

**JOC SOBREDIMENSIONAT PIKO PIKO**

<b>Número de participants</b>
De 2 a 7 participants
<b>Edat recomanada</b>
A partir de 8 anys
<b>Espai i requisits tècnics</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Espai ampli on es pugui ficar una moqueta i les fitxes de joc</li> </ul>
<b>Material</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>16 fitxes de cuc (30cm d'alçada per 21cm d'amplada)</li> <li>8 daus de fusta</li> <li>1 moqueta</li> <li>Instruccions del joc</li> </ul>

<b>Durada partida</b>
30 minuts aprox.
<b>Fotografia / Esquema</b>

<b>Objectiu del joc</b>
L'objectiu principal del joc és aconseguir el màxim nombre de cucs.

<b>Procedència, història, contextualització...</b>
Versió sobredimensionada del joc de taula <i>Piko Piko El Gusanito</i> de Reiner Knizia.

<b>Funcionament / Regles</b>
<p>Primer de tot hem de col·locar a terra totes les fitxes ordenades del 21 al 36, tal com mostra la foto de dalt i situar dins la caixa els 8 daus. Ja podem iniciar la partida.</p> <p>El jugador més jove agafa els 8 daus i comença la partida. També es pot decidir qui comença tirant el dau i qui tregui la puntuació més alta començarà.</p> <p>Aquest jugador tira els 8 daus a la vegada dins la caixa (perquè no caiguin a fora). Aleshores aparta a una banda <b>tots</b> els daus <b>d'un mateix valor</b>, per exemple tots els daus amb un 2 o tots els daus amb un cuc. Suma tots els daus que ha apartat. Els cucs valen 5 punts.</p> <p>El jugador pot tornar a tirar els daus que <b>no ha apartat</b>. D'aquesta tirada, aparta tots els daus d'un <b>altre valor</b>. (Si, per exemple, el jugador ja havia apartat els daus amb un 2, ara ja no pot escollir una altra vegada el 2, encara que amb aquesta tirada n'hi hagin sortit molts).</p> <p>El jugador pot continuar tirant i apartant daus, fins que poden passar varies opcions.</p>

A)	B)
<p><b>A) Acabi el seu torn voluntàriament.</b></p> <p>Un jugador pot acabar el seu torn de forma voluntària en qualsevol moment. Suma els valors de tots els daus que hagi apartat. Almenys un dels daus ha de tenir un <b>cuc</b>, ja que si no és així es considera un intent fallit (veure la columna de la dreta).</p> <p>Si la suma dels daus que el jugador ha apartat és <b>exactament igual al valor</b> d'una fitxa de cuc que estigui en joc o davant d'un jugador de <b>cara amunt</b> (veure més endavant), pot agafar-la i posar-la davant seu.</p> <p>Cada jugador posa les fitxes aconseguides en una pila, cara amunt, davant seu. Cada fitxa que s'aconsegueix es posa dalt de tot d'aquesta pila, de manera que només la darrera fitxa és visible per a tots els jugadors.</p> <p><b>Robar fitxes de cuc</b></p> <p>Si els daus que s'han apartat <b>sumen exactament el valor</b> d'una fitxa visible d'un altre jugador, pot prendre-li i posar-la dalt de tot de la seva pròpia pila.</p> <p><b>Cas especial</b></p> <p>Si la fitxa de cuc que correspon a la suma dels daus que el jugador ha apartat no està disponible al terra i cap jugador la té cap amunt a sobre la seva pila, aleshores agafa una fitxa de cuc que estigui al terra i que tingui un valor inferior. Si no hi ha cap fitxa d'un valor inferior, el jugador ha fet un intent fallit (veure la columna de la dreta).</p>	<p><b>o B) acabi en un intent fallit.</b></p> <p>Pot passar que un jugador:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Li surti una tirada que <b>només</b> tingui números o cucs que <b>ja havia apartat</b>.</li> <li>• No pugui agafar cap fitxa de cuc al final del seu torn, perquè la suma dels daus que ha apartat <b>no és el suficientment alta</b> o no ha sigut capaç d'aconseguir <b>cap cuc</b>.</li> </ul> <p>L'intent del jugador ha <b>fallat</b> i no aconsegueix res.</p> <p>A més, ha de tornar la fitxa de cuc que havia aconseguit prèviament (és a dir, la que està a dalt de tot de la seva pila) i posar-la amb les altres fitxes que hi ha al terra. A continuació li dóna la volta (cara avall) a la fitxa de cuc més alta que encara estigui al terra. Aquesta fitxa ja no es podrà aconseguir amb el que queda de la partida. Si la fitxa de cuc que ha retornat al terra és la fitxa més alta que hi ha en aquest, es manté cara amunt. En aquest cas no es gira cap fitxa.</p> <p>Si el jugador no pot retornar cap fitxa de cuc perquè no en té cap, aleshores no es gira cap fitxa que hi hagi a terra.</p>

A continuació és el torn del següent jugador.

#### Final de la partida i puntuació final:

La partida s'acaba en el moment en què ja no queden fitxes de cuc de cara amunt al terra. Ara cada jugador suma tots els cucs de les seves fitxes. El que en tingui més guanya la partida. En cas d'empat, el jugador que tingui la fitxa de cuc amb el número més alt guanya la partida.





---

**Informació dinamització****Valor pedagògic****Observacions i recomanacions per a la dinamització****Informació complementària**