

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 DELS JOCES DEL MÓN

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 CONTÉ LA MALETA:



2 YOTÉ

1 TIC TAC TOE

2 WARI

1 DAMES XINES

2 HUS

1 YENKA GEGANT

1 SENET

1 SHO

1 REIAL JOE D'UR

1 SEE GA

1 CAROM

1 BAG CHAL

1 TELLA

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 (sis de cada color)

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-la i l'enretires del tauler.

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 persona que manlleua i captura les peces de l'altra jugadora.

Sol ser un joc ràpid i es fa a la millor jugadora de tres partides consecutives.

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 (sis de cada color)

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-la i un cop saltada, la retires del tauler.

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 persona que manlleua i captura les peces de l'altra jugadora.

Sol ser un joc ràpid i es fa a la millor jugadora de 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 petxines com sigui possible en el teu magatzem (el forat situat al teu lateral esquerra)



EQUIP I MATERIAL NECESSARI:

Tauler amb 16 forats (sis per banda i dos als laterals)

Moltes petxines, pedretes o llavors

INSTRUCCIONS:

Dividim el tauler 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 que serveixen de magatzem)

La jugadora que comença agafa les petxines d'un dels sis forats del seu camp i les reparteix una a una als forats que segueixen a la seva dreta en un esforç per arribar al seu propi magatzem al final del tauler. No es deixa cap petxina al magatzem del rival.

Si l'últim forat en el qual s'ha deixat una petxina:

Té petxines dintre: s'agafen totes les petxines d'aquest forat i es col·loquen al seu magatzem i torna a tirar com s'ha fet al principi del joc.

Està buit: deixar la petxina en aquest forat i passa el torn a l'altre jugadora.

És el teu magatzem: S'aconsegueix un altre torn i agafant de nou les petxines d'un forat del teu costat del tauler es continua jugant.

Està buit i en el teu costat: Agafa l'última petxina del forat i totes les de la jugadora rival que es troba just davant i col·loca-les en el teu magatzem. Passa el torn a l'altra persona.

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 petxines al camp i al magatzem).

Si voleu continuar NO TOQUEU LES PETXINES, comença ara una segona ronda de joc:

Cada persona agafa les petxines 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 petxines cau a un dels forats de la jugadora contrària que no té 7 petxines (perquè n'hi faltaven): NO pot robar-les i perd el torn. Els forats que al començar el joc no tenien 7 petxines actuen com a "protectors" de les petxines que hi van caient.

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

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

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 anglosaxona 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 petxines com sigui possible en el teu magatzem (el forat situat al teu lateral esquerra)



EQUIP I MATERIAL NECESSARI:

Tauler amb 16 forats (sis per banda i dos als laterals)
Moltes petxines, pedretes o llavors

INSTRUCCIONS:

Dividim el tauler 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 petxines d'un dels sis forats del seu camp i les reparteix una a una als forats que segueixen a la seva dreta en un esforç per arribar al teu propi magatzem al final del taulers. No deixis cap petxina al magatzem del teu rival.

Si l'últim forat en el qual has deixat una petxina:

Té petxines dintre: agafa totes les petxines d'aquest forat, col·loca-les en els teu magatzem i torna a tirar com ho has fet al principi del joc.

Està buit: deixa la teva petxina en aquest forat i passa el torn a l'altre jugadora.

És el teu magatzem: Aconsegueixes un altre torn. Agafa de nou les petxines d'un forat del teu costat del tauler i continua jugant.

Està buit i en el teu costat: Agafa l'última petxina del forat i totes les de la jugadora rival que es troba just davant i col·loca-les en el teu magatzem. Passa el torn a l'altra persona.

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 petxines al camp i al magatzem).

Si voleu continuar NO TOQUEU LES PETXINES, comença ara una segona ronda de joc:

Cada persona agafa les petxines 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 petxines cau a un dels forats de la jugadora contrària que no té 7 petxines (pq n'hi faltaven): NO pot robar-les i perd el torn. Els forats que al començar el joc no tenien 7 petxines actuen com a "protectors" de les petxines que hi van caiguent.

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

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

HUS

És un joc de tauler dels Khoikhoin (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.

