

Letter Jam

ONDRA SKOUPÝ

BENVENUTI IN LETTER JAM!

Letter Jam è un gioco collaborativo, da 2 a 6 giocatori. Ad ogni turno ogni giocatore ha una lettera che tutti gli altri possono vedere. Ma nessuno sa qual è la propria!

I giocatori cercano di comporre delle parole con le lettere che possono vedere. Il giocatore con l'indizio migliore indica la parola segnando le lettere con i gettoni numerati. La posizione della vostra lettera nel suggerimento vi aiuta ad indovinare quale potrebbe essere la parola. Poi potete passare a una nuova! Indovinatele tutte prima che finiscano gli indizi e decifrate le vostre parole nascoste.

video di panoramica
delle regole



cge.as/ljv

COMPONENTI



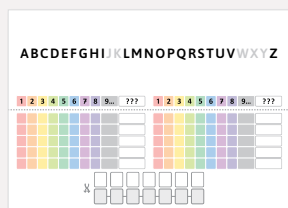
64 carte
Lettera



1 carta Jolly



4 carte
Preparazione



1 blocchetto di fogli per le
ipotesi



8 gettoni
numerati



6 matite



6 supporti per carte



6 gettoni Indizio rossi
9 gettoni Indizio verdi

PREPARAZIONE

I giocatori si siedono intorno al tavolo, in modo che ciascuno possa vedere le carte degli altri 5 giocatori (e/o postazioni non-giocatori) una volta iniziata la partita. I gettoni numerati, la carta Preparazione e la carta Jolly vengono piazzati al centro del tavolo.

PREPARAZIONE DELLA PAROLA SEGRETA

Cominciate componendo una parola segreta per il giocatore alla vostra destra:

1. Mescolate il mazzo delle carte Lettera.
2. Dividete il mazzo equamente tra tutti i giocatori. Cercate nel vostro mazzo le carte per formare una parola di 5 lettere. Piazzate le carte restanti a faccia in giù.
3. I giocatori che hanno difficoltà a creare la parola possono cercare altre lettere tra gli scarti degli altri giocatori.
4. Una volta che tutti hanno formato la parola di 5 lettere, mescolate le carte che formano le parole e le passate alla vostra destra.
5. Mescolate tutte le carte scartate per formare un mazzo. Posizionatelo nel mezzo del tavolo.

Oppure usate l'App di preparazione di Letter Jam!



cge.as/lja

Livello di difficoltà: Qui viene mostrata una partita standard con 5 lettere. Potete giocare con 4 lettere o anche con 3, se i giocatori non si sentono pronti per la sfida. Una volta padroneggiato il gioco, provate con 6 o addirittura 7 lettere!

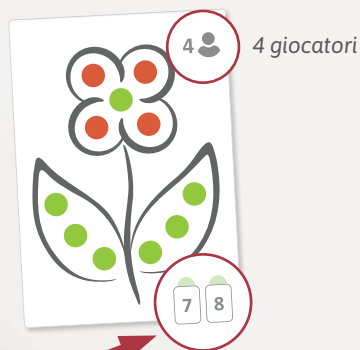
PREPARAZIONE DEI GIOCATORI

Tutti i giocatori avranno ricevuto una parola segreta mescolata (creata dalla App o dal giocatore alla vostra sinistra). Non guardate mai le vostre carte Lettera! Disponetele a faccia in giù davanti a voi, formando una fila. Mettete la prima lettera alla vostra sinistra dentro al supporto, come mostrato, in modo che sia visibile a tutti ma non a voi.

Prendete una matita e un foglietto per le ipotesi. Piegate il foglietto a metà per formare una barriera, così che nessuno possa vedere le lettere che scriverete durante la partita.

CARTA PREPARAZIONE

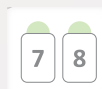
Scegliete la carta Preparazione in base al numero di giocatori e posizionalatela al centro del tavolo. Posizionate il gettone rosso e quello verde nei punti indicati.



I numeri indicano quante carte distribuire per ogni postazione di non-giocatore (vedere più avanti).

POSTAZIONI NON-GIOCATORI

Dovete utilizzare sempre tutte e sei le postazioni. Se ci sono meno di 6 giocatori, alcune postazioni saranno le postazioni non-giocatori.



Date un gettone Suggerimento verde per ogni postazione non-giocatori.

Date ad ogni postazione non-giocatori un mazzetto di carte Lettera pescate casualmente dal mazzo. Mettete il mazzetto così creato a faccia in giù sopra al gettone Suggerimento. Il numero di carte in ogni mazzetto è determinato dalla carta Preparazione.

