



## MIȘMAȘ

### SCHEMA JOCULUI

Este un joc inventat în 1882 de Lewis Carroll (autor, printre altele, al romanului „Alice în țara minunilor”). Constă în găsirea de cuvinte care să conțină un „nucleu” de litere decis în prealabil de ambii jucători.

### MATERIALE

Hârtie și creion.

### PREGĂTIRE

Jucătorii sunt așezați unul în fața altuia, făcând în așa fel încât niciunul să nu vadă ce scrie celălalt pe foaie.

### CUM SE JOACĂ

Fiecare dintre cei doi jucători scrie, în același timp și pe furiș, un grup de două sau mai multe litere pe care îl vom numi „nucleu”. Când l-au găsit, spun „gata”. Imediat ce ambii jucători au spus „gata”, vor declara nucleul ales de adversar. Fiecare trebuie acum să găsească un cuvânt de uz comun (sunt excluse numele proprii) care să conțină în interior nucleul ales de adversar. De exemplu: Laura scrie CROS, în timp ce Paul scrie FUL. Nucleele sunt declarate: Laura poate găsi REFULARE și Paul ACROSTIH sau ACROȘARE: dar nu CROȘETĂ, deoarece nucleul trebuie să fie în interiorul cuvântului. Primul care găsește un cuvânt corect sau care decide că nu este posibil să fie găsit sau care renunță, comunică adversarului spunând, respectiv „gata”, sau „nu există”, sau „renunț”. În acest moment, adversarul are două minute pentru a spune și el „gata”, „nu există”, sau „renunț”, sau „nu sunt gata”. Dacă primul jucător a spus „gata”, trebuie să spună cuvântul găsit și pe care l-a scris în secret pe foaie. Dacă a spus „nu există”, este adversarul care poate să spună imediat un cuvânt care să conțină nucleul propus. Apoi, este rândul celui de-al doilea jucător să declare cuvântul găsit sau să-i sugereze primului cel care nu a fost găsit. Punctele se dau astfel: dacă un jucător găsește un cuvânt corect, ia un punct, dacă, în schimb, spune că l-a găsit dar nu este corect, pierde unul, în timp ce adversarul câștigă unul. Dacă jucătorul a spus „nu există” și adversarul nu a fost capabil să spună un cuvânt corect, câștigă două puncte, dacă, în schimb, adversarul a găsit un cuvânt corect, pierde două puncte și adversarul câștigă două. Dacă jucătorul a spus „renunț” pierde un punct și face cadou un altul adversarului. Se procedează în același fel și în tururile următoare. La fiecare tur jucătorii propun noi nuclee, mai puțin atunci când un jucător greșește răspunsul sau spune „nu sunt gata”. În acest caz, el continuă să joace și în turul următor cu același nucleu din turul precedent. Când un jucător spune „renunț”, nucleul cu care trebuia să joace devine inutilizabil pentru tot restul jocului; în acest caz este posibil să se propună nuclee similare sau care diferă numai printr-o literă (ex: prima dată propus nucleul GRAL, acum se poate propune AGRAL, care îl conține).

### ÎNVINGĂTOR



Jucătorul care ajunge primul la zece puncte.

#### VARIANTE - INDICAȚII

Dacă aceste reguli vi se par prea grele, nu intrați în panică, ci încercați să jucați. Totul este mai ușor decât pare.