

Letter Jam

ONDRA SKOUPÝ

PŘEHLED HRY

Letter Jam je kooperativní hra pro 2–6 hráčů. V každém kole před sebou všichni mají písmeno, které ale vždy vidí jen ostatní spoluhráči.

V každém kole se všichni snaží sestavit z písmen, která vidí, nápovědní slovo. Hráč, který vymyslel nejlepší nápovědu, označí pomocí číslovaných žetonů použitá písmena. Podle ostatních písmen v nápovědě si pak můžeš odvodit, jaké písmeno máš před sebou ty. Už víš? Skvěle, můžeš jej vyměnit za další a jsi o krok blíž k rozluštění svého hesla!

Podaří se vašemu týmu uhodnout všechna písmena, než vám dojdou tahy, a nakonec rozluštit všechna zadaná hesla?

videonávod
(v angličtině)



cge.as/ljv

OBSAH HRY



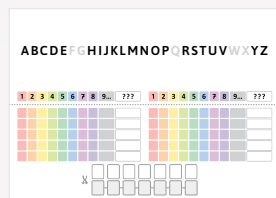
64 karet
s písmeny



1 žolík



4 počítadla
nápověd



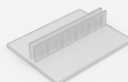
blok záznamových
tabulek



8 číslovaných žetonů



3 diakritické
žetony



6 stojánků



6 červených
a 9 zelených
nápovědních žetonů



6 tužek

PŘÍPRAVA HRY

Hráči se posadí kolem stolu tak, aby pak každý viděl na písmena ostatních. Číslované a diakritické žetony, počítadlo nápověd a žolík položte doprostřed stolu.

JAK PŘIPRAVIT HESLA

Cílem každého hráče je rozluštit své heslo. Začněte tím, že připravíte heslo pro spoluhráče po své pravici:

1. Zamíchejte balíček karet s písmeny.
2. Rozdělte jej zhruba rovnoměrně mezi hráče. Každý se pak pokusí sestavit ze svého balíčku pětispisemné slovo. Zbytek karet zakrytě odhodte.
3. Pokud se vám nedaří najít žádné slovo ve své části balíčku, podívejte se i do karet, které odhodili ostatní.
4. Poté, co se všem podaří hesla sestavit, zamíchejte je a zakrytě pošlete spoluhráči vpravo.
5. Zamíchejte odhozené karty a vytvořte společný dobírací balíček. Umístěte jej doprostřed stolu.

Nebo vám hesla může připravit mobilní aplikace!



cge.as/lja

Obtížnost: V první hře doporučujeme začít s hesly o 5 písmenech, bez diakritiky. Pro děti doporučujeme čtyř- nebo i třípísmenná slova. A až vám bude základní obtížnost připadat moc jednoduchá, můžete zkusit šesti- i sedmispisemná slova, případně i slova s diakritikou, kterou si hráči musí domyslet.

