

Europa: El Pentalfa



Material:

- 9 fitxes
- Tauler amb una estrella de 5 puntes

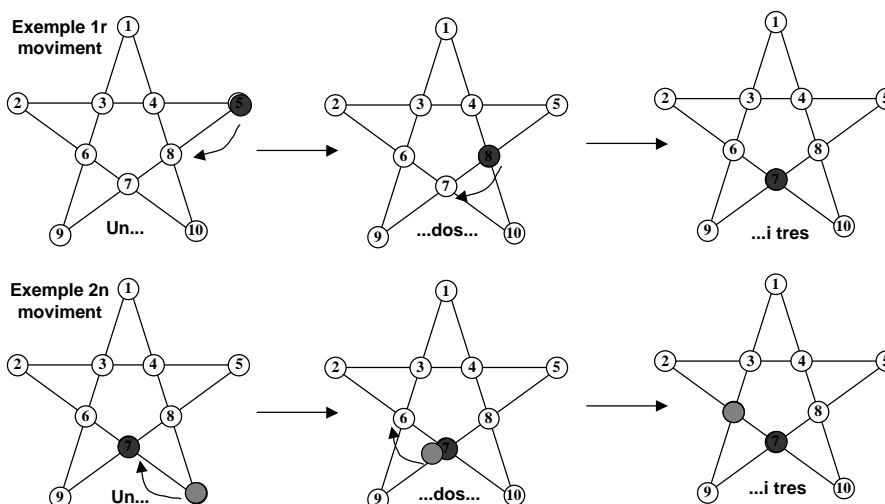
Observacions: És un solitari molt antic. S'han trobat taulers d'aquest joc tallats a pedres del Temple de Kurna (1700 a.n.e.). Actualment encara es pot veure com es juga a l'illa grega de Creta.

Acció i objectiu: Posar les nou fitxes al tauler seguint les regles de col·locació.

Regles: Per col·locar una fitxa al tauler es fa un moviment comptant “un-dos-tres”

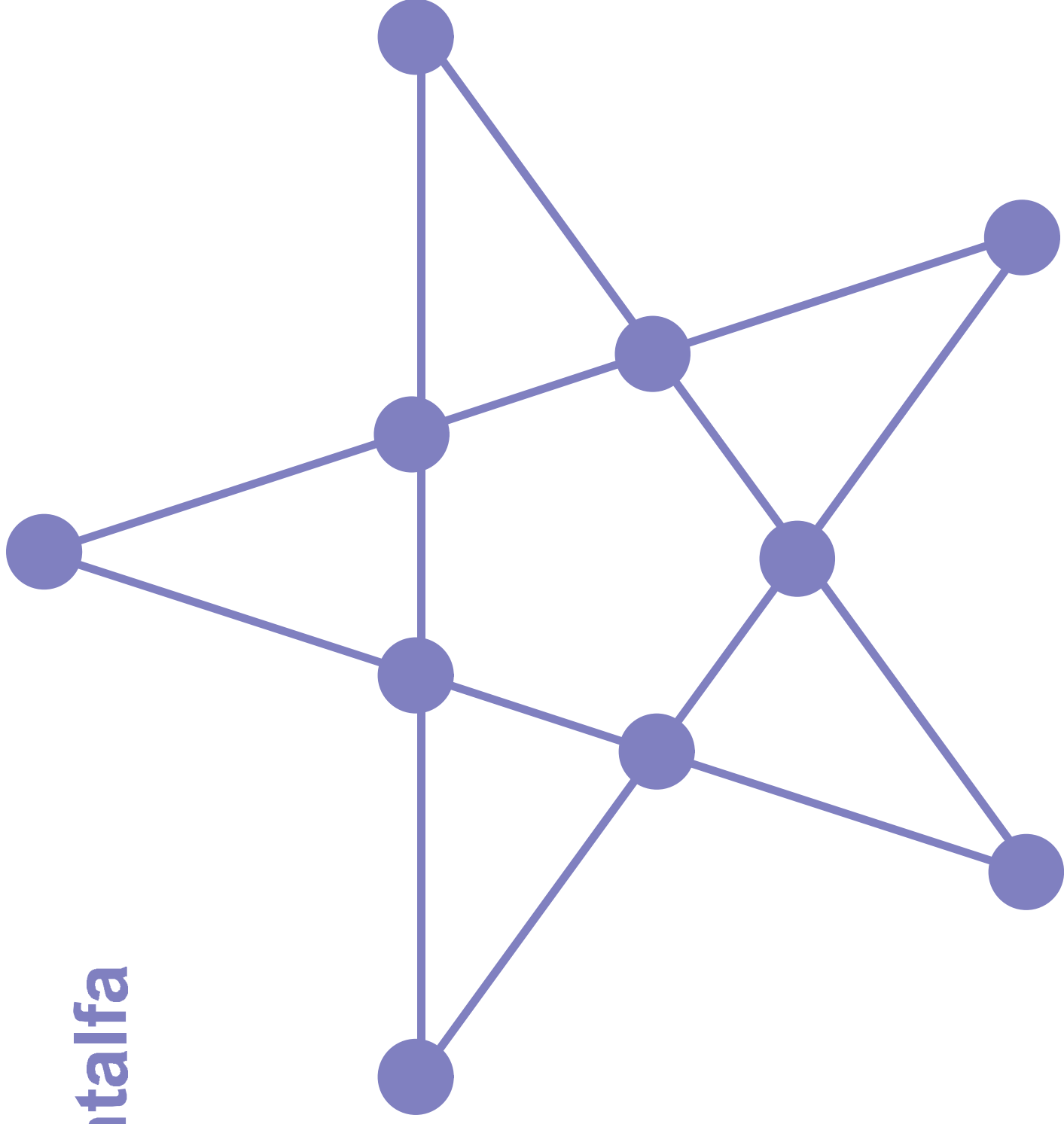
- “un”: es posa la fitxa a un punt lliure del tauler.
- “dos”: es mou a un segon punt que pot estar lliure o ocupat.
- “tres”: es mou la fitxa a un tercer punt que ha d'estar lliure i es deixa allà

