

K'UI

LLI

CHI

CHANAKUA

MANUAL DE INSTRUCCIONES

K'UILLICH CHANAKUA

(EL JUEGO DE LOS PALITOS QUE SUENAN)

El K'uilichi Ch'anakua o juego de los palillos que suenan, es un juego de destreza mental P'urhépecha del estado de Michoacán en el centro de México.

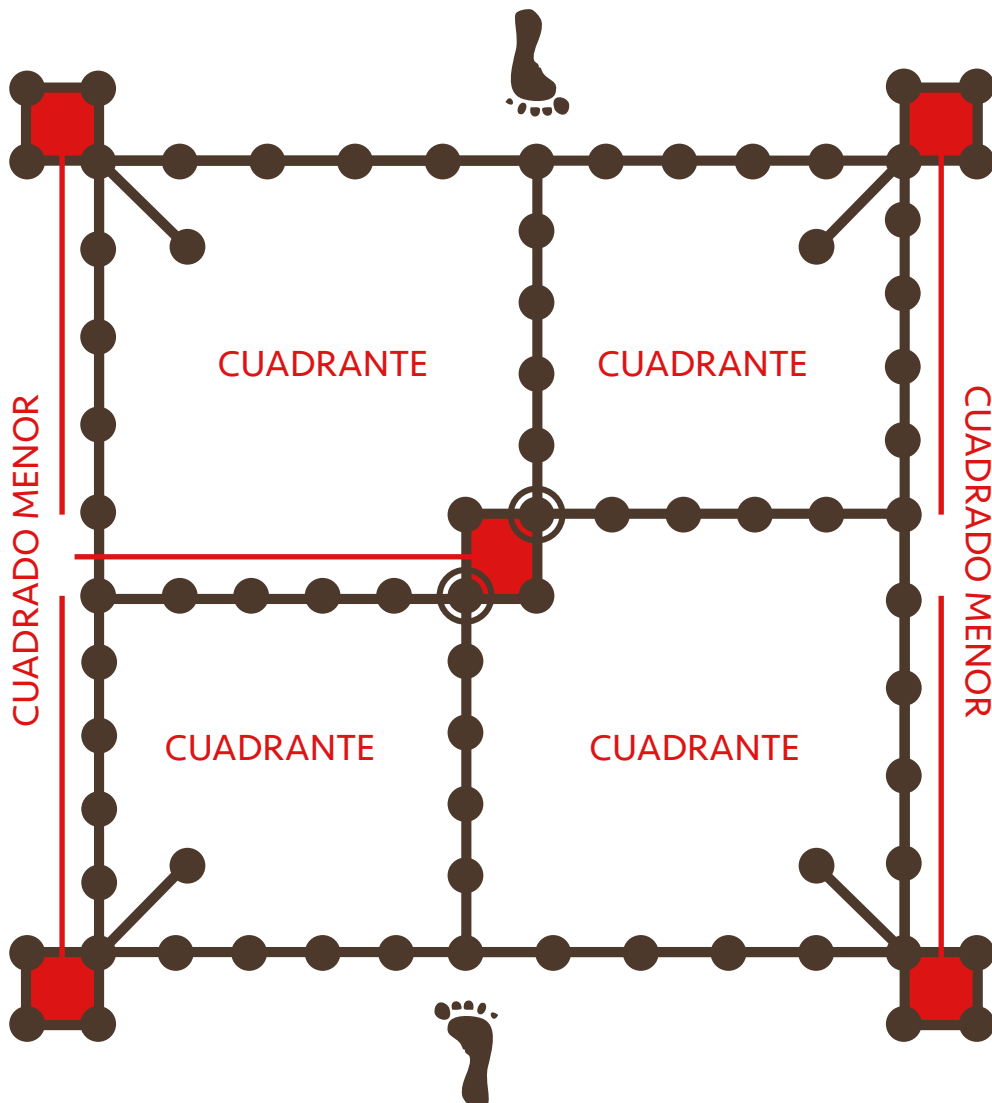
Para ganar, un equipo o jugador deberá completar con sus fichas el recorrido de 76 casillas en el tablero, durante este, se encontrará con su oponente en una batalla ritual por conseguir el triunfo.

No hay tiempo límite para jugarlo y tradicionalmente se realizan apuestas al jugarlo, por lo que es un juego de alta trascendencia social, cultural y comunitaria del pueblo P'urhépecha.

