



EL JOC DEL NADAL

Autor: Jaume Romagosa-Nebot

ÍNDEX

- 1- Presentació..... (pàgina 01)
- 2- Coses importants a tenir en compte..... (pàgina 02)
- 3- Instruccions del joc:..... (pàgina 04)
 - 3.1- Finalitat de la partida..... (pàgina 04)
 - 3.2- Participants..... (pàgina 04)
 - 3.3- Material necessari..... (pàgina 04)
 - 3.4- Dinàmica del joc..... (pàgina 06)
 - 3.5- Caselles..... (pàgina 09)
 - 3.6- La pila de les targetes de les endevinalles..... (pàgina 14)
 - 3.7- Endevinalles..... (pàgina 14)

1- Presentació

Hola!

Aquí teniu un regal: un joc de taula titulat “El Joc del Nadal” per a infants de set anys en endavant, joves i adults. Però a més a més de ser una proposta lúdica, també és una proposta de treballs manuals (dibuix, pintura, escriptura, i tallar cartolina i/o paper) per a ser realitzada en família, o amb amestats, o en grup (a l’escola, a l’esplai, a l’agrupament, etc.).

Com el títol indica, aquest joc està inspirat en les festes de Nadal de la tradició catalana. Hi apareixen diferents elements característics d’aquestes festes. (Jo n’he fet la meua selecció, però si en trobeu a faltar alguns que considereu importants per a vosaltres, sempre els podeu afegir o substituir.)

Aquest joc no està comercialitzat. Per tant, no el trobareu a les botigues de jocs. Si us ve de gust, us convido a que llegiu aquest llibret on hi trobareu les instruccions del joc i el material necessari a confeccionar per a poder-hi jugar. Poseu-vos mans a l’obra ben aviat, i així de cara a les properes festes de Nadal ja tindreu la vostra pròpia còpia per a gaudir-lo. Poseu-hi creativitat que us quedarà molt maco i podreu passar unes bones estones tot fent-lo i tot jugant-hi!

Ara bé, la confecció de tot el joc, si el feu a consciència, demana moltes hores de dedicació, però, evidentment, tot depèn de la quantitat de persones que hi participin. Si no disposeu de tant de temps o sou poquets a treballar-hi, sempre en podeu fer una versió més senzilla (per exemple sense fer tants dibuixos).

Jo, com a autor, he fet la meua pròpia versió, i us facilito un arxiu d’imatge del tauler de joc perquè, si us agrada, us el podeu fer imprimir en una copisteria en format DinA3 o DinA2 (mida cartolina escolar), i així, per pocs diners, podeu estalviar-vos feina.



També us adjunto arxius d'imatge d'algunes de les cartes que es fan servir en el joc, i d'una targeta d'endevinalla pel dors i pel davant, a tall d'exemple, perquè veieu com es poden fer.

El Joc del Nadal és un joc que consisteix en recórrer amunt i avall un camí que va des de casa, la casella 1 "INICI", fins a la casella 45 "EL PESSEBRE", on els participants es troben tot de situacions o personatges que, o bé els ajuden o bé els destorben d'adquirir allò necessari per a poder entrar a "EL PESSEBRE".

Aquest, és un joc més de cooperació que no pas de competició. Aquí ningú no perd, doncs s'acaba el joc quan tots els participants han entrat a "EL PESSEBRE". (A les instruccions us explico com va.)

La durada del joc en sí, cada vegada que hi hem jugat, ha estat d'unes dues hores aproximadament. Tot depèn de la sort que es té a l'hora de tirar el dau. Calculeu-ne tres, d'hores, sobretot la primera vegada, perquè també cal explicar el funcionament general per tal que tot s'entengui bé, etc.

Apa, doncs, que us ho passeu molt bé, tal com nosaltres ens ho hem passat cada vegada que hi hem jugat!

I bones festes!!

2- Coses importants a tenir en compte (a llegir només pels joves i adults!)

El Joc del Nadal va néixer l'any 1988, però la primera versió l'he anat modificant i millorant al llarg dels anys. Està registrat al Registre de la Propietat Intel·lectual des del 12 de juliol del 1995.

Si la còpia que us voleu fer és únicament per a ús privat, per a jugar-hi els de casa, amb la família o el vostre grup de gent, i no teniu cap intenció de fer-ne divulgació o de fer-la pública, només cal que us feu la vostra còpia, i ja està!

Si en canvi la còpia que us voleu fer és per a fer-la pública, és a dir per a compartir-la amb altra gent (per exemple si el vostre grup forma part d'una Associació, o d'una Federació, o una Xarxa d'escoles, etc.) i la voleu publicar amb paper o per internet (web, bloc, xarxes socials, etc.) cal que tingueu en compte el que ve a continuació:

El joc es troba sota llicència Creative Commons "Reconeixement – No comercial – Compartir igual, 4.0 internacional"

Què vol dir, això d'aquesta llicència?

- "Reconeixement" es refereix al reconeixement de l'autoria. És a dir que a cada copia que es faci hi ha de constar en algun lloc prou visible (al tauler i al llibret) aquesta frase:

"El Joc del Nadal de Jaume Romagosa-Nebot © 1988 està subjecte a una llicència de Reconeixement – No comercial – Compartir igual 4.0 internacional de Creative Commons."

Si us imprimeu la imatge del tauler original que us adjunto, ja no caldrà que ho feu, perquè ja hi és. I si us imprimeu aquest llibret tal com us l'envio, doncs tampoc caldrà perquè ja hi és també, tant aquí com al final de tot.

I també, però només al llibret -al tauler no cal!-, afegiu-hi aquest enllaç de web per si algú volgués més informació:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.ca>

- “No comercial” vol dir que tota còpia que es faci ha de ser sense ànim de lucre. No es permet fer-ne un ús comercial per a guanyar-hi diners.
- “Compartir igual” vol dir que tota còpia que es faci o tota derivació de l’obra original, al difondre-la o compartir-la, ha d’estar també sota aquesta llicència “Reconeixement – No comercial – Compartir igual 4.0. internacional de Creative Commons”

(Per a permisos que vagin més enllà d’aquesta llicència, cal parlar-ne prèviament amb mi: jaumeromagosanebot@gmail.com)

Per tant, amb aquesta llicència dono el permís per a fer còpies, compartir i divulgar el joc, alhora que també dono el permís per a fer adaptacions, variacions, crear noves versions, sempre que se segueixin els termes de la llicència.

No dono permís per a canviar el títol del joc. El títol sempre ha de ser “El Joc del Nadal”, però sí que dono el permís per a afegir-hi algun subtítol.

Sí que dono el permís per a canviar la forma del tauler, els dibuixos de les caselles, el format de les cartes, i el format de les targetes de les endevinalles.

També hi podeu afegir més endevinalles, si voleu.

