

Índex

Capítol 1. Shun	
Go <i>Més llibertat? Més vida!</i>	
Escacs <i>Aplaudiments per matar un rei</i>	
Escacs <i>Una llarga història</i>	
Xiangqi <i>De com entrar al palau</i>	
Shogi <i>Peces que canvien de bàndol</i>	
Jocs de mancala <i>Tal sembraràs, tal colliràs</i>	
Avalé <i>El joc de mancala més estès</i>	
Mulabalaba <i>Un mancala de Zàmbia</i>	
Congklak <i>Des d'Indonèsia</i>	
Bao la Kujifunza <i>El joc dels mestres</i>	
Capítol 2. Alfons X de Castella	
O-pat-ko-no <i>Jocs de Corea</i>	
Mu Torere <i>De punta a punta de l'estrella</i>	
Marro de nou <i>Tres en ratlla</i>	
Fanorona <i>L'error de la reina</i>	
Yut <i>Una creu i un cercle</i>	
Tablut <i>El rei fuig</i>	
Backgammon <i>El joc que va fascinar Alfons el Savi</i>	
Ming mang <i>Cal fixar-se en les cantonades</i>	
Senet <i>Els faraons també jugaven</i>	
Bagh chal <i>Coses per fer en un matí assolellat d'hivern</i>	
Dames <i>Te la bufo o no te la bufo</i>	
Dames internacionals	
Dames espanyoles	
Dames angleses	
Dames russes	
Bashni	
Seega <i>Si t'abraço t'elimino</i>	
Tablan <i>L'important és arribar</i>	
El joc de la hiena / Li'b el merafib <i>Viatjar és car</i>	
Surakarta <i>Val la pena fer marrada</i>	
El gran joc de l'oca <i>La vida en seixanta-tres caselles</i>	
Alquerc <i>El venerable avi de les dames</i>	
Dablot preijjesne	
Yoté	

Srand.....
Pachisi *Daus de dues cares*.....
Patolli *El joc dels asteques*.....
Serps i escales *Enfila't però no caiguis*.....
Shut the box *Amb un dau o amb dos*.....
Els rebels *Aquí us espero, valents*.....
El joc reial d'ur *Fa més de quatre mil cinc-cents anys*.....
Ritmomàquia *Aritmètica fulminant*.....

Capítol 3. Godefroy Engelmann.....

Monopoly *Diners de mentida*.....
Camelot *El poder de la cavalleria*.....
Le siège de Paris *Lliçó d'història*.....
1.000 kilòmetros *A tota màquina*.....
Assalt *La defensa de la fortalesa*.....
Agon *Reines amb escorta*.....
Cavall blanc *Pagament a caixa*.....
Pit *Mercat de Calaf*.....
Mastermind *El bon descodificador que ho descodifiqui*.....
Rummikub *De les cartes al faristol*.....
Cluedo *Qui, com i on*.....
Congo *Històries de la colonització*.....
Barricada *Barreres a dojo*.....
Halma / Dames xineses *Saltar i no parar*.....
Hex *Només una línia per guanyar*.....
Stratego *Perdoni, vostè deu ser...*.....
Uno *El número u, en vendes*.....
Scrabble *La màgia de formar paraules*.....
Othello / Reversi *Fitxes amb dues cares*.....
Crokinole *Jugar amb els dits*.....
Steeple chase *Arri, arri, tatanet*.....
Bizingo *Cap documentació, a l'era d'internet?*.....
Lasca *Fer presoners saltant*.....
Careers *Els diners no ho són tot*.....
Risk *Si arrisques prou, el món és teu*.....
Teeko *Fàcil i ràpid sí, simple no*.....



Tauler de CONGLAK fet a mà

JOCS DE MANCALA

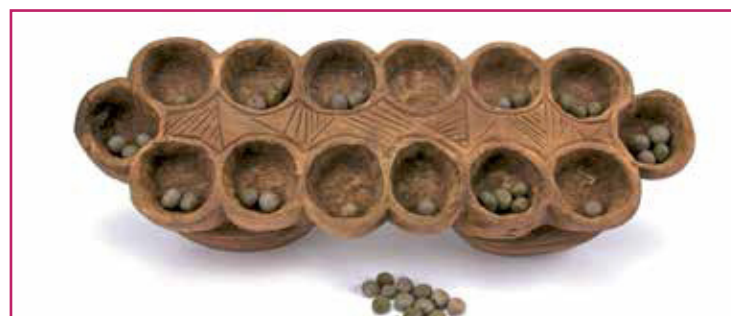
TAL SEMBRARÀS, TAL COLLIRÀS

No sabem res de la història dels jocs de mancala, encara que podem imaginar-nos-en l'origen fortuït en algun racó d'Àfrica, fa milers d'anys, quan la humanitat ja sabia que les coses es podien emmagatzemar i va començar a descobrir que també es podien comptar.

