ELHUYAR
edizioak
MUNDU ZABALEKO JOKOAK
jokoen mundu zabala
Patxi Angulo Martin

MUNDU ZABALEKO JOKOAK

jokoen mundu zabala

Egilea: ***Patxi Angulo Martin***

ELHUYAR edizioak

1997

Eskerrak: *Santi Angulo Martin*, *Xabier Arregi Iparragirre*, *Xabi Artola Zubillaga*, *Itziar Baragaña Garate*, *Fco. Javier Garcia de Abajo*, *Josune Otamendi Muñagorri* eta Saima dendako *Mercedes*i eskerrak eman nahi dizkiet liburu honetan eman didaten laguntzagatik. Ezin ditut Elhuyarreko taldekideak ahaztu, *Iñaki Azkune*, *M. Karmen Urdangarin*, liburu hau erakargarri eta ulergarri egin dutelako.

Azalaren diseinua: Patxi Angulo eta M.K. Urdangarin
Maketa: M.K. Urdangarin
Argazkiak: Patxi Angulo
Irudiak: Patxi Angulo eta M.K. Urdangarin

Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Sailaren laguntzaz argitaratu da. (95-5-20)

© Elhuyar Fundazioa. Zelai Haundi, 3. Osinaldi industrialdea. 20170 Usurbil (Gip.) (1997)

ISBN: 978-84-92457-60-1

Gregoria eta Migueli,
partxis-jokalari amorratuei

Lolari,
nire muslari bakartiari

Aurkibidea

Atarikoa 1
- **Sarrera** 3
- **Jokoen kronologia** 10

Bakar-jokoak 15
- **Sarrera** 17
- **Kartak** 18
  - Hamabosta 18
  - Harpa 18
  - Lore-azaoa 20
  - Xirula 21
  - Zabaldua 22
- **Bestelakoak** 24
  - Afrikako buruhausgarria 24
  - Bakar-jokoa 25
  - Hanoiko dorreak 26
  - Pentaminoa 28
  - Soma 29
  - Tangram-a 30
  - Txinako bakar-jokoa 36

Dadoak 37
- **Sarrera** 39
- **Dado-jokoak** 41
  - Gezurtia 41
  - Kirikia 42
  - Lasterketa 43
  - Tortoloxak 45

Dominoak 47
- **Sarrera** 49
- **Domino-jokoak** 53
  - Dominoa 53
  - Domino hexagonala 54
  - Garrafina 55
  - Hiltzailea 55

Kartak 57
- **Sarrera** 59
- **Karta-jokoak** 64
  - Azken altxaldia 64
  - Bihotzak 65
  - Kontinentala 66
  - Mah jong-a 68
  - Rumi-a 80
  - Ustela 83

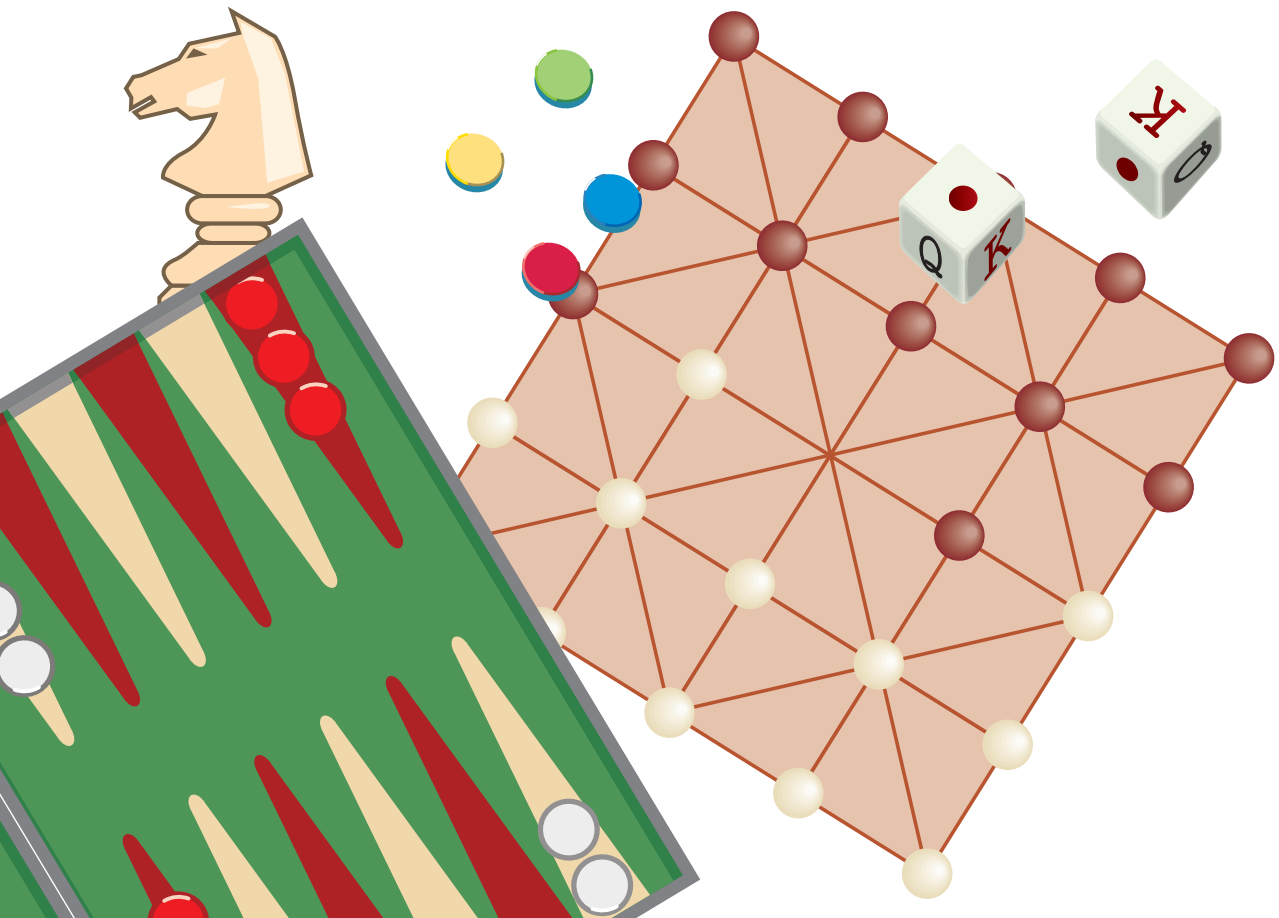
Taula-jokoak 85
- **Sarrera** 87
- **Aurrez aurreko jokoak** 89
  - Gala, baserritarren xakea 90
  - Shaturanga 91
  - Shogi-a, Japoniako xakea 93
  - Xiangqi-a, Txinako xakea 97
  - Alkerke-a 105
  - Fanorona 108
  - Seega 116
  - Yote-a 117
  - Zamma 119
  - Abalone-a 121
  - Go-a edo Weiqi-a 124
  - Mu torere-a 128
  - Reversi-a 129
  - Azeria eta antzarak 131
  - Bagha chal-a 132
  - Erasoa 133
  - Erbia inguratu 134
  - Hnefatafl-a 135
  - Leopardoen jokoak 138
  - Rimau-rimau-a 139
  - Tablut-a 140
- **Egituraketa-jokoak** 142
  - Halma 142

Piramidea 143
Salta 144
Txinako damak 144
Errotak 146
Go-bang-a 150
Hex-a 151
Hexagonoko bideak 152
Lasterketa-jokoak 154
Antzara 154
Asi keliya 156
Backgammon-a 157
Barrikadak 162
Kerala 163
Nyout-a 164
Partxisa edo Ludoa 165
Patol-a 169
Patolli-a 170
Saturankam-a 171
Senet-a 172
Tabula 176
Ur-eko erret jokoa 177
Mankalak 180
Awari-a 182
Congklak-a 184
Mbau-a 185
Gabata 186
Hus-a 187
Mefuhva 188

Jokoak alfabetikoki ordenaturik 191

Bibliografia 192

Atarikoa

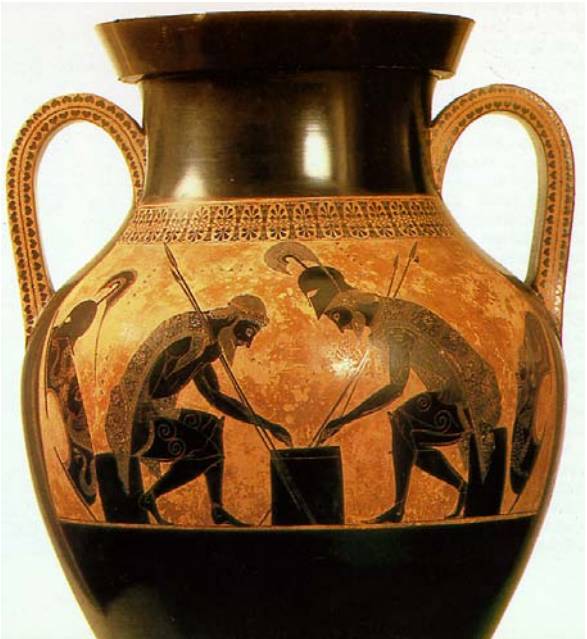


Sarrera

Neskak tortoloxetan. Antigoaleko erromatarra. Londres. Museo Britainiarra.

Historian zehar jokoak gizakiekin batera izan dira. Asmakizunak, hitz--jokoak, ehiza-jokoak, dantzak, amodiozko jokoak, biziraupen--jokoak, jolasak, kirolak... ez dira inoiz faltatu. Jokoen bidez bizimoduaren alderdi desberdinak isladatu dira: iragarpenak, ehiza, ereintza, gerrak, ... Gizakien aurrerapenarekin batera jokoak ere aldatuz joan dira. Garai bakoitzak bere joko-mota izan duela esan daiteke: Antzinatean lasterketa- eta ehiza-jokoak izan ziren, zeinetan lurrean, oihaletan edo egur-pusketan eta makilatxo edo harriekin aritzen baitziren dadoak erabiliz. Erdi Aroan taula handiko jokoak zeuden, gerrak isladatzen zituztenak. Errenazimentuan tarotak, kartak eta dadoak zituzten, hots, zorizko jokoak.

Akiles eta Ajax jokoan.
Ontzi etruskoa. Erroma.
Vatikanoko museoa.



XVIII. eta XIX. mendeetan loteriak eta apustu--jokoak sortu ziren. XX. mendean kasinoetako jokoak ditugu, gizarte-jokoak deiturikoak (Monopoly, Scrable, Trivial,...), eta azken urteotako bideo- eta ordenadore-jokoak eta rol-jokoak ere bai. Horrek ez du esan nahi joko berriak sortu ahala zaharrak ahaztu direnik. Ezta joko berriek zailtasun aldetik zaharrak gainditzen dituztenik ere. Joko askok eta askok ez dute indarrik galdu eta gaur egun jokatzen dira. Are gehiago, beren eremua zabaldu egin da, dado, go, karta, loteria, partxis, xake eta abarrek adierazten dutenez.

1944. urtean John von Neumann-ek eta Oskar Morgenstern-ek joko-teoriaren egitura matematikoa eman zutenetik jokoen azterketak arlo desberdineko ikertzaileen arreta erakarri zuen. Harrezkero teoria matematiko horren aplikazioak ugari izan dira. Alde batetik, gizartearen egoera edo arazo batzuek islada izan dute joko batzuen

egitura matematikoetan. Bestalde, errealitateko egoerak ikertzeko joko matematikoak asmatu dira. Aplikazioek esparru zabala hartzen dute: ekonomian, enpresen norgehiagokan, produktu berriak sortu eta komertzializatzeko estrategiak erabakitzean; politikan, presioa egiteko sortzen diren koalizioen osaketan; justizian, zinpekoen hautaketan; gerran, tankeen banaketan; … Egoera horiek guztiak joko gisa ikus daitezke, non jokalari batek mugimendu bat egiten badu (erasoa, mehatxua, apustua, …) besteek ere mugitu egin behar duten (kontraerasoa, mehatxuaren aurrean etsi, apustua onartu, …).

Soziologian eta Psikologian ere jakinmin handia sortu du jokoen aztertzeak; arlo horietako aldizkari berezituetan joko-teoriari buruz agertu diren artikuluen andana ikusi besterik ez dago. Jokoetako egoeren aurrean, bakar-jokoen aurrean, beste jokalari baten aurrean edo jokalari-talde baten aurrean, pertsonek dituzten erreakzioak bizitzako arazoen aurrean izaten direnen antzekoak dira. Bestalde, interesgarria izango litzateke egungo jokoek gizartean duten eragina edo, alderantziz, oraingo jokoak sortu dituen gizartea aztertzea ere.

Gure lanari gagozkiolarik, agertzen diren jokoen hautaketaz zenbait ohar egin nahi dugu. Aurreko pasarteetan joko hitza bere esanahi zabalenean erabili dugu; joko eta harreman hitzak parekatzeraino, horrela ulertzen dugulako. Baina eremu hori oso zabala da eta gure helburua ez da eremu zabal hori jorratzea. Hemen alor txikiagoa landu nahi izan dugu; mahai-jokoen arloa, nolabait deitzeagatik. Horrek, jolas hitzaren pean sar litezkeen jokoak aparte uztera bultzatu gaitu. Guk jolas hitzarekin gorputz-atalak, trebetasuna, sentimenak, … behar dituzten jokoak lotu ditugu. Beraz, lasterketak (Bale-baleka, Katean…), harrapaketak (Kantoi-kantoika, Pañolitotan…), jauziak (Txorro-morro, Astoka…), jaurtiketak (Toka, Boloak…), kirolak, trebetasun-jokoak (Kromoka, Diaboloa…), etab. liburu honetatik at utzi ditugu.

Murrizpen hori ez da nahikoa, hala ere, liburu batean osagarri nagusitzat adimena duten joko guztiak sartzeko. Beraz, jokoen hautapen-lana egin behar izan dugu. Alde batetik, oso ospetsuak diren jokoak baztertzea erabaki dugu; batzuk bibliografia nahikoa dutelako eta beste batzuk oso ezagunak direlako: damak, musa, pokerra, tutea,

Karta-jokalariak. Lukas Leidengoa, 1515-20.
Lugano-Castagnola.
Thyssen-Bornemisza bilduma.

xakea,… Bestalde, horren ezagunak ez diren jokoetan ere hautaketa egin dugu joko-mota desberdinak erakutsi nahi izan ditugulako. Beraz, oso antzekoak zirenak baztertu edo aldaera gisa aurkeztu ditugu.

Azkenik, jokoen azalpena ematen hasi baino lehen, jokoen inguruko argibideak emango ditugu. Lehena, jokoen sailkapenari dagokio. Bigarrenean, jokoak hasteko erabil daitezkeen metodo batzuk zerrendatuko ditugu. Hirugarrenean, joko gehienetan ematen diren prozedura nagusiak ere argitu ditugu.

Jokoen sailkapenaz

Sailkapen guztietan bezala, sailkatu baino lehen irizpidea aukeratu behar da. Bestalde, irizpideak azterketetako helburuetara lotuta egoten dira. Ez da gauza bera jokoak psikologiaren ikuspuntutik edo probabilitate-teoriaren ikuspuntutik sailkatzea. Izan ere, arlo batean antza izan dezaketen jokoek bestean ez dute antza zertan izan behar. Esaterako, irizpide hori zorian oinarritzen badugu, oro har, jokoak hiru atal nagusitan bana daitezkeela esan dezakegu. Zori hutsezko jokoak izango genituzke lehen atalean; loteria, erruleta, dadoak… esaterako. Horietan jokalariek ez dute prozeduran eragiten; ezta emaitzan ere. Bigarren atalean zoriarekin batera estrategia erabiltzen dutenak sartuko genituzke: kartak, dominoa, partxisa, backgammon-a…. Horietan, zoriaren eraginaren ondoren jokalariek egoera horretan duten estrategiarik onena erabakiko dute. Azkenik, hirugarren atalean estrategia hutsa erabiltzen duten jokoak ditugu: xakea, weiqi-a edo go-a, abalone-a, mankalak…. Horietan jokalarien esku daude prozedura eta emaitzak.

Liburu honetan erabili dugun irizpidea, ordea, ez da zoriarena izan. Jokoen artean dagoen lotura eta joko batzuen arauen arteko antza kontuan hartu ditugu jokoak taldekaturik agertzeko. Arauak horrela hobeto ulertuko direla uste dugu. Lehenengo atalean bakar-bakarrik aritzeko jokoak sartu ditugu, norberak bere burua treba dezan. Bigarren atalean dadoen jokoak daude. Joko hauetan zoriak eragin handia du, baina aurkeztu ditugun jokoetan jokalarien psikologiak ere badu zer esanik. Domino-jokoak dira hirugarren atalean sartu ditugunak. Domino klasikoaz gain bestelako jokoak ere azaldu ditugu. Laugarren atalean karta-jokoak ipini ditugu. Aipatzekoa da atal honetan fitxekin jokatzen diren bi joko sartu izana. Arrazoia honakoa da: karta-jokoekin domino-jokoekin baino antz handiagoa izatea. Azkenik, bosgarren atala, zabalena, taula-jokoei eskaini diegu. Horrela deitu diegu eremu batean jokatzen diren jokoei. Horiek ere beste azpiatal batzuetan sartu ditugu, jokoen ezaugarriak kontuan hartuz.

Partida-hasieran

Joko guztiek dute zeremoniaren bat hasi eta jokatzeko. Esate baterako, dadoetan godaleta erabiltzen da jaurtialdiko emaitza gordetzeko. Domino-jokoan sei bikoitza duena hasten da. Kartetan lehenbizi karta-banatzailea zein den erabakitzen da, horrek kartak nahasi eta bere ezkerrekoak karta-piloa bitan banatzen duelarik. Xakean, taularen lehen errenkadako eskuineko laukia zuria da

Dendetako erakusleihoetan jokoak ikus daitezke.

eta piezek beren posizio finkoa dute, erregina bere kolorea duen erdiko laukian kokatzen delarik. Mah jong jokoan haizeak erabaki eta gero fitxekin harresi bat osatzen da. Backgammon-ean fitxek ibilbide bat egin behar dute, baina hasierako posizioa emanik dago eta fitxa guztiek ez dute ibilbide osoa egin behar. Asi keliya-n, ordea, peoi

guztiek ibilbide bera egin behar dute. Yote-an fitxak taulatik kanpo daude eta txandaka sartzen dira. Mankaletan fitxa guztiak bi jokalarienak dira.

Jokoa norbaitek ireki behar duenez, aurretik erabaki behar da zeinek. Joko batzuetan piezen koloreak, fitxa-motak edo jokalarien posizioak adierazten du zein hasiko den. Horietan, beraz, kolorea, fitxak edo posizioa zozketatuko dira. Beste joko batzuetan, ordea, zein jokalari hasiko den zozketan zuzenean erabakitzen da. Hona hemen, jokatzen hasteko erabili izan diren eta erabiltzen diren sistema batzuk.

Jokoak apaletan.

Objektu bat jaurtitzea

Bi alde desberdin dituen harria, orain txanpona, jaurtikiko da. Lehenago, jokalari edo talde bakoitzak alde bat aukeratuko du. Jaurtialdiko emaitza asmatzen duena hasiko da jokatzen. Aldeek izen desberdinak dituzte: kurutx ala pil, busti ala lehor, leon-kastillo….

Zein eskutan dago?

Batek harri bat hartu eta ezkutuan esku batean gordeko du. Gero, bi taldeei edo jokalariei bi ukabilak aurkeztuko dizkie aukera dezaten. Harria aukeratzen duena hasiko da.

Txotxetara

Jokalari adina txotx hartuko dira, horietako bat motzagoa izango delarik. Batek esku batean gordeko ditu, txotxen zati bat erakutsiz. Jokalariek txotx bana aukeratuko dute. Motza aukeratzen duena hasiko da.

Marka batera hurbildu

Jokalari bakoitzak harria, kanika, txanpona… jaurtikiko du marka batetik ahalik eta gertuen uzteko asmoz. Gehien hurbiltzen dena hasiko da jokatzen.

Zenbakiak

Paper batean jokalari adina zenbaki, ondoz ondokoak, idatziko dira, horietako bati marka bat jarriz. Jokalariek zenbaki bana aukeratuko dute. Markaduna ateratzen duena izango da lehena.

Hatzekin

Bi jokalariek bizkarrean duten eskua batera atera behar dute, zenbait hatz luzaturik. Aurretik, jokalariek aterako dituzten hatzen kopurua bakoitia ala bikoitia izango den esan behar dute. Asmatzen duena hasiko da.

Hankak

Bi jokalariak aurrez aurre jarriko dira distantzia batera eta hurbiltzen hasiko dira. Txandaka urratsak emango dituzte, beren oin bat beste oinaren aurrean jarriko dute, atzekoaren punta aurrekoaren orpoarekin ukituz. Elkartzen direnean, batek bestearen oina zapalduko du eta hori izango da lehena.

Harria, papera eta guraizeak

Jokalariek eskua hiru era desberdinetan atera ahal izango dute: ukabila edo harria, bi hatz luzaturik

edo guraizeak, eta esku-zabala edo papera. Paperak harria biltzen du, guraizeek papera ebakitzen dute eta harriak guraizeak apurtzen ditu. Bi jokalariek esku bana aterako dute batera. Aurreko ordenak erabakiko du jokatzen zein hasiko den.

Kartetan

Kartak nahasi eta gero, jokalari bakoitzari bat egokituko zaio ahoz gora. Hierarkian altuena duena izango da lehena.

Dadoak

Jokalariek dado bana jaurtikiko dute. Puntu gehien lortzen duena hasiko da.

Material eta diseinu desberdinak erabiltzen dira jokoetan.

Prozedurak

Jokoen garapenean elkarren antza izaten da zenbait puntutan. Esaterako, dado-jokoetan txandak pasatzeko, dominoetan fitxak elkartzeko, karten jokoetan hierarkia errespetatzeko, prozedura berdinak erabiltzen dira joko desberdinetan. Taula-jokoetan ere, piezen, fitxen edo peoien mugimenduak, edo aurkakoaren piezak harrapatzeko erak, edo partiden bukaerak, antzekoak izaten dira.

Dado-jokoak

Jaurtialdietarako hierarkia ezartzen da hasieran. Txanda jokalari batetik bestera pasatzen denean, hierarkiako aurreko konbinazioa gainditu egin behar da hurrengo jaurtialdian.

Domino-jokoak

Fitxak elkarren ondoan jartzen dira, elkartzen diren aldeak bi fitxetan berdinak direlarik.

Karta-jokoak

Joko bakoitzean bere hierarkia dago. Batzuetan kolore edo palo bat triunfo (atout) gisa aukeratzen da. Jokalari batek kolore edo palo bateko karta botatzen duenean, hurrengoak hori gainditu egin beharko du, ahal badu, hierarkiaren arabera. Kartarik altuena bota duenak altxatuko ditu. Triunfoarekin jokatuz gero, jokalari batek kolore edo palo bateko kartarik ez badu triunfotik botako du eta triunfoa bota dutenen artean altuena bota duenak altxatuko ditu kartak.

Helburuei dagokienez, joko batzuetan altxaldi-kopurua besterik ez da kontuan hartzen. Beste batzuetan karten balioak hartzen dira kontuan eta zenbaitetan karten konbinazioak. Azken horietan, zenbaki bereko karten taldeak eta kolore edo palo bereko karten eskailerak izaten dira konbinaziorik erabilienak.

Taula-jokoak

Taula-jokoetan pieza aipatzen dugunean hierarkia bat dagoela suposatuko dugu. Esaterako, gala jokoan erregea, dorrea, alfila eta peoia ditugu eta lauek mugimendu-ahalmen desberdinak dituzte. Fitxa eta peoi guztiak, ordea, berdinak dira.

Oro har, pieza edo fitxa guztiek bi zeregin dauzkate: bata lekuz aldatzea, mugitzea, eta bestea aurkako piezari erasotzea edo harrapatzea. Joko batzuetan mugimenduak zoriaren menpe daude eta beste batzuetan jokalariak berak erabakitzen ditu mugimenduak. Mugimenduak aurrera,

atzera, aldamenetara, diagonalean eta horien konbinazioa izan daitezke. Batzuetan aldameneko laukira edo gurutzagunera eta besteetan urruneko lauki edo gurutzaguneren batera izan daiteke.

Harrapatzea zazpi era hauetan egiten da nagusiki:

– *Jauzia.* Fitxa bat aurkakoaren fitxa baten gainetik lauki edo gurutzagune hutsera aldatzen denean, gainditutako fitxa harrapatu eta taulatik atera egingo da. Joko batzuetan jauzi bat baino gehiago egin daiteke elkarren segidan eta txanda berean, beti ere lauki hutsak eta aurkakoaren fitxak dituztenak tartekaturik badaude. Horrez gain, joko batzuek jauziak norabide desberdinetan egiteko aukera ematen dute. Joko askotan jauzia egiteko aukera dagoenean derrigorrez egin behar da.

Kubako Baracoa herriko plazan xakean.
1996. Xabier Artola.

– *Ordezpena.* Pieza bat aurkakoaren pieza dagoen laukira eramaten denean, pieza hori harrapatu eta taulatik atera egingo da. Joko batzuetan kanporatutako pieza hori ezingo da berriro taulara sartu. Beste batzuetan, ordea, berriro sartu ahal izango da baldintza batzuk beteta; gehienetan dadoak jaurtikita.

– *Tartean hartzea.* Jokalari batek bere fitxa bat mugitutakoan aurkariaren fitxa bat haren bi fitxaren tartean geratzen denean, fitxa hori harrapatu egingo du. Jakina, hartzen duenak egin behar du mugimendua, hau da, jokalari batek bere fitxa bat aurkariaren bi fitxaren artean sartzen duenean ez du fitxa hori galduko.

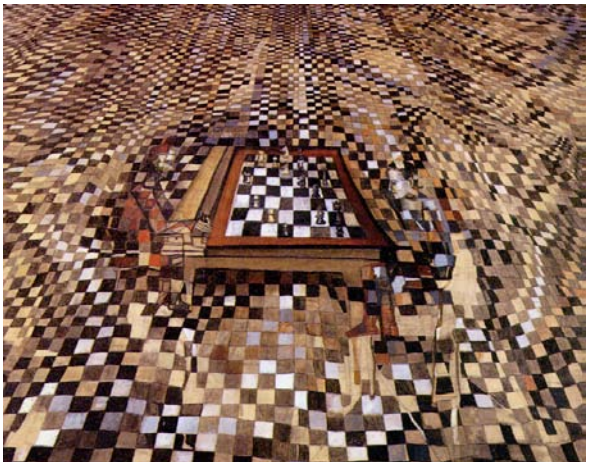
– *Bultzakada.* Trebetasun-joko askotan barruti batetik pieza bat ateratzeko erabiltzen den metodo honetaz baliatzen dira jokalariak. Abalone jokoan adibidez, bolak taulatik kanporatzeko. Aurkakoaren bola bat taularen ertzera eramaten da bultzatuz, gero handik ateratzearren.

– *Bilketa.* Hau da mankala-jokoetan erabiltzen den harrapaketa-mota. Haziak taulako zuloetan erein eta gero azkeneko hazia zulo huts batean edo hazi bat edo bi dituen zuloan erein bada, zulo horretako haziak eta elkarren segidan dauden eta hiru edo hazi gutxiago dituzten zuloetako haziak ere bil daitezke. Batzuetan biltzen diren haziak azkena erein deneko zuloaren aurreko zuloetakoak dira. Sistema honek nekazaritzako erritoekin du lotura.

– *Lerrokadura.* Jokalari batek bere hiru fitxa taulako lerro batean zehar, ondoz ondoko hiru gurutzagunetan jartzen dituenean, aurkakoari fitxa bat ken diezaioke.

– *Aurreranzko eta atzeranzko harrapaketak.* Jokalari baten peoi baten eta aurkakoaren beste peoi baten artean hutsune bat badago, lehenak bere peoia hutsunera aurreratzen badu aurkakoarena harrapatu egingo du. Lerro berean eta hutsunerik gabe aurkakoaren peoiaren atzean peoi gehiago badago horiek ere harrapatu egingo ditu. Aurkako peoi baten eta hutsune baten artean jokalari batek peoi bat

badu, peoia hutsunera atzeratzen badu aurrako peoia harrapatu egingo du, eta, lehen bezala, bere ondoan eta lerro berean dauden peoiak ere harrapatuko ditu. Harrapaketa hau fanorona jokoan erabiltzen da.



Xake-partida. M. Helena Viera da Silva, 1943.
Paris, Arte modernoko museo nazionala.

Jokoen kronologia

Joko bat agertu zeneko data zehatza emateko, bi arazo nagusi egon daitezke. Lehenengoa, jokoa praktikatzen hasi zenetik jokoari buruzko lehen datu idatziak agertu ziren arte pasa zen denbora da. Bigarrena, jokoaren bilakaera bera da, hots, noiz ematen zaio jokoari izena bere garapenean zehar? Bilakaeraren hasierako jokoa eta amaierakoa berdinak al dira? Hori dena kontuan hartu behar da kronologia osatzeko. Horregatik hemen ematen diren datak hipotesi gisa (?) edo gutxi gora-beherakoak (≈) direla esan behar dugu.

–400000	Sua erabiltzea. Eskualde habitatuak.
–200000	Ehiza. Trebetasun, jazarpen (lasterketa), ezkutaketa eta zorizko jokoak (?).
–100000	Neanderthal gizakia. Kantuen, hitzen eta oihuen jokoak (?).
–70000	Ehorzketak. Lehen pinturak eta grabatuak. Hasi-masiko tresnak. Asmakizunak (?).
–40000	Lan ez-erabilgarriak. Bildumak.
–25000	Labar-artea. Txakurrak hezitzea. Jokoak animaliekin.
–10000	Uztaiak. Nekazaritza. Jaurtiketak.
–8000	Trukeak erregistratzeko buztinezko fitxak. Hildakoentzako txanponak.
–6000	Ehorzketak objektuekin.
–5000	Trepanazioak. Zeramika. Ehiza-txakurrak.
–4500/–4000	Nekazaritza Saharan. Lehen urrea Europan. Mankalak (?).
	Zigilu zilindrikoak Sumer-en. Tortoloxak.
–3000	Idazkera Sumer eta Egipton. Joko-taulak.
–2773	Egutegia Egipton.
–2600	Joko batzuk adierazten dituzten pinturak. 20 laukiko Ur-eko erret jokoa.
≈–2500	Piramideetako testuak.
–2300	Weiqi (edo go) eta yi king jokoen kondairazko jatorria. Hinduen zibilizazioa: lehen dado kubikoak.
≈–2100	30 puntuko jokoa.
–1800	20 laukiko jokoa.
–1700	Mankalak Txipren (?).
≈–1600	Zibilizazio minoikoa. Karratua diagonalekin. Faistos-ko diskoa. Knosos-ko azpila. Hildakoen liburuan senet jokoaren aipua egin zen Egipton.
≈–1500	Rig-Veda-k dadoen ereserkia egin zuen Indian.
–1400	Alkerkea Egipton (?).
≈–1200	Dado kubikoak Egipton. Zorizko jaurtialdia erruduna aurkitzeko.
–1100	Nyout jokoan aritzen ziren Korean (?).
–776	Lehen Joko Olinpikoak Grezian.
–740	Tangram jokoa (?).
–600	Garapen intelektuala Txinan eta Indian. Touhu eta weiqi jokoak arrunt erabiliak.
≈–450	Budaren Elkarrizketen jokoa. Ashtapada jokoa.

–400 Erresuma borrokalariak Txinan. Liubo, Txinan aurkitutako joko-taula. Taulak jokoa.

≈ –350 "Mahabarata-ren" hasiera eta egungo dadoak Indian. Weiqi maisuek irakasten zuten.

–336/–323 Alexandroren kanpaina, Alexandria. Lehen antzoki iraunkorra Grezian. 20 aldeko dadoak.

–177/–176 Lehen arau ezaguna, 20 laukiko jokoan.

–150 Joko baten irudia taula gainean, Indian.

I. mendean tabula jokoa zabaldu zen Erroman.

≈ 6 Budismoa Txinan sartzea. Ovidio-k bakar-jokoa aipatu zuen "Maitatzeko Artea" liburuan.

50 Zirkoko jokoak.

200 Papera asmatzea Txinan. Septimio Severo-k diru-jokoak ukatze juridikoa egin zuen. Heliogabalo-k loteria, onak eta gaiztoak...

≈ 300 Indiatik zetorren nard jokoa Txinan agertu zen. Iliberis-ko kontzilioa: elizaren debeku-segida luze baten lehena.

V. mendean shaturanga agertu zen Indian.

400 Zaldi-lasterketen amaiera Erroman. Danimarkan aurkitutako hnefatafl jokorako taula.

≈ 500 Go jokoa agertu zen Japonian.

530 Justinianoren garaiko kodeak apaizei jokoetan aritzea debekatu zien.

VII. mendean agertu ziren kartak Txinan.

600 Sevillako Isidorok taulak jokoaren aipua egin zuen.

622 Hejira. Koranak zorizko jokoak debekatu egin zituen.

651 Arabiarrek xakea zabaldu zuten.

≈ 700 Xiangqi-a, Txinako xakea, eta shogi-a, Japoniako xakea, agertu ziren.

≈ 840 Dhuoda, taula-jokoa, adimenaren ispilua, agertu zen. Al-Adli-k xakeari buruzko tratatu bat idatzi zuen. Haroun Al-Rachid-ek lehen xake-txapelketa antolatu zuen.

900 Al Suli xake-txapelduna izan zen.

≈ 950 Kitab al-aghani-k bere "Kantuen Liburua-n" mankala aipatu zuen. Xakea Europara heldu zen.

≈ 1000 Rithmomachie jokoa agertu zen Europan.

1061 Pierre Damian-ek, Ostia-ko apezpikuak, xakea debekatu egin zuen.

1099 Lehen gurutzada.

XII. mendean agertu zen dominoa Txinan.

≈ 1130 Erlojua agertzea. Xakearen eta dadoen gaitzespena.

1215 Latrango konzilioak dadoetan aritzea debekatu egin zien apaizei.

≈ 1265 Jacques Cessoleskoa: xake moralizatuaren jokoa.

≈ 1280 Florentzian: Bonus Socius (xakea, taulak, hiru lerroka).

1283 Gaztelan, Alfontso X.a, Jakitunak, "Xake, Dado eta Taula Liburuak" idatzi zuen. Dantek, "Purgatorio-ko" V. kantuan, zara, dadoen jokoa, aipatu zuen.

XIV. mendean agertu ziren kartak Europan.

≈ 1300 Alemanian, Aschaffenburg-eko kolegiatako altxorreko kutxatilan xake-taulak egin zituzten.

1330 Taulak jokoari buruzko eskuizkribuak Ingalaterran eta Frantzian.

1337 100 urteko gerra.

1362 Jean Froissart-ek jokoen zerrenda egin zuen.

1374 Izurrite beltza Europan.

1378/1417 Mendebaleko zisma.

≈ 1380 Gurutziltzaketa-koadroetan dadoak irudikatzen ziren.

≈ 1400 Evrard de Conty-k "Xake Maitatsuaren Liburua" idatzi zuen.

1430/1440 Gaurdaino iraun duten karta zaharrenak Alemanian.

1434 Loteriaren lehen lekukotasuna, helburu horrekin.

1440 Loteria agertu zen Italian.

≈ 1450 Lehen tarotak agertu ziren Italian (Visconti).

1476 Ingalaterra: Caxton-ek xakeari buruzko tratatua inprimatu zuen eta azeria eta oiloak jokoa agertu zen. Holandan, Jerome Bosch-ek xixkalaria pintatu zuen.

1485 Lucena-k xakeari buruzko idazkia egin zuen.

1492 Kolon-ek Amerikarekin topo egin zuen. Patolli eta tachtli jokoetan aritzen ziren amerindiarrak.

1495 Eloy d´Amerval-ek damak aipatu zituen.

1510 Holandan, jokoak koadroetako gai gisa agertu ziren: Lukas Leydengoa.

1534 Rabelais: "Gargantua-ren" jokoak.

1538 Juan Luis Vives: jokoei eta kirolei buruzko saiakera.

1539 Estatuko loteria Frantzian.

1541 Jokoei buruzko legea Ingalaterran.

1543 Karlos V.ak lehen zerga ezarri zuen karta-jokoen gainean.

≈ 1550 Katalunian, hoca jokoa, taularen gaineko apustuak, agertu zen.

1560 Holandan, Bruegel-ek, Zaharrak, Haurtzaroko Jokoak koadroa pintatu zuen.

1561 Ruy Lopez-ek xakeari buruzko lehen liburu osoa idatzi zuen.

1569 Lehen loteria Ingalaterran.

≈ 1580 Antzara jokoa agertu zen Florentzian.

≈ 1600 Hombre, whist eta bridge jokoen aitzindaria, Espainian.

Guasp inprenta, 1579. Inprenta honetan kartak eta antzara-jokoak argitaratu ziren.
Valldemosako udal-museoa. 1996.

1621 Ingalaterra: estatuko loteriaren amaiera eta pribatuen baimena.

1625 Frantzian, jokoak gai hartuta baleta egin zen.

≈ 1630 Georges de La Tour-ek tranpatiei buruzko koadroak pintatu zituen.

≈ 1650 Massachussets: lege puritanoak jokoen kontra.

1654 Pascalek probabilitate-kalkuluaren oinarriak ezarri zituen.

Antzara jokoaren ezpelezko plantxa, XVII. mendekoa.
Valldemosako udal-museoa, 1996.

1657 Ingalaterra: legea jokoan galdutakoaren bikoitza berreskuratzeko.

1674 Ingalaterra: "The Compleate Gamester", whist jokoaren lehen arau inprimatuak argitaratu ziren.

1694 Thomas Hyde-k ekialdeko jokoei buruzko liburua idatzi zuen Ingalaterran.

1696 Jean-Francois Renard-ek "Jokalaria" idatzi zuen.

1699 Ingalaterran loteria pribatuak debekatu egin ziren.

XVIII. mendean dominoa sartu zen Europan.

1710 Ingalaterra: legea gehiegizko irabazien eta iruzurren gainean.

1732 Lineo-k tablut jokoa deskribatu zuen.

≈ 1750 Estatu Batuetan lehen loteria publikoak agertu ziren.

1758 Frantzian erret loteria eratu zen.

≈ 1760 Ingalaterran lehen puzzleak agertu ziren.

≈ 1770 Lehen erruletak azaldu ziren Europan.

1780 Prusian, lehen gerra-jokoa asmatu zuten, Kriegspiel.

1781 Antoine Court de Gebelin-ek tarotei buruzko lehen idazkia egin zuen.

1793 Iraultzaren garaian loteriak debekatu egin ziren Frantzian.

1799 Direktorioaren garaian loteriak baimendu eta jokoak debekatu egin ziren.

XIX. mendean Txinako damak agertu ziren. Mendearen amaieran erasoa jokoa agertu zen.

1844 Jean Grandville-k "Un autre monde" lanean karta-bataila azaldu zuen.

≈ 1850 Lehen xake-txapelketa antolatu zen Ingalaterran.

1856 Kanadan loteria publikoak debekatu egin ziren.

1858 Monako-ko kasinoaren lehen harria ezarri zen.

1865 Lewis Carroll-ek "Aliziaren Abenturak Lurralde Miresgarrian" idatzi zuen.

1867 Rusian, Dostoievski-k "Jokalaria" idatzi zuen. Xake-txapelketan denbora mugatu egin zen.

1868 Suez-ko konpainia loteriaren bidez finantzatu zen.

≈ 1880 Reversi eta halma jokoak agertu ziren Ingalaterran.

1887 Gran Casino-a zabaldu zuten Donostian.

1888 Hiltzailea domino-jokoa azaldu zen.

≈ 1890 Barrikadak jokoa agertu zen Alemanian. Ingalaterran, Estatu Batuetan eta Frantzian bridge jokoa jaio zen, whist jokotik eratorrita.

≈ 1895 Estatu Batuetan makina txanponjaleak asmatu zituzten.

1896 Atenasen lehen Joko Olinpiko modernoak egin ziren.

1897 Stephane Mallarme: dadoen kolpe batek ez du inoiz zoria abolituko.

1901 Montecarlo-ko xake-txapelketan salta jokoa aurkeztu zen.

1906 Ingalaterran kaleko apustuak debekatu egin ziren.

1929 Estatu Batuak: Charles B. Darrow-ek monopoly jokoa asmatu zuen.

1931 Alfred Butts-ek scrable jokoa sortu zuen Estatu Batuetan.

1932 Ingalaterran, Estatu Batuetan eta Frantzian bridgearen nazioarteko kodea egin zen.

1942 Piet Hein danimarkarrak hex jokoa asmatu zuen.

1943 Estatu Batuetan Oskar Morgenstern eta J. von Neumann-ek joko-teoria sortu zuten.

1950 Irrati eta telebistako jokoak agertu ziren.

1953 Salomon W. Golomb-ek pentaminoa asmatu zuen.

1958 Piet Hein-ek soma sortu zuen.

1970 Marco Meirowitz-ek mastermind jokoa asmatu zuen.

1972 R. Fischer munduko xake-txapeldun izan zen.

1973 Estatu Batuetan dorreak eta herensugeak jokoa agertu zen.

1974 Suedian ordenadorez lehen xake-txapelketa egin zen.

1975 A. Karpov munduko xake-txapelduna.

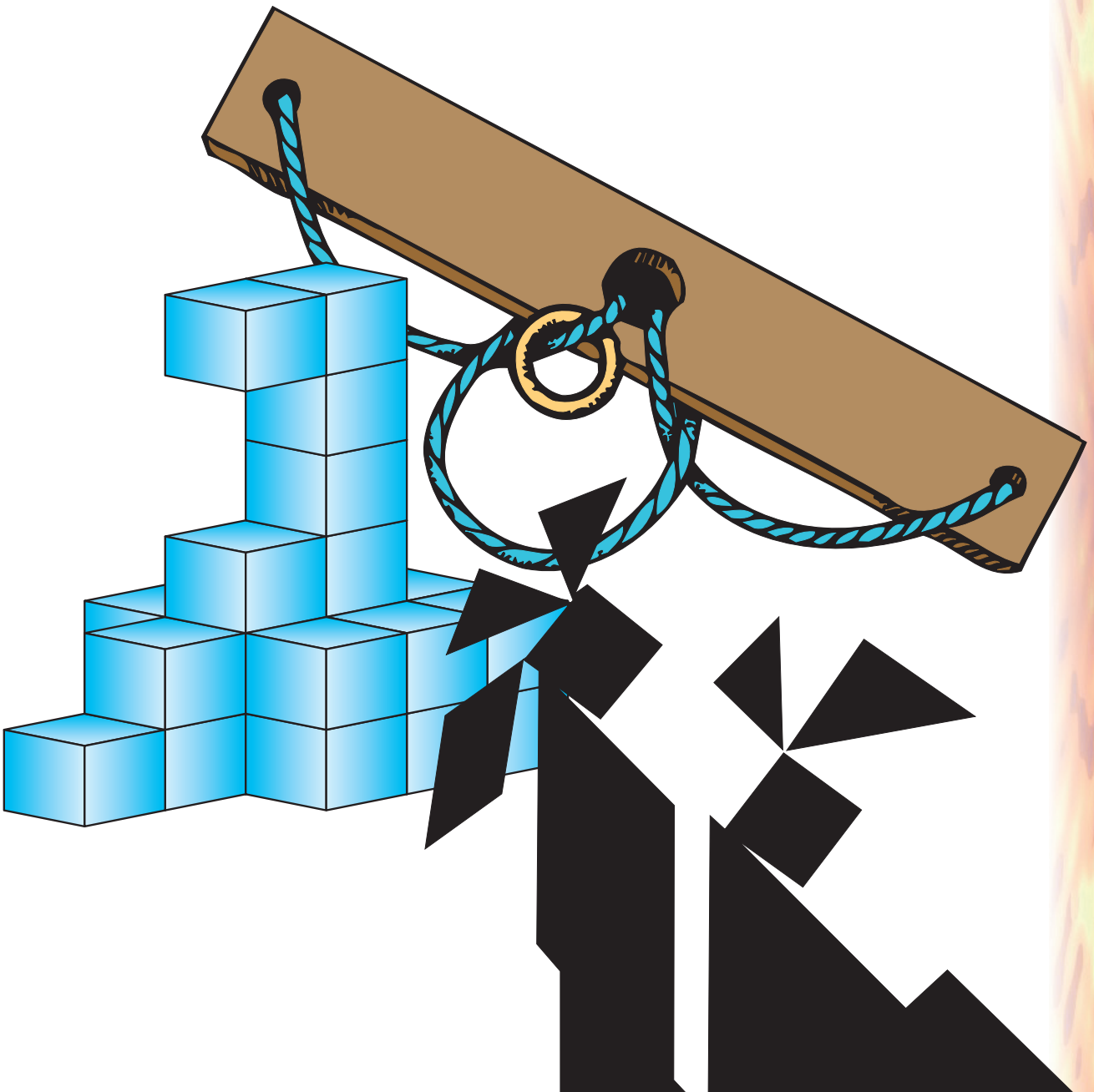
1979 Erno Rubik hungariarrak Rubiken kuboa asmatu zuen. Kanadan, C. Haney eta S. Abott-ek trivial pursuit jokoa sortu zuten.

1980–94 Alegiazko irudiak garatu ziren.

1987 Abalone jokoa asmatu zuten L. Levi eta M. Lalet-ek.

Azken urteotan bideo-jokoak, ordenadore-jokoak eta rol-jokoak garatu dira.

Bakar-jokoak



Sarrera

Joko hitzak bi edo jokalari gehiagok parte hartzea adierazten duela iruditu arren, badaude norberak bakarrik aritzeko jokoak. Horietan jokalariak ez du bere adimena beste batenarekin neurtu behar, jokoaren asmatzailearenarekin ez bada. Aldiz, bere burua bakarrik probatu behar du. Kiroletan atletismoa dena, jokoetan bakarkakoak direla esan dezakegu.

Bestalde, bakar-jokoak, jokalari bat bakarrik aritzeko jokoak, aspergarriak direla pentsa liteke. Baina hori ez da egia. Jokalariak bere burua astindu egin beharko du jokoaren soluzioa aurkitzeko. Ekiteko estrategia desberdinak bilatuko ditu. Behin eta berriro, atzera eta aurrera, dela bide honetatik dela horretatik, irtenbidea bilatzen saiatuko da. Ondorioz, jokalariak bere burua trebatu egingo du honelako jokoetan.

Jokoen helburuetako bat gizakien arteko harremanak lantzea bada, bakar-jokoen helburu bat hausnarketa bultzatzea dela esan dezakegu. Norbera bere buruarekin egoteko parada, bere buruari entzuteko aukera,... ematen digute.

Bakar-jokoak bi ataletan banatu ditugu. Lehenengoan kartak izango dira tresnak. Bigarrenean bestelako materialak erabiliko dira: forma desberdineko piezak, taulak eta fitxak, sokak....

Tangram jokoaren aldaerak, XIX. mendearen hasierakoak. Bilduma pribatua.

Kartak

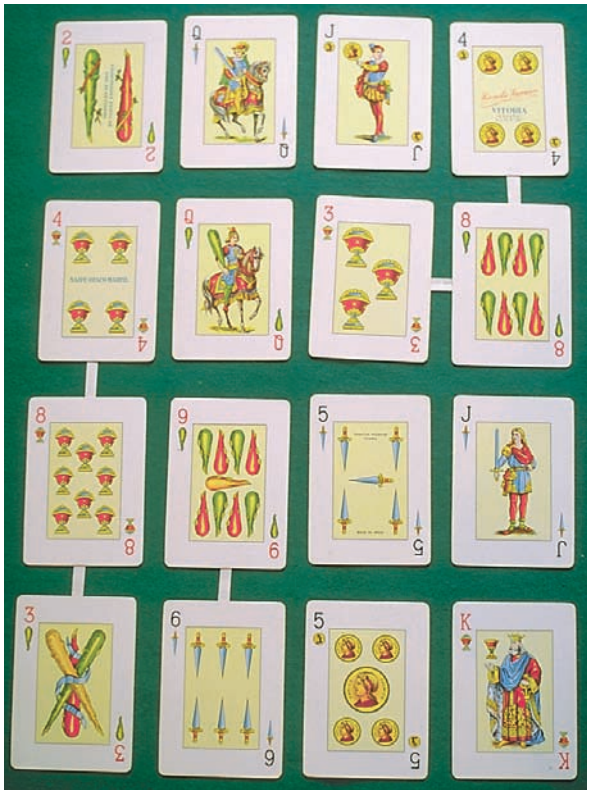
Kartetako
bakar-jokoan.
Jean Schoumann, 1968.

Hamabosta

Materiala eta prestaketa

48 kartako karta-sorta erabiliko da (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, T, Z, E). Mahaiaren gainean 16 karta ahoz gora jarriko dira, 4x4 laukia osatuz. Besteak pilo batean utziko dira.

Helburua karta guztiak, hamabost batura osatzen duten kartak kenduz, laukitik ateratzea da.



Hamabosta bakar-jokoaren egitura. Lotutako kartak laukitik atera daitezke; 15 batzen baitute.

Arauak

Hamabost batura osatzen duten kartak laukitik aterako dira. Ez dio axola karta-kopurua zein den; ezta zein lekutan dauden ere.

Aurreko txandan laukitik ateratako karta guztiak piloko kartez ordeztuko dira.

Erregeak, zaldiak eta txankak berez aterako dira laukitik laurak batera daudenean.

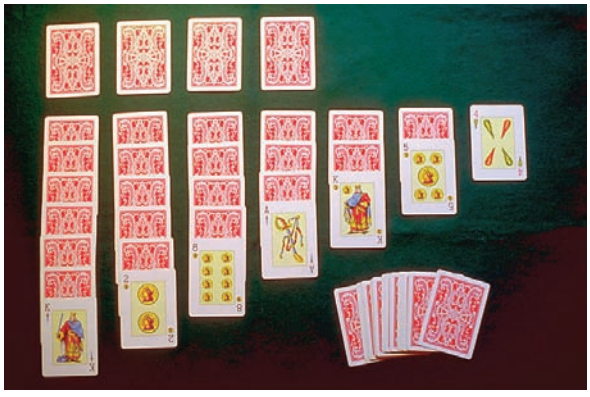
Harpa

Materiala eta prestaketa

Karta-sorta espainola 8koak eta 9koak barne, hau da, 48 karta, ala frantsesa erabiliko da. Kartak zazpi zutabetan honela banatuko dira: 1. zutabean sei karta ahoz behera eta zazpigarrena ahoz gora; 2. zutabean bost karta ahoz behera eta seigarrena ahoz gora; horrela 7. zutabean karta bakarra eta ahoz gora jarri arte. Hori da harpa.

Karta espainolak erabiliz gero 20 karta geratuko dira piloan. Karta frantsesekin, aldiz, 24 karta. Karta horiek eskuko piloan egongo dira.

Helburua kolore edo palo bereko kartak batekoetatik erregeetaraino ordenatzea da.



Harpa bakar-jokoaren hasierako posizioa.

Arauak

Agerian dauden kartak zutabe batetik beste batera pasatu ahal izango dira segida beherakorrak osatzeko, baina ondoz ondoko kartak kolore edo palo berekoak izan gabe.

Agerian dauden muturretako kartak baino ez dira pasatu ahal izango koloreak edo paloak ordenatzeko erabiliko diren lau piloetara, dagozkien ordena eta kolore edo paloa gordez.

Zutabe bateko ageriko azken karta kentzen denean, estalitako lehenengoari buelta eman ahal izango zaio.

Zutabe baten muturrean osatutako eskailera osoa beste zutabe batera aldatu ahal izango da, karta bat aldatzeko jarritako baldintzekin.

Zutabe bat hutsik geratuz gero, errege batez (edo erregez hasten den eskailera batez) edo eskuko piloko beste karta batez soilik bete ahal izango da.

Eskuko pilotik aterako dira kartak, banan-banan, eta zazpi zutabeen muturretan edo koloreak edo paloak ordenatzeko piloetan jarriko dira.

Eskuko pilotik ateratako karta bat inon kokatu ezin bada, beste pilo batean utziko da eskuko beste pilo bat osatzeko.

Aldaerak

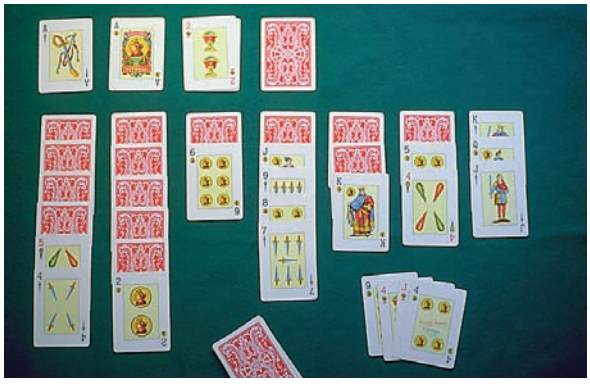
Eskuko piloen erabilpen-kopuruaren arabera aldaera desberdinak daude. Batzuek eskuko piloa behin bakarrik erabiltzen dute. Beste batzuek ordea, eskuko piloko karta bat bera ere kokatu ezin den arte.

Adibidea

Ikus ditzagun irudiko adibidearen lehenengo urratsak:

- 4. zutabeko bateko ezpata atera, kartak ordenatzeko erabiliko diren 1. piloan jarri eta zutabean libre geratu den azken kartari buelta eman, zazpiko ezpata delarik.
- 4. zutabeko karta 3. zutabera eraman, zortziko urrearen gainera, eta zutabean libre geratu den karta ahoz gora jarri, txanka urrea delarik.
- 7. zutabeko lauko bastoia 6. zutabean jarri.
- 1. zutabeko errege ezpata 7. zutabera pasatu eta libre geratu den azken kartari buelta eman, biko kopa delarik.
- Eskuko pilotik kartak atera: bederatziko urrea, lauko kopa, txanka ezpata, zaldi urrea.
- Azken hori 7. zutabean jarri erregearen gainean, gero txanka ezpata ere 7. zutabera eraman.
- Kartak pilotik atera berriro: txanka kopa, lauko urrea, lauko ezpata, bederatziko ezpata.
- Hori 4. zutabean dagoen txanka urrearen gainean jarri.

– 3. zutabean dagoen zortziko urrea eta zazpiko ezpata bederatziko ezpataren gainean jarri 4. zutabean 3. zutabean libre geratu den karta ahoz gora jarri, bateko urrea delarik.
– Bateko urrea 2. pilora eraman eta hurrengo kartari buelta eman, bateko kopa delarik.
– Bateko kopa 3. pilora eraman, hurrengo karta agerian utzi, seiko urrea delarik.
– 1. zutabeko biko kopa batekoaren gainera eraman, eta hurrengo kartari buelta eman, bosteko bastoia delarik.
– Pilo berrian geratu den azkeneko karta, lauko ezpata, 1. zutabean jarri.



Harpa bakar-jokoaren tarteko posizioa.

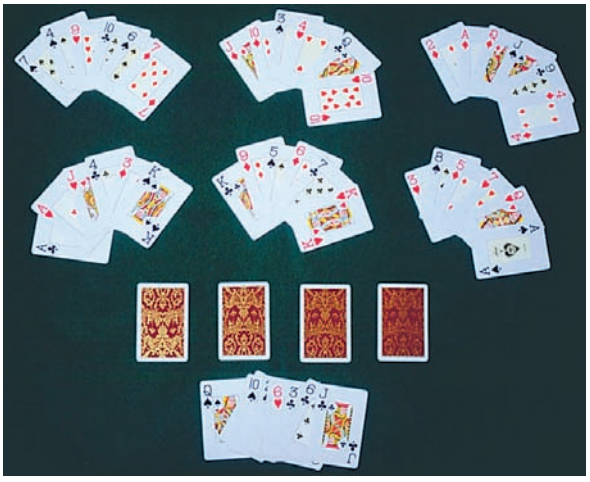
Honaino, bigarren argazkian ikusten den tarteko posizioa dugu.

Lore-azaoa

Materiala eta prestaketa

52ko karta-sorta erabiliko da. Sei kartako sei pilo egingo dira, kartak ahoz gora eta haizemaile-eran erdizka agerian utziz. Horiek dira loreak. Gainerako hamasei kartek erreserba, azaoa, osatuko dute eta eskuan mantenduko dira aurrealdeak gora begira eta agerian direla.

Helburua batekoetatik abiatuz kartak lau pilotan ordenatzea da, koloreak nahasi gabe eta ordena honetan: A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.



Lore-azaoa bakar-jokoaren hasierako posizioa.

Arauak

Lorategiko piloetako gaineko kartatik segida beherakorrak osatuko dira, koloreak kontuan hartu gabe.

Aldiko karta bat bakarrik mugituko da.

Loreen piloetako azken karta bakarrik pasatu ahal izango da kartak ordenatzeko erabiliko diren koloreen piloetara, bere ordena gordez gero.

Loreen pilo bat husten denean, gainerako piloetako gaineko karta batekin bete ahal izango da.

Azaoko kartak ez dira ordezkatuko azaotik ateratzen direnean.

Adibidea

Irudiko adibidearen lehenengo urratsak ikus ditzakegu.

– 6. loretik bateko pika atera eta koloreak ordenatzeko lehenengo pilora eraman.
– 4. loretik errege pika atera eta bataren gainean jarri koloreen piloan.

– 4. loretik hiruko diamantea 3. lorera eraman eta laukoaren gainean jarri.
– Azaotik seiko eta bosteko bana atera eta 1. lorean jarri, hurrenez hurren.
– 4. loretik lauko hirusta 1. lorean jarri bostekoaren gainean.
– 4. loretik txanka bihotza 6. lorera eraman.
– 4. loretik bateko bihotza eta hirusta atera eta koloreen piloetara eraman.
– 6. loretik txanka bihotza 4. lorearen hutsunera eraman.
– 5. loretik errege bihotza, 6. loretik dama bihotza eta 4. loretik txanka bihotza beren kolorearen piloan jarri, hurrenez hurren.

Lore-azaoa bakar-jokoaren posizioa lehenengo mugimenduak egin eta gero.

Honaino, bigarren argazkian dagoen posizioa lortu dugu.

Xirula

Materiala eta prestaketa

Karta-sorta espainola erabiliko da, 40 kartakoa. Kartak nahasi eta gero, lehenengo karta ahoz gora jarriko da mahai gainean. Bigarrena ere ahoz gora eta aurrekoaren azpian jarriko da. 3., 4. eta 5. kartak ahoz gora eta 2. kartaren eskuinaldean jarriko dira, L etzana osatuz. Karta-sortatik 13 karta hartu, lehenengoa ahoz gora besteen gainean jarri eta 13 kartako piloa 5. kartaren eskuinean utziko da. Hori da pilo laguntzailea. Eskuko piloan 22 karta geratuko dira.

Helburua kartak goraka ordenatzea da, paloak nahasi gabe eta abiapuntu gisa ateratako lehenengo karta erabiliz. Erregearen ondoren batekoa jarriko da beraz.

Arauak

Lehenengo kartak esango du ordenaketa nondik hasiko den. Hortaz, zenbaki bereko karta ateratzen denean 1.aren ondoan jarriko da, lau paloak izan arte.

2., 3., 4. eta 5. kartetatik abiatuz eskailera beherakorrak osatuko dira zutabeka, ondoz ondoko bi kartak palo berekoak izan gabe.

Pilo laguntzaileko ahoz gorako karta, eskailera beherakorretan edo paloak ordenatzeko erabiliko diren piloetan jarri ahal izango da, dagokion tokian. Horrela eginez gero, hurrengo karta ahoz

Xirula bakar-jokoan paloen ordena ez da batekoetatik hasten. Heraklio Fournier-ek Gasteizen 1868. urtean argitaratu zuen lehenengo karta-sortaren kopia.

gora jarriko da eta lehen bezala jokatuko da. Inon kokatzerik ez badago, pilo gainean geratuko da, kokatu ahal izan arte.

Eskailera batetik beste batera eskaileraren azken karta bakarrik pasatu ahal izango da.

Eskuko piloko kartak, ahoz behera, hirunaka zenbatuko dira.

Hirukote bakoitzari honakoa egingo zaio: buelta emango zaio; ahoz gora geratuko den lehenengo karta eskaileretan edo ordenatzeko piloetan kokatzerik badago, kokatu egingo da; gero, ahoz gorako bigarren karta kokatzerik badago, kokatu egingo da; eta gero, hirugarrena kokatzerik badago, berdin egingo da. Horietako bat inon kokatu ezin bada, hurrengoa(k) ere ezingo d(ir)a atera eta eskuan geratuko d(ir)a bere(n) lekuan. Hirukote bat bukatu eta gero, hurrengoarekin berdin jokatuko da.

Eskuko piloko 22. karta bakarrik geratuko da eta ahal bada eskaileretan edo ordenatzeko piloetan jarriko da. Bestela eskuan geratuko da bere lekuan.

Eskuko piloan geratzen diren kartekin aurreko prozedura errepikatuko da, karta bat ere kokatzen ez den arte.

Eskuko piloa, pilo laguntzailea eta eskailerak nahi den unean erabili ahal izango dira.

Eskailera beherakorrak osatzeko erabiltzen den zutaberen bat hutsik geratuz gero, edozein kartarekin bete ahal izango da.

Zabaldua

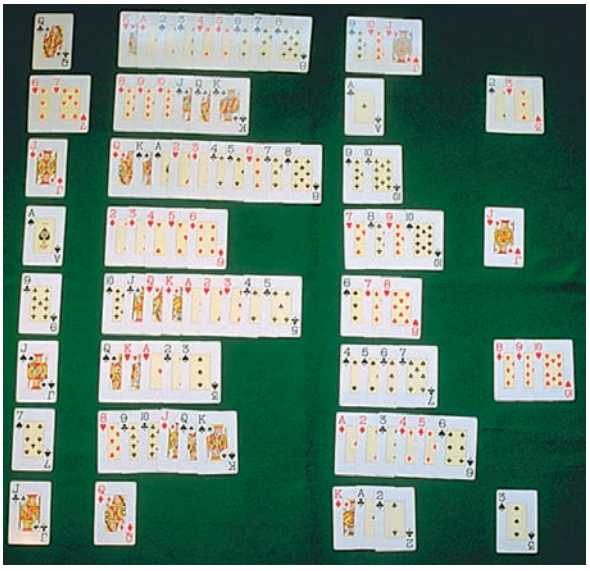
Materiala eta prestaketa

52 kartako bi karta-sorta erabiliko dira. Honek ez du hasierako banaketarik. Kartak atera ahala kokatuko dira.

Helburua 104 kartak 13 kartako 8 errenkadatan ordena gorakorrean jartzea da, kolorea zein abiapuntua kontuan hartu gabe.

Arauak

Bi sortak batera nahasi eta gero kartak banan-banan aterako dira eskuko pilotik.



Zabaldua bakar-jokoaren fase desberdinak lau zutabeetan.

Lehenengo 8 kartak zutabe bat osatuz kokatuko dira. 8 karta horietako bat lehenago atera den beste karta baten gainean jarri ahal izango da, segida gorakorra osatuz gero. Koloreak ez dio axolarik. Horri zegokion lekua beste batez beteko da. Aurreko kartak zortzi errenkaden abiapuntu izango dira.

Hurrengo kartak atera ahala, aurreko 8 errenkadetako batean jarri ahal izango dira segida gorakorrak osatuz.

Errenkaden burua edozein karta izan daitekeenez, segidetan erregearen ondoren batekoa jarriko da.

Errenkadetan kokatu ezin diren kartekin hiru pilo osatuko dira, kartak ahoz behera jarrita.

Eskuko kartak bukatzen direnean hiru piloetako kartak bildu egingo dira, lehenengo piloa bigarrenaren gainean eta gero biak hirugarrenaren gainean jarriz.

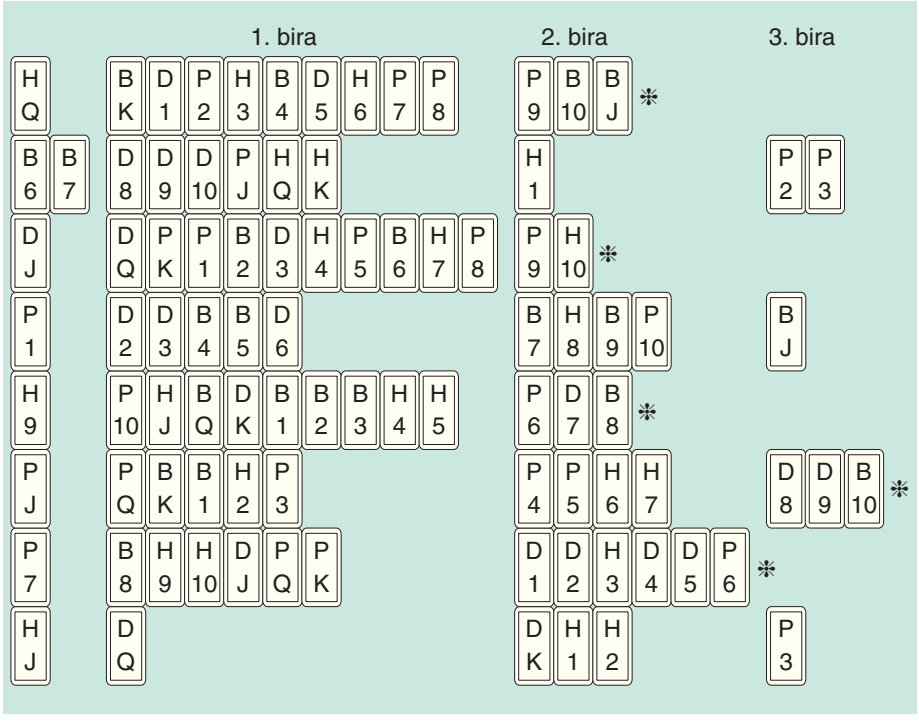
Pilo berritik kartak ateratzeari ekingo zaio berriro, baina orain errenkadetan kokatu ezin diren kartak pilo bakar batean jarriko dira.

Bigarren bira bukatutakoan, azken piloko kartekin hirugarren eta azken bira emango da.

Adibidea

Karten irudian goiko aldean kolorea agertzen da (Bihotza, Diamantea, Hiruska eta Pika). Beheko aldean zenbakiak edo beltzen letrak (1, 2, 3,..., 9, 10, J, Q, K).

Irudiko adibidean honakoa ikus daiteke: ezkerreko zutabean abiapuntu gisa ateratako kartak, zortzi errenkaden buruak. Bigarren zutabean eskuko piloari lehen bira emandakoan atera eta errenkadetan kokatu diren kartak ikus daitezke. Hirugarren zutabean eskuko piloari bigarren biraren ondoren mahai gainean geratu diren kartak daude. Laugarren zutabean hirugarren eta azken bira bukatu eta gero bakar-jokoaren amaiera ikus dezakegu, bost errenkada osatu (*) eta beste hiru osatu gabe daude.



Bestelakoak

Afrikako buruhausgarria

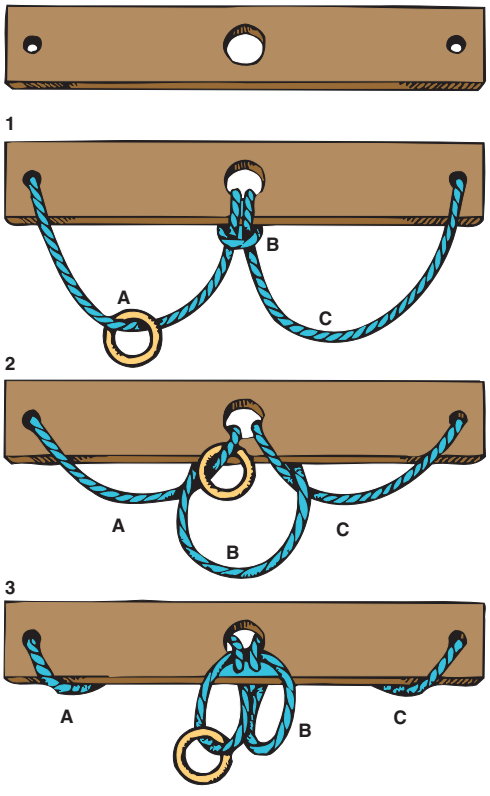
Buruhausgarri hau Gineako kostaldeko oihanetan bizi diren tribuetakoa da.

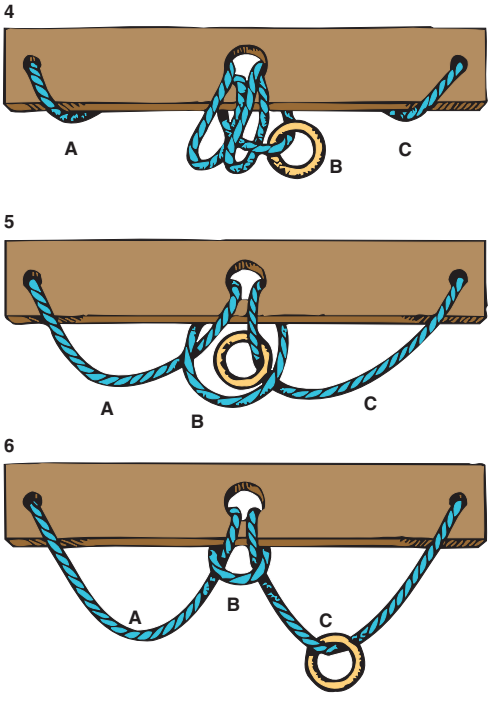
Materiala eta prestaketa

Egur-puska batean hiru zulo daude, bi muturretan eta bat erdian. Soka baten bi muturrak lotuta daude egurraren muturretako zulo banatan eta ezin dira askatu. Soka erdiko zulotik pasatzen da korapilo bat eginez eta ezkerrean eta eskuinean bi begizta utziz. Begizta batean erdiko zulotik pasa ezin daitekeen eraztuna dago.

Helburua, soka askatu gabe eraztuna beste begiztaren aldera pasatzea da.

Afrikako buruhausgarrian bolak begizta berean jarri behar dira. Egurra eta haria, Guatemala.





Soluzioa.

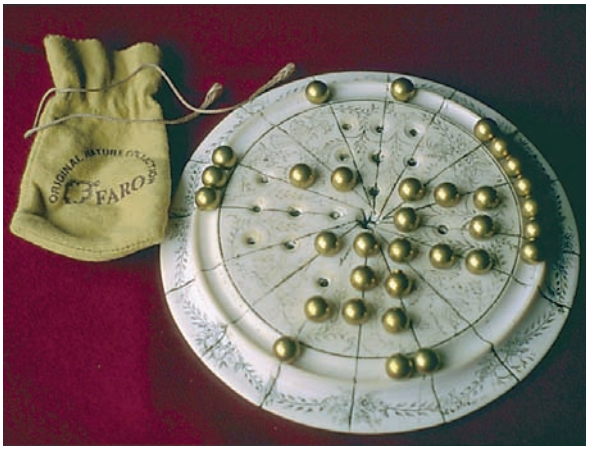
Bakar-jokoa

Hipotesi desberdinak daude joko honen jatorriaren inguruan. Batzuek XVIII. mendeko aristokrata frantses batek Bastillan preso zegoela asmatu zuela badiote ere, dakizkigun datuetatik besterik ondoriozta daiteke: alkerke jokotik eratorria izan daiteke. Ovidiok bere "Maitatzeko Artea" liburuan honelako jokoa aipatu zuen. Matematikariak ere interesatu ziren joko honetaz, Leibniz-ek Montmort-i 1716an idatzi zion gutunak frogatzen duenez.

Lehenengo hipotesiaren arabera, aristokrata joko zahar baten (azeria eta antzarak jokoaren) taulaz baliatu zen. Jokoa Ingalaterrara pasatu zen, izugarrizko oihartzuna lortu zuelarik.

Bakar-joko frantsesa. Egurra eta erretxinazko bolak. Madagaskar.

Dena dela, jokoa mundu osoan ezaguna dela esan daiteke. Garai batean bakar-jokorako taula, hala egurrezkoa nola bolizkoa, landua zein apala, ez zen falta harrera-geletan. Edouard Lucas-ek (1842-1891) bere "Récréations Mathématiques" liburuan kapitulu bat eskaini zion joko honi, bukaera desberdinei buruzko ariketak proposatuz.



Bakar-joko ingelesa. Pasta eta brontzezko bolak. Diseinu italiarra.

Denboraldi batean baztertuta egon ondoren, gaur egun berpiztu egin da zaletasuna. Bestalde, denda askotan ikus daitezke landutako diseinuko taulak. Azterketa matematikoa garatzen duten liburuak ere argitaratu dira azken urteotan.

Materiala eta prestaketa

Taula gurutze-itxurakoa eta 33 zuloz osatua da. 32 fitxa (bolak, ziriak…) kokatzen dira zuloetan, zentroa hutsik utziz.

Helburua zentroko zuloan pieza bakar bat uztea da.

Arauak

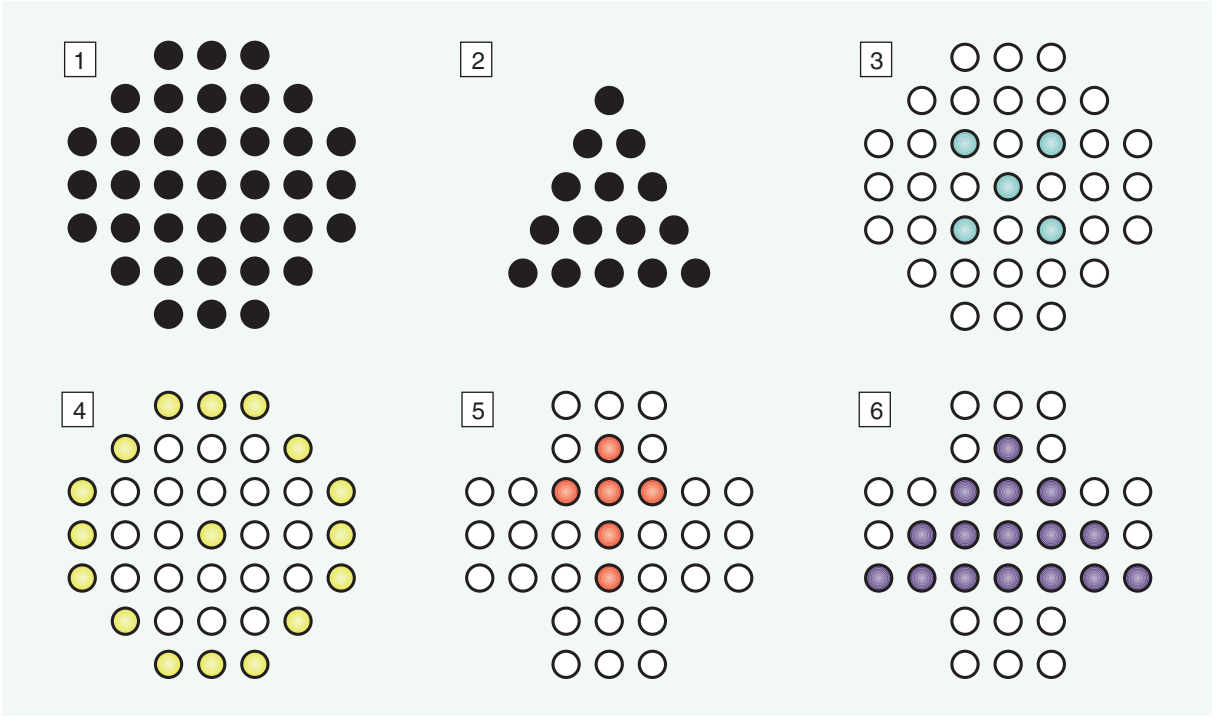
Fitxa bat beste baten gainetik pasako da aldameneko zulo hutsera, lerro bertikal edo horizontaletan, baina ez diagonalean. Gainditutako fitxa taulatik atera egingo da.

Aldaerak

Taula

Aipatutako taula bakarkako ingelesarena da, baina badaude beste taula batzuk ere:

– Bakarkako frantsesa: gurutze-itxurakoa eta 37 zulokoa (1. irudia).



– Bakarkako triangeluarra: triangelu-itxurakoa eta 15 zulokoa (2. irudia). Azkeneko fitxa goiko erpinean utzi beharko da.

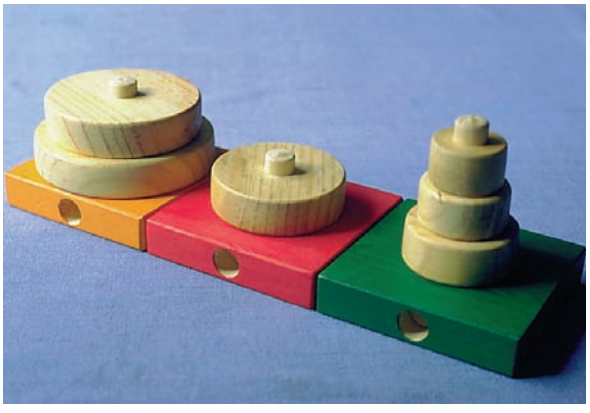
Helburua

Jokoaren helburua ere alda daiteke, bukaera desberdinak bilatzearren:

– San Andresen gurutzea: erdialdean bost pieza utzi San Andresen gurutzea osatuz (3. irudia).
– Zirkunferentzia: ertzeko zuloetan eta zentroan piezak utzi (4. irudia).
– Gurutze latindarra: erdialdean sei pieza utzi gurutze latindarra osatuz (5. irudia).
– Triangelua: 16 pieza utzi triangelua osatuz (6. irudia).

Hanoiko dorreak

Benares hiri sakratua, Ganges ibaiaren ertzean dago. Kondairak dioenez, Benaresko tenplu handian, munduaren zentroa adierazten duen kupularen azpian, diamantezko hiru orratz dituen zilarrezko azpila dago. Kreazioan jainkoak diametro desberdineko 64 disko sartu zituen orratz batean, azpilaren gainean dagoen handienetik pilaren puntan dagoen txikieneraino. Brahman-en dorrea osatzen da horrela. Sazerdoteek diskoak gau eta egun etengabe aldatzen dituzte orratz batetik bestera, Brahman-en arau finko eta aldaezinen arabera, hau da, diskoak banaka aldatu behar dira eta



Hanoiko dorreak. Mexikon egindako jokoa. Egurra.

ezin da disko bat beste txikiago baten gainean jarri. 64 diskoak mundua sortzean jainkoak jarri zitueneko orratzetik beste bietako batera aldatzen diren egunean, egun horretan, dorrea, tenplua eta brahmandarrak hauts bihurtuko dira eta dunbots handi batez mundu osoa desagertu egingo da.

