

ASIAKO HEGOEKIALDEKO JOKOAK

Patxi Angulo

Europako iparraldetik Asiako hegoekialdera, elurretatik montzoiien lurraldeetara, vikingo eta laponiarren eskualdeetatik tigreen eremuetara. Artikulu honetako jokoak Indian, Sri Lankan, Nepalen, Thailandian, Indonesian, Sumatran, Birmanian, Malaysian, ... daude zabaldurik.

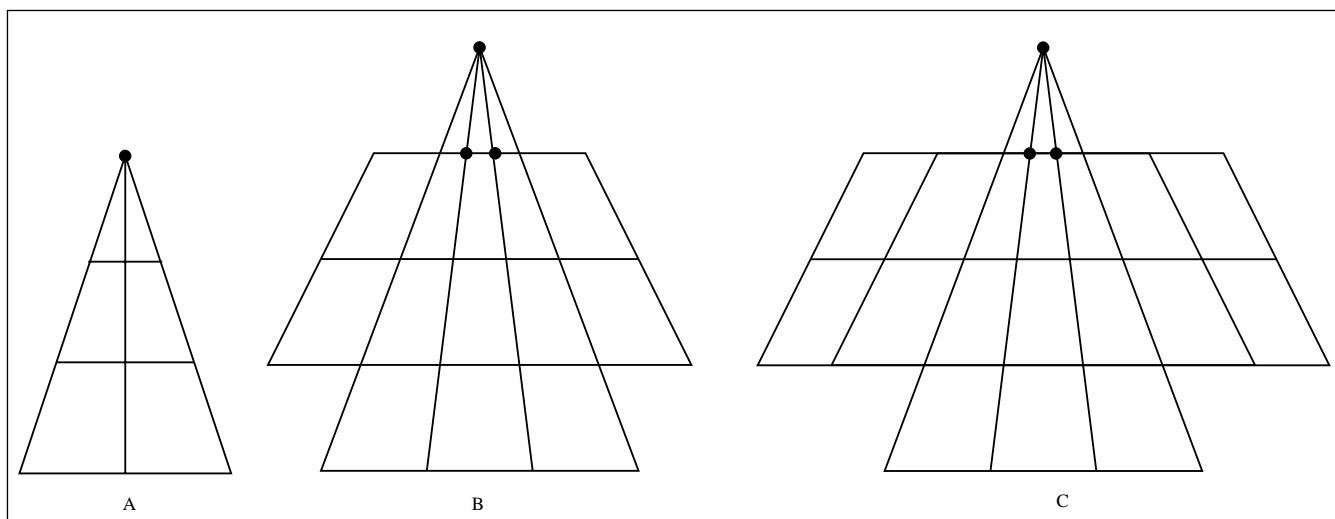
Joko guztietako piezak animaliak dira, eta eskualde horietako animalien artean tigrea nagusi denez, joko hauetan ere bai. Tigreaz gain leopardoak, ahuntzak, txakurrak, ardiak, gizakiak, arkumeak eta abar agertzen dira. Taulak irudi geometrikoez daude osaturik (triangeluz, laukiz). Piezak erpinetan kokatzen dira eta lerroen gainerik bakarrik mugi daitezke. Bi jokalarik hartzen dute parte. Jokalari batek (tigreak, leopardoak), erasotzaileak, besteren piezak (leopardoak, ardiak, ...) inguratzailearenak, jan behar ditu. Inguratzaileak, aldiz, lehenengoaren piezen mugimendua oztopatu behar du, bere piezak inguratzuz. Erasotzaileak inguratzaileak baino askoz pieza gutxiago dauka (ikus taula). Hauek dira aipatutako jokoen ezaugarri amankomunak.

Leopardoen jokoak

Joko-talde honek taula triangeluarrak behar ditu. Talde honetakoak Thailandiako *Len Choa*, Sri Lankako *Hot Diriyam Keliya* eta *Demala Diriyam Keliya*, Indiako *Pulijudam* eta *Refaya* eta Sumatrako *Meurim-ûeng-do'* izenekoak

Arauk:

1. Tigreen hasierako posizioa puntu beltzek adierazten dute. Inguratzaileak banan-banan ezarriko ditu bere piezak, tigreen mugimenduekin txandakatuz.
2. Pieza guztiak modu berean mugitzen dira, aldame-neko erpin batera lerro baten gainean. Inguratzaileak ezin ditu bere piezak mugitu guztiak taularen gainean egon arte.
3. Tigreek bakarrik jan dezakete, piezen gainerik jauzi eginez. Inguratzaileak tigreak blokeatzen saiatuko da



1. irudia. Leopardo-jokoaren taulak.