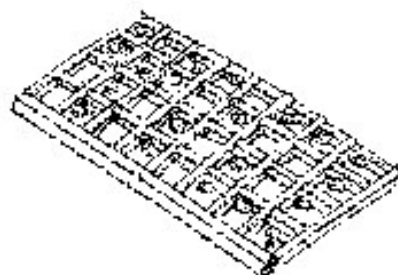
També se n'ha trobat esculpits al peu de les piràmides d'Egipte. D'aquí s'ha anat estenent fins a gairebé tot el món, des de les escoles dels EUA fins a les Filipines, passant per Papua i la Índia. Malauradament, a Europa no han arribat fins els darrers anys que s'han popularitzat els “Jocs, les Músiques 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 tauler de 4 rengleres amb 8 forats cadascuna.
48 llavors o pedretes.

INSTRUCCIONS:

Es decideix a sorts qui comença jugant.

Moure's 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) – d'una amb una – 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 tauler (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.

HUS

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

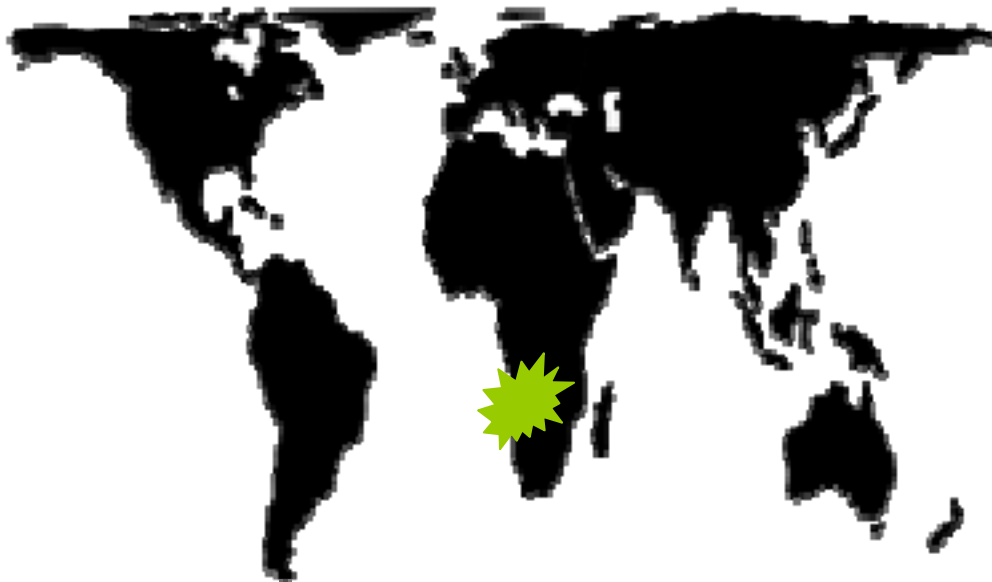
Hi ha qui els classifica entre els jocs d'atzar, ja que és molt difícil calcular els moviments, i la gent hi juga només per passar l'estona.

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'ha 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”.



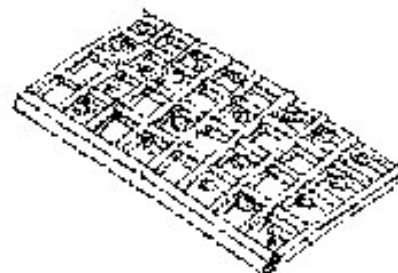
PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Àfrica del Sud

OBJECTIU:

Capturar totes les fitxes l'oponent.

EQUIP I MATERIAL NECESSARI:

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



INSTRUCCIONS:

Es decideix a sorts qui comença jugant.

Moure's 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) – d'una amb una – 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 tauler (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.

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 Tutankamon (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 egiptòlegs i antropòlegs han corroborat les seves teories.

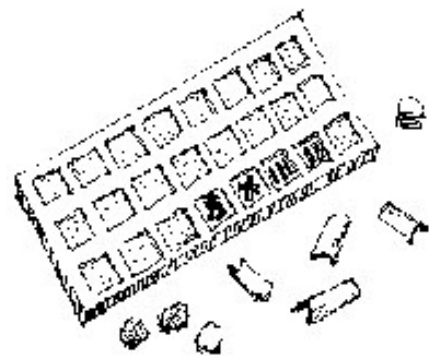
Existeixen estudis i investigacions exhaustius sobre el joc del SENET.