Kondaira zahar horrek munduaren bukaera noiz izango den diosku. Mugimendu bakoitza segundo batean egiten dela eta ahalik eta mugimendu gutxieneko metodoa erabiltzen dela kontsideratuz, $2^{64} - 1$ segundo behar direla aterako dugu, hots, $18_3446.744_2073.709_1551.615$ segundo. Hortaz, aldaketa osoa burutzeko $584.942_1417.200$ urte, gutxi gora-behera beharko dira. Lurrak 3.000 milioi urte dituela kontuan hartuz, ez dirudi munduaren bukaeratik oso gertu gaudenik.

Historia horretatik Hanoiko dorreak edo Brahmanen dorreak izeneko jokoa atera da.

Materiala eta prestaketa

Ohol-puska batean hiru ziri sartu, banaturik eta oholarekiko elkarzut. Ziri horietako batean sei disko sartu, handiena behean eta txikiena goian (1. irudia).

1. irudia.

Helburua diskoak ziriz aldatzea da ahalik eta mugimendu gutxien eginez.

Arauak

Aldiko disko bat bakarrik mugituko da.

Ezin da disko bat bera baino txikiagoa den beste disko baten gainean jarri.

Aldaerak

Xiva-Vixnu-ren dorreak

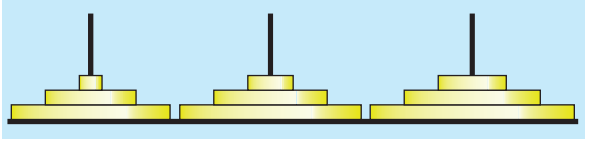
Brahmanen dorreko diskoak zenbakitu egingo dira, txikienetik handienera. Bakoitiak ezkerreko zirian eta bikoitiak eskuinekoan kokatuko dira (2. irudia).

2. irudia.

Helburua bikoitiak ezkerrean eta bakoitiak eskuinean uztea da.

Allah-Jainko-Kung Tse-ren dorreak

Disko-kopuruak hiruaren anizkoitza behar du izan (3,6,9,...). Diskoak zenbakitu eta gero hiru zirietan sartuko dira, banaka eta txandaka (3. irudia).

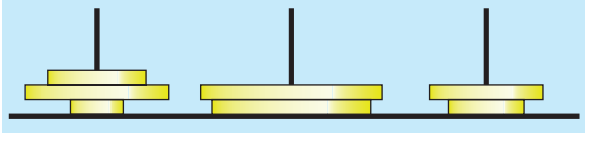


3. irudia.

Helburua ezkerreko diskoak erdira, erdikoak eskuinera eta eskuinekoak ezkerrera aldatzea da.

Ateoen dorreak

Diskoak zoriz banatuko dira zirietan (batean, bitan edo hiruretan), banaketa horretan diskoak edozein ordenatan gera daitezkeelarik (4. irudia).



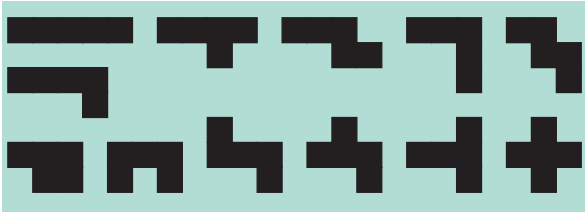
4. irudia.

Helburua, betiko arau finko eta aldaezinak erabiliz disko guztiak ziri batean ordenaturik kokatzea da.

Pentaminoa

Pentamino jokoa Salomon W. Colomb-ek asmatu zuen 1953an.

Pentaminoa bost karraturekin osa daitekeen planoko pieza da. Bost karratu konbinatuz irudi desberdinak lor daitezke, baina batzuk berdintzat jo ditzakegu planoko eta espazioko simetriak eta biraketak kontuan hartuz. Beraz, 12 pentamino desberdin hauek geratuko zaizkigu.

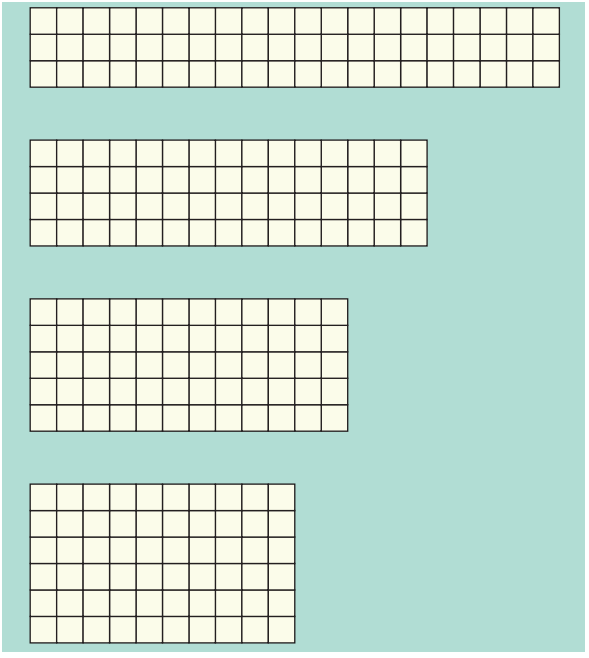


Bi eratan joka daiteke pentaminoekin: bata irudiak osatuz bakar-jokoan, eta bestea taula batean beste jokalari baten aurka.

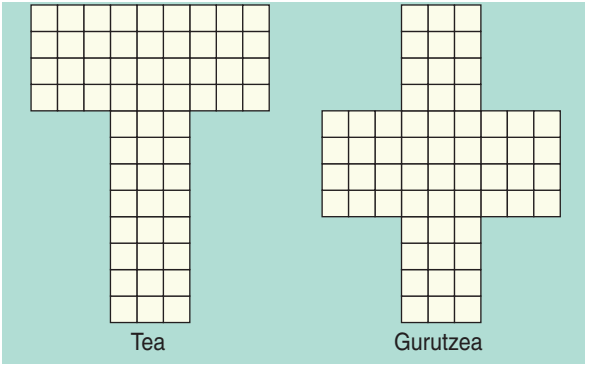
Pentaminoa. 6x10 laukizuzena duen kutxa bete behar da.

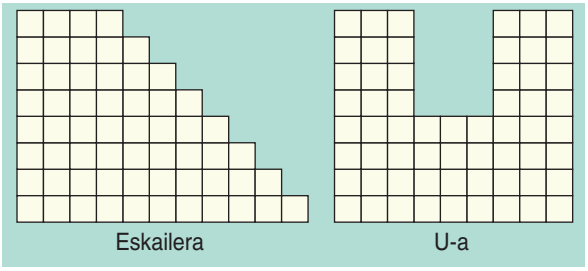
Bakar-jokoa

Hamabi pentaminoek 60 karratu dauzkate guztira. Horiekin 2x30, 3x20, 4x15, 5x12 eta 6x10 neurrietako laukizuzenak osa daitezke. Pentaminoen itxurari begiratuz agerian geratuko da 2x30 neurriko laukizuzena ezin dela pentaminoekin bete; sei pentaminok 3x3 luzera-zabalera baitute. Bakar-jokoaren helburua beste neurrietako laukizuzenak pentaminoekin betetzea da.



60 karratuekin, laukizuzenez gain beste irudi batzuk ere osa daitezke: T, gurutzea, eskailera, U....





Biko jokoa

Pentaminoak osatzen dituzten karratuak neurri bezala hartuz, 8x8 karratuko taula prestatu.

Jokalariek hamabi pentaminoak erabil ditzakete.

Jokalariek, txandaka, pentaminoak taulan jarriko dituzte.

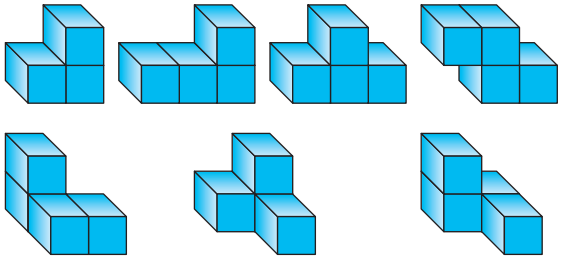
Azken pentaminoa ipintzen duenak irabaziko du.

Beste aukera batean, pentaminoak aurrez jokalarien artean bana daitezke.

Bestalde, jokoaren taulak ez du 8x8 karratua izan behar. Neurri desberdinetako laukizuzenak ere izan daitezke: 5x6, 3x20, 4x15…

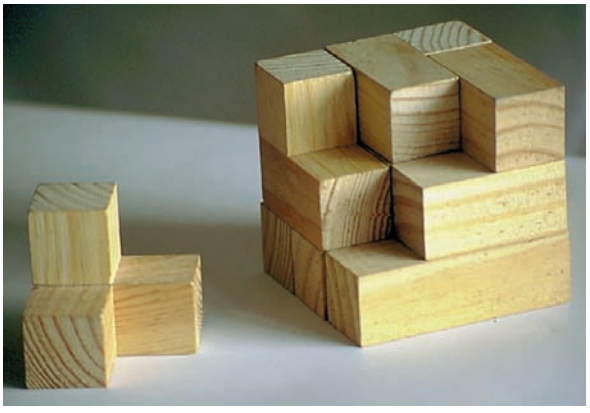
Soma

Hiru dimentsioko piezak dituen puzzlea da. Piet Hein danimarkarrak asmatu zuen 1958. urtean. Pieza guztiak kuboz osaturik daude. Guztira zazpi pieza dira, trikubo bat (hiru kuboz osatutako pieza) eta sei tetrakubo (lau kuboz osatutako piezak) (1. irudia).

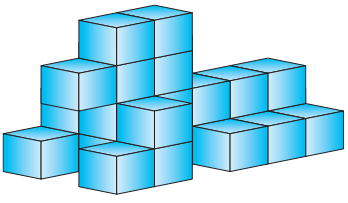


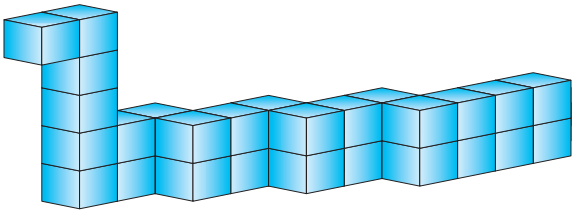
1. irudia.

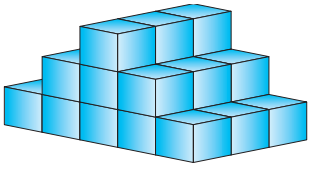
Zazpi pieza horiekin hiru dimentsioko irudi desberdinak osa daitezke: 3x3x3 kuboa, esfingea, sugea, dorrea, podiuma…

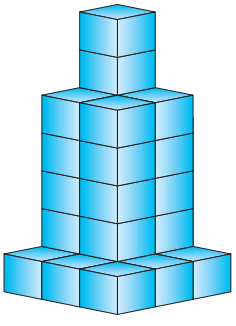


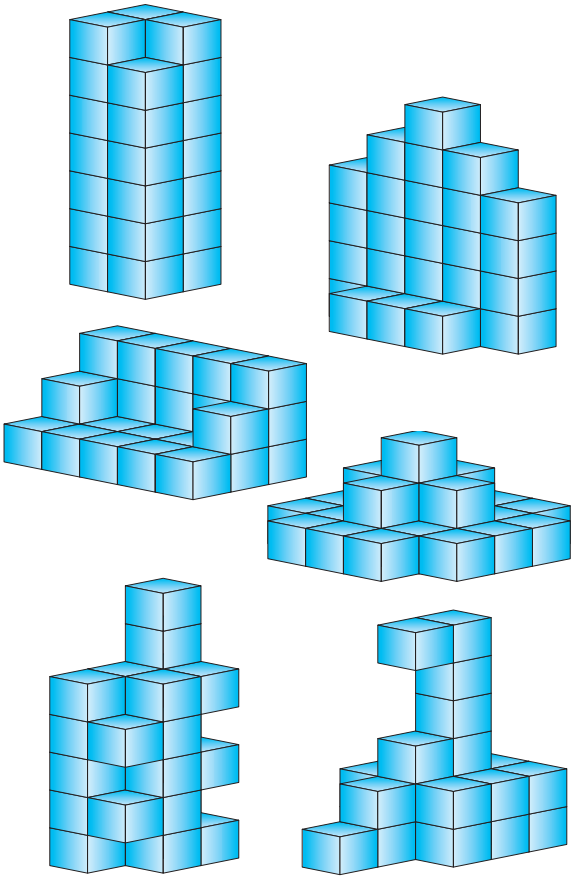
Somako piezekin osatutako 3x3x3 kuboa.











Tangram-a

XIX. mendeko buruhausgarri txinatarrei buruzko liburu baten sarreran, tangram jokoaren jatorriaren berri ez dugula (eta ezta asmatzailearena ere) irakur daiteke.

Tangram jokoaren izen txinatarra qi qae pan (zazpi elementuen jokoa) da. Zhou dinastiaren garaikoa (740–330 K.a.) da hitza. Izena ohitura txinatar batetik dator. Izan ere, zazpigarren hileko zazpigarren egunean orratz baten zazpi zuloetatik hari bat pasatzeak zoriona omen zekarren.

Tangramari buruz argitaratutako lehenengo liburuak, Qing Xia Qing (1796–1820) enperadorearen garaian agertu ziren; lehenengoa 1813. urtean, hain zuzen ere. Hala ere, jokoa oso hedatua omen zegoen ordurako. Europan, esaterako, lehenengo liburua 1805. urtean agertu zela dirudi.

Liburu txinatarrak bi zatitan banatu ohi dira. Lehenengoan problemak planteatzen dituzte eta bigarrenean ebazpenak azaltzen dira. Problemek ikur txinatar bat izaten dute irudiaren esanahia azaltzeko asmoz, irudi hau laukia bezain abstraktua bada ere.

Tangrameko piezekin egindako irudia.

Jokoak arrakasta handia lortu bide zuen, 1813. urteaz geroztik argitaratu den liburu-piloak adierazten duenez. Europan eta Amerikan oso azkar zabaldu zen eta 1818. urterako jadanik aurki zitezkeen liburuak Alemanian, Britainia Handian, Frantzian, Italian eta Austrian. 1817. urtean

Donostiako Egiako plaza berrian ikus daitekeen tangrama.

M. Williams-en artikulu bat argitaratu zen, zeinetan tangramaren laguntzaz ebatz daitekeen zenbait ariketa matematiko aurkezten baita. Napoleon bera, bere erbestaldian, tangramzale handia izan zen.

Liburu europar eta amerikarrak, txinatarren kopiak izaten ziren gehienetan. Hala ere, tangram jokoari ekarpen bat egin zioten; letra eta zifra arabiarrena, alegia. Ekarpen bat esan badugu ere, letra eta zifra hauen aldaera desberdinak egin ziren.

Hasieran jokoaren erakargarritasun bat irudi berriak sortu ahal izatea bazen ere, pixkanaka abantaila hori galduz joan zen (baina ez da oraindik erabat bukatu).

Bukatzeko, tangram joko txinatarraren antza duten beste "tangram" joko batzuk ere badirela esango dugu.

Tangram jokoa ez da lehiaketarako jokoa; bakar-jokoa baizik.

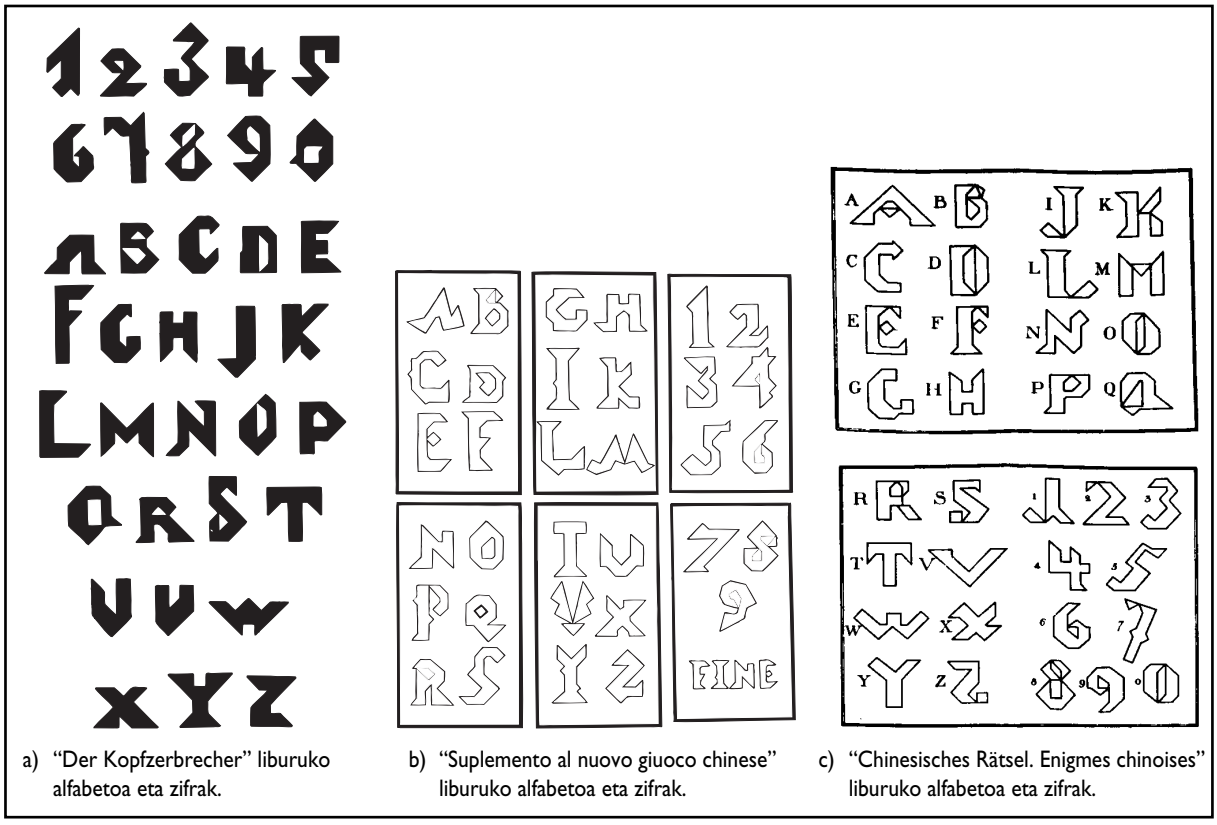
Materiala eta prestaketa

Jokoa zazpi pieza lauk osatzen dute, hala nola bi triangelu txikik (berdinak dira), triangelu, karratu eta erronboide banak (bakoitza aurreko bi triangelu txikiez osa daitekeelarik) eta bi triangelu handik (lau triangelu txikiz osa daitezke). Joko honek ez duela araurik esan liteke. Hala ere, bi muga edo arau baditu:

1) Irudi guztiak zazpi piezekin osatu behar dira.
2) Irudi guztiak lauak dira (ez dago piramideak egiterik).

Tangrameko 7 piezak karratu bat osatuz.

Bi baldintza horiek errespetatuz, jokalariak nahi duena egin dezake piezekin (adibidez, erronboidea bi aldeetatik erabil daiteke).



a) "Der Kopfzerbrecher" liburuko alfabetoa eta zifrak.

b) "Suplemento al nuovo giuoco chinese" liburuko alfabetoa eta zifrak.

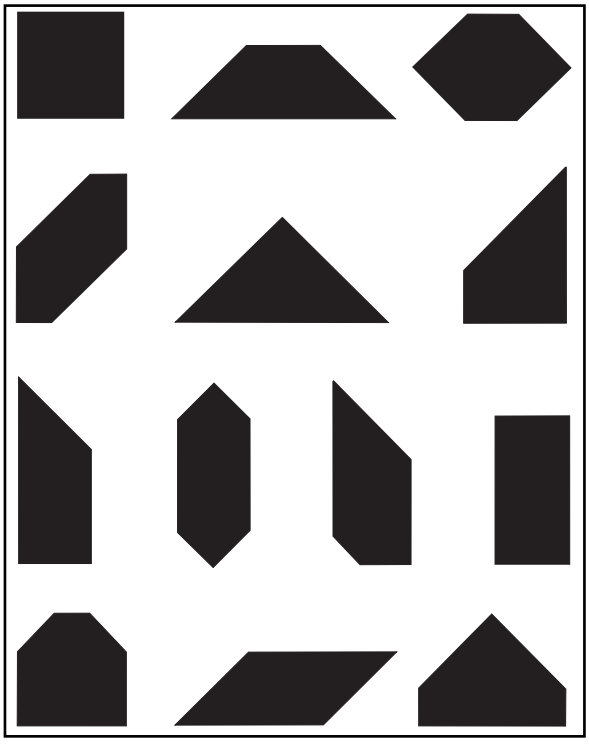
c) "Chinesisches Rätsel. Enigmes chinoises" liburuko alfabetoa eta zifrak.

Tangrameko piezekin egindako alfabeto desberdinetako letrak eta zifrak.

Tangram konbexuak

Tangram jokoaren piezekin infinitu irudi osa daiteke. Aski da horretarako irudi batean pieza bat pixka bat mugitzea. Baina jokoari seriotasun-apur bat eman behar zaio.

Ikus daitekeenez, jokoko pieza guztiak konbexuak dira. Hauxe da orain galdera: zenbat irudi konbexu eraiki daiteke tangramaz? Oraingoan erantzuna ez da infinitu irudi; ez, 1942. urtean Fu Traing Wang eta Zhu Xi Hsiung-ek frogatu zutenez, irudi konbexu horiek gehienez zortzi alde izango dituzte. Gero, irudi konbexuak laukizuzen baten barruan sartzen direla kontuan hartuz, 20 irudi konbexu sortzen zirela ere frogatu zuten. Horietatik 13 bakarrik eraiki daitezke tangrameko piezekin. Frogapen horietan irudi konbexu horiek triangelu txikiak bezalako 16 triangelu erabiliz

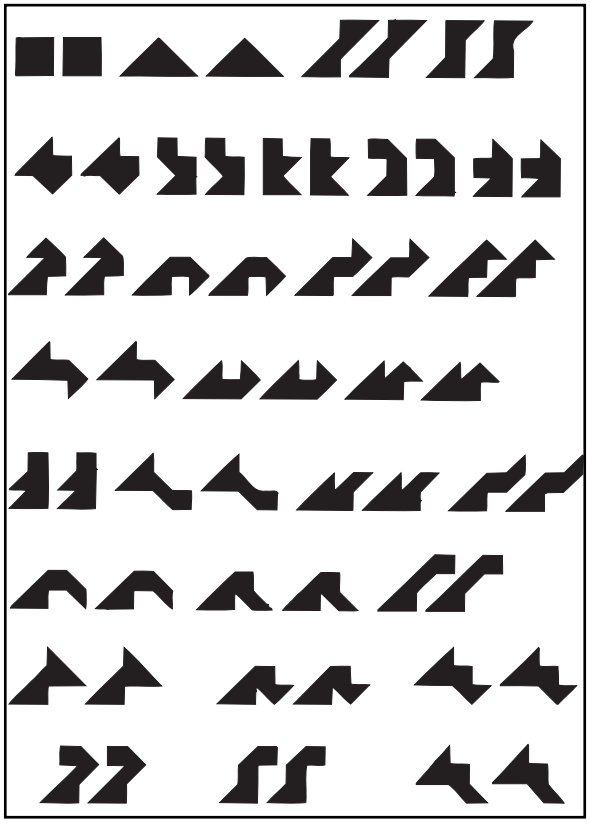


Tangram konbexuak.

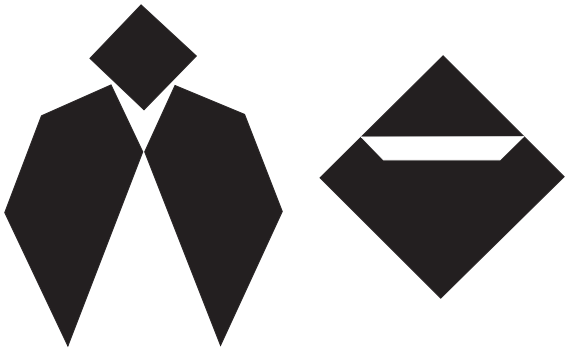
eraiki behar zirela kontsideratu zuten. Izan ere, tangram jokoa 16 triangelu txikitan zati baitaiteke.

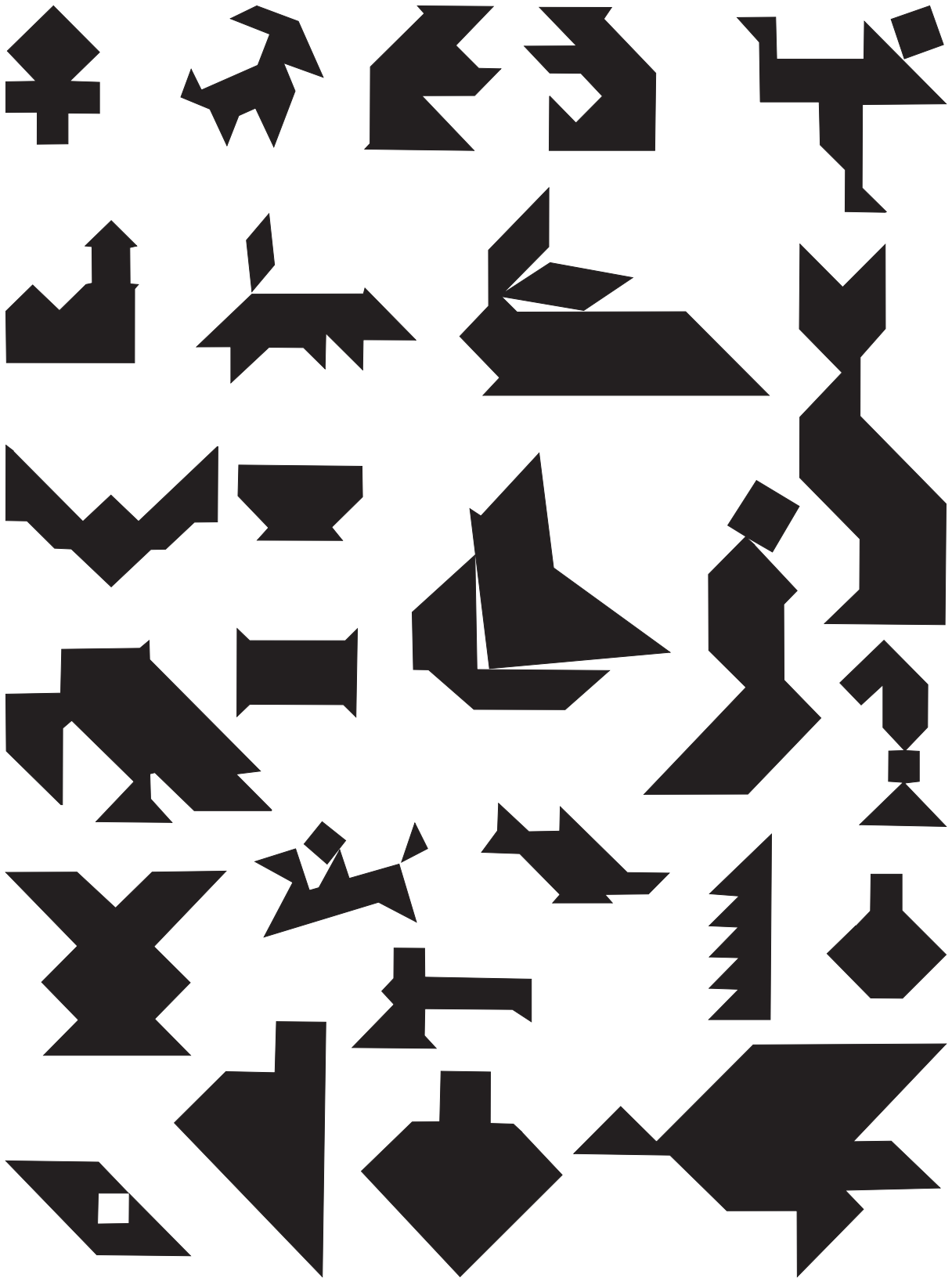
Tangram zatigarriak

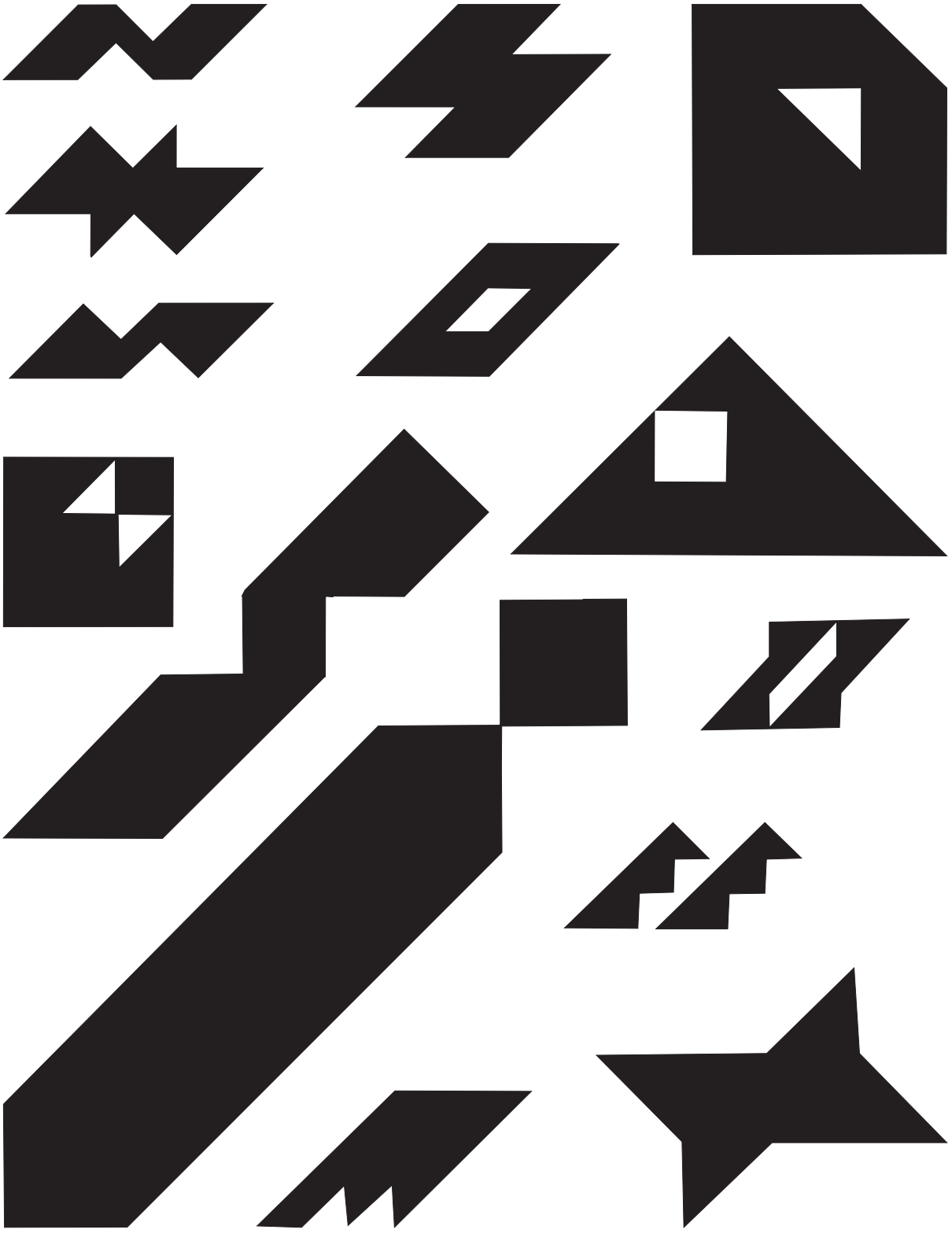
Izen horrekin, tangrameko piezak bi multzotan banatuz gero, multzo bakoitzeko piezekin irudi berdinak osatuz lortzen diren tangramak izendatzen dira.



Tangram zatigarriak.







Tangrameko piezekin osa daitezkeen irudi batzuk.

Txinako bakar-jokoa

Joko hau Txinatik datorkigu. Aldi berean lagun batzuk joka badezakete ere, bakarka jokatzeko egokia da. Jatorrizko jokoan, piezen gainean poema bat idatzita dago (pieza bakoitzak hitz bat edo gehiago), eta helburua lortu ondoren, beste poema bat irakur daiteke.

Joko honen piezen aldeak ondo egin behar dira, bata bestearen kontra irristatu behar delako.

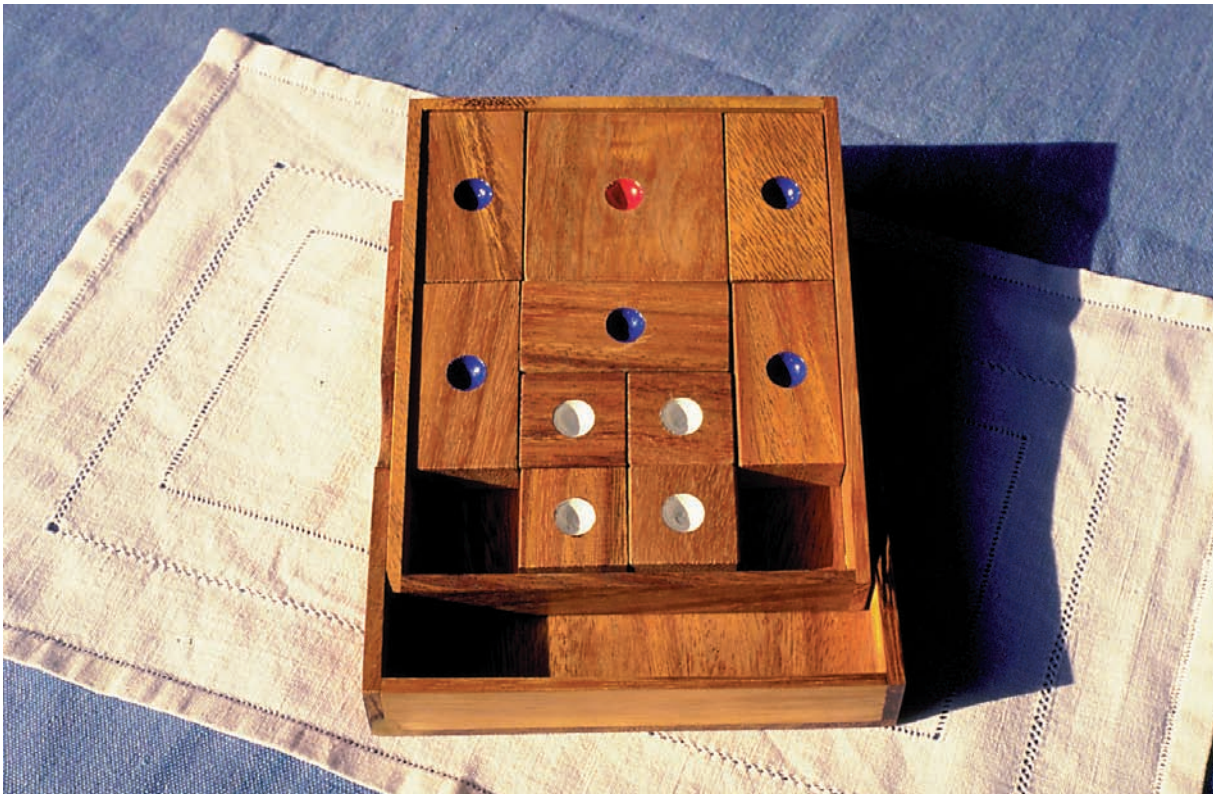
Materiala eta prestaketa

Piezak hamar dira: karratu handi bat, lau laukizuzen bertikal (bakoitza karratuaren erdia izanik), laukizuzen bat etzanda (besteen neurrikoa) eta lau karratu txiki (tamainaz laukizuzenen erdia). Piezak neurri aproposeko laukizuzen formako marko baten barruan mugituko dira.

Irudian ikusten den bezala kokatuko dira piezak hasieran, bi hutsune libre geratzen direlarik. Bi hutsuneez baliaturik, irristatuz mugituko dira piezak.

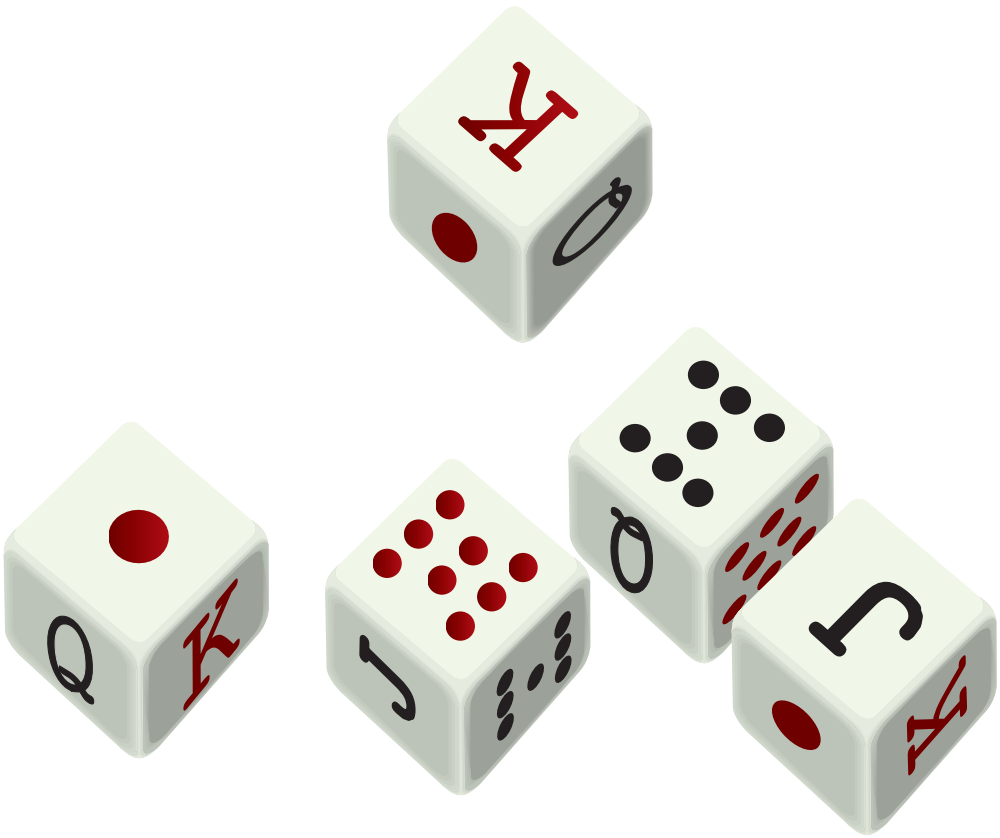
Jokoa, karratu handiaren lekuan lau karratu txikiak eta karratu txikien lekuan karratu handia kokatzean datza.

Ezin dira laukizuzen bertikalak etzan, eta etzanda dagoena bertikal ezin da jarri.



Txinako bakar-jokoa, egurra.

Dadoak



Sarrera

Dadoak, bolia, marmola, hezurra,...
Erromatarren inperioaldikoak. Paris, Serge Plantureux bilduma.

Dadoak jokoetako elementurik zaharrenak dira. Izan ere, bere jatorria etorkizuna iragartzeko erabiltzen ziren gezi eta makilatxoetan dagoela esan daiteke. Bere sortzaileak antzinateko tribuetako aztiak izan zirela esan dezakegu. Gero etorkizunari buruzko apustuak etorri omen ziren eta hortik etorkizuna iragartzeko joko bihurtu zen.

Lau aldeko dado luzeak, XIX. mendekoak, India. Paris,
Jean Vérame bilduma.

Itxura berezia eta marka-mota desberdinak zituzten dadoek, aran- edo muxika-hezurrak, bihiak, bisonte-hezurrak, altze-hezurrak, oreinadarrak, uharriak, zeramika, intxaur-azalak, kastore- edo marmota-hortzak, maskorrak, abereen tortoloxak, ...

Badakigu Asian emakumeek eta neskek trebetasun-joko batean arkume eta ahuntzen hankak erabiltzen zituztela. Dado haiek luzeak ziren eta lau alde oblongoak zenbakitu egiten ziren diru-jokoetan aritzeko. Txinan dadoak hemengoen berdinak dira, baina batekoa, puntu lodiagoa, eta laukoa gorriz pintaturik daude.

Leku desberdinetan aurkitu izan dira dadoak edo dadoak erabili izanaren probak. Ur-eko sumertar hilobietan K.a. III. milurteko dadoak aurkitu dira. Tetraedroak ziren, hiru dado bolizkoak eta beste hiru lapis lazulizkoak, lau erpinetako bi marketeriazkoak izanik.

Indiakoak dira dadoei aipu egiten dieten lehenengo idazkiak; duela 2.000 urte idatzitako "Mahabarata" epopeia sanskritokoak, hain zuzen.

Egiptoko Tebas eskualdeko hilobietan lau alde luzeko bolizko eta hezurrezko dadoak eta dado kubikoak aurkitu dira.

Ipar Europan Burdin Aroko dadoak eta dado-kutxak ere aurkitu dira.

Grezian, Sofoklesek Palamedesi egotzi zion dadoak asmatzea; izan ere, Troiako gerran solda-

Erromatarren garaiko dadoak eta godaleta.
Meridako museoa, 1994.

duei irakatsi baitzien jokatzen. Herodoto historialariaren ustez, lidiarrek asmatu zituzten Atris erregearen garaiko gosetea hobeto jasateko. Bestalde, Plutarkok egiptoarrei egotzi zien dadoak asmatzea.

Dadoen ekoizpena. "Xake, Dado eta Taula liburuak" izeneko lanaren miniatura. Alfontso X.a jakitunak 1283an egindako liburua.
Madril, Escorialeko Biblioteka.

Erroman bi dado-mota erabiltzen zituzten: tesserae kubikoak eta tali errektangeluarrak. Konbinazioek izenak zituzten: venus onena zen eta txakur txarrena.

Erdi Aroan jokoak jarraipena izan zuen eta eskolak ere sortu ziren. Artxibo judizialetan bereziki, gero eta gehiago mintzatzen da joko honetaz.

Gaur egun, dadoek bi erabilpen nagusi dituzte, taula-jokoetan eta, oro har, beste joko askotan mugimenduak erabakitzeko bat eta joko bezala bestea. Lehenengoetan dado arruntak erabiltzen dira gehienbat. Jokatzeko, aldiz, erabilienak pokerreko dadoak dira.

Dado arruntak kubikoak dira eta bere sei aldeetan 1, 2, 3, 4, 5 eta 6 puntu dituzte, elkarren aurkako aldeetan puntuen batura 7 izanik. Hori K.a. VII. mendetik aurrera da horrela.

Pokerreko dadoek beren aldeetan 9 puntu beltz, 10 puntu gorri, J, Q, K eta puntu lodi gorri bat daramatzate. Elkarren aurkako aldeetan, 9 puntu beltzak eta puntu lodi gorria, 10 puntu gorriak eta K eta J eta Q daude.

Bestalde azken urteotan rol-jokoekin batera dado berriak agertu dira. Alde batetik, 4, 8, 10, 20, 30 eta 100 aldeetako dadoak, aldeetan zenbakiak dituztela, eta bestetik ekintza eta ondorio desberdinak erabakitzeko aldeetan ikur bereziak dituztenak.

Giza itxurako dadoak, bolia, XVI. mendekoak, Alemania.
Paris, Jean Vérame bilduma.

Dado-mota desberdinak: tortoloxak; rol-jokoetako dado poliedrikoak eta aldeetan agindu bereziak dituzten dado kubikoak; Txinako dadoak, batekoa eta laukoa gorriz pintaturik; koloretako dado kubiko arruntak; Ur-eko erret jokoko dado tetraedrikoak; pokerreko dadoak, irudiekin eta letrekin.

Dado-jokoak

Gezurtia

Materiala eta prestaketa

Pokerreko bost dado eta godalet bat erabiliko dira. Jokaldiak pokerrekoak dira: repokerra (5 alde berdin), pokerra (4 alde berdin), fulla (hiru alde berdin eta beste biak ere berdin), hirukotea (hiru alde berdin), bi bikote edo bikote bikoitza (bi alde berdin eta beste bi ere berdin) eta bikotea (bi alde berdin). Jokaldi bakoitzean aldeen ordena, baxuenetik altuenera, hau da: 9koa, 10ekoa, J, Q, K, batekoa. Konbinazioetan sartzen ez diren dadoen aldeak edozein izan daitezke.

Konbinazio bat kantatzen denean jokaldi nagusia esango da, beste dadoen aldeak esan beharrik gabe. Fullaren kasuan, lehenengo hirukotea eta gero bikotea esango dira.

Helburua hurrengo jokalariari jokaldia pasatutakoan, aurreko jokaldia hobetzea edo, bere ordez, engainatzea da.

Nahi adina jokalarik har dezakete parte (zenbat eta jokalari gehiago izan, itxaronaldiak luzeagoak izango dira).

Arauak

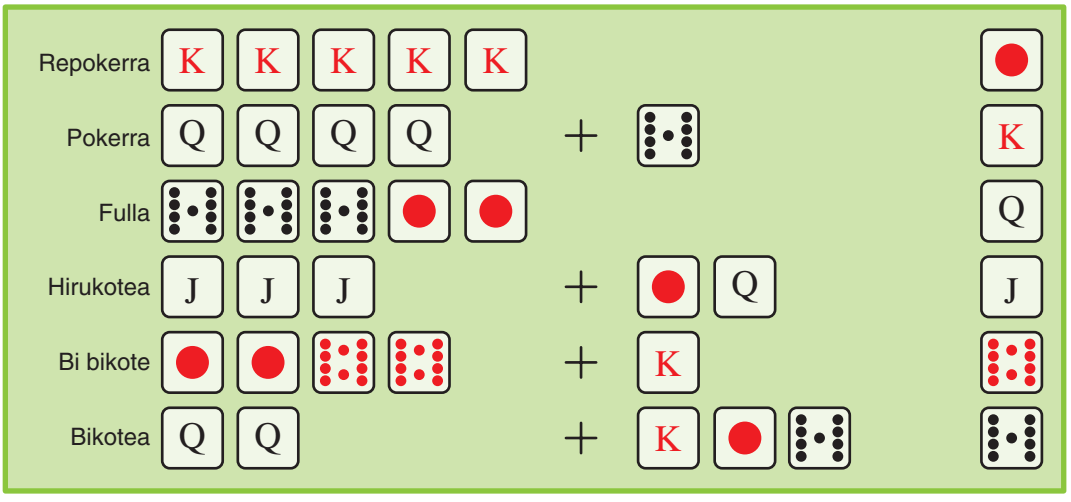
Jokalariek kanporatuak izateko behar den puntu-kopurua adostuko dute.

Dadoak nahi den eran bota ahal izango dira: bostak batera; banaka; lehenengo bi, gero bat eta azkenik bi; ....

Jokalari bakoitzak behin bakarrik bota dezake dado bakoitza.

Hasteko aukeratutako jokalariak 5 dadoak botako ditu, gutxienez bat godalet azpian gordez. Atera duen konbinazioa ikusitakoan bere eskuinekoari nahi duen jokaldia kantatuko dio. Eskuineko jokalariak sinets dezake ala ez.

Sinesten ez badu godaleta altxatu egingo du, jokaldia agerian utziz. Kantatu diotena edo altuagoa badago, berarentzat puntu bat. Kantatu diote-



Gezurtia jokoan erabiltzen diren konbinazioen hierarkia eta aldeen hierarkia.

na baino baxuagoa badago, hasi den jokalariarentzako puntua.

Sinetsi badu, jokalariak nahi dituen dadoak mahai gainean utzi ahal izango ditu (aldatu gabe) eta besteak botako ditu. Bota gabe utzi dituen dadoak geroago botatzeko aukera izango du. Botaldia bukatu eta gero, bere eskuinekoari berari kantatu dioten jokaldia baino jokaldi altuagoa kantatuko dio. Beste jokalari horrek ere bi aukera ditu: sinetsi ala ez. Hortik aurrera prozedura errepikatu egingo da.

Gezurtian jokatzeko pokerreko dadoak eta godaleta.

Puntua jasotzen duenak jokoa hasi egingo du berriro.

Jokalariek adostutako puntu-kopurua lortu ahala, partida utzi egingo dute. Azkena izango da irabazlea.

Aldaera

Jokalari batek aurrekoak kantatu diona sinetsi badu, hurrengoari pasatu ahal izango dio jokaldi altuagoa kantatuz, baina, godaleta altxatu, konbinazioa ikusi eta dadoak bota gabe.

Kirikia

Materiala eta prestaketa

Pokerreko bi dado eta godalet bat erabiliko dira. Dadoen aldeek balio hauek dituzte: batekoa = 6 puntu, K = 5 puntu, Q = 4 puntu, J = 3 puntu, 10ekoa = 2 puntu, 9koa = puntu bat. Jokaldiak, handienetik txikienera, hauek dira: kirikia, 10ekoa eta 9koa; bikoitzak: bi batekoak, bi erregeak (K), bi damak (Q), bi txankak (J), bi 10ekoak, bi 9koak; puntuak: 11(batekoa+K), 10(batekoa+Q), 9(batekoa+J, K+Q), 8(batekoa+10ekoa, K+J), 7(batekoa+9koa, K+10ekoa, Q+J), 6(K+9koa, Q+10ekoa), 5(Q+9koa, J+10ekoa), 4(J+9koa).

Helburua aurreko jokaldia hobetzea edo hurrengo jokalaria engainatzea da.

Nahi adina jokalariren artean joka daiteke.

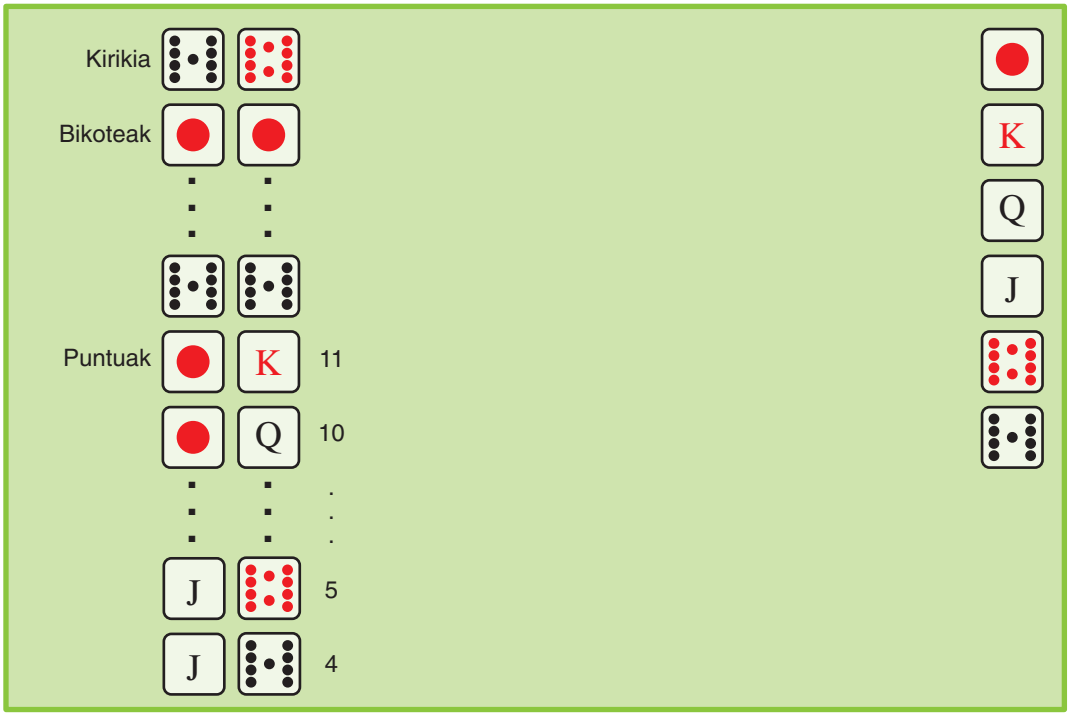
Arauak

Jokalariek kanporatuak izateko puntu-kopurua adostuko dute.

Dado bakoitza behin bakarrik bota ahal izango du jokalari bakoitzak.

Lehenengo jokalariak dadoak bota eta emaitza ikusitakoan eskuinekoari nahi duen jokaldia kantatuko dio. Horrek bi aukera ditu: sinetsi ala ez.

Sinesten ez badu, godaleta altxatu egingo du. Kantatu diotena baino gutxiago badago, lehenengoak puntu bat jasoko du. Kantatu diotena edo gehiago badago, berak jasoko du puntua.



Kiriki jokoko konbinazioen eta aldeen hierarkiak.

Puntua jasotzen duenak hasiko du berriro jokoa.

Sinetsi badu, dado bat edo biak bota ahal izango ditu. Bat bota badu, bestea botatzeko aukera izango du oraindik. Botaldia bukatutakoan hurrengo jokalariari berari kantatu dioten jokaldia baino handiagoa kantatuko dio. Horrek, sinetsi egingo du ala ez du sinetsiko.

Horrela arituko dira behin eta berriro.

Adostutako puntu-kopurura iritsi ahala, jokalariek partida utzi egingo dute. Azkena izango da irabazlea.

Aldaera

Jokalari batek kantatu diotena sinetsi badu, hurrengoari pasa ahal izango dio konbinazio altuagoa kantatuz, baina konbinazioa ikusi gabe eta dadoak bota gabe.

Lasterketa

Materiala eta prestaketa

Pokerreko bi dado eta godalet bat erabiliko dira. Dadoen aldeen balioak hauek dira: batekoa = 1.000 puntu, K = 500 puntu. Konbinazioen balioak hauek dira: bi 10ekoak = 200 puntu, bi J = 300 puntu, bi Q = 400 puntu, K bat = 500 puntu, bateko bat = 1.000 puntu, bi K = 1.000 puntu, batekoa + K = 1.500 puntu, bi batekoak = 2.000 puntu.

Helburua aldez aurretik finkatutako puntu-kopurua lortzea da.

Nahi adina jokalarik har dezakete parte.

Arauak

Jokalariek partida irabazteko lortu beharreko puntu-kopurua adostuko dute.

Jokalari bakoitzak, bere txandan, dadoak botako ditu, bi egoera hauek daudelarik:

a) Dadoen lehenengo botaldian punturik ematen duen konbinaziorik, batekorik, erregerik edo bikoterik lortu ez badu, txanda hurrengoari pasatuko dio.

b) Punturik ematen duen konbinazioren bat, batekoren bat, erregeren bat edo bikoteren bat ateratzen duen bitartean, dagozkion puntuak behin-behineko kontuan bilduko ditu eta berriro botatzeko aukera izango du. Berriro bota nahi ez badu, txanda hurrengoari pasatuko dio eta behin-behineko kontuko puntuak bere kontu orokorrera pasatuko dira eta aurrekoekin batu egingo dira.

Txanda batean dadoen bigarren botalditik aurrera batekorik, erregerik edo bikoterik lortu ez badu, ordurarte botaldien segidan lortutako behin behineko puntuak galdu egingo ditu eta txanda hurrengoari pasatuko dio.

Jokalari batek dado-botaldi batean bi 9koak ateratzen baditu, behin-behineko kontuko eta kontu orokorreko puntu guztiak ezabatu egingo zaizkio eta txanda hurrengoari pasatuko dio.

Aurretik adostutako puntu-kopurua lehenbizi lortzen duena izango da garailea.

Adibidea

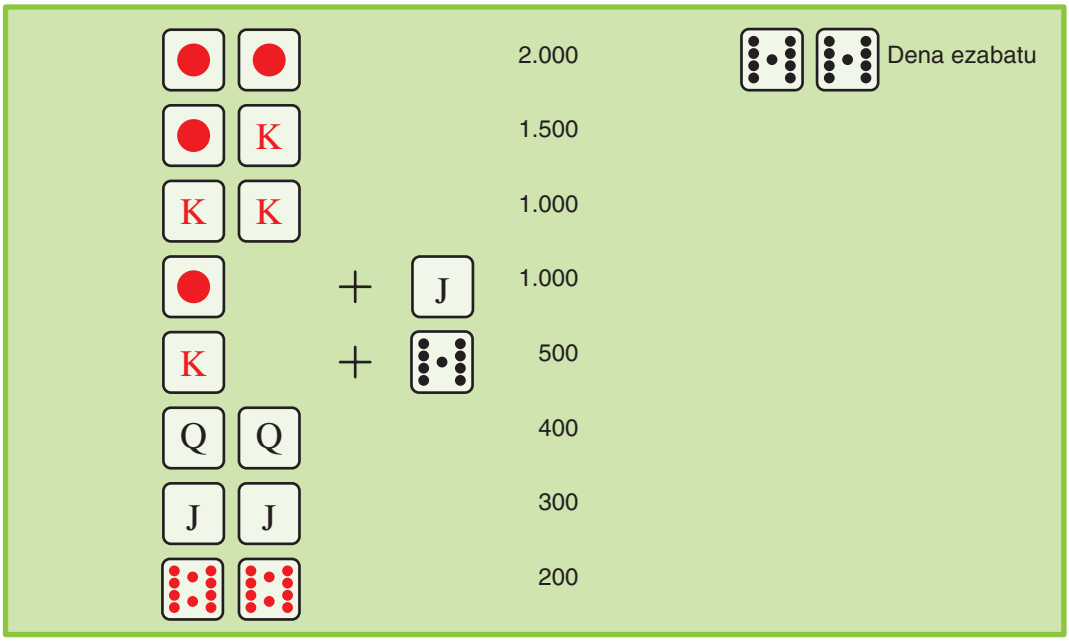
Txanda duen jokalariak lehendik 1.500 puntu dituela pentsatuko dugu.

1) 1. botaldian J-Q atera badu, ez du punturik lortu eta txanda hurrengoari pasatuko dio. Bere kontu orokorrean 1.500 puntuak gordeko ditu.

2) 1. botaldian K-J atera badu, behin-behineko kontura 500 puntu eramango ditu eta botaldi gehiago egiteko aukera du. Demagun hurrengo hiru botaldietan emaitza hauek lortu dituela:

   batekoa + batekoa behin-behineko kontuan 500 + 2.000 puntu daude

   Q + K behin-behineko kontuan 500 + 2.000 + 500 puntu daude



Emaitzen puntuazioak lasterketa jokoan.

10 + 10 behin-behineko kontuan 500 + 2.000 + 500 + 200 puntu daude

a) Geratzea erabakiko balu, behin-behineko kontuko 3.200 puntuak kontu orokorrera pasatuko lirateke eta 4.700 puntu gordeko lituzke.

b) Berriro botatzea erabakiko balu eta bosgarren botaldian J-9 aterako balu, behin-behineko kontuko 3.200 puntuak galdu egingo lituzke eta hasierako 1.500 puntuekin geratuko litzateke.

c) Bosgarren botaldian 9-9 aterako balu, behin-behineko kontuko 3.200 puntuak eta kontu orokorreko 1.500 puntuak galdu egingo lituzke.

Tortoloxak

Tortoloxa animalien tartso gainaldeko hezurra da. Oinaren mugimenduaren giltzarria da. Tortoloxekin antzinako Grezian iragarpenak egiten ziren. Dado bezala ere erabiltzen ziren eta, maizago, tortoloxetan aritzeko. Anforetako irudiek zein Homeroren poemek joko hau jainkoek zein gizakiek praktikatzen zutela erakusten digute. Asmakuntza Palamedesi egozten zaio; izan ere, Troiako gerran bere gerrariei irakatsi baitzien. Baina aurkitutako arrasto batzuek jokoaren jatorria Asian bilatu behar dela pentsarazten digute.

Egiptoko eta Sumerko hilobietan ere aurkitu dira tortoloxak, jokoetako beste materialen artean. Erroman oso zaletuak ziren, eta horixe agertzen du Ponpeiako fresko batek. Erromatarrek leku askotara eraman zuten jokoa. Baina, ohizko jokoa izan da Errusian eta Hego Pazifikoko irletan ere (bata bestetik urrun dauden herrietan) eta herri horietan ez ziren egon erromatarrak.

Tortoloxak eta puntuak: Ahurra (3), konbexua (4), laua (1) eta bihurgunetsua (6)

Tortoloxena, gehienbat, trebetasun-jokoa da. Hona ekarri dugun aldaerak, ordea, zerikusi handiagoa du dado arrunten jokoekin. Ave victrix edo Agur garaile! izena du eta autore klasikoen erreferentzia desberdinetatik eraiki ahal izan da.

Materiala eta prestaketa

Lau tortolox erabiliko dira. Tortolox bakoitzak lau alde ditu, erraz bereizten dira eta taulan agertzen diren izenak dituzte.

Aldea	Izen latindarra	Euskal izena		Puntuazioa
		Bidegoian (G)	Lekunberri (N)	
Ahurra	Vulcanus	Sake	Txulo	3
Konbexua	Aquila	Pone	Pon	4
Laua	Canis	Arkule	Zapatito	1
Bihurgunetsua	Caesar	Karne	Karne	6

Nahi adina jokalarik har dezake parte.

Helburua hamar txandatan ahalik eta puntu gehien lortzea da.

Arauak

Jokalariek txandaka botako dituzte tortoloxak. Hamar bira emango dira eta amaieran puntu gehien lortu duena izango da garaile.

Botaldi bakoitzaren balioa, atera diren aldeen puntuen batura izango da.

Badaude puntuazio berezia duten botaldiak:

– Ateratzen diren lau aldeak desberdinak badira, jokalariak momentu horretan bertan irabaziko du partida.
– Lau alde lau (arkule) ateraz gero, jokalariak utzi egin beharko du partida.
– Lau alde konbexu (pone), lau bihurgunetsu (karne) edo lau ahur (sake) ateratzeak botaldiaren balio arrunta laukoiztu egingo du eta 20 puntu gehigarri emango ditu.
– Hiru alde berdin ateratzeak 10 puntu gehigarri emango ditu.
– Alde berdineko bi bikote ateratzeak 5 puntu gehigarri emango ditu

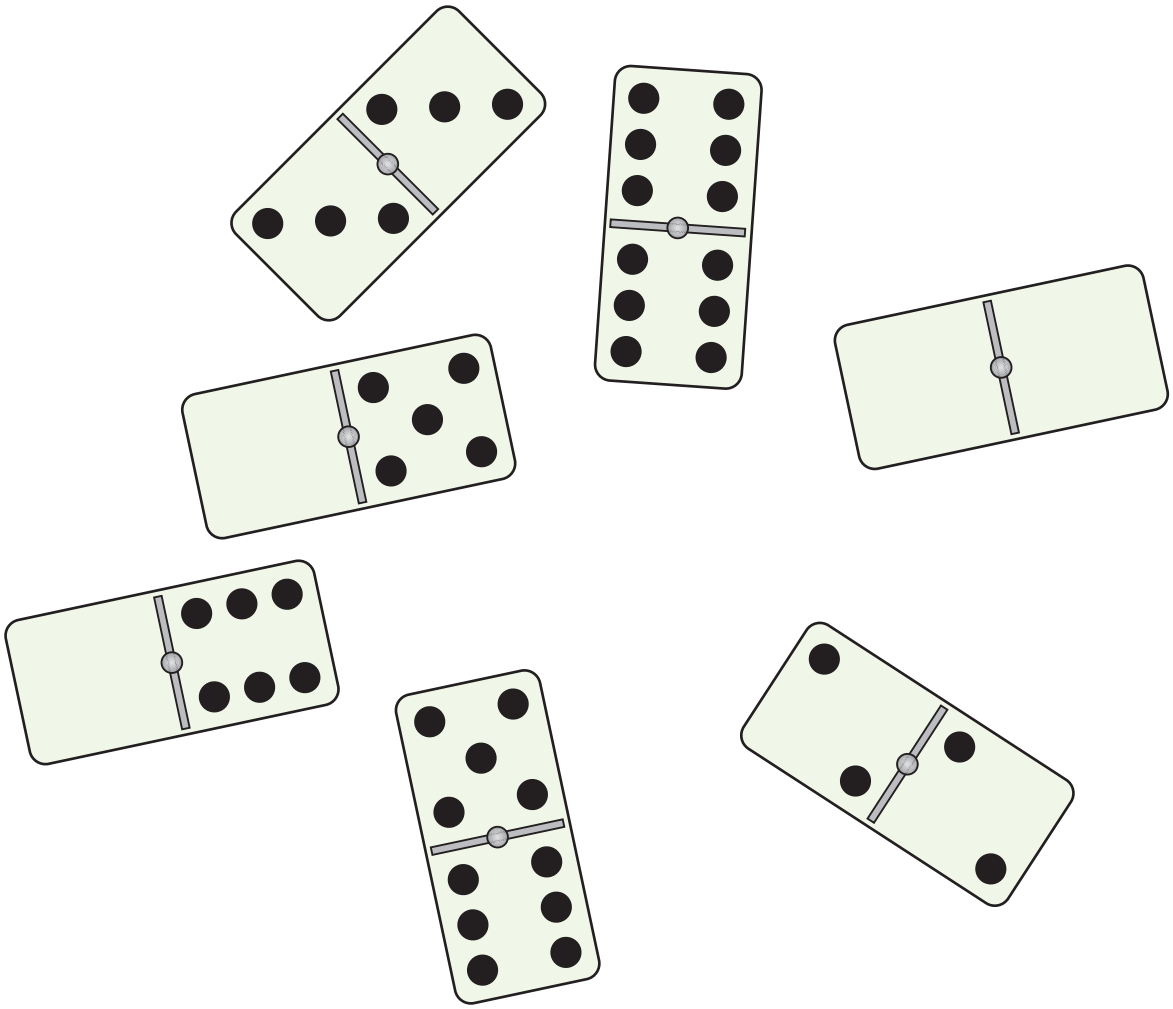
Konbinazioak

Hona hemen konbinazio guztiak balio gorenetik beherenera antolaturik:

1	AKLB	Konbinazio garailea	19	LLBB	14 + 5 = 19
2	BBBB	24 x 4 + 20 = 116	20	AKKB	17
3	KKKK	16 x 4 + 20 = 84	21	KLLL	7 + 10 =17
4	AAAA	12 x 4 + 20 = 68	22	KLBB	17
5	KBBB	22 + 10 = 32	23	AAKB	16
6	ABBB	21 + 10 = 31	24	ALLL	6 + 10 = 16
7	LBBB	19 + 10 = 29	25	ALBB	16
8	KKKB	18 + 10 = 28	26	KKLL	10 + 5 = 15
9	AKKK	15 + 10 = 25	27	KKLB	15
10	KKBB	20 + 5 = 25	28	AALL	8 + 5 = 13
11	AAAB	15 + 10 = 25	29	AALB	13
12	KKKL	13 + 10 = 23	30	AKKL	12
13	AAAK	13 + 10 = 23	31	KLLB	12
14	AABB	18 + 5 = 23	32	AAKL	11
15	AAAL	10 + 10 = 20	33	ALLB	11
16	AAKK	14 + 5 = 19	34	AKLL	9
17	AKBB	19	35	LLLL	Konbinazio galtzailea
18	LLLB	9 + 10 = 19			

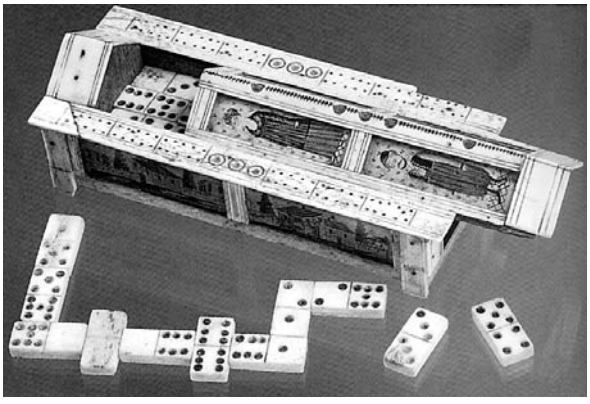
A = Ahurra K = Konbexua L = Laua B = Bihurgunetsua

Dominoak



Sarrera

Domino jokoaren jatorria zein den ez dago argi oraindik. Badirudi independenteki asmatu zela Europan eta Txinan. Txinatarrek 800 urte, gutxienez, daramatzate dominoan jokatzen. Europan aldiz, XVIII. mendera arte ez zen agertu.



Dominoa, XIX. mendekoa. Bilduma pribatua.

Domino-partida Txinako Foshgan herrian, 1996. (Santi Angulo).

Domino txinatarra eta europarra desberdinak dira. Bi dadoen botaldiak ematen dituen 21 konbinazioez gain, domino txinatarrak 11 fitxa errepikatu egiten ditu (6-6, 6-5, 6-4, 6-1, 5-5, 5-1, 4-4, 3-3, 3-1, 2-2, 1-1), guztira 32 fitxa dituelarik (ikus

d
d
e
6-

Txinako domino-kartak. Egurra. Erdialdeko irudiak txanponak dira.

Mortsa-bolizko domino eskimala, 12 puntuko fitxak ditu.

taula). Domino europarrak, berriz, 28 fitxa ditu, lehen aipatutako 21 konbinazioak eta alde zuria duten beste zazpi fitxa (6-0, 5-0, 4-0, 3-0, 2-0, 1-0, 0-0).

Beste aldaera batzuetan dominoek 9 (Kuban) eta 12 (Estatu Batuetan) puntuetarainoko fitxak dituzte, guztira hurrenez hurren 55 eta 91 fitxa dituztelarik.

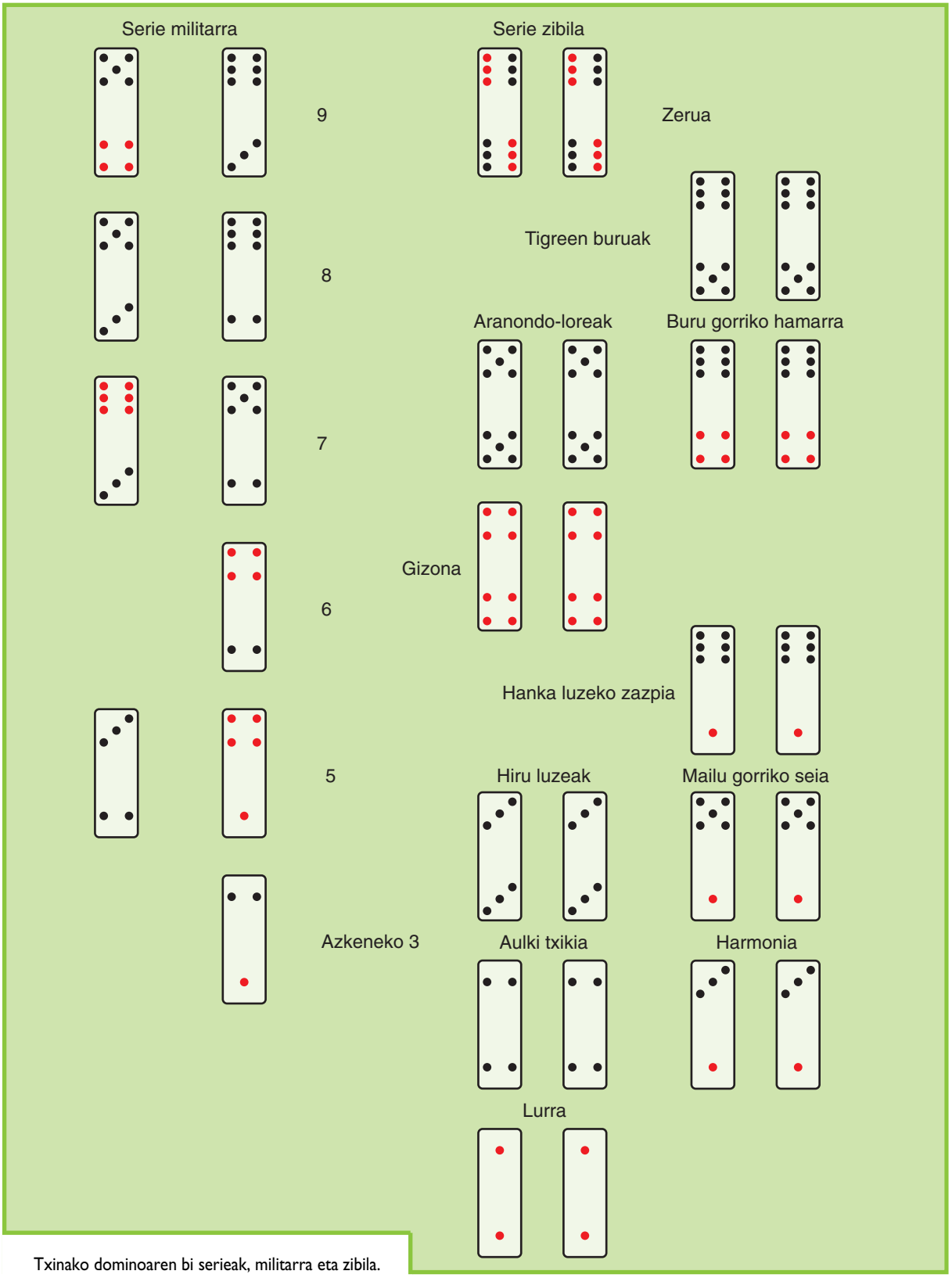
Kuban erabiltzen den bederatzi puntuko dominoa.

Domino tipikoa bi karratuz osatutako laukizuzena da. Hasieran, hezurrezkoak edo bolizkoak ziren. Geroago hezurrari edo boliari egurrezko edo hezur belztuzko pieza bat erantsi zitzaien atzealdean eta letoizko iltze batez lotu ziren. Horrela fitxak zutik jarri ahal izan ziren. Gaur egun egurra, pasta eta plastikoa erabiltzen dira. Atzealdea beltza eta aurrealdea zuria izaten dira. Aurrealdea bi zatitan dago banaturik, zati bakoitzak zenbait puntu beltz duelarik.

Joko honen izenaren jatorria ezezaguna da. Badakigu Akademia frantsesak 1771n jaso zuela: "Domino: Joko mota.". Urte hartan Trévoux-ek jokoaren izena domino eliz jantziarekin lotu zuen, jantzi hura alde batetik zuria eta bestetik beltza zelako. Beste jatorri bat latineko dominus, jaun, hitzean aurki liteke.

Ezagunak dira, bestalde, oinarrizko heziketan zenbaki, letrak, animaliak eta beste gai asko lantzeko erabiltzen diren dominoak.

Txinatarrek gustukoa dute kalean jokoan aritzea. Domino-partida. Pekin, 1988. (Xabier Artola).



Txinako dominoaren bi serieak, militarra eta zibila.

Agertu berria da domino triangeluarra. Fitxak triangeluarrak dira eta hiru zatitan daude banaturik, zentrotik erpinetara doazen marren bidez. Zati bakoitzean puntuak daude. Domino honekin irudi desberdinak osa daitezke: triangelua, hexagonoa, kurba lerromakurra...

Europako dominoarekin jokatzeko hiru joko ekarri ditugu hona: domino arrunta, garrafina eta hiltzailea.

Atal honetara domino geometriko bat ekarri dugu: domino hexagonala, hain zuzen. Domino horretan ere fitxak lotu egingo dira, baina ez zenbakien bidez; irudien bidez baizik.

Picassoren irudiekin egindako dominoa.

Domino-jokoak

Dominoa

Materiala eta prestaketa

Europako dominoaren 28 fitxak erabiliko dira. Bi, hiru edo lau jokalarik har dezakete parte.

Puntuak apuntatzeko sistema hau da:

– Galtzaileen fitxen puntuen batura 0 eta 9 bitartekoa bada, puntu bat apuntatuko da.
– Galtzaileen fitxen puntuen batura 10 eta 19 bitartekoa bada, bi puntu apuntatuko dira.
– Galtzaileen fitxen puntuen batura 20 eta 29 bitartekoa bada, hiru puntu, eta abar.

Helburua jokalariek dituzten fitxak arauen arabera kokatzea da.

Bederatzi puntuko dominoa. Ardales, Malaga. 1997. (Xabier Artola).

Arauak

Fitxak ahoz behera jarri eta nahasi egingo dira. Lau jokalariek zazpina fitxa hartuko dituzte.

Lehenengo eskua sei bikoitza duenak mahai gainean utziz hasiko du. Fitxak jartzeko txanda ere ezkerretik eskuinera pasatuko da.

Kubako Santiago hirian sei puntuko dominoa erabiltzen dute. 1996. (Xabier Artola).

Hortik aurrera ezkerretik eskuinera pasatuko da eskua hasteko txanda eta dagokion jokalariak nahi duen fitxa utziko du mahai gainean.

Fitxak alde berdinak elkartuz kokatuko dira eta fitxa bikoitzak gurutzaturik jarriko dira.

Fitxak osatzen den katearen bi muturretatik jar daitezke.

Jokalari batek katearen bi muturretako batean jartzeko fitxarik ez badu, txanda bere eskuinekoari pasatuko dio. Egoera hori edo paso esanez edo fitxa batekin mahaian kolpe bat emanez adierazi ohi da.

Eskua bere fitxa guztiak lehenbizi kokatzen dituenak irabaziko du. Beste jokalarien fitxen puntuak batu egingo dira apuntatzeko, lehentxeago aipatutako prozedura erabiliz.

Katea itxirik geratzen bada, hots, jokalariek fitxa gehiagorik jarri ezin badute, jokalarien fitxen puntuak zenbatuko dira eta puntu gutxien duenak irabaziko du eskua, eskuaren puntuak berari dagozkiolarik.

Partida 30 puntu gainditzen duen lehenak irabaziko du.

Aldaerak

Bikoteka jokatuz gero, aurrez aurreko jokalariek osatuko dute bikotea. Eskua irabazteko nahikoa da batek bere fitxa guztiak kokatzea. Puntuak zenbatzeko orduan beste hiru jokalarien fitxen puntuak batu egingo dira eta eskua irabazi duen bikotearen kontuan apuntatuko dira.

Banaka jokatuz gero, hiru jokalari galtzaileen fitxen puntuak irabazlearen kontuan apuntatuko dira.

Bi edo hiru jokalari direnean, fitxak nahasi eta banatu eta gero fitxa batzuk geratuko dira soberan. Horiek jokalari batek katean jartzeko fitxarik ez duenean erabiliko dira. Orduan, jokalari horrek soberako fitxak banan-banan hartuko ditu koka daitekeen fitxa bat hartu arte.

