

Letter Jam

ONDRA SKOUPÝ

Letter Jam is een coöperatief spel voor 2-6 spelers. In elke ronde heeft iedere speler één letter die alle andere spelers kunnen zien. Maar geen enkele speler ziet zijn eigen letter.

Spelers proberen woorden te vormen met de vijf letters die zij kunnen zien. De speler die de beste hint heeft bedacht, spelt dit woord door de letters te markeren met nummerfiches. De positie van jouw letter in het gespelde woord kan aangeven welke letter het kan zijn. Zo probeer je alle letters van jouw geheime woord te ont-rafelen voordat het spel voorbij is!

SPELMATERIAAL



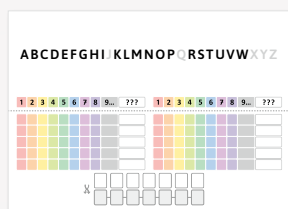
64 letterkaarten



1 jokerkaart



4 hintkaarten



1 blok met invulbladen



8 nummerfiches



6 potloden



6 kaarthouders



6 rode hintfiches
9 groene hintfiches

VOORBEREIDING

Alle spelers gaan zo rond de tafel zitten dat ze de 5 letters van hun medespelers zien. Leg de nummerfiches, de hintkaart met de hintfiches en de jokerkaart in het midden.

GEHEIME WOORDKEUZE

Alle spelers vormen een woord voor de speler aan hun rechterkant aan de hand van de volgende stappen:

1. Schud de letterkaarten.
2. Verdeel de kaarten over de spelers, zodat iedereen ongeveer evenveel kaarten heeft. Maak met jouw kaarten een woord van vijf letters. Leg de niet-gebruikte kaarten af.
3. Lukt het niet om een woord te maken met de kaarten die je hebt gekregen, dan mag je kaarten gebruiken die de andere spelers hebben afgelegd.
4. Als iedereen een woord van vijf letters heeft gemaakt, schud je de vijf kaarten waarmee het woord is gemaakt en geef je deze door aan de speler aan de rechterkant.
5. Schud alle niet gebruikte kaarten en leg deze op een stapel in het midden.

Je kunt ook het internet gebruiken voor het maken van woorden!



Moeilijkheidsgraad: In een standaard spel wordt gespeeld met woorden van vijf letters. Je kunt ook spelen met woorden van vier of drie letters, als spelers het lastig vinden om grotere woorden te spellen. Om het extra moeilijk te maken kun je spelen met woorden van zes of zeven letters.

VOORBEREIDING

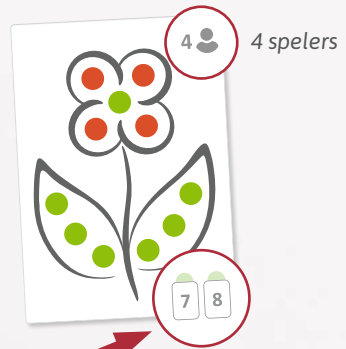
Je ontvangt vijf letters, die samen een woord vormen, gesloten van de speler links van je. Je mag de letters van je ontvangen woord nooit bekijken! Leg de kaarten gedekt in een rij voor je neer. Zet de meest linker letter in de kaarthouder voor je neer (zie het voorbeeld), zodat iedereen behalve jij deze letter kunt zien.

Pak een potlood en een invulblad. Vouw het blad op de stippellijn en zet het neer zodat niemand kan zien welke letters jij tijdens het spel opschrijft.



HINTKAART

Pak de hintkaart die hoort bij het aantal spelers en leg deze in het midden. Leg rode en groene hintfiches op de gemarkeerde rode en groene velden.



Deze getallen geven aan hoeveel kaarten aan de 'fictieve spelers' gedeeld moeten worden.

KAARTHOUDERS VAN DE 'FICTIEVE SPELERS'

Er worden altijd 6 kaarthouders in een spel gebruikt. Als er met minder dan 6 spelers gespeeld wordt, dan gebruik je de overige kaarthouders als 'fictieve spelers'.

Geef elke fictieve speler 1 groen hintfiche en een aantal kaarten van de stapel (zie getal op hintkaart). Leg deze kaarten in een gedekte stapel op het hintfiche.

