

L'Antic Egipte a cop de subhasta, a «Ra»

El joc incorpora un sistema de subhasta a una sola volta que obliga els jugadors a predir les intencions dels rivals



«Ra», el joc de subhastes de l'antic egipte | Toni Serradesanferm

Les mecàniques són els engranatges que fan funcionar els jocs de taula. N'hi ha, però, de diferents dificultats: algunes més simples (*Roll & Move*, tirar el dau i moure) i d'altres més complexes (Subhastes (<https://ca.wikipedia.org/wiki/Subhasta>)). En aquest darrer cas, el funcionament de la mecànica ja implica per si mateixa un petit joc: calcular quant vols gastar del teu capital, valorar si el que vols comprar compensa el que ofereixes, deduir fins a on estan disposats a arribar els teus rivals... Un conjunt de càlculs i preses de decisió que la transformen en una de les mecàniques més difícils de dominar i que, per tant, fa que els jocs que la incorporen tinguin una edat recomanada tendint a l'alça.

Un dels autors que més l'ha implementat ha estat Reiner Knizia (<https://www.knizia.de/>) que durant els anys 90 i principis dels 2000 va publicar un grapat de jocs on experimentava amb diferents formes de subhasta. De tots ells, el més ben valorat segons el rànquing de la BGG és el *Ra* (<https://www.youtube.com/watch?v=mq5cfqkgyU4>).

Què fareu?

Al final de 3 èpoques que contemplaran el pas de successius regnats de faraons, intentareu convertir-vos en la dinastia que més hagi contribuït a la grandesa de l'Antic Egipte.

Evidentment pugnareu amb les altres dinasties per fer-vos amb el control del tron del faraó, però això no serà suficient per garantir-vos l'èxit. També caldrà que desenvolueu la ciència i la cultura, promocióeu temples als Déus més estimats, construïu magnes obres que resisteixin el pas del temps i que el Nil us sigui benèvol i inundi les vostres terres per fer-les fèrtils.

On està la gràcia?

A *Ra*, Knizia busca construir subhastes fugint del clàssic esquema de l'oferta i contraoferta cíclica fins que només queda un postor. Aquí les rondes de subhasta es redueixen a una, fent que només tingueu una oportunitat per presentar una oferta i obligant-vos a calcular molt bé quant oferir, ja que no hi haurà una segona volta per poder contraofertar. Tots rebreu un mateix nombre de fitxes amb valors diferents que seran les que oferireu durant la subhasta. Veient què els queda als altres jugadors, haureu de valorar quines són les possibilitats de fer-vos amb el lot subhastat. Gastareu un valor baix o n'utilitzareu un dels més alts?

L'altra branca interessant del joc és com creareu els lots a subhastar. Per ordre anireu triant si voleu afegir una fitxa al lot (fent de mica en mica més gran el següent lot que es subhastarà) o iniciu una subhasta amb el lot que s'ha acumulat fins llavors. Caldrà que valoreu les vostres possibilitats segons les fitxes que us quedin per oferir i l'apetència que puguin tenir els altres jugadors pel lot.

Ra és un joc que uneix de forma molt harmònica dues preses de decisions: primer sobre si voleu ampliar o no el lot a subhastar, i després deduir fins a on arribar en la subhasta. Cal jugar-hi sense presses, mirant als altres jugadors als ulls i llegint-los les intencions, si voleu ser recordats durant segles com els millors farons de l'Antic Egipte.

Nom del joc: ***Ra***

Autor: **Reiner Knizia**

Editorial: **Edge Entertainment**

Número de jugadors: **3-5**

Temps de joc: **45-60 minuts**

Edat: **a partir de 12 anys**

Toni Serradesanferm (<https://www.facebook.com/santaclarabcs/?fref=ts>)

Autor de jocs de taula i membre del grup d'assessorament de jocs de taula Santa Clara (<https://www.facebook.com/santaclarabcs/?fref=ts>).