

Sator

Un joc d'Oriol Comas i Coma per a dos jugadors

Sator (“sembrador” en llatí) és la primer paraula del quadrat màgic, una frase palindròmica en llengua llatina formada per cinc paraules de cinc lletres que es disposaven en una rajola de 5x5 caselles i que ha donat lloc a un gran nombre de jocs de paraules. El quadrat màgic és, doncs, un dels primers taulers de 5x5 caselles de què tenim notícia.

Material

- Un tauler de 5x5 caselles.
- Cinc fitxes per a cada jugador, de les quals tres tenen a la part de sota un punt blanc i dues un punt vermell.

Objectiu

Fer arribar una fitxa amb punt blanc a la línia de sortida de l'altre jugador.

Preparació del joc

El tauler es posa entre els dos jugadors. Cada jugador agafa les cinc fitxes d'un color i les col·loca a les caselles de la línia que té davant seu, una a cada casella, amb els punts a la cara de sota de les fitxes, sense que l'altre jugador sàpiga on ha posat les fitxes amb punt blanc i punt vermell.

Regles

Comença el jugador de les fitxes negres i després es juga per torns. Les fitxes es mouen avançant un espai endavant en línia recta cap a una casella buida. També poden capturar: si una fitxa té en una casella en diagonal davant seu una fitxa de l'adversari, la pot capturar i ocupar el seu lloc. La fitxa capturada es treu del tauler i no participa més en la partida. Ara bé, si la fitxa capturada té un punt vermell, també elimina la fitxa que l'ha capturat. No es pot mirar si el punt de la fitxa que captura és vermell o blanc. Les dues fitxes es treuen del tauler. Jugar és obligatori, però capturar no. Un jugador sempre pot mirar la cara de sota de les seves fitxes, si no recorda on estan els punts vermells i blancs. Si un jugador no pot moure cap fitxa, l'altre va jugant fins que el primer pot moure alguna fitxa.

Final de partida

Un jugador guanya la partida quan aconsegueix fer arribar una fitxa amb punt blanc a la línia de sortida de l'altre jugador. Si arriba una fitxa amb el punt vermell no passa res, se segueix jugant. Si cap jugador no ha aconseguit fer arribar una fitxa amb punt blanc al final del tauler i no es poden moure més fitxes, guanya el jugador que té les fitxes més avançades.

