

# Regles del joc Tinunjoc Pais Català

- 4 peons
- 2 daus
- Un rellotge de sorra (opcional) que delimita el temps concedit per les respostes.
- 27 targetes Immersió les quals contenen 54 preguntes i respostes sobre la història catalana.
- 27 targetes Evasió les quals contenen 54 preguntes i respostes sobre la vida als Pirineus Orientals.
- 1 targeta « switch » Immersió.
- 1 targeta « switch » Evasió.
- Un tauler que hi figura el trajecte dels Pirineus Orientals del mar al Canigó passant per les tres valls, el litoral i els Pirineus.

Participa a la vida local recurrent el nord dels Països Catalans amb algunes invasions a les seves “fronteres”. Tan aviat vas a peu, a cavall, en bicicleta, en barca o en ala delta, també et pot dur el famós Tren Groc. Les caselles de sortida i d'arribada simbolitzen el mar del nord-est i el Canigó del sud-oest. L'objectiu del joc és arribar al Canigó..

## Començament de la partida :

El primer jugador tira els daus. Suma les xifres dels dos daus i avança tantes caselles com indiquen els daus. Pots caure en **una casella de visita**, o bé en una casella d'aventura o en una casella de pregunta. Les caselles de visita són inactives, és a dir, el jugador ha d'esperar el torn següent per tornar a tirar. Hi ha 11 **caselles d'aventures**, si el jugador cau en una d'elles, ha de seguir les instruccions donades per aquestes caselles (veure a sota).

**Caselles de preguntes :** Cada targeta conté dues preguntes, una fàcil que compta dos punts i una més difícil que compta 5 punts. Les respostes són a la part posterior de les targetes. El nivell de dificultat de la pregunta és escollit pel jugador que cau en una casella de pregunta i fa la pregunta **EL JUGADOR SEGÜENT** que selecciona ell mateix la carta sense mostrar-la al jugador interrogat.

Si el jugador interrogat sap la resposta avança 2 o 5 caselles segons el nivell de la pregunta. Si cau en una altra casella de pregunta, la casella és activa i ha de contestar a una nova pregunta semblant. Pot d'aquesta manera avançar més d'una vegada amb el mateix llançament de daus.

Si el jugador interrogat no sap la resposta, retrocedeix 2 o 5 caselles segons el nivell de la pregunta escollida. Si es troba amb una altra casella de pregunta, **la casella és inactiva** i espera el torn següent sense poder respondre a cap pregunta. Al següent torn, tira els daus una altra vegada.

El jugador que contestarà a la pregunta ha de conservar les **targetes “switch”**. Posteriorment, li permetrà d'intercanviar UNA pregunta per una altra de la mateixa categoria (Immersió o Evasió). Si el jugador no contesta a cap pregunta de la targeta “switch”, la targeta tornarà a estar en el joc, deixant-la a la pila corresponent.

Per guanyar cal que el jugador arribi directament a la casella número 51 (arribada). Si va més enllà de l'arribada, el jugador ha de retrocedir enrere totes les caselles que no existeixen. Exemple: el jugador es troba a la casella 48 i treu un 9 als daus, acabarà a la casella 45 (+3, -6).

## Caselles d'aventura

**6 Fort de Salses:** El guia et mostra una dreuera per al teu TREK a cavall. Avança fins a la casella 20.

**7 Museu de Talteüll:** L'Home de Talteüll et dona un consell judiciós: Vés a alimentar-te a plena natura a la casella 19.

**16 Pas de la Casa:** Organitza una sortida a Andorra. Reuneixes a tots els contrincants a la casella 16. Torna a jugar.

**17 Font-Romeu:** Sortida en un vol amb ala delta. Empès per la tramuntana aterra al cap Cervera a la casella 30.

**21 Sant Llorenç de Cerdans:** Compres vigatanes. Amb el peu lleuger, te'n vas ballant la sardana a Banyuls de la Marenda fins a la casella 31.

**24 Els Banyes d'Amélie:** Vés a buscar banyistes que queden atrapats al pas del Puimorens nevat a la casella 14.

**28 El Pertús:** Embús monstruos per les compres a la frontera espanyola. Aprofites per visitar les fites històriques i passes al proper torn.

**35 Cotlliure:** Al port, embarques per entregar les famoses anxoves a Cervera. Retrocedeix 5 caselles.

**39 Casino de Canet:** Atrèp pel joc, entres al casino i passes al torn següent excepte si treus un 7.

**43 Castellnou:** Estàs a la sortida d'una excursió en bicicleta de la qual l'arribada és a Cereç. Torna a la casella 26.

**46 Vilafranca de Conflent:** El Tren Groc us porta fins a la casella 49.