Matematikaren inguruan

HERRIAK	JOKOAK	TAULA	ERASOTZAILEAK	INGURATZAILEAK
Thailandia	Len Choa	A	Tigrea	1 Leopardoak 6
Sri Lanka	Hot Diriyān Keliya	A	Tigrea	1 Leopardoak 7
	Demala Diriyān 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

eta hauek ahalik eta pieza gehien jaten saiatzen dira, blokea ez ditzaten.

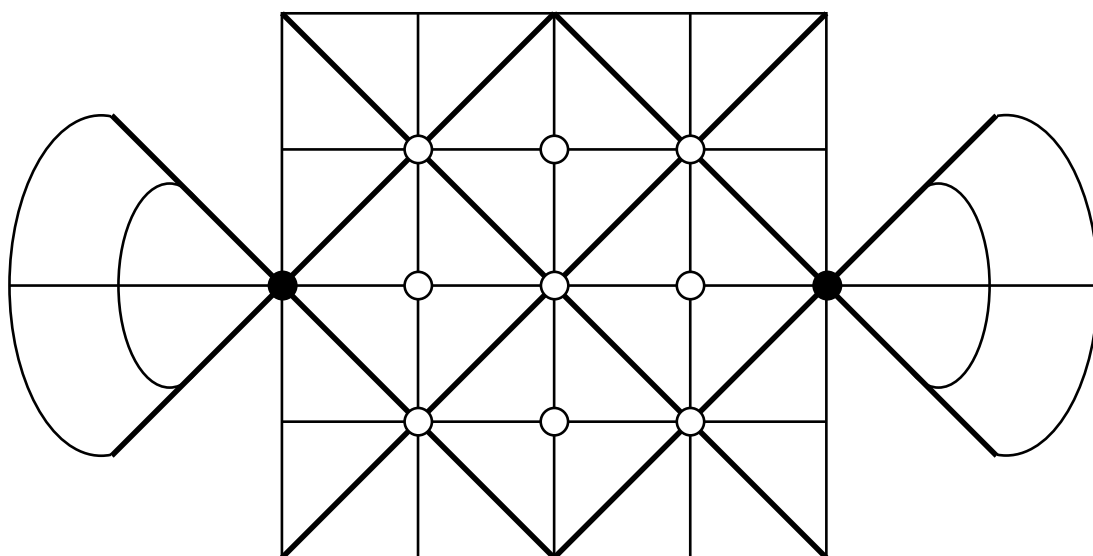
Rimau-Rimau (\equiv *tigreak*) (*Malaysia*)

Tigreen jokoak

Alkerke-aula handiak erabiltzeaz gain, ez dira leopardoak jokoekiko oso desberdinak. Alkerke-aula erabiltzen duten joko txinatar eta europarren antzekoak badira ere, badirudi jatorri berezia daukatela. Joko hauek zabaldurik daude Indian, Birmanian, Thailandian, Malaysian, Indonesian eta Nepalen.