Els tres punts han d'estar en línia recta.

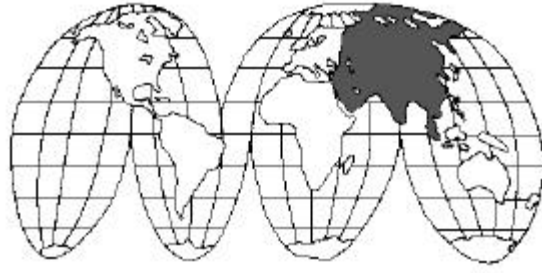


Es repeteix el procés per cadascuna de les fitxes restants fins que s'ha aconseguit col·locar totes nou.

Pentalfa



Àsia: El Nim



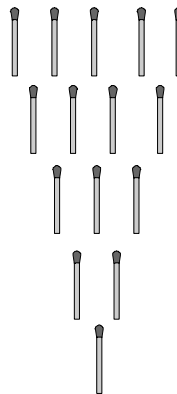
Material: Llumins o pedres

Observacions: El Nim és un dels jocs més antics que es coneixen, junt amb el tres en ratlla. És d'origen xinès i es jugava fent diverses piles de pedretes. Nosaltres jugarem amb llumins

Acció i objectiu: Els jugadors van agafant llumins alternativament segons les normes del joc. L'objectiu és deixar un sol llumí a sobre de la taula ja que qui agafa l'últim perd la partida.

Regles:

- Es disposen els llumins fent diferents files. Nosaltres jugarem amb 15 llumins i fent la següent distribució.



- Cada jugador al seu torn agafa tots els llumins que vol d'una sola filera.
- **Perd** el jugador que agafa l'últim llumí.

Oceania:

El Mu Torere



Material: Tauler i 8 fitxes (4 blanques i 4 negres). Poden ser petxines

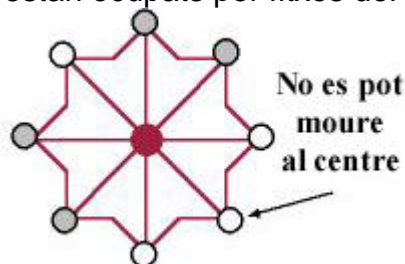
Observacions: Aquest joc de Nova Zelanda és jugat pels Ngati Porou i, més rarament pels maories. Es juga al terra però hi ha alguns taulers fets amb escorça d'arbre.

