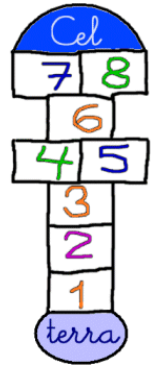
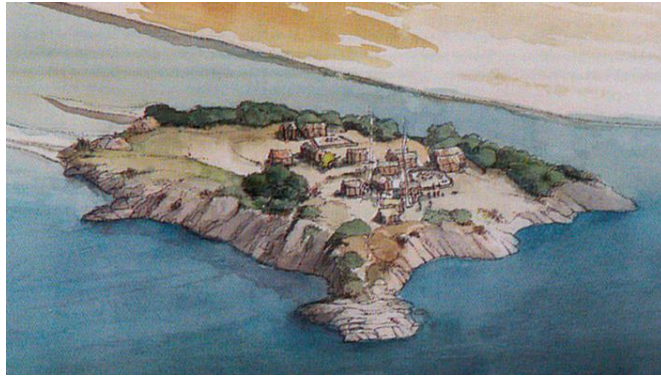


# SANT MARTÍ D'EMPÚRIES

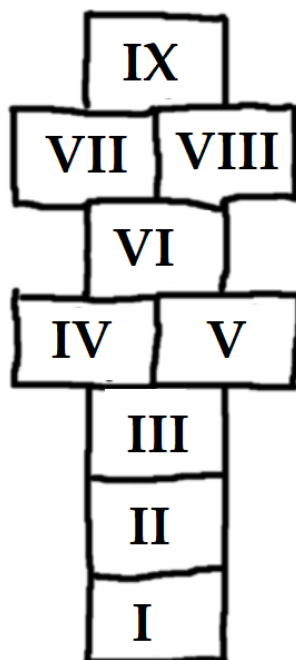


## Juguem?

# XARRANCA, des dels romans



Versió època  
Romana

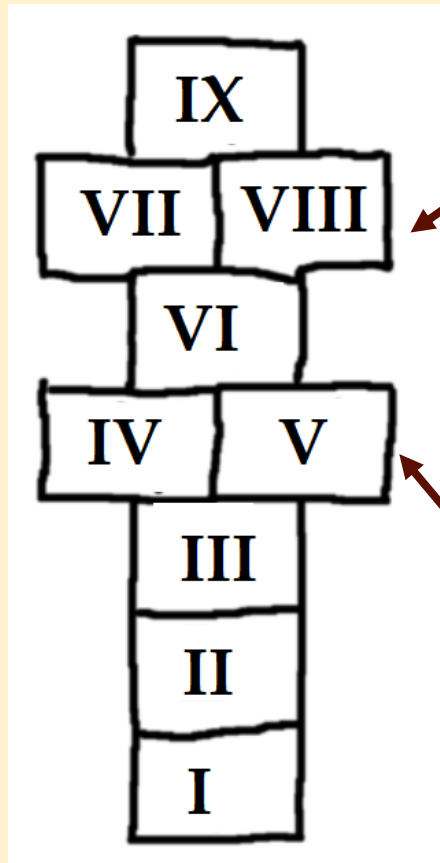


La xarranca va començar durant el primer Imperi Romà.

Els soldats romans utilitzaven els exercicis de la “Xarranca” com a entrenament militar.

