

LETTOWER®-Game (Buchstabenleiter-Spiel)



Inhalt: 104 Spielkarten
4 Hilfskarten
Spielanleitungen

Spieldauer: ca. 40 – 60 Min.

**Bilder- und Buchstabenlegespiel für 2 – 4 Spieler
ab 6 Jahren**

Anmerkung

LETTOWER® ist ein hervorragendes Gesellschaftsspiel für die ganze Familie. Es steht für eine gehörige Portion Spiel & Spaß und bietet nebenbei die Möglichkeit, spielerisch das Alphabet zu lernen. Es stellt also zusätzlich eine wunderbare Lern-Hilfe, sowie ein ansprechendes Gehirn-Training dar.

Spielanleitung (Am Bsp. max. Spieleranzahl 4)

Spielziel

Es gewinnt der Spieler, der als erster alle seine Spielkarten vollständig abgelegt hat (also keinen offenen, sowie keinen verdeckten Stapel mehr hat).

Spielvorbereitung

Dieses Spiel sollte mit wenigstens drei Spielern, maximal jedoch vier Spielern gespielt werden. Dabei sollte die Anzahl der vollständigen verwendeten Alphabete, der Anzahl der spielenden Personen gleich sein. Das heißt 78 Spielkarten bei drei Personen, 104 Spielkarten bei vier Personen. Daraus folgt auch die Anzahl der zu positionierenden Stapel in der Spielmitte (Anzahl der Stapel = Spieleranzahl = Anzahl der Alphabete).

Wie geht's los?

Zu Beginn werden alle verwendeten Spielkarten verdeckt und vermischt in der Spielmitte verteilt. Nun nimmt sich jeder Spieler 26 Spielkarten aus der Mitte und legt sie verdeckt vor sich auf einen Stapel.

Wer fängt an?

Es beginnt zum Beispiel der/die Jüngste oder Kleinste, ganz so, wie es die Mitspieler vereinbaren. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wie wird LETTOWER® gespielt?

Es beginnt Spieler 1, dreht die oberste Spielkarte seines Stapels um und legt sie offen vor sich hin. Sofern es ein A ist, muss die Karte in der Spielfeldmitte abgelegt werden. So sind am Ende des Spiels so viel wie möglich von den 104 Spielkarten in 4 Stapeln beginnend mit A und endend mit Z, in der Spielmitte positioniert. Nur wenn der Spieler ein A in der Mitte abgelegt hat, dreht er die nächste Spielkarte um. Nun müsste er Spielkarten mit der Bezeichnung A oder B in der Mitte ablegen. Spieler 1 dreht solange eine neue Spielkarte um, bis er keinen im Alphabet folgenden Buchstaben mehr ablegen kann.

Kann er nicht mehr ablegen, hat er schließlich einen verdeckten, sowie einen offenen Stapel vor sich liegen. Im

weiteren Spielverlauf kann ein Spieler seine Spielkarten nicht nur in der Spielmitte, sondern auch bei einem Mitspieler oder sich selber ablegen, um eine weitere Spielkarte von seinem verdeckten Stapel aufnehmen zu können. Nun ist Spieler 2 an der Reihe. Auch er deckt nacheinander jeweils eine Spielkarte seines Stapels auf und schaut, ob er in der Mitte oder bei einem der anderen Spieler ablegen kann. Kann ein Spieler in der Spielmitte und bei einem anderen Spieler ablegen, so hat die Spielmitte Vorrang! Auf die Stapel der Spielmitte muss immer der im Alphabet folgende Buchstabe gelegt werden, auf die Stapel der Mitspieler können jedoch der im Alphabet folgende Buchstabe, sowie der vorangegangene Buchstabe gelegt werden. Das Spiel verlangt also eine hohe Aufmerksamkeit! Jeder Spieler muss überprüfen, ob die jeweils oberliegende Spielkarte seines offenen Stapels auf den Stapeln der Spielmitte oder denen der Mitspieler abgelegt werden kann. Ist dies nicht möglich, so nimmt er eine Spielkarte seines verdeckten Stapels. Wenn ein Spieler die Regel, zuerst in der Mitte abzulegen und erst dann bei einem der anderen Mitspieler, missachtet, ist sein Zug beendet.

