

PLACE DE MILAN

1 - Bagh Chal

Juego de estrategia | Nepal | ASIA

El Bagh Chal es el juego nacional de Nepal. Forma parte de una familia de juegos llamada juegos de caza en cuál los jugadores no tienen el mismo número de peones ni el mismo objetivo. Este tipo de juego se encuentra en el mundo entero: Zorro y gansos en Inglaterra, Coyote y gallinas en México, Vacas y leopardos en la India. Parece ser que estos juegos aparecieron al mismo tiempo en India y Europa del Norte.

2 jugadores | a partir de 8 años

Objetivo: para las cabras: cercar los 4 tigres; para los tigres: comer a 12 cabras.

Regla

- Los 4 tigres están dispuestos sobre las cuatro esquinas del tablero. Un jugador dispone de los tigres y el otro jugador se ocupa de 20 cabras.
- La captura de las cabras significa que uno de los tigres salta sobre una cabra (una sola) por poco que la intersección siguiente este libre.

Las capturas múltiples son posibles. Las cabras cercan a un tigre cuando éste no puede ni moverse ni pasar por encima.

- Las cabras comienzan. Se coloca a una cabra sobre una intersección libre: a continuación uno de los tigres se desplaza de una intersección a otra.

Esta operación se repite hasta que todas las cabras estén en el tablero. Los tigres pueden, en cualquier momento, capturar a cabras.

- En la segunda fase del juego, las cabras se desplazan a su vez de una intersección a otra, como los tigres.
- El partido se acaba cuando los tigres capturan a 12 cabras o que los 4 tigres fueron cercados y no pueden moverse más.

2 – Pallankuli

Juego de estrategia | Sri Lanka | ASIA

El Pallankuli es un juego de siembra practicado por los niños y las mujeres Tamouls. Esta familia de juegos está presente en África, en Oriente Medio, en Asia y en algunos países de América Latina. Los primeros rastros se encontraron en el siglo IV antes de nuestra era en Egipto y en India. Cientos de alternativas existen en el mundo. La regla presentada aquí no es más que una de las alternativas existentes.

2 jugadores | a partir de 8 años

Objetivo: cosechar más semillas que su adversario.

Regla

- Los 2 jugadores se enfrentan, ante la línea de casillas que les pertenece. Al principio del juego, cada casilla contiene 6 semillas.
- Cada jugador siembra las semillas, una por una, en cada casilla, en el sentido contrario de las agujas de un reloj. Para ello toma el contenido de una casilla en su campo y comienza a distribuirlo en la primera casilla a su derecha. Cuando la última semilla sembrada cae en una casilla que ya contiene al menos una semilla, vuelve a coger la totalidad de las semillas de la siguiente casilla y siembra nuevamente y sucesivamente hasta que la última semilla se puesta en una casilla vacía.
- Existen dos maneras de cosechar. Durante la siembra: el jugador que esta sembrando vacia sistemáticamente al pasar todas las casillas que contienen 4 semillas. Al final de la siembra: cuando la última semilla cae en una casilla vacía hay dos posibilidades. Si la casilla siguiente esta vacía, ninguna cosecha es posible; si la casilla siguiente contiene semillas, se las pueden cosechar. Luego es el turno del jugador siguiente.
- Cuando un jugador no tiene más semillas en su campo y que es su turno, su adversario

PLACE DE L'EUROPE

3 – Yoté

Juego de estrategia | Senegal, Mali, Burkina Faso | AFRICA

Se juega principalmente en Senegal, en Malí y Burkina Faso. El Yoté se conoce también en otros países africanos bajo el nombre de Choko o Tioki. Este juego tiene reglas muy simples, fuentes de numerosos imprevistos y que da a menudo lugar a apuestas entre jugadores y/o espectadores.»

2 jugadores | a partir de 7 años

Objetivo: capturar todos los peones del adversario.

