



JUGUEM A UN JOC?

ÍNDIX:

1. INTRODUCCIÓ.....	2
2. RECERCA D'INFORMACIÓ.....	4
2.1. CERCAR DIFERENTS JOCS.....	4
2.2. MATERIALS.....	5
2.3. OBJECTES TÍPICS.....	6
2.4. PRIMER JOC.....	7
3. RECERCA D'INFORMACIÓ DEL PROPI JOC.....	10
3.1. TEMÀTICA.....	10
3.2. INVESTIGACIÓ DE LA TEMÀTICA.....	12
3.2.1. CANÇONS.....	13
4. ELABORACIÓ DEL JOC.....	16
4.1. TAULER.....	16
4.2. RECORREGUT.....	22
4.3. CARTES.....	23
4.4. FITXES.....	27
4.5. CAIXA.....	31
5. CONTINGUT DEL JOC.....	34
5.1. MATERIAL.....	34
5.2. INSTRUCCIONS.....	37
6. CONCLUSIÓ.....	39
7. WEBGRAFIA.....	42
8. ANNEX.....	49

1. INTRODUCCIÓ

L'objectiu d'aquest treball és arribar a realitzar un joc de taula amb temàtica d'Alcanar mitjançant una recerca d'informació d'aquest poble.

Per a poder arribar a l'objectiu, hem de tenir en compte una sèrie d'aspectes en concret, com ara el disseny del joc, pensar si volem que hi apareguin una sèrie d'objectes (tauler, peces, cartes, daus...) i després hem de pensar en un disseny per a cada peça del joc que hi hagi.

També hem de tenir en compte tota la informació cercada per poder-la introduir d'alguna manera al joc.

La temàtica del joc serà de les Quinquennals. Serà aquesta temàtica perquè volia que el joc estigués relacionat d'alguna manera amb Alcanar, llavors vaig pensar en totes les tradicions i festes que s'hi celebren i la més representativa del poble que vaig trobar van ser les Quinquennals.

Aquest treball pot tenir un gran interès a les persones que viuen a Alcanar, sobretot a les que els agraden els jocs de taula, ja que és un joc del poble (a més sobre les Quinquennals), i crec que no s'ha fet abans cap joc dedicat a Alcanar.

Serà un joc en equip, de tres a quatre jugadors. L'objectiu del joc serà arribar a construir cada altar, abans que la Mare de Déu hi arribi.

Per a poder complir l'objectiu del joc, els jugadors hauran de parlar-se i posar-se d'acord en què fa cadascú.

Per poder realitzar el joc de taula, haurem de seguir una sèrie de passos:

1. Primer que res, començarem el nostre treball cercant informació sobre altres jocs de taula, els materials que solen estar fets i sobre els objectes que hi solen aparèixer. També, buscarem els dos jocs de taula més antics que s'han trobat, per veure la seva mecànica.

2. Després, cercarem informació del propi joc, és a dir, començarem triant la temàtica que tindrà, buscarem les festes que hi ha a Alcanar i triarem la que trobéssim que és més apropiada per al nostre joc i per a que representi al poble. Acabarem la recerca d'informació amb una investigació de la pròpia temàtica.

3. Una vegada tenint clar la temàtica, elaborarem el joc; dissenyarem el tauler, les cartes, les fitxes, el recorregut del tauler i la caixa.

2. RECERCA D'INFORMACIÓ

Abans de començar el nostre joc, hem de mirar alguns altres per saber com el volem encaminar, ja que n'hi ha de molts tipus i de moltes formes (de preguntes, individuals, en equip, amb cartes, amb daus...). Hem de mirar amb quins materials solen estar fets el tauler i tots els seus complements. També investigarem sobre quins són els objectes més típics que hi solen aparèixer.

2.1. CERCAR DIFERENTS JOCS

Tenim una extensa classificació dels diferents tipus de joc que hi ha.

Per exemple, *El joc de les Terres de l'Ebre* és un joc en el qual poden jugar-hi diverses persones, però no és en equip. Podem veure un bon plantejament, ja que hi apareixen preguntes dels diferents pobles que componen les Terres de l'Ebre i hi ha tres opcions de resposta (d'aquesta forma el concursant té algun ajut).

Una opció de joc, seria dissenyar-lo estil el de les Terres de l'Ebre, però fent preguntes d'Alcanar.

Un altre joc que podríem mirar és el *Robinson Crusoe*, l'objectiu d'aquest joc és arribar a sobreviure, ja que els jugadors representen uns naufragats que acaben d'arribar a una illa deserta i no saben què es trobaran, si hi haurà animals salvatges o si tindran alguna cosa per menjar. Per poder sobreviure, han d'investigar l'illa.

Tenint com a referent aquest joc, el nostre podria encaminar-se en què els jugadors són els fundadors d'Alcanar, i han d'arribar a construir tot el poble amb una sèrie de materials, per exemple, si volen construir, han de tenir fusta, que anteriorment han hagut d'aconseguir.

Podríem mirar un joc que sigui tradicional, com ara l'*Oca*. Aquest joc consisteix a anar avançant caselles fins arribar al final del recorregut. Per poder avançar els jugadors tiren

un dau i s'avança el mateix número de caselles que el que ha sortit al dau. La victòria o la derrota de cada jugador és individual.

En aquest cas, podríem dissenyar unes caselles i per exemple, depenent de quina casella estiguis, tens una pregunta sobre Alcanar o un altra. Podrien ser preguntes relacionades amb l'església, l'ermita, la cisterna, Les Cases...

El *Trivial* és un joc on has d'anar resolent preguntes. Avances tirant daus. És un joc individual en el qual poden jugar diverses persones. Es podria fer un típic trivial d'Alcanar.

Amb tots els jocs que hem pogut veure, descartarem l'opció de les preguntes, ja que és el que està més vist i el que tothom coneix, així que deixem fora l'opció del *Trivial* i de fer-lo de l'estil de *Descobreix Les Terres de l'Ebre*. També descartarem l'opció del joc d'anar descobrint el poble, ja que és una mica complex. Ens quedarem amb l'opció de tenir unes caselles i tirar un dau.

Per tal que sigui el joc d'Alcanar, ha de tenir algun element relacionat. Pensarem quines festes té i mirarem si podem incloure'n alguna dintre del nostre disseny de les caselles.

Hi tenim:

- Sant Antoni
- Carnaval
- Festes de maig
- Festes Majors de les Cases d'Alcanar
- Festes del Remei
- Quinquennals

2.2. MATERIALS DELS JOCS

El tauler sol estar fet amb cartró dur, però aquest es pot doblegar per a poder guardarlo sense cap dificultat.

En les fitxes es sol utilitzar una mena de cartró (cartró compacte) i d'aquesta manera obtenim unes peces molt dures i resistents. Però tot i així, en alguns casos les

plastifiquen per tal que es conservin millor. També poden estar fetes amb una mena de plàstic resistent.

Les cartes, a l'hora d'imprimir-les s'ha de tenir en compte que han de ser el més fines possible, però a la vegada aquestes cartes no han de ser molt petites, ja que les cartes més grans es barallen millor i en general van millor que les petites. Estan fetes d'una mena de paper anomenat "paper naipe".

2.3. OBJECTES TÍPICS

Si ens parem a analitzar un joc de taula, veurem que les peces que el componen no ens venen de nou, ja les hem vistes abans. Això és degut al fet que hi ha uns objectes que no hi solen estar sempre, i uns altres que quasi sempre hi apareixen en molts de jocs de taula.

Per exemple, els daus. Els daus pot semblar un element molt simple, però en cada joc en què és necessari manejar-se, hi apareixen. Són la manera més senzilla d'avançar caselles.



Les fitxes. Les fitxes són fonamentals en qualsevol joc que es necessita marcar un jugador.

Les cartes solen aparèixer com a element secundari, però tot i que són secundàries, solen estar presents a la majoria de jocs.



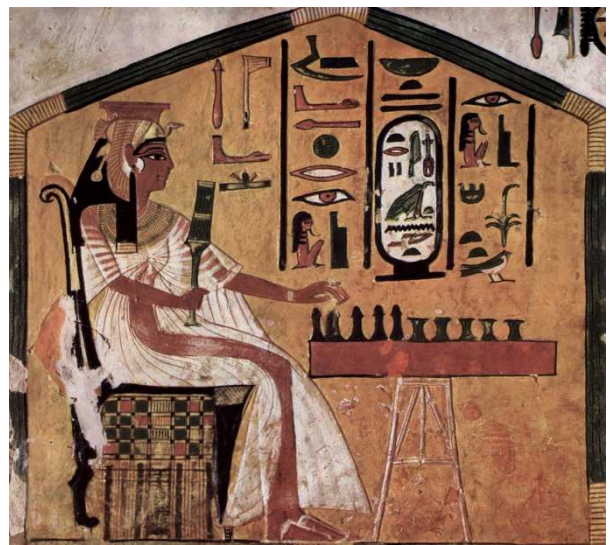
2.4. PRIMER JOC

Dintre de tots els jocs de taula que s'han trobat, els més antics que hi ha són el Senet i el Oware.

