

# Letter Jam

ONDRA SKOUPÝ

## WIR SPIELEN MIT WÖRTERN!

Letter Jam ist ein kooperatives Spiel für 2 bis 6 Spieler. Jeder Spieler hat immer einen Buchstaben vor sich stehen, den die anderen Spieler sehen können. Allerdings kann niemand seinen eigenen Buchstaben sehen!

In jeder Runde überlegt sich ein Spieler ein Hinweiswort aus den für ihn sichtbaren Buchstaben. Er sagt es nicht laut, sondern markiert mit nummerierten Chips die Buchstaben im Hinweiswort. Die anderen Spieler entschlüsseln das Wort und ziehen so Rückschlüsse auf ihren eigenen unbekanntem Buchstaben darin.

Erratet nacheinander alle eure Buchstaben, bevor ihr keine Hinweise mehr geben dürft, und löst dann eure Geheimwörter!

Video mit Regelübersicht



[www.CzechGames.de](http://www.CzechGames.de)

## SPIELMATERIAL



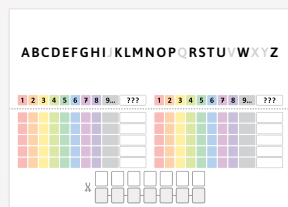
64 Buchstabenkarten



1 Joker



4 Aufbaukarten



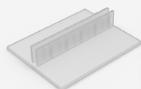
1 Block mit Ratebögen



8 nummerierte  
Chips



6 Bleistifte



6 Kartenhalter



6 rote und 9 grüne  
Hinweismarker

# SPIELAUFBAU

Die Spieler sitzen so um den Tisch, dass jeder Spieler in der Lage ist, 5 Buchstaben zu sehen, sobald das Spiel vorbereitet ist. Die nummerierten Chips, die Aufbaukarte und der Joker kommen in die Mitte.

## VORBEREITUNG DER GEHEIMWÖRTER

Zuerst bildet jeder Spieler ein Geheimwort für den Mitspieler zu seiner Rechten:

1. Mischt den Stapel der Buchstabenkarten. Teilt den Stapel ungefähr gleichmäßig unter allen Spielern auf.
2. Jeder von euch bildet aus seinen Karten ein Wort aus 5 Buchstaben und legt seine übrigen Karten verdeckt in die Spielmitte ab.  
 **Tipp:** Nutzt für eure Wörter am besten 2 Vokale oder mehr.
3. Wer Schwierigkeiten hat, ein Wort zu bilden, kann sich abgelegte Karten aus der Spielmitte dazunehmen.
4. Sobald jeder von euch ein Wort gebildet hat, mischt ihr die Karten eures Wortes und gebt sie verdeckt an euren rechten Mitspieler. Ihr dürft die erhaltenen Karten nicht ansehen!
5. Mischt alle abgelegten Karten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel in der Spielmitte bereit.

Oder benutzt die Aufbau-App für Letter Jam!



**Schwierigkeitsgrad:** Hier ist ein Standardspiel mit Wörtern aus 5 Buchstaben zu sehen. Gerade beim ersten Spiel empfiehlt es sich, erst einmal nur mit Wörtern aus 4 Buchstaben zu spielen! Sobald ihr ein Spiel gemeistert habt, könnt ihr zu 5, 6 oder gar 7 Buchstaben übergehen.

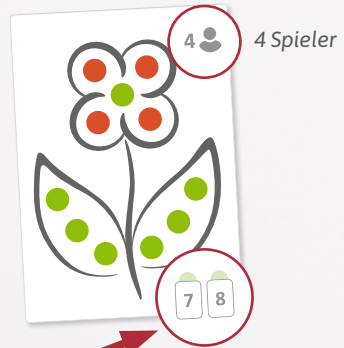
## SPIELERVORBEREITUNG

Du erhältst ein Geheimwort aus verdeckten Buchstabenkarten, das völlig durcheinandergeraten ist (entweder hat es die App erzeugt oder der Spieler links von dir). Lege deine Karten, ohne sie dir anzusehen, in einer Reihe verdeckt vor dir aus. Den Buchstaben ganz links steckst du in den Kartenhalter, sodass jeder außer dir ihn sehen kann.

Nimm dir einen Bleistift und einen Ratebogen. Falte den Bogen in der Mitte, sodass ein Schirm entsteht, der verhindert, dass die anderen Spieler deine Notizen sehen können.

