

Els jocs de taula a les biblioteques

Oriol Comas i Coma

Novembre de 2022



Generalitat de Catalunya
Departament
de Cultura



Biblioteques
Públiques
de Catalunya

El joc de la coberta és *Catan*, de Klaus Teuber, publicat per primera vegada el 1995 i editat en català per Devir. A causa del seu gran èxit, simbolitza el punt de partida de l'actual embranzida dels jocs de taula contemporanis i n'és un exemple paradigmàtic.

Sumari

Introducció	5
Els jocs de taula són cultura	7
L'única finalitat del joc és el joc mateix	7
Motius per no jugar i motius per jugar.	8
Brevíssima història dels jocs de taula	10
El joc de taula al món i a Catalunya	12
La importància dels festivals de jocs.	12
Dau Barcelona festival del joc	13
Guia de jocs de taula per a biblioteques	15
Concepte general	15
Quins jocs hi ha i quins jocs no hi ha	15
Criteris per a l'establiment dels jocs	15
Dades dels jocs	16
On es pot trobar més informació	18
Jugadors i jugadores.	18
Cent jocs imprescindibles per a una biblioteca	19
Bibliografia	54

Introducció

El joc de taula a les biblioteques

En moltes biblioteques del país, els jocs de taula són una realitat quotidiana i en d'altres ho comencen a ser, tant com a espais de joc com per al préstec. El present document vol ajudar i afavorir aquesta tasca creixent que duen a terme les biblioteques en favor dels jocs de taula entre els usuaris i especialment entre els joves.

No hi ha cap dubte, o no hauria d'haver-hi cap dubte, que les biblioteques, com a espais d'interacció social i comunitària, són magnífics espais de joc. Fins i tot, si ho enfoquem des d'un punt de vista pragmàtic, per exemple, com a eina d'atracció dels joves cap a la lectura.

Ara, les biblioteques tradicionalment no han estat concebudes com a tals espais de joc (per força diferents dels espais de lectura), de manera que encara farà falta molt de treball per aconseguir aquesta plena adequació o transformació. D'altra banda, és evident que no és el mateix deixar un llibre en préstec que fer-ho amb un joc, entre altres factors, per la possibilitat de pèrdua d'algun dels seus elements durant el préstec. Caldrà també reflexionar i aprofundir en aquest aspecte, com segur que ja fan les biblioteques que efectivament tenen jocs en préstec.

Què hi ha i què no hi ha en el present document

El present document és fruit de la voluntat del Servei de Biblioteques de la Direcció General de Promoció Cultural i Biblioteques del Departament de Cultura de posar a l'abast de les biblioteques de Catalunya informació sobre la realitat actual dels jocs de taula i d'oferir-los una guia dels jocs de taula contemporanis que poden conformar la ludoteca bàsica d'un biblioteca. L'autor agraeix l'encàrrec i sobretot l'esforç del Departament de Cultura per fer-se ressò i recolzar un objecte i una pràctica culturals que encara no han aconseguit l'estatus de sector cultural, i que tot just som a l'inici que siguin reconeguts socialment com a fet cultural.

Aquest document consta de dues parts: una defensa del joc de taula com a disciplina cultural i una guia de jocs de taula, és a dir, una panoràmica dels millors, a judici de l'autor, jocs de taula per a una biblioteca, amb els criteris que s'exposen en l'apartat corresponent. La guia pretén oferir als bibliotecaris informació sobre aquests jocs, tant descriptiva com de les dades bàsiques, i un suport per a la prescripció de jocs. Els cent dos jocs que s'hi presenten volen ser, repetim-ho, amb uns criteris determinats, una selecció acurada de tipus de jocs, de maneres de jugar, de temàtiques, de públics de jocs i de jocs per a diferents nombres de jugadors. Així, hi ha jocs per (llista no exhaustiva) pensar, riure, col·laborar, parlar, crear, imaginar, representar, emocionar-se, jugar amb la llengua, viure una aventura, reviu la història. Hi ha jocs per a infants i per a adults, hi ha jocs per a grups i per a una o dues persones, i hi ha jocs amb més atzar o més estratègia.

Tots són jocs que es poden trobar fàcilment a les botigues, però aquest document no és una guia de compra. No és un manual de com explicar jocs, ni sobre quina formació farà falta als bibliotecaris. D'altra banda, no és un document acadèmic, encara que sembla sempre interessant de disposar de bibliografia de suport, com la que s'ofereix al final d'aquestes pàgines.

Els jocs de taula són cultura

L'única finalitat del joc és el joc mateix

Quan érem nens jugàvem. Ens vam anar fent grans i ens van començar a interessar altres coses. Ens vam acabar de fer grans i ara massa sovint ens oblidem de jugar i no sabem trobar la manera de tornar-nos-hi a posar. Un a un, i està clar que estem parlant en termes generals, hem preferit altres companyies, altres manifestacions culturals, altres maneres de relacionar-nos. Sabem que llegir, viatjar, el teatre, el cinema, la música i els jocs tradicionals són cultura, fins i tot ens hem convençut que els videojocs són cultura, però prou vegades oblidem que el joc de taula també forma part de la cultura.

Quan ens preguntem per què no juguem a jocs de taula sempre podem dir que és una cosa de nens o que no tenim prou temps.

Els jocs de taula són un element cultural de primer ordre. Des de sempre i arreu. Des de l'inici, en què estava associat a l'esfera del sagrat i el màgic, després amb les representacions litúrgiques i teatrals, després amb les competicions, fins a l'actual desenvolupament industrial, el joc de taula ha representat en tots els pobles del planeta, un espai de relació i comunicació lligat a l'imaginari i a la vida quotidiana, un espai, doncs, de cultura.

Jugar, seure davant d'un tauler i unes peces de fusta o de plàstic o unes cartes, amb l'únic objectiu d'esmerçar una estona en una activitat sense interès aparent, és una pràctica universal, quotidiana i que forma part intrínseca de la humanitat des de fa milers d'anys. En l'actualitat, però, el jugar queda força sovint relegat a una activitat de segon ordre, per a la qual no solem tenir mai temps. Ben al contrari, jugar, més enllà de la diversió o el repte intel·lectual, és un espai de relació, de comunicació i de creativitat.

Dos estudiosos del segle XX, el filòsof i historiador holandès Johan Huizinga, i l'escriptor francès Roger Caillois, ofereixen una descripció i una definició de joc que el situa plenament dins de la cultura. En el llibre de Huizinga *Homo ludens*, de 1938, trobem la definició que ha esdevingut canònica, amb lleugeres modificacions posteriors de Caillois (*Los juegos y los hombres*, 1958). Per a Huizinga i Caillois, "el joc és una acció o ocupació lliure, practicada com a ficció, que es desenvolupa dins d'uns límits temporals i espacials determinats, amb unes regles absolutament obligatòries i lliurement acceptades. Absorbeix completament a qui la practica i té un final incert. No té cap interès material ni se'n treu cap profit, la seva única finalitat és el joc mateix. Va acompanyada d'un sentiment de tensió i alegria i de la consciència de "ser diferent" que a la vida corrent."

Apa! El joc és lliure. Si ens obliguen a jugar, deixa de tenir interès.

El joc està tancat en el temps i en l'espai. Per sort, què passaria si el que ocorre en un tauler d'escacs al final de la partida tingués la més mínima relació amb algun fet real?

El joc és incert. No és possible, no té sentit jugar a escacs amb una persona que en sap molt més. No és possible perquè els dos jugadors saben abans de començar qui guanyarà sempre.

Regles rígides i lliurament acceptades. És clar, el joc és ficció. Ens hi inventem una segona vida. Però perquè aquesta segona vida funcioni, en el curt espai de temps de què disposa per existir, cal que les regles siguin clares i acceptades sense discussió.

També ens diu Huizinga que en no haver-hi la mateixa paraula per a joc en les diferents llengües del món, ens cal entendre'ns a partir del concepte de joc. En català, en espanyol i en altres llengües romàniques, jugar vol dir jugar i prou. Bé, “joc” i “jugar” són paraules polisèmiques, que s'utilitzen en moltes expressions amb significats diversos relacionats amb sèries d'elements o amb funcionaments de mecanismes, però “joc” vol dir “joc” i “jugar” vol dir “jugar”.

Com veurem de seguida, tots els pobles del món juguen i juguen de manera molt semblant, estranyament semblant. Ara, per força, l'abstracció del concepte i per tant la paraula que el designa han arribat en moments diferents i amb significats diferents, de manera que per al concepte “jugar” cada llengua té una paraula o unes paraules que no són plenament iguals. Les llengües tenen una paraula comuna per designar un dit, una mà o un peu. Però això no passa amb els conceptes abstractes i passa encara menys amb el joc i el jugar. Que a més, la paraula “joc” és tardana ho demostra el fet que no hi ha una arrel comuna indoeuropea i que en diverses llengües antigues, com el grec o el sànscrit, hi havia diferents paraules per a “joc”.

Al contrari del que passa en català o en espanyol, en francès, en anglès o en alemany, “jouer”, “to play”, “Spielen” tant volen dir “jugar” com “tocar un instrument” o “representar una obra de teatre”. Això agermana el joc i el teatre, el joc i la música. Tant en el teatre com en el joc, l'actor o el jugador, tant se val, surt de la realitat diària per submergir-se durant una estona en una altra realitat, real o fictícia, però mai la seva realitat. En el teatre, en el joc, hi té un paper a representar, un objectiu a aconseguir, que res tenen a veure amb la seva vida. Podem dir que el que val en el teatre i en el joc és l'engany, és ser qui no ets.

Per complicar-ho encara més, en català i altres llengües romàniques, “joc” i “jugar” també volen dir “aposta” i “apostar”, fins i tot “especular a la borsa”, la qual cosa exigeix que cada vegada que es parla del joc com a objecte cultural o dels beneficis individuals i socials del joc s'ha d'afegir que estem parlant del joc de jugar, no del joc d'apostar. Així, la Generalitat de Catalunya té una Entitat Autònoma de Jocs i Apostes que ven loteria i té l'objectiu que es jugui als jocs d'atzar “d'una manera divertida i saludable”. Així, l'ONCE pot fer una campanya tan deshonestament com la que duia per títol “Amb el joc, no s'hi juga”.

Motius per no jugar i motius per jugar

És fàcil convenir que els jocs formen part del patrimoni cultural de la humanitat, un patrimoni a preservar i estudiar, i que són creació.

Ara, els jocs serveixen per a alguna cosa? Els jocs són un pur entreteniment que no va més enllà de passar una estona? Els jocs són una font d'aprenentatge per als nens i prou?

De totes les característiques que trobem en el joc no n'hi ha cap de definitiva per ella mateixa. Potser jugar no és res més que trobar amb qui tu vols un espai de llibertat separat de la vida diària, un espai on tot val.

Es pot afirmar que en termes generals ens hem convençut que els jocs són un mer entreteniment al qual no cal dedicar-li l'escàs temps de lleure de què gaudim, que no serveixen per res, a part d'una incerta capacitat de fer passar l'estona. Més que això, ens hem explicat que els jocs són cosa de nens. Aquesta idea l'hem conformat a casa, però també a l'escola, als mitjans de comunicació, a les institucions. Per fortuna, i pel treball de tanta gent, és una idea que perd vigència cada dia que passa.

La llista dels motius que hom pot adduir per no jugar conté arguments des del cansament, l'avorriment i la mandra fins a l'autoconvenciment que fora de la feina no s'ha de pensar o que en el temps lliure un no s'ha de complicar la vida llegint les regles d'un joc o jugant-lo. Un altre motiu pot (sol) ser que jugar implica competir i que a molta gent no els agrada competir, més enllà de la competició que és la vida de cada dia en tants aspectes.

Un motiu potser inconfessable és la por a perdre. Mai no es diu obertament, però si un mira cap a dins potser un pensament com "què pot ser pitjor a perdre davant dels meus fills?" agafa una força que no sabríem explicar racionalment. Només cal anar un dissabte al matí a qualsevol dels centenars de partits de bàsquet escolar que es fan al país per veure quants pares escridassen els fills, empenyent-los, no a jugar, sinó a guanyar. Fins i tot renyen i insulten l'àrbitre a crits, com si fossin al camp del Barça i ens acabessin de pitar un penal dubtós en contra. Cosins germans de la por a perdre són la por al ridícul i la vergonya a mostrar-se davant dels altres d'una manera que no ens ha d'afavorir o simplement que no volem mostrar.

Per rebatre tots aquests arguments, el més fàcil és pensar en un joc com si fos un llibre. Si a algú no li agraden els llibres voluminosos, pot llegir contes o novel·la breu, si no li van les complicacions psicològiques, trobarà que les novel·les de lladres i serenos o de ciència-ficció el fan feliç, si el que vol és reviure sentiments i trobar belles imatges, de segur que hi ha un poeta que el satisfarà, si simplement vol no pensar i al mateix temps embolicar-se en una aventura, triarà un *best-seller*. Però no es pot defensar que d'un llibre que no s'ha deixat llegir o que d'un determinat tipus de llibres no agradin a una persona se'n pugui derivar que llegir, que tot el llegir, és avorrit, cansat, és per a universitaris o significa un esforç que no paga la pena. El mateix es pot afirmar per al cinema. Per què no per al joc i el jugar?

Què podem trobar en el joc? Està clar que els motius per a la pràctica quotidiana del joc a casa i amb els amics també té molts elements a favor. En el joc hi ha relació social, hi ha comunicació, hi ha repte intel·lectual, hi ha voluntat de superació, hi ha entrenament i experimentació, hi ha competició, hi ha habilitat manual, hi ha interpretació, hi ha una porta oberta a la imaginació i a la il·lusió, hi ha coneixement, hi ha seducció i engany, hi ha negociació, hi ha treball en equip, hi ha creativitat, hi ha, sobretot, diversió. Hi ha totes aquestes coses i unes quantes més. És clar, no tots els jocs tenen les mateixes prestacions. Com en tantes altres disciplines del coneixement i de la cultura, també és qüestió de gustos personals.

Sobretot, jugar és voler crear un espai i un temps on el que ocorre fora no compta. Un espai i un temps en què tot val: l'especulació immobiliària, convertir-se en princesa, fer de granger, dirigir les operacions de la batalla de l'Ebre. Si la humanitat ho ha fet durant, pel cap baix, quatre mil cinc-cents anys, ara deixarem de fer-ho? Dit d'una altra manera, volem un futur en què no juguem?

Brevíssima història dels jocs de taula

El primer joc de tauler de què tenim coneixement és l'anomenat Joc Reial d'Ur. El 1926, sir Leonard Woolley era el responsable de l'expedició arqueològica al jaciment de la rica ciutat sumèria d'Ur, al sud de l'actual Iraq. A l'anomenada "tomba reial" hi va trobar el joc que avui es pot admirar al British Museum. Algú, ja fa 4600 anys, va voler perdre el temps inventant una cosa tan inútil com un joc. Està fet amb materials tan rics com el nacre, el lapislàtzuli i la pedra calcària vermella, una bella i sumptuosa ornamentació per a un objecte que havia de servir per al viatge al més enllà d'un emperador. Està datat de fa uns quatre mil cinc-cents anys i té unes mecàniques força elaborades, és un joc com els d'ara, amb tauler i daus i fitxes i regles de moviment i captura. Hi participen dos jugadors, les fitxes dels quals han de recórrer un tauler amb dos circuits diferents que s'entrellaçen. Les fitxes avancen per la tirada de daus tetraèdics. Les fitxes, quan no estan en caselles segures, poden ser capturades per l'oponent. Si fa quatre mil·lennis i mig va existir aquest joc, de segur que jugàvem des de més mil·lennis abans. No deu ser casualitat que l'escriptura aparegués també a Mesopotàmia, també fa cap a cinc mil anys.

Després van venir els escacs, el go, el backgammon, els mancales, els marros, el parxís, les dames, l'oca i la infinitat de jocs de dòminos i de cartes. Del segle passat, i ja icones populars arreu, són el *Monopoly*, l'*Scrabble*, el *Cluedo*, el *Mastermind*, el *Rummikub* o el *Risk*. Més recentment, l'èxit de jocs com *Dungeons & Dragons*, de Gary Gygax i Dave Arneson, *Magic*, de Richard Garfield, *Catan*, de Klaus Teuber (del qual se n'han venut més de trenta milions d'exemplars en vint-i-cinc anys), *Carcassonne*, de Klaus-Jürgen Wrede, *¡Aventureros al tren!*, d'Alan R. Moon o *Dixit*, de Jean-Louis Roubira, ens poden fer pensar que el joc no només té un passat gloriós i que forma part del patrimoni cultural de la humanitat, sinó que té un futur esplendorós, sense ombres.

L'aualé és un joc del qual només sabem que té milers d'anys, que va néixer en algun lloc d'Àfrica i que potser és el joc més practicat al món. Bé, l'aualé o qualsevol dels seus parents. De fet, s'ha de parlar de jocs de mancala, dels quals l'aualé només n'és un dels més coneguts.

Un mancala es compon d'un tauler, normalment de fusta, amb dos a quatre rengles de forats. S'hi juga amb llavors, o amb pedretes o amb petxinetes que es mouen de forat a forat. Les llavors són iguals per als dos jugadors. Aquesta és una de les característiques principals dels jocs de mancala: els dos jugadors comparteixen les fitxes. Estrany? Molt, en la majoria de jocs de taula de la història, un jugador porta les blanques i l'altre les negres. Al parxís, al nostre estimat i vell parxís, es juga amb fitxes de quatre colors diferents. Haurem d'arribar als jocs de cartes, als dòminos i a l'*Scrabble*, milers d'anys després del primer mancala, per tornar a trobar un joc on els jugadors comparteixen els elements de joc.

Avui els mancala són objecte d'estudi inescotable per a matemàtics i antropòlegs. I són també un bell exemple d'innovació, de canvi constant. Des del primer mancala, creat no sabem on i no sabem quan, aquesta enorme família de jocs no ha parat de créixer, d'estendre's i de reinventar-se. Sempre al voltant d'una mateixa idea bàsica (llavors compartides que se sembren d'una en una en ordre normalment circular), trobem mancales a tot l'Àfrica subsahariana, a l'Àsia central, a les Filipines, al Carib. Tots amb la mateixa filiació, tots diferents, tots re-creats a la mida de cada poble i cada situació.

Des d'aquell llunyà episodi a la ciutat sumèria d'Ur, la humanitat no ha parat de jugar. Anem-nos-en cap a l'Orient, cap a la Xina, on va néixer el go.

És un joc molt simple que s'aprèn en pocs minuts. Els occidentals coneixem bé els escacs i en canvi sabem poc o res del go. Sabem que els escacs es componen de diferents peces, que es mouen de maneres diferents, que hi ha jugades capritxoses (l'enroc, la captura al pas, la promoció dels peons).