SENET

Tot i que hi ha jocs de taula que són molt antics, el més antic que s'ha pogut trobar és el Senet.

El Senet, és un joc de taula que s'ha trobat a l'Antic Egipte, i probablement sigui el més antic que es sàpiga que ha existit. Les primeres mostres que es troben, daten del 3100 a.C. Aquest joc, es veu que era un joc molt popular entre els egipcis, ja que es sol trobar representat en algunes tombes, ja sigui el joc complet, o bé representacions del joc.



Aquest joc es jugava habitualment sobre un taulell, que també podia servir per guardar les fitxes. Però, no tothom el tenia, només els rics. Els pobres, dibuixaven el tauler a mà sobre alguna pedra plana.

L'objectiu d'aquest joc era treure totes les teves peces del tauler abans que el teu contrincant les tragués. No s'han pogut trobar les normes ja que es creu que probablement era un joc molt conegut i que tothom hi sabia jugar, i per això no es va fer un recull de les normes, ja que s'ensenyava oralment.

Sols podien jugar dues persones. Constava d'una tauler, de tres files paral·leles amb deu caselles quadrades cadascuna. El número de fitxes variava entre els diferents models del joc, que podien ser entre 10 i 20 fitxes.

Per a diferenciar les fitxes, les d'un jugador eres cilíndriques i les de l'altre còniques, a l'igual que els colors tampoc eren els mateixos, solien ser unes de color fosc i les altres de color clar. S'han trobat de color, blanc, blau, marró, negre i roig.

L'ordre de cada casella era específic. A la primera fila, d'esquerra a dreta i trobem numerades les fitxes de l'1 al 10. A la segona, de dreta a esquerra de l'11 al 20, i a la tercera i última fila, d'esquerra a dreta del 21 al 30.

Tot i això, també hi ha jocs de taula molt antics, per exemple, les bales, que hi jugaven a l'Egipte cap al 3000aC. Com a joc antic també trobem el "yoyo", que es jugava al 1000aC a Grècia i aquest estava fet de pedra. També hi havia nines, joguines i jocs de fusta, marfil i pell.



OWARE

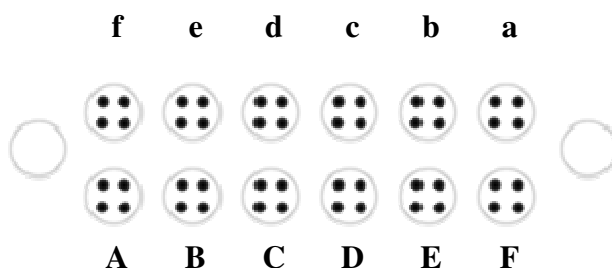
És un joc originari d'Àfrica Occidental. És un dels taulers més antics que es té constància.

El tauler té forma rectangular, té dues files amb sis forats cadascuna. Hi consten 48 fitxes, exactament es juga amb llavors.



Cada jugador té una filera i el forat que hi ha a la seva dreta. Per començar la partida, els jugadors dipositen 4 fitxes a cada forat (als dels costats no).

D'aquesta manera:



Juguem a un joc?

2017-2018

El jugador que comença a jugar tria qualsevol forat del seu camp, agafa totes les fitxes que hi ha dipositades a dintre i les deixa caure en sentit antihorari. L'altre jugador realitza el mateix procés.

Quan una fitxa cau en una casella de l'adversari, i aquesta està juntament amb una o dos fitxes més, el jugador agafa aquestes fitxes i les deixa al forat de la dreta.

Guanya el jugador que aconsegueix més fitxes.



3. RECERCA D'INFORMACIÓ DEL PROPI JOC

3.1. TEMÀTICA

Com anteriorment hem vist, hem d'enfocar el nostre joc cap a una temàtica en concret i per tal que estigui relacionada amb Alcanar, podem mirar les diferents festes que aquest poble té i agafar-ne una com a referent.

Hi podem trobar:

- Sant Antoni
- Carnaval
- Festes de maig
- Festes Majors de les Cases d'Alcanar
- Festes del Remei
- Quinquennals

Sant Antoni



Sant Antoni és una festivitat en la qual hi apareixen diferents actes, com la despertada a les quatre de la matinada, on juntament amb els membres de la Rondalla de la Verge del Remei i del Cor Lúbilo, canten cançons tradicionals als encreuament dels carrers d'Alcanar. Quan a les vuit s'acaba es realitza la tradicional xocolatada preparada pels veïns i veïnes del carrer Sant Antoni. També es realitza la benedicció dels animals. Però, l'acte més típic, és el ball de Sant Antoni, on hi participa tota la gent que vol.

Carnaval

A carnaval es troba la festa del pijama, que consisteix a anar en pijama pel poble; la desfilada de carrosses, amb comparses i gent que va disfressada de lliure; el ball de disfresses, on tothom va disfressat al ball i per últim, hi tenim l'enterrament de la sardina, que és on es crema el Carnestoltes.

Festes de maig

A les festes de maig hi ha un ampli programa d'activitats (que cada any varia), però, la que mai falla són els bous. També hi ha balls de gala, on les pubilles, pubilletes i hereus, amb els seus acompanyants, obrin el ball.



Festes Majors de les Cases d'Alcanar

Les Festes Majors de les Cases d'Alcanar, són més o menys com les festes de maig, ja que també hi ha un ampli programa de festes que cada any varia, però, els bous sempre hi són presents. Com també a les festes de maig, hi ha balls de gala.



Festes del Remei

Les festes del Remei són les festes que es celebren a l'octubre a Alcanar. Aquestes festes comencen amb l'acte de la imposició de bandes a les pubilles, pubilletes i hereus i amb la proclamació de la pubilla i pubilleta major. Hi ha un seguit d'actes que cada any varien segons la programació. El diumenge és la festivitat de la Mare de Déu del Remei i es surt d'Alcanar fins la Ermita del Remei amb romeria. El dilluns es realitza una desfilada de carrosses per alguns carrers del poble.



Quinquennals

Les Quinquennals, són les festes més representatives del poble. Es celebren cada cinc anys, els acabats en 4 i en 9. Consisteix a baixar a la Mare de Déu del Remei en romeria fins Alcanar, i una vegada ha arribat, cada dia es porta en processó per un sector del

poble. El poble es divideix en nou sectors, així es fa més fàcil a l'hora de passar per cadascun dels carrers. Abans que passi la Mare de Déu, s'adorna cada carrer amb catifes, que poden estar fetes de serradura, sal tenyida o cafè. Una vegada ha passat pels nou sectors, la Verge és retornada al Remei amb romeria.

Una vegada hem vist les sis festes d'Alcanar, és el moment de triar-ne una per poder enfocar el nostre joc. Per triar-la, mirarem quina és la que més representa al poble i la que ens fa diferents a la resta, és a dir, que només la celebrem nosaltres. Per exemple el carnaval es celebra a quasi tots els pobles i ciutats, les festes de maig i de les Cases, les celebren també molts altres pobles. Descartant aquestes tres, ens queden la festa de Sant Antoni, les festes d'octubre i les Quinquennals.

Finalment, ens quedarem amb la temàtica de les Quinquennals, ja que és la més representativa del poble.

3.2. INVESTIGACIÓ DE LA TEMÀTICA

Les festes Quinquennals, són unes festes que es celebren cada cinc anys. Aquestes van començar el 7 d'octubre del 1939, en rebre una nova imatge de la Mare de Déu del Remei. Llavors es va proposar celebrar cada cinc anys unes festes extraordinàries en honor a la patrona d'Alcanar.

Les primeres festes Quinquennals es van celebrar cinc anys després d'haver fet la promesa, el 1944.



3.2.1. CANÇONS

Mentre es va en processó pels diferents sectors del poble d'Alcanar es canten unes cançons anomenades "goigs". També es canten pregàries, com per exemple, la pregària de la Mare de Déu del Remei.

