teva petxina en aquest forat i passa el torn a l'altre jugadora.

En el cas d'agafar dotze llavors d'un mateix forat per repartir, quan s'arriba al forat on hem començat ens l'hem de saltar.

El joc acaba quan una de les dues persones que juguen es queda sense cap petxina al seu camp (guanya el qui es queda amb més llavors al camp i al magatzem).

### **Si voleu continuar NO TOQUEU LES LLAVORS, comença ara una segona ronda de joc:**

Cada persona agafa les llavors que té al magatzem i als forats del seu camp.

En posem set a cadascun dels forats i les que sobrin les guardem de nou al magatzem.

Si ens en falten, intentem posar-ne 7 al màxim de forats i la resta repartir-les als forats que encara tenim buits.

Comença a jugar la persona que abans ha guanyat. Si col·locant les llavors cau a un dels forats de la jugadora contrària que no té 7 llavors (perquè n'hi faltaven): NO pot robar-les i perd el torn. Els forats que al començar el joc no tenien 7 llavors actuen com a "protectors" de les llavors que hi van caient.

Si tu caus en un dels teus forats protectors amb la última llavor. No passa res, pots continuar jugant.

Guanya la primera jugadora que deixa a l'altre sense cap llavor, o si heu d'acabar el joc, la que en el moment que decidiu plegar en té més al seu magatzem.



# SOLITARI

El solitari, la Guineu i les Oques.... Són jocs del grup de jocs de tauler que es practicaven a Àsia i a Europa.

La primera referència que es té del joc, apareix a la "Saga de Grettir" d'Islàndia, escrita pels volts del 1300.

Una varietat és el solitari, la invenció del qual s'atribueix a un desafortunat aristòcrata francès del segle XVII, sentenciat a un aïllament a la Bastilla.



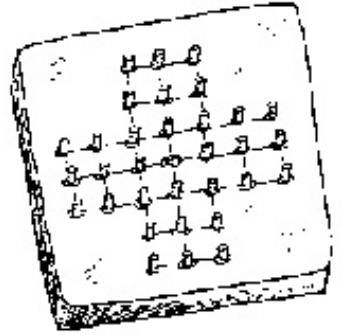
PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Nord d'Europa

## **OBJECTIU:**

Aconseguir treure tots els palets del taulell menys un que ha de quedar clavat al forat del centre de la creu.

## **EQUIP I MATERIAL NECESSARI:**

Taulell amb 33 forats en forma de creu.  
32 palets o llavors.



## **INSTRUCCIONS:**

Posa els palets o llavors a tots els forats del taulell menys al del centre que ha de quedar buit.

Per treure els palets del taulell has de fer-ho saltant per sobre d'una altra (com a les dames), cap endavant, cap endarrere o de costat (però MAI en diagonal).

El palet que has saltat el retires del taulell.

El joc ha d'acabar amb l'últim palet en el forat central.

*Pots variar el joc:*

Deixant al principi el forat buit en un lateral o un forat a l'atzar.

Acabant el joc amb el palet a un forat que has decidit abans de començar a moure'ls.

# LA GUINEU I LES OQUES

El solitari, la Guineu i les Oques.... Són jocs del grup de jocs de tauler que es practicaven a Àsia i a Europa.

La primera referència que es té del joc, apareix a la "Saga de Grettir" d'Islàndia, escrita pels volts del 1300.

Una varietat és el solitari, la invenció del qual s'atribueix a un desafortunat aristòcrata francès del segle XVII, sentenciat a un aïllament a la Bastilla.



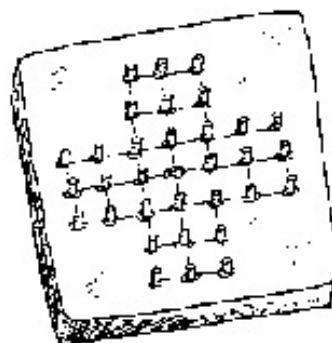
PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Nord d'Europa

## OBJECTIU: .

La Guineu s'ha de menjar un mínim de 8 oques per guanyar el joc. Les oques han d'acorrallar la guineu deixant-la immòbil

## EQUIP I MATERIAL NECESSARI:

Tauler amb 33 forats en forma de creu  
18 palets (17 oques i 1 Guineu de color més fosc)



## INSTRUCCIONS:

Les oques es col·loquen tal i com s'indica en el dibuix (x):

			x	x	x		
			x	x	x		
x	x	x	x	x	x	x	x
x	o	o	o	o	o	o	x
x	o	o	o	o	o	o	x

La guineu es col·loca en un dels forats lliures.