Zet daarna de bovenste kaart van elke stapel in de houder zodat alle spelers deze kunnen zien.

SPELVERLOOP

Bekijk de letters

Aan het begin van elke ronde zien spelers de letters in de kaarthouder van hun medespelers, behalve hun eigen kaart. Probeer een woord te vormen met de letters die je kunt zien. Je mag letters meerdere keren gebruiken, ook al staat deze slechts op 1 kaart.

Voorbeeld: Je zit op de positie zoals in het voorbeeld. Je ziet verschillende mogelijke hints zoals PIT, SPRITS en STIP.

Kies de hintgever

Spelers bespreken de door hen bedachte hints om daarna te besluiten wie de beste hint heeft. **Je mag hierbij geen informatie geven over de letters van de andere spelers (zie onderaan pagina 4).** Je mag niet praten over een specifieke

letter van een medespeler of welk woord jij bedacht hebt. Bepaal gezamenlijk de beste hintgever.

Pak een hintfiche

Elk rood- en groen fiche op de hintkaart staat voor een hint die iemand in het spel kan geven. **Als je jouw eerste hint geeft, moet je een rood fiche pakken.** Als je al eerder een rood fiche hebt gepakt, volg dan de spelregels "Hints optellen" op pagina 6.

De hint spellen

De hintgever speelt de hint met behulp van nummerfiches. Leg nummer 1 bij de eerste letter, nummer 2 bij de tweede, en zo verder.

De speler met de letter I heeft een hint van 7 letters bedacht. Jouw letter is 2 keer gebruikt.



TIJDENS HET OVERLEGGEN VAN HINTS

Mag je zeggen ...

- hoeveel letters er in je hint zitten;
- hoeveel spelers het helpt, maar niet wie;
- hoeveel letters van de fictieve speler je gebruikt, maar niet welke;
- hoeveel bonusletters (zie pagina 6) je gebruikt, maar niet welke;
- of je de joker gebruikt.

Mag je niet zeggen ...

- "Dit helpt iedereen behalve Lisa."
- "Mijn hint is een beetje apart."
- "Mag mijn hint een plaatsnaam zijn?"
- "Jullie hebben dezelfde letter."
- "Ik zie alleen maar klinkers."
- "Ik gebruik die letter twee keer."
- "De letter van Paul is moeilijk te gebruiken gebruiken."

Voorbeeld: "Ik heb een 7 letter woord dat iedereen zijn letter plus een letter van een fictieve speler gebruikt. Ik gebruik geen joker."

Bijhouden van de hints

Nadat de hintgever een hint heeft gegeven, schrijf je deze op je invulblad. Schrijf een ? voor je eigen letter als deze gebruikt wordt.

1	2	3	4	5	6	7	8	9...	???
S	P	?	T	T	?	R			

Dek je invulblad goed af, zodat je medespelers niet de te raden letter op jouw blad kunnen zien.

Probeer jouw letter te raden

Nadat de hint is gegeven heb je vast 1 of meer ideeën van wat jouw letter zou kunnen zijn. Schrijf deze letter(s) op.

Voorbeeld: Als jij **STIP** hebt gespeld, had de speler met de **P** de volgende opties kunnen opschrijven.

S	T	I	?						K, L, P
---	---	---	---	--	--	--	--	--	---------

Maar omdat je medespeler zijn hint mocht spellen, zoals weergegeven op de vorige pagina, weet je bijna zeker welke letter jij voor je hebt.

S	P	?	T	T	?	R			E
---	---	---	---	---	---	---	--	--	---

Besluit om verder te gaan

Als je zeker bent welke letter je voor je hebt staan, leg je deze gedekt terug. Schrijf de letter in het hiervoor bestemde vakje onderaan je invulblad.

E							

Als je niet zeker weet welke letter je hebt, dan kun je deze letter behouden voor de volgende ronde. De keuze is aan jou.

Als iedereen een besluit heeft genomen, mogen de spelers die een nieuwe kaart pakken hun kaart terug leggen in de rij zonder ernaar te kijken. **Je mag je eigen kaarten nooit bekijken!** Spelers die hun letter voor de volgende ronde nog een keer behouden, laten de letter in de kaarthouder staan.