Acció i objectiu: Els jugadors van movent alternativament les seves peces segons les normes del joc. L'objectiu és immobilitzar les fitxes del contrari

- Regles:**
- El tauler és una estrella de 8 puntes amb una casella central. Les caselles de les puntes reben el nom de *kewai* i la del centre de *puthai*.
 - La disposició inicial del joc és la següent:

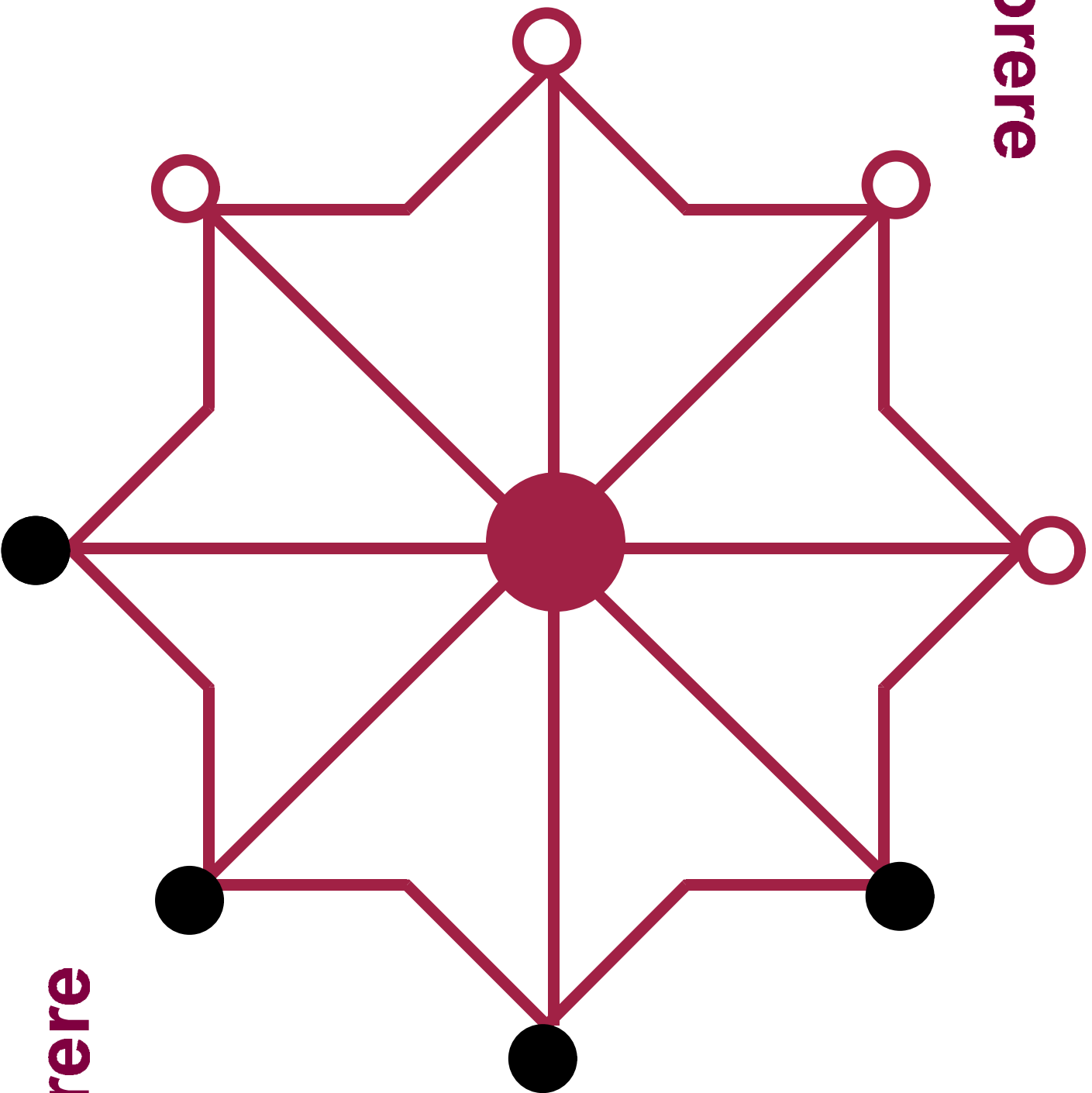


- Cada jugador, al seu torn, pot realitzar un d'aquests moviments:
 - a) D'un *kewai* al *kewai* contigu lliure
 - b) Del *puthai* a qualsevol *kewai* lliure
 - c) D'un *kewai* al *puthai*, però només si un o els dos *kewais* contigus estan ocupats per fitxes del contrari.