• FA CINC MIL ANYS (O DEU MIL) I AVUI •

Els estudis recents sobre l'antiguitat dels jocs de MANCALA (com *Mancala in Roman Asia Minor?*, d'Ulrich Schädler, o *Misconception in the History of Mancala Games Antiquity and Ubiquity*, d'Alexander J. de Voogt) són clars: al contrari del que podríem o voldríem suposar sobre un joc de MANCALA amb milers d'anys, no hi ha cap prova de la seva existència abans dels segles VI i VII de la nostra era.

Ara, per què no podem imaginar que fa milers d'anys, en alguna part d'Àfrica, a tocar d'algun mar, algú (un nen,



Joc de MANCALA (Museu Suís del Joc)

una nena?) va agafar unes petxines? Les va tenir una estona a la mà; li agradaven, eren petites i blanques.



Joc de MANCALA de Costa d'Ivori
(Museu Suís del Joc)

Llavors va tenir ganes de comptar-les. Se li va ocórrer, potser, que si feia forats a la sorra i hi posava les petxines, podria saber quantes en tenia. Per comptar-les les canviava de forat, així li era més fàcil. Fer-ho li va agradar tant com tenir petxines. Ho va anar a explicar a la família, als amics. Jugant, jugant, de mica en mica es va anar creant un joc de MANCALA. Molt després, quan les petxines van esdevenir moneda, es van començar a utilitzar llavors de *Caeselpina bonduc*, un arbust que creix aquí i allà, a bona part d'Àfrica. El joc de càlcul passava a ser una metàfora de la sembra i de la fecunditat de la terra.

Des d'aquell temps remot i fins ara, de poble en poble, a través de la sabana, la jungla o les terres àrides, tot Àfrica juga a un o altre joc de MANCALA. Tant es va

escampar, que avui també s'hi juga, al Carib i al sud-est asiàtic, a l'Orient Mitjà i a l'Àsia central. Com que no té un nom ni unes regles oficials, a cada indret es coneix amb un nom diferent, de vegades amb el nom de l'arbust del qual s'aprofiten les llavors com a fitxes.

Sigui cert o no aquest origen, inspirat en el llibre *Awélé, le jeu des semailles africaines*, de Pascal Reyssset i François Pingaud, els jocs de MANCALA són ara dels jocs més jugats al món.

L'inici d'un article de la revista *Time* de juny de 1963 sobre els jocs de sembra explica prou bé l'antiguitat i l'abast dels jocs de MANCALA:

Carved on a vast block of rock in the ancient Syrian city of Aleppo are two facing ranks of six shallow pits with larger hollows scooped out at each end. The same design is carved on columns of the temple at Karnak in Egypt,

and it appears in early tomb paintings in the valley of the Nile. It is carved in the steps of the Theseum in Athens, and in rock ledges along caravan routes of the ancient world. Today the same pits and hollows are to be found all over Asia and Africa, scratched in the bare earth, carved in rare woods or ivory inlaid with gold.

Tots els jocs de MANCALA (nom que sembla provenir de l'àrab *naqala*, "moure") tenen tres característiques comunes i que els diferencien d'altres grans famílies de jocs:

- a) els jugadors comparteixen les fitxes, siguin llavors, petxines o pedres,
- b) es juga distribuint les fitxes d'una en una, seguint un patró normalment circular pels forats del tauler, operació que s'anomena sembra,
- c) pot haver-hi més d'una fitxa en cada forat.

Hi ha jocs de MANCALA de dues, tres i quatre rengleres, amb cinc, sis, set, vuit o més forats cadascuna. En els de dues i tres rengleres, els jugadors sembren en tots els forats del tauler, mentre que en els de quatre rengleres, cada jugador sembra únicament en les seves dues pròpies rengleres. Fins i tot hi ha mancales d'una sola renglera, per jugar en solitari, com el TCHUKA RUMA, practicat a l'Índia. No només els MANCALA són una família de jocs presents a la humanitat des de fa milers d'anys sinó que també se l'han apropiat com a font creativa els autors de jocs actuals.

Entre molts d'altres, aquests quatre jocs contemporanis inclouen o es basen totalment en el mecanisme de la sembra: SPACE WALK (Rüdiger Dorn, 1999, la reunió improbable d'un joc antiquíssim i naus espacials), VOLCANO (Kristin Looney, 2000, amb piràmides de mides i colors diferents en lloc de llavors), TRAJAN (Stefan Feld, 2011, on totes les coses que podràs fer a l'Antiga Roma dependran d'una sembra), i FIVE TRIBES (Bruno Cathala, 2014, on les llavors ara són membres de tribus del desert).

A la plataforma electrònica gratuïta *Issuu* es pot gaudir d'una bona col·lecció de jocs de MANCALA i molts reportatges de tot tipus jocs, busqueu-hi la revista catalana *Món avalué*, dirigida per l'expert Jordi Climent.