## AUFBAUKARTE

Nehmt die Aufbaukarte, die eurer Spieleranzahl entspricht, und legt sie in die Tischmitte. Legt die roten und grünen Marker auf die entsprechenden Punkte der Karte.



Diese Zahlen geben an, wie viele Karten ihr pro Nichtspieler-Halter austeilen müsst.



## NICHTSPIELER-HALTER

Ihr verwendet immer alle 6 Halter. Wenn weniger als 6 Spieler mitmachen, gelten einige der Halter als Nichtspieler-Halter.

Legt hinter jeden Nichtspieler-Halter 1 grünen Hinweismarker.



Teilt jedem Nichtspieler-Halter so viele verdeckte Buchstabenkarten vom Nachziehstapel zu wie auf der Aufbaukarte angegeben. Legt die Karten als verdeckten Stapel auf den Hinweismarker hinter dem Halter.

Nachdem ihr alle Nichtspieler-Kartenstapel vorbereitet habt, stellt ihr die jeweils oberste Karte in ihren Nichtspieler-Halter, sodass alle Spieler den Buchstaben möglichst gut sehen können.

# SPIELBLAUF – EINE RUNDE

## Seht euch die Buchstaben an.

Zu Beginn jeder Runde können alle Spieler einen Buchstaben in jedem der anderen Halter sehen, ihren eigenen jedoch nicht. Jetzt sucht jeder ein Wort, das er aus den für ihn sichtbaren Buchstaben bilden kann. Derselbe Buchstabe darf dabei mehrfach verwendet werden, auch wenn er bloß auf 1 Karte zu sehen ist.

*Beispiel: Du sitzt in der unten gezeigten Position. Dir fallen mehrere mögliche Hinweise ein, darunter RAN, ARNE und NASEN.*

## Wählt jetzt einen Hinweisgeber.

Unterhaltet euch über die möglichen Hinweise, um herauszufinden, wer den besten liefern kann. **Es dürfen nie Informationen über die Buchstaben der Spieler preisgegeben werden**, also richtet euch nach den unten auf dieser Seite angegebenen Regeln. Sprecht daher nie über den Buchstaben eines bestimmten Spielers und sagt auch

nicht, von welcher Art das Wort ist, das euch als Hinweis eingefallen ist! Alle Spieler entscheiden dann gemeinsam, wer der Hinweisgeber sein wird.

## Nimm dir einen Hinweismarker.

Jeder Marker auf der Aufbaukarte stellt einen Hinweis dar, der gegeben werden darf. **Wenn du deinen ersten Hinweis gibst, nimm dir 1 roten Marker.** Was passiert, wenn du bereits einen roten Marker aus einer früheren Runde hast, wird unter Hinweise zählen auf Seite 6 erklärt.

## Legde dein Hinweiswort.

Als Hinweisgeber buchstabierst du dein Hinweiswort ausschließlich durch die nummerierten Chips. Chip Nr. 1 kommt zum ersten Buchstaben, Nr. 2 zum zweiten und so weiter.

*Die Spielerin mit dem Buchstaben N hat einen Hinweis aus 7 Buchstaben gegeben. Sie hat deinen Buchstaben zweimal genutzt.*



## WIE DU ÜBER HINWEISE SPRECHEN DARFST

### Du kannst sagen ...

- Aus wie vielen Buchstaben dein Hinweis besteht.
- Wie vielen Spielern er helfen kann, jedoch nicht welchen.
- Wie viele Nichtspieler-Halter er benutzt, aber nicht, welche.
- Wie viele Bonusbuchstaben (siehe S. 6) er benutzt, aber nicht welche.
- Ob er den Joker benutzt.

### Sage aber nie ...

- „Das hilft allen außer Lisa.“
- „Mein Hinweis ist etwas merkwürdig.“
- „Darf mein Hinweis ein Ortsname sein?“
- „Ihr beide habt denselben Buchstaben!“
- „Ich kann bloß Vokale sehen.“
- „Ich benutze diesen Buchstaben doppelt.“
- „Mit Pauls Buchstaben kann ich kein Wort bilden.“

*Beispiel: „Ich habe ein Wort aus 7 Buchstaben, in dem alle Buchstaben der Spieler vorkommen und 1 Nichtspieler-Buchstabe. Ich benutze den Joker nicht.“*

## Schreibe den Hinweis auf.

Hat der Hinweisgeber deinen Buchstaben im Hinweis genutzt, trage den Hinweis auf deinem Ratebogen ein. Anstelle deines Buchstaben trägt du ein Fragezeichen ein.



