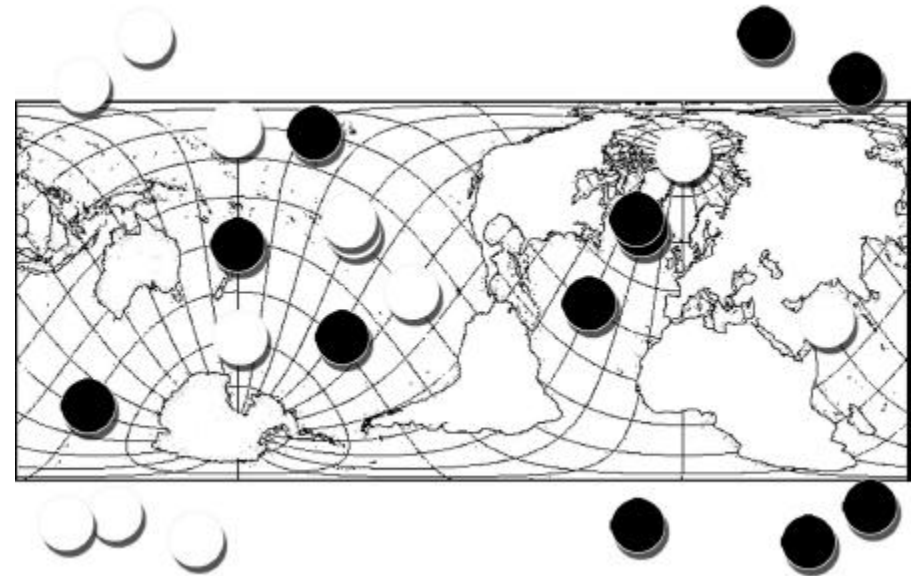
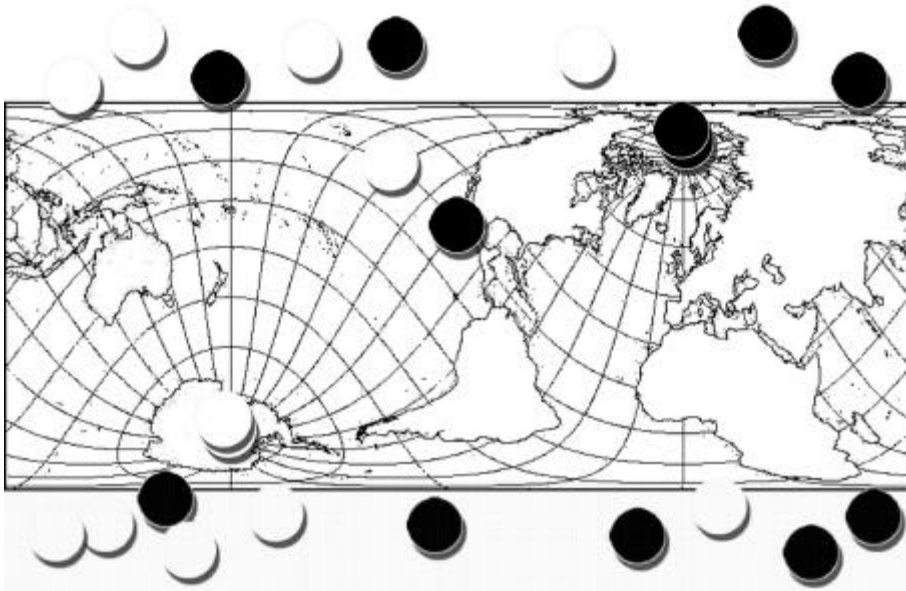


---

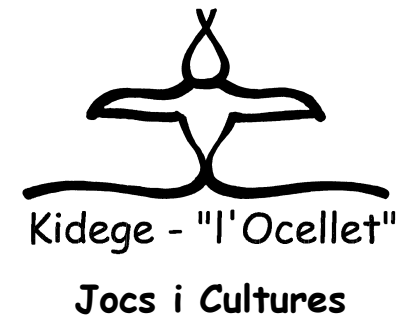
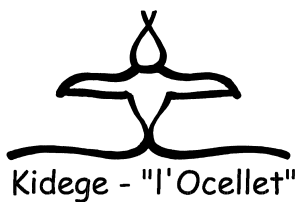
# UN MÓN DE JOCS

---



## UNS JOCS DEL MÓN

RECULL DE JOCS DE TAULER D'ARREU DEL MÓN







## BIBLIOGRAFIA

- BAKER PROVENZO, ASTERIE i EUGENE F. PROVENZO, JR. 1981. Favorite Board Games you can make and play. New York
- BAUTISTA I ROCA, VÍKTOR. 2000. Juguem a l'aualé. Manual del curs Juguem al wari. Barcelona.
- BELL, ROBERT CHARLES. 1960, 1969. Board and table games from many civilizations. Reedició de 1991. Nova York.
- BELL, ROBER CHARLES. 1983. The boardgame Book. Nova York.
- BELL, ROBBIE i MICHAEL CORNELIUS. 1988. Juegos con tablero y fichas. Estímulos a la investigación matemática. Barcelona.
- BOTERMANS, JACK, TONY BURRETT, PIETER VAN DELFT i CARLA VAN SPLUNTEREN. 1987. El libro de los juegos. Edició traduïda a l'espanyol de 1989. Esplugues de Llobregat.
- COSTELLO, MATTHEW J. 1991. The Greatest Games of all time. New York.
- CULIN, STEWART. 1895. Korean Games, with notes on the corresponding games of China and Japan. Reedició de 1991. New York
- DELEDICQ, A. i A. POPOVA. 1977. Wari et solo. Le jeu de calculs africain. Paris.
- GOTRET, GUSTAVO. 1996. Jeu et stratégies cognitives chez les enfants ayamaras de la Bolivie. Fribourg.
- GRUNFELD, F.V. 1978. Juegos de todo el mundo. Madrid.
- LHÔTE, JEAN-MARIE. 1994. Histoire des jeux de société. París.
- LHÔTE, JEAN-MARIE. 1996. Dictionnaire des jeux de société. París.
- MCKISSACK, PATRICIA C. 1994. The Games of Africa. Nova York.
- MUÑOZ DE LA MATA, NICOLÁS. 1996. Jeux du monde. París.
- MURRAY, H. J. R. 1952. A history of board-games other than chess. Oxford.
- PIETRASANTA, PAOLO. 1998. Il grande libro dei giochi. Roma.
- PINGAUD, FRANÇOIS. 1996. L'awélé. Jeu de stratégie africain. Paris.
- POWELL, DARLENE, DR HOPSON i THOMAS CLAVIN. 1996. Juba this and juba that: 100 African American Games for Children. Nova York.
- RAABE, JULIETTE. 1972. Le jeu de l'awéle. Paris
- RETSCHITZKI, JEAN. 1990. Stratégies des jouers d'awélé. Paris.
- REYSSET, PASCAL i FRANÇOIS PINGAUD. 1993. Awélé. Le jeu des semailles africaines. Paris.
- RUSS, LARRY. 2000. The complete mancala games book. Nova York.
- SCHMITTBERGER, R. WAYNE. 1992. New rules for classic games. Nova York.
- VERBEECK, LIEVE. 1998. Bul: A Patolli Game in Maya Lowland. A: Board Game Studies, 1: 81-100.

## TAULA DE CONTINGUTS

<i>Introducció</i> .....	2	<i>Fetaix</i> .....	31
<i>5 camins</i> .....	3	<i>Fel-li</i> .....	31
<i>Pong Hau Qi</i> .....	4	<i>Lau Kati Kata</i> .....	31
<i>Achi</i> .....	4	<i>Mughal Pathan</i> .....	32
<i>Mu Torere</i> .....	5	<i>Perali kotuma</i> .....	32
<i>Dara</i> .....	6	<i>Kotu Ellima</i> .....	32
<i>Akidada</i> .....	7	<i>Terhuchu</i> .....	32
<i>Shap Luk Kon Tseung Kwan</i> .....	9	<i>Gol-skuish</i> .....	32
<i>Aualé</i> .....	10	<i>Pretwa</i> .....	33
<i>Ba-Awa</i> .....	11	<i>Srand</i> .....	33
<i>Sungka</i> .....	13	<i>Ratti-chitti-bakri</i> .....	33
<i>//hus</i> .....	14	<i>Zamma</i> .....	33
<i>Dou Shou Qi</i> .....	15	<i>Awithlaknannai Mosona</i> .....	33
<i>Nyout</i> .....	17	<i>Kolowis Awithlaknannai</i> .....	34
<i>Pachisi</i> .....	18	<i>Nei Pat Ko No</i> .....	34
<i>Li'b el Merafib</i> .....	19	<i>La Guineu i els Xais</i> .....	35
<i>Bul</i> .....	21	<i>La Guineu i les Oques</i> .....	36
<i>Sadurangam</i> .....	23	<i>L'Assalt</i> .....	36
<i>Fanorona</i> .....	24	<i>Bagh Bandi</i> .....	37
<i>Iote</i> .....	26	<i>Surakarta</i> .....	38
<i>Siga</i> .....	27	<i>Konane</i> .....	39
<i>Tablut</i> .....	28	<i>Bibliografia</i> .....	40
<i>Alquerc</i> .....	30		

## Copyright

Copyright (c) 2001 Víktor Bautista i Roca  
 Es dóna permís per copiar i distribuir aquest document sota els termes de la llicència GFDL, versió 1.1 o posteriors, publicades per la Free Software Foundation; amb tot el document com a part invariant, i amb el text de coberta i contracoberta "Escrit per en Víktor Bautista i Roca per a Kidege l'Ocellet. Que no et cobrin gaire més que el que costa el paper". El text complet de la llicència GFDL el trobareu a <http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html> i la darrera versió dels textos i les imatges que conformen aquesta publicació a <http://manqala.org/fanzine2001/>



## INTRODUCCIÓ

Estimats ludòpates,

Us havíem deixat massa temps sense un dels nostres reculls, i això no és bo. Ja podeu canviar de llibre de capçalera. Us oferim un nou material per si el voleu copiar quan munteu les vostres ludoteques "ètniques"<sup>1</sup> (però esperem que aquesta vegada com a mínim citeu el nostre nom i copieu bé, que després es veu cada cosa!).

Per als qui us heu perdut, tot just explicar-vos que som una gent que vam començar amb això dels jocs (especialment els de tauler, sense atzar i poc coneguts aquí) ara ha fet vuit anys. Vam ser dels primers en muntar una ludoteca mòbil amb jocs d'arreu del món. Alhora vam publicar un fanzine<sup>2</sup> amb la informació de l'exposició

<sup>1</sup> Per cert, si en munteu una no li digueu "ètnica", si us plau. Sona així com fatal. O, com a mínim, plantejeu-vos què voleu dir amb "jocs ètnics". Si simplement voleu dir tradicionals, per què no ho dieu així, "tradicionals"? O fins i tot podeu especificar "tradicionals d'arreu del món".

