

JOC DE TAULA:	SIAM	Codi	BDR-JS004
----------------------	-------------	-------------	-----------

Número de participants
2
Edat recomanada
+8
Espai i requisits tècnics
<ul style="list-style-type: none"> • Interior o exterior • 1 taula i 2 cadires
Material
<ul style="list-style-type: none"> • 1 tauler de joc • 5 elefants • 5 rinoceronts • 3 muntanyes • Regles del joc

Durada partida
15m
Fotografia / Esquema


Objectiu del joc
Aconseguir fer fora del tauler una de les 3 muntanyes. Els animals utilitzen la seva força per empènyer els altres animals o les muntanyes. El jugador/a que està més a prop a la muntanya treta i en la mateixa orientació en la que s'ha fet el darrer desplaçament, guanya la partida.

Procedència, història, contextualització...
<p>Joc de taula creat per Didier Dhorbait.</p> <p>L'antic regne de Siam era una autèntic paradís, on elefants i rinoceronts compartien espai i vivien en pau. Un terratrèmol va fer créixer 3 muntanyes gegantesques i l'espai vital es va reduir. A partir d'aquí va començar una lluita a mort entre elefants i rinoceronts per poder dominar el territori restant.</p>

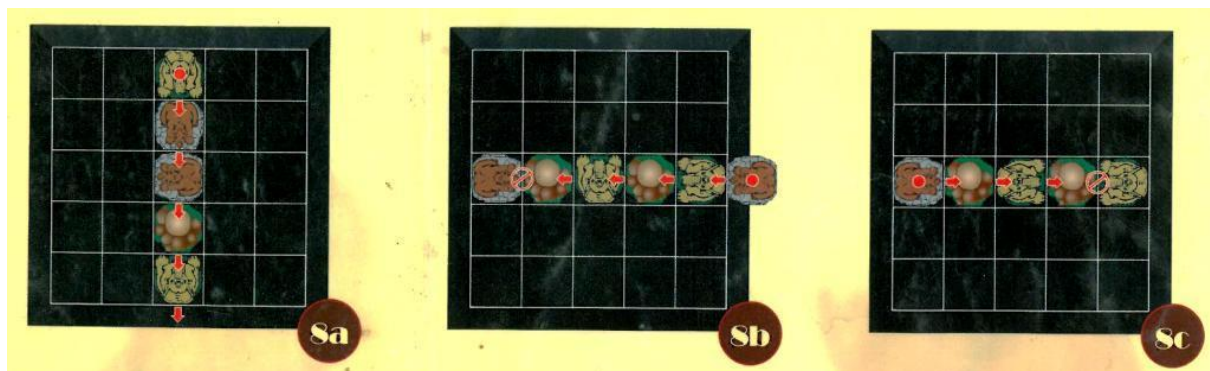
Funcionament / Regles
<p>Cada jugador/a escull el seus animals (elefants o rinoceronts). Al principi del joc hi ha les tres muntanyes col·locades a les caselles centrals i els animals són fora del tauler. El jugador/a que porta els elefants farà el primer moviment.</p> <p>A cada torn, cada jugador/a juga amb un dels seus animals i pot fer una de les 5 accions següents.</p> <p>a. Fer entrar un animal al tauler</p> <p>Els animals només es poden fer entrar per una de les 16 caselles perimetrals del tauler. Si la casella està buida pot entrar i quedar orientat en la direcció que es vulgui. Si la casella està ocupada, es podrà fer entrar l'animal si es compleixen les condicions de l'acció e).</p> <p>b. Desplaçar-se a una casella lliure</p> <p>Els animals es poden moure a una casella contigua –en horitzontal o vertical, però no en diagonal- si</p>

aquesta està buida. L'orientació de l'animal no condiona per res en quina direcció es fa el moviment. Aprofitant el moviment, es pot modificar l'orientació final de l'animal.

- c. **Canviar l'orientació d'un animal sense moure'l de la casella**, sense cap limitació (90º a banda i banda o 180º)
- d. **Treure un animal propi del tauler**, sempre que estigui en una de les 16 caselles perimetrals. L'animal tret no està eliminat i es podrà tornar a incorporar al tauler en un torn posterior.
- e. **Desplaçar un animal a una casella ocupada, empenyent altres animals i/o muntanyes**

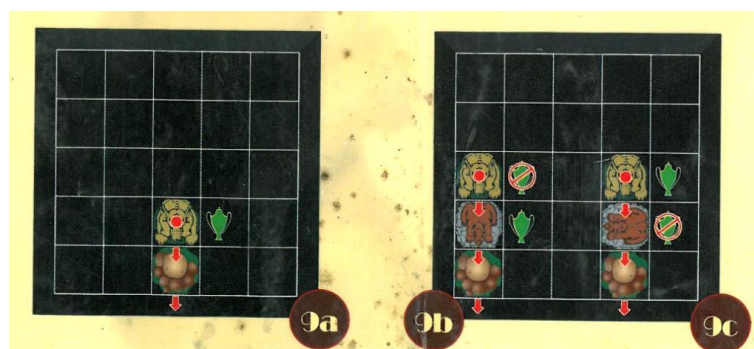
I aquí és on hi ha l'essència del joc: quan volem moure un animal a una casella ocupada. Cal respectar les següents normes:

- Un animal només pot empènyer en la mateixa direcció i sentit en que està orientat.
- Un animal orientat pot empènyer una muntanya, dos animals orientats poden empènyer dues muntanyes i tres animals orientats poden empènyer tres muntanyes.
- Elefants i rinoceronts tenen la mateixa força. Per empènyer altres animals cal que hi hagi una majoria d'animals que empenyen –adversaris o propis- respecte dels animals que s'hi oposen -ja siguin adversaris o propis, que estiguin orientats en la direcció en la que es fa l'empenta però en sentit contrari-.
- Els animals que no estan orientats en la direcció en que es fa el desplaçament no ofereixen cap resistència.
- Es pot empènyer fent entrar un animal al tauler.
- Si empenyent es fa fora del tauler un animal –propi o contrari- aquest no queda eliminat. El jugador/a propietari el recupera i el podrà fer entrar al tauler en qualsevol dels seus tornos posteriors.
- Quan es fa una empenta no es pot modificar l'orientació de cap animal, ni tant sols la del que està empenyent.
- Per resoldre situacions on es desplacen conjuntament animals i roques, cal mirar quins animals es neutralitzen entre ells i veure si els que queden poden o no empènyer les roques.



Final de la partida

La partida s'acaba quan s'aconsegueix fer fora del tauler una de les 3 muntanyes. El guanyador/a serà el jugador/a que estigui situat més a prop de la muntanya treta i en la mateixa orientació (direcció i sentit) en que s'ha fet el darrer desplaçament.



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

- Joc de taula sobredimensionat que resulta molt vistós i atractiu.
- La principal dificultat del joc es dona a l'hora de resoldre les situacions en que hi ha desplaçament d'animals i roques conjuntament. A les primeres vegades és important que el dinamitzador/a ajudi a resoldre-les, fent una correcta argumentació de quin és el resultat de la jugada i de com s'hi arriba.

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)