

LETTER



Für 2-6 Spieler ab 10 Jahren -
auch als Solitärspiel geeignet.

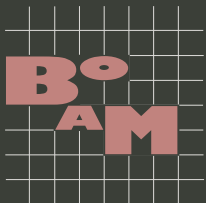
Spielziel

Im Spiel gilt es, Buchstaben so anzulegen, dass ein Wort oder mehrere Wörter entstehen. Dabei müssen die verwendeten Buchstaben jeweils über eine Kante miteinander verbunden sein. Jeder Spieler schreibt sich sein neu gebildetes Wort sowie eventuell zusätzlich entdeckte und benannte Wörter auf. Je nach Spielversion zählen die Wörter, die Summe der Buchstaben oder zusätzliche Prämienpunkte bei längeren Wörtern. Wer am Schluss die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

- Die Spieler sollten sich vor Spielbeginn auf einen Modus einigen, welche Wörter und Wortformen (Einzahl / Mehrzahl usw.) sie als gültig akzeptieren und welche nicht. Es hat sich als sinnvoll erwiesen, Abkürzungen und Vornamen nicht gelten zu lassen. Geografische Bezeichnungen wie Stadt, Land, Fluss sind jedoch erlaubt, ebenso Abkürzungen wie SMS, die keine sinnvolle deutsche Entsprechung haben. Eine gute allgemeine Regel ist: „Es werden alle Wörter gewertet, die sinnvoll in einem deutschen Satz verwendet werden können.“ Im Zweifelsfall gilt ein aktuelles Wörterbuch oder Lexikon.
- Alle Buchstaben werden verdeckt gemischt. Die 6 Blankosteine werden extra bereit gelegt. Die Spieler nehmen nun nacheinander Buchstabe für Buchstabe in beliebiger Größe auf und legen diese offen vor sich ab. Je nach Spieleranzahl nehmen sie folgende Mengen:
 - 2 Spieler – je 15 Buchstaben beliebiger Größe plus einen beliebigen Blankostein
 - 3 Spieler – je 10 Buchstaben beliebiger Größe plus einen beliebigen Blankostein
 - 4 Spieler – je 7 Buchstaben beliebiger Größe plus einen beliebigen Blankostein
 - 5 Spieler – je 6 Buchstaben beliebiger Größe plus einen beliebigen Blankostein
 - 6 Spieler – je 5 Buchstaben beliebiger Größe plus einen beliebigen Blankostein
- Jeder Spieler erhält noch einen Stift und ein Blatt Papier zum Aufschreiben der Wörter und Punkte.
- Das Spiel kann mit und ohne Zeitbegrenzung gespielt werden. Beim Spiel mit Zeitbegrenzung wird die Sanduhr bereitgestellt.
- Die Spieler einigen sich, nach welcher Punktwertung sie spielen wollen und wer das Spiel beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.
- Wir empfehlen, alle Buchstaben nur in einer Leserichtung auf das Spielbrett zu legen.

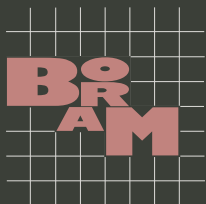
Spielablauf



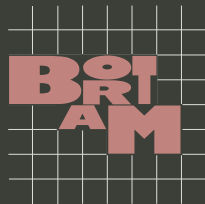
In der ersten Spielrunde nimmt jeder Spieler, der am Zug ist, einen beliebigen seiner Buchstaben auf und legt ihn in freier Wahl auf dem Spielfeld ab, mit oder ohne Kontakt zu einem anderen Buchstaben, und ohne die Legeregeln für das weitere Spiel beachten zu müssen.

Legebeispiel zur ersten Spielrunde bei 4 Spielern.
Es könnten die Worte - **AB**, **ABO**, **AM** und **OB** - gebildet werden.

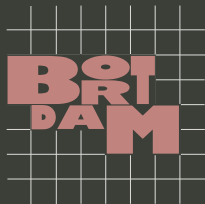
In den folgenden Spielrunden darf jeder Spieler, der an der Reihe ist, **einen** seiner Buchstaben unter Beachtung der Legeregeln anlegen und muss zumindest ein neues Wort nennen, das damit gebildet wird. Wird mit Sanduhr gespielt, hat er dafür 30 Sekunden zur Verfügung – ansonsten muss er nach Ablauf einer angemessenen Zeit freiwillig passen.



