

Pispa



Onthoud, bedenk en steel letters: het meertalig woord-maak-spel dat je geheugen en je woordenschat aanspreekt. Bij Pispa zie je als speler je eigen kaarten niet, wel die van anderen. Je wint door een combi van onthouden en strategie: competitie in samenspel.

Doel

Maak woorden door tenminste één letter uit je eigen hand te gebruiken en die te combineren met letters van anderen. Iedere letter is een punt. De uiteindelijke winnaar is degene die aan het eind van het spel de meeste punten (letters) heeft.

Type kaarten

4 cijfers: deze helpen bij aanvang om de doelen te bepalen.

114 letters: de letters helpen om woorden te vormen. Iedere speler heeft gedurende het spel constant 5 letter kaarten - zichtbaar voor andere spelers - in haar hand.

2 jokers: te gebruiken voor iedere willekeurige letter. Maak er gebruik van want degene die een joker in haar hand heeft, weet dit niet. Met een joker gemaakte woorden blijven op tafel liggen. De joker kan door iedereen opnieuw gebruikt worden (mits vervangen door de bedoelde letter). De joker telt ook als punt.

Voorbereiding

- Bepaal gezamenlijk in welke talen (van het Latijnse alfabet) gespeeld mag worden. Hoe meer talen hoe meer je jouw diversiteitsspier *stretched* en versterkt!
- Schudt de cijferkaarten en trek er twee om het doel van het spel te bepalen. Het laagste nummer duidt het aantal woorden dat nodig is om het spel te beëindigen (3, 4 of 5). Het hoogste nummer geeft de hoeveelheid letters van dubbel tellende woorden aan (4, 5 of 6).



- Pak net zoveel kaarten als er spelers zijn, kies gezamenlijk één winnende letter. Schud en verdeel. De speler met de gekozen letter mag beginnen. Leg deze kaarten onder op de stapel terug.
- Iedere speler ontvangt vijf kaarten.. Je mag je eigen kaarten niet zien, maar plaatst ze zo in je hand dat voor de anderen wel zichtbaar zijn. De rest ligt dicht als stapel op tafel.

Hoe te spelen

De eerste ronde bestaat enkel uit het geven van hints
Geef een hint aan de speler rechts van je. Wijs een kaart aan en zeg welke letter het is bijv "dit is een A", Indien de letter meerdere keren voorkomt wijs je ze allen aan "dit is een A en dit ook een A"

tip: bekijk de letters van je medespelers goed, want deze heb je straks nodig om woorden mee te maken.

Voor iedere volgende ronde geldt

onthoud, bedenk en steel kaarten om een woord te maken. Tijdens jouw beurt kan je:

- een woord te maken door jouw - onthouden - letter te combineren met letters van anderen. Je mag max. 1 woord per beurt maken. Zeg het woord en plaats vervolgens jouw letter open op tafel. Pak dan de benodigde letters van andere spelers om je woord te maken. Jouw letter mag overal in het woord voorkomen. Nu vullen jij en je medespelers de kaarten weer aan tot iedereen weer vijf kaarten heeft. Sluit je beurt af met het geven van een hint aan iedere speler. of;
- als je geen woord kunt maken, leg je een van je kaarten weg en pak je een nieuwe kaart van de stapel om je beurt te beëindigen.

Let op! als je een verkeerde eigen kaart trekt of het te maken woord niet klopt geef je de kaarten terug aan de 'rechtmatige eigenaren' (die nu hun letter ook weten). Je eigen letter gaat onder op de stapel. Pak een nieuwe kaart om je beurt te beëindigen.

Eind van het spel

Het spel eindigt zodra een speler het benodigd aantal woorden maakt (tussen 3 en 5). De ronde die bezig is wordt door de overige spelers nog afgemaakt. De winnaar is degene met het meest aantal letters (let op de woorden die dubbel tellen!).

Als de stapel leeg is voordat het doel behaald wordt de ronde uitgespeeld en eindigt het spel.

SPELEN MET 2 OF 3 SPELERS

Zorg dat er - vanuit de stapel - altijd drie kaarten open op tafel liggen. Deze letters geven de spelers meer opties. Vul deze drie kaarten aan iedere keer dat ze gebruikt worden.

Kijk op de website om Pispa als coöperatief spel te spelen!

Pispa is een set van kaarten, Andere manieren om te spelen zijn vast en zeker mogelijk! Mocht je er een weten, deel het met ons. Wij zijn immer *playfully* nieuwsgierig!
info@ponsverhoog.org

www.ponsverhoog.org

Pispa



Memorize, connect and snatch letters: a multilingual word-making game that activates the brain dictionary. Unlike other games in PISPA you can't see what cards you have, instead you see the cards of others. You compete by collaborating!

Goal

Make words by snatching letters from others and using at least one of your own letters. Each letter of a word is worth one point. Win by obtaining the highest number of points.

Types of cards

4 Number cards: the numbers establish the goal of each game.

114 Letters: The letters will help you form words. Place five cards in your hand facing the other players, who help you to figure out which letters you have.

2 Wild cards: whoever holds the wild card doesn't know it, others may benefit from it! This card can replace any letter and it's also worth a point. Once placed in a word, it can be used again by any player as long as it is replaced by the letter it represents.

Preparation

Agree: decide if you accept all kinds of words in languages of the Latin alphabet, you will enjoy and strengthen the muscle of diversity.

Use the numbers to establish the goal of the game. Separate the number cards and draw two at random: the lowest number are the words you have to make to close the game (3 to 5).



The highest number are words that will be worth double: those with that exact number of letters (4, 5 or 6).

Choose who is first: take the same number of cards as players. Choose a winning letter together. Shuffle and let each player take one. Whoever draws the chosen letter starts. Put the letters back in the pile.

Deal out five letter cards to each person. Don't look at them, place them in your hand so the other players see them, and you see theirs. Put the rest on the table, face down.

How to play

Round one: each player is revealed a card

Point to a letter to the player on your right and let them know what letter it is: "this is an A". If a letter is repeated, point out all of them: "this is an A and this is also an A".

Tip: Check other player's letters carefully - you'll need them.

Other Rounds: match letters, snatch and make words

From now on it's about "seeing" words and snatching other player's letters. On your turn: you say the word, open your letter on the table and snatch as many as you need to complete your word. You must always use a letter from your hand. This letter can be in any position. All draw from the pile as many cards as were lost. You end your turn revealing a letter to each player.

If you can't make a word, discard a card, put it on the pile and take another. Your turn ends here.

Watch out! If you put the wrong letter from your hand on the table, if the word does not exist or is not spelled correctly: return the cards you have snatched (these players take advantage), leave yours at the bottom of the pile, and take a new one to end your turn.

End of the Game

End when a player achieves the number of words marked at the start. The other players finish the round. Calculate your points (mind the words that count double!). The winner is who has the most points.

If you exhaust the stack without reaching the goal, finish the round to end the game.

Games with 2 or 3 players

Make three piles in the middle of the table and open three cards. These letters give you more options: you can pick them up to make a word. Replace them every time you use them.

Check the ruleset on our website for Pispa as a collaborative game

Pispa is a deck of cards, other ways of playing are possible! If you found a new way to play, let us know. We are always playfully curious.

info@ponsverhoog.org

www.ponsverhoog.org