

Letter Jam

ONDRA SKOUPÝ

BUN VENIT ÎN LETTER JAM

Letter Jam este un joc de cooperare pentru 2-6 jucători. În fiecare rundă, fiecare jucător deține câte o literă pe care o pot vedea ceilalți. Dar nimeni nu poate să își vadă propria literă!

Jucătorii încearcă să găsească cuvinte care pot fi formate cu literele pe care le văd. Jucătorul cu cel mai bun indiciu îl oferă marcând literele cu jetoane numerotate. Poziția literei tale în indiciu te ajută să îți dai seama ce literă ar putea fi. Apoi treceți la unul nou! Ghiciți-le pe toate înainte să rămâneți fără indicii și descifrați cuvântul ascuns.

Video cu prezentarea
regulilor



cge.as/ljv

COMPONENTE



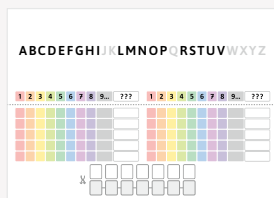
64 de cărți
cu litere



1 carte joker



4 cărți de pregătire



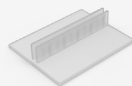
1 carnețel cu foi de ghicit



8 jetoane
numerotate



3 marcatoare
de diacritice



6 standuri pentru
cărți



6 creioane



6 jetoane roșii
și 9 jetoane verzi
de indiciu

PREGĂTIREA JOCULUI

Jucătorii se așază la masă astfel încât fiecare jucător poate să vadă cinci litere când e pregătit jocul. Jetoanele numerotate, cartea de pregătire, și cartea joker se așază la mijloc.

PREGĂTIREA CUVÂNTULUI SECRET

Începeți prin a crea un cuvânt secret pentru jucătorul din dreapta:

1. Amestecați pachetul de cărți cu litere.
2. Împărțiți pachetul aproximativ egal între jucători. Caută prin partea ta din pachet ca să formezi un cuvânt de 5 litere. Decartează-le pe restul cu fața în jos.
3. Jucătorii care nu reușesc să facă un cuvânt se pot uita în decartările de la ceilalți jucători.
4. După ce au format toți jucătorii câte un cuvânt din 5 litere, își amestecă fiecare cuvântul și îl pasează la dreapta.
5. Amestecați toate cărțile decartate ca să formați un pachet. Așezați-l la mijlocul mesei.

Sau folosiți aplicația de pregătire Letter Jam!



cge.as/lja

Nivelul de dificultate: În regulamentul este prezentat un joc standard de 5 litere. Puteți juca cu 4 sau chiar cu 3 litere. După ce ați devenit experți, încercați cu 6 sau cu 7 litere!

PREGĂTIREA JUCĂTORILOR

Primești un cuvânt secret amestecat (creat de aplicație sau de jucătorul din stânga ta). Nu te uiți niciodată la propriile litere. Pune-le în linie în fața ta pe verso. Pune litera aflată în partea stângă pe stand, cum e ilustrat, ca să poată fi văzută de toți în afară de tine.

la un creion și o foaie de ghicir. Împătorește foaia în două ca să formezi un paravan pentru ca ceilalți jucători să nu vadă ce litere scrii pe durata partidei.

CARTEA DE PREGĂTIRE

Alege cartea de pregătire în funcție de numărul de jucători și pune-o la mijlocul mesei. Pune jetoane roșii și verzi de indicii pe locurile marcate.



Aceste numere îți indică ce număr de cărți trebuie pus pe fiecare stand care nu aparține jucătorilor.

STANDURI CARE NU APARTIN JUCĂTORILOR

Folosiți toate cele șase standuri. Dacă sunt mai puțin de 6 jucători, unele standuri nu vor aparține jucătorilor.



Dați fiecărui stand de acest tip câte 1 jeton verde de indiciu.

Dați fiecărui stand de acest tip câte un teanc de cărți din pachet. Plasați acest teanc pe verso deasupra jetonului indicativ. Numărul de cărți din fiecare pachet este indicat pe cartea de pregătire.

După formarea pachetelor, puneți cartea de deasupra în stand ca să poată fi văzută de jucători.

DESFĂȘURAREA JOCULUI — O RUNDĂ

Uită-te la litere.