Els goigs són unes composicions poètiques, populars, que es canten a la Mare de Déu als Sants o a Crist. Són cantats col·lectivament en un àmbit religiós. El seu missatge és donar gràcies per tot el bé rebut.

En canvi, a les Cases es canta la "Salve Marinera".

GOIGS A LA VERGE DEL REMEI

Elegida sou per Déu, salut del gènere humà,
sempre en Vós busca remei, nostre poble d'Alcanar.

Tot el que Vós demaneu al Verb Fill de l'Etern Pare,
molt fàcilment ho al canseu per vostra gràcia de Mare,
i en aqueix immens poder sempre tots hem confiat,
sempre en Vós busca remei, nostre poble d'Alcanar.

Des que el sol il·lumina sou vas espiritual
que conté la medicina per tota classe de mal,
per això de tot arreu venen aquí i són curats,
sempre en Vós busca remei, nostre poble d'Alcanar.

Les glòries del nostre poble, cavallers, títols i abats,
pagesia honrada i noble, mariners valents i braus,
ara i sempre del Remei han sigut fervents amants,
sempre en Vós busca remei, nostre poble d'Alcanar.
De captius sou redemptora, de pecadors, conversió,
d'afligits, consoladora, de malalts, la curació;
tota llàgrima eixugueu, tot dolor sabeu minvar.
Sempre en Vós busca remei, nostre poble d'Alcanar.

Finalment Mare i Senyora l'esperança en Vós posem,
i essent Vós la medidora, la glòria també esperem.
I agraïts a favors tants, tots teus som, ànima i sang.
Sempre en Vós busca remei, nostre poble d'Alcanar.

Amen.

PREGÀRIA A LA VERGE DEL REMEI

A vostres peus, oh, Verge del Remei, què hi fa de bon estar!
Què són "ditxosos" fent-hi niu l'ocell, la flor que hi ve a esclatar!
Un niu és vostra ermita, Mare amada, nosaltres els petits
vivim de vostre amor amb la becada i amb llet dels vostres pits.

Vós sou la flor, nosaltres les abelles vivim de dolça mel,
i no trobant a terra flors prou belles, girem els ulls al cel.
Porteu-nos a volar amb vostres ales pel camp de l'infinit,
fins a mirar en ses empíries sales el sol de fit a fit.

SALVE MARINERA

Salve, estrella de los mares,
de los mares iris de eterna ventura.

Salve, oh fènix de hermosura,
Madre del divino Amor.

De tu pueblo a los pesares
tu clemència dé consuelo.
Fervoroso llegue al cielo
hasta ti, hasta ti nuestro clamor.

Salve, salve, estrella de los mares,
salve, estrella de los mares.
Sí, fervoroso llegue al cielo
hasta ti, hasta ti nuestro clamor.

Salve, salve, estrella de los mares,
estrella de los mares,
salve, salve, salve, salve.

4. ELABORACIÓ DEL JOC

Primer que res, hem de pensar com volem que sigui el joc i quins elements hi han d'aparèixer.

En el joc hi apareixerà un tauler. Aquest serà compost amb una sèrie de caselles que és per on els jugadors i la Verge del Remei es mouran. Aquestes caselles simularan uns quants carrers d'Alcanar. També hi haurà un dau, que serà per saber el nombre de caselles per on cada jugador es mou. Hi podrem trobar també quatre fitxes, una per a cada jugador, i una fitxa que representarà a la Mare de Déu del Remei.

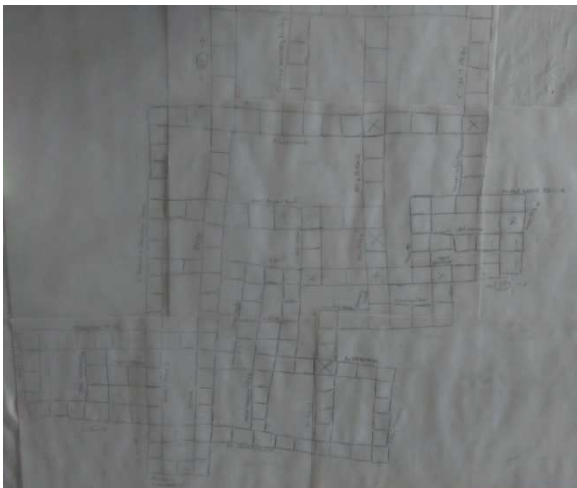
Una vegada hem pensat quins elements han d'aparèixer, serà el moment de fabricar-los.

4.1. TAULER

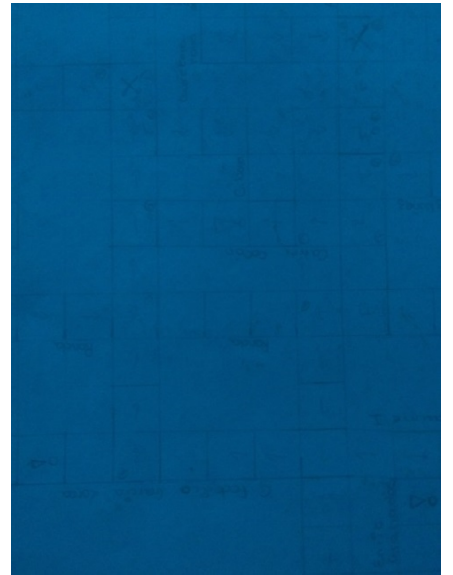
Abans de fer el tauler sobre el material que finalment quedarà, farem una prova en brut per veure més o menys com serà.

Primer, haurem de buscar un plànol d'Alcanar que ens serveixi, i amb aquest plànol i paper vegetal, dibuixarem uns quadres seguint els carrers del plànol, d'aquesta manera, els quadres resultants intentaran fer una aproximació d'alguns dels carrers.

Una vegada realitzat el "tauler" amb el paper vegetal, marcarem a sobre d'aquest amb un "X" on es situa cadascun dels altars. També escriurem el nom de cada carrer al costat per poder-nos situar en tot moment per quin lloc estem avançant.



Una vegada tenim el primer disseny del tauler, caldrà pensar si ens agrada com ha quedat o hem de retocar alguna cosa. En el cas que ja estigui bé, agafarem una cartolina (del color que sigui) i intentarem tornar a fer aquestes caselles, però, aquesta vegada estaran alineades i seran totes iguals. Pensarem de quants de centímetres volem que siguin, ja que no poden ser molt petites perquè sinó, no ens cabran a dintre les fitxes de cada jugador. Tampoc poden ser molt grans, ja que necessitarem més d'una cartolina A-2 i quedaria el tauler massa gran.

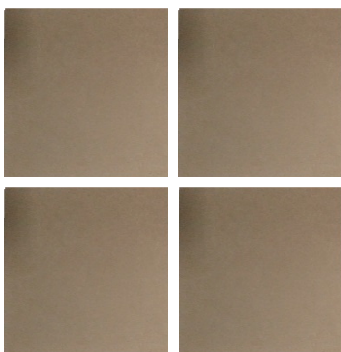


Tenint en compte totes les coses anomenades anteriorment, el millor serà fer-les de 2cm d'amplada i d'alçada.

Una vegada tenim el "tauler" passat a la cartolina, pensarem quin serà el material final. La millor opció que tenim, és fer-lo amb fusta.

Per fer el tauler final, seguirem una sèrie de passos:

1. Primer que res, agafarem una fusta no molt gruixuda i la tallarem en quatre parts iguals.



2. Després, pintarem cada part amb color blanc trencat i deixarem que es sequi.



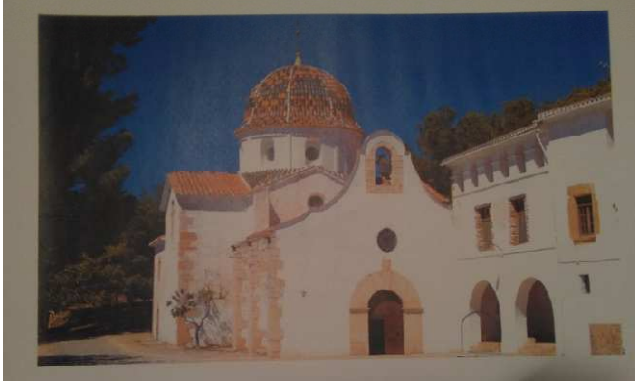
3. Una vegada pintada la part de davant, serà l'hora de pintar la part del darrere. Per a la part que no es veu, utilitzarem el color blanc.



