



SĂ-L NIMERIM PE CEL MARE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se întrec în a compune cel mai lung cuvânt utilizând cărțile (pe care sunt scrise literele) schimbate sau cumpărate anterior.

MATERIALE

Carton și foarfeci, sau cărți de vizită, pixuri și markere. Mai trebuie și 20 de jetoane, de exemplu caramelle, pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Trebuie confecționat un pachet de 50 de cartonașe, fiecare cu o literă. Literele din care este nevoie de un exemplar sunt B, D, F, G, H, J, K, L, N, Q, W, X, Y, Z. Literele din care trebuie două exemplare sunt C, M, P, R, S, T, U. Literele din care trebuie cinci exemplare sunt A, E, I, O. Mai trebuie de asemenea și un jolly. Cărțile nu trebuie recunoscute de pe dos. Este recomandabil să se folosească un pachet pentru fiecare șase jucători.

CUM SE JOACĂ

Animatorul amestecă pachetul și distribuie 5 cărți pentru fiecare jucător. Apoi pune „la licitație” celelalte cărți, singular sau grupate. Este liber să declare ce carte vinde sau să o pună la licitație acoperită; poate declara câte și care sunt cărțile ce compun grămada oferită, sau să o vândă „pe nevăzute”. Este liber de asemenea să fixeze orice preț de pornire pentru fiecare ofertă: totul pentru a face licitația cât mai apropiată. În timpul licitației fiecare jucător poate să cumpere câte cărți vrea, plătindu-le cu jetoane. Din momentul în care licitația se termină, se dau trei minute în care toți jucătorii pot să-și vândă să schimbe între ei cărțile. La sfârșitul celor trei minute, aceștia compun cu cărțile pe care le au un cuvânt, cât mai lung posibil.

ÎNVINGĂTOR

Sunt premiate cele mai lungi trei cuvinte: primul clasificat câștigă jumătate din jetoanele obținute de conducător din licitație; al doilea clasificat câștigă o treime din aceste jetoane; al treilea clasificat o șesime. În caz de egalitate între mai mulți jucători este la discreția animatorului să distribuie totul cum crede de cuviință.