Si alguna norma del joc no us convenç del tot, sempre podeu millorar-la, però alerta amb això de millorar les normes del joc perquè tal com està, el joc funciona bé (és el resultat de moltes hores de dedicació i d’experimentació!) i segons quins canvis poden fer que el joc no funcioni del tot bé o la partida es faci eterna.

L’objectiu principal que jo he tingut a l’hora de crear aquest joc sempre ha sigut el de poder propiciar passar una bona estona divertint-nos, tot jugant, durant les festes del Nadal. Així ha sigut cada vegada que hi hem jugat. Per tant, benvinguda sigui la creativitat!

Ara bé, si voleu fer pública la vostra versió i heu fet canvis, es requereix, per llicència, que afegiu un annex al llibret explicatiu del joc (sigui en paper o sigui document digital), on s’hi expliquin els canvis realitzats per vosaltres en relació a l’original. També cal que abans de fer la publicació m’envieu via e-mail aquest document on s’expliquin els canvis, per tal que jo pugui donar el permís, o no, per a la publicació. Com a autor em reservo els drets morals d’aquest joc. (Si feu els vostres canvis només per a ús particular, sense cap intenció de publicar enlloc la vostra versió, no cal que m’envieu res. Jugueu i gaudiu amb la vostra versió.)

I per acabar aquesta secció només recordar-vos que a l’hora de compartir la vostra versió caldrà que mostreu o envieu un document en arxiu .pdf del llibret explicatiu -tal com jo us l’he enviat- (les copisteries recomanen aquests arxius a l’hora d’imprimir documents per a evitar problemes de format), i també els arxius d’imatges del tauler i de les possibles imatges de les cartes i targetes d’endevinalles que considereu oportunes -tal com jo us ho he enviat-.

3- Instruccions del joc

3.1 Finalitat de la partida

Entrar al pessebre havent aconseguit les set coses (cartes) necessàries per a poder-hi entrar.

3.2 Participants

Infants de set anys en endavant, joves i adults. Per a infants de menys de set anys s'aconsella que juguin amb una parella de més de set anys.

Mínim de participants: dos. Màxim: sis. Si sou més de sis sempre podeu jugar per parelles o per equips (on cada equip serà un personatge, i serà una bona pràctica de prendre decisions en equip).

Convé que un dels participants prengui la responsabilitat de fer de Mestre o Mestressa de joc, amb les instruccions a mà per a poder resoldre els dubtes que es vagin generant i anar explicant tot el que faci falta, així com: anar llegint les endevinalles (si no estan escrites a les targetes) i/o comprovant i dient les respostes; donar les cartes que es van adquirint o tornar-les a guardar quan “desapareixen”; posar i retirar les ovelletes (o peça equivalent) al davant o costat de cada fitxa quan un personatge ha quedat sense poder tirar al següent torn o fins que li surti un número concret; i vetllar per tots els detalls i el bon funcionament del joc. Evidentment, és recomanable que aquesta persona hagi fet una lectura de les instruccions abans de començar el joc.

3.3 Material necessari

Aquesta llista del material està pensada per a sis participants, que és el màxim:

- El tauler de joc. Ha de ser de mida DinA2 o DinA3 (DinA4 queda massa petit). Un consell: per tal que no se us taqui, cobriu-lo amb un plàstic transparent fixat amb clips.
- Tres figuretes de pastorets i/o pastoretetes, i tres figuretes de reis (una que sigui el rei blanc, una altra el rei ros i una altra el rei negre. En la dinàmica del joc això no té cap importància, però és millor que siguin diferents per no confondre's a l'hora de jugar). Als mercats de coses del Nadal hi podeu trobar aquestes figuretes petites. Per les figuretes dels reis també van bé les que surten en el tortell del dia de Reis. Si no teniu figuretes amb aquests personatges sempre podeu utilitzar altres tipus de fitxes diferents i només caldrà especificar quin personatge és cada fitxa. Poseu-hi imaginació!
- Un dau de sis cares. (Si pot ser un dau per a cada participant, millor!)
- Sis ovelletes (o sis peces petites tipus pedretes, o cigrons crus, o quelcom similar) per a posar al davant o al costat de la figureta del personatge que hagi caigut en una casella on estigui obligat a estar-s'hi una o més vegades sense poder seguir fent camí. És un recordatori visual molt útil.
- Quaranta-dues cartes que representen les coses que s'han d'aconseguir per a poder entrar al pessebre. La mida la podeu triar al vostre gust, però les que jo he fet aproximadament són de nou centímetres de llarg per sis d'ample:
 - Tres cartes on s'hi vegi un cistell (que representa ple d'hortalisses i fruites) i/o on s'hi llegeixi “EL CISTELL”. Poseu-hi el número 1 a la part de dalt de la carta (al mig o a una cantonada)
 - Tres cartes on s'hi vegi un pa de pagès i/o on s'hi llegeixi “EL PA”. Poseu-hi el número 2 a la part de dalt de la carta (al mig o a una cantonada)