DE JOKERKAART

De jokerkaart kan gebruikt worden voor een willekeurige letter. Door nummerfiches op de jokerkaart te leggen, geef je aan waar je de willekeurige letter in de hint gebruikt. Als deze letter meerdere keren in het woord voorkomt, leg je meerdere nummerfiches bij de jokerkaart neer. Je kunt de jokerkaart slechts voor 1 letter gebruiken, dus niet voor 2 verschillende letters in één woord. **De hintgever mag niet aangeven voor welke letter de jokerkaart wordt gebruikt.**

Voorbeeld: Stel je zit op de plaats zoals in het voorbeeld. Je gebruikt de joker als letter **O** om **STROOP** te spellen. De speler met de letter **S** zal het als volgt opschrijven:



?	T	R	*	*	P				
---	---	---	---	---	---	--	--	--	--

VOLGENDE RONDE

Alle spelers die besluiten om door te gaan, pakken de volgende letter in hun rij. Elke keer als je een letter terug legt in de rij, schuif je de kaarthouder een plek naar rechts op en zet je de eerstvolgende letter op de kaarthouder.



Je moet van links naar rechts werken. Als je besluit door te gaan naar de volgende letter mag je niet meer terug.

Als een kaart van een fictieve speler in de hint is gebruikt, leg je de letter af en pak je een nieuwe letter van de stapel (zie pagina 6). Leg de nummerfiches terug in het midden.

HINTS TELLEN

De fiches op de hintkaart geven aan hoeveel hints in totaal gegeven kunnen worden. Je moet altijd een fiche pakken als je een hint geeft.

Voor 4, 5 of 6 spelers:

Neem een rood fiche als je jouw eerste hint spelt. Als je al een rood fiche hebt gepakt, moet je een groen fiche pakken.

Initieel zijn enkel de groene fiches op de bladen van de hintkaart beschikbaar. Als deze op zijn, zal iemand die nog geen rood fiche heeft een hint moeten geven. Dat is een speler die nog niet eerder een hint heeft gegeven.

Wanneer alle rode fiches op zijn, hebben alle spelers ten minste één hint gegeven en krijg je als team een beloning: het groene fiche in het hart van de bloem is nu ook beschikbaar.

In een spel met 3 spelers pak je één rood fiche bij je eerste twee gegeven hints. In een spel met 2 spelers pak je één rood fiche voor de eerste 3 hints die je geeft. De groene fiches in het hart van de bloem komen pas beschikbaar wanneer alle rode fiches weg zijn.

KAARTHOUDE VAN DE 'FICTIEVE SPELER'

In het spel worden altijd 6 kaarthouders gebruikt, zodat iedere speler altijd 5 letters ziet. Letters van fictieve spelers worden voor hints op dezelfde manier gebruikt als de letters van spelers.

Leg de gebruikte letters van de fictieve speler terug in de doos. Plaats de volgende kaart van de stapel van die fictieve speler daarna in de kaarthouder.

Als de laatste kaart van de stapel van de fictieve speler in de houder wordt geplaatst, komt het groene fiche beschikbaar. Leg deze op een groen veld op de hintkaart. Het team heeft een extra hint verdiend.

Als de kaarten van de fictieve speler op zijn, worden nieuwe kaarten van de stapel in het midden gepakt.

BONUSLETTERS

Tegen het einde van het spel kunnen al jouw letters al geraden zijn, maar zijn nog niet alle spelers aan het einde van hun rij letters. Als je je laatste kaart terug in de rij hebt gelegd, pak je een nieuwe kaart van de stapel. De kaarthouder zet je voor je rij kaarten neer om aan te geven dat je eigen kaarten op zijn. Als iemand deze extra letter gebruikt voor een hint, mag je raden welke letter het is. Zeg dit hardop. Heb je het correct geraden, dan wordt deze letter een bonusletter en leg je deze letter naast de jokerkaart. Heb je verkeerd geraden, leg je deze kaart terug in de doos.

