

Instruccions del joc

Eco parxís

Introducció: El funcionament del joc és semblant al parxís clàssic, encara que amb algunes regles una mica particulars. En el transcurs del joc, us trobareu amb diverses situacions que poden donar-se a l'espai públic. Algunes penalitzaran, per ser incíviques, d'altres us ajudaran a avançar i, en altres casos, haureu de participar activament si no voleu retrocedir o tornar a la situació de partida. Les regles del joc que trobareu a continuació són una proposta, tingueu en compte, però, que podeu adaptar-les per sentir-lo més vostre i que pot ser que, durant el joc, sorgeixin dubtes que no quedin regulats en aquest petit manual. Resoleu-los entre tots i pacteu la manera que considereu més convenient de prosseguir amb el joc.

Nombre de jugadors: entre 2 i 4 (tot i que també es pot jugar per grups amb més jugadors, adaptant les normes).

Material: 4 fitxes de cada color, 1 dau i el taulell, paper i llapis. Podeu fer servir aquest mateix taulell o descarregar-vos-el del web: <http://agendaescolar.diba.cat>

Objectiu del joc: ser el primer a fer arribar les quatre fitxes a casa (casella "triangle" interior, del vostre propi color).

Abans d'iniciar el joc: hi ha quatre posicions de sortida, que corresponen als 4 quadrats marcats amb diferents colors. Fan referència a diferents espais públics que es poden trobar en un poble o ciutat: la plaça (vermell), el parc públic (verd), la festa major (groc) i la platja (blau). Cada jugador ha de situar les seves quatre fitxes en un dels quadrats corresponents a un d'aquests espais públics. Per decidir qui comença, cada jugador llençarà el dau, per tornos. El de més puntuació iniciarà la partida i tirarà el dau per començar a jugar. Després, en el sentit contrari a les agulles del rellotge, passarà el torn al següent jugador.

Inici i desenvolupament del joc: com en el parxís clàssic, cada fitxa només podrà sortir de l'espai públic en què es troba (quadrat d'origen), quan surti un 5 al dau. Sempre que surti un 5, i mentre el jugador tingui fitxes a l'espai públic, serà obligatori treure una fitxa a la posició de sortida.

El moviment de les fitxes serà en direcció contrària a les agulles del rellotge. El 6 obliga a tornar a tirar i seguir avançant el nombre de caselles que marki el dau, fins que surti un altre nombre que no sigui un 6. Si surten 3 sisos seguits, no passa res, se segueix tirant el dau fins que deixi de sortir un 6 i s'avança cada cop fent el que correspongui a les caselles on es caigui.

Quan una fitxa entra a la zona "casa", marcada amb el seu color", està exempta de la resta de regles que afecten l'espai públic.

Durant el transcurs del joc es donen molts moviments en cadena que són el resultat del desenvolupament de la partida. En aquests casos, en què diferents jugadors es desplacen i van a parar a altres

caselles, només es durà a terme la primera acció del jugador que té el torn, és a dir, la que resulti del llençament del dau. Les accions que en derivin no tindran més conseqüències, més enllà del desplaçament en si mateix.

Els jugadors no poden accedir als recintes privats dels altres jugadors, corresponents a les zones marcades amb el seu color específic.

Fi del joc: el jugador que aconsegueixi fer arribar les quatre fitxes al triangle "casa" corresponent al seu color serà proclamat guanyador. Per aconseguir-ho, però, cal que hi entri amb una tirada de dau exacte, sinó pujarà primer i després baixarà per l'escala d'arribada a casa fins a sumar el total del número que hagi sortit en la tirada del dau.

Caselles i situacions especials:

Barreres: quan sortim al carrer és probable que ens trobem amics o coneguts i que ens aturem a xerrar una estona! Per això, quan un jugador caigui en una casella ocupada per un altre jugador, ambdós jugadors estaran un torn sense poder moure aquestes fitxes (sí que podran tirar i moure'n qualsevol altra). Necessiten una estona per posar-se al dia! A més generaran un "tap" que actuarà com a barrera per a la resta de jugadors, que no podran passar fins que un dels jugadors, passat un torn per al qui li toqui primer, es despedeixi i prossegueixi el seu camí, desfent el tap. Si el tap es dona en

una casella especial, primer caldrà realitzar l'acció corresponent i fer el que en derivi (l'acció té preferència per sobre la barrera!), encara que això suposi que no es generi cap barrera (ja se sap, a vegades tens temps per aturar-te a xerrar i d'altres no...).

3 sisos: A diferència del parxís clàssic, 3 sisos no fan tornar a l'espai públic d'on partia cada jugador. En aquest cas seran les conductes incíviques o insostenibles les que penalitzaran, i no les puntuacions obtingudes al dau.

Caselles especials:



Ep! No t'oblidis de recollir els excrements del teu gos. T'atures a recollir-los i t'estàs **un torn sense jugar**.