- Tres cartes on s'hi vegi una carabasseta (la carabasseta seca i buidada que els pastors feien servir per a portar-hi aigua o vi) i/o on s'hi llegeixi "LA CARABASSETA" o "EL CARABASSÍ". Poseu-hi el número 3 a la part de dalt de la carta (al mig o a una cantonada)
 - Tres cartes on s'hi vegi un bastó i/o on s'hi llegeixi "EL BASTÓ". Poseu-hi el número 4 a la part de dalt de la carta (al mig o a una cantonada)
 - Tres cartes on s'hi vegi una ovella i/o on s'hi llegeixi "L'OVELLA". Poseu-hi el número 5...
 - Tres cartes on s'hi vegi un ase i/o on s'hi llegeixi "L'ASE". Poseu-hi el número 6...
 - Tres cartes on s'hi vegin uns guants blancs de rei i/o on s'hi llegeixi "ELS GUANTS". Poseu-hi el número 1...
 - Tres cartes on s'hi vegin algunes joguines i/o on s'hi llegeixi "LES JOGUINES". Poseu-hi el número 2...
 - Tres cartes on s'hi vegi un patge i/o on s'hi llegeixi "EL PATGE". Poseu-hi el número 3...
 - Tres cartes on s'hi vegi un camell (amb dues gapes!) i/o on s'hi llegeixi "EL CAMELL". Poseu-hi el número 4...
 - Tres cartes on s'hi vegi un cofre i/o on s'hi llegeixi "EL COFRE". Poseu-hi el número 5... (Si voleu, les podeu fer totes tres diferents: "EL COFRE D'OR" pel rei blanc, "EL COFRE D'ENCENS" pel rei ros, i "EL COFRE DE MIRRA" pel rei negre. Però totes tres sempre amb el número 5!)
 - Tres cartes on s'hi vegi una corona de rei i/o on s'hi llegeixi "LA CORONA". Poseu-hi el número 6...
 - Sis cartes on s'hi vegi un estel amb la seva cua de llum i/o on s'hi llegeixi "L'ESTEL". Poseu-hi el número 7... (Aquestes, jo les vaig fer sobre cartolina negra perquè semblés el cel de nit i llavors el número 7 no es veu, però com que és la última carta i és una carta una mica especial, vaig pensar que no calia que es veiés el número. Vosaltres mateixos!)
- Quatre cartes de protecció (Si no voleu dibuixar-les, només que s'hi llegeixi el títol de forma gran i clara, ja n'hi haurà prou. Aconsello que siguin una mica més grans que les altres cartes per tal que es vegin més bé quan són damunt la taula, per exemple deu centímetres de llarg per vuit d'ample, però trieu les vostres mides al vostre gust. Aquestes cartes no porten número):
- Una carta on s'hi vegi una capa amb caputxa i/o on s'hi llegeixi "CAPA DE PASTOR".
 - Una carta on s'hi vegi una capa amb caputxa amb ornaments i/o on s'hi llegeixi "CAPA DE REI".
 - Una carta on s'hi vegi un bou ben brau i/o on s'hi llegeixi "EL BOU".
 - Una carta on s'hi vegi un ceptre (que és un bastonet que els reis portaven a la seva mà com a símbol d'autoritat, i que podia ser d'or amb pedres precioses incrustades o d'algun altre material considerat noble) i/o on s'hi llegeixi "EL CEPTRE MÀGIC".
- Sis cartes (si pot ser amb el fons vermell, millor!) on s'hi vegi un dimoni com els de les representacions teatrals anomenades "Els pastorets" i/o on s'hi llegeixi "DIMONI MITJÀ". També aconsello que la mida d'aquestes cartes sigui més gran que la de les altres cartes perquè visualment sigui més fàcil de veure quins personatges estan sota l'encanteri d'un "DIMONI MITJÀ".
- Trenta-una targetes d'uns vuit centímetres de llarg i cinc centímetres d'ample on a l'esquena de cada targeta s'hi vegi un signe d'interrogació gran, i a la cara, com a títol a la part de dalt, s'hi llegeixi "ENDEVINALLA núm. (el que correspongui de l'u al trenta-u)", i a sota del títol s'hi ha d'escriure amb lletra prou clara el text de l'endevinalla en qüestió, i al final del text un "Què és?" o un "Què són?", o "Qui sóc?", o res, depenent del que digui cada endevinalla. Però mai no hi posem la resposta! (Si no disposeu de tant de temps per a fer les targetes de les endevinalles

d'aquesta manera, a la cara de cada targeta hi podeu posar només el número de l'endevinalla i llavors que el Mestre o Mestressa de joc, o algun altre participant, llegeixi l'endevinalla a l'apartat "Endevinalles" al final d'aquest llibret.

· Una targeta exactament igual que les targetes de les endevinalles, amb el seu signe d'interrogació a l'esquena, però que a la cara s'hi llegeixi com a títol "BARREJAR", i a sota "Tot seguit se't dirà l'endevinalla, però primer, barreja la baralla!"

3.4 Dinàmica del joc

Pas previ:

Cal que cada participant triï un personatge, que pot ser: o bé un dels tres reis d'orient (o el rei blanc, o el rei ros, o el rei negre) o una pastoreta o un pastoret.

Per tal que el joc funcioni bé, sempre s'ha de vetllar perquè hi hagi un personatge que sigui del mateix grup al qual el teu personatge pertany (a mesura que aneu llegint el llibret anireu entenent el perquè). Per tant:

Si sou sis: tres pastorets o pastoretes i tres reis.

Si sou cinc: tres pastorets o pastoretes i dos reis; o bé dos pastorets o pastoretes i tres reis.

Si sou quatre: dos pastorets o pastoretes i dos reis.

Si sou dos o tres: només podeu ser o tots reis, o tots pastorets i pastoretes.

Tots els personatges juguen en igualtat de condicions. No comporta cap privilegi ser rei o ser pastoret o pastoreta.

La manera més fàcil de triar els personatges és posar-se d'acord de viva veu; però si apareguessin conflictes, que cada participant tiri una vegada el dau. Qui tregui un 1, un 2, o un 3, jugarà de pastoreta o pastor. Qui tregui un 4, un 5, o un 6, jugarà de rei. En el cas probable de que surtin, per exemple, quatre pastors i dos reis (quan sou sis participants), aquests quatre pastors hauran de tornar a tirar el dau per veure si un d'ells treu un 4, o un 5, o un 6. Si es donés el cas de que d'aquests quatre pastors, dos o més traguessin un 4, o un 5, o un 6, caldrà que aquests que ja han tret un número de rei, tornin a tirar totes les vegades que calgui fins que només un d'ells tregui un 4, o un 5, o un 6, i passi a ser rei. Si ha passat a l'inrevés, que a la primera tirada han sortit més reis del compte, s'haurà de fer aquest mateix procediment. La cosa és que al final els personatges quedin ben equilibrats, tal com s'ha explicat més amunt.

Comencem:

Una vegada fet el pas previ i tothom tingui clar amb quin personatge juga, es tornarà a tirar el dau i el personatge que tregui el número més alt serà el primer a començar a fer camí. (En cas d'empat, s'haurà de desempatar!)

El torn de tirada sempre anirà, a partir de qui comença, cap a l'esquerra (se suposa que estareu asseguts en rotllana al voltant de la taula).

Tots els personatges comencen a jugar a la casella 1 "INICI", perquè tots surten de casa seva!

S'avançarà sempre tirant el dau, però alerta!, perquè exceptuant la primera tirada en que tothom anirà sempre en direcció a "EL PESSEBRE", abans de fer la segona tirada, i durant tota l'estona que s'estigui caminant pel camí -és a dir abans de tirar el dau a cada tirada-, caldrà que cada

participant sempre digui en veu alta en quina direcció anirà, si cap a “EL PESSEBRE” o cap a “INICI”. És a dir que tothom té lliure albir de decidir en quina direcció vol que vagi el seu personatge, però ho ha de dir en veu alta abans de tirar el dau!! Si algú no se’n recorda i tira el dau sense haver dit la direcció, aquesta tirada no servirà i haurà de tornar a tirar el dau una vegada hagi quedat clara per a tothom la direcció triada.