• L'AUALÉ : EL JOC DE MANCALA MÉS VIATJAT •

L'AUALÉ és un dels jocs de MANCALA de l'Àfrica de l'Oest i segurament el més conegut a Europa. Com passa amb altres importants membres de la família, se'l coneix amb molts noms diferents i amb variants sobre les regles de base. Que sigui tan conegut fa que de vegades s'utilitzi erròniament el nom d'Aualé com a genèric de joc de MANCALA. Les competicions que es fan a Europa es juguen amb les regles "internacionals" de l'AUALÉ que presentem en aquestes pàgines, normalment sota la direcció de The Oware Society, la més gran organització internacional, amb seu a Londres.

Per jugar-hi cal un tauler de dues rengleres de sis forats i quaranta-vuit llavors. Hi juguen dues persones que posen el tauler entre elles, de manera que cada una té davant una renglera de sis forats. Aquesta renglera és el seu camp. Es posen quatre llavors a cada forat, es tria a sorts qui farà la primera sembra i ja pot començar la partida. Es juga per torns i l'objectiu del joc és haver collit més llavors que l'adversari al final de la partida.

Per torns, cada jugador agafa totes les llavors del forat que vulgui del seu camp i les sembra, és a dir, les col·loca d'una en una en sentit contrari a les agulles del rellotge als forats següents del que ha buidat; si sembra des d'un forat on hi ha dotze llavors o més no pot deixar cap llavor en el forat de partida. Hi ha una jugada especial anomenada *donar de menjar*: quan un jugador no té cap llavor al seu camp, l'altre, d'entre les jugades possibles n'ha de triar una que permeti la sembra al camp adversari.

Quan l'última llavor cau en un forat del camp adversari (els sis que l'adversari té davant) i en aquest forat hi ha, després de la sembra, dues o tres llavors, el jugador que ha sembrat les cull i se les queda, i passa això mateix amb tots els forats anteriors seguits, si compleixen les mateixes condicions: camp de l'adversari i dues o tres llavors després de la sembra. Si un jugador fa una sembra que deixaria l'adversari sense llavors no en cull cap.

La partida acaba quan queden tan poques llavors al tauler que cap jugador les podrà capturar. També acaba quan un jugador no té cap llavor al seu camp i l'altre no li'n pot donar amb cap sembra. Cada jugador es queda les llavors del seu camp.



Posició inicial



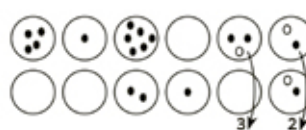
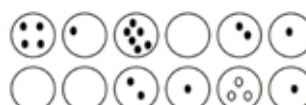
Abans i després de fer una sembra



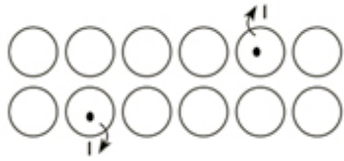
Abans i després de fer una sembra des d'un forat amb més d'onze llavors



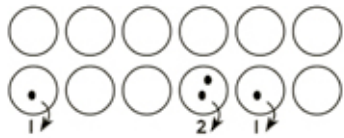
De les tres jugades possibles, s'ha de triar la que dona llavors a l'adversari



El jugador que fa la sembra guanya cinc llavors



Queden poques llavors i cap jugador les pot capturar. Cada jugador es queda les del seu camp



Només un jugador té llavors i no pot fer cap jugada que en doni a l'adversari. Les cull totes

• MULABALABA: DES DE ZÀMBIA •

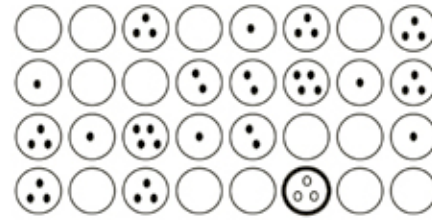
El MULABALABA és un joc de MANCALA que es practica en un tauler de quatre rengleres de vuit forats, encara que es pot jugar amb les mateixes regles en taulers de quatre rengleres i dotze forats i fins i tot de setze.

Per començar, es posen dues llavors a cada forat. L'objectiu és capturar totes les llavors de l'adversari. Es juga per torns. Cada jugador sembra en les dues rengleres que té davant. La renglera que té més a la vora cada jugador s'anomena exterior i la de dins és la interior.

Per sembrar, el jugador agafa totes les llavors del forat amb dues llavors o més que vulgui de les seves dues rengleres i les sembra en el sentit contrari de les agulles del rellotge. Llevat del cas en què sembra l'última llavor en un forat buit, encadena les sembres, és a dir, just després de sembrar agafa totes les llavors del forat on ha deixat l'última llavor i segueix sembrant. Quan sembra l'última llavor en un forat buit, s'acaba el seu torn i juga l'adversari. Però si l'última llavor la deixa en un forat buit de la seva renglera interior i en el forat d'enfront, a la renglera interior de l'adversari, hi ha llavors, les captura i les treu del tauler, les d'aquest forat i les del forat corresponent de la renglera exterior de l'adversari, si també hi havia llavors. Ara bé, si en el forat de la renglera interior de l'adversari no hi ha llavors, no es duu a terme cap captura.

