

VA DE BO!
Joc de taula d'Escala i corda
Pilota valenciana

versió 0.1
13/02/08

Índex:	Pàgina
Portada	1
1 Introducció	2
2 Material de joc	3
3 El Trinquet	3
4 Els equips	4
4.1 Els pilotaris	4
5 Característiques	5
5.1 Habilitats	5
5.2 Avantatges	6
5.3 Feridor	7
5.4 Mà	7
5.5 Pilotes dibuixades	7
6 Colpejar la pilota	8
6.1 Col·locació	8
6.2 Modificadors	9
6.3 La ferida	9
7 Cartes	10
8 Moviment	12
9 Puntuació	12
10 Victòria	13
11 Notes de l'autor	13
Exemples d'equips	15
Fitxa dels equips	16
Trinquet	17
Cartes fotocopiables	18



El mític Genovés I

Autor: El Nel d'Elx

Copyright: El Nel d'Elx 2008

El text d'aquesta obra està subjecte a una llicència "[Creative Commons by-nc-sa 2.5](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/)" mercès a la qual sou lliures de copiar, distribuir i comunicar públicament l'obra, així com de fer-ne obres derivades, sempre i quan reconegueu els crèdits de l'autor, no utilitzeu aquesta obra per a finalitats comercials, i compartiu versions derivades d'aquesta obra amb la mateixa llicència.

Les fotografies d'aquesta obra són propietat del diari [Levante](http://www.levante.es/), i són reproduïdes aquí amb ànim informatiu, excepte les de les pàgines 2, 3, 4, 10 i 14, que són lliures i a la [Wikipedia](http://en.wikipedia.org/).

1 Introducció

VA DE BO! és un joc de taula que simula una partida d'*Escala i corda*, en què dos jugadors porten sengles equips de pilotaris.

L'*Escala i corda* és la modalitat de la *Pilota valenciana* més jugada malgrat ser també la més tècnica. A més, compta amb jugadors professionals i retransmissions televisades setmanals.

La *Pilota valenciana* és un esport de pilota a mà amb múltiples variants (*Escala i corda*, *Raspall*, *Llargues*, *Galotxa*, entre d'altres...). L'origen rau en el "*Jeu de paume*" francès, d'on s'escampà arreu d'Europa en l'Edat Mitjana, i després a Amèrica amb la conquesta espanyola.

L'*Escala i corda* es juga a un recinte anomenat *trinquet*, una cambra tancada per les quatre parets, de 60m de llarg per 10 d'ample, amb una corda a quasi dos metres d'altura que separa les dos meitats (el *Dau* i el *Rest*), arran de la paret esquerra hi ha una escala de tres esglaons. El públic s'asseu en la meitat de l'escala corresponent al *Rest*, sota la corda central, en la llotgeta del *Dau* o a les galeries que sol haver sobre les parets. Hi juguen dos equips, un de roig i l'altre de blau, jugant a colpejar la pilota amb la mà per sobre la corda, la pilota pot botar només un cop enterra, i es puntua quan l'altre no la torna o li bota dos voltes al terra, a més a més, hi ha racons (com la llotgeta) on si la pilota hi entra és punt directe.

En ser un esport de la família del tennis la puntuació és molt semblant: *15*, *30*, *Val* i *Joc*. Però les partides no es juguen a "*sets*" sinó a 60 punts, essent 1 *Joc* 5 punts.

Normalment s'hi juga per equips, compostos per 2 ó 3 jugadors. És possible de jugar 2 contra 3 si els organitzadors de la partida o els apostadors consideren que una parella és molt forta, llavors la més feble rep un jugador adicional que compensa qualitat amb quantitat. Els jugadors reben un nom depenent de la posició del trinquet que ocupen: *dauer* (*rest* o *escalater*), el *mitger* i el *punter*. Hi ha també un altre jugador, especialitzat en una sola jugada, la "*ferida*", que consisteix en botar la pilota en un punt sobre la corda central, fer-la botar en paret dreta i que caiga a dins el "*dau*" (cantonada de paret dreta amb el fons del trinquet), aquesta és la manera de començar cada "*quinze*".



Preparant el cop de *volea*

2 Material de joc

Per a jugar a **VA DE BO!** només cal el tauler que representa el *trinquet* (pàgina 17), fotocopiar i retallar les cartes (pàgines 18 i 19), un dau de 10 cares (1d10 d'ara en endavant), de 4 a 6 figures per a senyalar els pilotaris i una altra per a la pilota, a més de paper i llapis per a les fitxes de cada equip. Els marcadors de *jocs* i *quinzes* es poden dur amb altres dos peces o escrivint-ho a un full.

3 El Trinquet

El *trinquet* és la canxa de joc per a diverses modalitats de la *Pilota valenciana*, entre elles l'*Escala i corda*. En **VA DE BO!** el *trinquet* és un plànol dividit en àrees, en les quals es col·loquen i mouen tant els pilotaris com la pilota. Vegeu la pàgina 17.