- Mai es pot saltar per sobre d'una fitxa, pròpia o del contrari.
- Perd el jugador que es queda immobilitzat i no pot realitzar cap jugada.

Mu Torere



Mu Torere

Àfrica: El Wari



*Els jocs tipus **mankala***

Els **mankales**, són un tipus de joc d'estratègia d'origen africà però que es juguen també a una bona part del sud d'Àsia. Segons la zona també reben el nom d'*awelés* o *waris*.

Són jocs que es podem preparar amb materials molts senzills ja que moltes vegades es juguen fent uns forats a terra i amb llavors o pedretes. De fet, pel seu moviment, recorden l'acció de plantar llavors, cosa que ens convida a pensar que estan molt lligats a les feines agrícoles. La majoria de vegades, però, es juguen en uns taulers fets de fusta o argila.



Nosaltres jugarem una versió reduïda del joc.

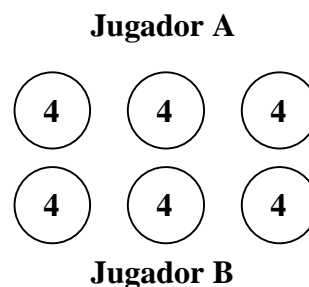
El nostre material seran *oueres* i *llavors* (avellanes, faves,...)

Regles del Wari

El tauler de joc serà una de les parts d'una ouera de mitja dotzena d'ous i 24 llavors

Inici del joc

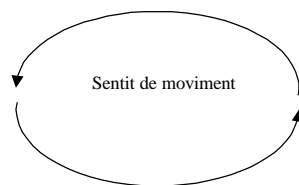
- a) La posició inicial de sortida és amb 4 llavors a cada forat.



- b) Els tres forats del costat d'un dels jugadors seran el seu camp i els 3 de l'altre costat el camp del 2n jugador.
- c) Per decidir qui comença el joc un dels jugadors amaga una llavor en una mà. Si l'altre endevina a quina mà està amagada comença ell. Si no és així comença l'altre.

Desenvolupament del joc.

- a) Un jugador agafa les llavors d'un dels forats del seu camp i va dipositant una llavor a cadascun del forats següents (en sentit antihorari) fins que es queda sense llavors.
- b) Si, pel fet de tenir moltes fitxes en un forat s'ha de fer més d'una volta, es saltarà sense sembrar el forat origen de la jugada
- c) Hi ha dos finals possibles: que acabi el moviment al seu camp o al camp contrari
- Si acaba al seu camp no passa res i juga l'altre.
 - Si acaba al camp contrari en un forat on hi queden 2 o 3 llavors aquestes es capturen. Si els forats del mateix camp immediatament anteriors tenen també 2 o 3 llavors es poden anar capturant fins que es troba un forat que no compleix aquestes condicions. Aquestes llavors retirades són guardades apart pel jugador que les captura. Seguidament fa jugada l'altre.
- d) Hi ha un parell d'**excepcions**:
- No es pot deixar al contrari sense fitxes al seu camp per poder jugar.
 - És obligatori *alimentar* (en cas de ser possible) el camp del jugador contrari amb llavors en cas de que no tingui fitxes per jugar.



Final del joc

- a) El joc acaba quan:
- Un dels jugadors no pot moure i el contrari no li pot proporcionar llavors per continuar. El jugador que encara té fitxes les retira i les afegeix a les que ha capturat durant la partida.
 - Els dos jugadors es posen d'acord en acabar la partida. Cadascú retira les fitxes del seu cantó i les afegeix a les que ha capturat.
- b) Es procedeix al recompte de fitxes de cadascú i **guanya qui en tingui més.**



Amèrica:

El Awithlakkannai



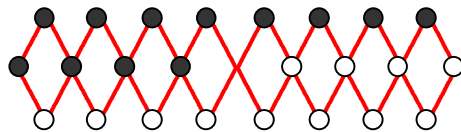
Material: Tauler i 24 fitxes (12 blanques i 12 negres)

Observacions: Aquest joc americà és jugat pels indis zuni de Nou Mèxic i és molt semblant a l'*alquerque* d'origen àrab i del qual deriven les nostres *dames*.

Acció i objectiu: Els jugadors van movent alternativament les seves peces segons les normes del joc. L'objectiu és eliminar totes les fitxes del contrari.