Halte deinen Ratebogen so, dass niemand versehentlich seinen eigenen Buchstaben dort ablesen kann.

## Versuche nun, deinen Buchstaben zu erraten.

Du hast sicher eine oder mehr Vermutungen zu deinem Buchstaben. Notiere sie dir in der letzten Spalte.

*Beispiel:* Wenn du **NASE** buchstabiert hättest, wäre der Spieler mit dem **S** wohl zu diesen Schlüssen gekommen.

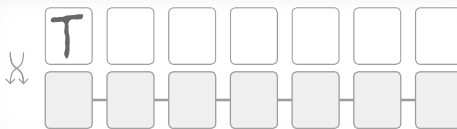


Stattdessen habt ihr jedoch entschieden, dass eine andere Mitspielerin einen Hinweis mit 7 Buchstaben geben soll. Dir fällt zu ihrem Hinweis auf der gegenüberliegenden Seite nur eine einzige Lösung ein.



## Entscheide jetzt, ob du vorankommen möchtest.

Wenn du dir recht sicher bist, welchen Buchstaben du hast, schreibe deine Vermutung in die entsprechende Box unten auf deinem Ratebogen.



**Wenn du noch unsicher bist, darfst du denselben Buchstaben aber auch noch für die nächste Runde behalten.** Es liegt ganz bei dir.

Warte ab bis alle den aktuellen Hinweis notiert haben und wissen, ob sie mit dem nächsten Buchstaben fortfahren wollen! Lege deine Buchstabenkarte unbesehen zurück an ihren Platz in deiner Kartenreihe, wenn du vorankommen willst. **Deine eigenen Karten siehst du dir nie an!**

## DER JOKER

Der Joker kann als 1 beliebiger Buchstabe verwendet werden. Lege beim Hinweisgeben einfach einen Chip daneben, um anzuzeigen, dass du ihn in deinem Hinweis verwendest. Sollte dieser Buchstabe mehrfach in deinem Wort vorkommen, verwendest du den Joker ebenfalls mehrfach. Allerdings darfst du den Joker nicht für verschiedene Buchstaben verwenden. **Der Hinweisgeber darf natürlich nicht sagen, für welchen Buchstaben der Joker in seinem Wort steht.**

*Beispiel:* Stell dir vor, du bist in der Position, die auf der linken Seite dargestellt ist. Du könntest den Joker als **K** verwenden, um den Hinweis **SEE\*RAN\*** zu geben. Der Spieler mit dem **S** würde den Hinweis auf diese Weise notieren:



## VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE

Willst du mit dem nächsten Buchstaben fortfahren, legst du deinen aufgestellten Buchstaben an seinen Platz in deiner Reihe zurück. Dann bewegst du deinen Halter eine Position nach rechts und stellst den nächsten Buchstaben auf.



Es geht immer von links nach rechts weiter. **Sobald du den nächsten Buchstaben aufgestellt hast, kannst du alle davor nicht erneut aufstellen.**

Sollte ein Nichtspieler-Buchstabe bei diesem Hinweis verwendet worden sein, werft ihr diese Karte ab und stellt 1 neue Karte des Nichtspieler-Stapels auf. (Mehr dazu auf der nächsten Seite.)

Sobald die neuen Buchstaben aufgestellt sind, legt ihr alle nummerierten Chips wieder in die Tischmitte.



## HINWEISE ZÄHLEN

Die Marker auf der Aufbaukarte zeigen, wieviele Hinweise gegeben werden dürfen. Wer einen Hinweis gibt, nimmt sich immer 1 dieser Marker.

### Bei 4, 5 oder 6 Spielern:

Wenn ein Spieler seinen ersten Hinweis gibt, nimmt er sich 1 roten Marker. Wer bereits einen Hinweis gegeben hat, nimmt sich für jeden weiteren Hinweis 1 grünen Marker.

Der grüne Marker in der Mitte der Blume steht erst dann zur Verfügung, wenn alle roten Marker darum bereits genommen wurden. Sind auf den Blättern keine grünen Marker mehr übrig, müsst ihr einen Hinweisgeber wählen, der einen roten Marker nehmen kann – also einen Spieler, der bislang noch keinen Hinweis gegeben hat.

