

El joc de taula més antic



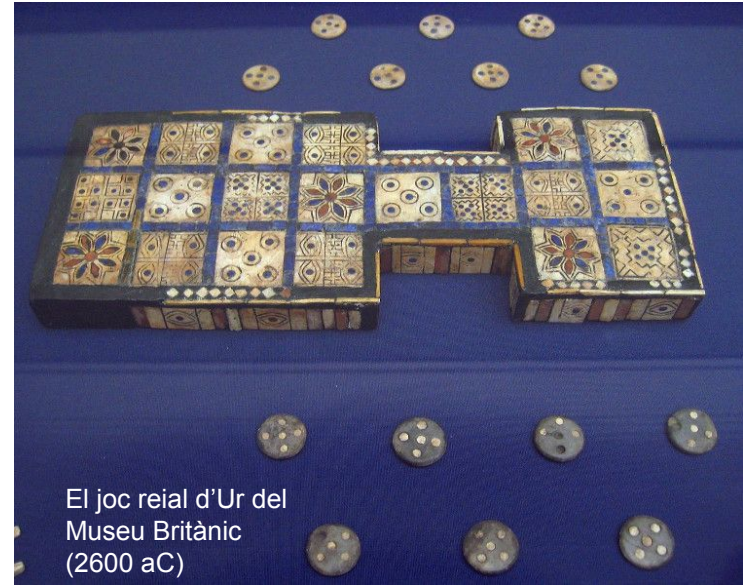
CONTINGUT

- 1- OBJECTIU
- 2- HISTÒRIA
- 3- MATERIALS
- 4- INSTRUCCIONS
- 5- REGLES DEL JOC



1- OBJECTIU

Fabricar a classe una **rèplica** del JOC REIAL D'UR



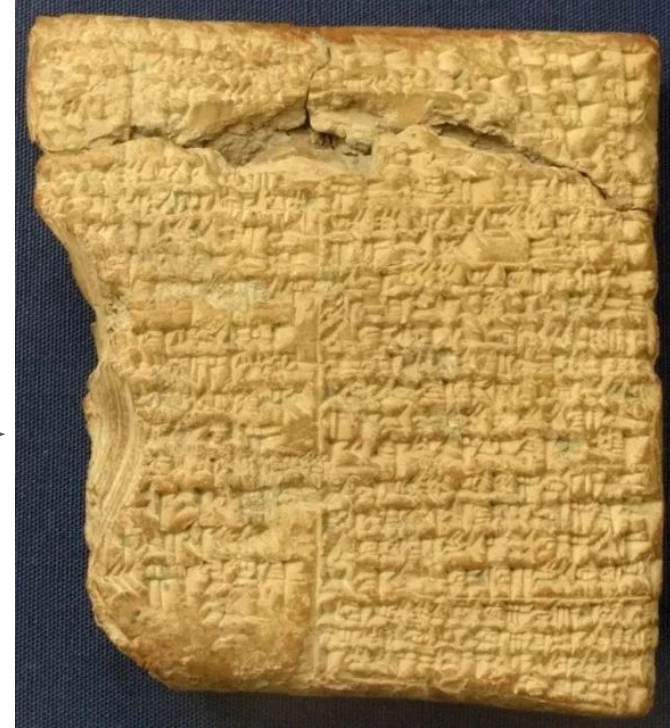
2- HISTÒRIA

Joc Reial d'Ur és la denominació que reben dos jocs de taula trobats en les Tombes Reials d'Ur, a l'actual país d'Iraq, per l'arqueòleg Sir Leonard Woolley en la dècada de 1920. (Informació morbosa: a les tombes es van descobrir, a banda dels difunts nobles allà soterrats, els cossos dels seus serfs i esclaus sacrificats expressament per acompanyar-los en l'altra vida)

No es coneixen les regles ni la dinàmica de joc que s'utilitzaven a Mesopotàmia, però hi ha una possible reconstrucció de la manera de jugar basada en una tauleta cuneïforme d'origen babilònic del 177-176 aC. →