Ecopinta! Agafa un llapis o retolador i un paper (que sigui reutilitzat i reciclat!), i, **amb els ulls tapats, dibuixa una situació, cívica o incívica, que pugui donar-se en un espai públic**. Si algun jugador ho encerta, avançareu tots dos, amb la fitxa que vulgueu, cinc caselles. Si no ho encerta ningú, ningú avança. Tens 1 minut de temps per aconseguir-ho!



Et marques unes piruetes amb el monopatí a la plaça del poble i impressions un dels jugadors, tant que et deixa **intercanviar la posició d'una de les seves fitxes**, la que tu triïs, sempre que no estigui dins la zona "casa".



Deixar seure la gent gran és un acte de civisme. T'aixeques del banc on estaves, per deixar seure aquesta senyora i **avances 10 caselles**.



La prova de la veritat... Si caus en aquesta casella podràs triar: **A) Explicar una situació cívica personal** que hagi dut a terme en algun dels espais públics d'aquest parxis (en aquest cas avançaràs 10 caselles); **B) Explicar una situació incívica protagonitzada per algun dels jugadors...** En aquest cas els faràs retrocedir, 10 caselles!! Tu tries si vols delatar els teus companys i penalitzar-los pel seu comportament o avançar tu, gràcies al teu bon comportament!



Estàs en forma! Has sortit a córrer i **avances ràpidament fins la casella que s'indica!**



Acció! **Amb mímica, i sense pronunciar ni una paraula, hauràs de representar una situació original, divertida, cívica o incívica, que hagi viscut en algun espai públic**. Si algun jugador ho encerta, avançareu tots dos, amb la fitxa que vulgueu, cinc caselles. Si no ho encerta ningú, ningú avança. Tens 1 minut de temps per aconseguir fer-te entendre amb gestos!



Llençar llaunes a terra és un acte d'incivisme i d'insostenibilitat. Atura't a recollir-la. **T'estàs un torn sense jugar**.



Ep! A la platja no s'hi pot anar sense protecció, que et danyaries la pell! Atura't a posar-te crema. No podràs moure aquesta fitxa durant un torn (sí la resta!).



Les burilles dels cigarrets embruten les platges i els carrers dels pobles i ciutats. Vés-la a llençar a una paperera. **T'estàs un torn sense tirar**.



Has pixat fora de test. I això està penalitzat. La festa s'ha acabat! Hauràs de pagar una multa i per això et quedes a casa fins que hagi estalviat suficient. **Tornes a la posició inicial i, a més, t'estàs un torn sense tirar**.



El "botellot" està prohibit, per les molèsties que genera (soroll i deixalles del material no recollit). A més, l'excés d'alcohol és molt perjudicial per a la salut. T'han enganxat practicant-lo i la festa s'ha acabat. **T'envien cap a la posició de sortida, a l'espai públic d'on venies**.



Estàs de sort! I és que quan surts de festa, ja se sap... Et trobes amb gent, estàs content, el "bon rotllo" impera l'ambient i... reparteixes abraçades, moltes abraçades! **Escull un dels jugadors, fes-li una abraçada i avança fins una de les caselles on estigui** (no comptarà com a barrera en aquest cas).



Des d'un balcó, uns veïns us avisen que esteu fent massa soroll. **Et quedes un torn sense tirar**. Es pot sortir de festa i estar al carrer sense fer tant de soroll. Recorda't d'abaixar el volum, per respectar el descans dels veïns!



No llencis les pipes a terra! El terra del carrer és de tots i l'hem de mantenir net. T'atures a recollir-les i, per això, **t'estàs un torn sense tirar!**



Coneixes els teus amics? Coneixen ells com penses tu? O fa falta que sortiu més, plegats, per conèixer-vos millor? Ara ho comprovarem! Llença dos cops els daus i llegeix, en veu alta, la casella que correspongui segons el requadre. Anota en un paper quin dels jugadors, d'entre tots els presents (inclòs tu mateix/a), creus que representa millor l'atribut que ha sortit. Els altres jugadors anotaran la persona que creuen que has posat. Un per un destapareu les respostes (tu en darrer lloc). Tu avançaràs tres caselles per cada jugador que hagi coincidit amb el que tu has escrit; els jugadors que ho hagin encertat avançaran tres caselles, ja que això demostra que us coneixeu bé!

2n tir	1r tir	1	2	3	4	5	6
		Híppie	Festiu/iva	Urbanita	Esportista	Estalviador/a	Incívica/a
		Vegetarià/ana	Ecologista	Imprudent	Sostenible	Carinyós/a	Activista
		Tímid/a	Prudent	Consumista	Lligon/a	Insostenible	Espontani
		Excursionista	Hip-hopero/a	Insaludable	Simpàtic/a	Somiatruites	Estudiós/a
		Despistat/ada	Friqui	Guapo/a	Llepafils	Saludable	Romàntic/a
		Sensible	Cosmopolita	Responsable	Presumit/ida	Pacifista	Cívica/a