

EL KARUM EN SIERRA ENGARCERÁN

UN POCO DE HISTORIA

Este juego, llamado “karum” es de origen indio y los jóvenes del pueblo lo conocen desde hace unos 20 años gracias al Hermano Gabriel.

¿DE QUÉ CONSTA?

El juego consta de un tablero de madera con 4 agujeros en las esquinas, de fichas de distintos colores y de “cazos” (ver fotos 1 y 2). El “cazo” es una ficha redonda de madera que hay que golpear con un dedo para conseguir que las fichas entren en los agujeros.

IMAGEN 1

IMAGEN 2

JUGADORES

A este juego pueden jugar 2, 3 y hasta 4 jugadores. En los dos primeros casos, cada jugador tiene sus fichas, mientras que cuando juegan 4, compiten 2 contra 2, es decir, cada pareja tiene sus fichas.

- 2 jugadores

En este caso, cada jugador dispone de 9 fichas de un mismo color, que deben ir introduciendo en los agujeros. Además, hay una ficha central de un color distinto a la que se le llama “reina”, de manera que en total hay 19 fichas. La distribución de las fichas para empezar a jugar es la que se muestra en la siguiente foto:

IMAGEN 3

En el ejemplo de la foto, un jugador juega con 9 fichas verdes y el otro con 9 rojas, mientras que la reina es la ficha amarilla situada en el centro.

- 3 jugadores

Cuando participan 3 jugadores, el número total de fichas es el mismo (19), pero esta vez, además de la reina cada jugador dispone de sólo 6 fichas de un mismo color. La distribución de las fichas en el tablero debe ser la siguiente:

IMAGEN 4

En el ejemplo de la foto, un jugador juega con 6 fichas verdes, otro con 6 azules y el último con 6 rojas. La reina es la ficha de color amarillo.

- 4 jugadores

Cada pareja dispone de 9 fichas de un mismo color, por lo que la distribución de las fichas es análoga a la que hemos visto para 2 jugadores.

OBJETIVO

La finalidad del juego es colocar todas las fichas de tu color en el agujero antes que tu oponente. Cuántas más fichas le queden en el tablero a tu rival en el momento en que a ti no te quede ninguna, más puntos obtienes.

¿COMO JUGAR?

Para empezar a jugar, hay que colocar las fichas adecuadamente según el número de jugadores. Una vez hecho esto, un jugador cualquiera empieza a tirar. Para ello, debe colocar el cazo entre las 2 líneas rojas que tiene enfrente suyo, y sin tapar completamente ninguna de las 2 circunferencias rojas a su alcance (ver foto).

IMAGEN 5

De no ser así, deberá sacar una ficha de su color del agujero (en caso de que no haya ninguna en los agujeros, se dice que debe una ficha, y en el momento en que meta una, deberá sacarla de nuevo al tablero). Obviamente, cada jugador sólo podrá utilizar para situar el cazo las líneas que caen justo enfrente suyo. Además, a la hora de tirar no se puede arrastrar el cazo, es decir, hay que mover solamente el dedo. También hay que tener en cuenta que en el tablero sólo puede haber la parte del brazo que va de la muñeca hacia la mano. De no cumplirse esto, también se penalizará al jugador pagando una ficha. Una vez se ha tirado, si el jugador en cuestión no ha metido ninguna ficha suya en los agujeros, el turno pasa a ser del otro jugador, y así sucesivamente. En caso de que un jugador meta el cazo en agujero, debe pagar una ficha y además, pierde su turno. Si se mete el cazo, pero acompañado de alguna ficha, se pagan tantas fichas como se han metido más una, y no se pierde el turno (es decir, si se mete el cazo junto con 2 fichas, se pagan 3 fichas). Todas las fichas que se pagan, así como las que caen fuera del tablero, deben colocarse en la parte central del mismo. Por último, queda el caso en el que el jugador meta una o varias fichas. Si ocurre esto, el jugador sigue tirando hasta que no consiga meter ninguna ficha. Para poder meter la reina en el agujero, se debe haber introducido alguna ficha de tu color con anterioridad en la misma tirada (por ejemplo, puede ser válido meter una ficha, luego otra y después la reina o meter simultáneamente una ficha y la reina). De no ser así, la reina deberá devolverse al centro del tablero. Dicho esto, la partida termina en el momento en que un jugador ha introducido todas las fichas de su color en los agujeros y la reina, si no es que la ha introducido el rival.

PUNTUACIÓN

Una vez finalizada la partida, se cuentan las fichas del rival que han quedado en el tablero y se suman 5 puntos si el jugador que ha colocado todas sus fichas en las esquinas, ha metido además la reina. Por ejemplo, si un jugador ha metido la reina y a su rival le quedan 3 fichas en el tablero, sumará 8 puntos, pero si la reina la ha metido el jugador al que le quedan las 3 fichas, sumará sólo 3 puntos. El juego termina cuando alguno de los dos jugadores supere los 20 puntos, aunque también se hacen partidas a 30 puntos.