Es juga a sorts qui tindrà les oques i qui juga amb la guineu.

La guineu juga primer.

La guineu es pot moure en qualsevol direcció: endavant, endarrere, en diagonal o lateralment.

Per menjar-se una oca ha de saltar per sobre d'ella, i un cop saltada l'oca es retira del taulell.

Els salts múltiples estan permesos, però la guineu no està obligada a saltar quan té la oportunitat de fer-ho.

Les oques es mouen endavant i cap als costats però mai diagonalment o cap endarrere i només una vegada per torn.

Com que no poden saltar la guineu, han d'intentar acorrallar-la per tal que no es pugui moure.

La guineu guanya el joc si aconseguix menjar a 8 oques.

Les oques guanyen si immobilitzen la guineu.

# ANTILOP

El solitari, la Guineu i les Oques.... Són jocs del grup de jocs de tauler que es practicaven a Àsia i a Europa.

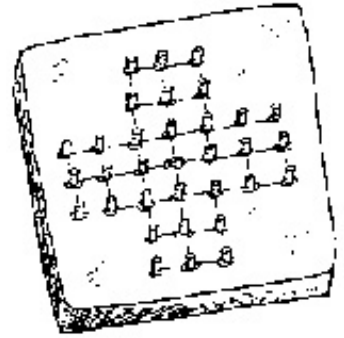
La primera referència que es té del joc, apareix a la "Saga de Grettir" d'Islàndia, escrita pels volts del 1300.



PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Nord d'Europa

## **OBJECTIU:**

Posar tres clavilles en una mateixa línia (un antílop). Quan un jugador forma un antílop, es menja una de les fitxes del seu oponent (la retira de taulell).



## **EQUIP I MATERIAL NECESSARI:**

Taular amb 33 forats en forma de creu  
Palets o llavors, 22 (11 clares i 11 fosques)

## **INSTRUCCIONS:**

Cada jugador disposa d'onze clavilles de colors diferents.

1. Per torns va col·locant cada clavilla en un forat. No es poden col·locar dues clavilles juntes en la mateixa línia (aquesta regla evita que els jugadors posin en joc totes les seves fitxes).

2. En una segona fase, quan s'ha completat la col·locació, cada jugador mou una fitxa en sentit horitzontal o vertical. Per aconseguir tres clavilles en una mateixa línia (un antílop).

3. Quan un jugador forma un antílop, es menja una de les fitxes del seu oponent (la retira de taulell).

El que aconsegueixi menjar-se totes les fitxes de l'altre, guanya.

# HUS

És un joc de tauler dels Khoikhoïn (nama, berg-dama i herero) de la família dels jocs de manqala.

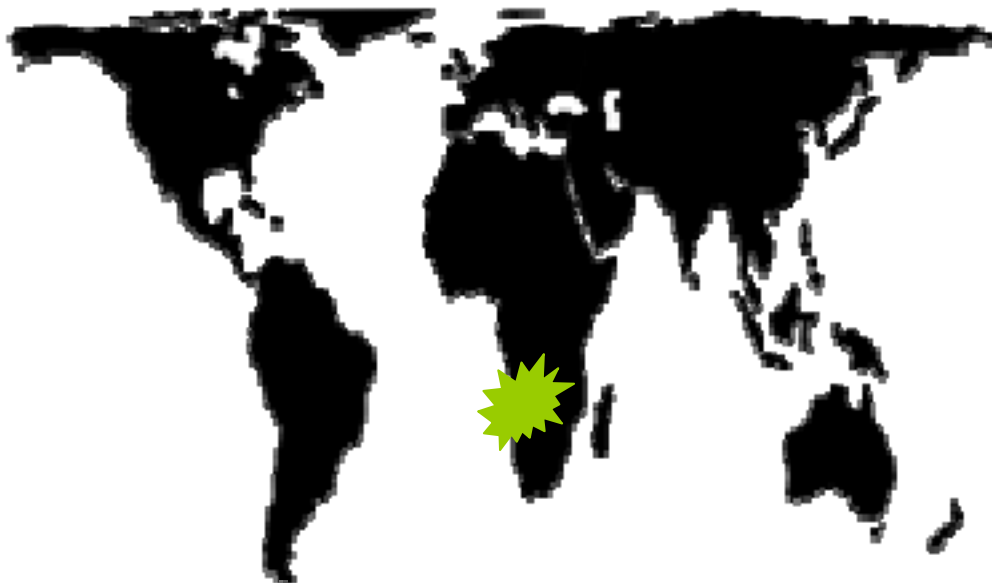
Hi ha qui els classifica entre els jocs d'atzar, ja que és molt difícil calcular els moviments, i la gent hi juga només per passar l'estona.