- Cada jugador dispone de 12 peones – botella. Al inicio del juego, ninguno se encuentra en el tablero
- En su turno de juego, el jugador puede
 - colocar un peón en una casilla vacía o
 - desplazar uno de sus peones (en línea recta, no en diagonal) o
 - capturar un peón
- Para capturar un peón es necesario saltar sobre el peón del contrario como en el juego de damas. Se captura un peón a la vez.

En cada captura, se retira un peón contrario de los que se encuentran en el tablero

- El juego se termina Cuando un jugador ya no tiene más peones o Cuando es su turno y ya no puede mover ninguno de sus peones. Entonces perdió.

ALLEE ERNEST-ANSERMET

4 – Awele

Juego de estrategia | Costa de Marfil | ÁFRICA

El Awale es el juego de sementeras mas conocido. Esta familia de juegos está presente en África, Oriente Medio, Asia y en algunos países de América Latina. Los primeros rastros se encontraron en el siglo IV antes de nuestra era en Egipto e India. Transmitido en las Antillas y América por esclavos, el Awale continua siendo un juego típicamente africano. Alrededor de 200 alternativas se desarrollaron de una región a otra, a veces incluso de un pueblo a otro. La regla presentada aquí no es más que una alternativa entre otras.

2 jugadores | a partir de 8 años

Objetivo: cosechar más semillas que su adversario

Regla

- Los 2 jugadores se enfrentan delante de una fila de 6 casillas que les corresponde. Al inicio del juego, cada casilla contiene 4 semillas.
 - Cada jugador en su turno siembra las semillas, una por una, en cada casilla, en el sentido contrario de las agujas de un reloj. Para esto toma el contenido de una casilla en su campo y comienza a distribuirlo en la primera casilla a su derecha.
 - Se puede recoltar las semillas cuando su distribución se termina en una casilla contraria y que ésta contiene 2 ó 3 semillas (incluyendo la que se sembró). El jugador podrá también llevarse el contenido de las casillas anteriores - solamente en el campo del adversario - si éstas contienen también 2 ó 3 semillas.
 - Si un jugador efectúa una vuelta completa del juego, no siembra ninguna semilla en su casilla inicial.
 - Si el adversario no tiene más semillas, se debe sembrar en su campo cuando llegue su turno de juego. El juego se termina cuando un jugador no tiene más semillas en su campo y que su adversario no puede darselas.
- Cada uno cuenta entonces el número de semillas recogidas.
- Gana el jugador que tiene más semillas.

PLACE ARLAUD

5 – Backgammon

Juego de azar y cálculo | Inglaterra | EUROPA

El backgammon es un descendiente alejado del juego romano de las «Doce líneas» y del Nard persa. Tras múltiples evoluciones, encontró su nombre actual en Inglaterra en el siglo XVIII. La última innovación al día de hoy fue la aparición del dado de apuestas que aporta una dimensión estratégica suplementaria al juego. Muy popular en numerosos países mediterráneos, este juego es conocido bajo varios nombres diferentes con reglas que varían de un país a otro. »

2 jugadores | a partir de 8 años

Objetivo: Ser el primero en traer sus peones a su casillero (los 6 triángulos ante sí, a la izquierda para los peones claros, a la derecha para los peones oscuros) luego sacarlos del juego antes que su adversario

- Cada jugador coloca estos peones como se indica. Los peones de los dos jugadores se desplazan en un sentido opuesto. Se cruzan y cada jugador intentará retrasar a los peones aislados del otro «golpeándolos», obligándolos de esta manera a comenzar el recorrido desde el principio.

Desplazamientos: para avanzar, dar la vuelta a las piezas numeradas (a, b) que funcionan como dados. Un doble dado equivale a jugar dos veces las cifras indicadas por los dados (un doble 5 permite avanzar de 4x5 casillas). Con cada dado indica el número de triángulos que puede avanzar un peón:

- Si el triángulo de llegada está libre o
- Si el triángulo de llegada ya está ocupado por uno o más peones (5 como máximo) o
- Si el triángulo de llegada está ocupado por un único peón contrario.