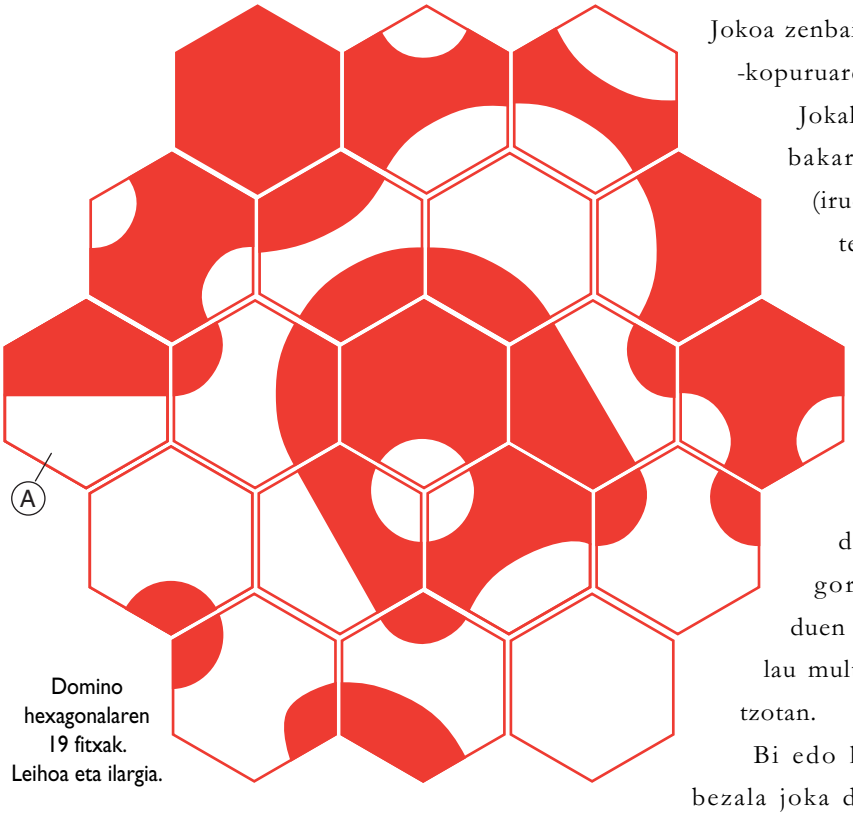
Domino hexagonala

Materiala eta prestaketa

Joko honi domino hexagonal deitu diogu, bere fitxak domino jokoan bezala lotu behar direlako. Joko hau hemeretzi hexagono erregularrek osatzen dute. Hexagono horiek neurri berekoak dira, baina guztiak marrazki desberdinekoak (ikus irudia). Jokoa, hemeretzi hexagonoekin hiru hexagonoko aldeak dituen beste hexagono handi bat osatzean datza; irudian erakusten den bezala ipintzean alegia.

Arauak

Hemeretzi hexagonoak alde guztietatik egokiro konbinatuko dira; gorria gorriarekin, zuria zuriarekin eta zuri-gorria zuri-gorriarekin, hain zuzen ere.



Domino hexagonalaren 19 fitxak. Leihoa eta ilargia.

Aldaerak

Jokoa zenbait eratara gara daiteke, jokalari-kopuruaren arabera.

Jokalari batek bakarrik joka dezake bakar-joko moduan, irudiak osatuz (irudian leihoa eta ilargia antzematen dira zentroan, baina kapela napoleonikoa, oreina, etab. ere osa daitezke).

Fitxa bakoitzak (A-k izan ezik) bere negatibo edo kolorez simetrikoa duenez gero, irudi simetrikoak ere osa daitezke. Osa al daiteke kolore gorria adibidez erabat jarraian duen irudirik? Irudian kolore gorria lau multzotan dago, eta zuria sei multzotan.

Bi edo hiru jokalarirekin dominoan bezala joka daiteke. Kasu horretan zuzen

batez erdibiturik dagoen hexagonoaz (A fitxaz) hasi behar da jokaldia. Beste hamazortzi hexagonoak nahasi eta jokalarien artean banatu egiten dira. Jokaldia fitxa guztiak lehenbizi bukatzen dituenak (edo gehiago luzatu ezin denean eskuetan fitxa gutxien duenak) irabaziko du. Berdinketa ere gerta liteke, jakina. Osatu behar den hexagono handiak A fitxarekiko edozein posiziotan geratu ahal izango du.

Bestalde jokoa beste hamazortzi hexagono desberdinekin osa liteke. Lau hexagonoko aldeak dituen hexagono handia osatu beharko da, guztira 37 hexagono daudelarik.

Garrafina

Materiala eta prestaketa

Domino arrunta erabiliko da. Hiru edo lau jokalarik hartuko dute parte.

Arauak

Jokalariek fitxak nahasi eta gero zazpina fitxa hartuko dituzte.

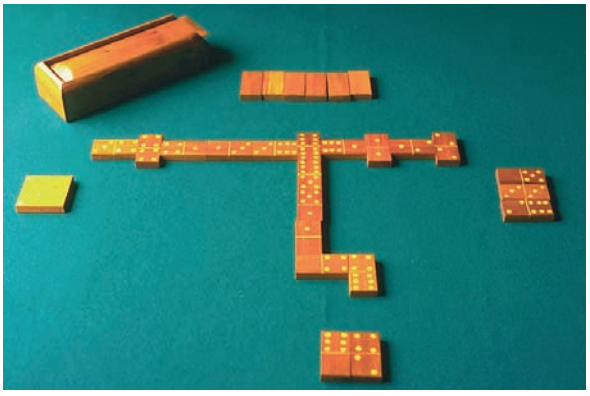
Sei bikoitza duena hasiko da lehenengo jokaldian. Hurrengoetan hasteko txanda ezkerretik eskuinera pasatuko da. Horietan hasi behar duen jokalariak sei bikoitza ez badu, paso egingo du eta sei bikoitza duena hasiko da, aurrekoek beren txanda galdu egingo dutelarik.

Jokalariek beren fitxak txandaka jarriko dituzte, beren aurrean eta sei bikoitzetik abiatuz. Horrela lau (hiru) besoko gurutzea osatuko dute.

Jokalari batek dagokion besoan fitxarik jarri ezin duenean, txanda galdu egingo du eta bere besoa beste jokalarientzat irekita geratuko da fitxaren bat jar dezaten, beti ere jokalarien txanda gordez.

Kasu horretan jokalari batek bi aukera dauzka: bere besoan fitxa bat jarri edo bere ezkerrean irekia geratu den beso batean fitxa bat jarri. Bigarrena hautazkoa da, ez derrigorrezkoa.

Bere fitxa guztiak kokatzea lehenbizi lortzen duenak irabaziko du. Inork lortzen ez badu, eskuan geratu zaizkien fitxetan puntu gutxien duena izango da irabazlea.



Garrafina-partida. Fitxa batetik hiru beso ateratzen dira. Marokon egindako dominoa, egurra.

Hiru jokalari direnean, zazpina fitxa hartuko dituzte eta beste zazpiak baztertu egingo dira.

Sei bikoitza, edo horren faltan beste bikoitz bat (handienetik txikienera) duen jokalaria hasiko da. Jokalari horrek sei bikoitza (edo beste bat) mahaian utziko du eta gero aukera izango du bere sei fitxak baztertutako zazpiekin trukatzeko.

Beste jokalariek aukera hori izango dute, ordenean, aurrekoek erabili ez badute.

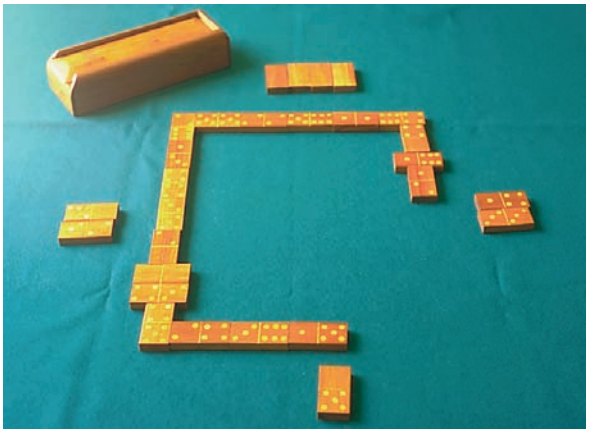
Aipatu trukea edozein jokalditan egin daiteke.

Trukea egiten duen jokalariak bere apustua bikoiztu egingo du. Galduz gero bikoitza ordainduko du, eta irabaziz gero jokatutakoa baino ez du kobratuko.

Hiltzailea

Materiala eta prestaketa

Domino arrunta erabiliko da. Bi, hiru edo lau jokalarirentzako jokoa da. Zazpi puntu dituzten fitxei (1-6, 2-5, 3-4) eta zuri bikoitzari (0-0) hiltzaile deritze.



Hiltzaile-partida. Hiltzaileak gurutzaturik kokatzen dira.

Helburua mahaian jarri nahi den fitxaren alde bateko puntuak mahaiko fitxa-zerrendaren mutur bateko puntuekin zazpi batzea da.

Arauak

Jokalariek fitxak nahasi eta zazpina fitxa hartuko dituzte.

Bikoitz handiena duena hasiko da, bikoitz hori mahaian kokatuz. Bikoitzik gabe, puntu gehien duen fitxarekin hasiko da.

Hurrengo jokalariak, eskuinekoak, lehenengo fitxaren alderen bateko puntuekin zazpi puntu batzen saiatuko da, bere fitxa baten alde bateko puntuekin. Ezin badu, hiltzaile bat erabili ahal izango du. Hiltzailerik ez badu eta fitxak soberan geratu badira, fitxa egokia aurkitu arte hartuko ditu. Fitxarik soberan ez badago, bere txanda galdu egingo du.

Hiltzailea erabiltzea aukerakoa da, baina txanda galdu baino lehen jokalariak hiltzailerik badu, erabili egin beharko du.

Fitxa-zerrendaren mutur batean alde zuria geratu bada, derrigorrez erabiliko da hiltzaile bat mutur horretatik aurrera jarraitzeko.

Hiltzaileak zeharka jarriko dira, domino arruntean bikoitzak bezala. Hiltzailearen edozein alde erabili ahal izango da fitxak jartzen segitzeko.

Bere fitxa guztiak lehenbizi jartzen dituen jokalaria izango da garailea.

Inor fitxarik gabe geratzen ez bada eta jokoa itxita geratzen bada, aurreratzerik ezinean, eskuan puntu gutxien duen jokalaria izango da irabazlea eta gainerako jokalarien puntu guztiak jasoko ditu.

Aldez aurretik adostutako puntuaziora lehenbizi heltzen denak irabaziko du.

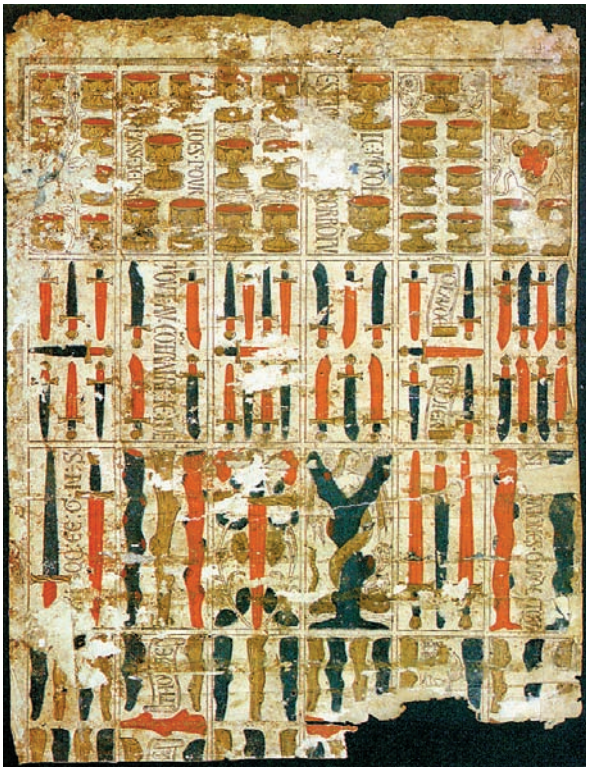
Kartak

Sarrera

Karten jatorria beste joko askoren jatorri bera da, hots, etorkizuna iragartzeko erabiltzen ziren makilatxoak eta geziak. Hain zuzen ere, Korean etorkizuna iragartzeko erabiltzen ziren gezien egurrak ikur desberdinez apaindurik zeuden, mailakatu ahal izateko. Ikur haiek, denbora igaro ahala, lehenbizi makilatxoetan eta gero paperezko xingola olioztatuetan irudikatu ziren, eta azkenik karta-sorta bihurtu ziren. Horrela, baina geroago, sortu ziren Txinako makilatxo-kartak; gure karten antza dutenak.

Poema-kartak, XVIII. mendekoak, Japonia.
Paris, Jean Vérame bilduma.

Mughal ganjifa jokorako kartak, 1977, Orissa, India.
Bilduma pribatua.



Karta espainolen orria, XVI. mendearen hasierakoa.
Paris, Ravel bilduma.

Europan gorde diren kartarik zaharrenak, 1430, Stuttgart, Alemania. Stuttgart, Württermbergisches Landes museum.

Txinako antzinako literaturan Tang dinastiako (618-907) kartak aipatzen dira eta Txinako Turkestanen aurkitu da karta-jokorik zaharrena; XI. mendekoa, hain zuzen.

Makilatxo-kartak oso arruntak dira Txinan. Hemen zenbaki-kartak ikus daitezke.

Bazeuden literatura- eta antzerki-kartak, zenbakizkoak, numismatikoak, mah jongekoak, domino-kartak, piktorikoak, alfabetikoak, lore--kartak, hezigarriak eta xake-kartak ere. Papera eta kartoiaz gain hezurra eta bolia (xaflatan) ere erabiltzen ziren.

Europako eta Asiako kartak eta beren bilakaerak desberdinak izan arren, antzekotasun batzuk badituzte. Esaterako, Ardhanari jainkosa indiarra kopa, zetro, ezpata eta eraztun banari eutsiz irudikatzen da. Europako tarotaren lau palo zaharrak dira horiek, hain zuzen: bastoiak, ezpatak, kopak eta urreak.

Aditu batzuek kartak ijitoek Indiatik ekarri zituztela uste dute. Baina, ijitoak kartak Europan zabaldu eta 100 urtera heldu ziren.

Karta-partida makilatxo-kartekin. Guilin. 1996. (Santi Angulo).

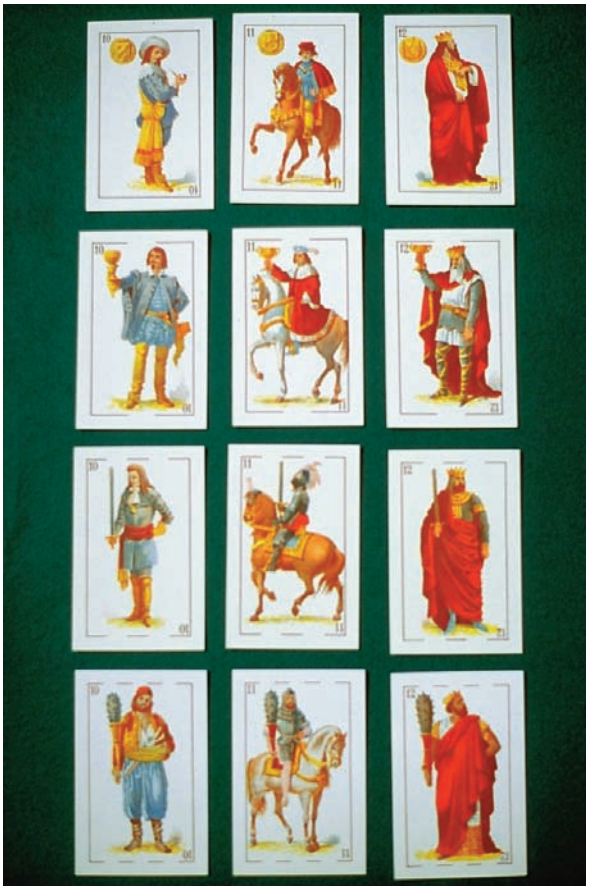
Zaila da kartak Europara noiz eta nola sartu ziren esatea. Hipotesi posibleena Sizilian eta Hispanian barneratu ziren arabiarrek sartu izana da. Hori da Covelluzo (1490) historialariaren teoria ("Istoria della citta Viterbo"); baita Salvivi-rena ere, XVIII. mendearen hasieran. Hipotesi horren aldeko beste datu bat, Espainian eta Italian kartak deitzeko erabiltzen diren naipes eta naibi hitzak dira. Hasieran, jokorako kartak naib deitzen ziren (hitz sarrazenoa da). Bestalde, nabi hitz arabiarrak profeta esanahia du; kartak zoriona emateko erabiltzen zirela gogoratzen duena.

Tranpatia, Georges de La Tour, 1630. Paris, Louvre museoa.

Edonola ere, karta-jokoak bazirelako froga Florentzia hirian naibbe izeneko jokoa debekatzen zuen 1376. urteko dekretua dugu, jokoa sartu berria zela zehaztuz. Hurrengo urteetan ere elizaren eta gobernuaren dekretu askok karta-jokoen kontra jo zuten, deabruak asmatu zituela salatuz.

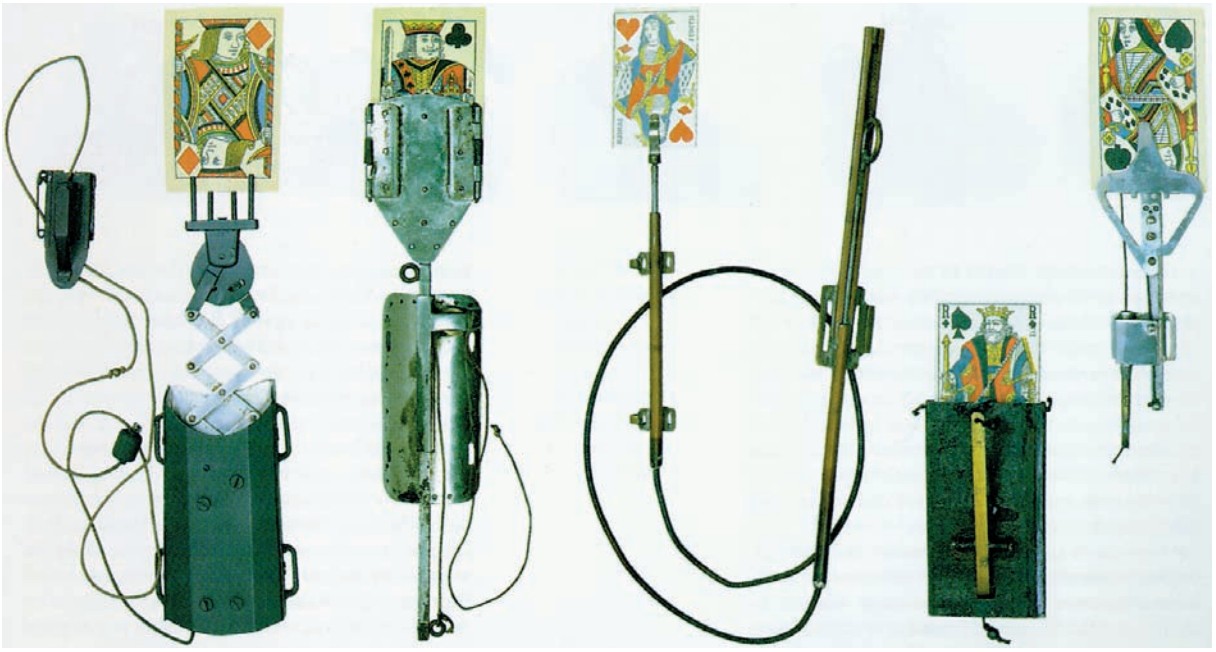
Europako lehenengo kartei buruz oro har gauza gutxi dakigu; kartak higatzen zirenean bota egiten baitziren. XV. mendeko batzuk gorde badira, papera garestia zelako eta birziklatzeko erabiltzen zirelako izan da. Bestalde, inprentetan kartak egiteko xaflak ere aurkitu dira.

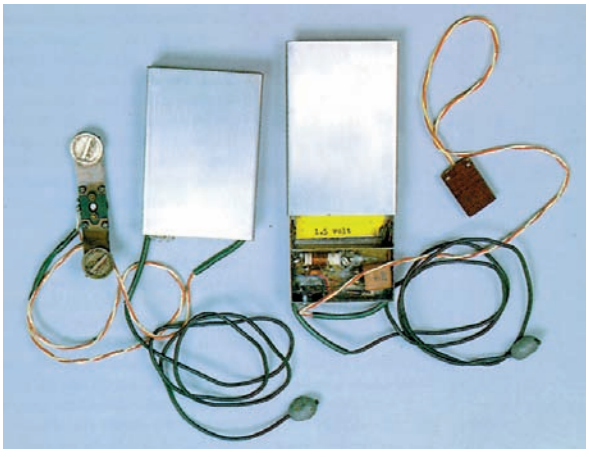
Aurkikuntza horiek agerian utzi dute oinarria ez dela harrezkero aldatu. Alemanian antzinako paloak bihotzak, kanpaiak, hostoak eta ezkurrak ziren; Espainian eta Italian bastoiak, ezpatak, kopak eta urreak delako ohizko banaketa gorde da. Gaur egun mundu frankofonoan eta anglofonoan erabiltzen diren koloreak XVI. mendean agertu ziren Frantzian: bihotzak, diamanteak, hirustak eta pikak.



Heraklio Fournier-ek Gasteizen 1868. urtean argitaratu zuen lehenengo karta-sortaren kopia. Hamabi beltzak.

Europako kartek honelako gaiak jorratzen zituzten: heraldika, geografia, gramatika, logika... Artisauek egiten zituzten eta egindako lana oso garestia zen, baina benetako arte-lanak ziren.





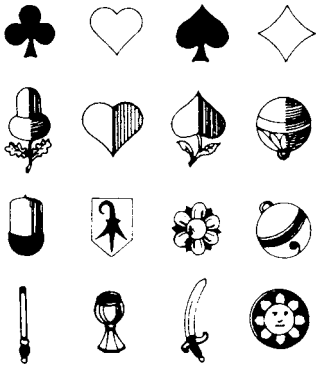
Karten trukagailuak mahukan ezkutatzeko, XIX. eta XX. mende-bitartekoak.

Horren lekuko, Italian ekoitzi ziren tarotak ditugu. Tarotak, bere 22 arkano nagusiekin, igarleen ohizko ikur misteriotsuen andana ordeztu zuen.

Xilografia asmatzeak kartak ugari ekoizteko aukera eman zuen eta horrek hedarazi egin zituen.

Gaur egun, karta ezagunenak espainolak eta frantsesak dira. Lehenengoak lau palo (bastoiak, ezpatak, kopak eta urreak) eta bi aldaera ditu: 40 kartakoa (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, txanka-10, zaldia-11 eta erregea-12) eta 48 kartakoa (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, txanka-10, zaldia-11 eta erregea-12). Karta-sorta frantsesak lau kolore ditu (bihotzak, diamanteak, hirustak eta pikak) eta bakoitzean batekoa (A), erregea (K), dama (Q), txanka (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2 kartak. Bi karta-sortetan komodinak edo jokerrak daude zenbait jokotan aritzeko.

Joko askotan bi sortekin joka daiteke, egokitzapenak eginez eta soberan dauden kartak kenduz.



Ikur frantsesak, alemanak, suitzarrak eta espainolak.

Hona ez ditugu jokorik ezagunenak ekarri nahi: musa, tutea, bridgea, kanasta, txintxona... Baina partaide asko onartzen duten eta horren ezagunak ez diren jokoak ekarri ditugu. Bestalde, karta-jokoen artean mah jong eta rumi izeneko jokoak sartu ditugu; nahiz eta fitxekin jokatu, helburua eta jokatzeko modua karta-jokoetatik gertuago baitaude. Mah jong jokoaren edertasuna dela eta, arreta berezia eskaini diogu.

Mah jong jokoan aritzeko erabiltzen diren kartak.

Jokoan karta zulatuekin, garai bateko irudi futurista.

Karta-jokoak

Azken altxaldia

Materiala eta prestaketa

Karta frantsesak erabiliko dira, baina kolore bakoitzeko 7, 8, 9, 10, J, Q, K eta A kartak soilik beharko dira. Hortaz, 32 karta. Hiru edo lau jokalarirentzat 32 kartako sorta bat, bostetik zortzi bitarteko jokalarirentzat 32 kartako bi sorta.

Karten hierarkia: A, 10, 9, 8, 7, K, Q, J.

Helburua azken altxaldia egitea da.

Joko honen erakargarritasuna karten aldrebeseko ordenan eta jokatzeko ordenan (eskuinetik ezkerrera) datza.

Arauak

Kartak nahasi eta banan-banan banatuko dira. Jokalari guztiek karta-kopuru bera jasoko dute, besteak baztertu egingo direlarik.

Banatzailearen ezkerrekoa hasiko da, karta bat ahoz gora mahaian jarriz. Besteek, eskuinetik ezkerrera, ahal badute kolore bereko karta handiagoak bota behar dituzte derrigorrez. Ez badute, edozein karta botako dute.

Ez dago triunforik.

Hierarkiaren arabera karta onena bota duenak jasoko du altxaldia eta hurrengo karta botako du.

Azkeneko altxaldia eramaten duena izango da irabazlea.

Irabazlea partidatik atera egingo da, horrela jokalari bat geratzen den arte. Horrek ordainduko du erronda.

Guasp inprentan kartak egiteko erabili ziren ezpelezko plantxak. Valldemosako udal-museoa, 1996.

Bihotzak

Joko hau XIX. mendean agertu zen eta geroago aldaera desberdinak izan ditu.

Materiala eta prestaketa

Karta-sorta frantsesa erabiliko da. Hiru eta zazpi bitarteko jokalariren artean jokatuko da.

Heraklio Fournier-ek Gasteizen 1868. urtean argitaratu zuen lehenengo karta-sortaren kopia. Lau batekoak.

Jokalariei karta-kopuru berdina egokitzeko bikoak baztertu egingo dira honela: 3 jokalari, biko beltz bat kendu; 5 jokalari, biko beltzak kendu; 6 jokalari, lau bikoak kendu; 7 jokalari, biko bihotza utzi eta besteak kendu.

Karten hierarkia ohizkoa da: A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Helburua altxaldietan bihotzik ez hartzea da.

Arauak

Banatzaileak kartak banan-banan banatuko ditu.

Lehen eskua banatzailearen eskuinekoak hasiko du. Hurrengoetan, altxaldia eraman duena hasiko da.

Koloreari jarraitu behar zaio, baina ez da botatako karten maila gainditu behar. Ezin bada, nahi den karta botako da. Ez dago triunforik.

Okerren bat badago berehala zuzen daiteke, baina jokalari batek errenuntzioa edo tranpa egiten badu, 13 puntuak eramango ditu.

Egindako altxaldietan dauden bihotz adina puntu zenbatuko dituzte jokalariek.

Jokalari bat aldez aurretik jarritako muga batera heltzen denean, puntu gutxien duen jokalariak irabaziko du.

Aldaerak

1) Bi jokalari: 13na karta banatuko dira eta besteak pilo batean utziko dira. Pilo horretatik altxaldi bakoitzeko karta bana hartuko dute piloa bukatu arte; lehenengo altxaldia egin duenak, gero besteak.
2) Jokalari batek bihotz guztiak lortuz gero, 13na puntu jarriko zaizkie beste jokalariei, berak punturik eraman gabe.
3) Dama beltza. Dama pikak 13 puntu balio ditu. Esku bakoitzean, guztira, 26 puntu daude.

   Kartak jaso eta ikusi ondoren, jokalari bakoitzak beste jokalari bati hiru karta pasatuko dizkio ezkutuan, honela: 1. eskuan, eskuinekoari; 2. eskuan, ezkerrekoari; 3. eskuan, a) 4 jokalari badira, aurrekoari, b) lau ez badira, ez dute kartarik aldatuko; 3 a) kasuan, 4. eskuan ez dute kartarik aldatuko.

Europako kartak ere sartu dira Txinan. Pekin, 1988.
(Xabier Artola).

4) Bihotzen balioak aldatzen dira: batekoak (A) 14 puntu balio du; erregeak (K) 13; damak (Q) 12; txankak (J) 11 eta besteek beren zenbakiak adierazten duen puntu-kopurua balioko dute. Guztira, esku bakoitzean 104 puntu daude.

Kontinentala

Materiala eta prestaketa

52 kartako bi sorta eta 4 joker erabiliko dira. Partida bat zazpi jokalditan jokatuko da: lehenengo jokaldian, bi hirukote osatuko dira; bigarren jokaldian, hirukote eta eskailera bana; hirugarren jokaldian, bi eskailera; laugarren jokaldian, hiru hirukote; bosgarren jokaldian, bi hirukote eta eskailera bat; seigarren jokaldian, hirukote bat eta bi eskailera eta zazpigarren jokaldian hiru eskailera.

Hirukotea zenbaki bereko karten taldea da, karta-kopuru minimoa hiru izanik.

Eskailera kolore bereko ondoz ondoko kartek osatzen duten taldea da, gutxienezkoa lau karta-koa delarik. Eskaileran, erregearen ondoren batekoa soilik jarri ahal izango da.

Jokalari-kopuru egokiena 4 eta 6 bitartekoa da. Jokalari gahiagorentzat karta-sorta bat eta bi joker gehiago erabili beharko lirateke.

Karten puntuazioa:

2 eta 7 bitartekoek 5 puntu balio dute.

8 eta erregea bitartekoek 10 puntu balio dute.

Batekoek eta jokerrek 20 puntu balio dute.

Arauak

Zazpi jokaldietan hamabina karta banatuko zaizkie jokalariei. Besteak ahoz behera jarriko dira pilo batean, bat aldamanean ahoz gora utzita.

Karta-banatzailearen eskuinekoa hasiko da eta txandak ezkerretik eskuinera pasatuko dira.

Bere txandan jokalari batek bi aukera ditu: ahoz gora dagoen karta ala ahoz beherako pilotik lehena hartu. Ahoz gorakoa nahi ez badu, pilokoa hartu baino lehen beste jokalariei aukera utziko die ahoz gorakoa hartzeko, lehentasuna ezkerretik eskuinera doalarik. Jokalariren batek karta hori hartu nahi badu, ahoz gorakoarekin batera piloko

Paris, Lequart, 1880. Bilduma pribatua.

lehen karta ere hartuko du zigor moduan eta ez du beste kartarik utziko mahai gainean. Gero, txanda duen jokalariak pilokoa hartuko du eta beste bat ahoz gora utziko du mahai gainean. Inork ahoz gorako karta nahi ez badu, txanda duen jokalariak pilokoa hartuko du eta beste bat utziko du ahoz gora mahai gainean. Gero, txanda eskuinekoari pasatuko dio.

Ahoz gora uzten diren kartekin beste pilo bat osatuko da eta goiko karta bakarrik hartu ahal izango da. Ahoz beherako kartak bukatzen direnean, ahoz gorakoak nahasi eta ahoz behera jarriko dira lehen bezala erabili ahal izateko. Hori behin bakarrik egingo da.

Jokalari batek jokaldi bat burutzeko, bere txandan dagokion karta hartu eta gero, bere eskuan dituen karta guztiak (bat izan ezik) konbinatu beharko ditu. Horretarako bi era desberdin ditu:

a) Karta batzuekin jokaldian eskatzen diren taldeak osatu eta
b) gainerakoak, beste jokalariek mahai gainean utzi dituzten taldeetan sartu.

Jokalari batek bere kartak beste jokalarien taldeetan sartu ahal izateko, lehenbizi, bere txandan, osatu behar dituen talde guztiak erakutsi behar ditu.

Jokaldi batean eskatzen diren talde guztiak txanda berean erakutsiko dira. Ezin da eskatzen diren taldeak baino gehiago osatu.

Taldeak erakusten direnean jokalariek gutxienez karta-kopuru minimoak aterako dituzte, baina ez daude hortik aurrera karta gehiago erakustera behartuta, nahiz eta bere eskuan taldeak handiagotzen dituzten kartak eduki.

Jokaldi bat ixteko jokalariak bere karta guztiak (bat izan ezik) konbinatu behar ditu, bere taldeetan edo besteen taldeetan, eta azkeneko karta ahoz gorakoen gainean utzi ahoz behera.

Zazpigarren jokaldian, hau da, hiru eskailera eskatzen dituenean, taldeak erakustearekin batera itxi egingo da. Hortaz, jokalariek ez dute aukerarik besteen taldeetan kartarik sartzeko.

Mahaian agerian dagoen eskailera bat egiteko joker bat edo gehiago erabili bada, jokalari batek jokerrak ordezten duen karta bere lekuan jar deza-

Haurrak kartetan, Murillo (1618-1682).

ke eta jokerra nahi duen bezala erabili, baina ezin du bere eskuan gorde.

Jokaldia bukatzen denean honela puntuatuko da:

– Itxi duen jokalariak, bere taldeak erakustearekin batera itxi badu, 10 puntu negatibo jasoko ditu. Beste txanda batean itxi badu, ez du punturik jasoko.
– Itxi ez duten jokalariek beren eskuetan dituzten karten puntuak jasoko dituzte, nahiz eta konbinatuak egon.

Jokaldia itxi gabe bukatzen bada, jokalari bakoitzak eskuan dituen karten puntuak jasoko ditu.

Partida zazpi jokaldien ondoren puntu gutxien duen jokalariak irabaziko du.

Mah jong-a

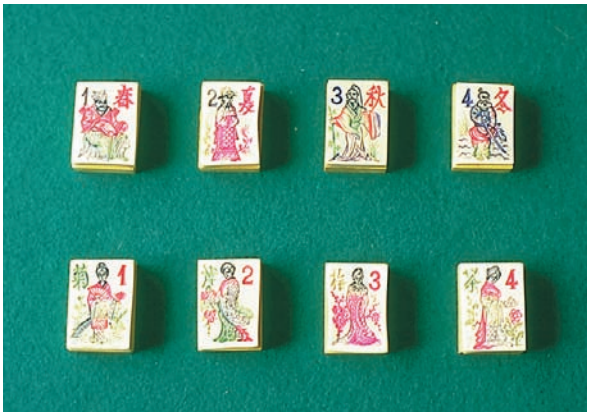
Dauzkagun datuen arabera Mah jong jokoa zaharrenetakoa da; xakea eta damak baino zaharragoa. Jokoaren jatorriari buruz teoria desberdinak daude: Noeren Arkan jokatu zela, Konfuziok asmatua dela, Sze izeneko arrantzale batek asmatu zuela....

Ziurtzat eman daiteke Txinan asmatua zela eta garai guztietan beste jokoen gainetik nagusi izan dela. Joan den mendera arte txinatarren monopolioa izan zen. Txinako Errepublikarekin batera zabaldu zen, ingelesei eta estatubatuarrei esker. Estatu Batuetara eraman ondoren, hasi ziren arau desberdinak agertzen. XX. mendearen 30.eko hamarkadara arte asko hedatu zen, ondoren gainbehera etorri zelarik. Japonian oso hedatua dago oraindik ere eta Europan berriki agertu da.

Mah jong jokorako kutxa. Puntuazioaren eta bikoizketen taula.

Izenari gagozkiolarik, ezinezkoa litzateke asmatu zenetik izan dituen izen guztiak zerrendatzea, pasa diren urteak eta Txinako dialektoak kontuan hartuz. Besteak beste, izen hauek eman ditzakegu: mah jong, mah txang, mah jang, mah jutx, lang txan, mah txeu, mah txow, mah jung,

mah tsiah.... Izenaren itzulpenak ere desberdinak izan dira: mandarinen joko zaharra, lau haizeen joko txinatarra, herensugeen bataila.... Zabalduena mah jong izena omen da, eta hori da guk erabiliko duguna. Badirudi fitxek elkar jotzen dutenean egiten duten soinuari zor zaiola izena. Izan ere, mah hitzak liho edo kalamu esan nahi du eta haizeak eragiten dienean landare horiek sortzen duten soinuaren antza duela diote; jong hitzak txolarre esan nahi du eta txori horien txioen antza litzateke.



Loreak eta urtaroak.

Jokoaren arauak zehatz-mehatz eman nahi izan ditugu. jokoak ematen duen aukera zabala hobeto erakusteko.

Arauak

Jokoa

1. Mah jong jokoa 144 fitxek, mahaiko haizeen fitxek, bi dadok, lau erregelak eta ordainketak egiteko fitxek osatzen dute.

   144 fitxak honela banatzen dira:

   – Lau lore eta lau urtaro, 1etik 4ra zenbakituak; lau haizeei dagozkie: 1a ekiari, 2a hegoari, 3a mendebalari eta 4a iparrari; lau loreek eta lau urtaroek sorta bana osatuko dute. Sorta bat berdea eta bestea gorria izaten dira. Lore eta urtarorik gabe jokatzen bada, dagozkien puntuak ezabatuko dira. Hemendik aurrera loreei eta urtaroei lore soilik deituko diegu.

   – 108 fitxa hiru serietan banatzen dira: banbuak, karaktereak eta zirkuluak. Serie bakoitzean fitxak 1etik 9ra daude zenbakiturik eta serie eta zenbaki bakoitzeko lau fitxa dago.

   – 28 fitxa bi ohoretan banatzen dira, haizeak eta herensugeak. Ekialdeko haizea, hego-haizea, mendebal-haizea eta ipar-haizea eta herensuge gorria, herensuge zuria eta herensuge berdea. Mota bakoitzeko lau fitxa dago.

   – Mahaiko haizeen lau fitxak biribilak dira eta lau haizeak adierazten dituzte.

   – Erregelak jokalarien fitxak kokatzeko erabiltzen dira. Batek marra gorri bat du, besteetatik bereizteko.

   – Ordaintzeko fitxak lau motakoak dira: 10, 50, 100 eta 500 puntukoak. Bakoitzetik jokalariei 5, 3, 8 eta 2, hurrenez hurren, banatzen zaizkie, hau da, 2.000 puntu jokalari bakoitzari.

Dadoak, haizeen fitxak eta ordaintzeko makilatxoak.

Partida hasteko harresia hautsiko da.

Jokalariak

2. Jokaldi bakoitzean lau jokalarik hartuko dute parte. Batek haizeen fitxak nahasiko ditu ahoz behera. Besteok fitxa bana hartuko dute eta nahasleak azkena. Fitxek jokalarien posizioa finkatuko dute (haizearen izenarekin izendatuko ditugu): ekia, bere eskuinean hegoa, aurrean mendebala eta ezkerrean iparra.
   Jokalari bakoitzak bere kasa jokatuko du.

Nahastea

3. Fitxa guztiak, 144 (136 lorerik gabe) ahoz behera jarriko dira eta lau jokalariek batera nahasiko dituzte.

Harresia eraikiz

4. Jokalari bakoitzak 36 fitxa hartuko ditu zoriz, bere aurrean bi fitxako altuera eta 18 fitxako luzera dituen harresi bat osatzeko. Lau harresiak bultzatuko dira karratu bat eratzeko.
   Jokalari bakoitza harresiaren bere aurreko aldeaz arduratuko da, eskuan zehar hartutako harri askeak ordezteko.

Harresia hautsiz

5. Harresia zein jokalarik hautsiko duen erabakitzeko bi dadoak botako dira.
6. Ekiak botako ditu lehenengo. Bere aldetik hasita eta eskuinerantz, aldeak zenbatuko ditu

Harresia, jokalariek dagozkien fitxak harresitik hartu eta gero.

lortutako puntuaziora iritsi arte (5,9 ekia; 2,6,10 hegoa; 3,7,11 mendebala; 4,8,12 iparra).

7. Horrela aukeratutako jokalariak dadoak botako ditu berriro eta lortuko duen puntuazioari ekiak lortutakoa gehituko dio. Bere harresian, eskuinetik ezkerrera, zutabeak zenbatuko ditu bi botaldien puntuaziora heldu arte (behar izanez gero ezkerreko harresian segituko du zenbatzen). Bukatu duen zutabeko fitxak kenduko ditu eta eskuineko lehenengo zutabe gainean beheko fitxa eta hirugarren zutabe gainean goikoa utziko ditu. Fitxa horiei harri aske deritze. Harri aske horiek erabilitakoan hausturaren eskuineko zutabeko fitxak izango dira harri aske berriak eta lehen bezala kokatuko dira harresiaren gainean.

Harresia partidaren amaieran, Mah jong egindakoan.

Fitxen banaketa

8. Ekiak hausturaren ezkerreko lehenengo lau fitxak (bi zutabe) hartuko ditu; hegoak hurrengo lauak; hurrengoak mendebalak eta azkenik iparrak. Horrela hamabi fitxa hartu arte. Gero, ordenari jarraituz, fitxa bana hartuko dute eta azkenik ekiak hamalaugarrena hartuko du.
9. Fitxen banaketan okerren bat gertatu bada, jokalari batek fitxa gehiegi (esku luzea) edo gutxiegi (esku motza) hartu badu, hogeigarren fitxa utzi baino lehen konponduko da: esku motzak bere txandan fitxa bat hartuz, fitxa utzi gabe, eta esku luzeak bere txandan fitxa bat utziz, fitxa hartu gabe. Hogeigarren fitxa uztetik aurrera ez dago konpontzerik eta dagokion zigorra jasoko du.
10. Harresiko fitxa bat hartzean, jokalari batek ez dagokion fitxa agerian uzten badu, aldameneko sei zutabeetako fitxeekin nahasi egingo du eta harresia berreraiki ere bai.

Loreak agerian

11. Fitxa guztiak hartu eta berehala hartutako lore guztiak agerian utziko dira eta ekia hasita harri askeez ordeztuko dira. Harri aske bat lorea bada, berehala ordeztuko da.
12. Loreek ez dute parte hartzen jokoan eta ezin dira utzi beste jokalariek har dezaten.
13. Loreak harresitik hartu eta berehala agerian utziko dira eta harri aske batez ordeztuko dira.

Laukoteak agerian eskua hasi baino lehen

14. Jokalari batek lehenengo hamahiru (hamalau) fitxen artean laukotea badu, agerian utzi ahal izango du eta bere loreak ordezteko txanda heltzen zaionean laukoteari dagokion harri askea ere hartuko du.

Jokoaren abiada

15. Hasieran lortutako loreak (eta laukoteak) agerian utzi eta dagozkien fitxak hartu eta gero, ekiak bere hamalau fitxetako bat utziko du ahoz gora harresiaren barnean.
16. Ekiak bere fitxa utzi eta gero, bere eskuineko jokalariari, hegoari, dagokio txanda, utzitako fitxa beste jokalari batek talde bat edo mah jong osatzeko behar duela ez bada. Kasu

horretan fitxa hartutakoan jokalariak beste fitxa bat utziko du, txanda bere eskuinekoari pasatuz. Horrela segituko da.

Taldeak

17. Taldeak eskailerak, hirukoteak eta laukoteak dira.
18. Eskailera serie bereko ondoz ondoko hiru fitxek osatzen dute.

19. Hirukotea serie eta zenbaki bereko hiru fitxek, norabide bereko hiru haizek edo kolore bereko hiru herensugek osatzen dute.

20. Laukotea serie eta zenbaki bereko lau fitxek, norabide bereko lau haizeek edo kolore bereko lau herensugeek osatzen dute.

21. Talde ezkutua harresitik hartutako eta agerian ez dauden fitxez osatutakoa da.
22. Ageriko taldea beste jokalari batek utzitako fitxa batez osatu eta erregelaren gainean uzten den taldea da.

Taldeak osatuz

23. Harresi barnean utzitako fitxa bat talde bat osatzeko erabili ahal izango da honela:

Txao

24. Jokalari batek eskailera baten bi fitxa baditu, txao egin ahal izango du eskailera osatuko duen fitxa hartuz, fitxa bere ezkerreko jokalariak utzi badu. Orduan, bere bi fitxak eta hartutakoa agerian jarriko ditu erregelaren gainean, gero fitxa bat utzi egingo du harresi barnean.

25. Jokalari batek txao egin dezake edozein jokalarik utzitako fitxa hartuz, eskailerak mah jong osatzen badu.

Pon

26. Bi fitxa berdin dituen jokalariak edozein jokalarik utzitako fitxa berdina hartu ahal izango du hirukotea osatzeko. Orduan, bere bi fitxak eta hartutakoa agerian jarriko ditu erregela gainean. Gero fitxa bat utziko du harresi barnean.
27. Edozein jokalarik egin dezake pon utzitako fitxa batekin, tartean dauden jokalariek txanda galduko dutelarik. Pon egin duen jokalariak fitxa utzitakoan, bere eskuinekoari egokituko zaio txanda.

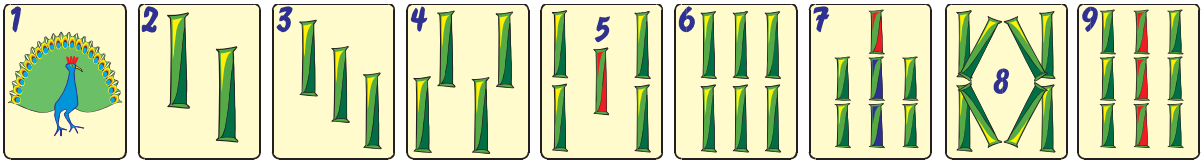
Esku betea: laukote bat, bi eskailera, hirukote bat eta bikote bat. Urtaro bat ere bai.

Kon

28. Hiru fitxa berdin dituen jokalari batek edozein jokalarik utzitako fitxa berdina har dezake laukotea osatzeko. Orduan, lau fitxak agerian jarriko ditu erregelaren gainean, harri aske bat hartu, eta azkenik, fitxa bat utziko du harresi barnean.
29. Edozein jokalarik egin dezake kon utzitako fitxa batekin, tarteko jokalariek txanda galduko dutelarik. Kon egin duen jokalariak fitxa utzitakoan, bere eskuinekoari egokituko zaio txanda.

30. Hirukote ezkutua duen jokalariak taldearen laugarren fitxa harresitik hartzen badu harresitik fitxa hartu eta berehala, edo beranduago, lau fitxak agerian jarri ahal izango ditu, talde ezkutua dela adierazteko muturretako fitxak ahoz behera jarriz. Gero harri aske bat hartu eta fitxa bat utzi egingo du.

    Mah jong egin baino lehen agerian ez dagoen laukote baten balioa hirukote ezkutuarena da.



31. Harresitik laugarren fitxa hartzen duen jokalariak ageriko hirukoteari erantsi ahal izango dio laukotea osatzeko. Gero harri aske bat hartu eta fitxa bat utzi egingo du.
32. Ageriko hirukotea duen jokalariak ezin du kon egin beste jokalari batek utzitako fitxarekin.

Esku betegabea: hirukote bat, laukote ezkutua, ageriko laukotea. Lore eta urtaro bana. Lau fitxa konbinatu gabe.

Mah jong

33. Mah jong egitea irabaztea da, lau talde eta bikote bat erakutsiz. Eskua osatzeko utzitako fitxa bat hartzen denean, osatutako taldea jarriko da agerian, ezkutuko beste fitxak baino lehen.

    Mah jong egiten ez duten jokalariek eskuan dituzten taldeak eta bikoitzak zenbatuko dituzte irabazleari dagozkion betebeharrei lotu gabe.
34. Esku nahasiko aldaeran lau taldeak eta bikotea edonolakoak izan daitezke.
35. Bikoitz bateko aldaeran lau taldeek eta bikoteak bikoitz bat eraman beharko dute, loreei dagozkienak kontuan hartu gabe.
36. Esku garbiko aldaeran lau taldeak eta bikoteak, guztiok serie berekoak izango dira, ohorekin edo ohorerik gabe; edo guztiok muturrekoak, ohorekin edo ohorerik gabe; edo guztiok ohoreak. (Aldaera batean mah jong egiteko 250 baino puntu gehiago, 500 mandarinak, egin behar da, loreak barne. Hori minimoa da.)
37. Aipatu baldintzen pean mah jong egiten duen eskua esku betea da. Jokalari batek hiru aldaeretan egin dezake mah jong, 75. arauan agertzen diren 20 muga eskuetako edozeinekin.
38. Jokalariek eskua bete dezakete harresitik fitxa bat (harri askea ere) hartuz edo eskailera, hirukotea edo bikotea osatzen dion utzitako fitxa bat hartuz.

Utzitako fitxen eskaeren lehentasuna

39. Fitxa bat jokalari batek mah jong egiteko eta beste batek talde bat osatzeko eskatzen badute, lehentasuna lehenengoak izango du.

40. Bi jokalarik fitxa bera mah jong egiteko eskatzen badute, fitxa utzi duen jokalariaren eskuinetik lehenak izango du lehentasuna.
41. Utzitako fitxa hirukotea edo laukotea osatzeko behar duen jokalariak lehentasuna izango du, eskailera osatzeko behar duenaren aurrean.

Harresitik hartuz

42. Harresitik fitxa bat hartu arte, utzitako azken fitxa eskatu ahal izango da.
43. Jokalariak hartzea dagokion fitxa agerian uzten badu hartu egingo du. Ez dagokion fitxa agerian geratuz gero, 10. araua aplikatuko da.
44. Jokalariak ez dagokionean fitxa bat hartzen badu bere lekuan utziko du, baina jada ikusi badu, 10. araua aplikatuko da.
45. Bere txandan jokalari batek harresiko fitxa ukitzen badu, hartu egingo du. Baina, utzitako fitxa berriro utzi ahal izango du eta harresikoa hartu, nahiz eta osatu behar zuen taldeko beste fitxak jada agerian izan.
46. Ageriko talde bat ezin da aldatu jokalariak fitxa uzten duenean. Ageriko talde bateko fitxa bat ezin da beste talde batera pasatu; ezta harresi barnean utzi ere.

Irregulartasunak

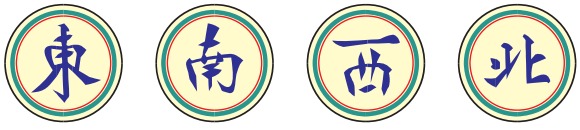
47. Jokalari batek lehen utzitako fitxa hartzen badu eta horrekin batera talderik osatzen ez duten fitxak agerian jartzen baditu, okerra zuzen dezake fitxa harresi barnean utzi baino lehen. Bestela, esku okerra izango du.
48. Harresi barnean utzitako fitxa ezin da hartu eta ezkutuko fitxen artean gorde. Agerian utziko da taldea osatzen duten beste bi fitxekin.
49. Jokalariak harresi barnean bi fitxa uzten baditu, lehenengoa geratu egingo da eta bigarrena jasoko du.
50. Jokalari batek harresi barnean utzi behar duen fitxatik hatzak kentzen dituenean, ezingo du fitxa eskatu.
51. Harresi barnean utzitako fitxa hila da hurrengo fitxa uzten denean. Fitxa hilak ezin dira erabili eta ahoz gora geratuko dira.
52. Jokalari batek fitxa bat berea hartu baino lehen uzten badu, utzitako fitxa jasoko du.

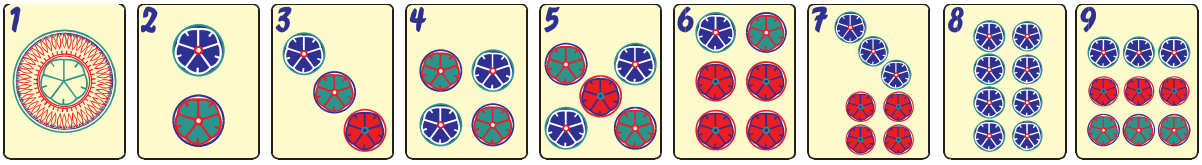
Informazioa zabalduz

53. Jokalari batek harresi barnean uzten duen fitxaren izena emango du. (Hautazko araua)
54. Jokalari batek utzi behar duen fitxari ez dagokion izena ematen badu, eta beste jokalari batek izen hori duen fitxa pon edo kon egiteko eskatzen badu, lehenengo jokalariak hurrengo txanda galduko du. Kasu horretan bere eskuinekoak txao egin ahal izango du.

Esku luzea, esku motza eta esku okerra

55. Fitxa gehiegi duen eskua esku luzea da. Fitxa gutxiegi duen eskua esku motza da. Ageriko talde oker bat duen eskua, esku okerra da.





56. Esku luzeak, motzak eta okerrak segitu ahal izango dute jokatzen eta txao, pon eta kon egin, baina ezingo dute mah jong egin.
57. Esku motzaren eta okerraren puntuak zenbatuko dira.
58. Esku luzearen puntuak ez dira zenbatuko.

Kontuak kitatuz

59. Mah jong egin duen eskuaren fitxa guztiak ahoz gora jarriko dira. Hirukote ezkutuak markatuko dira fitxa bat beste bien gainean jarriz. Leku bakarra bete duen edo irabazten duen fitxa, harresitik hartu bada, zutik jarriko da mutur batean. Saria jaso ahal izateko ezin da esku ezkutura eraman. Berehala erakutsi egingo da.
60. Irabazlearen eskua, onartua izanez gero, beste jokalariek osorik ordainduko dute, beren puntuazioa kontuan hartu gabe. Ekiak bikoitza jasoko du edo bikoitza ordainduko du.
61. Gero beste jokalariek beren eskuak baloratuko dituzte eta diferentziak soilik ordaindu eta kobratuko dituzte beren artean. Ekiak bikoitza ordaindu edo jasoko du.
62. Mah jonga zuzena ez bada, jokaldia bukatutzat emango da eta iragarri duenak Ekiari muga ordainketa egingo dio eta besteei erdia. Ekia izan bada, besteoi muga ordainduko die.

Harresi hila

63. Esku nahasian azken hamalau fitxek harresi hila osatuko dute eta ezingo dira hartu. Bikoitz bateko eta esku garbiko jokoetan ez dago harresi hilik eta harresiko azken fitxaraino hartuko da.

    Aldaera guztietan harresitik har daitekeen azken fitxa horri, azken fitxa erabilgarri deritzo.

Hainbanako jokoak

64. Azken fitxa erabilgarria hartutakoan, lorea bada edo laukote bat osatzeko erabiltzen bada, ezingo da beste fitxarik utzi eta jokaldia hainbanatua izango da.

Baina hala ez bada, fitxa bat utziko da harresi barnean, fitxa hori berriro erabili ahal izango delarik. Fitxa hori laukotea osatzeko erabiltzen bada, jokaldia parra izango da; baina eskailera edo hirukotea osatzeko bada, beste fitxa bat utziko da eta horrela segituko dute bukatu arte.

Inork mah jong egiten ez badu, jokaldia nulua izango da. Ekiak posizioa gordeko du.

Kasu horietan, esku garbiko jokoan diferentziak ordaindu eta kobratu egingo dira; man-

darinak bikoitza beti. Beste aldaeretan, esku nahasian eta bikoitz bateko jokoan, ez dago ordainketarik.

Kontuak

65. Serieetako 2tik 8rainoko zenbakidun fitxak sinpleak dira. Serieetako 1a eta 9a muturrak dira. Ohoreak haizeak eta herensugeak dira.

– Kontuak 1), 2) eta 3) taulei jarraituz egingo dira.

1) **Denontzako puntuak hiru aldaeretan**

		Agerikoak	Ezkutuak
Hirukoteak	Sinpleak	2	4
	Muturrak	4	8
	Ohoreak	4	8
Laukoteak	Sinpleak	8	16
	Muturrak	16	32
	Ohoreak	16	32
Bikoteak	Herensugeak		2
	Norberaren haizeak		2
	Haize nagusia		2
Loreak		4	
Eskailerak		0	0

– Kon bati lapurtuz

66. Jokalari batek mah jong egin dezake beste jokalari batek ageriko hirukote bati erantsi berri dion fitxa bat eskatuz, beste jokalari horrek hartutako harri askea gorde edo utzi baino lehen.

– Eskailerak soilik

67. Eskailerez eta balio gabeko bikote batez osatutako esku batek bikoitz baten eskubidea du (10 puntu esku garbian), nahiz eta jokalariak fitxa irabazlea harresitik hartu edo leku bakarra betetzeko erabili.

– Sari bereziko eskuak

68. Hurrengo eskuek sari berezia dute:

Diferitua: ekiak lehenengo fitxa utzi eta gero, edozein jokalarik, ekiak izan ezik, bere eskua agerian utzi ahal izango du eta osatzeko fitxa bat soilik behar duela iragarri. Harresitik hartu edo fitxa horrekin pon edo txao egiten badu, bikoitz bat izango du, eskua aldatu ez badu.

Hiru eskola-ume txikiak: herensugeen bi talde eta bikote bat dituen edozein esku betek bikoitz bat (10 puntu esku garbian) jasoko du, eskuaren beste bikoitzez gain.

Lau mesede txikiak: haizeen hiru talde eta bikote bat dituen edozein esku betek bikoitz bat (10 puntu esku garbian) jasoko du, eskuaren beste bikoitzez gain.

– Muga

69. Irabazleari ordaintzeko muga bat jarri ohi da. Muga hori 500 puntukoa izango da. Jokalarien arteko ordainketak ez dira mugatik pasako. Ekiarentzat muga bikoitza da. Esku garbian, jokalari baten kobrantza guztiek ezin dute 2.000tik pasatu, eta ekiarentzat 3.000tik ezin da pasatu.

Ekiaren posizioa

70. Ekiak bere posizioa mantendu egingo du beste jokalari batek mah jong egin arte. Hainbanako jokaldian edo mah jong okerra denean ere, posizioa gorde egingo du ekiak.

Bira

71. Bira bat jokalari guztiek ekiaren posizioa behin hartu dutenean bukatuko da. Aldaketaren ordena hau da: ekia, hegoa, mendebala, iparra.

Haize nagusia

72. Lehenengo biran zehar ekia da haize nagusia, bigarrenean hegoa, hirugarrenean mendebala eta laugarrenean iparra.
Haize nagusia adierazten duen fitxa agerian egongo da mahai gainean.

2) **Denontzako bikoitzak hiru aldaeretan**

		Bikoitzak
Hirukoteak edo laukoteak	Herensugeak	1
	Norberaren haizeak	1
	Haize nagusia	1
Norberaren lorea		1
Lau loreak (norberarena kontuan hartu gabe)		3
Esku garbia	Serie bat eta ohoreak	1
	Muturrak eta ohoreak	1
Esku purua	Serie bat	Muga
	Muturrak	Muga
	Ohoreak	Muga

Haizeen bira

73. Haize guztiak behin nagusi izan direnean osatuko da haizeen bira.
Haizeen bira bukatzen denean jokalarien posizioen zozketa egingo da berriro.

74. Ekia arduratuko da jokaldi bakoitzean bere posizioa adierazteaz.

Muga eskuak

75. Jokalari batek mah jong egin dezake ondoan deskribatzen diren muga eskuetako bat erakutsiz. Esku hauek guztiek muga balioa dute. Mugarik gabe jokatuz gero, balio finkoa eman beharko zaie.

3) **Irabazlearentzako puntuazioa eta bikoitzak hiru aldaeretan**

		Esku nahasia	Bikoitz batekoa	Esku garbia
Mah jong		20	20	20
Fitxa irabazlea	Harresitik hartua	2	2	2
	Leku bakarra betetzekoa	2	2	2
	Azken fitxa erabilgarria	B1	B1	10
	Harri askea	B1	B1	10
	Kon bati lapurtua	B1	B1	10
	Utz daitekeen azken fitxa	B1	B1	10
Eskua	Eskailerak eta balio gabeko bikotea	B1	B1	10
	Eskailerarik gabea	B1	B1	10

I. Altxor ezkutua: lau hirukote (edo laukote) ezkutu eta bikote bat duen eskua, hamalau fitxak serie berekoak eta harresitik hartuak izanik.

Muga eskua: Altxor ezkutua (I).

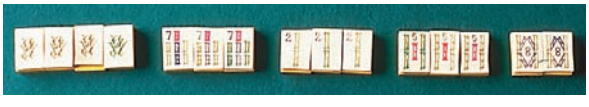
II. Guztiak ohoreak: lau hirukote (edo laukote) eta bikote bat dituen eskua, fitxa guztiak haizeak eta herensugeak izanik eta edonola har daitezkeelarik.

Muga eskua: Guztiak ohoreak (II).

III. Guztiak muturrak: lau taldeak eta bikotea muturrak dituen eskua. Fitxa guztiak muturrak dira eta edonola lor daitezke.

Muga eskua: Guztiak muturrak (III).

IV. Esku berdea: lau taldeak eta bikotea osatzen dituzten fitxak herensuge berdeak eta banbuko fitxa sinpleak (2,3,4,5,6,7,8) direnean, edonola har daitezkeelarik.



Muga eskua: Esku berdea (IV).

V. Esku gorria: lau taldeak eta bikotea osatzen dituzten fitxak herensuge gorriak eta zirkuluko fitxa sinpleak (2,3,4,5,6,7,8) direnean, edonola har daitezkeelarik.

Muga eskua: Esku gorria (V).

VI. Esku zuria: lau taldeak eta bikotea osatzen dituzten fitxak herensuge zuriak eta karaktereko fitxa sinpleak (2,3,4,5,6,7,8) direnean, edonola har daitezkeelarik.

Muga eskua: Esku zuria (VI).

VII. Hiru eskola-ume handiak: hiru herensugeen hirukoteak (edo laukoteak) eta beste talde bat eta bikotea dituen eskua, esku garbia izanik. Edonola har daitezke.

Muga eskua: Hiru eskola-ume handiak (VII).

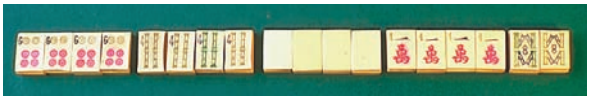
VIII. Esku horizontala: serie desberdinetako baina fitxa sinpleen zenbaki bereko hiru pon dituen eskua, osatzeko ohoreko hirukotea eta bikotea behar direlarik. Edonola har daitezke fitxa guztiak.

Muga eskua: Esku horizontala (VIII).

IX. Lau mesedeak: lau haizeen hirukoteak (edo laukoteak) eta bikote bat dituen eskua. Fitxak edonola har daitezke.

Muga eskua: Lau mesedeak (IX).

X. Denak konak (laukoteak): lau laukote, edozein, eta bikote bat dituen eskua, fitxak edonola harturik.



Muga eskua: Denak konak (X).

XI. Bederatzi ateak: harresitik hartu diren serie bereko hamahiru fitxak, 1,1,1,2,3,4,5,6,7,8, 9,9,9 dituen esku ezkutua, osatzeko serie bereko edozein fitxa har daiteke; harresikoa zein utzitakoa.

Muga eskua: Bederatzi ateak (XI).

XII. Hamahiru zurtzak: haize bakoitzeko fitxa bat, herensuge bana eta serie bakoitzeko 1eko eta 9ko bana dituen eskua, horietako batekin bikotea osatzen duen edozein fitxarekin osatzen dena.

Muga eskua: Hamairu zurtzak (XII).

XIII. Zeruko eskua: ekiak lehenengo fitxa utzi baino lehen mah jong egiten duenean.

XIV. Lurreko eskua: ekiak utzitako lehenengo fitxarekin beste jokalari batek mah jong egiten duenean.

XV. Ilargiaren arrantza hondaletik: eskua harresitik har daitekeen azkeneko fitxa hartuz osatzen denean eta fitxa hori bateko zirkulua bada.

XVI. Aranondo-lorea teilatuan: eskua kon baten ondoren hartzen den harri askearekin osatzen denean eta fitxa hori bosteko zirkulua bada.

XVII. Bi banbu ohostuz: eskua kon bati biko banbua ohostuz osatzen denean.

XVIII. Kona kon gain: laukote bat agertutakoan hartzen den harri askearekin beste laukote bat osatzen denean eta horri dagokion harri askearekin eskua osatzen denean.

XIX. Zeruko bikiak: ohore desberdinen zazpi bikote (haize bakoitzeko eta herensuge bakoitzeko bikote bat), edo serie bereko zazpi bikote, edo muturren bost bikote desberdin eta beste muturraren kon bat dituen eskua. Azkeneko fitxa utzitako fitxa izan daiteke.

Muga eskua: Zeruko bikiak (XIX).

XX. Zazpi bikiak: serie bateko eta ohoreen zazpi bikote, edo ohoreen eta serie desberdinetako muturren zazpi bikote dituen eskua. Azken fitxa utzitako fitxa izan daiteke.

Muga eskua: Zazpi bikiak (XX).

Jokalarien kopurua bi, hiru, bost edo sei denean.

Bi jokalarirentzat

- Jokalariak aurrez aurre jarriko dira. Ekia eta mendebala izango dira txandaka.
- Ekiaren posizioa zozketan erabakiko da.
- Jokalariek aurreko eta eskuineko harresiak eraikiko dituzte.
- Ezin da txao egin utzitako fitxekin.
- Galtzaileak irabazlearen eskuaren balio osoa ordainduko dio. Ez dago ordainketa bikoitzik.

Hiru jokalarirentzat

- Mendebala baztertu egingo da zozketatik.
- Bigarren jokaldian ez da hegorik egongo eta hirugarrenean ez da iparrik egongo.
- Jokalariek harresiaren aurreko aldea eraikiko dute eta gainerako 36 fitxetatik 12na hartuko dituzte.
- Ekiak dadoak botako ditu harresia zein jokalarik irekiko duen jakiteko. Aukeratuak eskuineko lehenengo bi fitxak hartuko ditu hamalau izateko eta besteok fitxa bana hartuko dute.

Bost jokalarirentzat

- Lau haizeekin batera serie bateko fitxa bat nahasiko da. Fitxa hori hartuko duena kanpoan geratuko da lehen jokaldian.
- Jokaldi bakoitzaren amaieran ekia izan dena aterako da eta sartuko den jokalaria iparra izango da hurrengo jokaldian.

Sei Jokalarirentzat

- Edozein serietako batekoa eta bederatzikoa haizeekin nahasiko dira. Haizerik hartzen ez duten jokalariak kanpoan geratuko dira lehen jokaldian.
- Lehen jokaldia amaitutakoan ekia aterako da eta batekoa hartu duena sartu eta iparra izango da bigarren jokaldian.
- Bigarren jokaldia amaitutakoan bigarren ekia aterako da eta bederatzikoa hartu zuena iparra sartuko da.
- Hurrengoetan ekia aterako da eta kanpoan denbora gehien daramana, iparra, sartu egingo da.

Rumi-a

Materiala eta prestaketa

Jokoak 106 fitxa ditu. Kolore desberdinetako lau serie dira. Serie bakoitzak 1etik 13ra zenbakitutako 13 fitxa ditu. Serie bakoitza bi aldiz errepikatzen da. Beraz 4 x 13 x 2 = 104 fitxa. Azkenik, bi komodin daude.

Bitik seira jokalarik joka dezakete, kopuru egokiena 4koa delarik.

Helburua jokalariak eskuan dituen fitxak, elkarren artean konbinatuz edo mahai gainean agerian dauden beste konbinazioetan sartuz, fitxarik gabe geratzea da.

Arauak

Fitxa guztiak ahoz behera jarri eta nahasi egingo dira.

Jokalari bakoitzak 14 fitxa hartuko ditu. Bost jokalari badira, 12na fitxa eta sei jokalari badira, 10na fitxa.

Gainerako fitxetatik fitxa bana hartuko dute jokalariek. Zenbaki altuena hartu duena hasiko da. Gero fitxa horiek besteekin nahasiko dira.

Txanda ezkerretik eskuinera pasatuko da.

Konbinazioak:

– Eskailera: serie bereko ondoz ondoko zenbakiak dituzten hiru fitxaren, edo fitxa gehiagoren, segida. 13 zenbakidun fitxaren ondoren ezin da 1 zenbakiduna jarri.
– Taldea: kolore desberdinetako eta zenbaki bereko hiru edo lau fitxa.

Fitxen balioa:

– Zenbakidun fitxek, zenbakiak adierazten duen puntu-kopurua balio dute.
– Komodinak konbinazio batean ordezten duen fitxaren balioa du. Baina jokaldia bukatutakoan jokalari baten eskuan geratu bada, 30 puntuko balioa izango du.

Jokalari batek mahai gainean beste jokalariek utzitako konbinazioetan fitxarik sartu ahal izateko, konbinazio batean edo gehiagotan gutxienez 30 puntu utzi beharko ditu agerian. Konbinazio horiek txanda berean erakutsi beharko dira. Jokaldi berean aurreko konbinazioez gain, beste fitxa batzuk mahaiko beste konbinazio batzuetan ere jarri ahal izango ditu.

Jokalari batek bere txandan bi aukera izango ditu:

a) Mahai gainean agerian dagoen (dauden) konbinazio batean (batzuetan) fitxa bat (batzuk) jarri ahal izango du(ditu). Ezinbesteko baldintza da aurretik 30 puntuko bere lehenengo konbinazioa mahaian jarria izatea. Edo,
b) bere lehenengo konbinazioa mahaian utzi edo ageriko konbinazioetan fitxarik sartu ezin badu, ahoz behera dauden fitxetatik bat hartuko du eta bere txanda bukatu egingo du.

Mahaiko konbinazioak jokalari guztienak dira.

Rumi-partidaren bukaera.
Ezkerreko jokalariak bere fitxa guztiak konbinatu ditu.
Eskuineko jokalariak fitxa batzuk besterik ez ditu konbinatu.

Jokalari batek mahaiko nahi dituen konbinazio guztiak desegin ahal izango ditu, berari komeni zaizkion konbinazio berriak osatzeko. Honelako aldaketak egin ahal izango dira:

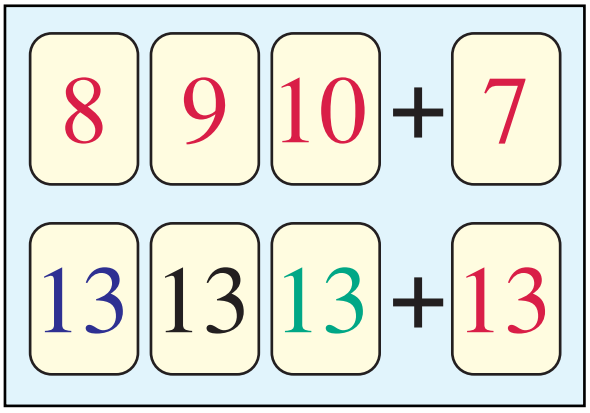
a) Eskailerari fitxa bat edo gehiago erantsi edo kendu. Talde bati laugarren fitxa erantsi edo kendu (1. irudia);
b) Eskailerari fitxa bat edo gehiago erantsi eta gero beste bat edo batzuk kendu, konbinazio berriak osatzeko (2. irudia);
c) Eskailera zatitu, eskailera berria osatzeko (3. irudia).

Inola ere ezingo da mahai gainean zegoen fitxa batekin geratu.

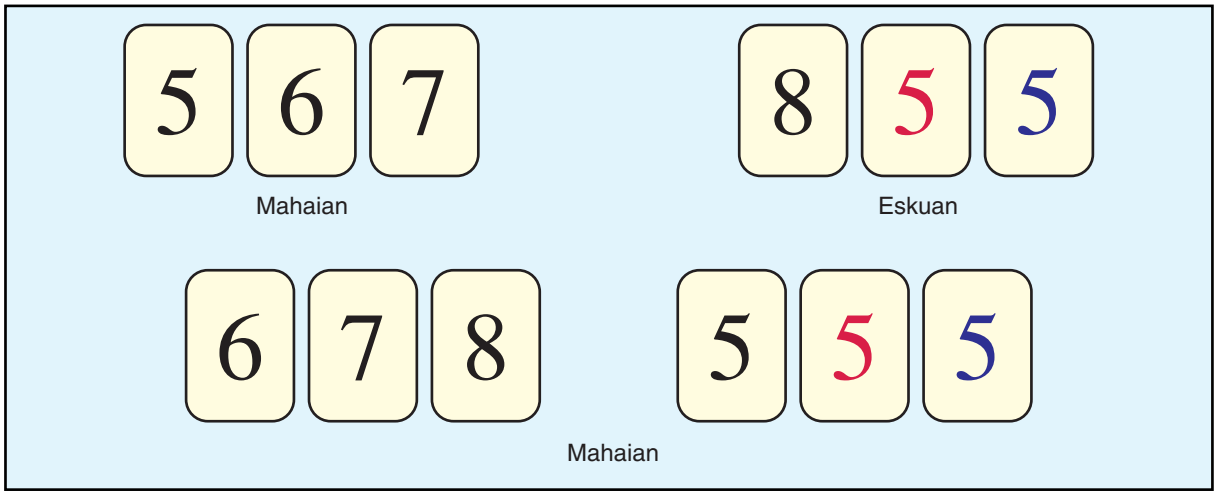
Jokalari baten txanda bukatzen denean, mahaian dauden fitxa guztiak konbinaturik egongo dira. Hau da, ezingo da fitxa solterik utzi.

Komodina edozein fitxa ordezteko erabil daiteke, ordezten duen fitxaren balioa hartuz.

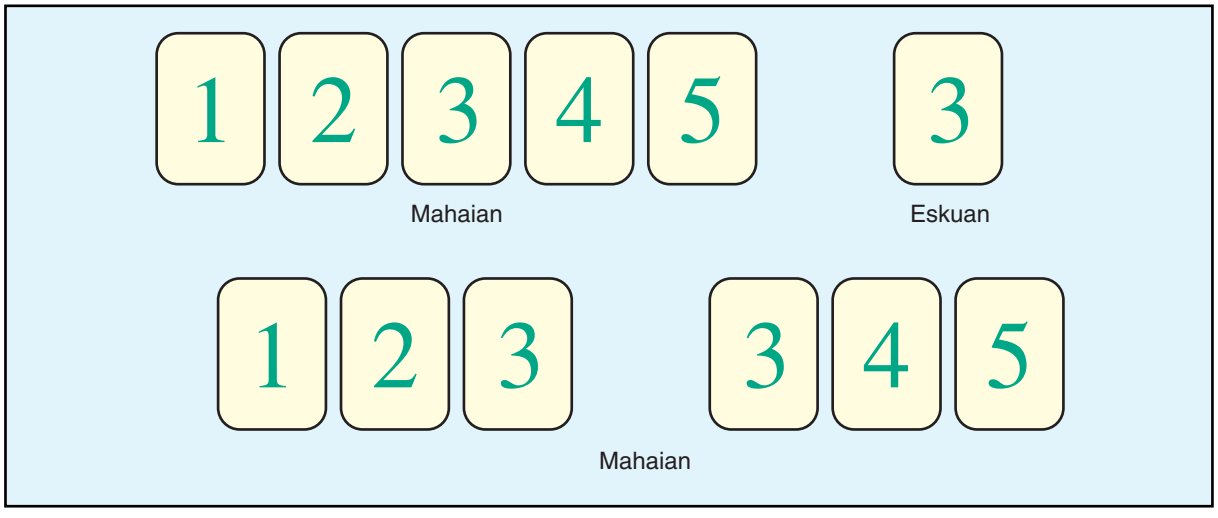
Agerian dagoen konbinaziotik komodina kendu ahal izango da, komodinak ordezten duen fitxa jarriz. Baina txanda berean komodina konbinazio berean edo beste konbinazio batean jarriko da.



1. irudia.



2. irudia.



3. irudia.

Puntuazioa

Partida jokalari batek bere azken fitxa jartzen duenean bukatuko da. Irabazleak, beste jokalariek eskuetan dituzten puntu guztien batura jasoko du. Beste jokalariek beren eskuan dituzten puntuak, baina negatiboak, jasoko dituzte.

Partida puntuazio batera heltzen den lehen jokalariak irabaziko du.

Ustela

Materiala eta prestaketa

Karta-sorta espainola erabiliko da. Jokalari askok har dezakete parte.

Helburua aurrez esandako altxaldi-kopurua egitea da. Ez dira kontuan hartzen altxaldien balioak.

Karten hierarkia: batekoa (1), 3, erregea (12), zaldia (11), txanka (10), 7, 6, 5, 4, 2.

Puntuazioa

Helburua betetzen duen jokalari orok 10 puntu jasoko ditu.

Helburua lortu bada, eskatutako altxaldi bakoitzeko 3 puntu jasoko ditu jokalariak.

Helburua bete ez bada, eskatutako altxaldi-kopurutik gainetik edo azpitik urruntzen den altxaldi bakoitzeko 3 puntu negatibo jasoko ditu jokalariak.

Arauak

Kartak honela banatuko dira: 1. eskuan karta bana; 2. eskuan bina karta; 3. eskuan hiruna karta; horrela karta-sorta osoa bukatu arte, beti ere jokalariei karta-kopuru bera banatuz eta besteak baztertuz. Beraz, karta-kopuru handienarekin jokalari adina esku jokatuko dira. Gero, karta-banaketa goitik behera egingo da, karta banarekin bukatzeko.

Esku bakoitzean kartak banatutakoan, banatzaileak piloko hurrengo karta ahoz gora utziko du esku horretako triunfoa markatzeko. Kartarik geratzen ez bada, banatzailearen azkeneko karta izango da triunfoa.

Jokalariek, ezkerretik eskuinera eta banatzailearen eskuineko jokalaritik hasita, zenbat altxaldi egin nahi duten iragarriko dute, altxaldirik ez egiteko aukera ere badagoelarik.

Karta-partidaren zirriborroa, Fernand Léger, 1916.
Bilduma pribatua.

Azkeneko jokalariak, banatzaileak, ezin du banatutako karta-kopurua eta eskatutako altxaldi-kopurua berdinak izaten utzi. Hau da, jokalari guztien artean eskatutako altxaldi-kopurua ezin da banatutako karta-kopuruaren berdina izan.

Banatzailearen eskuinekoa hasiko da karta bat botata.

Beste jokalariek, ordenean, palo bereko kartak botako dituzte, baina ez dute zertan gainditu behar. Jokalari batek palo bereko kartarik ez badu, ez du zertan triunforik bota behar, hau da, interesatzen zaion karta bota dezake. Altxaldia

triunforik altuena edo, triunforik gabe, paloko kartarik altuena bota duenak eramango du eta hurrengo karta botako du.

Eskua bukatutakoan puntuak aurreko eskukoekin batuko dira. Esku guztiak jokatutakoan puntu gehien duenak irabaziko du partida.

Aldaerak

Aldaketak karten hierarkian eta triunfoan dituen aldaera da hau. Oraingo hierarkia, handienetik txikienera, hau da: erregea, zaldia, txanka, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1. Ez dago triunforik eta paloek ez dute eraginik. Maila berdineko karta bat baino gehiago botatzen denean, lehenengoa bota duenak du lehentasuna.