<sup>2</sup> Aquest primer fanzine tenia un títol una mica especial: "Recull de jocs de tauler d'intel·ligència i sense la intervenció de l'atzar aplegat per en Víktor Bautista i Roca i en Marc Brell i López amb motiu de les I Jornades de Jocs Lúdics per a Persones Humanes celebrades a la Facultat de Ciències de la UAB els dies 29, 30 i 31 de març de 1993". Clar que la primera proposta de títol de la publicació que teniu a les mans era: "Nou recull de jocs de tauler d'arreu del món aplegats per en Víktor Bautista i roca amb la col·laboració de l'associació Kidege - "l'Ocellet", Jocs i Cultures amb motiu de la celebració de la 9ena Festa de la Diversitat, organitzada per Sos Racisme els dies 8, 9 i 10 de juny de l'any 2001".

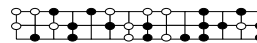
de jocs que va servir com a punt de partida per a múltiples experiències. En concret una bona quantitat de ludoteques van néixer gràcies a aquest material, algunes amb la nostra col·laboració i altres simplement mal copiant el material i ni donant-nos-en les gràcies.

És aleshores que va sortir la idea de constituir-nos en associació, i així va néixer Kidege - "l'Ocellet", Jocs i Cultures. I fins ara hem anat fent diverses activitats, centrades especialment en la promoció de l'aulalé (el campionat, una lliga, classes a escoles, el web [manqala.org](http://manqala.org)), però sense deixar de banda altres jocs, especialment fent classes de jocs d'arreu del món a monitors d'esplai i similars que després els usaran en les seves activitats. D'altra banda també hem intentat interactuar amb altres entitats dedicades al tema, creant interessants sinergies, tant a nivell local com internacional.

I bé, per acabar, agrair a tothom de Kidege el suport, al Víktor el magnífic disseny de la portada, i a tothom qui ha col·laborat amb nosaltres i amb qui hem col·laborat el seu suport, gràcies al qual som on som. I també, és clar, gràcies a tots els que heu après a jugar altres coses i a conèixer una mica més altres cultures, i us ho heu passat bé gràcies a nosaltres, per què sou la raó per la qual continuem endavant.

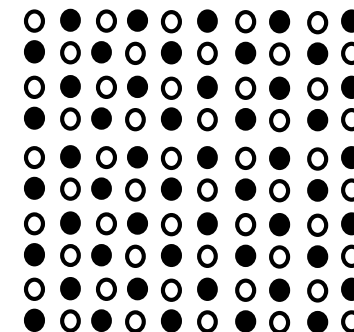
I si mai voleu contactar amb nosaltres, proveu amb l'a/e [kidege@manqala.org](mailto:kidege@manqala.org)

Santa Coloma de Gramenet  
1 de juny de 2001



## KONANE

Aquest joc prové de les illes Hawaii i té una retirada a les nostres dames o el típic solitari, però amb una manera de moure i guanyar que el fan bastant especial.



### Què cal, per jugar-hi?

Un tauler quadriculat de deu per deu caselles (o altres mides, però fent sempre un total de caselles parell) i prou peces per a cobrir totes les caselles, meitat blanques i meitat negres.

### Com s'hi juga?

Comencem amb la posició del dibuix.

Hi juguen dos jugadors, i un porta les blanques i l'altre les negres.

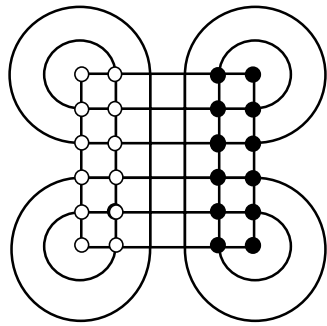
Comencen negres que treuen del tauler una peça pròpia, ja sia d'una cantonada, ja sia una de les dues del mig. L'altre jugador en treu una de seva adjacent a la casella que ha quedat buida. Si la primera era del centre només podem treure una de les dues peces centrals.

A partir d'aquí juguem per tornos alterns.

En el nostre torn farem saltar una peça per damunt d'una contrària per anar a parar a una posició buida (en línia recta, i sense cap altre casella en mig) i retirem la peça contrària. Si amb la peça que hem saltat podem continuar saltant sense canviar de direcció podem fer-ho també, capturant, però no hi estem obligats.

Perd qui no pot moure, ja sia per que no pot saltar o per que no li resten peces en joc.

Se sol jugar al millor de diverses partides. A cada partida canviem de color, i així també s'alterna qui comença la partida.



## SURAKARTA

Aquest és un joc provinent de l'illa de Java, a Indonèsia, i pren el nou de l'antiga capital. A part de la atípica forma del tauler és un joc amb un mètode de captura únic, completament diferent del de qualsevol altre joc d'arreu.

### *Què cal, per jugar-hi?*

Necessitem un tauler com el del dibuix i vint-i-quatre peces, en un principi dotze pedretes per a un jugador i dotze cargols de mar per a l'altre.

### *Com s'hi juga?*

Comencem en la posició del dibuix.

Per torns cada jugador fa un moviment. Podem moure una peça pròpia a qualsevol posició buida immediata, en horitzontal, vertical o diagonal.

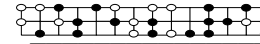
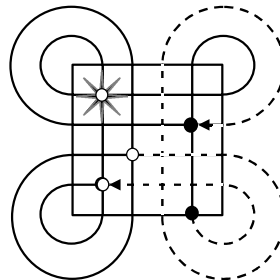
En lloc de moure normalment també podem capturar una peça contrària. Per a fer-ho cal que la nostra peça faci un viatge al llarg d'una de les línies sobre les que està (horitzontal o vertical), doni la volta al revolt corresponent i s'aturi al damunt de la peça contrària, tot enretirant-la del tauler. És necessari fer com a mínim un revolt, però es pot voltar més. Cal que el camí sigui tot lliure.

Els revolts sols es poden transitar per tal de matar, no per fer moviments normals.

Guanya qui menja totes les peces contràries.

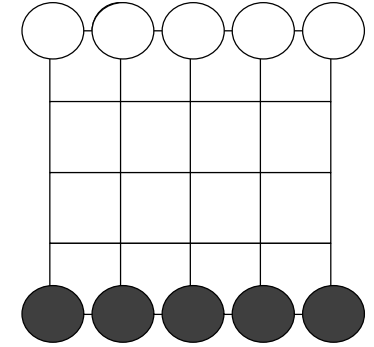
### Exemples

A dalt a l'esquerra veiem la indicació dels moviments normals. A més hi ha la indicació de dues possibles captures, una fent un revolt i l'altre fent-ne dos.



## 5 CAMINS

Aquest és un joc infantil del nord de la Xina. S'hi sol jugar amb dolços o lllaminadures, i quan capturem una peça del contrari ens la mengem realment. Evidentment, el guanyador es menja també les lllaminadures que resten en acabar la partida.



### *Què cal, per jugar-hi?*

El tauler és una quadrícula de quatre per quatre, però tenint en compte que juguem a les interseccions, no als quadrats. Cada jugador té cinc peces similars. Com ja hem dit normalment són lllaminadures.

### *Com s'hi juga?*

Comencem amb les peces al tauler com es veu al dibuix. Els jugador mouen alternant-se.

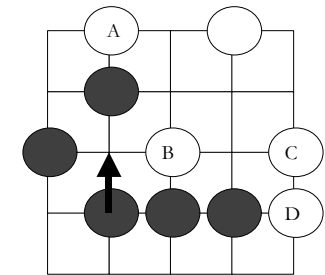
Movem una peça pròpia a una posició buida unida per una recta.

Capturem una peça contrària si en moure l'hem deixada de la següent manera. En una mateixa fila o columna hi ha la peça contrària, al costat dues nostres i les altres dues posicions de la línia buides. O sigui, tipus buit buit blanc blanc negre, negre negre blanc buit buit, buit negre blanc blanc buit...

Guanya qui menja totes les peces contràries.

### Exemple

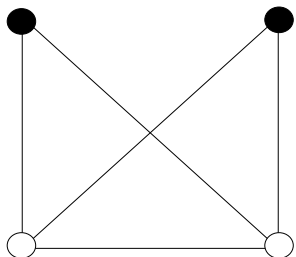
Per exemple, en el moviment del gràfic menjaríem les peces A i D, però no la B, per què hi ha la C que ens ho impedeix.





## PONG HAU QI

Aquest és un joc infantil amb una dificultat equivalent al tres en ratlla, en el fet que si no ens equivoquem en algun moviment sempre empatem. La gràcia que té consisteix en aprendre a forçar un empat. Hi ha jocs equivalents a Corea (**ou moul ko no**), a Tailandia (**sua tok tong**) i el Punjab (**do-guti**).



*Què cal, per jugar-hi?*

Un tauler dibuixat com el de la il·lustració i dues peces blanques i dues negres.

*Com s'hi juga?*

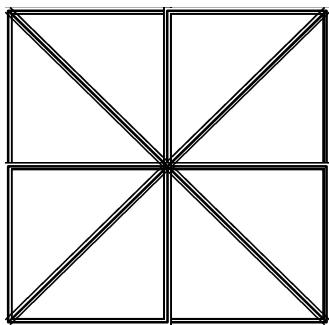
Comencem amb la posició del dibuix.

El jugadors mouent alternant-se una peça pròpia a una posició buida adjacent.

L'objectiu és immobilitzar el contrari.

---oooOOOooo---

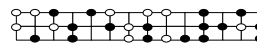
## ACHI



L'**achi** és la versió que es juga a Ghana del **tres en ratlla** tradicional a tot el món.

*Què cal, per jugar-hi?*

El tauler sol ser dibuixat en terra. És un quadrat en què marquem les dues diagonals i les meitats horitzontal i vertical. Es juga amb vuit branquetes, quatre amb les fulles d'un jugador i quatre de pelades de l'altre.

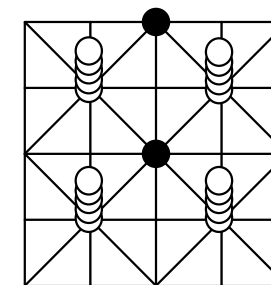


cipais revoltats. Més modernament s'ha comercialitzat amb el nom de **strategic o vila olímpica**. En aquest darrer cas són dos policies que defensen la vila olímpica de Barcelona d'un atac de terroristes. En tots els casos els revoltats o terroristes guanyen si ocupen les nou posicions de dins de la fortalesa, i els oficials si ho impedeixen. Si un oficial està rodejat de tal manera que no pot moure és retirat del tauler. Totes les altres regles són iguals a les **de la guineu i les oques**.

---oooOOOooo---

## BAGH BANDI

Joc del tigris i les cabres. El **bagh bandi** es juga en el mateix tauler de l'**alquerque** i les regles estan relacionades amb les de **la guineu i els xais**.