4. A continuació, ajuntarem les quatre parts amb cinta adhesiva, que posarem per la part del darrere.



5. Per tal que el tauler tingui alguna decoració, afegirem la imatge del Remei de fons. Agafarem una imatge de l'ermita del Remei i la imprimirem, però aquesta haurà d'estar impresa amb un efecte anomenat "efecte espill", que és per a girar la imatge.



6. Utilitzarem una tècnica anomenada "transfer", per tal que la imatge es quedi al tauler. Amb un pegament especial, farem una passada per damunt de la fotocòpia, deixarem que es sequi durant una hora.



7. Una vegada sec, farem una altra passada amb el pegament, i procedirem a enganxar-ho a sobre del tauler. Deixarem que es sequi unes 24 hores.



8. Per assegurar-nos que quedi bé, posarem a sobre del tauler alguns llibres per tal que facin pes.



9. Quan ja hagin passat les 24 hores, retirarem amb compte la cinta adhesiva.



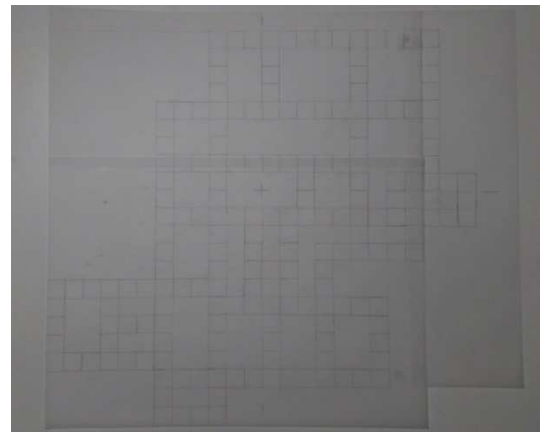
10. Amb unes tisores separarem les quatre peces.



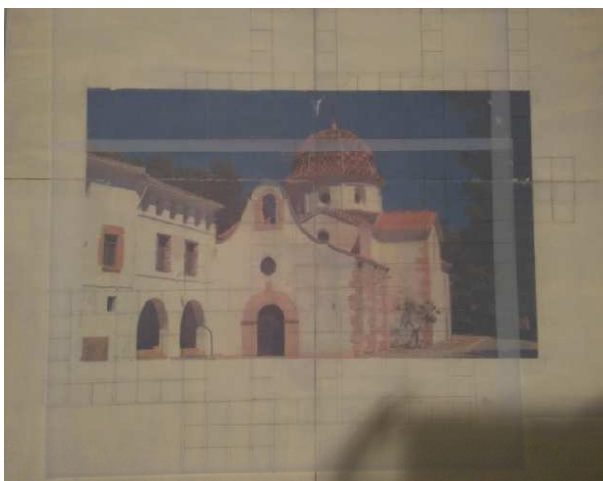
11. Una vegada separades, anirem fregant la fotocòpia que hem enganxat anteriorment i veurem com ens queda la imatge de l'ermita del Remei enganxada al tauler.



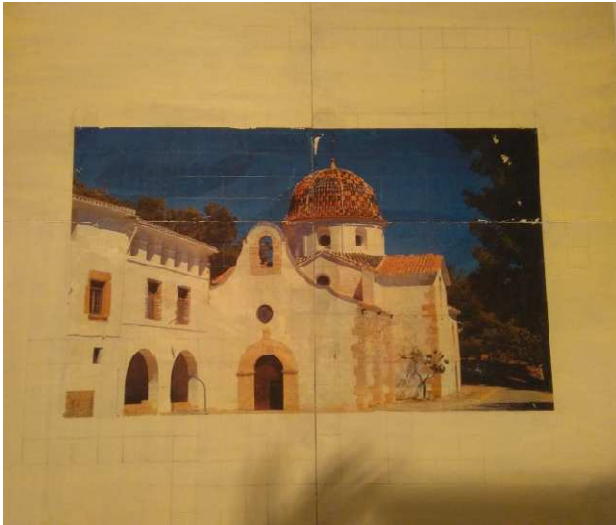
12. Ja tenint la imatge de fons llesta, ara és el moment de dibuixar les caselles. Per a dibuixar-les, agafarem la cartolina on vam fer la prova i un paper de calca i les dibuixarem a sobre.



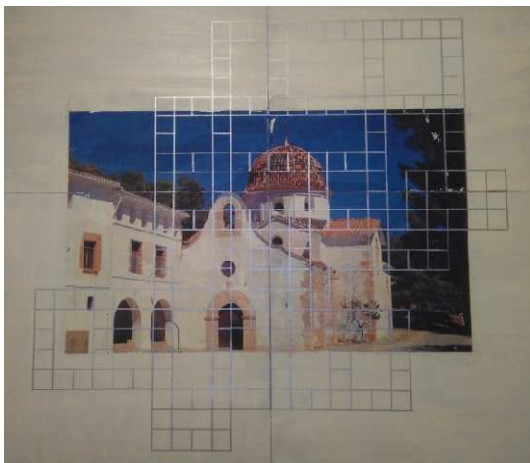
13. Agafarem el paper de calca amb les caselles dibuixades i el posarem a sobre del tauler.



14. Anirem dibuixant amb llapis el recorregut a sobre del tauler, tenint com a referent el paper de calca.



15. Una vegada hem dibuixat el recorregut a llapis, serà l'hora de tornar-lo a dibuixar però aquesta vegada amb un retolador.



4.2. RECORREGUT

Per a dissenyar el nostre recorregut, tindrem en compte que la Mare de Déu ha de passar per la major part dels carrers, però no és necessari que hi passi per tots. No ens guiarem amb el recorregut que realment realitza a les Quinquennals, ja que hi passa per tots els carrers i el joc seria massa llarg.

La fitxa de la Mare de Déu, sortirà de l'església, i anirà avançant per les caselles que haurem marcat amb una petita fletxa fins arribar al primer altar, una vegada està al primer, seguirà el tot el recorregut marcat i aquest s'acabarà a l'últim altar.

El joc, no s'acabarà quan hagi estat tot el recorregut fet, sinó quan els jugadors hagin estat capaços de dur tots els materials al seu corresponent altar.

El recorregut estarà fet amb una sèrie de caselles totes juntes, que per allí és per on aniran els jugadors i la Mare de Déu. Hi haurà caselles que quan els jugadors es mouran i hi cauran a sobre no passarà res, però hi haurà unes altres que quan hi cauran, podran agafar un material o una carta. Les caselles on podran agafar un material, a la casella hi haurà escrit el material que podran agafar, en canvi per agafar una carta, hauran de caure a una casella on hi hagi dibuixat una exclamació “!”.

Per fer-nos una idea de com serà el recorregut, agafarem la cartolina anteriorment emprada i amb llapis dibuixarem unes fletxes provisionals per on volem que passi. Una vegada fetes, mirarem si ens agrada el recorregut que hem dissenyat, en cas que no, observarem quina part de les caselles no ens convenç i eliminarem les fletxes que no ens agraden com han quedat i tornarem a dibuixar un recorregut.

Una vegada tenim el recorregut dibuixat en llapis a la cartolina de prova, triarem un color per a cada recorregut i repassarem les línies amb els colors per diferenciar els diferents recorreguts, d'aquesta manera ja el tindrem fet.

4.3. CARTES

Per a posar més emoció al nostre joc, inclourem unes caselles que tindran un símbol d'exclamació a l'interior. Quan el jugador caigui en una d'aquestes caselles, haurà d'agafar una carta.

Les cartes estaran fetes amb una baralla espanyola i al damunt de cada carta enganxarem un tros de paper, per poder escriure a sobre l'acció que ha de realitzar el jugador. Per protegir-les, comprarem unes fundes especials per a cartes.

Primer que res, agafarem les cartes i a sobre li enganxarem un tros de paper que anteriorment haurem mesurat i serà igual de gran que la carta. Després, escriurem a sobre l'acció determinada que haurà de realitzar el jugador que hagi caigut en la casella “!”, i per últim, les introduïrem a dintre de la funda de plàstic.

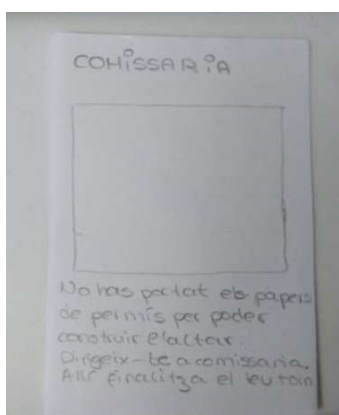
Les cartes tindran escrites aquestes accions:

- Torna a tirar
- Avances cinc caselles
- Camió de la brigada: Et trobes amb el camió de la brigada i et porta el material.
- Veí generós: Et trobes amb un veí i et regala 1 material.
- Obres: Et trobes amb el carrer tallat.
- Plou: Comença a ploure. La mare de Déu avança 5 caselles.
- Comissaria: No has portat els papers per poder construir l'altar. Has d'anar a comissaria.
- Comodí: Agafa 1 material.

