

JOCS MATEMÀTICS PER A CICLE MITJÀ

El CRP de Cerdanyola ha escollit especialment per a vosaltres aquest material pedagògic per experimentar les matemàtiques d'una forma diferent, innovadora i per apropar-se al seu coneixement a partir de punts de vista diversos:

En aquests jocs per a cicle mitjà n'hi ha que treballen sobre :

- el raonament lògic
- la percepció espacial
- la tàctica
- la resolució de problemes
- el càlcul
- l'atzar
- el reconeixement de patrons

La proposta és innovadora ja que us proposen fer-ho mitjançant jocs de taula, però no uns qualssevol, els que tindreu a la vostra disposició han estat curosament seleccionats per a que siguin per a vosaltres, i per als vostres alumnes, una eina útil, engrescadora, dinàmica i creativa.

Lu2 és una empresa especialitzada en GBL (*Game-Based Learning*), "Aprentatge Basat en el Joc" i ha assessorat a l'equip del CRP en aquest procés.



En aquest dossier trobareu:

- El catàleg de jocs a la vostra disposició al CRP: edat a partir de la qual són adients, habilitats que es treballen.
- Instruccions traduïdes dels jocs d'importació.

A la selecció de jocs n'hi ha que són ràpids i n'hi ha que duren entre 20 minuts i mitja hora. Els jocs llargs tenen normes una mica més llargues però un cop sàpiguen utilitzar-lo us permetran poder fer un seguiment més individualitzar i els tindreu més estona concentrats en una tasca determinada. Els jocs ràpids us permeten omplir temps morts o fer de pont entre que uns finalitzen un joc i comencen un altre.

Podeu utilitzar els jocs entre cicles sota el prisma de l'Aprenentatge Servei (ApS) fent que els més grans s'encarreguin d'ensenyar a jugar als més petits.

I per acabar dos consells:

- Proveu de jugar a casa i si teniu qualsevol dubte, NO DUBTEU a preguntar-nos.
- L'èxit del joc pot dependre de si a la partida anterior s'ha recollit bé. Feu que comptin les peces, cartes, etc, després de jugar, és un bon hàbit.

NOM DEL JOC	EDAT	CICLE	HABILITATS PRINCIPALS
TALO	+8 ANYS	MITJÀ	PERCEPCIÓ ESPACIAL, CÀLCUL
QUORIDOR	+6 ANYS	MITJÀ	PERCEPCIÓ ESPACIAL, CÀLCUL, TÀCTICA
SET	+6 ANYS	MITJÀ	RECONeixEMENT DE PATRONS, PERCEPCIÓ VISUAL
CHOCOLATE FIX	+7 ANYS	MITJÀ	RAONAMENT LÒGIC
OUT OF MINE	+7 ANYS	MITJÀ	PERCEPCIÓ ESPACIAL, VELOCITAT DE REACCIÓ, CÀLCUL
RAT-A-TAT-CAT	+7 ANYS	MITJÀ	CÀLCUL, TÀCTICA, PROBABILITAT

Trobareu també les instruccions a

www.lu2.cat

Si teniu dubtes amb la interpretació de les normes:

Truqueu-nos al 654610227 o escriviu-nos info@lu2.cat



TALO

Talo té com element central 55 blocs de fusta, aquests estan compostos d'1 a 10 elements, hi ha, per tant 10 tipus de blocs amb llargades diferents que es corresponen amb els números de l'1 al 10.

L'objectiu dels jugadors es arribar fins el desè nivell, utilitzant els blocs per a crear escales que els permetin ascendir. L'elecció dels blocs es realitza llençant un dau de 10 cares. Caldrà agafar un bloc de la llargada que determini el dau o poden descomposar-lo en dos números que sumin aquesta quantitat i dos blocs equivalents. Durant la partida es creen estructures ben curioses que si s'utilitzen de forma intel·ligent poden fer avançar a un jugador més ràpidament, les vies que es creen no pertanyen a cap jugador i qualsevol les pot utilitzar per pujar graó a graó fins al cim. Les regles són força simples.

Què hi ha dins la caixa?