*Què cal, per jugar-hi?*

Un tauler segons l'esquema, dos tigris i vint cabres.

*Com s'hi juga?*

Les peces es posen segons l'esquema, les cabres surten apilades de cinc en cinc.

Un jugador duu els tigris i l'altre les cabres.

Per torns els jugadors mouen una peça pròpia seguint les línies dibuixades al tauler. Els tigris poden saltar pel damunt d'una o pila de cabres a una posició buida que hi hagi tot just darrera i menjar-se'n una. Les cabres no poden menjar-se els tigris.

Els tigris poden encadenar salts, i no tenen obligació de menjar si no és que li ho exigeixen.

L'objectiu dels tigris és menjar-se totes les cabres (o les suficients com per a que el jugador que duu les cabres es declari incapaç de vèncer) i el de les cabres és la de rodejar els tigris i impedir-ne el moviment. Quan un tigre no pot moure és enretirat del tauler.

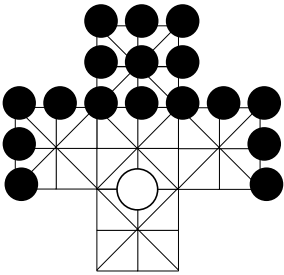


La guineu guanya de menja un mínim de nou xais. Els xais guanyen si immobilitzen la guineu o si bé ocupen les sis posicions del cau de la guineu (el triangle exterior).

---oooOOOooo---

## LA GUINEU I LES OQUES

Aquest és un joc antic, conegut especialment a Anglaterra i el Nord d'Europa, amb un possible origen víking. És citat a una saga islandesa del segle XVI.



### Què cal, per jugar-hi?

Un tauler com el del dibuix i divuit peces, disset d'un color que seran les oques i una d'una altre que serà la guineu.

### Com s'hi juga?

Les oques comencen a la posició marcada en el dibuix. La jugadora que porta la guineu la posa en qualsevol posició lliure.

Comencen a moure les oques i contiuen per tornos alterns.

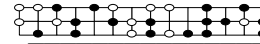
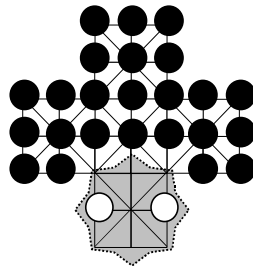
Les oques només mouen endavant o als costats (mai enrera) a una posició buida unida per una recta. La guineu pot moure en qualsevol direcció i pot saltar per damunt d'una oca i menjar-la. Els salts es poden encadenar.

Les oques guanyen si immobilitzen la guineu i la guineu si no ho aconsegueixen.

### Variants

## L'ASSALT

En aquesta versió hi ha dos soldats que defensen una fortalesa. Típicament (en l'*assalto* original) eren dos oficials britànics que s'enfrontaven a vint-i-quatre



## Com s'hi juga?

Comencem amb el tauler buit. El joc té dues fases:

### 1. Col·locació

Per tornos, els jugadors posen una de les seves peces al tauler, a una intersecció buida. Si un dels jugadors posa tres de les seves peces en línia recta, guanya. Quan totes les peces són ja al tauler, si encara ningú no ha guanyat, passem a la segona fase.

### 2. Moviment

Per tornos, els jugadors mouen una de les seves peces a una posició buida unida per una recta. Guanya qui posa tres de les seves peces en línia recta.

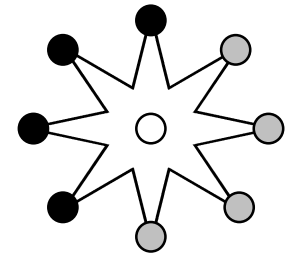
### Variants

En altres llocs, especialment en el nord d'Europa, podem moure una peça a una posició buida, encara que no sigui adjacent.

---oooOOOooo---

## MU TORERE

Aquest és un dels pocs jocs de tauler que ens han arribat d'Oceania. Concretament és un joc maori, de Nova Zelanda. És dels típics jocs que si tots dos jugadors en saben una mica sempre s'empata, i és interessant per a infants per a trobar això, la manera de forçar l'empat.



### Què cal, per jugar-hi?

Necessitem un tauler com el del dibuix i vuit peces, quatre d'un color per a un jugador i quatre d'un altre color per a l'altre.



## Com s'hi juga?

Comencem com a la posició marcada al dibuix.

Anomement putahi la posició central i kawai cadascuna de les altres.

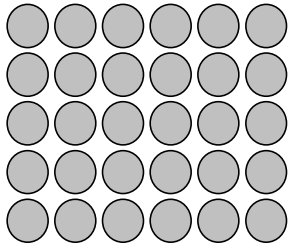
Movem per tornos alterns. Podem moure una peça del putahi a un kawai qualsevol buit, d'un kawai a un altre de buit adjacent o d'un kawai al putahi si aquest és buit i almenys un dels kawai adjacents és ocupat per una peça contrària.

Guanya qui impedeix moure el contrari.

A vegades, per fer més interessant el joc, la restricció de moure d'un kawai al putahi només es té en compte en els dos primers moviments de cada jugador.

---oooOOOooo---

## DARA



Movent-nos per la zona del Nord del Golf de Guinea ens trobem força jocs similars a aquest, consistents tots ells en fer tres en ratlla. Així doncs, són batant propers al nostre **marro**, i un dels més especials és el **dara**.

### Què cal, per jugar-hi?

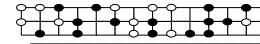
El tauler se sol dibuixar en terra, i consisteix en cinc rengleres de sis forats. Cada jugadora té dotze peces; normalment l'una petits pals i l'altra pedretes.

## Com s'hi juga?

Com en el **marro**, tenim dues fases diferenciades:

### 1. Col·locació

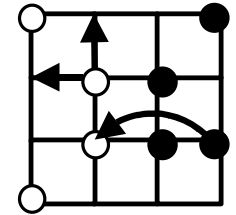
Comencem amb el tauler buit. Per tornos alterns cada jugadora posa al tauler una de les seves peces, en una posició buida qualsevol. Un cop s'han posat totes les peces al tauler, comença la segona fase:



Guanya qui immobilitza o captura totes les peces contràries.

### Exemples

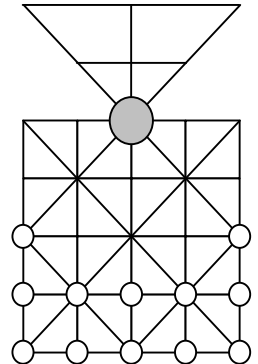
A la figura hi podem veure un exemple de moviment sense captura (la blanca) i un altre amb captura (la negra).



---oooOOOooo---

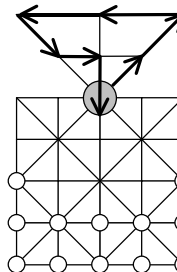
## LA GUINEU I ELS XAIS

Aquest és un joc jugat especialment pels infants aimares de l'altiplà bolivià, especialment la zona propera al llac Titicaca. Se suposa que està relacionat amb el joc castellà de **cercar la liebre**, amb l'afegit del triangle, cosa que l'apropa a taulers similars de l'Àsia.



### Què cal, per jugar-hi?

Ens calen dotze peces per fer de xais i una diferent per a fer de guineu. El tauler és com el que es pot veure al dibuix.



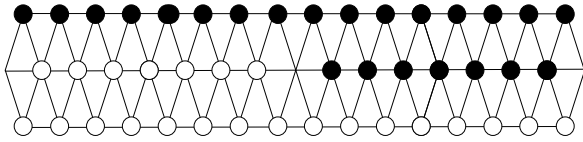
### Com s'hi juga?

Comencem en la posició marcada el dibuix. Un jugador porta la guineu i l'altre els dotze xais. Comença movent la guineu. Els seus primers set moviments seran, per força, els indicats a la gràfica.

Movem una peça per torn a una posició adjacent (unida per un segment de recta) buida. La guineu pot saltar per damunt d'un xai sempre que aquest estigui adjacent a ella i que la posició immediatament posterior (on anirà a parar la guineu) sigui buida. El xai és retirat del tauler.



## KOLOWIS AWITHLAKNANNAI



Jugat també pels indis zuñi, i també amb les mateixes regles que l'**alquerque**. Tant aquest com l'**awithlakkannai**

**mosona** se suposa que són derivacions de l'**alquerque**, que va arribar a Amèrica amb els conqueridors castellans, després d'haver arribat a Europa amb els conqueridors àrabs.

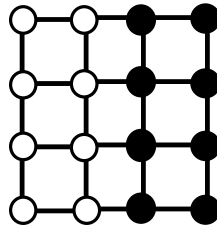
---oooOOOooo---

## NEI PAT KO NO

Joc dels quatre camps. Prové de Corea, on tots els jocs jugats en tauler similar s'anomenen **ko no**, com el **ou moul ko no**, el **o pat ko no** i el **ryouk pat ko no**.

### Que cal, per jugar-hi?

Necessitem un tauler com el del dibuix, una quadrícula de quatre per quatre ratlles, i setze peces, vuit d'un color i vuit d'un altre.



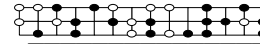
### Com s'hi juga?

Comencem amb la posició de la figura. Una jugadora porta les blanques i l'altra les negres.

Movem per tornos alterns.

Per moure desplaçem una peça pròpia a una posició buida unida per una línia.

També podem moure passant per damunt d'una peça pròpia i caient sobre una de la contrària, tot capturant-la.



### 2. Moviment i captura

De nou per tornos les jugadores mouen una de les seves peces a una posició adjacent (vertical o horitzontal) buida. L'objectiu és posar tres peces pròpies en una línia ininterrompuda vertical o horitzontal. Quan fem un tres en ratlla, traiem una peça qualsevol del contrari del tauler. Per que sigui vàlid un tres en ratlla és necessari que les peces en ratlla siguin tres i només tres, ni més ni menys.

Guanya qui deixa el contrari amb només dues peces.

Per fer més interessant el joc, es pot prohibir repetir dos cops el mateix tres en ratlla (les mateixes peces en una posició idèntica).

---oooOOOooo---

## AKIDADA

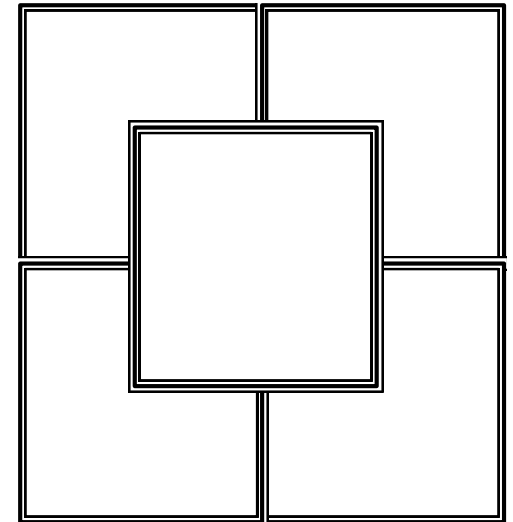
L'**akidada** és una versió del joc del **marro** jugada pels ioruba. Altres versions s'han jugat i es juguen arreu del món, del nord de l'Àfrica a l'extrem orient, passant per tot Europa. Els noms són diversos. En català **marro** o **molí**. En altres idiomes: **mühle**, **moulin**, **merreles**, **9 men's morris**, **12 men's morris**, **molino**, **kon tjil**, **sam qi**...