La representació seria el món fenici i els navegants

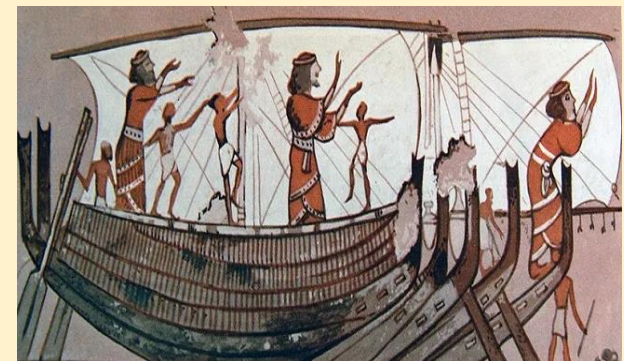
# XARRANCA, des dels romans



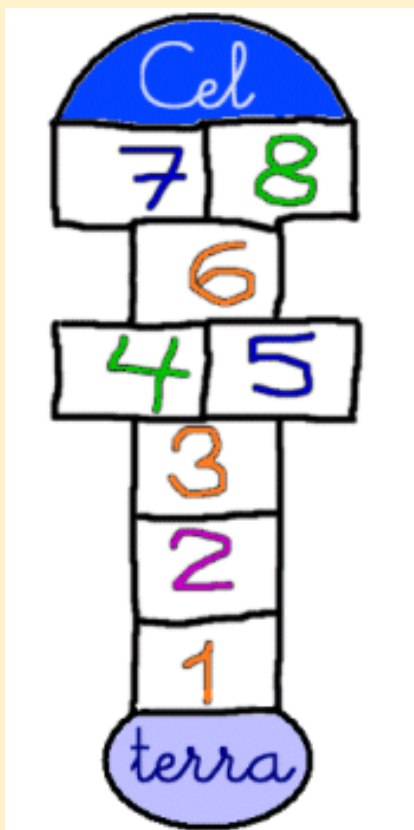
LA TERRA,  
seria Tir,  
la capital dels fenicis



EL MAR:  
representa el món fenici  
i els navegants



# XARRANCA, des dels romans



En l'Edat Mitjana, es va estendre per Europa i, al Renaixement, adquirí interpretacions simbòliques, inspirades en obres com La Divina Comèdia de Dante.

El recorregut simula un viatge iniciàtic o ritual de pas:

LA PEDRA = l'ànima

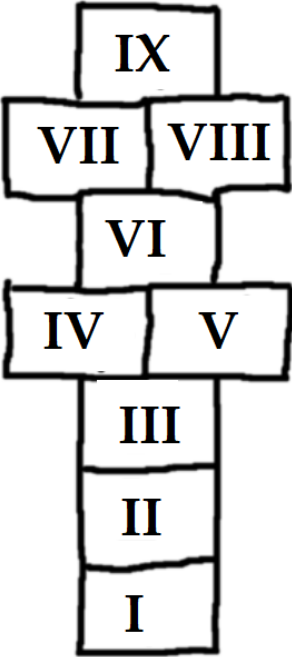
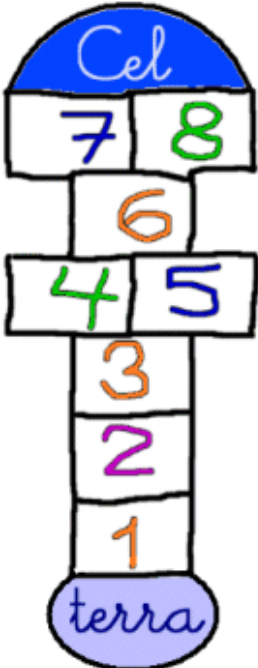
EL JUGADOR = el pelegrí.



Xarranca del barri de gràcia de BCN

El diagrama seria el mapa espiritual (de la vida o progrès moral)

# XARRANCA, des dels romans

Versió Romana	Versió medieval
 <p>Diagrama de la versió romana de la xarranca, una creu amb les lletres romanes IX, VII, VIII, VI, IV, V, III, II, I.</p>	 <p>Diagrama de la versió medieval de la xarranca, una creu amb els nombres 7, 8, 6, 4, 5, 3, 2, 1 i les paraules Cel i terra.</p>

Els infants romanesos dibuixaven les seves pròpies “Xarranques” imitant els soldats i afegint-hi un sistema de punts.

A tots els continents n’hi ha una pila de versions. S’anomena: **Marelle** a França, **Templehupfen** a Alemanya, **Hinkelbann** als Països Baixos, **Sotronul** a Romania, **Hopscotch** a Anglaterra, **Rayuela** a Argentina

# ELS ESCACS, joc de les tres religions



Model primitiu de Charaturanga, el s VII.  
Imatge Wikimedia commons

Origen és a la India el sVI dC on el joc es deia **Chaturanga** (“quatre membres”).

Les peces que representaven els quatre membres de l'exèrcit indi: Infanteria, cavalleria, elefants i carros.

A més hi havia un rei (rajà) i un conseller (mantri).

L'objectiu era capturar el rei rival o eliminar-li totes les peces.

# ELS ESCACS, joc de les tres religions

Des del VIII l'expansió de l'imperi àrab l'escampa a tot el Al-Andalus.