A la nostra baralla hi trobarem 5 cartes de cada tipus, en total tindrem 40 cartes.

Per fer les cartes seguirem una sèrie de passos:

1. Tallarem uns trossos de paper, per fer una prova del disseny de cada carta.
2. Escriurem al paper l'acció que haurà de realitzar el jugador.



3. Dibuixarem el dibuix corresponent per a cada carta.



4. Tallarem una carta per a posar-la dintre de les fundes per tal que quedi més resistent.

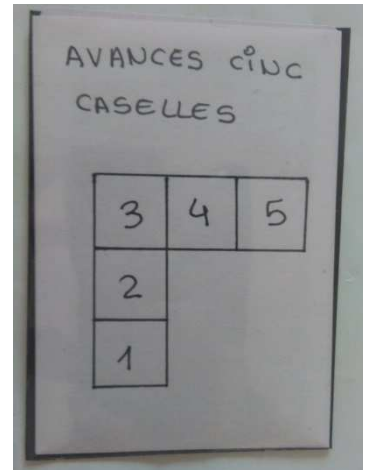
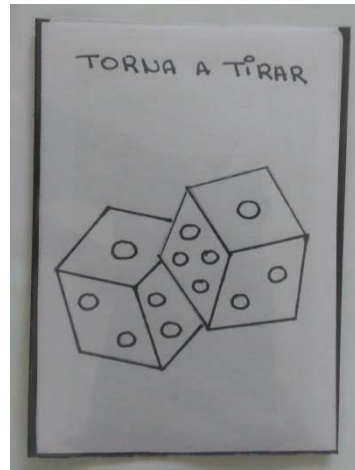
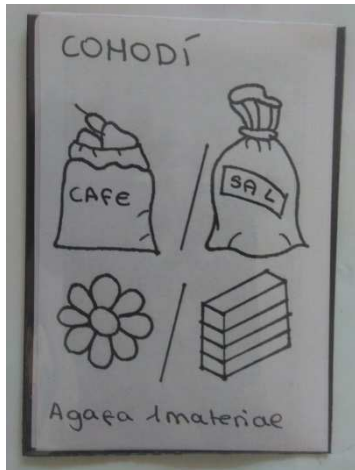


5. Posarem les cartes provisionals dintre de les fundes per a veure com queda.



Una vegada que hàgim fet les cartes provisionals i ens n'agradi cada disseny, serà l'hora de realitzar les cartes finals amb els mateixos passos anteriorment esmentats.

Finalment les cartes que quedaran per al nostre joc seran d'aquesta manera:



4.4. FITXES

En el nostre joc hi constaran una sèrie de fitxes. Per començar, mirarem quines peces necessitem.

Necessitarem una peça que simuli la Verge del Remei.

També, una fitxa per a cada jugador que hauran de ser diferents per tal que es puguin distingir.

Ens farà falta també les peces que representaran els materials que cada jugador haurà d'aconseguir. Aquests eren: Fusta tallada, flors, cafè i sal.

Per últim, cada jugador tindrà un dau per saber quantes caselles ha d'avançar.

Verge del Remei:

Primer, dibuixarem sobre un full de calca (per fer la prova), el dibuix que volem hi hagi. Una vegada tenim el dibuix, el retallarem, i el ficarem a sobre del tauler provisional que tenim per veure com hi queda. Si ens agrada com queda, ja tindriem el dibuix, només faria falta passar-lo al material que finalment hi resultarà.



Per a que quedi d'una forma més realista, la Mare de Déu final, la farem amb ceràmica.

Per a que ens quedi bé, seguirem una sèrie de passos:

1. Comprarem una plaqueta de ceràmica



2. Hem de modelar el fang per a començar a donar-li una mica de forma.



3. Quan comenci a tenir forma, començarem a ficar-li el cabell.



4. Després de tenir el cabell ja llest, li farem forma al nas, col·locarem el nen Jesús i les mans de la Mare de Déu.



Jugadors:

Pensarem com volem que siguin representats els jugadors. Tenim algunes opcions:

Agafar unes fitxes de diferents colors, (com ara del parxís), o directament dissenyar-les nosaltres.



La millor opció serà agafar quatre fitxes del parxís (una de cada color), ja que entren perfectament dintre de la mesura de les nostres caselles.

Fusta, cafè, flors i sal:

Per poder simular els materials seguirem aquests passos:

1. Primer que res, agafarem un llistó de fusta.



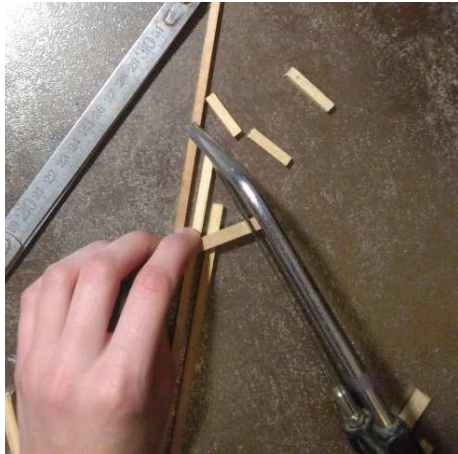
2. Mirarem quants trossets del llistó hem de tallar. En el nostre cas, ens faran falta 9 trossets per material, és a dir, un total de 36 trossets.

3. Una vegada pensat, agafarem un regle i mirarem quina mesura és la més adequada. En el nostre cas, seran uns 2,5cm.

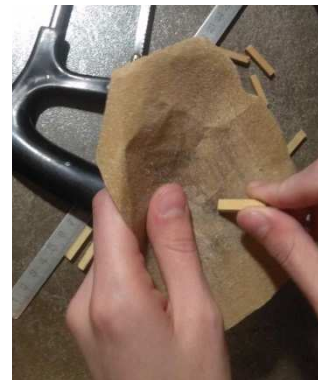


4. A continuació, procedirem a marcar amb un llapis la distància anteriorment pensada.

5. Una vegada marcat, amb una serra de marqueteria els tallarem.

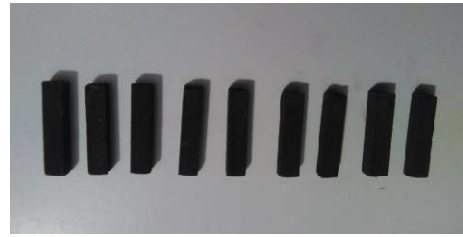


6. Com els trossets de fusta no hauran quedat perfectes, amb paper de vidre acabarem de polir-los.



7. Ja polits els que seran els nostres futurs materials per al joc, serà el moment de pintar-los. Per a representar la fusta, seran del mateix color, és a dir, no els pintarem. Les flors, ficarem un color ben llampant, com ara el fúcsia. Per a la sal, usarem el color blanc. I per últim, per al cafè, agafarem el color negre.



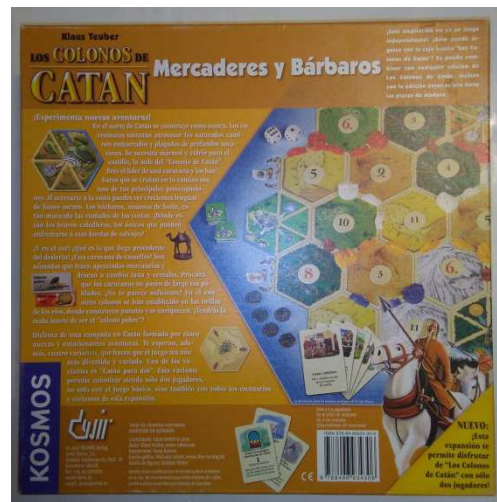
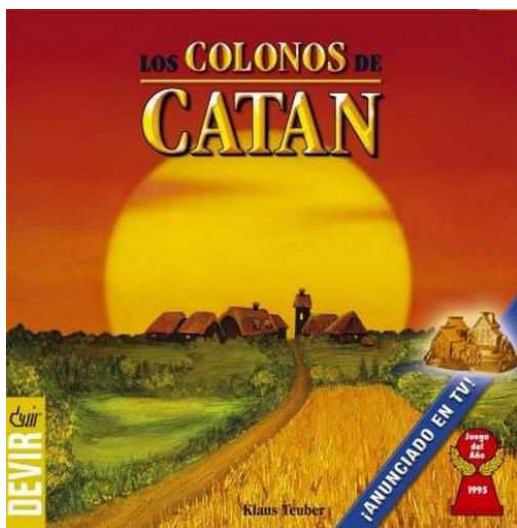