MANUAL DE INSTRUCCIONES

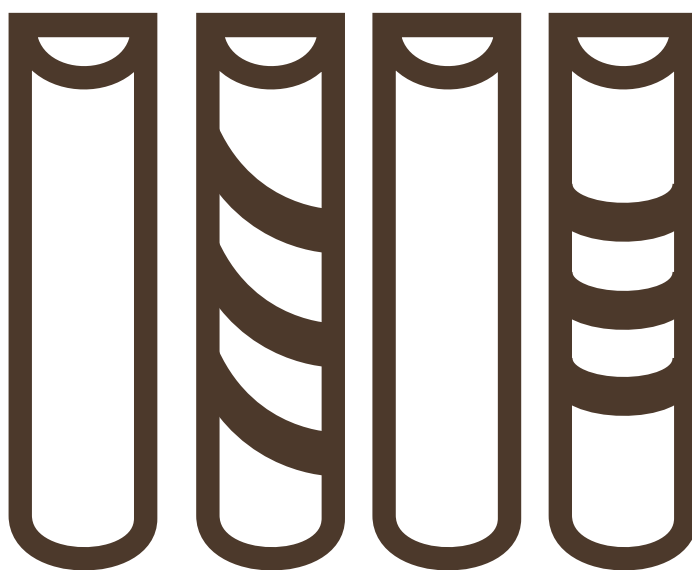
EL TABLERO

El Tablero del K'uillichi consta de 76 casillas que cada equipo debe recorrer, cada una de estas casillas está representada por un punto; distribuidas en un gran cuadrado, dividido en cuatro cuadrantes y cinco cuadrados menores (cuatro en el exterior y uno en el centro del tablero).



LOS PALITOS

El K' uillichí Chanakua se juega con cuatro palitos de madera, estos son planos por un lado y curvos por el otro. En la parte curva, dos de estos se encuentran marcados (uno con tres marcas diagonales y el otro con tres marcas horizontales), los otros dos están lisos o sin marcas.



Los palitos realizan la función de los dados, la combinación que resulte al caer después de ser lanzados, determinará el número de casillas que avanzará las fichas. (Ver tabla con el valor de los palitos).

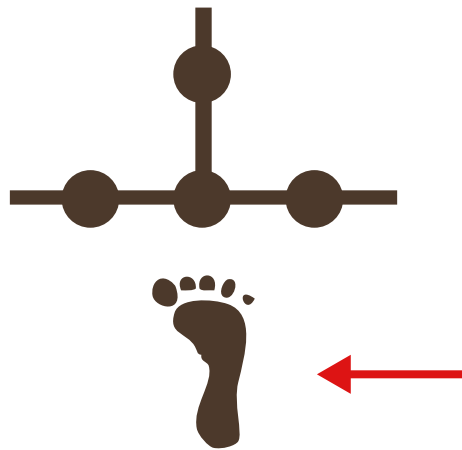
LAS FICHAS

Para jugar son necesarias 4 fichas por jugador o equipo, las cuales deben ser diferenciables del o los contrincantes.