La sort dels personatges anirà variant depenent de les caselles on es vagi caient. (Veure l’apartat “Caselles” per a saber què passa en cadascuna)

Cada personatge va caminant pel camí fins a aconseguir tenir les set coses (cartes) necessàries per a poder entrar a “EL PESSEBRE”. (A l’apartat “Caselles” s’explica com s’adquireixen)

Si el teu personatge és una pastoreta o un pastoret, necessitaràs tenir:

- 1- EL CISTELL
- 2- EL PA
- 3- LA CARABASSETA (o EL CARABASSÍ)
- 4- EL BASTÓ
- 5- L’OVELLA
- 6- L’ASE
- 7- L’ESTEL

Si el teu personatge és un rei, necessitaràs tenir:

- 1- ELS GUANTS
- 2- LES JOGUINES
- 3- EL PATGE
- 4- EL CAMELL
- 5- EL COFRE
- 6- LA CORONA
- 7- L’ESTEL

Per tal de saber les coses adquirides, cada vegada que adquireixis quelcom, el Mestre o Mestressa de joc et donarà una carta amb la imatge i/o el nom d’allò que hagi aconseguit. Les cartes estan numerades perquè sigui més fàcil veure què tens i què et falta. Només se’n pot adquirir una de cada, i quan ja les tens totes set, no pots adquirir-ne cap més. Ara bé, si al llarg del camí te’n “desapareix” alguna, l’hauràs de tornar a adquirir.

Quan hagi aconseguit les set cartes, ja pots mirar d’entrar a “EL PESSEBRE”, però primer has de caure amb un número exacte a la casella 44 “LA DONA QUE RENTA” (veure l’explicació a l’apartat “Caselles”). Si no hi caus amb un número exacte, hauràs de recular fins a complir amb la tirada que hagi marcat el dau. És a dir, que si estàs a la casella 41 i has dit que volies anar en direcció a “EL PESSEBRE” i al tirar el dau et surt un cinc, faràs: 42, 43, 44, 43, i cauràs a la casella 42. I així ho hauràs de fer cada vegada fins que arribis a la 44 de forma exacta. (Seguint amb l’exemple, si estiguessis a la casella 41, necessitaràs treure un 3)

Si quan encara no tens les set coses necessàries per a entrar a “EL PESSEBRE” la sort et fa caure a la casella 44 “LA DONA QUE RENTA”, hauràs de recular sempre, tant si hi has caigut amb un número exacte (en aquest cas recularàs quan et toqui tirar al següent torn) com si no (i recularàs immediatament tal com s’ha explicat al paràgraf anterior). En qualsevol cas ella no et deixarà passar perquè no tens les set coses requerides.

Cada vegada que caiguis en una casella que t’impedeixi avançar perquè has d’estar un torn sense tirar o t’has d’esperar a que et surti un número concret per a poder tornar a fer camí, la Mestressa o Mestre del joc et posarà una ovelleta (o la peça petita que faci la mateixa funció) al davant o al costat de la teva fitxa, com a recordatori visual de que al següent torn no pots tirar o has de treure un número determinat. Quan ja et toqui poder tirar o t’ha sortit el número que necessitaves per a poder tornar a avançar, la Mestressa o Mestre de joc et treurà l’ovelleta (o la peça equivalent).

El joc s’acaba quan tots i cadascun dels personatges han entrat a “EL PESSEBRE”. Mentrestant, cada vegada que un personatge aconsegueix entrar a “EL PESSEBRE”, es queda allà, i té el privilegi de poder ajudar als altres personatges que encara corren amunt i avall pel camí. Com els pot ajudar? Doncs quan els altres participants, havent triat primer la direcció, tiren el dau i veuen que la sort no els acompanya, abans de moure la seva fitxa, poden demanar-li ajuda. També li podran demanar ajuda aquells personatges que estiguin a la casella sense número (ò 0) “INFERN” i a la casella 11 “EL POU” esperant a treure un número concret per a poder continuar fent camí. Llavors, el participant que ja està a “EL PESSEBRE” tirarà també el seu dau per a veure si la seva tirada resulta més favorable als interessos de qui ha demanat l’ajuda. Una vegada s’han tirat els dos daus, el que està encara pel camí podrà triar quina tirada li convé més. A mesura que van entrant personatges a “EL PESSEBRE”, les ajudes es multipliquen ja que, en cas de petició d’ajuda, cadascun dels participants que ja són a “EL PESSEBRE” tirarà també el seu dau!! I així, una vegada s’hagin tirat tots els daus, el participant que ha demanat l’ajuda podrà triar, d’entre totes, quina tirada li convé més. Així ens anirem ajudant entre tots i totes.

Si es donés el cas de que tots els personatges han entrat ja a “EL PESSEBRE” excepte un, que bo i que ja té les set coses (cartes) adquirides, està en algun lloc del tauler encara molt distant de la casella 45 “EL PESSEBRE”, per acord general, podeu fer com si fóssiu “LA FADA” de la casella 23, i “portar-lo” directament a la casella 44 “LA DONA QUE RENTA” i ajudar-lo entre tots a treure l’u necessari per a entrar a “EL PESSEBRE”. Tot depèn de si porteu molta estona jugant i potser ja va sent hora d’acabar. El més bonic és acabar el joc havent entrat tothom a “EL PESSEBRE” amb l’ajuda de tothom.

Doncs, au, a jugar! Bon viatge, i ens veiem a “EL PESSEBRE”!!

3.5 Caselles

0 "INFERN": La casella que està al costat de la casella 2 "ÀNGEL" és L'INFERN. Està al costat de L'ÀNGEL a mode de compensació, ja que així quan surts de L'INFERN, L'ÀNGEL t'ajuda podent tornar a tirar immediatament. (Podeu veure la casella 40 "EL DIMONI GROS")

1 "INICI": Tothom comencem el joc des d'aquesta casella, des de casa. Si al llarg del joc hi tornes a caure amb un número exacte, no et passa res. I si el número de la tirada és més llarg, un cop hi has arribat, recules en direcció a "EL PESSEBRE" fins a completar la tirada que t'hagi sortit.

2 "ÀNGEL": Se t'ha aparegut un ÀNGEL! Tornes a tirar. Si venies enganyat per algun DIMONI MITJÀ (veure casella 18 "DIMONI MITJÀ"), també et desfà l'encanteri i recuperes el lliure albir de decidir cap a quina direcció vols anar. (En aquest cas, tornes la carta "DIMONI MITJÀ" al Mestre o Mestressa de joc.)

3 "LA VACA": T'has trobat una vaca que parla i et fa una endevinalla. Has d'agafar una targeta de la pila de les targetes amb el signe d'interrogació a l'esquena i llegir l'endevinalla (o que el M. de joc o un altre participant te la llegeixi si a la cara només hi ha el número de l'endevinalla). Si l'encertes, se't concedeix una de les coses (cartes) que et falti -excepte L'ESTEL!- per a poder entrar a "EL PESSEBRE". Si no l'encertes, no passa res i et quedes aquí fins al següent torn.