En contraposició als escacs, el go ("*ese otro ajedrez de Oriente*", com el va batejar Jorge Luis Borges) és un joc aparentment simple que només té pedres blanques i negres totes iguals i que no es mouen en tota la partida. Es tracta de pensar en termes globals i aplicar-ho en cada racó del tauler. L'únic fonament del go és fer cadenes de pedres i encerclar les pedres adversàries. Aquest altre gran joc de la humanitat té cap a tres mil anys d'antiguitat i ara hi juguem pràcticament com en el moment de la seva creació. Això es pot definir com a perfecció? Si no, segur que s'hi acostava.

Tornem al parxís, al "nostre vell i estimat parxís". També en els jocs, pensem massa sovint que som el centre del món. Massa sovint ens apropiem de creacions alienes a la nostra cultura. El parxís va néixer a l'Índia (país que, diguem-ho de passada, és el bressol de molts jocs) deu fer cap a quatre-cents anys. El primer parxís de què tenim coneixement és un tauler gravat a la pedra del jardí del palau del governant mogol Akbar, un tauler en què les fitxes eren unes formoses joves vestides amb túniques de colors llampants. No, el "nostre" parxís no és nostre.

El mateix podem dir dels escacs, "el gran joc d'Occident". En els escacs podem trobar-hi alhora una excel·lent evolució i una efervescència d'innovació. Evolució perquè des de l'antic xaturanga, el joc indi ja conegut al segle VI de la nostra era, fins als escacs actuals, una mateixa idea (dos exèrcits iguals, formats per combatents amb diferents moviments i potencialitats que reproduïen l'exèrcit medieval, i que tenen com a únic objectiu eliminar el rei de l'adversari) ha estat pulida i perfeccionada per moltes mans, per molts cervells, com ho demostra la tardana incorporació de la dama i els centenars de variants que coneixem avui.

Es podria pensar que aquesta voluntat inequívoca de la humanitat per crear jocs ha arribat al final. Fins ara, en aquesta brevíssima història dels jocs de taula han aparegut els mancala, el go, els escacs, el parxís, i de passada les cartes i el dòmino, el backgammon i l'*Scrabble*.

Cal afegir-hi les dames i el joc de l'oca i els jocs de tres en ratlla. Ara sí, hem arribat al final del recorregut? En absolut. Per fortuna, el segle passat ha viscut una explosió de creativitat en el terreny dels jocs de taula com mai abans havíem conegut, com ho palesen alguns dels millors jocs del segle XX ja esmentats: el *Monopoly*, el *Cluedo*, el *Risk*, l'*Scrabble*, l'*Stratego*. Cap d'aquests jocs no té res a veure, cap d'ells no té cap lligam directe amb la llarga tradició dels jocs de taula. A més, l'explosió de creativitat del segle XX no acaba amb aquestes icones de la cultura popular contemporània. L'últim terç del segle XX i el principi del XXI encara és molt més fructífer, ens trobem en una autèntica renaixença dels jocs de societat, on el que predomina són unes regles accessibles, la interacció entre els jugadors, la diversitat de temes i mecàniques i l'equilibri entre l'atzar i l'estratègia.

Això ha estat així per la confluència de diversos factors: uns creadors d'altíssim nivell (Sid Sackson, Alex Randolph i Robert Abbott, seguits per molts d'altres), la creació d'un premi a Alemanya que va catapultar el joc als mitjans de comunicació i en va fer créixer les vendes exponencialment ("*Spiel des Jahres*", des de 1979), la instauració i l'èxit de diversos festivals i l'aparició de premsa especialitzada que van fer conèixer els jocs contemporanis a públics amplis, juntament amb una indústria cada cop més receptiva a la creativitat.

El joc de taula al món i a Catalunya

En els últims cinquanta anys, i més especialment des d'en fa vint-i-cinc, els jocs de taula han viscut un reviscolament imparable. Han passat de ser cobejats únicament per un petit nombre de persones joves, i no tan joves, que volien perdre's en mons imaginaris a ser una activitat diària de milions de persones. Els jocs de taula, amb el còmic i determinada literatura i cinema de gènere (terror, ciència-ficció) han passat a ser una nova forma de cultura que guanya adeptes contínuament. Es podrien incloure els videojocs en aquesta categoria, però per cal deixar-los de banda, pel gran negoci que signifiquen.

Abans de la segona guerra mundial, el món va descobrir el *Monopoly* i altres jocs, però sobretot el *Monopoly*, com una manera diferent de divertir-se al menjador de casa. Anys després els jocs de taula van viure una època de desús com a producte generalitzat, si deixem de banda els escacs, el go i altres jocs d'estratègia a l'Extrem Orient i els jocs de mancala a l'Àfrica, que sempre han estat molt practicats i que tots ells, cadascun a la seva manera, tenen vida pròpia.

Tot va canviar a partir de la dècada dels setanta. Van aparèixer editorials, a Europa i als Estats Units, amb una visió diferent de què ha de ser un joc de taula, decidides a no publicar més jocs en la línia dels jocs de llavors de tirar un dau i avançar una fitxa. Eren jocs de simulació històrica, d'economia, sobre companyies ferroviàries, sobre aliances polítiques a la terra i a les galàxies, fins i tot sobre la història de la humanitat. Sobretot, va haver-hi un fenomen de gran importància: van néixer els jocs de rol. El 1973, dos joves creadors, els nord-americans Gary Gygax i Dave Arneson, van publicar a la seva minúscula editorial *Dungeons & Dragons*, que va significar un canvi revolucionari en el món dels jocs: ara els jugadors, convertits en herois medievals, protagonitzaven una aventura que coneixien a mida que s'hi endinsaven, ajudats per estrambòtics daus de deu, dotze i vint cares.

Dos altres jocs van tornar-ho a canviar tot a la dècada dels noranta: *Catan* (Klaus Teuber, 1995), que representa els anomenats *eurogames*, jocs en què una mecànica ajustada i precisa està per sobre de la narració, i *Magic: The Gathering* (Richard Garfield, 1993), amb un concepte mai vist fins llavors, els jocs de cartes col·leccionables.

La importància dels festivals de jocs

A aquests autors i aquestes editorials cal sumar-hi que comencen a obrir botigues, que aixeca el cap, encara tímidament, premsa especialitzada i, especialment, la irrupció dels primers festivals de jocs de taula.

El 25 de gener de 1974, un ajuntament francès, desitjós de millorar la imatge de la seva ciutat, decideix unir-se a una manifestació cultural encara poc coneguda: el còmic. Hi són convidats autors amb, encara, poc reconeixement institucional o del públic i des de l'inici rep el recolzament d'una quantitat creixent d'aficionats. A poc a poc, sobretot gràcies al suport incondicional d'una ciutat de 45.000 habitants, els carrers s'omplen durant una setmana d'un públic curios i entusiasta. També atrau els mitjans de comunicació, primer locals i de seguida nacionals. Gairebé cinquanta anys després, el festival internacional d'Angulema s'ha convertit en el referent mundial en el camp del còmic i rep anualment 200.000 visitants, el que aïança la seva posició com el tercer esdeveniment cultural francès després del festival de cinema de Canes i el festival de teatre d'Avinyó.

Canes, precisament. El 1959, a França el cinema ja no depèn del Ministeri d'Indústria i Comerç, sinó del d'Afers Culturals. Amb aquest nou impuls el Festival Internacional de Cinema –creat uns anys abans d'aquest reconeixement– s'enlaira fins a convertir-se en el que és avui. Al seu redós, l'ajuntament de Canes decideix defensar els valors culturals del joc, un objecte cultural llavors poc (o gens) considerat. El Festival Internacional de Jocs de Canes, que se celebra des de 1987, atrau jugadors de tot el món, 80.000 persones el 2022. Jugadors, però no només. Els autors hi són tractats com a tals i estiren més i més seguidors, per a una simple signatura o per fer-los participar en debats. L'aposta de la ciutat de Canes ha aconseguit amb escreix l'objectiu original: associar la seva imatge a valors populars, innovadors i culturals.

També s'ha de parlar d'Essen, una ciutat industrial del Ruhr alemany. El 1983, una fira especialitzada en jocs de taula contemporanis, creada per ser la seu del lliurament del nou premi "Spiel des Jahres", atrau cap a 500 persones, la majoria gent de la professió. Quasi quaranta anys més tard, amb gairebé mil expositors de més d'una cinquantena de països, 150.000 persones omplen cada any els més de vuitanta mil metres quadrats de la fira de jocs de taula oberta al públic més gran del món, on es presenten totes les novetats, on assisteixen la majoria d'editors i autors, on es tanquen bona part dels contractes d'edició de tot l'any.

Dau Barcelona festival del joc

A casa nostra disposem de força festivals de jocs de taula, algun amb més de quinze anys de funcionament i tots amb bona salut. N'hi ha cada any a Granollers, Tona, Palau-Solità i Plegamans, la Seu d'Urgell i, sobretot, des de 2012, un festival que comença a estar a la primera divisió europea: Dau Barcelona.

Creat, organitzat i finançat en la major part per l'Institut de Cultura de Barcelona, Dau Barcelona va començar com una proposta de l'Ajuntament de Barcelona per fer conèixer els jocs de taula, especialment els jocs de taula contemporanis, entre les famílies de Barcelona, i com a un espai de suport als creadors i als editors de jocs, des del primer dia els veritables protagonistes del festival. Es va triar com a seu del festival el recinte i els equipaments de Fabra i Coats, per la seva concepció com a fàbrica de creació i per tant d'innovació creativa. A més, el fet que el festival es dugués a terme en un barri i un districte tan potent associativament com Sant Andreu volia també ser una declaració de la voluntat d'acostar la cultura i la participació a tots els districtes de la ciutat.

Per altra banda, Dau Barcelona sempre ha volgut ser un festival de ciutat, és a dir, vol ser l'aixopluc del joc a la ciutat, vol ser una de les eines, la principal, perquè Barcelona sigui una ciutat jugaire, perquè el joc formi part de la vida quotidiana de la ciutat.

De seguida, el festival va passar de ser un festival de jocs de taula a ser el festival del joc, de tota classe de jocs, tret dels jocs d'ordinador que ja tenen els seus propis canals i espais de presència social i reflexió. Any rere any, el festival ha incorporat, en diferents edicions, el joc tradicional, el joc per a la gent gran, el joc per a les escoles del districte de Sant Andreu, el joc infantil, el joc històric, el joc de rol, el joc/esport *softcombat*, el bridge i el dòmino o el nou fenomen dels *escape room*.

Dau Barcelona també és el punt de trobada i l'espai de reflexió del sector dels jocs de taula. Aplega autors, editors, il·lustradors, botiguers i premsa especialitzada per avançar plegats en la presència i la intervenció social dels jocs de taula.

Així mateix, s'obre a la participació d'altres col·lectius interessats en la capacitat social i cultural del joc, com mestres o bibliotecaris, amb xerrades i cursos de formació.

Cada any, durant el festival s'atorguen els Premis Dau Barcelona. A diferència d'altres premis del món del joc de taula, posen l'èmfasi en els autors i en la divulgació de la cultura del joc, i no en jocs concrets o en les editorials. Premien dos autors, el millor autor i el millor autor novell de l'any, segons un jurat format precisament per autors de tot el món. També es premia una personalitat mundial del món del joc com a reconeixement a tota una vida dedicada a l'estudi o la divulgació del joc. L'últim guardó a afegir-se als Premis ha estat el Saló del Prestigi, que cada any honora una personalitat de la història que ha destacat per la seva erudició o la seva contribució a la cultura del joc.

Guia de jocs de taula per a biblioteques

Concepte general

La present guia no pretén oferir continguts a persones expertes en jocs de taula, sinó que vol presentar de manera planera una selecció dels millors jocs de taula de l'últim quart del segle XX i del primer del segle XXI per ordre alfabètic. Per tant, no s'hi utilitza la terminologia usual en el món dels jocs de taula. Per exemple, no es parla de jocs “push your luck” o “workers placement” ni de jocs de rol “Gumshoe”, sinó que s'han buscat alternatives no tècniques.

Una guia, com una antologia, és sempre discutible. Aquesta està feta des de l'honestedat i la independència intel·lectual, amb els criteris que s'esmenten tot seguit. Per dir-ho amb altres paraules: encara que potser no hi ha tots els jocs que hi podria haver, és segur que tots els jocs que hi ha hi han de ser.

Quins jocs hi ha i quins jocs no hi ha

En les pàgines següents es presenten cent dos jocs que poden conformar la ludoteca bàsica d'una biblioteca pública. Només cent dos jocs. “Només” perquè haurien pogut ser molts centenars, tan gran és, per fortuna, la nòmina dels bons jocs de taula contemporanis. Aquesta guia només inclou jocs de taula contemporanis i aquest ha estat el primer criteri per delimitar-ne l'abast. Per tant, no hi ha els jocs de taula tradicionals com l'aualé, el backgammon, les dames, els jocs de cartes i de dòminos, els escacs, el go, el joc de l'oca o el parxís. Ni tampoc hi ha espai en la guia per al *Cluedo*, el *Mastermind*, el *Monopoly*, el *Risk*, el *Rummikub*, l'*Scrabble*, l'*Stratego*, l'*Uno* i el *Trivial Pursuit*. Vol dir això que aquests jocs no han de ser en la ludoteca d'una biblioteca pública? No, al contrari, i tant que hi han de ser. Donem per fet, únicament, que uns i altres són prou coneguts. A més, se'n dona més informació en les primeres pàgines del document.

Criteris per a l'establiment dels jocs

Els criteris adoptats perquè la guia sigui útil i equilibrada són els següents, encara que per a cada criteri pot haver-hi alguna excepció, quan la qualitat del joc ho ha requerit.

- Jocs que es puguin trobar fàcilment a les botigues. No sempre, però, es pot assegurar que sigui així, com passa amb tots els productes culturals de venda al detall.
- Jocs de tot tipus i tota classe de temàtiques.
- Jocs per a tot tipus de públics. Per exemple, hi ha cap a una trentena de jocs adreçats exclusivament a nens i nenes.
- Jocs per a diferents nombres de jugadors, inclosos jocs en solitari i per a dues persones.

- Jocs accessibles pel que fa a les regles. No s'han inclòs jocs per a jugadors avesats, o que demanen tenir experiència prèvia en certs mecanismes i sistemes de joc. Ha d'haver-hi jocs d'alta complexitat en una biblioteca pública? Sí, però segurament no en una primera fase.
- Jocs d'alta qualitat, independentment de la data de publicació. Així, en la guia hi ha des de jocs editats en la dècada dels setanta del segle passat fins cap a una dotzena de jocs editats en els últims dos anys, perquè a judici de qui la signa són jocs que van més enllà d'una moda fugissera i que perduraran en el temps.

Al mateix temps, s'ha donat expressament preferència a:

- Jocs editats en català o en edicions multilingües que incloguin el català, una trentena en total.
- Jocs creats per autors catalans i espanyols. La guia inclou jocs de setze autors catalans i d'onze autors espanyols.

En els dos casos, les raons semblen ser totalment evidents i que no necessiten més explicació.

Malauradament, a la guia hi ha molt pocs jocs creats per dones, només vuit, perquè malauradament encara hi ha molt pocs jocs creats per dones. Si bé el joc de taula ha deixat de ser un reducte “friquí” per a públics reduïts i ara ja podem parlar del consum de jocs de taula com a pràctica quotidiana i de paritat entre els jugadors, no ocorre el mateix en l'àmbit de la creació.

Dades dels jocs

De cada joc s'ofereix una fotografia de la coberta i una breu descripció sobre què es pot trobar en el joc, descripció que ha de permetre que els bibliotecaris puguin informar sobre els jocs de què disposen fins i tot si no els han jugat. No es pot assegurar que les fotos corresponguin exactament als jocs que es poden trobar a les botigues perquè poden canviar en diferents edicions. Normalment no es dona informació sobre adaptacions, versions i expansions dels jocs, perquè aquesta informació hauria complicat massa la guia, atès el volum dels jocs que s'editen a partir dels jocs de més èxit.

Per cada joc, així mateix, hi ha una fitxa tècnica. Quan es consultin, cal tenir present que els jocs, com els llibres, poden tenir canvis derivats dels contractes establerts per les editorials i de les seves motivacions comercials. Un joc pot deixar de trobar-se en algun moment, les cobertes poden canviar segons les edicions, els autors dels jocs poden decidir canviar d'editorial, el títol del joc pot canviar per raons de màrqueting o altres (per posar dos exemples: el joc *Catan* també s'havia publicat amb el nom de *Els colons de Catan* i *Els descobridors de Catan*; el joc *Crazy Eggz* ha estat comercialitzat una pila d'anys amb el nom de *La danza del huevo*).

De molts jocs, a causa del seu èxit, se'n fan noves edicions millorades amb petits o grans canvis, adaptacions temàtiques, canvis de disseny o versions per a un nombre més elevat de jugadors. Tots aquests factors poden dificultar de vegades la recerca d'un joc. Com ja s'ha dit, a més, de molts jocs se'n publiquen expansions contínues. En aquesta guia no se'n

fa esment, només es parla dels jocs anomenats “bàsics”. Sí que hi ha un tipus de jocs que des del principi estan concebuts com una sèrie de jocs, com *Sherlock-System Q* o *Exit*. En aquests casos es menciona la característica d’obra seriada.

A més del títol, aquestes són les dades que es donen de cada joc:

- Nom de l’autor.
- Editorial.
- Any de publicació original. Aquesta dada és més rellevant que la data de publicació d’una edició en particular, a causa de les reedicions i adaptacions. Per tant, aquest any no és el de la publicació per l’editorial esmentada en l’ítem anterior. A més, cal tenir en compte que pel fet que els jocs de taula no disposin de dipòsit legal, l’any de publicació pot no aparèixer enlloc.
- Tipus. Volgudament hem barrejat tipus de jocs atenent al que passa durant la partida, però també amb quines mecàniques es juga o al que fan els participants. No hi ha una classificació dels jocs de taula ara mateix que poguem utilitzar. De fet, n’hi ha moltes amb importants divergències entre elles. Hem intentat que la informació que donem per a aquesta dada sigui sobretot útil.
- Públic. Només hem distingit entre públic infantil, jove i familiar. Familiar normalment vol dir adult. Hi ha molts jocs que es poden jugar amb nens, encara que no hagin estat pensats expressament per a ells.
- Components. Una altra vegada, hem fugit de tecnicismes. Per exemple, “Tauler” val per qualsevol tipus de tauler, com els taulers modulars o els jocs amb un tauler amb una funció diferent de la convencional. D’altra banda, pretenem que la descripció dels materials del joc posi el lector una mica en l’ambient del joc.
- Edició en català. Hem optat per tres respostes: “Sí, edicions en català i castellà”, “Sí, edició multilingüe” i “No, només en castellà”. Hi ha un joc que està únicament en català.
- Dificultat. Com s’ha dit en l’explicació dels criteris utilitzats per a la confecció de la guia, només s’han tingut en compte jocs d’accés fàcil. Per això, només s’han posat dues categories en aquest apartat: “Baixa” i “Mitjana”. Aquí, la dificultat d’un joc no es refereix a si és complicat o no jugar-lo, a si és un joc per passar l’estona o s’hi han de prendre decisions arriscades, sinó que vol donar idea de l’accessibilitat de les regles i la facilitat per posar-se a jugar.
- Nombre de jugadors. Pot ser que en alguna edició s’esmenti un nombre diferent de jugadors.
- Edat. Aquesta dada s’ha donat atenent a l’experiència, no al que proposen les editorials, que de vegades baixen l’edat mínima per jugar a un joc per raons comercials evidents.
- Durada. Aquesta informació no és mai objectiva o rigorosa, perquè la durada d’un joc depèn en gran manera de com s’hi posi el grup de jugadors.