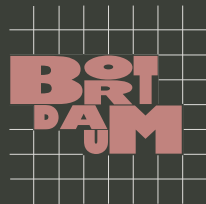
**ARM, BAR,
BOR, BORA,
RAM**



**ABORT, AMT,
ART, BART,
BROT, ORT,
ROT, TOR, TRAB**



**BAD, DA,
DARM, DART,
RAD**



**BAU, BAUM,
DAU, RAUM,
TRAUM, UM**

Legebeispiel zur zweiten Spielrunde. Wortbildung je Folgespieler.

Legt der Spieler einen Buchstaben an und kann damit ein neues Wort bilden, nennt er dieses und ggf. weitere Wörter, die er nun auf dem Spielfeld entdeckt. Weitere Wörter müssen nicht unbedingt in Zusammenhang mit dem gerade gelegten Buchstaben stehen. Alle diese Wörter schreibt er auf sein Blatt Papier.

Kann ein Spieler nicht regelkonform anlegen, legt er einen seiner Buchstaben als „Freien Buchstaben“ neben das Spielfeld oder einen "Blankostein" auf das Spielfeld. Danach ist, sofern nicht geklopft wurde, der nächste Spieler an der Reihe.

Ein Spieler, der keine Buchstaben mehr besitzt ist aber weiterhin im Spiel. Er kann sich durch "Klopfen" am weiteren Spiel beteiligen oder "Freie Buchstaben" nutzen, sobald er am Zug ist. Sind beide Möglichkeiten nicht gegeben wird er beim regulären Spielzug übergangen.

Regeldetails

- 1. Legen:** Die Buchstaben müssen innerhalb des Spielfeldrasters liegen und dabei ein oder mehrere Rasterfelder vollständig bedecken.
- 2. Anlegen:** Jeder Buchstabe muss über eine Kante einen bereits liegenden Buchstaben berühren. Dabei ist es egal, ob sie sich über die gesamte Kantenlänge oder nur über eine Spielfeldrasterlänge berühren. **Diagonal legen ist nicht erlaubt.**
- 3. Lesen:** Die Wahl des Anfangsbuchstabens eines Wortes ist beliebig. Die Leserichtung kann von oben nach unten, von unten nach oben, von links nach rechts, von rechts nach links und im beliebigen Zickzack gehen. Entscheidend ist nur, dass sich die Buchstaben entsprechend der Anlegeregeln fortlaufend berühren. **Diagonal lesen ist nicht erlaubt.** Die Mehrfachverwendung eines Buchstabens innerhalb eines Wortes ist nicht erlaubt.
- 4. Neue Wörter:** Ein Wort gilt als „neu“, wenn es noch kein Spieler notiert hat. Ausnahme: Das Wort hat mit dem zuvor gebildeten gleichen Wort keinen Buchstaben gemeinsam.
- 5. Freie Buchstaben:** Bei ihrer Verwendung gilt die **Ausnahmeregel**, dass sie in beliebiger Menge alternativ oder zusätzlich zu einem eigenen Buchstaben angelegt werden können, also z.B. zu STADT noch **T,O,R** = STADTTOR. Auch das Bilden mehrerer Wörter ist erlaubt. Allerdings gilt auch hier die Zeitbegrenzung, sofern diese vereinbart wurde. Wird irrtümlich ein Buchstabe angelegt, ohne dass ein gültiges Wort entsteht, wird der Buchstabe zurückgenommen und es muss zusätzlich ein eigener Buchstabe an den Spielfeldrand gelegt werden.
- 6. Blankosteine:** Der "Blankostein" ermöglicht das Anlegen auf dem Spielfeld, **ohne** ein neues Wort legen zu müssen. Dadurch vermeidet man, einen seiner Buchstaben als "Freien Buchstaben" an den Spielfeldrand legen zu müssen. Natürlich kann ein "Blankostein" auch taktisch als Blockade für andere Spieler eingesetzt werden. Spieler können auch innerhalb eines Spielzugs einen bereits ausliegenden "Blankostein" gegen einen eigenen Buchstaben beliebiger Größe eintauschen, wenn sie so ein neues Wort legen können.
- 7. Klopfen:** Durch "Klopfen" kann ein Spieler **außer der Reihe** zusätzlich erkannte Wörter für sich reklamieren sowie die Spielreihenfolge ändern. "Klopfen" kann man nach Ablauf der Spielzeit eines anderen Spielers. Wer klopft, ohne ein gültiges Wort nennen zu können, muss einen seiner Buchstaben als "Freien Buchstaben" an den Spielfeldrand legen und ändert auch nicht die Spielreihenfolge. Klopfen mehrere Spieler gleichzeitig, wird ausgewürfelt, wer an der Reihe ist – die höhere Zahl gewinnt. Beim Spiel auf Zeit hat jeder Klopfer ebenfalls 30 Sekunden. Danach kann erneut geklopft werden, auch von Spielern, die bereits zuvor geklopft hatten. Der letzte erfolgreiche Klopfer setzt das Spiel fort.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, sobald in einer Runde keiner der Spieler mehr in der Lage ist, ein neues Wort zu bilden oder zu entdecken. Dabei ist es unerheblich, wie viele Buchstaben noch nicht angelegt wurden. Danach werten die Spieler ihre Ergebnisse aus.