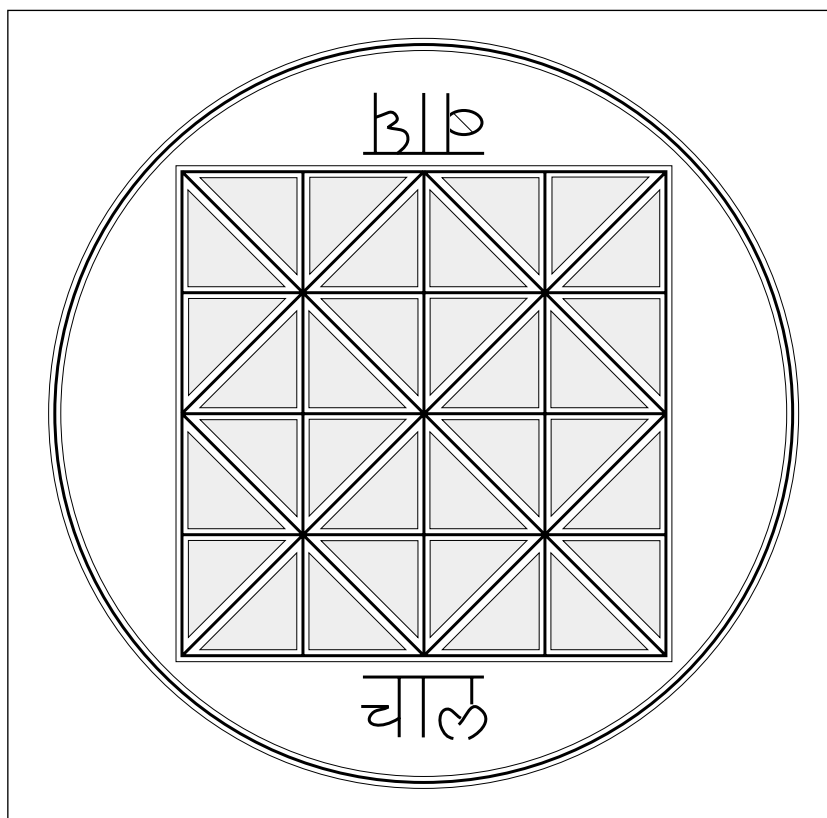
Bertsio ugari dago, tigre edota kontrako piezen (peoi, ahuntz, ardi eta abarren) kopuruak desberdinak izanik. Hasierako posizioa, metodoak eta arauak aldatzen dira herri batetik bestera. Hala ere, tigreen helburua kontrakoaren ahalik eta pieza gehien jatea da, berauek ingura ez ditzaten.

1. Jokalari batek triangeluen erpinetan kokatzen ditu bi tigreak (malaysieraz qununq, mendiak); irudiko puntu beltzetan. Besteak 24 orang-orang (orang-orang \equiv gizakiak) ditu eta erdi aldeko erpinetan 9 kokatzen du.
2. Pieza guztiak mugitzen dira aldameneko erpin libre batera lerroen gainetik.
3. Tigreak bakarrik jaten dute. Bere aldamenean peoi bat edo peoi-serie bakoitia badago, tigreak horren edo horien gainetik jauzi egin dezake eta jokatik atera. Jatea ez da beharrezkoa.
4. Partidaren hasieran tigreak nahi dituen hiru peoiak ken ditzake eta erpin libre batean koka daiteke. Hurrengo 15 jokaldietan, txandaka, kontrakoak



2. irudia.
Rimau–
Rimau
jokoaren
taula.

Matematikaren inguruan



3. irudia.
Bagha Chal jokoaren
taula.

bere peoiak jar ditzake eta tigrea mugitu edo ahal dituenak jan egin 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 bait ditu tigreak inguratu.

Beste bertsio batean, bi tigre eta 22 peoi daude. Tigreak erdiko erpinetan kokatzen dira eta kontrakoak inguruko zortzi erpinetan zortzi peoi ipintzen ditu. Tigre batek horietako peoi bat janez hasten da partida. Tigreak peoiak banan-banan jaten dituzte.

Bagha Chal (\equiv tigrearen maltzurkeria) (Nepal)

Oso joko herrikoia da. 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.

Jokalari batek lau tigre (bagha) ditu eta besteak 20 ahuntz. Tigreen lana erasotzea da eta ahuntzena tigreak inguratzea, mugi ez daitezen.

Arauk:

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 liteke puntu batetik aldameneko batera lerroari jarraituz, edo ahuntz baten gainetik jauzi egin eta harrapatuz, taulatik kendu egin beharko delarik.

5. Ahuntzek elkar defendatzeko ez diete tigreei jauzi egiteko tokirik utzi behar.

6. Tigreak bost ahuntz harrapatzen badituzte, ahuntzek galtzen dute joko. Adu batzuek ez lukete galduko zazpi ahuntz galduta ere.

7. Ahuntzek tigreak inguratzen badituzte, hots, tigreak mugitu ezinik uzten badituzte, ahuntzek irabazten dute.

8. Jokalari batek ezin du ahuntz berbera toki berera eraman askotan, jokoaren egoera errepikatuz. Hortaz, beste lekuren batera mugitu beharko du.

(Mila esker Jose eta Bittoriri).