Les llavors soltes en un forat només es poden sembrar quan no hi ha cap altra sembra possible des d'un forat amb dues o més llavors. La seva sembra s'ha d'adreçar a

anar cap a un forat ja ocupat, de manera que es pugui fer una sembra normal.

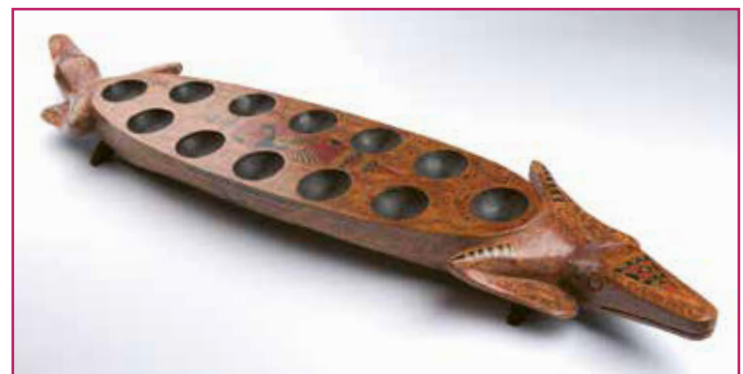


Si se sembra des del forat assenyalat es colliran set llavors

• CONGKLAK: UN MANCALA D'INDONÈSIA •

El CONGKLAK es juga a Indonèsia, especialment a l'illa de Sumatra. És semblant a altres jocs de MANCALA de la mateixa àrea, com el SUNKA de Malàisia i les Filipines i el DAKON de l'illa de Java.

Es juga en un tauler de dues rengleres de cinc forats cadascuna i cinquanta cauris, encara que en podem trobar altres versions amb un nombre diferent de forats i de cauris. A cada costat del tauler hi ha un forat més gran, que servirà durant la partida com a magatzem per deixar-hi els cauris que es van guanyant. Cada jugador té com a magatzem el forat gran de la seva esquerra. En cada forat de les dues rengleres s'hi posen cinc cauris. Es tria a sorts qui comença la partida i es juga per torns.



Tauler de CONGKLAK (Museu Suís del Joc)

La sembra es fa en el sentit de les agulles del rellotge, al contrari de molts altres jocs de MANCALA. S'agafen totes les cauris d'un forat del camp propi (no es pot començar a sembrar des del magatzem) i es van deixant per l'esquerra un en cada forat, inclòs el magatzem pro-

pi. Mai no es deixa un cauri en el magatzem de l'altre jugador.

Si l'últim cauri el deixem en el nostre magatzem, continuem la sembra des del forat que vulguem del nostre camp. Si en el forat en què se sembra l'últim cauri no estava buit, se n'agafen els cauris i se segueix sembrant. Si l'últim cauri el deixem en un forat buit del camp adversari o en un forat buit del nostre camp el forat d'enfront del qual no hi ha cap cauri, el torn passa a l'adversari sense que collim cap cauri.

Ara, si el forat on hem deixat l'últim cauri està buit, és un forat del nostre camp, i en el forat de davant en el camp adversari hi ha cauris, ens quedem el cauri del nostre forat i tots els cauris del forat del camp adversari que hi ha davant i passa el torn a l'altre jugador.

Si un jugador no pot tirar, li passa el torn a l'altre jugador. La partida acaba quan cap dels dos jugadors no té cap cauri en el seu camp, tret dels que tinguin als magatzems. Guanya el jugador que té més cauris.



Posició inicial d'una partida de CONGKLAK

• BAO: EL JOC DELS MESTRES •

El BAO, que en llengua swahili significa 'tauler de fusta', és el joc de MANCALA més important de l'Àfrica de l'Est. Es juga a bona part de Tanzània i a tot Zanzíbar, on es practica en clubs i és tan popular com el futbol. És el més complicat i segons molts jugadors el més atractiu de tots els jocs de MANCALA.

Com ocorre en altres jocs de MANCALA en què les llavors es reintrodueixen en el taulell quan són capturades, potser la característica que fa del BAO un joc tan especial és que la situació de la partida pot canviar radicalment en cada sembra, de manera que no es pot afirmar mai quin jugador té avantatge.

El BAO té unes regles absolutament definides, com es pot comprovar en el documentat *The Complete Mancala*

Games Book, de Larry Russ, que descriu les regles de més de cent cinquanta jocs de MANCALA. L'acadèmic i investigador holandès Alexander J. de Voogt, primera autoritat mundial en estudis sobre els jocs de MANCALA, també ha escrit sobre les regles i la bellesa de l'estratègia del BAO i altres jocs de MANCALA als llibres *Mancala Board Games* i *A Question of Excellence: A Century of African Masters*.