Punktwertung und Ermittlung des Gewinners

Möglichkeit 1: Gewinner ist, wer die meisten Wörter aufgeschrieben hat, bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der Buchstaben.

Möglichkeit 2: Gewinner ist, wer in seinen Wörtern insgesamt die meisten Buchstaben verwendet hat.

Möglichkeit 3: Gewinner ist, wer die meisten Punkte gesammelt hat. Dabei gibt es zur Anzahl der Buchstaben bei langen Wörtern zusätzliche Prämienpunkte: Für ein Wort mit fünf Buchstaben gibt es 1 zusätzlichen Punkt, d.h., 6 Punkte insgesamt. Für jeden weiteren Buchstaben gibt es einen weiteren Punkt, also für ein Wort mit neun Buchstaben 9 plus 5 Punkte = 14 Punkte.

Solitärspielvarianten

Folgende Spielvarianten sind für alle, die gern allein knifflige Aufgaben lösen:

Variante 1: Bilden Sie möglichst viele Wörter aus einer bestimmten Menge von Buchstaben und versuchen Sie alle Buchstaben unterzubringen. Beginnen Sie mit z.B. zehn Buchstaben und steigen sich dann langsam. Dafür können Sie sich auch Zeitlimits setzen.

Variante 2: Bilden Sie möglichst lange Wörter aus einer bestimmten Menge an Buchstaben! Hierfür eignen sich Mengen ab 20 Buchstaben. Setzen Sie sich ein Zeitlimit.

Autoren: Michael Sohre & Werner Falkhof

Idee & Design: Michael Sohre

Redaktionelle Bearbeitung: Christian Beiersdorf / PROJEKT SPIEL



© **THETA-promotion 2009**
Johannistisch 20
D-14532 Kleinmachnow

Tel: +49(0)33203/78628
Web: www.theta.de
Mail: info@theta.de

LETTER



For 2-6 players from 10 years old-
also good as solitaire.

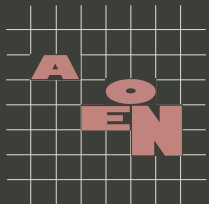
Game objective

The goal of the game is to place the letters on the board, in order to create one or more words. The letters that create the word must be connected to each other. Each player writes down the newly created word plus all those he or she eventually discovers. Depending on the agreed game rules, the player gets points for the words or for the number of the letters or for the longer words. The player, who at the end has the highest number of points, wins.

Game preparation

- The players agree at the beginning of the game which rules to follow, which words and word forms (singular/ plural etc) are allowed and which are not. It would be reasonable not to allow abbreviations and first and surnames. Geographical terms like cities, countries, and rivers are of course allowed, as abbreviations like SMS. A good general rule is “all words that make sense in a normal sentence are accepted.” In case of doubt, just use a dictionary.
- All letters except the blank ones are to be shuffled with the letter-side downwards. The players take one letter after the other (can choose whatever size preferred) and put them open on the table. The number of letters to be used depends on the overall number of players:
 - 2 players - 15 letters each of any size plus a blank one
 - 3 players - 10 letters each of any size plus a blank one
 - 4 players - 7 letters each of any size plus a blank one
 - 5 players - 6 letters each of any size plus a blank one
 - 6 players - 5 letters each of any size plus a blank one
- Each player gets a pen and a piece of paper in order to write down the words and the points.
- The game can be played with or without a time limit. A hourglass can be used for the time limited option.
- The players agree now how the points are calculated and who begins. The direction of play is clockwise.
- We suggest to place all letters in one reading direction.

Course of the game



In the first round each player picks one letter from the table and places it on the board, wherever he or she prefers. In this round it is not mandatory to put the letters next to each other.

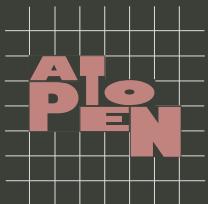
See “placing” example after the first round with 4 players. One player could create the words **NO**, **ON** and **ONE**.