El *trinquet* està dividit en dos meitats per una corda central, que separa l'espai que ocupa cada equip durant cada joc. Una meitat és el "*Dau*" i l'altra és el "*Rest*". S'ha de dir que no són idèntiques, puix el "*Dau*" rep el nom pel quadrat dibuixat enterra (àrea 0), dins la qual ha de caure la pilota quan el feridor fa la *Ferida* (vegeu secció 6.3 *La ferida*), és aquesta la primera pilotada de cada *quinze*.



Trinquet de Benidorm,
des de la galeria del rest

A més, la meitat del *Dau* té un racó on, si la pilota hi entra, és *quinze* directe per a l'equip rival, la *llogeta*. Es tracta d'un palquet on s'asseuen alguns espectadors, atesa la incomoditat de jugar-hi i els rebots sobtats i estranys el pilotari col·locat en l'àrea 8 té a un modificador de -2 a la tirada (vegeu secció 6.2 *Modificadors*).

En la meitat del *Rest* hi ha un altre racó, l'àrea 8, anomenat popularment "*el pou*", on fa cantonada la paret esquerra i el mur del darrere. També degut a la dificultat de jugar-hi el pilotari en l'àrea 8 té un modificador de -2 a la tirada (vegeu secció 6.2 *Modificadors*).

A tot el llarg del *trinquet*, sota la paret dreta, hi ha l'*Escala*, uns esglaons elevats per tal que s'assega el públic. En les partides d'*Escala i corda* els espectadors són col·locats en la meitat del *Rest*. Això, en termes de joc, pot suposar un avantatge o una dificultat:

Si l'equip al *Dau* ha enviat la pilota a l'escala del *Rest* i, entremig de tota la gent, s'atura, l'equip al *Rest* fa una jugada a pilota parada, la "*Caiguda d'escala*". Això s'aconsegueix mitjançant la carta "*Està parada*" i l'habilitat "*Caiguda d'escala*" (vegeu seccions 5.1 *Habilitats* i 7 *Cartes*).

Altrament, si la pilota va a l'escala també es pot donar el cas que la pilota bote entre el públic o en alguna persona, provocant així un canvi de trajectòria sobtat i imprevist que dificulta tornar la pilota a la canxa contrària, d'això se'n diu que la pilota "*ha trencat*" i s'aconsegueix amb la carta "*Trenca!*", la qual modifica en -2 la tirada del pilotari que intenta colpejar la pilota (vegeu secció 7 *Cartes*).

4 Els equips

En una partida d'*Escala i corda* juguen dos equips, un vestit de roig i l'altre de blau, la composició dels quals pot ser disparella. Çò és, l'equip per defecte és de 3 pilotaris. Una partida entre dos tríos seria una partida "*a igualtat*" (de condicions). Però es pot donar el cas que, per a animar les apostes o per a equilibrar la qualitat dels pilotaris, el trio s'enfronte a 2 pilotaris. O, si es tracta de pilotaris de primer nivell, que siga una partida parella contra parella.

Hi ha, també, una competició quasi exclusiva per als pilotaris "*dauers*", l'Individual, en què juguen *mà a mà* (un contra un). És especialment valorada pels afeccionats, tot i ser menys tècnica, sinó basada en la resistència física i mental.

En **VA DE BO!** els jugadors són lliures d'escollir parella o trio, car en ambdós casos reben la mateixa quantitat de punts per a crear els seus equips (vegeu secció 5 *Característiques*). En la pàgina 15 hi ha sis exemples d'equips amb diversos estils de joc, 3 parelles i 3 tríos.

4.1 Els pilotaris

Els pilotaris reben el nom per la posició del trinquet que ocupen: El "*dauer*", el "*mitger*" i el "*punter*".

El "*dauer*" ("*escalater*" o "*rest*") es col·loca al fons del trinquet (àrees 8, 9 i 0), de manera que li arriben les pilotes més fluixes, però també s'ha d'encarregar dels rebots a les parets o l'escala lateral i, en concret, de la primera pilotada de cada quinze, una jugada anomenada "*fer el dau*" (vegeu secció 6.3 *La ferida*).

El "*mitger*" es col·loca al mig de la seua meitat del trinquet (àrees 4, 5-6 i 7); els seus cops principals són la "*volea*" (colpejar la pilota quan encara no ha donat cap bot enterra), i el "*bot de braç*" (colpejar la pilota quan ha donat un bot enterra).

El "*punter*" es posa just arran de la corda central (àrees 1, 2, i 3), s'encarrega d'evitar que passen pilotes massa complicades amb cops defensius i, quan pot, de sorprendre amb algun cop molt ràpid i imprevist que, per la seua proximitat al camp contrari, siga difícil de tornar.

Hi ha un quart pilotari, el "*feridor*", que només participa en la primera pilotada de cada quinze (vegeu secció 6.3 *La ferida*).



Trinquet de L'Eliana,
des de la galeria del dau

5 Característiques

Cada jugador té 12 punts de "*Creació d'equip*" per a distribuir entre diversos factors i així crear l'equip, tant siga aquest parella o trio, que es reparteixen entre diverses característiques:

Les *Habilitats* de cada pilotari i els *Avantatges* que aquests poden tenir, a més de diverses característiques d'ús comú per a tot l'equip, el *Feridor*, la *Mà* i les *Pilotes dibuixades*.