- 55 blocs de fusta (1 de 10, 2 de 9, 3 de 8, 4 de 7 i 5 de 6 elements + 5 de 5, 7 de 4, 8 de 3, 9 de 2 i 10 d'1 element)
- 2 taulells per guardar els blocs, li direm el "magatzem",
- 1 taulell de joc (verd)
- 6 peons (tan sols juguen 4 però podeu escollir el color que més us agradi)
- 1 dau de 10 cares (D10)
- 1 mesurador

Preparació

- Posar els blocs de fusta al "magatzem"



- Posar els peons al taulell de joc, cadascun en un dels quadres marcats en una tonalitat més forta.



Com es juga?

Comença el jugador més jove.

A cada torn el jugador fa les següents accions:

- Llençar el dau i agafar els blocs de fusta.
- Posar els blocs de fusta sobre el taulell i moure el peó.

Llençar el dau i agafar els blocs de fusta.

Es llença el dau de 10 cares i s'agafa el bloc que correspon al valor que hagi sortit. Si es vol també es poden agafar dos blocs, la suma dels quals doni el mateix resultat (1 bloc de $9=6+3$, $5+4$, $7+2$). No es poden agafar més de dos blocs.



Si no podem agafar cap bloc ja que no en queden d'aquella longitud, caldrà agafar una altra combinació de blocs. Si tot i així no en poden escollir cap poden llençar el dau de nou, fins un màxim de tres cops. Si no poden agafar cap, podem moure el peó i passa el torn al següent jugador. No és freqüent que passi això, però els daus són capriciosos.

Posar els blocs de fusta sobre el taulell i moure el peó.

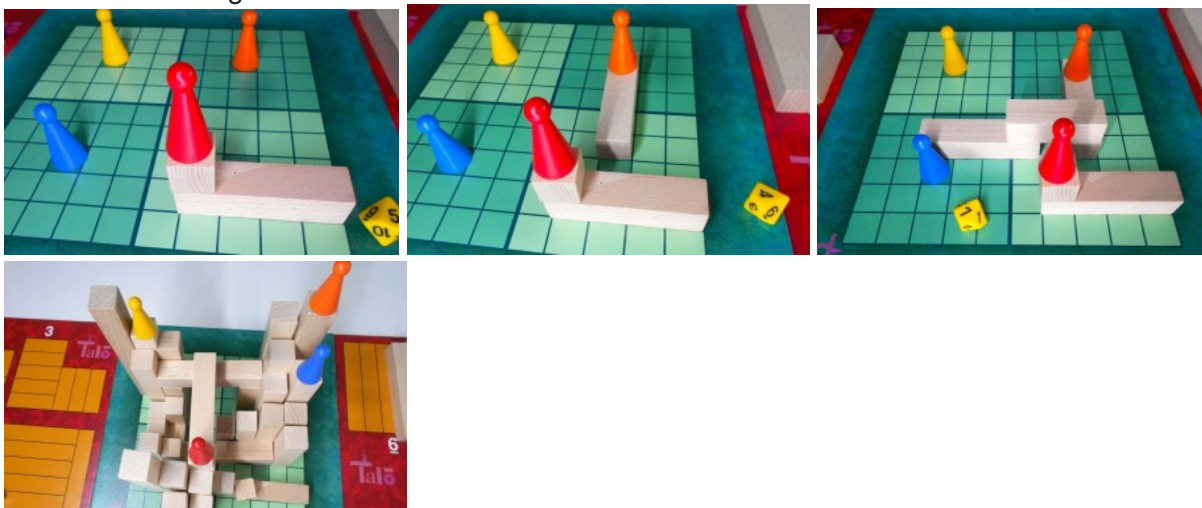
L'objectiu del joc és situar-se al desè nivell i per aconseguir-ho haurem d'anar creant una estructura que ens permeti anar pujant graó a graó, seguint les normes de construcció:

- Els blocs de fusta es poden posar sobre altres blocs ja existents.
- Sempre s'ha de respectar la graella del taulell. Les peces s'han de posar "ocupant" aquestes caselles de forma correcta.
- Si s'està en un pis superior al nivell del taulell, la peça pot sobresortir d'aquest.
- Pots utilitzar els blocs per fer ponts, estructures en forma de T (si són senars, sinò no hi haurà equilibri) o per posar obstacles a altres jugadors.
- Les estructures que es facin han de ser equilibrades o la partida acabarà abans d'hora!
- NO es pot construir en diagonal.
- NO es pot construir per sobre del desè nivell.
- Si un jugador fa caure l'estructura de forma que no es pugui refer. Acaba la partida i la victòria és per a tots els altres jugadors.