For the following rounds each player can place **one** of their letters on the board only by following the game rules and only if a new word is created.

For those who play with the hourglass, each player has 30 seconds to place a letter. For those who play without a time limit, each player should take a reasonable amount of time to think. Then it is the next player's turn.



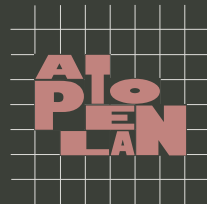
**AT, ATONE,
NET, NOT,
NOTE, TEN,
TO, TON, TONE**



**APE, PEN, PEON,
PET, TAP, TAPE**



LEN, LET, TEL



**AEON, LANE,
LEA, LEAN, PEA,
PEAL, PLANE
PLEA, TEAL**

Example of the second round.
Word sequence for each player.

The player places the letter that creates a new word – the player should name it and write it down on his or her piece of paper. In case the same player discovers other words, even if they are not directly related to the letter just added, he or she can also name them and write them down.

The player can't place a letter to create a new word - in this case, the player can add a blank token onto the board or give any of their letters away by placing it next to the board as a “Free letter”. After that, if nobody else has “Knocked”, it is the next player's turn.

A player who has no more letters is still in the game. They may continue to participate in the game by “Knocking” on the table or using “Free letters”. If both options do not exist it is the next player's turn.

Rule details

1. Placing: the letters have to be placed within the game board grids and have to cover one or more grid fields.

2. Attaching: each letter must “touch” the neighbours letter along the border of the grid. It is not important that the letters are connected to each other through the whole length or just part of it. **Placing diagonally is not allowed.**

3. Reading: the choice of the first letter of a word is discretionary. The reading direction can be done from top to bottom, from bottom to top, right to left, left to right or zigzag. Mandatory is only that the letters touch each others continuously. The same letter can't be used more than once in the same word. **Reading diagonally is not allowed.**

4. New words: a word is “new”, when any of the players have not written it down. Exception: the word doesn't have any letter in common with the previously formed word.

5. Free letters: when using “Free letters” it's possible to place one or more letters (as long as they are "Free letters") in order to create new words. For example adding to CART the two letters "O" and "X" = OXCART.

It is also allowed to create several words. However attention should be paid to the time limit, if agreed on this. In case a letter is placed mistakenly without creating a new word, the player must put it back and have to give also one of their own letters away and place it next to the board as a "Free letter".

6. Blank token: the "Blank token" allow placing **without** having to form a new word. This avoids the loss of a letter that in this case would need to be placed next to the board as a "Free letter". Of course, the use of a "Blank token" can be a tactical move to block the other players. Players can, when it's their turn, exchange a "Blank token" with one of their own letters (of any size), only if they succeed in forming a new word.

7. Knocking: all players can knock on the table **at any time** after the last player's turn to announce that they discovered a word. If a word is successfully formed, the order of play changes and this player can now place his or her letter.

Who knocks but fails to create a new word has to give away one of their letters as a “Free letter”. In this case the playing order doesn't change.

The knocking of several players at the same time is clarified by rolling a dice: the one who wins can name the next new word. If time limits are set, after 30 seconds others players can knock again. With the last successfully “Knocker” the game moves on.

End of the game

The game ends when none of the players is able to form or discover a new word. It's not important how many letters are still unused. At this point each player counts his or her own points.

Point system and evaluation of the winner

Option 1: the winner is the one who wrote down the highest number of words. In case of drawn, the highest number of letters wins.

Option 2: the winner is the one who used the highest number of letters.

Option 3: the winner is the one who made the highest number of points. Additional to the number of letters used, there are extra points if the words are longer. For a word with 5 letters, there is 1 bonus point (= 6 points); for each additional letter there is one bonus point; for a word with 9 letters the points are 9 for the letters + 5 for the bonus points = 14 points.

Solitaire versions

The following two options are ideal for those who like to solve brainteaser:

Option 1: compose as many words as possible with a limited amount of letters! Start for example with 10 letters and try to slowly improve your performance. You can also set time limits.

Option 2: compose as many long words as possible! For this option it is ideal to use 20 letters or more. Set a time limit.

Autors: Michael Sohre & Werner Falkhof
Idea & design: Michael Sohre
Editing: Christian Beiersdorf / PROJEKT SPIEL



© **THETA-promotion 2009**
Johannistisch 20
D-14532 Kleinmachnow

Tel: +49(0)33203/78628
Web: www.theta.de
Mail: info@theta.de

LETTER



Pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans.
Convient aussi pour un seul joueur.