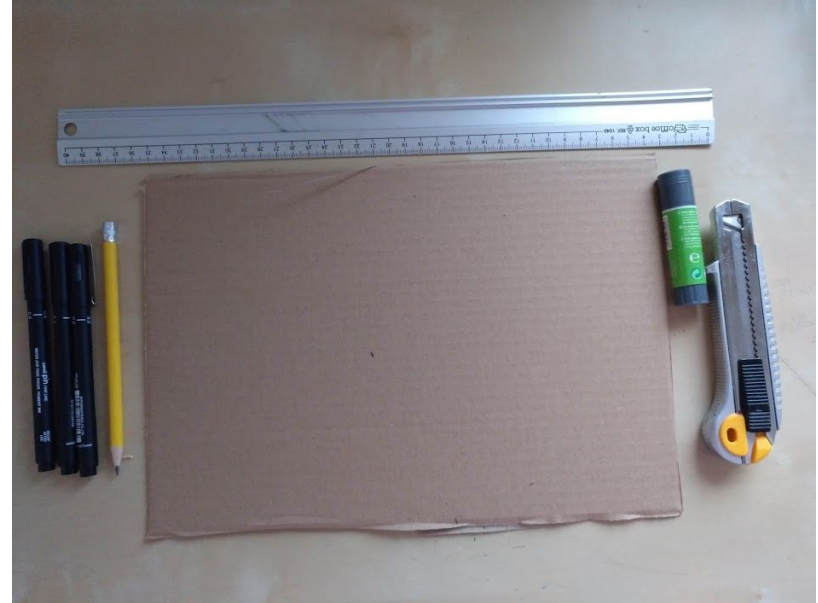
S'han trobat reproduccions del joc a les tombes nobiliàries, a les runes de palaus reials de l'Orient Pròxim i fins i tot a la tomba de Tutankamon!

I a l'any 2021 encara es continua jugant, fins i tot al mòbil!



3- MATERIAL

1. Una planxa de cartró i un full en blanc
2. Cutter o estisores
3. Regla
4. Llapis, bolígraf i 2 rotuladors de color
5. Pegament



4- INSTRUCCIONS (1)

**1- Retalleu un rectangle de cartró de 24x9 cm.
Aquesta serà la base del joc.**

2- Dibuixeu sobre el full en blanc el tauler de joc.
Les mesures són de 24x9 cm.

3- Dividiu l'interior en 24 caselles de 3x3 cm.

4- Decoreu el tauler seguint els exemples reals.

5- Retalleu el tauler de paper i enganxeu-lo sobre la superfície de cartró. Així tindrà més consistència.



4- INSTRUCCIONS (2)

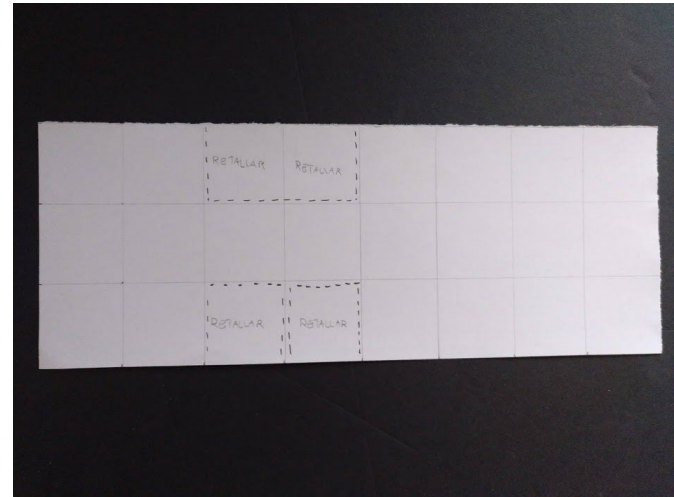
1- Retalleu un rectangle de cartró de 24x9 cm.
Aquesta serà la base del joc.