El nom també s'escriu: “//hus” a on les “//” davant del nom són el que en lingüística s'anomena un clic, i indiquen el so de dir “arri!” a un cavall.

Amb el mateix nom es coneixen diversos jocs similars.

Se suposa que els jocs de MANQALA/ MANCALA són els més antics que hi ha. Com a mínim són dels que més antigues proves tenim. Al temple de Kuna, a Tebes (1400aC) hi ha diversos taulers de manqala.

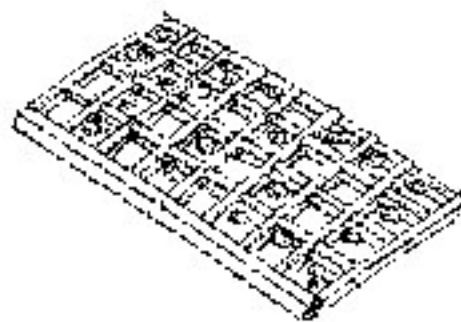
També se n'han trobat esculpits al peu de les piràmides d'Egipte. D'aquí s'ha anat estenent fins a gairebé tot el món, des de les escoles dels EUA fins a les Filipines, passant per Papua i la Índia. Malauradament, a Europa no han arribat fins els darrers anys que s'han popularitzat els “Jocs, les Músiques i les Cultures d'arreu del món”.



*PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Àfrica del Sud*

## OBJECTIU:

Capturar totes les fitxes l'oponent.



## EQUIP I MATERIAL NECESSARI:

Un taulell de 4 rengleres amb 8 forats cadascuna.  
48 llavors o pedretes.

## INSTRUCCIONS:

Es decideix a sorts qui comença jugant.

Les peces es mouen seguint les agulles del rellotge.

Repartir el taulell entre les dues persones contrincants: la meitat per cadascú, és a dir, dues rengleres per jugadora.

Distribuir i repartir les fitxes (mongetes i cigrons) en les caselles del taulell seguint el moviment de les agulles del rellotge. Cal posar dues peces a cada casella (com al dibuix).

(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)
(2)	(2)	(2)	(2)	(0)	(0)	(0)	(0)
(0)	(0)	(0)	(0)	(2)	(2)	(2)	(2)
(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)

Cada jugadora només pot moure per la seva meitat del taulell (les dues rengleres més properes a ella)

Comences a jugar escollint un forat qualsevol de la teva meitat. Agafes les fitxes del forat i les has d'anar distribuint (una a cada forat) a les caselles o forats posteriors a la que has començat a jugar.

Quan l'última peça o llavor que distribueixes va a parar a una casella on no hi ha llavor, passes el torn a l'altra jugadora.

Si caus (poses l'última llavor) en una casella plena de la fila interior (que estan dibuixades amb cursiva) i els dos forats de l'oponent de la mateixa columna està ocupat, en lloc de continuar la sembra amb les nostres llavors, la continuem igualment, però amb les llavors d'aquest dos forats contraris. Això no passa quan vas a parar a una casella buida que és quan perds el torn.

Guanya qui captura totes les peces a l'altra jugadora.



# TRES EN RATLLA

Forma part dels jocs de tauler que es practiquen a Àsia i a Europa.

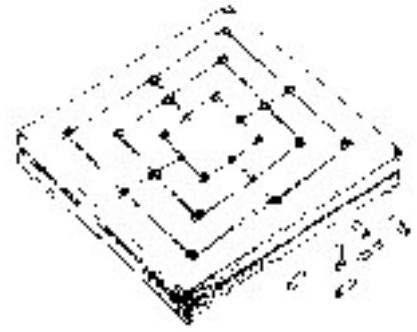
És un dels jocs més populars d'arreu, tothom a casa, al carrer o als patis de l'escola hi ha jugat un dia o altre.



*PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Orient mitjà*

## **OBJECTIU: .**

Deixar a l'altra jugadora sense cap fitxa al taulell..



## **EQUIP I MATERIAL NECESSARI:**

Un taulell amb les línies de joc dibuixades.

Divuit palets o llavors (nou de cada color)

## **INSTRUCCIONS:**

Es col·loquen les llavors o palets al taulell (una per persona i torn). Intentant no fer tres en ratlla.

Una vegada s'hagin situat totes les llavors, ja es pot començar a moure-les (seguint els camins marcats al taulell).

S'ha d'aconseguir fer tres en ratlla, per poder eliminar peces del contrincant.

Per menjar i eliminar una llavor cal fer "tres en ratlla", és a dir, aconseguir un trio de fitxes en línia (connectades pel caminet del taulell).

Un cop es fa un trio, es manlleua un palet o llavor (la que vols) a l'oponent.

Perd la persona que es queda sense palets o llavors al taulell

# SENET

SENET va ser el tauler més popular i important de l'antic Egipte. Les restes arqueològiques ens expliquen que era jugat pel poble i per totes les capes socials egípcies.

Els diagrames del Senet trobats a tombes i temples evidencien que els oracles, sacerdots i treballadors que els van construir entretenien el seu temps lliure amb aquest joc.

Els pagesos hi jugaven a la sorra, amb pedres o peces de ceràmica improvisades.

Els faraons, en canvi, jugaven en uns valuosos taulers fets amb artesanía egípcia, com el tauler trobat a la tomba de Tutankamen (1347-1339 a.C.) que ha arribat als nostres temps en perfectes condicions.

Cap document dels egipcis supervivents ens explica exactament com jugar-hi. Però l'arqueòleg suís Gustave Jéquier ha elaborat les següents regles, basant-se en indicis fiables.

Molts altres egipcòlegs i antropòlegs han corroborat les seves teories.

Existeixen estudis i investigacions exhaustius sobre el joc del SENET.



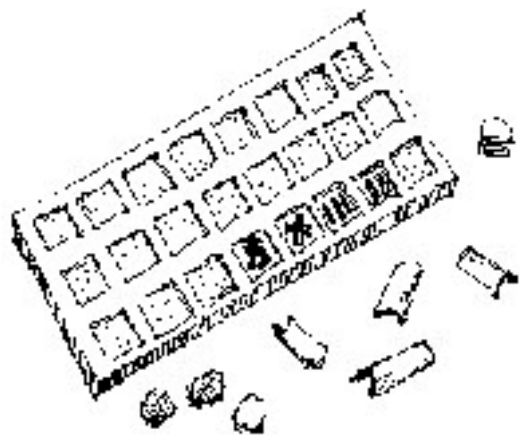
*PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Sud Est Asiàtic*

## OBJECTIU: .

Fer arribar totes les fitxes a la casella 30.

Atacar les fitxes de la jugadora contrària per fer-les retrocedir.

Fer blocs protectors amb les fitxes (col·locant-les en forma consecutiva) del nostre color per evitar que siguin atacades.



## EQUIP I MATERIAL NECESSARI:

Un taulell amb 30 caselles.

Quatre ossos o canyes que utilitzarem com a dau.

Deu fitxes o llavors (cinc de clares i cinc de fosques).

## INSTRUCCIONS:

Cada persona jugadora té cinc fitxes d'un mateix color.

Les fitxes es mouen seguint les arades d'un bou (en forma de "S" llarga).

Com a dau s'utilitza: quatre trossos de canya o ós que tinguin una cara clara i una de fosca (o una de convexa i una altra de còncava)

Puntuació del "dau":

- Una cara blanca (o còncava): 1 punt + tornar a tirar
- Dues cares blanques: 2 punts + passar el torn al contrincant
- Tres cares blanques: 3 punts + passar el torn al contrincant
- Quatre cares blanques: 4 punts + tornar a tirar
- Quatre cares negres (o convexes): 6 punts + tornar a tirar

Comença a jugar la primera, que tirant els daus, tregui un punt. Aquesta persona, comença amb les peces de color fosc i directament a la casella núm. 10 a 11. Seguirà jugant una tirada més.