But du jeu

Pendant la partie, vous essayez de placer les lettres de manière à former un ou plusieurs mots. Les lettres utilisées doivent se toucher par un côté. Chaque joueur note son mot nouvellement formé ainsi que les mots qu'il a éventuellement découverts et nommés en plus. Selon la version choisie, on compte les mots, la somme des lettres ou les points additionnels obtenus pour des mots longs. À la fin, le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie.

Préparatifs

- Avant de commencer, les joueurs devraient se mettre d'accord sur les catégories de mots et formes acceptées (singulier/pluriel, etc.). Par expérience, il est raisonnable d'exclure les abréviations et prénoms et de permettre en revanche les noms géographiques - villes, pays, rivières - ainsi que les abréviations sans équivalent en français (comme SMS). Une règle utile : « On peut former tous les mots qu'on peut raisonnablement utiliser dans une phrase française. » En cas de doute, on peut se référer à un dictionnaire ou encyclopédie.
- Mélangez toutes les lettres, face cachée. Gardez à part les six pièces blanches. À tour de rôle, les joueurs prennent des lettres, l'une après l'autre, de n'importe quelle taille, et les placent devant eux sur la table, face visible. Selon le nombre de joueurs, chacun prend un nombre déterminé de pièces :

2 joueurs – chacun 15 lettres de n'importe quelle taille ainsi qu'une pièce blanche

3 joueurs – chacun 10 lettres de n'importe quelle taille ainsi qu'une pièce blanche

4 joueurs – chacun 7 lettres de n'importe quelle taille ainsi qu'une pièce blanche

5 joueurs – chacun 6 lettres de n'importe quelle taille ainsi qu'une pièce blanche

6 joueurs – chacun 5 lettres de n'importe quelle taille ainsi qu'une pièce blanche

- En outre, chaque joueur reçoit un crayon et une feuille de papier pour noter les mots et les points.
- Vous pouvez jouer avec ou sans limite de temps. Pour une partie avec limite de temps, préparez le sablier.
- Les joueurs se mettent d'accord sur la méthode d'évaluation qu'ils veulent appliquer et déterminent le premier joueur. Ensuite, on joue à tour de rôle ensuivant le sens des aiguilles d'une montre.
- Nous recommandons de placer les lettres sur le plateau de jeu dans un seul sens de lecture.

Déroulement de la partie



Lors de la première manche, pendant son tour, chaque joueur choisit n'importe quelle de ses lettres et la place sur le plateau de jeu sur une case quelconque - sans ou avec contact avec une autre lettre et sans devoir observer les règles de placement.

Exemple pour la première manche dans une partie à 4 joueurs.
Les joueurs ont formé des mots suivants : **MA**.

Lors des manches suivantes, pendant son tour, chaque joueur peut ajouter **l'une** de ses lettres en respectant les règles de placement. En outre, il doit nommer au moins un nouveau mot qu'on peut former en utilisant cette lettre. Si vous jouez avec le sablier, le joueur dispose de 30 secondes pour exécuter son tour ; sinon, il doit volontairement passer son tour après un délai convenable.



**AMOUR, AU,
MOU, MUR, OU**



MURE, RUE



**ATRE, AUTRE,
MAT, MOUT**



**JE, JEU, JOUE,
JOUR, JURE**

Exemple pour la deuxième manche : formation des mots de chaque joueur.

Au moment où le joueur pose une lettre et forme un nouveau mot, il nomme ce mot et, le cas échéant, ceux qu'il a éventuellement découverts en plus sur le plateau de jeu. Les mots additionnels ne doivent pas forcément avoir un rapport avec la lettre nouvellement placée. Le joueur note tous ces mots sur sa feuille de papier.

Si un joueur ne peut pas poser de lettre selon les règles, il place soit l'une de ses lettres comme « lettre libre » à côté du plateau de jeu, soit une « pièce blanche » sur le plateau de jeu. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant, si personne n'a frappé sur la table.

Si un joueur n'a plus de lettres, il continue pourtant à jouer. Il peut participer au jeu en « frappant » ou en utilisant des « lettres libres » lors de son tour. S'il ne peut pas profiter de ces deux possibilités, il doit passer son tour.

