

Alquerc

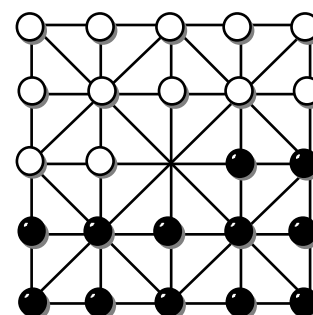
L'**Alquerc** és un joc procedent de l'antic Egipte i de l'Orient Mitjà. S'ha trobat un diagrama d'aquest joc en una de les lloses del sostre del temple de Kurna (Egipte), construït cap a l'any 1400 a. de C. Amb el nom d'**Alquerc** també es coneix tota la família de jocs amb un funcionament semblant: en tots ells l'objectiu final és eliminar les fitxes del contrari, però el tauler, el nombre de fitxes i la seva posició inicial són diferents.

Els àrabs el denominaven *el-quirkat* i en consten referències en el llibre *Kitab-al-Aghani*, escrit el segle X. Durant l'ocupació musulmana de la península Ibèrica, els àrabs van introduir aquest joc, que es va anomenar **Alquerc**, paraula castellana també de procedència àrab. En el *Gran libro de los juegos* d'Alfons X, escrit l'any 1283, es descriu aquest joc i s'hi mostra una il·lustració on es veuen dos cavallers acompanyats dels seus assessors jugant a aquest joc.

Aquest és un joc que va tenir una forta difusió. És normal trobar-ne taulers esculpits en plaques, bancs, claustres de monestirs, festejadors, etc. A les excavacions del Mercat del Born, corresponents a l'antic barri de la Ribera de Barcelona, s'hi ha trobat un tauler gravat al replà de l'entrada d'una casa.

El joc està compost per:

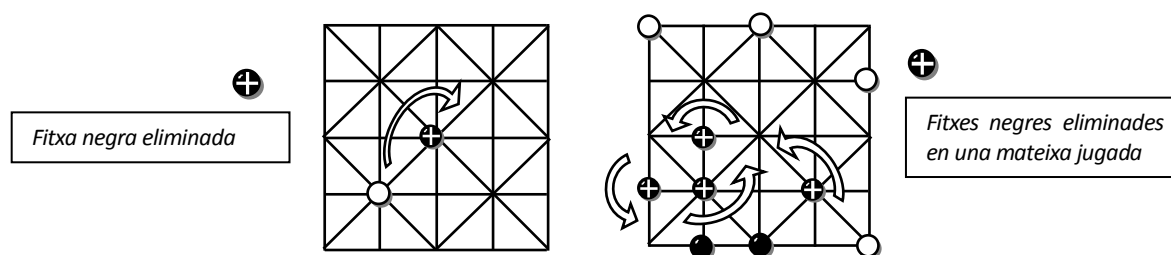
- un tauler format per una quadrícula de 4 caselles per banda, que determina un total de 25 interseccions
- 12 fitxes blanques
- 12 fitxes negres



Al començament de la partida, les fitxes es col·loquen tal com mostra la figura.

Durant el joc es van alternant les tirades dels dos jugadors. Les fitxes es poden moure a un espai del costat que estigui buit, i es permeten els desplaçaments horitzontals, verticals i seguint les diagonals marcades en el tauler, tant avançant com retrocedint.

Quan una fitxa contrària ocupa una intersecció adjacent i la del darrere està desocupada, es pot saltar per sobre de la fitxa i capturar-la. Com en les dames, les fitxes capturades no tornen a jugar. Si és possible, es pot fer una sèrie de salts seguits, fins i tot canviant de direcció.



Quan una fitxa té possibilitats de capturar fitxes adversàries i no ho fa, el jugador contrari la "bufa", treu aquesta fitxa del tauler i queda eliminada.

El guanyador és el primer que aconsegueix eliminar totes les fitxes contràries. Es pot donar la situació d'acabar en taules.