La segona jugadora comença a jugar des de la casella núm. 9. Un cop les dues primeres fitxes estan al taulell, les altres que entrin a jugar ho faran des de la casella 1 en el moment en què la jugadora decideixi fer entrar les altres fitxes. Anar a parar a una casella ocupada per una fitxa de la jugadora contrària vol dir atacar-la i fer-la retrocedir a la que abans estaves tu.

Per protegir les teves fitxes dels atacs de l'oponent, les has de tenir alineades en caselles consecutives. Dues de consecutives del mateix color no poden ser atacades. Tres fitxes consecutives formen barrera i no només no poden ser atacades sinó que bloquegen el pas de les fitxes que hi ha darrera seu.

Si trobem una barrera, el moviment de les fitxes es fa endarrere i no es pot caure a una casella ocupada. Si fos així, et quedés sense poder moure les fitxes.

Caselles "de seguretat": les 26,28, 29 i 30 (amb dibuixos). Allà no es pot atacar.

Casella "trampa": la núm. 27 (amb una "X"), si caus allà tornes a la casella 1.

Quan totes les fitxes estan a l'última fila, si alguna d'aquestes és atacada i enviada a la primera o segona fila del taulell, les altres peces del mateix color no es poden tocar fins que aquesta torni a la última fila.

Guanya la primera persona que treu totes les fitxes del taulell. Quan tens les 5 fitxes a la última fila les pots anar traient del taulell, fent-les arribar exactament a la casella 30.

# YENKA

La traça és la qualitat imprescindible per aconseguir treure les peces d'aquest construïble sense que s'efondri.

Un joc molt popular de diverses regions del Nord d'Europa, a on hi jugaven amb fustes i tions que tenien reservades per passar els llargs hiverns.



*PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Nord d'Europa*

## **OBJECTIU: .**

Aixecar una torre alta vigilant que no s'esfondri.

Si es juga per equips, intentar que l'equip contrari esfondri la torre i per tant, perdi la partida.

## **EQUIP I MATERIAL NECESSARI:**

45 peces rectangulars de fusta

## **INSTRUCCIONS:**

Es col·loquen tres peces per pis fins a acabar-les totes.

El primer pis cap a un sentit i el pis següent en el sentit contrari, fins a acabar tots els pisos (tal i com es veu al dibuix)

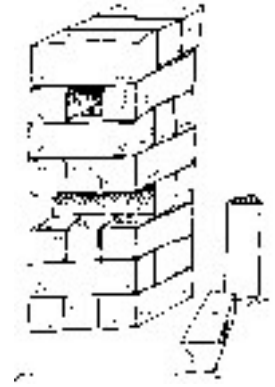
La primera persona que juga ha d'enretirar una peça (sense tocar-ne cap altra!) i posar-la al pis de dalt.

La peça que col·loquem a dalt de la torre la podem posar com vulguem (horitzontal, vertical, al centre o a un lateral...)

El joc s'acaba quan una de les persones o equips al intentar retirar o col·locar una peça tira la torre.

Per fer-ho més divertit, es pot anar contant els pisos que som capaces d'enlairar a cada partida.

Si el joc és molt ràpid, podem jugar a guanyar més partides de cinc. O a guanyar-ne tres de seguides.



# CAROMS

Els nens i les nenes iemenís, quan acaben d'ajudar els seus pares i mares al mercat, es reuneixen per jugar una partida.

Si no tenen tauler, ho fan a terra.

Ha estat el joc preferit de la Índia, Birmània i el Iemen durant els últims cent anys.

Si teniu la sort de marxar de viatge a algun d'aquests països, veureu a molta gent jugant al Caroms a les places i carrers, amb taulells i xapes ben originals i diferents els uns dels altres.

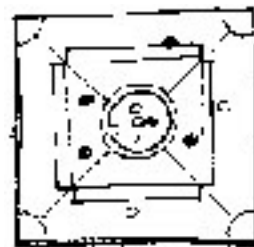


*PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Sud Est Asiàtic*

## OBJECTIU:

Fer caure als forats les fitxes del mateix color i la Reina (que dóna cinc punts) en un forat a on hi hagi caigut alguna fitxa del nostre color.

