



SAMBORI, XARRANCA O TELLO



Introducció:

- El joc del sambori, com la majoria, és conegut amb altres noms i el seu dibuix de joc canvia d'un poble a un altre.
- També cal apuntar que cada poble té les seues regles pròpies: a peu coix, passar totes les caselles, tant a l'anada com a la tornada, espentant la tella, sols s'espenta la tella al tornar, la tella no s'espenta i s'agafa al tornar...

On es juga:

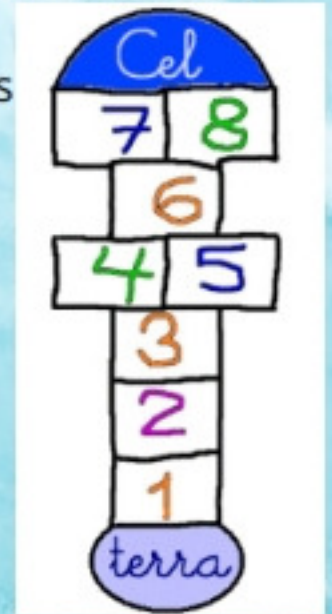
- Zona plana on es puga marcar el quadre de joc.

Nombre de participants:

- Lliure.

Com es juga / regles bàsiques:

- Una vegada tinguem pintat el quadre de joc i posats els números (mínim de 7 caselles, amb caselles simples i dobles) cal establir l'ordre de joc.
- En les caselles simples cal anar a peu coix; en les dobles es deixen els dos peus a terra, un en cada casella.
- Cal llançar la tella al número que corresponga, sense que toque ratlla.
- Cal fer el recorregut sense xafar cap ratlla, ni amb el peu ni amb la tella.
- Llança la primera persona al número 1, fa el recorregut conforme ha sigut pactat; si no fa cap falta, passa al número 2, i així fins que falla. Ara és la segona persona qui intenta fer el màxim recorregut en el quadre (casella 1,2,3,...). Així totes les persones fins que de nou li toca a la primera, la qual continuarà des de la casella on havia fallat.
- Continuen llançant i fent el recorregut tal com ha sigut pactat fins que totes les persones aconseguen acabar el quadre.
- Guanya el primer jugador en aconseguir-ho.



TRES EN RATLLA



Introducció

- Joc tranquil en què l'atenció és molt important per tal de no veure's sorprès pel contrari.

On es juga:

- En qualsevol lloc on es pugui pintar el tauler de joc.

Nombre de participants:

- 2

Com es juga / regles bàsiques:

- Es marca el quadre de joc: un quadrat d'uns 30 o 40 cm de costat en el qual unim els vèrtexs entre si i també els centres de cada costat, tot formant una figura amb 9 punts de posar o marcar, tres per cada costat i un al centre.



- L'objectiu és posar les tres pedretes, telles, xapes, d'una persona, en tres marques alineades: fer tres en ratlla.
- Comença una de les persones posant la seua pedreta al mig (la qual no podrà moure durant la partida). L'altra posa la seua primera pedreta a una de les marques. A continuació la primera posa la segona pedreta a una altra marca. Tot seguit la segona persona en posarà la seua a una marca però tapant la propera jugada de la primera persona per evitar que, en posar esta la tercera pedreta, pugui fer tres en ratlla. Així, pensant en els moviments que cal fer per intentar aconseguir l'objectiu al temps que tapar-li'l a la contrària, seguirà el joc fins que qualsevol aconseguisca posar les seues pedretes alineades, i fer tres en ratlla.
- La següent partida comença posant al mig la persona que no ho havia fet en l'anterior.

XAPES A LA PARET



XAPES A LA RATLLA

Introducció

- És un joc de llançament a arrimar.
- L'objectiu és arrimar la tella o xapa pròpia a la paret o a la ratlla, més que la resta de persones.

On es juga:

- Zona on tinguem una paret.



Nombre de participants:

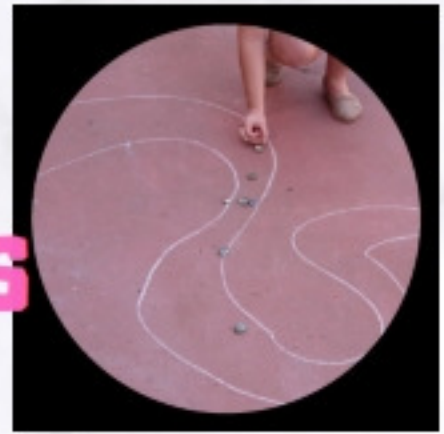
- Es recomana un màxim de 5.

Com es juga / regles bàsiques:

- Llançar des de la ratlla a la paret per veure qui arrima més la seua tella o xapa. Disposa de 3 llançaments.
- Qui ho aconsegueix guanya la mà, i el que aconsegueix guanyar les mans acordades guanya la partida.



CIRCUIT DE XAPES



Introducció:

- És un joc de colpeig i habilitat.
- L'objectiu és portar la xapa des de la línia d'eixida fins a la de meta abans que la resta de persones.

On es juga:

- Zona plana i sense obstacles.

Nombre de participants:

- Es recomana un màxim de 5.

Com es juga / regles bàsiques:

- Una vegada tinguem dibuixat el circuit, cada persona col·loca la seua xapa a la línia d'eixida.
- A continuació, i per ordre, cadascú colpeja la seua xapa amb l'ungla, tot intentant fer-la avançar el màxim possible però sense que se'n vaja fora del circuit, perquè si açò passa, cal tornar a la línia d'eixida o al lloc per on ha eixit la xapa.
- Guanya qui abans arribe a la línia de meta.



LLANÇAMENT AL SET I MIG

Introducció:

- El lloc habitual de joc eren eres i camins quan les persones descansaven del treball agrícola.
- Com es jugaven diners, en més d'una ocasió alguna persona deixava el tall i els deia a la resta: "me'n vaig a casa, ja tinc el jornal a la butxaca". Es jugava amb monedes.

On es juga:

- Zona plana i lliure d'obstacles.

Nombre de participants:

- Lliure, però l'idoni és un màxim de 5.

Com es juga / regles bàsiques:

- L'objectiu del joc és aconseguir, en un màxim de 3 llançaments, 7 i $\frac{1}{2}$ o la suma més alta sense passar-se'n.
- Es pot aconseguir directament al rombe o sumant 3+4 més qualsevol línia, que val mig punt.
- Les monedes han sigut substituïdes per tacons o taps.
- Es pinta el quadre de joc



- A una distància de 2 m. es marca la línia de llançament.
- La primera persona realitza el primer llançament; segons la puntuació aconseguida realitzarà el segon i el tercer, si ho creu convenient, perquè, com hem dit, cal aconseguir la màxima puntuació però sense passar-se'n de 7 i $\frac{1}{2}$.
- Qui més puntuació sume guanyarà la mà.
- La primera persona que arribe a guanyar el nombre de mans pactades guanya la partida.