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.
Un dau o quatre ossos 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.
Es juga amb un dau o 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
Dues cares blanques:	2 punts
Tres cares blanques:	3 punts
Quatre cares blanques:	4 punts
Quatre cares negres (o convexes):	6 punts

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.

Moviments segons la puntuació:

1, 4 o 6 punts : vol dir tornar a tirar.

2 ó 3 punts: passa el torn a l'altra jugadora.

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 enrera i no es pot caure a una casella ocupada. Si fos així, et quedes 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 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'esfondri.

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.

Des de fa uns quatre o cinc anys s'ha popularitzat al nostre país, amb variants més dinàmiques que contenen daus i peces de colors.



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 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, 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.

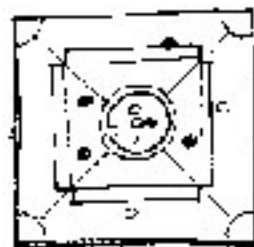


PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Sud Est Asiàtic

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 i negres.

Es disposen totes les fitxes en el centra al voltant de la reina, excepte el percussor que es situa en una diagonal, seguint les línies dibuixades al tauler.

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.



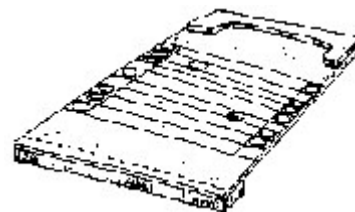
PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Anglaterra

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.

REIAL JOC D'UR

El joc Real d'Ur és el joc de taula més antic que es coneix.

Es jugava a Mesopotàmica (actualment Iraq i Síria oriental) fa més de 4.500 anys.

Aquest joc sembla ser que era el favorit entre les classes altes de Sumeri, a la Mesopotàmia. Ja que els taulers trobats fins ara han aparegut a les tombes reals o riques. Es creu que eren col·locats a les tombes per tal que les ànimes dels difunts tinguessin un passatemps amb el que entretenir la seva eternitat en el més enllà.

Es considera l'antecessor del backgammon.



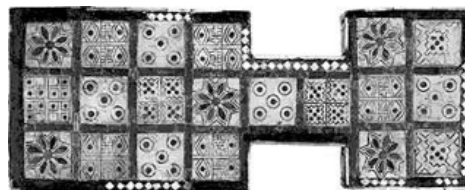
PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Pròxim Orient

OBJECTIU: .

Acabar abans que les altres el recorregut d'Ur.

EQUIP I MATERIAL NECESSARI:

3 cauris
14 peons (7 de blancs i 7 de negres)
1 tauler de joc



INSTRUCCIONS:

Les jugadores llancen els daus i comença qui treu la puntuació més alta.
Al principi de la partida no hi ha cap peó al tauler.
Una fitxa pot entrar al tauler amb una puntuació de daus de 1 ó 5, i anirà a la primera o cinquena casella del recorregut.
Un cop al tauler, les fitxes fan el seu recorregut segons la puntuació dels daus.
Aquests són els recorreguts de la persona A i B:

							A
							C
							B

Es poden tenir sobre el tauler tantes fitxes com es vulgui.

Només pot haver-hi un peó per casella.

A les caselles amb una flor o a la d'arribada (c) sí que hi pot haver més d'un peó.

Si un peó cau a una casella ocupada per una fitxa contrària, captura la fitxa enemiga i l'envia de nou al principi del joc per tornar a començar el recorregut.

Això no passarà mai a les fitxes amb una flor ni a la casella d'arribada.

Un cop a la casella d'arribada, només podem sortir d'aquesta i per tant acabar el joc, si hem tret un 4 ó un 5.

Guanya qui treu primer totes les fitxes del tauler.

Com puntuen els daus:

0 cauris cara avall = 5 punts + torna a triar

3 cauris cara avall = 4 punts + torna a tirar

2 cauris cara avall = 0 punts

1 cauri cara avall = 1 punt.

DAMES XINESES

Té el seu origen en un joc de Gran Bretanya del segle XIX anomenat "Halma" (salt en grec) i cap a l'any 1880 fou molt popular a Suècia.

El joc de Halma està inspirat en un joc dels indis Zunyi de Nou Mèxic. Aquest joc es juga la Xina moderna, on es creu que va arribar des d'Europa via Japó.



PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Nou Mèxic

OBJECTIU: .

Arribar primer amb les 10 fitxes pròpies al vèrtex oposat de l'estrella.

EQUIP I MATERIAL NECESSARI:

Un tauler en forma d'estrella.

60 fitxes de colors (6 colors diferents)

INSTRUCCIONS:

En aquest joc ni es menja ni es captura. Qui és més ràpid guanya.

Per guanyar cal enviar totes les teves fitxes a la punta de l'estrella que tens enfront la teva.

Es comença el joc en la posició de sortida que es veu al dibuix.

Es juga per torns, en els sentit de les agulles del rellotge.

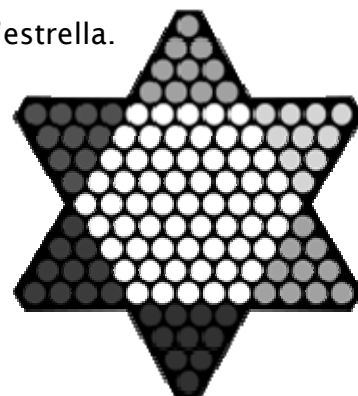
Al seu torn cada jugadora mou una de les seves fitxes de la següent manera:

Moviment simple: la fitxa es desplaça cap a una casella del voltant de la seva que estigui lliure en una de les sis possibles direccions

Salt simple: la fitxa salta per damunt d'una fitxa (pròpia o d'una altra jugadora) per ocupar-ne una de lliure. NO es captura la fitxa que has saltat.

Salts combinats: una fitxa pot encadenar més d'un salt (sobre fitxes pròpies o d'una altra jugadora) i canviar de direcció en el transcurs de la jugada.

La primera persona que aconsegueix entrar totes les seves fitxes al camp d'arribada guanya la partida.



TIC TAC TOE

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

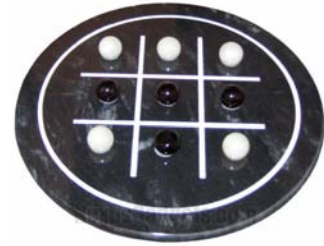
És un dels jocs més populars d'arreu, tothom a casa, al carrer o als patis de l'escola hi ha jugat un dia o altre.



PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Orient mitjà

OBJECTIU: .

Posar tres fitxes pròpies en ratlla i impedir a l'adversari fer-ho.



EQUIP I MATERIAL NECESSARI:

Un taulell amb 9 caselles

Cinc fitxes per jugador

INSTRUCCIONS:

Es reparteixen les fitxes i es decideix a l'atzar qui comença la partida.

El primer jugador col·loca les seves fitxes a una de les caselles buides.

Tot seguit, el segon jugador col·loca una de les seves peces a una de les caselles buides i així alternativament, fins omplir les 9 caselles, moment en que es finalitza la partida.

El primer jugador sempre utilitza 5 fitxes mentre que el segon n'utilitzarà 4. Guanya qui aconsegueix col·locar tres fitxes en ratlla (vertical, horitzontal o diagonal)

En el cas de que cap jugador ho aconsegueixi la partida acaba sense un guanyador.

SEEGA

És un joc que té el seu origen a l'antic Egipte. Aquest joc se l'ha relacionat amb un joc molt popular durant l'imperi Romà (el ludus lantruculum)
Actualment es segueix jugant a Somàlia i Sudan.

És un joc de regles senzilles. La principal peculiaritat és que es captura per custòdia, cosa que fa que tingui un interès estratègic.



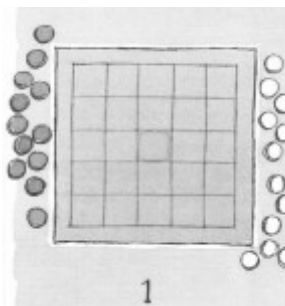
PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Somàlia, Sudan

OBJECTIU: .

Capturar o immobilitzar les fitxes de l'adversari

EQUIP I MATERIAL NECESSARI:

Un tauler de 5 x 5 forats
12 fitxes clares i 12 fitxes fosques



INSTRUCCIONS:

Al principi el tauler està buit. Es decideix a sorts qui comença la partida.

És juga per torns.

Aquest joc té dues fases. Una primera en la que es col·loquen les fitxes i una segona on es desenvolupa la captura.