4.5. CAIXA

Per fer la caixa del nostre joc, seguirem una sèrie de passos:

1. Agafarem una caixa d'un altre joc que ja no necessitem.

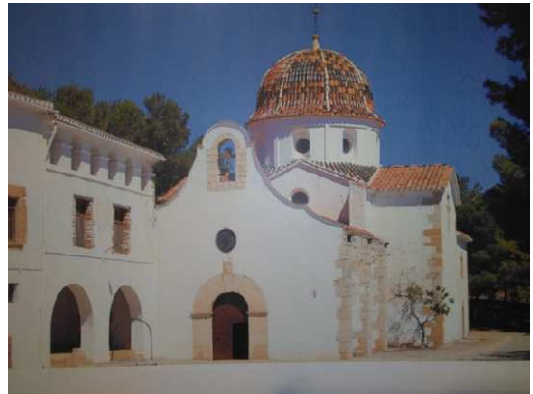
En el nostre cas, agafarem la caixa del joc *Los colonos de Catan*.



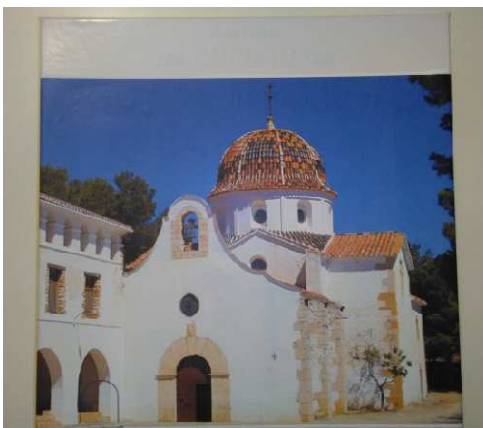
2. Una vegada tenim la caixa triada, enganxarem a sobre un paper especial de color blanc per a llevar-li el fons.



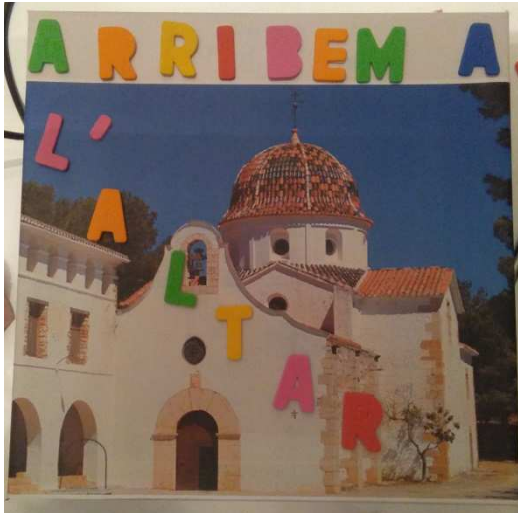
3. Per a que la caixa no es quedi de color blanc triarem una imatge, que aquesta després l'enganxarem a sobre a sobre.



4. Ja tenint la imatge llesta, l'enganxarem a sobre de la caixa.



5. A la part de dalt de la caixa, on hi ha un tros en blanc, posarem el nom del joc.
Que aquest és: ARRIBEM A L'ALTAR.



5. CONTINGUT DEL JOC

5.1. MATERIAL:

Un tauler.



Quatre fitxes (una per a cada jugador), de color blau, groc, verd i rosa.



Quatre daus.



Nou peces de fusta de color fúcsia.



Juguem a un joc?

2017-2018

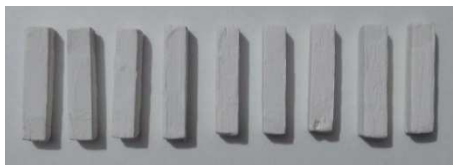
Nou peces de fusta de color fusta.



Nou peces de fusta de color negre.

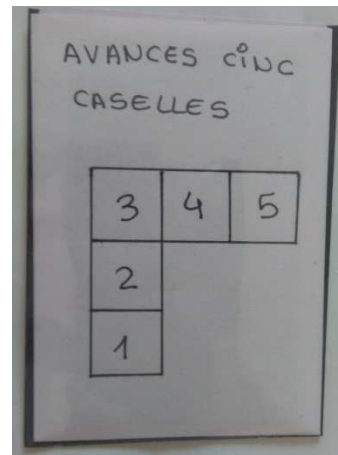
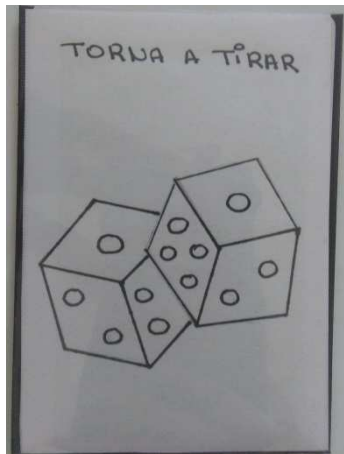


Nou peces de fusta de color blanc.



Quaranta cartes, hi ha 8 diferents i 5 de cada tipus.





Una peça de la Mare de Déu



5.2. INSTRUCCIONS:

L'edat recomanada per al joc serà de 12 a 80 anys, perquè per a un nen més petit de 12 anys i un adult de més de 80 anys, pot ser que sigui massa complex. Hi podran haver de tres a quatre jugadors. Si hi ha 3 jugadors, només necessitaran agafar 3 materials, els que ells vulguin, però no en poden haver de repetits, hauran de ser 3 diferents. En cas que hi hagi 4, hauran d'agafar els 4.

Cada jugador tindrà una fitxa d'un color diferent, per poder moure's sobre el tauler sense confondre's de peça. Els colors seran: el verd, el rosa, el groc i el blau.

L'objectiu d'aquest joc és que els jugadors arribin a portar els materials necessaris a cadascun dels altars abans que la Mare de Déu hi arribi. En cas que arribi, s'acaba el joc.

Primer que res s'ha de muntar el tauler, però seguint el dibuix del tauler. Una vegada muntat, veiem que el tauler té una sèrie de caselles quadrades que representen alguns carrers d'Alcanar. En aquestes caselles és per on els jugadors i la Mare de Déu del Remei s'han d'anar movent.

Els jugadors es mouen de la següent manera; primer que res, cada jugador ficarà la seva peça a qualsevol casella del tauler, després es mirarà quin de tots els jugadors és l'inicial, el jugador inicial serà la persona de menor edat que hi hagi jugant en aquell moment. Una vegada tenint clar qui comença, el jugador inicial tirarà el dau, i avançarà tantes caselles com el número que li hagi sortit al dau, és a dir, si el jugador trau un 1, avançarà una casella, si trau un 2, avançarà dos caselles i així successivament fins al 6. Després que el jugador inicial s'hagi mogut, haurà finalitzat el seu torn, sempre i quan, no hagi caigut en una casella on pots agafar un material o en una que hi ha una exclamació. Si cau en una casella on pots agafar un material, el jugador agafarà el material i el seu torn finalitzarà en aquell instant. En canvi, si cau en la casella on hi ha l'exclamació, el jugador agafarà una carta i realitzarà l'acció que hi hagi depenent si s'ha de jugar al moment o no la carta i finalitzarà el seu torn. Després serà el torn del segon jugador (serà el jugador que estigui assegut a la dreta de l'inicial), que realitzarà el mateix procés que el jugador inicial. Una vegada que ha de tornar a tirar el jugador inicial, direm que ha passat un torn. Els jugadors podran anar per les caselles que vulguin, no hi ha un recorregut marcat per a ells.

Els jugadors hauran d'anar a buscar els materials a les seves respectives caselles (caselles ja destacades on hi podem veure escrit el nom del material que ha de agafar, per tal que els jugadors sàpiguen en tot moment quines són i per a quin material en concret és cadascuna), i després els hauran de portar a l'altar que toqui. Una vegada han anat a buscar el material i l'han portat a l'altar (hi ha una casella assenyalada amb una X i un número que indica l'altar que és), han de tornar a repetir el mateix procés per al següent altar, és a dir, una vegada han deixat el material, des de la casella de l'altar, han de tornar a tirar el dau fins que arribin a la casella d'agafar un material. Cada jugador podrà agafar un material com a molt, però, si quan té un material i agafa una carta on diu que ha d'agafar en aquell mateix instant un material, l'agafarà, únicament en aquell instant podrà tenir més d'un material.

