



<b>JOC DE TAULA:</b>	<b>AVALAM</b>	<b>Codi</b>	BDR_JS003
----------------------	---------------	-------------	-----------

<b>Número de participants</b>
2
<b>Edat recomanada</b>
+8
<b>Espai i requisits tècnics</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Interior o exterior</li> <li>1 taula i 2 cadires</li> </ul>
<b>Material</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>1 tauler de joc</li> <li>23 peces de 2 colors diferents</li> <li>Regles del joc</li> </ul>

<b>Durada partida</b>
10-15m
<b>Fotografia / Esquema</b>


<b>Objectiu del joc</b>
Aconseguir el major nombre de torres en les quals la peça superior sigui del color propi. Les torres poden tenir una alçada màxima de 5 peces.

<b>Procedència, història, contextualització...</b>
Joc de taula creat per Philippe Deweys.

<b>Funcionament / Regles</b>
<p>Al principi del joc es posen les peces al tauler d'acord amb el següent esquema. Cada jugador/a escull el seu color.</p> <p>Al seu torn, un jugador/a ha de moure una peça o una torra, respectant les següents normes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Un jugador pot moure qualsevol peça o torra, amb independència del seu color o el de la peça superior.</li> <li>El desplaçament només es pot fer a una casella adjacent i es pot fer en vertical, horitzontal o diagonal.</li> <li>La casella d'arribada ha d'estar ocupada per una peça com a mínim. La peça o peces mogudes es col·loquen a sobre de la peça o peces que hi ha a la casella d'arribada.</li> <li>No es poden moure peces o torres a una casella buida.</li> <li>No es poden crear torres de més de 5 peces d'alçada.</li> <li>Al fer un moviment s'han de moure totes les peces juntes que hi ha en una casella –com a màxim 4, ja</li> </ul>


que les torres de 5 no es poden moure-.

- Quan una peça o torra queda completament envoltada de caselles buides i/o de torres de 5 peces, queda aïllada. Ja no es podrà moure ni s'hi podran afegir noves peces.

### Final de la partida i guanyador/a

La partida continua mentre hi hagi possibilitat de fer moviments i s'acaba quan ja no se'n poden fer més. El color de la peça -o de la peça superior en el cas de les torres- indica qui n'és el propietari/ària.

El guanyador/a és el jugador/a que té més torres, encara que només estiguin formades per una peça.

En cas que els dos jugadors/es tinguin el mateix nombre de torres, guanya el/la que té més torres de 5 peces. Si es manté l'empat, guanya el/la que té més torres de 4 peces i així successivament fins a desfer l'empat.

---

### Informació dinamització

#### Valor pedagògic

- Estratègia
- Visió espacial
- Respecte a les normes i regles del joc
- Relacions durant el joc
- Saber guanyar i saber perdre

#### Observacions i recomanacions per a la dinamització

- En les primeres partides, als jugadors/es els sol costar detectar moviments que els assegurin torres del seu color. És important que el dinamitzador/a no interfereixi en aquestes situacions i deixi jugar.

#### Informació complementària

- Publicació Jocs de taula del món (Nasi Muncunill. El CAE. Col·lecció Dossiers núm. 1. 2012). Amb orientacions sobre com treballar els jocs de taula del món i com presentar i dinamitzar activitats amb jocs de taula. (Accessible i descarregable a l'apartat publicacions del web del CAE [www.cae.cat](http://www.cae.cat))