Dopo aver creato e piazzato i mazzetti, prendete la prima carta in cima a ogni mazzetto e mettetela dentro al suo supporto, così che tutti i giocatori la possano vedere.

COME SI GIOCA — UN SINGOLO ROUND

Guardate le lettere.

All'inizio di ogni turno, ciascun giocatore può vedere tutte le lettere inserite nei supporti tranne la propria. Ora cercate una parola che potete comporre utilizzando le lettere che vedete. La stessa lettera può essere usata più volte, anche se si trova solamente su una carta.

Esempio: Siete seduti nella posizione illustrata qua sotto. Vedete diverse possibilità, tra cui LISO, SI e COSI.

Scegliete un Suggeritore.

Discutete tra voi i possibili suggerimenti che vi sono venuti in mente, così da capire chi ha il migliore. **Non dovete dare nessuna informazione sulle lettere dei giocatori**, quindi seguite attentamente le regole in fondo a questa pagina! Non parlate mai della lettera

di uno specifico giocatore e non dite mai che tipo di parola è il vostro suggerimento. Tutti i giocatori scelgono insieme il Suggeritore.

Prendete il gettone suggerimento.

Ogni gettone sulla carta Preparazione rappresenta un suggerimento che qualcuno può dare. **Quando date il vostro primo suggerimento prendete un gettone Suggerimento rosso.** Se avete già un gettone rosso dal turno precedente, andate al paragrafo "Contare i suggerimenti" a pagina 6.

Create il Suggerimento.

Il Suggeritore crea il suo suggerimento usando i gettoni numerati. Il primo gettone indica la prima lettera, il secondo la seconda e così via.

Il giocatore con la lettera O ha suggerito una parola da 7 lettere. Ha usato la tua lettera 2 volte.



QUANDO DISCUTETE DEI SUGGERIMENTI

Potete dire ...

- Quante lettere ci sono nel vostro suggerimento.
- Quanti giocatori aiuta, ma non quali.
- Quante postazioni non-giocatore utilizza ma non quali.
- Quante lettere Bonus usa, ma non quali (vedere pagina 6).
- Se usa o meno la carta Jolly.

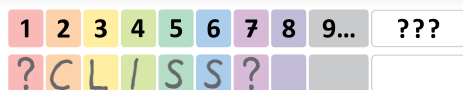
Non potete dire ...

- "Questo suggerimento aiuta tutti tranne Lisa."
- "Il mio suggerimento è un po' strano."
- "Il mio suggerimento può essere il nome di un luogo?"
- "Voi due avete la stessa lettera!"
- "Vedo solo vocali."
- "Ho usato quella lettera due volte."
- "La lettera di Paolo è difficile da usare."

Esempio: "Ho una parola di 7 lettere che usa le lettere di tutti i giocatori e una lettera di un non-giocatore. Non serve la carta Jolly per crearla."

Scrivete il suggerimento.

Se il Suggeritore usa la vostra lettera nel suggerimento, scrivete la parola sul vostro foglio delle ipotesi. Scrivete un punto di domanda per indicare la vostra lettera, che ancora non conoscete.



Tenete il vostro foglio delle ipotesi nascosto, così che nessuno, per sbaglio, possa vedere la sua lettera sul foglio.

Cercate di indovinare la vostra carta Lettera.

Dovreste avere una o più ipotesi per la vostra lettera. Scrivetele.

Esempio: Se scriveste **COSÌ**, il giocatore con la O potrebbe vedere queste possibilità.

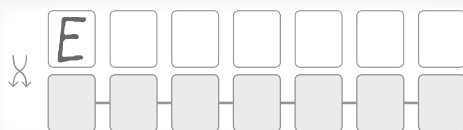


Invece, lasciando che il vostro amico desse il suggerimento indicato nella pagina precedente, potete vedere una sola possibilità.



Decidete se andare avanti.

Se siete sicuri di aver indovinato la vostra lettera, toglietela dal supporto e giratela a faccia in giù, senza guardarla. Scrivete la vostra ipotesi nella casella corrispondente in fondo al vostro foglio ipotesi.