Primera fase

El primer jugador col·loca dues fitxes en dues caselles buides. L'adversari farà el mateix amb les seves fitxes, fins deixar el tauler ple.

En aquesta primera fase no es pot col·locar cap fitxa a la casella central.

Només hi pot haver una fitxa a cada casella.

Segona fase

Un cop hem col·locat les 24 fitxes.

Comença aquesta segona fase el jugador que ha col·locat les dues últimes peces al tauler.

Cada jugador, per torns, pot moure una de les seves fitxes a una casella veïna que estigui lliure. Aquest moviment pot ser tan en sentit vertical com horitzontal. És pot accedir a qualsevol casella, fins i tot a la central.

Només pot haver-hi una fitxa per casella.

Captura: quan, després d'un moviment, dues fitxes del mateix color estan als dos costats (en vertical o horitzontal) d'una fitxa adversària. Es captura i es retira del tauler. Si un jugador captura una peça pot continuar jugant fins que faci un moviment sense captura.

Una fitxa es pot posar entre dues fitxes adversàries sense ser capturada. En cap cas, un moviment propi, pot provocar la captura d'una fitxa pròpia. La captura sempre es provocada per un moviment de l'adversari.

La fitxa que ocupa la casella central no pot ser capturada, és un refugi.

Bloqueig del joc

En la primera partida de la segona part, pot passar que el jugador que té el torn no pot moure perquè les quatre fitxes que encerclen la casella central estan ocupades per fitxes adversàries, en aquest cas, el jugador a qui li toca jugar, agafa la fitxa que vol de l'altre jugador i l'elimina.

Si un jugador immobilitza totes les fitxes de l'adversari s'acaba la partida i guanya el jugador que ha capturat més fitxes.

SHO

És un joc originari i molt popular al Tibet. Normalment es juga en festes destacades (es caracteritza per les expressions en veu alta i crits de passió que els jugadors realitzen segons l'evolució del joc)

Aquest joc mostra una vessant molt poc coneguda a occident d'aquesta cultura mil·lenària.



PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Tibet

OBJECTIU:

Realitzar un recorregut a través de les caselles que marquen les petxines de caurí de la manera més ràpida possible amb totes les fitxes pròpies, evitant ser capturat per l'adversari.

EQUIP I MATERIAL NECESSARI:

Coixí rodó de cuir (conegut com a "sho ten")
Tela de vellut que serveix com a base
64 petxines de caurí
Nou fitxes per a cada jugador (4 colors diferents)
Dos daus
Un petit bol de fusta que fa les funcions de cubilet.

INSTRUCCIONS:

Els cauris es dipositen en forma de cercle en sobre la tela i marquen les diferents etapes del recorregut (en sentit de les agulles del rellotge). Cal col·locar-les separades i omplint tot el vellut per tal de deixar espai per les peces del joc.

El punt d'entrada és el mateix per a tots els jugadors.

La regla anomenada *nga gen*, chi son determina qui comença la partida. La persona de més edat és la comença la partida si es juga al matí. Si es juga a partir del migdia aquest privilegi el té la persona més petita.

Hi ha 3 maners diferents d'avançar: col·locar, matar o afegir:

Col·locar: fer arribar la fitxa d'un jugador a un espai buit. Dos jugadors no poden ocupar el mateix espai.

S'avança segons en numero que es treu al llençar els daus. Per exemple: si un jugador treu un 6 amb els daus, col·loca la seva fitxa després del sisè caurí.

Afegir: s'aconsegueix conduint una fitxa (o un grup ja constituït) del mateix jugador a la casella on ja hi tingui una o més peces. D'aquesta manera les fitxes reunides es poden moure conjuntament, com si fossin una fitxa individual, una damunt de l'altra. Aquesta jugada és molt avantatjosa ja que la seva fitxa serà més forta com més fitxes tingui incorporades. Com més fort és un grup més difícil serà que un altre jugador se les mengi i a la vegada té més força per menjar-se les dels adversaris.

Matar o menjar: es mata o es menja quan s'arriba a un espai que contingui una o més peces d'un adversari. Ara bé, per poder menjar les fitxes del contrari situades a la casella de destí, el jugador que arriba ha de dur almenys el mateix número de peces que les de l'adversari. Si en té menys no pot matar ni quedar-se en aquest indret. Les peces menjades hauran de reintroduir-se al començament del recorregut.