PŘÍPRAVA HRÁČE

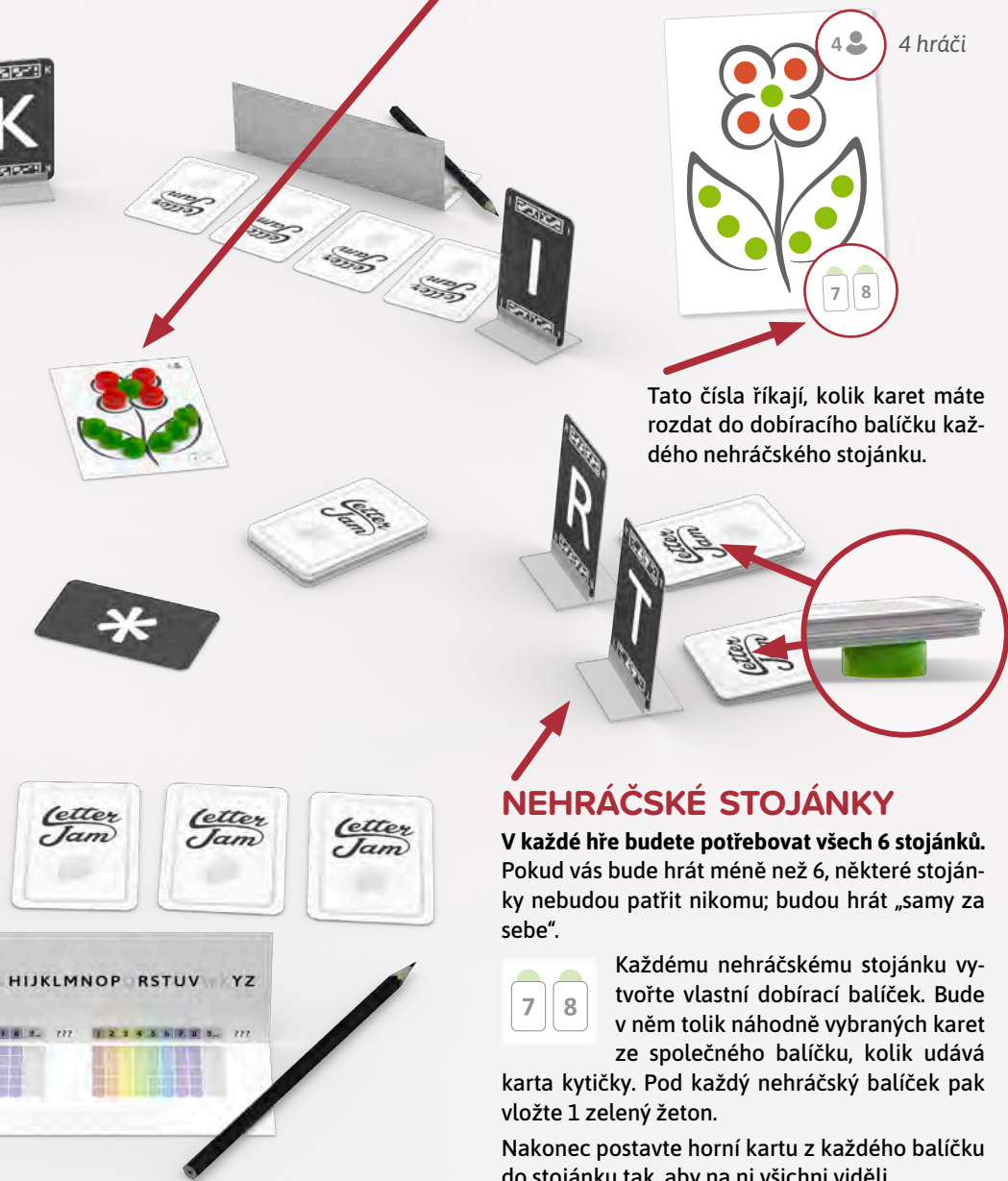
Hráč nalevo (nebo aplikace) ti připravil heslo. Zamíchané karty s písmeny vylož zakrytě před sebe do řady. Během hry se na vlastní písmena nikdy nedíváš. První písmeno zleva postav do stojánku tak, aby jej viděli všichni až na tebe.

Vezmi si tužku a záznamovou tabulku. Přeložením napůl z ní uděláš zástěnu, aby ostatní neviděli, co si během hry zapisuješ.



POČÍTADLO NÁPOVĚD

Vyberte kartu kytičky odpovídající počtu hráčů a položte ji doprostřed stolu – bude sloužit k počítání nápořád. Na vyznačená místa rozložte červené a zelené žetony.



Tato čísla říkají, kolik karet máte rozdat do dobíracího balíčku každého nehráčského stojánku.

NEHRÁČSKÉ STOJÁNKY

V každé hře budete potřebovat všech 6 stojánků. Pokud vás bude hrát méně než 6, některé stojánky nebudou patřit nikomu; budou hrát „samy za sebe“.

Každému nehráčskému stojánku vytvořte vlastní dobírací balíček. Bude v něm tolik náhodně vybraných karet ze společného balíčku, kolik udává karta kytičky. Pod každý nehráčský balíček pak vložte 1 zelený žeton.