Al BAO s'hi juga en un taulell de quatre rengleres de vuit forats cadascuna. La partida comença amb dues llavors a cada forat i es juga per torns. Cada jugador només sembra en les dues rengleres que té davant seu: l'exterior és la que té just davant i la interior és la de dins. Convé familiaritzar-se bé amb els moviments del joc abans de començar una partida, per tal com són prou diferents dels altres jocs de MANCALA presents en aquestes pàgines.

Es fa un *kutakata* quan no es pot capturar cap llavor de l'adversari. Consisteix a sembrar totes les llavors d'un forat propi que en contingui dues o més, en el sentit de les agulles del rellotge o en el sentit contrari, en el benentès que cada sembra s'ha de fer en un sol sentit. Si la sembra es pot començar des d'un forat interior, no es pot fer des d'un exterior. Les sembres s'encadenen, és a dir, del forat en què s'acaba de sembrar s'agafen totes les llavors i es continua sembrant en la mateixa direcció fins que l'última llavor es posa en un forat buit, moment en què acaba el moviment i passa el torn a l'adversari. Si es comença un moviment *kutakata* no es pot fer cap captura i de la mateixa manera si es pot fer una captura no es pot fer *kutakata*, sinó que s'ha de capturar.

Per capturar, cal fixar-se en un forat que contingui llavors de la renglera interior pròpia el forat d'enfront mateix del qual, a la renglera interior de l'adversari, també tingui llavors. A aquest forat l'anomenarem *marcador*. Llavors, el jugador agafarà les llavors d'un dels seus forats, com si anés a fer un *kutakata*, però de manera que l'última llavor caigui precisament en aquest *marcador*. Ara, agafarà les llavors del forat d'enfront d'on ha acabat la sembra i les sembrarà en el seu propi camp.

Si el forat adversari d'on s'han agafat les llavors és dels quatre forats centrals de la renglera interior de l'adversari i el moviment era en sentit de les agulles del rellotge, la primera llavor de les capturades es deixarà en el forat de l'esquerra de la renglera interior i se seguirà sembrant



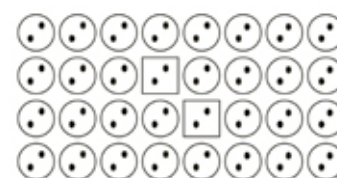
Tauler de BAO

en el mateix sentit. Si el moviment era en sentit contrari al de les agulles del rellotge, la primera llavor es deixarà en el forat de la dreta de la renglera interior i se seguirà sembrant en direcció al centre del tauler. Si el forat adversari d'on s'han agafat les llavors és dels quatre forats dels costats de la renglera interior de l'adversari, la primera llavor de les capturades es deixarà en el penúltim forat del mateix costat de la renglera interior pròpia i se seguirà sembrant en el mateix sentit en què s'estava fent.

Si l'última llavor capturada es deixa en un forat buit propi s'acaba el torn i juga l'adversari. Si cau en un forat a partir del qual es pot seguir capturant, es fa. Si es deixa en un forat que no està buit però tampoc no és un marcador, es continua movent com si es tractés d'un *kutakata*, però un *kutakata* que si acaba en captura esdevindrà un moviment de captura.

Després d'aquest aprenentatge ja es pot jugar al BAO, per exemple, a un dels més senzills, el BAO LA KUJIFUNZA (que en swahili significa precisament 'BAO d'aprenentatge'). Es posen dues llavors a cada forat. L'objectiu

és que l'adversari no tingui cap llavor a la seva renglera interior o que no pugui fer cap moviment.