Se non ne siete sicuri, potete tenere la stessa lettera fino al prossimo turno. La scelta è vostra. Una presa una decisione, i giocatori che decidono di andare avanti rimettono le loro carte nella propria fila, senza guardarle. **Non guardate mai le vostre carte!**

LA CARTA JOLLY

La carta Jolly può essere usata per rappresentare una lettera. Piazzate, semplicemente, il gettone numerato di fianco alla carta per mostrare dove è stata usata nel vostro suggerimento. Se la lettera viene usata più di una volta nel suggerimento, usate la carta Jolly più volte. In ogni caso, non potete usarla per rappresentare due lettere diverse nella stessa parola. **Il suggeritore non può dire quale lettera rappresenta la carta Jolly.**

Esempio: Immaginate di essere seduti nella posizione illustrata nella pagina di fronte.

Potreste usare la carta Jolly come una A per creare la parola **ALLACCIO**.

Il giocatore con la lettera

I scriverebbe il suggerimento in questo modo:



PREPARAZIONE PER IL TURNO SUCCESSIVO

Tutti i giocatori che decidono di proseguire passano alla loro lettera successiva. Ogni volta che rimettete una carta Lettera nella vostra fila, muovete il vostro supporto per la carta di uno spazio verso destra e infilate nel supporto la carta presente in quello spazio.



Dovete avanzare da sinistra verso destra. **Una volta che vi siete spostati da una lettera non potete più tornare indietro.**

Se nel suggerimento è stata usata la postazione non-giocatore, eliminate la sua lettera e prendetene una nuova dal suo mazzetto. (I dettagli sono nella prossima pagina).

Quando i giocatori cominciano a prendere nuove lettere, rimettete tutti i gettoni numerati al centro del tavolo.

CONTARE I SUGGERIMENTI

I gettoni sulla carta Preparazione indicano i suggerimenti che potete dare. Prendete sempre un gettone quando date un suggerimento.

Con 4, 5, 6 giocatori:

Prendete un gettone rosso quando date il primo suggerimento. Se ne avete già dato uno, prendete un gettone verde ogni volta che date un suggerimento.

All'inizio, gli unici gettoni verdi disponibili sono quelli sulle foglie. Se non ne è rimasto nessuno, dovete scegliere un Suggeritore che può prendere un gettone rosso, quindi un giocatore che non ha ancora dato nessun suggerimento.

Quando tutti i gettoni rossi sono stati usati, tutti hanno dato almeno un suggerimento e la vostra squadra viene ricompensata, il gettone verde al centro del fiore diventa disponibile.

In una partita a 3 giocatori, prendete ogni volta un gettone rosso per i primi due suggerimenti.

In una partita a 2 giocatori, prendete ogni volta un gettone rosso per i primi tre suggerimenti. Una volta che tutti i gettoni rossi sono stati usati, tre gettoni verdi diventano disponibili.

POSTAZIONI NON-GIOCATORI

Userete sempre 6 postazioni, così che ogni giocatore possa vedere sempre 5 lettere. Le carte nelle postazioni non-giocatori possono essere usate in qualunque suggerimento, proprio come fossero lettere dei giocatori.

Alla fine del turno, la lettera alla postazione non-giocatore viene eliminata se è stata usata nel suggerimento (le lettere eliminate possono essere rimesse nella scatola). Date alla postazione non-giocatore la carta successiva in cima al suo mazzetto.

Quando l'ultima carta del mazzetto è stata usata, viene svelato il gettone verde. Mettetelo su una delle foglie della carta Preparazione. La vostra squadra ha guadagnato un suggerimento in più!

Una volta che il mazzetto è vuoto, la postazione non-giocatore riceve la sua nuova carta dal mazzo nel centro del tavolo.

LETTERE BONUS

Verso la fine del gioco, alcuni giocatori resteranno senza carte. **Se avete rimesso la vostra ultima carta nella vostra fila, prendetene una nuova dal mazzo.** Mettete il supporto della carta davanti alla vostra fila così da far capire che avete terminato le vostre lettere iniziali. Quando qualcuno usa queste lettere extra in un suggerimento, potete provare a indovinarle. Dichiarate la vostra ipotesi ad alta voce, poi guardate la carta. **Se avete indovinato, diventa una lettera Bonus.** Mettete la lettera Bonus vicino alla carta Jolly. Se avete sbagliato, invece, eliminate la carta.

Sia che abbiate indovinato o meno, prendete una carta nuova dal mazzo. Non c'è limite al numero di carte Bonus che la vostra squadra può avere.

