

Pispa



Memoritzta, connecta i pispa lletres: un joc multilingüe de fer paraules que activa el diccionari mental. A diferència d'altres jocs al PISPA no pots mirar quines cartes tens, en canvi, veus les dels altres. Has de competir col·laborant!

Objectiu

Fer paraules apropiant-te de lletres dels altres i usant-ne - almenys - una de teva. Totes les lletres valen un punt. Guanya qui aconsegueix el màxim nombre de punts.

Típus de cartes

4 Cartes-número: els números del 3 al 6 estableixen el destí de la partida.

114 Cartes-lletra: les lletres us serviran per formar paraules. Us col·loqueu cinc cartes a la mà de cara als altres jugadors, que us ajuden a saber quines lletres teniu.

2 Cartes-escarràs: qui té l'escarràs (comodí) no ho sap, se'n beneficien els altres! L'escarràs pot substituir qualsevol lletra. Un cop col·locat en una paraula es pot tornar a fer servir si es substitueix per la lletra que representa. El comodí també val un punt.

Preparació

Poseu-vos d'acord: decidiu si accepteu tota mena de mots en diferents llengües de l'alfabet llatí, riureu més i enfortireu el múscul de la diversitat. Useu els números per establir l'objectiu de la partida. Separeu les cartes-número i traieu-ne dues a l'atzar:

- El número més baix són les paraules que heu de fer per tancar la partida (de 3 a 5).
- El número més alt són paraules que valdran el doble: les que tinguin aquest nombre exacte de lletres (4, 5, o 6).



Decidiu qui comença: agafeu el mateix nombre de cartes que jugadors. Mireu-les i trieu una lletra. Barregeu-les i que cada jugador n'agafi una. Comença qui treu la que heu triat. Torneu les cartes a la pila.

Repartiu cinc cartes-lletra a cadascú. No podeu mirar-les, us les heu de col·locar a la mà a la inversa del que és habitual. La resta queden al mig de la taula, cap per avall.

Com s'hi juga

Primer torn: cada jugador ha de conèixer una carta. Assenyaleu una carta al jugador de la vostra dreta i feu-li saber quina lletra és: "això és una A". Si té una lletra repetida, assenyaleu-les totes: "això és una A i això també és una A". Aneu observant les lletres dels altres: les necessiteu per a fer una paraula!

Resta de torns: combineu lletres, pispeu-les i feu paraules. A partir d'ara es tracta de "veure" quines paraules podeu fer ajuntant lletres dels altres i almenys una de pròpia, que pot estar en qualsevol posició. Al teu torn: canta la paraula, posa la carta damunt la taula i roba totes les que necessitis als altres jugadors. Tothom recupera, de la pila, tantes cartes com ha perdut. Acaba el teu torn revelant una lletra a cada jugador.

Si al teu torn no pots fer cap paraula, descarta't d'una carta, posa-la al fons de la pila i agafa'n una altra. El teu torn s'acaba aquí.

Ull viu! Perds el torn si en posar la carta damunt la taula t'equivoques de lletra, si la paraula no existeix o no està ben lletrejada: en aquest cas, torna les cartes que has pispat (i aquests jugadors agafen avantatge!), deixa la teva al fons de la pila, i agafa'n una de nova.

Fi de la partida

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.

Si esgoteu la pila sense assolir l'objectiu, acabeu la ronda per tancar la partida.

Partides amb 2 or 3 jugadors

Feu tres o més piles al mig i obriu-ne la carta del damunt. Aquestes lletres us donen més opcions: les podeu agafar per fer paraula. Reemplaceu-les continuament si les lletres no són bones. Descarteu-vos d'una carta si no feu paraula i reveleu una lletra als altres jugadors.

Mira a la nostra web com jugar de forma cooperativa

Les cartes permeten fer variacions a dojo. Si us inventeu una nova manera de jugar, compartiu-la! Som curiosos de mena! Escriu-nos a: info@ponsverhoog.org

www.ponsverhoog.org