Na het raden van de bonusletter, goed of fout, pak je een nieuwe kaart van de stapel. Er zit geen limiet aan het aantal bonusletters dat je team kan hebben.

Als meerdere spelers bonusletters in hun kaarthouder hebben, maakt het niet uit in welke volgorde bonusletters worden geraden. Bonusletters van fictieve spelers mogen niet gebruikt worden als jokers.

Bonusletters kunnen worden gebruikt om een hint te spellen. Nadat een bonusletter gebruikt is wordt de letter direct afgelegd. Bonusletters kunnen ook aan het eind van het spel gebruikt worden.

6

Een spel van Ondra Skoupý

Illustraties: Lukáš Vodička, František Sedláček

Grafisch ontwerp: Michaela Zaoralová, Dávid Jablonovský

Additionele illustraties: Radim "Finder" Pech

Nederlandse vertaling: Luuk van Loon

Eindredactie: Elise Gielen

Projectmanager: Jonny de Vries

© 2019 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl

© 2019 Czech Games Edition
www.CzechGames.com



De auteur en uitgever bedanken Gabča, Jeník, Tom, hun ouders, Marcela, Vlaada, Jakub, Jirka, Tomáš, Petr, Dan, alle CGE vrienden, Paul en zijn vrienden, Justin, Tyler, David, Dilli, Dominika, Elwen, Fanda, Filip, Honza, Ivča, Janča, Katka, Kuba, Lenka, Mirek, Markéta, Matuš, Meggy, Miloš, Ondra, Regi, Rumun, Uhlík, Yuri, Alenka, Hanička, Pavlík, en alle geweldige mensen die hebben geholpen met het testen bij Czechgaming, Brno Boardgame Club, Herní čas, TMOU, Gamer Pie, Podmitrov, Gathering of Friends, UK Games Expo, Origins en alle andere speldagen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op twee manieren eindigen:

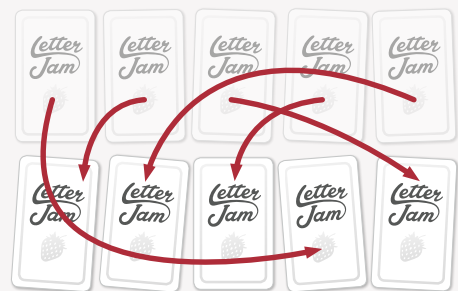
- Als er aan het einde van een ronde geen hint-fiches meer beschikbaar zijn, of
- als de spelers geen hints meer nodig hebben.

Kijk naar je invulblad en vorm een woord

Je zou nu een letter gevonden moeten hebben voor elke kaart in jouw rij. Hopelijk kun je met deze letters een woord vormen. Als je denkt jouw woord te hebben gevonden, vul je het in op je invulblad.



Leg je kaarten in de juiste volgorde om zo het woord te spellen. Belangrijk: je mag de kaarten niet omdraaien!



TIP: Sommige spelers vinden het handig om de nummerfiches op de kaarten te leggen voordat ze gaan verschuiven.

Bonusletters of de joker gebruiken voor hulp

Als je een woord probeert te spellen, mag je jouw gedekte letterkaarten vervangen door een bonusletter of de joker. Leg deze kaart open op de gedekte kaart die je wilt vervangen. Je mag meerdere kaarten uit het midden gebruiken, maar elke kaart kan door slechts één speler gebruikt worden.

Voorbeeld: Paul denkt dat hij een **B, O, H, M** en **L** heeft, maar kan hier geen woord mee raden. Er moet dus iets fout zijn. Paul is het minst zeker van zijn **H** en besluit deze kaart te vervangen. Hij kan **BLOEM** spellen door een joker of een bonus kaart met de letter **E** te pakken.

Let op: Je kan ook bonusletters of de joker gebruiken om een langer woord te maken dan jouw initiële woord. Je krijgt 1 punt extra voor elke extra letter die je extra gebruikt bij het vormen van je woord (zie pagina 8).

Woord onthullen

Om beurten onthullen de spelers hun woord. We raden aan om te beginnen met de speler die het meest zeker is van zijn woord.