6

Un gioco di Ondra Skoupý

Illustrazioni: Lukáš Vodička, František Sedláček

Art Direction & Layout: Michaela Zaoralová, Dávid Jablonovský

Ulteriori illustrazioni: Radim "Finder" Pech

Regolamento: Jason Holt

Project Management: Petr Murmak, Dita Lazárková

Produzione: Vít Vodička

Traduzione: Caterina Selva

Edizione Italiana: Riccardo Rodolfi



Distributore
esclusivo per l'Italia:
Cranio Creations s.r.l.
Via del Caravaggio 21
20144 Milano
P. iva 06592630963
www.craniocreations.it

© Czech Games Edition
July 2019
www.CzechGames.com

Ringraziamenti speciali a: Gabča, Jeník, Tom, i miei genitori, Marcela, Vlaada, Jakub, Jirka, Tomáš, Petr, Dan, e tutti i miei amici di CGE, Paule i suoi amici, 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, e tutte le persone meravigliose che mi hanno aiutato a testare il gioco a Czechgaming, Brno Boardgame Club, Herní čas, TMOU, Gamer Pie, Podmitrov, Gathering of Friends, UK Games Expo, Origins, e altri eventi e conventions.

Se più giocatori stanno cercando di indovinare le lettere Bonus, possono farlo in qualunque ordine. Le postazioni dei non-giocatori non possono avere lettere Bonus.

Una lettera Bonus può essere usata per aiutarvi a creare un suggerimento, come fosse la lettera di una postazione non-giocatore. **Dopo averla usata come suggerimento, eliminatela.** Le lettere Bonus possono essere usate anche alla fine del gioco.

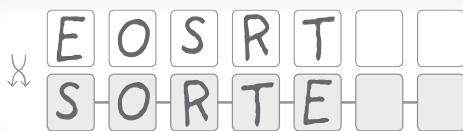
FINE DEL GIOCO

Ci sono due modi in cui il gioco può finire:

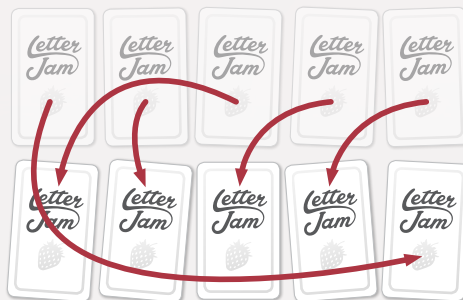
- Se finite un turno senza avere più nessun gettone Suggerimento per il prossimo turno, il gioco è finito.
- Il gioco finisce anche se ci sono ancora dei gettoni Suggerimento, ma tutti i giocatori decidono di non aver bisogno di ulteriori suggerimenti.

Guarda il tuo foglio delle ipotesi e prova a formare una parola.

Dovresti avere un'ipotesi per ogni lettera della tua fila. Dovete ora riposizionare le lettere per formare una parola. Quando pensate di aver capito la vostra parola, scrivetela.



Tenendo le carte a faccia in giù, ricombinatele in modo da formare la vostra parola segreta.



Consiglio: alcuni giocatori si aiutano mettendo i gettoni numerati sulle loro carte prima di muoverle.

Potete usare le lettere Bonus o la carta Jolly per aiutarvi.

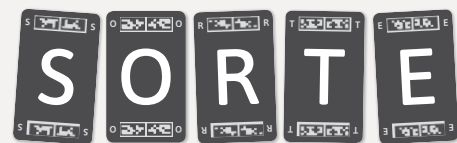
Quando cercate di formare una parola, qualunque vostra lettera può essere rimpiazzata da una carta Bonus o dalla carta Jolly. Semplicemente mettetela a faccia in su sopra le vostre carte che volete sostituire. Potete usare più di una di queste carte prese dal centro del tavolo, ma la stessa carta non può mai essere usata da più di un giocatore

*Esempio: la migliore ipotesi di Paolo è che ha C, D, O, A, e S ma non riesce a formare una parola quindi qualcosa deve essere andato storto. Paolo è poco sicuro del suo tentativo con la lettera S, perciò decide di sostituire la carta. Può formare la parola **CALDO** sostituendola la S con la carta Jolly o con la lettera Bonus L.*

Nota: potete anche usare le lettere Bonus o il Jolly per formare una parola più lunga di quella assegnata all'inizio. Nel sistema facoltativo di conteggio dei punti, questo vi dà 1 punto per ogni lettera extra.

Ciascuno rivela la propria parola.

Fate a turno. Vi raccomandiamo di cominciare con i giocatori che si sentono più sicuri delle loro parole.