Abans de posar els blocs, durant i després podem desplaçar el nostre peó. Les normes de moviment són:

- El primer moviment sempre l'ha de fer a un bloc situat al seu costat
- Els desplaçament en vertical sempre es fan pujant un nivell cada cop, no es poden fer salts de més d'un nivell.
- NO hi ha límit per al seu desplaçament horitzontal.
- EL desplaçament en vertical sempre es fan pujant un nivell cada cop, no es poden fer salts de més d'un nivell.
- NO podem estar a la mateixa casella que un altre jugador, ni saltar-lo.
- Si el peó està envoltat o bloquejat de tal manera que des de la seva posició no li és possible poder seguir pujant de nivell, el jugador pot escollir començar des del nivell 0 en el torn següent.



El comentari

Quan s'agafen els blocs cal tenir molt present primer que és el que farem amb ells, els posarem directament sobre el taulell? O sobre altres blocs?, els posarem en vertical o horitzontal?. Un cop s'han escollit uns ja no es poden canviar així no alentim el joc.

Si jugueu amb els nens feu primer unes quantes partides comentades. Quin número t'ha sortit? Quin bloc o blocs pots agafar? Pots aprofitar-te d'alguna cosa ja feta? No et va bé per construir, però pots bloquejar a algú?, etc. Així es van adonant del tipus de preguntes que s'han de fer ells mateixos quan escullen els blocs i les diferents possibilitats que hi ha a l'hora de col·locar-los ja que no es tracta tan sols de pujar ràpidament sinó, també, d'evitar que els altres ho facin de forma fàcil.

De vegades els hi costa aprofitar el que hi ha sobre el tauler, han de ser capaços de veure que sobre el tauler hi ha números i que els poden manipular.



Quoridor

Quoridor és un joc que parteix d'un concepte força senzill: per a guanyar cal portar una peó fins a l'altra banda del tauler.



El tauler és un escaquer de 9x9 caselles. La primera filera de cada costat és la línia de sortida i en el centre d'aquesta línia és on cal col·locar el peó de cada jugador.

Cada jugador disposa d'unes parets que l'ajudaran a bloquejar al seu adversari. Hi ha 20 parets i es donen 10 (2 jugadors) o 5 a cada jugador (4 jugadors).

Aquestes parets es poden posar a qualsevol lloc però sempre ocupant dues caselles completes i mai poden impedir totalment l'accés al jugador cap a la seva línia d'arribada (és a dir, pot estar ben lluny, però ha de tenir un lloc per on poder passar i arribar a la seva meta).



A cada torn el jugador ha d'escollir entre fer una d'aquestes dues accions:

- avançar el seu peó
- posar una paret, ocupant sempre dues caselles



La primera temptació és utilitzar de seguida les parets, no us ho recomano. Sigueu pacients, mireu com evoluciona la partida i intenteu que sigui l'altre jugador qui les gastí primer. Habitualment el jugador que primer s'ha desfet de les seves parets té menys opcions per guanyar.

També hi ha jugadors que són molt conservadors i les posen massa tard. Si perdeu tenint massa parets per col·locar, vol dir que potser heu esperat en excés.

Això no ho digueu als alumnes, fixeu-vos que fan a les primeres partides i mireu si canvien d'estratègia, si hi ha un canvi, hi ha un aprenentatge. Aquells alumnes que us semblen impulsius, també actuen així en el joc? Aquells que semblen més tranquils, es precipiten?

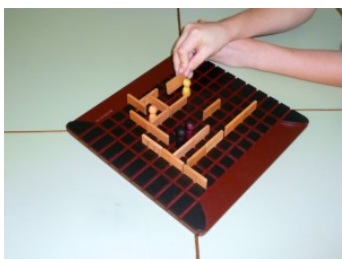


És fàcil dir que cal buscar l'equilibri, no és tan fàcil trobar-lo enmig de la partida. Ja veureu com caducan és ben diferent de les altres i com després de cada victòria o derrota pensareu en noves tàctiques que voldreu provar de seguida.

Les partides, segons les normes, es poden fer amb 2 o 4 jugadors. Les partides a 4 són força diferents a les que es fan per parelles, cal parar atenció als altres 3 peons que s'entrecreuen amb el nostre per arribar a la meta i cal bloquejar-los sense que se'ns tanquin opcions.