Preu en punts de " <i>Creació d'equip</i> "	
Habilitat	1 pt. per nivell
Avantatge	2 pts. per cadascun
Feridor	3 pts. per nivell
Mà	3 pts. per carta adicional
Pilota dibuixada	3 pts. per pilota adicional



Sarasol I fa el dau

5.1 Habilitats

Els pilotaris poden tenir una sèrie d'*Habilitats* que els serviran com a modificadors positius a l'hora d'aconseguir algunes jugades.

Totes les *Habilitats* comencen a 0, i es poden augmentar fins a 3. Si el jugador no té una habilitat determinada pot intentar aqueix cop a una puntuació de 0, o siga, sense modificadors.

Cada nivell en l'*Habilitat* costa 1 punt de "*Creació d'equip*".

- **Fer el dau** (exclusiva per al *dauer*):

Al començament de cada *quinze*, el *feridor* de l'equip contrari es col·loca sota la corda central del *trinquet*, bota la pilota en una llosa dibuixada al terra, rebotant la pilota en paret dreta i fent que caiga al *dau*, un quadrat dibuixat al terra en la cantonada entre la paret del fons i l'escala, on l'espera el *dauer* de l'altre equip per a tornar-la per sobre la corda central i així començar el *quinze*. D'aquesta jugada se'n diu la *Ferida* (vegeu secció 6.3 *La ferida*), perquè la funció és "*fer mal*", dificultar la posada en joc de la pilota.

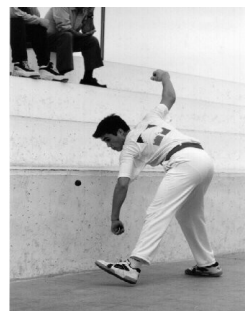
El jugador de l'equip al *Rest* escull quina mena de *Ferida* vol fer (*normal*, *ajustada* o *molla*), amb la qual podrà aconseguir *quinze directe*, *fer falta* o donar-li modificadors positius o negatius al "*dauer*", el qual respondrà amb la seua habilitat "*Fer el dau*".

- **Bot de braç**

El "*Bot de braç*" és la jugada en què el pilotari ha esperat la pilota en la seua trajectòria i colpeja la pilota quan aquesta ha donat un bot al terra, és a dir, la pilota bota en l'àrea immediatament anterior a la què l'espera el pilotari (vegeu secció 8 *Moviment*).

- **Caiguda d'escala**

De vegades passa que, quan l'equip al *Dau* colpeja la pilota, l'envia a l'escala del *Rest*, on s'asseu el públic, d'on en pot eixir un rebot estrany i imprevist (carta "*Trenca!*"), o, malauradament per als seus interessos, que la pilota es quede quieta entre els espectadors, llavors es diu que "*Està parada*" (i s'aconsegueix amb la carta del mateix nom).



Caiguda d'escala

En cas que la pilota es pare entre el públic l'equip al *rest* ha de fer una "*Caiguda d'escala*", que consisteix en deixar caure la pilota des del primer esglaó de l'escala a l'altura d'on s'ha aturat i reiniciar així el quinze.

L'habilitat "*Caiguda d'escala*" s'empra quan hom ha jugat la carta "*Està parada*" (Vegeu secció 7 *Cartes*), aleshores el pilotari es col·loca en l'àrea on la pilota s'ha parat i tira 1d10 (un dau de dau cares), si el pilotari aconsegueix 5 o més (sumant-hi l'habilitat) posa la pilota en l'àrea del rival que vullga, sense tirar (vegeu secció 6.1 *Col·locació*).

- **Rebot**

Quan la pilota bota a les àrees 8, 9 ó 0, i el pilotari no escull colpejar de "*Volea*", la pot deixar rebotar a la paret del darrere i emprar l'habilitat "*Rebot*".

- **Volea**

Colpejar la pilota de "*Volea*" és pegar-li quan aquesta encara no ha donat cap bot enterra, en **VA DE BO!** això és simulat col·locant el pilotari enmig de la trajectòria de la pilota (una àrea abans del bot) o al mateix lloc on bota (la mateixa àrea), i emprant aleshores l'habilitat "*Volea*".

5.2 Avantatges

El jugador pot comprar *Avantatges* per als pilotaris, els quals li donaran capacitats especials. Cada *Avantatge* costa 2 punts de "*Creació d'equip*".

- **Bon ull:**

Una vegada en cada joc, el pilotari pot escollir a quina àrea vol enviar la pilota que acaba de colpejar, çò és, sense haver de tirar on bota (vegeu secció 6.1 *Col·locació*).

- **Bones comes:**

Un pilotari amb "*Bones comes*" té menys penalitzadors a l'hora de colpejar una pilota després d'haver-se desplaçat d'àrea (vegeu secció 6.2 *Modificadors*). Així, si només s'ha mogut 1 àrea no té cap malus, i si se n'ha mogut 2 el modificador és de -1 a la tirada.