Posició inicial d'una partida de BAO



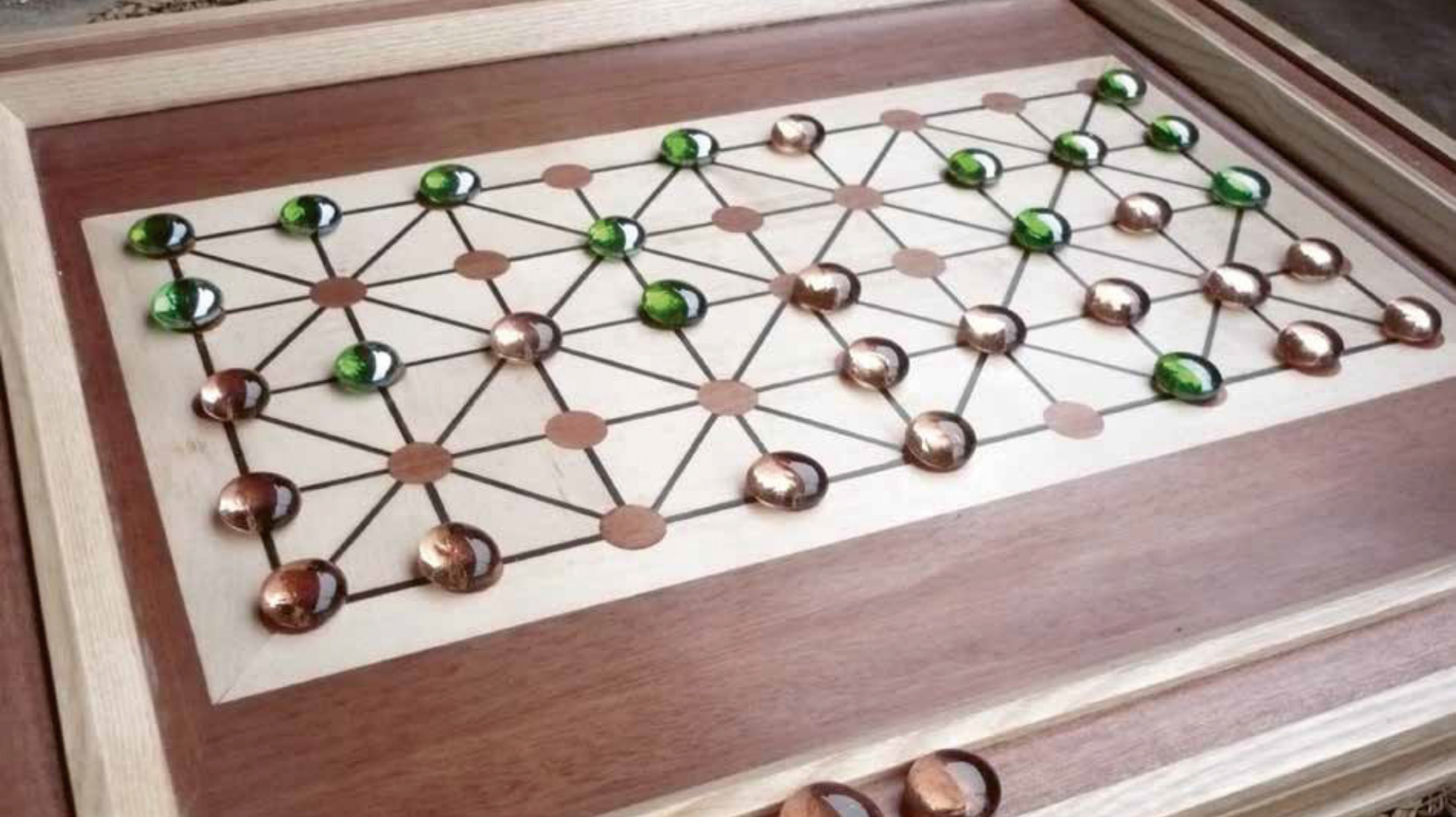
2



8 anys



Material: Taulers de diferent nombre de rengleres i forats, llavors



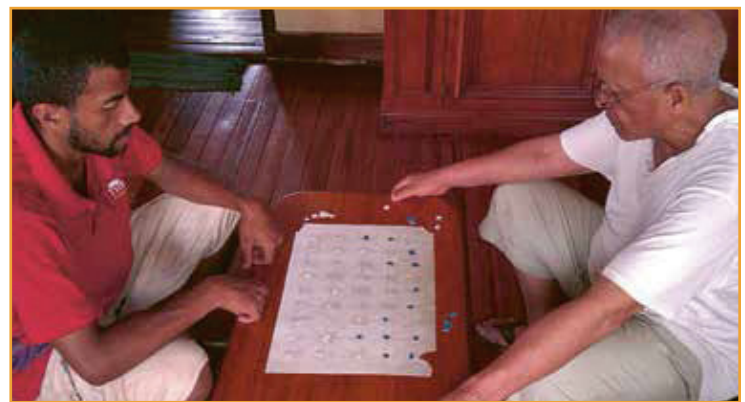
Una partida de FANORONA en curs

FANORONA

L'ERROR DE LA REINA

Hem d'agrar a les rutes comercials el coneixement de molts jocs de taula que potser no ens haurien arribat mai. Les mateixes rutes que van fer arribar el joc de l'ALQUERC a Madagascar, on es va transformar en un joc amb un sistema de captures diferent a tot.

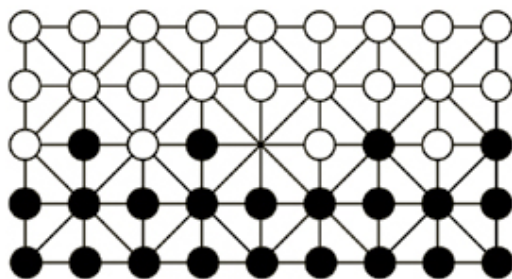
"Cuando los franceses sitiaban la capital de Madagascar, en 1893, los sacerdotes participaron en la defensa jugando al fanorona, y la reina y el pueblo seguían con mayor ansiedad ese partido que se jugaba, según los ritos, para asegurar la victoria, que los esfuerzos de sus tropas." Aquest és el relat que va escriure, o hauria pogut escriure, Celestino Palomeque en el llibre *Cabotaje en Mozambique*. Si més no, així ho podem llegir a *Cuentos breves y extraordinarios*, antologia de Jorge Luis Borges i Adolfo Bioy Casares (1953). A la "Nota preliminar", els autòlegs ens avisen: "Esperamos, lector, que estas páginas te diviertan como nos divertieron a nosotros."