Hem fet partides amb 3 jugadors i sis parets per a cadascú i el joc també funciona molt bé.

Com edat recomanada hem posat 8 anys o més, però provant el joc amb nens i nenes de 6 i 7 anys no hem tingut cap problema. La mecànica és fàcil d'aprendre, una altra cosa és que siguin més o menys hàbils per elaborar la millor tàctica, això ja és qüestió de pràctica i temps.



SET

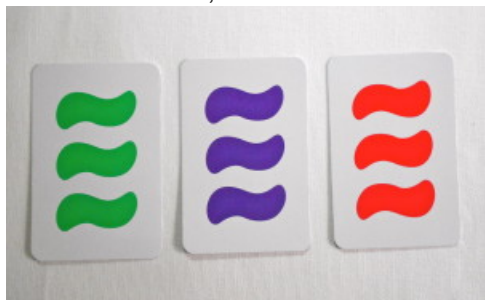
Un joc magnífic i simple o simplement magnífic per passar una bona estona fent rutilar totes les neurones disponibles.

El Set és un joc de percepció visual, de raonament, de reconeixement de patrons que agrada molt i enganxa a petits i grans. Podria afegir que té un munt de premis, més de 25 arreu del món... per alguna cosa serà.:

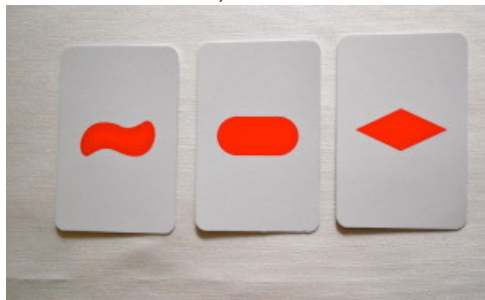
El material

81 cartes amb 4 característiques:

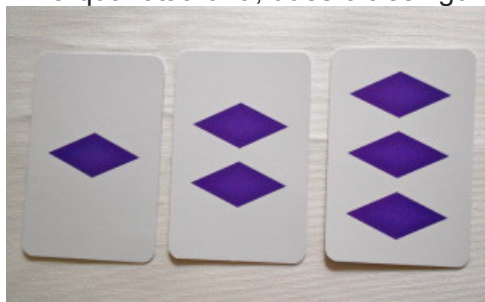
- El color: verd, morat o vermell



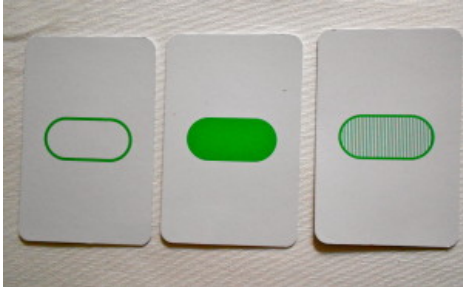
- La forma: ona, oval o rombe



- La quantitat: una, dues o tres figures

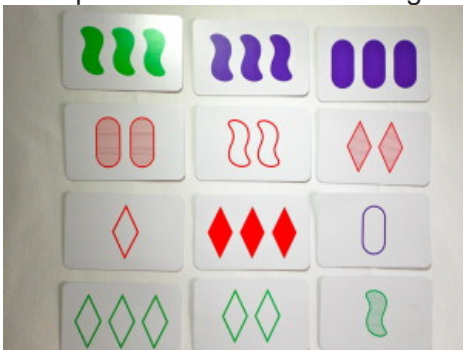


- El fons: buit, sòlid, ratllat



La preparació

- Disposeu 12 cartes fent una graella de 4x3



L'objectiu del joc

L'objectiu és aconseguir el màxim número possible de cartes.

Per fer-ho cal trobar un conjunt de 3 cartes, dins la graella que hem preparat, que compleixi unes condicions determinades. A aquest conjunt de 3 cartes l'anomenem SET.