- **Esquerrà:**

Utilitzar de manera preferent la mà esquerra evita el penalitzador de la carta "*A l'esquerra*" (vegeu secció 7 *Cartes*).

- **Fort:**

Una volta en cada joc, el pilotari pot emprar aquest avantatge per a modificar en -1 la tirada del rival a tornar una pilota que ell acaba de colpejar.

5.3 Feridor

El *Feridor* és el jugador encarregat de fer la *Ferida*, el començament de cada *quinze* (vegeu secció 6.3 *La ferida*), però, atesa la seua nul·la aparició en la resta de jugades, en **VA DE BO!** és simulat com a un possible modificador positiu a la tirada.



Álvaro, de *manró*

En un començament, el *Feridor* de cada equip és de nivell 0, però pot ser augmentat fins a nivell 1, al cost de 3 punts de "*Creació d'equip*" per nivell. El nivell és el bonus a la tirada de la *Ferida*.

5.4 Mà

En *Pilota valenciana*, d'un pilotari que tinga molts recursos es diu que "*Té moltes mans*". En **VA DE BO!** això és simulat mitjançant una *Característica* per a tot l'equip: *Mà*.

La *Mà* és la quantitat de cartes que té cada jugador en mà i que pot emprar durant cada *Joc* (vegeu secció 7 *Cartes*). D'inici aquesta xifra és 3, però pot ser augmentat fins a 5, al cost de 3 punts de "*Creació d'equip*" per cada carta extra.

5.5 Pilotes dibuixades

Quan un pilotari colpeja la pilota de manera que la llança exactament on vol, normalment un racó, o cercant un rebot complicat, o baixant-la molt per a dificultar que el rival li la torne, hom diu que l'ha "*dibuixada*".

En **VA DE BO!** les "*Pilotes dibuixades*" són la quantitat d'oportunitats durant tota la partida en què un pilotari de l'equip pot, quan el jugador ha tirat per a veure a quina àrea ha llançat la pilota, desplaçar la pilota 1 àrea a dreta o esquerra, per a així provocar que els pilotaris rivals s'hagen de desplaçar més i tinguen modificadors negatius (vegeu seccions 6.2 *Modificadors* i 8 *Moviment*).



Dani, de *bot de braç*

Les "*Pilotes dibuixades*" són, de bell inici, 3, però durant la "*Creació d'equip*" hom les pot augmentar fins a 5, al cost de 3 punts de "*Creació d'equip*" per cada "*Pilota dibuixada*" extra.

6 Colpejar la pilota

La intenció dels pilotaris quan la pilota arriba a la seua meitat del *trinquet* és colpejar-la per tal de tornar-la a l'equip rival, provant de dificultar-li la jugada amb la col·locació o amb la força.

Per a jugar, el pilotari té al seu abast una sèrie de cops depenent de la seua col·locació:

- Si és a la mateixa àrea en què bota la pilota: "*Volea*" o "*Bot de braç*"
- Si és en una casella en la trajectòria de la pilota abans que bote: "*Volea*".
- Si és en una casella immediatament posterior en la trajectòria de la pilota després del bot: "*Bot de braç*".

A més, si la pilota bota en les àrees 8, 9 o 0 el pilotari pot deixar que bote en la paret del fons i jugar-la de "*Rebot*" si ell és a la mateixa àrea.

Per a saber si l'intent del pilotari ha sigut exitós cal fer una tirada d'1d10 (un dau de 10 cares), i sumar-hi el nivell de l'*Habilitat* que ha emprat el pilotari, més possibles modificadors per *Avantatges* o pel moviment o la col·locació (vegeu secció 6.2 *Modificadors*), i s'ha d'aconseguir un total de 5 o més.

Ara bé, hi ha dos resultats del dau que no és poden canviar:

1 - Marrada: El pilotari colpeja malament i la pilota no passa la corda. *Quinze* perdut.

0 - Amagada: La pilota ix ben forta i allà on el rival no la pot tornar. *Quinze* guanyat.

Uns resultats d'1 i 0 són fallo i èxit (respectivament), sempre, no reben cap modificador.

6.1 Col·locació

Una volta el jugador ha esbrinat si la pilota ha sigut *bona* (ha passat per sobre la corda al camp rival) cal saber on dóna la pilota el primer bot.

Per a saber on cau la pilota cal llançar 1d10 (un dau de deu cares) i localitzar la xifra en el plànol del *Trinquet* (vegeu pàgina 17), posant-hi el marcador de la pilota. En cas de ser un 5 o un 6 la pilota cau en la mateixa àrea, just al bell mig.

S'ha de tenir en compte que la pilota segueix una trajectòria en línia recta, així que després de botar en una àrea la pilota va a l'immediatament posterior, on encara podrà ser jugada.

Per exemple, si la pilota bota en l'àrea 1, podrà encara ser colpejada en l'àrea 4, però ja no en la 8. O, per exemple, si la pilota bota en l'àrea 7, hom pot intentar colpejar-la en l'àrea anterior (la 3) de "*Volea*", en la mateixa àrea on bota (la 7) de "*Volea*" o "*Bot de braç*", o en l'àrea posterior al bot (la 9) amb un "*Bot de braç*" o "*Rebot*".