Dos jugadores de FANORONA

Al segon volum del gran llibre enciclopèdic i científic sobre jocs de tauler del segle XX, *Board and Table Games from many Civilizations* (R.C.Bell, 1969), hi podem llegir que "During the storming of the capital by the French in 1895, the Queen and people relied far more on the outcome of the official game which was being played by the ritual professionals for victory, than they did on their armed forces." La pregunta és obligada: va consultar Bell el llibre de Borges i Bioy? No ho sembla, més aviat un i altres van conèixer aquesta curiosa història d'una altra font comuna.

El joc va tenir, temps enrere, marcats components rituals. Avui, perdut o no l'entorn ritual, encara és el joc nacional de Madagascar. No hi ha informació sobre la seva història més enllà de finals del segle XVII, però el seu tauler, compost exactament per dos taulers d'ALQUERC, fa suposar que té relació amb aquest antiquíssim joc i que n'és posterior.

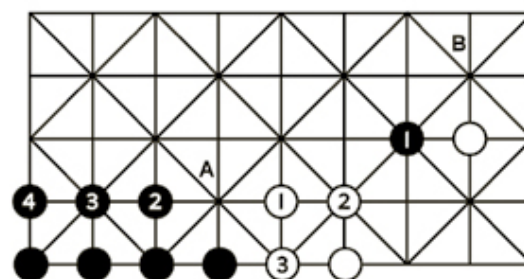


Tauler de FANORONA i posició inicial

La partida comença amb les fitxes col·locades com s'indica a la il·lustració. Guanyarà el jugador que elimini totes les fitxes de l'adversari o que les immobilitzi. El jugador que porta les blanques fa la primera jugada. Per torn, cada jugador mou una de les seves fitxes a un punt lliure veí, en qualsevol direcció, seguint les línies del tauler. Les captures es poden fer per aproximació o per allunyament.

Per aproximació: hi ha captura quan el moviment d'una fitxa acaba en un punt i el punt o punts següents seguits en la mateixa línia del seu moviment estan ocupats per fitxes adverses; totes aquestes peces de l'adversari es capturen i es treuen del tauler.

Per allunyament: quan una fitxa està en línia i adjacent a una o més fitxes seguides de l'adversari; si la fitxa es desplaça en la mateixa línia, captura les fitxes de l'adversari que ha deixat enrere.



Dos exemples de captura

La fitxa blanca 1 es mou a A i captura les fitxes negres 2, 3 i 4 per aproximació. La fitxa negra 1 es mou a B i captura les fitxes blanques 2 i 3 per allunyament.

Després de la primera jugada, quan s'ha fet una captura se'n pot fer una altra abans que sigui el torn de l'adversari, però la nova captura s'ha de fer amb la mateixa fitxa i en una altra direcció. Entre un possible moviment amb captura i un altre sense, la captura és obligatòria, però si en pot fer més d'una, el jugador pot triar la captura que més li plagui.

Murray va obtenir la informació sobre el joc de l'article "The Malagasy Game of Fanorona" que el reverend William Montgomery va publicar el 1886 a la revista *Antananarivo annual and Madagascar magazine*. I per Montgomery sabem que quan un jugador perd una partida se'n fa una altra de revenja, anomenada *vela*, amb unes regles prou diferents. Ara, el jugador que ha perdut comença la nova partida i l'adversari no podrà fer captures fins que hagi perdut disset fitxes. Això sí, el jugador que es beneficia de la partida *vela* només pot capturar una fitxa de l'adversari en cada jugada.



Material: Tauler, 22 fitxes blanques, 22 fitxes negres



Tauler de RISK

RISK

SI ARRISQUES PROU, EL MÓN ÉS TEU

David Niven no va guanyar mai l'Oscar. Ara, els 29th Academy Awards van atorgar el premi a la millor pel·lícula *La volta al món en vuitanta dies*, que ell protagonitzava. També van atorgar el premi al Millor Guió Original al film sobre l'amistat *Le Ballon Rouge*.

