

## A la conquesta del pendó. Stratego 2010

### Com s'hi juga

Es pot practicar amb un mínim de 14 jugadors, i sense cap límit en els màxims. Es tracta d'**aconseguir el pendó**, o, si es prefereix, el castell **de l'equip contrari**. Cada jugador, mitjançant la seva tarja de joc, interpreta un personatge dins la lluita que es porta a terme.

Els jugadors es divideixen en dos equips, cadascun dels quals escolleix un capità. Aquest decidirà el rol de cada jugador i, per tant, distribuirà les tarjes de joc. Tret de que hi hagi nens amb molt carisma, és aconsellable que el rol de capità sigui portat a terme per un monitor, o bé que aquest aconselli i supervisi al capità escollit pels nens. Un cop repartides les tarjes de joc es dona el pendó a un jugador, es marca la presó on guardarem als presoners de l'altre equip, i es planeja l'estratègia de joc. La partida comença a un senyal de l'àrbitre.

- El joc **conclou** per dues raons

1. **Un jugador aconsegueix el Pendó contrari**. Aquest s'obté després que un participant li demana lluita (*Veure apartat "lluita"*) a un contrari i el guanya. El guanyador pot demanar al contrari –sempre i quan es recordi- el Pendó. En cas afirmatiu, s'el pren i el mostra a un dels àrbitres, el qual aturarà el joc i pronunciarà el nom de l'equip guanyador. Això significa que el Pendó pot aconseguir-se, tant al primer minut de la partida, com al cap de molta estona de joc.

2. S'ha arribat al **temps límit** marcat per l'àrbitre, ja que pot donar-se que una partida s'allargui. En aquest cas es dona el joc per empatat.

### Normes de Joc

#### Lluita

Un cop es dona el joc per començat, els jugadors, mentre van a la recerca del pendó enemic, poden "fer presoners" mitjançant la "lluita".

Aquest és el procés que tothom ha de respectar per lluitar:

- a) Quan un jugador té un adversari a menys de 5 mtrs. li pot demanar "Lluita" de viva veu.
- b) En sentir aquesta paraula, l'adversari, tret de Cavallerts, Exploradors i Traïdor, (*Veure tarjes més avall*) s'ha d'aturar a l'instant, i esperar quiet a que arribi qui li ha demanat "Lluita"
- c) Un cop encarats ambdós jugadors, el reptat mostra la seva tarja de joc i, a continuació ho fa el reptador.
- d) El guanyador pot demanar al perdedor si és el portador del Pendó. En cas afirmatiu, la tarja passarà a les seves mans, ho comunicarà al jutge i aquest donarà la partida per finalitzada
- d) En cas que el perdedor no tingui el Pendó, el guanyador se l'endu a la presó i, un cop l'ha deixat a dins, continua jugant.
- e)-Quan dos jugadors lluiten no pot haver cap altre jugador a menys de 5 metres de distància.
- f)-En cas d'empat - tenir la mateixa tarja - cada jugador s'en va per la seva banda.

#### Altres

-Les **decisions de l'àrbitre són inapelables**. L'ideal és comptar amb un àrbitre general, que pot ser recolçat pels monitors que capitanejen els dos equips.

#### Targes

-No es pot jugar sense tarja de personatge

-La tarja de joc que ens ha tocat no es pot intercanviar al llarg de la mateixa partida

-La tarja de el Pendó no pot canviar de portador/a durant la mateixa partida

#### Presó

-Els jugadors presoners no poden sortir de la presó

-Els presoners son alliberats, només, per un Ballester del seu equip. Sempre i quan aquest aconsegueixi arribar a la presó de l'equip contrari sense ser descobert, o després de guanyar la lluita al guardià de la presó.

- Un jugador és alliberat quan un Ballester del seu equip li toca la ma. L'alliberació es fa extensiva a tots aquells companys que estiguin agafats de les mans.
- Els jugadors alliberats han de sortir a tota llet abans de ser descoberts pels de l'equip contrari, els quals podran demanar-lis lluita.