A la primera ronda cada jugador pot avançar dues fitxes a la vegada, sempre en relació a el numero dels daus. A les següents rondes, només pot avançar una peça o un grup de peces.

Si a la primera ronda el segon jugador obté en mateix resultat que el primer jugador, col·loca un grup de fitxes en el lloc que el primer jugador acaba de deixar lliure. Si el tercer jugador també treu el mateix numero col·loca un grup de 4 fitxes en el lloc que el segon jugador deixa lliure (i així successivament amb una fitxa més)

Si a la primera ronda un jugador treu un 2 i un 1 (sugu barra) pot col·locar tres peces a l'espai de després del tercer caurí.

Quan al llarg del joc surt un doble 1 (1+1) o barra, el jugador pot entrar 3 fitxes darrera del segon curí. Si això passa després de la primera ronda el jugador pot escollir: col·locar dues fitxes de més a la segona casella o continuar jugant amb les peces que ja té en joc. Pot escollir igualment tirar els daus una segona vegada per sumar punts i fer una jugada normal.

El jugador que menja peces de l'adversari té una jugada extra sempre que l'adversari tingui més fitxes en el tauler.

Quan un jugador després de ser menjar i quedar-se sense fitxes en el taulell (i ja les havia entrat totes) pot entrar dues peces al taulell. Si en aquest obté un 6 i un 3 pot posar totes les seves en el taulell (9 fitxes) en el novè espai.

guanya el primer jugador que aconsegueix fer el recorregut complet amb les 9 fitxes. Per fer sortir les peces del taulell només cal treure un numero superior als espais que falten per arribar al final del recorregut

la victòria més celebrada és el sho, treure les 9 peces agrupades de manera conjunta.

En el cas que no sigui possible fer sortir del recorregut totes les peces en grup es poden treure de manera individual repartint el numero que ha sortit en els daus, i la resta es fan servir per avançar les peces que encara queden en el tauler.

BAGH CHAL

Originari del Nepal, un país on els jocs formen part de la cultura i des les activitats quotidianes, el Bagh chal és l'autèntic joc nacional (segons diuen les regles, és ideal per jugar quan el sol dels matins és massa fort).

El seu nom significa el tigre es mou. És un dels millors "jocs de caça" presents a moltes cultures del món. En tots ells, els jugadors lluiten amb forces desiguals, i amb objectius diferents.

Al Bagh chal, un jugador té quatre tigres i l'altre vint cabres.



PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Nepal

OBJECTIU:

El jugador que té els 4 tigres s'ha de menjar les 20 cabres, mentre que aquest ha d'impedir-ho.

EQUIP I MATERIAL NECESSARI:

Taulell de 5 x 5 línies amb diagonals
Quatre tigres
Vint cabres



INSTRUCCIONS:

La partida comença amb els 4 tigres col·locats a les 4 cantonades del tauler, la resta del tauler estava buit.

Al llarg de tota la partida el torn passa d'un jugador a l'altre. Comença el jugador de les cabres. Només es pot realitzar un moviment per torn.

El joc té dues fases:

Primera fase: el jugador amb les cabres col·loca les seves fitxes al tauler, a les posicions lliures. Només en pot col·locar una per torn i les cabres que ja estan sobre el taulell no es poden moure.

Els tigres si que es poden moure per tal de menjar-se les cabres.

Segona fase: un cop totes les cabres son al taulell, sempre que els tigres no se les hagin menjat. En aquesta fase les cabres es poden moure, intentant immobilitzar els tigres.

Moviment

Cabres: es mouen d'una posició a una altre (buida) que estiguin connectades per línies. No poden saltar

Tigres: poden realitzar 2 moviments:

es mouen d'una posició a una altre (buida) que estiguin connectades per línies, o bé salten damunt les cabres i les capturen.

Captura:

el tigre salta per sobre de la cabra, que es troba en una casella veïna connectada amb una línia. El tigre finalitza el salt en la casella següent, que ha d'estar buida. La cabra es retirda del taulell

final del joc:

guanyen els tigre si aconseguieixen menjar-se 5 cabres.

guanyen les cabres si aconseguieixen immobilitzar els 4 tigres

No hi pot haver empat.