Nakonec postavte horní kartu z každého balíčku do stojánku tak, aby na ni všichni viděli.

PRŮBĚH KOLA

Prohlédněte si písmena.

Na začátku kola si každý prohlédne písmena ve stojáncích (kromě svého) a pokusí se z nich složit nápovědní slovo. Není nutné použít všechna písmena najednou. Tutéž kartu s písmenem lze použít i vícekrát.

Příklad: Na obrázku níže můžeš složit několik slov, např. ROK, TRIKO nebo TŘI.

Zvolte si napovídajícího hráče.

Prodiskutujte své nápovědy a společně rozhodněte, která je nejlepší. Přitom ale **nesmíte prozradit nic konkrétního o použitých písmenech** (viz přehled pravidel níže). Hráč s nejlepší nápovědou bude napovídat.

Vezmi si nápovědní žeton.

Každý žeton na kytičce představuje jednu nápovědu, kterou může někdo dát. **Když dáváš**

svou první nápovědu, vezmi si červený žeton. Pokud už červený žeton máš, postupuj podle pravidel v kapitole Počet nápověd na str. 6.

Pomocí číselných žetonů vyznač nápovědu.

Polož jedničku k prvnímu písmenu ve slově, dvojku ke druhému atd. K jednomu písmenu můžeš položit více číselných žetonů. Pokud má některé z písmen diakritiku, polož k příslušnému číselnému žetonu i diakritický žeton. Přitom nesmíš prozradit, které ze tří znamének tam patří. U jednoho písmene mohou být číselné žetony s diakritikou i bez ní.

Hráč s písmenem R dal sedmipísmennou nápovědu a použil své písmeno dvakrát.



PŘI VÝBĚRU NAPOVÍDAJÍCÍHO HRÁČE

Můžeš prozradit:

- Jak je tvoje nápovědní slovo dlouhé.
- Kolika spoluhráčům nápověda pomůže, ale ne, kterým konkrétně.
- Kolik použiješ nehráčských karet nebo bonusových písmen (viz str. 6), ale ne, které konkrétně.
- Jestli použiješ žolíka.

Příklad: „Můžu dát nápovědu na 7 písmen, bez žolíka. Pomůže vám všem a je tam jedna nehráčská karta“

Nesmíš říct:

- „Tohle pomůže všem kromě Zuzky.“
- „Moje nápověda je dost divná, nevím, jestli to slovo znáte.“
- „Může to být vlastní jméno?“
- „Vy dva máte stejné písmeno!“
- „Vidím jen samohlásky.“
- „Vítkovo písmeno je tam dvakrát.“
- „Na Fandovo písmeno se těžko něco vymýšlí.“

Zapiš si náповědu.

Pokud napovídající hráč použije tvé písmeno, zapiš si náповědu do tabulky. Místo svého písmene napiš otazník a nezapomeň si poznačit diakritiku.



Zkus své písmeno uhodnout.

Někdy je náповěda jednoznačná, jindy ne. Napiš si všechny možnosti do posledního pole na řádku.

Příklad: Kdybys dal náповědu **KROTÍ**, hráč s písmenem **O** by měl následující možnosti:

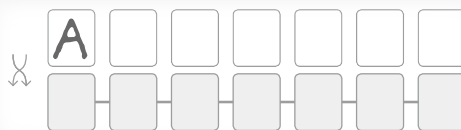


Místo toho dal ale jiný spoluhráč náповědu z obrázku na předchozí straně. Vidíš jen jedno řešení:



Rozhodni se, jestli chceš přejít k dalšímu písmenu.

Když si myslíš, že víš, co máš za písmeno, můžeš ho i se stojánkem položit lícem dolů. Zapiš si svůj tip do bílého políčka ve spodní části tabulky.



Pokud si ještě nejsi jistý, můžeš si písmeno nechat do dalšího kola.