En el llibre del jocs del rei Alfons X (segle XIII) ilustra que els escacs va unir religions mostrant algunes miniatures on musulmans, jueus i cristians juguen junts.



Miniatura del llibre dels jocs d'Alfons X

També hi ha il·lustracions on es veuen abadesses jugant



# ELS ESCACS, joc de les tres religions

A Europa les peces del joc comencen a adaptar-se a la cristiandat medieval.



El conseller passa a ser una **dama** / reina.

*Hi ha versions que diuen que la dama seria potser una verge Maria.*

Els elefants passen a **clergues** (bisbes) que evolucionen els actuals alfils.

# ELS ESCACS, joc de les tres religions

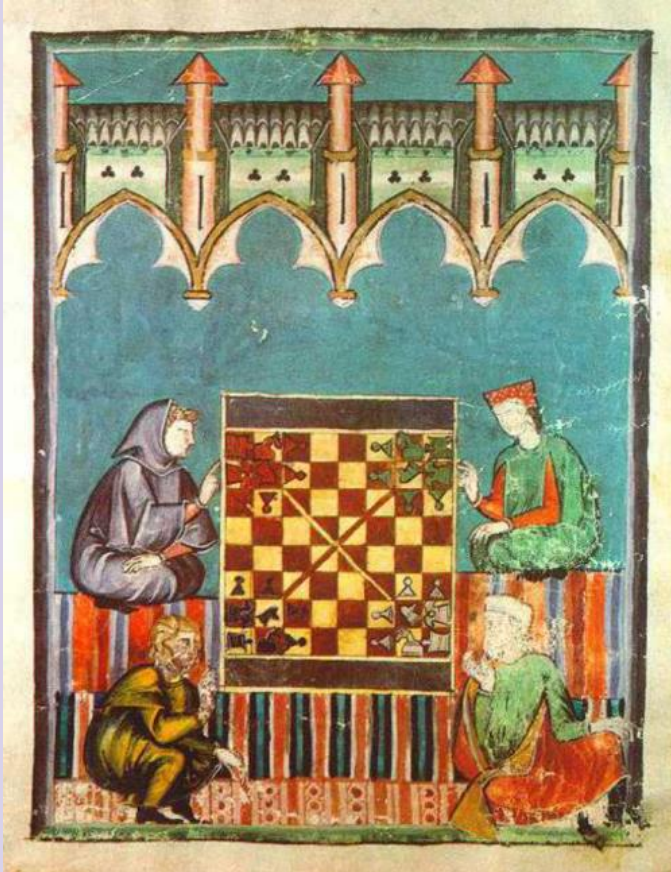
L'escacs era considerat joc de reis però l'església al s XIII el va prohibir (1212, concilli de Paris) per considerar-lo una pèrdua de temps i joc d'atzar



Escacs primitius inclouen  
l'ús de daus i n'hi ha de 2 i  
de 4 jugadors

Miniatura del llibre dels jocs d'Alfons X

# ELS ESCACS, joc de les tres religions



Miniatura del llibre dels jocs d'Alfons X

Els quatre jugadors representen els elements:

**El verd, primavera, aire i sang**

**El vermell, estiu, foc i bilis groga**

**El negre, tardor, terra i bilis negra**

**El blanc, hivern, aigua i flema**

El dau afecta a qui i com es pot moure:

El 6 mou al rei, el 5 a un general (reina) el 4 al cavall, el 3 la torre, el 2 l'alfil, l'1 al peó