Beste aldaera honetan komodina(k) sar daite(z)ke. Komodinak jokalariak nahi duen balioa izango du eta nahi denean erabili ahal izango da.

Taula-jokoak

Sarrera

Taula-jokoen definizioa hau izan daiteke: eremu antolatu batean eta pieza batzuekin praktikatzen diren jokoak dira. Eremu horien euskarria harri laua, harea, oihala, egurra, larrua, etab. izan daitezke. Piezak kolore, itxura eta tamaina desberdinekoak izaten dira; egurrez, harriz, plastikoz, pastaz, boliz, hezurrez eta abarrez eginak.

Taula-jokoak betidanik egon dira, agian ez gaur egun ulertzen ditugun bezala eta helburu berarekin. Duela 4.000 urteko aztarnak eta datuak aurkitu dira leku desberdinetan. Antzinako Egiptoko tenpluetan hilobiak apaintzen dituzten irudietan agertu dira; testu zaharretan jokoen aipuak daude eta joko batzuen pusketek eta fitxek oraintxe arte iraun dute.

Nefertiti senetean. Tebas, Erreginen bailara, Nefertitiren hilobia, K.a. 1265. urtea.

Normalean, taulak eta piezak material suntsikorrekin egiten ziren. Hortaz, oso zaila da taula-jokoak bazirela frogatzea, heriotzaz haraindi erabili ahal izateko gizakiak eta bere ondareak ehorzteko ohitura zuten eskualdeetan ez bada. Jokoen pusketak Egipto, Asiria, Mesopotamia, Kreta eta Txipreko nekropolietan aurkitu dira. Dena dela, aurkitutako irudiek eta pusketek joko haien arauei buruz informazio gutxi ematen dute. Hala ere, egungo ikerketek arau batzuk berreraikitzeko aukera eskaini digute.

Gaur egun lehenengo taula-jokoek erlijio--zeregina zutela uste da. Lehen taula-joko ezaguna K.a. 4000tik 3500 bitartekoa da eta XX. mendearen hasieran Egipto Garaiko Al-Mahasna nekropolian aurkitu zen. Bertan aurkitutako beste aztarnek mediku edo azti batena zela pentsarazten die arkeologoei. Beraz, ezin da ziurtatu taularen zeregina ludikoa zenik. Hala ere, hilobi berriagoetan aurkitutako taulen antza du: sei laukiko hiru ilada ditu eta pieza konikoekin aurkitu da.

K.a. 2700-2600. urte-bitarterarte itxaron beharra dago tenpluetako mural batzuetan pertsonaiak jokoan ikusteko. Datuen arabera egiptoarrak hiru taula-jokotan aritzen zirela ondoriozta daiteke: senet, lasterketa-jokorako, tau, estrategia-jokorako eta han, gutxi ezagutzen den jokorako tauletan. Gero beste bat, txakurrak eta txakalak jokorakoa, agertu zen.

Ur-eko Erret jokoa da lasterketa-jokoen beste adibide bat. Ur-eko hilobietan aurkitu dira taulak eta peoiak. Peoiek ibilbide bat egin behar dute eta dadoak botata emaitzen arabera mugitzen dira.

Taula-jokoak Grezian urri baziren ere, Erroman ugari zirela ziurtatzen dute artxiboek. Adituen iritziz, erromatarren eta grekoen jokoak Ekialde Hurbiletik, Mediterraneoan zehar etorriak ziren. Erromatarrek beren inperioan joko asko zabaldu zuten.

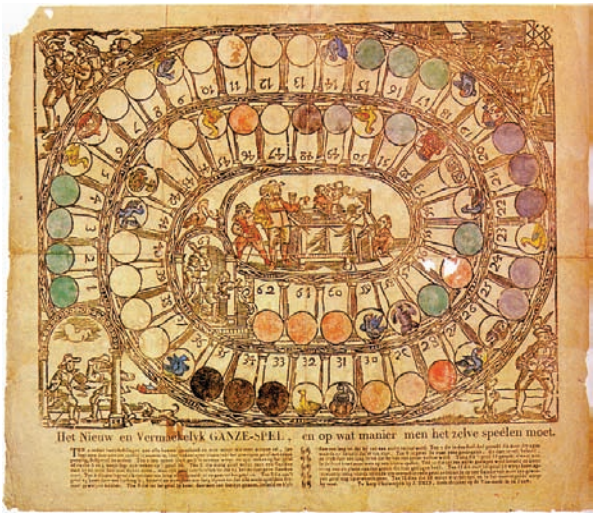
Egipto eta Ekialde Hurbilean ez bezala, taula-jokoak berandu agertu ziren Indian eta Ekialde Urrunean. K.o. V. mendera arte ez ziren hasi ashtapada eta desapada jokoetan. Garai hartan agertu zen xakea Indian ere, gero Kaxmirren barrena Txinara pasatu zelarik. Txinan lerrokadura-jokoetan K.a. V. mendeaz gero aritzen ziren eta Txinako joko garrantzitsuenean, weiqi-an (edo Japoniako go-an) K.a. 1000 urteaz gero.

Sailkapen desberdinak egin dira taula-jokoentzat, taularen eta piezen itxura, zoria erabiltzen den ala ez (hots, dadoekin aritzen den ala ez), estrategia, helburua, hitz batean irizpide desberdinak kontuan hartuta.

Gure irizpidea jokoen helburuan oinarritu da. Irizpide horrek lau ataleko banaketa eman digu:

Aurrez aurreko jokoak: jokalarien helburua besteaen (besteen) pieza bat edo batzuk harrapatzea da. Zoria ez da erabiltzen

Egituraketa-jokoak: fitxen bidez egitura bat osatu behar da taulan.



Antzara joko honek badu berezitasun bat: erloju-orratzen norantzan jokatzen da, alegia. XVIII. mendekoa. Holanda, bilduma pribatua.

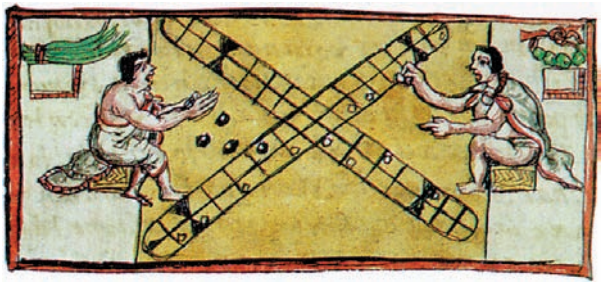
Lasterketa-jokoak: jokalarien helburua peoiekin ibilbide bat korritzea da.

Mankalak: helburua taulan dauden ahalik eta hazi gehien harrapatzea da, haziak bi jokalarienak izanik.

Jokalariak tabernan: taulak, errota, XVI. mendekoa. Val d'Aosta, Issogneko gaztelua.

Aurrez aurreko jokoak

Aurrez aurreko jokoek izen hori dute bi edo armada gehiagoren arteko gerra isladatzen dutelako. Aurrez aurreko joko gehienak bi jokalariek praktikatzeko dira eta gehienetan ez da zoria erabiltzen. Taula laukiz osaturik badago, piezen mugimenduak lau eratara egiten dira: bertikalean, horizontalean, diagonalean eta horien konbinazioan (Txinako xakean). Taula lerroz osaturik badago, mugimenduak gurutzagune batetik bestera lerroen gainetik egiten dira (alkerke-an). Batzuetan aldameneko lauki edo gurutzagunera eta beste batzuetan urrunago dauden lauki edo gurutzaguneetara egiten dira mugimenduak. Bestalde, joko batzuek piezen gainetik jauzia egiteko aukera ematen dute (erasoan).



Patolli jokoa. Diego Duran, Historia de las Indias, 1579. Madril, Biblioteka nazionala.

Piezak harrapatzeko metodo erabilienak ordeztea, tartean hartzea eta jauzi egitea dira. Lehenengoan aurkako pieza harrapatzeko pieza hori dagoen laukira beste pieza bat sartuko da (shogi-an). Bigarrenean aurkako pieza beste piezen artean sartzen denean harrapatuko da, lerro batean zehar (tablut-ean) edo leku guztietatik inguratuz (go-an). Hirugarrenean, aurkako pieza arauen arabera bere gainetik jauzi eginez harrapatuko da (zamma-n).

Helburuak ere desberdinak izaten dira: aurkako pieza bat edo guztiak harrapatzea (gala-n); taulako ahalik eta lurralde handiena menperatzea (go-an); aurkako piezak blokeatzea (bagha chal-ean); aurkako fitxak taulatik at bultzatzea (abalone-an); taulan kokatzen diren fitxa gehienak bereganatzea (reversi-an); ...

Joko hauek ordenatzeko bi irizpide erabili ditugu, jokalarien egoera (indarra) eta helburua. Hortik, banaketa hau atera dugu:

a) Indar berdineko jokoak;

b) Indar desberdineko jokoak.

Halaber, a) motako joko batzuetan jokalari baten piezak desberdinak dira, mailaz eta itxuraz, eta beste batzuetan fitxa guztiak berdinak dira. Esaterako, shogian zortzi pieza desberdin daude: lantza, zaldia, urre-jenerala, zilar-jenerala, erregea, alfila, dorrea eta peoia. Alkerkean fitxa guztiak berdinak dira. Horren arabera beste banaketa hau dago:

a.1) Pieza desberdineko jokoak;

a.2) Fitxa berdineko jokoak.

Bestalde, a.1) eta a.2) azpiataletako jokoen helburua aurkariaren pieza(k) eta fitxa(k) harrapatzea da. Horregatik, helburu hori ez duten beste jokoak a.3) azpiatalean sartu ditugu:

a.3) Bestelakoak.

b) atalari dagokionez, oro har bi jokalarien fitxa-kopuru desberdin hori orekatzeko, fitxa gutxien duen jokalariari abantailaren bat ematen zaio. Gehienetan fitxa gutxi horiek mugitzeko ahalmen handiagoa izaten dute. Atal honetako jokoen helburua aurkariaren fitxaren bat(zuk) inguratzea da.

a) INDAR BERDINEKO JOKOAK

a.1) Pieza desberdineko jokoak

Gala, baserritarren xakea

Gala Alemaniako Schleswig-Holstien eskualdeko herrietan zabaldu zen. Etxalde zaharretan aurki daitezke, oraindik, joko honetarako taulak, nahiz eta aspaldi honetan jokatzen ez den. Hasieran pieza guztiek itxura berdina zuten eta gila txikiak gogoratzen zituzten. Koloreez bereizten ziren: erregeen goiko aldea urrezkoa zen, dorreena berdea, alfilena gorria eta peoiena ez zegoen pintaturik.

Materiala eta prestaketa

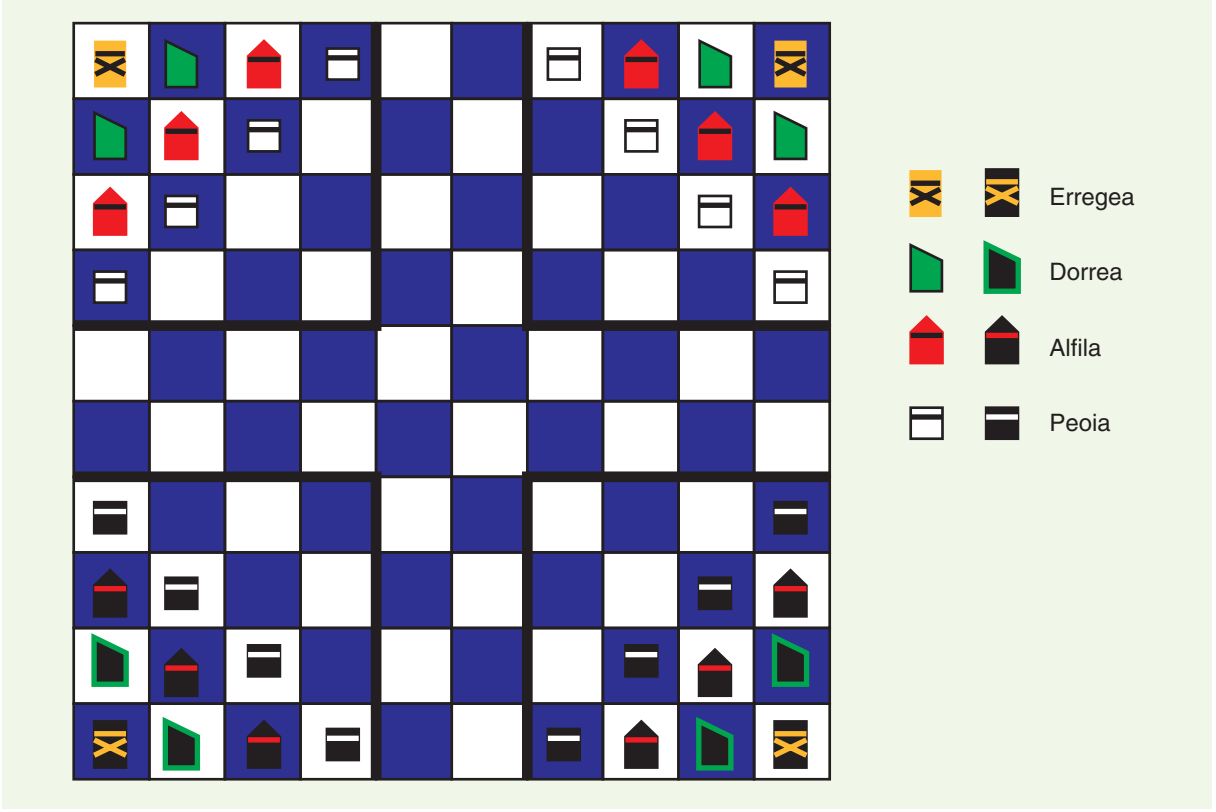
10x10 laukiko taula erabiliko da, eta bi laukiko zabalerako gurutzea izango du erdialdean. Gurutzean sartzen diren piezek mugimendua aldatzen dute. Bi jokalarirentzako jokoa da. Jokalari bakoitzak 20 pieza ditu: bi errege, lau dorre, sei alfil eta zortzi peoi. Irudian agertzen da hasierako posizioa.

Helburua aurkakoaren bi erregeak harrapatzea da.

Arauak

Piezen mugimenduak

Peoiak: lauki bat diagonalean mugituko dira desbideratze-lerroraino edo lauki bat harantzago. Erdiko peoiak lehenengo mugimenduan bi lauki



Gala jokorako taula, piezak eta hasierako posizioa.

aurrera daitezke. Desbideratze-lerroa pasatakoan edozein norabidetan mugi daitezke; baita atzera ere. Desbideratze-lerroa berriro gurutzatzen dutenean, diagonalean mugituko dira.

Alfilak: diagonalean nahi adina lauki mugituko dira, desbideratze-lerroraino. Desbideratze--eskualdeko (gurutzeko) lehenengo laukitik bertikalean edo horizontalean desbideratze-lerro bateraino, eta hortik aurrera berriro diagonalean mugituko dira. Norabide-aldaketa mugimendu berean egin dezake bidea libre badago.

Dorreak: bertikalean eta horizontalean nahi adina lauki mugituko dira, desbideratze--lerroraino. Lerro hori gainditutakoan, diagonalean mugituko dira hurrengo desbideratze-lerroraino, eta hortik aurrera berriro bertikalean eta horizontalean mugituko dira, txanda berean ere bidea libre badago.

Erregeak: lauki bat edozein norabidetan, baita desbideratze-eskualdean ere, mugituko dira. Gurutzearen erdialdeko lau laukietako batean kokatzen denean, hurrengo jokaldian taulako edozein lauki libretan kokatu ahal izango da, hasierako posizioko 40 laukietan izan ezik.

Piezak harrapatzea

Harrapaketak aurkakoaren pieza baten lekua betez egiten dira.

Erregeek, dorreek eta alfilek edozein pieza harrapa dezakete, desbideratze-lerroa pasatzen dutenean.

Alfilak, desbideratze-lerro baten ondoan badago, ezin du beste aldean dagoen pieza harrapatu, nahiz eta alboko laukian egon.

Peoiek ezin dute harrapatu desbideratze-lerroa gurutzatuz, baina bai hurrengo mugimenduan.

Erregea mehatxupean badago, erasotzaileak gala iragarri beharko du eta erregea babestu edo leku seguruan kokatuko da.

Partida jokalari batek bi erregeak galtzen dituenean bukatuko da. Taula gainean jokalariei errege bana geratzen bazaie partida nulua izango da.

Shaturanga

Shaturanga jokoa xake joko ezagunaren jatorritzat hartzen da. Joko honetan aritzen ziren Indian K.o. V. mendean eta horretarako beste joko baten, ashtapada-ren, taula bera erabiltzen zen.

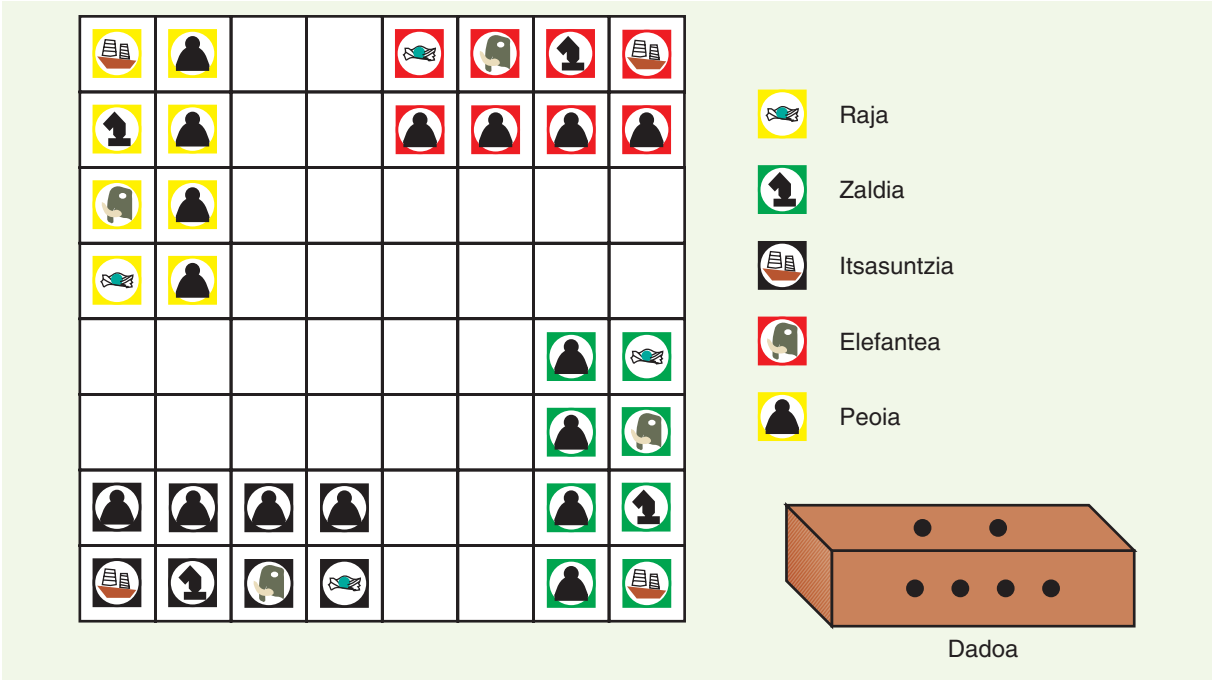
Shaturanga gerra-jokoa zen. Lau armadak hartzen zuten parte, lau erresumen arteko gerra miniaturan adieraziz. Bi armada aliatu egiten ziren beste bien kontra jotzeko; beltzek eta gorriek horien eta berdeen kontra jokatzeko.

Armada bakoitzak pieza hauek zituen: raja bat (R); zaldi bat (Z) (zaldieria adierazten zuen); itsasuntzi bat (I) (flota adierazten zuen); elefante bat (E) (elefanteen gaineko tropa adierazten zuen) eta lau peoi (P) (infanteria adierazten zuten).

Shaturanga zorizko joko gisa jokatzen zen dirua jokatuz. Baina zorizko jokoak debekatu zituztenean, dadoa baztertuz eta mugitu nahi zuten pieza aukeratzen utziz saihestu zuten legea. "Manuren Legeen Bederatzigarren Liburua-n" esplizituki esaten zen shaturanga joko ilegala zela.

Geroago joko hori bi jokalarirentzako joko bihurtu zen, bi armada aliatuak batean bilduz. Horrek xake jokoak dituen piezen bikoizketa azalduko luke.

Shaturanga shatranj izeneko joko bilakatu zen. Pertsian K.o. 600. urtea baino lehen jokatzen zen. Piezak aldatu egin ziren, berriak agertu zirelarik: errege, lehen ministro, elefante, gerra-zaldi eta dorre bana eta peoiak. Itsasuntzia dorre bihurtu zen eta lehen ministroa erregina, horren mugitze-



Shaturanga jokorako taula, piezak eta hasierako posizioa.

ko ahalmena handiagotu egin zelarik eta egungo xakearen piezarik indartsuena delarik.

Materiala eta prestaketa

8x8 karratuko taulan jokatuko da.

Jokalari bakoitzak kolore bateko armada kontrolatuko du.

Hasieran piezak taulako lau erpinetan kokatuko dira, irudian agertzen den bezala.

Alde luzeetan 2, 3, 4 eta 5 puntu dituen dado luzea erabiliko da.

2 ateraz gero, itsasuntzia mugituko da

3 ateraz gero, zaldia mugituko da

4 ateraz gero, elefantea mugituko da

5 ateraz gero, raja edo peoi bat mugituko da

Helburua aurkakoaren pieza guztiak harrapatzea da.

Arauak

Zer pieza mugituko den erabakitzeko, dado luze bat botako da.

Piezen mugimenduak hauek dira:

Raja norantza guztietan lauki bat mugi daiteke.

Elefantea bertikalean eta horizontalean nahi adina lauki mugituko da.

Zaldia bi lauki bertikalean eta bat horizontalean edo bi horizontalean eta bat bertikalean mugituko da.

Itsasuntzia bi lauki diagonalean mugituko da eta piezen gainetik jauzi egin dezake.

Peoia lauki bat aurrera mugituko da, eta piezak harrapatzeko diagonalean.

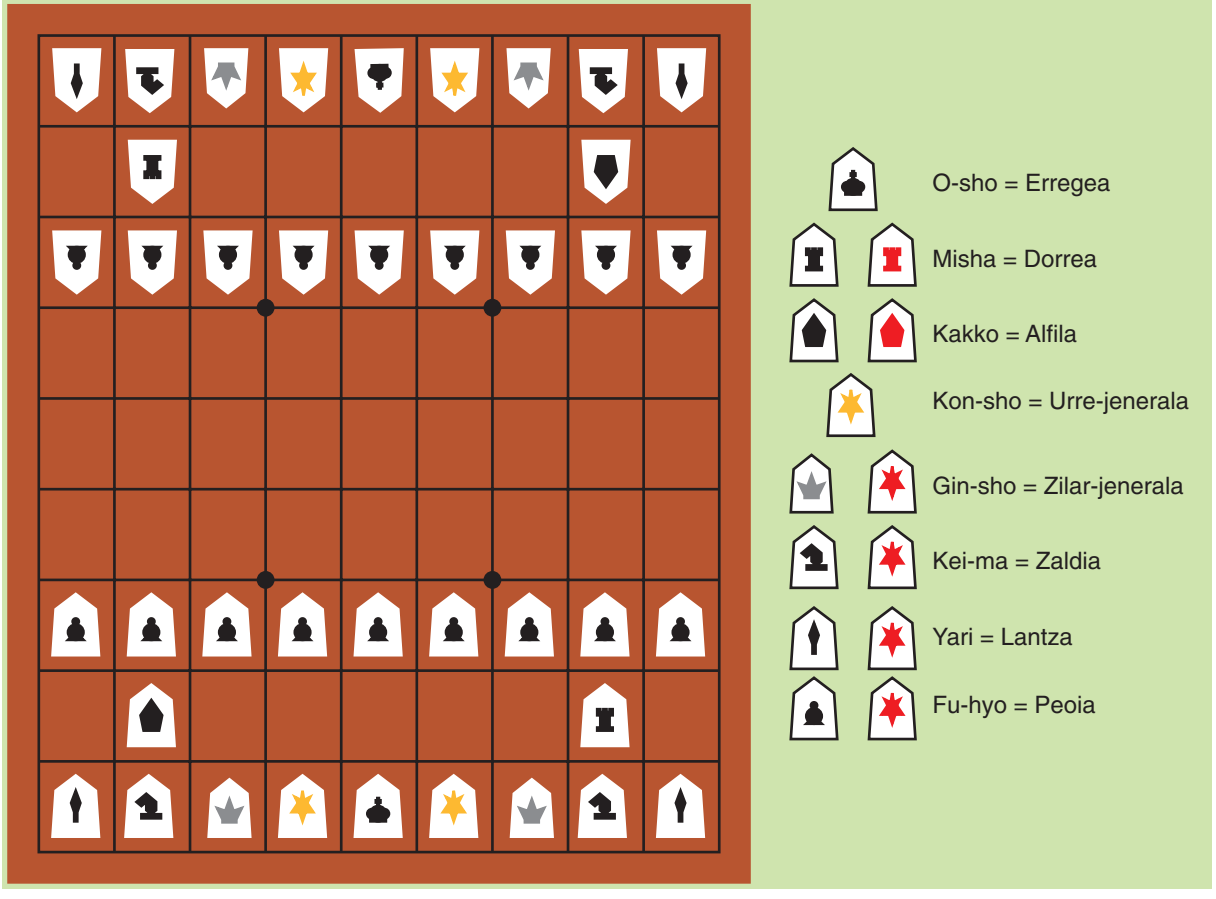
Pieza batek aurkakoaren beste pieza baten lekua betetzen duenean, pieza hori harrapatu egingo du. Itsasuntziak eta peoiek elkar bakarrik harrapatuko dute eta ez besterik; maila baxuko piezak baitira. Beste piezek, ordea, pieza guztiak harrapa ditzakete.

Shogi-a, Japoniako xakea

Urteetan zehar, Indian VI. mendean asmatu zen xake jokoak aldaerak izan ditu eta mundu osora zabaldu den shogi edo jeneralen jokoa, eskuarki xake japoniarra deitua, aldaera originaletakoa da.

Dauden datuen arabera, shogia Koreatik etorri zen eta VIII. mendean sartu zen Japonian. Dimentsio desberdinetako taulak erabili ziren. Konplexuena 25x25 laukikoa zen, 354 pieza zituelarik. Lehenengo lerroak urrezko, zilarrezko, kobrezko, burdinazko, harrizko eta lurrezko jeneralak zituen; bigarren lerroak animalia ugari zituen: herensuge haserreak, tigre amorratuak, fenix mehatxatzaileak, basurde itsuak, otso ankerrak, airea astintzen zuten sugeak; baita katu eta arratoi zahar bana ere. Atzean komandante nagusia zegoen, zeina pieza horiek guztiek benetako estuasunean jarri behar zuten.

Shogi-jokalariak (xehetasuna). Egilea Matobei dela uste da, XVII. mendekoa. Japonia, bilduma pribatua.



Shogi-taula, piezak eta partida-hasierako kokapena.

Gortelari batek bere egunkarian, 1142ko irailaren 12an, partida bat jokatu eta galdu ere egin zuela idatzi zuen. XVI. mendearen hasieran Ohoshi-Sokei-k inoiz izan den shogi-maisu handiena zela berretsi zuen, jokalari nagusi izendatu zutelarik. Gaur egun kontsultatzen diren liburuak idatzi zituen.

XVI. mendearen amaieran finkatu ziren arauak eta 9x9 laukiko taula eta 40 piezak aukeratu ziren.

Arautze-lana Go-Nara enperadoreak egin zuela esaten da. Arau hau ere berari zor omen zaio: harrapatutako pieza taulara sar daiteke, preso egin duen armadan.

Joko honek ospe handia lortu zuen Japonian. Izan ere, Japoniako gobernuek shogi-eskolak sortu, irakasleak kontratatu eta lehiaketak antolatu zituen. Gaur egun txapelketek bizirik diraute eta horietan 10 milioi shogi-jokalarietatik onenek meijin titulu nagusia lortzeko lehia egiten dute.

Bi ezaugarrik bereizten dituzte shogia eta xakea: lehenean, pieza gehienek "goratzerik" badute (ikus aurreraxeago "Piezen gorapena") eta, hortaz, mugitzeko ahalmena handiagotu egin dezakete; bigarrenean, harrapatutako piezak ez dira jokotik ateratzen, harrapatu dituen armadan sar daitezke eta.

Batzuen iritziz hori eragozpena baino ez da. Beste batzuen irudikoz ordea, jokoa berpiztu egiten da.

Materiala eta prestaketa

Taulak 9x9 lauki ditu. Laukiak ez dira karratuak. Altuera zabalera baino handiagoa dute. 3x9 laukiko hiru xingola horizontaletan banaturik dago, 4. eta 7. zuzen horizontaletan eta 4. eta 7. zuzen bertikaletan markaturiko lau puntuen bidez. Jokalari batentzat bere aldeko xingola norberaren lurraldea eta beste jokalariaren aldekoa aurkako lurraldea izango dira.

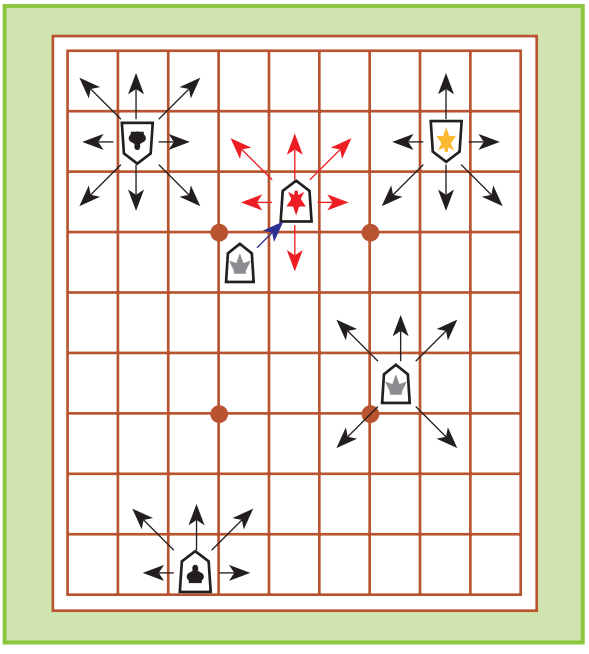
Bi jokalarien piezek kolore bera dute. Piezak laukizuzen antzekoak dira, baina alde motz baten ertzak gezi modukoa osatzen du. Gezi hori aurkakoaren erretagoardiarantz dago zuzenduta. Horrela bereizi egingo da pieza zeinena den. Piezen alde batean irudiak beltzak izango dira eta beste aldean gorriak. Alde gorria piezek goratzen dutenean soilik erakutsiko da eta goratzeagatik lortuko duen mailako piezaren irudia adieraziko du.

Hasierako posizioa irudian ikus daiteke.

Arauak

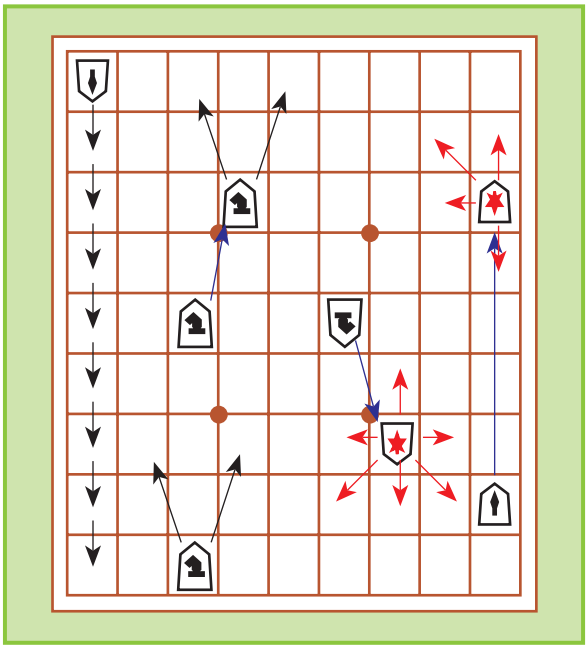
Piezak eta beren mugimenduak

1. Yari, lantza: bertikalean eta aurrera nahi adina lauki mugituko da. Goratzen duenean urre-jeneral bihurtuko da.



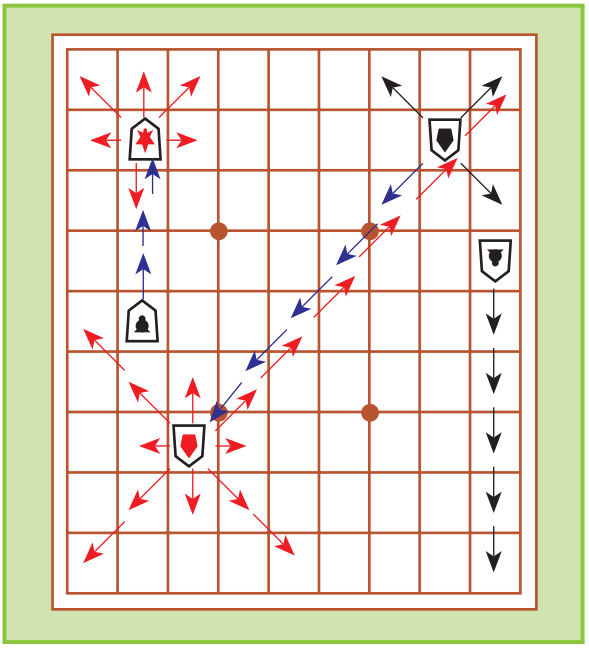
Erregearen mugimenduak. Zilar- eta urre-jeneralen mugimenduak. Zilar-jeneralaren gorapena.

2. Kei-ma, zaldia: aurrera beti, bi lauki bertikalean eta gero bat horizontalean, ezkerrera edo eskuinera, mugituko da. Beste piezen gainetik jauzi egin dezakeen pieza bakarra da. Goratuz gero urre-jeneral bihurtuko da.

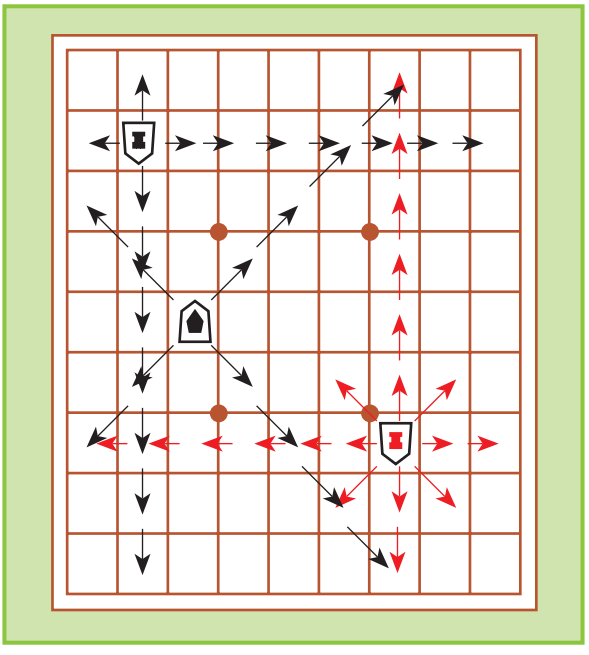


Lantza eta zaldiaren mugimenduak.
Lantza eta zaldiaren gorapenak.

3. Gin-sho, zilar-jenerala: diagonalean aurrera eta atzera eta bertikalean aurrera mugituko da lauki bat, hots bost aukera ditu. Goratzen duenean urre-jeneral bihurtuko da.
4. Kon-sho, urre-jenerala: diagonalean aurrera eta bertikalean eta horizontalean lauki bat mugituko da, guztira sei aukera. Ezin du goratu.
5. O-sho, erregea: norabide guztietan lauki bat mugituko da.
6. Kakko, alfila: diagonalean nahi adina lauki mugituko da. Goratzen duenean, bere mugimenduez gain erregearenak ere hartuko ditu. Orduan ryo-ma, herensuge, deituko zaio.
7. Misha, dorrea: bertikalean eta horizontalean nahi adina lauki mugituko da. Goratzen duenean ryo-wo, herensuge-errege, bihurtuko da eta bere mugimenduez gain erregearenak ere izango ditu.



Peoiaren mugimendua eta gorapena.
Alfilaren mugimendua eta gorapena.



Alfilaren eta dorrearen mugimenduak.
Dorre goratuaren mugimendua.

8. Fu-hyo, peoia: aurrera lauki bat mugituko da, baita piezak harrapatzeko ere. Goratzen duenean urre-jeneral bihurtuko da.

Piezen gorapena

Jokalari baten pieza batek goratu egingo du (hau da, beste fitxa hobe batez trukatuko da) aurkako lurraldera sartu, lekualdatu edo atera egiten denean. Ez da berehala goratu behar. Zilar-janeral, lantza eta zaldiaren mugimenduak interesgarriak izan daitezke. Hortaz horien gorapena atzera daiteke. Aldiz, alfila, dorrea eta peoiaren gorapenak abantailak izango ditu. Hortaz interesgarria izan daiteke lehenbailehen goratzea. Lantzak eta zaldiak azkeneko errenkadara goratu gabe heltzen badira, hilik geratuko dira.

Pieza batek goratzen duenean, buelta ematen zaio alde gorria ahoz gora utziz. Pieza mugimendua bukatutakoan goratuko da eta ez mugimendua egin baino lehen. Goratu eta gero piezak bere maila gordeko du.

Piezak harrapatzea

Pieza bat aurkako pieza batek betetzen duen laukira heltzen denean, bigarren pieza harrapaturik geratuko da.

Pieza bat harrapatzen denean, jatorriko mailara bueltatuko da, geroago berriro gora dezakeen arren.

Piezak berriz sartzea

Bere txandetan, jokalari batek pieza bat mugitu beharrean harrapatutako pieza berriz sartu ahal izango du eta edozein lauki hutsetan kokatu.

Ezingo da pieza bat berriz sartu blokeaturik geratuko den laukian; esaterako, peoia edo lantza azkeneko errenkadan eta zaldia azkeneko bi errenkadetan.

Peoiek muga bereziak dituzte: ezingo da peoia talde bereko beste peoi bat duen lerro bertikalean jarri (peoi bikoitzak). Baina bi peoi goratu onar daitezke lerro berean. Ezingo da peoia erregeari xake mate emanez ere sartu.

Piezen funtzioa eta balioa

Dorrea eta alfila dira gehienbat shogiko pieza ahaltsuenak. Horregatik saiatu behar da errenkadak, zutabeak eta diagonalak libratzen.

Oro har, urre-jeneralak ez dira mugituko beren atzeraldia babestu arte. Bestalde, laguntza handia ematen dute erregearen defentsan. Urre-jeneral harrapatua berriz sar daiteke aurkakoaren atzeko lerroetan eraso arriskutsua eginez.

Zilar-jeneralak aurreratu egiten dira eta peoiek emango diete babesa.

Zaldiak eta lantzak dira piezarik makalenak. Jokoa aurreratua dagoenean bizkortzen dira. Bosgarren errenkadara oso azkar heltzen den zaldiari erraz egingo diote eraso peoiek. Zaldia eta lantza alfil eta dorre goratuen biktima izaten dira maiz.

Hiruzpalau peoi 3. errenkadan gordetzen dira erregea babesteko. Peoiak harrapatzea ez da beti komeni; batzuetan ezin baitira berriz sartu eta beste batzuetan bide libreak uzten baitituzte, aurkakoaren piezen erasoaldirako.

Urre- eta zilar-jeneralen arteko diferentzia ez da oso handia, baina urre-jeneralaren aldekoa da, indartsuagoa da eta.

Xiangqi-a, Txinako xakea

Txinako xakeaz (edo haiek deitzen duten "elefantearen xakeaz") ezaguna izan arren, oso bibliografia gutxi daukagu.

Indiatik etorri omen zen Txinara K.o. I. mendearen bigarren erdian. Garai hartako taula, piezak eta mugimenduak desberdinak ziren. 839. urtean Tang dinastiako ministro nagusiak gaur egungo kanoiak sartu zituen.

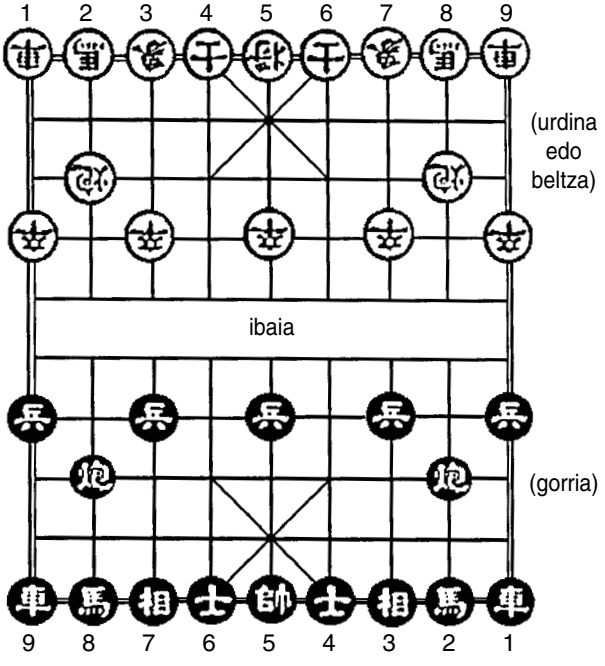
Xinagqi-jokalariak, Hong Kong. 1906.go postala. Bilduma pribatua.

XI. mendearen bukaeran lortua zuen zegoenekoz oraingo itxura. Liburu gutxi kontserbatu dira joko honetaz eta hauen egileez ere ez dugu berririk. Oso-osorik kontserbatu den lehenengo liburua, Ming dinastiako garaikoa da. Bertan jokoa bukatzeko 70 era motz azaltzen dira. Liburu hori 1522. urtean argitaratu zen. Bibliografian mugarritzat har daitekeen liburua, 1632. urtean argitaratu zen, bere egilea Jin-zhen Zhu izan zelarik. Liburuaren izena "Laranja barruko sekretua" da eta gai honi buruz Ming garaian atera zen azkenekoa ere bai. Garai batean bazen laranjadi bat eta bertan izugarrizko laranja hazi zen. Laranja zuritu zutenean, barruan bi zahar aurrez aurre xakean aurkitu zituzten. Hortik omen datorkio izena liburuari. Liburu horrek Ming dinastian egindako lorpenik garrantzitsuenak biltzen ditu.

Xake-mota honi buruzko hurrengo liburu garrantzitsuak, XX. mendearen hasierakoak dira.

Materiala eta prestaketa

Xake-taulak 9 lerro bertikal eta 10 horizontal ditu (1. irudia). Barruko zazpi lerro bertikalen etenak ibaia eratzen du; iparraldeko eta hegoaldeko lurraldeen muga. Alde bakoitzean lurraldeko jeneralaren jauregia dago; lau laukik, beren diagonalekin, osatua. Piezak gorriak batetik eta beltzak (edo urdinak) bestetik izaten dira: gorriak hegoaldeko lurraldekoak eta beltzak (edo urdinak) iparraldekoak. Hasieran alde bakoitzak 16 pieza ditu: jenerala, bi orga, bi kanoi, bi kontseilari, bi ministro (gorriak) edo bi elefante (beltzak), bi zaldi eta bost peoi (oinezko soldaduak). Jenerala, ministroak edo elefanteak, eta peoiak, ikur desberdinez adierazten dira bi lurraldeetan (ikus fitxen taula).



I. irudia.

Piezen hasierako kokapena irudian ikus daiteke. Piezak lerroen ebaki-puntuetan daude, eta ez laukietan. Pieza bakoitzak etsaiaren edozein pieza harrapa dezake, jokoaren helburua haren jenerala harrapatzea delarik.

Arauak

Hona hemen piezen mugimenduen deskribapena:

(beltza) Jenerala (J) Jiang

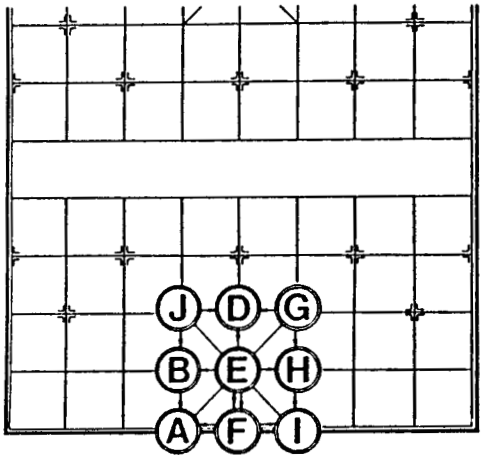
(gorria) Jenerala (J) Shuai

Piezarik garrantzitsuena da. Galduz gero jokoa galtzen da. Jeneralari erasotzen zaionean, erasopetik atera egin behar da hurrengo mugimenduan, edo pieza erasotzaileari oztoporen bat jarri behar zaio beste pieza batekin.

Jenerala aurrera eta atzera mugi daiteke: A, B, J, D, E, F, G, H, I (2. irudia). Jenerala mugi daiteke horizontalean edo bertikalean, baina ez diagonalean (lerro diagonalen helburua jauregiaren kokapena azaltzea besterik ez da). Gehienez aldameneko gurutzera alda daiteke. Jenerala ezin da mugitu jauregitik kanpo (adib. Jenerala E posizioan baldin badago, B, D, H edo F-ra mugi daiteke, baina ez besteetara, eta G posizioan baldin badago, D edo H-ra bakarrik).

Etsaiaren piezaren bat jeneralaren eskueran dagoen posizio batera mugituz gero, jeneralak harrapa dezake.

Bi jeneralak ezin dira lerro bertikal berean eduki, tartean beste piezarik ez badago (jenerala



2. irudia.

PIEZAK		Izena	Laburdura	Pieza-kopurua
Gorria	Beltza			
帥	將	JENERALA	J	1
車	車	ORGA	O	2
炮	炮	KANOIA	C	2
馬	馬	ZALDIA	Z	2
士	士	KONTSEILARIA	K	2
相	象	MINISTROA ELEFANTEA	M E	2
兵	卒	PEOIA	P	5
				16

gai baita jauzi handi bat egin eta bestea harrapatzeko).

Orga (O) Ju

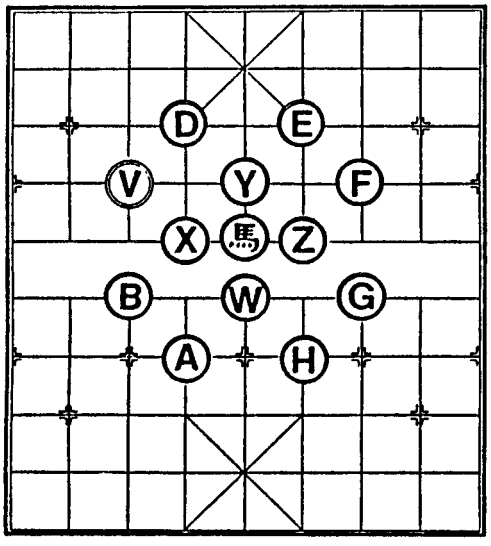
Orgaren mugimendua xakeko dorrearena bezalakoa da, hau da, horizontalean eta bertikalean (baina ez diagonalean) mugi daiteke, taulako edozein posiziotara joan daiteke (ibaia ere igaro dezake) bere bidean oztoporik ez baldin badago.

Etsaiaren edozein pieza harrapa dezake bere bidean.

Kanoia (C) Pao

Xake arruntean pieza honen mugimendua duen piezarik ez dago. Berez mugimendua orgarena bezalakoa da, baina etsaiaren pieza bat harrapa dezake bien bitartean beste pieza bat (edozeinena) baldin badago ere. Bestela esanda, kanoiak pieza beten gainetik jauzi egin dezake etsaiaren pieza harrapatzeko. Kanoiak pieza harrapatzeko asmorik ez badu, ezin du jauzirik egin.

Zaldia (Z) Ma

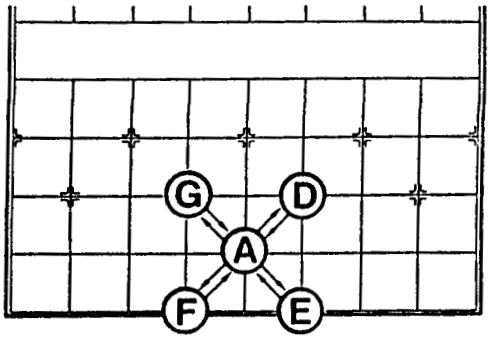


3. irudia.

Zaldiaren mugimendua xakekoaren antzekoa da; L erakoa. Adib. 3. irudiko zaldia A, B, V, D, E, F, G eta H posizioetara mugi daiteke (ibaia ere igaro dezake). Baina bada zaldiaren hankak muga ditzakeen oztopo bat. Edozein aldetako pieza X posizioan baldin badago, zaldia ezin da mugitu B edo V-ra, baina beste guztietara bai. Era berean, eman dezagun X eta Y posizioetan piezak daudela, baina ez W eta Z-n. Zaldia, kasu horretan, mugi daiteke A, H, G edo F-ra. Aitzitik B eta V-ra mugitzea X-ko piezak galarazten du eta D eta E-ra, berriz, Y-koak. Kasurik txarrenean W, X, Y eta Z-n piezak baldin badaude, zaldia ezin da mugitu.

Kontseilaria (K) Shi

Kontseilaria diagonaletan bakarrik mugi daiteke. A, D, E, F eta G posizioetan ibil daiteke jauregi barruan (4. irudia) aldiko gehienez dagoenetik aldameneko gurutzera mugituz.

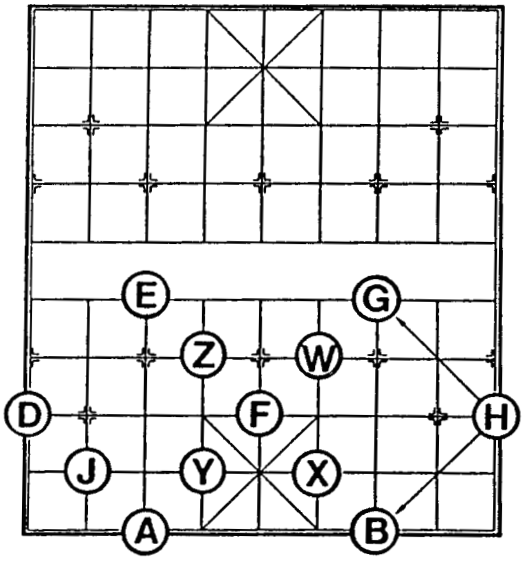


4. irudia.

Jokoaren hasieran kontseilariak E eta F posizioetan kokatuko dira. Posizio horietatik (eta gauza bera G eta D-tik) kontseilaria A posiziora joan daiteke hurrengo mugimenduan. A-tik, berriz, D, E, F edo G-ra.

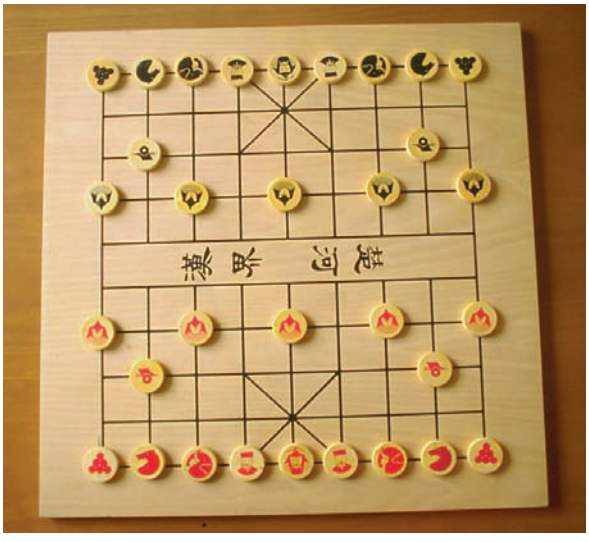
(beltza) Elefantea (E) Xiang

(gorria) Ministroa (M) Xiang



5. irudia.

Ministroak/elefanteak ezin du ibaia iragan. Jokoaren hasieran A eta B posizioetan kokatuko dira (5. irudia). Ministroa/elefantea diagonalean mugi daiteke eta beti bi lauki zeharkatuz. Adib. A--tik D edo F-ra mugi daiteke; H-tik G edo B-ra eta F-tik E, G, B edo A-ra. Zaldiaren kasuan bezala, badago ministroaren/elefantearen mugimendua galeraz dezakeen oztopo bat. Edozein aldetako pieza bat ministroa/elefantea dagoen lekuaren aldamenekoan (diagonalean) baldin badago, ezingo da mugitu pieza horren aldera. Adib. Ministroa/elefantea F posizioan baldin badago eta piezak Z eta X-n badaude, ministroa/elefantea ezin da E edo B-ra joan.



Xiangqi xakearen taula, piezak eta hasierako posizioa.

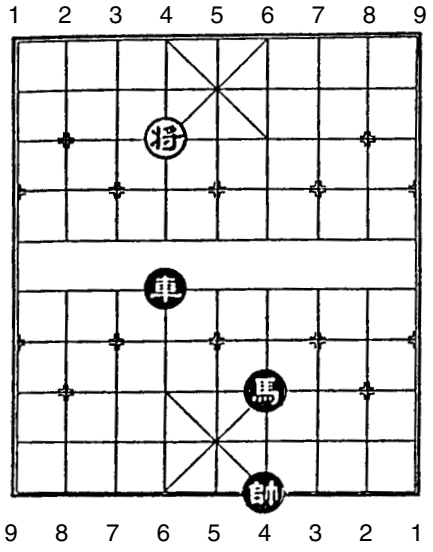
Haurrak xiangqian, Txinako xakean.
Pekin, 1988. (Xabier Artola).

卒 (beltza) Peoia (oinezko soldadua) (P) Zu

兵 (gorria) Peoia (oinezko soldadua) (P) Bing

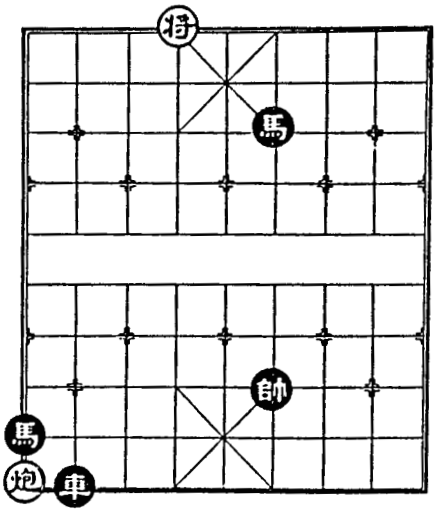
Aldiko tarte bat bakarrik mugi daiteke. Ibaia iragan baino lehen, aurrerantz eta bertikalean bakarrik. Ibaia zeharkatu ondoren, horizontalean

nahiz bertikalean. Inoiz ez diagonalean edo atzeraka. Beraz, peoia beste aldeko azkeneko lerrora iristen denean, egin dezakeen gauza bakarra bertan eskuin eta ezker aldera ibiltzea da (aldiko posizio bat bakarrik mugituz, jakina). Xake arruntean ez bezala, peoia ez dago beste fitxa batez ordezterik azkeneko lerro horretara iristen denean. Beste piezak bezalaxe, bera heltzen den lekuan dagoen etsaiaren edozein pieza harrapa dezake.

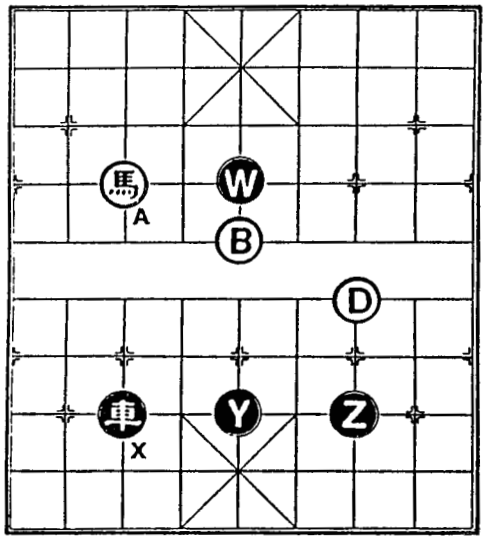


6. irudia.

1. Gorriak dira estreineko mugimendua egingo dutenak. Jokalari bakoitzak bere txandan mugimendu bakarra egiteko aukera izango du.
2. Mugimendua egiteko denbora mugatua da.
3. Jokalari batek pieza bat ukitzen badu, pieza hori mugitu egin behar du.
4. Xakea: jokalari batek kontrako jeneralari xake ematen dionean, hau da, jeneral hori hurrengo mugimenduan harrapatzeko arriskua dagoenean, xakea aldarrikatu egin behar du.
5. Jokalari bat ezin da etengabe xake ematen aritu. Zehatzago esanda, jokalari batek ezin dio pieza berberarekin etsaiari hiru aldiz baino gehiagotan xake eman lerro batean, beste piezarik (edozein aldetakorik) mugitzen ez bada. Adib. 6. irudian gorriek xake eman berri diote jeneral beltzari. Ez da zilegi orga gorria jeneral beltzaren atzetik 4., 5. eta 6. lerroetan etengabe erabiltzea.
6. Xake matea: jokalari batek kontrako jeneralari xake emandakoan, etsaiak jenerala erasopetik atera ezin baldin badu edo xakeari beste piezaren bat tartean jarriz aurre egin ezin badio, lehenengo jokalariak irabazi egingo du.
7. Itotzea: jokalari batek geratzen zaizkion piezekin zilegizko mugimendurik egin ezin duenean, jokalaria "itota" dago. Xake txinatarrean itota gelditzea jokoa galtzea da (ez da xake arruntean bezala). Adib. 7. irudian jeneral beltzak ezin du mugitu, zaldi gorriaren xakepean gelditu nahi ez badu. Kanoi beltza ere ezin da mugitu. Beraz, beltzenak egin du.
8. Etsaiaren jenerala inork harrapatu ezin duenean, jokoa parrean bukatuko da.



7. irudia.



8. irudia.

9. Eman dezagun gorriek pieza bat beltzen beste bat harrapatzeko erabiltzen dutela (8. irudia). Hasieran pieza gorria X posiziora etorri berria dago eta beltza A posizioan dago. Pieza gorriak pieza beltza arriskuan jarri du. Ihes egitearren, pieza beltza B posiziora mugitzen da. Demagun pieza gorriak segitu egiten diola eta Y posiziora mugitzen dela. Orduan pieza beltza atzera A posiziora mugitzen baldin bada, gorria ezin da X-ra haren ondoren mugitu. Zehatzago esanda, horrelako jazarpena ez da zilegi hiru baldintzok batera betetzen direnean:
   a) A-n nahiz B-n pieza beltza babesik gabe baldin badago (hau da, pieza gorriak horietako edozein posiziotan beltza harrapatuko balu, beltzek ez lukete beste piezarik gorria ordainetan harrapatuko).
   b) Beltzak bi posizio (ez gehiago eta ez gutxiago) A eta B gorriengandik ihes egiteko erabiltzen baditu.
   c) Gorriak ere bi posizio, X eta Y, urdinari segitzeko erabiltzen baditu.

   Baldintza horietakoren bat betetzen ez bada, segitzea zilegi da, hau da:
   a') Pieza beltzak babesen bat baldin badu (A-n nahiz B-n), pieza gorriak badu haren atzetik etengabe ibiltzerik.
   b') Pieza beltzak harrapa dezaten galarazteko bi posizio baino gehiago (A, B eta D) erabiltzen baditu, pieza gorriak zilegi du edozein posiziotara joanez (Z-ra) beltzari jazartzea.
   c') Pieza gorriak beltzaren atzetiko bere jazarpenean bi posizio baino gehiago erabiltzen baditu, orduan ere zilegi du hala egitea, beltzak zer egiten duen kontuan izan gabe. Adib. beltza B-ra mugitu eta gero atzera A-ra etortzen bada, gorria mugi daiteke Y-ra eta gero W-ra beltzaren atzetik.

Piezen balioa eta erabilera

Piezen gutxi gora-beherako balioa, ondoko taulan agertzen da:

Orga	9
Kanoia	4,5
Zaldia	4
Kontseilaria	2
Ministroa/elefantea	2
Peoia (ibaia iragan ondoren)	2
Peoia (ibaia iragan gabe)	1

Ikusten denez, jeneralari ez zaio baliorik eman. Izan ere, jenerala piezarik garrantzitsuena baita. Hori galduz gero, jokoa galtzen da.

Orain piezak nola erabili azalduko dugu gaingiroki, beren garrantzia, zertarako eta noiz erabil daitezkeen adieraziz.

Jenerala:

Bere indar erasotzailea jokoaren amaieran erakusten du. Gainerakoan bere lurraldea ahuldu egiten du bere burua defendatzeagatik.

Orga:

"Lehenengo hiru mugimenduetan orga mugitzen ez duena, ez da jokalari ona" eta "orga batek 10 pieza jar ditzake dardarka" diote bi esaera zaharrek. Bere balioa jokoaren hasieran bukaeran baino handiagoa dela esaten da .

Xiangqi-partida kalean.

Kanoia:

Bere mugimendu azkarrari esker, oso pieza garrantzitsua da; bai defentsan bai erasoan. Jokoaren amaieran pieza-kopurua txikiagoa denez gero, bere harrapatzeko ahalmena txikiagotu egiten da.

Zaldia:

Zaldia egoki erabiltzea zaila baldin bada ere, oso garrantzitsua da hasieran peoiak babesteko eta gero erasotzeko.

Kontseilaria:

Beren ardura nagusia jenerala zaintzea da. Bietako bat galtzea arrisku handia izan daiteke jeneralarentzat.

Ministroa/elefantea:

Ministroak/elefanteak lirateke jeneralaren kanpoko babes-geruza (kontseilariak barrukoa diren bezala). Zaila da jeneralarentzat zaindari hobea zein den (ministroa/elefantea edo kontseilaria) jakitea.

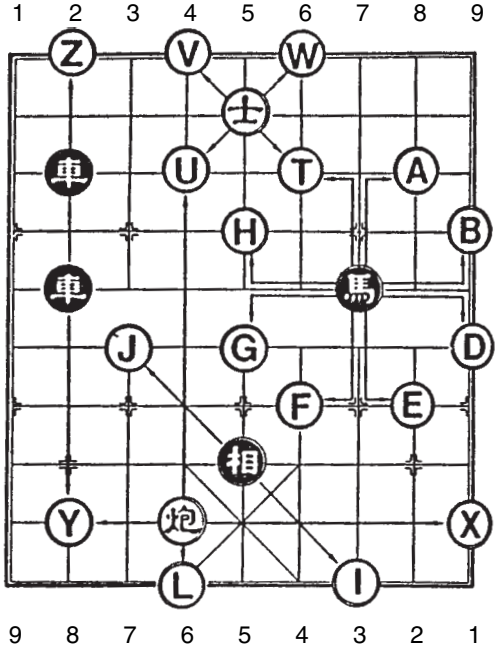
Peoia:

Hasieran erabiltzen dira etsaiaren piezak oztopatzeko. Erdiko peoia jauregia defendatzeko erabiltzen da: 3. eta 7. lerroetakoak erasoei aurre egiteko eta 1. eta 9.ekoak inbasioak saihesteko. Maiz peoiak kanoientzako zubi gisa erabiltzen dira, etsaiaren kontrako eraso beldurgarriak prestatzerakoan.

Idazkera

Jokoaren gora-beherak eramateko piezen mugimenduak ondoko erara idatziko dira:

Adibide gisa eta 9. irudian oinarriturik, hona hemen mugimendu batzuen idazkera. Lehenengo



9. irudia.

Piezak	Mugimenduaren ikurra	Interpretazioa
J, O, C, P	h horizontala	mugimendu horizontala, zenbakiak adierazitako lerro bertikaleraino
	a aitzinerantz g gibelerantz (atzerantz)	mugimendu bertikalak, zenbakiak adierazitako lerro-kopurua
M/E, K	a aitzinerantz g gibelerantz	mugimendu diagonalak, zenbakiak adierazitako lerro bertikaleraino
Z	a aitzinerantz g gibelerantz	L erako mugimenduak, zenbakiak adierazitako lerro bertikaleraino

letrak mugitu nahi dugun pieza adierazten du, ondoko zenbakiak pieza hori dagoen lerro bertikala, hurrengo letrak mugimendu-mota eta azken zenbakiak kasu batzuetan pieza mugitu behar den lerro-kopurua eta beste batzuetan pieza utzi behar den lerro bertikalaren zenbakia.

1. 4. lerroko kanoi beltza U posiziora: C4g6
   (4. lerroko kanoi beltza gibelerantz edo atzerantz 6 posizio mugitzen da)
2. 4. lerroko kanoi beltza L posiziora: C4a1
   (4. lerroko kanoi beltza aitzinerantz posizio bat mugitzen da)
3. 4. lerroko kanoi beltza X posiziora: C4h9
   (4. lerroko kanoi beltza horizontalean 9. lerro bertikaleraino mugitzen da)
4. 4. lerroko kanoi beltza Y posiziora: C4h2
   (4. lerroko kanoi beltza horizontalean 2. lerro bertikaleraino mugitzen da)
5. 5. lerroko ministro gorria J posiziora: M5a7
   (5. lerroko ministro gorria diagonalean 7. lerro bertikaleraino mugitzen da)
6. 5. lerroko ministro gorria I posiziora: M5g3
   (5. lerroko ministro gorria diagonalean gibelerantz 3. lerro bertikaleraino mugitzen da)
7. 5. lerroko kontseilari beltza U posiziora: K5a4
   (5. lerroko kontseilari beltza diagonalean aitzinerantz 4. lerro bertikaleraino mugitzen da)
8. 5. lerroko kontseilari beltza W posiziora: K5g6
   (5. lerroko kontseilari beltza diagonalean gibelerantz 6. lerro bertikaleraino mugitzen da)
9. 3. lerroko zaldi gorria A posiziora: Z3a2
   (3. lerroko zaldi gorria, L eran aitzinerantz, 2. lerro bertikaleraino mugitzen da)
10. 3. lerroko zaldi gorria D posiziora: Z3g1
    (3. lerroko zaldi gorria, L eran gibelerantz, 1. lerro bertikaleraino mugitzen da)

Lerro bertikalen zenbakia piezaren lurraldetik ikusita hartu da.

Kolore berdineko bi pieza lerro bertikal berean daudenean, ez da nahikoa aurreko idazkera; zein aukeratu behar den azaldu behar baita. Kasu horretan honakoa idatziko dugu: irudian 8. lerroan daude bi orga gorriak, aurreratuenari lehenengoa esango diogu, besteari bigarrena eta honela idatziko da:

11. 8. lerroko lehenengo orga gorria Z posiziora: lOa2
    (8. lerroan dagoen lehenengo orga aitzinerantz 2 posizio mugitzen da)
12. 8. lerroko bigarren orga gorria Y posiziora: bOg4
    (8. lerroan dagoen bigarren orga gibelerantz 4 posizio mugitzen da).

a.2) Fitxa berdineko jokoak

Alkerke-a

Joko honen taula Egipton gutxi gora-behera, K.a. 1400. urtean eraikitako Kurna tenpluan aurkitu da. Milaka urtetan jokatu da Egipton eta Ekialde Hurbilean. Arabiarrek Iberiar penintsulara sartu zirenean ekarri zuten. Arabieraz quirkat deitzen zen eta X. mendeko "Kitab-al-Aghani" liburuan aipatu zen. Geroago, penintsulan, el-quirkat izena hartu zuen eta azkenik, alquerque. Izen horrekin agertu zen Alfontso X.a Jakitunaren 1283. urteko jokoen liburuan. Bertan jokoaren aldaera desberdinak agertzen ziren. Horietako bat, hamabiko alkerkea, oraindik jokatzen da. Liburuak bigarren mugimendua egiten duen jokalariaren abantaila aipatzen du. Baita bi jokalariek ondo jokatuz gero par egingo dutela ere.

Materiala eta prestaketa

Joko-taula 4x4 laukiko karratua da, non diagonalak eta aldeetako erdiko puntuak lotzen dituen karratua marrazturik baitaude (1. irudia).

Bi jokalarirentzako jokoa da. Bakoitzak 12 fitxa ditu, zuriak eta beltzak.

Fitxak lerroen arteko gurutzaguneetan kokatuko dira, zentrokoa libre utziz. Jokalari bakoitzaren fitxak bere aldeko lehen bi errenkadetako gurutzagunetan (10) eta erdiko errenkadako eskuinekoetan (2) jarriko dira.

Helburua aurkakoaren fitxa guztiak harrapatzea da.

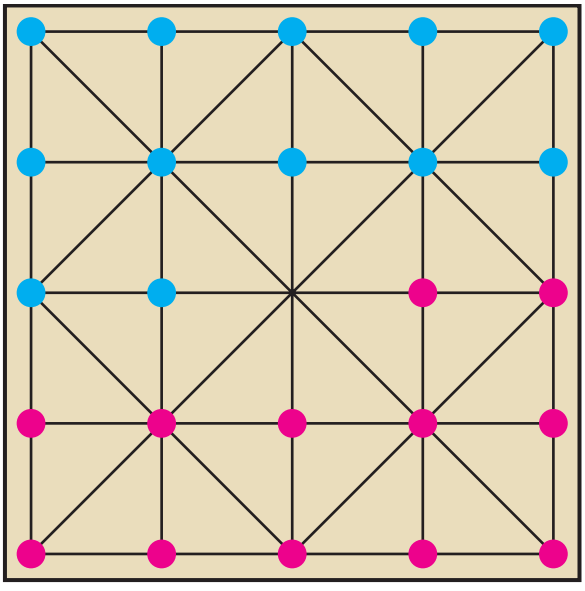
Arauak

Fitxak txandaka mugituko dituzte jokalariek. Eskuarki, zuriak dituena hasiko da.

Fitxa bat aldameneko gurutzagune hutsera mugitu ahal izango da lerroen gainetik.

Fitxa baten ondoan aurkakoaren beste bat badago eta bere atzean, lerro berean, gurutzagune huts bat badago, lehenengo fitxak aurkakoaren gainetik jauzi egin dezake eta aurkakoa harrapatu, taulatik kanporatuz.

Horrelako jauzi bat baino gehiago egin daiteke segidan eta jauziaren norabidea aldatuz. Jauzi bakoitza aurkakoaren fitxa baten gainetik eta gurutzagune hutsera egingo da.



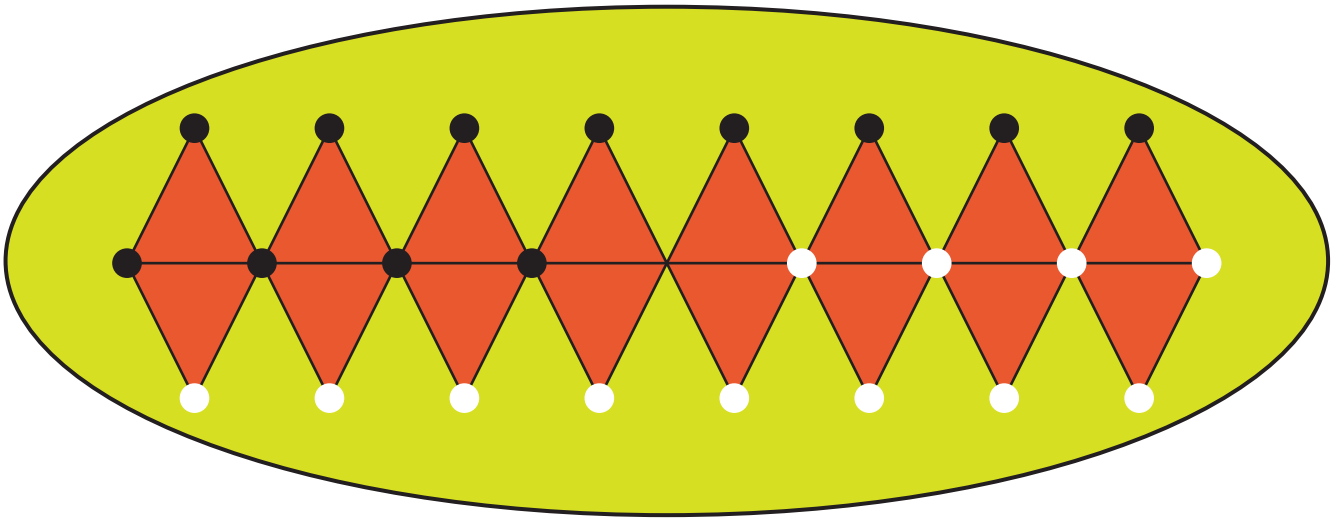
1. irudia. Alkerke-taula eta hasierako posizioa.

Aukera izanez gero, aurkako fitxak harrapatu egin beharko dira. Jokalari batek aukeran duen harrapaketarik egin ez badu, aurkakoak aukera izan duen fitxa taulatik aterako dio.

Irabazlea aurkakoaren fitxa guztiak harrapatzen dituena izango da.

Aldaerak

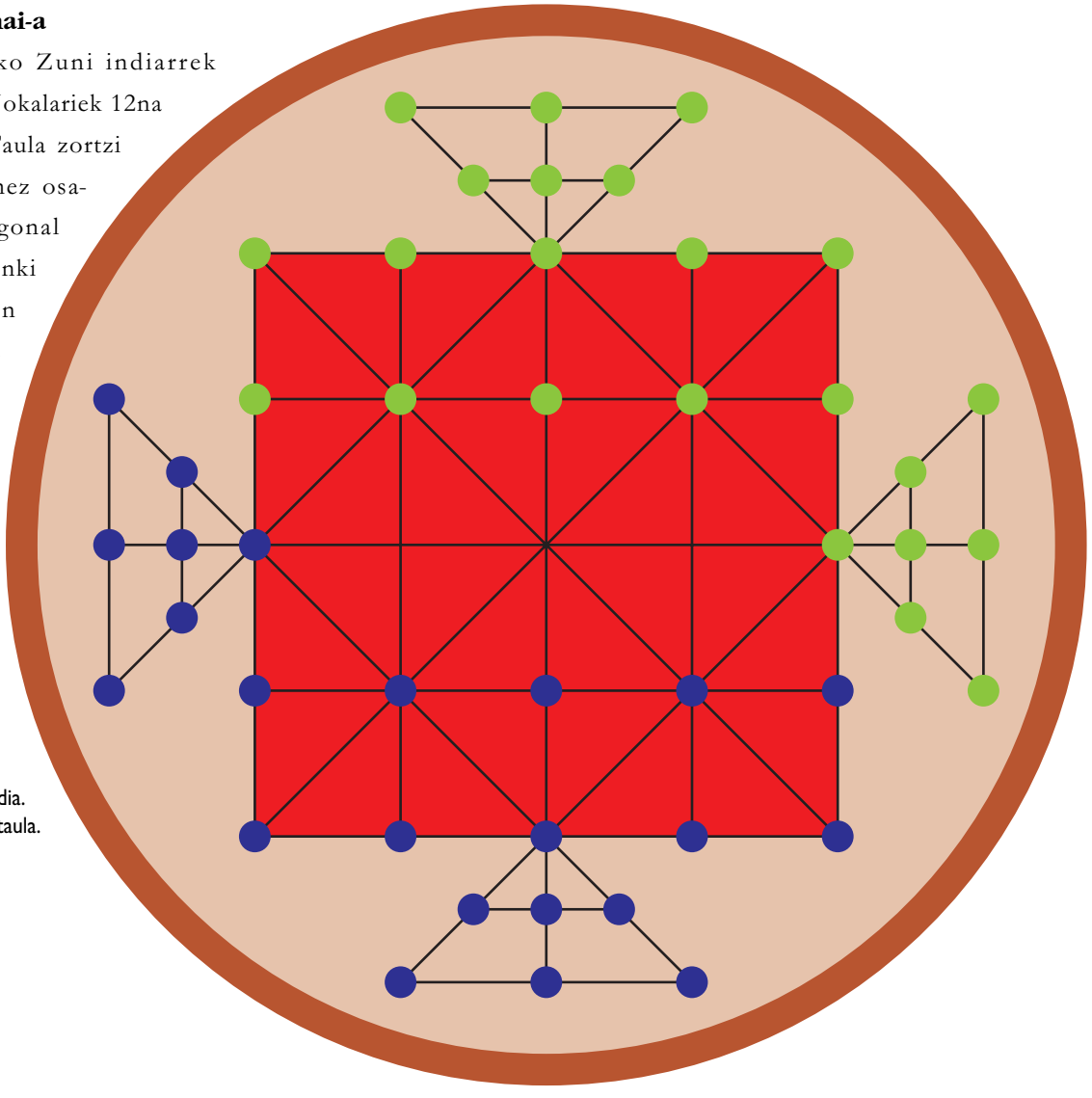
Badaude alkerkearen aldaera desberdinak. Bai taulak eta bai fitxa-kopurua aldatzen dira.



