

El 8 en Color

A partir de los 10 años. . .

A partir de un jugador hasta 6.

405 Fichas

Fin educativo: aprender a identificar las 8 categorías gramaticales.

Fin lúdico: gana quien se quede antes sin cartas.

Distintas maneras de juego:

Hay que tener en cuenta que cada familia de clase de palabra tiene el mismo color, por lo que el jugador no necesita saber qué es un nombre para jugar.

- A) Se reparten 12 cartas a cada jugador. El resto de cartas formará el mazo del cual deberás robar si es preciso.
Para abrirte o colocar tus primeras cartas encima de la mesa debes de tener dos cartas de la misma categoría con su correspondiente nomenclatura.
Ejemplo: Si tienes dos adjetivos, debes tener también la carta que diga Adjetivo o la carta que tenga escrito el 8.
Una vez abierto, es decir, colocadas estas tres cartas encima de la mesa, podrás ir colocando todos los adjetivos en esa familia e ir abriendo otras familias. Una vez abierto, las otras familias bastan con una carta y su correspondiente categoría u ocho.
Cada jugador tendrá su pequeño espacio para ir colocando sus cartas encima de la mesa. No se puede colocar cartas en espacios que no sea el tuyo.
Cada vez que falles, esto es, que la carta no corresponda a la carta que le acompaña, robarás ocho cartas de la baraja.
Ejemplo: Colocar dos o tres cartas de diferente color.
En el caso que coloques sobre la mesa un adverbio y un ocho deberás decir que nomenclatura corresponde a ese 8.
Ejemplo: Si colocas un Determinante que es marrón, deberás memorizar durante el juego que todas las cartas marrones son Determinantes.

Cada turno es de una sola tirada.

Así se irá jugando hasta que un jugador se haya despojado de todas sus cartas.

El juego tiene que ser ágil y rápido. No más de 10 segundos por turno por jugador. Si el jugador se excede en el tiempo, robará ocho cartas.

B)

El jugador en turno tira una carta cualquiera, el siguiente jugador tendrá que tirar una carta que sea de la misma categoría, o un 8, o tres cartas de una misma categoría sea cual sea. En el caso que tire un 8 podrá escoger categoría y cambiar la actual en curso. El 8 sirve para cambiar de categoría y como comodín para hacer tríos. Los tríos también hacen cambiar la categoría dominante en la baza en ese momento.

Por ejemplo:

Un jugador tira un adverbio, el siguiente tirará otro adverbio, el tercero tira un 8 y dice: “Cambio a preposición”, entonces el siguiente jugador deberá tirar una carta de preposición, o su correspondiente nomenclatura, un 8 o tres cartas de la misma categoría sea la que sea.

Otro ejemplo:

También puede ser que un jugador tire un adjetivo y el siguiente jugador tire tres pronombres, porque no tiene ningún adjetivo.

Eso sí, cada jugador en turno tiene que decir en alto la categoría a la que pertenece su palabra.

El 8 se guarda y se tira cuando el jugador lo crea necesario.

Si un jugador no tiene ninguna carta de la nomenclatura de la que se está jugando, ni 8 ni tríos, robará las veces necesarias hasta 8, no podrá exceder de 8. No obstante, si el jugador roba y a la tercera carta ya puede jugar carta, aprovechará el mismo turno para jugarla.

Así se irá jugando hasta que un primer jugador se quede sin cartas, que será el ganador.

Si un jugador se equivoca al tirar la carta, robará ocho cartas y perderá el turno.

C)