

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.

Ell 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 taulars) estan ben protegits amb caixes o plàstics de bombolles i saquets de tela.

Només us demanem que els gaudiu, que apreneu 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 !

MALETA DE JOCS PER A PRIMÀRIA

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 reliquia 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 paranyes 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 U. Grunfeld)



Hola som l'Ainé, l'Aiyana, la Kannie, la Xiaomei en Walid i en Shane. Vivim a llocs del món ben diferents, però compartim un mateix passatemps: **JUGAR!**

Cadascú de nosaltres ha escollit un o més jocs de la nostra regió per tal de fer-vos jugar a vosaltres també.

Esperem que els gaudiu, que aprengeu moltes coses de casa nostra i sobretot, que els cuideu perquè molts més nens i nenes hi puguin jugar!

Encantades i encantats de conèixer-vos, i a jugar!!!

La maleta ve plena de jocs de sobretaula, comproveu que al recollir hi tornin a ser tots, cadascun amb les seves peces.

Gràcies:

Solitari: originari del Nord d'Europa

La guineu i les oques: originari del Nord d'Europa

L'Antilop: originari del Nord d'Europa

Tres en ratlla: originari de l'Orient Mitjà

Yenka: originari del Nord d'Europa

Caroms: originari del Sud-est Asiàtic

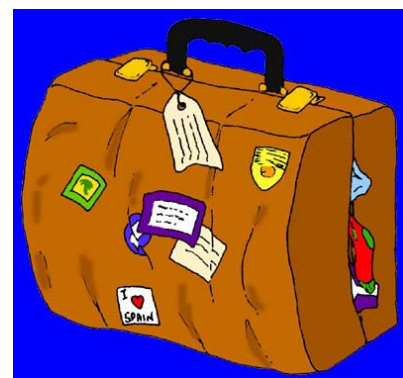
Joc de Tella: originari d'Anglaterra

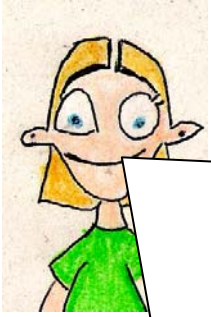
Mikado: originari d'Àsia

Parseis: originari de la Índia

Quarto: joc contemporani Europeu

Rummy: joc contemporani Europeu





SOLITARI

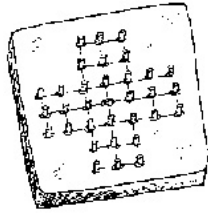
El solitari, la Guineu i les Oques.... Són jocs del grup de jocs de tauler que es practicaven a Àsia i a Europa.

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.

Apa, vine i juga una estona amb mi!!





Equip i Material necessari:

Tauler amb 33 forats en forma de creu
Palets o llavors, 32.

Objectiu:

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

Instruccions:

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

Per treure els palets del tauler 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 tauler.

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.
- Et proposem que hi juguis amb un company o companya i que entre tots dos aconsegiu l'objectiu que us haqueu proposat, cronometrant-vos el temps.





LA GUINEU I LES OQUES

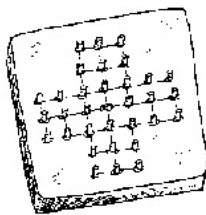
És un joc que es practicava a l'Àsia i a Europa.

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

El tauler és el mateix que es fa servir en el Solitari i existeixen moltes varietats depenent de la regió i l'època.

Apa, vine i juga una estona amb mi!!





Objectiu:

La Guineu s'ha de menjar un mínim de 6 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	x	x	x
x	o	o	o	o	o	o	o	x
x	o	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 enrere 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 aconsegueix menjar a 6 oques.

Les oques guanyen si immobilitzen la guineu.





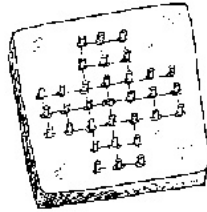
ANTILOP

L'antilop és originari del nord d'Europa.