### Què cal, per jugar-hi?

El tauler és el del dibuix. Les peces són dotze palets fets de fibres de fulla de palmera trenades, sis de verds per a un jugador, i sis de secs per a l'altre.

### Com s'hi juga?

Comencem amb el tauler buit. El joc té dues fases:





### 1. Col·locació

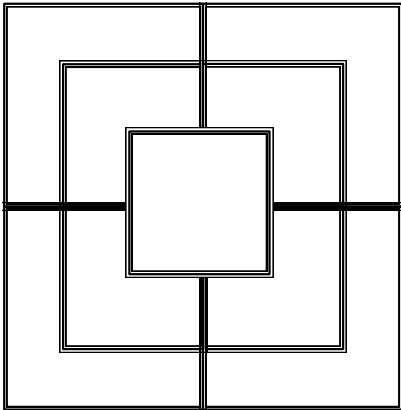
Per torns, els jugadors posen una de les seves peces al tauler, a una intersecció buida. Si un dels jugadors posa tres de les seves peces en línia recta, retira la peça contrària que vulgui del tauler. Quan ja no tenim més peces per posar passem a la segona fase.

### 2. Moviment

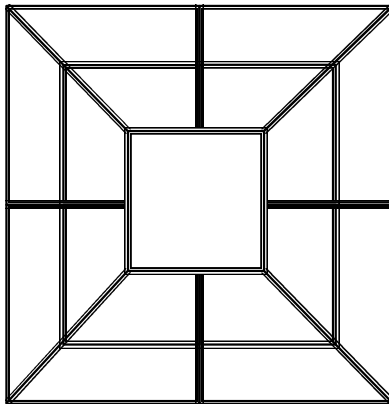
Per torns alterns els jugadors mouen una de les seves peces a una posició buida unida per una recta. De nou, si posem tres de les nostres peces en línia recta, en traiem una de contrària del tauler. Guanya qui deixa l'oponent amb només dues peces.

Per fer més interessant el joc, es pot prohibir repetir un tres en ratlla (les mateixes tres peces en la mateixa posició).

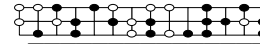
### Variants



Podem jugar a les versions de nou i de dotze peces per jugador, amb els taulers que veiem a esquerra i dreta, respectivament. Les regles són les mateixes. Que amb sis peces.

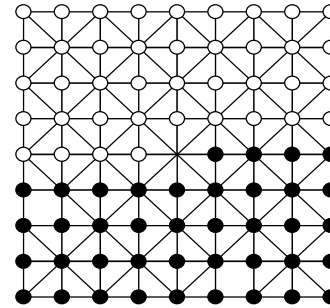
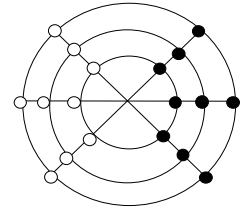


La versió xinesa (**sam qi**), jugada amb dotze peces, té la particularitat que les peces capturades durant la primera part no són retirades fins que no s'acaben de posar totes al tauler. Mentrestant les marquem i no serveixen per a fer tres en ratlla.



## PRETWA

Provinet de Bihar, a l'Índia, és jugat amb les mateixes regles que l'**alquerc**.



## SRAND

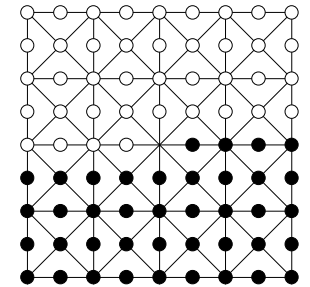
És un joc dels tuareg, també anomenat **dhamet**. Es juga com a l'**alquerc**, però no es pot anar als costats ni enrera si no és per capturar. Si arribem a la darrera casella fem dama (soldà), que es comporta com la dama del **fetaix**.

## RATTI-CHITTI-BAKRI

Conegut així al Punjab. A Achehn (Sumatra) és el **meurimueng-rimueng peuet plo**. A Java **dam-daman**. Es juga amb el mateix tauler i peces que el **srand**, i les mateixes regles que l'**alquerc**, però sense obligació de capturar.

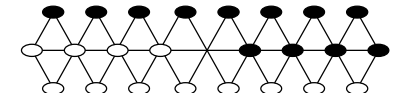
## ZAMMA

Dels tuareg. És igual que el **srand**, però la dama (mul·là) no pot encadenar captures canviant de direcció. Les recte no marcades també serveixen per al joc, així que en realitat els moviments possibles són els del tauler de **srand**.



## AWITHLAKNANNAI MOSONA

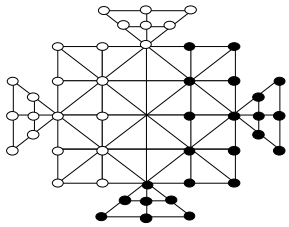
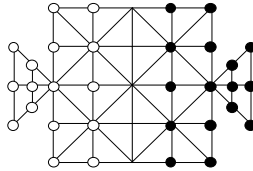
Jugat pels indis zuñi, de Nou Mèxic. Es juga amb les mateixes regles que l'**alquerc**.





## MUGHAL PATHAN

Es juga a moltes parts d'Àsia. **Mughal pathan** és el nom que rep a la baixa Bengala. A Deccan en diuen **mogol putt'han**. Al Turquestan **shanzdahu-kattau** (els perses) o **uno-alti-tashu** (els oboikhs). A Bengala **solah guttiya**. A Behar i Bengala oriental **mangal-pata**. A les províncies centrals de l'Índia **athara gutiala teoria**. A Karwi **ahera guti, baz, mar, ticcha** o **bangale**. A Sri Lanka **hewakam keliya**. A Malàisia **dam**. Es juga amb les mateixes regles que l'**alquerc**.

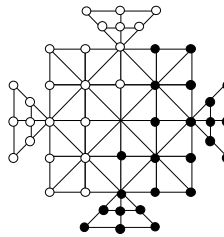


## PERALI KOTUMA

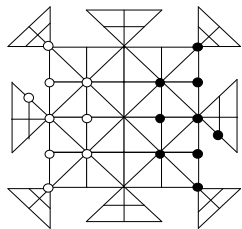
Provinent de Sri Lanka, es juga amb les mateixes regles que l'**alquerc**.

## KOTU ELLIMA

També de Sri Lanka, i també jugat igual que l'**alquerc**.



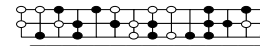
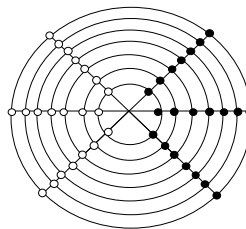
## TERHUCHU



Jugat a Assam i a Angani Nagas. Es juga amb les mateixes regles que l'**alquerc**, tret que els vuit triangles s'anomenen refugis i una peça dins d'ells es pot moure dues posicions (buides) en línia recta, això és, de vèrtex a vèrtex.

## GOL-SKUIISH

Prové de les províncies Centrals de l'Índia. Es juga amb les mateixes regles que l'**alquerc**.



## SHAP LUK KON TSEUNG KWAN

Els setze a la persecució del general. És un joc xinès documentat també als Estats Units, on el jugaven els treballadors (gairebé forçats) que feien les línies de ferrocarril, dibuixant-ne el tauler al terra dels camins.

### Què cal, per jugar-hi?

Un tauler com el del dibuix, i disset peces, setze d'un tipus i una d'un altre.

### Com s'hi juga?

Comencem amb les peces posades com a la il·lustració. Una jugadora porta el general i l'altra els setze rebels.

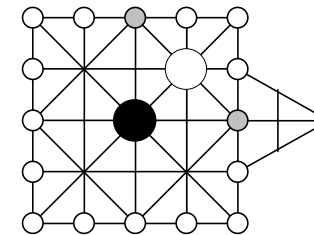
La primera en moure és la del general.

Les peces es mouen a una posició buida adjacent unida per un segment.

Només el general pot entrar al santuari (les quatre posicions del triangle).

Si el general es posa en una intersecció entremig de dos rebels, els captura. Els soldats capturen el general si es posen a tots dos costats d'aquest.

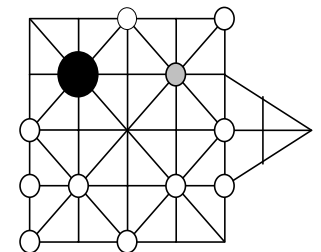
Els rebels guanyen si capturen el general o no el deixen sortir del santuari. El general guanya si captura deu dels rebels.



### Exemples

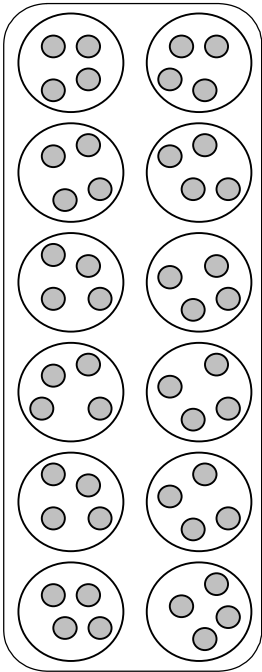
1. Si el general mou a la posició puntejada captura els dos rebels en gris.

2. Si el rebel en gris es mou a la posició puntejada captura el general.





## AUALÉ



L'**aualé** és el joc de **mancala** més estès arreu del món. El seu origen es troba a l'Àfrica Occidental, i es juga tradicionalment a Ghana, Costa d'Ivori, Senegal i Cap Verd, a l'Àfrica, i a les Antilles, a Amèrica. Actualment també es juga àmpliament a Europa, especialment a França i Anglaterra.

### Què cal, per jugar-hi?

El tauler són dues rengleres de sis forats cadascuna. A més, necessitem quaranta-vuit llavors.

### Com s'hi juga?

Comencem amb les peces posades com al dibuix (quatre llavors per forat).

La renglera més propera a cada jugadora és el seu camp.

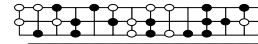
Es juga per tornos alterns.

En el seu torn, cada jugadora escull un forat qualsevol del seu camp que no estigui buit. N'agafa totes les llavors i les redistribueix (sembrà), tot posant-ne una a cada forat correlatiu, seguint el sentit contrari al de les agulles del rellotge.