La partida

- En aquest joc no hi ha torns (i no hi ha límit de jugadors, l'únic criteri seria que tots puguin veure les cartes), així que quan algú identifica un SET, diu SET i l'assenyala, si és correcte agafa aquestes tres cartes de la graella i es posen tres de noves. Si el conjunt que s'assenyala no és correcte es perdrà una carta que s'hagi guanyat prèviament.
- Mentre es comprova el SET d'un jugador s'atura el joc.
- És possible que amb les 12 cartes que hi ha a la graella no es pugui fer un SET (hi ha un 97% de probabilitat que hi hagi un), si tots els jugadors estan d'acord es poden afegir 3 cartes noves, així en tindrem 15 (i un 99,96% de probabilitats de trobar-ne un). Quan algú troba un SET i agafa les tres cartes la graella torna a quedar amb 12 cartes.

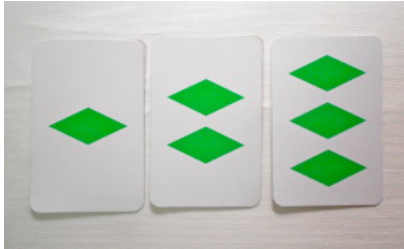


Quines condicions ha de complir un SET:

Cadascun dels 4 atributs (color, forma, quantitat, fons) ha de ser igual o diferent a les tres cartes:

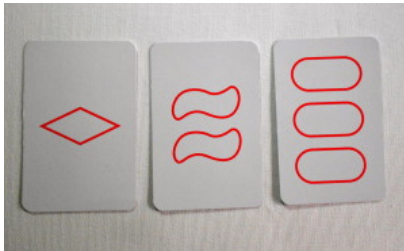
Veiem alguns exemples de SET per deixar-ho clar.

3 IGUALTATS 1 DIFERÈNCIA



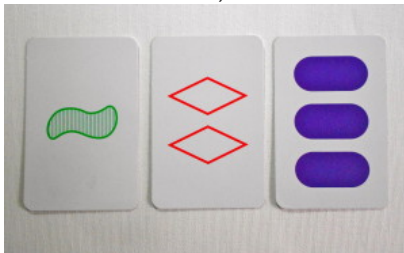
- Color: igual a les tres cartes
- Forma: igual a les tres cartes
- Fons: igual a les tres cartes
- Quantitat: diferent a les tres cartes

2 IGUALTATS 2 DIFERÈNCIES



- Color: igual a les tres cartes
- Forma: diferent a les tres cartes
- Fons: igual a les tres cartes
- Quantitat: diferent a les tres cartes

CAP IGUALTAT, 4 DIFERÈNCIES



- Color: diferent a les tres cartes
- Forma: diferent a les tres cartes
- Fons: diferent a les tres cartes
- Quantitat: diferent a les tres cartes



El comentari

Com podeu veure hi ha gran varietat de sets possibles i sovint els menys buscats són els que tenen 4 diferències ja que sembla que ens hem acostumat a fer patrons a partir d'allò que és igual no d'allò que és diferent.

Poden jugar-hi nens a partir de 6 anys, a partir dels 9 és quan hem notat que els hi atrau més i sovint és un dels jocs preferits en aquesta edat. Als nens i nenes els hi agraden els reptes.

Quan les normes ja són conegudes, és molt ràpid començar una partida, absolutament totes són diferents, es pot jugar en grups molt grans (poc habitual en jocs de taula), és molt dinàmic i partida rere partida veureu com milloreu en la vostra habilitat per reconèixer SETs.

Podeu provar de jugar al següent enllaç http://www.setgame.com/set/daily_puzzle I AIXÍ FAMILIARITZAR-VOS AMB LES SEVES NORMES (ja veureu com anireu millorant cada dia les vostres marques personals)



CHOCOLATE FIX

Chocolate Fix és un joc de reptes lògics i em sembla un dels més ben aconseguits, per concepte i per disseny. Visualment és un joc molt agradable de jugar i és còmode de manipular. Es pot jugar a partir dels 8 anys i és per a un únic jugador! Tot i que a l'aula és millor que juguin per parelles, obtindreu millors resultats.

L'objectiu que heu d'aconseguir és el d'omplir una safata amb bombons col·locant-los en les posicions correctes que es poden deduir a partir de les pistes que se'ns donen. La safata té 9 espais diferents i hi ha 9 bombons de tres colors i de tres formes diferents.



Cal seguir un raonament lògic, llegir bé la informació que se'ns dona a les pistes i interpretar-la correctament per poder resoldre el repte que se'ns planteja. Hi ha un llibret amb 40 de diferents i amb nivells de dificultat creixents.