És un joc per a dues persones que es juga amb el taulell del solitari. A partir de la idea d'un joc amb milers d'anys d'antiquitat, el sr. Léon Vié, va inventar-se un joc "matemàtic" que s'ha fet molt popular.

Apa, vine i juga una estona amb mi!!





Objectiu:

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

Equip i Material necessari:

Tauler 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.

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).

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 antilop).

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

A cada torn només es pot fer un moviment.





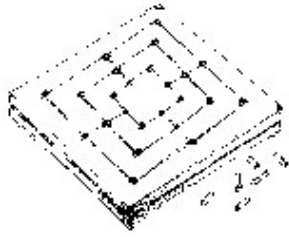
3 EN RATLLA

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.

Apa, vine i juga una estona amb mi!!





Objectiu:

Posar sobre el taulell les teves fitxes o llavors en línia.

Equip i Material necessari:

Un taulell amb les línies de joc dibuixades, i 6 llavors o palets (3 de cada color)

Instruccions:

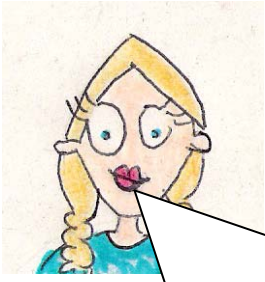
Es col·loquen les llavors o palets al taulell (una per persona i torn).

Una vegada s'hagin situat totes les llavors, ja es pot començar a moure-les seguint els caminets dibuixats al taulell.

Es mou una fitxa per torn intentant fer "tres en ratlla", és a dir, aconseguir un trio de fitxes en línia.

Un cop hem aconseguit fer el tres en ratlla, t'anotes un punt. El joc acaba quan una de les dues persones o equips aconsegueix cinc punts..





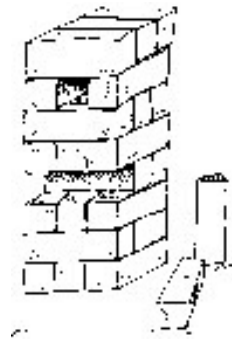
YENKA

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.

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

Apa, vine i juga una estona amb mi!!





Objectiu:

Aixecar una torre alta vigilant que no s'efondri.
Si es juga per equips, intentar que l'equip contrari
esfondri la torre i per tant, perdi la partida.

Equip i Material necessari:

51 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)

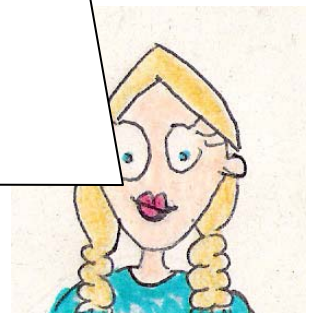
La primera persona que juga ha d'enretirar una peça
(sense tocar-ne cap altra!) i posar-la al pis de dalt.

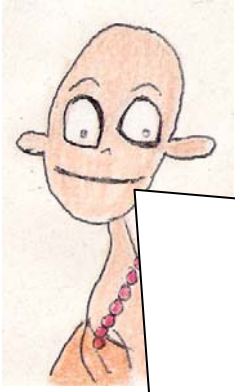
La peça que col·loquem a dalt de la torre la podem
posar com vulguem (horitzontal, vertical, al centre o a
un lateral...)

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 comptant 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 als 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, Birmanàia i el Jemen durant els últims cent anys.

Des de fa uns quants anys, s'ha popularitzat a les nostres comarques, amb campionats i tot!

Apa, vine i juga una estona amb mi!!





Objectiu:

Fer caure als forats les fitxes del mateix color i la reina (que dona 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:

16 discs o xapes de color (8 fosques i 8 clares), 1 xapa vermella i 1 altra fitxa que fa de "percussor" (com el pal de billar)

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

Instruccions:

Es disposen totes les fitxes en el centre al voltant de la reina, excepte el percussor. 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 per colpejar-les i fer caure les del teu color a un dels quatre forats del taulell.

Si cau un disc al forat, continues tirant. Si no, 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.

