

ABACUM CLAUDERE, *tessare* (daus) amb tauler

Per jugar a Tessarae (daus) es fan servir dos o tres daus.

Els jugadors posaven les normes.

Solien fer servir cubilets per evitar les trampes

La millor tirada era la de **Venus** = un 6 a tots els daus

La pitjor la del **gos** = un 1 a tots els daus.



L'***abacum claudere*** recorda els bingos d'ara

Es jugava amb

1 tauler cada jugador,

9 fitxes

2 daus

Poden jugar 2,3 i 4 jugadors

I	II	III
IV	V	VI
VII	VIII	IX

I	II	III
IV	V	VI
VII	VIII	IX

I	II	III
IV	V	VI
VII	VIII	IX

I	II	III
IV	V	VI
VII	VIII	IX

ABACUM CLAUDERE, *tessare* (daus) amb tauler

NORMES

Es comença tirant un dau tots els jugadors i el que té el número més alt comença.

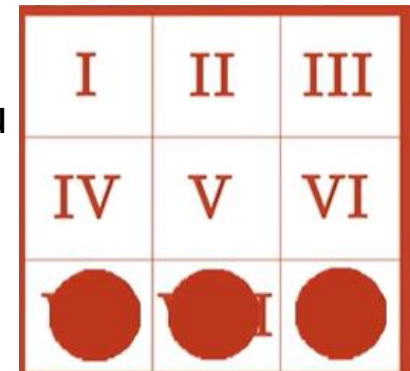
Si surt un número entre el 1 i el 9 es col·loca una fitxa que tapi el número que ens ha sortit, si aquests sumen 10,11 o 12 es perd el torn.



Seguim tirant sense mentre podem tapar (si surt un número tapat perdem torn)

Quan tinc omplerta la fila de baix (VII, VIII i IX) es segueix amb un sol dau

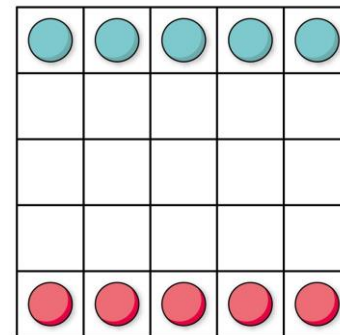
Guanya el primer que col·loca totes les fitxes



El quadrat màgic llatí SATOR (sembrador en llatí)

NORMES

Tauler de 5x5 caselles i cinc fitxes per a cada jugador, de les quals dues han de tenir un punt a la part de sota.



L'objectiu és fer arribar una fitxa sense punt a la línia de sortida de l'altre.

Cada jugador col·loca les seves cinc fitxes com a la imatge, sense que l'altre jugador sàpiga on ha posat les dues fitxes amb un punt. Es tria a sorts qui comença i després es juga per torns.

Les fitxes es mouen avançant un espai endavant en línia recta cap a una casella buida.

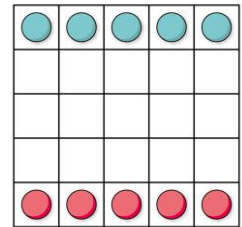
També poden **CAPTURAR**:

Si una fitxa té en una casella en diagonal davant seu una fitxa de l'adversari, la pot capturar i ocupar el seu lloc.

La fitxa capturada es treu del tauler.

Ara bé, si la fitxa capturada té un punt, també elimina la fitxa que l'ha capturat: les dues fitxes es treuen del tauler.

Ep!, no es pot mirar si la fitxa que ha fet la captura té punt.



Jugar és obligatori, però capturar no.

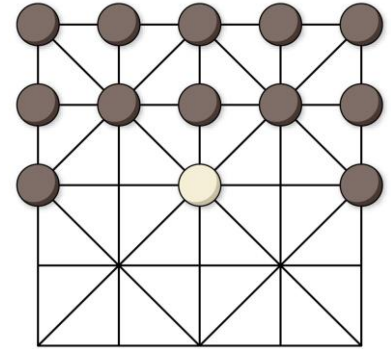
Un jugador sempre pot mirar la cara de sota de les seves fitxes, si no recorda quines tenen punt.