La începutul fiecărei runde, toți jucătorii pot vedea câte o literă în fiecare stand, în afară de cel propriu. Caută un cuvânt pe care îl poți forma folosind literele pe care le vezi. Se poate folosi aceeași literă de mai multe ori, chiar dacă apare doar pe o carte.

Exemplu: Te afli în poziția ilustrată mai jos. Vezi câteva indicii posibile precum GLAS, GLISA și PILA.

Alegeți un jucător să ofere indiciul.

Jucătorii discută potențialele indicii ca să vadă cine are cel mai bun indiciu. **Nu trebuie oferite informații despre literele jucătorilor**, așadar respectați regulile de pe această pagină. Nu discutați despre litera unui jucător

și nu vorbiți despre ce tip de cuvânt este indiciul. Jucătorii aleg împreună pe cel care va oferi indiciul.

Ia un jeton de indiciu.

Fiecare jeton de pe cartea de pregătire reprezintă un indiciu pe care îl poate oferi cineva. **Când oferi primul indiciu, ia un jeton roșu.** Dacă ai deja un jeton roșu dintr-o rundă anterioară, vezi Numărarea indiciilor pe pagina 6.

Offeră indiciul.

Cel care oferă indiciul îl scrie folosind jetoane numerotate. Primul jeton marchează prima literă, al doilea pe a doua și tot așa.

Jucătorul cu litera S a oferit un indiciu de 7 litere. A folosit litera ta de trei ori.



CÂND DISCUȚAȚI INDICIILE

Poți spune ...

- Câte litere conține indiciul tău.
- Pe câți jucători îi ajută, dar nu și pe care dintre aceștia.
- Câte standuri care nu aparțin jucătorilor folosește, dar nu și pe care.
- Câte litere bonus (vezi pag. 6) folosește, dar nu și pe care.
- Dacă folosește joker-ul.

Exemplu: "Am un cuvânt de 7 litere care folosește toate literele jucătorilor și o literă care nu aparține jucătorilor. Nu folosește joker-ul."

Nu spune ...

- "Ajută pe toți mai puțin pe Lisa."
- "Indiciul meu e destul de vag."
- "Poate să fie o localitate?"
- "Voi doi aveți aceeași literă!"
- "Nu văd decât vocale."
- "Folosesc litera aia de două ori."
- "Litera lui Paul e greu de folosit."

Notați indiciul.

Dacă cel care oferă indiciul folosește litera ta, scrie indiciul pe foaia ta de ghicit. Scrie un semn de întrebare pentru a reprezenta litera necunoscută ție.



Ține-ți foaia de ghicit ascunsă ca să nu vadă nimeni din greșală litera sa pe foaia ta.

Încearcă să îți ghicești litera.

Ar trebui să ai una sau mai multe ghiciri pentru litera ta. Scrie-le pe toate.

Exemplu: Dacă jucătorul cu litera *I* ar oferi indiciul **GLAS**, ai avea următoarele posibilități pentru litera ta:

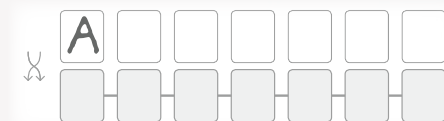


Dar în schimb, îl lași pe prietenul tău să dea indiciul ilustrat pe pagină. Vezi doar o posibilitate.



Decide dacă treci mai departe.

Dacă ești destul de sigur pe litera ta, pune-o la locul ei cu fața în jos. Notează ce literă crezi că era în cutia corespunzătoare de pe foaia ta de ghicit.



Dacă nu ești sigur, poți să păstrezi aceeași literă pentru runda următoare. Tu alegi.

După ce s-au decis toți jucătorii, cei care au ales să treacă mai departe își pun jos cărțile fără să se uite la ele. **Nu ai voie niciodată să te uiți la propriile cărți.**

Dacă una dintre literele folosite conține diacritice, pune marcatorul de diacritice lângă jetonul numerotat respectiv. Nu poți spune pe care dintre cele trei simboluri diacritice îl reprezintă. Pentru o carte literă pot fi jetoane numerotate și cu și fără diacritice.