4 "LA CAPA": T'has trobat, a la vora del camí, una bruixa bona i sàvia, que et regala una capa amb caputxa perquè puguis abrigar-te i protegir-te si caus a les caselles 8 "EL VENT" i 36 "LA NEU" (si ets pastoreta o pastoret, se't dóna la carta protectora "CAPA DE PASTOR", si ets rei, se't dóna la carta protectora "CAPA DE REI"). Però te la dóna amb una condició: que cada vegada que un altre pastoret o pastoreta, o un altre rei, caigui en aquesta casella, tu li hauràs de donar la capa (o sigui la carta) a ell o a ella. Els pastorets i pastoretetes han de donar la carta protectora només a un altre pastoret o pastoreta, als reis no. I els reis han de donar-la només als altres reis, a les pastoretetes i pastorets no. Quan has hagut de donar aquesta carta protectora perds la protecció davant les caselles 8 "EL VENT" i 36 "LA NEU", però si tornes a caure a la casella 4 "LA CAPA", llavors la tornaràs a recuperar.

5 "DIMONIET (o "DIMONI PETIT"): Se t'ha aparegut un DIMONIET. Per art d'encanteri et fa desaparèixer una de les coses que necessites per a entrar a "EL PESSEBRE", excepte L'ESTEL, que no te'l pot fer desaparèixer pas. Sempre et fa desaparèixer la carta de número més alt que tinguis (li dones al M. de joc). Si encara no tens cap cosa adquirida, o tens amb tu les cartes protectores "EL BOU" o "EL CEPTRE MÀGIC", el DIMONIET no et pot fer res.

6 "EL PONT DEL RIU" (i també casella 30): Et trobes un riu molt cabalós que només es pot creuar passant pel pont. Si caus a la casella amb un número exacte -tant a la 6 com a la 30- passes directament a l'altra banda del pont (a l'altra casella). Quan només passes per sobre de la casella 6 ò 30, el pont està tancat, per tant no pots passar a l'altra banda i has de passar de llarg.

7 "EL TIÓ": Has arribat a una casa on precisament tota la família està fent cagar el tió, i et conviden a fer-lo cagar tu, també. Si cantes la cançó del "Caga tió", el tió et cagarà una cosa que et falti -excepte L'ESTEL!- per a poder entrar a "EL PESSEBRE" (sempre seguint l'ordre numèric de les cartes). Si no la cantes, no et cagarà res!

8 "EL VENT": S'ha girat un vent huracanat tan fort que gairebé no pots caminar. Si quan caus en aquesta casella tens amb tu una de les capes protectores, te la poses i no et passarà res (fins i tot quan es doni el cas que, mentre esperes el teu següent torn, algun altre personatge caigui a la casella 4 "LA CAPA" i te la prengui! Es considera que ja t'ha protegit i podràs tornar a tirar quan

et toqui). Si quan hi caus no la tens, estaràs un torn sense poder jugar intentant avançar a contravent (se t'ha de posar una ovelleta (o una peça equivalent) al davant o al costat de la teva fitxa!).

9 "REGAL": T'has trobat un regal que algú amb molt bones intencions ha deixat per a tu al mig del camí. L'obres, i a dintre hi ha una de les coses que et falten -excepte L'ESTEL!- per a poder entrar a "EL PESSEBRE" (El M. De joc et donarà la carta que et falti, sempre seguint l'ordre numèric de les cartes). Si ja tens totes les coses no pots acumular-ne més, i et quedes aquí fins al proper torn.

10 "ÀNGEL" (Veure casella 2)

11 "EL POU": De tant de caminar, has agafat molta set i se t'ha acabat l'aigua. Intentes treure aigua del pou, però hi caus a dintre i la feina és teva per a poder sortir-ne. Només podràs sortir-ne si treus un 4 o un 6 amb el dau, o si un altre personatge cau en aquesta casella. Quan un altre personatge cau a la casella "EL POU" i hi ha algú dins del pou, l'ajuda a sortir-ne, però el que ajuda no hi cau pas, i per tant tots dos poden continuar jugant sense perdre ja cap més torn. Evidentment tots dos apaguen la seva set i s'aprovisionen d'aigua. També es pot sortir del pou gràcies a la influència benefactora de "L'ARCÀNGEL" (veure casella 43)

12 "LA GALLINA I ELS POLLETS": T'has trobat una gallina que parla i et fa una endevinalla. (Veure casella 3)

13 "EL BOSC ENCANTAT" (i també casella 34): Has entrat en un bosc molt espès que està encantat pels esperits dels arbres i per molt que intentes orientar-te, t'hi perds tant si com no. Perds un torn mirant de sortir del bosc (se t'ha de posar una ovelleta, o una peça equivalent, al davant o al costat de la teva fitxa). Això només et passa si has caigut amb un número exacte a la casella 13 o a la casella 34, i sempre vas a parar a l'altra banda del bosc, per tant quan et torni tocar tirar has de reprendre el camí des de la casella contrària a la que has entrat al bosc. Si en canvi la tirada només et fa passar per davant del bosc, els arbres no et deixaran pas que creuis el bosc per dintre per anar a l'altra banda, i hauràs de seguir fent camí sense entrar-hi.

14 "LA COVA DEL FOLLET": Has tret el nas a una cova que t'ha cridat l'atenció i resulta que a dins hi viu un follet. Quan et veu et pregunta: "Què et fa falta?" I tu li dius una de les sis coses que encara et falta (sempre seguint l'ordre numèric de les cartes) per a poder entrar a "EL PESSEBRE" (malauradament el follet no et pot fer aparèixer L'ESTEL!). I ell fent servir les seves habilitats màgiques et fa aparèixer davant teu aquella cosa que et feia falta (El M. de joc et donarà la carta). Si hi caus i ja tens les sis coses necessàries per a poder entrar a "EL PESSEBRE", el follet no et pot ajudar en res, i al següent torn continuaràs el teu camí.

15 "LA LLUNA": La claror de la lluna et permet caminar durant la nit. Tornes a tirar immediatament.

16 "LA DONA DEL CISTELL D'OUS": T'has trobat una dona que et diu: "Que podries portar aquest cistell ple d'ous a "EL PESSEBRE" per mi? És que sóc molt velleta i no puc pas anar-hi." Tu, que tens bon cor, li dius que sí, que no pateixi que tu li portes en nom seu. La dona se'n va tot rient -perquè en realitat és una bruixa dolenta- i tu intentes caminar però el cistell d'ous s'ha convertit en un cistell ple de pedres que pesen tant que no pots fer ni una passa. En això, que es trenca el cistell i totes les pedres rodolen per aquí i per allà, i la feinada és teva per treure-les del mig del camí. Amb tot plegat, perds un torn (se t'ha de posar una ovelleta (o una peça equivalent) al davant o al costat de la teva fitxa).

