

Congo

Històries de la colonització

Jugadors 2 o 4

Durada 10 min.

Edat +8

Material

Tauler, 48 fitxes
(12 x 4 colors
diferents)

Posar-s'hi

De seguida

Fer-se'l a casa

Has de tenir
manetes

El fabricant de jocs Charles Watilliaux va editar uns quants jocs a París de 1874 a 1907. D'aquest personatge no en sabem gaires coses i podem suposar que ell mateix creava els jocs que després produïa i comercialitzava. Malauradament, i injustament, la majoria dels seus jocs ja no es juguen en l'actualitat, han estat oblidats del tot. Per sort, l'estudiós francès Michel Boutin, especialista en l'adaptació de jocs de tauler a l'ensenyament i autor d'un llibre indispensable per als amants dels jocs (*Le livre des jeux de pions*, 1999), duu a terme una pertinaç tasca de recuperació de jocs de tauler de totes les èpoques. En una de les seves publicacions més recents, dedicada als jocs de la Belle Époque, *Jeux de pions pour aujourd'hui* (2001), ens regala, entre altres delicatessen, una petita joia: el congo. Val a dir que cap altra obra especialitzada no el recull, cosa que augmenta el valor de la recerca de Boutin.

D'una senzillesa absoluta i d'una elegància atrevida, fa de mal creure que aquest joc no hagi perviscut fins als nostres dies. Cada jugador té dotze fitxes. Per torns, els jugadors posen fitxes, d'una en una, al tauler. Un cop posades no es mouen més. No hi ha captures. L'única condició en posar una fitxa és que no estigui adjacent a una fitxa d'un altre color. Sí que pot estar-ho a una fitxa del seu mateix color.

Quan un jugador està bloquejat i no pot posar més fitxes, para de jugar. Quan tres jugadors estan bloquejats, s'acaba la partida. Ara cal atorgar punts.

El jugador que ha quedat bloquejat en primer lloc dóna tants punts als altres tres jugadors com fitxes no ha pogut posar (doncs, dotze menys les que hagi posat efectivament al tauler). El segon dóna punts als altres dos que estan en joc. I el tercer jugador que no ha pogut jugar només dóna punts al vencedor. En cada partida, només un jugador fa zero punts i només un rep punts dels altres tres.

Convé fer quatre partides seguides, cosa que no suposarà cap problema, ràpid i amè com és el CONGO. En cada partida,

començarà un jugador diferent. Al cap de les quatre partides, el jugador amb la puntuació més alta serà el guanyador. Al CONGO hi poden jugar també dos jugadors. Serà tan fàcil com que cada jugador jugui amb dos colors diferents.

Dèiem que Watilliaux va editar i, segurament crear, un grapat de bons jocs. Una altra cosa, però, és com els ambientava. El tauler del joc CONGO, segons l'editor, representa «un indret a la vora del riu Congo al qual arriben uns forasters a plantar la seva bandera, després d'arrabassar la que ja hi havia». Incomprensiblement, perquè ni en el tauler ni en el joc podem descobrir res que sembli una bandera ni uns forasters que l'arrabassen. ■