Si en sembrar hi ha prou llavors per a donar la volta al tauler, en arribar al forat d'on hem agafat les llavors, ens el saltem i continuem normalment pel següent. El forat d'on hem començat un moviment ha de quedar buit al final d'aquest.

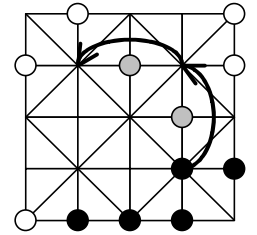
Si la darrera llavor d'una sembra cau en un forat del camp contrari que en conté una o dues, fent així un total de dues o tres, les collim totes i les desem a part.

Si hem collit, mirem el forat anterior. Si aquest forat també es del camp contrari i conté dues o tres llavors, també les collim i mirem l'anterior, i així fins que ens trobem en un forat que o bé no té dues o tres llavors, o bé no és del contrari.



Si poguessin qualsevol altre peça el jugador que porta les blanques li podria bufar una de les dues peces que podien capturar, la que volgués.

En aquest segon cas les negres tornen a estar obligades a capturar. I com després de capturar la primera peça marcada en gris n'estem amenaçant una altra també hi saltem i completem dues captures.

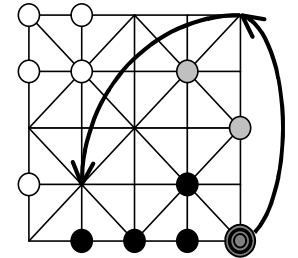


### Variants

Hi ha multitud de variants de l'**alquerque** arreu del món. Aquí en presentem algunes:

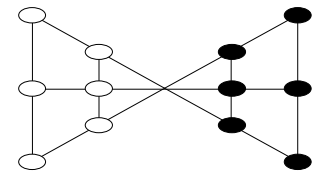
## FETAIX

És un joc marroquí, també anomenat **qireq**. Es juga com a l'**alquerque**, i en el mateix tauler, però les peces no poden recular, i en arribar a la darrera línia fem dama. La dama pot moure en línia recta tantes posicions buides com vulgui, i pot capturar saltant peces contràries normalment o deixant posicions buides abans o després d'elles, com es pot veure al dibuix.



## FEL·LI

És del Marroc, on també és conegut com a **fix**. Es juga amb les mateixes regles que el **fetaix**.

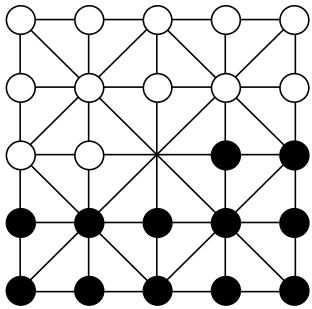


## LAU KATI KATA

Prové de Bengala. Es juga sobre un tauler igual al del **fel·li**, però amb les mateixes regles que a l'**alquerque**. A les Províncies Centrals de l'Índia es diu **egara guti**.



## ALQUERC



L'**alquerc** (també anomenat amb els noms àrabs **qirkat**, **al qirkat** o **al qirq** o el nom espanyol **alquerque**) se suposa que va néixer a l'antic Egipte, i n'hi ha taulers gravats en pedres de diversos temples de la mediterrània antiga. Vingué amb els musulmans a la Península Ibèrica, en arribar a Occitània es va fusionar amb el tauler d'**escacs** i va donar lloc a les **dames**.

### *Què cal, per jugar-hi?*

Necessitem un tauler com el del dibuix, i a més ens calen vint-i-quatre peces, dotze de negres per a un jugador i dotze de blanques per a l'altre. Es poden usar peces de les típiques de **dames**.

### *Com s'hi juga?*

Comencem amb les peces posades com al dibuix.

Per torns alterns, els jugadors mouen una de les seves peces a una posició buida adjacent, unida per una recta.

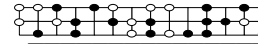
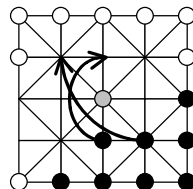
En lloc de moure, també podem capturar. Es fa amb un salt curt sobre una peça contrària, la qual traurem del tauler. Les captures es poden encadenar, sempre amb la mateixa peça inicial.

És obligatori capturar. Si en el nostre torn no ho fem, l'oponent té el dret de bufar-nos la peça amb què ho haguessim pogut fer.

Guanya qui captura totes les peces de l'oponent o li impedeix moure-les.

### Exemples

Les negres estan obligades a capturar la peça marcada en gris. Poden escollir amb quina peça ho faran (tenen dues opcions).



Si en un moment donat haguéssim de collir totes les llavors del camp contrari, deixant a l'oponent sense llavors per a continuar jugant, podríem fer la jugada, però no collim res.

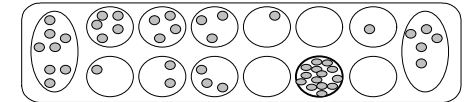
Si hem de sembrar i l'oponent no té llavors al seu camp, si podem hem de sembrar de manera que n'hi arribin. Si no podem, la partida s'acaba i ens quedem les llavors del nostre camp.

A vegades ens trobarem que quan només resten dues o tres llavors en joc entrem en un cercle viciós. Aleshores es pot decidir acabar la partida i cadascú es queda les llavors que hi ha al seu camp.

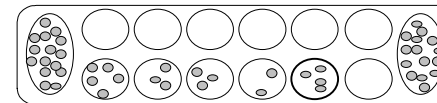
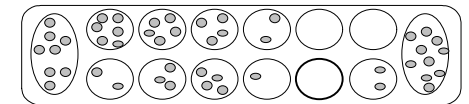
Guanya qui, al final de la partida, té més llavors.

### Exemples

Si movem des del forat marcat (catorze llavors) collirem dels dos forats en gris (cinc llavors en total) i



el tauler quedarà com veiem en el segon dibuix.

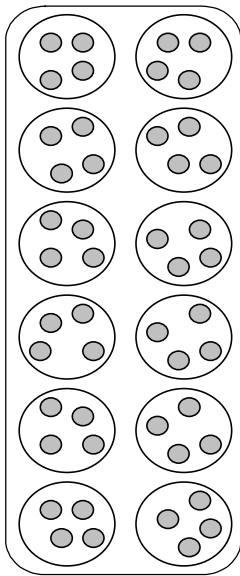


En aquesta situació estem obligats a sembrar des del forat marcat per donar llavors a l'oponent.

---oooOOOooo---

## BA-AWA

El **ba-awa** és un altre joc de **mancala**, amb la característica que els camps dels jugadors varien al llarg de les partides. És jugat pels twi. En altres pobles i llocs també és conegut. Normalment s'usa per a aprendre les bases de l'**auale**, per bé que entre certs pobles és el joc per a les dones i els infants, mentre els homes adults juguen a l'**auale**. També és conegut com a **nam-nam** (o sigui, nyam nyam, de menjar), per la facilitat amb que es cullen les llavors.



## Què cal, per jugar-hi?

El tauler està format per dues rengleres de sis forats cadascuna. A més necessitem quaranta-vuit llavors.

## Com s'hi juga?

Es juga a diverses partides.

Comencem amb les llavors posades com al dibuix, quatre per forat.

A la primera partida, cada jugadora controla una meitat del tauler (el seu camp).

Qui comença agafa totes les llavors d'un forat qualsevol del seu camp i les desa, una a una, als forats correlatius, en sentit antihorari. Si acaba en un forat

ocupat, n'agafa totes les llavors, inclosa la que hi acabem de desar, i continua sembrant. Acaba la jugada quan desa la darrera llavor d'una sembra en un forat buit, o en un forat que tenia tres llavors, fent-ne amb aquesta quatre. En aquest cas es queda aquestes llavors.

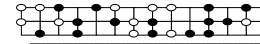
Si en algun moment de la sembra de qualsevol de les jugadores ens adonem que en un dels forats del nostre camp hi ha exactament quatre llavors, les agafem i les guardem a part.

En el moment en què solament resten vuit llavors en joc, se les queda qui ha començat la partida, i aquesta s'acaba.

Per a la següent partida, comencem posant les llavors de la partida anterior quatre a cada forat. Tants forats com omplim, tants forats (consecutius) formaran el nostre camp en aquesta partida.

Es continua jugant fins que una de les jugadores es queda amb tots els forats. Com això sol ser molt difícil, podem acordar acabar quan algú els tingui tots menys un o menys dos.

---oooOOOooo---



## Com s'hi juga?

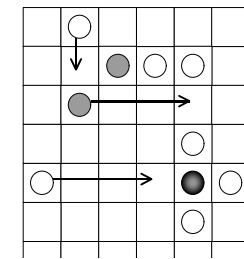
Comencem la partida amb el rei al konakis, els suecs a les vuit caselles marcades al seu voltant i els moscovites a les setze marcades a la perifèria.

Els primer en moure són els suecs. Les peces es mouen en línia recta, horitzontal o vertical, tantes caselles buides com vulguin.

Es captura una peça del contrari tot deixant-la entre dues de pròpies. El rei, però, per a ser capturat ha de ser rodejat per tots quatre costats, o per tres si un d'ells és el konakis.

Els moscovites guanyen si capturen el rei. Els suecs si aquest aconsegueix arribar a alguna casella de la vora del tauler. Si el rei té un camí lliure cap a la vora del tauler ha d'avisar dient raichi! (sona /raíhi/). Si en té dues (ha guanyat) tuichi! (/twíhi/).

Qualsevol peça es pot posar entre dues de contràries sense ser capturada.



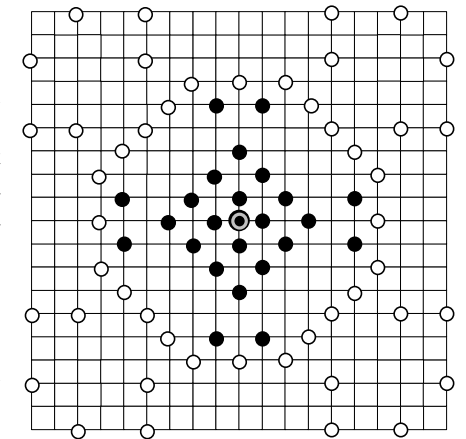
## Exemples

Si els moscovites mouen avall capturen el suc. Si mouen a la dreta capturen el rei. Si els suecs mouen segons la fletxa capturen el moscovita.

## Variants

En alguns llocs juguen de manera que el rei només guanya si arriba a una de les quatre cantonades. En altres també pot guanyar si arriba a la vora, però només a les caselles que al principi de la partida no tenien cap moscovita.

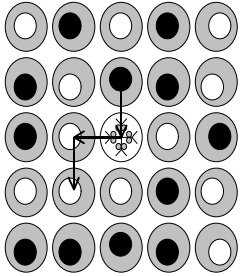
Aquest tauler és del **hnefatafl**, un joc saxó, molt popular a l'edat mitjana, que es juga amb les mateixes regles del **tablut**.