On es pot trobar més informació

A la xarxa hi ha un bon nombre de pàgines web, blogs, youtubes, twitches i podcasts amb informacions d'actualitat sobre festivals i fires, entrevistes a autors i presentacions i ressenyes de jocs de taula.

Si en triem només un, ha de ser sense cap dubte la pàgina nord-americana gratuïta www.boardgamegeek.com. En ser de caràcter col·laboratiu, totes les persones registrades hi poden introduir continguts, amb la feblesa i especialment la fortalesa que això comporta. És de llarg la més completa, la més actualitzada, la que ofereix més dades, i sobretot més recursos de tots els jocs de taula de tots els temps. Per donar-ne només una dada, a novembre de 2022 s'hi poden trobar fitxes de cap a cent cinquanta mil jocs de taula.

Si en triem només un en català, escollim Casella d'eixida, un canal youtube creat i dirigit pels valencians Carla Rubio i Carles Palanca, amb informacions d'actualitat, ressenyes de jocs i programes temàtics.

Jugadors i jugadores

En el present document s'utilitzen les paraules amb gènere no marcat “jugadors” per referir-se a les persones que juguen i “autors” per a les que creen jocs i no el desdoblament propi de l'anomenat llenguatge inclusiu (“jugadors i jugadores” i “autors i autores”), perquè així ho demana la gramàtica de la llengua catalana. A més, això permet alleugerir-ne la lectura, atès l'enorme nombre de vegades que hi apareixen aquestes paraules.

Cent jocs imprescindibles per a una biblioteca

1911 Amundsen vs Scott	L'illa prohibida
4 Data Brokers	La colla dels porquets
7 wonders	La fallera calavera
8 tresors	La llamada de Cthulhu: Caja de inicio
Abalone	La llebre i la tortuga
Alhambra	La tripulación
¡Aventureros al tren!	Los hombres lobo de Castronegro
Baobab	Los inseparables
Belratti	Lost cities
Bohnanza	Magic Maze
Camel Up	Marrakech
Can't Stop	Memoir '44
Carcassonne	MicroMacro
Cargolino Valentino	Mr. Jack
Cash'n Guns	Munchkin
Catan	Mysterium
Cielos de metal	No, gracias
Ciudadelas	Optimus
Codi secret	Pandemic
Coloretto	Paris, La cité la la lumière
Colt Express	Patchwork
Contratiempos	Penalties: Animal Cup
Cosmic Encounter	Pequeños detectives de monstruos
Coyote	Piko Piko
Crazy Eggz	Red Cathedral
Cryptid	Rhino Hero
Diamant	Room. Agus i els monstres
Dixit	Saboteur
Draftosaurus	Scotland Yard
Dungeons & Dragons: Kit esencial	Set
El fruiter	Sherlock-System Q
El laberint màgic	Sherlock Holmes Detective Asesor
El monstre de colors	Shikoku
El niu del cucut	Small World
El rei dels daus	Speed Cups
El señor de los anillos	Story Cubes
Escuela de pingüinos	Sushi Go!
Exit	Tantrix
Fantasma Blitz	The Mind
Fauna	Timeline
Fila Filo	Time's Up!
Five Tribes	¡Toma 6!
Gizeh!	Top ten
Hanabi	Topo Chef
Holmes Sherlock & Mycroft	Troia
Ikonikus	Ubongo
Jaipur	Unanimo
Jungle Speed	Unlock!
Just One	Virus!
King of Tokyo	Woolfy
L'anell únic	Zoom in Barcelona

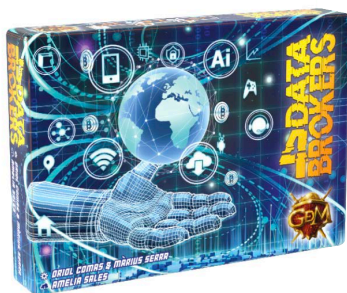
1911 Amundsen vs Scott



L'explorador noruec Roald Amundsen va aconseguir, amb un petit grup d'homes, arribar al Pol Sud el 14 de desembre de 1911. Eren les primeres persones que el trepitjaven. També ho estava intentant el militar britànic Robert Scott, que aquell dia es trobava a uns centenars de quilòmetres de la seva meta. Hi va arribar un mes més tard i llavors va saber que Amundsen havia guanyat la seva particular cursa. El joc explica i recrea aquesta lluita contra les adversitats extremes de l'Antàrtida.

AUTOR	Perepau Llistosella
EDITORIAL	Looping Games
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2011
TIPUS	Cursa
PÚBLIC	Jove
COMPONENTS	Tauler, Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	2
EDAT	A partir de 12 anys
DURADA	30 minuts

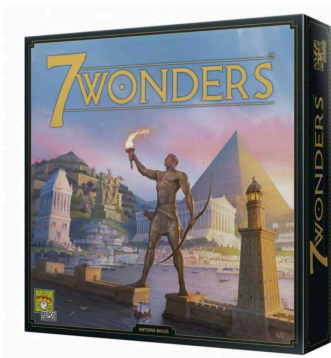
4 Data Brokers



L'escriptor Màrius Serra va publicar el 2018 *La novel·la de Sant Jordi*, la primera d'una sèrie de novel·les lúdico-criminals que comparteixen dues característiques: el joc hi té sempre un paper preponderant i el personatge principal és una persona real, Oriol Comas, expert en jocs i amic de l'escriptor. Van acompanyar la segona novel·la, *Jugar-s'hi la vida*, amb un joc basat en el "Big Data" i en el joc fictici *Quatro*, que són part fonamental de la trama. Del joc a la literatura, de la literatura al joc.

AUTORS	Oriol Comas, Màrius Serra
EDITORIAL	GDM Games
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2020
TIPUS	Negociació, Col·lecció de cartes
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edició multilingüe
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 4
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	30 minuts

7 wonders



És un joc de civilització de partides ràpides i amb una gran senzillesa de regles. Fins a set jugadors han de vetllar pels recursos, la ciència, el comerç i les estructures civils i militars, i construir una meravella, amb un innovador mecanisme de *draft*: de les cartes que tenen a la mà, simultàniament en juguen una i passen les altres al company del costat, amb qui també comparteixen comerç i guerra. De les moltes versions existents, *7 wonders Architects* té unes regles encara més senzilles que al joc original.

AUTOR	Antoine Bauza
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2010
TIPUS	Selecció de cartes, Col·lecció de cartes
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Taulers, Cartes, Diners
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 7
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	45 minuts

8 tresors



Jocs de rol n'hi ha molts i molt variats. Però no n'hi ha massa destinats als més petits de casa. El director del joc animarà els grumets a bord de "La Llunyania" a explorar el món a partir d'un oceà imaginari, la Gran Dama Blava, amb l'únic límit de la seva imaginació. La tasca col·lectiva dels grumets serà utilitzar les habilitats de cadascú per buscar tresors amagats mentre s'enfronten a perills i descobreixen tot el que els envolta.

AUTOR	David Díaz
EDITORIAL	GDM Games
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2020
TIPUS	Joc de rol, Cooperatiu
PÚBLIC	Infantil
COMPONENTS	Llibre
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edicions en català i castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 5
EDAT	A partir de 6 anys
DURADA	60 minuts

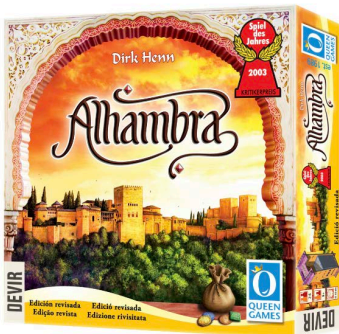
Abalone



Basat en l'esport japonès del sumo, aquest joc abstracte és especialment bonic i elegant. I diferent dels altres: el tauler és hexagonal i de plàstic, les peces són unes boles perfectes de pedra, blanques i negres i les caselles són petites concavitats. El que el fa singular és el moviment de les peces. Per desplaçar-les s'empenyen d'una a tres cap endavant o cap al costat. Si entren en contacte amb un nombre inferior de peces de l'adversari també les empenyen. Si surten del tauler s'eliminen, qui n'expulsa sis guanya la partida.

AUTORS	Michel Lalet, Laurent Levi
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	1987
TIPUS	Abstracte, Estratègia
PÚBLIC	Familiar
COMPONENTS	Tauler, Pedres blanques i negres
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	30 minuts

Alhambra



La construcció de l'Alhambra a Granada va començar el 1278. Va aplegar els millors mestres d'obres de tot Europa i també del món àrab. Els jugadors tractaran de contractar-los per aixecar els millors edificis del palau. Per fer-ho els hauran de pagar, siguin paletes o jardineros, en la moneda pròpia de cadascun, cosa que provocarà entrebancs de tota mena. Guanyarà qui aconsegueixi bastir més edificis de cada tipus.

AUTOR	Dirk Henn
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2003
TIPUS	Col·locació de peces, Col·lecció de peces
PÚBLIC	Familiar
COMPONENTS	Tauler, Peces de cartró, Diners
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edició multilingüe
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 6
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	60 minuts

¡Aventureros al tren!



Jugar a aquest elegant joc és tan senzill com establir rutes ferroviàries entre ciutats. Mitjançant determinades combinacions de cartes, podràs col·locar els trenets del teu color a les vies per arribar a la destinació desitjada i aconseguir punts. És clar que en cada tros de via només hi cap un tren i que tothom vol posar-hi els seus. Després de l'èxit de la primera edició del joc amb el mapa dels Estats Units, n'han aparegut una quinzena més, amb mapes d'Europa, Àsia i diferents ciutats, amb noves regles en cada una d'elles.

AUTOR	Alan R. Moon
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2004
TIPUS	Connexions, Col·lecció de cartes
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Tauler, Cartes, Vagons de tren
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 5
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	60 minuts

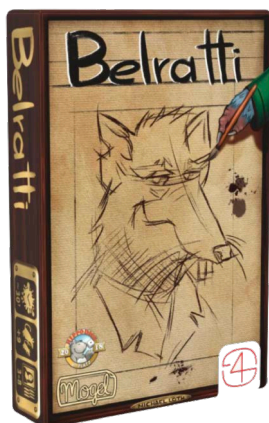
Baobab



El joc es compon d'una capsa que es transforma en un arbre i unes cartes que en seran el fullam. Algunes cartes de fullam contenen, a més, una flor, un mico, una serp o altres animals. Cada jugador ha d'anar posant cartes a l'arbre, que anirà creixent a mida que avanci la partida. Alguns animals provoquen efectes especials. Si algú fa caure fulles de l'arbre se'n queda les cartes com a càstig. Quan algú es quedi sense cartes, guanyarà qui en tingui menys de penalització.

AUTOR	Josep M. Allué
EDITORIAL	Mercurio
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2012
TIPUS	Habilitat
PÚBLIC	Infantil, Jove
COMPONENTS	Arbre, Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 4
EDAT	A partir de 6 anys
DURADA	20 minuts

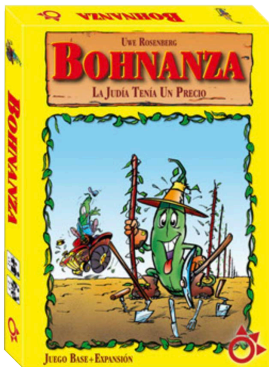
Belratti



En Belratti és un falsificador artístic de gran talent que intenta col·locar quadres en un museu. Els jugadors són pintors a qui la gerència del museu encarrega quadres, és a dir, cartes amb un tema determinat, per a una nova sala. Entre tots han d'aconseguir que en Belratti no col·loqui peces falses al museu, cosa que es materialitza afegint cartes a l'atzar a les que han seleccionat els pintors, un cop han sabut quins temes escollia el museu.

AUTOR	Michael Loth
EDITORIAL	Games 4 Gamers
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2018
TIPUS	Deducció, Comunicació, Cooperatiu
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edició multilingüe
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	3 a 8
EDAT	A partir de 9 anys
DURADA	45 minuts

Bohnanza



Es tracta de sembrar cartes amb diferents tipus de mongetes i collir-les per vendre-les. Com més en tens d'un mateix tipus, més diners te'n donaran. A més, pots canviar cartes lliurement amb altres jugadors, cosa que el converteix en un joc molt interactiu. Tot seria molt fàcil, si no fos que només pots plantar dos tipus de mongetes i, sobretot, si poguessis canviar l'ordre de les cartes de la mà. Degut al seu enorme èxit se n'han editat més de quinze versions.

AUTOR	Uwe Rosenberg
EDITORIAL	Mercurio
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	1997
TIPUS	Col·lecció de cartes
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 7
EDAT	A partir de 12 anys
DURADA	45 minuts

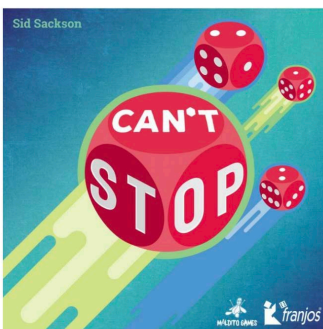
Camel Up



Som en una cursa de camells al desert d'Egipte organitzada per persones de l'alta societat del país. L'important no és tant qui guanya sinó encertar les teves apostes del camell guanyador i del perdedor al final de cada etapa i al final de tota la cursa. Els camells d'aquesta cursa són peculiars, a més de córrer tant com poden moguts pels jugadors, s'encavalquen damunt dels altres. Quan això passa, la pila de camells corre junta, de manera que els canvis són constants.

AUTOR	Steffen Bogen
EDITORIAL	Ediciones MasQueOca
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2014
TIPUS	Cursa, Apostes, Atzar
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Tauler, Cartes, Camells, Daus, Diners
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 8
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	30 minuts

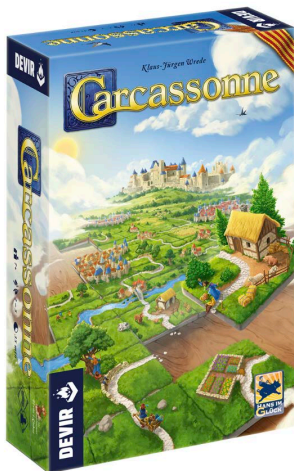
Can't Stop!



De vegades els títols dels jocs són totalment autoexplicatius. És el cas de *Can't Stop!*. Certament, durant una partida et costarà molt deixar de tirar els daus, literalment no podràs parar. És un joc que si no el tens davant és difícil d'explicar i en canvi és molt fàcil de jugar. A més, és divertit i tens. Tires quatre daus per trobar determinades combinacions. Com més els tires hi ha més possibilitats de guanyar i a la vegada més t'acostes a perdre-ho tot. Tot o res, com als concursos de la televisió.

AUTOR	Sid Sackson
EDITORIAL	Maldito Games
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	1980
TIPUS	Cursa, Atzar ponderat
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Tauler, fitxes, Daus
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 4
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	30 minuts

Carcassonne



Si saps jugar al dòmino saps jugar a *Carcassonne*, una obra mestra amb el perfecte equilibri entre simplicitat de regles i profunditat de joc. Tan simple com posar una peça de terreny a la taula que casi amb el mateix costat d'una de les que ja hi ha i decidir si hi poses un *meeples* propi per cobrar-ne després els punts. Tan profund com haver de dubtar en cada jugada on posar la peça i si posar-hi fitxa o no, mentre controles què fan els adversaris.

AUTOR	Klaus-Jürgen Wrede
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2000
TIPUS	Connexions, Col·locació de peces
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Peces amb prats, ciutats, rius i abadies, <i>Meeples</i>
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edicions en català i castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 5
EDAT	A partir de 8 anys
DURADA	45 minuts

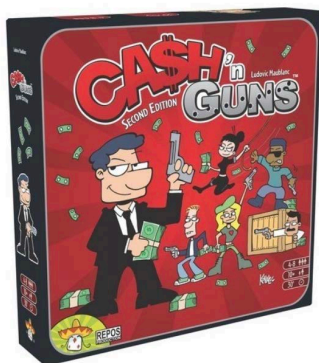
Cargolino Valentino



En els jocs es tracta de guanyar, oi? Sempre? No, sempre no i aquest joc n'és l'exemple ideal. Ens les curses es tracta d'arribar primer, oi? Sempre? No, sempre no. T'imagines una cursa de cargols? Quina paciència! En aquesta curiosa cursa de cargols, l'objectiu és, precisament, arribar l'últim, no el primer. Com? Fàcil, fent servir el resultat dels daus per fer avançar els cargols dels altres jugadors. Si sabessis de qui és cada cargol, és clar.

AUTOR	Eugeni Castaño
EDITORIAL	Átomo Games
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2015
TIPUS	Cursa, Objectiu secret, Deducció
PÚBLIC	Infantil
COMPONENTS	Tauler, Cargols, Daus de colors
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 6
EDAT	A partir de 5 anys
DURADA	30 minuts

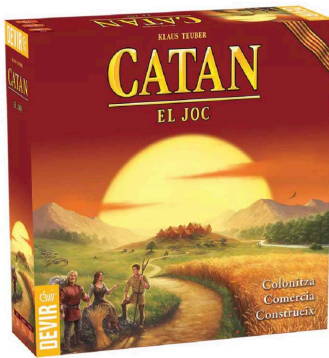
Ca\$h'n Guns



Uns malfactors acaben de cometre un robatori i es troben en un cau amagat per repartir-se el botí. Per fer-ho, posen en pràctica els vells costums: tothom treu l'arma i amenaça els altres bandits. En aquest simple i esbojarrat joc només hi ha dues condicions per guanyar: estar viu al final de la partida i tenir més diners que els altres jugadors vius. Amb una dinàmica ràpida i divertida, només cal aixecar la pistola i intimidar els companys de taula.

AUTOR	Ludovic Maublanc
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2005
TIPUS	Bluf, Negociació
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes, Diners, Pistoles de goma
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	4 a 6
EDAT	A partir de 12 anys
DURADA	30 minuts

Catan



Quan un joc reproduceix la vida de la humanitat (collir, comerciar i construir) com ho fa *Catan* està clar que s'hi guanyarà negociant amb els altres jugadors, convencent-los que el tracte que oferim és just, que les dues parts que negocien hi sortiran guanyant. I si els daus ajuden, millor que millor. Ara, a l'illa de *Catan* l'atzar beneficia qui ha jugat millor, no el jugador que llença els daus. Si no t'agrada negociar hauràs de vigilar que els lladres no se t'emportin la collita i les ovelles.