Així mateix, si la pilota bota "*als caps*", les àrees al darrere (8, 9 o 0), el pilotari podrà colpejar de "*Bot de braç*", de "*Volea*", o de "*Rebot*", ja que bota enterra, rebota en la paret i cau en la mateixa àrea.

6.2 Modificadors

A l'hora de saber si un pilotari colpeja la pilota hi ha una sèrie d'incidències que hi influeixen, són els modificadors, els quals seran sumats o restats al resultat del dau:

- Si hi ha dos o més pilotaris en una mateixa àrea: **-3**
- Si la pilota és colpejada a la llotgeta o al pou (àrea 8): **-2**
- Si el pilotari s'ha mogut 1 àrea: **-1** (amb l'avantatge “*Bones comes*”: **0**)
- Si el pilotari s'ha mogut 2 àrees: **-2** (amb l'avantatge “*Bones comes*”: **-1**)

6.3 La ferida

La *Ferida* és la primera jugada de cada *quinze*, amb la qual el *feridor* provarà de dificultar que el *dauer* pugui jugar còmodament:

El *feridor* bota la pilota en una llosa marcada sota la corda central, la fa botar en paret dreta i ha de caure al *dau* dibuixat enterra en la cantonada entre paret dreta i fons del *trinquet*, on l'espera el *dauer* per a colpejar la pilota a l'aire o al primer bot.

Si la pilota arriba al *dau* alta, oberta o lluny de la paret, el *dauer* respondrà fàcilment i colpejarà fort i col·locat. Però si la pilota hi cau pegada a la paret o amb un bot baix, el *dauer* no gaudirà de pilota i la resposta no serà perillosa, passant a l'atac l'equip al *Rest*.

També pot succeir que la pilota *trenque*, o siga, que bote en l'*Escala* i canvie de trajectòria, aleshores si cau dins del *dau* serà *quinze directe*, i si cau fora serà *falta* i *quinze perdut*. O que, per culpa d'ajustar-la tant, la pilota bote al *tamborí* (un bisell al peu de la paret del fons), de manera que s'alce i la pilota siga franca per al *dauer*, de bot clar i fàcil.

En **VA DE BO!** el jugador de l'equip al *Rest*, el *feridor*, escull quina mena de *ferida* vol fer: *Normal*, *Ajustada* o *Molla*. Aleshores tira 1d10 (un dau de deu cares) i consulta la taula corresponent, amb l'únic modificador de la característica *Feridor* de l'equip.

Ferida Normal	
1	Falta
2-3	+1
4-7	Sense modificadors
8-9	-1
0	<i>Quinze directe</i>

Ferida Ajustada	
1-2	Falta
3-4	+2
5-6	Sense modificadors
7-8	-2
9-0	<i>Quinze directe</i>

Ferida Molla	
1-3	+1
4-7	Sense modificadors
8-0	-1

Un resultat de *Falta* suposa perdre el *quinze* perquè la pilota ha botat fora del *dau*. Un +2 ó +1 significa que el *dauer* té aquest bonificador a l'hora de colpejar, o siga, que se l'han deixada fàcil; mentre que un -2 ó -1 volen dir que la pilota és complicada de tornar. I un *Quinze directe* significa que l'equip al *Rest* ha guanyat el quinze automàticament.

A més a més, els jugadors poden jugar cartes per a modificar la dificultat d'una *Ferida* exitosa:

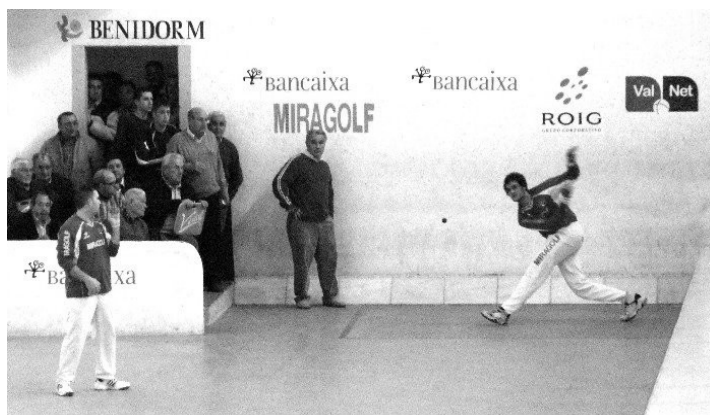
- **Tamborí:** El *dauer* colpeja amb un +2 a la tirada.

- **Trenca!:** *Quinze directe*.

7 Cartes

Al principi de la partida, els jugadors remenen la baralla de cartes que apareix al final d'aquest manual (vegeu pàgines 18 i 19) i en reparteixen per a cadascú tantes com el valor de la *Mà* de cadascú.

La característica *Mà* de l'equip senyala quantes cartes té un jugador a l'abast durant cada *Joc*. Aquesta xifra és, per defecte, 3, però pot ser augmentat fins a 5.