La manera amb la qual s'ha de moure la Mare de Déu és una en concret. Es mou al final de cada torn, és a dir, quan l'últim jugador ja hagi tirat els daus i s'hagi mogut, abans que tiri el jugador inicial, es mourà la Mare de Déu. Per saber quantes caselles s'ha de moure, un jugador (qualsevol) tirarà un dau, i avançarà 1 o 2 caselles, depenent de que si trau un 1, 2 o 3, avançarà una casella, en canvi si trau un 4, 5 o 6, avançarà dos caselles. A diferència dels jugadors, la Mare de Déu té el recorregut marcat, començarà des de la casella que hi ha una creu dibuixada, aquesta casella representa l'església, i anirà seguint les fletxes dibuixades a dintre de les caselles que la portaran al primer altar. Una vegada estigui al primer altar, seguirà les fletxes fins al segon altar, i continuarà així fins al vuitè altar, que és l'últim altar que hi ha.

6. CONCLUSIÓ

El nostre treball tenia un objectiu molt clar que era arribar a realitzar un joc de taula amb temàtica d'Alcanar mitjançant una recerca d'informació d'aquest poble.

Per poder complir aquest objectiu, vam haver de tenir en compte una sèrie de passos que havíem de fer per poder-lo dur a terme:

1. La primera dificultat amb que ens vam topar va ser la de triar una temàtica per al nostre joc tot hi sabent que volíem que estigués relacionat d'alguna manera amb Alcanar, i la vam resoldre sense cap mena d'inconvenient. Sols era pensar un aspecte conegut d'Alcanar, que només anomenant-lo la gent ja sàpigues que es tractava d'Alcanar. I així ho vam fer, vam mirar totes les festes que s'hi trobaven al municipi, i entre totes ens vam quedar amb les Quinquennals.
2. El següent inconvenient va ser pensar com havia de ser el joc, és a dir, si havia de ser amb un tauler, simplement amb cartes, o només amb daus. També el vam resoldre, ens vam quedar amb un joc que tingués un tauler, un dau per a cada jugador i amb cartes.
3. Una vegada tenint clar com havia de ser el nostre joc, va ser l'hora de dur-lo a terme i començar-lo a fer. Primer vam haver de dissenyar el nostre recorregut. Després, vam comprar les fustes per a poder-lo dibuixar ja a sobre, però abans havíem de ficar alguna decoració i vam ficar la imatge de l'ermita de fons. Una vegada amb la imatge ja llesta al tauler, va ser l'hora de dibuixar les caselles. Vam dur amb màxima perfecció aquest pas.
4. El següent pas era realitzar les cartes, vam dibuixar vuit cartes diferents, de les quals em vam dibuixar quatre més de cada tipus, donant així un resultat final de quaranta cartes. Ens hem vam sortir perfectament també.
5. Per últim, sols ens quedava decidir les fitxes per als jugadors i la fitxa de la mare de Déu del Remei. Vam agafar quatre fitxes redones, una de cada color per poder distingir quina peça era de cada jugador. En el cas de la peça de la Mare de Déu,

la vam dissenyar nosaltres mateixos amb fang. Ens va resultar fàcil poder realitzar aquest pas.

Personalment, crec que l'objectiu d'aquest treball ha estat assolit. Hem superat tots els inconvenients amb que ens hem topat, amb major o menor dificultat, però, finalment hem arribat on preteníem arribar que era aconseguir el joc de taula d'Alcanar.

7. WEBGRAFIA

[Consulta: 6 d'agost a les 18.25 hores]

<https://jugandoenpareja.wordpress.com/2016/07/05/juego-de-hoy-robinson-crusoe/>

[Consulta: 6 d'agost a les 18.45 hores]

<http://www.ebredigital.cat/societat/2329-descobreix-les-terres-de-l-ebre-un-joc-de-taula-per-coneixer-el-territori>

[Consulta: 6 d'agost a les 19.01 hores]

<http://xtec.cat/ceipjoncadella/jocstaula.htm>

[Consulta: 6 d'agost a les 19.20 hores]

https://ca.wikipedia.org/wiki/Festes_Quinquennals_d%27Alcanar

[Consulta: 7 d'agost a les 19.33 hores]

<http://www.alcanar.org/festes-quinquennals>

[Consulta: 7 d'agost a les 18.41 hores]

<http://www.cae.cat/upload/documents/dossiers-cae-3-jocs-taula-infants-3-6-anys.pdf>

[Consulta: 12 d'agost a les 12.54 hores]

<http://labsk.net/index.php?board=40>

[Consulta: 12 d'agost a les 12.57 hores]

<https://www.agrpriority.com/single-post/2015/02/20/%C2%BFQu%C3%A9-materiales-utilizamos-en-nuestros-juegos-de-mesa>

[Consulta: 12 d'agost a les 13.14 hores]

<https://www.taringa.net/posts/hazlo-tu-mismo/7627260/Juegos-de-Mesa-Moldes-y-Materiales.html>

[Consulta: 12 d'agost a les 13.21 hores]

https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_mesa#Juegos_de_dados

[Consulta: 12 d'agost a les 13.53 hores]

<http://www.descobrir.cat/ca/agenda/festa-de-sant-antoni-d-alcanar-2017-164892.php>

[Consulta: 12 d'agost a les 14.02 hores]

<http://patrimonifestiu.cultura.gencat.cat/Carnaval-Alcanar-Carnestoltes>

[Consulta: 12 d'agost a les 14.17 hores]

<http://patrimonifestiu.cultura.gencat.cat/Festes-i-elements-festius-catalogats-o-declarats/Sant-Antoni/Festa-de-Sant-Antoni-d-Alcanar>

[Consulta: 12 d'agost a les 14.41 hores]

<http://www.alcanarturisme.com/es/fiestas/>

[Consulta: 12 d'agost a les 14.51 hores]

<http://recordsdelacostapunica.blogspot.com.es/2014/10/la-recuperacio-dels-goygs-del-remey-1.html>

[Consulta: 12 d'agost a les 14.55 hores]

<https://ca.wikipedia.org/wiki/Goigs>

[Consulta: 12 d'agost a les 15.03 hores]

<http://www.parroquiaalcanar.com/quinquennals/franc/goigs.htm>

[Consulta: 13 d'agost a les 16.17 hores]

[http://ioc.xtec.cat/materials/FP/Materials/1752 EDI/EDI 1752 M04/web/html/WebContent/u2/a1/continguts.html](http://ioc.xtec.cat/materials/FP/Materials/1752_EDI/EDI_1752_M04/web/html/WebContent/u2/a1/continguts.html)

[Consulta: 13 d'agost a les 16.51 hores]

https://www.google.es/search?biw=1366&bih=676&tbm=isch&sa=1&q=JOC+OCA&oq=JOC+OCA&gs_l=psy-ab..3..0i30k1j0i8i30k1i3.408888.409734.0.410326.7.7.0.0.0.209.772.0j3j1.4.0....0...1.1.64.psy-ab..3.4.766...0j0i67k1j0i13k1.7lxSYey-sZY#imgrc=eFbdppvVbX5SWM:

[Consulta: 13 d'agost a les 17.03 hores]

https://www.google.es/search?biw=1366&bih=676&tbm=isch&sa=1&q=robinson+crusoe+joc&oq=robinson+crusoe+joc&gs_l=psy-ab..3..0i2j0i30k1i2.146.1032.0.1325.4.3.0.0.0.383.754.3-2.2.0....0...1.1.64.psy-ab..2.2.751...0i67k1.xWUD9DG3vNg#imgrc=Tnz5L8HJ79KYSM:

[Consulta: 13 d'agost a les 17.10 hores]

https://www.google.es/search?q=el+joc+de+les+terres+de+l%27ebre&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjJ6s21utTVAhUFUIAKHTCQAA4Q_AUICigB&biw=1366&bih=676#imgrc=nLC3IHtn7au8XM:

[Consulta: 13 d'agost a les 17.20hores]

https://www.google.es/search?biw=1366&bih=676&tbm=isch&sa=1&q=joc+trivial&oq=joc+trivial&gs_l=psy-ab.3...28106.29425.0.29778.11.9.0.0.0.0.320.1291.0j3j2j1.6.0....0...1.1.64.psy-ab..5.2.395...0j0i67k1j0i30k1.bhiRW56b2gA#imgrc=yBiD042YnM5bnM:

[Consulta: 18 d'agost a les 13.20 hores]