Si un jugador no pot moure cap fitxa, l'altre va jugant fins que pugui

Cercar la llebre (joc de cacera medieval en alquerc de 12)

NORMES

Dotze fitxes negres tenen per objectiu **immobilitzar** una única fitxa blanca, la llebre, mentre que aquesta té com a objectiu eliminar fitxes negres i escapar-se.

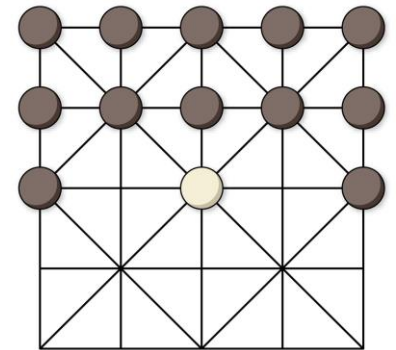


El moviment de les fitxes és moure's a una intersecció veïna buida, seguint les línies del taulell.

La llebre, en lloc de moure's, pot optar per **capturar** una fitxa veïna, saltant-li per sobre i situant-se a la intersecció següent que ha d'estar buida, tot seguint les línies del taulell. Pot encadenar diverses captures en una mateixa jugada que poden ser en direccions diferents.

CURIOSITAT

Al final de l'explicació del joc del llibre d'Alfons X de finals del SXIII, es diu que si la llebre captura una o dues peces encara no passa res perquè pot ser una manera de portar-la a un lloc per cercar-la, però si en captura una tercera, amb només nou fitxes ja no serà possible immobilitzar la llebre. Així, no només podeu practicar aquest antic joc sinó també comprovar si l'afirmació del rei castellà és certa. I si acorralar la llebre amb dotze fitxes us sembla massa senzill, podeu començar només amb deu fitxes. Amb menys no és recomanable!

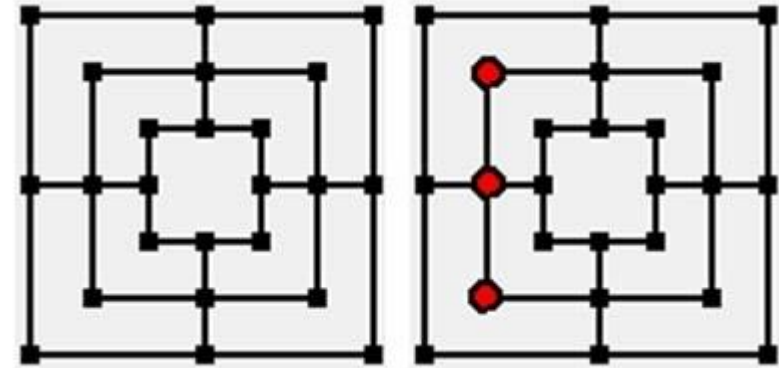


Alquerc de 9 (Dança dels 9 homes)

NORMES

Dos jugadors, cadascú juga amb 9 peons

Es comença amb tauler vuit



Hi ha 24 punts on podran anar-se posant peons que només es poden moure per sobre les línies.

L'objectiu és fer línies de tres peons (dibuix de la dreta) que s'anomenen **molins**.

Cada cop que fem un molí s'elimina un peó del contrincant.

No es poden capturar peons que formin part d'un molí.



Iniciem el joc posant alternativament els peons en punts lliures.

Després ens anem tornant a moure.

Cada peó només es pot moure a la casella del costat a menys que només et quedin tres peons, llavors es pot moure a qualsevol casella.

Cal moure obligatòriament.

Es poden moure peons que formen part d'un molí però a la següent tirada no es pot tornar a formar el mateix molí.

Guanya el jugador que deixa a l'altre amb dos peons i que per tant ja no podrà fer molins.