Optionale Zusatzregel 1

Bei Regelmissachtung eines Spielers, gibt ihm jeder Mitspieler die oberste Spielkarte seines jeweiligen verdeckten Stapels. Diese Spielkarten muss der betroffene Spieler auf seinen eigenen verdeckten Stapel legen (ohne sie anzuschauen). Der betroffene Spieler bekommt also „Strafspielkarten“.

Optionale Zusatzregel 2

Bei Regelmissachtung eines Spielers, bzw. einer falsch gelegten Spielkarte, muss der betroffene Spieler diese Karte zurücknehmen und eine Runde aussetzen.

Hat ein Spieler alle seine Spielkarten des verdeckten Stapels aufgedeckt und ist am Zug, so dreht er seinen offenen Stapel um, sodass er von neuem beginnen kann.

Was ist nicht erlaubt?

Hat sich ein Spieler bei der Ablage einer Spielkarte für einen bestimmten Stapel (Mitspieler, Mitte oder auf seinen eigenen Stapel) entschieden und diese Spielkarte abgelegt, so kann er seine Wahl nicht mehr korrigieren.

Spielende

Hat ein Spieler alle seine Spielkarten erfolgreich abgelegt und keine Spielkarten mehr vor sich liegen, so hat er das Spiel gewonnen. Ob er sie auf die Stapel seiner Mitspieler oder auf die 4 Stapel in der Spielmitte abgelegt hat, spielt dabei keine Rolle. Das Spiel ist beendet, sobald nur noch einer der Mitspieler Spielkarten auf seiner Spielfeldseite hat.



Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.

Bildquelle: pixabay.com
Alle Angaben ohne Gewähr.

LETTOWER®

DAS Lern- und Integrationsspiel

Auch als MEMO-Spiel spielbar!



Vorwort

Samstag Abend, Spieleabend mit Freunden. Nebenbei lief der TV, es war Zeit für die Nachrichten. Flüchtlinge. Da war es wieder. Das prägende Thema in jeder Berichterstattung. Genau wie viele andere Menschen in Deutschland kamen auch wir nicht darum herum, uns Gedanken über dieses brisante und hochwichtige Thema zu machen.

Aber welchen Beitrag konnten wir zur Integration dieser hilfsbedürftigen Personen leisten?

Schnell waren wir uns einig, dass Verständigung der Schlüssel sei. Die deutsche Sprache als Sprungbrett in ein neues Leben. Spielerisch ließe sich eine Sprache sicherlich schnell und nachhaltig Lernen, davon waren wir fest überzeugt.

Dieser Moment war die Geburtsstunde von „LETTOWER®“, unserem „Buchstaben-Turm“-Spiel zum Lernen von Sprache und Alphabet. In den nächsten Wochen gab es für uns nur noch eines, die Herstellung eines fertigen „LETTOWER®“-Spiels. Nach vielen schlaflosen Nächten hatten wir es dann tatsächlich in der Hand, unser erstes selbst gestaltetes Gesellschaftsspiel. Je öfter wir es testeten, desto mehr wurde uns bewusst, welches Potenzial „LETTOWER®“ mit sich bringt und für wie viele verschiedene Menschen es geeignet ist.

Ob wie ursprünglich gedacht zum Lernen der deutschen Sprache, oder als „Gehirn-Training“ für jung und alt, mit diesem Spiel kann jeder Spaß haben, ohne Einschränkung.

Wir hoffen, so zumindest einen kleinen Teil dazu beizutragen, in Deutschland ein offeneres gemeinsames Miteinander zu bewirken.

Mit kollegialen Grüßen

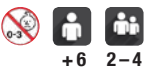
Christoph Lilienthal & Alexander Wolf

**Wolf, Lilienthal und Geffers
Lettower GbR**

Lettower – DAS Lern- und Integrationsspiel

lettower_lernspiel

www.lettower.com



+6 2-4

LETTOWER®-Game (letter-ladder-game)



Contents: 104 playing cards
4 help cards
game instructions

Length of game: ca. 40 – 60 Min.