Sobald alle roten Marker weg sind, hat jeder Spieler mindestens 1 Hinweis gegeben und ihr werdet belohnt: Der grüne Marker in der Mitte der Blume steht jetzt zur Verfügung.

**Beim Spiel zu dritt** nimmt jeder Spieler rote Marker für seine ersten 2 Hinweise. **Beim Spiel zu zweit** nimmt jeder rote Marker für seine ersten 3 Hinweise. Sobald alle roten Marker weg sind, werden die grünen verfügbar.

## NICHTSPIELER-HALTER

Im Spiel verwendet ihr immer alle 6 Halter, daher sieht jeder Spieler immer 5 Buchstaben. Karten in den Nichtspieler-Haltern dürft ihr in jedem Hinweis verwenden, als ob es Buchstaben anderer Spieler wären.

Wurde für einen Hinweis ein Buchstabe in einem Nichtspieler-Halter verwendet, werft ihr die Buchstabenkarte am Ende der Runde ab. (Abgeworfene Karten kommen in die Schachtel.) Stellt dann die nächste Karte, die im Stapel dieses Halters liegt, dort auf.

Sobald die letzte Karte eines Nichtspieler-Stapels aufgestellt wurde, habt ihr dessen grünen Marker freigespielt. Legt ihn auf eins der Blätter der Aufbaukarte. Ihr habt euch einen zusätzlichen Hinweis verdient.

Sobald der Stapel eines Nichtspieler-Halters leer ist, zieht ihr neue Karten für diesen Halter vom Kartenstapel in der Mitte.

## BONUSBUCHSTABEN

Gegen Spielende werden einige Spieler keine Buchstabenkarten mehr zum Aufstellen haben. **Sobald du die letzte Karte in deine Reihe zurückgelegt hast, ziehst du 1 neue vom Stapel.** Stelle deinen Halter dann vor deine Kartenreihe, um anzuzeigen, dass du mit deinen ursprünglichen Buchstaben durch bist. Sollte jemand diesen Zusatzbuchstaben in seinem Hinweis verwenden, kannst du versuchen, ihn zu erraten. Sprich deine Vermutung aus und schau dir dann die Karte an. **War deine Vermutung korrekt, wird er zum Bonusbuchstaben.** Lege den Bonusbuchstaben neben den Joker. War die Vermutung falsch, wirf die Karte ab.

Sollten mehrere Spieler ihre Bonusbuchstaben erraten wollen, können sie das in beliebiger Reihenfolge tun. Egal ob du richtig oder falsch geraten hast, ziehst du 1 neuen Buchstaben vom Stapel.

Euer Team darf beliebig viele Bonusbuchstaben besitzen. Durch Nichtspieler-Halter könnt ihr jedoch keine Bonusbuchstaben erhalten.

**Ein Bonusbuchstabe kann verwendet werden, um einen Hinweis zu geben,** als ob es sich um einen Buchstaben auf einem Nichtspieler-Halter handelte. **Nachdem er in einem Hinweis verwendet wurde, werft ihr ihn ab.** Bonusbuchstaben können auch beim Spielende noch verwendet werden (siehe rechts).

## Ein Spiel von Ondra Skoupý

6

Illustrationen: Lukáš Vodička, František Sedláček

Artdirection & Layout: Michaela Zaoralová, Dávid Jablonovský

Weitere Illustrationen: Radim „Finder“ Pech

Spielregeln: Jason Holt

Projektmanagement: Petr Murmak, Dita Lazárková

Produktionsleitung: Vít Vodička

Übersetzung ins Deutsche: Michael Kröhnert

Unter Mitarbeit von: Heiko Eller-Bilz, Roland Goslar, Sabine Machaczek

Besonderer Dank an: Gabča, Jeník, Tom, meine Eltern, Marcela, Vlaada, Jakub, Jirka, Tomáš, Petr, Dan und alle meine CGE-Buddies, Paul und seine Freunde, Justin, Tyler, David, Dilli, Dominika, Elwen, Fanda, Filip, Honza, Ivča, Janča, Katka, Kuba, Lenka, Mírek, Markéta, Matuš, Meggy, Miloš, Ondra, Regi, Rumun, Uhlík, Yuri, Alenka, Hanička, Pavlík und alle die fantastischen Leute, die beim Testspielen geholfen haben, von Czechgaming, Brno Boardgame Club, Herní čas, TMOU, Gamer Pie, Podmitrov, Gathering of Friends, UK Games Expo, Origins und anderen Spieltestveranstaltungen und Conventions.