Els jocs abstractes es basen en un conjunt de regles, un tauler i unes fitxes neutres, sense representació simbòlica. En canvi, els jocs de simulació reproduïxen un o altre fet de la vida o de la ficció. Un dels elements fonamentals que cal tenir en compte en un joc de simulació és el punt just entre jugabilitat i versemblança, entre unes regles agradoses, entenedores i fàcils d'aplicar i el respecte i la fidelitat amb el fet o la situació que s'està reproduint. Els jugadors més constants i experimentats solen preferir els jocs realistes (amb desenes i fins i tot centenars de pàgines de regles). Els altres es decanten cap a jocs on es pugui jugar de seguida, on no calgui recordar gaires regles ni hi hagi gaires excepcions, on hi hagi una mica d'atzar però no excessiu, en definitiva, on calgui aplicar



Risk 2210 AD

una certa dosi d'estratègia, on sigui necessària capacitat de negociació i d'astúcia, sense haver de fer un enorme esforç intel·lectual ni haver d'esmerçar-hi un grapat d'hores.

RISK ha estat, al llarg més de seixanta anys, un dels jocs preferits per a aquest segon tipus de jugadors. En un tauler que representa el món dividit en quaranta-dos territoris de mida semblant, i sense relació amb aspectes geogràfics demogràfics o polítics reals, es reparteixen tots els territoris a l'atzar. Cada jugador col·loca una fitxa en cada un dels seus territoris. Ja pot començar la conquesta del món!

Per torn, cada jugador fa tres accions: reforçar els seus exèrcits, atacar territoris veïns per ocupar-los i desplaçar tropes. Reforçar els exèrcits és una operació senzilla. El jugador rep un nou exèrcit per cada tres territoris propis. També en rep per ocupar un continent sencer i a canvi de les cartes que guanya per ocupar nous territoris. Atacar els exèrcits adversaris veïns també és una operació senzilla. L'atacant tira tres daus (o menys, si ataca amb menys exèrcits) i el defensor dos (o un, si defensa el territori només amb una fitxa). Es comparen els resultats dels daus de cada bàndol, primer els dos millors i després els dos segons. En cada combat perd l'exèrcit amb la tirada més baixa. En cas d'empat guanya el defensor (exemple: l'atacant treu 6, 3, 3 i el defensor 5, 4; cada un perd un exèrcit; un altre exemple: l'atacant treu 3, 2, 1 i el defensor 5, 2; l'atacant perd dos exèrcits). L'atacant pot fer tots els atacs que vulgui, contra el mateix territori o contra diversos territoris. Si aconsegueix eliminar tots els exèrcits adversaris d'un territori, l'ocupa amb les forces atacants i rep una carta de premi. Desplaçar exèrcits d'un territori propi a un altre territori propi veí és una operació tan senzilla com dur-la a terme.

Tot plegat, molt elemental, potser massa. Massa, si no fos perquè cada jugador té un objectiu diferent. Hi ha objectius de tres tipus: conquerir dos o tres continents sencers, conquerir un nombre determinat de territoris i aniquilar tots els exèrcits d'un dels jugadors. A més, i aquest és el punt fort de RISK, els objectius són secrets. És a dir, cap jugador no sap amb certesa quin és l'objectiu dels altres jugadors. Això fa que la millor estratègia sigui no apuntar directament a l'objectiu que es persegueix i fer-ho només quan sembla que ja no es pot escapar.

El director de cinema francès Albert Lamorisse, guanya-

dor de l'Oscar al Millor Guió Original el 1957 per la pel·lícula *Le ballon rouge*, era un home molt imaginatiu. Molt, però mai no va poder imaginar que el seu joc LA CONQUÊTE DU MONDE el compraria una multinacional i, després de canviar-ne el nom i alguna de les regles, seria un gran èxit durant tants anys. Ni tampoc ho va poder viure, perquè l'esclat internacional de RISK va tenir lloc cap al 1975, cinc anys després de la seva mort.

La nord-americana Avalon Hill era una de les més importants editores independents de jocs de reflexió, cap a 1970 era l'editorial de referència a tot el món. Tenia un catàleg amb centenars de jocs de simulació de tots tipus: històrics, esportius, de fantasia o de qualsevol altra temàtica. Des de 1998, Avalon Hill forma part de l'imperi Hasbro, una de les grans multinacionals de jocs de taula. El canvi es veu sobretot en dues coses. La primera és que el seu catàleg és petit i selecte, d'una dotzena escassa de jocs, i la segona és que tots gaudeixen d'una producció exquisida. Doncs bé, RISK 2210 A.D. (2001, Rob Daviau i Craig Van Ness) és la gran versió de RISK d'Avalon Hill-Hasbro. Tot i mantenir la simplicitat del joc, hi afegeix un univers de ciència-ficció, més possibilitats d'atac per als exèrcits i unes regles que permeten una certa negociació entre els jugadors. L'altra gran versió és RISK LEGACY (2011, Rob Daviau i Chris Dupuis), el primer joc d'aquest nou i innovador concepte en els jocs de taula.



2 a 6



12 anys



2 a 3 hores



Autor: Albert Lamorisse

Any de creació: 1957

Ideal per: pensar estratègicament, negociar i convèncer