AUTOR	Klaus Teuber
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	1995
TIPUS	Gestió de recursos, Atzar ponderat, Negociació
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Tauler, Cartes, Camins i Pobles, Daus, Bandits
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edicions en català i castellà
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	3 a 4
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	75 minuts

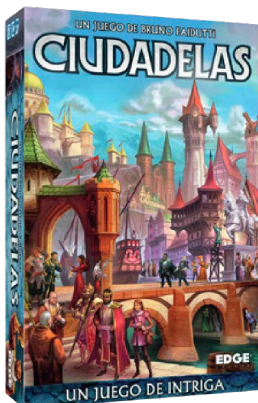
Cielos de metal



Si t'agraden els antics videojocs de matar marcianets que se t'acosten cada cop més ràpid, t'agradarà aquest joc, perquè n'és l'exacta traducció a joc de tauler. Més que exacta, el millora molt. Abans només et calia ser hàbil amb els dits i disparar míssils tan ràpid com podies. Ara, amb la mateixa tensió (si bades, se't menjaran de viu en viu sense que te n'adonis) has de prendre constantment decisions arriscades per sobreviure sobre on i com amagar-te i a quina nau disparar primer.

AUTOR	Tomáš Uhlíř
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2020
TIPUS	Atzar ponderat, Presa de decisions
PÚBLIC	Jove
COMPONENTS	Tauler, Daus, Naus marcianes de colors
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	1
EDAT	A partir de 12 anys
DURADA	40 minuts

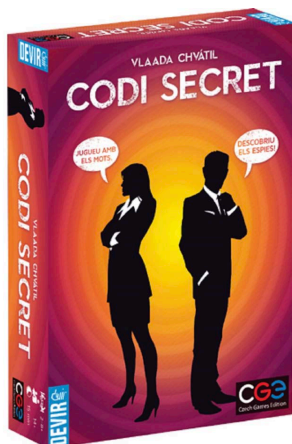
Ciudadelas



Una ciutat està formada físicament pels seus barris i els seus edificis. En aquesta ciutat medieval s'ha d'aconseguir la millor sèrie d'edificis de tants barris com es pugui. Cada jugador representa un personatge que té un poder específic: el mercader guanya més diners que els altres, el lladre roba a un altre personatge, el rei juga en primer lloc, l'assassí mata un personatge... Ara, en cada torn de joc, els jugadors canvien de personatge. Per guanyar cal utilitzar els personatges que més convenen en cada moment.

AUTOR	Bruno Faidutti
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2000
TIPUS	Col·lecció de cartes, Bluf, Deducció
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes, Diners
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 8
EDAT	A partir de 12 anys
DURADA	60 minuts

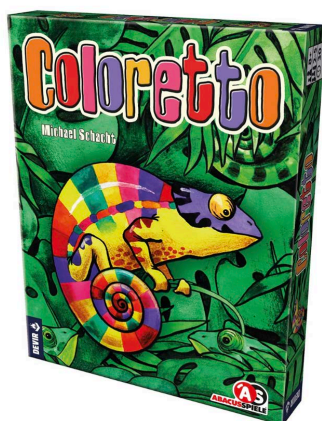
Codi secret



Una gran idea, uns centenars de paraules d'ús comú i poca cosa més. Això és aquest joc multipremiat, supervendes i amb una pila d'expansions i versions. Hi juguen dos equips, cadascun d'ells amb un capità. Es juga amb vint-i-cinc paraules triades a l'atzar que formen una graella 5x5. Un terç pertanyen a un equip, un terç a altre, un terç són neutres i una fa perdre automàticament la partida. Cal relacionar amb sinònims les paraules de cada equip però només els capitans saben quines són.

AUTOR	Vlaada Chvátil
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2015
TIPUS	Llengua, Joc d'equip, Deducció, Memòria
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes amb paraules, Espies i ciutadans, Graelles
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edicions en català i castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	4 a 10 (dos equips)
EDAT	A partir de 12 anys
DURADA	45 minuts

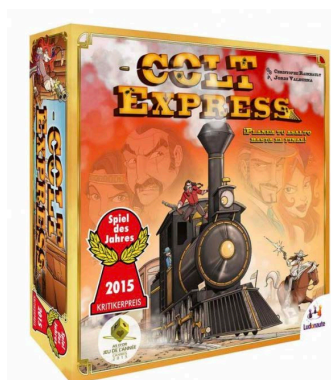
Coloretto



En aquest simple i elegant joc compost exclusivament per cartes de camaleons de colors, només cal fer una cosa de dues en el teu torn: posar una nova carta al mig de la taula o agafar tots els camaleons del mateix color de la taula i quedar-te'ls. Com que les piles de la taula poden tenir com a màxim tres cartes, el moment que algú hagi de prendre'n una arribarà aviat. Al final de la partida cobres per tres dels teus camaleons de colors i pagues pels altres. Això, simple i elegant.

AUTOR	Michael Schacht
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2004
TIPUS	Col·lecció de cartes
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 5
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	30 minuts

Colt Express



Folsom, New Mexico, 10 del matí de l'11 de juliol de 1899. El tren exprés d'Union Pacific surt de l'estació amb 47 passatgers a bord. Pocs minuts després, se sent un gran terrabastall de corredisses i dispar: diferents bandits, cada un per la seva banda, volen endur-se tot el que hi ha hagi de valor, barallant-se entre ells i amb l'únic *marshall* que viatja en el tren. Com que tots els jugadors fan els seus moviments simultàniament, la tensió i les baralles són contínues.

AUTOR	Christophe Rimbault
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2014
TIPUS	Programació, Memòria
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Tren 3D, Cactus, Bandits, Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 6
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	45 minuts

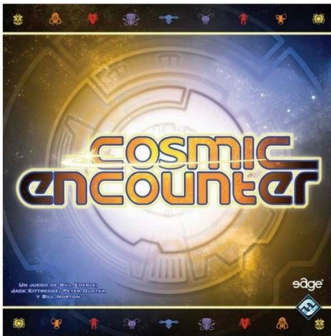
Contratiempos



Cronos és una vella locomotora de vapor que us durà, a tu i els teus companys, a un món ple de sorpreses i misteris al llarg de la història de la humanitat. Només et cal anar a l'estació de tren del soterrani del Museu Cultural de la Capital per traslladar-te fins als dinosaures, l'antiga Grècia o la Itàlia de Leonardo. Qui ha dit que els viatges en el temps no són possibles? Això era abans, ara els viatges que organitza La Clepsidra us faran viure aventurs inoblidables.

AUTOR	David Díaz
EDITORIAL	GDM Games
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2021
TIPUS	Joc de rol, Cooperatiu
PÚBLIC	Infantil
COMPONENTS	Llibre
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 5
EDAT	A partir de 6 anys
DURADA	60 minuts

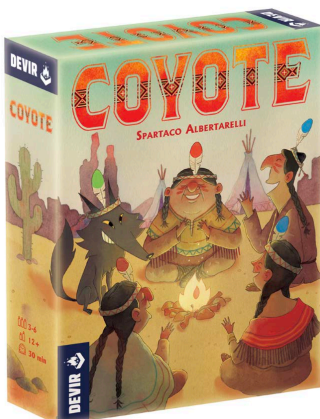
Cosmic Encounter



Què faries si fossis un extraterrestre que vol conquerir l'univers? Parlaries i negociaries amb altres extraterrestres i, és clar, si calgués, usaries la teva força. En aquest de vegades caòtic joc s'hi ajunten negociació i lluita acarnissada, conspiració i compromisos de pau. A més, és un joc interactiu, simple a més no poder, ple d'esdeveniments inesperats i amb un humor desmesurat. Pots triar entre centenars d'extraterrestres i cada un té un poder diferent, de manera que cada partida no té res a veure amb l'anterior. Un joc inacabable.

AUTORS	Peter Olotka, Bill Eberle, Jack Kittredge, Bill Norton
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	1977
TIPUS	Negociació, Bluf, Combat, Regles variables
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Planetes, Naus espacials, Cartes, Con d'hiperespai
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	3 a 5
EDAT	A partir de 12 anys
DURADA	120 minuts

Coyote



Cada jugador es posa una cinta al cap i, sense mirar-la, hi col·loca una carta de cara als altres jugadors. Les cartes tenen un número o algun símbol, de manera que tothom sap aproximadament la quantitat total. Ara comencen les mentides, o no. Un jugador diu una quantitat i el següent l'ha d'augmentar o l'ha de titllar d'indi mentider. Si passa això segon, tothom ensenya la seva carta i se sumen totes. Qui s'ha equivocat o qui mentia guanya un coiote. Arribar a tres coiots significa ser eliminat. Al final només quedarà un indi.

AUTOR	Spartaco Abertarelli
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2003
TIPUS	Bluf
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes, Cintes d'indi, Fitxes de coiote
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edicions en català i castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	3 a 6
EDAT	A partir de 12 anys
DURADA	30 minuts

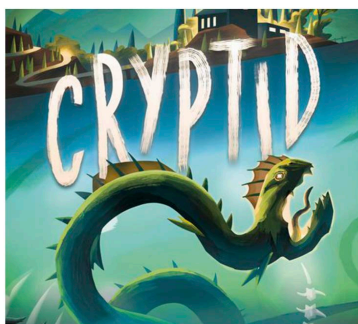


Crazy Eggz

Hi ha autors de jocs que s'empesquen unes idees tan folles que hom diria que mai cap editor gosaria publicar-les comercialment. Per exemple, què pensaríeu d'un joc on cal donar la volta a una taula amb un ou de plàstic al coll o a la part interior del colze o entre els dos genolls? Això és *Crazy Eggz*, nou ous de plàstic, un de fusta i dos daus enormes. Es tiren els dos daus, que diran amb quina part del cos cal aguantar l'ou i quina acció s'ha de fer. Per dir-ho ràpid: un joc per a nens i nenes que agrada als adults.

AUTOR	Roberto Fraga
EDITORIAL	Mercurio
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2003
TIPUS	Habilitat
PÚBLIC	Infantil, Jove, Familiar
COMPONENTS	Ous, Daus
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 4
EDAT	A partir de 5 anys
DURADA	10 minuts

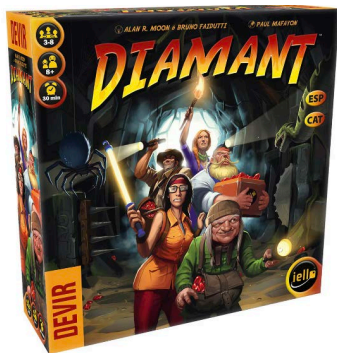
Cryptid



En un estrany tauler, canviant en cada partida, cal trobar una casella determinada on s'amaga una criatura fantàstica. Cada jugador té una informació parcial sobre el tipus de terreny i els edificis que contenen les caselles on pot o no trobar-se. Jugada rere jugada ha de donar o demanar informació als companys de taula, informació que sempre ha de ser veritable i que omplirà el tauler de noves pistes a la vista de tothom. Creuant-les totes, un dels jugadors arribarà a descobrir quin és l'hexàgon que tots busquen.

AUTORS	Hal Duncan, Ruth Veevers
EDITORIAL	Do it Games
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2018
TIPUS	Dedució
PÚBLIC	Familiar
COMPONENTS	Tauler, Fitxes, Llibrets de pistes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	3 a 5
EDAT	A partir de 12 anys
DURADA	60 minuts

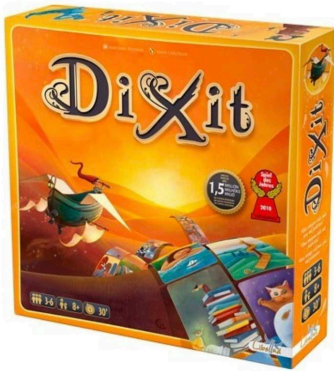
Diamant



Fins a vuit exploradors ens endinsem tres vegades en una mina plena de tresors i de perills. Com més ens hi endinsem més possibilitats hi ha de trobar tresors i també més risc de sortir-ne a correuita sense res a la motxilla. En cada jugada diem simultàniament i abans de descobrir-ne un nou tros si continuem a la mina o si en sortim i ens enduem els diamants que ja hem anat trobant entre tots. La decisió no és evident: la mina és plena de perills que potser ens faran perdre el botí.

AUTORS	Bruno Faidutti, Alan R. Moon
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2005
TIPUS	Cursa, Atzar ponderat
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes, Exploradors, Diamants
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edicions en català i castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	3 a 8
EDAT	A partir de 8 anys
DURADA	30 minuts

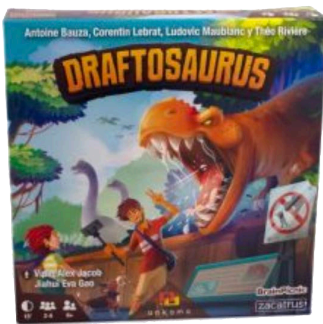
Dixit



En aquesta innovadora versió del conegut joc del diccionari, un jugador en el seu torn tria una de les cartes que té a la mà, que, a més de boniques, són molt interpretables. La deixa cara avall i en diu el que vulgui: una descripció detallada, un concepte relacionat, el color principal... L'objectiu és que algun dels altres jugadors, però no tots, però no cap, la descobreixi, un cop barrejada amb les cartes que hauran posat també cara avall els altres jugadors. Un joc per desfermar la imaginació i la creativitat.

AUTOR	Jean-Louis Roubira
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2008
TIPUS	Comunicació
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Tauler, Cartes, Fitxes
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edició multilingüe
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	3 a 8
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	30 minuts

Draftosaurus



Suposem que dirigim un parc d'atraccions amb dinosaures. La nostra feina és tenir tans visitants com pugui ser. Ens toca que els espais siguin atractius i estiguin ben endreçats. Cada un puntuarà segons el nombre i el tipus de dinosaures que contingui. Cada jugador comença amb el seu parc buit i uns quants dinosaures a la mà. Se'n queda un, que col·loca al seu tauler, i passa la resta al company. Quan no quedin animals, guanya qui tingui els espais del parc més plens de dinosaures.

AUTORS	Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc, Théo Rivière
EDITORIAL	Zacatrus
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2019
TIPUS	Col·lecció de peces
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Taulers personals, Dinosaures, Dau
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 5
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	30 minuts

Dungeons & Dragons: Kit esencial



Un joc de rol és un joc sense tauler, on guanyen o perden tots els jugadors junts, i que es basa en el diàleg entre els jugadors i l'àrbitre, anomenat director de joc. Al voltant d'una taula, els jugadors interpreten uns personatges creats prèviament que viuen una aventura que només coneix l'àrbitre. A mida que el joc avança, els jugadors-personatges s'enfronten a perills i aconsegueixen recompenses o resolen enigmes. El director de joc se situa darrera un petit paravent amb daus, notes i plànols de l'aventura.

AUTORS	Jeremy Crawford (basat en el joc de Gary Gygax i Dave Arneson)
EDITORIAL	Wizards of the Coast
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2004
TIPUS	Joc de rol, Cooperatiu
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Aventura, Mapa, Cartes, Daus, Fulls de personatge
EDICIÓ EN CATALÀ	No
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 5
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	60 minuts

El fruiter



Al tauler tenim pomeres, cirerers, pruneres i pereres carregats de fruita i un corb (un trencaclosques de nou peces) que vol cruspirse-les. En aquest joc per als més petits s'aprèn de seguida que és millor fer les coses ràpid, que cal enllestir. Aniran collint fruites segons la tirada del dau, que també pot fer que el corb s'acosti. Si el corb arriba abans que tots els jugadors hagin omplert el cistell (és a dir, es completa el trencaclosques) se'ls menjarà la fruita i hauran perdut la partida.

AUTOR	Anneliese Farkaschovsky
EDITORIAL	Haba
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	1986
TIPUS	Col·lecció de peces, Cooperatiu, Atzar
PÚBLIC	Infantil
COMPONENTS	Tauler, Fruitas, Cistelles, Dau, Corb
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edició multilingüe
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 4
EDAT	A partir de 4 anys
DURADA	10 minuts

El laberint màgic



Com es pot caminar per un laberint ple de barreres ocultes? Aquest és el repte que planteja aquest joc. Sembla que sigui d'allò més fàcil moure el teu bruixot pel tauler format per 5x5 caselles. Però sota el tauler haurem posat prèviament unes parets que, per un intel·ligent mecanisme d'ímants, impediran el pas cap a algunes caselles. A mida que anem rebent trompades, les podrem recordar i llavors tot serà més fàcil, podrem intentar arreplegar els objectes màgics que van apareixent al tauler.

AUTOR	Dirk Baumann
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2009
TIPUS	Memòria, Laberint
PÚBLIC	Infantil
COMPONENTS	Tauler, Bruixots, Fitxes, Dau
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edició multilingüe
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 4
EDAT	A partir de 6 anys
DURADA	30 minuts

El monstre de colors



El tauler d'aquest joc cooperatiu, basat en el conegut conte d'Anna Llenas del mateix nom, mostra cinc espais amb emocions, cadascuna amb el seu color: alegria-groc, tristesa-blau, ràbia-vermell, por-negre i calma-verd. Cada jugador ha d'explicar alguna cosa que li hagi passat relacionada amb l'emoció de l'espai on ha anat el monstre per la tirada del dau. Agafa la fitxa de l'espai i la posa en un pot amb l'objectiu que les fitxes coincideixin amb els colors dels pots.

AUTORS	Josep M. Allué, Dani Gómez
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2004
TIPUS	Memòria, Cooperatiu
PÚBLIC	Infantil
COMPONENTS	Tauler, Monstre, Nena, Pots, Fitxes, Dau
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edicions en català i castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 5
EDAT	A partir de 3 anys
DURADA	20 minuts

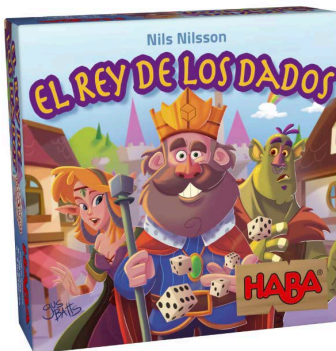
El niu del cucut



La Kiki és un cucut que vol pondre ous, tants com pugui, però tots els nius estan ocupats. Què ha de fer, si mai ha sabut construir un niu? En aquest joc hem d'ajudar-la a fer-ho. No serà fàcil, perquè així que ja hi ha uns branquillons, hi pon els primers ous, estigui el niu acabat o no. Tot el que necessitem són quatre o cinc ous per jugador i uns branquillons de colors sobre els quals haurà de posar els nostres ous sense que caiguin. El primer que ho faci hi haurà de col·locar la Kiki, i que tot plegat aguant.