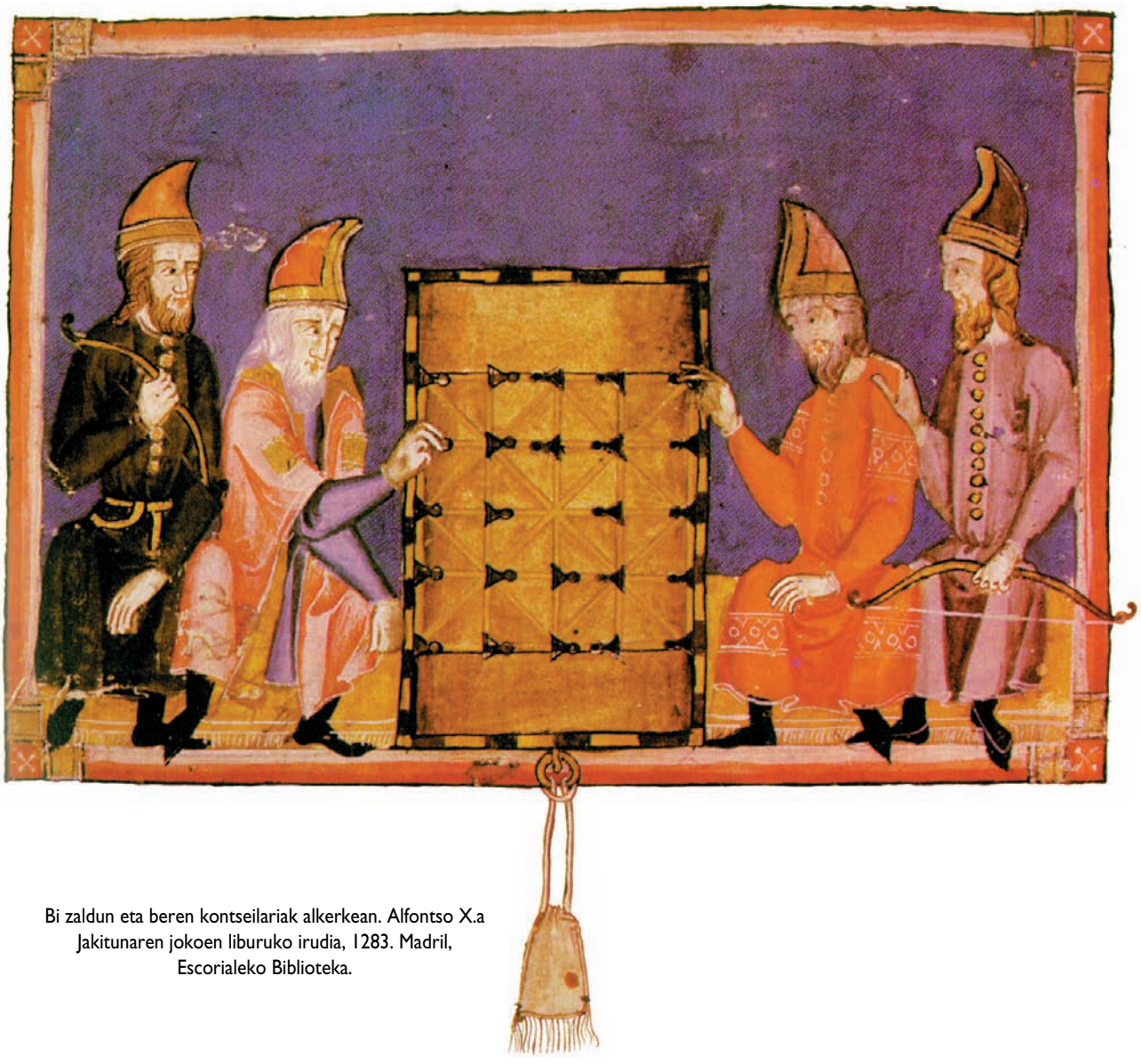
2. irudia. Awithlaknannai-taula.

Awithlaknannai-a

Mexiko Berriko Zuni indiarrek jokatzen dute. Jokalariek 12na fitxa dituzte. Taula zortzi erronbo berdinez osatuta dago, diagonal motzenak zuzenki baten gainean kokaturik eta erpinez erpin elkarturik (2. irudia).



3. irudia.
Peralikatuma-taula.



Bi zaldun eta beren kontseilariak alkerkean. Alfontso X.a Jakitunaren jokoen liburuko irudia, 1283. Madril, Escorialeko Biblioteka.

Jokalari bakoitzaren fitxak zuzenkiaren alde bateko erronboen zortzi erpinetan eta zuzenkiaren mutur batetik hasita lehenengo lau erpinetan kokatuko dira. Taularen erdiko erpina, zentroa, hutsik geratuko da.

Mugimenduak eta helburua alkerkean bezalakoak dira.

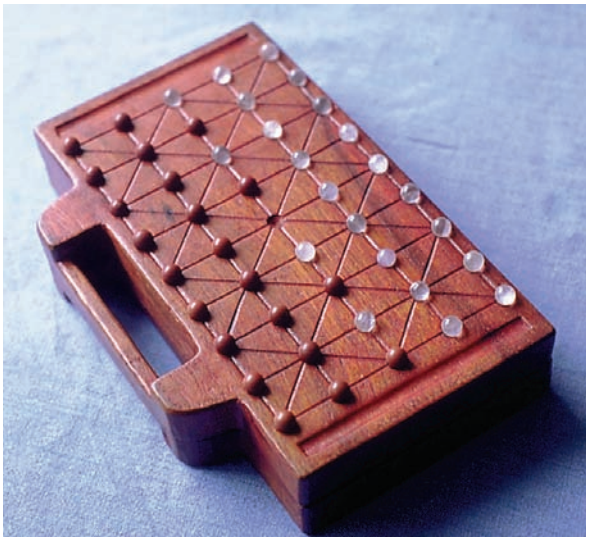
Peralikatuma

Sri Lankan jokatzen den aldaera da. Jokalariek 23na fitxa dituzte. Taula honelakoa da: alkerkearen taularen aldeen erdiko gurutzaguneetatik lau triangelu irudikatuko dira, triangelu horietan seina gurutzagune gehiago dagoelarik (3. irudia). Fitxak irudian ikusten den bezala kokatuko dira.

Arauak eta helburua alkerkean bezalakoak dira.

Fanorona

Fanorona jokoa antzinatik da ezaguna Madagaskarren. Fanorona jolasa ezezik, hausnarketa sakona eskatzen duen jokoa ere bada. Jokalariak jokoaren ikuspegi orokorra izan behar du, plan bat prestatu, posizioak hartu, erasoari ekin edota segada egiteko egoeran egon ahal izateko. Peoiak buruz mugitu behar ditu, aurkariaren erantzunak aztertzeko.



Fanorona. Egurrezko taula eta erretxinazko bolak. Madagaskar.

Bertako ustearen arabera jokoaren jatorria Madagaskar da. Inongo herri ez da jokoan aritu, fanoron-tsivy egungo forman bederen. 1928an Randzavola apaizak Jerusalemen harkaitz batean fanoron-dimy bat ikusi zuen, baina bertakoek ez zekiten jokatzen.

Zenbait arauk dama-jokoarenak gogorarazten ditu. Hori dela eta, autore batzuek diote egutegia, magia, aztikeria, idazkera eta beste ohitura batzuekin batera fanorona ere eraman zutela Madagaskarrera arabiarrek. Hala ere, egun, hil eta astrologiako gaien izenak arabieratik eratorriak badira ere, fanorona jokoan erabiltzen diren hitz guztiak malgatxeratik sortuak dira.

"Tantaran` ny Andriana" lanean R.P. Callet-ek dioenez fanorona jokoa Vazimba tribuaren garaia baino lehenagokoa zen eta Madagaskarrera lehenengo biztanleekin batera joan zen. Zaharrek fandrao maty paika zeritzoten.

Andriamanelo-k (1540-1575), Alasora-ko nagusi eta vazimbatarren garaileak, Soratr` Andriamanitra (jainkoaren idazkia) deituko zion.

Ralambo-ren (1575-1610) erregealdian Andriantompokoindrindra oinordekoa jokalari ezaguna izan zen eta bere izena Ambohimalaza-ko fanoronari loturik geratu da.

Geroago, Ambohimanga-ko nagusiak, Andriambelomasina (1730-1770), Andrianjafy (1770-1787) eta Andrianampoinimerina (1787--1810) fanorona jokoan aritu ziren Ambatomiantendro-ko harkaitz ospetsuan.

Ambohijoky-ko nagusiaren alaba, Rafotsirabodo, Andrianampoinimerina-ren hamabi andreetako bat, bere garaian oso jokalari ona izan zen.

Madagaskartarrek uste dutenez antzinan beren arbasoek fanorona auzoekin harreman adiskidetsuak izateko bide gisa erabiltzen zuten. Andriamasinavalona-k berarekin fanoronan jolastera zetozkion nekazariak Ambohidratimo-n hartzen zituen.

"Firaketana" Malgatxerazko Hiztegi Entziklopedikoak, Ambatomalaza-n Ambodirano-ko jauna zen Razakatahiana-k eta Ambohijoky-ko Manisotra tribuaren buruzagia zen Ranoko-k egiten zituzten topaketak aipatzen ditu, zeinetan ikusle asko eta asko biltzen zuten; fanorona-jokaldiak izaten baitziren.

1810ean, Mahamasina-ko plazan Radama I.a koroatu ondoren, endak, tribuak eta klanak erre-

gearen inguruan fanoron-dimy-ko lerroen arabera kokatu ziren.

Ohitura batek dioenez, ez zen fanorona zeremonia ofizialetan kopiatu zena; jendearen kokatzeko erak jokorako ideia eman zuen baizik.

Jatorriaren beste bertsio bat hau dugu: duela hiru mende baino gehiago, Ralambo zen Imerina-ko eskualde bateko nagusi. Andriantompokoindrindra, bere seme zaharrena, Antananarivotik 12 km ekialderantz bizi zen Ambohimalaza herrian. Semeak erresuma gobernatzeko planak prestatzen zituen, bere aitaren ondorengotza hartuko zuenerako. Kabary-tarrentzat kontzentrazio handiak oso garrantzitsuak ziren bizitza publikoan, eta seme zaharrari herritarrak 16 karratu txiki eta bi diagonal zituen karratu handi baten arabera kokatzea bururatu zitzaion.

Karratuaren kanpoko aldeetan Olomainty-arrak jartzea proposatu zuen. Diagonaletan Hovatarrak, barruko beste lerroetan txandaka Hovatarrak eta Andrianatarrak. Gero, Olomaintyarrak kanpoko lerroetan soilik uzten bazituen mindu egingo zirela pentsatu zuen eta zeharkako lau lerro osagarri sartu zituen, zeinetan Olomaintyarrak koka baitzitezkeen, berarengandik eta zentrotik gertuago geratu zirelarik.

Arestian aipatutako lerroak fanoron-dimy jokoari zegozkion.

Tronuaren zain dagoen bitartean bere planak egiten aritzen zen. Borrokaldiak, eraso- eta defentsa-metodoak pentsatzen zituen, eta mugitzen zituen peoien bidez gerrariak irudikatzen zituen. Geroago, karratu-kopurua bikoiztu egin zuen, mugimenduen aukerak (defentsan edo erasoan) ugaritu egin zirelarik. Horrela fanoron-tsivy sortu zuen. Bere planak prestatzen itsutu zelako ondorengotza galdu egin zuen Andrianjaka anaiaren mesedetan.

"Tantaran` ny Andriana" lanak, jokoak zaharrak egunero xurgatzen dituela gogoratzen digu eta "premiazko eginbeharrak izan arren ez dute utziko jokaldia amaitu arte. Jokoarekiko grinak populazioa arroza lantzetik aldenaraz ez dezan fanorona galarazi egiten da euriteetan. Esaera baten arabera berriketak denbora galarazten du, eta fanoronak eginbeharra ahanztarazten du".

Montgomery-k "Antananarivo Annual" (1886) lanean hauxe dio: "Radama-k irlako hegoaldean egindako kanpaina batean, buruzagi bat bere harrizko ate gainean zegoen, zetorkion arriskuaz ohartu gabe. Begi batez etsaien hurbilketa kontrolatzen zuen bitartean, besteaz bere ofizial batekin jokatzen ari zen fanorona-jokaldia zaintzen zuen. Ezin izan zuen jokaldia amaitu; bala batek buruan jo baitzuen".

Gaur egun, aitaginarrebagaiek beren alaben ezkongaien argitasuna ziurtatzeko fanoronan aritzera gonbidatzen dituzte. Adimentsua dela erakusten badu, suhitzat onartuko dute. Bestela esku-hutsik bueltatuko da etxera.

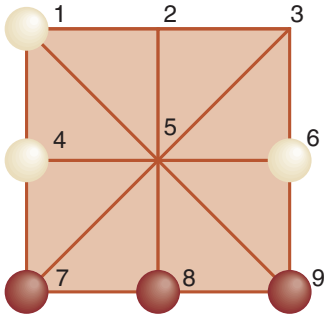
Fanorona bi lagunek artean jokatzeko da, baina ez da harritzekoa taldeak aritzen ikustea. Apustuan oso gutxitan jokatzen da dirua. Vela-k (galtzaileari jarritako zigorrak) gehiago zirikatzen ditu jokalariak diruak baino. Jokoan tranpa egitea oso zaila da; peoien mugimenduak agerian egiten baitira.

Hiru fanorona-mota daude: fanoron-telo, fanoron-dimy eta fanoron-tsivy izenekoak.

Fanoron-telo

Fanoron-telo edo hiru lerroko fanorona, duela gutxi sartu da Madagaskarrera.

Ez dago velarik (zehapenik) fanoron-telo honetan.



Arauak

I. Bi jokalarik jokatzen dute.

II. Jokalariek hiruna peoi dute, guztiak balio berekoak.

III. Jokoaren helburua hiru peoiak lerro zuzenean jartzea da, karratuaren alde baten gainean, erdiko lerroren batean edo diagonalean. Hori lortzen duen lehenengoa izango da garaile. Inork lortu ezin badu jokaldia baliogabea izango da.

IV. Bi jokalariek zein hasiko den erabakiko dute (lehenengo jokaldirako).

V. Peoiak lerroen arteko gurutzaguneetan kokatzen dira (1etik 9ra irudian).

VI. Jokalariek, txandaka, peoiak taulan banan-banan jarriko dituzte, peoi guztiak taulan egon arte.

VII. Hasieran hiru peoiak inork lerrokatu ez baditu, peoi bat aldameneko leku libre batera mugituko dute txandaka. Ezin da jauzi egin gurutzagune libre edo bete baten gainetik.

VIII. Jokalariek peoi bat bakarrik mugi dezakete txanda bakoitzean.

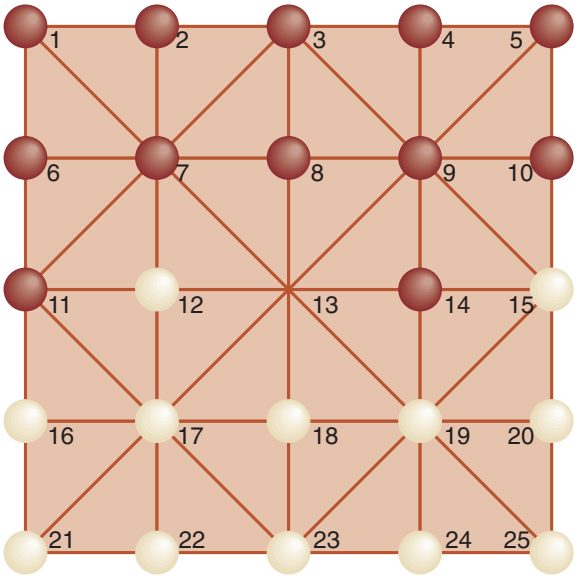
IX. Peoiak taularen lerroen gainean bakarrik mugitzen dira.

X. Peoiak edozein aldetara mugi daitezke.

XI. Jokalari batek ezin ditu hasi bi partida elkarren segidan. Txandaka egin behar da.

Fanoron-dimy

Fanoron-dimy edo bost lerroko fanorona malgatxeen joko primitibotzat dute. Elkarri atxikitako lau fanoron-teloz osatuta dago. Jokalari bakoitzak 12 peoi ditu. Peoiak jokaldia hasi baino lehen kokatzen dira taulan: 10 jokalariaren aurrean dauden lehen bi lerroetan eta beste biak erdiko lerroan, aurkariaren peoiekin tartekaturik, eta zentroa libre utziz (zentroaren bi aldeetan peoi desberdinak geratuko dira).



Fanorona honen arauak eta fanoron-tsivy-renak berdinak direnez, geroago azalduko ditugu. Fanoron-dimy hasten direnentzako jokoa da. Vela (zehapena) du, baina 5 peoi 22 peoiren kontra aritu beharrean, 3 peoi 12 peoiren kontra aritzen dira.

Fanoron-tsivy

Fanoron-tsivy edo bederatzi lerroko fanorona da benetako joko madagaskartarra. Bi fanoron-dimy elkartuz lortzen da. Jokalariek 22na peoi dituzte. Jokatzen hasi baino lehen taulan kokatzen dira: 18

lehenengo bi lerroetan eta beste lauak erdikoan txandakaturik eta erdiko gurutzagunea libre utziz.

Arauak

Jokoak bi fase dauzka: riatra (berez jokoa dena) eta vela (galtzea deusezteko aukera). Fanoron-dimy eta fanoron-tsivy joko-moten riatra fasearen arauak:

I. Bi jokalarik jokatzen dute.

II. Jokoa aurkariaren peoiak harrapatzean edo ibilgetzean, hots, bere txandan jokalari bat bere peoiak (arauen arabera) mugitu ezinik uztean, datza. Horietako bat lortzen duen lehenak irabaziko du. Baliogabea izango da jokalarien peoiren bat harrapatu ezinik geratuz gero.

III. Peoiak, lehen aipatu bezala, taulan kokatzen dira hasi baino lehen.

IV. Peoi guztiek balio bera dute.

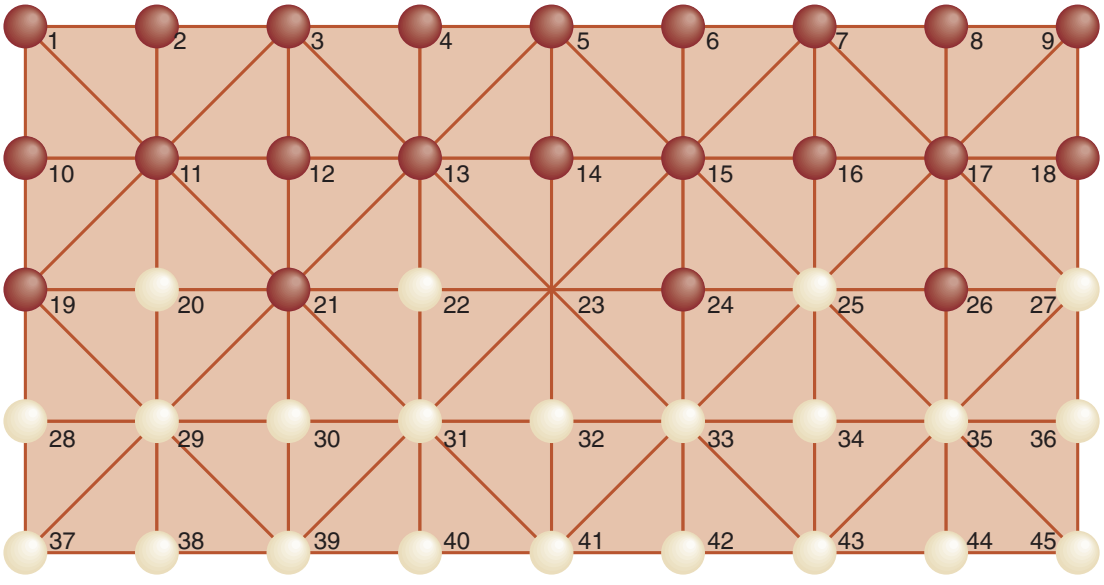
V. Jokalariek peoi bat mugituko dute, txandaka, aldameneko gurutzagune libre batera lerroen gainetik.

VI. Jokalariek adostuko dute zein hasi.

VII. Hasten denak bere peoi bat zentroko posizio librera mugituko du, aurkariaren peoi bat edo gehiago gero azalduko den eran harrapatuz. Bost era desberdin daude jokaldia hasteko: aurrera (vakiloha), zeiharka eskuinetik (havanana), zeiharka ezkerretik (havia), aldetik aurreranzko harrapaketa eginez (fohy) eta aldetik atzeranzko harrapaketa eginez (kobaka).

VIII. Irekieraren ondoren peoi bat edozein norabidetan mugi daiteke (aurrera, atzera, ezkerrera, eskuinera eta diagonalean) aldameneko posizio libre batera. Ezin da jauzirik egin.

IX. Peoi batek harrapa dezake beste bat lerro zuzenean posizio libre baten ondoren aurkako peoia badago. Berak posizio librea bete eta aurkako peoia harrapatu egiten du (aurreranzko harrapaketa). Aurkako peoiaren atzean, lerro berean, aurkako peoi bat edo gehiago elkarren segidan hutsunerik gabe badago, denak harrapatuko ditu.



X. Harrapaketa atzerantz ere egin daiteke: mugitu behar den peoia posizio libre eta peoi aurkari baten artean dagoenean, leku librera mugitzen da eta aipatu peoi aurkaria harrapatzen da (atzeranzko harrapaketa). Peoi horren ondoan (hutsunerik gabe) peoi aurkari gehiago badago lerro berean, guztiak harrapatuko dira. Ezin da mugimendu berean atzerantz eta aurreranzko harrapaketa egin. Bat aukeratu behar da.

XI. Peoiak ezer harrapatzerik ez daukanean, aldameneko posizio libre batera mugituko da. Lekualdaketa sinplea da.

XII. Harrapatzea derrigorrezkoa da. Lekualdaketa ezin da onartu harrapa badaiteke.

XIII. Jokalari batek peoi bat baino gehiago harrapa badezake, berak aukeratuko du zein harrapatu.

XIV. Jokalari bat nahasten bada, mugitutako peoia ezin du beste leku batera aldatu.

XV. Peoi baten mugimendua ez da urrats batera mugatzen, aurkako peoiak harrapatzeko aukera badu. Kasu horretan berak bi, hiru edo urrats gehiago egin dezake, hori bai, bakoitzean norabidea aldatuz. Urrats bakoitzean peoi aurkariren bat harrapatu beharko du eta ezingo du lehen egondako posizioren batera itzuli.

XVI. Peoi baten mugimenduak urrats batzuk dituenean, geldi daiteke lehenengo, bigarren, eta hurrengoen ondoren harrapaketak mugatzeko asmoz. Ez dago denak harrapatzera beharturik. Izan ere, lehenengoa harrapatzea derrigorrezkoa da, baina hurrengoak aukerakoak dira.

XVII. Harrapatutako peoiak, urrats bakoitzaren ondoren kentzen dira taulatik. Halaber, harrapatutako peoiak batera ken daitezke urrats askoko mugimendua amaitutakoan.

XVIII. Urrats askoko mugimenduetan, peoiak mugimendu berean harrapatutako peoien posizioak har ditzake. Posizio horiek libretzat hartzen dira, nahiz eta harrapatutako peoiak kendu gabe egon.

XIX. Peoi berak ezin ditu bi urrats jarraian norabide berean eman. Urrats bakoitzaren ondoren norabide-aldaketa egin behar da. Adibidez, bi peoi beltz 1 eta 5 posizioetan eta zuri bat 4 posizioan badaude, zuria 4tik 3ra pasa daiteke 5ekoa harrapatuz, baina mugimendu berean ezin da 2ra mugitu 1ekoa harrapatzeko.

XX. Riatra galtzen duenak, vela (zehapena) jokatu behar du berehala, riatran berriro aritu baino lehen.

XXI. Jokalariek riatra txandaka hasten dute.

XXII. Jokaldi baliogabeetan ez dago, noski, vela fasea jokatu beharrik.

Jokalariek harrapatu ezin dutenean, beren peoi bat harrapatzeko eman diezaiokete aurkariari, segada bat egiteko edo aurkaria bere nagusitasun-posiziotik ateratzeko.

Jokaldietan zehar jokalariek ez dituzte peoiak trukatzen eta ez dira aldez aldatzen.

Peoiek gehiago harrapatu ezin dutenean, jokaldia baliogabea da.

Oro har, jokaldi bat baliogabea da jokalari bati geratzen zaion peoi-kopurua besteak duenaren erdia gehi bat denean. Esaterako, 3 peoi 2 peoiren kontra, 4 peoi 3ren kontra, 3 peoi 5en kontra, 4 peoi 5en kontra, 4 peoi 6ren kontra, etab. Emaitza, hala ere, peoien posizioen araberakoa izango da.

Adibidea

Hona hemen, riatra baten adibidea (mugimendua adierazteko irteera-posizioa eta helduera-posizioa marratxo batez banaturik idazten dira, ondoren harrapatutako peoi aurkarien posizioak):

Galtzaileak proba irabazten badu, bere burua zuritu egingo du eta berriro hasi ahal izango da riatran jokatzen. Vela baliogabe geratuz gero berriro jokatu beharko da.

Kobaka irekiera, aldetik atzeranzko harrapaketa eginez.

	A jokalaria (zuriak)	B jokalaria (beltzak)
1.	22-23; 21 harrapatu (kobaka)	13-22; 31, 40 harrapatu 22-21; 23 harrapatu
2.	41-31; 21, 11, 1 harrapatu	12-21; 30, 39 harrapatu 21-22; 20 harrapatu
3.	31-23; 15, 7 harrapatu 23-13; 3 harrapatu 13-21; 5 harrapatu 21-20; 22 harrapatu 20-11; 2 harrapatu 11-3; 19 harrapatu 3-2; 4 harrapatu	14-23; 32 harrapatu
4.	28-19; 10 harrapatu	17-7; 27 harrapatu
5.	36-27; 18, 9 harrapatu 27-17; 7 harrapatu 17-18; 16 harrapatu	23-13; 33, 43 harrapatu 13-21; 29, 37 harrapatu 21-20; 19 harrapatu 20-11; 2 harrapatu
6.	42-33; 24 harrapatu	26-17; 35, 44 harrapatu 17-16; 18 harrapatu 16-7; 25, 34 harrapatu

Hondarra: hiru zuri eta lau beltz.
Emaitza: jokaldi baliogabea.

Vela

Fanoron-dimy eta fanoron-tsivy joko-moten vela faseko arauak:

Jokalari batek riatra galtzen duenean, ezin da beste batean hasi garailearen kontra. Berak, isekazko errebantxa antzeko zehapena jokatu behar du, zeinean abantaila handia ematen baitzaio bere burua zuri dezan. Zehapen horri vela (= zorra) deritzo.

Bi vela-mota daude, vela be eta vela kely. Jokalariek riatra hasi baino lehen aukeratu behar dute zein vela-mota jokatuko duten.

Vela be

Peoiak riatran bezala kokatzen dira. Galtzaileak hasten du vela. Mugimendu bakoitzean peoi bat baino ezin du harrapatu. Riatraren garaileak bost baino peoi gehiago duen bitartean, peoiak mugitu

Velaren adibidea:

A jokalaria (galtzailea) (zuriak)	B jokalaria (garailea) (beltzak)
1. 22-23; 24 harrapatu (fohy)	21-22
2. 23-24; 22 harrapatu	13-21
3. 31-23; 15 harrapatu	7-15
4. 23-22; 21 harrapatu	8-7
5. 32-23; 14 harrapatu	5-13
6. 29-21; 13 harrapatu	3-13
7. 21-29; 13 harrapatu	9-8
8. 30-21; 12 harrapatu	8-9
9. 22-13; 4 harrapatu	9-8
10. 13-12; 11 harrapatu	1-11
11. 12-13; 11 harrapatu	2-3
12. 21-12; 3 harrapatu	10-1
13. 13-14; 15 harrapatu	7-15
14. 23-31; 15 harrapatu	6-7
15. 14-15; 16 harrapatu	7-16
16. 15-14; 16 harrapatu	8-9
17. 20-21; 19 harrapatu	Orain bost peoi besterik ez du, beraz, erasoan has daiteke. 17-7; 27 harrapatu 7-16; 25, 34, 43 harrapatu 16-15; 14 harrapatu 15-23; 31, 39 harrapatu 23-22; 24 harrapatu 22-31; 40 harrapatu 31-30; 29, 28 harrapatu 30-39; 21, 12 harrapatu 39-40; 38, 37 harrapatu
18. 36-27; 18, 9 harrapatu	26-17; 35, 44 harrapatu 17-25; 33, 41 harrapatu 25-35; 45 harrapatu 35-43; 27 harrapatu 43-44; 42 harrapatu

Hondarra: hiru beltz.

Emaitza: A jokalariak vela galdu egin du.

egin beharko ditu galtzaileak beti harrapatzerik izan dezan. Garaileak ezin du harrapaketarik egin lehenengo 17 peoiak galdu arte. Garailea 5 peoi dituenean hasiko da harrapatzen. Hortik aurrera riatran bezala ihardungo dute, eta peoi bat baino gehiago harrapa dezakete mugimendu bakoitzean.

Oker baten ondoren riatraren galtzaileak, 17 peoiak harrapatu baino lehen, harrapaketarik egin

ezin badu, vela irabaziko du eta riatran berriro hasteko aukera izango du.

Vela kely

Riatraren garailearen atzeko errenkadako peoiak kendu egiten dira. Galtzailea hasten da eta arauak beste velarenen berdinak dira, hau da, garaileak 5 peoi izan arte galtzaileak soilik, eta banan-banan, harrapatu ahal izango ditu. Gero, biok nahi adina peoi harrapa dezakete.

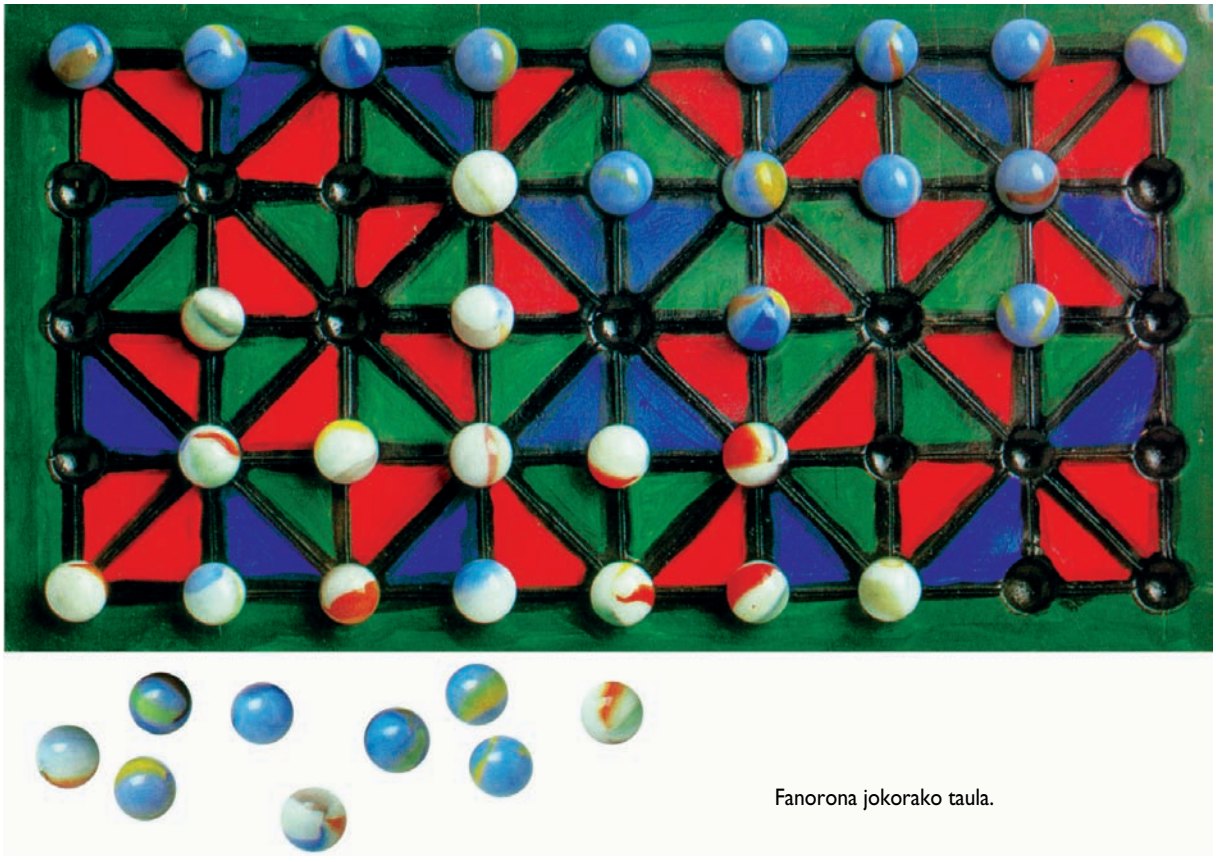
Puntuen zenbaketa

Puntuak zenbatzeko ez dago arau finkorik. Antananarivon jokatzen diren txapelketetan honako baremoa aplikatzen da:

Riatra: garaileak 3 puntu eta galtzaileak 0 irabaziko ditu. Jokaldi baliogabeetan ez da punturik banatzen.

Vela: riatraren garaileak irabazten badu, 3 puntu ematen zaizkio. Vela baliogabeetan ez da punturik banatzen. Galtzaileak irabaziz gero, ez du punturik lortzen zehapena delako.

Azkeneko sailkapenean, riatra eta vela guztietan lortutako puntuak batu egiten dira.



Fanorona jokorako taula.

Seega

Egiptoko joko honen inguruan misterio handia dago. Hala ere, adituek oso joko zaharra dela diote. Lane-k XIX. mendean deskribatu zuen eta Falkener-ek (1892) eta Murray-k (1951) beren arauak proposatu zituzten.

Badirudi behartsuen jokoa zela. Izan ere, harean egindako tauletan jokatzen zen. Egipton gutxitan jokatu izan da, baina Somalian oraindik erabiltzen da.

Aldaera desberdinak daude. Diferentziak gehienbat taularen tamainan eta fitxa-kopuruan dautza. Hona, 5x5 laukiko taula duen eta jokalariei 12na fitxa egokitzen dien jokoa dakargu.

Materiala eta prestaketa

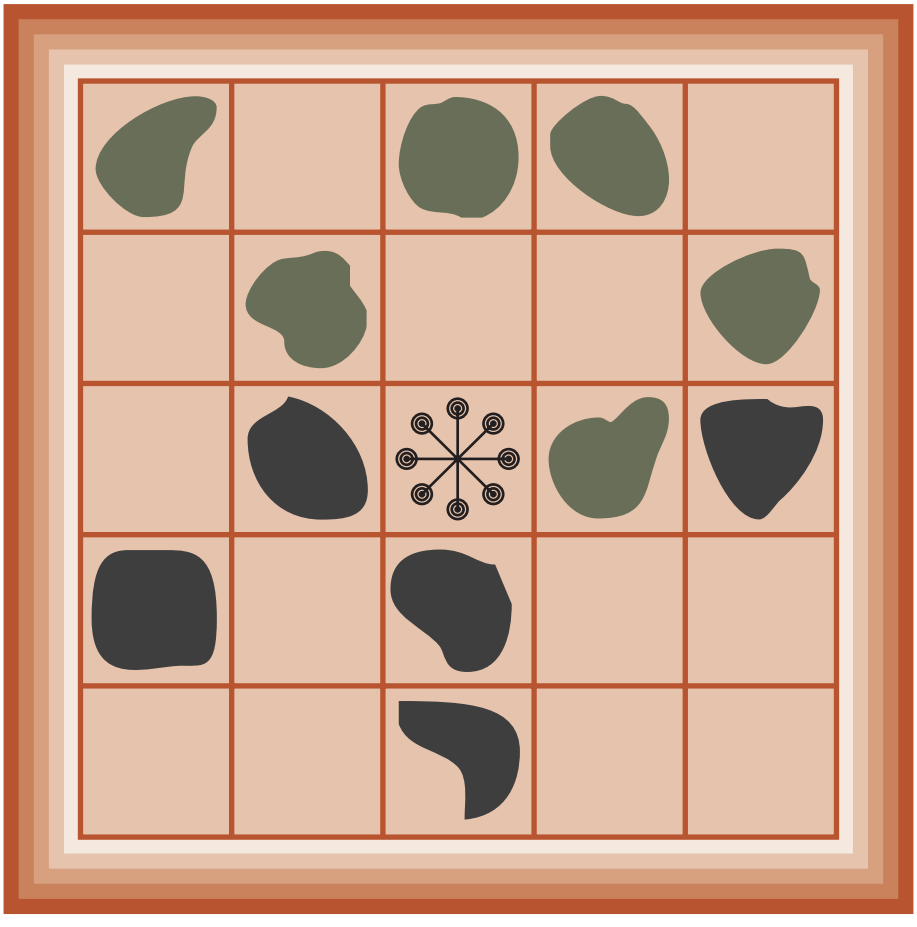
5x5 laukiko taula erabiliko da. Hasieran taula hutsik egongo da. Jokalariek 12na fitxa izango dituzte.

Helburua aurkakoaren fitxak harrapatzea da.

Arauak

Lehen fasea: kokapen-fasea

Zein jokalari hasiko den zozketan erabakiko da.



Seega jokorako taula eta harri batzuk kokatuak.

Jokalariek fitxak binaka eta txandaka kokatuko dituzte taulan.

Erdiko laukia hutsik geratuko da fase honetan.

Azken bi fitxak kokatu dituenak hasiko du bigarren fasea.

Bigarren fasea: harrapaketa-fasea

Fitxa bat aldameneko lauki hutsera mugi daiteke; bertikalean edo horizontalean, baina ez diagonalean.

Harrapaketak fitxak tartean hartuz egiten dira, aurkakoaren fitxa bat bi fitxen artean itxiz (bertikalean edo horizontalean).

Jokalari batek mugitzen segitu ahal izango du fitxak harrapatzen dituen bitartean.

Seega-partida Dakar-ko kale batean.

Aukera izanez gero, fitxak derrigorrez harrapatuko dira.

Fitxa bat aurkakoaren bi fitxaren artean kokatuz gero, ez da harrapatua izango, aurkakoak fitxa horietako bat aldatu eta bere lekura bueltatu egiten ez badu.

Zentroko laukian dagoen fitxa harrapaezina da.

Jokalari baten fitxa guztiak blokeaturik badaude, aurkakoak jokatuko du eta mugitzeko aukera emango dio.

Aurkakoaren fitxa guztiak harrapatzen direnean, garaipen osoa lortuko da.

Jokalari baten fitxek barrera osatzen dutenean (hots, erasorik egin ezin denean) taulan fitxa gehien duenak garaipen partziala izango du.

Partida nulua izango da, jokalariek erasorik egin ezin badute eta fitxa-kopuru bera badute.

Yote-a

Yote-a Afrikako mendebaldean jokatzen da. Oso herrikoia izatea jokoko elementuen sinpletasunari zor dio: taula harean egindako sei zuloko bost ilarakoa da eta fitxak makilatxoak, harriak.... dira. Arauek mugimendu desberdin asko egiteko aukera ematen dute. Pieza bat harrapatzeak aurkakoari beste pieza bat kentzen uzten duenez, okerra berehala bihur daiteke porrot. Bi jokalarirentzako jokoa da.

Materiala eta prestaketa

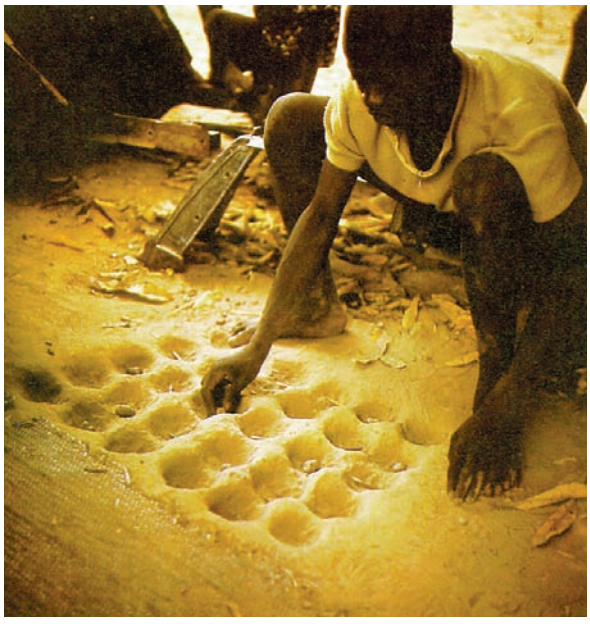
Taulak sei zuloko bost lerro ditu. Jokalariek 12na fitxa dituzte, harriak eta makilatxoak. Hasieran taula hutsik dago.

Helburua aurkakoaren fitxak harrapatzea da.

Arauak

Harritxoak eta makilatxoak zozkeatu egingo dira. Harritxoak dituena hasiko da.

Lehenengo jokalariak harritxo bat utziko du zulo batean. Besteak makilatxo bat utziko du beste zulo huts batean. Txanda bakoitzean fitxa bakar bat sar daiteke taulan.



Yote-partida. Burkina Faso.
Fitxak, makilatxoak eta harriak dira.

Jokalariek ez dituzte beren fitxa guztiak taulan sartu behar sartutakoak mugitzen hasi baino lehen.

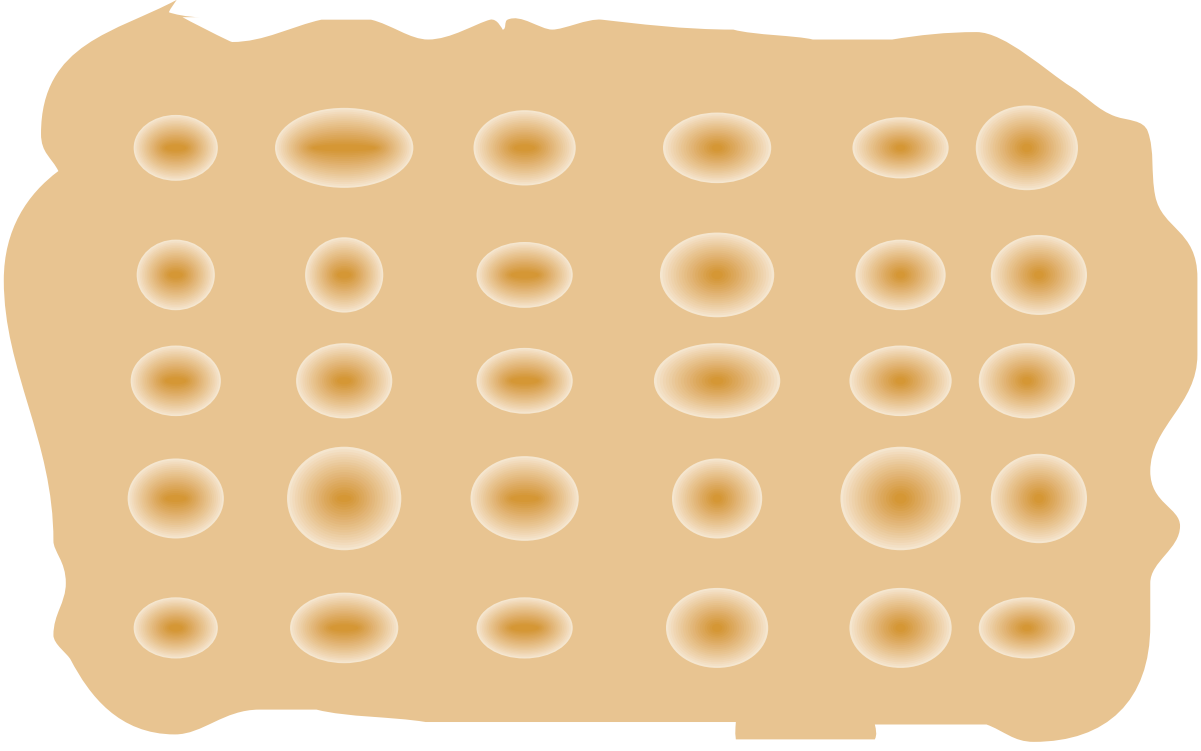
Fitxak aldameneko zulo huts batera mugituko dira; aurrera eta aldamenetara, baina ez atzera edo diagonalean.

Jokalari batek aurkakoaren fitxa harrapatuko du bere fitxa bat fitxa horren gainetik jauziaraziz. Harrapatutako fitxa taulatik aterako da. Kasu horretan, sari gisa, aurkakoaren beste fitxa bat ere atera ahal izango du taulatik.

Harrapaketa atzera eta aldeetara egin ahal izango da, baina ez diagonalean.

Irabazlea aurkakoaren fitxak harrapatzen dituena izango da.

Jokoa par geratuko da, bi jokalariei taulan hiruna fitxa edo fitxa gutxiago geratzen bazaizkie.



Yote jokorako taula harean.

Zamma

Joko honi alkerke laukoitza ere deitzen zaio. Saharan jokatzen da. Gehienetan taula harean irudikatzen da eta fitxak zurtoin txikiak, gamelu-simaurren puxkak... izaten dira.

Materiala eta prestaketa

Taula alkerkearen lau taula elkartuz osatzen da. Taula horietan 2., 4., 6. eta 8. lerroak, bertikalak eta horizontalak, ezabatu egingo dira, fitxen maniobra-eremua murriztuz (ikus irudia). Jokalari bakoitzak 20 fitxa ditu. Bere aldeko lau errenkadetako gurutzaguneetan (18) eta erdiko eskuineko bi gurutzaguneetan (2) kokatuko dira fitxak (ikus irudia).

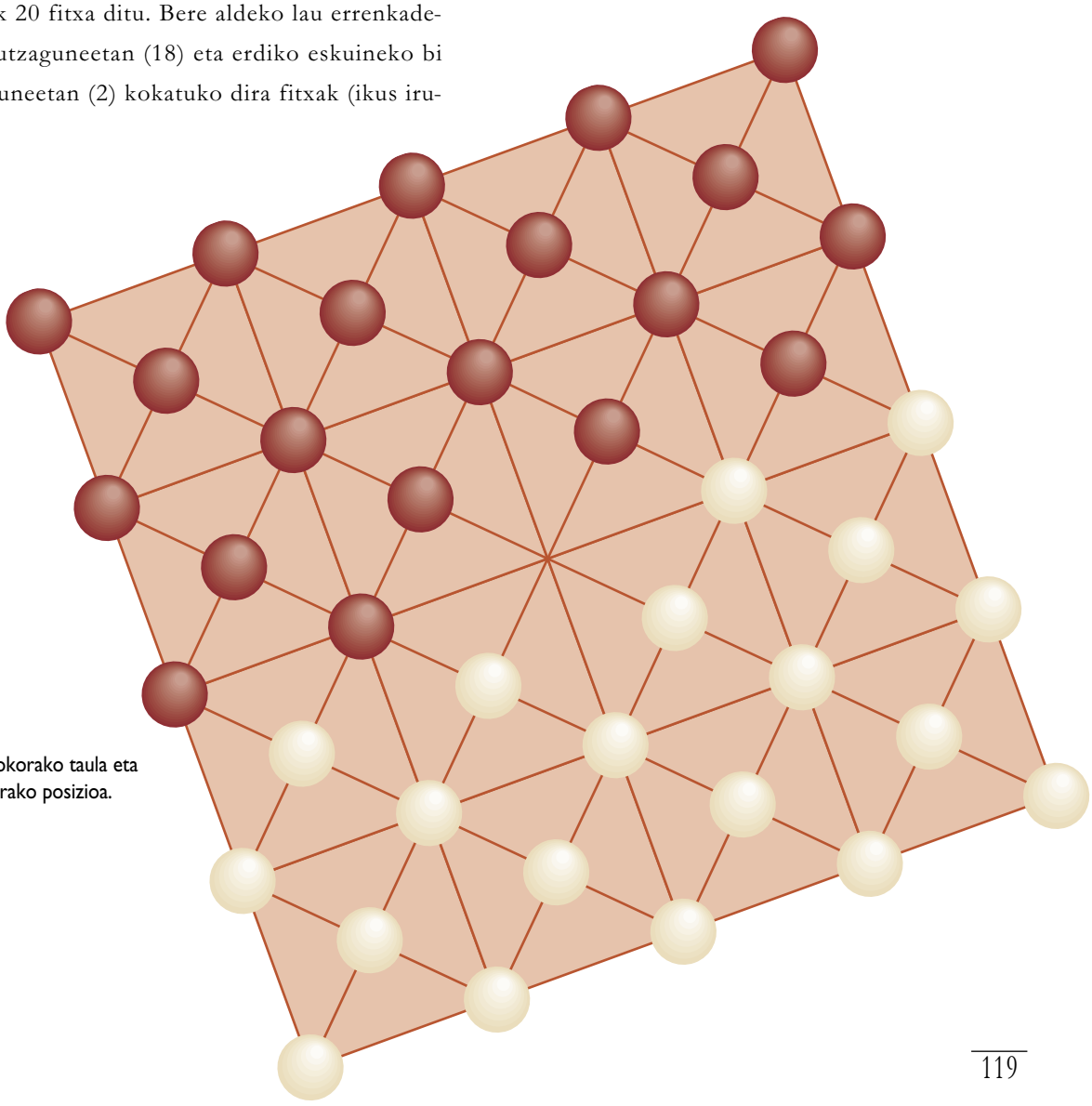
Helburua aurkakoaren fitxa guztiak harrapatzea da.

Arauak

Fitxak aurrera edo diagonalean aldameneko gurutzagune huts batera mugituko dira.

Harrapaketak edozein norabidetan (aurrera, atzera edo aldamenetara, zuzenean edo diagonalean) jauzi baten bidez egingo dira.

Derrigorrezkoa da harrapatzea. Bestela, aurkakoak jauzia egin ez duen fitxa atera ahal izango du taulatik.



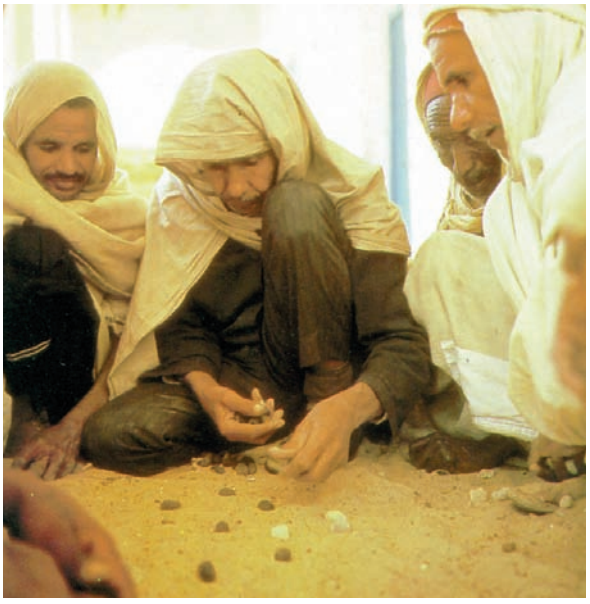
Zamma jokorako taula eta hasierako posizioa.

Fitxa bat aurkakoaren azkeneko errenkadara heltzen denean, mullah bihurtuko da. Identifikatzeko buelta eman eta markaren bat egingo zaio.

Mullah izeneko fitxak mugitzeko edo harrapatzeko ahalmen handiagoa du. Lerro baten gainean nahi den gurutzagune hutsera eraman daiteke. Fitxa bat baino gehiago harrapa dezake, beren artean dauden gurutzagune hutsetara jauzia eginez. Harrapatutako fitxak jokaldiaren amaieran aterako dira taulatik.

Mullah-ak ez dauka fitxa bat baino gehiago harrapatzerik norabidea aldatzen badu, hots, fitxa bat baino gehiago harrapatzeko lerro berean mugituko da.

Irabazlea, aurkakoaren fitxa guztiak harrapatzen dituena izango da.



Zamma-partida, Sahara. Hartxintxarrak eta gamelu-simaurraren puxkak erabiltzen dituzte jokalariek.

a.3) Bestelakoak

Abalone-a

Joko hau Laurent Lévi-k eta Michel Lalet-ek asmatu zuten 1987an. Cannes-ko Jokoen Nazioarteko Jaialdian kategoria guztietako jokorik onena zela esan zuten.

Materiala eta prestaketa

Taula 61 zuloz osatutako hexagonoa da. Jokalarien bolak aurrez aurre kokatuko dira. Bi jokalariek 14na bola dituzte (1. irudia).

1. irudia. Abalonea.
Bi jokalarirentzako hasierako posizioa.

Aurkakoaren bolak hexagono edo taulatik kanporatu egin behar dira.

Aurkakoaren 6 bola, banan-banan, kanporatzen dituen lehen jokalaria da irabazlea.

Arauak

Koloreak zoriz egokitzen zaizkie jokalariei. Beltzak hasiko dira mugitzen.

Jokaldi bat eginez gero, ezin da aldatu.

Bolen mugimendua

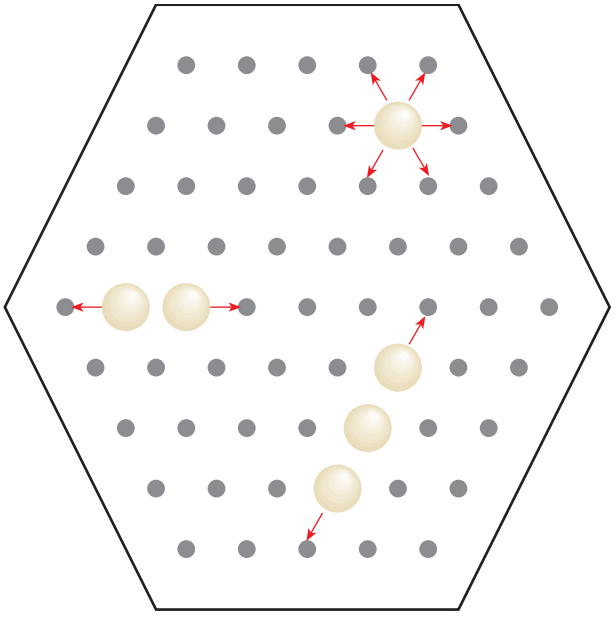
Jokalari bakoitzak, txanda dagokionean eta jokaldi bakar batez, bola bat, bi edo hiru mugitu ahal izango du.

Jokaldi bakoitzean bola bakoitza aldameneko toki huts batera mugituko da.

Kolore bereko bi edo hiru bola batera, lerroan daudenean, aldameneko tokietara mugitu daitezke lerroan (aurrera edo atzera) ala zeharka, beti ere taldearen lerrotasuna hautsi gabe (2. eta 3. irudiak).

Kolore bereko hiru bola baino gehiago ezin da mugitu jokaldi batean.

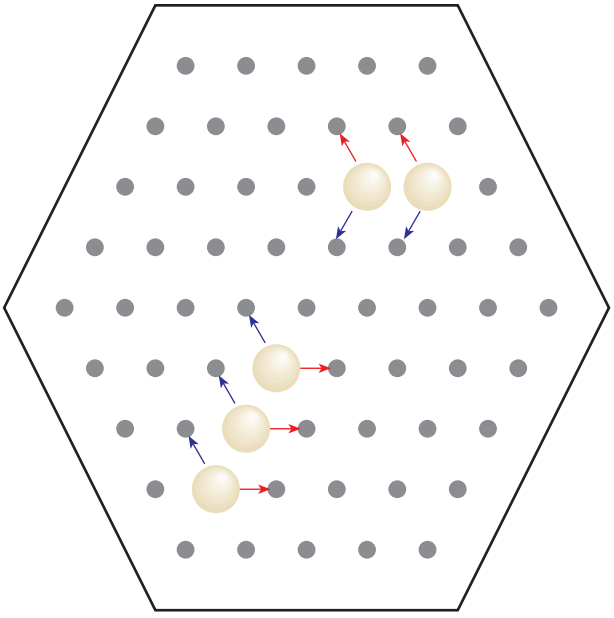
Lerroan kolore bereko hiru bola baino gehiago badaude, jokalariak aukeratuko du mugitu nahi duen taldearen zatia.



2. irudia. Lerroko mugimendua.

Bultzakadak (sumitoa)

Aurkakoaren bolak bultzatu egin daitezke, hiru nagusitasun-posizio hauetako bat (sumitoa) gertatzen denean (4. irudia):



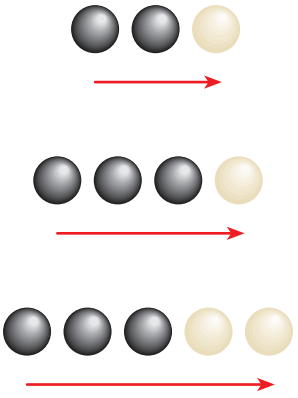
3. irudia. Zeharkako mugimendua.

Bultzakada lerro batean bakarrik gerta daiteke.

Bultzakada egin ahal izateko, bultzatuko diren bolen atzealdean hutsune bat izan behar da.

Bultzakada egitea ez da derrigorrezkoa.

Ezinezko bultzakada batzuk (5. irudia):



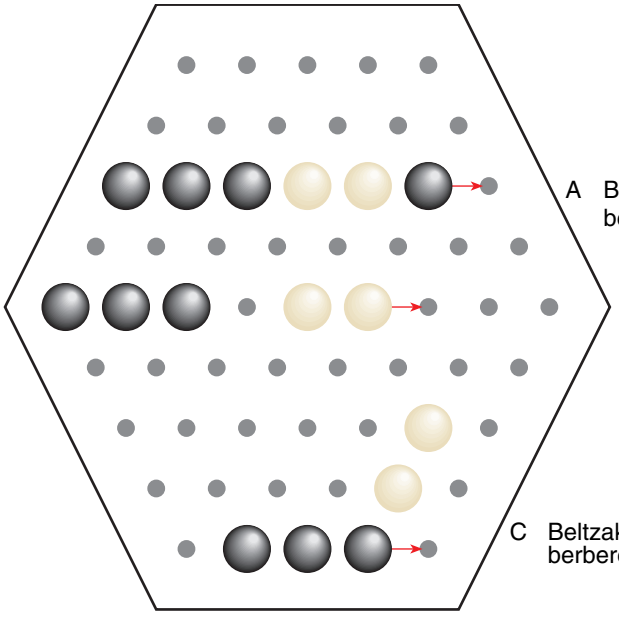
4. irudia.

Indar-berdinketa (pac)

Lerro batean indarrak berdinduta daude ondoko kasuak direnean:

– Bola bat beste baten aurka.
– Bi bola beste biren aurka.
– Hiru bola beste hiruren aurka.

Indar-neurketarako ez dira gogoan hartzen hiru bola baino gehiagoko taldeak.



A Beltzak ezin du zuria bultzatu; zuriaren atzeko gunea beteta baitago.

B Beltzak ezin du zuria bultzatu; ez baitago talde beltza talde zuriaren ondoan.

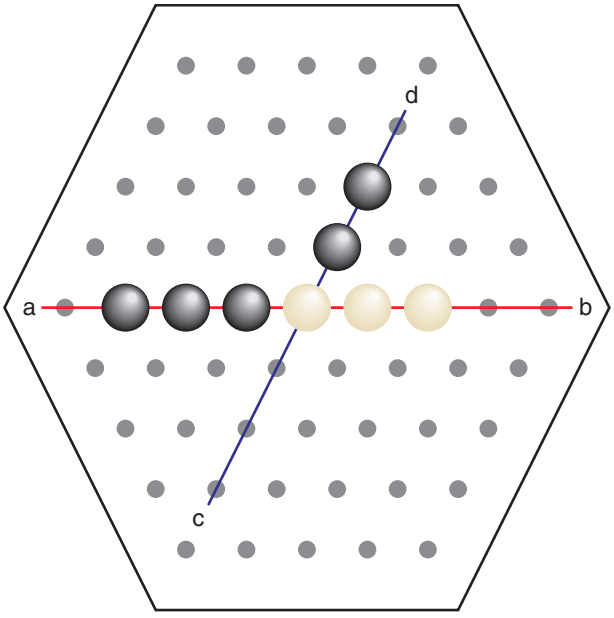
C Beltzak ezin du zuria bultzatu; ez baitaude bolak lerro berberean.

5. irudia.

Pac posizioan ezin du inork bultzatu. Pac hori hautsi egin behar da beste ardatz batean zehar. Adibidea (6. irudia)

"a – b" ardatzean pac dago; bultzakada ezinezkoa da.

Beltzak pac posizioa hauts lezake "c – d" ardatzean.

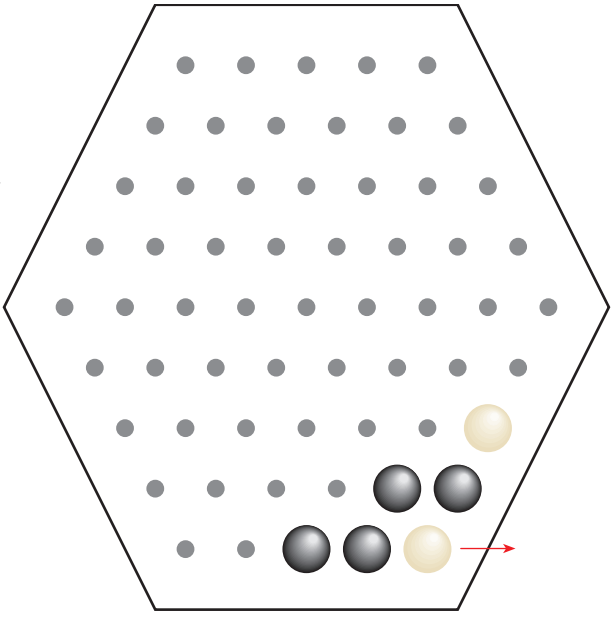


6. irudia.

Bolak kanporatu

Bola bat "kanpoan" gelditzuko da bultzakada batek taulatik ateratzen duenean (7. irudia).

Irabazlea aurkakoaren sei bola kanporatzen dituena da.



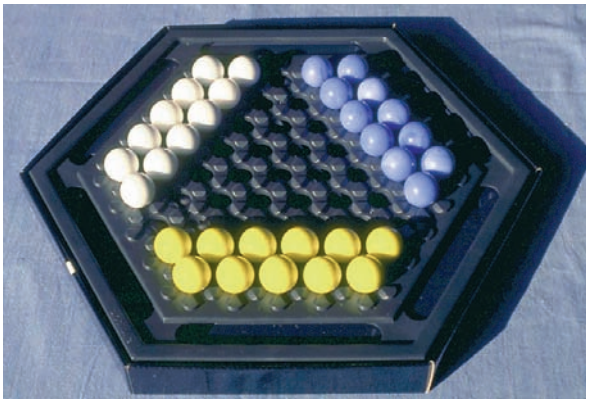
7. irudia. Beltzek bola zuria taulatik kanpora dezakete.

Aldaerak

Hiru jokalarirentzako jokoa

Jokalari bakoitzak 11 bola ditu, taula hexagonaleko hiru aldetan eta bi ilaratan kokaturik (8. irudia).

Helburua aurkakoen bolak kanporatzea da.



8. irudia. Abalonea.
Hiru jokalarirentzako hasierako posizioa.

Partida, jokalari batek besteen sei bola kanporatzen dituenean bukatuko da.

Jokalarien txanda erloju-orratzen norantzan aldatuko da.

Kolore bereko 3 bolako taldeak aurkakoen bi bola (berdinak izan ala ez) bultza ditzake.

Kanporatutako bolak, atera dituen jokalariaren aldean kokatuko dira, zenbaketa errazagoa izan dadin.

Jokoaren beste arauak berdin mantentzen dira.

Partidak orekatzeko hirunaka joka daitezke, partida bakoitza jokalari desberdinak hasiko duelarik eta emaitza guztiak apuntatu egingo direlarik.

Jokoa denbora mugatuan

Jokoa denbora mugatuan egitea erabaki daiteke; adibidez, hamar edo hamabost minututan jokalari eta partida bakoitzeko.

Lehiaketa ofizialak beti jokatzen dira denbora mugatuan.

Go-a edo Weiqi-a

Joko hau Txinan asmatu omen zen duela 4.000 urte eta weiqi izena ipini zioten. Txinako literaturan K.a. I. mendean agertzen da jada. Maisuak estimatuak ziren Txinan eta tituluak izaten zituzten: sei (gizon santua) edo shing (jakintsua), esaterako.

Go-partidaren hasiera, XX. mendearen hasierako klitxea.

Txinatik Koreara lehenbizi eta Japoniara geroago pasatu zen. Japonian i-go edo go izena jarri zioten. Hasieran gortesauek soilik jokatu ahal izan zuten. XIII. mendean gorakada handia izan zuen samurai eta gerrarien artean. Go jokoaren taulak eta harriak beren panopliaren parte ziren, armen eta armaduraren mailakoak, eta batailen ondoren jokoan aritzen ziren.

Go jokoaren fitxak.

XVI. mendean jokoa eskola militarretako derrigorrezko gaia zen. Geroago eskola pribatuetara zabaldu zen. Dan izeneko maila-sistema ezarri zen, maila gorena kudan izenekoa zelarik.

XIX. mendearen amaieran go jokoak herrikoi izateari utzi egin zion. Baina urte batzuk geroago berpiztu egin zen zaletasuna. Gaur egun Japonian zortzi bat milioi jokalari dago eta 400 bat profesional.

Goa ekialde urruneko joko tipikoa da; hango kulturaren isla. Hori izan daiteke Txina eta Japoniatik kanpo aditu gutxi egotearen arrazoia. Jokoaren oinarriak sinpletasun engainagarria du:

jokalariek txandaka beren fitxak gurutzagunetan kokatzen dituzte, aurkakoaren fitxak edo eremuak inguratzen dituen katea bat osatzeko asmoz. Erraza dirudien arren, xakea bezain konplexua dela esaten dute adituek. Bi jokoak bataila baten islak dira, baina xakeak Erdi Aroko bataila islatzen duen arren, goak gaur egungo gerren antza du.

Materiala eta prestaketa

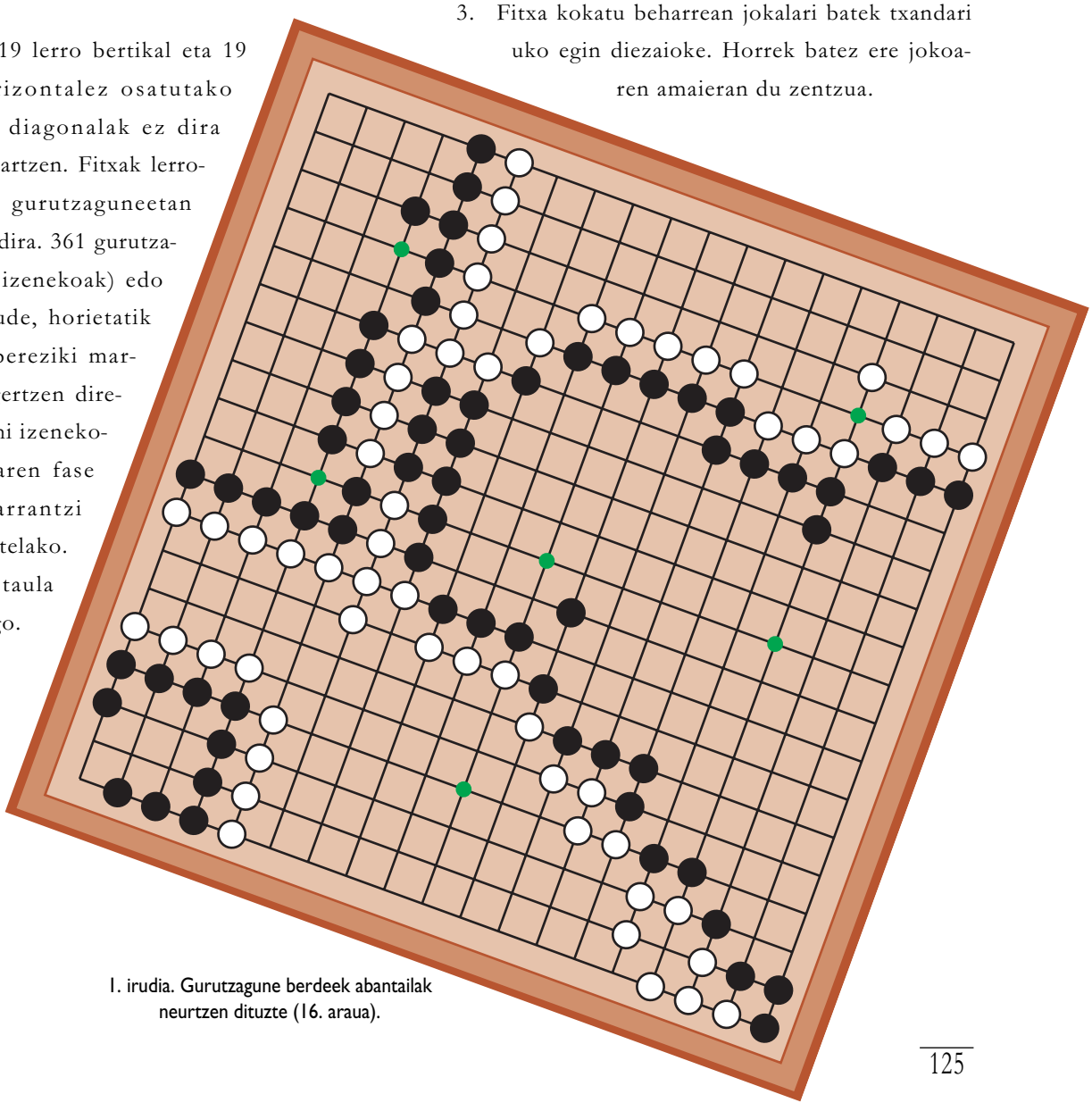
Goa bi jokalarirentzako taula-jokoa da. Batek fitxa beltzak (181) eta besteak fitxa zuriak (180) erabiliko ditu.

Taula 19 lerro bertikal eta 19 lerro horizontalez osatutako sarea da, diagonalak ez dira kontuan hartzen. Fitxak lerroen arteko gurutzaguneetan kokatuko dira. 361 gurutzagune (me izenekoak) edo puntu daude, horietatik 9 puntu bereziki markaturik agertzen direlarik (hoshi izenekoak), jokoaren fase batean garrantzi handia dutelako. Hasieran taula hutsik dago.

Helburuak, aurkakoak baino eskualde zabalagoa menperatzea eta ahalik eta fitxa gehien harrapatzea dira.

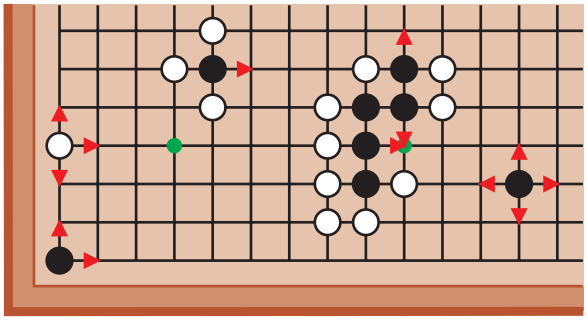
Arauak

1. Fitxa beltzak dituena hasiko da. Jokalariek beren fitxak banan-banan jarriko dituzte puntuetan.
2. Fitxa kokatu eta gero ezingo da mugitu, harrapatzen denean izan ezik. Orduan aurkakoak partida bukatu arte gordeko du.
3. Fitxa kokatu beharrean jokalari batek txandari uko egin diezaioke. Horrek batez ere jokoaren amaieran du zentzua.



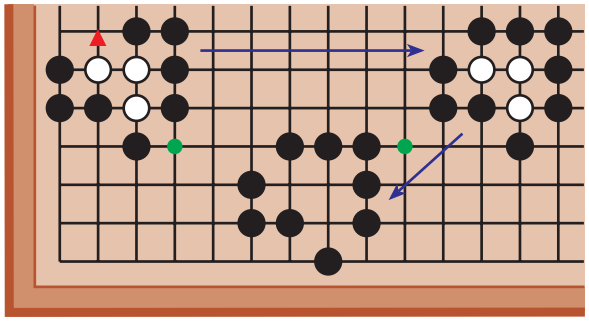
1. irudia. Gurutzagune berdeek abantailak neurtzen dituzte (16. araua).

4. Bi edo fitxa gehiago ondoz ondoko puntuetan badaude, taldea edo katea osatzen dute. Taldea osorik harrapatuko da fitxa bat balitz bezala, hots, ezin da taldeko fitxa bat soilik harrapatu.
5. Fitxa baten edo fitxa-talde baten ondoan dagoen puntu hutsari irteera deitzen zaio. Fitxa batek bi irteera izan ditzake taularen erpinetan; hiru irteera taularen lau ertzetako puntuetan, eta lau irteera barneko edozein puntutan (2. irudia).



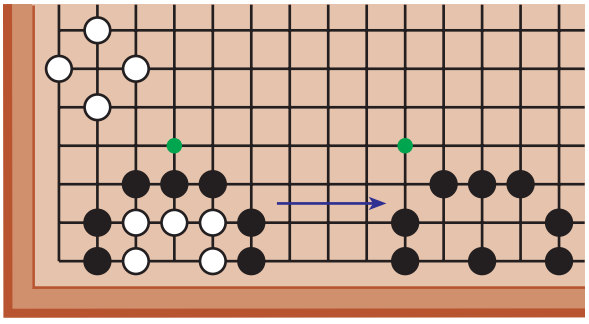
2. irudia. Fitxen edo fitxa-taldeen irteerak.

6. Fitxa bati edo fitxa-talde bati irteera bat bakarrik geratzen zaionean, atari (egoera larrian) dagoela esaten da. Fitxa bat edo fitxa-talde bat harrapatua izango da bere azken irteera galtzen duenean (3. irudia).
7. Fitxa bat edo fitxa-talde bat harrapaturik geratuko da, aurkakoaren fitxez inguraturik geratzen denean eta irteerarik ez duenean. Harrapatutako fitxak berehala aterako dira taulatik eta amaieran zenbatuko dira (3. irudia).



3. irudia. Fitxa zurien taldea atari egoeran eta harrapaketa.

8. Talde bat harrapatzen denean eta bere fitxak taulatik ateratzen direnean, utzitako puntu hutsak bi jokalariek erabili ahal izango dituzte.

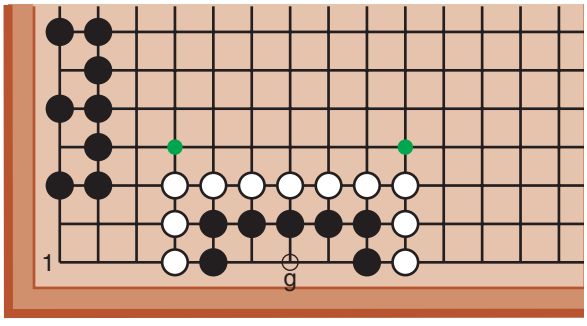


4. irudia. Fitxa beltzen suizidiorako aukera. Talde zuri bat harrapatzea.

9. Ez da derrigorrez talde bat harrapatu behar bere azken irteera geratzen zaionean. Kasu horretan preso geratuko da taldea. Joko amaieran harrapatutakoekin zenbatuko da. Egoera hori egon daiteke jokalari bati taularen beste alde batean mugimendu garrantzitsuagoak egitea komeni zaionean.
10. Puntuak bi eratan lortuko dira: eskualdeak menperatuz edo aurkakoaren fitxak harrapatuz. Eskualdeak menperatzea da jokoaren faktorerik erabakitzaileena. Jokalari batek eskualde bat menperatua du bere fitxa-talde desberdinez inguraturik duenean (1. irudia).
11. Gotorlekuak. Fitxak taulan jarri ahala agian talde guztiek elkarri egingo diotela mehatxu irudituko zaigu. Baina harrapaezina den taldea osa daiteke. Gotorleku edo talde bizi baten eraikuntza begien osaketan oinarritzen da (5. irudia).
12. Suizidioa. Irteerarik ez duen puntu batean fitxa bat kokatzeak bi helburu desberdin ditu. a) Fitxa horrek osatzen duen talde osoa harra-

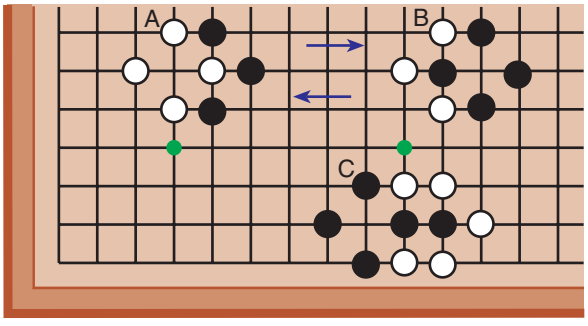
paturik geratzea. Hori da suizidioa. Beraz, taulatik atera egingo dira (4. irudia). b) Fitxa horrek beste batzuekin aurkako talde bat inguratzea. Hortaz, aurkako taldea harrapaturik geratuko da eta taulatik atera egingo da (4. irudia).

13. Begiak. Fitxa-talde batek bi (edo gehiago) irtera banaturik inguratzen dituenean, begiak dituela esaten da. Horrela eraikitako taldea gotorlekua da; ezin baita harrapatu (5. irudia).



5. irudia. Gotorlekua, bi begi. Beheko aldean gotorlekua osatzeko beltzek g1 lekuan zuriek baino lehenago jarri beharko dute fitxa.

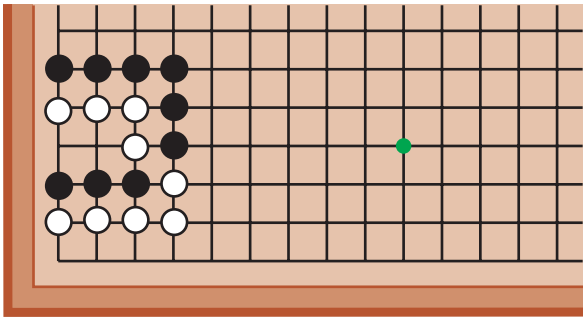
14. Ko. Aurkako bi taldeek osatzen duten egitura errepikagarria izan daiteke. Hau da, jokalari batek fitxa bat jartzen duenean A egituratik B egiturara pasatuko da eta besteak bere fitxa jartzen duenean B egituratik A egiturara. Horrelako kasu errepikagarriak baztertzeko ko



6. irudia. A eta B irudiek ko egoera adierazten dute. C ez da ko egoera.

arauak dioenez bigarren jokalariak ezin du hasierako egiturara bueltatzen duen fitxa jarri eta beste mugimendu bat egin behar du. Bigarren jokalariak mugimendu desberdin hori egin eta gero, lehenengoak ko egitura bere txandan desegiten ez badu, bigarren jokalariak bere hurrengo txandan ko egoerara jo dezake. Orduan, lehenengo eta bigarren jokalariaren paperak trukatu egingo dira (6. irudia).

15. Seki. Horrela deitzen zaio oreka ezegonkorreko egoerari. Beste hitzetan esanda, bi jokalarien fitxa-taldeek duten egoeran, batek besteari erasoz gero bere taldeak ere arriskuan jartzen duenean, taldeak seki egoeran daude (7. irudia). Egoera horiek horrela iraungo dute partida bukatu arte eta ezin dute eskualde hori eskatu, ez batak eta ez besteak. Eskualde horretako puntuak dameh (inorena ez) deitzen dira.



7. irudia. Seki egoera.

16. Bi jokalarien maila desberdina denean, ahulenari abantaila eman ohi zaio. Abantailak fitxen kopuruaren arabera bereizten dira. Fitxa bateko abantailan ahulenak fitxa beltzekin (181) jokatuko du eta bera hasiko da. Lerro bertikalak, ezkerretk eskuinera, a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r eta lerro horizontalak,

behetik gora, 1, …, 19 izendatuko ditugu. Bi fitxako abantailan, bi fitxa d4 eta o16 puntuetan kokatuko ditu. Hiruko abantailan, d4, o4, o16 puntuetan. Lauko abantailan, d4, d16, o4, o16 puntuetan. Bostekoan, d4, d16, j10, o4 eta o16 puntuetan. Seikoan, d4, d10, d16, o4, o10, o16 puntuetan. Zazpikoan, d4, d10, d16, j10, o4, o10, o16 puntuetan. Zortzikoan, d4, d10, d16, j4, j16, o4, o10, o16 puntuetan. Azkenik, bederatziko abantailan, d4, d10, d16, j4, j10, j16, o4, o10, o16 puntuetan. Horiek dira, hain zuzen, bereziki markaturiko gurutzaguneak.