2- Dibuixeu sobre el full en blanc el tauler de joc. Les mesures són de 24x9 cm.

3- Dividiu l'interior en 24 caselles de 3x3 cm.

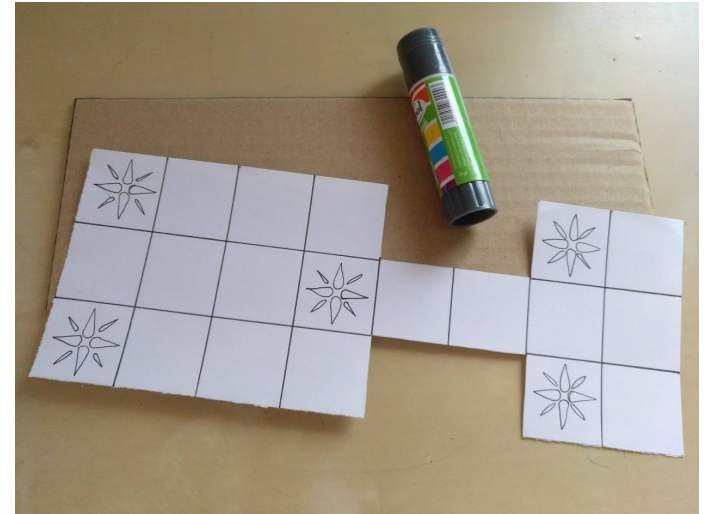
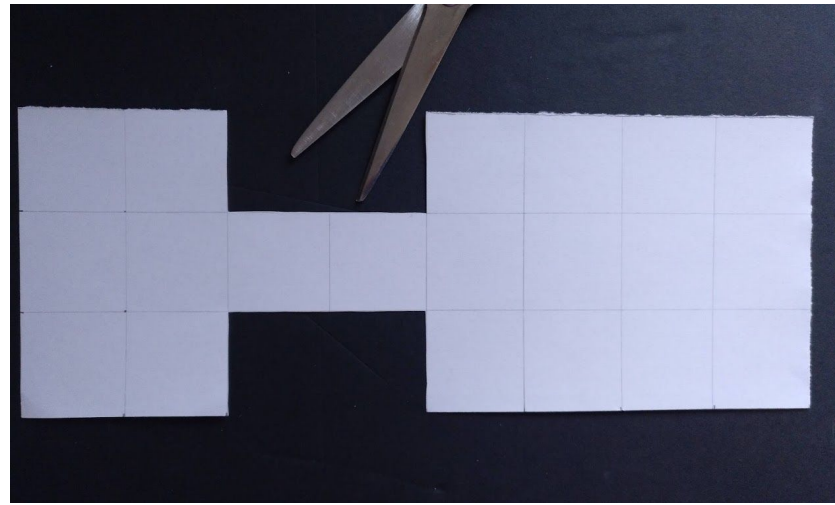
4- Decoreu el tauler seguint els exemples reals.

5- Retalleu el tauler de paper i enganxeu-lo sobre la superfície de cartró. Així tindrà més consistència.



4- INSTRUCCIONS (3)

- 1- Retalleu un rectangle de cartró de 24x9 cm. Aquesta serà la base del joc.
- 2- Dibuixeu sobre el full en blanc el tauler de joc. Les mesures són de 24x9 cm.
- 3- Dividiu l'interior en 24 caselles de 3x3 cm.
- 4- **Decoreu el tauler seguint els exemples reals.**
- 5- **Retalleu el tauler de paper i enganxeu-lo sobre la superfície de cartró. Així tindrà més consistència.**