<https://www.youtube.com/watch?v=EL3ynssNd-Y>

[Consulta: 13 d'agost a les 13.40 hores]

<https://www.youtube.com/watch?v=JdoCyMTr4Go>

[Consulta: 13 d'agost a les 14.05 hores]

https://www.youtube.com/watch?v=eEC_0ZAD7N4

[Consulta: 28 d'agost a les 17.30 hores]

<https://magnet.xataka.com/en-diez-minutos/la-larga-historia-de-los-juegos-de-mesa>

[Consulta: 28 d'agost a les 17.45 hores]

<http://www.inspirulina.com/sabes-cual-fue-el-primer-juego-de-mesa-de-la-historia.html>

[Consulta: 28 d'agost a les 18.03 hores]

[https://ca.wikipedia.org/wiki/Senet_\(joc\)](https://ca.wikipedia.org/wiki/Senet_(joc))

[Consulta: 28 d'agost a les 19.07 hores]

https://es.wikipedia.org/wiki/Senet#/media/File:SenetBoard-InscribedWithNameOfAmunhotepIII_BrooklynMuseum.png

[Consulta: 28 d'agost a les 19.20 hores]

<https://es.wikipedia.org/wiki/Senet>

[Consulta: 29 d'agost a les 11.20 hores]

https://www.google.es/search?q=serra+de+marqueteria&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwja7u3v9bbXAhWBNRQKHcZwCJMQ_AUICigB&biw=1366&bih=675#imgrc=XROKAFfILqqvcM:

[Consulta: 29 d'agost a les 12.00 hores]

https://www.google.es/search?q=Sant+Antoni+alcanar&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi4l-Xpp-TXAhWplOAKHTX4B-gQ_AUICygC&biw=820&bih=560#imgrc=bocr7MLzSSrPsM:

[Consulta: 29 d'agost a les 12.15 hores]

https://www.google.es/search?biw=1366&bih=675&tbm=isch&sa=1&ei=8e8eWuLtEcrG_QbX46HwDw&q=festes+de+maig+alcanar&oq=festes+de+maig+alcanar&gs_l=psy-ab.3...29799.33753.0.33931.26.17.1.0.0.0.552.2437.2-5j2j0j1.8.0....0...1c.1.64.psy-ab..18.5.1096...0j0i30k1j0i8i30k1j0i24k1.0.-GXppKzoiQQ#imgrc=n7GDfwzstugnyM:

[Consulta: 30 d'agost a les 17.05 hores]

https://www.google.es/search?biw=1366&bih=675&tbm=isch&sa=1&ei=FvAeWofOO8SU_Qbd7pfdwDw&q=festes+de+les+cases+dalcanar&oq=festes+de+les+cases+dalcanar&gs_l=psy-ab.3...89034.92168.0.93157.16.13.0.0.0.0.358.1868.2-5j2.7.0....0...1c.1.64.psy-ab..12.1.236...0i24k1.0.4duYLuN4j3l#imgdii=vsSKI-ruMEbvTM:&imgrc=vYdJf-MRDuYYDM:

[Consulta: 30 d'agost a les 17.30 hores]

https://www.google.es/search?biw=1366&bih=675&tbm=isch&sa=1&ei=DPEeWurJF6OI_QaGvIC4CA&q=remei+alcanar&oq=remei+alcanar&gs_l=psy-ab.3...23095.24907.0.25029.13.10.0.0.0.0.342.1425.2-3j2.5.0...0...1c.1.64.psy-ab..8.4.1124...0j0i67k1j0i30k1j0i5i30k1.0.e72g7Hh_BhY#imgdii=y7pDrQy8CZyMNM:&imgrc=UOKrTfgBYMNibM:

[Consulta: 30 d'agost a les 17.38 hores]

https://www.google.es/search?biw=1366&bih=675&tbm=isch&sa=1&ei=J_EeWsiyK4SpggfNwlmABg&q=quinquennals+alcanar&oq=quinquennals+alcanar&gs_l=psy-ab.3..0i24k1.171213.173613.0.173798.20.8.0.4.4.0.462.1234.3-1j2.3.0...0...1c.1.64.psy-ab..13.7.1262...0j0i5i30k1.0.jZHD9G9J9_U#imgdii=r6Y-ClIsjz3PU_M:&imgrc=Jcd0spPhfdG-RM:

[Consulta: 2 de setembre a les 11.34 hores]

https://www.google.es/search?biw=1366&bih=675&tbm=isch&sa=1&ei=2PEeWtnDMI-U_Qbp2avYBg&q=iniciis+quinquennals+alcanar&oq=iniciis+quinquennals+alcanar&gs_l=psy-ab.3...320858.322802.0.322992.7.7.0.0.0.0.353.878.2-2j1.3.0...0...1c.1.64.psy-ab..4.0.0...0.b4yYEUIbqwE#imgrc=TvyJ2usAVmh7TM:

[Consulta: 2 de setembre a les 12.05 hores]

https://www.google.es/search?biw=1366&bih=675&tbm=isch&sa=1&ei=HvMeWqKSMqmE_QbHs7PwCQ&q=senet&oq=senet&gs_l=psy-ab.3..0l10.383307.383882.0.384082.5.5.0.0.0.0.268.268.2-1.1.0...0...1c.1.64.psy-ab..4.1.266...0.UfqFM6cGuOM#imgdii= izsHB1-u_y1sM:&imgrc=-WPjbcqfr3h-6M:

[Consulta: 3 de setembre a les 17.30 hores]

https://www.google.es/search?biw=1366&bih=675&tbm=isch&sa=1&ei=6mAoWsaZBYWm alXcuoAJ&q=daus&oq=daus&gs_l=psy-

https://www.google.es/search?biw=1366&bih=675&tbm=isch&sa=1&ei=BWMoWq6iN8Xhaa32ttAJ&q=cartas+de+la+agricola&oq=cartas+de+la+agricola&gs_l=psy-ab.3..0i67k1I2j0I8.20574.21023.0.21355.4.4.0.0.0.0.237.237.2-1.1.0...0...1c.1.64.psy-ab..3.1.234...0.T7Iyjs9BFfQ#imgrc=DWCy1ztRmrUfUM:

[Consulta: 3 de setembre a les 18.05 hores]

https://www.google.es/search?biw=1366&bih=675&tbm=isch&sa=1&ei=BWMoWq6iN8Xhaa32ttAJ&q=cartas+de+la+agricola&oq=cartas+de+la+agricola&gs_l=psy-ab.3...4023.4619.0.5474.4.4.0.0.0.0.302.620.0j2j0j1.3.0...0...1c.1.64.psy-ab..1.0.0...0.WgZCcDHvrwk#imgrc=8UvApMWEfEaJLM:

[Consulta: 3 de setembre a les 18.20 hores]

https://www.google.es/search?biw=1366&bih=675&tbm=isch&sa=1&ei=5mkqWsiVIsKBaYLFqNAP&q=l%27ermita+del+remei+alcanar&oq=l%27ermita+del+remei+alcanar&gs_l=psy-ab.3...501348.506621.0.506931.25.18.1.0.0.0.439.2252.0j10j1j0j1.12.0...0...1c.1.64.psy-ab..15.0.0...0.oEHeo6NEDPM#imgdii=Y9Pe_vWjZjKYM:&imgrc=i5DeJrVPrjZPzM:

[Consulta: 25 de desembre a les 21.42 hores]

<https://es.wikipedia.org/wiki/Oware>

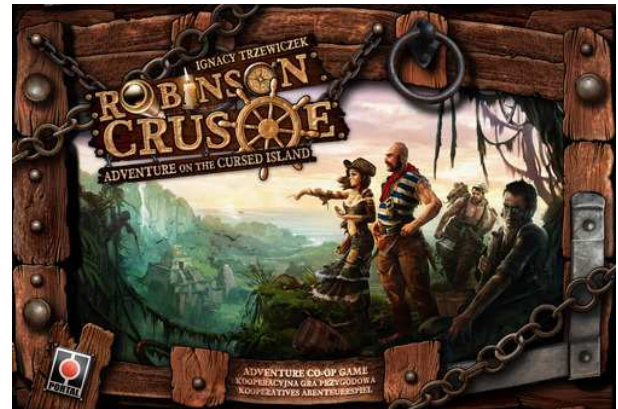
[Consulta: 26 de desembre a les 13.57 hores]

<https://ca.wikipedia.org/wiki/Aual%C3%A9>

8. ANNEX



le l'Ebre



Robinson Crusoe



Joc l'Oca



Trivial