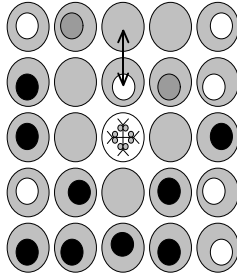


Guanya qui deixa l'oponent sense moviments, ja sigui per capturar-li totes les peces, ja sigui per haver-les-hi immobilitzats.

### Exemples



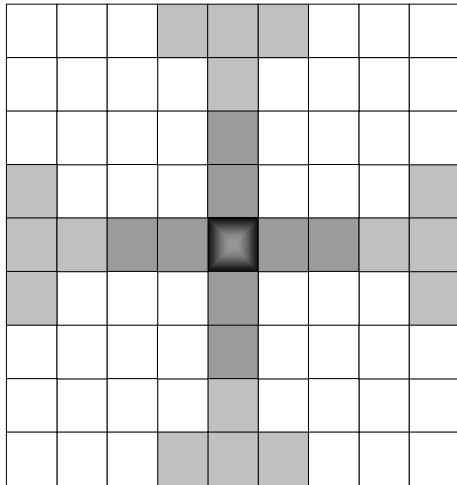
Suposem que les darreres en posar les dues peces han estat les negres, de manera que ara comencen. Mouen la peça marcada cap avall i capturen les dues blanques marcades. Després la mouen a l'esquerra i capturen les blanques de dalt i de baix. I continuen de nou cap avall i s'emporten la darrera de les blanques marcades.



En aquest segon exemple les blanques mouen amunt i s'emporten la negra marcada de dalt i tornen cap avall i s'emporten l'altra negra marcada.

---oooOOOooo---

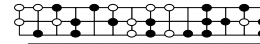
## TABLUT



Aquest joc és representatiu de tota una família de jocs de tauler del nord d'Europa, de Gal·les fins al cercle polar. En concret el **tablut** és propi dels saami. Tots ells són jocs asimètrics on unes forces enemigues intenten capturar un rei, el qual ha d'escapar. En aquest cas són l'exèrcit del principat de Moscou que vol atrapar el rei de Suècia.

### Què cal, per jugar-hi?

Un tauler quadriculat de nou per nou, nou peces per a un jugador (vuit suecs i un rei) i setze per a l'altre (els moscovites). El quadrat central s'anomena konakis i cap peça, tret del rei, hi pot estar, només hi poden passar.

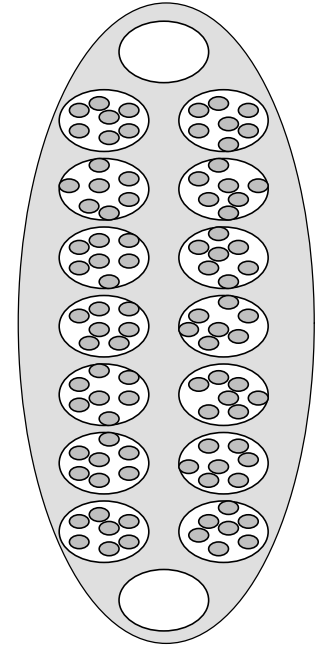


## SUNGKA

El **sungka** és jugat a Malàisia i les Filipines amb gairebé les mateixes regles però diferents noms, com **chonka**, **chongkak** o **conlak**. És molt similar al **dakon** que es juga a Java i les Maldives, amb la diferència que és aquest de dos per cinc forats, amb cinc peces per forat i sembra en sentit antihorari. És un exemple de joc de **mancala** en que sembrem en el nostre dipòsit però no en el de l'oponent.

### Què cal, per jugar-hi?

El tauler està format per dues rengleres de set forats, més un dipòsit per camp. A part calen set cauris per forat (noranta-vuit en total). Es pot jugar en diferents longituds de tauler, però sempre el nombre de cauris per forat serà igual al nombre de forats per renglera.



### Com s'hi juga?

Comencem amb set cauris per forat. Els set forats més propers a nosaltres són el nostre camp. El dipòsit de la nostra esquerra és el nostre. Es juga seguint el sentit horari.

Juguem per torns, fent sembra encadenada, i sembrant al nostre dipòsit però no al de l'oponent. Això és, agafem tots els cauris d'un forat qualsevol del nostre camp (no pas el dipòsit) i els desem, un a un, en els forats consecutius, cap a l'esquerra, incloent el nostre dipòsit, però no el de l'oponent. Si acabem la sembra en un forat que no estava buit n'agafem els cauris i continuem la sembra a partir d'aquí.

Si el darrer cauri acaba en el nostre dipòsit tornem a sembrar començant des de qualsevol dels nostres forats.

Si el darrer cauri acaba en un forat buit del camp contrari se'ns acaba el torn.



Si el darrer cauri acaba en un forat buit del nostre camp i en el que té en front hi ha algun cauri els agafem, tant els del forat oposat com el del nostre i els desem al nostre dipòsit. Si el forat del davant estigués buit no colliríem cap cauri. En tots dos casos se'ns acaba el torn.

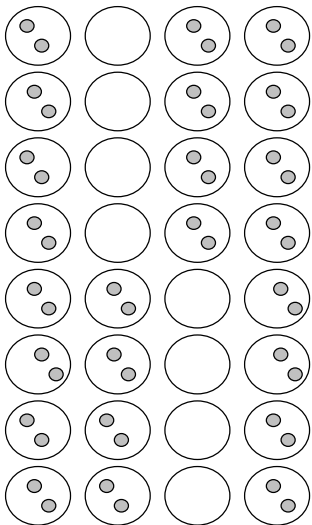
Si ens toca moure, però no tenim cauris al nostre camp ens passa el torn.

La partida s'acaba quan no queden cauris fora dels dipòsits.

A la següent partida cada jugadora omple tants forats com pot del seu costat amb set cauris exactament, començant des de l'esquerra. Els cauris que sobren es queden als dipòsits. Els forats que no s'han pogut omplir es marquen i durant aquesta partida no s'hi juga.

Es juga a diverses partides. Guanya qui deixa a l'oponent amb menys de set cauris al final d'una partida. Per igualar el joc (qui comença té un gran avantatge) la primera jugada de cada partida se sol fer simultàniament, i qui primer l'acaba és qui comença el joc en si.

---oooOOOooo---

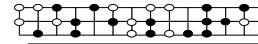


## ||HUS

El ||**hus** és un joc dels khoikhoin (nama, berg-dama i herero) de la família de jocs de **mancala**. Hi ha qui el classifica entre els jocs d'atzar, ja que és molt difícil calcular els moviments, i la gent hi juga només per passar l'estona. Les || indiquen el so de dir arri! a un cavall. Amb el mateix nom es coneixen diversos jocs similars.

### *Què cal, per jugar-hi?*

El tauler consisteix en quatre rengleres de vuit forats cadascuna. A més ens calen quaranta-vuit llavors.

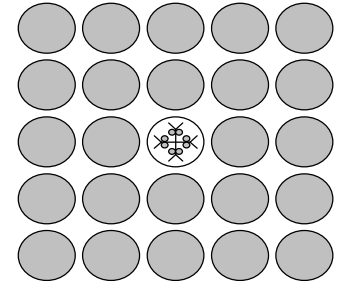


## SIGA

El **sig**a és jugat pels fellahin i pels somalis, i també a certes zones de l'actual Sudan. Se suposa que està relacionat amb el **ludus lantrucolorum** romà igual que certs jocs del nord d'Europa.

### *Què cal, per jugar-hi?*

Se sol jugar en una quadrícula feta al terra de cinc per cinc forats. Calen també vint-i-quatre pedres, dotze d'un color per a un jugador i dotze d'un altre color per a l'altre jugador.



### *Com s'hi juga?*

Comencem amb el tauler buit.

El joc es divideix en dues fases:

1. Col·locació

Per torns, posem al tauler dues peces a dos llocs lliures, tret del centre.

2. Moviment i captura

Qui ha posat el darrer parell de peces, comença aquesta segona fase.

Per torns alterns, movem una peça pròpia a una posició buida adjacent ortogonalment.

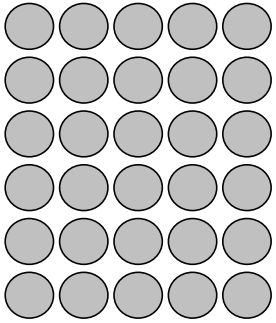
Si a la primera jugada d'aquesta fase no ens és possible moure (les quatre posicions envoltant la central estan ocupades per peces contràries), traiem una peça contrària del tauler.

Quan en fer un moviment deixem una peça contrària entre la que hem mogut i una altra nostra, la capturem (captura per custòdia). Si en diferents direccions hem deixat una peça contrària entre dues nostres, les capturem totes.

Es poden encadenar captures. Això és, després d'una captura, si amb la mateixa peça que hem mogut podem tornar a capturar, ho fem.



## IOTE



El **iote** és un joc practincat a tota la zona de l'Àfrica occidental, especialment al tros que va del Senegal a Burkina Faso.

### Què cal, per jugar-hi?

El tauler se sol dibuixar en terra, a la sorra, i consisteix en cinc rengleres de sis forats cadascuna. Cada jugadora té dotze peces; normalment l'una petits pals i l'altra pedretes.

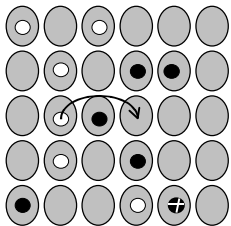
### Com s'hi juga?

Comencem amb el tauler buit.

Les jugadores mouen per tornst. Un moviment consisteix en posar una peça no usada encara en una posició qualsevol del tauler, que estigui buida, o bé desplaçar una peça a una posició adjacent vertical o horitzontal buida.

En lloc de moure podem capturar una peça contrària fent un salt curt vertical o horitzontal. En cas de capturar tenim una bonificació, que consisteix en retirar del tauler una altra peça qualsevol de l'oponent.

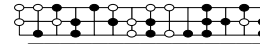
Guanya qui deixa l'oponent sense peces o les hi immobilitza.



### Exemple

En aquesta jugada les blanques salten per damunt d'una negra i la capturen. A més, de bonus, s'emporten la peça marcada (per evitar que en el següent moviment salti per damunt de la blanca que té al costat i la capturi).

---oooOOOooo---



## Com s'hi juga?

Normalment, es juga al millor de set partides.

Comencem amb les peces posades com al dibuix.

Cada jugador només pot moure per la seva meitat del tauler (les dues rengleres més properes a ell).

Per moure, escollim un forat qualsevol de la nostra meitat, que contingui dues o més llavors, i n'agafem el contingut. Aleshores les desem, una a una, en els forats correlatius, seguint el sentit antihorari. Si acabem la sembra en un forat buit, el torn passa a l'oponent. Si acabem la sembra en un forat ple, n'agafem totes les llavors (inclosa la que hi acabem de desar) i continuem sembrant a partir del forat següent. Continuem així fins que acabem una sembra en un forat buit.