Non dovete per forza formare la stessa parola che vi era stata assegnata. Se vi era stata data la parola **SORTE**, potete formare la parola **RESTO**. Potete usare la lettera Bonus **P** per formare **PORTE** o addirittura **PRESTO**. Il vostro obiettivo è semplicemente quello di formare una parola in italiano di cui conoscete il significato senza dover guardare nel dizionario. E va bene anche se pensavate di stare formando un'altra parola.

Se più o meno tutti hanno formato una parola allora tutti quanti hanno più o meno vinto.

Tutti i giocatori condividono ugualmente la vittoria. Certo, l'ideale sarebbe che tutti i giocatori riescano a comporre una parola, ma è difficile giocare una partita perfetta. Se vi avvicinate, è già un buon risultato.

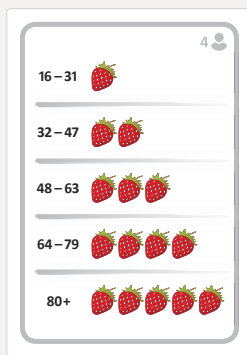
PUNTEGGIO

Se vi va, potete conteggiare il vostro punteggio Letter Jam. Alle parole sbagliate viene assegnato 1 punto per ognuna delle lettere iniziali indovinate correttamente. Per ogni parola giusta:

- Ottenete un punteggio di 3 volte la lunghezza iniziale.
- Più un punto per ogni lettera oltre quella lunghezza.
- Più un punto per ogni gettone verde rimasto sulla carta di preparazione.

Esempio: vi era stata data la parola **SORTE**, avete usato una lettera Bonus **P** per formare **PRESTO** e la vostra squadra ha avanzato due gettoni verdi: la vostra parola dà alla squadra $15 + 1 + 2 = 18$ punti!

Il retro della vostra carta Preparazione mostra quanto è dolce la vostra vittoria:



Commestibile

Saporita

Gustosa

Deliziosa

Dolcissima

DOMANDE FREQUENTI

“È” è un suggerimento permesso?

Sì. Ogni parola è un suggerimento permesso, se pensate che quella parola esista veramente. Le parole permesse includono le abbreviazioni come **ITA** e i nomi dei vostri personaggi dei fumetti preferiti. In ogni caso, non potete assolutamente indicare che la vostra parola potrebbe essere inusuale.

Posso dare un suggerimento di 10 lettere?

Certo. Fate finta di avere gettoni numerati extra (10 e più) e dite ai vostri amici dove i vostri finti gettoni dovrebbero andare.

E se vedo due R?

Non dite niente. Se vedete un suggerimento che usa due **R** (ad esempio **CARRO**) potete usare la stessa lettera due volte, oppure potete usare entrambe le carte. Decidete voi.

Le lettere in grigio sul mio foglio delle ipotesi vogliono dire che queste lettere non sono nel mazzo?

Sì. Se ne avete bisogno per formare una parola, usate la carta Jolly.

Quando formo una parola segreta, va bene se alcuni giocatori fanno parole più corte o più lunghe degli altri?

Sì, va benissimo. Ma ricordatevi, i giocatori con più lettere hanno bisogno di più suggerimenti, quindi molto probabilmente ne daranno meno.

Posso usare la mia lettera in un suggerimento?

No, puoi usare solo le lettere che vedi.

Più avanti nel gioco, posso dire se il mio suggerimento aiuta quelli che ne hanno più bisogno?

Potete discutere strategie ed obiettivi prima di cominciare a confrontare i suggerimenti. E se credete che il vostro suggerimento aiuti chi ne ha bisogno, potete dire di avere un buon suggerimento. Non potete però dire che è tra questi e chi no.

Posso andare avanti se non sono sicuro di una lettera?

Potete andare avanti se vi è stato dato un suggerimento, anche se il suggerimento era nel turno precedente. In seguito, non potete più tornare indietro ma, ogni tanto, dovrete provare ad indovinare, soprattutto se non avete quasi più suggerimenti.

Cosa succede se ottengo informazioni dai suggerimenti degli altri giocatori?

Usatele! È permesso dire se siete sicuri o meno della vostra lettera. Questa informazione potrebbe aiutare gli altri giocatori ad andare avanti. Non puoi dire ad alta voce la tua ipotesi, tranne nel caso della lettera Bonus, e in questo caso anche un errore può essere d'aiuto!

Se non riesco a formare la mia parola finale, posso fare una parola più piccola?

NO, MA PROVA AD USARE LA CARTA JOLLY.