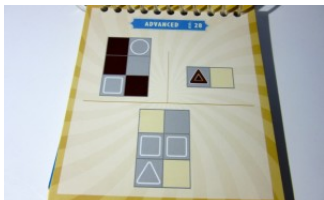
Quina mena d'informació se'ns dona?



- Posició exacta, dins la safata, d'un bombó però sense especificar la forma o el color.
- Posició relativa d'un o diversos bombons sense especificar forma i color.
- Posició relativa d'un o diversos bombons identificats amb forma i color.
- Colors dels bombons que hi ha en una filera però sense especificar la forma.
- Formes dels bombons en una columna però sense especificar el color.
- El color del bombó que hi ha a un lloc determinat, però no la forma.



- A cada repte hi haurà entre 3 i 9 pistes, cadascuna d'elles ens dóna una part de la solució i combinant-les totes trobem una forma única de col·locar els bombons a la safata.



A aquest joc és millor posar-s'hi sense presses. És important dir als nens que els reptes que es plantegen són cap a un mateix i que no es guanya res mirant la solució, es juga sol i no s'ha de vèncer a ningú, per tant, atenció, concentració, tranquil·litat i anar fent proves. Abans de mirar la solució cal verificar si la composició que hem fet compleix totes les condicions de les pistes i si hi ha alguna cosa que no quadra, busquem la solució.



OUT OF MINE



A Out of Mine cadascun dels jugadors és un nan que intenta extreure la màxima quantitat de gemes de la seva galeria.

Quan un dels nans crida: FORA DE LA MINA, tothom aixeca les mans i es repartiran els punts segons les gemes que s'hagin aconseguit.

Contingut del joc

- 40 cartes de tresors (són les cartes que us diuen quines peces necessitareu per completar la vostra galeria).
- 10 targetes de galeria, impreses per totes dues cares. Cadascuna d'aquestes targetes té 20 espais organitzats de formes diferents.
- 69 cristalls. És amb aquestes fitxes que haureu d'omplir la vostra galeria:
 - 12 fitxes que ocupen un espai: color groc
 - 16 fitxes que ocupen dos espais: color blau
 - 16 fitxes que ocupen 3 espais: color verd
 - 15 fitxes que ocupen 4 espais: color vermell
 - 10 fitxes que ocupen 5 espais: color blanc

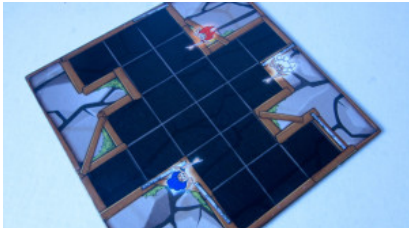
També necessitareu llapis i paper per anotar els punts, en teniu? Doncs ja estem gairebé a punt per començar

Preparació del joc

Poseu tots els cristalls al centre de la taula, ben barrejats.



Cada jugador agafa, a l'atzar, una de les targetes de galeria. Aquestes targetes tenen dues cares i podeu omplir la que vulgueu.



La resta de targetes de galeria es deixen a un costat (una partida finalitza quan s'acaben aquestes targetes)

Com es juga?

- S'agafa una carta de tresor
- Esposen els cristalls indicats a la carta sobre la targeteta de galeria
- S'apunten els punts
- El guanyador canvia la seva targeteta de galeria
- Tornem al primer punt

Ara, anem al detall.

Cada jugador agafa una carta del tresor, boca avall, quan tothom en tingui una gireu-les. En aquest carta es diu quants cristalls de cada color es poden agafar.



Agafeu els cristalls indicats a la carta i poseu-los a la galeria que heu d'omplir, cal tenir en compte que els cristalls grocs (1 espai) i blau (2 espais) sempre tenen la mateixa forma, però no passa el mateix amb els verds (3 espais), vermells (4 espais) i blancs (5 espais) on hi ha diverses alternatives. Fixeu-vos bé i busqueu la que us interessa abans que us la prenguin.



És important remarcar que tan sols podeu utilitzar una mà (la mateixa) per agafar els cristalls i posar-los a la galeria. No es poden arreplegar un munt de peces, cadascuna que agafeu l'heu de posar a la vostra galeria, la podeu canviar quan vulgueu i retornar-la al dipòsit comú, però sempre d'una a una.