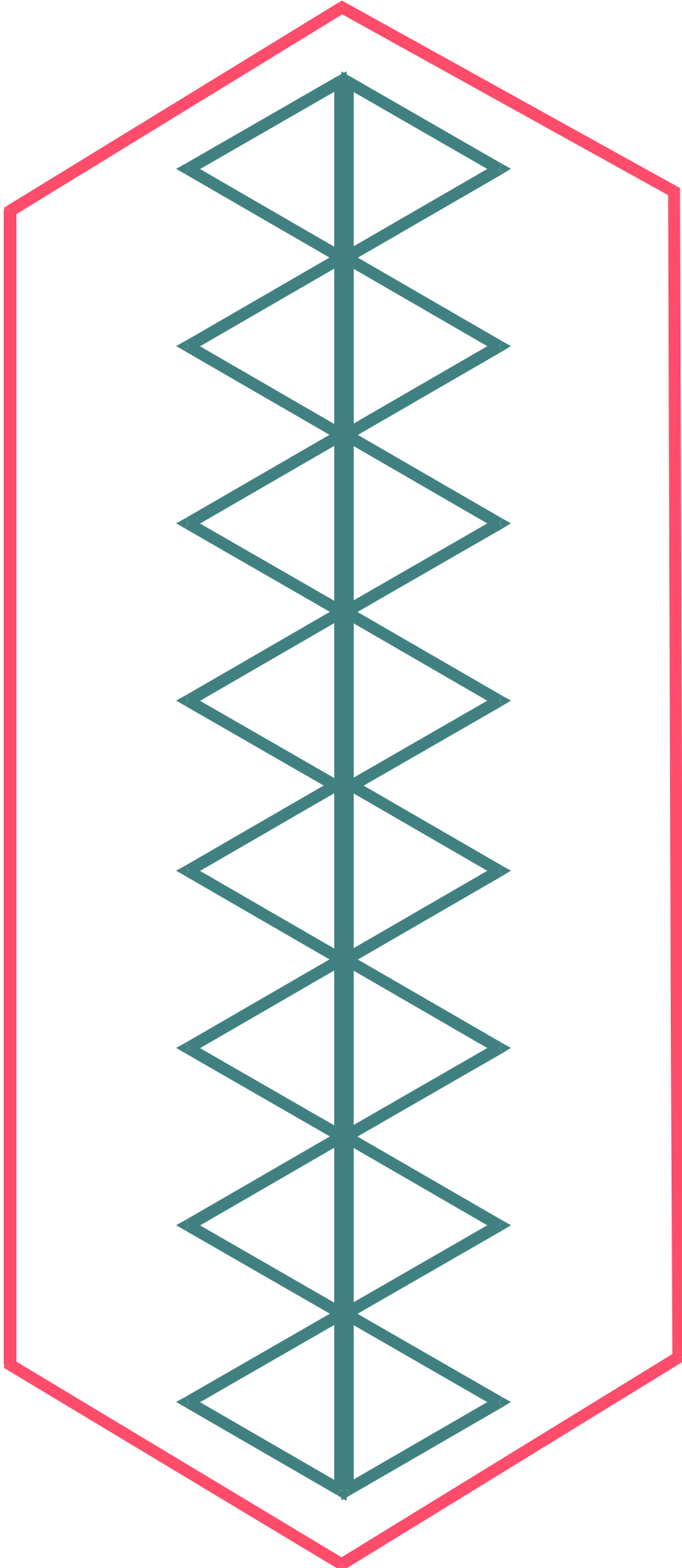
Regles:

- El tauler està format per 8 rombes. La disposició inicial del joc és la següent:



- Una fitxa es pot moure des d'un punt a un altre adjacent que estigui lliure.
- Si la fitxa d'un jugador està davant d'una del contrari i el punt de darrera d'aquesta fitxa està buit s'ha de saltar sobre la fitxa i eliminar-la del joc.
- Es poden enllaçar diferents salts seguits, fins i tot canviant de direcció, mentre es vagin eliminant fitxes del contrari.
- Si una fitxa té l'oportunitat d'eliminar alguna del contrari i no ho fa, aquest pot treure-la del tauler i eliminar-la.
- Guanya el jugador que elimina totes les fitxes del contrari.

Awithlalnannai



Awithlalnannai