Genovés II fent el *dau de rebot*

Cada jugador pot, doncs, emprar tantes cartes com tinga en la *Mà* durant cada *Joc*, essent reemplaçades en acabar-se aquest, i amb l'opció de guardar cartes entre *Jocs* fins al final de la partida. No es poden guardar cartes entre partides.

Cada carta té un efecte diferent, explicat al seu text:

- **A l'esquerra!:** La pilota canvia de trajectòria i el pilotari rival l'ha de colpejar amb la mà esquerra, amb un -1 a la tirada, excepte si és "*Esquerrà*", que llavors no rep cap penalitzador.

- **Ben falcat:** El pilotari s'ha col·locat perfectament per a rebre la pilota i la colpeja amb major facilitat. El pilotari colpejador té un +1 a la tirada.

- **Canonada:** El pilotari ha colpejat molt fort, de manera que el pilotari rival té un -3 a la tirada.



Raül II, ben falcat

- **Cosida a la paret:** Aquesta carta només es pot jugar si la pilota cau a les àrees 1, 4 ó 8. La pilota va tan pegada a la paret que és més difícil colpejar-la, per això el pilotari rival té un -1 a la tirada.

- **Està parada!:** Aquesta carta només es pot jugar si la pilota cau a les àrees 3, 7 ó 0 del *Rest*. La pilota cau entre el públic de l'*Escala* i s'atura. L'equip al *Rest* ha de jugar una "*Caiguda d'escala*".

- **Premi a la corda:** L'organitzador de la partida premia la competitivitat dels pilotaris penjant de la corda una bossa amb una xifra elevada de diners. Si es conserva aquesta carta fins al final de la partida, l'equip rep 1 punt de *Victòria* adicional, guanye o perga.



Solaz, de *volea*, pegada a la paret

- **Tallant corda:** La pilota passa a escassos centímetres per sobre la corda, baixant molt ràpid. El pilotari rival té un -2 a la tirada.

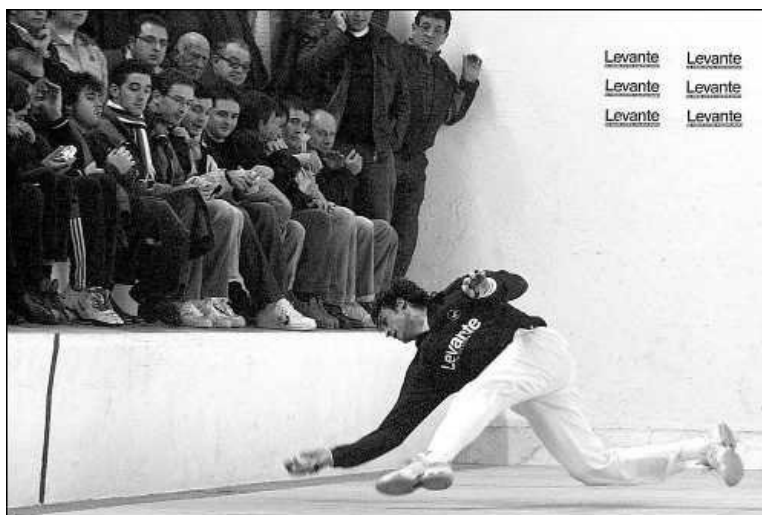
- **Tamborí:** Aquesta carta només es pot jugar si la pilota cau a les àrees 8, 9 ó 0. La pilota bota al *tamborí* i alça el vol, facilitant la tornada. El pilotari colpejador té un +2 a la tirada.

- **Trenca!:** Aquesta carta només es pot jugar si la pilota cau a les àrees 3, 7 ó 0.

Trenca al *Dau*: La pilota bota a les escales buides del *Dau*, podent veure la trajectòria i preparant la resposta, el pilotari colpejador té un +2 a la tirada.

Trenca al *Rest*: La pilota bota a les escales atapeïdes de gent, fent un estrany, el pilotari rival té un -2 a la tirada.

Trenca en la *ferida*: La pilota bota en una cantonada de l'escala a dins el *dau*, deixant sense temps de reacció al *dauer*, *Quinze directe*.



Genovés II defensant una pilota *trencada* a l'escala del *rest*

8 Moviment

Els pilotaris es mouen dins de la canxa per tal d'arribar a l'àrea on bota la pilota, avançar-s'hi una àrea abans o esperar-la una àrea després. Quan la pilota entra en la seua meitat del *trinquet*, un únic pilotari de l'equip pot moure's fins a 2 àrees en qualsevol direcció (diagonals incloses). Ara bé, tot sabent que això pot comportar penalitzadors (vegeu secció 6.2 *Modificadors*).

L'excepció a aquest moviment únic per a un sol pilotari és en cas de produir-se una "*Caiguda d'escala*", que permet que cada jugador posicione els seus pilotaris com vullga a l'espera que el pilotari que fa la *caiguda* passe la pilota per sobre la corda, aleshores tornarà a ser un sol pilotari qui podrà moure's.

