



Sisset

**Un joc de Màrius Serra & Oriol Comas per a
2 a 5 jugadors a partir de 8 anys**

El Siset (que també es coneix com a Cinquillo, Sevens o amb tants altres noms) és un joc de cartes tradicional. Fàcil de jugar, és ideal per a vetllades familiars.

*Aquest nou **Sisset** lingüístic n'aprofita la disposició de les cartes en columnes que es van allargant.*

MATERIAL

- 110 cartes.

Cal tenir a la vora un diccionari i un cronòmetre, fixos o mòbils.

PREPARACIÓ

Es remenen bé les cartes i se'n donen sis a cada jugador. Després se'n posen sis al mig de la taula cara amunt, una al costat de l'altra i a l'abast de tothom. Qui tingui més lletres A comença. Si hi ha empat, qui tingui més lletres B, etcètera. Els jugadors es posen d'acord quant de temps disposaran per fer créixer les paraules a partir de cinc lletres.

REGLES

1. Posar cartes

Per torn, cada jugador afegeix una carta de la seva mà més avall de qualsevol de les sis cartes o columnes de cartes del mig de la taula, amb una única condició: que les lletres de la columna on es posa la nova carta formin sempre una paraula de la llengua, sense tenir en compte l'ordre en què estan posades les lletres. No es poden canviar d'ordre les cartes de les columnes de lletres.

Si una de les columnes està buida perquè s'ha construït una paraula de cinc lletres o més i se l'ha quedat un jugador (vegeu el punt 2, més endavant), també es pot jugar qualsevol lletra a l'espai buit per començar una nova paraula.

Exemple

A la columna formada per les lletres AVL (que forma "VAL") s'hi pot afegir:

- una A per formar "LAVA" o "AVAL",
 - una L per formar "VALL",
 - una O per formar "OVAL",
 - una S per formar "VALS",
- entre altres possibilitats.*

Quan posa la carta, el jugador ha d'anunciar la paraula que ha creat en veu alta. Roba una carta per tornar a tenir-ne sis i passa el torn al jugador de la seva esquerra. Si algun altre jugador creu que la paraula no és vàlida, es consulta el diccionari. Si la paraula és incorrecta, el jugador que ha posat l'última lletra se la torna a quedar i no en roba cap més. El torn passa al jugador de la seva esquerra.

En cada casa es pot jugar com es vulgui, però és aconsellable seguir les convencions de la majoria dels jocs lingüístics: valen totes les paraules que hi ha al diccionari que es prengui com a àrbitre, més les flexions de gènere i nombre i totes les conjugacions verbals. Els accents no es tenen en compte. No valen noms propis, sufixos ni sigles.

2. Guanyar paraules

Quan algú posa la cinquena lletra d'una paraula la treu del seu lloc i en disposa les lletres horitzontalment en ordre de lectura. Llavors, començant pel jugador que està a l'esquerra del jugador que ha fet la paraula i per ordre en sentit horari, tots els jugadors poden intentar fer una paraula amb una lletra més. Només el jugador que té la mà pot tocar i remenar les lletres de la paraula formada. Per formar una nova paraula se li comptarà el temps que s'acordi prèviament a la partida, per exemple un minut.



Si un jugador posa la sisena lletra, el següent pot intentar posar-ne una setena, fins que cap jugador no pot crear una paraula més llarga. Mentrestant, no es poden posar lletres a les altres columnes ni agafar-ne més de la pila. El jugador que ha construït la paraula més llarga se la queda.

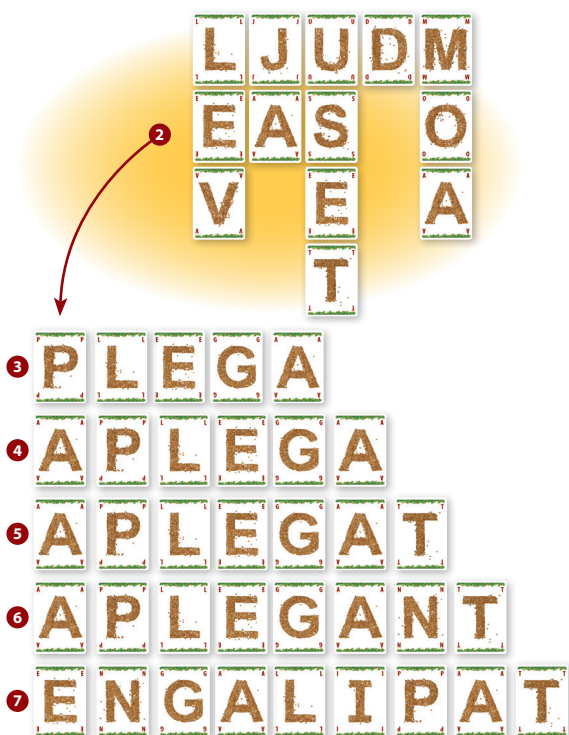
Un cop acabada aquesta subhasta, començant pel jugador que ha construït la paraula més llarga, tots els jugadors roben les lletres que calgui de la pila fins que tothom en torna a tenir sis. El torn passa al jugador assegut a l'esquerra del que s'ha quedat la paraula.

Si un jugador construeix una paraula incorrecta, no pot seguir participant en aquesta paraula. En canvi, si quan li toca posar una lletra passa, continua dins de la subhasta i podrà posar-ne quan li torni a arribar el torn.

Exemple



L'Anna posa a la columna de les lletres EGLA ("GELA") una P per formar "PLEGA". Posa les lletres en ordre al mig de la taula. En Benet posa una A i fa "APLEGA". La Carla passa. L'Anna juga una T que fa "APLEGAT". En Benet passa i la Carla afegeix una N i construeix "APLEGANT". Ara l'Anna pot posar una I i fa "ENGALIPAT". Ni en Benet ni la Carla poden fer créixer la paraula. L'Anna se la queda.



Convé que les paraules guanyades es desin cara avall i separades per poder-les comptar al final de la partida.

Si es vol jugar una partida més curta, es treuen a l'atzar vint o trenta cartes que es deixen de banda sense mirar-les.

FINAL DE LA PARTIDA I VENCEDOR

La partida acaba immediatament quan, un cop acabada la pila de lletres, es construeix la primera paraula de cinc lletres o més.

Guanya el jugador que ha construït més paraules. En cas d'empat guanya el que ha construït la paraula més llarga.

VARIANTS

Amb nens es pot jugar al Minisisset. Les paraules es donaran per bones a partir de quatre lletres. Les altres regles són iguals.

Els més valents, en canvi, voldran jugar al Súpersisset. Les paraules es poden reclamar a partir de sis lletres.