AUTORS	Josep M. Allué, Víktor Bautista i Roca
EDITORIAL	Haba
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2016
TIPUS	Habilitat
PÚBLIC	Infantil
COMPONENTS	Niu, Cucut, Bastonets, Ous
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edicions en català i castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 5
EDAT	A partir de 4 anys
DURADA	15 minuts

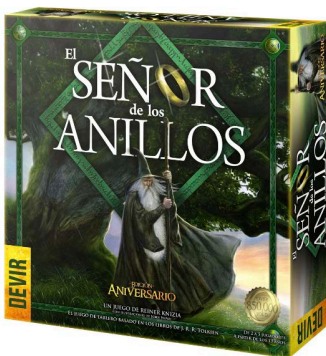
El rei dels daus



Per fi ets rei! Has fet realitat el teu somni. Seus satisfet al teu castell i contemples el teu regne meravellós: prats verds, camps extensos, muntanyes altes i rius d'aigua clara..., només hi falten habitants. Mitjançant tirades de daus, podràs atreure'ls i convèncer-los de venir a viure al teu reialme. Tot seria fàcil si fossis l'únic rei que vol nous ciutadans i si entre els candidats no hi hagués dracs, bruixots, hipnotitzadors i altra gent a qui agrada complicar la vida a qui tenen al voltant.

AUTOR	Nils Nilsson
EDITORIAL	Haba
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2017
TIPUS	Atzar ponderat, Col·lecció de cartes
PÚBLIC	Infantil, Jove
COMPONENTS	Daus, Cartes,
EDICIÓ EN CATALÀ	No
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 5
EDAT	A partir de 8 anys
DURADA	30 minuts

El señor de los anillos



Les aventures èpiques dels petits hobbits creats per J.R.R. Tolkien continuen emocionant a lectors de totes les edats. D'*El senyor dels anells* se n'han fet adaptacions de tot tipus. Una de les que destaquen és aquest joc, que reflecteix tota la tensió de la recerca i la destrucció de l'anell del poder de l'obra original. I ho fa de manera magistral, en un dels millors jocs de taula cooperatius, en què els jugadors juguen junts, guanyen o perden alhora. El seu enemic és Sàuron, un jugador invisible que intentarà arrossegar-los cap a la foscor.

AUTOR	Reiner Knizia
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2000
TIPUS	Cooperatiu, Aventures, Col·lecció de cartes
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Tauler, Cartes, Fitxes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 5
EDAT	A partir de 12 anys
DURADA	90 minuts

Escuela de pingüinos



Si hi haguessin escoles de pingüins serien com aquesta. S'hi aprendria a caçar peixos ràpid, és clar. A les escoles, però, pot haver-hi companys que et fan la punyeta. Es tracta, doncs, d'anar ràpid per tota l'escola agafant els peixos que hi ha aquí i allà a les portes entre les estances de l'escola. Al mateix, cal vigilar que el jugador amoïnador, un diferent en cada torn de joc, no ens agafi. Si has jugat mai amb un saltamartí i t'ha agradat, aquest és el teu joc. Si no, també. Guanya qui agafa més peixos i qui fa fastigueja més els altres.

AUTOR	Brian Gomez
EDITORIAL	SD Games
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2016
TIPUS	Habilitat, Col·lecció de cartes
PÚBLIC	Infantil, Jove
COMPONENTS	Tauler enorme, Cartes, Pingüins, Peixets
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 4
EDAT	A partir de 6 anys
DURADA	30 minuts

Exit (Sèrie de jocs)



Era evident que l'èxit dels *escape room* provocaria versions de tot tipus, encara que sembla que no s'hagi de poder convertir una experiència viscuda com és un joc d'escapament en un altre format com un llibre o un joc, per les limitacions que tenen en relació a un espai obert. Doncs no, la llarga sèrie de jocs *Exit* ("sortida" en anglès) n'és la prova. Cada joc és dins una petita capsula que amaga una pila d'enigmes que s'han de resoldre, mitjançant una enginyosa dinàmica que permet que fins i tot quan no entens res puguis avançar.

AUTORS	Inka Brand, Markus Brand
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2016
TIPUS	Cooperatiu, Deducció
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes, Quadern d'enigmes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	1 a 6
EDAT	A partir de 14 anys
DURADA	90 minuts

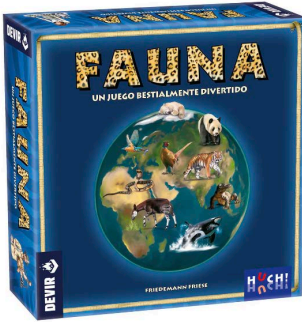
Fantasma Blitz



La idea no pot ser més senzilla: el primer que agafi un petit objecte dels que hi ha al mig de la taula (una ampolla verda, un silló vermell, una rateta grisa, un llibre blau i un fantasma blanc) guanya un punt. Quin objecte? El que digui una carta. Moltes vegades, però, les cartes mostren dos objectes del color que no és i llavors s'ha d'agafar l'únic objecte dels cinc que no és a la carta, com a tal o pel seu color. En resum: un joc accelerat i divertit que agrada als petits de casa, també perquè sempre guanyen els grans.

AUTOR	Jacques Zeimet
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2010
TIPUS	Memòria, Agilitat
PÚBLIC	Infantil
COMPONENTS	Diversos objectes, Fantasma, Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edició multilingüe
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 8
EDAT	A partir de 6 anys
DURADA	20 minuts

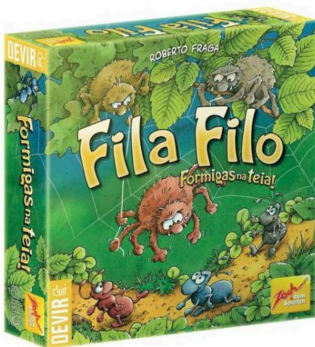
Fauna



És el *Trivial Pursuit* un bon joc? No, encara que ens pot fer passar estones molt divertides. No és un joc perquè no hi ha res a decidir, si saps la resposta tens formatget, sinó no el tens. Tots els jocs de preguntes i respostes són així? No, n'hi ha en què saber la resposta és important però ho és més tenir una estratègia. A *Fauna* no guanya qui recorda més dades, sinó qui, sobretot, sap especular amb el que saben els altres, perquè també guanyes punts per acostar-te a la resposta. A més aprens molt sobre l'hàbitat i les mides dels animals d'arreu.

AUTOR	Friedemann Fries
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2008
TIPUS	Preguntes i respostes, Coneixement
PÚBLIC	Familiar
COMPONENTS	Tauler, Cartes, Fitxes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 6
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	60 minuts

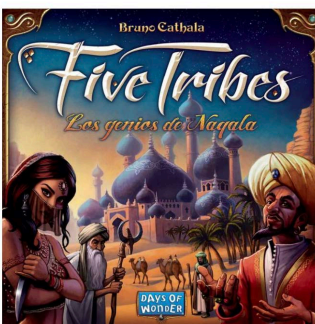
Fila Filo



Explica l'autor d'aquest joc que un dia estava estirat al llit i en veure una aranya que baixava del sostre va pensar que això podia convertir-se en un joc infantil. Per tant, necessitava un tauler en què l'aranya pogués moure's per la teranyina i un altre per sota on unes formigues estan fent una cursa. A més, havien d'estar connectats, l'aranya havia de poder baixar per menjar-se les formigues. Doncs sí, tot això existeix i tot passa com un dia l'autor va imaginar del llit estant, inclòs el tauler tridimensional.

AUTOR	Roberto Fraga
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2015
TIPUS	Cursa, Habilitat, Atzar
PÚBLIC	Infantil
COMPONENTS	Tauler tridimensional, Aranyes, Fitxes, Dau
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edició multilingüe
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 4
EDAT	A partir de 6 anys
DURADA	20 minuts

Five Tribes



Travessar el desert en caravana demana tenir bona relació amb les tribus que hi viuen, perquè cada una té les seves característiques i et poden ajudar en els pobles, oasis i mercats pels que passes. Mitjançant un moviment de les fitxes prestat dels antíquissims jocs africans mancala, el teu objectiu és arribar a ser el sultà de Naqala. Com que es poden aconseguir punts per diferents vies, que vol dir que no se sap qui guanya fins al final, cal pensar molt bé cada una de les accions que es duen a terme.

AUTOR	Bruno Cathala
EDITORIAL	Maldito Games
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2014
TIPUS	Subhasta, Col·lecció de peces
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Tauler, Camells, Palaus, Palmeres, Cartes, Diners
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 4
EDAT	A partir de 14 anys
DURADA	90 minuts



Gizeh!

Les piràmides de Gizeh són de les més famoses construccions de la humanitat, per la seva antiguitat, la seva perfecció i la seva majestuositat. Amaguen, això sí, històries estranyes i velles maldicions, que amb els teus companys exploradors intentareu desmuntar, perquè no teniu por de les maldicions de faraons d'altres èpoques. Ja sou dins d'una piràmide. De seguida us trobeu amb uns reptes de memòria que haureu de superar entre tots per sortir-ne sense que us enganxi una mòmia que us persegueix. Hi havia maldició o no?

AUTOR	Eugeni Castaño
EDITORIAL	GDM Games
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2019
TIPUS	Memòria, Cooperatiu
PÚBLIC	Infantil, Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 4
EDAT	A partir de 8 anys
DURADA	30 minuts



Hanabi

Les cartes sempre tenen cara, on hi ha la informació necessària per jugar, i dors, on hi ha un dibuix decoratiu o el nom del joc. I sempre juguem amb les cares de les cartes mirant cap a nosaltres, de manera que els altres jugadors no puguin saber quines tenim. I si fos al revés? I si fossin els altres jugadors que ens donen determinades informacions perquè sapiguem quina carta hem de jugar? Sembla estrany, oi? Exactament això és *Hanabi*, un joc on tenim les cartes del revés i les hem de posar entre tots en un ordre determinat.

AUTOR	Antoine Bauza
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2010
TIPUS	Memòria, Cooperatiu, Deducció
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes, Fitxes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 5
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	30 minuts



Holmes Sherlock & Mycroft

Londres, 1895. Després d'un atemptat els dos germans Holmes s'enfronten, Mycroft defensa la Corona i Sherlock és l'advocat del jove acusat d'haver-lo perpetrat. En el poc temps que tenen per a la investigació, hauran de parlar amb diferents personatges per poder disposar d'informació i pistes sobre el cas. Cada personatge els pot ajudar d'una manera diferent, però cap d'ells pot fer-ho dues vegades seguides. Qui aconsegueixi més pistes guanyarà la partida. Qui és el millor dels germans Holmes?

AUTOR	Diego Ibáñez
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2015
TIPUS	Col·lecció de peces, Selecció de cartes
PÚBLIC	Jove
COMPONENTS	Tauler, Cartes, Fitxes de lupa
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	2
EDAT	A partir de 12 anys
DURADA	30 minuts

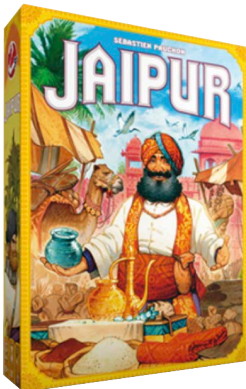
Ikonikus



Es pot parlar de sentiments només amb dibuixos d'objectes i conceptes de tota mena? Segur que sí, però d'això en pot sortir un joc? I tant, i molt divertit! En aquest joc sobre l'empatia, els jugadors tenen sempre tres cartes a la mà. Un d'ells, per torn, explica un sentiment (o el que vulgui, una situació, un fet...). Llavors, els altres juguen simultàniament i cara avall una de les seves cartes. Es giren i el que ha parlat en tria una com la que més s'acosta al que ha dit. Aquesta persona guanya un punt. Qui té més punts, més empatia, guanya la partida.

AUTOR	Manu Palau
EDITORIAL	Brain Picnic
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2013
TIPUS	Comunicació
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 8
EDAT	A partir de 8 anys
DURADA	20 minuts

Jaipur



Ser el millor mercader no és fàcil. Cal triar bé les mercaderies, comprar-les en el bon moment al millor preu i saber-les vendre quan toca i amb un marge prou alt. Sempre serà una bona ajuda tenir camells ràpids i forts. Com que comprar i vendre no es pot fer al mateix temps, et caldrà fer cada cosa quan més profit en puguis treure, una sola en cada jugada, sabent que qui ven abans ven més car i que qui ven més quantitat d'una mateixa mercaderia pot obtenir un benefici. Es guanya més venent ràpid o esperant a vendre més?

AUTOR	Sébastien Pauchon
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2009
TIPUS	Col·lecció de cartes, Comerç
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes i Fitxes de mercaderies, Cartes de camell
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	2
EDAT	A partir de 12 anys
DURADA	30 minuts

Jungle Speed



Per jugar a aquest ràpid joc només calen un tòtem i vuitanta cartes amb dibuixos abstractes. N'hi ha amb dibuixos repetits i d'altres molt semblants però lleugerament diferents. Es reparteixen totes les cartes i cada jugador se les posa davant cara avall. Per torn les van girant d'una en una i les deixen davant. Si dos dibuixos coincideixen exactament, els dos propietaris han d'agafar el tòtem. El primer que ho fa dona les cartes que ja havia jugat a l'altre. Qui es queda sense guanya. Ep, a aquest joc s'hi ha de jugar amb les ungles tallades.

AUTORS	Thomas Vuarchex, Pierrick Yakovenko
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	1997
TIPUS	Agudesa visual, Rapidesa
PÚBLIC	Infantil, Jove
COMPONENTS	Cartes, Tòtem de fusta
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 10
EDAT	A partir de 6 anys
DURADA	10 minuts

Just One



Tan senzill com escriure una paraula que en recordi una altra, i alhora tan complicat com que ningú escrigui la teva. Per torn una persona agafa una carta amb una paraula i la posa davant seu sense mirar-la. Els altres n'escriuen una en secret, un sinònim o una que hi estigui relacionada. Un cop fet, se les ensenyen sense que les vegi qui ha triat la paraula. Si n'hi ha de repetides s'eliminen. Llavors, l'altre jugador ha de dir, a la vista de les pistes quina és la paraula amagada. Si encerta un punt. Al final, tots guanyen o perden junts.

AUTORS	Ludovic Roudy, Bruno Sautter
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2018
TIPUS	Llengua, Comunicació, Cooperatiu
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes, Pissarretes, Retoladors
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	3 a 7
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	20 minuts

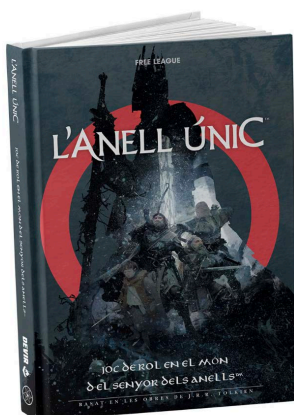
King of Tokyo



La ciutat de Tòquio rep el ferotge atac desmesurat de monstres mutants, robots gegants i enormes alienígenes, és a dir, els jugadors. Qui en serà el rei després de carregar-se els contrincants? Jugant a aquest divertit joc ho sabreu. Els monstres no són rucs i saben que estar dins la ciutat en lloc d'assetjar-la té avantatges, però també inconvenients. Tirant els daus i triant-los bé podràs lluitar contra els altres, recuperar-te de les ferides o millorar el teu monstre. Al final guanyarà l'únic supervivent o qui tingui més punts.

AUTOR	Richard Garfield
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2004
TIPUS	Atzar ponderat, Combat
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Tauler, Monstres, Cartes, Cubs d'energia, Daus especials
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 6
EDAT	A partir de 8 anys
DURADA	30 minuts

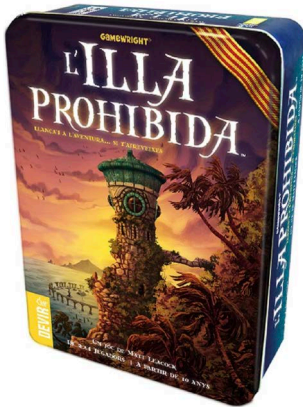
L'anell únic



Un joc de taula està format per un tauler, fitxes, cartes i daus. En canvi, un joc de rol sol ser únicament un llibre, al qual cal afegir daus i altres elements. Això sí, és un llibre ple d'idees i explicacions per viure una aventura trepidant. *L'anell únic*, un llibre esplèndid i amb unes il·lustracions exquisides, conté les peripècies dels protagonistes de les grans obres de J. R. R. Tolkien. En la seva lluita contra l'Ombra que omple i sacseja la Terra Mitjana, els aventurers hauran de superar obstacles continus per guanyar.

AUTORS	Francesco Nepitello, Marco Maggi
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2022
TIPUS	Joc de rol, Cooperatiu
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Llibre
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edicions en català i castellà
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 6
EDAT	A partir de 14 anys
DURADA	20 minuts

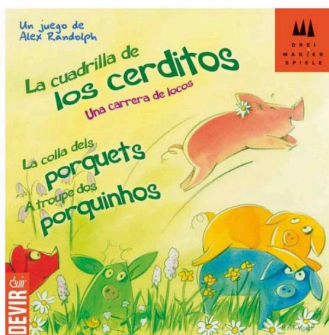
L'illa prohibida



Uns exploradors especialitzats en diverses disciplines arriben a una illa que va ser el refugi d'un antic i misteriós imperi, amb l'objectiu de recuperar les valuoses relíquies que s'amaguen aquí i allà. Com en les bones pel·lícules d'aventures, l'illa és plena de perills per als intrusos: les aigües van pujant inexorablement a mesura que els exploradors s'hi endinsen i investiguen. Tots junts han de trobar les quatre relíquies, unes precioses miniatures, i emportar-se-les abans que l'illa desaparegui per sempre.

AUTOR	Matt Leacock
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2010
TIPUS	Memòria, Aventura, Col·lecció de cartes, Cooperatiu
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Tauler, Cartes, Relíquies, Fitxes
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edicions en català i castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 4
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	45 minuts

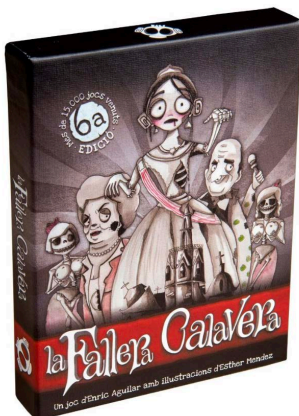
La colla dels porquets



Jugarem com si fóssim set porquets de colors amb ganes de fer una bona cursa al camp. Com que els camins són estrets ens caldrà saltar per sobre dels altres porquets. Una cursa qualsevol com qualsevol altra? No, quan un porquet va a la casella on ja n'hi un o més s'hi posa al damunt, que per alguna cosa són equilibristes. A partir d'ara tots avançaran també quan el porquet que els aguanta avanci. A més, com que tenen ganes de gresca, podran anar canviant la ruta durant la partida.