9 Puntuació

Les partides d'*Escala i corda* es juguen fins a que un dels equips arriba a 60 punts, que se sumen de 5 en 5. Cada 5 punts són 1 *Joc*. I els *Jocs* estan compostos per *quinzes*: *Res*, *Quinze*, *Trenta*, *Val* i *Joc*. O siga, qui guanya el *Val* fa el *Joc* i suma 5 punts.

En **VA DE BO!**, per a facilitar i acurtar les partides, es juga només a 5 *Jocs*.

Els *quinzes* es compten de la següent manera:

15-0	<i>Quinze net</i>
15-15	<i>A quinzens</i>
30-0	<i>Trenta neta</i>
30-15	<i>Trenta per quinze</i>
30-30	<i>A dos</i>
Val-0	<i>Val net</i>
Val-15	<i>Val per quinze</i>
Val-30	<i>Val per trenta</i>



Sarasol II, a l'escala, es prepara per a descarregar-se

En cas que el marcador siga *Val-30* i l'equip dels 30 guanye el *quinze*, el marcador passa a *30-30*, "*a dos*". Çò és, per a guanyar el *Joc* s'ha de guanyar de dos *quinzes* de diferència.

L'expressió "*i lo atre*" es diu quan un equip està a un *quinze* de fer l'últim *Joc* i guanyar la partida. Per exemple, el marcador és 4-2 i *Val-15*, aleshores hom diu que van "*Val per quinze i lo atre*".

Els equips alternen la meitat del *trinquet* que ocupen en cada *Joc*. Així si un equip ha jugat al *Dau* el primer joc, també hi serà al tercer i cinqué, ocupant el *Rest* durant el segon i el quart.

10 Victòria

Opcionalment, els jugadors poden organitzar competicions, com lliguetes o tornejos, que poden ser més interessants si els equips que hi participen tenen l'oportunitat de millorar.

Per cada partida guanyada l'equip aconseguix 1 punt de *Victòria*. Es poden bescanviar 5 punts de *Victòria* per 1 punt de "*Creació d'equip*" (vegeu secció 5 *Característiques*), i així comprar noves *Característiques* o augmentar les que ja té l'equip o els pilotaris.



Dani

Una manera afegida de sumar punts de *Victòria* és mantenir fins al final de la partida la carta "*Premi a la corda*" (vegeu secció 7 *Cartes*). De manera que en un sola partida es poden sumar 2 punts de *Victòria* si es guanya, o 1 punt de *Victòria* malgrat perdre.

11 Notes de l'autor

Com a afeccionat a la pilota i als jocs de taula era quasi inevitable que en algun moment m'atrevira a fer-ne una adaptació, i heus ací la meua provatura: *VA DE BO!*

El perquè he escollit la modalitat de l'*Escala i corda* ha sigut per motius purament personals i de renom, puix és una de les dos amb pilotaris professionals. Està clar que mai cap joc de taula podrà captar la velocitat de la pilota de vaqueta, el so d'una bon cop de palma, l'estètica d'un rebot, la remor del públic i el marxador casant travesses... però què hi farem! Com a mínim crec que m'hi he aproximat.

També és una pena no haver pogut introduir tota la varietat de maneres de colpejar la pilota ni totes les situacions de joc, però això haguera complicat massa **VA DE BO!**, i la meua intenció des del començament era fer un joc simple de regles i àgil en la resolució d'accions.

Un dels grans dubtes ha sigut quins daus utilitzar:

Els daus de 6 cares estan a l'abast de tothom, i una adaptació amb només 2d6 haguera facilitat que qualsevol hi poguera jugar. En canvi, els daus de 6 donaven problemes, especialment en les possibilitats de caure la pilota al plànol del trinquet, a més de què obligaven a tirar quatre daus i fer un mínim de tres sumes per a veure el resultat d'una sola



Mezquita, de rebot

acció, la qual cosa em desagrada i alienta el ritme del joc.

És per això que **VA DE BO!** empra daus de 10 cares, malgrat que això signifiqui reduir l'àmbit dels possibles jugadors.

Per a qui no conega la *Pilota valenciana* no hi ha res millor que apropar-se a qualsevol *trinquet* o carrer on s'hi jugue i viure l'ambient de les partides. Però en cas de no poder, sempre queda el recurs de veure les retransmissions setmanals de Punt 2, el segon canal de Ràdio Televisió Valenciana, emeses també pel seu canal internacional.

De llibres sobre la pilota valenciana n'hi ha molts. Jo recomanaria "*El joc de pilota valenciana*" (Carena editors, València, 1999), de Frederic Llopis i Bauset, que n'explica totes les modalitats i molts aspectes històrics, culturals, i esportius.

Pel que fa a les pàgines webs, també n'hi ha un munt, entre d'altres:

- Federació de Pilota Valenciana

<http://www.fedpival.es/>

- Val Net, empresa de pilota

<http://www.valnetpilota.com/principal.php>

- Pilotavalenciana.com: Informació del món professional

<http://www.pilotavalenciana.com/>

- Pilotavalenciana.es: Informació del món professional i amateur

<http://www.pilotavalenciana.es/>

- Viquipèdia

http://ca.wikipedia.org/wiki/Pilota_Valenciana

Confie que us haja picat la curiositat i que aquest joc de taula siga prou fidel a l'original com per a què us arribe l'emoció de jugar-hi, així que, tal com diu l'*home bo* quan comença la partida:

Cavallers, va de bo!