17. Partidaren amaiera. Partida bat eskualde gehiagorik menperatu ezin denean edo aurkakoaren erasoei eutsi ezin zaienean bukatuko da. Jokalari berriei hori ikustea gehiago kostatuko zaie, baina eskarmentuaz ikasi egingo dute. Egoera horietan, norberaren eskualdean fitxak jartzen segituz gero eskualdea txikiagotu egingo litzateke eta aurkakoaren eskualdean jarriz gero, preso geratuko lirateke. Hortaz, ez du merezi fitxak jartzen segitzeak. Jokalariak partidaren bukaera erabakitzeko bat ez badatoz, fitxak jartzen segituko dute, baina orain ezingo diote beren txandari uko egin (1. irudia).

Go-partida baten bukaera.

Partidaren bukaera erabakitakoan hasiko dira jokalariak damehak betetzen. Azkeneko dameha betetzen denean partida bukatutzat emango da. Fitxa presoak taulatik atera egingo dira.

18. Puntuak zenbatzea. Alde batetik jokalariek harrapatu dituzten aurkakoaren fitxak zenbatuko dituzte. Bestetik menperatzen dituzten eskualdeetako puntu hutsak ere zenbatuko dira. Azkenik, bi kopuruak batu egingo dira.

    Zenbaketa sinplifika daiteke harrapatutako fitxak aurkakoaren eskualdeetako puntu hutsetan jarriz eta hutsik geratzen direnak zenbatuz. Puntu gehien lortzen duena izango da garailea.

Mu torere-a

Gelditze-jokoen adibidea da. Izan ere, aurkakoaren fitxak gelditzea eta ez harrapatzea baitu helburu. Zeelanda Berriko ipar irlako maoriek duten joko bakarra da. Taulak lurrean edo egurrean irudikatu izan dira.

Materiala eta prestaketa

Taula zortzi erpineko izarra da. Izarraren erpinei kewai deitzen zaie eta izarraren zentroari putahi. Jokalari bakoitzak lau fitxa ditu; bakoitzak bere kolorekoak.

Fitxak erpinetan kokatzen dira, jokalari bakoitzarenak ondoz ondoko erpinetan.

Arauak

Fitxa beltzak dituena hasiko da.

Fitxak honela mugituko dira:

Mu torere jokorako taula. Hasierako posizioa.

a) Kewai batetik putahira, baina aldameneko bi erpinetako batean edo bietan aurkakoaren fitxa bat edo bi daudenean soilik.
b) Kewai batetik bere ondoko beste kewai huts batera.
c) Putahitik kewai batera.

Erpinetan eta zentroan fitxa bat bakarrik egon daiteke.

Fitxek ezin dute beste fitxa baten gainetik jauzi egin.

Irabazteko aurkakoaren fitxa guztiak gelditu behar dira, mugitzeko aukerarik gabe utziz.

Reversi-a

Ez dago datu askorik joko honetaz. Lehenengo aldaera 1870. urtean agertu zen Londresen anexio--joko izenaz eta gurutze-itxurako taulan jokatzen zen. Bigarren aldaera, annex edo iraultze-jokoa izenaz agertu zen eta 8x8 laukiko taulan jokatzen zen. 1888. urtean reversi izena zuen jokoak eta Ingalaterran obsesio bihurtu zen. Geroago jokoa zaildu eta osatu egin zen. Fitxen ordez kuboak sartu ziren, kuboen aldeak kolore desberdinetakoak zirelarik, royal reversi zuen izena.

Materiala eta prestaketa

8x8 laukiko taulan jokatzen da. Bi jokalarik (edo bi taldek) bakarrik har dezakete parte. Bi koloreko 64 fitxa berdin behar dira. Fitxa bakoitzak alde bat zuria eta bestea gorria (edo beste bi kolore izan daitezke) eduki behar ditu.

Helburua, taula fitxekin bete eta gero ahalik eta fitxa gehien aldea gora begira edukitzea da.

Reversi jokorako taula, partida hasi eta gutxira.

Arauak

Jokalariek kolore bana aukeratuko dute, kolore hori gorantz begira kokatu behar dutelarik. Kolore zuria aukeratu duenak, bere 32 fitxak alde zuria gora dutela ipini behar ditu.

64 fitxak txandaka kokatuko dira taulan.

Lehenengo lau fitxak (bi zuri eta bi gorri) erdiko laukietan kokatu behar dira jokalariek aukeratzen duten moduan (A, B, C, D) (irudia).

Aurreko araua bete eta gero, gainerako fitxak ondoko erara kokatuko dira: fitxa bakoitza (gorria esaterako) aurkako jokalariaren fitxa (zuri) baten

ondoan ezarri behar da; errenkada, zutabe edo diagonal berberean 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 edo 8 laukietan. Horrez gain, fitxa (gorria) kolore bereko beste fitxa baten lerro (errenkada, zutabe, diagonal) berberean kokatuko da, beren artean eta hutsunerik gabe aurkakoaren fitxa (zuri) bat edo gehiago geratzen delarik. 10. laukian, adibidez, ezin da jarri gorria, beste fitxa gorriekin lerroan ez dagoelako. 11.ean ere ezin da gorria jarri, A eta C fitxekin osatzen duen katean hutsune bat, 8, dagoelako.

Katearen tarteko pieza(k) harrapatuko d(it)ugu eta buelta emango dio(e)gu, zuria gorri bihurtu alegia. Horrela, katea osoa (muturrak barne) muturreko fitxen kolorekoa izango da.

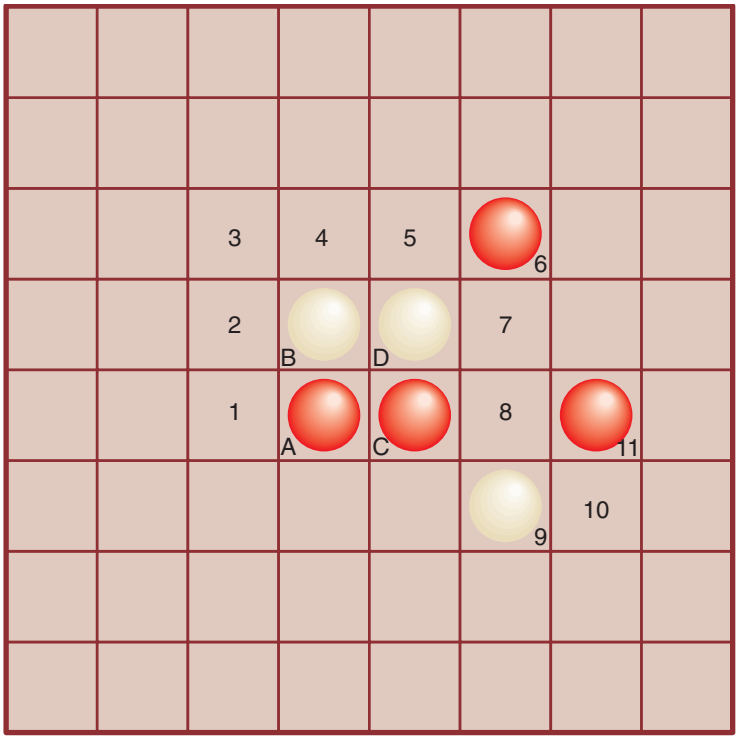
Fitxa bat kokatuta katea bat baino gehiago osatzen bada, katea horietako guztietako fitxa guztiak bueltatuko dira.

Aurkakoaren fitxak, norberaren fitxa kokatzen denean bakarrik harrapa daitezke. Hau da, harrapatutako katean bueltatu den fitxa baten bidez harrapatutakoak ez dira bueltatuko.

Jokalari batek arauei jarraituz fitxarik ipini ezin badu, txanda galdu egingo du fitxa bat koka dezakeen arte.

Partida 64 fitxak kokatzen direnean edo inork fitxa gehiago ipini ezin duenean bukatuko da, eta taulan bere koloreko fitxa gehien duena izango da garailea.

Kokatutako fitxak ezin dira, ez mugitu eta ez kendu, baina kolorez behar adina alditan alda daitezke.



Reversi-taula. Lehenengo lau fitxen kokapena.
Hurrengo fitxak kokatzeko aukerak.

b) INDAR DESBERDINEKO JOKOAK

Azeria eta antzarak

Azeria eta antzarak jokoa Ipar Europan agertu zen bikingoen garaian. Aipu zaharrenetakoa "Grettir--en saga" edo kondairan agertu zen Islandian XII. mendearen amaieran. Eduardo IV.a Ingalaterrako erregearen etxeko inbentarioan ere aipatu zen. Bertan hau irakurtzen da: bi azeri eta hogeita sei ehiza-txakur zilarrez estaliak.

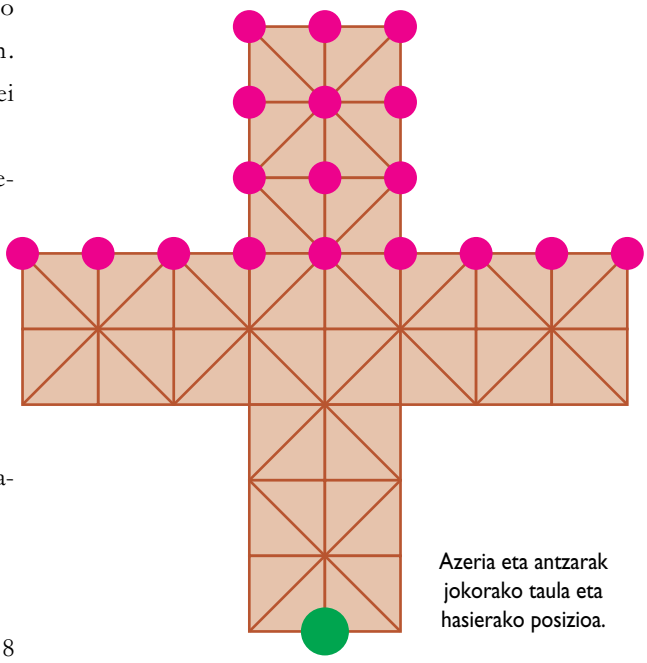
Ingalaterrako iparraldeko Norwich-ko gazteluan eta Erromako eliza bateko klaustroan ere harrian grabaturiko taulak aurkitu dira.

Historian zehar aldaera desberdinak egon dira. Fitxen kopurua eta mugimenduak zein taulen dimentsioak eta formak aldatzen dira herri batetik bestera. Bestalde, izen desberdinak ere izan ditu eta baditu: azeria eta oiloak, azalemea eta antzarak...

Materiala eta prestaketa

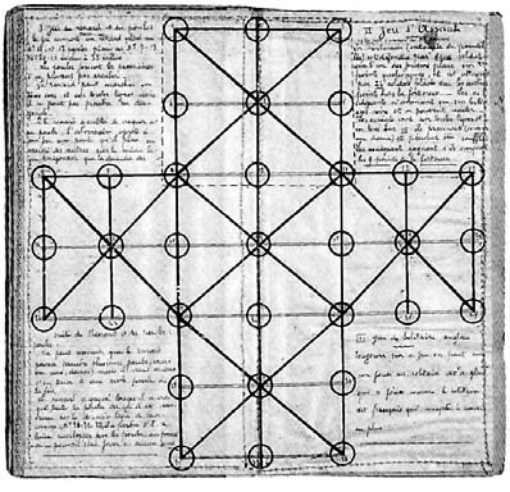
Taulak gurutze itxura du (irudia). Jokalari batek 18 antzara ditu eta besteak azeri bat. Antzarak beso batean eta bere ondoko lerroan kokatuko dira. Azeria edozein erpinetan jar daiteke, baina aurreko besoaren muturreko erdiko puntuan kokatu ohi da.

Antzarek azeria inguratzea dute helburu. Azeriak, aldiz, antzarak harrapatu beharko ditu inguratze hori gerta ez dadin.



Azeria eta antzarak jokorako taula eta hasierako posizioa.

Kanpainako jokoak, 1915. Sei joko dituen liburuska, 10x19 cm. Azeria eta oiloak jokoaren orriak. Bilduma pribatua.



Arauak

Txandaka jokatuko da. Antzarak dituena hasiko da fitxa bat aldameneko gurutzagune huts batera aurreratuz. Hurrengoetan antzarak aurrera edo aldamenetara mugitu ahal izango dira, baina inoiz ez diagonalean edo atzera.

Azeria edozein norabidetan mugi daiteke, aldameneko gurutzagune huts batera.

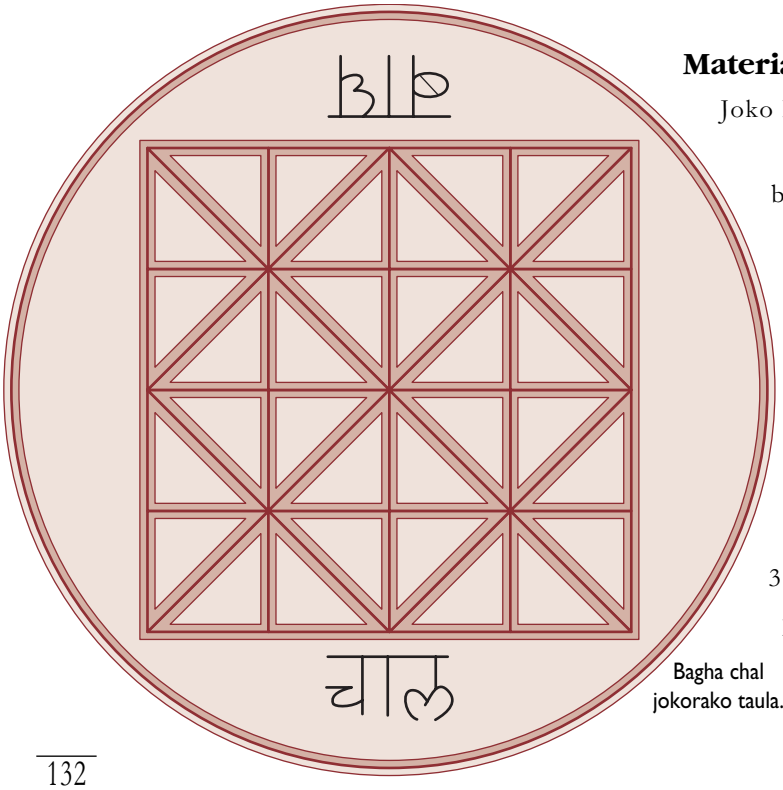
Azeriak antzarak, beren gainetik gurutzagune huts batera jauzi eginez harrapatuko ditu. Bat baino gehiago ere harrapa dezake jauziak elkarren segidan eginez. Antzara harrapatuak taulatik atera egingo dira.

Antzarek ezin dute azeria harrapatu, baina inguratzen saiatuko dira, mugi ez dadin.

Bagha chal-a

Oso joko herrikoia. Joko tipiko honetan nepaldarrak aspalditik ibili izan dira. Seguruenik joko erakargarri hau neguko goiz hotzetan jokatzen zen. Nepaleko joko nazionala da. Tigre eta ahuntzekin jokatzen da, Nepaleko animaliarik adierazgarrienak direlako. Jatorrizko taula eta piezak brontzezkoak ziren.

Bagha chala. Letoizko taula eta fitxak. Nepal.



Bagha chal jokorako taula.

Materiala eta prestaketa

Joko honen taula alkerkearena bezalakoa da.

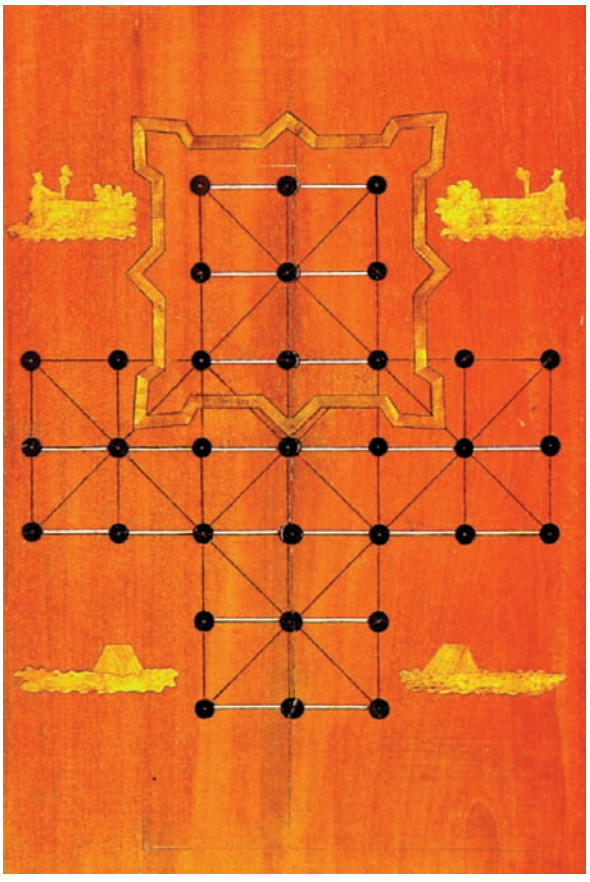
Jokalari batek lau tigre bagha ditu eta besteak 20 ahuntz. Tigreen lana erasotzea da eta ahuntzena tigreak inguratzea, mugi ez daitezen.

Arauak

1. Tigreak laukiaren lau izkinetan kokatu behar dira.
2. Tigre eta ahuntzen mugimenduak txandaka egiten dira.
3. Hasieran ahuntzak taulan banan-banan jarri behar dira eta tigreek mugimendu

bat egin dezakete aldi bakoitzean. Ahuntzak ezin dira mugitu harik eta guztiak taula gainean egon arte.

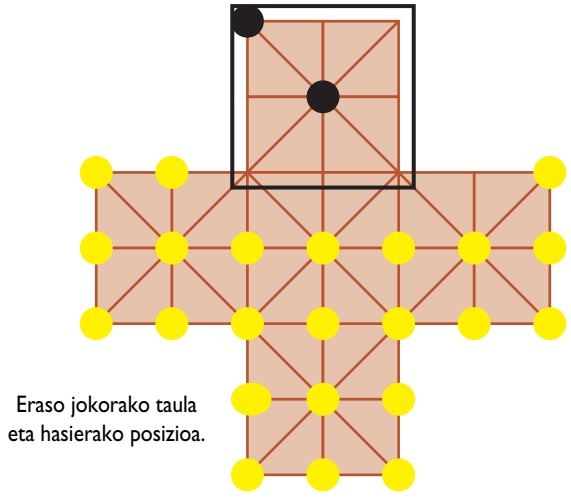
4. Mugimendu bakoitzean tigre bat mugi daiteke puntu batetik aldameneko batera lerroari jarraituz, edo ahuntz baten gainetik jauzi egin eta harrapatuz, taulatik kendu egin beharko delarik.
5. Ahuntzek elkar defendatzeko es diete tigreei jauzi egiteko tokirik utzi behar.
6. Tigreek bost ahuntz harrapatzen badituzte, ahuntzek galtzen dute jokoa. Aditu batzuek ez lukete galduko zazpi ahuntz galduta ere.
7. Ahuntzek tigreak inguratzen badituzte, hots, tigreak mugitu ezinik uzten badituzte, ahuntzek irabaziko dute.
8. Jokalari batek ezin du ahuntz berbera toki berera askotan eraman, jokoaren egoera errepikatuz. Hortaz, beste lekuren batera mugitu beharko du.



Joko anitzeko mahaiaren joko bat erasoa da.
XVIII. mendekoa. Bilduma pribatua.

Erasoa

Azeria eta antzarak jokoaren aldaera dugu erasoa. Jokoaren ideia hau da: indar ugarik, baina gutxi armatutakoek, gotorleku ahaltsu baina txikiari erasoko diote. XIX. mendean agertu zen eta Europako herri askotan aritzen dira erasoan.



Eraso jokorako taula
eta hasierako posizioa.

Materiala eta prestaketa

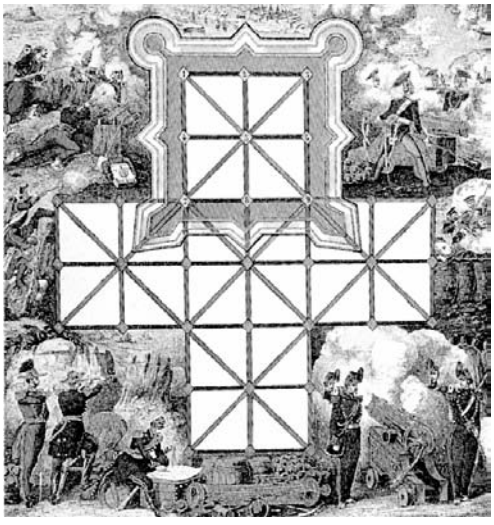
Taula antzekoa da, baina gurutzearen beso bat gotorlekua da. Jokalari batek bi ofizial ditu gotorlekuaren bi puntutan; edozeinetan. Besteak 24 soldadu ditu gotorlekutik kanpoko puntuetan kokaturik (irudia).

Arauak

Ofizialak edozein norabidetan mugi daitezke aldameneko puntu hutsera. Soldaduak, ordea, aurrera

(gotorlekurantz) soilik mugituko dira, zuzenean edo diagonalean.

Ofizialek soldaduak harrapatuko dituzte beren gainetik ondoko puntu huts batera jauzi eginez. Harrapatutako soldadua taulatik atera egingo da.



Sebastopoleko eraso jokoa, XIX. mendearen amaierakoa. Paris, Henri Georgeren bilduma.

Ofizial batek aukera izan duenean soldadua harrapatu ez badu, taulatik atera egingo da.

Soldaduek irabaziko dute gotorlekuko 9 puntuak batetzen badituzte edo ofizialak mugitzeko aukerarik gabe utziz inguratzen badituzte.

Ofizialek irabaziko dute, soldaduek beren helburua ez betetzeko adina soldadu harrapatzen badute.

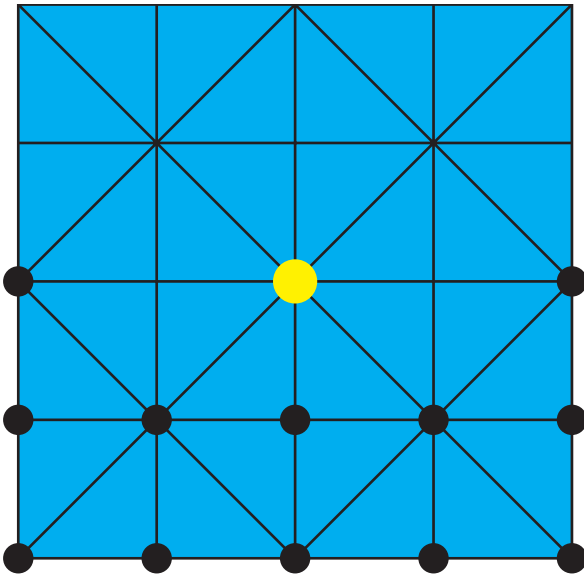
Erbia inguratu

Europako literaturan 1283an Alfontso X.a Jakitunaren jokoen liburuan agertu zen alkerkearen atalean. Horrek jatorri arabiarra duela susmarazi digu; liburuan aipatzen diren jokoak arabiarrek ekarri baitzituzten.

Bestalde, horrelako jokoak Afrikan eta Asian aurkitu izan dira. Beraz, arabiarrak igorle baino ez zirela izan izan daiteke bigarren hipotesia.

Materiala eta prestaketa

Alkerkerako taula erabiliko da. Jokalari batek zentroko erpinean erbia izango du eta besteak lehenengo bi errenkadetan eta hirugarren errenkadako muturretako erpinetan hamabi ehiztari izango ditu (1. irudia).



1. irudia.

Arauak

Erbia eta ehiztariak berdin mugituko dira, aldameneko erpin huts batera, edozein norabidetan.

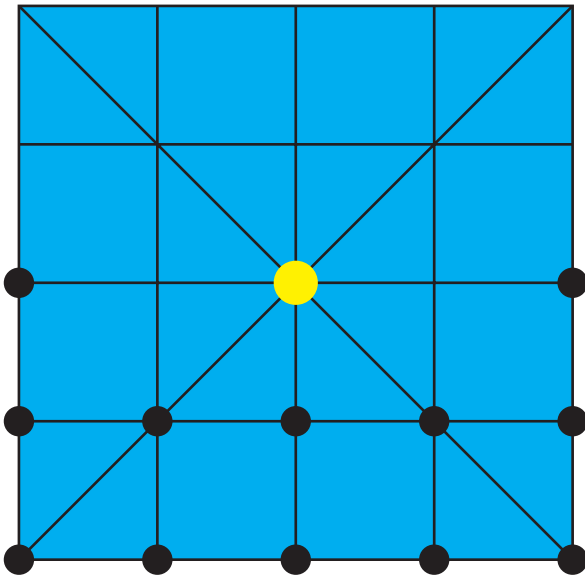
Erbiak soilik harrapa ditzake fitxak, beren gainetik jauzi eginez.

Ehiztarien helburua erbia inguratzea da, harrapaketarik egin ez dezan. Erbiak aldiz, ahalik eta ehiztari gehien harrapatuko du, ingura ez dezaten.

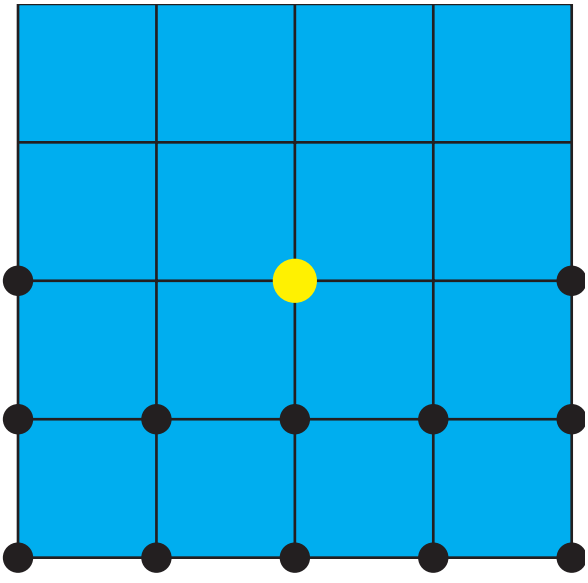
Aldaerak

Koiotea

Mexikon jokatzen da. Taulan, aldeen erdiko puntuak lotzen dituen karratua kendu egin da. Fitxak berdin kokatuko dira taulan (2. irudia).



2. irudia.



3. irudia.

Indiarra eta erbiak

Mexiko Berriko Tigua indiarrek jokatzen dute. Taulako diagonalak ere kendu egin dira, hots, lerro bertikalak eta horizontalak soilik agertzen dira. Fitxak berdin kokatuko dira, zentroko puntuan indiarra kokatuko delarik (3. irudia).

Hnefatafl-a

Historiari pixkat begiratuz, taula-joko handietako bat dela esango dugu. Taula gehienak hezurrezkoak zirela dirudi eta piezak egiteko zura, bolia, atxabitxia, beira, hezurra eta adarrak erabiltzen ziren. Bere ospe handiena Erdi Aroko hastapenetan lortu zuen Europako iparraldean. Garai iluna eta populazio-mugimendu handikoa izan zen

Bikingoen jokoa. Hnefatafl eta Tablut jokoen arteko aldaera.

hura. Aldi hartako historiari buruz dakiguna bezelaxe, bikingoen jokoari buruz oso gutxi dakigu, gaur egungo ikerkuntza arkeologikoari esker zertxobait argitzen hasi bada ere.

Danimarkako Burdin Aroko hilobi batean aurkitutako hnefatafl-taulak, jokoa Eskandinaviako bikingoen lurraldean K.o. 400. urtean jokatzen zela diosku. Bikingoek eraman zuten menderatutako herrietara, Islandian, Britainia Handian eta

Eireko herrietan saxoniarren taula-joko bakar bihurtu zelarik.

Denboran zehar jokoa garatu egin zen eta arkeologoek taularen aldaera desberdinak aurkitu dituzte Eiretik hasi eta Ukrainiarainoko lurraldeetan. Joko hau Islandiako saga edo poesia ugaritan, eta zenbait eskuizkribu zeltarretan ere aipatzen da.

Zenbait eskuizkributan joko hau hnefatafl izenaz aipatzen da, hau da, errege-taula izenaz. Eskuizkribu hauen azterketari eta aurkitutako taula-mota eta pieza desberdinei esker jakin dute ikertzaileek nolatsu jokatzen zen. Dena den, zalantzarik gabe leku eta garai desberdinetan arauen aldaera desberdinak egon ziren.

X. mendeko eskuizkribu ingeles batean, Athelstan erregearen garaian latinez idatzita taula eta piezen kokapena ebanjelioak aurkezteko erabili ziren.

Hemen emango dugun lehenengo aldaera eskuizkribu horretatik atera zuen J. Armitage Robinson-ek ("Time of St. Duncan", Oxford, 1923). Erdi Aroko aldaerarekiko diferentzia hauxe da: lerroen gurutzaguneetan jokatu beharrean laukietan jokatzea.

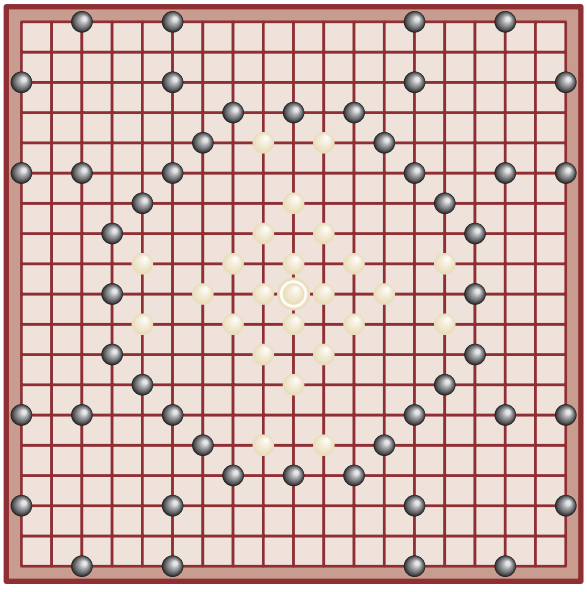
Joko honi buruzko azken agiriek, Gales-en 1587.ean eta Laponian 1723an erabiltzen zela ziurtatzen dute. Jokoaren beheraldia XI. mendean hasi zen xakearen gorakadarekin batera, urruneko bazter-eskualde batzuetara mugaturik geratu zelarik.

Lehenengo aldaera

Aldaera honetan bereizketa bat azpimarratu nahi dugu. Jokoa lerroen gainean zein laukien gainean joka daiteke. Lerroen gainean jokatuz gero, taulak 18x18 lauki izango ditu (hortaz, 19 lerro). Laukien gainean jokatzekotan 19x19 lauki izango ditu taulak. Hemendik aurrera arauak berdinak dira bi kasuetan (1. irudia).

Arauak

1. Jokalari batek errege bat eta 24 pieza ilun izango ditu. Besteak, 48 pieza argi. Hasierako posizioa irudian ikus daiteke, erregea erdiko laukian dagoelarik.
2. Txandaka jokatzen da, erregearen aldekoa hasten delarik.
3. Pieza guztiak xakeko dorrea bezala mugitzen dira: nahi den adina lauki libre bertikal edo horizontalean, ez diagonalean, eta beste piezen gainetik jauzi egin gabe.



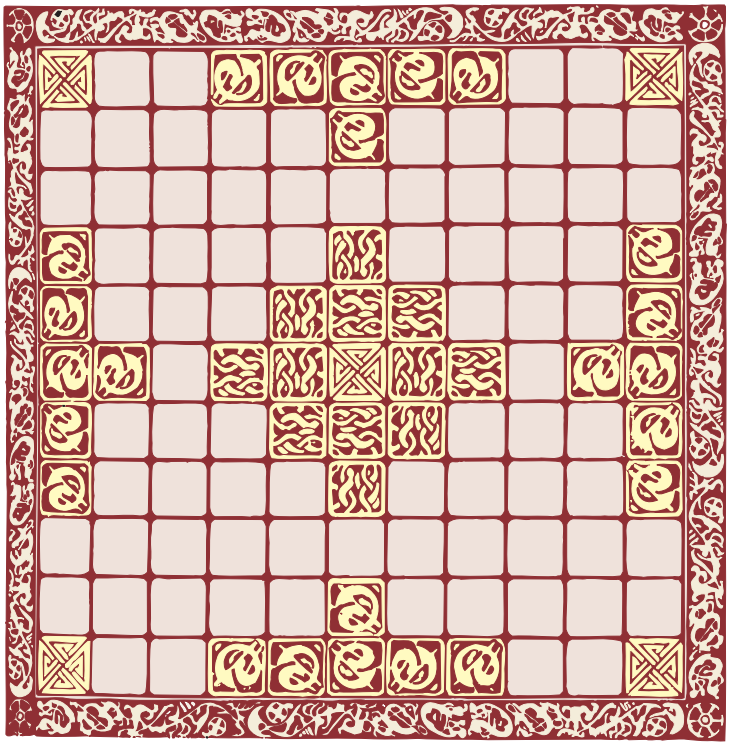
1. irudia. Hnefatafl-taula honetan gurutzaguneen gainean jokatzen da.

4. Piezak harrapatzea. Pieza etsaia, bi piezaren artean tartekatuz harrapatzen da; horizontalean edo bertikalean (ez diagonalean). Hala ere, pieza bat sar daiteke etsaiaren bi piezaren artean harrapatua izan gabe.
5. Erregea harrapatzeko lau aldeetatik inguratu behar da etsaiaren lau piezaz.

6. Ilunek irabaziko dute erregea taularen ertzetako lauki batera ailegatzea lortzen badute. Argiek irabaziko dute erregea harrapatuz gero.

Bigarren aldaera

Hemen ematen diren arauek IX. eta X. mendeetako jokoaren erabilera islatzen dute. Taulako irudiak bikingoen diseinuari dagozkio (2. irudia).



2. irudia. Bikingoen jokorako taula.

Aurreko aldaeran bezala, bi pieza-mota besterik ez dago: erregea (gainerako piezak baino handiagoa) eta gudariak. Pieza guztiek mugimendu berdina dute.

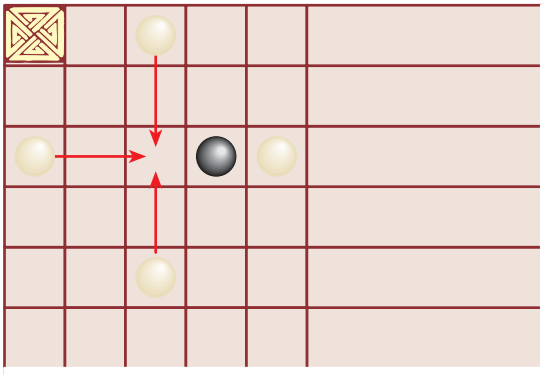
Arauak

1. Taularen diseinuak (2. irudia) erakusten du piezak nola ezarri. Taularen erdian ondoko irudia daukan laukian (errege-laukia) erregea kokatu.

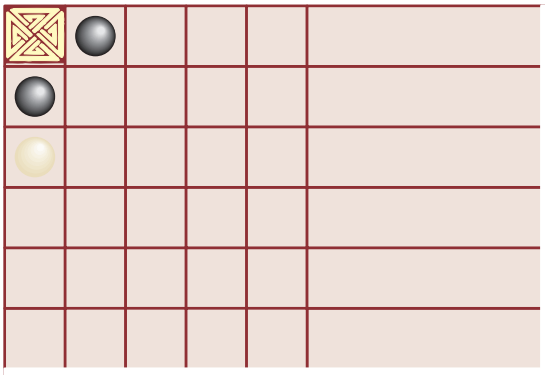
Hori da, bost errege-laukietako bat. Bere defendatzaileak, 12 pieza argiak, bere inguruan kokatzen dira honelako laukietan:

Hogeita lau pieza ilunak erasotzaileak dira eta taulako ertzetan ipintzen dira honelako irudia duten laukietan:

2. Pieza guztiek mugimendu berbera daukate: xakeko dorrearen mugimendua, hau da, pieza bat mugi daiteke lauki-errenkada batean horizontalean eta bertikalean, baina ez diagonalean. Txanda bakoitzean pieza bat mugi daiteke libre dauden laukietara, beste pieza baten gainetik jauzi egin gabe.
3. Errege-laukiak erregeak bakarrik har ditzake. Besteak pasa daitezke erdiko laukiaren gainetik, bertan geratu gabe.
4. Pieza bat harrapatzeko, etsaiak bere bi pieza ezarri behar dizkio aldamenean (3. irudia).



3. irudia. Pieza zuri horietako bat mugi daiteke geziek erakutsitako laukira pieza beltza harrapatu eta taulatik kanpora bidaliz.

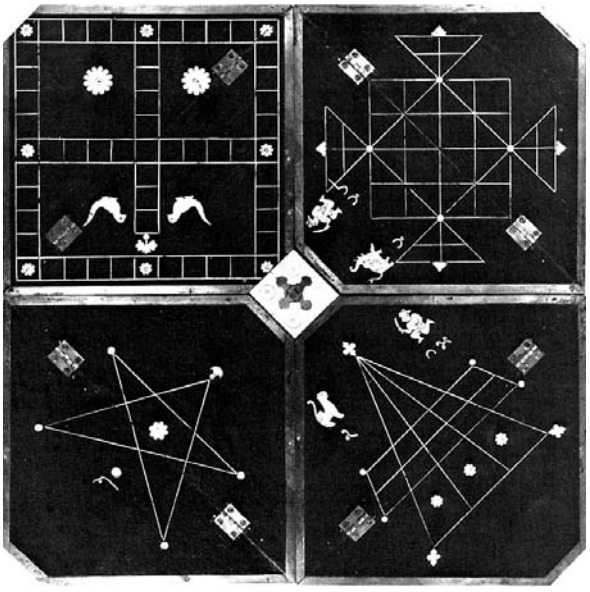


4. irudia. Pieza beltza har daiteke; pieza zuriaren eta errege-laukiaren artean blokeaturik geratu baita.

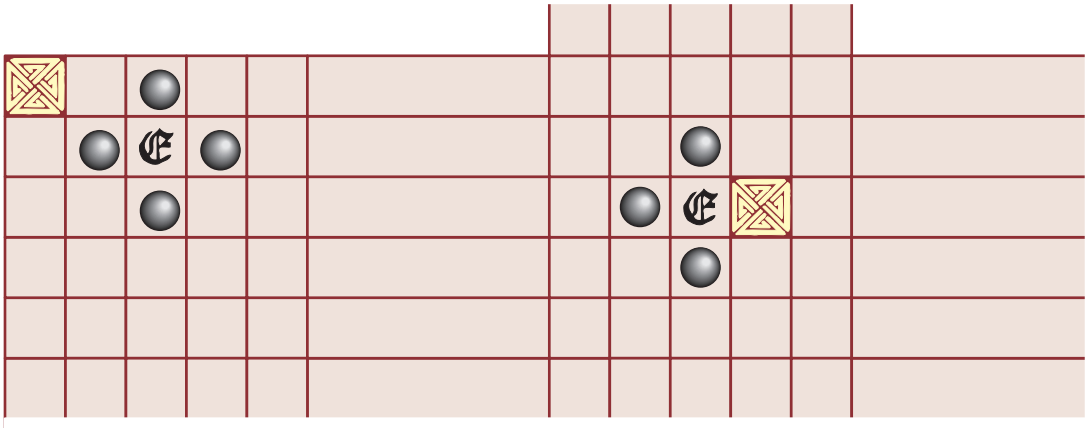
5. Halaber, piezak harrapa daitezke ertzetan, errege-laukien aldameneko laukietan blokeatuz (4. irudia)
6. Jokoaren helburua, ilunentzat, erregea harrapatzea da eta erregearentzat erpinetako errege-laukiren batera ihes egitea.
7. Erregea harrapatzeko lau aldeetatik inguratu behar da. Era berean, harrapa daiteke hiru erasotzailek hiru aldetatik inguratzen badute ere, laugarren aldetik zentruko errege-laukia baldin badago (5. irudia).
8. Erasotzaileek egiten dute lehenengo mugimendua.

Leopardoen jokoak

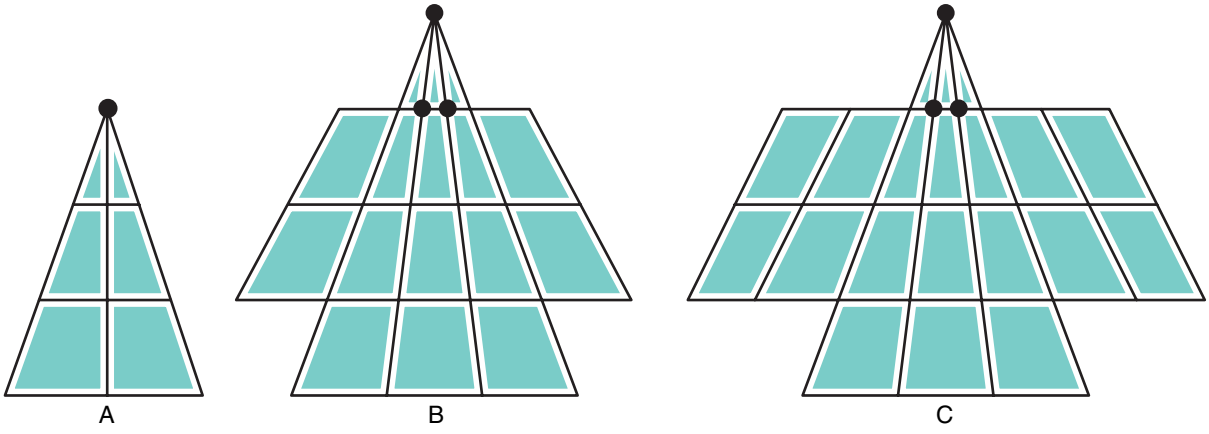
Joko-talde honek taula triangeluarrak behar ditu. Talde honetakoak dira Thailandiako len choa, Sri Lankako hot diriyan keliya eta demala diriyan keliya, Indiako pulijudam eta refaya eta Sumatrako meurimûeng-do´ izenekoak (taula).



Taula tolesgarria. Eskuineko eta beheko aldean, leopardoen joko baten taula agertzen da. India.



5. irudia. Erregea harrapatzeko lau aldeetatik inguratu behar da edo hiru aldeetatik inguratu, laugarrena zentroko errege-laukia izanik.



Leopardoen jokoetarako taula desberdinak.

Arauak

1. Leopardoen hasierako posizioa puntu beltzek adierazten dute (irudia). Inguratzaileak banan-banan ezarriko ditu bere piezak leopardoen mugimenduekin txandakatuz.
2. Pieza guztiak modu berean mugitzen dira, aldameneko erpin batera lerro baten gainean. Inguratzaileak ezin ditu bere piezak mugitu guztiak taularen gainean egon arte.
3. Leopardoek bakarrik jan dezakete, pieza baten gainetik beste aldean dagoen erpin hutsera jauzi eginez. Inguratzailea leopardoak blokeatzen saiatuko da eta hauek ahalik eta pieza gehien jaten saiatzen dira, blokea ez ditzaten.

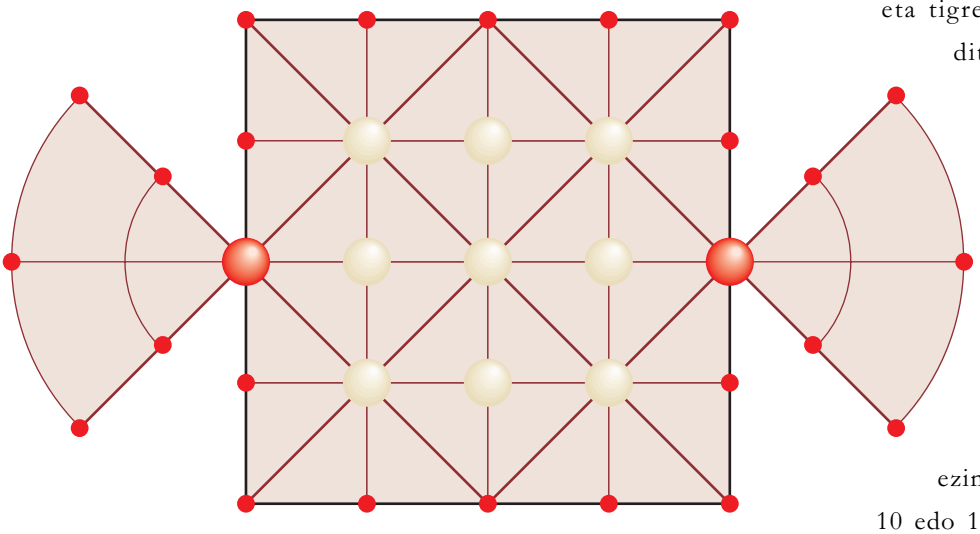
Rimau-rimau-a

Tigreen jokoak alkerke-taula handiak erabiltzeaz gain, ez dira leopardoen jokoekiko oso desberdinak. Alkerke-taula erabiltzen duten joko txinatar eta europarren antzekoak badira ere, badirudi

Rimau-rimau jokoaren diagrama, 1986, Ellera, India.

Herriak	Jokoak	Taula	Erasotzaileak		Inguratzaileak	
Thailandia	Len choa	A	Tigrea	1	Leopardoak	6
Sri Lanka	Hot diriyan keliya	A	Tigrea	1	Leopardoak	7
	Demala diriyan keliya	B – C	Tigreak/Leopardoak	3	Zakurrak	15
India	Pulijudam	B	Tigreak/Leopardoak	3	Arkumeak	15
	Refaya	B – C	Tigreak/Leopardoak	3	Zakurrak	15
Sumatra	Meurimûeng-do´	B	Tigreak/Leopardoak	3	Ardiak	15

jatorri berezia daukatela. Joko hauek zabaldurik daude Indian, Birmanian, Thailandian, Malaysian, Indonesian eta Nepalen.



Rimau-rimau jokorako taula.

Materiala eta prestaketa

Aldaera ugari dago, tigre edota kontrako piezen (peoi, ahuntz, ardi eta abarren) kopuruak desberdinak direlarik. Hasierako posizioa, metodoak eta arauak aldatzen dira herri batetik bestera. Hala ere, tigreen helburua kontrakoaren ahalik eta pieza gehien jatea da, berauek ingura ez ditzaten.

Arauak

1. Jokalari batek triangeluen erpinetan kokatzen ditu bi tigreak (malaysieraz qununq, mendiak); irudiko puntu beltzetan (1. irudia). Besteak 24 orang-orang (= gizakiak) ditu eta erdialdeko erpinetan 9 kokatzen ditu.
2. Pieza guztiak mugitzen dira aldameneko erpin libre batera lerroen gainetik.
3. Tigreek bakarrik jaten dute. Bere aldamenean peoi bat edo peoi-serie bakoitia badago, tigreak horren edo horien gainetik jauzi egin dezake eta jokotik atera. Jatea ez da derrigorrezkoa.
4. Partidaren hasieran tigreak nahi dituen hiru peoiak ken ditzake eta erpin libre batean koka daiteke. Hurrengo 15 jokaldietan kontrakoak, txandaka, bere peoiak jar ditzake eta tigrea mugitu edo ahal dituenak jan ditzake. Fase honetan peoiak ezin dira mugitu guztiak taulan egon arte.
5. Tigreak galduko du, inguraturik dagoelako mugitu edo jan ezin badu. Kontrakoak 10 edo 11 peoi bakarrik izanez gero, amore eman beharko du; ezingo baititu tigreak inguratu.

Aldaera

Bi tigre eta 22 peoi daude. Tigreak zentroko erpinean kokatzen dira eta kontrakoak inguruko zortzi erpinetan zortzi peoi ipintzen ditu. Tigre batek horietako peoi bat janez hasten da partida. Tigreek peoiak banan-banan jaten dituzte.

Tablut-a

Tablut jokoak hnefatafl jokoaren antz handia dauka, baina pieza gutxiago eta taula txikiagoa erabiltzen dira. Piezen hasierako posizioa desberdina bada ere, mugimenduak eta helburuak berdinak dira.

Tabluta, Laponiatik etorritakoa da. Joko honen lehenengo deskribapena Lineo botanikari suediarrak egin zuen. 1732. urtean Laponia aldera egin-

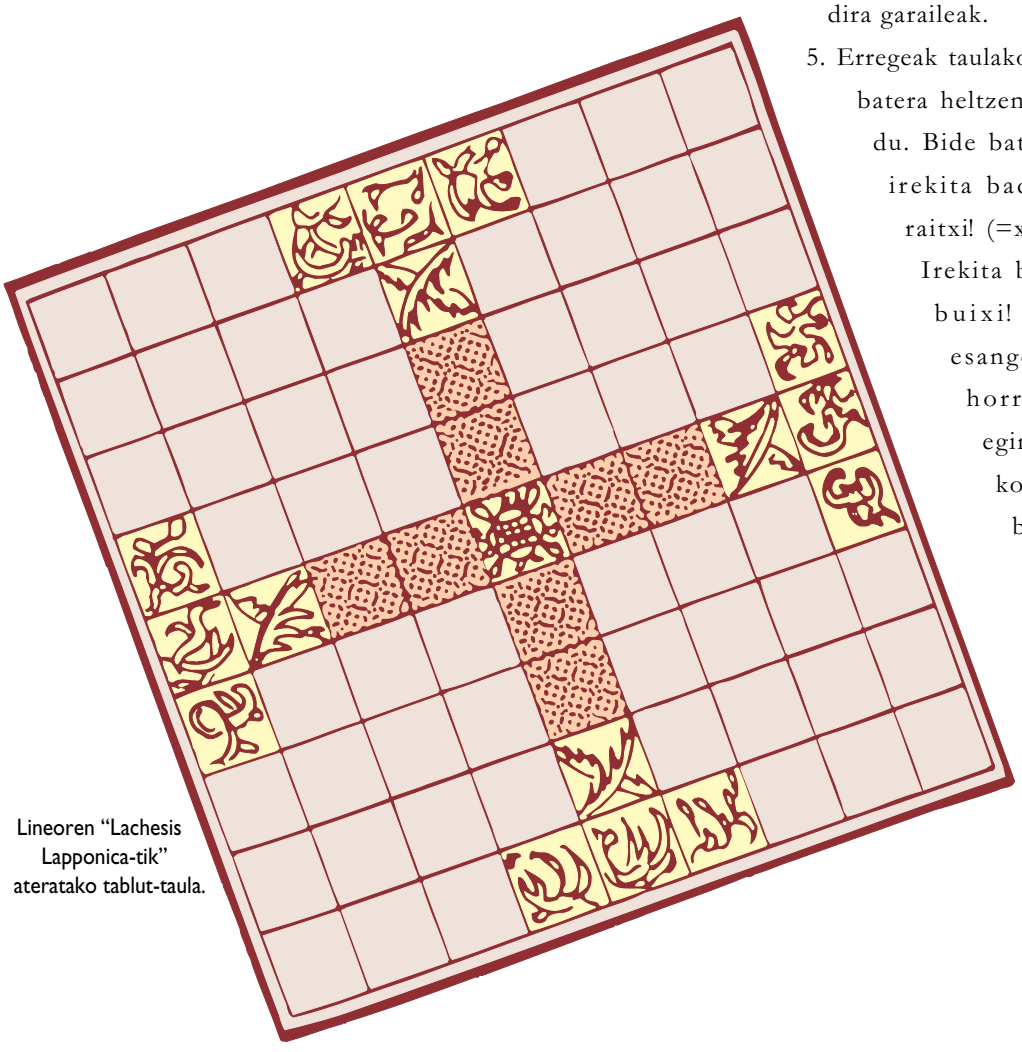
dako sei hilabeteko bidaian, fauna eta flora laponiarraz ezezik bertakoei buruz eta beren bizimoduaz ere deskribapen asko egin zuen. Haietako bat, elur-oreinaren larruan egindako taula eta joko honen deskribapena izan zen. Hala ere, Lineo gaztea eta ezezaguna zen garai hartan eta inor ez zen arduratu bere lanaz. XIX. mendera arte, hil eta denbora asko igaro arte, ez zen argitaratu lan hura.

Materiala eta prestaketa

9x9 laukiko taula erabiltzen da (irudia). Erdiko laukia konakisa da (tronua); erregeak bakarrik erabil dezakeena. Lineok deskribatutako jokoan, jokalari batek erregea eta zortzi gudari dauzka. Kontrakoak, ordea, hamasei gudari.

Arauak

1. Partidaren hasieran erregea zentroan eta bere taldekideak erdialdeko gurutzean (guztira 9). Aurkakoak, ordea, aldeetan marrazturik dauden laukietan (guztira 16).
2. Pieza guztiek mugimendu berbera daukate, horizontalean eta bertikalean, xakeko dorrea bezala.
3. Jokalari batek aurkako pieza bat lerro bertikalean edo horizontalean bere bi piezaren artean ixten badu, harrapatzen du. Hala ere, kontrakoaren bi piezaren artean pieza bat kokatzen bada, ezin da harrapatu.
4. Erregea harrapatzeko, lau aldeetatik itxi behar da (edo hiru aldetatik, laugarrena konakisa bada). Kasu horretan erasotzaileak dira garaileak.
5. Erregeak taulako ertzetako lauki batera heltzen bada irabaziko du. Bide bat erregearentzat irekita badago, erregeak raitxi! (=xake) esango du. Irekita bi bide baleude buixi! (=xake mate) esango luke. Egoera horretan irabazi egingo du; kontrakoak ezin baitu bi bideak jokaldi batean itxi.



Lineoren "Lachesis Lapponica-tik" ateratako tablut-taula.

Egituraketa-jokoak

Joko hauek oso zabalduta daude mundu osoan. Jatorria oso iluna dute, baina batzuetan duela 3.000 edo 4.000 urte aritzen zirela badakigu.

Joko-mota hau bi azpiataletan banatu dugu:

a) Egituraketa-jokoak

b) Lerrokadura-jokoak

Lehenengoan jokalarien fitxen posizioak trukatzea da helburu (halma).

Bigarrenean, helburua fitxekin lerroak osatzea da: 3 edo 5 fitxako lerroak (errotak); taularen aldeak lotzen dituen lerroa (hexa); lerro itxi bat (hexagonoko bideak); ...

a) EGITURAKETA-JOKOAK

Halma

Halma hitza grekotik dator eta jauzi egin esan nahi du. Aditu gehienen ustez joko hau 1880an Ingalaterran jaio zen. Egituraketa-jokoa da; helburua aurkakoaren posizioa betetzea baita.

Materiala eta prestaketa

Bi edo lau jokalarik har dezakete parte. Bakoitzak kolore bereko 19 fitxa izango ditu, bi jokalariren kasuan, eta 13 fitxa, lau jokalariren kasuan.

16x16 laukiko taula erabiliko da. Jokalarien eremuak taularen erpinetan daude marra lodiagoz banaturik (irudia).

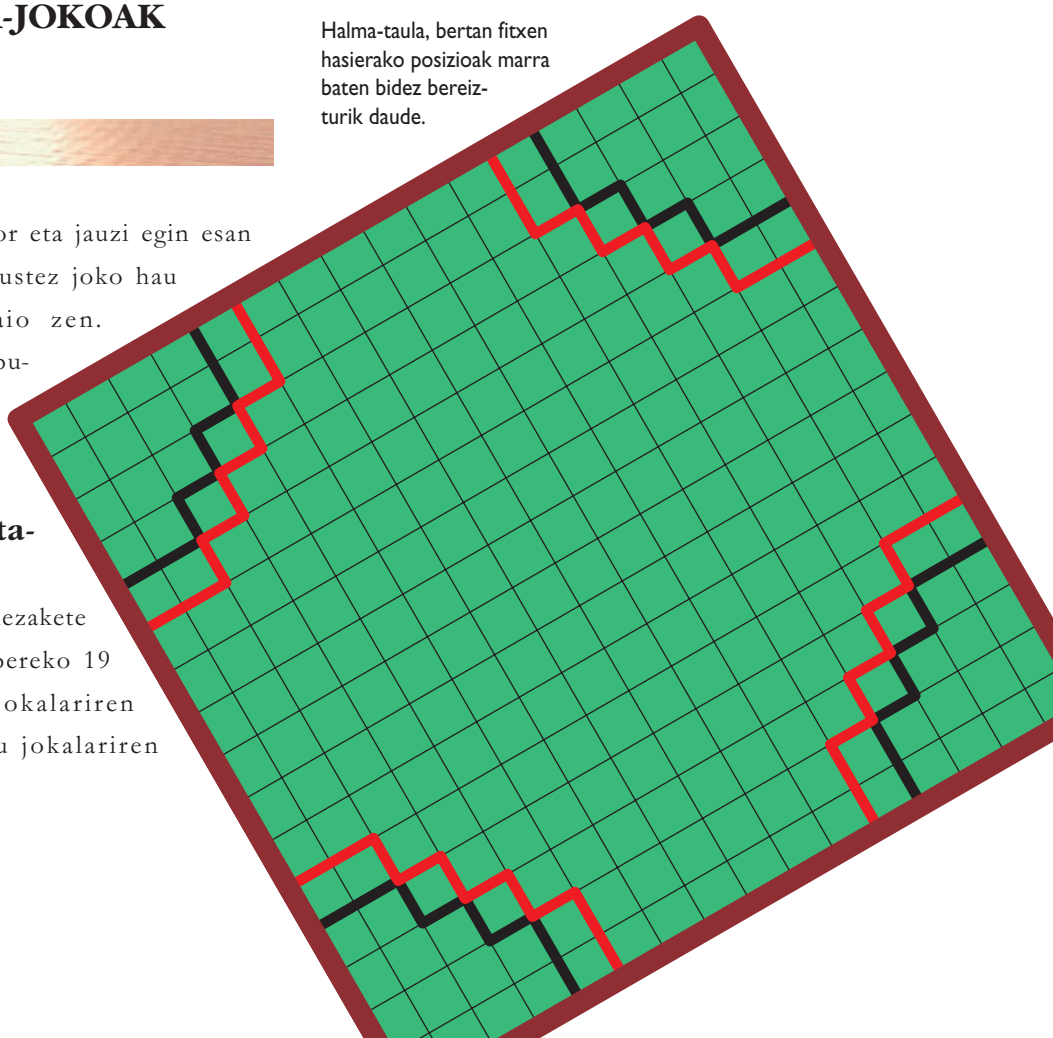
Arauak

Hasieran fitxak erpinetako eremuetan daude kokaturik.

Zoriz aukeratuko da partidari hasiera emango dion jokalaria. Lau direnean, erloju-orratzen norantzaren arabera jokatuko dute.

Fitxak bi eratan mugituko dira:

– urratsa: fitxa aldameneko lauki hutsera mugituko da edozein norabidetan.



Halma-taula, bertan fitxen hasierako posizioak marra baten bidez bereizturik daude.

Halma jokoaren taula eta fitxak, XIX. mendearen amaierakoa. Bilduma pribatua.

– jauzia: aldameneko laukian dagoen fitxa baten gainetik jauzi egingo da, beste aldeko lauki hutsera.

Jauzia ez da derrigorrez egin behar eta edozein fitxaren gainetik egin daiteke. Txanda batean nahi adina jauzi egin daiteke, aurreko baldintzak betez.

Jauzi batean gainditutako fitxak taulan iraungo du.

Irabazlea aurrekoaren eremuko 19 (13) laukiak lehen betetzen dituena izango da.

Piramidea

Damak jokoaren aldaera bat da, baina damena ez bezala hau egituraketa-jokoa da. Ez dakigu noiz asmatu zen.

Materiala eta prestaketa

8x8 laukiko xake-taula erabiltzen da (irudia).

Bi jokalarik hartuko dute parte. Jokalari bakoitzak 10 fitxa ditu.

Fitxak lauki beltzetan kokatuko dira aurrez aurreko bi "piramide" osatuz.

Helburua fitxak aurreko aldera eramatea da, piramidea osatzearren.

Arauak

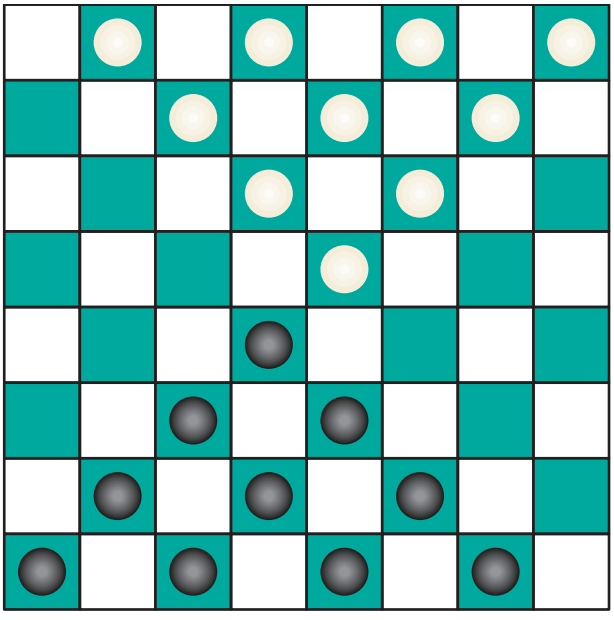
Fitxa beltzak dituena hasiko da eta gero txandaka jokatuko dute.

Fitxak diagonalean, lauki beltzetan, soilik mugituko dira, aldameneko lauki hutsera.

Fitxa batek beste fitxa baten gainetik jauzi egin dezake, beste aldeko lehenengo laukia hutsik badago. Horrela jauzi bat baino gehiago egin daiteke.

Fitxak ez dira harrapatuko, hots, 20 fitxak beti egongo dira taulan.

Bere fitxak lekuz aldatzen dituen lehena izango da garailea.



Piramide jokorako taula eta hasierako posizioa.

Salta

Joko hau XX. mende hasieran asmatu zen eta Montecarlo-ko xake-torneoan aurkeztu zen lehenengo aldiz 1901ean.

Materiala eta prestaketa

10x10 laukiko dama-taula erabiliko da (irudia).

Bi jokalariek 15na fitxa izango dituzte.

Fitxak lehenengo hiru errenkadetako lauki beltzetan kokatuko dira. Lehenengo errenkadakoak izarrak dira, bigarrengoak ilargiak eta hirugarrengoak eguzkiak. Horrez gain, fitxak zenbakiturik daude, ezkerretik eskuinera, batetik bostera. Ez irudiak eta ez zenbakiak, ez diete balio berezirik ematen fitxei.

Helburua norberaren fitxak aurkakoaren fitxen hasierako posizioan kokatzea da, lauki batean zegoen fitxaren irudi eta zenbaki bera dituen fitxa jarriz. Adibidez, biko ilargi zuria zegoen lekuan biko ilargi beltza jarri beharko da.

Arauak

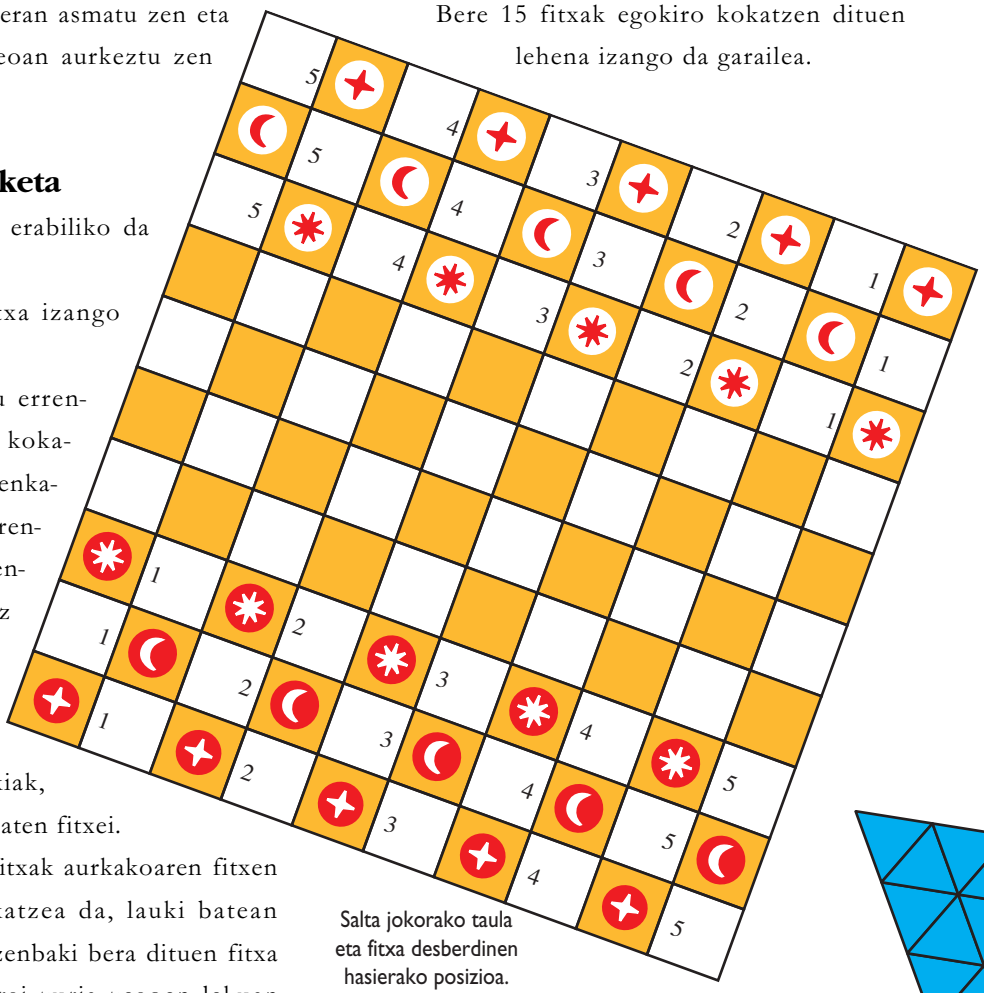
Fitxa beltzak dituena hasiko da eta gero txandaka jokatuko dute.

Fitxak, diagonalean, lauki bat mugituko dira, aurrera edo atzera.

Fitxa batek edozein fitxaren gainetik jauzi egin dezake beste aldeko lehenengo laukia hutsik badago. Horrela jauzi bat baino gehiago egin daiteke.

Fitxak ez dira harrapatuko, hots, 30 fitxak beti egongo dira taulan.

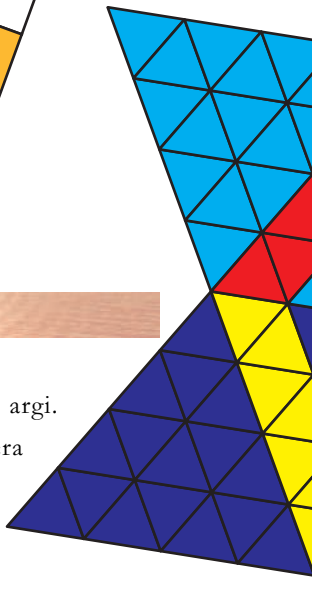
Bere 15 fitxak egokiro kokatzen dituen lehena izango da garailea.



Salta jokorako taula eta fitxa desberdinen hasierako posizioa.

Txinako damak

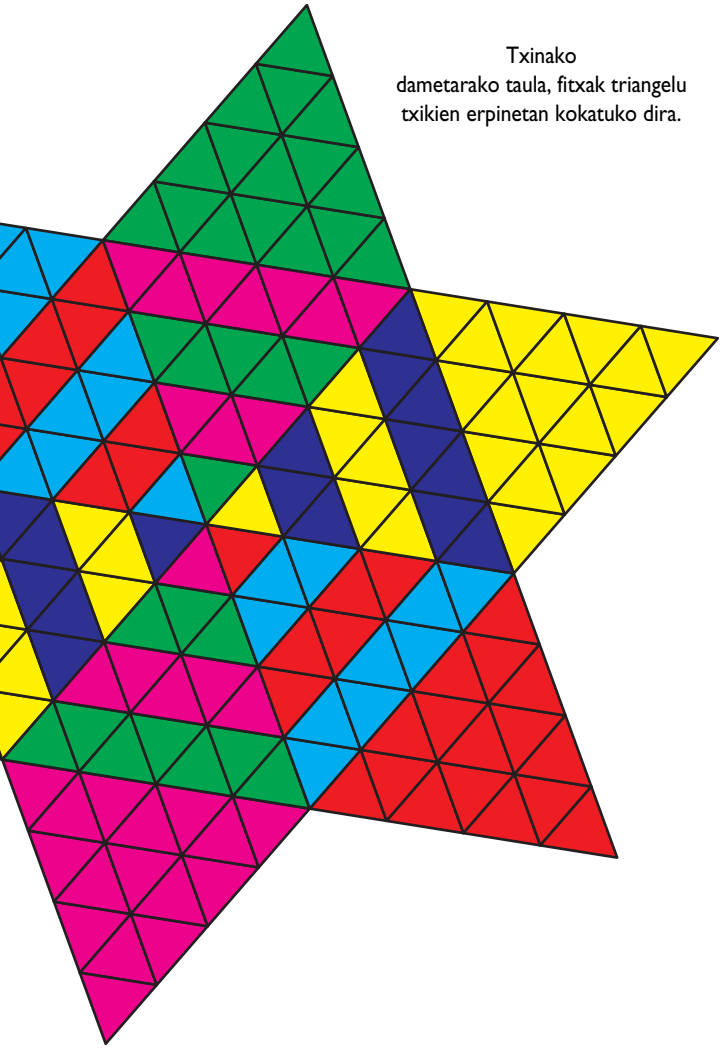
Joko honen jatorria zein den ez dago argi. Batzuen ustez halma jokoaren aldaera besterik ez da. Beste batzuek, aldiz, Txinatik etorria dela uste dute. XIX. mendekoa dela dirudi.



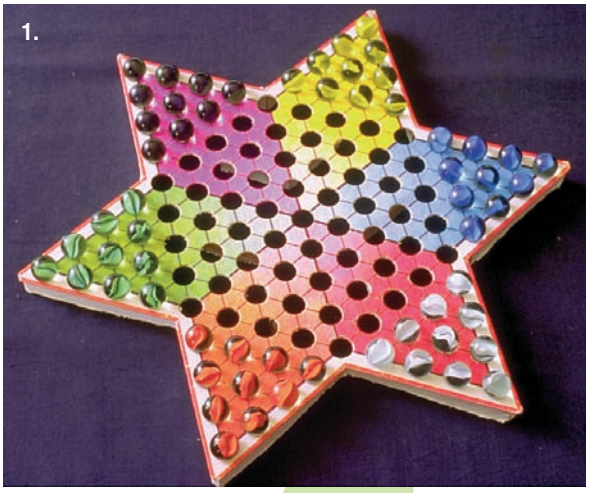
Materiala eta prestaketa

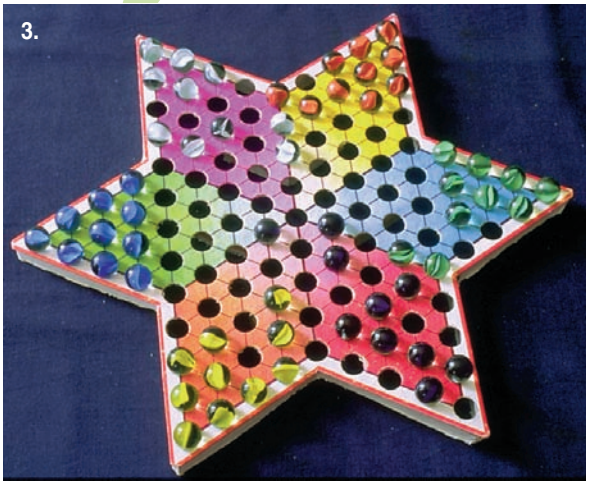
Taulak sei erpineko izarraren itxura du. Izarraren aldeekiko zuzen paraleloek sare triangeluarra osatzen dute; triangelu aldekideak, hain zuzen. Triangeluen erpinetan zuloak daude fitxak kokatu ahal izateko. Izarraren erpin bakoitzean triangelu aldekide handia dago, bertan hamar (hamabost) zulo daudelarik (irudia).

Joko honetan bi, hiru, lau eta sei jokalarik har dezakete parte. Bi direnean fitxak izarraren elkarren aurreko erpinetan jarriko dira; hiru badira, biren artean izarraren erpin bat hutsik geratuko da; lau direnean, elkarren aurreko bi erpin hutsik utziko dira eta sei jokalarirentzat sei erpinak erabiliko dira.



Txinako dametarako taula, fitxak triangelu txikien erpinetan kokatuko dira.





Txinako damak. Taula kartoizkoa da eta fitxak puxtarriak dira. Hiru fase.

Helburua norberaren fitxak aurreko erpinera eramatea da. Hori lortzen duen lehena izango da irabazlea.

Arauak

Fitxek bi mugimendu desberdin dituzte: ondoko zulo huts batera aldatu edo fitxa baten gainetik jauzi egin.

Mugimenduak ezin dira atzera egin, norberaren norabidean.

Fitxa batek edozein fitxaren gainetik egin dezake jauzi, lerro baten gainetik eta gainditutako fitxaren beste aldean dagoen zulo huts batera.

Txinako dametako gaueko partida Yogyakarta hiriko kalean. Java, 1996. (Xabier Arregi).

Jokaldi batean jauzi bat baino gehiago egin daiteke elkarren segidan, fitxak banan-banan gainditu eta jauziaren norantzan gainditzen den fitxaren atzean zulo huts bat badago.

Ondoz ondoko jauziak norabide desberdinetan egin daitezke.

Jauziak ezin dira atzera egin.

Jauzietan gainditzen diren fitxak ez dira taulatik aterako.

Txanda bakoitzean fitxa bat mugituko da.

b) LERROKADURA-JOKOAK

Errotak

Izenburu honen azpian antz handia duten jokoak bildu nahi izan ditugu. Joko horien izenak desberdinak dira leku batetik bestera: zeroak eta gurutzeak, tik-tak-toe, ladilla, hiru lerroka, atxi, yih, sei gizoneko morris-a, 9ko alkerkea edota errota, besteak beste. Funtsean helburu bera dute: hiru fitxako lerroak osatzea. Horri hain zuzen, deitzen zaio errota.

Suite des Nobles Pastorales delakoaren xehetasuna. Bederatziko errota ikus daiteke, 1520. Paris, Louvre museoa.

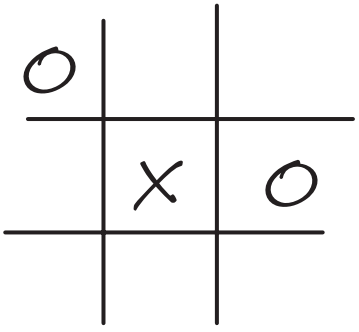
Honelako jokoak milaka urtetan jokatu izan dira munduan zehar. Egipton Kurnako tenpluan sabaiko harlauzetan aurkitu dira taula batzuk. Konfuziok ere antzeko jokoa deskribatu zuen,

Txinan K.a. 500. urtean jokatzen zen yih izeneko jokoa, hain zuzen. Komb-Ombo tenplu ptolomearrean ere aurkitu dira antzeko taulak. Ovidiok (K.a. 43 – K.o. 18) bere "Maitatzeko Artea" liburuan aipatzen du honelako joko bat.

Troiako lehenengo hirian, Irlandako Wicklow-ko konderrian dagoen Brontze Aroko hilobian, Sri Lankako Mihintale erromeri lekurako eskaileran, Kretan, Erroman eta Norvegian Gokstad-eko ehorzketa-itsasuntzian ere agertu dira.

Zirkuluak eta gurutzeak

Hau da jokorik sinpleena. Taula, bi zuzen bertikalek eta beste bi horizontalek banatzen dituzten 9 espazioek osatzen dute (1. irudia). Txandaka jokatuko dute jokalariek.



1. irudia. Zirkuluak eta gurutzeak aldaerarako taula.

Lehenengo jokalariak X jarriko du 9 espazioetako batean. Gero besteak, O jarriko du espazio huts batean.

Horrela segituko dute hiru X edo hiru O dituen lerro bat (bertikala, horizontala edo diagonala) lortu arte edo taula bete arte.

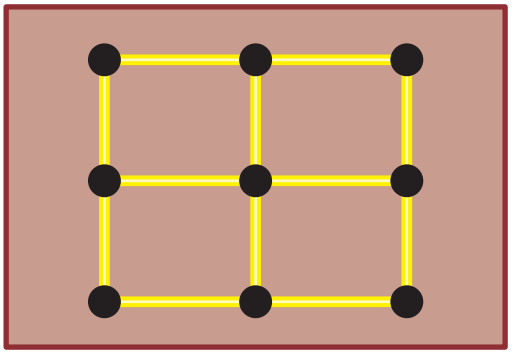
X edo O jarri eta gero, ezin da espaziotik aldatu.

Inork lerro hori lortzen ez badu, partida par eginda bukatuko da.

Hiruko errota edo tik-tak-toe-a

Taula hiru lerro bertikalen eta hiru lerro horizontalen arteko bederatzi ebaki-puntuek osatzen dute (2. irudia). Bi jokalariek hiruna fitxa dituzte.

Txandaka, fitxak gurutzaguneetan kokatuko dituzte, hiruko lerroak osatzen saiatuz. Hiruko lerroa bertikala, horizontala eta diagonala izan daiteke.



2. irudia. Hiruko errota edo tik-tak-toe aldaerarako taula.

Sei fitxak kokatu eta gero lortu ez badute, fitxen mugimenduak hasiko dira.

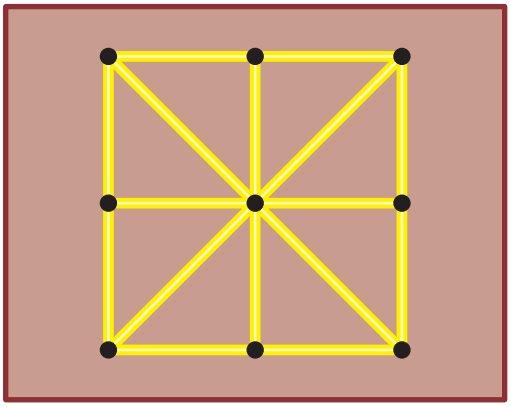
Txandaka, jokalariek fitxa bat aldameneko gurutzagune huts batera eramango dute lerroetan zehar.

Hiru fitxak lerrokatzen dituen lehena izango da garailea.