Si una d'aquestes sembres acaba en un forat ple de la nostra fila interior, i els dos forats de l'oponent de la mateix columna estan ocupats, en lloc de continuar la sembra amb les nostres llavors, la continuem igualment, però amb les llavors d'aquest dos forats contraris.

Guanya qui deixa l'oponent sense poder moure (té tots els forats, bé buits, bé amb una sola llavor).

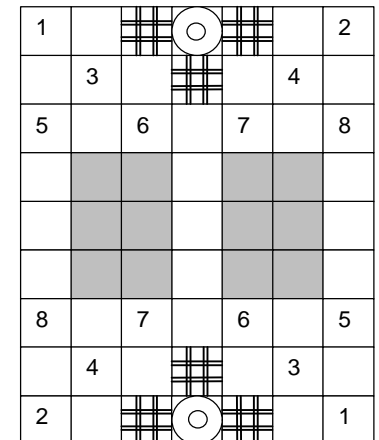
---oooOOOooo---

## DOU SHOU QI

Joc de la jungla. És un joc modern, amb alguna semblança a l'**estratego** (l'**attaque**), el qual sembla que n'és un derivat, i el **lutxan qi**.

### Què cal, per jugar-hi?

Un tauler quadriculat de nou per set, amb els dos caus, les sis trapes i les dotze posicions de llac dibuixats com al de la il·lustració. Cada jugador té vuit peces del seu color,





amb els següents animals: elefant, lleó, tigre, pantera, gos, llop, gat i rata.

## Com s'hi juga?

Comencem el joc amb les peces posades com al dibuix: elefant (8), llop (7) pantera (6) i rata (5) a la primera fila, gat (4) i gos (3) a la segona i tigre (2) i lleó (1) al darrera de tot.

La casella del mig de la fila del darrera de cada jugador és el seu cau. Les tres caselles adjacents són trampes. Al mig hi ha dos llacs de dues per tres caselles.

Les jugadores mouen alternadament.

Es mou una peça a una casella adjacent en horitzontal o vertical. Si no és per capturar aquesta casella ha de ser buida.

Per capturar movem a una casella ocupada per una peça contrària de valor igual o inferior a la que movem.

La jerarquia de valors és la següent: elefant > lleó > tigre > pantera > gos > llop > gat > rata.

La rata, tanmateix, pot capturar l'elefant, per què li pot entrar per l'orella i menjar-se-li el cervell.

Si una peça es troba a una trampa, ja sia pròpia o contrària, qualsevol peça contrària la pot capturar.

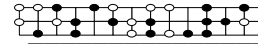
Només la rata pot moure's per les posicions d'aigua dels llacs. Dins l'aigua pot capturar l'altra rata, però no pot atacar l'elefant tot sortint-ne.

Els lleons i els tigres poden saltar els llacs, sempre en línia recta i capturar, si s'escau, la peça de la vora contrària. Tanmateix, no poden saltar si al mig hi ha una rata.

Cap animal pot entrar al propi cau.

Guanya la jugadora que primer fica un animal al cau contrari.

---oooOOOooo---



Podem encadenar captures. Això és, si amb la mateixa peça que hem fet una captura tenim la possibilitat de fer-ne una altra, la podem fer. I així tantes com sigui possible. Això sí, no es permet fer una captura passant per la posició de sortida o per una qualsevol de les posicions per on hem passat mentre feiem captures. En el primer moviment de cada jugador no es poden encadenar les captures

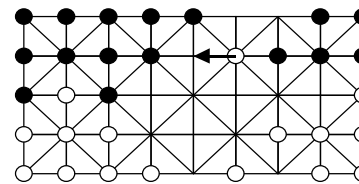
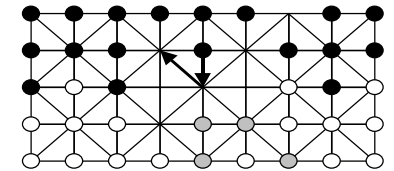
Si podem capturar, tenim l'obligació de fer-ho.

Guanya qui captura totes les peces contràries.

Fins aquí, les regles de la primera partida. A la segona, qui ha perdut agafa les blanques i, fins que no ha capturat disset peces contràries, l'oponent no fa captures. Aquestes disset peces es capturen d'una en una, o sigui, només la primera de la fila, i sense encadenar captures. Aquesta part del joc es diu vela. La resta de la partida és igual. Les partides senars són normals com la primera i les parells vela com la segona.

## Exemples

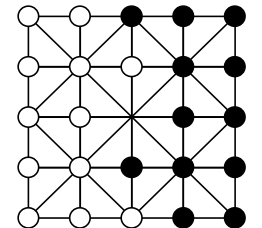
1. En aquesta posició si les negres juguen seguint la fletxa s'enduen primer les dues blanques (pintades de gris) de sota (aproximació) i després les dues en diagonal (allunyament).

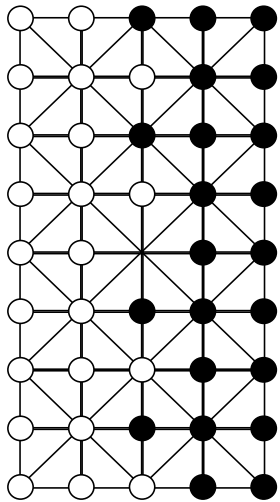


2. Si les blanques mouen seguint la fletxa han de decidir si capturen les tres peces de la dreta (allunyament) o bé les quatre peces de l'esquerra (aproximació) i no poden tornar enrere per la mateixa ratlla.

## Variants

Fins aquí l'anomenat **fanoron-tsiy**. Hi ha també el **fanoron-dimy**, amb les mateixes regles però en un tauler més petit. Un altre joc malgaix, el **fanoron-telo**, és gairebé el nostre tres en ratlla.





## FANORONA

Hi ha qui diu que el **fanorona** (pronunciat /fanúrñ/) va ser creat cap al 1680 tot just doblant un tauler d'**alquerque**, però no és gens clar. El que sabem amb certesa és que se li han suposat capacitats endevinatòries, i que el 1895, quan els francesos estaven assetjant la capital, la reina *Ranavalona III* va ordenar que la defensa es decidís segons el resultat d'unes partides de **fanorona**. Va perdre la guerra, Madagascar va passar a ser una colònia francesa i ella va morir a l'exili.

### Què cal, per jugar-hi?

El tauler és com dos d'**alquerque**, l'un al costat de l'altre. A més, calen quaranta-quatre peces meitat blanques i meitat negres.

### Com s'hi juga?

Comencem amb les peces disposades al tauler com marca el dibuix.

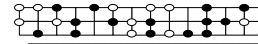
Es mou per torns alterns. Comencen les blanques.

Per moure, desplaçem una peça pròpia a una posició adjacent buida unida per una línia.

Si en moure la nostra peça queda tocant, en la direcció del moviment, una o més peces contràries, sense espais buits entre elles, les capturem. Això és una captura per aproximació.

Si en moure la nostra peça deixa d'estar tocant, en la direcció del moviment, una o més peces contràries, sense espais buits entre elles, les capturem. Això és una captura per allunyament.

Si en fer un moviment donat podem capturar alhora per aproximació i per allunyament, hem d'escollir quina de les dues captures aplicarem. Les altres peces romandran en joc.

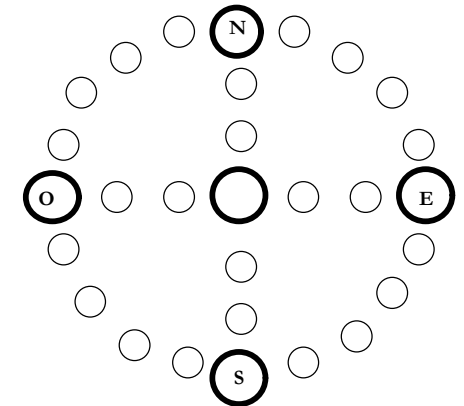


## NYOUT

També anomenat **yut**, aquest és un joc coreà molt popular. Està emparentat amb altres jocs similars com el **pachisi** indi o el **patolli** asteca. Es calcula que té més de 1500 anys d'antiguitat.

### Què cal, per jugar-hi?

Un tauler com el del dibuix i quatre peces per jugador (*mal*, cavalls), del seu color. A part quatre daus de dues cares. En un principi mitjos bastonets de fusta amb el costat curvat pintat de negre.



### Com s'hi juga?

Depenent del nombre de jugadors usarem més o menys cavalls. Dos jugadors, quatre cavalls cadascun. Tres jugadors, tres cavalls cadascun. Quatre jugadors, dos cavalls cadascun.

Els valors de les tirades de daus són els següents:

- Una cara blanca amunt, 1 punt (*to*)
- Dues cares blanques amunt, 2 punts (*kai*)
- Tres cares blanques amunt, 3 punts (*kel*)
- Quatre cares blanques amunt, 4 punts i tornem a tirar (*nyout*)
- Quatre cares negres amunt, 5 punts i tornem a tirar (*mo*)

Comencem amb els cavalls fora del tauler. Els cavalls entren en el circuit pel cercle a l'esquerra del superior, que representa el Nord.

Tirem els daus per torns i movem un dels nostres cavalls tantes posicions com ens marquin els daus, en sentit contrari a les agulles del rellotge. Si traiem un quatre o un cinc tornem a tirar abans de moure, i sumem els resultats. El valor total el podem repartir entre diversos cavalls. Si acabem un moviment amb un cavall en un cercle marcat (Oest, Sud i Est) al següent torn el podem moure seguint els radis fins al centre i d'allí anar al Nord. Si tenim dos o més cavalls en una mateixa casella els podem moure plegats.

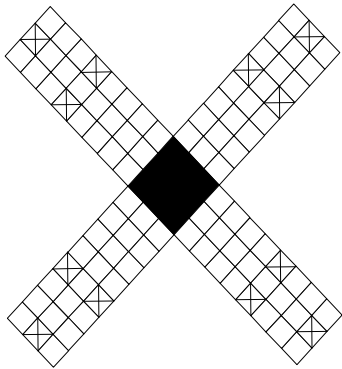


Si acabem un moviment en una casella ocupada per un o més cavalls d'un altre jugador el retirem del tauler i haurà de tornar a començar el recorregut. Nosaltres tornarem a tirar.

Per a treure un cavall del tauler hem de sobrepassar el Nord. No importa si la xigra és exacta o no. Guanya el primer en treure tots els cavall del tauler

---oooOOOooo---

## PACHISI



És un joc molt estès per tota l'Índia. Se'l troba per tot el país, des dels cafès als palaus. L'emperador Akbar hi jugava en un tauler fet al terra de la sala de la cort amb esclaus de l'harem (vestits dels colors adequats) com a peces. Com podeu suposar pel nom, d'aquí prové el nostre **parxís**. També és origen del francès i anglès **ludo**, l'alemany **Chinesenspiel** i els holandesos **mensch erger ye niet!** i **je bent er nog niet!**

### Què cal, per jugar-hi?

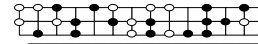
Un tauler segons l'esquema, quatre peces per jugador (originalment representen petits pits femenins) i sis daus de dues cares (cauris).