17 "REGAL" (veure casella 9)

18 "DIMONI MITJÀ": Se t'ha aparegut un DIMONI MITJÀ. Per art d'encanteri et fa desaparèixer una de les coses que necessites per a entrar a "EL PESSEBRE". Sempre et pren la carta que tingui el número més alt (li tornes al M. de joc), però L'ESTEL no te'l pot pas fer desaparèixer! També, tant si t'ha fet desaparèixer una de les sis coses, com si no et pot fer desaparèixer res perquè encara no n'has pogut adquirir cap de les sis, et fa un encanteri i et treu la capacitat de decidir cap on vols anar a cada tirada (el M. de joc et donarà la carta "DIMONI MITJÀ" com a recordatori visual de que estàs sota un encanteri). A partir d'ara el DIMONI MITJÀ domina la teva voluntat i et fa anar en direcció al "INICI" tota l'estona. Podràs seguir jugant i adquirint coses, però sempre en direcció al "INICI". Aquest encanteri enganyós només es desfarà si caus en número exacte en una casella "ÀNGEL" (veure casella 2 "ÀNGEL"); o si arribes a la casella 1 "INICI" (tant si hi arribes en número exacte com si hi passes per sobre perquè la tirada és més llarga); o bé per la influència benefactora de L'ARCÀNGEL si algun altre personatge hi cau (veure casella 43). En aquest moment l'encanteri es trencarà i podràs tornar a tenir lliure albir per a decidir la direcció cap on voldràs anar abans de tirar el dau, i retornaràs la carta "DIMONI MITJÀ" al M. de joc. (Nota: vegeu també la casella 32 "DIMONI MITJÀ", perquè hi ha quelcom a tenir en compte quan hi caigüeu.)

19 "EL BOU": Si ets rei, aquesta casella no t'afecta. Si ets pastoreta o pastoret, t'has trobat un bou molt brau que et diu: "Jo et protegiré dels DIMONIETS! Quan em vegin sortiran corrents!". El M. de joc et dóna la carta protectora "EL BOU", i mentre la tinguis els DIMONIETS no podran fer-te desaparèixer res. Ara bé, com que el bou és salvatge i molt poc fidel, si un altre pastoret o pastoreta cau a la casella "EL BOU" després de tu, li hauràs de donar aquesta carta protectora, ja que "EL BOU" se n'anirà a protegir-la a ella o a ell, i tu quedaràs desprotegit fins que no hi tornis a caure, que llavors "EL BOU" tornarà a protegir-te a tu, i la carta tornarà a tu. Però, alerta!, perquè "EL BOU" no et protegeix ni dels DIMONIS MITJANS ni del DIMONI GROS!!

20 "LA CABRA": T'has trobat una cabra que parla i et fa una endevinalla. (Veure casella 3)

21 "EL CEPTRE MÀGIC": Si ets pastoreta o pastoret, aquesta casella no t'afecta. Si ets rei, t'has trobat un palau i hi has entrat. A la sala principal hi has trobat un ceptre màgic que et protegirà dels DIMONIETS. El M. de joc et dóna la carta protectora "EL CEPTRE MÀGIC", i mentre la tinguis els DIMONIETS no podran fer-te desaparèixer res. Ara bé si un altre rei cau a la mateixa casella després de tu, "EL CEPTRE MÀGIC" passarà a mans de l'altre rei i tu perdràs la seva protecció. Quan hi tornis a caure "EL CEPTRE MÀGIC" tornarà a tu i et tornarà a protegir. Però, alerta!, perquè "EL CEPTRE MÀGIC" no et protegeix ni dels DIMONIS MITJANS ni del DIMONI GROS!!

22 "EL PORC": T'has trobat un porc que parla i et fa una endevinalla. (Veure casella 3)

23 "LA FADA": Se t'ha aparegut una fada que té poders sobrenaturals, i et diu: "Excepte a "EL PESSEBRE", digues-me a quina casella vols anar, i jo t'hi porto!". I quan estiguis a la casella desitjada, l'efecte d'aquesta casella serà immediat.

24 "ÀNGEL" (Veure casella 2)

25 "REGAL" (Veure casella 9)

26 "LA BANDA DE MÚSICA": T'has trobat un grup de músics tocant el flabiol, el sac de gemecs, la simbomba, el tamborí i altres instruments, i ho fan tan bé que et poses a cantar i a ballar amb ells. Si ens cantes i balles un trosset d'una nadala (amb lletra o sense lletra, és igual!) i ens arrenques un bon aplaudiment, podràs adquirir una cosa més de les coses que necessites per a

entrar a “EL PESSEBRE”, excepte L’ESTEL!! Si ja tens les sis coses, no caldrà que cantis ni que ballis (a no ser que en tinguis moltes ganes...), i et quedes aquí fins al proper torn.

27 “DIMONIET” (Veure casella 5)

28 “LA DONA DE LA GERRA”: T’has trobat “LA DONA DE LA GERRA”! Aquesta dona, però, no és una dona, és una nimfa disfressada de dona que porta una gerra que sempre està plena d’aigua fresca perquè tothom que se la trobi pugui beure’n i refer-se del cansament. Aquesta nimfa benefactora et concedeix que puguis tornar a tirar immediatament, però primer has de dir, com sempre, en quina direcció vols anar i en comptes d’una tirada, en faràs dues, i triaràs la que més et convingui.

29 “EL GALL”: T’has trobat un gall que parla i et fa una endevinalla. (Veure casella 3)

30 “EL PONT DEL RIU” (Veure casella 6)

31 “EL PESCADOR”: Et trobes un pescador a la vora del riu i et convida a menjar peix a la brasa. Com que tens molta gana, acceptes el convit. Perds un torn mentre menges. (Se t’ha de posar una ovelleta (o una peça equivalent) al davant o al costat de la fitxa.)

32 “DIMONI MITJÀ”: El mateix que a la casella 18. Però alerta!: si quan estàs sota l’encanteri del DIMONI MITJÀ de la casella 32, tot anant cap a la casella “INICI” caus també a la casella 18 “DIMONI MITJÀ”, aquell DIMONI MITJÀ també et farà desaparèixer una de les coses adquirides, i l’encanteri continuarà.

33 “REGAL” (Veure casella 9)

34 “EL BOSC ENCANTAT”: (Veure casella 13)

35 “EL CONILL”: T’has trobat un conill que parla i et fa una endevinalla. (Veure casella 3)

36 “LA NEU”: Ha començat a nevar copiosament. Si quan caus en aquesta casella tens amb tu una de les capes protectores, te la poses i no et passarà res (fins i tot quan es doni el cas que, mentre esperes el teu següent torn, algun altre personatge caigui a la casella 4 “LA CAPA” i te la prengui! Es considera que ja t’ha protegit i podràs tornar a tirar quan et toqui). Si quan hi caus no la tens, estaràs un torn sense poder jugar intentant avançar feixugament perquè cada cop et costa més de caminar i de veure on està el camí. (Se t’ha de posar una ovelleta (o una peça equivalent) al davant o al costat de la teva fitxa!)