Je hoeft niet hetzelfde woord te maken als dat je hebt gekregen. Als je bijvoorbeeld **LOPEN** hebt gekregen, mag je ook **POLEN** spellen. Je kunt een bonusletter **S** gebruiken om **SLOPEN** of **POLSEN** te spellen. Het doel is om een correct Nederlands woord te maken waarvan je de betekenis weet zonder het op te zoeken. Het gespelde woord telt ook wanneer je eigenlijk een ander woord had willen spellen.

Als iedereen een correct woord heeft gespeeld, hebben jullie als team gewonnen!

Alle spelers delen de overwinning. Natuurlijk is het de bedoeling dat iedereen een correct gespeeld woord neerlegt, maar het is moeilijk om een perfect spel te spelen. Als je daar bij in de buurt komt is het al goed genoeg.

PUNTENTELLING

Als extra optie kun je de Letter Jam score berekenen. Ongeldige woorden scoren 1 punt voor elk initiële letter die geraden is. Scoor elk correct gespeld woord als volgt:

- 3x de lengte van het initiële woord;
- +1 per extra letter;
- +1 per overgebleven groen fiche op de hintkaart.

*Voorbeeld: Als het initiële woord **BAREN** is en je hebt een bonusletter **M** gebruikt om **BRAMEN** te maken en je team heeft nog twee groene fiches over dan scoor je $15 + 1 + 2 = 18$ punten.*

De achterkant van je hintkaart laat zien hoe zoet de smaak van je overwinning is:



VEELGESTELDE VRAGEN:

Is deze hint toegestaan?

Elk woord is een toegestane hint. Afkortingen zoals NL mogen ook net zoals je favoriete tekenfilmfiguur. Je mag alleen niet aangeven dat je hint misschien onbruikbaar is.

Mag je een hint geven van 10 letters?

Natuurlijk, doe net alsof je meer nummerfiches hebt. Je kan je medespelers gewoon aangeven waar deze fiches neergelegd zouden moeten worden.

Wat als ik twee keer dezelfde letter zie?

Zeg hier niks over. Als je bijvoorbeeld een hint wil geven met twee keer de letter **E** (zoals **DELEN**) mag je twee keer dezelfde letterkaart of beide kaarten markeren. Je mag dit bepalen.

Op mijn invulblad staan letters in het grijs, is dit omdat ze niet in het deck zitten?

Ja, als je deze nodig hebt om een woord te maken kan je de joker of bonusletters gebruiken.

Wanneer je de geheime woorden maakt aan het begin van het spel, kun je sommige spelers 4-letterige woorden geven en anderen 5-letterige woorden?

Dat kan, bedenk alleen wel dat iemand met meer letters meer hints nodig zal hebben en dus ook minder hints zou kunnen geven.

Kan ik mijn eigen letters gebruiken in een hint?

Nee, je mag alleen de letters die je kan zien gebruiken.

Mag ik later tijdens het spel een hint geven die bepaalde spelers meer helpt?

Je mag je strategie en doelen bespreken voordat jullie bepalen wie de hintgever wordt. Als je denkt dat je een hint hebt die goed zou zijn voor bepaalde spelers mag je alleen zeggen dat je een goede hint hebt. Je mag alleen niet aangeven voor wie deze hint wel of niet bedoelt is.

Mag ik doorgaan ook al weet ik een letter niet zeker?

Je kan altijd doorgaan als jouw letter gebruikt is in een hint, ook als dit een hint in vorige rondes is geweest. Je kan er later alleen niet bij terugkomen, soms moet je echter een gok nemen, helemaal als je hintfiches bijna op zijn.

Wat als ik informatie haal uit het raden van anderen?

Gebruik het! Je mag aangeven of je zeker of niet zeker bent van jouw letter als je raadt. Deze informatie kan nuttig zijn voor je medespelers. Je kan de letter die je raadt niet hardop zeggen, tenzij het om een bonusletter gaat. In dat geval kan zelfs een foute gok nuttige informatie opleveren!

Wat als ik mijn woord niet weet, mag ik dan een kleiner woord vormen?

Nee, dat mag niet. Je mag wel de joker gebruiken.