### **Personatges**

- Qualsevol personatge es pot amagar durant tot el temps que vulgui i on vulgui, sempre i quan estigui dins del camp de joc marcat pels jutges
- Cap jugador pot cridar durant la partida, a excepció del Sacerdot.
- Encara que els personatges poden situar-se a qualsevol època històrica, la que millor ens ha funcionat, fins ara, ha estat l'Edat Mitjana. Per tant, aquí teniu un conjunt mostra dels personatges a l'esmentada època.

### **Qualitats d'alguns personatges**

**Cavaller:** “Per aturar-lo se li ha d'agafar”. No té per què aturar-se quan li demanen “lluita” (Veure apartat lluita). Això sí, un cop aturat s'ha de comportar com qualsevol altre jugador durant la lluita i si és fet presoner.

**Sacerdot:** “No el poden agafar presoner, ni ell pot agafar presoners”. Pot demanar lluita i li poden demanar lluita. Pot deambular per tot el camp de joc, amb l'objectiu d'enverinar els personatges corresponents als jugadors contraris. Pot cridar.

**Ballester:** És l'únic jugador que pot salvar presoners. No té avantatges per lluitar.

**Explorador:** “Per aturar-lo se li ha de tocar”. No té per què aturar-se quan li demanen “lluita”. un cop aturat s'ha de comportar com qualsevol altre jugador durant la lluita i si és fet presoner.

**Traïdor:** “Per aturar-lo se li ha d'agafar”. Idem al Ballester.

<p><b>Nom:</b> Senyora del castell</p> <p><b>Guanya:</b> a tothom menys al Traïdor</p> <p><b>Perd:</b> Traïdor</p>	<p><b>Nom:</b> Gran Camarlenc</p> <p><b>Guanya:</b> tothom menys a la Senyora del Castell</p> <p><b>Perd:</b> Senyora del castell</p>	<p><b>Nom:</b> Alcaid</p> <p><b>Guanya:</b> Cavaller, Ballester, Explorador, Traïdor</p> <p><b>Perd:</b> Gran Camarlenc i Senyora del Castell</p>
<p><b>Nom:</b> Cavaller</p> <p><b>Guanya:</b> Ballester, Explorador, Traïdor</p> <p><b>Perd:</b> Alcaid, Gran Camarlenc i Senyora del Castell</p> <p><b>Qualitat/s:</b> Per aturar-lo se li ha d'agafar.</p>	<p><b>Nom:</b> Sacerdot</p> <p><b>Guanya:</b> Ningú</p> <p><b>Perd:</b> Ningú</p> <p><b>Qualitat/s:</b> no el poden agafar presoner ni ell pot agafar presoners</p>	<p><b>Nom:</b> Ballester</p> <p><b>Guanya:</b> Explorador i Traïdor</p> <p><b>Perd:</b> Cavaller, Alcaid, Gran Camarlenc i Senyora del Castell</p> <p><b>Qualitat/s:</b> Treu els presoners del calabós</p>
<p><b>Nom:</b> Explorador</p> <p><b>Guanya:</b> Traïdor</p> <p><b>Perd:</b> Ballester, Cavaller, Alcaid, Gran Camarlenc i Senyora del Castell</p> <p><b>Qualitat/s:</b> Per aturar-lo se li ha de tocar</p>	<p><b>Nom:</b> Traïdor</p> <p><b>Guanya:</b> Senyora del Castell</p> <p><b>Perd:</b> Contra la resta de jugadors</p> <p><b>Qualitat/s:</b> Per aturar-lo se li ha d'agafar</p>	<p><b>Nom:</b> Pendó</p> <p><b>Qualitat/s:</b> És el símbol del castell i pot ser portat per qualsevol jugador. Si el portador es vençut, i el pendó és demanat per l'adversari, el seu equip perd la partida</p>

### **Proporció ideal de tarjes segons nombre de jugadors per equip**

**Senyora del Castell:** 1 per cada 25 persones

**Gran Camarlenc:** 1 per cada 25 persones

**Sacerdot:** 1 per cada 25 persones

**Traïdor:** 1 per cada 25 persones

**Alcaid:** 3 per cada 25 persones

**Cavaller:** 6 per cada 25 persones

**Ballester:** 6 per cada 25 persones

**Explorador:** 6 per cada 25 persones