37 “LA FOGUERA”: Hi ha tot de gent al voltant d’una foguera intentant escalfar-se per a fer-se passar el fred. Canten nades i s’expliquen rondalles. Et fan lloc a la vora del foc. Si tu també cantes una nadala, o recites un poema de nadal, o expliques alguna rondalla, se’t donarà una de les coses que encara et faltin per a poder entrar a “EL PESSEBRE”, excepte L’ESTEL!, i sempre seguint l’ordre numèric de les cartes (el M. de joc et donarà la carta). Si no ho fas, no se’t donarà res i al proper torn continuaràs el teu camí. Si ja tens totes les sis coses adquirides, no cal que ho facis, a no ser que en tinguis moltes ganes...

38 “REGAL” (Veure casella 9)

39 “EL CAGANER”: Vet aquí que t’has topat amb EL CAGANER! Per a estalviar-te d’olorar la pudor, immediatament tornaràs a tirar, però sense poder decidir cap a on vols anar, només reculant per allà on hagis vingut.

40 "EL DIMONI GROS": Se t'ha aparegut EL DIMONI GROS! Si tens L'ESTEL, te'l fa desaparèixer (li tornes al M. de joc). Si no tens L'ESTEL et fa desaparèixer una de les coses que ja tinguis (sempre començant per la carta de número més alt). A més a més, se t'emporta i et tanca a la casella 0 "INFERN" i no podràs sortir-ne fins que et surti un 1 (se t'ha de posar una ovelleta, o la peça equivalent, al davant o al costat de la teva fitxa). Quan et surti l'1, cauràs a la casella 2 "ÀNGEL" i per tant tornaràs a tirar immediatament. També hi ha una altra manera de sortir de L'INFERN, que és gràcies a l'acció benefactora de L'ARCÀNGEL (veure casella 43 "L'ARCÀNGEL") quan algun altre personatge hi caigui, però llavors en comptes de caure a la casella 2, apareixeràs a casa teva, a la casella 1 "INICI" i t'esperaràs allà fins que et toqui tirar de nou.

41 "L'ESTEL": Al cel, has vist L'ESTEL que t'assenyala el camí per a arribar a "EL PESSEBRE". El M. del joc et dona la carta número 7 "L'ESTEL".

42 "EL LLIT DE MOLSA": Estàs tan cansat de caminar que veus un llit de molsa i caus en la temptació d'estirar-t'hi una estona... i t'adorms! Perds un torn (se t'ha de posar una ovelleta, o una peça equivalent, al davant o al costat de la teva fitxa).

43 "L'ARCÀNGEL": Se t'ha aparegut un ARCÀNGEL! L'ARCÀNGEL té molt de poder i és molt benefactor! Fa que tu, que has caigut a la seva casella, i tots els altres personatges que estan encara fent camí, pugueu demanar-li L'ESTEL si encara no el teniu. Si ja el teniu, podeu demanar-li una (i només una) de les coses que us faltin per a poder entrar a "EL PESSEBRE", sempre seguint l'ordre numèric de les cartes (el M. de joc us ho donarà). Si ja ho teniu tot, no caldrà demanar-les.

Per altra banda, com que és molt poderós, L'ARCÀNGEL també us allibera a totes i a tots de qualsevol impediment que tingueu per a poder seguir avançant. És a dir:

- Si estàs a la casella 0 "INFERN", apareixes a la casella 1 "INICI", i t'esperes allà a que t'arribi el torn per a poder continuar fent camí.
- Si estàs a la casella 11 "EL POU" intentant sortir-ne, podràs seguir fent camí quan t'arribi el torn.
- Si estàs sota l'encanteri d'un DIMONI MITJÀ, es desfà l'encanteri i recuperes el lliure albir de decidir en quina direcció vols anar. (Li has de tornar la carta "DIMONI MITJÀ" al M. de joc!)
- Si estàs en alguna de les caselles següents podràs continuar jugant sense perdre el teu torn: casella 8 "EL VENT", caselles 13 i 34 "EL BOSC ENCANTAT", casella 16 "LA DONA DEL CISTELL D'OUS", casella 31 "EL PESCADOR", casella 36 "LA NEU", i casella 42 "EL LLIT DE MOLSA".

Per tant, totes les ovelletes (o peces equivalents) que hi hagi al davant o al costat de les figuretes o fitxes, s'han de retornar al M. de joc.

44 "LA DONA QUE RENTA": LA DONA QUE RENTA és una ondina, una nimfa de les que viuen a l'aigua, disfressada de dona que renta la roba. Ella és la guardiana de "EL PESSEBRE", i vigila que totes les pastorettes i pastorets i tots els reis que vulguin entrar-hi portin totes les coses necessàries per a poder-hi entrar. Per tant, si portes totes les set coses amb tu, t'esperaràs aquí a que et surti un 1 i ja podràs entrar a la casella 45 "EL PESSEBRE". Si encara no tens les set coses requerides, LA DONA QUE RENTA et diu: "Ves a buscar les coses que et falten, i després, una vegada ja les tinguis, tornes a venir!"

45 “EL PESSEBRE”: Enhorabona! Has arribat al final del teu viatge. Ho has aconseguit! Tal com marca la tradició, ofereixes els teus presents a Josep, a Maria i al seu filllet, Jesús, i ells, contents, t’ho agraeixen. Ara bé, si quan tu has arribat encara hi ha altres participants del joc que segueixen fent camí, continua estant atent al joc perquè potser els podràs ajudar amb el teu dau, si és que t’ho demanen!

3.6 La pila de les targetes de les endevinalles

La pila d’aquestes targetes s’ha de posar de cara avall en algun lloc del tauler que no impedeixi el moviment lliure de les fitxes dels personatges.

Abans de començar el joc cal barrejar-les.

Cada vegada que un personatge cau en una casella on hi ha dibuixat un animal amb una bafarada que conté un signe d’interrogació, s’ha d’agafar la targeta que estigui a dalt de tot de la pila i llegir el que hi hagi escrit a la cara de la targeta. Us hi podeu trobar o bé “Endevinalla núm. (del 1 al 31)” o bé “Endevinalla núm. (...) i a continuació el text de l’endevinalla en si”. En ambdós casos heu de tenir el llibret explicatiu del joc a mà, per a poder llegir, o bé les endevinalles si no estan escrites a les targetes, o bé per a poder comprovar si la resposta és correcta.

Una vegada llegida, la targeta es posa de cara avall a sota de tot de la pila.

