

Pispa



Memoriza, conecta y sisa letras. Un juego de palabras multilingüe que activa el diccionario mental. Jugando al PISPA LETRAS no puedes mirar tus cartas, en cambio, ves las de los demás. ¡Tan solo colaborando puedes hacer palabras!

Objetivo

Hacer palabras apropiándose de letras de los demás y - por lo menos - una de las tuyas. Todas las letras valen un punto. Gana quién consigue más puntos.

Tipos de cartas

4 Cartas-número: los números del 3 al 6 establecen el destino de la partida.

114 Cartas-letra: las letras sirven para formar palabras. Se colocan cinco cartas en la mano de cara a los demás jugadores, que te ayudan a saber qué letras tienes.

2 Cartas-comodín: el que tiene el comodín no lo sabe, ¡Se benefician los demás al robarla! Puede sustituir cualquier letra. Una vez colocada en una palabra se puede volver a utilizar si se sustituye por la letra que representa.

Preparación

Decidid si aceptáis todo tipo de palabras en diferentes lenguas del alfabeto latín: reiréis más y fortaleceréis el músculo de la diversidad.

Utilizad los números para establecer el objetivo de la partida. Separad los números y tomad dos al azar:

-El número más bajo son las palabras que hay que hacer para cerrar la partida (de 3 a 5).

-El número más alto son palabras que valdrán el doble: las que tengan ese número exacto de letras (4, 5, o 6).



Para saber quién comienza: tomad el mismo número de cartas que jugadores. Elegid, de entre ellas, una letra. Mezcladlas y que cada jugador coja una. Empieza quién saca la que ha elegido. Devolved las cartas al mazo.

Repartid cinco cartas a cada jugador. No podéis mirarlas, hay que colocarlas en la mano a la inversa de lo habitual. El mazo queda en medio de la mesa, boca abajo.

Cómo jugar

Primer turno: a cada jugador debe conocer una carta.

Señalad con el dedo una carta al jugador de la derecha y reveladle qué letra es: "esto es una A". Si tiene una letra repetida, señaladlas todas: "esto es una A y esto también es una A". ¡Empezad a observar bien las letras de los demás: las necesitáis para hacer una palabra!

Turnos siguientes: combinar letras, robar y hacer palabras

A partir de ahora se trata de "ver" qué palabras puedes hacer juntando letras de los demás y por lo menos una tuya, que puede estar en cualquier posición. Si es tu turno: di la palabra, pon la carta medio y roba las que necesites de los demás. Todo el mundo recupera, del montón, tantas cartas como ha perdido. Termina tu turno revelando una letra a cada jugador.

Si no puedes hacer ninguna palabra, descártate de una carta, ponla en el mazo y coge otra. Tu turno termina aquí.

¡Ojo! Pierdes el turno si al sacar la carta te equivocas de letra, si la palabra no existe o no está bien deletreada: en este caso, devuelve las cartas (estos jugadores cogen ventaja), deja la tuya en el mazo, y coge una nueva.

Final del juego

El juego termina cuando un jugador consigue el número de palabras marcado al inicio. El resto de jugadores termina la ronda. Se calculan los puntos teniendo en cuenta las palabras que valen el doble. ¡El ganador es quien ha hecho más puntos!

Si se agota el mazo sin alcanzar el objetivo, se termina la ronda para finalizar la partida.

Partidas con 2 or 3 jugadores

Se preparan tres mazos o más en medio y se abren las cartas. Estas letras dan más opciones para hacer palabras. Se reemplazan continuamente si las letras no son buenas. Descartaros de una carta si no podéis hacer palabra y revelad una letra a los demás jugadores.

Mira en nuestra web cómo jugar de forma cooperativa

Las cartas permiten realizar variaciones. Si te inventas una nueva manera de jugar, ¡compártela! Somos curiosos por naturaleza. Escribenos a:

info@ponsverhoog.org

www.ponsverhoog.org