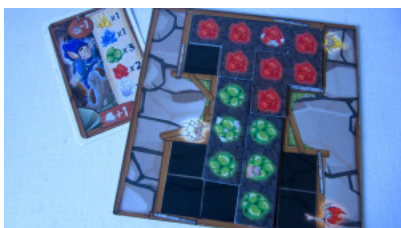
El primer jugador que hagi omplert tota la seva galeria amb els cristalls indicats a la carta de tresor crida: FORA DE LA MINA!

A partir d'aquest moment, mans amunt i no toqueu res! ... ara toca comptar punts.

Cada jugador rep 10 punts, el jugador que ha cridat: FORA DE LA MINA, rep dos punts addicionals si ha omplert la galeria correctament, si s'ha equivocat, perd dos punts.



La resta de jugadors obté 10 punts MENYS els espais buits que hi hagi a la seva galeria. Si hi ha més de 10 espais buits, s'obtenen 0 punts.



Les peces que sobresurtin dels límits de la galeria o les que no es corresponen amb les que s'havia de posar segons la carta de tresor es retiren i els espais comptaran com a buits.

En resum:

- **10 punts per tothom**
- **Qui ha dit Fora de la Mina +2 punts**
- **Cada espai buit -1 punt**

Quan ja heu acabat de fer el recompte, tothom deixa la carta de tresors a la caixa i el jugador que ha dit OUT OF MINE, agafa una galeria nova. Únicament canvia la targeta aquest jugador, els altres segueixen tenint la mateixa i poden omplir-la per qualsevol de les seves dues cares.

La partida continua fins que s'esgoten les targetes de galeria.

Si... el jugador amb més punts guanya... aquesta és la part menys sorprenent de gairebé tots els jocs



Fem-ho complicat

Una cosa que ens agrada d'aquest joc és que es pot complicar molt fàcilment i de forma esglaonada.

• Follets

Si us fixeu en les galeries, veureu que hi ha tres follets de diferents colors i que assenyalen a una casella. Aquesta pot ser la vostra primera forma de complicar-ho: Si a la casella que assenjala el follet hi ha un cristall del seu mateix color (follet blanc=cristall blanc, etc...) et pots afegir un punt extra per cada coincidència.



• Cucs i ratolins

Si us fixeu a la part superior de les cartes de tresor, veureu que hi ha cucs i ratolins.



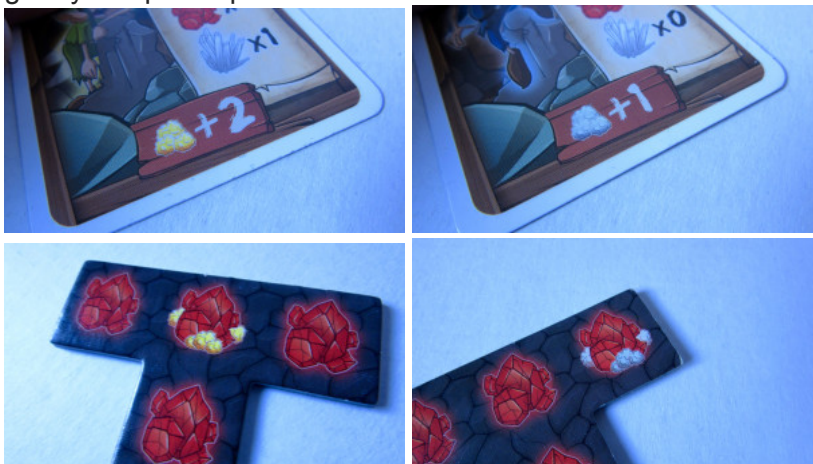
Aquests són les plagues que no volem a la nostra galeria, si tenim una carta on hi ha un cuc, per cada cuc que hi hagi als cristalls perdrem 1 punt. Si a la nostra carta hi ha ratolins, perdrem 2 punts per cada ratolí que hi hagi entre els cristalls que hem posat.

Fixeu-vos bé a les peces, ja que per una cara pot haver un ratolí i a l'altra res o un cuc. Depèn del que us interessi, gireu-la o canvieu la peça que heu agafat.



- **Or i plata**

I per acabar, a la part inferior de les cartes de tresor pot haver un d'aquests dos símbols: Or +2 o Plata +1. Si els cristalls que poseu a la galeria contenen or o plata (segons el que indiqui la carta del tresor), podeu guanyar aquests punts extra.