Poté, co se všichni rozhodnou, vrátí položená písmena zpět do řady. **Pořád ještě se ale na svá písmena nesmíte podívat!**

ŽOLÍK

Žolík představuje jedno libovolné chybějící písmeno. Pokud ho chceš v náповědě použít, jednoduše k němu položíš číslovaný žeton jako k běžnému písmenu. Můžeš jej použít v jednom slově i vícekrát, ale pokaždé jako stejné písmeno (např. Z a Ž se považují za stejné písmeno). **Nesmíš říct, jaké písmeno žolík představuje.**

Příklad: Na obrázku na předchozí stránce bys mohl použít

žolíka místo písmena Z a sestavit náповědu *KŘÍ*IT.

Hráč s písmenem Ř by si ji zapsal takto:



PŘÍPRAVA DALŠÍHO KOLA

Všichni hráči, kteří své písmeno položili, si vezmou další. Přesuňte stojánky o jedno místo doprava a postavte do nich další písmeno v řadě. **K jednou položenému písmenu už se nesmíte vracet.**



Pokud byla v náповědě použita některá nehráčská karta, odhodte ji a nahradte další kartou z příslušného balíčku (více na další straně).

Posbírejte číslované žetony a vraťte je do prostředku stolu.

POČET NÁPOVĚD

Nápovědň žetony na kytičky udávají, kolik nápověd můžete během hry dát. Ten, kdo dává nápovedu, si vždy musí vzít nápovedň žeton.

4–6 hráčů:

Když dáváš svou první nápovedu, vezmi si červený žeton. Při dalších nápovedách si bereš zelené žetony.

Ze začátku si smíte brát jen ty zelené žetony, které jsou na listech. Ten uprostřed květu se zpřístupní až poté, co rozeberete všechny červené žetony – tzn. až dá každý hráč alespoň jednu nápovedu.

Ve 3 hráčích si bereš červený žeton u prvních dvou nápoved, **ve 2 hráčích** u prvních tří nápoved. Zelené žetony uvnitř květu se zpřístupní opět až poté, co rozeberete všechny červené.

NEHRÁČSKÉ STOJÁNKY

V každé hře potřebujete všech 6 stojáneků, aby každý hráč viděl 5 písmen. Nehráčské karty můžete používat v nápovedách úplně stejně jako karty hráčů.

Na konci kola odhodte všechny nehráčské karty, které byly použité v nápovedě, a nahradte je následujícím písmenem z příslušných balíčků.

Když vezmete z některého nehráčského balíčku poslední kartu, odkryjete zelený žeton.

Položte jej na list kytičky (i pokud jsou všechny plné) – právě jste získali bonusovou nápovedu.

Když karty v některém nehráčském balíčku dojdou, doplňujte příslušný stojánek ze společného dobíracího balíčku.

BONUSOVÁ PÍSMENA

Ke konci hry se může stát, že projdeš všechna svá písmena. **Poté, co vrátíš do řady poslední písmeno, doplň si do stojánek další ze společného balíčku.** Stojánek postav před svou řadu, ať je vidět, že písmena ze svého hesla už máš hotová. Když někdo použije toto písmeno v nápovedě, můžeš jej zkusit uhodnout. Řekni svůj tip nahlas a na písmeno se podívej. **Pokud jsi ho uhodl, stává se z něj bonusové písmeno.** Polož jej vedle žolíka. (Pokud jsi neuhodl, odhod jej.)

V obou případech si vezmi ze společného balíčku další písmeno. Počet bonusových písmen není omezen.

Pokud hádá bonusová písmena více hráčů najednou, mohou hádat v libovolném pořadí. Z nehráčských karet se bonusová písmena nikdy nestávají.

Bonusové písmeno lze použít do nápovedy, stejně jako by to byla nehráčská karta. **Poté, co jej takto použijete, odhodte ho.** Bonusová písmena lze také použít na konci hry (viz dále).

