



EL JOC DE LES SALINES DE GERRI DE LA SAL

MATERIAL PER A CADA GRUP

- 1 taulell de joc a doble cara (edat mitjana/segle XX)
- 5 fitxes per als jugadors (5 salers, 1 de cada color)
- 1 dau
- Cigrons
- 3 sacs per als cigrons, simbolitzen: l'alfolí, el monestir i la cooperativa.
- 5 recipients, 1 per a cada jugador, per acumular els cigrons.

OBJECTIU

L'objectiu del joc és arribar a la casella final (Monestir o Cooperativa, depenent de la partida) amb el màxim de sal possible.

Es jugarà amb quintars de sal. Un quintar és la unitat de mesura que es feia servir antigament. 1 quintar equivalia aproximadament a uns 40 kg. Durant el joc, la sal la representarem amb cigrons (1 quintar de sal equival a 1 cigró).

PREPARACIÓ DEL JOC

Comencem el joc amb el taulell de **l'edat mitjana** (monestir). Situem les fitxes dels jugadors a la **font** (casella de sortida) i els quintars de sal (cigrons) al sac de **l'alfolí o casa de la sal**.

Cada jugador per començar el joc tria una fitxa (un saler) amb la qual es mourà pel taulell i una cassoleta negra on hi posarà **10 quintars de sal, és a dir, 10 cigrons**.

Per avançar pel taulell de joc, caldrà llançar el dau. Per decidir qui comença, es pot llançar el dau i veure qui treu la puntuació més alta.

PRIMERA PART DEL JOC: EDAT MITJANA

Per ordre, cada jugador llança el dau i avança la seva fitxa pel taulell. Cal llegir què diu a la casella i actuar en conseqüència. A la majoria de caselles, s'indica un fet que s'ha donat que afectarà positivament o negativament les seves salines, **fent guanyar o perdre sal**. **Si guanyem, agafarem la sal de l'alfolí i si perdem la deixarem a l'alfolí**. Algunes caselles només contenen **informació** sobre les salines.

Caselles especials:

“**Per la canonada**”: si la peça cau a una casella unida a una **canonada**, s'anirà fins a la casella a la qual arriba la canonada (en qualsevol dels dos sentits).

“**De saler en saler**”: si algú cau a un saler avançarà fins a la casella que té un altre saler i podrà tornar a tirar el dau.

Si algú es queda sense sal, no pot seguir jugant.

Final de la primera part del joc: la primera part del joc acaba quan un jugador arriba al monestir. En aquest moment, cada jugador posarà dins el **sac del monestir un 10% de la seva sal** (simbolitzant el delme que es pagava). Un cop fet, caldrà fer el recompte de quanta sal té cada jugador a la seva cassoleta i anotar-ho, també es comptarà la sal que hi ha dins el sac del monestir.

SEGONA PART DEL JOC: SEGLE XX

Comencem una nova partida amb el **taulell del segle XX**.

Ara es juga amb el taulell de joc de la Societat **Cooperativa** de Productors. Es reomple de sal el sac de **l'alfolí** (amb cigrons). Ara també cal posar sal al sac de la Societat Cooperativa de Productors: s'hi afegeixen **10 quintars de sal (10 cigrons)**. Els jugadors tornen a la casella de la font (sortida) i cada jugador agafa **10 quintars de sal**.

El joc és semblant, amb alguna petita variació. **En algunes caselles, s'indica que la despesa de sal la fa la cooperativa**, quan això passi caldrà agafar quintars de sal de la cooperativa i posar-los a l'alfolí. L'altra variació és que amb cada nova tirada del dau el jugador haurà de posar **1 quintar de sal al sac de la cooperativa**.

Si en algun moment del joc la **cooperativa es queda sense sal**, cada jugador haurà d'aportar 2 quintars de sal.

D'altra banda, si en algun moment un jugador es queda sense sal pot demanar un **préstec de 3 quintars** a la cooperativa que haurà de tornar al final de la partida (si encara té sal).

Final de la segona part del joc: fem el recompte de la sal que té la cooperativa; del total, la cooperativa es queda amb els **10 quintars que tenia inicialment i la resta es reparteixen a parts iguals** entre tots els jugadors. Ara fem el recompte de la quantitat de sal que té cada jugador i l'anotem.