

Dona d'aigua

Un joc telepàtic per a dos jugadors. D'Oriol Ripoll

Fa molts anys en un rierol del Montseny, un jove noi de Tona va trobar-se amb una dona d'aigua. El noi se'n va enamorar perdudament i la va demanar en matrimoni. Ella li va proposar un repte: hauria de jugar una partida contra el riu... Si guanyava podria casar-se amb ella.

Va ser capaç el jove tonenc de guanyar el seu reflex?

Material

- Cinc cartes que representen una imatge i el seu reflex,
- Dues fitxes grosses i dues petites,
- Dos anells,
- Dotze peces de colors: deu d'un color (que valen un punt cadascuna) i dues de l'altre (que valen cinc punts cadascuna).





Preparació

Un dels jugadors és el tonenc i l'altre el riu. Cadascun agafa dues fitxes (una gran i una petita) i un anell. Cada jugador agafa sis peces (cinc de valor d'un punt i una de valor de cinc punts). Es barregen les cartes i es col·loquen boca avall al centre de la taula.

Descripció


1. Es gira una carta i es posa al mig. Cada jugador posa la mà fent pantalla i col·loca les dues fitxes i l'anell com vulgui seguint la distribució de la imatge o del reflex. Com que hi ha quatre espais, un dels llocs ha de quedar buit.

Per exemple imaginem que surt aquest carta

 Tonenc	En aquest exemple el jugador tonenc haurà de posar les seves fitxes fent la	El jugador del riu posarà les dues fitxes i l'anell fent la figura invertida
 riu		

2. Els dos jugadors destapen alhora la posició de les seves fitxes i l'anell i miren si han aconseguit punts:

- Si la posició de l'anell coincideix amb la posició d'alguna de les fitxes de fusta de l'adversari, es guanya punts (corresponent al nombre de ratlletes que figura a la casella),
- Si l'anell es troba on és l'altre anell no passa res,
- Si l'anell és en un espai buit es resten els punts que indica la casella.

Per exemple	carta	tonenc	riu
En el cas de la figura de la carta, el tonenc perdria quatre punts (ha posat l'anell on el riu ha deixat un espai buit i que val quatre punts) i el del riu en guanyaria un (ha posat l'anell on el tonenc ha posat la fitxa gran i la casella val un punt).		G P X A	G X P A
Nota: G vol dir fitxa gran, P petita, A anell i X un espai buit.			

Cada jugador rep del seu adversari tantes peces com hagi aconseguit. En el cas que en una mateixa tirada hagués de cobrar-se dues puntuacions (perquè ha guanyat i el seu adversari ha perdut) només podrà aconseguir una de les dues puntuacions.

3. El joc continua fins que un jugador ha aconseguit totes les peces de l'altre o fins que es juga la cinquena carta. Llavors es compten les peces que té cadascú. Guanya qui n'hagi aconseguit més.

Agraïments

A la Cèlia, la Maria, la Mònica i la Soraya que em van portar unes pedres (de dos colors) per fer un joc, a l'Albert i les seves filles, que van fer un estudi matemàtic molt interessant sobre una primera versió, a la Sandra, l'Assumpta, el Xavi i els alumnes de l'assignatura del joc d'educació social, que van fer les primeres proves, i a la Mireia, amb qui el vam acabar d'arrodonir.

Novembre de 2004