AUTOR	Alex Randolph
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2001
TIPUS	Cursa
PÚBLIC	Infantil
COMPONENTS	Tauler, Porquets, Dau
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edició multilingüe
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 7
EDAT	A partir de 4 anys
DURADA	20 minuts

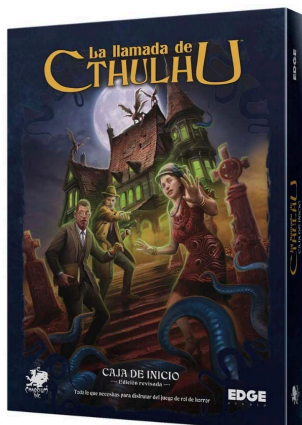
La fallera calavera



En un trist accident durant una exhibició de focs artificials, degut a una manca estrepitosa de seguretat, una fallera joveneta es converteix en zombi. Està tan empenyada que només vol venjar-se. Només hi ha una manera d'evitar l'apocalipsi que vol desfermar: cuinar-li una paella amb els millors ingredients i amansir-la. Aquesta és la tasca dels jugadors d'aquest irreverent i humorístic joc, mentre es fan la punyeta i es barallen entre ells amb les cartes de personatges zombis representatius de la cultura popular valenciana.

AUTOR	Enric Aguilar
EDITORIAL	Zombi Paella
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2014
TIPUS	Col·lecció de cartes, Bluf
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 5
EDAT	A partir de 12 anys
DURADA	30 minuts

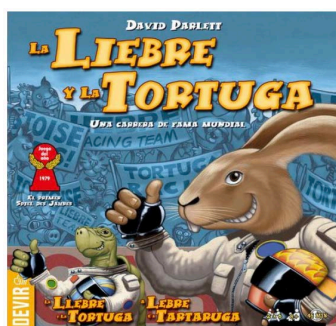
La llamada de Cthulhu. Caja de inicio



La crida de Cthulhu és un dels jocs de rol que cal conèixer i jugar. A partir de l'obra de H.P. Lovecraft, en la primera edició de 1981 va afegir dos elements als jocs coneguts. En primer lloc, ja no es tractava únicament de combatre contra els enemics sinó també de conduir una investigació. A més, els personatges que interpreten els jugadors no són herois, sinó persones normals. En la seva lluita contra la maldat, no moren sinó que embogeixen (de vegades fins a la mort, això sí). Acostar-se a Cthulhu o als seus sequaços no és gratis.

AUTORS	Sandy Petersen i altres
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2018
TIPUS	Joc de rol, Cooperatiu
PÚBLIC	Jove, familiar
COMPONENTS	Aventura, Mapa, Daus, Fulls de personatge
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 6
EDAT	A partir de 3 anys
DURADA	20 minuts

La liebre i la tortuga



La liebre i la tortuga seria un joc més on els jugadors avancen les fitxes amb l'objectiu d'arribar primers al final, si no fos que no es tiren daus per fer els moviments i que has de moure la teva fitxa en funció de les dels adversaris. Els jugadors mengen les seves pastanagues per avançar, com més en mengin més enllà aniran. Ara, com més llargs siguin els moviments més pastanagues els caldran, i no en tenen tantes. En cada jugada hauran de triar, com a la faula d'Isop, si és preferible córrer o evitar la temptació i anar a poc a poc.

AUTOR	David Parlett
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	1973
TIPUS	Cursa
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Tauler, Conillets, Pastanagues, Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edició multilingüe
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 6
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	45 minuts

La tripulación



Si saps jugar a la brisca o a qualsevol altre joc de bases sabràs jugar a *La tripulación*. Té una característica que el converteix en un joc radicalment diferent dels jocs de bases que coneixes: és cooperatiu. Els jugadors han d'aconseguir com a equip uns objectius, fins a cinquanta, cada cop més difícils, és a dir, que el joc té una vida llarguíssima. Si s'acompleix l'objectiu (de l'estil de "tal jugador ha de guanyar una basa amb tal carta") es juga la partida següent. Si no es repeteix. No cal dir que es juga sense parlar.

AUTOR	Thomas Sing
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2019
TIPUS	Joc de bases, Cooperatiu
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes, Fitxes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 5
EDAT	A partir de 12 anys
DURADA	20 minuts

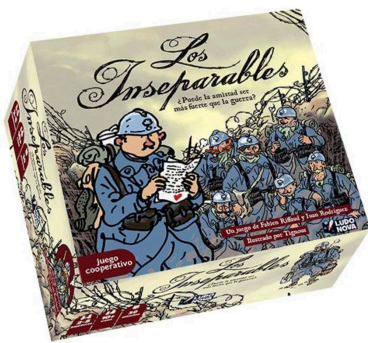
Los hombres lobo de Castronegro



Hi ha poques coses a dir d'aquest joc, de tan conegut i jugat com és. Una partida pot iniciar-se així: som cap a una dotzena persones o més, estem xerrant i rient força, i algú proposa de fer-ne una partida. A més dels jugadors i les cartes, cal un director-narrador, que anirà explicant el que ocorre: quan és de dia i de nit, qui ha estat devorat, quan i què es vota. Un cop cada persona sap, secretament, el seu paper (vilatà, home-llop, vident, bruixa, una nena petita...), comença l'espectacle: mentides, bluf, mirades, insinuacions i rialles.

AUTORS	Philippe des Pallières, Hervé Marly
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2001
TIPUS	Bluf, Deducció, Joc d'equip, Identitat secreta
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	8 a 18
EDAT	A partir de 12 anys
DURADA	45 minuts

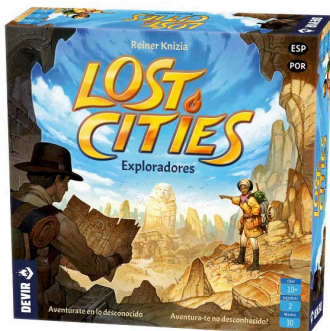
Los inseparables



Aquesta és la tremenda introducció del joc: "2 d'agost de 1914. A la plaça del poble, un grup d'inseparables amics contempla, incrèdul, l'ordre de mobilització general penjada a l'ajuntament. Es prometen ajuda mútua a la guerra, passi el que passi, per tornar-ne plegats. Malauradament, la realitat que trobaran serà més dolenta que els seus pitjors temors." El joc no tracta de fets d'armes, sinó que fa viure les dificultats quotidianes de la vida dels joves soldats a les trinxeres, a les quals s'hauran d'enfrontar com a grup.

AUTORS	Fabien Riffaud, Juan Rodriguez
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2015
TIPUS	Cooperatiu, Atzar ponderat
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes, Fitxes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 5
EDAT	A partir de 14 anys
DURADA	30 minuts

Lost cities



Que un joc estigui més de vint anys ininterrompudament a les botigues vol dir que és un gran joc, que ja comença a ser un clàssic. *Lost Cities* està compost només per 54 grans cartes de sis colors, numerades del 2 al 10. Per torn cada jugador n'ha de triar una de les de la seva mà per descartar-la o jugar-la per construir una sèrie de cada color, cadascú pel seu costat. Després roba una nova carta. En una sèrie cada carta ha de ser superior a l'anterior. Un joc fàcil d'entendre i ràpid de jugar, però no banal: en cada torn cal pensar què cal fer.

AUTOR	Reiner Knizia
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	1999
TIPUS	Col·lecció de cartes, Atzar ponderat
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Tauler, Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2
EDAT	A partir de 12 anys
DURADA	30 minuts

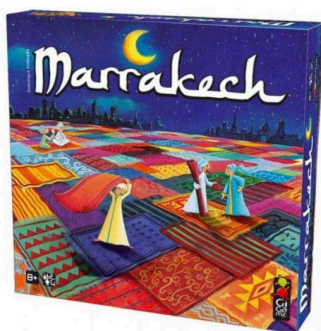
Magic Maze



Som uns herois en un centre comercial que volem equipar-nos per a la nostra pròxima aventura. Tenim tres minuts per endur-nos un objecte cadascun i sortir esperitats abans no acabi el temps. Per sort, hi ha uns espais que ens en fan guanyar si hi passem. Hem d'anar per feina: un cop tinguem els objectes hem de sortir de l'edifici. Guanyem tots junts si ho aconseguim. Cada jugador controla una peça d'acció i de moviment determinada. Pot moure qualsevol heroi. Tots els jugadors juguen alhora. No poden parlar. Quin embolic.

AUTOR	Kasper Lapp
EDITORIAL	2 tomatoes
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2017
TIPUS	Cooperatiu, Contra rellotge, Sense torn de joc
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Tauler, Fitxes d'heroi, Peces d'acció, Rellotge de sorra
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	1 a 8
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	30 minuts

Marrakech



El basar està ple com un ou, avui és el gran dia de venda d'estores. En aquest bonic joc, adequat alhora per petits i grans, es juga amb una única peça. Els altres components del joc són unes precioses estores confeccionades en tela que se superposen en el tauler. Com a comerciant has de saber moure't pel basar amb l'objectiu d'aconseguir el millor lloc per exposar amb la màxima extensió les estores del teu color. Podràs comptar amb l'ajuda d'Assam, un ric i simpàtic client amb la butxaca plena, l'única peça del joc.

AUTOR	Dominique Ehrhard
EDITORIAL	Mebo
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2007
TIPUS	Col·locació de peces
PÚBLIC	Infantil
COMPONENTS	Tauler, Estorettes, Assam, Fitxes, Dau
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 4
EDAT	A partir de 6 anys
DURADA	30 minuts

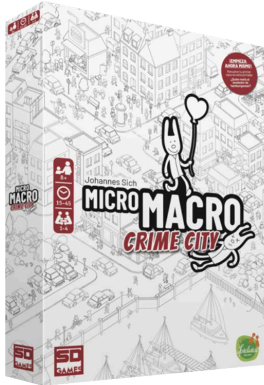
Memoir '44



Els jocs de simulació històrica ens permeten entendre, reimaginar i recrear la història. N'hi ha un per a cada batalla de cada guerra i solen ser jocs complicats. Per fortuna, alguns ens acosten, amb senzillesa i una certa verosimilitud, a moltes batalles. Com *Memoir '44*, que mostra els combats entre aliats i alemanys després del desembarcament de Normandia. Cada jugador porta un bàndol i, mitjançant les cartes que va tenint, dona ordres a les seves tropes, n'introdueix de noves o aplica diferents tàctiques. I si els daus ajuden, millor.

AUTOR	Richard Borg
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2004
TIPUS	Simulació històrica, Combat
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Tauler, Miniatures, Cartes, Daus
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	2
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	60 minuts

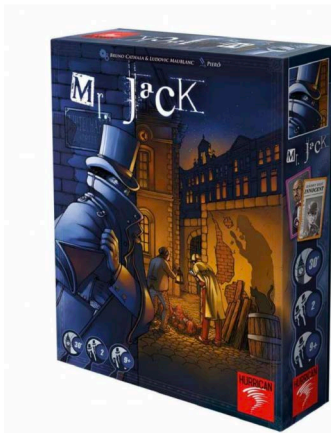
MicroMacro



Tan fàcil com buscar personatges, objectes o espais en un mapa enorme d'una ciutat i tan difícil com aconseguir-ho. En aquest innovador joc, els jugadors són detectius que intenten resoldre una pila de fets ocorreguts a la ciutat. Disposen de pistes sobre qui, com i què. Amb això s'han de bolcar, literalment, sobre el mapa per interpretar les pistes i resoldre un cas dels setze que proposa el joc. Hi ha una lupa, sí, perquè la mida dels carrers, comerços i habitants de la ciutat és tan petita que si no s'amplia no hi haurà manera d'investigar.

AUTOR	Johannes Sich
EDITORIAL	SD Games
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2020
TIPUS	Observació, Cooperatiu, Investigació
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Tauler, Cartes, Sobres, Lupa
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	1 a 4
EDAT	A partir de 12 anys
DURADA	45 minuts

Mr. Jack



Curiosa barreja dels escacs i *Mastermind*, aquest joc de deducció reproduïx la tensió de la persecució de Jack l'Esbudellador pels carrers foscos de Whitechapel a finals del XIX. Un dels jugadors serà el cruel assassí amagat sota l'aparença d'un dels vuit personatges del joc. L'altre és un investigador que el vol encalçar. Els dos jugadors utilitzen amb sang freda els moviments i poders dels personatges i els racons de la ciutat, Jack per escapar-se del setge policial i l'investigador per detenir-lo. I només té vuit torns per aconseguir-ho.

AUTORS	Bruno Cathala, Ludovic Maublanc
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2006
TIPUS	Deducció
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Tauler, Clavegueres, Fanals, Personatges, Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	30 minuts

Munchkin



Entres a la masmorra. Mates els enemics que hi trobes. Apunyalas els teus amics i els robes tot el que tenen. Agafes el tresor i te'n vas corrent. Va, digue-ho, en una altre món, més fantàstic, t'agradaria ser d'aquesta manera. Doncs això és *Munchkin*, un simple, satíric i esbojarrat joc de cartes sobre els jocs de rol. Destinat a un públic jove, és un joc farcit de tresors, malefics, criatures estranyes i armes i artefactes màgics de tot tipus. A causa del seu continuat èxit n'hi ha cap a un centenar d'adaptacions en tots els universos possibles.

AUTOR	Steve Jackson
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2001
TIPUS	Combat
PÚBLIC	Jove
COMPONENTS	Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	3 a 6
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	60 minuts

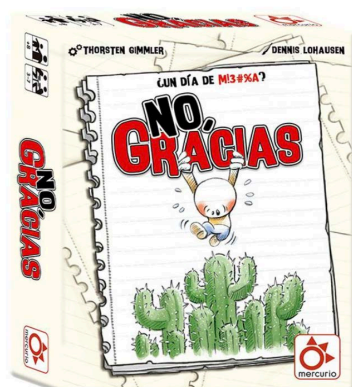
Mysterium



Si coneixes, i t'agraden, els jocs *Dixit* i *Cluedo*, trobaràs la barreja perfecta en aquest joc. Som en un casalot a Escòcia. Hi hem arribat convidats per resoldre plegats, com a mèdiums, un antic misteri. Un dels jugadors donarà pistes parcials o aproximades, mai exactes ni directes, d'un crim comès trenta anys abans, de la dependència de la mansió on va passar, de qui ho va fer i de l'arma amb què es va dur a terme. Només si els jugadors treballen en equip i intercanvien informacions i sospites en treuran l'entrellat.

AUTORS	Oleksandr Nevskiy, Oleg Sidorenko
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2015
TIPUS	Deducció, Comunicació, Cooperatiu
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Paravent, Cartes, Objectes, Fitxes, Relotge de sorra
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edició multilingüe
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 7
EDAT	A partir de 12 anys
DURADA	60 minuts

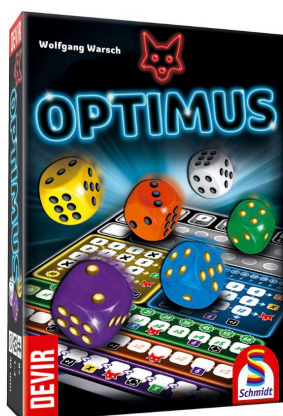
No, gracias



Només una regla: en el teu torn agafa una carta amb les monedes que tingui al damunt i posa-te-la davant o paga una moneda per no quedar-te-la. Cartes només n'hi ha 33, numerades del 3 al 35, i encara se'n treuen nou abans de començar cada partida. Cada jugador comença amb onze monedes. Es destapa una carta. Quan un jugador se'n queda una, se'n gira una nova. Si no tens monedes, t'has de quedar cartes. I les cartes són punts negatius al final de la partida. Qui en té menys guanya. Ràpid i addictiu.

AUTOR	Thorsten Gimmler
EDITORIAL	Mercurio
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2004
TIPUS	Subhasta, Col·lecció de cartes
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes, Fitxes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	3 a 7
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	20 minuts

Optimus



Optimus és un joc intel·ligent, com assegura el seu nom en alemany o anglès, *Ganz Schön Clever* i *That's Pretty Clever!* És un joc roll & write, en què es tiren daus i cada jugador n'escriu el resultat atenent a unes normes de puntuació, que destaca per la riquesa de possibilitats i les arriscades decisions a prendre en cada jugada. I només amb sis daus de colors diferents i un full on anotar els resultats, amb l'afegit que qui tira els daus és el primer a haver d'analitzar la situació per no beneficiar els altres jugadors.

AUTOR	Wolfgang Warsch
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2018
TIPUS	Selecció de daus
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Daus, Fulls per anotar les tirades
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edició multilingüe
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	1 a 4
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	30 minuts

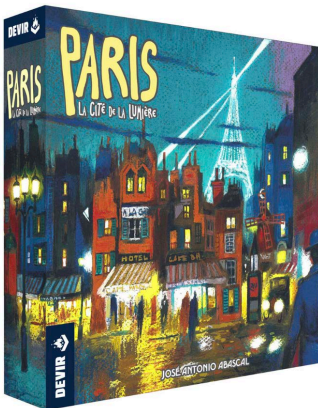
Pandemic



Que *Pandemic* sigui un joc de regles molt accessibles, amb un tema candent com és salvar la humanitat de terribles malalties i que plantegi un repte extraordinari a resoldre de manera cooperativa, l'ha convertit en un *must have* des de la seva aparició, força anys abans del maleït SARS-CoV-2. Els jugadors fan de professionals sanitaris i logístics que lluiten plegats per carregar-se, cadascun amb la seva especificitat, una pandèmia, l'adversari invisible gestionat des de les regles i la pròpia mecànica del joc.

AUTOR	Matt Leacock
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2008
TIPUS	Col·lecció de cartes, Cooperatiu
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Tauler, Cartes, Fitxes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 4
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	45 minuts

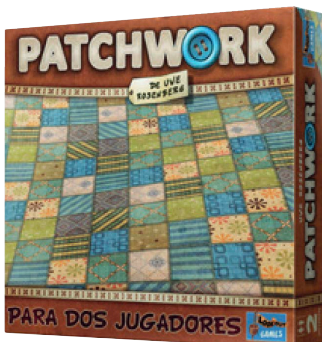
Paris, La cité la la lumière



A finals del segle XIX, París va ser de les primeres ciutats a arraconar els vells fanals de gas i a fer servir l'electricitat per a l'enllumenat públic. El joc té dues fases diferenciades i igualment importants. En la primera els dos jugadors instal·len el paviment a fi d'obtenir el més gran espai del seu color, i al mateix temps van agafant edificis que col·locaran en la segona fase. Ara intentaran que els seus edificis tinguin a la vora un fanal o més que els il·lumini, perquè això els farà guanyar punts al final de la partida.