# 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 un tauler cada jugador, unes fitxes

i dos 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

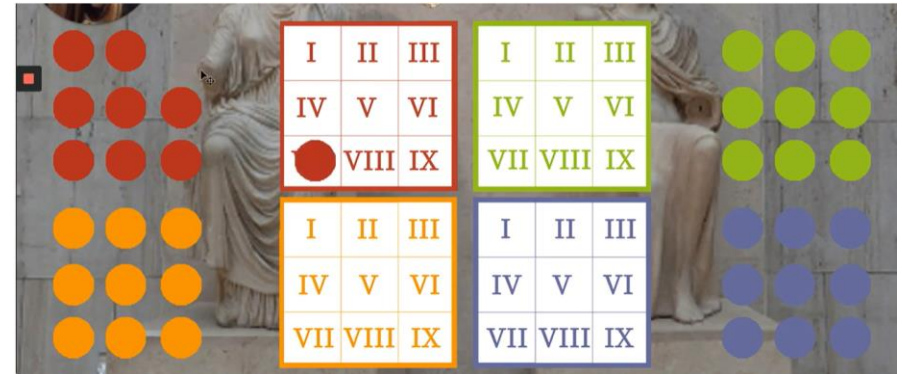
I	II	III
IV	V	VI
VII	VIII	IX

# ABACUM CLAUDERE, *tessare* (daus) amb tauler

## NORMES

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

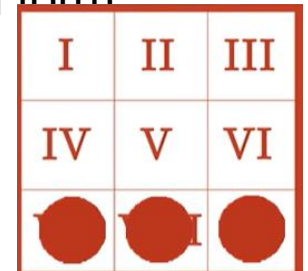
Si surt un número entre el 1 i el 9 es col·loca una fitxa que tapi el número que ens ha sortit, si aquests sumen 10, 11 o 12 es perd el torn.



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

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

**Guanya el primer que col·loca totes les fitxes**



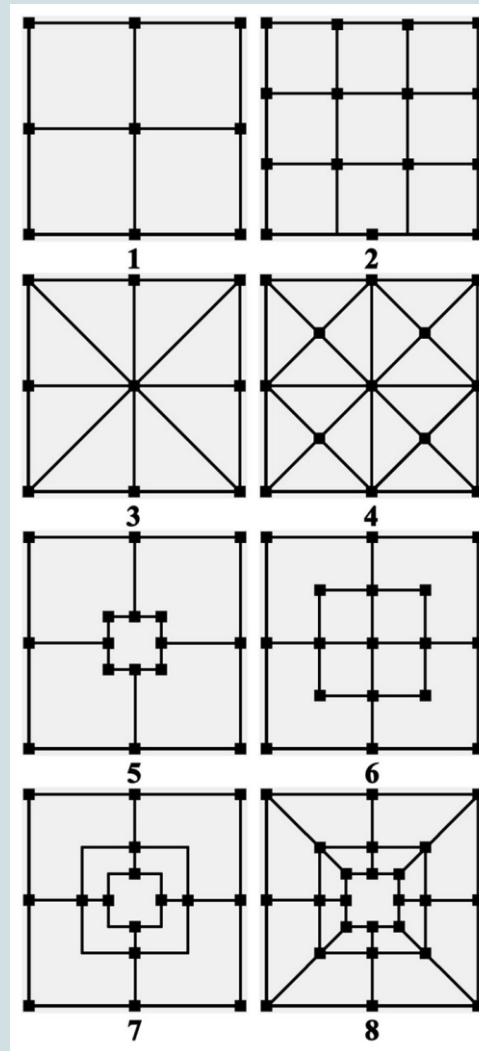
# ALQUERCES

L'origen sembla que és àrab

Ràpidament s'estén pel Mediterrani



Comú en edificis i  
monestirs medievals.



*Alquerc de 12 de Sant Pere de Rodes*



*Alquerc de 9 del Pòrtic de l'església de San Miguel.  
Fuentidueña (Segovia). Segle XIII.*

# El quadrat màgic llatí SATOR (sembrador en llatí)

Frase palindròmica en llengua llatina formada per cinc paraules de cinc lletres: SATOR-AREPO-TENET-OPERA-ROTAS



Quadrat de sator de Pompeia

Origen greco-romà i la frase té diverses interpretacions:

SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS: es podria traduir com

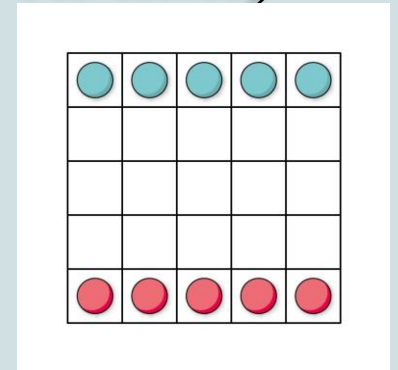
*“El pagès Arepo guia amb traça les rodes”*. Faria referencia a la feina ben feta

SAT ORARE POTEN ET OPERA ROTAS; que traduït seria *“Prou poder per orar i per treballar cada dia”*. Aquesta segurament és versió medieval, ja que molts monestirs templers es va adaptar la frase a *“prou energia per orar i treballar tot el dia”* o sigui ora et labora

# 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.

# El quadrat màgic llatí SATOR (sembrador en llatí)

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.