EL JUEGO

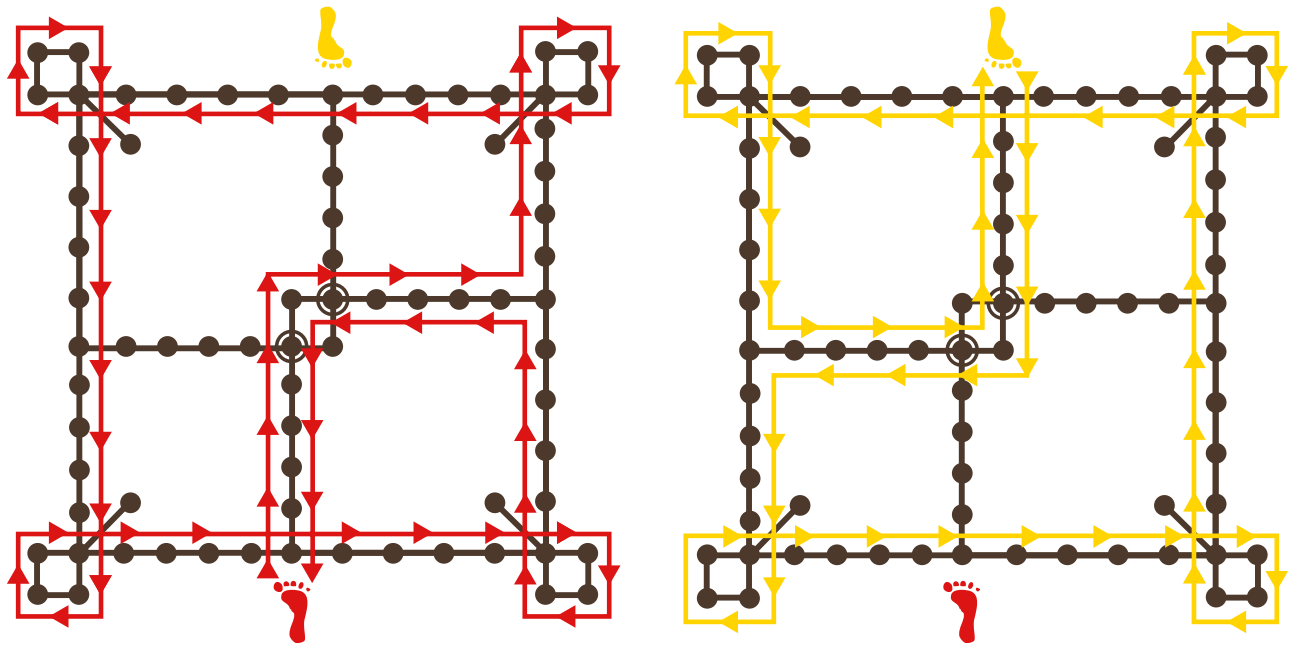
El K'uilichi se juega entre dos personas o por equipos (2 vs 2, 3 vs 3, ó 4 vs 4). Cada jugador cuenta con 4 fichas.

En este tablero, el lugar de inicio y de donde parten las fichas de cada jugador se encuentran marcadas por la representación de unas huellas de pie (de un lado comienza un jugador o equipo, y del otro lado del tablero el otro).



El **OBJETIVO** del juego es que los jugadores saquen sus 4 fichas del tablero después de haber completado el recorrido del tablero por completo. (en caso que se juegue por equipos, ganará aquel en el cual todos sus integrantes saquen sus fichas del tablero).

Recorrido de las fichas en el tablero:



Las tiradas entre los jugadores **SIEMPRE** son alternadas (un tiro un jugador y un tiro el otro jugador). Si el juego es por equipos, tira un jugador de un equipo y luego un jugador del otro equipo, así sucesivamente. (Siempre se debe respetar **EL MISMO ORDEN** en las tiradas de los jugadores durante el juego).

En su turno, cada jugador debe tirar **DOS** veces los palitos. (Se debe mover una ficha al realizar el primer tiro; después se realiza el segundo tiro y se mueve otra ficha) (Ver tabla con el valor de los palitos).

Los jugadores **SIEMPRE** deben mover la ficha más atrasada. Las fichas estén fuera del tablero serán consideradas las más atrasadas.

Para ganar el juego se deben sacar las cuatro fichas del tablero (en caso de jugar por equipos, todos los jugadores del mismo equipo deberán sacar sus fichas).

Son dos las maneras de sacar las fichas:

1. Cuando las fichas recorren completamente el tablero.
2. Cuando una ficha cae en una casilla ocupada por una ficha del jugador contrario. En este caso, la ficha del adversario se **QUEMA** y debe comenzar nuevamente el recorrido; la ficha que **QUEMÓ** sale del tablero habiendo terminado su recorrido.

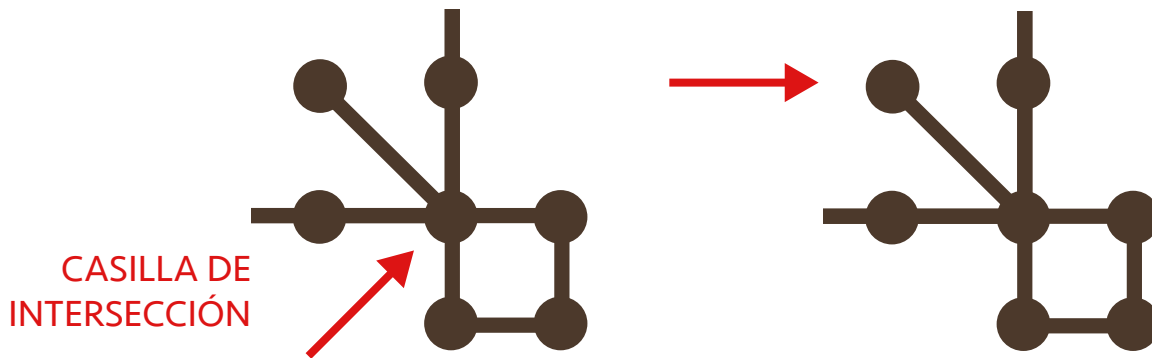
(**NOTA:** Las fichas de los jugadores del mismo equipo **NO** se queman)