Des règles en détail

- 1. Placer :** les lettres doivent se trouver dans les limites du quadrillage et couvrir complètement une ou plusieurs cases.
- 2. Ajouter :** chaque lettre doit toucher par un côté une autre lettre qui se trouve déjà sur le plateau de jeu. Peu importe si les lettres se touchent par toute la longueur du côté ou seulement par la longueur d'une case. **Un contact diagonal ne suffit pas.**
- 3. Lire :** On peut choisir n'importe quelle lettre pour commencer un mot. Le sens de lecture peut être de haut en bas, de bas en haut, de gauche à droite, de droite à gauche et dans n'importe quel zigzag. La seule règle décisive, c'est que les lettres doivent se toucher d'une façon continue selon la règle d'ajout de pièces. **Il n'est pas** permis de lire diagonalement. Il est interdit d'utiliser la même lettre plusieurs fois pour former un même mot.
- 4. Nouveaux mots :** un mot est « **nouveau** » si aucun autre joueur ne l'a noté sur sa feuille. Exception: ce mot est formé une deuxième fois mais avec des pièces complètement différentes.
- 5. Lettre libre :** pour leur emploi, on **applique la règle d'exception** selon laquelle on peut les ajouter dans n'importe quelle quantité au lieu d'une lettre à soi ou en plus. De cette manière, on peut par exemple élargir VER par **R,E** = VERRE. Il est aussi possible de former plusieurs mots. La limite de temps, si on a convenu d'en tenir compte, s'applique aussi dans ce cas-là. Si on place une lettre par erreur sans former de nouveau mot valable, on reprend la lettre et on doit placer une pièce à soi ainsi que cette lettre à côté du plateau de jeu.
- 6. Pièce blanche :** à l'aide de « la pièce blanche », on peut placer une pièce sur le plateau de jeu **sans** former de nouveau mot. On évite ainsi de devoir placer l'une de ses lettres comme « lettre libre » à côté du plateau de jeu. Naturellement, on peut aussi utiliser une « pièce blanche » d'une manière tactique pour bloquer les autres joueurs. Lors de son tour, un joueur a le droit d'échanger une « pièce blanche » qui se trouve déjà sur le plateau de jeu contre une propre lettre de n'importe quelle taille, s'il forme de cette manière un nouveau mot et s'il observe les règles de placement.
- 7. Frapper :** en « frappant » sur la table, un joueur peut - **avant son tour** - revendiquer des mots qu'il a trouvés en plus et modifier en sa faveur l'ordre de jeu. On peut « frapper » une fois que le sablier d'un autre joueur est écoulé. Si on « frappe » sans nommer de mot valable, on doit placer l'une de ses lettres comme « lettre libre » à côté du plateau de jeu et l'ordre de jeu n'est pas modifié. Au cas où plusieurs joueurs « frappent » simultanément, on joue aux dés pour savoir à qui c'est le tour : le chiffré le plus élevé gagne. Si on joue avec une limite de temps, le « frappeur » doit également exécuter son tour en 30 secondes. Le dernier « frappeur » couronné de succès continue la partie.

Fin de la partie

La partie est finie au moment où, dans une manche, personne ne peut plus former ou découvrir de nouveau mot. Dans ce cas-là, le nombre de pièces qui ne se trouvent pas encore sur le plateau de jeu n'importe pas. Ensuite, on procède à l'évaluation.

Comptage des points et détermination du vainqueur

Possibilité 1 : le joueur qui a noté le plus grand nombre de mots a gagné. Si plusieurs joueurs sont à égalité, c'est le nombre de lettres qui compte.

Possibilité 2 : le joueur qui a utilisé le plus grand nombre de lettres au total dans ses mots a gagné.

Possibilité 3 : le joueur qui a ramassé le plus grand nombre de points a gagné. Pour cela, on compte des points additionnels pour les mots longs : un mot avec cinq lettres rapporte 1 point additionnel - c'est-à-dire 6 points au total. Pour chaque lettre de plus, on reçoit un point de plus - pour un mot de 9 lettres, on reçoit donc $9 \text{ plus } 5 = 14$ points.

Des variantes pour une partie tout seul

Pour tous les joueurs qui aiment résoudre des problèmes difficiles tout seul :

Variante 1 : choisissez une quantité déterminée de lettres, formez autant de mots que possible et essayez d'utiliser toutes les lettres. Commencez par exemple avec dix lettres, puis augmentez peu à peu. Vous pouvez aussi jouer avec une limite de temps.

Variante 2 : formez des mots aussi longs que possible en utilisant une quantité déterminée de lettres. Il convient de choisir une quantité à partir de 20 lettres. Jouez avec une limite de temps.

Auteurs : Michael Sohre & Werner Falkhof

Idée & design : Michael Sohre

Rédaction : Christian Beiersdorf / PROJEKT SPIEL

Traduction : Birgit Irgang



© **THETA-promotion 2009**
Johannistisch 20
D-14532 Kleinmachnow

Tél : +49(0)33203/78628
Internet : www.theta.de
E-Mail : info@theta.de

LETTER



Per 2-6 persone a partire dai 10 anni – oppure come solitario.