Aconseguir 29 punts al llarg de tantes partides com calgui. (La puntuació s'aconsegueix sumant els disc de l'oponent que encara quedin al taulell, més els cinc punts de la reina)



## EQUIP I MATERIAL NECESSARI:

Deu discs o xapes de color (5 fosques i 5 clares).

Una xapa o disc vermell i una altra fitxa que fa de "percussor"

Un taulell quadrat amb les línies de joc dibuixades i les cantonades foradades.

## INSTRUCCIONS:

Cada jugador té cinc fitxes, blanques o negres.

Es disposen totes les fitxes al centre, al voltant de la reina.

Les blanques tiren primer, col·locant el percussor en qualsevol punt del rectangle dibuixat en el camp i tirant-la cap el cercle central on es troben totes les xapes.

El teu objectiu és colpejar les xapes per tal de fer caure les del teu color a un dels quatre forats del tauler.

Si cau una xapa al forat, continues tirant. Si no en poses cap als forats passa el torn a l'altre equip o jugadora.

Després de cada tirada agafa el percussor i posa'l a un dels rectangles dibuixats al taulell des d'on tornes a tirar si has de continuar jugant.

El percussor pot rebotar en les bandes abans de colpejar el disc, o pot rebotar en un disc de l'oponent, si de rebot, posa un dels seus en un forat.

Si poses un disc o xapa de l'oponent en algun forat perds el torn i el disc ja s'hi queda donant un punt a l'equip o jugadora contrària.

També regales un punt a l'equip contrari si poses el percussor dins un forat o si aquest surt del tauler de joc i cau al terra.

Si una xapa surt del tauler en ser tocada, es perd el torn i la xapa la posem dins del cercle central.

La reina pot ser introduïda a qualsevol forat sempre i quan hi hagi ja abans una xapa nostra dins el mateix forat, si és així sumarem 5 punts al tirar-hi la reina dins. Si cau dins un forat on no hi tenim cap de les nostres xapes, perdem el torn i no guanyem els cinc punts.

Acaba el joc: Quan una persona té totes les xapes dins els forats. Puntuació: un punt per xapa i cinc de la reina.

Es juguen varies partides fina arribar als 29 punts.



# TELLA

Va ser un joc molt popular a l'Anglaterra de Shakespeare.

Encara que ara se sap que va començar sent un joc de taverna.

En els seus bons temps va ser un entreteniment de reis i cortesans.

Actualment es juga amb monedes de mig penic.

El joc va baixar en popularitat amb l'aparició del billar.



*PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Anglaterra*

## **OBJECTIU: .**

Col·locar primer que l'altra jugadora tres monedes a cadascuna de les nou franges.



## **EQUIP I MATERIAL NECESSARI:**

Un taulell amb 9 franges de joc dibuixades.  
Deu monedes o xapes (cinc de cada color)

## **INSTRUCCIONS:**

Es juga per torns i a cada torn tens cinc xapes per triar.

Per començar el joc es posen les xapes a l'extrem del taulell, que surtin una mica per tal de poder tirar-les amb el dit.

Per tirar la moneda/xapa es pica una mica el tros que sobresurt amb el palmell de la mà o amb la gema del dit polze, de manera que la moneda llisqui i s'aturi dins d'una de les franges.

Les que cauen entre dues línies, dins d'una franja són les que puntuen i es guarden a un dels costats al acabar el torn.

Una moneda que cau en una línia divisòria entre dues franges, ha de quedar-se sobre el taulell fins que no sigui empesa a una franja per una altra moneda.

Una moneda guardada equival a un punt.

Si la moneda cau dins les línia de sortida pot tronar a ser tirada.

Si col·loques més de 3 monedes en una franja, l'excés de punts s'afegeix a l'altra persona si li falten els punts de la mateixa franja.

Si una moneda cau més enllà de la zona de joc es considera perduda, igualment si aquesta cau dins una zona de puntuació (als extrems laterals)

El punt final ha de ser guanyat amb una tirada, no es pot aconseguir a partir dels punts que et pugui passar l'altra jugadora.

# MIKADO

Joc tradicional asiàtic, antigament, els bastonets o “palillos” eren fets de marfil. En l'actualitat, són fets de fusta i pintats amb diferents colors per tal de poder diferenciar els punts.