També us pot sortir una targeta que diu: “BARREJAR. Tot seguit se’t dirà l’endevinalla, però primer, barreja la baralla!”. Llavors, a qui li hagi sortit aquesta targeta ha de barrejar bé tota la pila, i una vegada ja l’ha barrejada, agafar la targeta que hagi quedat a dalt de tot i respondre a l’endevinalla.

Si voleu afegir més endevinalles al joc, recordeu que per a cada nova endevinalla caldrà fer una nova targeta amb el número que li correspongui.

3.7 Endevinalles

A qui faci de Mestressa o Mestre de joc: quan el participant ja hagi respost, es recomana sempre dir la resposta correcta en veu alta, tant si l’ha encertada, com si no. Així s’aniran aprenent a base de repetir-les, que n’és l’objectiu.

Núm. 1: “Cada dia aixeca el vol i no té ales ni plomes, i fa les voltes més rodones que la flor de gira-sol.” Què és? (El sol)

Núm. 2: “Sempre cau, sempre baixa, i encara que ningú mai no l’ha vista pujar, sempre torna a baixar.” Què és? (La pluja)

Núm. 3: “Sóc a totes les plantes, als llibres i als llibrets, a les portes i finestres, i a tots els ganivets.” Què sóc? (La fulla)

Núm. 4: “Són blanques i fortes, companyes i amigues, i guarden les coves vermelles i humides.” Qui són? (Les dents)

Núm. 5: “Encara que no sóc trompeta, jo sono igual que si ho fos; i no sóc cap escopeta encara que tinc dos canons.” Qui sóc? (El nas)

Núm. 6: “Quan entres a casa miren cap a fora, i quan surts a fora miren cap a casa.” Què són? (Els talons)

Núm. 7: “Em fan els paletes i els fusters, els mariners i els mals barbers, i em fan servir els músics, els arquitectes i els enginyers.” Què sóc? (L’escala)

Núm. 8: “Té rel i no és una planta. No és pintura, però té color. I si bé és font de bellesa, també fa nusos i fa picor.” Què és? (El cabell)

Núm. 9: “Què és allò que corre sense tenir ni peus ni cames?” (L’aigua)

Núm. 10: “Bo i que són filles de reina, no paren mai de buscar menjar. Mentre unes treballen, les altres vigilen, i n’hi ha que poden volar.” Qui són? (Les formigues)

Núm. 11: “A part de pasturar, pixar, cagar i bramular, què fa un bou tot sol al mig d’un prat prenent el sol?” (Ombra)

Núm. 12: “Molt semblant a una cassola. Té ales, però no vola.” Què és? (El barret)

Núm. 13: “Són companys de viatge bessons i resignats. Porten tot l’equipatge, i sempre van carregats.” Qui són? (Els peus)

Núm. 14: “No sóc cargol ni bolet, però l’aigua em fa sortir. Quan plou tot m’estarrufo. I quan fa sol, cap a dormir.” Qui sóc? (El paraigua)

Núm. 15: “Sóc una cosa impalpable; no faig soroll de cap mena; arreu sóc molt poc estable; i em trenca qui m’anomena.” Què sóc? (El silenci)

Núm. 16: “Està sempre en remull, i si la mossegues, veuràs les estrelles” Què és? (La llengua)

Núm. 17: “Un, i dos, i tres, i quatre, més la meitat de vint-i-quatre, quant fan? (Vint-i-dos)

Núm. 18: “Encara que no sóc peix, dins de l’aigua estic; i cantant estic contenta així que arriba la nit.” Qui sóc? (La granota)

Núm. 19: “Surt cantant, fa tururut, i bo que és molt sa, per tothom és mal rebut!” Què és? (El pet)

Núm. 20: “Una punta, dues puntes, i dues orelles juntes.” Què són? (Les tisores)

Núm. 21: “Un pastís de nata que ningú mai no ha tastat, però depèn de com t’ho miris sembla que l’hagin mossegat.” Què és? (La lluna)

Núm. 22: “Jo acompanyo al pobre. Amb el ric mai no hi sóc. Sóc al mig d’una capsa i al darrere d’un glop.” Qui sóc? (La lletra pe)

Núm. 23: “Em passo la vida fent voltes, caminant a poc a poc, però per més que camino sempre estic al mateix lloc!” Qui sóc? (El rellotge de busques)

Núm. 24: “A la casa que jo estic sóc per tothom trepitjada. A l’hivern, faig bon servei. A l’estiu, estic guardada.” Qui sóc? (L’estora)

Núm. 25: “Anomena cinc dies de la setmana sense que siguin ni el dilluns, ni el dimarts, ni el dimecres, ni el dijous, ni el divendres.” (Abans d’ahir, ahir, avui, demà, i demà passat)

Núm. 26: “Al camp, verdea. A casa, blanqueja. Serveix d’aliment, i com més fresc, més calent.” Què és? (El pa) (El blat, també podria ser una resposta correcta) (Versió integral: "... A casa, fosqueja...")

Núm. 27: “Som de família robusta i pel fred no ens espantem, ja que a l’estiu ens vestim i a l’hivern ens despullem.” Qui som? (Els arbres de fulla caduca)

Núm. 28: “Del meu vestit es vesteixen. També sóc bo per a menjar. I tot sovint em passegen per la muntanya i el pla.” Qui sóc? (El be)

Núm. 29: “En té l’home i la dona, la cadira i l’ampolla, el sac i el got, la xicota i el xicot.” Què és? (El cul)

Núm. 30: “Cinc amics que tu coneixes de bon tros, quatre de prims i un de gros.” Qui són? (Els dits)

Núm. 31: “A vegades sóc de pell, a vegades sóc de goma; a vegades sóc petita i a vegades sóc gran. I si em volguessis ficar a l’olla, més et valdria que fos de carn.” (La pilota)

Podeu trobar el text del llibret i les imatges del Joc del Nadal al meu bloc:

<https://jaumeromagosanebot.wordpress.com/>

El Joc del Nadal de Jaume Romagosa-Nebot © 1988 està subjecte a una llicència de

Reconeixement – No comercial – Compartir igual 4.0 internacional de Creative Commons.

El Joc del Nadal © 1988 by Jaume Romagosa-Nebot is licensed under Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. (CC BY-NC-SA 4.0)

Codi de la llicència:

```
<p xmlns:cc="http://creativecommons.org/ns#" xmlns:dct="http://purl.org/dc/terms/"><span
  property="dct:title">El Joc del Nadal</span> by <a rel="cc:attributionURL dct:creator"
  property="cc:attributionName" href="https://jaumeromagosanebot.wordpress.com/">Jaume
  Romagosa-Nebot</a> is licensed under <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-nc-
  sa/4.0/?ref=chooser-v1" target="_blank" rel="license noopener noferrer"
  style="display:inline-block;">CC BY-NC-SA 4.0</a></p>
```

2x3