Picture and letter game for 2 – 4 players from 6 years on

Note

Lettower® is an outstanding partygame for the whole family. It is game and fun and also presents the opportunity to learn the alphabet playfully. In addition it is an appealing training for the brain.

Game instruction (an example - 4 players max.)

Purpose of the game

The player who first put down all his cards (and has no open or covered stack of cards left) wins the game.

Preparation

This game should be played with at least three and maximum four players. The number of completely used alphabets should be the same as the number of players. That means 78 playing cards for 3 persons and 104 cards for 4 persons. Therefore the number of positioned stacks in the middle (number of stacks = number of players = number of alphabets).

How to begin?

At the beginning all used cards are covered and mixed in the middle of the table. Now each player takes 26 cards out of the middle and lays them turned over (covered) in a stack in front of him.

Who begins?

The youngest or smallest begins. Then the next player clockwise.

How to play Lettower®?

The first player begins and turns the top card of his stack and lays it open in front of him. If it is A, the card must be placed in the middle. So in the end of the game as many of the whole cards as possible have to be placed in the middle, beginning with A and ending with Z. Only when the player placed an A in the middle, he can turn the next card. Now he should place cards A or B in the middle. The first player turns as many cards as the cards follow the alphabet.

If he cannot place another card, he has now an open and a covered stack in front of him. During the game a player can place his cards not only in the middle, but also on the stack of the other players, in order to take a new card from his covered stack.

Now it is the second player's turn. He also turns a card of his stack and tries to lay it down in the middle or on the stack of another player. If he can place in the middle, that is priority. On the stack in the middle the cards must follow the alphabet (A to Z). On the stack of the other players the cards can follow the alphabet from A to Z or backwards from Z to A. You must only lay down the following letter. The players have to be very attentive. Each player must examine where the card can be placed. Is it not possible to lay it down, he has to take another card from the covered stack. When a player does not follow the rule, to lay the card in the middle first, he has to stop laying down the card and it is the turn of the next player.

There are two optional addition-rules:

Option 1

If a player does not follow the rules or makes a mistake, each gives him the top card of his stack. The player must place the penalty cards on his stack, without looking at them.

Option 2

If a player makes a mistake, he must take the misplaced card back and has to wait one round.

When a player turned all his covered cards and it is his turn, he turns the open stack and starts to lay down cards again.

What is forbidden?

When a player chooses a stack and lays down his card, he can't take it back.

End of game

When a player placed all his cards and has no cards left, he is the winner, no matter on which stacks he placed the cards. The game is over when only one player has cards left.



Not suitable for children under three years.

Image source: pixabay.com
All information without guarantee.

LETTOWER®

DAS Lern- und Integrationsspiel

Auch als MEMO-Spiel spielbar!



Prologue

Saturday evening, partygames with our friends. Next to us the TV, it was time for the news. Refugees. There it was again. The formative theme in every single reporting. Exactly like many other people in Germany we did not come around worrying about this explosive and highly important theme.

But which contribution could we made for the integration of these needy persons?

We fastly agreed, that the key for help is understanding. And the german language would be the springboard to build a new life. Playfully learning is the best way to learn a language fast and safe, since the beginning we were hardly convicted of this thought.

This moment was the birth of „LETTOWER“, our „letter-tower“-game, perfect for learning language and alphabet. The following weeks, there were only one thing, the preparation of a completed „LETTOWER“-game. And a lot of sleepless nights later, we really made it, our first self-made party-game. The more we tested it, the more it was aware, which high potential „LETTOWER“ holds and for how many different kinds of people it is suitable.

It was originally assumed to help learning the german language, but it is also a great „brain-jogging“ for young and older people. With this game everybody can have fun, without restriction.

We are hoping to contribute to a better life in Germany this way, at least a little bit.

Best regards

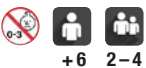
Christoph Lilienthal & Alexander Wolf

**Wolf, Lilienthal und Geffers
Lettower GbR**

Lettower – DAS Lern- und Integrationsspiel

lettower_lernspiel

www.lettower.com



+6 2-4