



Vuitdeu

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

*Hi ha una cosa més divertida que endevinar
paraules: fer-les endevinar.*

*A **Vuitdeu** els jugadors alternen el paper de zelós
guardià dels mots i d'oracle. Qui millor ho faci
guanyarà la partida de les paraules.*

MATERIAL

- 55 cartes amb lletres.
- 10 peces amb el signe ? per a la paraula secreta.
- 30 fitxes.

Cal paper i llapis per anotar els punts.

PREPARACIÓ

Es tria qui comença, que agafa les cartes amb lletres i les peces amb el signe ?. Els altres jugadors agafen fitxes: 6 jugadors, 4 fitxes cadascun; 5 jugadors, 5 fitxes; 4 jugadors, 6 fitxes; 3 jugadors, 8 fitxes.

REGLES

Abans de començar, els jugadors s'han de posar d'acord sobre les convencions per jugar. És recomanable fer les primeres partides amb paraules senzilles i que no siguin formes verbals ni plurals. Si volen, poden fer partides temàtiques, per exemple amb noms d'escriptors o de jugadors de bàsquet.

Es juguen tantes partides com jugadors hi ha, o el doble si són dos o tres jugadors. En cada partida, un jugador pensa una paraula de 8 a 10 lletres i posa sobre la taula tantes peces amb el signe ? com lletres té la paraula. També agafa la baralla de lletres.

Per torn, cada jugador demana una lletra. Si forma part de la paraula, qui té les cartes busca la lletra corresponent i la col·loca sobre la peça ? on va situada. Si la lletra demanada no forma part de la paraula, en deixa la carta corresponent damunt la taula ben a la vista.

Atenció!: una paraula pot tenir una lletra repetida. En aquest cas, caldrà demanar cada lletra separatament. Per exemple, si la paraula amagada és MERAVELLÓS i un jugador demana la lletra E, es col·locarà una E damunt una de les dues cartes ? que amaguen una E però no damunt de les dues.

Igualment, per als dígrafs L-L i NY cal demanar les dues lletres separatament.



Per cada lletra que no estigui en la paraula amagada, el jugador que l'ha demanat haurà de tornar una fitxa al mig de la taula.

En qualsevol moment, un jugador pot arriscar-se a dir quina és la paraula amagada. Si l'encerta guanya dues fitxes, més tantes fitxes com peces ? hi ha vistes sobre la taula i s'acaba la partida. Si no l'encerta, dóna dues fitxes i la partida continua com si no hagués passat res.

Quan un jugador encerta la paraula secreta, cada jugador anota tants punts com fitxes té. El jugador que ha amagat la paraula guanya els punts resultants de calcular la diferència de fitxes entre el jugador que en té més i el que en té menys. Per exemple, si el primer en té 8 i l'últim 3, el que ha amagat la paraula en guanyarà 5.

En cada nova partida, els jugadors tornaran a tenir el mateix nombre de fitxes d'inici.

Un cop jugades totes les partides, guanya el jugador que té més punts.

Exemple



En aquesta partida, l'Ester proposa una paraula de deu lletres. Els jugadors van dient lletres i l'Ester les col·loca al seu lloc si és que estan a la paraula que ha pensat o al costat si no en formen part. La Carme creu que ha endevinat la paraula i diu MERAVELLÓS. Com que l'ha encertat, guanya set fitxes: dues per haver encertat la paraula i cinc més per les lletres que faltaven per trobar. La puntuació de la partida és:

- Alba: 3 punts
- Bernat: 3 punts
- Carme: 10 punts = 3 que tenia + 7 que ha guanyat
- Daniel: 5 punts
- Ester: 7 punts = diferència entre la Carme i l'Alba i el Bernat

Aquest joc va ser editat el 2006 per Linguamón-Casa de les Llengües, Consorci adscrit a la Generalitat de Catalunya.