El peón contrario será entonces capturado.

Si el triángulo de llegada está ocupado por 2 peones del adversario, no se puede parar.

Si los desplazamientos son posibles, se debe siempre jugar los dos dados.

Capturar un peón: un peón capturado debe reiniciar su recorrido desde el punto de partida. Cuando se tiene uno o varios peones capturados, es obligatorio introducirlos en el juego antes de poder desplazar a otros peones. Si es imposible, pierde el turno. Se entra colocando los peones capturados en las casillas de su propio casillero, siempre y cuando estén libres u ocupadas por un sólo peón adversario (en

cuyo caso se lo captura a su vez). La ubicación de las casillas es determinada por las cifras obtenidas en el lanzamiento de los dados.

Liberar a los peones: se puede comenzar a liberar a sus peones cuando están todos en su casilla. En caso de captura de uno de sus peones por el adversario, es necesario introducir en primer lugar el peón capturado en su casilla, antes de continuar liberando a sus peones. Se debe obligatoriamente liberar el peón situado sobre el triángulo que corresponde a la cifra indicada por el dado, o acercar a un peón de la salida. Cuando no hay más otros desplazamientos posibles, se autoriza a liberar a los peones restantes con un número superior.

Ganar la partida: cuando uno de los jugadores ha liberado a todos sus peones, se acaba la partida. Si el adversario liberó al menos a uno de sus peones es un Hit (apuesta x 1). Si el adversario no sacó a ninguno de sus peones es Gammon (apuesta x 2). Si todos los peones del adversario no están en su casilla es un Backgammon (apuesta x 3).

ESPLANADE DE LA CATHEDRALE

6 – Awithlaknannai

Juego de estrategia de los Indios Zunis de Nuevo México | Estados Unidos de América |

Este juego procede de un juego que viene Oriente Medio, el Alquerque. Éste se fue introducido a España por los Árabes. En la Edad Media, los Españoles modificaron el tablero y las reglas, y fue así que se originó el juego de damas.

A su vez, lo llevaron a América dónde fue adaptado por los Indios Zunis bajo el nombre de Combate de serpientes. Varios tableros de este juego representan dos serpientes que se enfrentan, evocando así uno de los episodios de su mitología.

2 jugadores | a partir de 7 años

Objetivo: capturar todos los peones del adversario.

Regla

- Encontrará la posición de los peones al inicio del partido sobre la mesa situada al lado del juego.
- Cada jugador, en su turno, desplaza su peón sobre la intersección siguiente o captura un peón contrario saltando por encima de él, sólo si la intersección siguiente esta libre. Las capturas múltiples son posibles.

PARC MON-REPOS

7 – Pettie – Penthe grammai

Petteia | Juego de estrategia | Grecia | EUROPA

La Petteia es uno de los primeros juegos de estrategia conocidos. Su existencia es mencionada por Sófocles hace aproximadamente 2500 años. Practicada por los Griegos antiguos, la Petteia se llamaba también grammái o juego de las cinco líneas.

Su método de captura, por cerco, es muy original y se encuentra sólo en dos juegos

– uno escandinavo llamado Hnefatafl (siglo X) y uno somalí, el Seega – sin que sea posible establecer un vínculo entre estos juegos.»

2 jugadores | a partir de 7 años

Objetivo: capturar cuatro peones del adversario.

Regla

- Los 2 jugadores se enfrentan y disponen de 5 peones colocados lado a lado sobre la fila lo más cerca posible ellos.
- Cada jugador, en su vez, desplaza uno de sus peones de una casilla: adelante, atrás o al lado pero nunca en diagonal.
- La captura se realiza por cerco: dos peones deben cercar un peón contrario en una misma línea, horizontal o verticalmente. Ninguna captura se realiza en diagonal.
- Cuando un jugador captura 4 peones de su adversario, es declarado vencedor. Si solo queda un peón no es suficiente para realizar la mínima captura.