JOKER

Joker-ul poate fi folosit ca să reprezinte o literă. Pur și simplu pui jetoane numerotate lângă el ca să descrii unde este folosit în indiciu. Dacă litera apare de mai multe ori, poți folosi joker-ul de mai multe ori. Dar nu îl poți folosi ca să reprezinte două litere diferite în același cuvânt. **Cel care oferă indiciul nu are voie să spună ce literă reprezintă joker-ul.**

Exemplu: Să presupunem că te afli în poziția ilustrată pe pagina anterioară. Coechipierul tău folosește joker-ul ca pe **M** ca să indice ***Ă*ĂLIGĂ**. Tu (jucătorul cu litera **A**), ai nota indiciul astfel:



PREGĂTIREA RUNDEI URMĂTOARE

Toți jucătorii care au ales să treacă mai departe, primesc litere noi. Când întorci o literă înapoi în rândul tău, mută stand-ul cu un spațiu la dreapta și pune în el litera următoare.



Trebuie să progresezi de la stânga la dreapta. **După ce treci de o literă, nu te poți întoarce la ea.**

Dacă un stand care nu aparține jucătorilor este folosit în indiciu, decartează-i litera și trage una nouă din teancul său. (Detalii pe pagina următoare).

Când jucătorii încep să ia litere noi, returnați toate jetoanele numerotate la centrul mesei.

NUMĂRAREA INDICIILOR

Jetoanele de pe cartea de pregătire reprezintă indiciile pe care le puteți da. Iei întotdeauna un jeton când dai un indiciu.

Cu 4, 5 sau 6 jucători:

la un jeton roșu când dai primul indiciu. Dacă ai deja unul, ia un jeton verde când dai un indiciu.

Inițial, jetoanele verzi disponibile sunt cele de pe frunze. Dacă nu mai sunt, trebuie să alegeți pe cineva să dea indiciu dintre cei care pot lua un jeton roșu - adică un jucător care nu a mai dat indicii până acum.

Când sunt consumate toate jetoanele roșii, toți jucătorii au dat cel puțin un indiciu și echipa este premiată - jetonul verde din centrul florii devine disponibil.

Într-o partidă cu 3 jucători, iei jetoane roșii pentru primele două indicii proprii. Într-o partidă cu 2 jucători, iei jetoane roșii pentru primele trei indicii proprii. După ce s-au consumat toate jetoanele roșii, devin disponibile trei jetoane verzi.

STANDURI CARE NU APARTIN JUCĂTORILOR

Jocul folosește permanent 6 standuri, așadar fiecare jucător va vedea permanent 5 litere. Cărțile aflate în aceste standuri pot fi folosite în orice indiciu, la fel ca literele jucătorilor.

La finalul rundei, un stand de acest tip decartază litera dacă a fost folosită în indiciu.

(Decartările se duc în cutie). Puneți următoarea carte aflată deasupra teancului asociat.

Când s-a tras ultima carta din teanc, jetonul verde de indiciu este dezvăluit. Pune-l pe una dintre frunzele de pe cartea de pregătire. Echipa ta a obținut încă un indiciu.

Când se golește teancul, standul trage cărți noi din pachetul aflat la mijlocul mesei de joc.

LITERE BONUS

Pe durata partidei, unii jucători vor rămâne fără cărți cu litere. **Dacă întorci ultima ta carte în linie, trage una nouă din pachet.** Pune standul în fața liniei ca să indicîi că ai terminat cu literele inițiale. Când cineva folosește această literă extra într-un indiciu, poți încerca să o ghicești. Pronunță cu voce tare ghicirea, apoi uită-te la carte. **Dacă ai ghicit, devine o literă bonus.** Pune-o lângă joker. (Dacă nu ai ghicit, decartază-o).

Indiferent dacă ai ghicit sau nu, trage o nouă carte din pachet. Nu există limite pentru câte litere bonus poate să aibă echipa ta.

Dacă mai mulți jucători ghicesc litere bonus, pot ghici în ce ordine vor. Standurile care nu aparțin jucătorilor nu pot ghici litere bonus.

O literă bonus poate fi folosită ca să ajute la un indiciu la fel ca o literă dintr-un stand care nu aparține jucătorilor **După ce e folosită într-un indiciu, decartez-o.** Literele bonus pot fi folosite și la finalul jocului.