© Czech Games Edition  
www.CzechGames.de

# SPIELENDE

## Das Spiel kann auf zweierlei Weise enden:

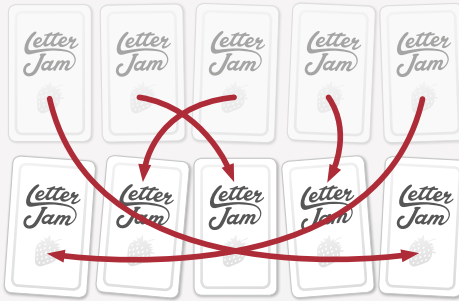
- Wenn ihr eine Runde beendet habt und kein Hinweismarker für eine weitere Runde verfügbar ist, ist das Spiel vorbei.
- Wenn ihr alle meint, dass ihr keine weiteren Hinweise mehr braucht, obwohl noch Hinweismarker verfügbar sind, ist das Spiel vorbei.

## Seht auf eure Ratebögen und versucht, ein Wort zu buchstabieren.

Du solltest eine Vermutung für jeden Buchstaben deiner Kartenreihe haben. Ordne diese Buchstaben jetzt verdeckt so an, dass ein sinnvolles Wort entsteht. Notiere das Wort auf deinem Ratebogen.



## Lasse deine Karten verdeckt, während du sie so anordnest, dass sie dein Geheimwort bilden.



**Tip:** Wer befürchtet durcheinander zu kommen, kann seine Karten mit den nummerierten Chips markieren.

## Du darfst als Hilfe auch Bonusbuchstaben oder den Joker verwenden.

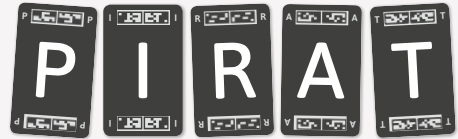
Wenn du ein Wort legen willst, können beliebige deiner Buchstaben durch eine Bonuskarte oder den Joker ersetzt werden. Lege sie einfach oben auf die Karte, die du ersetzen willst. Du darfst auch mehrere dieser Karten aus der Tischmitte verwenden, doch keine Karte kann von mehr als einem Spieler verwendet werden.

*Beispiel: Paul vermutet, dass er T, S, H, R und T hat, aber damit erhält er kein Wort, also muss etwas falsch sein. Paul war sich beim H am wenigsten sicher, also entscheidet er sich, diese Karte zu ersetzen. Er könnte TROST bilden, wenn er diesen Buchstaben durch ein Bonus-O ersetzt.*

**Hinweis:** Du kannst Bonusbuchstaben oder den Joker auch benutzen, um ein längeres Wort als das zu bilden, das du anfangs bekommen hast. Im optionalen Wertungssystem auf der folgenden Seite würde jeder zusätzliche Buchstabe 1 Punkt bringen.

## Jetzt deckt jeder sein Wort auf.

Macht das nacheinander. Es empfiehlt sich, dass diejenigen zuerst aufdecken, die sich ihrer Sache sehr sicher sind.



Du musst nicht unbedingt das Wort legen, das dir gemischt gegeben wurde. Auch wenn dein Nachbar dir TAPIR gegeben hatte, darfst du PIRAT legen. Du könntest sogar ein Bonus-M nehmen, um PRIMA oder sogar PRIMAT zu legen. Das Ziel ist lediglich, ein korrekt buchstabiertes deutsches Wort zu legen, dessen Bedeutung euch (ohne nachzuschlagen) klar ist. Und es zählt sogar dann, wenn du eigentlich etwas ganz anderes legen wolltest.

## Wenn fast alle am Tisch ein Wort gelegt haben, habt ihr im Prinzip gewonnen.

Alle Spieler teilen sich den Sieg. Natürlich ist es euer Ziel, dass jeder ein korrektes Wort legt, aber das ist nicht ganz so einfach. Wenn ihr Spaß habt, reicht das schon völlig. Für alle, denen das nicht reicht, gibt es auf der nächsten Seite eine Punktwertung.

# PUNKTWERTUNG

Wenn ihr wollt, könnt ihr eure Letter-Jam-Punkte berechnen. Ein falsches Wort gibt immerhin 1 Punkt pro Buchstaben, der korrekt erraten wurde. Jedes korrekt gelegte Wort gibt:

- Das 3fache der ursprünglichen Wortlänge als Punkte.
- Plus 1 Punkt pro Buchstaben, der über diese Länge hinausgeht.
- Plus 1 Punkt pro noch verfügbarem grünen Marker auf der Aufbaukarte.