Hiru lerroka (yih-a, atxi-a)

Taula hiru lerro horizontalek eta hiru bertikalek osatzen duten karratuak eta bere diagonal nagusiek osatzen dute (3. irudia). Bi jokalariek hiruna (edo launa) fitxa dituzte.

Lehenengo fasean fitxak taulan sartuko dira hiruko lerroa osatzen saiatuz. Lerroa bertikala, horizontala eta diagonala izan daiteke. Lehenengo fasea hiruko lerroa lortu edo fitxa guztiak taulan sartu direnean bukatuko da.



3. irudia. Hiru lerroka (yih-a, atxi-a) aldaerarako taula.

Lehenengo fasean helburua lortu ez badute, bigarrena hasiko da fitxak mugituz.

Fitxak aldameneko gurutzagune huts batera mugituko dira lerroetan zehar. Beraz orain diagonaletan zehar ere mugi daitezke fitxak.

Hiruko lerroa lehenbizi lortzen duena da irabazlea.

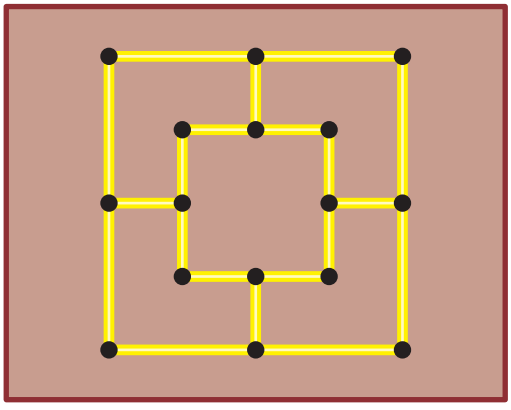
Aldaera batean lehen jokalariak bere lehen fitxa erdiko gurutzagunean kokatzen du eta hori ezin du bigarren fasean mugitu. Horrela jokatzen da Euskal Herriko herri askotan. Halaber, joko honi ematen zaion euskal izena artzai-joko da (Iholdi, Zerain, Muskildi eta abarren).

Errota jokoen artean hiru lerroka izenekoa da zabalduena.

Bosteko (edo seiko) errota

Joko hau oso zabalduta zegoen Erdi Aroan Europan zehar, baina XVI. mendearen amaieran baztertuta geratu zen.

Taula honela osatuko da: karratu handi batean beste txikiago bat sartuko da, bion aldeak paraleloak eta biok zentrokide izanik. Bi karratuen aldeen erdiko puntuak lerroen bidez lotuko dira (4. irudia). Fitxak karratuen erpinetan eta aldeen erdiko puntuetan kokatuko dira. Guztira 16 puntu daude, 8 karratu bakoitzean.



4. irudia. Bosteko (edo seiko) errotarako taula.

Bi jokalariek 5na (edo 6na) fitxa dituzte.

Lehenengo fasean fitxak taulan sartuko dira txandaka, beti ere hiruko lerroa osatzen saiatuz. Oraingoan ere hiru fitxako lerroa osatu behar da lerro baten gainean. Hortaz, karratuen aldeetan soilik osatu ahal izango dira. Hiru fitxako lerroari errota deituko diogu. Lehenengo fasea errota eginez edo fitxa guztiak taulan sartuz bukatuko da.

Lehenengo fasean errotarik osatzea lortu ez badute, bigarren fasea hasiko da.

Bigarren fasean fitxak lekuz aldatu ahal izango dira, aldameneko leku huts batera eta lerroetan zehar.

Bi faseetan errota bat lortzen duen jokalariak, besteari errota batean ez dagoen fitxa bat kenduko

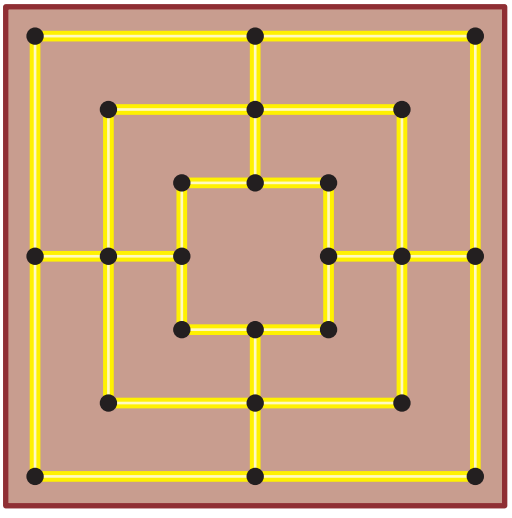
dio. Besteak bere fitxa guztiak errotak osatuz kokaturik baditu, ez du fitxarik galduko. Kendutako fitxak ezin dira taulara berriro sartu.

Bi fitxarekin geratzen den jokalariak galduko du.

Bederatziko errota edo bederatziko alkerkea

Hau da atal honetako jokorik ezagunena. Joko honen taulak Egipton, Sri Lankan eta Norvegian aurkitu dira. Alfontso X.a Jakitunaren jokoen liburuan ezezik, Talmud eta Shakespeareren "Udako gau bateko ametsa" liburuetan ere agertzen da.

Taula hiru karratu zentrokidez osaturik dago, hiru karratuen aldeak paraleloak dira eta aldeen erdiko puntuak lerro batez loturik daude. Hortaz, fitxak kokatzeko 24 gurutzagune daude, 8 karratu bakoitzean (5. irudia).



5. irudia. Bederatziko errota edo bederatziko alkerkerako taula.

Bi jokalariek 9na fitxa dituzte, guztiak taulatik kanpo.

Lehenengo fasean, jokalariek fitxak taulan jarriko dituzte txandaka, errotak egiten saiatuz. Lortzen den errota bakoitzeko aurkakoari errotan ez dagoen fitxa bat kenduko zaio taulatik. Fitxa hori ezin da jada berriro taulara sartu.

Jokalarien fitxa guztiak taulan daudenean hasiko da bigarren fasea.

Horretan, txandaka, jokalariek beren fitxak aldameneko gurutzagune huts batera mugitu ahal izango dituzte lerroetan zehar. Lehenengo fasean bezala, egiten den errota bakoitzeko aurkakoari fitxa bat kenduko zaio taulatik, fitxa hori errotan ez dagoen bitartean. Aurkakoaren fitxa guztiak errotaren batean badaude, ez du fitxarik galduko.

Irabazlea, aurkakoari bi fitxa besterik uzten ez dion jokalaria izango da.

Bi zaldun eta beren ezkutariak bederatziko errota jokoan. Alfontso X.a Jakitunaren jokoen liburuko irudia. Madril, Escorialeko Biblioteka.

Aldaerak

Alfontso X.ak bere liburuan zoria sartu zuen aldaera batean:

Lehenengo fasean, fitxa bat sartu baino lehen hiru dado botatzen ziren. Botaldiko emaitzak 6-5-4, 6-3-3, 5-2-2 edo 4-1-1 baziren, jokalariak aurkakoaren errota bateko fitxa bat kentzeko eta bere fitxa bat taulan sartzeko eskubidea zuen.

Sartutako fitxak errota osatzen bazuen, beste bi fitxa kenduko zizkion aurkakoari.

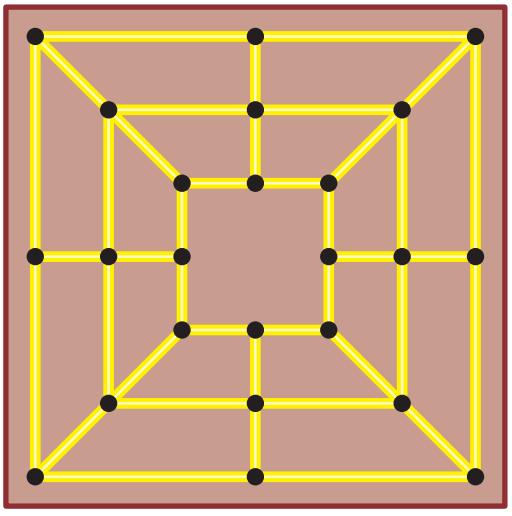
Dadoen beste konbinazioek, taulan beste fitxa bat sartzeko aukera baino ez zuten ematen.

Bigarren fasean ez ziren dadoak erabiltzen.

Hamabiko errota

Taula egiteko bederatziko errotaren taulan hiru karratuen erpinak lerro baten bidez lotuko dira (6. irudia). Oraingoan jokalariek 12na fitxa izango dituzte.

Jokoaren arauak aurrekoaren berdinak dira, baina orain beste aukera batzuk daude; erpinak lotzen dituzten lerroetan zehar ere mugitu eta errotak osatu egin baitaitezke.



6. irudia. Hamabiko errotarako taula.

Haurrak hamabiko errotan.

Go-bang-a

Materiala eta prestaketa

Japoniako go edo Txinako weiqi jokoaren egokitzapena da. 1880.eko hamarkadan sartu zen Europan. Go jokoko taula eta fitxak erabiltzen dira, baina taula txikiagoa eta fitxa gutxiago ere erabil daitezke.

Japoniarrak Go-bang jokoan.

Fitxak jartzeko go jokoan bezala lerroen arteko gurutzaguneak erabiltzen dira. Baina badago

gurutzaguneen ordez lerroek osatzen dituzten laukiak erabiltzeko aukera.

Helburua 5 fitxa lerrokatzea da; bertikalean, horizontalean edo diagonalean.

Arauak

Hasieran taula hutsik dago. Fitxa beltzak dituena hasiko da fitxak taulan sartzen.

Txandaka jokalariek beren fitxak sartu egingo dituzte taulan, bost fitxako lerro bat osatzen saiatuz.

Fitxa sartu eta gero, ezin da mugitu.

Ez dago aurkakoaren fitxak harrapatzerik.

Emakumeak go-bang jokoan, XX. mendekoa. Japonia.

Bost fitxako lerroa lortzen duen lehena izango da garailea.

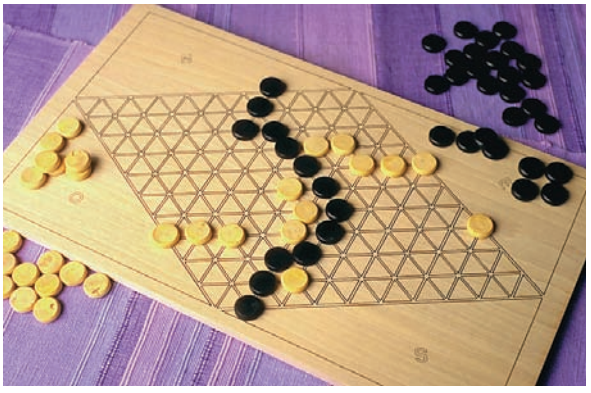
Taula bost fitxako lerrokadurarik osatu gabe betetzen bada, partida nulua izango da.

Badago hautazko arau bat. Kolore bereko bi fitxa, eta bi fitxa soilik, harrapa daitezke aurkakoaren bi fitxaren artean. Fitxa harrapatuak taulatik kanporatu egingo dira. Esaterako, lerro batean (bertikal, horizontal edo diagonalean) fitxa beltz bat eta ondoan bi fitxa zuri badaude eta txanda beltzak dituen jokalariari badagokio, bere fitxa beltz bat jarri ahal izango du fitxa zurien ondoan eta lerro berean, bi fitxa zuriak harrapatuz.

Hala ere, ez dago suizidiorik. Aurkako bi fitxaren artean jokalari batek bere bi fitxa sartzen baditu, ez dira harrapatuak izango eta taulan geratuko dira.

Hex-a

Joko hau Piet Hein danimarkarrak asmatu zuen 1942an. Berehala erakarri zituen matematikariak, irabazteko estrategiaren bila aritzeko.



Hex-taula eta partida bukatua.

Materiala eta prestaketa

Bi jokalarirentzako jokoa da.

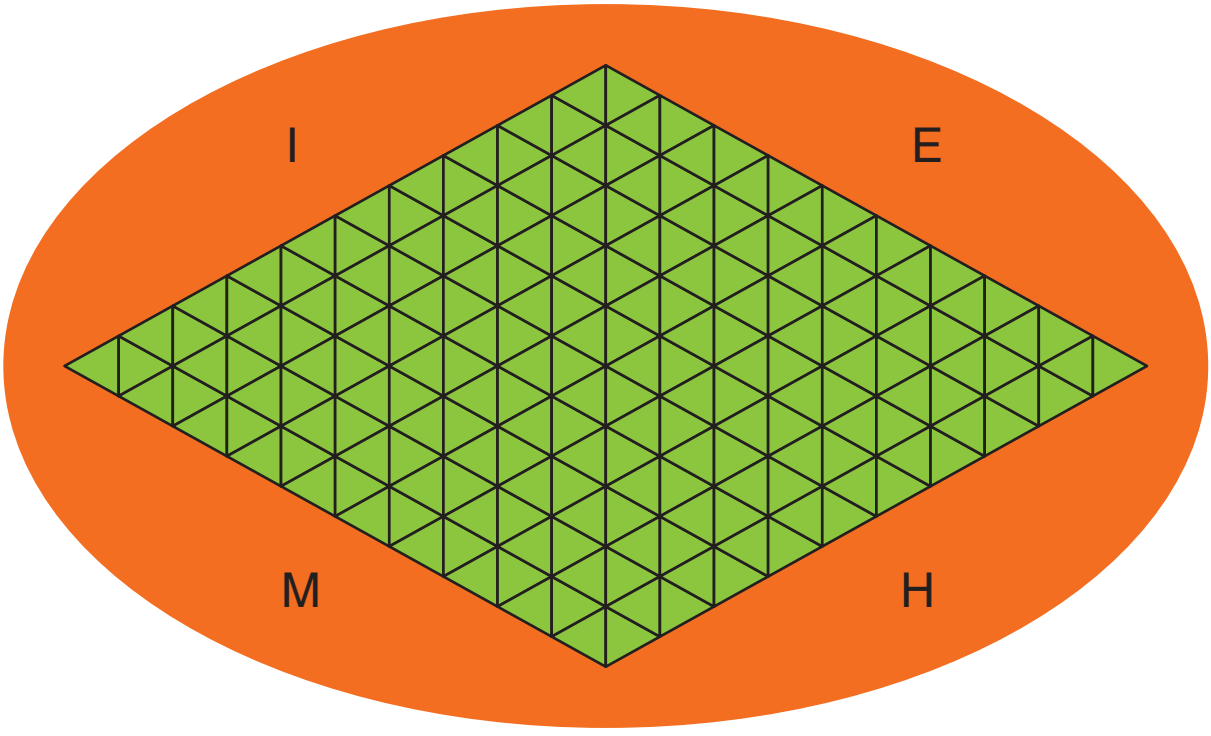
Taula sare triangeluarra duen erronboa da. Bertan 121 gurutzagune daude (irudia). Jokalariek 40na fitxa dauzkate.

Helburua, erronboaren elkarren aurkako bi alde fitxen lerro jarrai baten bidez lotzea da.

Arauak

Hasieran taula hutsik dago.

Hasi baino lehen, jokalari bakoitzak zein alde lotu behar dituen erabakiko da. Arau hau indarrik gabe utz daiteke (hots, jokalari bakoitzak nahi dituen elkarren aurkako aldeak lotuko ditu) eta ez du aurrez zeintzuk diren esango.



Hex-taula.

Fitxa zuriak dituena hasiko da eta txandaka fitxa bat jarriko dute taulako gurutzagune huts batean.

Jarritako fitxak ezin dira mugitu.

Dagozkion bi aldeak lehenbizi lotzen dituena izango da irabazlea.

Hexagonoko bideak

Materiala eta prestaketa

Hexagono hau triangelu aldekide askoz osaturik dago (irudia). Jokalariek fitxa ugariz (gari-alez adibidez) hornitu behar dute joko-taula. Bi jokalari daude eta bakoitzak kolore edo mota bateko fitxak izango ditu. Adibidez, batek gari-aleak eta besteak artaleak.

Arauak

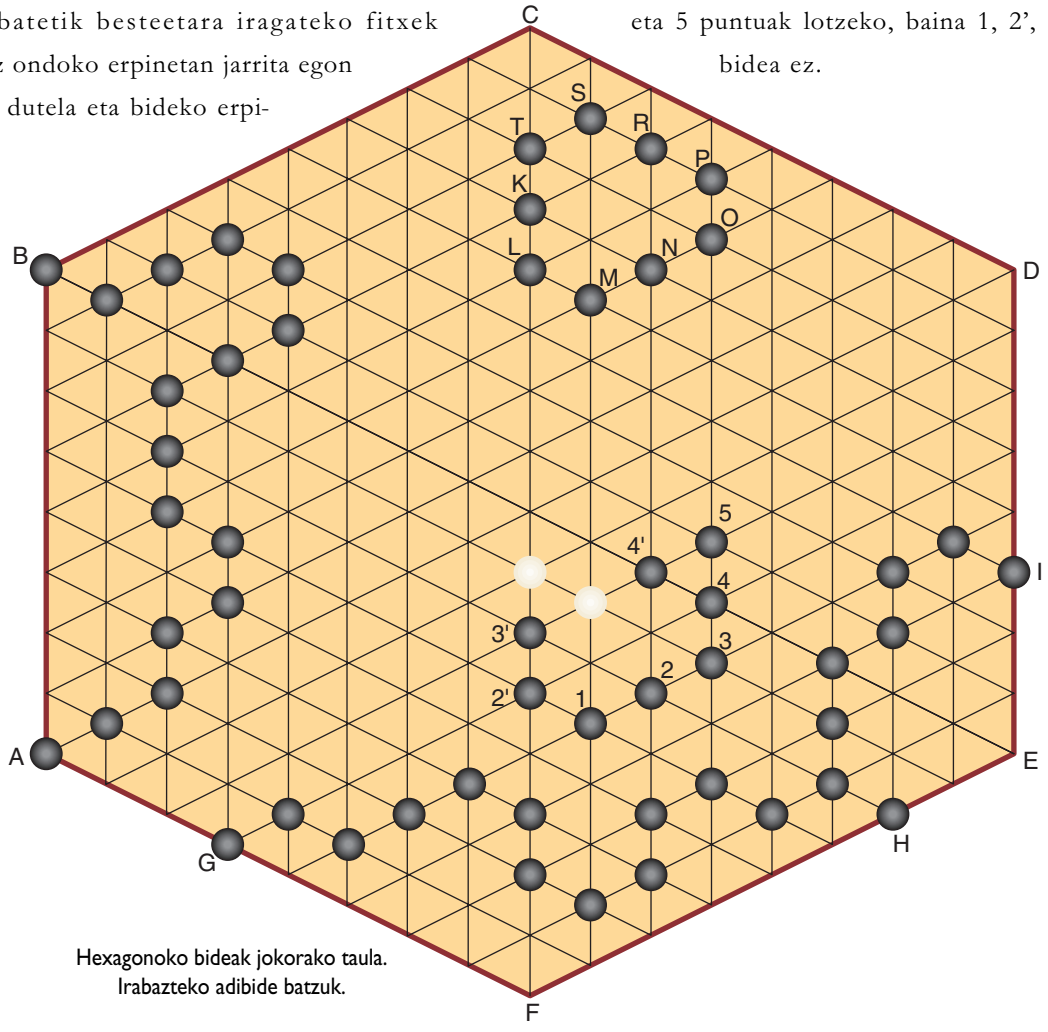
Fitxak triangeluen erpinetan kokatu behar dira txandaka.

Jokaldia hiru era desberdinetara irabaz daiteke:

- Hexagono handiaren bi erpin lotuz, A eta B puntuak norberaren fitxaz bakarrik lerro batez lotzea adibidez.
- Hexagono handiaren hiru alde lotuz. Lerro batez G, H eta I puntuak lotuz adibidez (edo G eta E edo F; izan ere, E edo F erpinek bi alde ordezten dituzte).
- Barruan gutxienez erpin bat duen lerro poligonal itxia lortzen denean. Adibidez K, L, M, N, O, P, R, S, T, lerro itxia osatutakoan. Kasu horretan hiru erpin daude lerro itxiaren barruan, eta bertan fitxak egon daitezke.

Berdinketa bi eratara lor daiteke: bi jokalariak ados jartzen direnean, edo erpin guztiak betetzen direnean.

Ohar bat egin behar dugu orain. Lotu hitza erabiltzen dugunean honakoa esan nahi dugu: lotutako hexagono-erpin batetik bestera, edo loturiko alde batetik besteetara iragateko fitxek ondoz ondoko erpinetan jarrita egon behar dutela eta bideko erpinotan kolore edo mota bereko fitxak bakarrik aurkitu behar ditugu. Bide hori behar bezain luzea izan daiteke. Irudiko 1, 2, 3, 4, 5 bidea ona da 1 eta 5 puntuak lotzeko, baina 1, 2', 3', 4', 5 bidea ez.



Hexagonoko bideak jokorako taula.
Irabazteko adibide batzuk.

Lasterketa-jokoak

Badirudi gizakiek asmatu dituzten joko zaharrenetakoak lasterketa-jokoak direla. Mundu osoan agertu dira horren aztarnak. Iragarpenak egiteko erabiltzen ziren. Etorkizuna ezagutu nahi zutenak apaizen kontra aritzen ziren. Irabazteak mesederen bat lortuko zela iragartzen zuen, baina galtzeak nahi ziren helburuak lortzeko estrategia aldatu beharra eskatzen zuen.

Taulen itxurak desberdinak dira: karratuak, biribilak, gurutzeak, kiribilak....

Joko gehienetan dadoak botatzen dira, garai batean erabiltzen ziren kauri edo makilatxoen ordez. Botaldietan marrorik ez egiteko asmoz, dadoak godaletaz botatzen dira eta makilatxoak eraztun batetik pasarazten dira.

Guztietan helburua etxetik helmugarako ibilbidea lehenbailehen burutzea da.

Antzara

Badirudi jokoa Italian sortu zela XVI. mendearen amaieran. Ez dakigu ordea, egilea nor zen eta nongoa zen. Lau datu daude jatorri hori frogatzeko: Espainiako Felipe II.ak 1587an Francisco de Medicis-engandik jasotako oparia; 1589an harrian landutako kiribil itxurako lasterketa-jokoa, antzararik ez, baina Zoriaren irudiak dituena; garai berean Bolognan inprimatutako jokoa, ezagutzen den zaharrena; 1601ean Lyon-en inprimatutako joko bat.

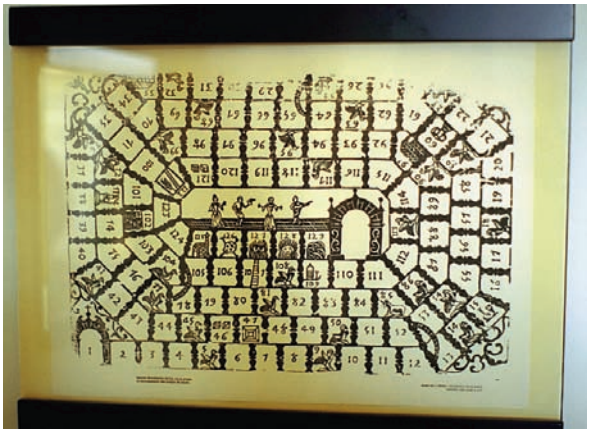
XVI. mendeaz gero jokoaren taulan irudi desberdinak egin dira, gai bati lotuta edo esanahi berezirik gabe. Horrela, Greziaren historia, Don Kixoteren bidaiak, Esoporen alegiak, bizitzaren

Antzara jokoaren taula, 63 lauki dituena.
Guasp inprenta, XVI. mendea. Valldemosako udal-museoa, 1996.

arauak, informatikaren automatizazioaren etapak,... ezagut daitezke jokoan arituz.

Badago Antzara jokoaren irakurketa berezia, Santiago-bideari atxikitzen diona hain zuzen. Irakurketa horren arabera jokoak Santiago-bidea islatzen du Pirinioetatik aurrerako zatian. “Liber Sancti Jacobi” edo “Kodize Kalistotarra-k” bide-zati hori 13 egunetan egin behar zela zioen, taulan zehar agertzen diren 13 antzarak (Anso (5), Oion (9), Oja ibaia Ozkabarten (14), Oka ibaia (18), Oka mendiak (23), Pedraja mendatea (27), El Ganso (32), Manjarin (36), Valdueza ibaia (41), Bierzoko Villafranca (45), Borjas erreka (50), Oka mendatea (54), S. Esteban de Oca (59)). Bestalde, 6 laukian agertzen den zubiak, eta joko batzuetan 12 laukian agertzen denak ere, Gareskoak eta Logroñokoak, Pontifizeen maisulanak isladatzen dituzte. 19 laukiko ostatuak, Villafranca de Montes de Oca-k, erromesaren atsedena adierazten du, baina denbora pitin bat galtzearen truke. Antzinako tauletan 0 laukian erromes bat dadoekin irudikaturik agertzen zen. Dado horiek 26,

S. Juan de Ortega, eta 53, Triacastela, laukietan agertzen dira eta bidea zuzentzen duten harri angeluarrak islatzen dituzte. 31 laukiko putzuak, Burgos, eliza guztien ondoan dagoenak, lurraren barnetik datozen ur sakratuak adierazten ditu eta bertan geldirik geratzeko arriskua ere bai. 42 laukiko labirintoa, Leongo mendiak, iniziatuentzako proba da. Iniziatua ondo prestaturik badago, 30 laukira bueltatuko da eta bideari berriro ekiteko prest egongo da. 52 laukiko kartzelak, Valcarcel, iniziatua harrapatua izan ez dadin ortodoxia ezkutatzeko beharra adierazten du. 58 laukiko heriotza, Santiago, iniziatuen tranparik handiena da. Eroriz gero bidea berriro hasi beharko du. Azkenik, 63 laukiko antzarak, Noyako Gloria ateak, bidaiaren bukaerarako atea adierazten du. Bukaera taulan agertzen ez den 64 laukian dagoke.



Antzara jokoaren taula, 129 lauki dituena.
Guasp inprenta, XVII. mendea. Valldemosako udal-museoa, 1996.

Materiala eta prestaketa

Taulak kiribil itxura du eta 63 laukiz dago osaturik. Laukietan irudi desberdinak daude. Horietako batzuek funtzio berezia betetzen dute jokoan. Besteek ordea, ez dute eraginik. Taulan zehar antzararen irudia errepikatzen da 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 eta 59 laukietan. Bi zubi daude 6 eta 12 laukietan, ostatua 19 laukian, dadoak 26 eta 53 laukietan, 31 laukian putzua, labirintoa 42an, kartzela 52an eta heriotza 58an.

Jokalariek fitxa bana dute. Nahi adina jokalarik har dezake parte. Fitxak taulatik at daude.

Helburua ibilbide osoa egitea da.

Arauak

Gorago aipatu diren lauki horien funtzioak hauek dira: fitxa bat antzara batera heltzen bada, hurrengo antzarara aurreratuko da eta dadoa berriro jaurtikiko da. Zubi batean eroriz gero, besta zubira pasatuko da fitxa eta berriro jaurtikiko da dadoa. Ostatuan txanda bat dadoa jaurtiki gabe pasatuko da. Dadoetan eroriz gero, beste dadoetara pasatuko da eta dadoa berriro botako da. Putzura eroriz gero han geratuko da fitxa, beste jokalari batena bertan erori arte. Orduan lehena putzutik aterako da eta bigarrena han geratuko da beste baten zain. Labirintoan bi txanda jaurtiki gabe pasatuko dira. Kartzelan hiru txanda dadoa jokatu gabe pasatuko dira. Heriotzan eroriz gero, ibilbidea berriro hasi beharko du jokalariak.

Jokalariek zein hasiko den dadoen bidez erabakiko dute.

Jokalariek txandaka dadoa jaurtikiko dute eta beren fitxa jaurtialdiko emaitza adina lauki aurreratuko dute.

Jokalari baten fitxa lauki bereziren batera helduz gero, laukiak agintzen duena bete beharko du.

Lauki batean fitxa bat baino gehiago egon daiteke.

Ibilbidea bukatzeko puntuazio zehatza atera behar da. Bestela fitxa aurrera eta atzera eramango da puntuazio zehatza lortu arte. Esaterako, 60 laukian badago eta 5 ateratzen badu, dadoarekin, 61,

62, 63, 62 eta 61 zenbatuko du, fitxa bertan geratuko delarik.

Aldaera

Ibilbidea joan-etorrikoa da, hau da, 63 laukira heldu eta gero hasierako laukira bueltatu behar da.

Asi keliya

Gurutze-itxurako taulan jokatzen den asi keliya jokoa oso zabalduta dago Sri Lankan.

Materiala eta prestaketa

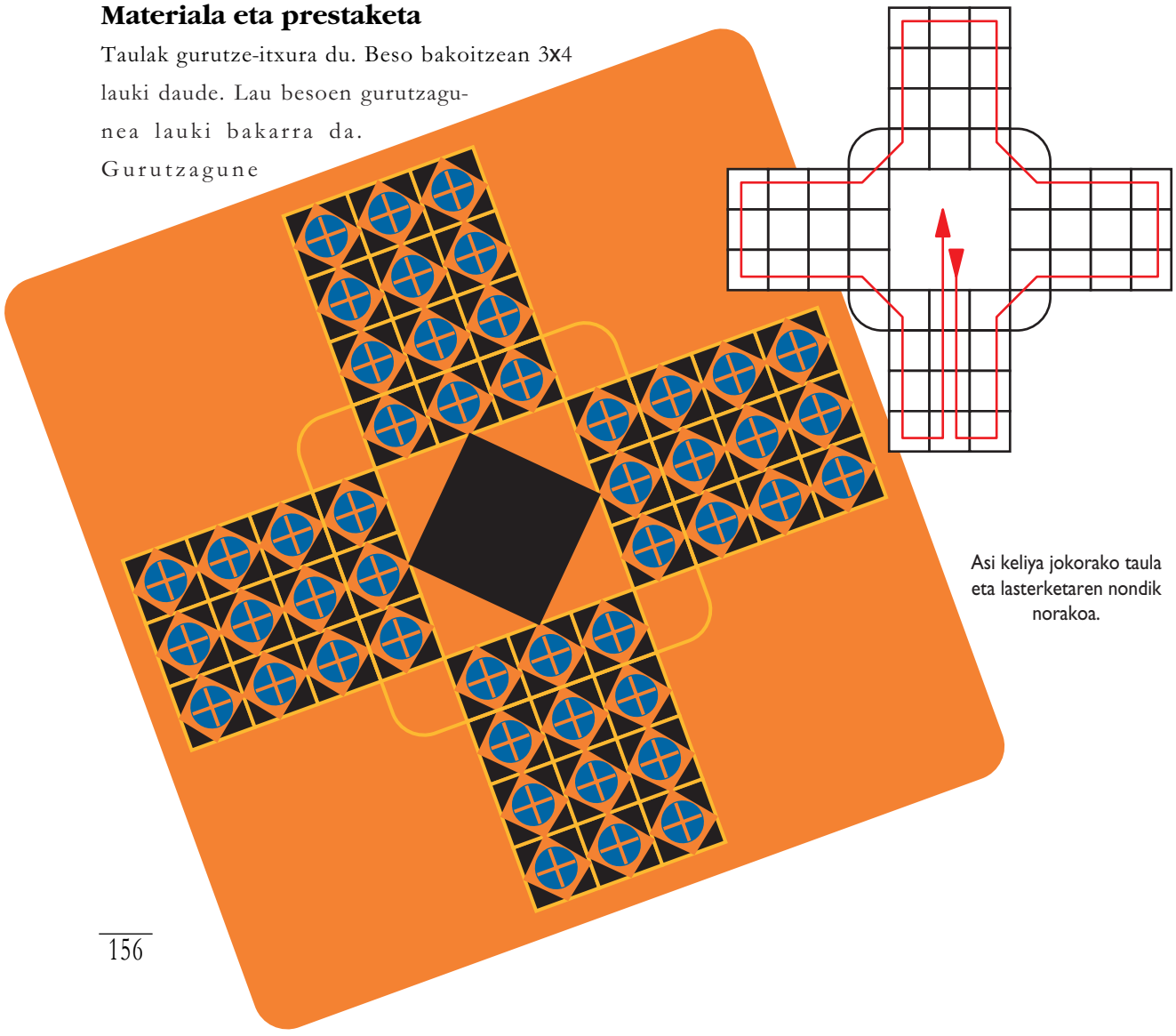
Taulak gurutze-itxura du. Beso bakoitzean 3x4 lauki daude. Lau besoen gurutzagunea lauki bakarra da. Gurutzagune ondoko lau besoetako hiruna lauki marra baten bidez lotzen dira, 5x5 laukiko ertz bat osatuz (irudia).

Lau jokalarirentzako jokoa da; bi beste bien kontra. Jokalariek launa peoi izango dituzte.

Bi aldeko sei dado (kauri) erabiliko dira, alde batek marra izango du eta besteak ez. Bost dado horiak (bella) eta bestea zuria (so-bella) izango dira.

Partida hasieran peoiak gurutzaguneko laukian egongo dira.

Helburua taulari bira bat erloju-orratzen norantzaren kontra ematea eta taulatik ateratzeko gurutzaguneko laukira bueltatzea da.



Asi keliya jokorako taula eta lasterketaren nondik norakoa.

Arauak

Txandaka jokalariek kauriak behin botako dituzte, eta puntuazioa ahoz gora geratzen diren alde marradunen arabera lortuko da:

– Lau alde marradun ahoz gora eta kauri zuriaren marra ahoz behera uzten dituen botaldiak so-hatara du izena, puntu bat edo bost puntu balio ditu eta berriz botatzeko aukera ematen du. Bestalde, so-hatarak 5 puntu balioko ditu peoi bat mugitzeko, edo 1-1-1-1 puntuetan banatu ahal izango da peoi bat baino gehiago mugitzeko. Horrez gain, botaldi horrek aurkako peoi bat harrapatu eta aurreratzeko ere aukera ematen du, puntuazioa banatzeko duen aukerari esker. Hau da, bidean aurkako peoi bat harrapatu eta gero aurrera segi dezake jokaldi berean.
– Beste emaitzek ahoz gorako alde marradunen kopurua adina puntu balio dute. Esaterako, lau alde marradun ahoz gora (horietako bat kauri zuria izanik) duen botaldiak 4 puntu balio ditu. Bestalde, peoi bat bakarrik mugitzeko erabiliko dira.

Peoi bat ibilbidean sartzeko 1 edo so-hatara atera beharko da.

Peoi bat gurutzagunera heltzear dagoenean, azkeneko lau laukietan, aurreratzeko puntu bat bakarrik (so-hatara) atera beharko da.

Peoi bat harrapatzeko, dagoen laukira heldu behar da. Kasu horretan harrapatutako peoiak ibilbidea gurutzaguneko laukitik hasi beharko du.

Lauki batean dauden bi peoi berdin ez dira erasoezinak, baina biak batera harrapatuz gero batera jokatu ahal izango dute.

Beren zortzi peoiak taulatik lehenbizi ateratzen dituen bi jokalarien taldeak irabaziko du.

Backgammon-a

Backgammonaren jatorria zein den ez dago garbi eta bere inguruan kondaira asko esaten da. Badaude backgammonaren aitzindari izan daitezkeen bi joko, biak erromatarren garaikoak: duodecim scripta da lehena eta tabula geroagoko bigarrena. Bietan backgammonaren oinarriak aurki daitezke.

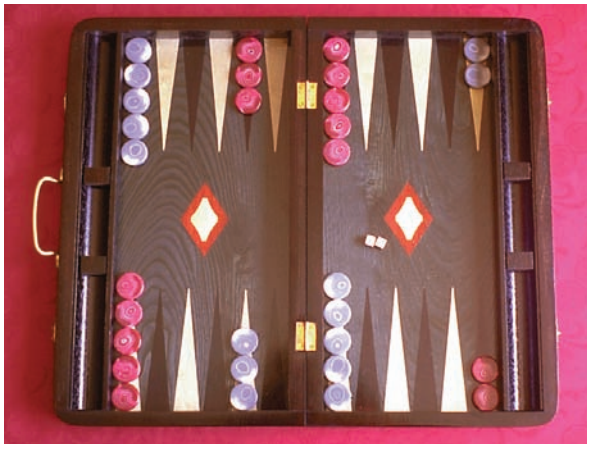
Blackgammon-taula eta fitxak, XVII. mendekoa, Alemania. Paris, Thierry Depaulis bilduma.

Antzeko jokoa Pertsia eta Ekialde Hurbilean ezagutzen zen; nard izenekoa hain zuzen. Joko hark duodecim scriptaren antza zuen.

Kondaira indiar batek dioenez jokoa Qaflan jakintsuak asmatu zuen III. mendean. Qaflan urteko zikloan oinarritu omen zen, jokoan islatu zuelarik. Jokoak 24 triangelu ditu, egunaren 24 orduak adierazteko; taularen alde bakoitzean dauden 12 triangeluek urtearen 12 hilabeteak eta zodiakoaren 12 ikurrak adierazten dituzte; jokala-

rien 30 fitxak hilaren 30 egunak dira; bi dadoak eguna eta gaua, eta dadoen aurkako aldeek batzen dituzten zazpi puntuak asteko egunak.

Izenari dagokionez, Erdi Aroan Ingalaterrako elizak debekatu eta gero herrietako bikarioen joko begikoena izan zen. Garai hartan agertu zen backgammon izena (back eta gammon, atzera eta jokoa); une batzuetan fitxek atzera egin behar baitzuten. Azkenaldian backgammon izena nagusitu bada ere, oraindik mantetzen dira beste izen batzuk: frantsesez tric-trac eta jacquet; gaztelaniaz chaquete (frantsesezko jacquet hitzetik hartuta); grekoz tabli.



Blackgammon jokorako kutxa, Grezia. Hasierako posizioa.

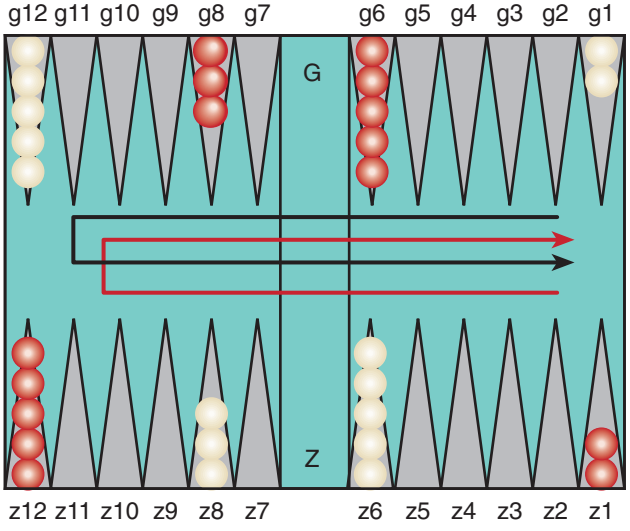
Materiala eta prestaketa

Bi jokalariko jokoa da. Jokalariek 15na fitxa erabiliko dituzte; gorriak eta zuriak. Taulak 24 triangelu dauzka; 12, jokalari bakoitzaren aldean. Horiek barra batek banatzen ditu, 6 ezkerrean eta 6 eskuinean utziz eta bi alde sortuz (kanpoko aldea eta etxeko aldea). Horrela taula osoa lau zatitan banatzen da, bakoitzean 6 triangelu daudelarik. Triangeluak bi kolorekoak izaten dira, errazago zenbatzeko (1. irudia).

Hasieran 30 fitxak taulan irudian ikusten den bezala kokatuko dira.

Bi dado erabiliko dira.

Helburua 15 fitxak etxeko aldean sartu eta hortik, taulatik, ateratzea da.



1. irudia. Fitxen kokapena partida-hasieran. Fitxa gorrien eta zurien ibilbideen norantzak

Fitxa gorrien triangeluak g1etik g12ra izendatuko ditugu, etxekoak g1 eta g6 bitartekoak izango direlarik. Fitxa zurienak, z1etik z12ra izendatuko ditugu, etxekoak z1 eta z6 bitartekoak izango direlarik.

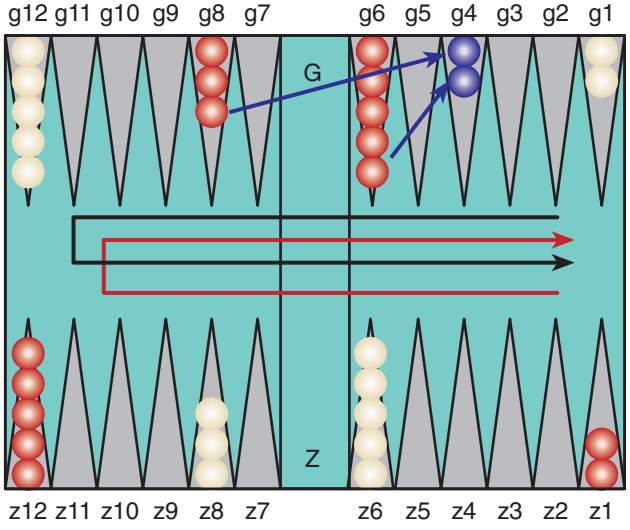
Fitxa zuriak erloju-orratzen norantzaren kontra eta gorriak norantzaren alde mugituko dira. Nahiz eta fitxa guztiek 24 triangeluko ibilbide osoa egin beharrik ez duten, dagokien norantzan mugitu behar dira (1. irudia).

Arauak

Partida hasteko jokalari bakoitzak dado bat botako du eta gehien ateratzen duenak bi dadoen emaitzen konbinazioa erabiliko du. Adibidez, 2 eta 6 atera badira, 6 lortu duenak 6/2 konbinazioa era-

biliko du. Hortik aurrera jokalariek bi dadoak botako dituzte.

Jokalari batek dadoen puntuazioa era desberdinetan erabil dezake: bi fitxa aurrera ditzake, bakoitza dado baten puntuazioaren arabera. Edo bi dadoen puntuazioen batura erabil dezake fitxa bat mugitzeko, beti ere dado bakoitzaren puntuazioarekin, ordena guztietan, mugimendu hori egin badaiteke. Esaterako, gorriek 2 eta 5 atera badituzte, hiru mugimendu hauetako bat egin dezakete: fitxa bat bi triangelu eta beste bat bost triangelu aurreratu; fitxa bat lehenengo bi triangelu aurreratu eta gero beste bost; azkenik, fitxa bat lehenengo bost triangelu aurreratu eta gero beste bi. Lehenengo zein dado erabili ongi erabaki behar da barrerak daudenean.

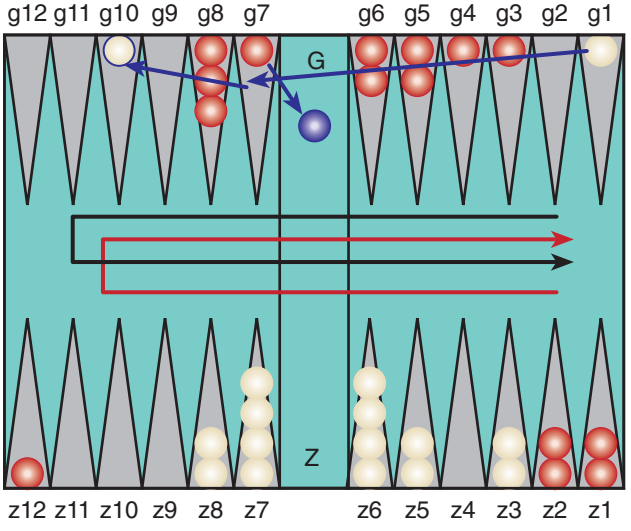


2. irudia. Gorriek 2/4 atera dute, g8 eta g6-tik fitxa bana mugitu eta g4 triangeluan barrera bat osatu dute.

Botaldi bikoitzak bikoiztu egiten dira. Adibidez, 2/2 ateraz gero, fitxak aurrera daitezke 2/2/2/2 atera balitu bezala. Orduan, fitxa bat (8 triangelu), bi fitxa (6 eta 2 edo 4 eta 4), hiru fitxa (4, 2 eta 2) edo lau fitxa (2, 2, 2 eta 2 triangelu) mugitu ahal izango ditu. Bikoitza ateratzen denean ez dago beste botaldia egiteko eskubiderik.

Ahal izanez gero, jokalariek beren botaldien bi emaitzak erabiliko dituzte. Esate baterako, jokalari batek 1/5 atera badu, gerta daiteke 5a erabiltzeko arazorik ez izatea, baina aukera batzuetan, agian, gero ezingo du 1a erabili. Kasu horretan 5a erabili ahal izango du gero 1a erabiltzeko aukera ematen duten mugimenduetan. Bikoitzetan lau emaitzaz baliatzen saiatuko dira.

Ateratako emaitza bat erabili ezin bada, bestea erabiliko da. Bata ala bestea erabil daitekeenean (baina ez biak) handiena erabiliko da. Bikoitzetan ahalik eta emaitza gehien erabiliko dira. Jokalari batek bere emaitzak erabili ezin baditu, besteari pasatuko dio txanda.

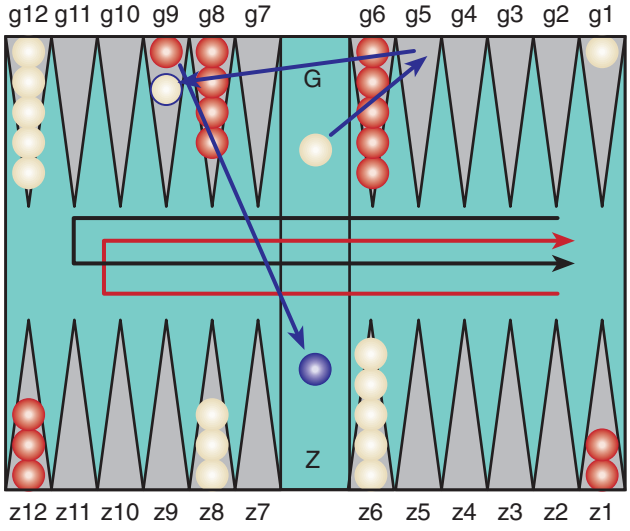


3. irudia. Zuriek 6/3 atera dute, g1-eko fitxa g7-ra eta g10-era mugitu eta g7-ko fitxa gorria harrapatu eta barrara bidali dute.

Jokalari batek blokeo edo barrera egingo du triangelu batean bi edo fitxa gehiago jartzen dituenean. Aurkakoak ezin du orduan fitxarik jarri triangelu horretan, baina bai aurrera egin.

Fitxa bat triangelu hutsera, bere koloreko fitxa bat edo gehiago duen triangelura edo aurkakoaren fitxa bat duen triangelura mugi daiteke. Azken kasuan, aurkakoaren fitxa hilik geratuko da. Ezin da, ordea, barrera duen triangelura mugitu.

Bi dadoen emaitzen baturarekin mugitu nahi den fitxa ezingo da mugitu dadoen lehen emaitzarekin barrerara heltzen bada, nahiz eta batura osoa erabiliz helduko litzatekeen triangelua hutsik egon.



4. irudia. Zuriek 4/5 atera dute, barrako fitxa g5 triangeluan sartu eta g9 triangelura mugitu dute, ondorioz g9-ko fitxa gorria barrara bidali dute.

Fitxa bat dadoen puntuazio osoa aurrera daiteke, baina baldin eta dadoen emaitzetako batekin aurreratzerik badago soilik.

Triangelu batean fitxa bat bakarrik badago, eraso dakioke aurkakoak bere fitxa bat triangelu horretaraino eramaten badu edo aurrera egiteko triangelu horretatik pasatzen bada. Bertan zegoen fitxa hilik geratuko da, hots, barrara pasatuko da, jokoz kanpo geratuko delarik. Ez dago derrigorrez fitxa hil beharrik, beste mugimendurik egin ezin denean salbu.

Jokalari batek fitxaren bat barran badauka, ezingo ditu gainerako fitxak mugitu barrakoak taulara berriro sartu arte. Jokoz kanpoko fitxa taulara sartuko da, dado bat botata emaitzan aurkakoaren etxeko aldeko triangelu huts batera sartzeko adina puntu ateratzen badu. Jokalariak bi dadoak botako ditu. Dado baten emaitzak jokoz kanpoko fitxa triangelu huts batera eramaten badu, beste dadoaren emaitza ere erabili ahal izango du, fitxa bera edo beste bat aurreratzeko. Esaterako, jokalari batek bere etxeko aldean 3., 4. eta 6. triangeluetan barrerak baditu, besteak jokoz kanpoko fitxa bat taulan sartzeko bi dadoetako batekin 1, 2 edo 5 puntu atera beharko ditu.

Jokalari batek bere etxeko triangelu guztiak blokeaturik dituenean zelata-egoera dela esaten da. Beste jokalariak fitxa bat jokoz kanpo badauka ezin du sartu. Zelata egin duen jokalariak bere etxeko aldea ireki beharra izan arte jokatuko du, aurkakoak fitxa sartu ahal izango duelarik.

Jokalari batek bere fitxa guztiak etxeko aldean sartu dituenean has daiteke taulatik ateratzen. Ezin da fitxak taulatik ateratzen hasi fitxaren bat etxeko aldetik kanpo duen bitartean, hots, beste aldeetan edo barran duenean.

Taulatik ateratako fitxa ez da bueltatuko. Fitxak ateratzeko dado baten emaitzak bat etorri beharko du fitxa dagoen triangeluaren zenbakiarekin, hots, 5-3 atera badu, 5. eta 3. triangeluetan dagoen fitxa bana atera ahal izango du.

Fitxa bat ateratzeko, beterik dauden triangeluen zenbaki handiena baino emaitza handiagoa erabili ahal izango da. Hau da, 2-5 ateraz gero, 2. triangelutik fitxa atera dezake. Bestalde, 5. eta 6. triangeluetan fitxarik ez badago, 5a erabil dezake 4. triangelutik beste fitxa bat ateratzeko. Baina demagun jokalari batek bere azkeneko bost fitxak 1. eta 5. triangeluetan dituela, 2 eta 3 hurrenez

hurren. Dadoekin 6 eta 3 ateraz gero, 6a 5. triangelutik fitxa bat ateratzeko erabil dezake. 3a, aldiz, ezin du erabili 1. triangelutik fitxa bat ateratzeko; 5. triangeluan oraindik fitxak baitaude. Hala ere, 3a erabil dezake 5. triangeluko fitxa bat 2. triangelura aurreratzeko. Horrela, bi fitxa erasogarri geratuko litzaizkioke; 2. eta 5. triangeluetan. Beste adibide bat, jokalariak azkeneko lau fitxetako bat 5. triangeluan eta beste hirurak 2. triangeluan baditu, 6-3 ateraz gero, 6a erabil lezake 5. triangelukoa

Georgian jokatutako partida, Vladimir Maktsariya jokalari ospetsua dadoak astintzen.

ateratzeko eta gero 3a erabil lezake 2. triangeluko fitxa bat ateratzeko; 5.goa atera eta gero beterik geratzen den triangelurik altuena 2.a baita.

Fitxa bat barran dagoen bitartean ezin da bere koloreko fitxarik taulatik atera, fitxa hori etxeko aldera sartu arte.

Normalean jokalariek apustua egingo dute partida hasi baino lehen. Apustua irabazleak jasoko du, baina jokoan zehar apustua bikoitz daiteke. Jokalari batek bere txandako botaldia egin baino lehen apostua bikoitz dezake. Aurkakoak uko egiten badio, jokatutakoa ordainduko dio bikoiztea eskatu dionari eta jokoa bukatutzat emango da. Bestalde, aurkakoak bikoiztea onartzen badu, jokoak aurrera segituko du. Aurrerago bikoizketa gehiago egin daiteke, baina bikoizteak txandaka egingo dira, hau da, jokalari berak ezin izango ditu bi bikoizte elkarren segidan egin. Bikoizteak dado berezi batekin adierazi ohi dira. Dadoaren aldeetan 2, 4, 8, 16, 32 eta 64 zenbakiak daude eta azken bikoizketa onartu duen jokalariaren ondoan jartzen da, hasierako apustua biderkatzen duen kopurua ahoz gora jarriz.

Joko amaieran galtzaileak gutxienez fitxa bat taulatik atera badu, apustua galdu egingo du. Baina fitxa bat ere atera ez badu, apustuaren bikoitza ordainduko du (gammon). Horrez gain, fitxa bat edo gehiago barran jokoz kanpo badauka, hirukoitza ordainduko dio irabazleari (backgammon).

Prozedura-kontuak: bi dadoak batera botako dira. Aurkakoak bere fitxak mugitzea bukatu baino lehen botatzen badira edo gelditu baino lehen dadoak ukitzen badira, aurkakoak botaldia errepikatzea eska dezake. Dadoak botatakoan ezin dira ukitu fitxak mugitzea bukatu arte. Fitxa bat utzi eta gero ezin da atzera egin eta beste mugimendu bat hasi. Hasierako posizioko okerren bat hasieran soilik zuzen daiteke, lehenengo botaldia egiten denean. Fitxa oker mugitzea dadoak bota baino lehen soilik zuzendu ahal izango da. Dadoak botatzeak aurkakoaren mugimendua onartzea esan nahi du.

Barrikadak

1890. urte inguruan agertu zen joko hau Alemanian.

Barrikadak jokorako taula eta fitxak hasierako posizioan.

Materiala eta prestaketa

Bi, hiru edo lau jokalarirentzako jokoa da. Bakoitzak lau peoi ditu. Partida hasieran jokalariek peoiak irteera-posizioetan kokatuko dituzte.

Dado bat erabiliko da.

Taula irteera-zuloetatik helmuga-zulora doan bide-sorta batek osatzen du. Ibilbideko urratsak zuloak dira. Bideetan zenbait barrikada dago kokaturik; 7 hain zuzen (irudia).

Helburua, barrikadak gaindituz ibilbidea egitea da.

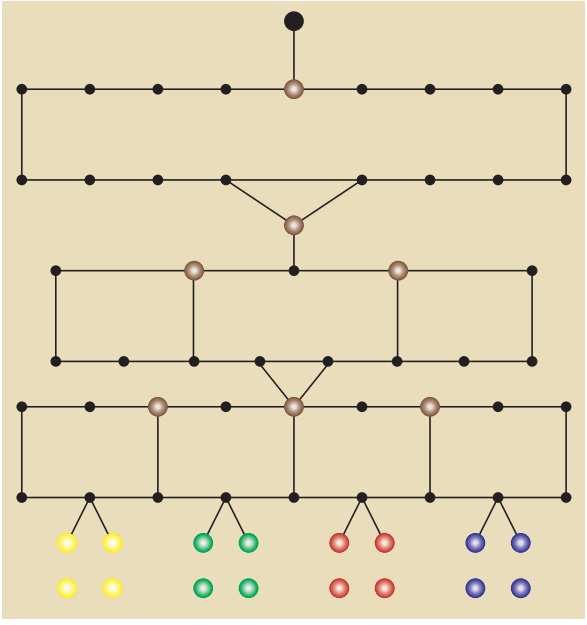
Arauak

Dadoa bota eta puntu gehien lortzen duena hasiko da.

Jokalariek dadoa bota eta peoi bat botaldiko puntuak adina zulo mugituko dute; edozein norabidetan, baina lerroen gainetik.

Peoiak ezin dira barrikaden gainetik pasatu.

Peoi batek barrikada gainditzeko, peoitik barrikadaraino dagoen zulo-kopurua zehazki atera behar da dadoa botatakoan. Hori lortzen duen jokalariak barrikada kenduko du, bere peoia bertan jarri eta barrikada nahi duen lekura eraman ahal izango du, aurkakoen peoien ibilbidea oztopatuz.



Barrikadak jokorako taularen eskema, helmuga, barrikaden kokapena eta peoien hasierako posizioa.

Zulo bakoitzean peoi bat bakarrik jar daiteke.

Jokalari baten peoi bat beste jokalari batena dagoen zulora heltzen bada, hori irteera-zulo atzeratuenera joango da eta heldu berriak bere zuloa beteko du.

Irabazlea, bere peoiak helmugara lehenengo eramaten dituena izango da.

Kerala

Kerala jokoaren jatorria zein den ez dakigu. Bell-en "Board and Table Games" liburuan agertzen dira bere arauak.

Materiala eta prestaketa

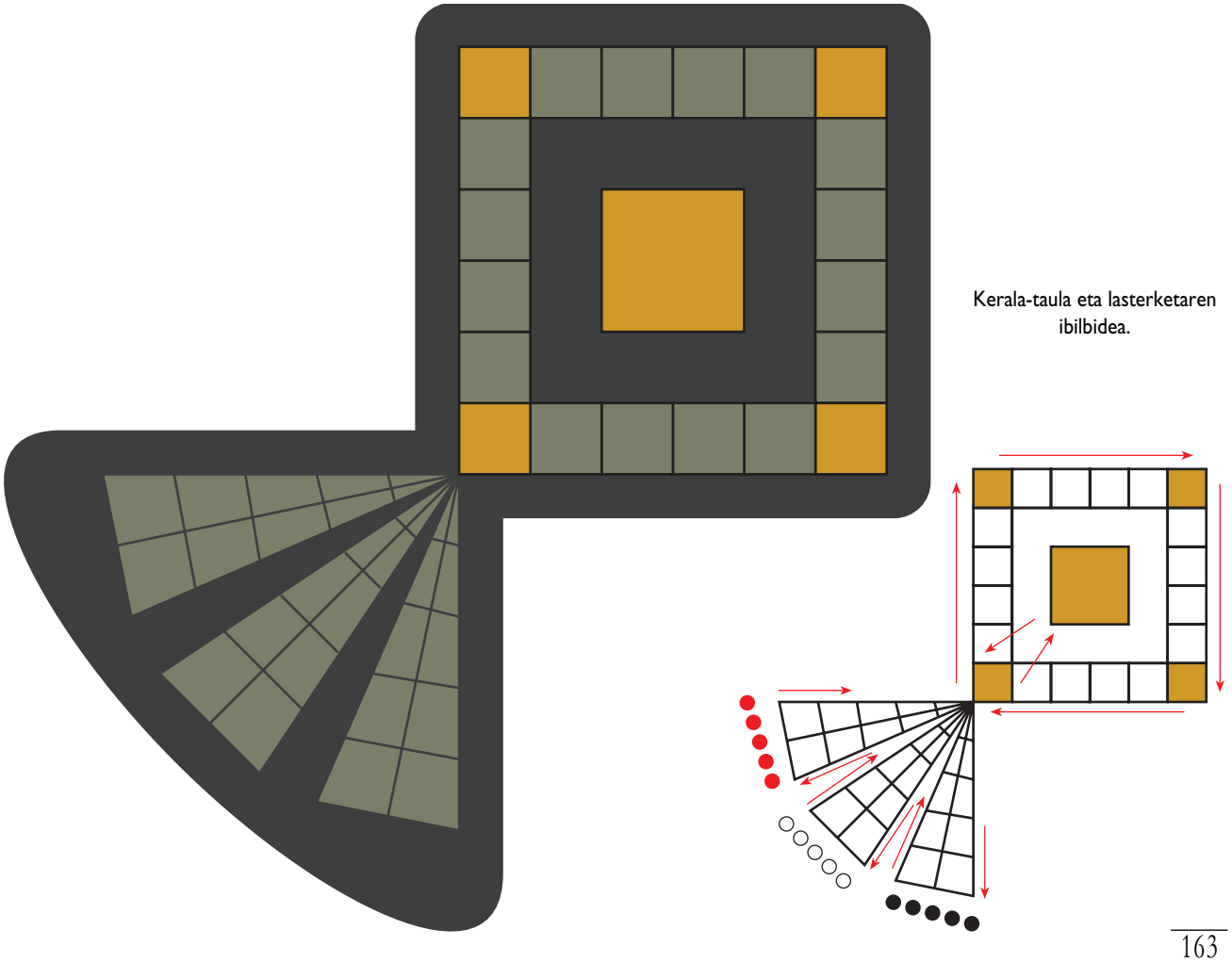
Taula berezia da. 20 laukirekin 6x6 laukiko karratu baten ertza osatuko da. Karratu horren barnean beste bat dago. Karratu handiaren erpin batetik hiru triangelu isoszele ateratzen dira. Triangelu bakoitza karratuaren erpinetik abiatuz erdibiturik dago eta aldez alde ere bost zatitan banaturik dago. Beraz triangelu bakoitzak hamar zati ditu (irudia).

Jokalariek bosna fitxa dituzte. Partidaren hasieran ez dago fitxarik taulan.

Bi aldeko bost dado (kauri) erabiliko dira, alde bat marra batekin bestea marrarik gabe dutelarik.

Bi edo hiru jokalarik hartuko dute parte.

Helburua fitxak triangeluetatik sartu, zentrorako ibilbidea egin eta atzerako ibilbidea egin eta gero (ikus irudia) taulatik ateratzea da.



Kerala-taula eta lasterketaren ibilbidea.

Arauak

Fitxa taulara sartzeko bost alde marradunak ahoz gora (5 puntu) edo bostak ahoz behera (puntu bat) atera beharko dira.

Fitxak taulan sartu eta gero ondoko puntuazioen arabera mugituko dira:

Alde marradunak ahoz gora	Puntuak	
5	10	(5 puntu fitxa taulan sartzeko)
4	4	
3	3	
2	2	
1	1	
0	0	(puntu bat fitxa taulan sartzeko)

Txanda bakoitzean fitxa bat bakarrik mugituko da. 5 puntu lortuz gero berriro botako dira dadoak, horrek aurreko fitxa edo beste bat mugitzen utziko du. Beste 5 puntu lortuz gero, hirugarren fitxa mugitu ahal izango da. Botaldiaz baliatu ezin bada, txanda galdu egingo da.

Atzerako ibilbidea hasi ahal izateko, bost fitxek taularen zentroko karratuan egon behar dute.

Fitxa bat beste bat dagoen laukitxora heltzen denean, atzeman egin duela esango dugu.

Zentrorako ibilbidean atzemandako fitxa hasierara eramango da. Atzerako ibilbidean atzemandakoak zentrora eramango dira.

Erpinetako laukitxoak babeslekuak dira, eta fitxa guztiak dira erasoezinak. Jokalari batek fitxa bat bakarrik izan dezake babesleku batean.

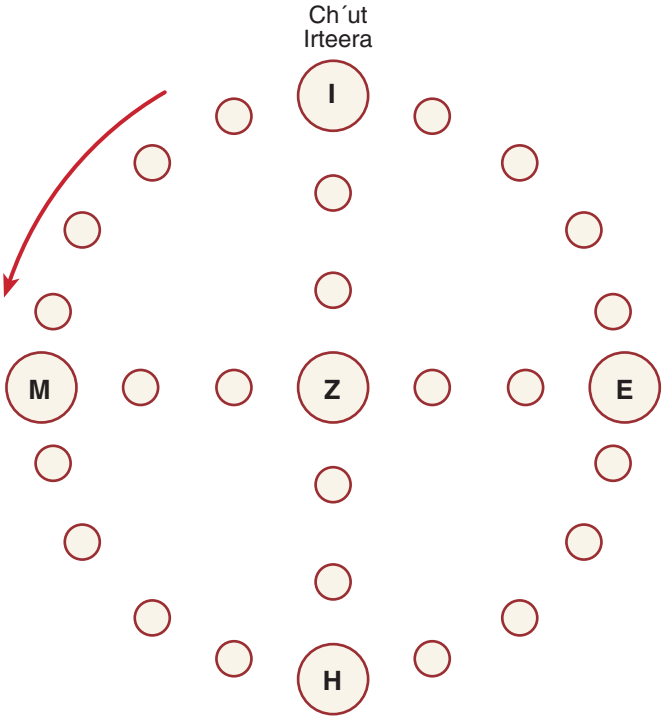
Irabazlea, bere fitxa guztiak ibilbide osoa egin eta gero taulatik lehenbizi ateratzen dituena izango da.

Nyout-a

Joko hau Korean K.a. 1100. urtea baino lehen jokatzen omen zen.

Materiala eta prestaketa

Taula 29 puntuz osaturik dago. Puntu horiek zirkunferentzia (20) eta barnean gurutzea (9) irudikatzen dute. Gurutzearen muturrak eta zentroa handiagoak dira. Goiko muturrekoaren gainean Ch´ut (irteera) hitza jarriko da. Lau muturretan puntu kardinalen dagokien letra idatziko da: I, M, H, E, eta zentroan Z letra (irudia).



Nyout jokoaren eskema eta fitxen mugimenduaren norantza.

Fitxek (harrizkoak edo egurrezkoak dira) mal izena dute eta zaldiak adierazten dituzte.

Fitxak mugitzeko lau dado (pam-nyout izenekoak) erabiliko dira. Dadoak makilatxoak dira;

lauak eta zuriak alde batetik eta konbexuak eta beltzak beste aldetik.

Bi jokalariek launa zaldi dituzte.

Arauak

Zaldi bakoitza iparretik atera eta erloju-orratzen kontrako norantzan mugituko da, iparrean bukatuko duelarik. Ez da puntu zehatzik behar.

Lau dadoen botaldietako puntuazioak hauek izango dira:

alde lau (zuri) bat ahoz gora	puntu bat
bi alde lau (zuri) ahoz gora	bi puntu
hiru alde lau (zuri) ahoz gora	hiru puntu
lau alde lau (zuri) ahoz gora	lau puntu
alde laurik (zuririk) ez ahoz gora	bost puntu

Lau edo bost puntu ateraz gero, beste botaldi bat egiteko aukera dago. Lortutako puntuazioak batu eta zaldi bat edo gehiago mugitu ahal izango da. Esaterako, 5, 4 eta 2 puntu ateraz gero, zaldi bat 11 puntu; bi zaldi, 9 eta 2, edo 7 eta 4, edo 6 eta 5; azkenik, hiru zaldi 5, 4 eta 2 puntu.

Zaldi bat M, H edo E puntuetara erortzen bada, iparrera zentrotik joan beharko du. Beraz, ibilbideak hauek izango dira: IMZI, IHZI, IEZI edo iparretik iparrera zirkunferentziatik.

Zaldi bat bere taldeko beste zaldi bat dagoen puntura heltzen bada, biak batera mugitu ahal izango dira fitxa bakarra balira bezala. Berdin hiru edo lau zaldirekin.

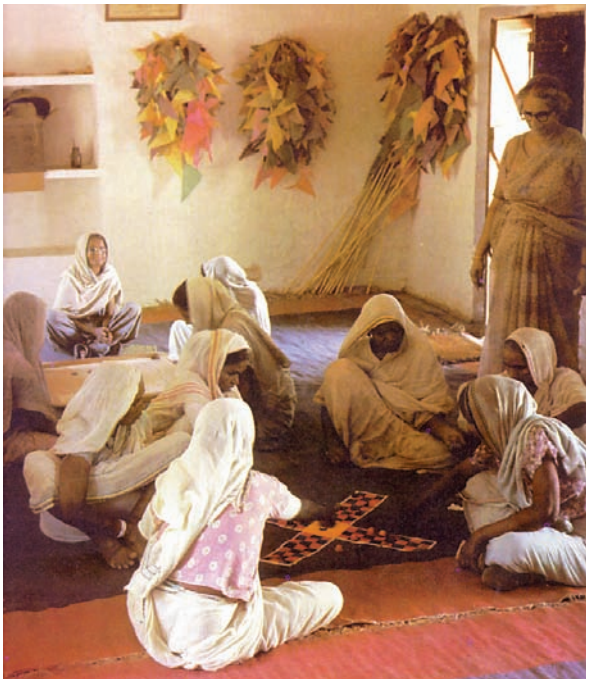
Zaldi bat aurkako zaldi bat dagoen puntura erortzen bada, bigarren hori iparrera bidaliko da, berriz has dadin. Hori ez da gertatuko puntura heltzen den zaldi-talde berriak puntuan dauden zaldien kopurua baino zaldi gutxiago badu. Horretarako ezingo da mugimendu hori egin.

Irabazlea, ibilbidea lehenbizi egiten duen jokalaria izango da.

Partxisa edo Ludoa

Partxisa Indian sortu zen VI. mendean, edo agian lehenago. Indiako Dekan eskualdeko Elloran indusitako tenpluen harrietan ikus daitezke partxis-taula landuak. Indiako iparraldeko Agra eta Allahabad-eko jauregietako patioetan marmol gorri eta zurizko laukiz osatutako partxis-taulak daude. Taula horiek erabiltzen ziren hareneko esklaboekin jokatzeko.

XIX. mendean jokoak aldaketa batzuk jasan zituen, egungo dado kubikoa sartu zen eta jokalari bakoitzarentzat irteera-lauki desberdina ezarri zen. Horrela sortu zen ludo jokoa Ingalaterran, gure partxisaren antzekoa.



Amristar herriko emakumeak gizarte-zentro batean patxisi jokoan ari dira.

Hona gure partxisaren arauak ekarri ditugu.

Materiala eta prestaketa

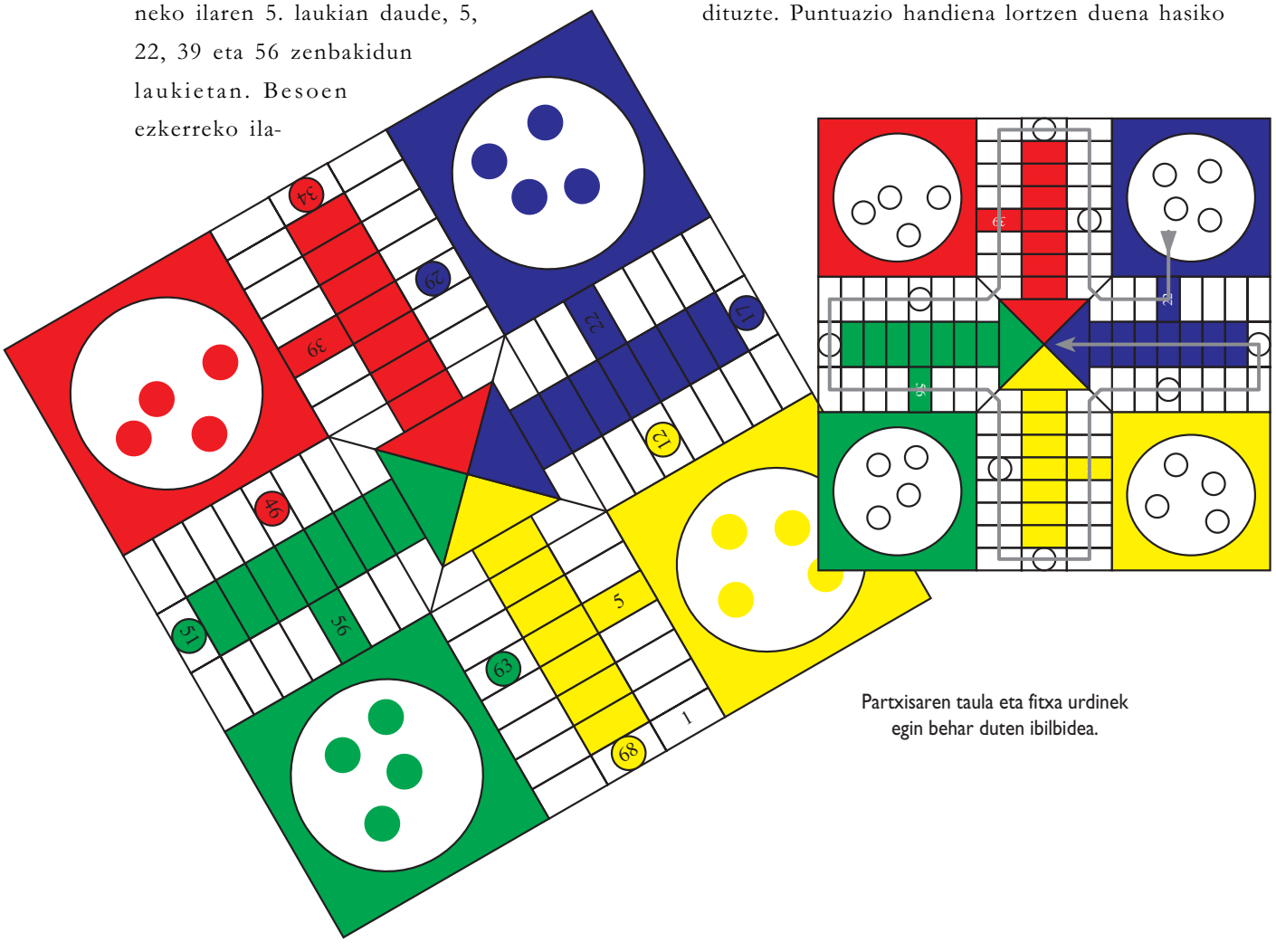
Taulak gurutze-itxura du. Lau besoak karratu handi batean elkartzen dira eta karratu hori da helmuga. Beso bakoitzean zortzi laukiko hiru ilara daude. Beso bakoitzeko erdiko ilarak kolore bat dauka (muturretako laukiak izan ezik): horia, urdiña, gorria eta berdea. Bi besok osatzen duten angeluetan jokalarien etxeak daude, besoaren kolorekoa bere eskuinean dagoelarik. Lauki zuriak zenbakiturik daude 1etik 68ra, horien besoaren eskuineko ilararen muturrean hasi, buelta osoa erloju-orratzen norantzaren kontra eman eta horien besoaren erdiko ilarako lehen laukian bukatuz. Irteera-laukiak besoen eskuineko ilaren 5. laukian daude, 5, 22, 39 eta 56 zenbakidun laukietan. Besoen ezkerreko ilaretan, irteera-laukien parean dauden laukiak (12, 29, 46 eta 63 zenbakidunak), irteera-laukiak eta erdiko ilaren muturretako laukiak (17, 34, 51 eta 68 zenbakidunak) babeslekuak dira.

Bi, hiru edo lau jokalarik har dezakete parte, egokiena bi edo lau izanik. Jokalari bakoitzak kolore bereko lau fitxa, dado bat eta godalet bat izango ditu. Fitxak etxean egongo dira partida hasieran.

Helburua ibilbide osoa egitea da. Ibilbidea ireteera-laukian hasi, zenbakitutako lauki zurietatik pasatu, fitxaren koloreko ilararen muturretik sartu eta helmugan bukatuko da.

Arauak

Zein hasiko den erabakitzeko dadoak jaurtikiko dituzte. Puntuazio handiena lortzen duena hasiko

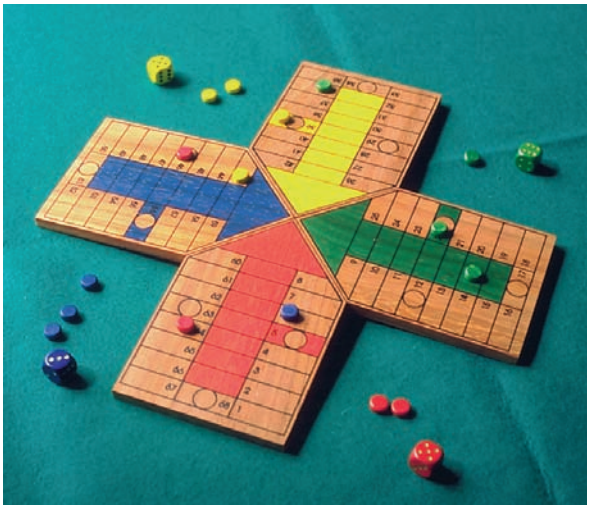


Partxisaren taula eta fitxa urdinek egin behar duten ibilbidea.

da. Jaurtialdia, dadoa godalet azpian, ezkutuan, utziz egin ohi da.

Jaurtialdiko emaitzak esaten du zenbat lauki aurrera daitekeen fitxa. 5ak fitxak etxetik ateratzeko balio du eta 6ak berriro jaurtikitzeko aukera ematen du. Puntuazio osoa fitxa bat ere mugitzeko erabili ezin bada, txanda galdu egingo da mugitu gabe. Ahal den guztietan mugitu behar da fitxaren bat, nahiz eta jokalariaren interesen kontrakoa izan.

Jokalari batek lau fitxak etxetik kanpo baditu, jaurtialdian 6 ateratzen badu 7 zenbatuko du. Horrela, lau fitxak etxetik at dituen bitartean.



Partxisa edo ludoa Indiako Patxisi joko zaharraren aldaera da.

6 ateraz gero dadoa berriro jaurtikitzeko aukera dago. Baina, dadoa berriz jaurtiki baino lehen fitxa bat mugitu behar da. Bigarren jaurtikipenaren emaitza jokalariak nahi duen fitxarekin erabil dezake.

Bigarren jaurtialdian 6 lortzen badu, fitxa mugitu eta gero beste jaurtialdia egiteko aukera du. Hirugarren jaurtialdian 6 ateratzen badu, mugitu duen bigarren fitxa etxera joango da. Egoera berezia gertatzen da bigarren fitxa mugitu duenean ibilbidea bukatu badu. Orduan hirugarren jaurtialdian 6 ateratzen badu, ibilbidea bukatzeagatik ematen den sariko 10 laukiak aurreratu dituen fitxa joango da etxera.

Ibilbidea hasteko 5 atera behar da. Orduan etxeko fitxa bat irteera-laukian jarriko da. Etxean fitxarik dagoen bitartean 5 lortzen den bakoitzean fitxa bat atera beharko da derrigorrez, irteera-laukian kolore horretako bi fitxa daudenean izan ezik.

Irteera-laukian bi koloreko fitxak daudenean, etxearen jabeak 5 lortu eta etxetik fitxa bat atera behar badu:

– fitxa bat etxearen kolorekoa bada, bestea harrapatuko du eta hau bere etxera joango da.
– bi fitxak etxearen kolorekoak ez badira, laukira azkena heldu dena harrapatuko du eta hori bere etxera joango da.

Txanda bakoitzean fitxa bat bakarrik mugi daiteke, dadoaren puntuazioaren arabera.

Lauki batean ezin dute kolore desberdineko fitxek egon, babeslekuetan izan ezik. Lauki batean gehienez bi fitxa egon daitezke.

Kolore bereko bi fitxa lauki berean daudenean, barrera osatuko dute. Barrera hori ezingo du inongo fitxak gainditu. Barrera jokalariak nahi duenean ireki dezake, bi fitxetako bat mugituz. Dena dela, barrera derrigorrez ireki beharko du 6 ateratzen duenean.

Babeslekuetan ezin dira fitxak harrapatu, irteera-laukietan izan ezik lehen aipatu bezala.

Jokalari baten fitxa babeslekua ez den laukian badago eta lauki horretara beste jokalari baten fitxa heltzen bada, lehenengoa bere etxera joango da eta bigarren jokalariak nahi duen fitxa 20 lauki aurreratuko ditu. Fitxa batek ere 20 laukiak aurreratu ezin baditu, eskubide hori galdu egingo du.

Fitxa aurkaria harrapatzen duen fitxak eta 20 laukiak aurreratzen dituenak ez dute berbera zertan izan behar.