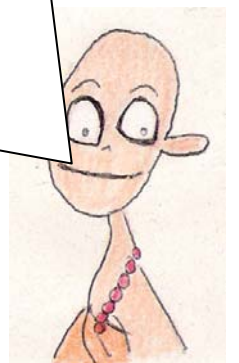
Si poses un disc de l'oponent en algun forat perds el torn i s'hi queda donant un punt a l'equip o jugadora contrària.

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

La reina pot ser introduïda a qualsevol forat sempre i quan hi hagi ja abans un disc nostre 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 dels nostres discs, perdem el torn i no guanyem els cinc punts.

Acaba el joc: Quan una persona té tots els discs dins els forats.

Puntuació: un punt per disc de l'oponent sobre el taulell i els cinc punts de la reina.





JOC DETELLA

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

Apa, vine i juga una estona amb mi!!





Objectiu:

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

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 empenya a una franja per una altra moneda.

Una moneda guardada equival a un punt.

Si la moneda cau dins les línia de sortida pot tornar 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 micado 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

Apa, vine i juga una estona amb mi!!





Objectiu:

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

Equip i Material necessari:

41 bastonets.

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.

No es pot aixecar de la cadira ni moure's de lloc durant tota la partida.

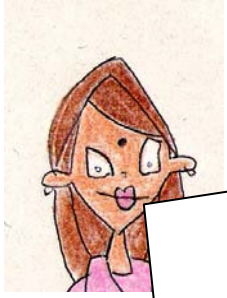
Passa el torn a una altra jugadora quan intentant treure un bastonet toques, o fas moure'n algun altre del piló.

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

Variants del joc:

Podem donar més emoció al joc si pactem una durada determinada per enretirar els bastonets i ho cronometrem.





PARCHEESI

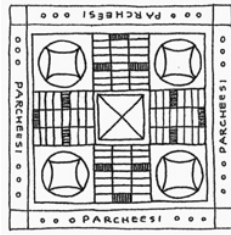
El parcheesi és un joc de persecució originari del sub-continent indi que té el seu origen perdut a la nit dels temps...

A certs països se l'anomena "joc del vint-i-cinc", que significa la paraula india "pachis", ja que la puntuació més alta que es pot obtenir en el joc és el 25.

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

Apa, vine i juga una estona amb mi!!





Objectiu:

Fer la volta al tauler i tornar al punt de sortida amb les 4 fitxes.

Equip i Material necessari:

1 tauler de joc en forma de creu, al voltant d'un quadrat més gran: el punt de sortida i arribada.

4 fitxes per persona de quatre colors diferents i un dau.

Instruccions:

El trajecte comença pel centre de la creu i baixa per la filera central de la branca de la jugadora.

Tot seguit el segueix el circuit del tauler en sentit invers a les agulles del rellotge fins a tornar a pujar per la filera central de la creu (total 48 caselles 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.

Mai es pot circular enrere.

Si treus una puntuació que no t'interessa, pots deixar passar el torn, no és obligatori jugar.

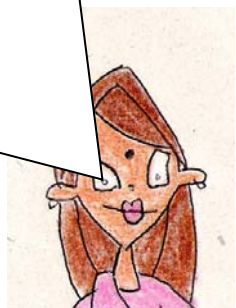
Si una fitxa arriba a una casella ocupada per una o més fitxes d'altres colors, aquestes són capturades i tornen a casa.

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 exacta.

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)





RUMMY

Hi ha diverses versions sobre el desenvolupament dels jocs de Rummy. Algunes d'ells parlen del Rummy durant el segle dinou, a Nova York. Altres versions del joc van ser trobades a l'orient. El joc xinès; Mahjong està basat en els mateixos elements de prendre i descartar, igual que molts altres jocs xinesos del segle divuit. El joc de Rummy va ser adoptat ràpidament per l'elit de Hollywood durant els anys 30 i ha arribat a ser més popular des d'aquest moment.

Apa, vine i juga una estona amb mi!!





Objectiu:

Desfer-se tan ràpid com sigui possible de totes les fitxes.