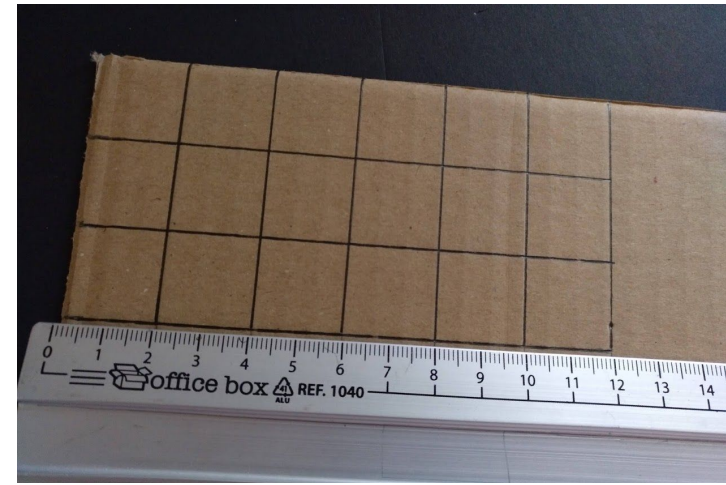
4- INSTRUCCIONS (4)

1- Retalleu en el cartró 18 fitxes rectangulars de 2x2cm.

2- Pinte 7 fitxes d'un sol color per les dues cares.

3- Pinte altres 7 fitxes d'un sol color per les dues cares. Aquestes han de ser d'un color diferent a les altres 7 del punt 2.

4- Les 4 fitxes restants són les fitxes de moviment. Sobre una de les dues cares de cada fitxa pinte un punt ben gros.



4- INSTRUCCIONS (5)

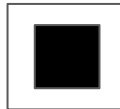
- 1- Retalleu en el cartró 18 fitxes rectangulars de 2x2cm.
- 2- Pinteiu 7 fitxes d'un sol color per les dues cares.
- 3- Pinteiu altres 7 fitxes d'un sol color per les dues cares. Aquestes han de ser d'un color diferent a les altres 7 del punt 2.
- 4- Les 4 fitxes restants són les fitxes de moviment. Sobre una de les dues cares de cada fitxa pinteiu un punt ben gros.