### Com s'hi juga?

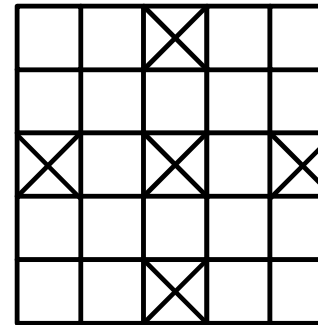
El quadrat central del tauler s'anomena char-koni, les caselles marcades amb creus són castells. A un castell ocupat per una peça hi pot entrar una altra peça pròpia o del company, però no hi pot entrar cap altra peça.

Hi juguen quatre jugadores, per parelles. Cada jugadora té un dels braços del tauler. Les jugadores en braços oposats formen parella.

S'usen com a daus sis cauris. Aquests poden caure en dues posicions, amb la "boca" amunt o amb la closca amunt, segons la tirada:



## SADURANGAM



Aquest és un joc indi de persecució. Molt similar al **saturankam**, el **desapada**, el **thaayam** i el **pachisi** indis, i també al **parxís**.

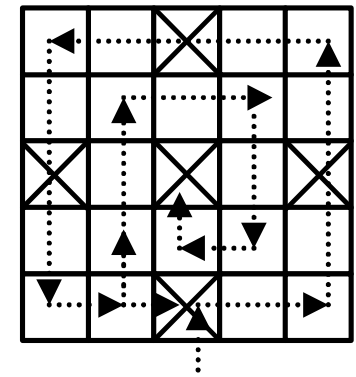
### Què cal, per jugar-hi?

Necessitem un tauler com el del dibuix, dues peces d'un color distintiu per a cada jugador (fins a quatre persones poden jugar-hi) i quatre daus de dues cares, usualment cauris. Els valors de les seves tirades són:

- 1 boca amunt, 1
- 2 boques amunt, 2
- 3 boques amunt, 3
- 4 boques amunt, 4
- cap boca amunt, 8

### Com s'hi juga?

Hi juguen de dues a quatre persones. La casella marcada al davant nostre és el nostre castell i l'objectiu és portar les nostres dues peces d'allí al centre seguint el camí del dibuix. El primer en fer-ho guanya. Per a girar cap al cercle central hem d'arribar amb la tirada justa a la casella d'abans del nostre castell. Per a sortir pel centre no cal arribar-hi just.



Comencem amb les peces fora del tauler. Es juga per torns.

En el nostre torn tirem els daus i movem una peça tantes posicions com indiqui el dau. També podem introduir una altra peça en joc.

Si anem a parar a una casella no marcada ocupada per una peça contrària aquesta és retirada del tauler i torna a començar.

---oooOOOooo---



Els equips entren per costats oposats i mouen en direccions oposades. Quan han arribat a la casa del contrari tornen a la seva pel mateix camí. No cal una xifra exacta per entrar a casa.

Si caiem damunt una peça contrària la capturem, canviem de direcció i tornem a casa amb ella.. Al seu torn l'oponent n'entra una altra. No passa res si anem a parar a una casella on hi ha una peça d'un company.

Una peça que n'ha capturada una contrària pot alhora ser capturada. El capturador posa la seva peça al damunt de les capturades i torna a casa. I així podem fer piles tan altes com sigui. Quan arribem a casa amb peces capturades les peces dels nostres companys les hi donem i les poden reusar. Les altres ja estan capturades definitivament. Una pila en pot capturar una altra.

La partida s'acaba quan un equip no té més peces per entrar. Guanya l'equip que més peces ha capturat.

## Versions

La versió que hem explicat fins aquí és coneguda com a **aj sayil** (la formiga).

Una altra és l'**aj t'iwil** (l'aliga). Quan fem una captura, immediatament treiem la nostra peça i les capturades del tauler. No es reentren les peces.

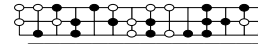
Una tercera és l'**aj sina'anil** (l'escorpí). Amb aquesta podem moure endavant i enrera per a capturar.

Una altra és l'**aj sakalil** (les formigues guerreres). Encara que haguem capturat, continuem endavant. En arribar a la casa contrària, no tornem enrera, sinó que directament portem les peces a la nostra casa (sovint conegut aquí amb el nom de puluc).

Una cinquena versió és l'**a k'aak'il** (el foc). Dibuixem un petit cercle al mig del camí. Qui hi cau és cremat pel foc, juntament amb les seves preses.

Se sol jugar, en aquest ordre, una partida de cada.

---oooOOOooo---



- dues boques amunt, 2
- tres boques amunt, 3
- quatre boques amunt, 4
- cinc boques amunt, 5
- sis boques amunt, 6 i tornem a tirar
- una boca amunt, 10 i tornem a tirar
- cap boca amunt, 25 i tornem a tirar

Comencem amb totes les peces al char-koni.

La primera peça a sortir pot sortir amb qualsevol tirada, la resta només es poden posar en joc amb un 6, 10 o 25. Les peces surten del char-koni, baixen pel la filera central del seu "braç" de tauler fins al castell de la punta, des d'allà circulen en sentit contrari a les agulles del rellotge vorejant tot el tauler, fins que tornen a pujar pel central del seu braç i arriben de nou al char-koni. Una jugadora pot decidir que una o més peces donin més d'una volta al tauler (normalment per ajudar la seva companya). Les peces mouen tantes posicions com indiquin els daus. Si es fa més d'una tirada en un torn es poden moure diferents peces, però no es pot repartir un únic resultat en diferents peces.

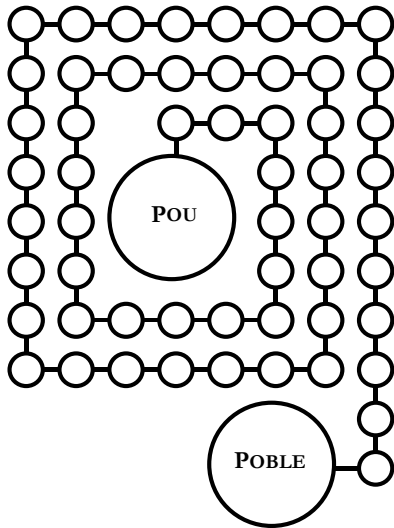
Es pot capturar una peça de les adversàries ocupant la posició en què estava. Quan una jugadora captura una peça torna a tirar. Les peces capturades han de tonar a començar el circuit des del char-koni. Una jugadora pot decidir no moure durant el seu torn (la decisió la pot fer abans o després de llençar els daus).

L'objectiu del joc es que ambdues companyes facin el recorregut sencer i facin entrar de nou totes les peces en el char-koni. Les jugadores aliades guanyen o perden conjuntament.

---oooOOOooo---

## LI'B EL MERAFOB

El **li'b el merafib** (joc de la hiena) és practicat pels àrabs baggara del Sudan. És un joc de persecució que ens pot recordar el **joc de l'oca**, més que res per la disposició en espiral del tauler i l'exclusiva intervenció de l'atzar. La idea és portar la mare a buscar aigua al pou, sense que la mengi la hiena. Cada casella representa un dia de viatge.



### Què cal, per jugar-hi?

Es juga en una espiral dibuixada en terra, en la qual es marquen un nombre indeterminat de forats, més un forat major al centre, el pou, i un altre al principi, el poble.

Cada jugadora té una peça que és la seva mare. A més a més, calen tres daus de dues cares. Solen ser tiges de plantes tallades longitudinalment, amb un costat verd arrodonit i un més clar, pla. Quan tirem els daus, les puntuacions són les següents:

- una cara plana amunt,            taba
- dues cares planes amunt,        2
- tres cares planes amunt,        3
- tres cares rodones amunt,       6

### Com s'hi juga?

Les jugadores llancen els daus per torns, mantenint el torn fins que els surti un dos.

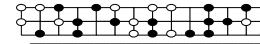
Comencem amb totes les mares al poble.

Per a treure la nostra mare del poble ens ha de sortir abans una taba. A partir d'aleshores anirem movent la mare per l'espiral tants dies (posicions) com ens diguin els daus. Si ens surten altres tabes no movem, però les marquem. Després les farem servir. Dues mares poden trobars-se al mateix dia.

Cal entrar al pou amb el nombre exacte de punts. Si ens quedem curts, podem substituir-los per les tabes que tenim emmagatzemades, una per dia.

Un cop al pou, ens calen dues tabes per a rentar la roba i dues més per a tornar a casa. Si no les tenim, anem tirant fins a aconseguir-les. Tanmateix, les quantitats que ens vagin sortint mentrestant les anem marcant i les usarem en sortir del pou.

La primera mare en arribar de nou al poble deixa anar una hiena, controlada per la mateixa jugadora. Per a sortir del poble ha de pagar dues tabes. La hiena viatge al doble de velocitat, això és, el valor tret als daus es multiplica per dos. Un cop



arriba al pou ha de pagar deu tabes per beure, abans de sortir. Un cop de tornada, continua a doble velocitat i es menja les mares si cau en la casella on són.

Guanya qui porta la hiena, perd aquella a qui li mengen la mare, i perd, però no tant, qui la torna sana i estàlvia a casa.

---oooOOOooo---

## BUL

Vol dir panís. Hi juguen els maies mopan i k'ekchi' del sud de Belize, només homes, en cerimònies de gràcies pel panís. La idea és passar l'estona, no guanyar.

### Què cal, per jugar-hi?

Mínim sis jugadors, en dos equips iguals. El tauler es marca amb vint grans de panís, en línia recta, separats uns quatre dits. Es juga als espais entre gra i gra. Si hi ha més de deu jugadors el tauler és cinc grans més llarg. Si més de setze, deu més. La casa de cada equip és a la seva esquerra

Cada jugador té cinc peces identificables, allargades. Fulles, herbes, bastonets... Les peces es mouen segons el llançament de quatre amb una cara marcada de carbó. El valor és el següent

- Una cara marcada amunt:           1
- Dues cares marcades amunt:       2
- Tres cares marcades amunt:       3
- Quatre cares marcades amunt:     4
- Cap cara marcada amunt:           5

### Com s'hi juga?

Es juga per torns, primer tots els membres d'un equip i després tots els de l'altre. Les peces comencen totes a la casa. Cada jugador té dos llançaments per torn. Mou la peça després dels llançaments les posicions que aquests marquin en l'ordre que vulgui. Si amb el primer moviment captura, amb el segon torna enrera. Si amb el primer arriba a casa, amb el segon entra una nova peça. Només pot tenir una peça en joc.