AUTOR	José Antonio Abascal
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2019
TIPUS	Col·locació de peces, Trencaclosques
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Tauler, Edificis, Xemeneies, Fanals, Postals artístiques
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edicions en català i castellà
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	2
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	30 minuts

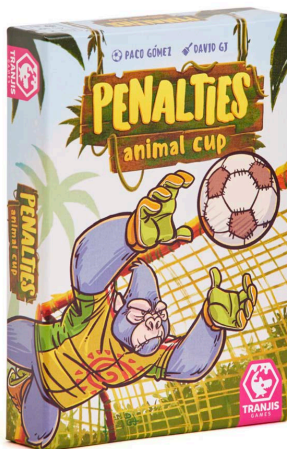
Patchwork



Patchwork és, ahora, un joc fàcil d'aprendre i estratègic. Es tracta de col·locar al tauler personal de la manera més estètica i que doni més punts uns poliòminos (és a dir, les peces de roba del *patchwork*) que tenim a l'abast... si els hem pogut pagar amb els botons que fan de diners del joc. A mida que "cosim" peces gastem temps i juga sempre qui gasta menys temps, no per ordre de torn. D'on surten els botons? D'avançar en aquest especial marcador de temps. Guanya qui "cus" el seu patchwork amb peces més valuoses i amb menys forats.

AUTOR	Uwe Rosenberg
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2014
TIPUS	Col·locació de peces, Trencaclosques
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Taulers, Botons
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	30 minuts

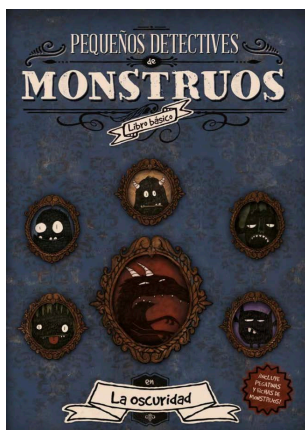
Penalties: Animal Cup



S'acaba el partit, s'acaba la pròrroga i l'empat es manté. Anem a penals. Amb només vint cartes es reproduceix la tensió dels cinc llençaments des dels onze metres: tres de porter (dreta, esquerra, no es mou) i set de xut (dos dreta, dos esquerra, centre, *paradinha*, escaire) per a cada jugador, que trien en secret una carta cadascun: cap a quin costat es tira el porter i quin xut fa el futbolista. Ensenyen les cartes. La carta de xut es descarta, de manera que les opcions de xut es redueixen en cada nou penal.

AUTOR	Paco Gómez
EDITORIAL	Tranjis Games
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2020
TIPUS	Dedució
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes, Marcador, Moneda
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2
EDAT	A partir de 8 anys
DURADA	10 minuts

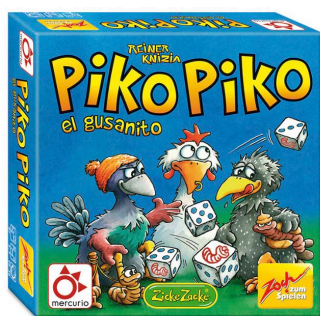
Pequeños detectives de monstruos



Per jugar a rol cal estar disposat a representar un personatge. Com que als nens els agrada sobretot fer com si fossin, proposar-los un joc de rol sol ser un èxit. En aquest joc els més petits fan de detectius que busquen monstres per tota la casa, amb objectius tan diversos com tancar-ne un en un flascó de vidre, convèncer-lo que no faci por als nens, o que torni el comandament del televisor. Els jocs de rol són sempre un llibre i aquest és especialment bonic i suggerent, ple de monstres ben descrits i dibuixats.

AUTORS	Patricia de Blas, Álvaro Corcín
EDITORIAL	Nosolorol Ediciones
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2014
TIPUS	Joc de rol, Cooperatiu
PÚBLIC	Infantil
COMPONENTS	Tauler, Monstre, Nena, Pots, Fitxes, Dau
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 5
EDAT	A partir de 3 anys
DURADA	60 minuts

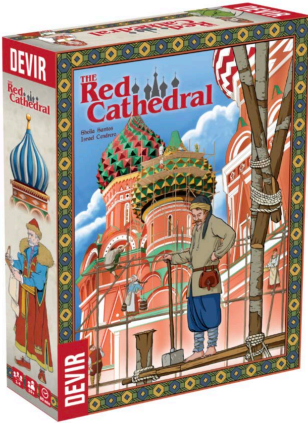
Piko Piko



Què agrada per damunt de tot als pollastres? Menjar cucs ben torradets. Com ho fan? Tirant els daus d'aquest ràpid i divertit joc. Es col·loquen setze fitxes de cuc a la brasa al mig de la taula, numerats del 21 al 36 i amb un a quatre cucs. Els jugadors per torn tiren vuit daus tantes vegades com vulguin, amb la condició que en cada tirada han de deixar de banda tots els daus d'un número, diferent cada vegada. Paren quan volen, sumen el total dels daus i es queden la peça de més valor, si hi arriben. Guanya qui menja més cucs.

AUTOR	Reiner Knizia
EDITORIAL	Mercurio
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2005
TIPUS	Atzar ponderat, Col·lecció de peces
PÚBLIC	Infantil, Jove, Familiar
COMPONENTS	Fitxes de cucs, Daus
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 7
EDAT	A partir de 8 anys
DURADA	30 minuts

Red Cathedral



Els jugadors hauran de pujar a una bastida de Moscou per poder aixecar la catedral de Sant Basili a les ordres del tsar Ivan IV de Rússia, anomenat el Terrible. Ho fan entre tots però només guanyarà un, qui hagi construït més seccions de la catedral i que s'hagi encarregat de la decoració més elegant. Els caldran recursos de tot tipus, que aconseguiran mitjançant una particular mecànica. *Red Cathedral* és a la vegada un joc accessible pel que fa a les regles i un joc estratègic que interessarà les persones que busquen profunditat en els jocs.

AUTORS	Shei Santos, Isra Cendrero
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2020
TIPUS	Realització de contractes
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Taulers, Cartes, Fitxes, Daus
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edicions en català i castellà
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	1 a 4
EDAT	A partir de 12 anys
DURADA	90 minuts

Rhino Hero



Apa, un rinoceront enfilant-se per la façana d'un edifici? Sí, en els jocs tot és possible. A més, com a heroi, va amunt i avall per vigilar que cap lladre cometi malifetes. Però, ai, un rinoceront és un animal molt pesant. Som-hi, primer hem d'aixecar un edifici per a Rhino. Tindrà l'alçada que vulguem i el farem plegats. Un cop acabat, els jugadors es reparteixen les parets i sostres que queden i per torn hi van afegint les parets d'un nou pis. Guanya qui pot col·locar totes les seves cartes o a qui li'n quedin menys si l'edifici s'ensorra.

AUTORS	Scott Frisco, Steven Strumpf
EDITORIAL	Haba
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2011
TIPUS	Habilitat
PÚBLIC	Infantil
COMPONENTS	Sostres i parets d'un edifici, Fitxa de Rhino
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edició multilingüe
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 5
EDAT	A partir de 5 anys
DURADA	15 minuts

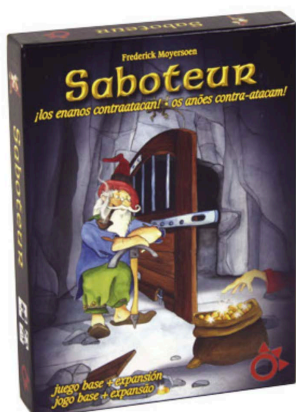
Room. Agus & monsters



Els populars monstres que acompanyen l'Agus en tota classe d'aventures de la mà de Jaume Copons i Liliàna Fortuny han arribat als jocs de taula. Ja sabeu que l'Agus és força despistat i que hauria d'endregar millor l'habitació. Com que no ha fa prou, s'hi pot trobar de tot, des de gorres fins a les restes d'un iogurt. I monstres, també hi ha monstres amagats en un racó o altre. En el joc hi ha llibres, roba i menjar... i monstres en algunes cartes, que has d'aconseguir per poder guanyar. La Lúdia i altres personatges t'hi ajudaran.

AUTOR	Pak Gallego
EDITORIAL	GDM Games
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2021
TIPUS	Joc de bases
PÚBLIC	Infantil
COMPONENTS	Cartes d'habitació i de personatge
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edició multilingüe
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 6
EDAT	A partir de 6 anys
DURADA	10 minuts

Saboteur



Un grup de nans entren a una mina per buscar tresors. Bé, alguns dels nans volen el tresor, els altres volen que no el trobin. I ningú sap qui va amb qui, perquè la identitat dels nans no es desvetllarà fins que acabi la prospecció. Entre tots van construint les galeries per on passaran fins arribar al final de la mina o fins que no quedin més cartes. Si hi arriben, l'equip que volien l'or se'l reparteixen. Si no, ho faran els sabotejadors. A més, les cartes de sabotatge, rescat i esfondrament ens ajudaran a embolicar la troca.

AUTOR	Frédéric Moyersoen
EDITORIAL	Mercurio
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2004
TIPUS	Exploració, Bluf, Joc d'equip, Identitat secreta
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes de mines, de tresors i de nans
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	3 a 10
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	30 minuts

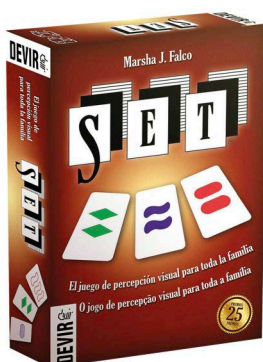
Scotland Yard



Londres, un matí plujós qualsevol. A les oficines centrals de Scotland Yard es rep una trucada, amb una pista sobre el fugitiu més reclamat dels darrers anys. Els detectius es posen en marxa de seguida. Així comença un dels millors jocs de deducció i de tots contra un. Un i altres es mouen per la ciutat utilitzant qualsevol mitjà de transport, però el fugitiu fa moviments invisibles. En un temps limitat, un ha d'evitar ser enxampat i els altres l'han d'encalçar. Només si actuen plegats els representants de la llei podran guanyar.

AUTORS	Manfred Burggraf, Dorothy Garrels, Wolf Hoermann, Fritz Iffland, Werner Scheerer, Werner Schlegel
EDITORIAL	Ravensburger
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	1983
TIPUS	Deducció, Joc d'equip, Moviment ocult
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Tauler, Targetes de transport, Visera
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	3 a 6
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	45 minuts

Set



Un joc que es juga només mirant-lo, sense fer res més? Això és Set, un joc compost únicament per 81 cartes amb una, dues o tres formes diferents de tres colors diferents amb farcits diferents. No falla: $3 \times 3 \times 3 = 81$. Es fa una graella amb dotze cartes a la taula. El primer que troba, només mirant, tres cartes que siguin totalment iguals o totalment diferents de color, nombre, forma i farcit se les queda i se'n posen tres més. Quan s'explica, aquest joc costa d'entendre, cinc minuts després no vols deixar de jugar-lo mai.

AUTOR	Marsha J. Falco
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	1988
TIPUS	Agudesia visual, Trencaclosques, Col·lecció de cartes
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes amb formes geomètriques
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	1 a 20
EDAT	A partir de 8 anys
DURADA	30 minuts

Sherlock-System Q (Sèrie de jocs)



Els jocs de la sèrie *Sherlock-System Q* es componen de només 32 cartes, un nombre suficient perquè els jugadors investiguin diferents casos plens de matisos i pistes falses. Si analitzen bé tota la informació (la disponible, perquè mai la tenen tota), si lliguen bé tots els detalls d'informes, declaracions i fotos dels fets, demostraran tenir fusta de detectius. Amb autors i editor catalans, de la trentena de jocs apareguts fins ara de la sèrie se n'han venut més d'un milió d'exemplars en vint-i-cinc llengües. Visca el quilòmetre zero!

AUTORS	Martí Lucas, Josep Izquierdo i altres
EDITORIAL	GDM Games
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2018
TIPUS	Deducció, Cooperatiu
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edicions en català i castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	1 a 8
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	60 minuts

Sherlock Holmes Detective Asesor (Sèrie de jocs)



Sherlock Holmes resolvia els casos amb una relativa facilitat. No és això el que passarà a qui s'enfronti a resoldre els casos de la sèrie *Sherlock Holmes Detective Asesor*. Caldrà situar-se al Londres de l'època victoriana, consultar diverses fonts, escodrinyar molta premsa, interrogar un munt de sospitosos, anar més d'una vegada al lloc on s'han esdevinguts els fets per trobar-hi, o no, més indicis. I al final, al cap d'una bona estona de discussió col·lectiva dels aprenents de detectiu, potser, només potser, treuran l'entrellat.

AUTORS	Raymond Edwards, Suzanne Goldberg, Gary Grady i altres
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	1982
TIPUS	Deducció, Cooperatiu
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Plànol, Anuari i Premsa de Londres, Casos
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	1 a 8
EDAT	A partir de 14 anys
DURADA	60 -120 minuts

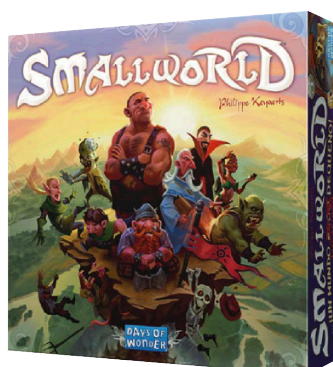
Shikoku



L'illa de Shikoku és la més petita de les quatre grans illes del Japó. S'hi troba una ruta de peregrinació amb 88 temples budistes. Els pelegrins en pugen les escales mentre canten mantres amb l'objectiu d'aconseguir la sanació espiritual i allunyar la mala sort. Saben molt bé que el camí sempre és buscar la moderació i fugir dels extrems. Per això, aquest joc s'inspira en la filosofia dels romeus de Shikoku: no guanyarà qui arribi primer, sinó el que ho faci en segona posició. Caldrà esforçar-se, perquè no voler guanyar és molt complicat.

AUTOR	Eloi Pujadas
EDITORIAL	GDM Games
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2018
TIPUS	Cursa
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Tauler, Cartes, Fitxes de Pelegrins
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edició multilingüe
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	3 a 8
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	45 minuts

Small World



Els pobles de les civilitzacions que omplen aquest joc són races, amb poders o habilitats entre especials i molt especials que es poden adquirir a uns preus que no paren de créixer. Com que hi ha tantíssims pobles i poders, *Small World* té una altíssima rejugabilitat. Amb una mecànica senzilla, només es tracta de fer la punyeta als pobles veïns i fer créixer els teus... i de carregar-te'ls quan et convingui. Com en tots els jocs súper vendes hi ha un munt de versions, expansions i adaptacions a altres universos. El que dèiem, un joc inacabable.

AUTOR	Philippe Keyaerts
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2009
TIPUS	Combat, Domini de territoris
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Taulers, Races, Poders, Fitxes, Més fitxes, Dau
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Mitjana
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 5
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	75 minuts

Speed Cups



Intenta guanyar un nen o una nena a aquest joc. Veuràs de seguida que no és fàcil. També t'adonaràs immediatament que tu t'ho passes bé i que els petits encara més. I només amb quatre jocs de gobelets de colors diferents, unes cartes i un timbre com els que hi ha a les recepcions dels hotels. Així de senzill: a les cartes hi ha sèries d'objectes o animals de quatre colors en un ordre determinat. Se'n gira una i qui primer posi els seus gobeletes en aquest ordre i toqui el timbre, se la queda. Qui en té més guanya. Insuperable, oi?

AUTOR	Haim Shafir
EDITORIAL	Mercurio
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2014
TIPUS	Rapidesa, Agilitat
PÚBLIC	Infantil
COMPONENTS	Gobelets, Cartes, Timbre de taulell
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edició multilingüe
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 4
EDAT	A partir de 6 anys
DURADA	10 minuts

Story Cubes



La idea és molt senzilla: nou daus amb una imatge diferent en cada cara, total cinquanta-quatre imatges. Els llences i expliques una història coherent que els relacioni. Que això és un sistema per desfermar la creativitat i no un joc? Ah, no? On diu que en un joc cal guanyar o perdre o que explicar històries i gaudir-ne no és un joc? Que t'agrada l'univers Star Wars més que altra cosa? Batman? Els animalons? La prehistòria? Tant se val de què vulguis parlar, no t'acabaràs mai els *Story Cubes*, de tants i tant diferents que n'hi ha.

AUTOR	Rory O'Connor
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2005
TIPUS	Creació d'històries, Comunicació
PÚBLIC	Infantil, Jove, Familiar
COMPONENTS	Daus especials
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	1 a 12
EDAT	A partir de 6 anys
DURADA	20 minuts

Sushi Go!



Has estat mai en un restaurant japonès d'aquests que el menjar t'arriba mitjançant una cinta transportadora sense fi amb platets que passa per totes les taules? Si sí, ja saps jugar a *Sushi Go!*, un joc ràpid i divertit en què les cartes van donant voltes de mà en mà al voltant de la taula. El teu objectiu és formar grups de cartes amb peces de *sushi*, *sashimi*, *tempura* i *nigiri*. Més cartes del mateix tipus, més punts. Tot seria fàcil si no fos que només pots triar una carta de les que tens i passar la resta al jugador de la teva esquerra.

AUTOR	Phil Walker-Harding
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2013
TIPUS	Selecció de cartes, Col·lecció de cartes
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 5
EDAT	A partir de 8 anys
DURADA	20 minuts

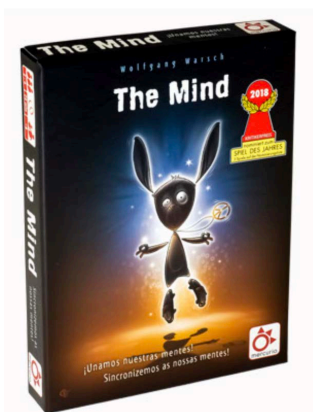
Tantrix



Amb una elegant presentació, aquest joc combina una senzillesa de regles espantosa amb sort, habilitat i estratègia. Cada hexàgon té tres línies de colors diferents, que acaben en un dels sis costats de la peça. Per torns, se n'ha de posar una que casi amb una de les que ja hi ha a la taula. Més simple impossible, no? Doncs no és ho és tant, perquè guanyes per tenir més punts, i en tens un per cada peça de la línia més llarga del teu color. Si formen un circuit tancat, puntuen doble. A més, els més petits de casa hi trobaran un trencaclosques.

AUTOR	Mike McManaway
EDITORIAL	Tantrix Ibèrica
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	1991
TIPUS	Col·locació de peces, Trencaclosques
PÚBLIC	Infantil, Jove, Familiar
COMPONENTS	Peces hexagonals de resina de colors diferents
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	1 a 4
EDAT	A partir de 8 anys
DURADA	30 minuts

The Mind



Es pot jugar només amb la ment? *The mind* consisteix en una baralla de cartes de l'1 al 100. Els jugadors disposen d'un nombre creixent de cartes (una al primer nivell, dues al segon...) que han de posar a taula per ordre creixent, sense torn de joc. Cada jugador ha de pensar, en funció del nombre de cartes total de cada torn, quan n'ha de posar una, especulant sobre quines poden tenir els altres jugadors. Juguen junts: o aconsegueixen l'objectiu o perden. És obvi que es juga en complet silenci i sense fer cap mena de senyals.