Harrapaketa-mota guztiengatik lortzen da 20 laukiak aurreratzeko aukera.

Ibilbide osoa bukatzeko puntuazio zehatza lortu behar da. Esaterako, ibilbidearen amaieratik hasita, fitxa bat 4. laukian badago, helmugara heltzeko 4 atera beharko du. 5 edo 6 ateratzen badu, ezingo du fitxa hori mugitu. 1, 2, edo 3 ateratzen baditu ordea, fitxa 1, 2 edo 3 lauki aurrera ditzake. Jokalari batek bere fitxa batekin ibilbide osoa bukatzen duenean, beste fitxa bat 10 lauki aurreratzeko aukera du. 10 laukiak fitxa batekin ere aurreratu ezin badira, aukera galdu egingo da.

Bere lau fitxak etxetik, irteera-laukitik, helmugara eramaten dituen lehena izango da garailea.

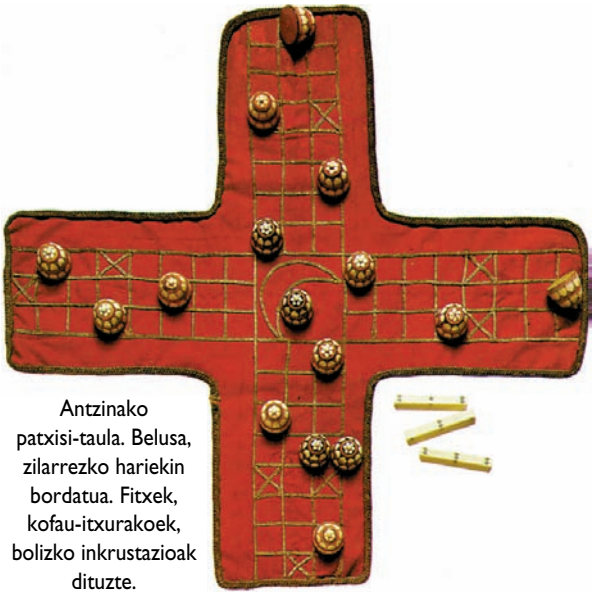
Partxisak material desberdinetakoak izaten dira: egurrezkoak, buztinezkoak, kartoizkoak…

Aldaerak

Aldaera asko dago. Etxe bakoitzean berea dutela esan daiteke. Hemen batzuk aipatuko ditugu. Aipatzen diren aldaerek arau batean edo batzuetan soilik dute eraginik. Beraz, aldaerak nahasi egin daitezke.

- 5 ateratzen den lehenengoan bi fitxa aterako dira etxetik irteera-laukira.
- Ibilbidearen amaieran dauden koloreko laukietan dagoen fitxa aurrera eta atzera mugi daiteke. Esaterako, amaieratik hasita 4. laukian badago eta 5 ateratzen bada, helmugara eraman eta atzera egin eta gero 1. laukian geratuko da.
- Aldaera batzuetan, koloreko laukietan dauden fitxak ezin dira etxera joan, nahiz eta hiru 6 atera. Beste batzuetan ordea, egokituz gero koloreko laukietatik ere etxera joango da fitxa.
- Kolore bereko bi fitxek babesleku berean daudenean soilik osatzen dute barrera. Hau da, babeslekua ez den lauki batean badaude, beste fitxa guztiak gainetik pasa daitezke.
- Bi dado jaurtikiz, bi dadoen emaitzak honela erabili ahal izango dira: fitxa bat mugitzeko bi emaitzak batuz; bi fitxa mugitzeko, bakoitza emaitza batekin. Emaitzaren bat 6 bada, berriro jaurtikiko dira dadoak eta ondoren honela mugituko dira fitxak: fitxa bat mugitzeko lau emaitzak batuz; bi fitxa mugitzeko, hiru emaitza batuz eta bestea aparte edo alde batetik bi emaitza batuz eta bestetik beste biak; hiru fitxa mugitzeko bi emaitza batuz eta besteak banaturik utziz; azkenik, lau fitxa mugitzeko, bakoitza emaitza batekin. Gero hirugarrenez sei bat ateratzen badu, mugitu den azken fitxa etxera joango da.

Bi jokalari daudenean bi aukera dituzte. Kolore banarekin jokatu, eta orduan diagonal berean dauden bi koloreak aukeratuko dituzte. Bestean, jokalari bakoitzak diagonal batean dauden bi koloreekin jokatuko du. Bigarren aukeran, bi aldaera dira nagusi:



Antzinako patxisi-taula. Belusa, zilarrezko hariekin bordatua. Fitxek, kofau-itxurakoek, bolizko inkrustazioak dituzte.

– Jokalari batek erabiltzen dituen fitxa guztiak kolore batekoak bailiran erabiliko ditu arau guztietarako; barrera egiteko, esaterako, baina kolore bakoitzari dagokion ibilbidea eginez.
– Bestean, ordea, jokalari baten kolore bateko fitxak ezin dira beste kolorekoekin nahasi; esate baterako ezin da barrera osatu. Eta kolore bateko fitxa batek jokalari berberaren beste koloreko fitxa bat derrigorrez harrapatu behar badu (edo jokalariak nahi badu), harrapatzailearen koloreko fitxa bat 20 laukiak aurreratzeko aukera izango du.

Patol-a

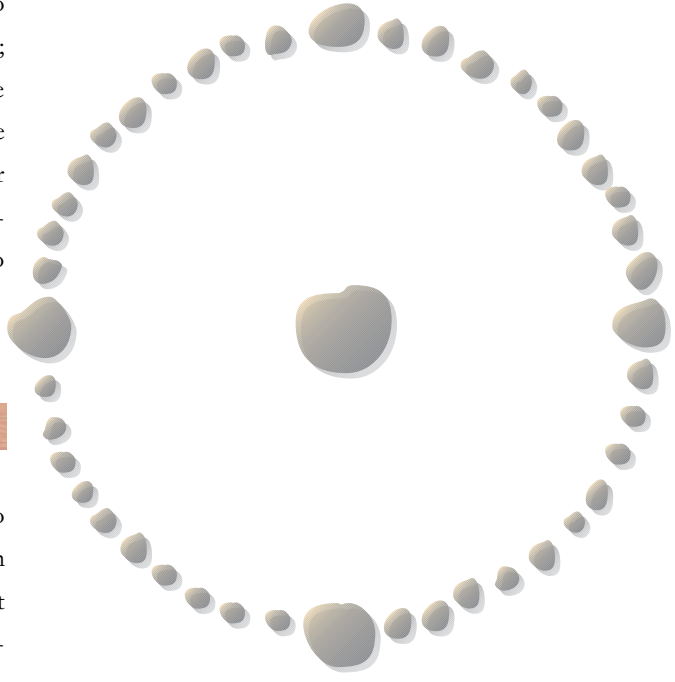
Tribu amerindiar gehienek iragarpenak egiteko jokoak praktikatzen zituzten. Joko horiek tribuen arabera desberdinak ziren, baina oro har zenbait fitxa (zaldi) sartu, ibilbide bat korritu eta gero ateratzean zeutzan. Makilatxoak botata erabakitzen ziren mugimenduak eta harrapaketak. Eskuarki, makilatxoek alde lau bat eta alde biribil bat zeukaten. Batzuetan koskak ere bazeuzkaten.

Harri handi bat (ahl) pistaren zentroan jartzen zen makilatxoak bere kontra botatzeko. Taula lurrean eraikitzen zen harri txikiekin zirkunferentzia osatuz. Batzuetan oihal edo larruetan ere egiten zen. Zirkunferentziaren laurdenetan ateak (ibaiak, errekak, ...) zeuden. Maiz zigortzen zen bertara erortzen bazen. Aldaera batzuetan harrapaketak egin zitezkeen.

Materiala eta prestaketa

Taula egiteko 40 harri txiki zirkunferentzia osatuz kokatuko dira. Hamarnaka banatzeko lau harri handiago jarriko dira tartean. Horiek izango dira ateak. Harri handi bat zentroa izango da, horren kontra botako dira makilatxoak (irudia).

Nahi adina jokalarik hartuko du parte. Jokalari bakoitzak zaldi bat izango du.



Harriez osatutako patol jokorako ibilbidea, zirkunferentzia eta zentroa.

Hiru makilatxo erabiliko dira dado gisa. Alde bat gorriz pintatuko da. Horietako batek pintatu gabeko aldean 15 koska izango ditu.

Puntuazioa ahoz gora geratuko diren aldeen araberakoa izango da:

Bi alde gorri eta koskadun aldea	15 puntu
Hiru alde pintatu gabeak	10 puntu

Bi botaldi horiek berriro jokatzeko aukera emango dute.

Bi alde gorri eta koskadun aldea ez	3 puntu
Alde gorri bat eta pintatu gabeko bi alde	2 puntu
Hiru alde pintatu	5 puntu

Arauak

Jokalari bakoitzak sartzeko atea eta ibilibidearen norantza aukeratuko ditu. Norantza ezingo da gero aldatu.

Makilatxoak botata erabakiko da zaldiak sartzea eta zaldien mugimendua.

Jokalari baten zaldiak beste batena atzematen badu, bigarrena taulatik atera egingo da eta ibilbidea hasi egin beharko du.

Ibilbide osoa, ate batetik sartu, bira osoa eman eta ate beretik atera, lehenbizi bukatzen duenak irabaziko du.

Aldaera

Tasholiwe-a

Aurreko arauei baldintza hauek jarriko zaizkie:

Bi edo lau jokalarik jokatuko dute.

Jokalarien zaldiak ate desberdinetatik sartuko dira: horia iparraldetik, zuria ekialdetik, gorria hegoaldetik eta urdina mendebaldetik. Horia eta urdina eskuinetik ezkerrera eta gorria eta zuria ezkerretik eskuinera mugituko dira.

Taulari lau bira emango zaizkio.

Patolli-a

Diego Duran apaizaren XVI. mendeko idazki batean aipatzen da. Joko azteka hau Indiako partxisaren familikoa da, hala bere taularen itxuragatik nola jokoaren oinarriengatik. Dirua jokatzeko jokoa zen. Partida hasi baino lehen jokalariek zoriaren jainkoari dei egiten zioten intsentsua suontzi batean erreta, beren jokaldietan lagun zezaien. Hipotesi batzuek patolli jokoa azteken kosmogoniarekin erlazionatzen dute.

Patolli jokoa. Codex Magliabecchi, XVI. mendekoa, azteka. Florentzia, Biblioteka nazionala.

Materiala eta prestaketa

Taula gurutze-itxurakoa da. Beso bakoitzean zazpi laukiko bi lerro daude eta gurutzagunean ere tamaina bereko lau lauki daude.

Bi jokalariek sei harri gorri eta sei urdin erabiltzen dituzte fitxa gisa. Dadoak bost indaba beltz handi dira, alde batean zulo zuri bat dutelarik. Puntuazioak hauek dira: ahoz gora geratzen diren zulo zurien kopurua 1, 2, 3, 4 edo 5 badira, hurrenez hurren, 1, 2, 3, 5 edo 10 puntu.

Harriak taulan zehar mugitzen dira.

Arauak finkatzeko ez dago nahikoa datu.

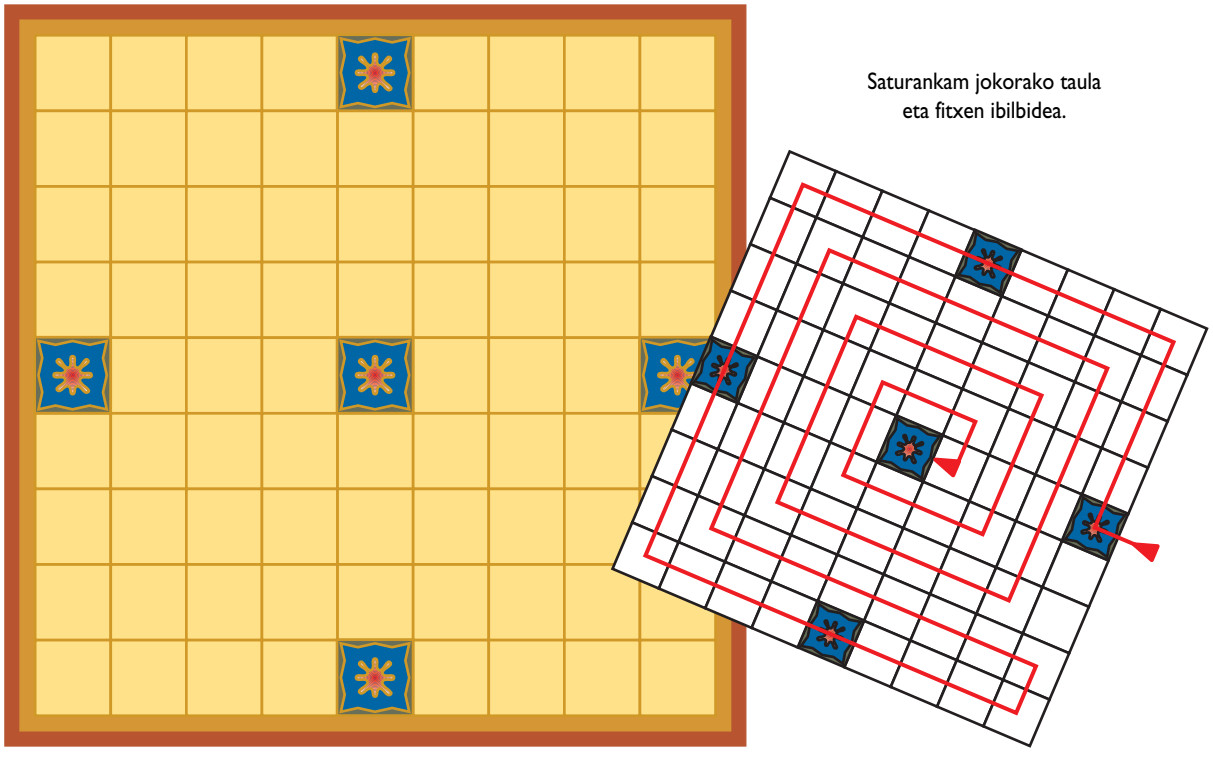
Printze-printzesak Ashtapada jokoan, 1750, Kishangarth, India. New Delhi, Indiako museo nazionala.

Saturankam-a

Saturankam jokoa Indian eta Sri Lankan jokatzen da. Taulak lauki-kopuru bakoitia du.

Materiala eta prestaketa

Bi, hiru edo lau jokalarik jokatuko dute. Lau aldeko (1, 3, 4, 6) dadoak eta bi fitxa erabiliko dira jokalari bakoitzeko.



Saturankam jokorako taula eta fitxen ibilbidea.

Taula 9x9 laukiko karratua da. Aldeetako erdiko laukiak babeslekuak dira eta taularen zentroko laukia helmuga da (irudia).

Helburua aldeko erdiko laukitik atera eta ibilbidea egin eta gero zentroko laukira heltzea da.

Arauak

Jokalariek beren aldeko erdiko laukitik sartuko dituzte beren fitxak. Fitxen ibilibidea irudian ikus daiteke.

Fitxa zentroko laukitik, helmugatik, lau edo lauki gutxiagora dagoenean, puntuazio zehatza atera beharko da fitxa taulatik atera ahal izateko.

Dadoen puntuak batu edo banatu (nahi bezala) egin daitezke, fitxa bat edo biak nahi den moduan aurreratzeko.

Bikoitza ateraz gero, berriro joka daiteke. Ezin zaio txandari uko egin.

Jokalari baten fitxa bidean beste jokalari baten fitxa dagoen laukira heltzen bada, bigarrena taulatik aterako da eta bere lekutik sartu beharko da berriro.

Babeslekuetan dauden fitxak ezin dira taulatik atera.

Lauki bakoitzean fitxa bakar bat egon daiteke.

Bere fitxak taulatik ateratzen dituen lehena izango da garailea.

Senet-a

Senet deitua izango zen ezbairik gabe antzinako Egipton taula-jokorik herritarrena. Arkeologiako datuek Egiptoko gizarteko talde guztiek jokatzen zutela dioskute. Hilobi eta tenpluetan aurkitutako senetaren diagramek agerian utzi dute langileak, apaizak eta orakulugileak jokoan aritu zirela denbora pasa. Laborariak harean egindako zuloetan eta harriekin edo zeramikazko piezekin aritu ziren. Faraoiak, aldiz, egur bitxiaz, boliaz edo zeramikaz egindako tauletan aritu ziren. Horietako batzuk kontserbazio-egoera onean heldu zaizkigu.

Senet kutxa. Tebas, Tutankamon-en hilobia, K.a. 1340. urte ingurukoa. Alkairo. Egiptoko museoa.

Hesyre-ren hilobiko hormako pintura (III. dinastiakoa, K.a. 2686-2613. urte-bitartekoa gutxi gora-behera) da senetaren aztarnarik zaharrena.

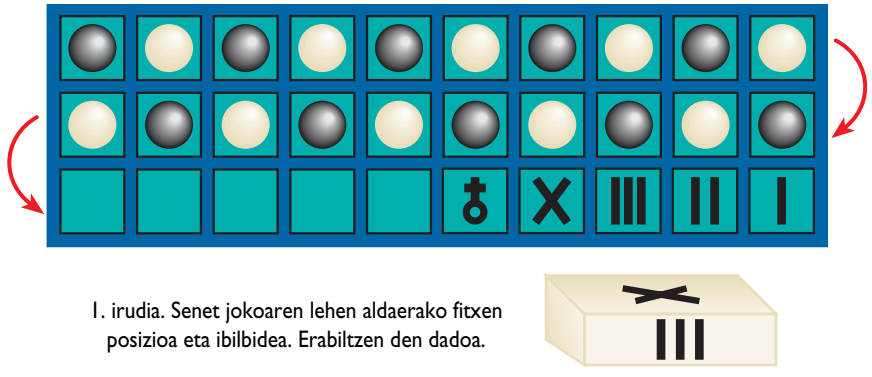
Senet jokoko eszena, Nefemepet-en hilobia, K.a. 1200. urtea, Egipto. Londres, Museo Britainiarra.

Ondorengo dinastiei dagozkien jokoak ere aurkitu dira. Taula ugari agertu da; batzuk peoi, eta makilatxo (dadoak ziren) eta guzti. Tutankhamon-en (1347-1339) hilobian aurkitutakoa esaterako. Hilobi askotako hormako pinturek hildakoa erakusten digute jai-afarian, dantzariek eta musikariek entretenituta, eta senetean bere emaztearekin edo senide batekin ari dela. Ramses III.a (1182--1151) Medinet Haboo tenpluko atean bi emakumerekin senetean jokatzen ari dela ikus daiteke. Idazki erlijiosoek diotenez alde egin dutenak senetean aritzen dira heroitzaz haraindi.

Oso herrikoia izan arren, aurkitutako papiroek ez digute informazio zehatzik eman jokatzeko eraz. Hala ere, arkeologoek eta historialariek egindako lanari esker, senetaren arauak eraiki ahal izan dira. Hona hemen hiru aldaera desberdin. Hirurak taula berean jokatzen dira.

1. aldaera

Lehenengo aldaera hau R. Bell-ek eta M. Cornelius-ek proposatu dute.



1. irudia. Senet jokoaren lehen aldaerako fitxen posizioa eta ibilbidea. Erabiltzen den dadoa.

Jokalariek 10na fitxa dauzkate: lehoi zuriak eta lehoi beltzak. Taularen lehenengo bi errenkadetan kokatuko dira txandakaturik (1. irudia).

Dado luze bat erabiliko da, zeinean I, II, III eta X ikurrak dauden (1, 2, 3 eta 4).

Lehoi bat lauki hutsera edo aurkakoak betetzen duen laukira mugi daiteke. Azken kasuan lehoia harrapatu eta taulatik atera egingo du. Jokalariek ezin dute lehoi bat baino gehiago lauki batean eduki.

Lehoi beltzak hasiko dira. Dadoa botata 2 atera badu, lehoi aurreratuena soilik mugitu ahal izango du; 1 atera badu, edozein lehoi harrapa dezake; 3 atera badu, edo lehoi aurreratuena mugitu edo lehoi bat harrapa dezake; 4 atera badu, bi lehoi aurreratuenetako bat mugi dezake soilik.

Jokalariek txandaka mugituko dute eta aurrera baino ez dezakete egin.

X, III, II eta I markaturiko laukietan dagoen lehoia ezin da harrapatu eta botaldiko emaitza zehatza beharko du taulatik ateratzeko. ☥ markaturiko laukian dagoen lehoia salbu dago, baina lehenbailehen mugitu beharko da. Hori arau orokorra da, markaturiko bost laukietan.

Taulatik lehoi bizi gehien ateratzen duena izango da garailea.

2. aldaera

Aldaera hau Gustave Jéquier arkeologo suitzarrak osatu du eta Edgar B. Pusch egiptologo alemanak baieztatu du ikerketa sakonak egin ondoren.

Jokalariek 5na fitxa dituzte: zuriak eta beltzak. Lau zilindroerdiko dira makilatxo-dadoak. Hamar fitxak goiko errenkadan kokatzen dira txandakaturik, zuriak lauki bakoitietan eta beltzak bikoitietan (2. irudia).

Lehenengo eta hirugarren errenkadetan fitxak ezkerretik eskuinera mugituko dira. Bigarrenean, aldiz, eskuinetik ezkerrera.

Helburua, fitxak lehenengo errenkadatik bigarrenera eta hirugarrenera eraman eta irteera-laukitik (I) taulatik ateratzea da.

Fitxa mugitzeko lau makilatxoak botako dira, puntuazioa honakoa izanik:

Alde lau bat ahoz gora	puntu bat
Bi alde lau ahoz gora	bi puntu
Hiru alde lau ahoz gora	hiru puntu
Lau alde lauak ahoz gora	lau puntu
Lau zilindroerdi-aldeak ahoz gora	sei puntu

Jokalariek txandaka botako dituzte makilatxoak, bietako batek puntu bat lortzen duen arte. Lortu duenak fitxa beltzak erabiliko ditu eta fitxa aurreratuena aurrera mugituko du, 1. errenkadatik 2. errenkadara (10etik 11ra).

Lehenengo mugimendua egindakoan jokalari berak segituko du jokatzen. Hurrengo botaldian 1, 4 edo 6 ateraz gero, edozein fitxa mugituko du (puntu adina lauki aurrera) eta jokatzen segituko du. 2 edo 3 ateraz gero, nahi duen fitxa mugituko du puntuak adina lauki eta gero txanda beste jokalariari pasatuko dio.

Bigarren jokalariak lehen mugimenduan fitxa aurreratuena (9koa) mugituko du, baina gero nahi duen fitxa mugitu ahal izango du. Txanda, 2 edo 3 ateratzen duenean bukatuko zaio.

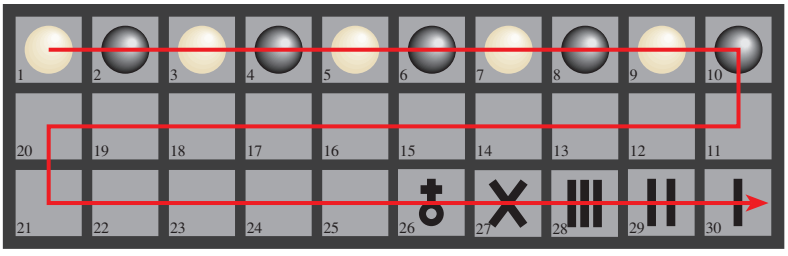
Fitxak beste fitxen gainetik jauzi eginez aurrera daitezke.

Fitxa bat aurkako bat dagoen laukira heltzen bada, hori atzeratu egingo da heldu berri den fitxa zegoen laukira.

Bi fitxek ezin dute lauki berean egon.

Ondoz ondoko laukietan dauden talde bereko bi fitxek elkar babesten dute aurkakoaren erasoetatik. Ondoz ondoko laukietan dauden talde bereko hiru fitxek bloke babeslea osatzen dute. Ezin zaie eraso eta ezin dira gainditu. Baina bere taldeko beste fitxei pasatzen uzten diete.

Aurreratzeko erabili ezin den botaldia atzeratzeko erabiliko da. Baina fitxa bat ezin da beste bat dagoen laukira atzeratu. Ez aurrera eta ez atzera egin ezin bada, txanda beste jokalariari pasatuko zaio.



2. irudia. Senet jokoaren bigarren aldaerari dagozkion fitxen posizioa eta ibilbidea.

X markaturiko laukira (27) heltzen den fitxa, 1. laukira eramango da, edo beterik egonez gero, libre dagoen lehenengo laukira.

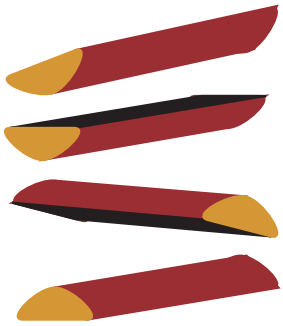
, III, II eta I ikurrez markaturiko laukiak (26, 28, 29 eta 30) babeslekuak dira eta fitxei ezin zaie hor eraso.

Jokalari batek bere fitxa guztiak 3. errenkadan jarri dituenean has daiteke taulatik ateratzen, 30. laukira (I) zehazki heltzen diren heinean.

Hirugarren errenkadan dauden fitxetako bati eraso eginez gero, geratzen diren beste fitxak ezin dira taulatik atera erasotako fitxa 3. errenkadara eraman arte.

Bere fitxak taulatik ateratzen dituen lehenengoa izango da irabazlea.

Partida-serie batean, irabazleari puntu bat emango zaio irtera-errenkadan geratzen den fitxa bakoitzeko (babeslekuetakoak izan ezik), bina puntu 2. errenkadan daudenen truke eta hiruna puntu 1. errenkadakoen truke.

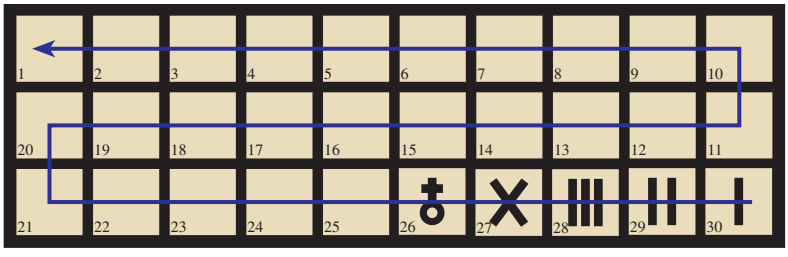


2. eta 3. aldaeretan erabiltzen diren dadoak.

3. aldaera

Hirugarren aldaera hau R.C. Bell-ek proposatu du.

Aldaera honen helburua fitxak taulako posizio batera eramatea da. Jokalariak 10na fitxarekin hasiko dira. Puntuazioa aurreko aldaerarena bera da. Diferentzia bakarra, lau alde zilindroerdikoak ahoz gora 5 puntu balio izatea da. Partida hasieran ez dago fitxarik taulan (3. irudia).



3. irudia. Senet jokoaren hirugarren aldaerari dagozkion fitxen posizioa eta ibilbidea.

Jokalariek makilatxoak txandaka botako dituzte eta fitxak I, II, III, X edo ☥ ikurrez markaturiko laukietan kokatuko dituzte, hurrenez hurren, 1, 2, 3, 4 edo 5 puntuak lortu badituzte. Bost lauki horiek sarrera-laukiak dira.

Laukietan fitxa bat bakarrik egon daiteke. Lortutako puntuazioari dagokion sarrera-laukia beterik badago, txanda aldatu egingo da.

Botaldi bakoitzean jokalariak beste fitxa bat sartu ala fitxa bat markaturiko lauki batetik mugitu ahal izango du.

Fitxak 1. errenkadan ezkerrera, 2. errenkadara igo eta eskuinera eta 3. errenkadara igo eta ezkerrera mugituko dira.

Markaturiko laukietan fitxei ezin zaie eraso.

Bosgarren laukitik pasatu denean eta fitxa bat dagoen laukira aurkako fitxa bat heltzen denean, zegoena taulatik atera egingo da eta bidea hasi egin beharko du berriro.

Bere fitxa bat azkeneko laukira (1) sartzen duen jokalariak 5 puntu irabaziko ditu eta jokoaren jarraipena erabakiko du. Gainerako fitxak lauki bakoitietara eraman beharko ditu, aurkakoak bereak lauki bikoitietara eraman beharko dituelarik.

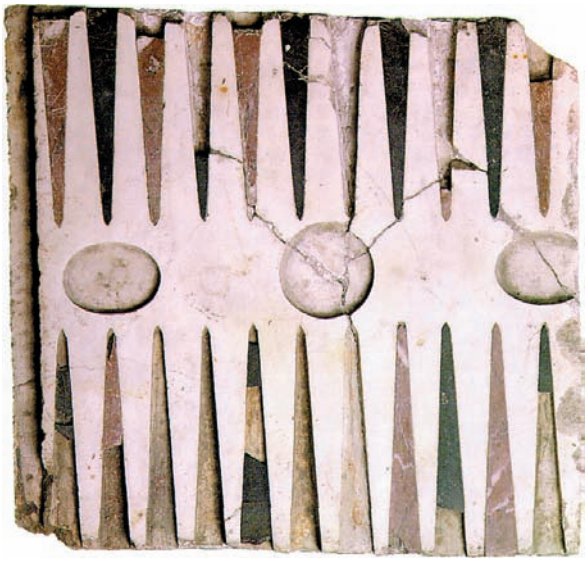
Jokoa fitxa guztiak, dagokien ordenean, goiko eta erdiko errenkadetan kokaturik daudenean bukatuko da.

Azkeneko laukian (1) dagoen fitxari ezin zaio eraso.

Bere fitxak dagozkien laukietan kokatzen dituen lehenak irabaziko du eta 10 puntu lortuko ditu. Horrez gain, aurkakoak bere fitxak dagozkien laukietan kokatu arte egin behar duen mugimendu bakoitzeko, beste puntu bat jasoko du.

Tabula

Tabula, duodecim scripta joko zaharragoaren aldaera da. K.o. I. mendean zabaldu zen. Suetonio historialari erromatarrak dioskunez Klaudio (41--54) enperadore erromatarra hain zalea zen, ezen opuskulu bat idatzi eta bere karrozan bidaietan jokatu ahal izateko taula bat ipinarazi baitzuen. Zenonek (K.o. 450) ere jokatu zuen, partida batean egin zuen botaldi benetan txarraren berri ematen digun agiriaren arabera.



Duodecim Scripta jokorako erromatarren garaiko taula. Carrara-ko marmola, 30'5x32'5 cm. Autun, Rolin museoa.

Grezian table deritze eta beste herri batzuetan l´alea.

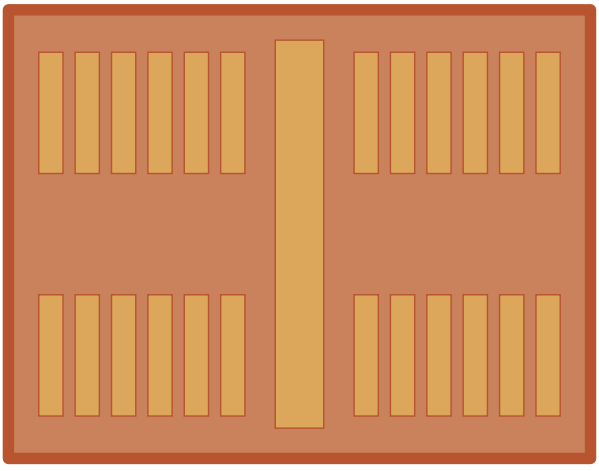
Diru-jokoa delako, Elizaren arreta erakarri zuen. Horregatik, 305. urteko Iliberis-ko sinodoaren 79. kanonak tabulan diruz jokatzen zutenak kondenatu egin zituen. Justinianoren kodean (730) apaizei jokatzea debekatu egin zitzaien. Gero, Errusiako Elizak debekua biztanleria osora zabaldu zuen. Ez apaizek eta ez fededunek, ez zutela zerniyuan (zorian), shakhmatean (xakean) edo tableian (tabulan) jokatzeko eskubiderik zehaztu zuen.

Tabula egungo backgammonaren aitzindaria da. Diferentziak hauek dira: tabulan fitxak ez dira posizio finkotik ateratzen; bi jokalarien fitxak norantza berean mugitzen dira eta hiru dado erabiltzen dira.

Idazki klasikoek ez digute esaten fitxa bat gainerako guztiak taularen azkeneko zonara sartu baino lehen taulatik atera zitekeenentz.

Mendeetan zehar tabularen aldaera desberdinak egin dira gaurko backgammonera heldu arte. Esaterako, Alfontso X.ak Jakitunak XIII. mendean egin zuen liburuaren 3. parteak 15 joko-taula desberdinen deskribapena dakar.

Islandian oraindik ere erromatarren azken garaiko taulen antzekoak erabiltzen dira, ad elta stelpur, alaben ehiza edo nesken jazarpena, izeneko jokoan aritzeko.



Tabula jokorako taula.

Materiala eta prestaketa

Taula lau aldetan banaturik dago, bakoitzean sei laukizuzen daudelarik. Ezkerreko eta eskuineko laukizuzenak laukizuzen handiagoaz daude

bereizturik (irudia). Hiru dado kubiko erabiliko dira. Jokalariek 15na fitxa dauzkate. Hasieran fitxak taulatik kanpo daude.

Arauak

Fitxak lehenengo sei laukietan sartuko dira dadoen emaitzen arabera. Jokalari batek bere fitxa guztiak sartu eta gero aurrera ditzake erloju-orratzen kontrako norantzan, fitxa guztiak azkeneko sei laukietan (19-24) bildu arte. Orduan bakarrik atera daitezke fitxak.

Hiru dadoen emaitzak banaturik edo baturik erabil daitezke, fitxak eraman behar diren laukietan aurkakoaren fitxa bat baino gehiago ez badago. Adibidez 2, 3 eta 6 ateraz gero, mugimendu hauek egin litzake: hiru fitxa, 2, 3 eta 6 lauki aurreratu hurrenez hurren; bi fitxa, fitxa bat 2 lauki eta bestea 9 (3 + 6), edo fitxa bat 3 eta bestea 8 (2 + 6) edo fitxa bat 6 eta bestea 5 (2 + 3); azkenik, fitxa bat 11 lauki mugi dezake. Beti ere, bukaerako laukietan gehienez aurkakoaren fitxa bat badago. Lauki batean gutxienez bi fitxa badaude, aurkakoak ezin du lauki hori erabili; ezta bertako fitxei eraso ere.

Laukietan isolaturik dauden fitxak (vagi = arloteak) taulatik atera egingo dira aurkakoaren fitxa bat laukian sartzen denean. Lehenengo sei laukietan sar daitezke berriro, dado-botaldiak aukera ematen badu. Ezin da beste fitxarik mugitu arloteak taulan sartu arte.

Aurkakoak blokeatzen dituen fitxak inciti (geldituak) deitzen dira.

Ahal den neurrian, dadoen emaitzak erabili egin behar dira, nahiz eta norberaren kalterako izan.

Irabazlea, bere fitxak lehenbizi ateratzen dituena izango da.

Ur-eko erret jokoa

Tigris eta Eufrates ibaien artean zegoen Mesopotamiako (gaur egun Siria eta Irak) antzinako arte-objektuen altxorrik handiena, Sir Leonard Woolley-k gidatutako espedizioak aurkitu zuen XX. mendearen 2. hamarkadan. Espedizio hartan British Museum-ek eta Pennsylvaniako Unibertsitateak hartu zuten parte. Espedizioak zenbait erret hilobi indusi zuen Ur-en. Argitara atera zituen hainbat altxorretako batzuk joko-taula handiosoak ziren. 4500 urteko objektu haiek aurkitzeak interes handia zuen. Izan ere, aurkitutako joko-taularik zaharrenak baitziren. Joko honek sona handia omen zuen Sumer-ko aberatsengan; taulak erret etxekoen eta aberatsen hilobietan bakarrik aurkitu baitziren. Ohizkoa zen hildakoen hilobietan dama-taulak uztea, heriotzaz haraindiko munduan une atseginak pasatzen laguntzeko.

Ur-eko erret jokorako taula, fitxak eta dadoak.
Londresko Museo Britainiarrean dagoenaren kopia xerografiatua.

Taula horietako batzuk bereziki dekoratuta daude. Batek lapis lazuliz eta karezko harriez xartatutako maskorrak ditu sartuak. Beste batzuek animaliak erakusten dituzten marrazkiez ornaturiko maskor-plakak dituzte. Bi fitxa-mota aurkitu zituzten taulekin. Alde zuriak bost puntu ilun

dauzka eta alde beltzak bost puntu argi. Lau aldeko sei dado, piramide itxurakoak, ere aurkitu dira. Lau erpinetako bi marketeriazkoak dira. Hiru dado zuriak dira eta beste hirurak lapis lazuli kolorekoak. Beraz, bi jokalariri dagozkien bi serie direla dirudi.

Argazkian ikusten den taula Londresko British Museumen dagoen jatorrizkoaren kopia da. Joko horrekin aurkitutako fitxak, batzuk nakarezkoak (lapis lazulizko pinturadunak) eta besteak arbelezkoak (nakarezko puntudunak) dira.

Ur-eko erret jokoa deitutako joko hau backgammonaren taldeko lasterketa-jokoen aurrekoa omen da. Beste joko askorekin gertatzen den bezala, ez dugu arau idatzirik. Hala ere, taulek eta zenbait arrastok arauak berreraikitzeko aukera eman dute.

Materiala eta prestaketa

Jokalari bakoitzak zazpi fitxa eta hiru dado ditu. Dadoak tetraedroak dira (lau alde eta lau erpin). Dadoen bi erpin markaturik daude (1. irudia). Hiru dadoak batera botatzen dira, ondoko konbinazioak gerta daitezkeelarik:

Goiko hiru erpinak markaturik	5 puntu
Goiko bi erpin markaturik (bat markatu gabe)	puntu 1
Goiko erpin bat markaturik (bi markatu gabe)	0 puntu
Goiko erpin bat ere markatu gabe	4 puntu

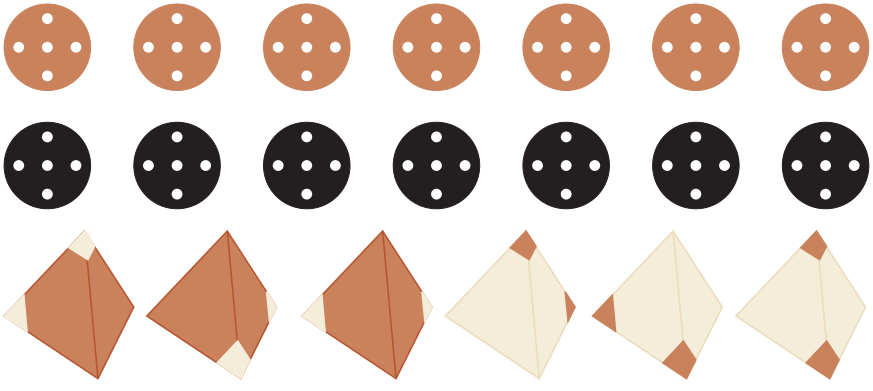
Taulako arrosetoidun laukiak (argazkia) babestokiak dira.

Fitxak dadoen puntuazioaren arabera mugitzen dira. Bere zazpi fitxekin ibilbide osoa lehenengo egiten duenak irabaziko du. Ibilbidea 1. laukian hasten da eta geziei jarraituz 20. laukian bukatzen da (2. irudia). Lauki batean bi jokalarien nahi adina fitxa egon daiteke.

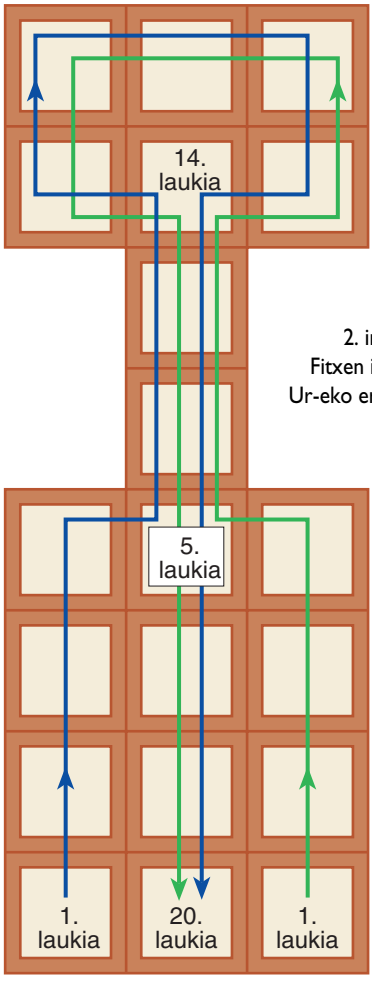
Arauak

Jokalariek erabakitzen dute zein hasten den.

Hasieran taulan ez dago fitxarik. Fitxak taulara 1 (bi erpin markaturik) edo 5 (hiru erpinak markaturik) puntuazioekin sartzen dira eta 1. eta 5. laukietan kokatzen dira, hurrenez hurren. Beste aukera bat, beste fitxa bat taulako 1. laukira sartzeko, hauxe da: jokalari beraren beste fitxa bat, arrosetoidun lauki batera heltzea.



1. irudia.
Ur-eko erret jokorako fitxak eta dadoak.



2. irudia.
Fitxen ibilbideak
Ur-eko erret jokoan.

Fitxa bat 14. laukira heltzen denean, buelta ematen zaio erdiko pasabidetik gora doazenetatik bereizteko.

Fitxak erdiko pasabidean eta goiko zirkuituan daudenean, eraso egin dakieke. Jokalari baten fitxak dauden laukira aurkariaren fitxa bat heltzen denean, haren fitxek ibilbidea berriro hasi behar dute. Ahoz gora zein ahoz beherako fitxei, egoera berean dauden fitxek soilik eraso diezaiekete.

Taulatik ateratzeko, lehenbizi fitxa puntuazio zehatzarekin irteerako laukian jarri behar da (20.a) eta gero 4 puntu (erpin bat ere markatu gabe) atera behar dira. Jokalari batek 20. laukian bat baino fitxa gehiago badu, guztiak batera atera ditzake 4 puntu ateraz gero.

Mankalak

Mankala izeneko joko-motaren aldaera ugari dago, baina guztietan ideia bat mantentzen da: lurrean edo taula batean egindako zuloetan erein behar dira haziak, harriak, zurtoinak.... Mankala deitutako jokoek hiru ezaugarri nagusi dituzte: fitxek (haziek) ez dute hierarkiarik, bi jokalariek erabiltzen dituzte fitxa guztiak eta zoriak ez du jokoan lekurik. H. J. R. Murray-k berrehun bat

Turkiako neskak mankalan. Grabatua, 1713.
Paris, Arte Dekoratiboen biblioteka.

Brontzezko estatua hau Ganako Ashanti tribukoa da. Jokatzen ari den emakumeak gizartean gradu handiagoa du, tronuan eserita dago eta.

aldaera aipatzen ditu "A History of Board-Games Other Than Chess" (Oxford University Perss, 1952) liburuan. Mankala-taulek zuloak bi, hiru edo lau ilaratan dituzte, zabalduena bi ilarakoa eta urriena hirukoa direlarik.

Mankalak oso zaharrak dira eta oso zabalduta daude munduan; Afrika, Amerika, Asia eta Ozeanian. Europan, ordea, ez dira errotu. Mankala

Hamabi eta hogeita hamabi zuloko mankalak. Bolikostakoak dira hamabikoak (75 cm) eta Ekialdeko Afrikakoa hogeita hamabikoa (117,5 cm). Egurra. Paris, Afrika eta Ozeaniako artearen museo nazionala.

hitza arabieratik hartua da. Mangala, magala edo naqala hitzek mugitu esan nahi dute.

Taularik zaharrena Saharan aurkitu zuen H. Lhote-k. Egipton ere K.a. 1580-1150. urte-bitartetako taula bada. Atenasko Hefesto tenpluaren lehorpean beste bat ikus daiteke. Sri Lankan K.o. I. mendeko taulak aurkitu dira eta Arabian Mahoma baino lehenagokoak ere bai.

Egiptoko Kurna, Luxor eta Karnak tenpluetan kontu handiz landutako taulak daude. Kurnakoak esaterako, 6 cm-ko diametroa eta 2 cm-ko sakonera dituzten 16 zulo ditu, taularen luzera 60 cm-koa delarik.

Emakumeak mankala joko batean Surakarta-ko Mangkunegara Kraton-ean, Javako erdialdeko gune kulturalean, 1996. (Xabier Arregi).

Siria, Egipto eta Afrikako mendebaldean gizonak gizonekin, emakumeak emakumeekin eta haurrak haurrekin aritzen dira bi ilarako mankalan. Indiako hegoaldean, Sri Lankan, Malaysian, Indonesian eta Filipinetan ia emakumeena bakarrik da.

Leku batzuetan esanahi erlijiosoa duela diote; lurperatzeko zain dagoen hildakoaren izpiritua entretenitzeko aritzen direla alegia. Bestalde, taulak egiteak arrisku izpirituala izan dezakeela uste da. Hori dela kausa, gizon zahar alargunek soilik egin ditzakete.

Mankala-jokoak azterketa interesgarriak egiteko egokiak dira, eta maila desberdineko ikerketak egin daitezke konplexutasun matematikoaren arabera.

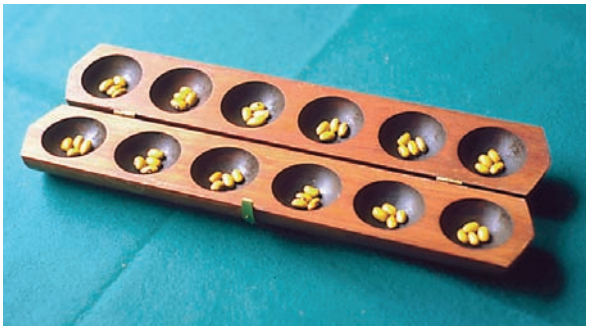
Hiru motako mankalen adibideak deskribatuko ditugu.

Mankala jokoetan haziak zuloetan ereiten dira. Java, Surakarta-Solo, 1996. (Xabier Arregi).

a) BI ILARAKO MANKALAK

Awari-a

Awari-a Antilletako mankala dugu.

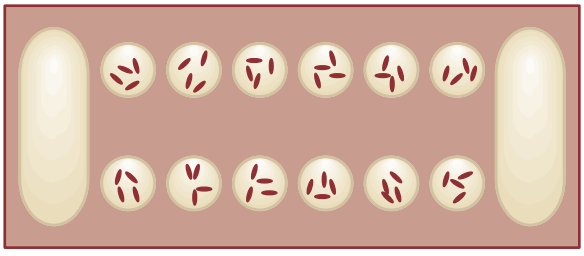


Wari jokorako taula eta haziak. Ebanoa.

Materiala eta prestaketa

Awari-taulak sei zuloko bi ilara dauzka. Muturretan beste zulo handiago bana dago, harrapatutako piezak gordetzeko. Piezak garbantzu-tamainako haziak edo hartxintxarrak dira; 48 guztira.

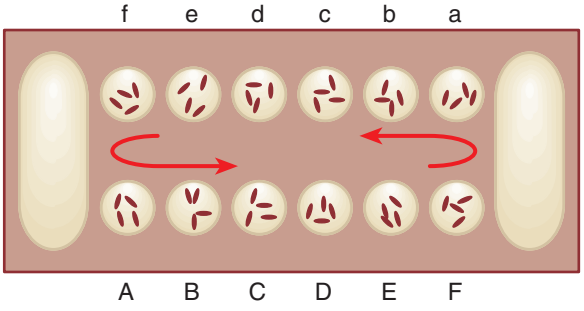
Bi jokalariak taularen aldamenetan kokatzen dira. Bakoitza bere aldeko sei zuloen eta bere eskuineko zuloaren jabe da. Hasteko hamabi zuloetan launa hazi ipiniko dira (1. irudia).



1. irudia.

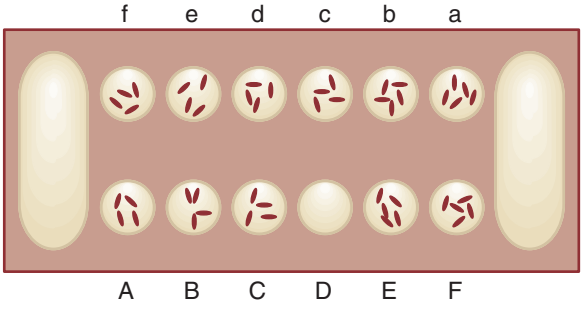
Arauak

Hasten den jokalariak bere aldeko edozein zulotatik hazi guztiak hartu eta, erloju-orratzen kontrako norantzan, ondoko zuloetan, banan-banan, ereiten ditu (2. irudia).

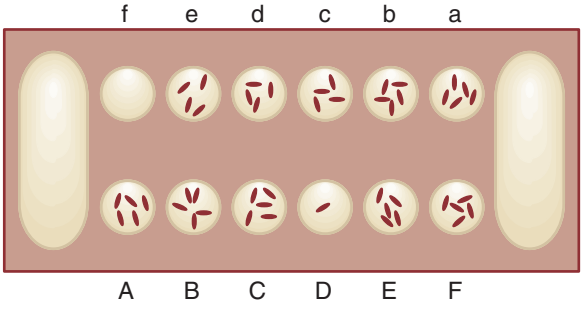


2. irudia.

3. irudiko adibidean jokalariak D zulotik hartu ditu haziak eta E, F eta aurkakoaren a eta b zuloetan erein ditu. 4. irudian ikusten den legez, beste jokalariak f zulotik hartu eta A, B, C eta D zuloetan erein ditu haziak.



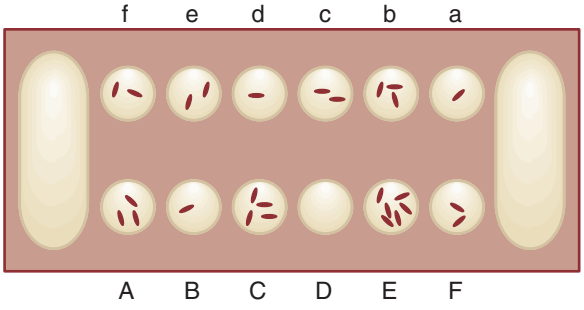
3. irudia.



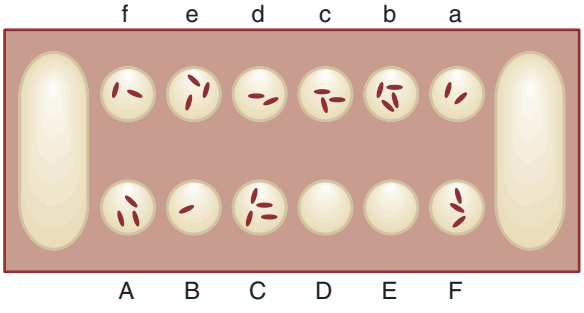
4. irudia.

Horrela segitu behar dute txandaka. Zuloren batean 12 edo hazi gehiago egon liteke. Beraz, haziak hortik hartuz gero, jokalariak buelta osoa emango lioke taulari. Kasu horretan aipatutako zuloan ez da hazirik erein behar (hutsik utziko da).

Ereindako azken hazia aurkako jokalariaren aldeko zulo batean utzitakoan bi edo hiru hazi geratzen badira, mugitu duen jokalariak bi edo hiru hazi horiek hartu eta bere gordelekura eramango ditu. Aipatutako zuloaren hurrengo eta aurreko zuloetan bi edo hiru hazi baleude, horiek ere harrapaturik geratuko lirateke, eta horrela zulo batean bi baino gutxiago edo hiru baino gehiago aurkitu arte. Ez dago hazirik harrapatzerik azken hazia mugitu duen jokalariaren aldeko zulo batean geratuz gero edo aurkako jokalariaren aldeko zuloan hazi bat edo hiru baino gehiago utziz gero. 5. irudian jokalariak E zulotik sei haziak hartzen baditu eta hurrengoetan ereiten baditu (6. irudia),

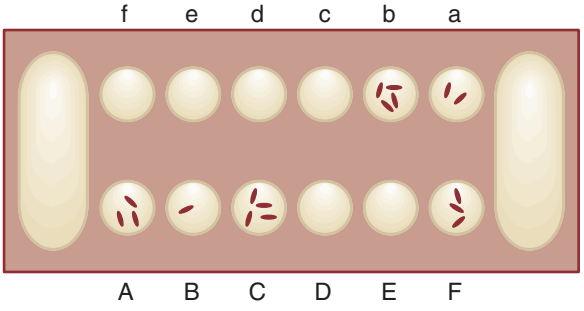


5. irudia.



6. irudia.

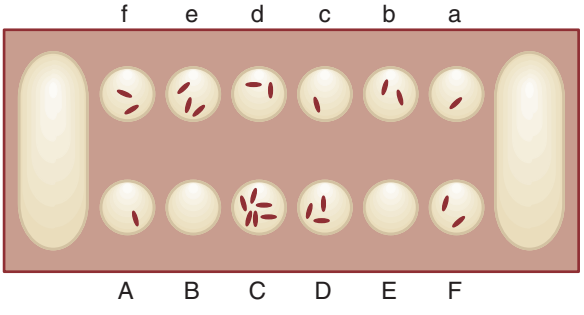
azken hazia e zuloan erein duenez jokalariak hiru hazi horiek harrapatu egingo ditu eta baita f-ko biak, d-ko biak eta c-ko hirurak ere, taula 7. irudian bezala geratzen delarik.



7. irudia.

Zenbait egoera berezi ikusiko dugu:

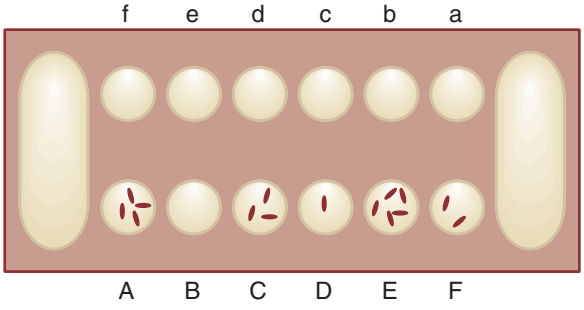
a) Jokalariek ezin dituzte aurkakoaren aldeko zulo guztiak hustu. 8. irudian jokalariak C zulotik abiatuz gero, aurkakoaren hazi guztiak harrapatuko lituzke. Hortaz, beste zulo batetik abiatu beharko du. Hala ere, edozein zulotatik abiatuz gero jokalari batek aurkakoaren hazi guztiak harrapatu beharko balitu, ez luke jokaldia burutuko eta jokoa bukatu egingo litzateke. Orduan jokalari bakoitzak bere aldeko haziak eramango lituzke bere gordelekura.



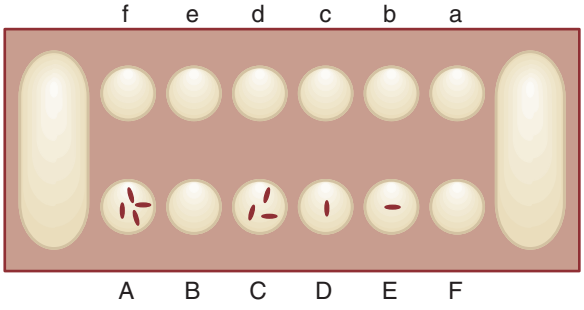
8. irudia.

b) Jokalari baten zuloak hutsik egonez gero, mugitu behar duen jokalariak (ahal izanez gero) zerbait erein beharko du haietan.

Demagun jokalariak f zuloan baduela hazi bakarra eta A zuloan erein behar duela (9. irudia). Beste jokalariak E edo F zuloetatik abiatu beharko du; lehenengoaren zuloetan zerbait erein behar baitu. 10. irudiko egoera izanez gero, jokalariak ez du aukerarik haziak beste aldeko zuloetan ereiteko. Hortaz, jokoa bukatutzat emango da eta jokalari horrek bere gordelekura eramango ditu haziak.

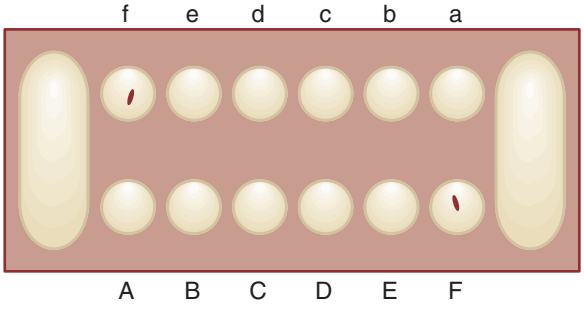


9. irudia.



10. irudia.

c) Harrapatzeko aukerarik gabe hazi gutxi geratzen bada (11. irudia), jokoa bukatu egingo da eta jokalari bakoitzak bere aldeko haziak eramango ditu gordelekura.

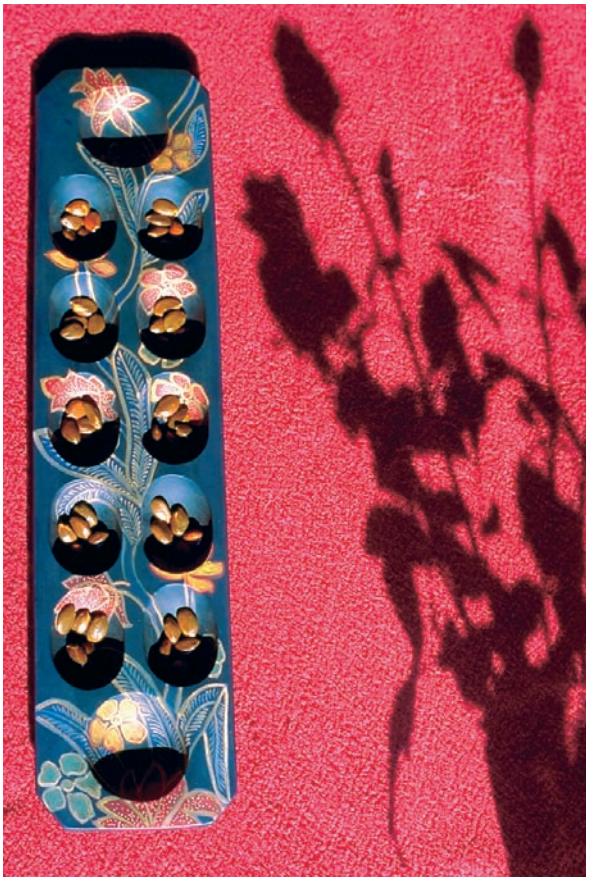


11. irudia.

Esan bezala, jokoa bukatu egingo da hazi gehiago harrapatzerik ez badago edo jokalari batek mugitzerik ez badauka. Orduan, gordelekuetako haziak zenbatu egingo dira eta gehien duena izango da irabazle. Jokaldia lehenago buka daiteke jokalari batek hazien erdia (24) baino gehiago harrapatzen badu.

Congklak-a

Indonesian jokatzen da congklak jokoa.



Congklak-taula pintatua, Indonesia.

Materiala eta prestaketa

Taulak bost zuloko bi ilara dauzka, muturretan bina zulo handiago duelarik. Zulo bakoitzean jokalariek bost maskor dauzkate (1. irudia). Mugimenduak erloju-orratzen aldeko norantzan egin behar dira. Irabazlea, partidaren amaieran bere gordelekuan maskor gehien duen jokalaria izango da.

Arauak

Jokalariak txandaka arituko dira.

Bere txandan jokalariak bere aldeko zulo bateko maskorrak hartu eta hurrengo zuloetan banan-banan ipiniko ditu; ibilbidean bere gordelekua, ezkerrekoa, (baina ez aurkakoarena) ere hartuko du kontuan.

Bere azken maskorra zulo betean erortzen bada, zulo horretako maskor guztiak hartu eta banatzen segituko du.

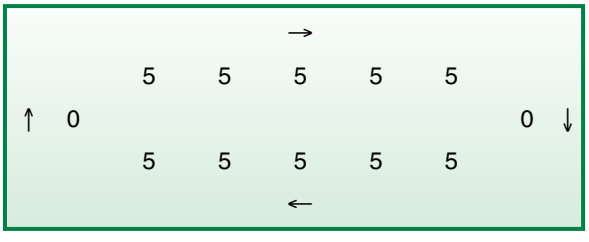
Azken maskorra aurkakoaren aldeko zulo hutsean erortzen bada, txanda bukatuko zaio.

Azken maskorra bere aldeko zulo hutsean erortzen bada, zulo horren aurreko aurkakoaren zuloko maskorrak (baldin badaude) bere gordelekura ermango ditu, eta txanda aurkakoari pasatuko dio.

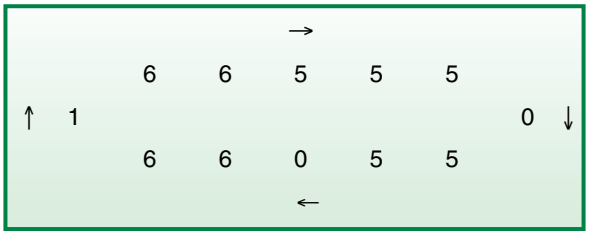
Azken maskorra bere gordelekuan erortzen bada, txanda galtzen du.

Hona hemen congklak-partida baten hasiera:

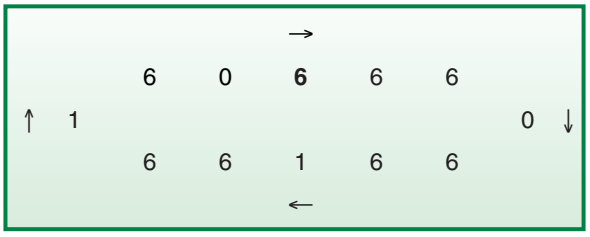
Hasierako posizioa:



Jokalariak erdiko zulotik hasiko du banaketa:



Ondoren, aurkakoaren bigarren zuloko maskorrak hartu eta banatu egingo ditu:



Horrela, jokalariak aurkakoaren aldeko erdiko zuloko **6** maskorrak harrapatuko ditu.

Jokoa jokalari bat bere zuloetan maskorrik gabe geratzen denean bukatuko da. Orduan aurkakoak taulan geratzen diren maskor guztiak bildu eta bere gordelekura eramango ditu.

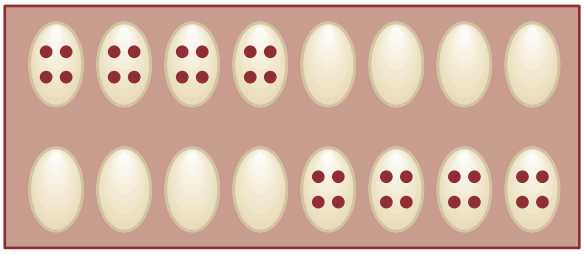
Mbau-a

Kenian, Lamu-tik gertu dagoen Shela-ko txoko batean ikusitako jokoa dugu mbau-a.

Mbau jokoaren taula eta fitxak Keniako museo nazionalean. Nairobi, 1990. (Fco. Javier Garcia de Abajo).

Materiala eta prestaketa

Joko honetan jokalariek 16 zuloko taulatik hartzen dituzte harriak. Hasieran 32 harri daude kokaturik 1. irudian ikusten den bezala.



1. irudia. Mbau jokoaren hasierako posizioa.

Arauak

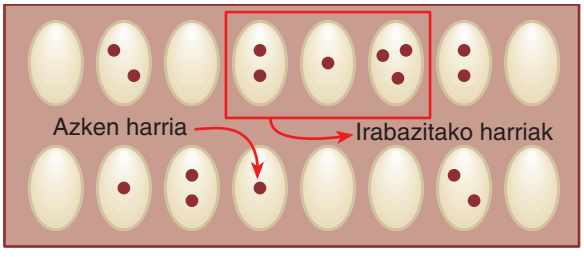
Lehenengo mugimenduan azken harria ezin da norberaren aldeko zuloetan utzi.

Jokalari bakoitzak bere aldeko zulo batetik hartzen ditu harriak eta, erloju-orratzen kontrako norantzan, hurrengo zuloetan kokatuko ditu.

Jarritako azken harria hutsik ez dagoen zulo batera eroriz gero, harri hori eta zuloan daudenak hartuko ditu eta, lehen bezala, hurrengo zuloetan kokatzen segituko du.

Horrela, behin eta berriz, azken harria zulo hutsera erori arte. Zulo huts hori mugitu duen jokalariaren aldekoa balitz, jokalariak zulo hutsaren eta bere ondoan dauden zulo huts guztien aurrean dauden aurkakoaren zuloetatik harri guztiak kanpora ditzake (2. irudia).

17 harri lehenbizi kanporatzen dituenak irabaziko du.



2. irudia. Mbau jokoan harriak nola harrapatu.

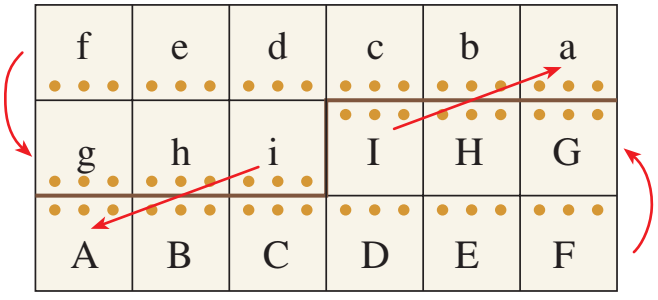
b) HIRU ILARAKO MANKALAK

Gabata

Hiru ilarako mankala da mankalen artean bitxiena. Desagertu zela uste zen 1971. urtean Pankhurst-ek gaur egun Etiopian jokatzen den zenbait aldaera aurkitu zuen arte. Gabata da horietako aldaera bat.

Materiala eta prestaketa

Taulak sei zuloko hiru ilara ditu (irudia). Jokalariek 54 hazi dituzte; hiru, zulo bakoitzean. Haziak ereitea erloju-orratzen kontrako norantzan egingo da. Jokalariek zulo guztiak erabiliko dituzte haziak ereiteko.



Gabata jokorako taula, hazien kokapenak eta mugimenduen ibilbideak.

Arauak

Lehenengo fasean jokalariek batera zulo bateko haziak hartuko dituzte eta norberaren aldeko ilararen ezkerreko zulotik hasiz ereingo dituzte beren haziak. Hurrengo ereintza, aurrekoa bukatu zen zuloaren ondokotik hasiko da.

Jokalari batek ABC...Iabc...iA bidea eta besteak abc...iABC...Ia bidea egingo du.

Fase honek jokalari baten ereintza zulo huts batean bukatu arte iraungo du.

Hortaz, fase hau lasterketa da.

Lehenengo fasea bukatzen duen jokalariak hasiko du bigarrena.

Bigarren fasean, jokalariak txandaka beren edozein zulotatik hasiko dira ereiten eta zulo huts batean bukatu arte segituko dute.

Ereintza bukatu den zulo huts hori jokalariarena denean, zutabe berean dauden (dagoen) aurkakoaren zuloetako (zuloko) haziak harrapatuko ditu. Ondoren, zulo hutsean utzi duen hazia hurrengoan erein eta jokatzen segituko du.

Jokalariak bere txanda galdu egingo du bere ereintza batean azkeneko hazia aurkakoaren zulo huts batean uzten duenean edo aurkakoaren zulo hutsen aurreko bere zulo huts batean uzten duenean, hots, harrapaketarik egiten ez duenean.

Hazi gehien (27 baino gehiago) harrapatzen duenak irabaziko du.

c) LAU ILARAKO MANKALAK

Hus-a

R.C. Bell-en jokoei buruzko lanaren bigarren alean, mankala izenaren pean Afrikako joko-sorta bat azaldu zuen, non guztiak harri edo bolekin eta harean edo tauletan egindako zuloetan jokatzen baitziren.

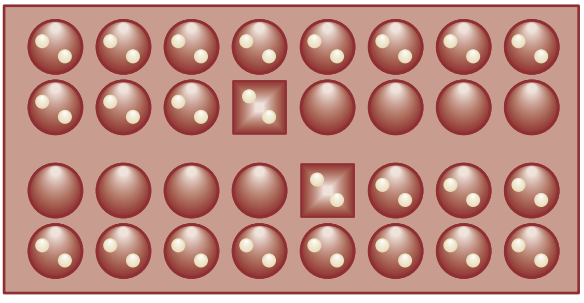
Hus jokoa Afrikako ekialdean eta Hegoafrikako hotentoteek jokatzen dute. Badirudi K.o. 1450-1800. urte-bitartean sortua dela. Beste

Lau ilarako mankala. Egurra eta haziak. Madagaskar.

mankala-jokoetan ez bezala, aldaera honetan harriak ez dira taulatik ateratzen.

Materiala eta prestaketa

Hus jokoaren taula 4x8 zulokoa da. Harriak irudian ikus daitekeen bezala kokatzen dira. Hus jokoan azpimarratzekoa da zortea zein azkar aldatzen den.



Hus jokoaren hasierako posizioa.

Arauak

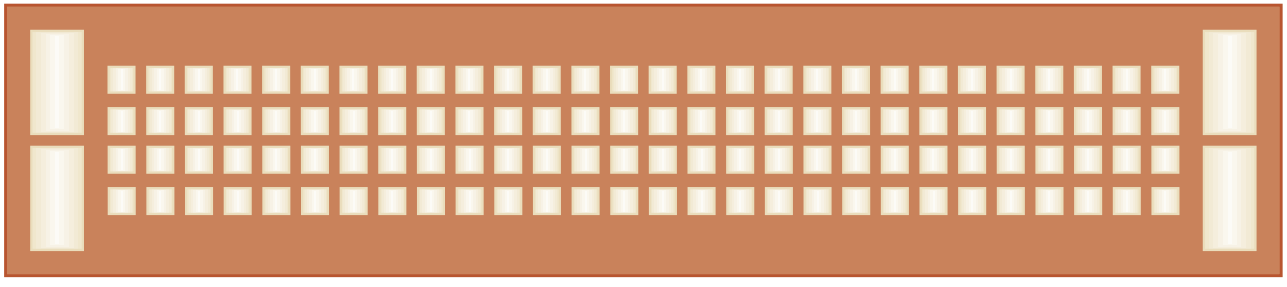
1. Lehenengoa zein den zozketaz erabakitzen da. Partida bat zenbait eskuk osatzen dute. Esku guztietan jokalari berbera hasten da.
2. Mugimendu guztiak erloju-orratzen norantzaren aldekoak dira eta jokalari bakoitzaren aldeko bi ilaretan (erdikoa-kanpokoa) egiten dira.

3. Jokalari batek bere aldeko zulo batetik hartzen ditu harriak eta hurrengoetan uzten ditu, banan-banan. Azken harria zulo hutsera erortzen bada, txanda bukatu egiten zaio.
4. Azken harria zulo betera erortzen bada, harri guztiak (utzi berria ere bai) hartu eta hurrengo zuloetan kokatzen segituko du.
5. Prozesua erdiko ilarako zulo betean bukatzen bada eta aurrean dagoen aurkakoaren erdiko ilarako zulo beterik badago, jokalariak bere harrien ordez aurkakoaren harri horiek hartuko ditu eta bere aldeko zuloetan kokatzen segituko du. Txanda berean nahi diren harrapaketak egin daitezke.
6. Jokalari batek aurkakoaren erdiko ilarako zulo batean harrapaketa egiten duenean aurkakoaren kanpoko ilaran dagokion zuloa beterik balego, jokalariak aurkakoaren bi zuloetako harriak irabaziko lituzke eta, horiez gain, aurkakoaren edozein zulotakoak (zulo batekoak) ere bai. Harrapatutako harri guztiak bere aldeko zuloetan kokatuko ditu, harrapaketa egin den zuloaren hurrengotik hasita.
7. Mugimenduak, bi edo harri gehiago dituen zulotik hasiko dira, eta harri bateko zuloak bakarrik baleude, ezingo luke mugitu eta jokaldia galdu egingo luke.
8. Jokalari batek aurkakoaren harri guztiak harrapatuko balitu, garaipen bikoitz gisa hartuko litzateke.
9. Partida, zazpi eskutan irabazitakoak irabaziko du.

Mefuhva

Lau ilarako mankala da eta Transvaaleko iparraldean jokatzen da. Gizonak bakarrik aritzen dira eta ezin dute intxaurrik erabili; euriteetan erauntsiak sortuko bailirateke.

Matawin jokatzen den aldaera honetan 4x24 zulo erabiltzen dira.



Mefuhva jokoaren taula, 4x28 zulokoa alegia.

Materiala eta prestaketa

Taulak 4x6, 4x8 eta 4x28 zulo izan ditzake, muturretan bihitegiak daudelarik (irudia). Partidaren hasieran bina bihi daude zulo guztietan, bitan izan ezik; jokalari bakoitzaren lehenengo errenkadako lehen zuloan (ezkerrekoan, hau hutsik dago) eta bere ondokoan (bihi bakarra du honek).

Arauak

Jokalari bakoitzak bere errenkadetan mugituko ditu bihiak, erloju-orratzen kontrako norantzan.

Bihiren bat duen edozein zulotatik atera daiteke eta txanda ez da galduko azkeneko bihia zulo hutsean erortzen den arte.

Bakarrik dauden bihiak, bihi bat baino gehiago duen zulorik ez dagoenean soilik mugituko dira. Kasu horretan zulo huts batera mugituko dira.

Jokalari batek eskuan duen azken bihia bere barneko errenkadako zulo huts batera erortzen bada eta aurkakoaren barneko errenkadako pareko zuloan bihirik badago, bihi horiek harrapatu egingo ditu. Kanpoko errenkadako pareko zuloan aurkakoak bihirik badu, horiek ere harrapatu egingo dira.

Bihi gehien harrapatzen duena izango da irabazlea.

JOKOAK ALFABETIKOKI ORDENATURIK

Abalonea, 121
Afrikako buruhausgarria, 24
Alkerkea, 105
Antzara, 154
Asi keliya, 156
Awaria, 182
Awithlaknannaia, 106
Azeria eta antzarak, 131
Azken altxaldia, 64

Backgammona, 157
Bagha chala, 132
Bakar-jokoa, 25
Barrikadak, 162
Bihotzak, 65

Congklaka, 184

Domino hexagonala, 54
Dominoa, 53

Erasoa, 133
Erbia inguratu, 134
Errotak, 146

Fanorona, 108

Gabata, 186
Gala, baserritarren xakea, 90
Garrafina, 55
Gezurtia, 41
Go-banga, 150
Goa edo Weiqia, 124

Halma, 142
Hamabosta, 18
Hanoiko dorreak, 26
Harpa, 18
Hexa, 151
Hexagonoko bideak, 152
Hiltzailea, 55
Hnefatafla, 135
Husa, 187

Indiarra eta erbiak, 135

Kerala, 163
Kirikia, 42
Koiotea, 135
Kontinentala, 66

Lasterketa, 43
Leopardoen jokoak, 138
Lore-azaoa, 20

Mah jonga, 68
Mbaua, 185
Mefuhva, 188
Mu torerea, 128

Nyouta, 164

Partxisa edo ludoa, 165
Patola, 169
Patollia, 170
Pentaminoa, 28
Peralikatuma, 107
Piramidea, 143

Reversia, 129
Rimau-rimaua, 139
Rumia, 80

Salta, 144
Saturankama, 171
Seega, 116
Seneta, 172
Shaturanga, 91
Shogia, Japoniako xakea, 93
Soma, 29

Tabluta, 140
Tabula, 176
Tangrama, 30
Tasholiwea, 170
Tortoloxak, 45
Txinako bakar-jokoa, 36
Txinako damak, 144

Ur-eko erret jokoa, 177
Ustela, 83

Xiangqia, Txinako xakea, 97
Xirula, 21

Yotea, 117

Zabaldua, 22
Zamma, 119

BIBLIOGRAFIA

- Juegos con Tableros y Fichas. Robbie Bell eta Michael Cornelius. Labor. Bartzelona. 1990
- El Libro de los Juegos. J. Botermans, T. Burrett, P. Van Delft eta C. Van Splunteren. Plaza y Janés. Esplugues de Llobregat. 1989
- Le Fanorona. Jeu National Malgache. J. et S. Chauvicourt. Nouvelle Imprimerie de Arts Graphiques. Antananarivo. 1980
- El Tangram. Juego de Formas Chino. Joost Elffers. Labor. Bartzelona. 1986
- Festival Mágico-Matemático. Martin Gardner. Alianza Editorial. Madril. 1986
- Nuevos Pasatiempos Matemáticos. Martin Gardner. Alianza Editorial. Madril. 1986
- Juegos de Todo el Mundo. Frederic V. Grunfeld. UNICEF. Edilan. Madril. 1978
- Histoire des Jeux de Société. Jean-Marie Lhôte. Flammarion. Paris. 1994
- Reglamento Completo de Mah-Jong. Luis Prats Verdú. Imp. V. Cortell. Valentzia. 1953
- Elhuyar Euskara-Gaztelania Hiztegia. Elhuyar. Usurbil. 1996
- Juegos Infantiles en Vasconia. ETNIKER. Bilbo. 1993
- Todos los Juegos del Mundo. Planeta. Bartzelona. 1994
- Cacumen. Revista lúdica de cavilaciones. Zugarto Ediciones. Madril.

  7 zenbakia, 28-30 orr.: El gran templo de Benares y el Fin del Mundo. 1983

  9 zenbakia, 46-49 orr.: Mancala-Awari. Tadeo Monevín. 1983

  41 zenbakia, 52-53 orr.: Tablut. 1986

  43 zenbakia, 40-41 orr.: El Bagh Chal o la Astucia del Tigre. Guido Darío Emejeda. 1986
- Joko desberdinen araudiak:

  Abalonea

  Bagha chala

  Barrikadak

  Domino hexagonala

  Hexa

  Hexagonoko bideak

  Pentaminoa

  Rumia

  Soma

  Txinako bakar-jokoa

  Txinako xakea

Jokoak zero baturako joko gisa planteatzen dira, hots, batek irabazten duena besteak galtzen du. Jokoak aukera bakarra du; irabaztea alegia. Garrantzitsua aritzea dela esango digute, baina txapela bati, irabazleari, baino ez zaio ematen.

Badago jokoak planteatzeko beste era desberdin bat, batura zero ez duten joko gisa. Hau da, jokoan arituta jokalari guztiek irabaziko dute. Lagunak egin, jakinmina ase, zerbait berri ezagutu, ondo pasatu, adimena landu, ondorioak ateratzen ikasi… dira jokoan aritzearen onura batzuk. Horrela bai, garrantzitsua aritzea izango da, eta irabaztea jokoaren aukera bat baino ez da izango.

ELHUYAR
edizioak