Equip i Material necessari:

106 fitxes de color vermell, blau, negre i verd numerades de l'1 al 13 i 2 comodins.

Instruccions:

Es comença col·locant les fitxes cara avall al mig de la taula i barrejar-les. Cada jugador tira els daus per obtenir el màxim de punts. El jugador que obtingui el màxim de punts comença a jugar, la resta de jugadors continuarà jugant en el sentit de les agulles del rellotge per torns.

La segona partida la començarà el jugador que es troba a l'esquerra del jugador que ha començat la primera partida.

Després de decidir qui comença el joc cada participant agafa 14 peces i les col·loca en el seu suport. Les fitxes sobrants es deixen al mig de la taula.

Per poder començar cal treure com a mínim 25 punts i en forma d'escala: fitxes del mateix color però de valors consecutius o bé fent un grup de 3 o 4 peces de diferent color però del mateix valor. Un cop el jugador ha obert la seva tirada pot continuar descartant les seves fitxes seguint la norma de: tres fitxes del mateix valor però colors diferents, escales o comodins i no és necessari que tornin a sumar 25 o més punts.

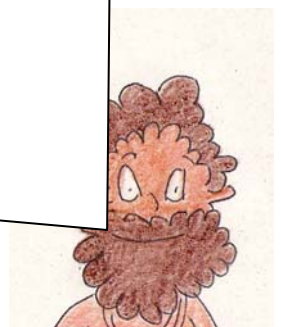
Un cop col·locades aquestes peces els jugadors a cada tirada podran afegir fitxes a les pròpies o dels altres jugadors per poder anar afegint fitxes a les escales o colors que hi ha damunt la taula, o fer-ne de nous, sempre que quedin grups de tres o més fitxes seguint la norma.

Si no pots fer una tirada, cal que robis del piló de reserva que s'ha quedat damunt la taula. Els comodins es poden utilitzar en lloc de qualsevol altre fitxa. Valor de les fitxes:

Cada fitxa té el valor que té escrit.

El comodí té un valor de 25 punts.

Final de la partida: els jugadors (excepte el guanyador) sumen els punts de les seves peces, el total de punts es sumen a la conta del guanyador.





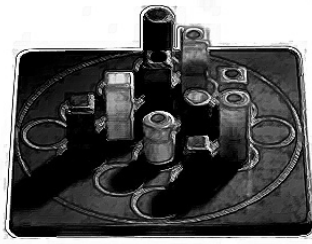
QUARTO

Aquest joc està inspirat amb el tres en ratlla clàssic.
El tres en ratlla és un joc que 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.

Apa, vine i juga una estona amb mi!!





Objectiu:

Alinear 4 peces que tinguin, com a mínim, una característica en comú. L'alineació pot ser: vertical, horitzontal o diagonal.

Equip i Material necessari:

Taulell de 16 caselles

16 peces diferents amb 4 característiques: clara o fosca, rodona o quadrada, alta o baixa i plena o buida.

Instruccions:

1. El primer jugador s'escull per sorteig.
2. Aquest escull una de les peces i l'entrega a l'adversari que l'haurà de col·locar en el taulell.

Ara aquesta acció l'hem de fer però a l'inversa, i així successivament.

3. Guanyarà la partida el primer jugador que enuncii **QUARTO!**

Es fa **QUARTO!** quan:

- S'alineen 4 peces clares o 4 de fosques, 4 peces rodones o 4 quadrats, 4 peces altes o 4 de baixes o 4 peces plenes o 4 de buides.
- No cal que la persona guanyadora hagi col·locat ell mateix les peces al taulell.

4. Si un jugador fa **QUARTO** i no se n'adona i entrega una fitxa al seu adversari, aquest en aquell moment podrà cridar **QUARTO!** i resultar el vencedor de la partida.

5. Si cap dels jugadors s'adona de que s'ha fet **QUARTO!** i la partida continua, aquest perd per complet el seu valor i la partida continua normalment.

6. La partida pot finalitzar sense cap guanyador, perquè no s'ha fet cap alineació. En aquest cas hi ha un empat.