*Beispiel: Falls dir PIRAT gegeben wurde und du mit einem Bonus-M das Wort PRIMAT gelegt hast und dein Team noch 2 grüne Marker übrig hat, bringt dein Wort dem Team  $15 + 1 + 2 = 18$  Punkte.*

Zählt eure Punkte zusammen und seht auf der Rückseite der Aufbaukarte nach wie süß euer Sieg ist:



# HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

## Ist das ein erlaubter Hinweis?

Ja. Jedes Wort ist ein erlaubter Hinweis, solange ihr denkt, dass es ein echtes Wort ist. Dazu gehören Abkürzungen wie **USA** und der Name deines Lieblingscharakters aus einer Anime-Serie. Allerdings darfst du in keiner Weise andeuten, dass dein Hinweis in irgendeiner Form ungewöhnlich sein könnte.

## Kann ich auch einen Hinweis mit 10 Buchstaben geben?

Na klar. Tu einfach so, als hättest du noch weitere nummerierte Chips und sage den Mitspielern, wo diese gedachten Chips liegen würden.

## Was ist, wenn ich zwei R sehe?

Sag nichts darüber! Wenn du einen Hinweis geben willst, der mehrere **Rs** nutzt (wie etwa **KARRE**), kannst du dieselbe Buchstabenkarte zweimal nutzen oder du nimmst beide Buchstabenkarten. Es liegt ganz bei dir.

## Auf meinem Ratebogen sind ein paar Buchstaben in grau; sind die etwa nicht im Kartentapel?

Ja. Wenn du so einen brauchst, um ein Wort zu bilden, kannst du den Joker verwenden.

## Darf ich auch Umlaute oder ein ß verwenden?

Sie sind zwar nicht enthalten, können aber auf die übliche Weise mit den vorhandenen Karten gebildet werden ( $\beta = SS$ ,  $\text{Ä} = AE$ ,  $\text{Ö} = OE$ ,  $\text{Ü} = UE$ ). Natürlich gilt spieltechnisch jeder dieser Buchstaben als 2 zu erratende Buchstaben.

## Können einige Spieler auch längere oder kürzere Geheimwörter bekommen?

Ja, das funktioniert auch. Denkt aber daran, dass Spieler mit mehr Buchstaben auch mehr Hinweise brauchen, also werden sie selbst wiederum weniger Hinweise geben.

## Darf ich meinen eigenen Buchstaben bei einem Hinweis verwenden?

Nein, denn du kannst ja nur die Buchstaben verwenden, die du siehst.

## Kann ich im späteren Spielverlauf sagen, wem mein Hinweis wohl am meisten helfen wird?

Ihr könnt über eure Taktik und Absichten sprechen, bevor ihr eure Hinweise vergleicht. Solltest du glauben, dass dein Hinweis Spielern hilft, die das nötig haben, kannst du sagen, du hättest einen sehr guten Hinweis. Du darfst aber nicht sagen, wem er nützen wird und wem nicht.

## Kann ich wählen, voranzukommen, obwohl ich mir bei meinem Buchstaben unsicher bin?

Du darfst mit dem nächsten Buchstaben fortfahren, sobald dir mindestens 1 Hinweis für deinen Buchstaben gegeben wurde, selbst wenn das in einer früheren Runde geschehen ist. Du kannst dann aber nie wieder zu diesem Buchstaben zurückkehren! Manchmal ist es allerdings nötig, Risiken einzugehen – insbesondere, wenn euch die Hinweismarker ausgehen.

## Was ist, wenn ich durch die Rateversuche anderer Spieler Rückschlüsse ziehen kann?

Nutze das! Ihr dürft sagen, ob ihr bei eurem Buchstaben sicher oder unsicher seid. Diese Information könnte den anderen beim Vorankommen helfen. Du darfst natürlich nicht laut aussprechen, welchen Buchstaben du aufschreibst. Deinen Rateversuch für einen Bonusbuchstaben sagst du jedoch laut, wobei auch hier ein falscher Versuch aufschlussreich sein kann.

## Wenn ich am Schluss kein Wort mit allen Buchstaben bilden kann, kann ich dann ein kürzeres bilden?

Nein, versuche dann, es mit dem Joker oder einem Bonusbuchstaben zu bilden.