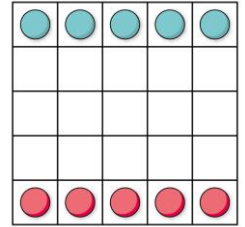
Ara bé, si la fitxa capturada té un punt, també elimina la fitxa que l'ha capturat: les dues fitxes es treuen del tauler.

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)

Sembla que és l'evolució d'un joc grecoromà que se'n desconeixen les normes però que es deia *judus latrunculorum*



*Judus latrunculorum* del Roman Britain English Heritage



Alquerc de 12 de Sant Pere de Rodes

# Cercar la llebre

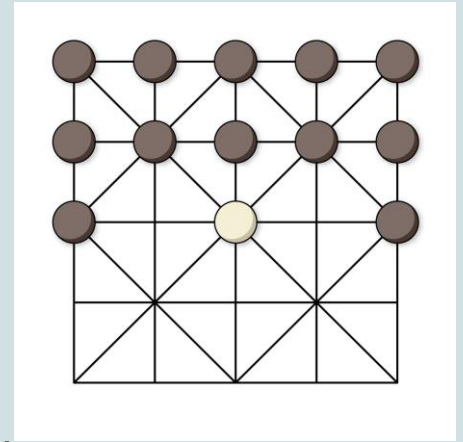
## (joc de cacera medieval en alquerc de 12)

### 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 tauler.

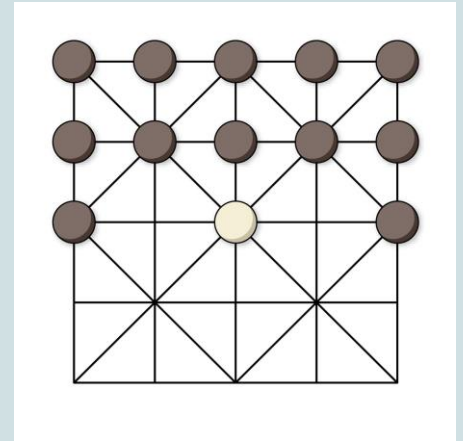
La llebre, en lloc de moure's, pot optar per **capturar** una fitxa veïna, saltant-li per sobre i situant-se a la intersecció següent que ha d'estar buida, tot seguint les línies del tauler. Pot encadenar diverses captures en una mateixa jugada que poden ser en direccions diferents.



# Cercar la llebre

## (joc de cacera medieval en alquerc de 12)

CURIOSITAT



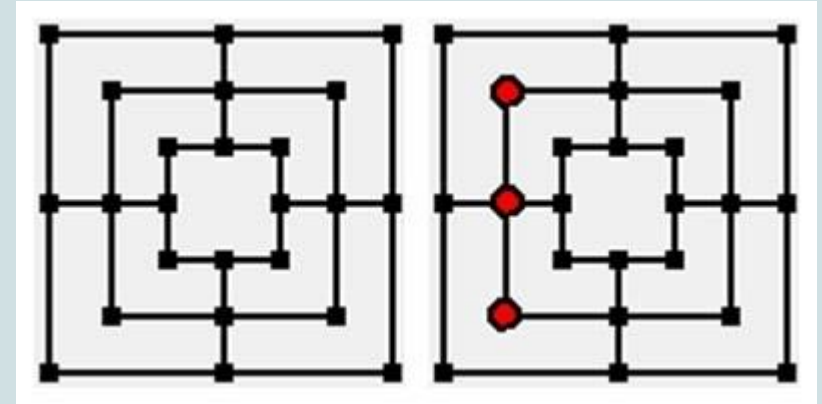
*Al final de l'explicació del joc del llibre d'Alfons X de finals del SXIII, es diu que si la llebre captura una o dues peces encara no passa res perquè pot ser una manera de portar-la a un lloc per cercar-la, però si en captura una tercera, amb només nou fitxes ja no serà possible immobilitzar la llebre. 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 buit



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.



*Alquerc de 9 del Pòrtic de l'església de San Miguel.  
Fuentidueña (Segovia). Segle XIII.*

# Alquerc de 9 (Dança dels 9 homes)

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.