6

Hra Ondry Skoupého

Ilustrace: Lukáš Vodička, František Sedláček

Grafický design: Michaela Zaoralová, Dávid Jablonovský

Další grafika: Radim "Finder" Pech

Pravidla: Jason Holt

Vedoucí projektu: Petr Murmak, Dita Lazárková

Produkce: Vít Vodička

Zvláštní poděkování: Gabče, Jeníkovi a Tomovi, mým rodičům, Marcele, Vlaadovi, Jakubovi, Jirkovi, Tomášovi, Petrovi, Danovi a všem z CGE; Paulovi a jeho přátelům; Justinovi, Tylerovi, Davidovi, Dilli, Dominice, Elwenovi, Fandovi, Filipovi, Honzovi, Ivče, Janče, Katce, Kubovi, Lence, Mirkovi, Markétě, Matúšovi, Meggy, Milošovi, Ondrovi, Regi, Rumunovi, Uhlíkovi, Yurimu, Alence, Haniče, Pavlíkovi a všem, kdo pomohli s testováním v brněnském herním klubu a na akcích Czechgaming, Herní čas, TMOU, Gamer Pie, Podmitrov, Gathering of Friends, UK Games Expo, Origins a dalších.

MINDOK

Distributor pro ČR a SR:
MINDOK s.r.o.,
Korunní 104, Praha 10,
www.mindok.cz



© Czech Games Edition
září 2019
www.CzechGames.com

KONEC HRY

Hra může skončit dvěma způsoby:

- Když vám na konci kola nezůstávají žádné nápovědní žetony.
- Případně dříve, když se všichni dohodnou, že už další nápovědu nepotřebují.

Nyní se podívej na svou vyplněnou tabulku a zkus složit smysluplné slovo.

Ke každému písmenu bys měl mít nějaký tip. Pokud jsi hádal správně, měla by jít písmena přeskládat tak, aby tvořila smysluplné slovo. Když si myslíš, že své heslo znáš, napiš jej do spodního, tmavého řádku ve své tabulce.



Přeskládaj karty tak, aby se každé písmeno nacházelo na správné pozici hesla.

(Karty jsou přítom stále lícem dolů.)



Tip: Pokud ti tento krok dělá potíže, můžeš si karty před přemístěním označit číslovými žetony.

Můžeš si vzít na pomoc žolíka nebo bonusová písmena.

Při skládání hesla můžeš jakékoli své písmeno nahradit bonusovým písmenem nebo žolíkem – polož jej lícem vzhůru na kartu, kterou chceš nahradit. Můžeš takto nahradit i více písmen, ale každé bonusové písmeno nebo žolíka může použít nejvýše jeden hráč a nejvýše jednou.

Příklad: Míša si myslí, že má písmena R, A, H, C a S, ale nemůže z nich složit žádné slovo, takže něco má určitě špatně. Nejméně jistá si je písmenem S, takže se jej rozhodne nahradit. Když například použije žolíka nebo bonusové písmeno P, může složit slovo **CHRPA**.

Poznámka: Pomocí žolíka nebo bonusových písmen můžeš složit i delší slovo, než s jakým jsi začínal – prostě je polož na příslušná místa do svého hesla. Během bodování za ně můžete získat body navíc.

Otočte svá hesla.

Otáčejte jeden po druhém. Nejlepší je začít těmi hráči, kteří si jsou svými slovy nejvíce jistí.



Není nutné složit přesně to slovo, které ti spoluhráč nebo aplikace vymysleli. Pokud jsi dostal slovo **OLIVA**, můžeš složit i **VIOLA**. Případně můžeš použít žolíka nebo bonusové **D** a složit **ODLIV**, nebo dokonce **VADILO**. Počítá se jakékoliv existující slovo, které se používá v češtině (a jehož význam znáš z hlavy). A počítá se dokonce, když sis myslíš, že skládáš něco jiného, ale náhodou ti vyšlo skutečné slovo.

Čím víc hráčů složí správné slovo, tím víc jste vyhráli.

Vyhráváte i prohráváte společně. Cílem je samozřejmě, aby správné heslo složili všichni, ale to se ne vždy povede. I uhodnout skoro všechna hesla je úspěch.