AUTOR	Wolfgang Warsch
EDITORIAL	Mercurio
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2018
TIPUS	Comunicació, Cooperatiu
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 4
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	20 minuts

Timeline



Per jugar amb grans descobriments de la humanitat i fets rellevants no cal conèixer-ho absolutament tot de la història. El joc *Timeline* n'es la prova. Té 55 cartes: per un costat mostren un descobriment o un esdeveniment amb una il·lustració i per l'altra a més hi ha l'any en què va ocórrer. Per torn, cada jugador en posa una pel costat sense any (no val a fer trampes) al principi, al final o entre dues cartes de la línia que es va formant i es gira. Si no és al seu lloc s'hi queda igual i n'agafa una altra. Qui es queda sense cartes guanya.

AUTOR	Frédéric Henry
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2010
TIPUS	Coneixement
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 8
EDAT	A partir de 12 anys
DURADA	30 minuts

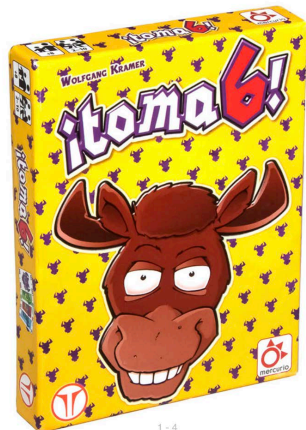
Time's Up!



Tothom coneix el joc d'endevinar personatges o pel·lícules. Compliquem-lo una mica amb *Time's Up!*, que hi sortirem guanyant. Seiem per parelles, un davant de l'altre. Entre tots triem una trentena de cartes i les llegim. Un dels dos d'una parella agafa una carta i en diu el que vol al company. Si encerta, passa a la següent. Al cap de trenta segons, passa les cartes a la parella següent. A la segona ronda es remenen i només es pot dir una paraula. A la tercera només es pot fer mimica. La parella amb més encerts guanya. I tothom riu.

AUTOR	Peter Sarrett
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	1999
TIPUS	Coneixement, Comunicació, Joc d'equip, Memòria
PÚBLIC	Infantil, Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	4 a 18
EDAT	A partir de 6 anys
DURADA	90 minuts

¡Toma 6!



Prepara't per passar-t'ho bé només amb una baralla de cartes numerades de l'1 al 104 que mostren a més uns petits caps de vaca, entre una i set per carta, que, atenció, són punts negatius. A tothom li agrada jugar-lo, perquè les partides són divertides sigui quin sigui el nombre de jugadors, perquè tothom juga al mateix temps, perquè les partides són rapidíssimes, perquè a cada partida passes de guanyar a perdre en una sola jugada... i per les seves aparentment caòtiques regles, que s'entenen, però, a la segona jugada.

AUTOR	Wolfgang Kramer
EDITORIAL	Mercurio
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	1994
TIPUS	Joc simultani, Construcció de sèries, Col·lecció de cartes
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 10
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	45 minuts

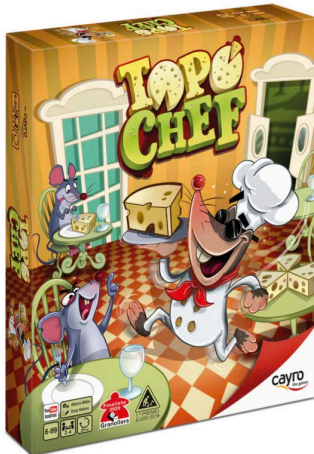
Top ten



Un jugador llegeix una targeta amb un fet o una demanda. Els altres, que tenen en secret un número de l'1 al 9, han de respondre en funció del seu número per tal que el primer jugador els ordeni de menys a més. Amb un exemple s'entendrà millor. La demanda: "Digues un animal de més mansoi a més ferotge". Juguen 5 persones i ningú sap quin número té cadascú. Tu tens el 4 i ets el tercer a parlar. Ja han dit "un cavall" i "un tigre". Quin animal dius, sabent que heu d'ajudar a qui ha llegit la targeta a poder posar-vos en ordre?

AUTOR	Aurélien Picolet
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2020
TIPUS	Cooperatiu, Deducció
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes, Fitxes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	4 a 9
EDAT	A partir de 14 anys
DURADA	30 minuts

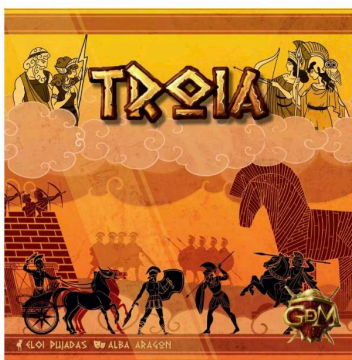
Topo Chef



Els talps viuen sota terra i no necessiten veure-hi, vaja, que no hi veuen. Si, com passa en aquest joc, posem un talp de cap de sala d'un restaurant, li caldrà memoritzar quants clients hi ha en cada taula per poder servir-los millor els formatges que els ha preparat. Amb una senzilla mecànica de moviments en un tauler de només quatre caselles i quatre taules amb un dau amagat que els jugadors han vist durant un moment, cal recordar el número del dau i aixecar una taula si coincideix amb els bocins de formatge que el chef hi ha anat deixant.

AUTOR	Alberto Millán
EDITORIAL	Cayro
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2022
TIPUS	Memòria
PÚBLIC	Infantil
COMPONENTS	Tauler, Taules de restaurant, Cartes, Daus, Propines
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 4
EDAT	A partir de 6 anys
DURADA	20 minuts

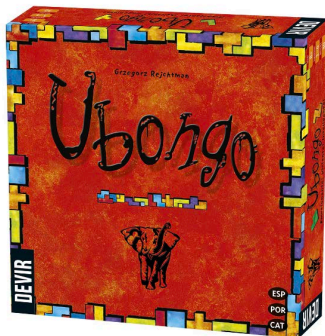
Troia



Ja ho va explicar Homer a *La Ilíada*. La ciutat de Troia està assetjada pels grecs com a resposta al rapt de Helena d'Esparta, perpetrat pel príncep Paris. Assetjadors i assetjats fan ofrenes contínues als déus perquè ajudin els seus herois. El tauler té un espai per a l'Olimp i un altre per als combats. La bona combinació de regals als déus i d'èxits en la lluita farà guanyar cartes amb parts del cavall de Troia als grecs i de Paris o Hèctor als troians. Guanyarà el primer dels dos que aconsegueixi completar la seva col·lecció de cartes.

AUTOR	Eloi Pujadas
EDITORIAL	GDM Games
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2019
TIPUS	Combat, Col·lecció de cartes
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Tauler, Cartes, Fitxes de déus i d'herois
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	20 minuts

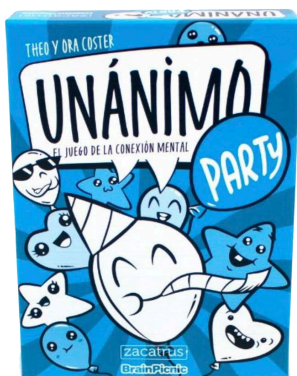
Ubongo



En els pocs segons que ens marca un rellotge de sorra hem d'aconseguir acabar un petit, però no sempre senzill, trencaclosques. Fer-ho en primer lloc et farà guanyar més gemmes que als altres jugadors, que només en podran tenir alguna si col·loquen totes les peces abans que acabi el temps. Després de nou trencaclosques guanya qui tingui més gemmes del mateix color, que no sempre serà el més ràpid, perquè les gemmes s'agafen d'un tauler que s'ha omplert prèviament a l'atzar i no totes estan disponibles sempre.

AUTOR	Grzegorz Rejchman
EDITORIAL	Devir
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2003
TIPUS	Trencaclosques, Col·lecció de peces, Contra rellotge
PÚBLIC	Infantil, Jove, Familiar
COMPONENTS	Taulers, Peces de trencaclosques, Rellotge de sorra, Gemmes de colors, Dau
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	1 a 4
EDAT	A partir de 6 anys
DURADA	20 minuts

Unanimo



Ets capaç d'imaginar com pensen els altres? Doncs ja tens tot el que cal per guanyar a *Unanimo*. Així de fàcil: es mostra una carta amb un objecte i tots els jugadors alhora, cadascú per la seva banda i sense copiar, escriuen paraules que els suggereixin l'objecte triat. En un minut han d'escriure un màxim de deu paraules. Atenció, han de ser paraules que siguin les més comunes en relació a l'objecte, perquè la puntuació anirà en funció del nombre de persones que hagin dit cada una de les paraules escrites. Això, empatia.

AUTORS	Theo Coster, Ora Coster
EDITORIAL	Zacatrus
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	1990
TIPUS	Llengua, Empatia
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes, Fulls per anotar paraules
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	3 a 8
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	30 minuts

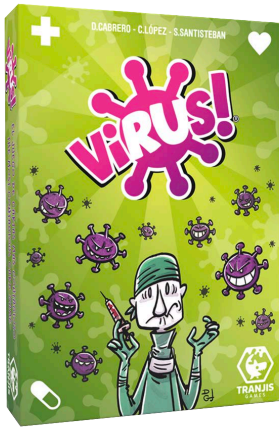
Unlock! (Sèrie de jocs)



En cada una de les aventures del joc *Unlock!*, i n'hi ha una cinquantena, es juga amb un paquet de cartes de colors diferents que tenen funcions diferents. L'objectiu és intentar resoldre col·lectivament un enigma envitricollat, format per una sèrie de codis a desxifrar, en una durada prefixada. Així mateix, el joc necessita una aplicació mòbil, que controlarà inflexiblement la durada màxima de la partida. Així mateix donarà pistes per a la solució dels problemes lògics del joc i aplicarà sancions quan toqui. I l'explicació final, és clar.

AUTORS	Alice Carroll, Thomas Cauët, Cyril Demaegd i altres
EDITORIAL	Asmodee
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2017
TIPUS	Cooperatiu, Deducció, Contra rellotge
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	1 a 6
EDAT	A partir de 12 anys
DURADA	75 minuts

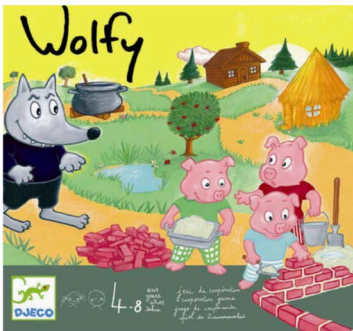
Virus!



Cinc anys abans de la irrupció del coronavirus en les nostres vides va aparèixer un joc sobre virus i infeccions, destinat al públic jove. El seu èxit inicial ha crescut sense parar, amb l'ajuda de la pandèmia els darrers temps. Es tracta d'un joc amb poques regles i sobretot ràpid de jugar. Com que és del tipus de fer la punyeta, després d'una partida en ve una altra i una altra. De què va? De construir amb quatre cartes un cos humà, al mateix temps que intentes infectar els dels altres jugadors i evitar que ells ho facin amb el teu.

AUTORS	Domingo Cabrero, Carlos López, Santi Santisteban
EDITORIAL	Tranjis Games
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2015
TIPUS	Col·lecció de cartes
PÚBLIC	Infantil, Jove
COMPONENTS	Cartes
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edició multilingüe
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 6
EDAT	A partir de 8 anys
DURADA	20 minuts

Woolfy



Aquest joc és la transformació exacta del conte dels tres porquets en objecte tridimensional i en una experiència viscuda. Què s'hi ha de fer? Ja ho diu el conte, els porquets han de construir una casa de maons que el llop no pugui enderrocar i instal·lar-s'hi. Els jugadors mouen els porquets segons la tirada d'un dau, que a més d'avançar també els permetrà amagar-se del llop i anar aixecant la casa de totxanes que els ha de dur la tranquil·litat. Com es mou el llop? Ai, dues cares del dau són seves. Si engalta un porquet, cap a l'olla!

AUTORS	Grégory Kirszbaum, Alex Sanders
EDITORIAL	Djeco
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2009
TIPUS	Cooperatiu, Cursa
PÚBLIC	Infantil
COMPONENTS	Tauler, Llop, Porquets, Olla, Casa de maons, Daus
EDICIÓ EN CATALÀ	No, només en castellà
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	1 a 4
EDAT	A partir de 4 anys
DURADA	20 minuts

Zoom in Barcelona



Tant als ciutadans locals com als turistes els agrada passejar per Barcelona i fer fotos dels llocs per on passen. El joc proposa un concurs fotogràfic: qui obtindrà les millors instantànies de la ciutat? El joc ho conté tot, de Barcelona: edificis, parcs, obres artístiques i monuments, fins i tot els dracs que hi ha a tants indrets de la ciutat comtal. El moviment es fa en transport públic, en bicicleta o caminant, amb un cost que varia segons el tipus. Al final de la partida guanyarà qui aconsegueixi les millors fotos de més tipus diferents.

AUTORS	Núria Casellas, Eloi Pujadas, Joaquim Vilalta
EDITORIAL	Cucafera Games
ANY DE PUBLICACIÓ ORIGINAL	2019
TIPUS	Recorregut, Col·lecció de cartes
PÚBLIC	Jove, Familiar
COMPONENTS	Tauler, Fitxes d'edificis i Postals de Barcelona, Càmeres de fotografiar, Targetes de transport
EDICIÓ EN CATALÀ	Sí, edició multilingüe
DIFICULTAT	Baixa
NOMBRE DE JUGADORS	2 a 6
EDAT	A partir de 10 anys
DURADA	45 minuts

Bibliografia

El joc en la cultura

- Avedon, Elliott M. i Sutton-Smith, Brian, *The Study of Games*, John Wiley & Sons, 1971
- Caillois, Roger, *Jeux et sports*, Gallimard, 1967
- Caillois, Roger, *Los juegos y los hombres*, Fondo de Cultura Económica, 1986
- Duflo, Colas, *Le jeu de Pascal à Schiller*, PUF, 1997
- Duflo, Colas, *Jouer et philosopher*, PUF 1998
- Huizinga, Johan, *Homo ludens*, Alianza Editorial, 1972
- Lalet, Michel, *Auteur de jeux de société*, Éditions Ilinx, 2018
- Lhôte, Jean-Marie, *Histoire des jeux de société*, Flammarion, 1994
- May, Roland et al, *Jouer dans l'Antiquité*, Réunion des Musées Nationaux, 1991
- Williams, J. Patrick et al (ed.), *Gaming as Culture*, McFarland and Company, 2006

Els jocs de taula al llarg de la història

- Alleau, René, *Dictionnaire des jeux*, Tchou, 1964
- Angiolino Andrea i Sanna, Alessandro, *Storie di giochi*, Gallucci, 2017
- Becq de Fouquières, Louis, *Les jeux des anciens*, Reinwald, 1869
- Bell, Robert Charles, *Board and Table Games from Many Civilizations*, 2 vol., Oxford University Press, 1960-1969
- Berloquin, Pierre, *100 jeux de table*, Flammarion, 1976
- Botermans, Jack et al., *Le monde des jeux*, Le Chêne, 1987
- Boutin, Michel, *Le livre des jeux de pions*, Bornemann, 1999
- Breyer, Catherine, *Jeux et jouets à travers les âges*, Safran, 2010
- Cazaux, Jean-Louis, *Du Senet au Backgammon*, Chiron, 2003
- Comas, Oriol, *El món en jocs*, RBA libros, 2005
- Comas, Oriol, *Un monde de jeux*, Ynnis Éditions, 2021
- Costello, Matthew J., *The Greatest Games of All Time*, John Wiley and Sons, 1991
- Dossena, Giampaolo, *Enciclopedia dei Giochi*, 3 vol., Utet, 1999
- Falkener, Edward, *Games Ancient and Oriental and How to Play Them*, Dover, 1961
- Finkel, Irving F. (ed.), *Ancient Boardgames in perspective*, British Museum Press, 2007
- Glonnegger, Erwin, *Das Spiele-Buch*, Drei Magier Verlag, 1999
- Grunfeld, Frederic V., *Juegos de todo el mundo*, Edilán, 1978
- Lhôte, Jean-Marie, *Dictionnaire des jeux de société*, Flammarion, 1996
- Livingstone, Ian, *Board Games in 100 moves*, Penguin Random House, 2019
- MacKenzie, Colin i Finkel, Irving, *Asian Games: The Art of Contest*, Asia Society, 2004
- Morehead, Albert H., *The New Complete Hoyle Revised*, Doubleday, 1991

Murray, Harold J. R., *A History of Board-Games other than Chess*, Oxford University Press, 1952
 Parlett, David, *Parlett's History of Board Games*, Echo Point Books & Media, 2018
 Pritchard, David, *Brain Games*, Penguin Books, 1982
 Pritchard, David (ed.), *Modern Board Games*, Games & Puzzles Publications, 1975
 Scarne, John, *Scarne's Encyclopedia of Games*, Book Club Association, 1976
 Schädler, Ulrich (ed.), *Jeux de l'Humanité*, Slatkine, 2007

Els jocs de taula contemporanis

Appelcline, Shannon, *Designers & Dragons*, 4 vol., Evil Hat Productions, 2014
 Brown, Douglas i MacCallum-Stewart, Esther (ed.), *Rerolling Boardgames*, McFarland and Company, 2020
 Colovini, Leo, *I giochi nel cassetto*, Venice Connection, 2002
 Deru, Pascal, *Le jeu vous va si bien!*, Le Souffle d'Or, 2006
 Ewalt, David M., *Of Dice and Men*, Scribner, 2013
 Engelstein, Geoffrey i Shalev, Issac, *Building Blocks of Tabletop Game Design*, CRC Press, 2020
 Lowder, James (ed.), *Family Games. The 100 Best*, Green Roning, 2010
 Lowder, James (ed.), *Hobby Games. The 100 Best*, Green Roning, 2007
 Mackay, Daniel, *The Fantasy Role-Playing Game*, McFarland and Company, 2001
 Orbanes, Philip E., *Tortured Cardboard*, Permuted Press, 2019
 Pritchard, David (ed.), *Modern Board Games*, Games & Puzzles Publications, 1975
 Sciarra, Emiliano, *L'arte del gioco*, Ugo Mursia Editore, 2010
 Tizón, Rocío, *Creer lo increíble*, Nosolorol Ediciones, 2007
 Tringham, Neal, *Science Fiction Hobby Games*, Pseudonymz, 2013
 Wirwer, Michael, *Empire of Imagination*, Bloomsbury, 2015
 Woods, Stewart, *Eurogames*, McFarland and Company, 2012

El joc a les biblioteques

Kirsch, Breanne A. (ed.), *Games in libraries*, McFarland and Company, 2014
 Mayer, Brian i Harris, Christopher, *Libraries Got Game*, American Library Association, 2010
 Neiburger, Eli, *Gamers... in the Library?!*, American Library Association, 2007
 Ordás, Ana, *Gamificación en bibliotecas*, Editorial UOC, 2018
 Pavey, Sarah, *Playing Games in the School Library*, Facet Publishing, 2021



Generalitat de Catalunya
**Departament
de Cultura**



**Biblioteques
Públiques
de Catalunya**