León, de *rebot*



Trinquet, vist des de l'escala



Sarasol I, defensant la lletgeta

Exemples d'equips

VA DE BO!

Parella A

Dauer: Soler I

Fer el dau 2

Caiguda d'escala 1

Rebot 2

Mitger: Soler II

Bot de braç 2

Volea 2

Feridor 1

Parella B

Dauer: Pep

Fer el dau 1

Rebot 1

Esquerrà

Mitger: Vicent

Bot de braç 1

Volea 1

Bon ull

Bones comes

Fort

Parella C

Dauer: Sarrià

Fer el dau 1

Rebot 1

Mitger: Segura

Bot de braç 1

Volea 1

Bon ull

Mà 4

Pilotes dibuixades 4

Trio A

Dauer: Francesc

Rebot 2

Mitger: Peiró

Bot de braç 2

Punter: Gatet III

Volea 2

Feridor 1

Mà 4

Trio B

Dauer: Xiquet d'Tbi

Fer el dau 2

Caiguda d'escala 2

Mitger: Guillem

Volea 1

Fort

Punter: Macià II

Volea 1

Bon ull

Bones comes

Trio C

Dauer: Albalat II

Fer el dau 1

Caiguda d'escala 1

Rebot 1

Mitger: Sopetes

Bot de braç 1

Volea 1

Punter: Vinatesa

Volea 1

Mà 4

Pilotes dibuixades 4

Equip:

Victòries:

Pilotaris

DAUER:

Habilitats

Avantatges

VA DE BO!

MITGER:

Habilitats

Avantatges

PUNTER:

Habilitats

Avantatges

FERIDOR 0 1

MÀ 3 4 5

PILOTES DIBUIXADES

Joc 1

Joc 2

Joc 3

Joc 4

Joc 5

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

Per a colpejar la pilota:

5 o + sumant 1d10 més l'habilitat emprada ± modificadors per moviment i cartes

Modificadors:

- Si la pilota és a la llotgeta o al pou (àrea 8) **-2**
- Si el pilotari s'ha mogut 1 àrea **-1** (amb l'avantatge “*Bones cames*”: 0)
- Si el pilotari s'ha mogut 2 àrees **-2** (amb l'avantatge “*Bones cames*”: -1)

DAU

8 (-2) lletgeta	9	0 dau	
4	5-6	7	
1	2	3	
1	2	3	
4	5-6	7	
8 (-2)	9	0	

REST

Trinquet

VA DE BO!

JOCS	
ROIG	BLAU
0	0
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

QUINZES	
ROIG	BLAU
NET	NET
15	15
30	30
VAL	VAL

A L'ESQUERRA!

El pilotari rival
té un -1 a la tirada,
excepte si és *Esquerrà*

1/18

A L'ESQUERRA!

El pilotari rival
té un -1 a la tirada,
excepte si és *Esquerrà*

2/18

A L'ESQUERRA!

El pilotari rival
té un -1 a la tirada,
excepte si és *Esquerrà*

3/18

BEN FALCAT

El pilotari colpejador
té un +1 a la tirada

4/18

BEN FALCAT

El pilotari colpejador
té un +1 a la tirada

5/18

BEN FALCAT

El pilotari colpejador
té un +1 a la tirada

6/18

CANONADA

El pilotari rival
té un -3 a la tirada

7/18

COSIDA A LA PARET

Àrees: 1, 4, 8

El pilotari rival
té un -1 a la tirada

8/18

COSIDA A LA PARET

Àrees: 1, 4, 8

El pilotari rival
té un -1 a la tirada

9/18

ESTÀ PARADA! <i>Àrees: 3, 7, 0 del Rest</i> La pilota s'atura a l'Escala i s'ha de jugar una “Caiguda d'escala” 10/18	ESTÀ PARADA! <i>Àrees: 3, 7, 0 del Rest</i> La pilota s'atura a l'Escala i s'ha de jugar una “Caiguda d'escala” 11/18	TALLANT CORDA El pilotari rival té un -2 a la tirada 12/18
TALLANT CORDA El pilotari rival té un -2 a la tirada 13/18	TAMBORÍ <i>Àrees: 8, 9, 0</i> El pilotari colpejador té un +2 a la tirada 14/18	TAMBORÍ <i>Àrees: 8, 9, 0</i> El pilotari colpejador té un +2 a la tirada 15/18
TRENCA <i>Àrees: 3, 7, 0</i> Al dau: El pilotari colpejador té un +2 a la tirada Al rest: El pilotari rival té un -2 a la tirada En la ferida: Quinze directe 16/18	TRENCA <i>Àrees: 3, 7, 0</i> Al dau: El pilotari colpejador té un +2 a la tirada Al rest: El pilotari rival té un -2 a la tirada En la ferida: Quinze directe 17/18	PREMI A LA CORDA Si es conserva al final de la partida, +1 punt de Victòria 18/18