El comentari

A la versió bàsica es pot jugar sense cap mena de problema amb nens a partir dels 7 anys.

Però ens agrada que el puguem complicar d'una forma fàcil conforme va augmentant la nostra competència en el joc.

Conforme anem afegint les variants, la forma en la qual podem guanyar canvia i ja no cal acabar el primer.

Podem guanyar la partida escollint bé les peces que sumen punts extra, descartant les negatives i posant els cristalls al lloc on els follets ens donen un plus, per tant, l'atenció pot ser més beneficiosa que la velocitat.



RAT A TAT CAT

Rat a tat cat és un joc de càlcul, estratègia, probabilitat i intuïció que es pot jugar a partir dels 6 anys. Tot i que la sort també té un pes, conforme aneu jugant veureu que no es tracta d'un joc de sort, sinó que s'han de tenir en consideració altres habilitats com l'atenció, la memòria, la capacitat per saber llegir les intencions dels altres jugadors o avaluar correctament la situació per decidir quan cal tancar la ronda.

El contingut

54 cartes, numerades del 0 al 9, de les quals:

- 28 són gats: numerats del 0 al 6
- 17 són rates: numerades del 7 al 9
- 9 cartes especials (mirar, canviar, robar 2)



L'objectiu

Guanya la ronda qui, sumant els valors de les seves cartes, obté el resultat més baix.

La preparació

- Remeneu les cartes i doneu 4 cap per avall a cada jugador.
- La resta es deixen a la taula formant una pila.
- Els jugadors NO PODEN MIRAR les cartes, les posen davant seu formant una línia de 4 cartes.
- Ara, cada jugador pot mirar les dues cartes dels extrems. Les del mig queden ocultes. Caldrà que les recordi, ja no es poden tornar a mirar.

Com es juga?

Comença el jugador que segueix a l'esquerra de qui ha repartit les cartes.

Es gira la carta superior de la pila i es deixa boca amunt (amb el seu valor visible) al costat d'aquesta (aquesta serà primera carta de la pila de descarts)



En el seu torn el jugador:

- Agafa una carta:
 - Pot agafar la carta descoberta, per tants tothom veu quin és el valor de la carta que s'agafa.
 - Pot agafar la carta superior de la pila (tapada): D'una banda hi ha un risc ja que no saps que et sortirà però d'altra banda els altres tampoc saben quina carta has agafat.
- Descarta, substitueix o fa una acció especial
 - Descartar: Si no ens interessa la carta que hem agafat ens descartem d'ella i la deixem a la pila de descarts.
 - Substituir: Si ens interessa la carta que hem agafat hem de substituir una de les que tenim.
 - Fa una acció especial: Hi ha tres accions especials: peek, swap i draw 2. Aquestes accions tan sols es poden fer si la carta s'agafa de la pila de cartes tapades (no de la de descarts)
 - Peek: Pots mirar una de les teves cartes
 - Swap: Si vols, pots intercanviar una de les teves cartes amb la d'un altre jugador. No es pot mirar la carta que es dona, ni la que s'agafa.
 - Draw 2: Agafa una nova carta de la pila de cartes tapades, t'interessa? Pots quedar-te-la o utilitzar-la si és una altra carta especial. NO t'interessa? Deixa-la a la pila de descarts i agafa una de nova. Un cop has decidit que la primera carta no t'interessa no la pots recuperar.



Quan s'acaba la ronda?

Quan un jugador creu que la suma de les seves tres cartes és la més baixa, dona un cop (un copet) amb els artells a la taula i diu: Rat-a-tat-cat. Cadascú podrà fer una última jugada i després es giraran les cartes. Atenció! Si algú té una CARTA ESPECIAL, l'haurà de substituir amb la primera carta que li surti de la pila de cartes tapades (si és una altra carta especial, tornarà a girar una altra). És arriscat no canviar-les!

Els punts

Els punts que obté cadascú és el de la suma de les seves cartes.

Quan s'acaba la partida?

Podeu acabar la partida de diverses maneres:

- Un número determinat de rondes
- Quan un jugador arribi a 100-200 punts, qui en tingui menys guanya
- Un temps determinat, al final del qual qui tingui menys punts guanya