CASILLAS ESPECIALES EN EL TABLERO

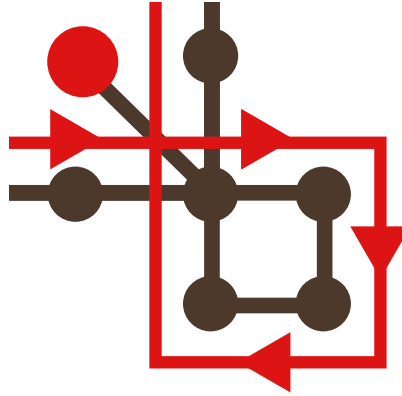
A. CASILLA DE INTERSECCIÓN.

En cada intersección entre el cuadrado menor exterior y el cuadrante, se encuentra una casilla de intersección.

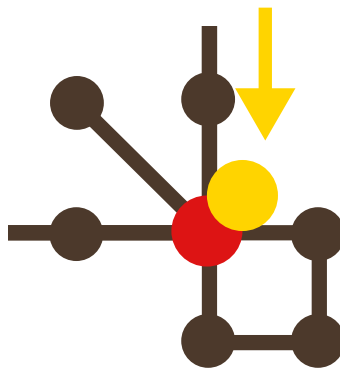
En su recorrido una ficha puede caer en la casilla de intersección, al dar la vuelta al cuadrado menor exterior y caer nuevamente en esta casilla, en realidad está cayendo en la casilla que se muestra a continuación:



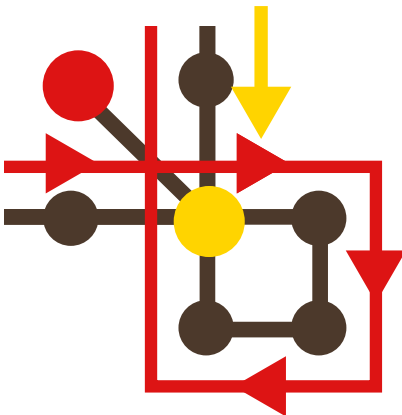
Esto indica que la ficha del jugador ha recorrido el cuadrado exterior y ha vuelto a caer en la casilla de intersección, pero en un nivel **SUPERIOR** (Ubicada al centro del cuadrante respectivo, ilustrada en rojo en la siguiente figura). Después sigue su recorrido en el tablero (a partir de la casilla de intersección).



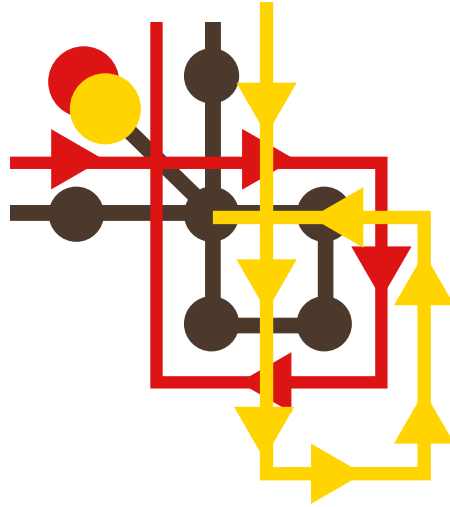
Si una ficha cae en la casilla de intersección **ANTES** de dar la vuelta al cuadrado exterior queda expuesta a que su contrincante la **QUEME**, como se muestra en figura siguiente:



Si cae **DESPUÉS** de dar la vuelta ya no se le puede **QUEMAR** y queda en la casilla **SUPERIOR**.

