



Vuitquatre

**Un joc de Màrius Serra & Oriol Comas per a
2 a 6 jugadors a partir de 10 anys**

Coneixeu aquella dita que diu: “a cada bugada es perd un llençol”?

*Al **Vuitquatre** la reescrivim així: “a cada tirada es perd com a mínim un dau, i l’objectiu és perdre’n un de sol”.*

MATERIAL

- 13 daus amb lletres.

A més, cal:

Un diccionari, fix o mòbil.

Un cronòmetre, fix o mòbil.

Paper i llapis per anotar les puntuacions.

PREPARACIÓ

Es tria el primer jugador. Els jugadors decideixen quant de temps volen deixar per cada jugada, per exemple un minut. Un dels jugadors s’encarregarà del cronòmetre.

REGLES

El jugador que té el torn agafa tots els daus i en tria entre quatre i vuit. L’única condició és que hi hagi daus de com a mínim dos colors diferents. Els llença i ha de trobar en el temps acordat la paraula més valuosa, sabent que els daus valen 1 punt (blancs), 2 punts (verds), 3 punts (groc) o 4 punts (vermell). Els daus que no faci servir per a la paraula els perdrà. A més, en cada jugada haurà de perdre un dau dels utilitzats en la paraula.

Al mateix temps els altres jugadors podran escriure també la paraula més valuosa. No els està permès de tocar els daus. Quan el jugador que ha fet la tirada digui la seva paraula, els altres jugadors per torn podran llegir la seva. Si és més valuosa, cobraran la diferència.

El jugador que té el torn va tirant daus, cada vegada els que vulgui dels que encara tingui, fins que li quedin menys de quatre daus o només n’hi quedin d’un sol color. Llavors, passarà els daus a la persona de la seva esquerra perquè faci les seves tirades.

Exemple 1

La Mercè tria fer una tirada amb 6 daus: agafa dos daus blancs de vocals, dos daus blancs de consonants, un dau verd de vocals i el dau vermell. Els tira i surt A, E, T, R, I, X. Rumia uns quants segons i fa la paraula TRAEIX, que val 10 punts (4+2+4). Com que ha fet la puntuació màxima amb els daus que ha tirat, els altres jugadors no poden cobrar cap punt. Decideix deixar de banda un dau blanc de vocals i torna a tirar.





Exemple 2

L'Oriol tria tirar 8 daus per intentar fer una paraula llarga i de molts punts: agafa quatre daus blancs de vocals, dos daus blancs de consonants, el dau groc i el dau vermell. Els tira i surt A, E, E, E, N, T, R, NY. Rumia durant 1 minut i fa la paraula ARENY, que val 9 punts (2+3+4). Un cop l'Oriol diu la paraula que ha trobat, l'Alba diu RENYEN, que val 10 punts i per tant en cobra 1. L'Anna diu RENYANT, que val 11 punts i fa que en pugui anotar 2. El Miquel també ha trobat RENYANT i anota 2 punts. Com que l'Oriol només ha utilitzat quatre dels vuit daus, ha de deixar de banda els dos daus blancs de vocals i els dos daus blancs de consonants que no ha utilitzat en la paraula que ha format. A més, decideix deixar de banda el dau vermell i torna a tirar.

Com en molts jocs amb la llengua, són vàlides les paraules que hi ha al diccionari que es prengui de referència, més totes les seves flexions de gènere i nombre i totes les conjugacions verbals. En cada casa, els jugadors es posaran d'acord si volen fer servir també formes dialectals.

Si el jugador que té el torn construeix una paraula incorrecta, no guanyarà cap punt i perdrà a més del dau de cada jugada un dau més dels que ha utilitzat en la tirada. Per tant, els altres jugadors cobraran el valor sencer de la paraula que hagin trobat. Si un jugador que no té la mà diu una paraula no vàlida, simplement no cobra cap punt.

FINAL DE LA PARTIDA I VENCEDOR

Quan tots els jugadors han fet un torn sencer tirant daus acaba la partida. Qui té més punts guanya.