6

Un joc creat de Ondra Skoupý

Ilustrații: Lukáš Vodička, František Sedláček

Director de artă și aspect: Michaela Zaoralová, Dávid Jablonovský

Artă adițională: Radim "Finder" Pech

Regulament: Jason Holt

Traducere în limba română: Alexandru și Alexandra Ilie

Manager de proiect: Petr Murmak, Dita Lazárková

Producție: Vít Vodička



© Czech Games Edition

Iulie 2019

www.CzechGames.com

© Lex Games

Iulie 2019

www.lexshop.ro

Mulțumiri speciale: Gabča, Jeník, Tom, părinților mei, Marcela, Vlaada, Jakub, Jirka, Tomáš, Petr, Dan, și tuturor amicilor de la CGE, lui Paul și prietenilor săi, Justin, Tyler, David, Dilli, Dominika, Elwen, Fanda, Filip, Honza, Ivča, Janča, Katka, Kuba, Lenka, Mirek, Markéta, Matúš, Meggy, Miloš, Ondra, Regi, Rumun, Uhlík, Yuri, Alenka, Hanička, Pavlík, și oamenilor frumosi care au ajutat cu testarea de la Czechgaming, Brno Boardgame Club, Herní čas, TMOU, Gamer Pie, Podmitrov, Gathering of Friends, UK Games Expo, Origins, și la alte convenții de jocuri și evenimente de testare.

FINALUL PARTIDEI

Există două metode prin care jocul poate lua sfârșit:

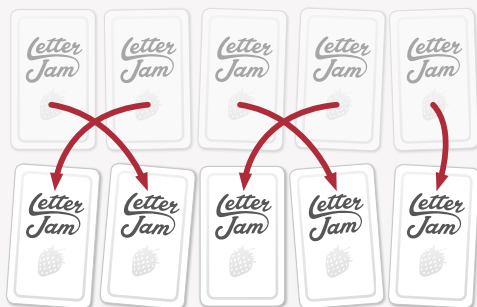
- Dacă se încheie o rundă și nu mai sunt jetoane de indicii pentru runda următoare, jocul ia sfârșit.
- Jocul ia sfârșit cu jetoane rămase dacă toți jucătorii decid că nu mai au nevoie de indicii.

Uitați-vă la foile proprii de ghicit și încercați să formați un cuvânt.

Ar trebui să ai câte o ghicire pentru fiecare literă proprie. Acestea ar trebui să poată fi rearanjate ca să formeze un cuvânt. Când crezi că știi cuvântul, scrie-l.



Ținând cărțile cu fața în jos, rearanjează-le ca să formezi cuvântul tău secret.



Sfat: Unii jucători își marchează cărțile cu jetoane numerotate înainte să le mute.

Te poți folosi de literele bonus sau de joker pentru ajutor.

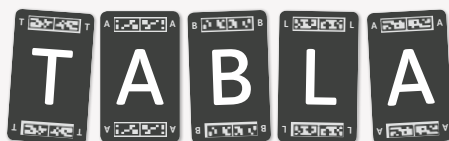
Când încerci să formezi un cuvânt, oricare dintre literele tale poate fi înlocuită de o carte bonus sau de joker. Pune-o cu fața în sus deasupra cărții pe care vrei să o înlocuiești. Poți folosi mai multe cărți de acest tip de la mijlocul mesei, dar nici o carte nu poate fi folosită de mai mulți jucători.

Exemplu: Paul crede că are **B**, **N**, **A**, **C** și **M**, dar nu poate forma un cuvânt, așadar ceva nu e în regulă. Paul e cel mai puțin sigur de **M**, așadar decide să înlocuiască acea carte. Poate forma cuvântul **BANCI** înlocuindu-l cu joker-ul sau cu un **I** bonus.

Notă: Poți folosi litere bonus sau joker-ul și ca să faci un cuvânt mai lung decât cel cu care ai început. În sistemul de punctare opțional de pe pagina următoare, primești câte 1 punct pentru fiecare literă în plus.

Toți jucătorii își dezvăluie cuvintele.

O faceți pe rând. Recomandăm să înceapă jucătorii care sunt cel mai puțin siguri pe cuvintele lor.



Nu ești obligat să formezi cuvântul care ți-a fost dat. Dacă ai primit **CLAMA**, poți să formezi **MALAC**. Poți folosi litere bonus ca să formezi **MALAI** sau chiar **RECLAMA**. Obiectivul tău este să formezi cu succes un cuvânt din limba română al cărui înțeles îți este familiar. Și se pune și dacă ai crezut că formezi alt cuvânt.