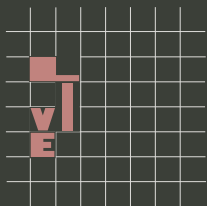
Scopo del gioco

Nel gioco bisogna utilizzare le lettere in modo da formare una o più parole. Le si devono accostare in modo che un lato dell'una sia adiacente a quello dell'altra. Ogni giocatore si annota via via la parola nuova che ha appena formato ed altre che ha eventualmente scoperto. A seconda della decisione si contano il numero delle parole o la somma delle lettere usate oppure valgono i punti premio per le parole lunghe. Vince chi alla fine ha più punti.

Preparazione

- Prima di iniziare i giocatori dovrebbero mettersi d'accordo su quali parole ritenere valide e quali no (singolare/plurale). Si è visto che è meglio escludere abbreviazioni e nomi propri. Sono accettati nomi geografici di città, fiumi e Paesi, così come abbreviazioni tipo SMS che non hanno un corrispondente in italiano. Una buona regola è questa: „Sono valide tutte quelle parole che in italiano hanno un senso compiuto.“ In caso dubbio vale quello che viene riportato su un dizionario di edizione recente.
- Si mescolano tutte le tessere girate. Le 6 tessere vuote si lasciano a parte. I giocatori prendono a turno lettere di varia grandezza, una alla volta, le girano e le mettono davanti a sé. A seconda del numero di giocatori varia quello delle lettere:
 - 2 giocatori – 15 lettere di varia grandezza e una tessera vuota a ognuno
 - 3 giocatori – 10 lettere di varia grandezza e una tessera vuota a ognuno
 - 4 giocatori – 7 lettere di varia grandezza e una tessera vuota a ognuno
 - 5 giocatori – 6 lettere di varia grandezza e una tessera vuota a ognuno
 - 6 giocatori – 5 lettere di varia grandezza e una tessera vuota a ognuno
- Ogni giocatore ha una penna e un foglio di carta per segnare sia le parole che il punteggio.
- Si può giocare con limite di tempo oppure no. Per misurare il tempo si può usare la clessidra.
- I giocatori decidono come contare i punti e chi comincia il gioco. Il gioco prosegue poi in senso orario.
- E' consigliato disporre tutte le lettere sul campo in un solo senso di lettura.

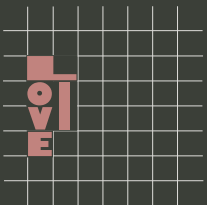
Svolgimento



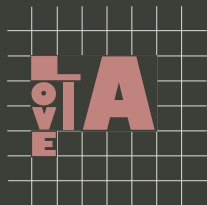
Al primo giro ogni giocatore in turno sceglie una delle proprie lettere e la posiziona liberamente sul campo, accostandola o no ad altre, senza seguire le normali regole del gioco.

Come posizionare le lettere al primo giro. Esempio con 4 giocatori. Si potrebbero formare le parole - **IL, LI, VE, e VI** - .

Nei giri successivi ogni giocatore deve mettere **una** delle proprie lettere sul campo di gioco secondo le regole e dire almeno una parola di nuova formazione. Usando la clessidra si hanno 30 secondi di tempo – altrimenti dopo un tempo ragionevole bisogna passare il turno.



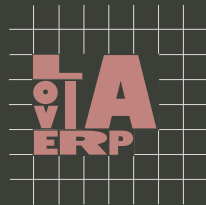
EVO



**AL, ALI, LA,
OLA, VIA, VOLI**



**AIRE, ERA,
ILARE, LIRA,
OLIARE, RAI,
RE, VERA,
VOLARE**



**PALIO, PALO,
PARI, PREVIO**

Come posizionare le lettere al secondo giro. Esempio di formazione di parole ad ogni successiva giocata.

Quando un giocatore aggiunge una lettera e riesce a formare una parola nuova, la dice e così pure altre che eventualmente individua sul campo. Le ulteriori parole non devono necessariamente essere legate alla lettera appena aggiunta. Si devono scrivere tutte le parole sul proprio foglio di carta.

Se un giocatore non riesce a posizionare una lettera nel rispetto delle regole può metterla di lato come „lettera libera“ oppure usare una tessera vuota. Poi, se nessuno bussa, tocca al giocatore successivo.