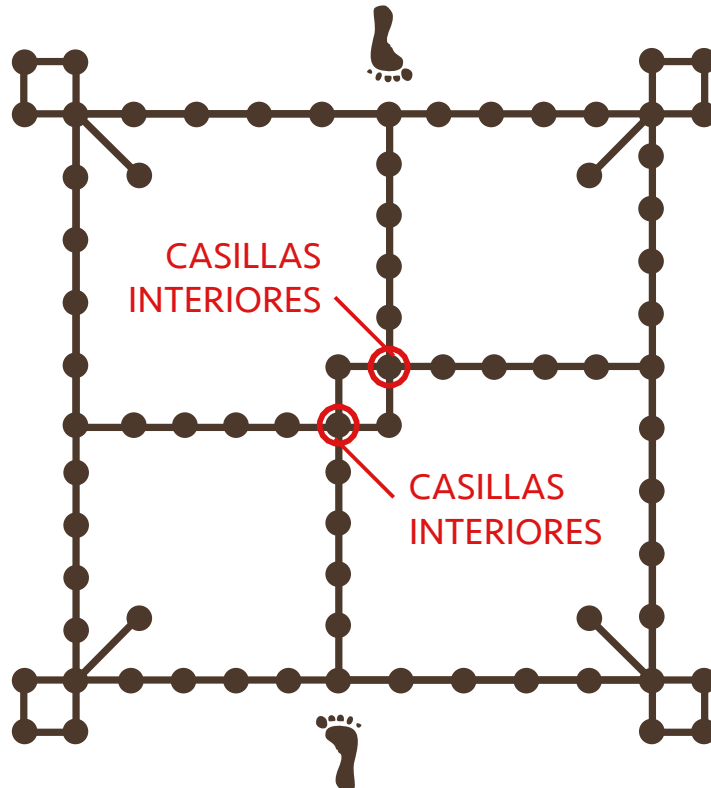


Es decir, que en caso de que su oponente caiga en la misma casilla "superior" DESPUÉS de dar también la vuelta al cuadrado exterior, y SÓLO en este caso, puede "quemar" la ficha del contrincante.



B. CASILLAS INTERIORES

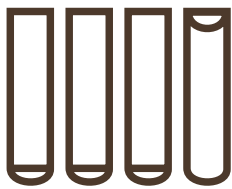
Estas casillas intersectan el cuadrado menor interior con los cuadrantes.



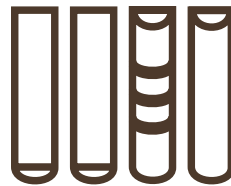
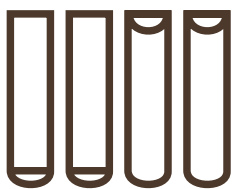
Cuando una ficha de cualquier jugador cae en estas casillas **EMPEZANDO** su recorrido en el tablero, la ficha regresará al inicio y deberá comenzar nuevamente. (Cada que una ficha caiga en estas casillas deberá empezar, sin importar cuántas veces se caiga en ellas)

Si la ficha de un jugador que esté por **TERMINAR** su trayecto cae en estas casillas, la ficha es retirada del juego considerando que ha terminado su recorrido.

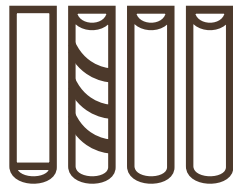
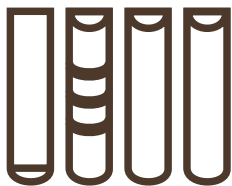
VALOR DE LOS PALITOS



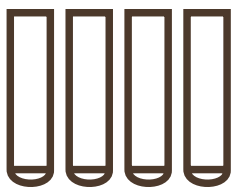
=1 (SIMINI)



=2 (TSIMANI)



=3 (TANIMU)



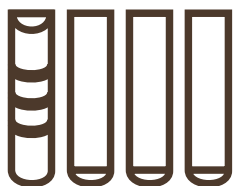
=5 (K'UILLICHI)



=10 (JERÁ PUTSE)



=15 (T' EMBINI IUMU)



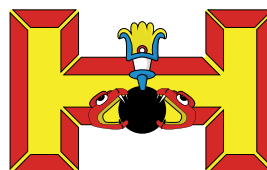
=20 (K' ATARHI IKAUTSI)



=35 (IKUASI)*

*(Esta tirada es especial, el jugador puede optar por mover una sola ficha las 35 casillas o puede partir la tirada en dos movimientos; mover la ficha más atrasada 20 y la siguiente ficha 15. De esta manera puede llegar a mover tres fichas en un turno. Siempre recordar que cada jugador debe tirar 2 veces los palitos en su turno).

FEDERACIÓN
MEXICANA DE
JUEGOS Y DEPORTES
AUTÓCTONOS Y
TRADICIONALES A.C.



JUEGOSAUTOCTONOS.COM

©Todos los derechos reservados 2019, Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales A.C., prohibida toda reproducción total, parcial, manipulación o edición de este material. Apoya las actividades lúdicas de las comunidades originarias de México.



FMJDAT

JUEGOSAUTOCTONOS.COM