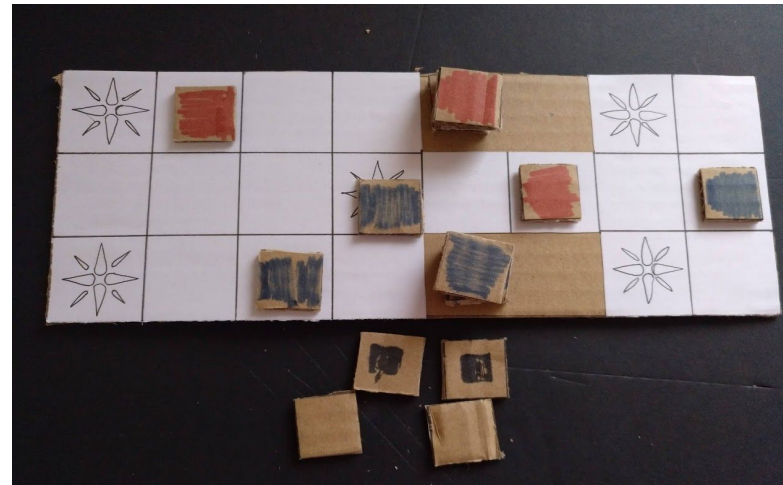
x7

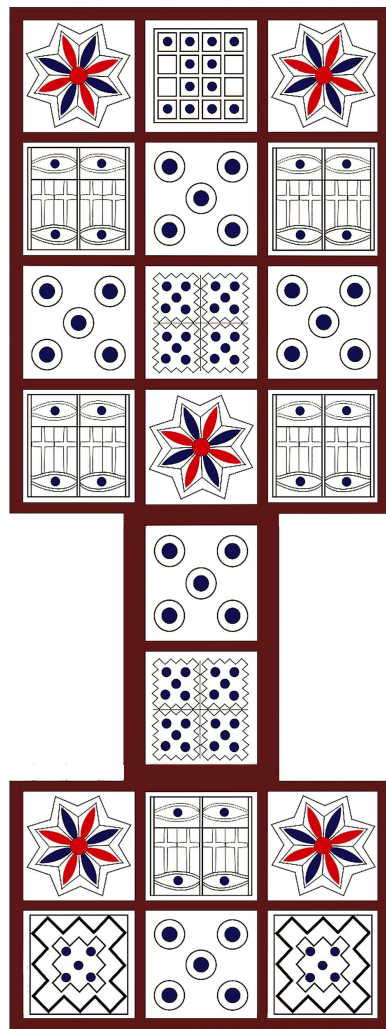


x7



x4

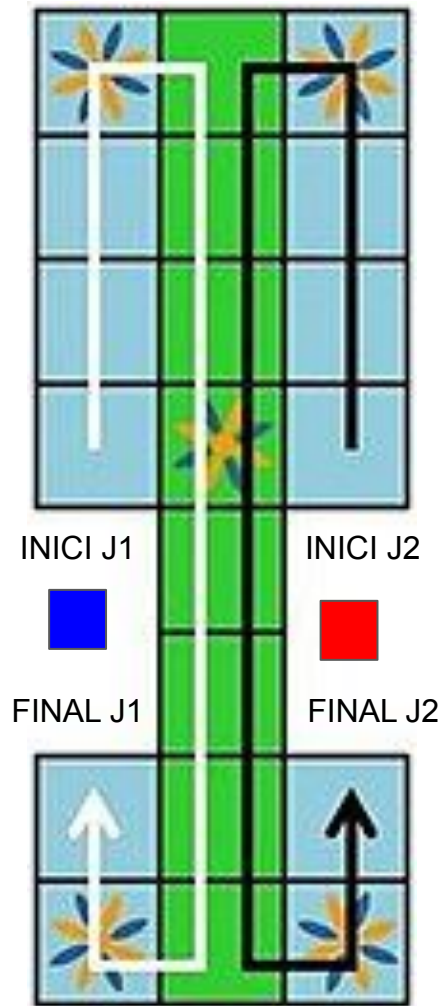




5- REGLES DEL JOC

L'objectiu del joc és treure les fitxes pròpies del tauler en primer lloc. És una carrera!

1. Decidiu qui comença
2. Les peces es mouen seguint el recorregut marcat amb fletxes a la imatge
3. Llenceu les fitxes que estan marcades amb el punt blanc per una sola cara. Avançareu tantes caselles com punts blancs visibles en la tirada.
 - No poden haver-hi dos fitxes en la mateixa casella, però pots passar per damunt de qualsevol fitxa pròpia o rival.
 - Les caselles marcades amb un estel són segures. No es poden eliminar les fitxes que estan a aquestes caselles.
 - Si una fitxa arriba a una casella marcada amb un estel tornes a tirar i pots moure qualsevol fitxa pròpia.
 - Si una fitxa pròpia cau a una casella ocupada per una fitxa rival aquesta fitxa rival és expulsada del tauler i torna a la pila de fitxes rivals (excepte si la fitxa es trobava a una casella amb estel).
 - Durant el teu torn pots moure una fitxa pròpia o fer entrar-ne una altra al tauler i moure-la tantes caselles com indica la tirada.
 - Si no pots moure cap fitxa perds el torn.
4. Només es poden treure les fitxes del recorregut amb la tirada exacta.



ENLLAÇOS D'INTERÈS

<https://www.elpetitgamer.com/crea-el-joc-mes-antic-del-mon/>

<https://apps.apple.com/us/app/royal-game-of-ur/id364086241>

http://www.mesopotamia.co.uk/tombs/explore/exp_set.html

<https://lsa.umich.edu/content/dam/kelsey-assets/kelsey-images/kelsey-edu-resources/games/Royal%20Game%20of%20Ur%20Instructions.pdf>