Se un giocatore finisce le proprie lettere deve comunque continuare a giocare. Quando è il suo turno può „bussare“ oppure usare le „lettere libere“. Se non è possibile né l'uno né l'altro allora salta il giro.

Definizioni

- 1. Posizionare:** le lettere devono venir posizionate sul campo e occupare uno o più quadrati della griglia.
- 2. Accostare:** ogni lettera deve avere un lato a contatto con un'altra che si trova già sul campo di gioco. E' indifferente che il contatto sia su tutta la lunghezza del lato oppure riguardi solo un quadrato della griglia. **Non si può utilizzare la diagonale.**
- 3. Leggere:** la lettera iniziale è a libera scelta. Si può leggere dall'alto in basso, dal basso in alto, da sinistra a destra, da destra a sinistra oppure a zig zag. Solo è fondamentale che le lettere siano adiacenti una all'altra. **Non si può leggere in diagonale.** Non è permesso l'uso ripetuto di una stessa tessera-lettera all'interno di una parola.
- 4. Nuove parole:** una parola è considerata „nuova“ se ancora nessun giocatore l'ha annotata sul proprio foglio. Eccezione: per questa parola non si usa nessuna tessera di quelle usate per l'altra formata in precedenza.
- 5. Lettere libere:** per queste vale una **regola particolare**; si possono usarle in sostituzione o aggiungendole alla propria lettera, ad es. DITO poi **C,O,N** = CONDITO. E' permesso formare più parole. Anche qui vale il limite di tempo, se così si è stabilito. Se per errore si aggiunge una lettera senza riuscire a formare una parola valida, bisogna rimetterla al suo posto e inoltre aggiungere una delle proprie da posizionare al bordo del campo.
- 6. Tessere vuote:** le tessere vuote si usano per „posizionare“, ma **senza** dover formare una parola nuova. In questo modo si evita di mettere una delle proprie lettere a lato del campo di gioco come lettera libera. Chiaramente la tessera vuota può diventare una tattica per bloccare altri giocatori. Il giocatore in turno può scambiare una tessera vuota già posizionata con una lettera di qualsiasi grandezza, se in questo modo riesce a creare una parola nuova nel rispetto delle regole di formazione.
- 7. Bussare:** bussando, **anche se non è il suo turno**, un giocatore può dire altre parole che ha individuato e così cambiare l'ordine del gioco. Si può bussare solo allo scadere del tempo a disposizione del giocatore in turno. Chi bussa senza riuscire a formare una parola valida deve mettere una delle proprie lettere a lato del campo di gioco come lettera libera e ovviamente l'ordine del gioco non cambia. Se più giocatori bussano contemporaneamente si tira il dado; chi ha il numero più alto vince. Se si gioca a tempo anche chi bussa ha 30 secondi a disposizione. Può venir bussato più volte, anche da parte di chi aveva già bussato. L'ultimo che ha bussato e formato una parola continua il gioco.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando per un giro intero nessuno dei giocatori riesce a formare o a individuare parole nuove. E' irrilevante che non siano state utilizzate tutte le tessere. Poi si contano i punti.

Punteggio e vincitore

Possibilità 1: vince chi ha scritto il maggior numero di parole; in caso di parità si decide sommando tutte le lettere.

Possibilità 2: vince chi ha usato più lettere diverse possibili.

Possibilità 3: vince chi ha più punti. In questo caso ci sono dei punti aggiuntivi per ogni lettera in più nelle parole considerate lunghe: ad es. per una parola di 5 lettere c'è 1 punto aggiuntivo, quindi ci sono in tutto 6 punti. Per ogni ulteriore lettera c'è un punto aggiuntivo, cioè per una parola di 9 lettere ci sono 5 punti aggiuntivi = 14 punti.

Il solitario

Queste varianti sono consigliabili per chi si diverte a risolvere questioni complesse:

Variante 1: formate più parole possibili da un numero dato di lettere, cercando di utilizzarle tutte. Ad es. cominciate con 10 lettere e poi aumentate via via la quantità. Potete anche fissare un limite di tempo.

Variante 2: formate da un certo numero di lettere parole più lunghe possibili! Qui vanno bene quantità di circa 20 lettere. Mettetevi un limite di tempo.

Autori: Michael Sohre & Werner Falkhof

Idea & Design: Michael Sohre

Redazione: Christian Beiersdorf / PROJEKT SPIEL

Traduzione: Edda Battigelli



© **THETA-promotion 2009**
Johannistisch 20
D-14532 Kleinmachnow

Tél : +49(0)33203/78628
Web : www.theta.de
Mail : info@theta.de