Tot i que popularment la gent situa el joc de MIKADO a la Xina o al Japó, hi ha persones que defensen que Mikado, tot i tenir un nom asiàtic, és un joc originari d'Europa.



*PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Àsia*

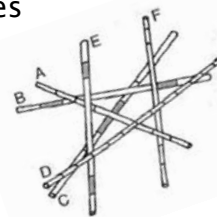
## OBJECTIU: .

Aconseguir més punts (més i millors palets) que les altres jugadores

## EQUIP I MATERIAL NECESSARI:

40 bastonets fins acabats en punta.

Hi poden jugar tantes persones com es vulgui.



## INSTRUCCIONS:

Agafa tots els bastonets amb la mà, de manera que el puny estigui sobre la taula i els bastonets sobresurtin.

Obre la mà de cop i deixa que els bastonets caiguin damunt la taula. NO els toqueu!!

La primera persona a jugar és la que ha tirat els bastonets sobre la taula.

Ha de retirar amb les mans, un bastonet rere l'altre sense moure cap dels altres bastonets.

Un cop hagi aconseguit un bastonet "Mandarin" (amb cinc anelles : 3 de blaves i 2 de grogues) pot utilitzar-lo per aconseguir enretirar més bastonets.

Si aconsegueix agafar el "Mikado" (de línies verdes), a part d'aconseguir 20 punts tens la possibilitat de tirar de nou fins a tres vegades el piló de bastonets al llarg de la partida.

Qui té el "Mikado" pot també aixecar-se de peu per aconseguir enretirar els bastonets. L'altra gent que juga NO pot aixecar-se de la cadira ni moure's de lloc durant tota la partida.

Passa el torn a una altra jugadora quan intentant treure un bastonet toques, o fas moure'n algun altre del piló.

Podeu donar més emoció al joc si pacteu una durada determinada per enretirar els bastonets i ho cronometreu.

Guanya la persona que quan s'han exhaurit tots els bastonets té en el seu poder més punts.

### Puntuació:

Mikado (bandes verdes)	20p/1 bastonet.
Mandarins (3 vermelles i 2 blaves)	10p/5 bastonets
Bonzos (1vermella i 2 blaves)	5p/5 bastonets
Samurais (vermella, groga i blava)	3p/15 bastonets
Culis (blau i vermell)	2 p/14 bastonets

En total, la suma de punts és de 168 punts. I 40 bastonets.

# PARCHEESI

És un joc de persecució originari del subcontinent Indi que té el seu origen perdut a la nit dels temps.

A certs països se l'anomena "Joc del 25" (que significa la paraula índia "pachis") ja que és la puntuació més alta que es pot obtenir en el joc.

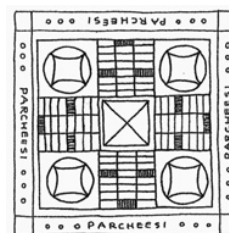
El Parcheesi és, a la vegada, una variant d'un joc encara més antic conegut com a Chaupar.



*PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Índia*

## OBJECTIU:

El joc consisteix en fer la volta al tauler i tornar al punt de sortida amb les quatre fitxes.



## EQUIP I MATERIAL NECESSARI:

1 tauler de joc de tela o fusta que consisteix en quatre parts, disposades en forma de creu al voltant d'un quadrat més gran: el punt de sortida i d'arribada.

4 fitxes per persona de quatre colors diferents.

1 dau

## INSTRUCCIONS:

- El trajecte comença pel centre i baixa per la filera central de la branca de la jugadora. Tot seguit es segueix el circuit del tauler en sentit invers a les agulles del rellotge fins a tornar a pujar per la filera central, al centre de la creu (84 caselles en total de recorregut)
- Comença la persona que treu la puntuació més alta en un primer llançament.
- Després el torn passa a la jugadora de la dreta.
- Per començar a jugar has de treure un 5,1 o un 6.
- Mai es pot circular enrere.
- Si treus un número que no t'interessa, pots deixar passar el torn, no és obligatori jugar.
- Si una fitxa arriba a una casella ocupada per una o més fitxes d'altres colors, aquestes són capturades i tornen a casa.
- Les caselles marcades amb una creu són refugis i per tant no es pot capturar a ningú. Si una d'aquestes caselles està ocupada NO hi pots parar.
- Es poden tenir dues fitxes del mateix color en una casella, però si hi arriba una altra fitxa d'un altre color us pot "capturar" i enviar cap a caseta.
- Només pots arribar a la última casella si treus la puntuació exacte
- Abans d'accedir a la casella d'arribada, la jugadora pot optar per no entrar i fer una segona volta (d'aquesta manera pot perjudicar a l'equip contrari)

### *Variació parxís*

- Podeu jugar a la versió del parxís de casa nostra utilitzant simplement dos daus de 6 cares.