Dacă ați format cuvinte aproximativ toți, atunci ați câștigat aproximativ toți.

Toți jucătorii împart victoria în mod egal. Desigur, obiectivul este ca toți jucătorii să formeze un cuvânt corect, dar nu toate partidele sunt perfecte. Dacă ai fost aproape, e destul de bine.

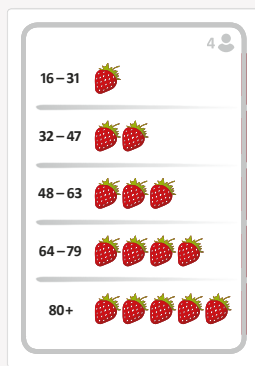
PUNCTAJUL

Dacă vrei, poți calcula scorul din Letter Jam. Cuvintele incorecte valorează câte 1 punct pentru fiecare literă inițială care a fost ghicită. Pentru fiecare cuvânt format:

- Primești puncte de 3 ori lungimea cuvântului.
- Plus câte 1 punct pentru fiecare literă în plus.
- Plus câte 1 punct pentru fiecare jeton verde rămas pe cartea de pregătire.

*Exemplu: Dacă ai primit **CLAMA** și ai folosit un A bonus ca să formezi **ACLAMA** și echipa mai are 2 jetoane verzi rămase, cuvântul tău oferă echipei $15 + 1 + 2 = 18$ puncte.*

Verso-ul cărții de pregătire arată cât de dulce e victoria ta:



comestibilă

gustoasă

Bună

Delicioasă

Super dulce

ÎNTREBĂRI FRECVENTE

Acest indiciu este permis?

Da. Orice cuvânt este permis atât timp cât tu crezi că e un cuvânt real. Include abrevieri precum **OZN** sau numele eroului tău preferat. Dar nu îți este permis să spui că indiciul tău este neobișnuit.

Pot să dau un indiciu format din 10 litere??

Sigur. Consideră că ai jetoane numerotate suplimentare și spune-le prietenilor tăi unde ar trebui să fie jetoanele.

Ce se întâmplă dacă văd de două ori aceeași literă?

Nu spui nimic. Dacă vezi un indiciu care conține o literă de mai multe ori (precum **BARA**) poți folosi aceeași carte literă de două ori sau poți folosi ambele cărți literă. Tu decizi.

Po foaia mea de ghicit, acele litere sunt cu gri pentru că nu sunt în pachet?

Da. Dacă ai nevoie de una dintre ele ca să dai un indiciu, poți folosi joker-ul.

Când compun cuvintele secrete, e ok ca unii jucători să obțină cuvinte mai scurte sau mai lungi decât alții?

Da, e în regulă. Dar de notat că jucătorii care au cuvinte mai lungi au nevoie de mai multe indicii, așadar vor oferi mai puține indicii ei înșiși.

Îmi pot folosi propria literă într-un indiciu?

Nu, poți folosi doar literele pe care le vezi.

Pe parcursul partidei, pot spune dacă indiciul meu îi va ajuta pe cei care au nevoie de ajutor?

Poți discuta strategii și obiective înainte să compari indicii. Dar dacă tu crezi că indiciul tău ajută pe jucătorii care au mai multă nevoie de ajutor, poți spune că ai un indiciu bun. Nu ai voie să spui pe cine ajută sau ce jucător e inclus în indiciu.

Pot să trec mai departe dacă nu sunt sigur de literă?

Poți să treci mai departe dacă ai primit un indiciu pentru literă, chiar dacă indiciul a fost într-o rundă anterioară. Nu te poți întoarce la literă mai târziu, dar uneori trebuie să riști - în special dacă se epuizează indiciile.

Pot folosi informații obținute din ghicirile altor jucători?

Da! Ai voie să spui dacă ești sigur sau nesigur pe litera ta. Această informație poate ajuta pe ceilalți să treacă mai departe. Nu poți spune cu voce tare, cu excepția situației când ghicești o literă bonus, caz în care chiar și o greșeală poate fi de folos!

Dacă nu descifrez cuvântul meu final, pot să fac un cuvânt mai mic?

Nu, dar încearcă să folosești joker-ul.