BODOVÁNÍ

Pokud chcete, můžete si spočítat skóre. V **nesprávných slovech** se počítá 1 bod za každé správně uhodnuté původní písmeno (tzn. ne za bonusová písmena nebo za žolíka). Za každé **správně sestavené existující slovo** počítejte:

- 3× jeho původní délku,
- plus 1 bod za každé přidané (ne nahrazené) písmeno,
- plus 1 bod za každý dostupný zelený žeton, který vám zbyl na počítadle nápověd.

Příklad: Tvé heslo bylo OLIVA, ale tys z něj pomocí bonusového D vytvořil VADILO. Na počítadle nápověd vám zbyly 2 zelené žetony. Do celkového skóre tedy přidáš $15 + 1 + 2 = 18$ bodů.

ČASTÉ OTÁZKY

Můžu dát jakoukoliv nápovědu?

Ano. Nápověda může být cokoliv, o čem si myslíš, že je to skutečné slovo používané v češtině. Včetně zkratk jako MHD nebo jména oblíbené filmové postavy. Nesmíš ale nijak naznačit, že nápověda bude nějakým způsobem nezvyklá.

Můžu dát 10písmennou nápovědu?

Jasně! Prostě jen nahlas řekni ostatním, kam bys další číslované žetony umístil.

Co když vidím dvě karty s K?

Neupozorňuj na to. Když dáš nápovědu, kde se některé písmeno opakuje (jako třeba **KOČKA**), můžeš použít jednu kartu **K** vícekrát, nebo dát každý žeton k jiné kartě **K**. Jen je třeba si to rozmyslet předem, ať nenapovídáš tím, že budeš při pokládání žetonů váhat.

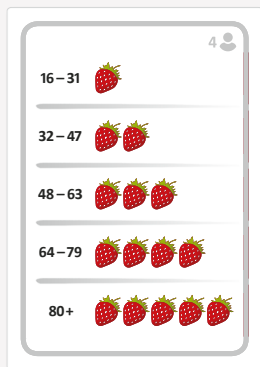
Nad záznamovou tabulkou je vypsána abeceda. Proč jsou některá písmena šedá?

Protože nejsou na kartách písmen. Pokud je potřebuješ použít v nápovědě, použij místo nich žolíka. **POZOR!** **CH** v této hře vždy považujte za dvě písmena.

Mohou někteří hráči dostat kratší a jiní delší hesla?

Ano. Ale mějte na paměti, že hráči s delším heslem potřebují víc nápověd, takže sami budou nejspíš napovídat méně.

Na zadní straně počítadla nápověd se můžete podívat, jak sladké je vaše vítězství:



jedlé

chutné

lahodné

vynikající

supersladké

Můžu v nápovědě použít vlastní písmeno?

Ne. Ani když si jsi jistý, že víš, co to je.

Smím později ve hře říct, jestli nápověda pomůže tomu, kdo to právě nejvíc potřebuje?

O tom, kdo jak moc potřebuje nápovědu, se můžete pobavit, než začnete porovnávat nápovědy. A když si myslíš, že tvoje nápověda v dané situaci pomůže, můžeš o ní říct, že je dobrá. Neříkej ale, komu napoví a komu ne.

Můžu položit písmeno, i když si nejsem jistý, co to je?

Ano. Ale jenom pokud už jsi na ně dostal aspoň jednu nápovědu. Pak už se k němu nemůžeš vrátit, ale někdy se prostě vyplatí zarisovat – zvlášť, když vidíš, že vám docházejí nápovědy.

Můžu použít informace, které si odvodím z tipů jiných hráčů?

Jistě! Můžeš říct, jestli si jsi svým tipem jistý, nebo ne. Taková informace může tvým spoluhráčům pomoci. Nezapomeň ale, že nesmíš svůj tip říct nahlas, pokud to není bonusové písmeno.

Když nemůžu přijít na své heslo, můžu složit slovo kratší?

Ne. Ale třeba ti pomůže žolík.