# BACKGAMMON

El backgammon es el joc de taula més antic del que es té constància. Es creu que té el seu origen a l'antic Egipte, Sumèria o Mesopotàmia, sota l'imperi Persa. També rep el nom de Table Tawle, Taule, especialment pels àrabs.

És un joc d'estratègia i atzar. El joc té un origen molt llunyà, doncs ja va ser estudiat per Alfons X el savi amb el nom de "tabaulas".

Aquest joc va ressorgir als anys 20 del segle XX. Una persona anònima va innovar el joc i el va fer molt conegut.



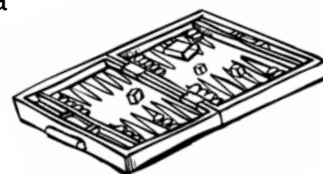
*PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: antic Imperi Persa*

## OBJECTIU:

Portar totes les peces a través del taulell fins a la sortida. Guanya el jugador que aconsegueix treure totes les fitxes del taulell.

## EQUIP I MATERIAL NECESSARI:

Taulell amb el dibuix de 15 fletxes blanques i 15 de negres  
2 daus



## INSTRUCCIONS:

*Inici:* les fitxes es col·loquen tal i com es mostra en el dibuix.

Es tria a sorts qui comença llençant el dau. El que treu la puntuació més alta comença la partida, utilitzant la suma dels dos daus

### *Moviments:*

Els jugador mouen les seves fitxes en direccions oposades. Veure el dibuix.

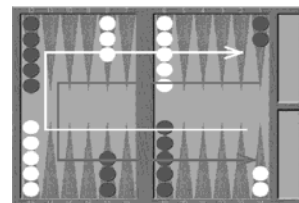
Per torns cada jugador tira els daus i pot avançar tantes fletxes com numero dels 2 daus. Si el jugador utilitza una única fitxa per la tirada ( per exemple 5 + 3) ha de poder fer-los primer un i després l'altre. Ha de poder moure primer 5 i després 3 o a l'inversa. Si tan a la casella 3 com a la 5 les caselles estan ocupades per l'adversari, no podrà fer aquest moviment.

També pot utilitzar dues fitxes per fer el moviment (mourà una fitxa 3 fletxes i l'altre 5).

Les fitxes poden passar per caselles ocupades, però no hi poden acabar el seu recorregut. Sempre han d'acabar en una fletxa lliure o una ocupada per les seves pròpies peces. No hi ha límit de peces que poden ocupar una fletxa, si són del mateix color.

*Perdre el torn o "passar":* quan la suma dels dos daus, o els números de cada dau per separat no permeten que el jugador ocupi una casella "lliure", aquest perd el torn i passa la tirada a l'altre jugador.

*El tir doble:* si el jugador obté el mateix numero amb els dos daus (per exemple 2 +2) hi ha una tirada doble, es doblen els moviments, com si hagués tirat 4 daus.



*Captura:* si una fitxa acaba el recorregut en una fletxa en que hi ha una fitxa adversària, la captura i la treu del taulell. Si n'hi ha més d'una, ni captura ni s'hi pot parar.

La fitxa capturada ha de tornar a accedir al tauler per la casella d'entrada (on hi havia 2 peces) el jugador que té peces capturades no pot moure les peces del taulell fins que no torni a introduir la capturada al tauler. Si la tirada no li permet entrar la fitxa (la fletxa està ocupada per peces de l'adversari), perd el torn.

Quan un jugador té les quinze fitxes a les 6 darreres caselles del recorregut les pot començar a treure del tauler segons la tirada li ho permeti. Si una peça no pot sortir perquè no s'ha tret un numero exacte amb els daus, es podrà treure una peça de més a menys lluny de l'interval del dos números trets amb els daus. Si per exemple traiem 6-2 i no tenim cap peça a la casella 6 podrem treure una fitxa de la casella 5.