

LETTOWER®-Game (Jeu d'échelle de lettres)



Contenu: 104 cartes à jouer
4 cartes d'aide
règles de jeu

Durée du jeu: env. 40-60 min.

Jeu de cartes Image et Lettre à placer pour 2-4 joueurs à partir de 6 ans

Remarque

LETTOWER® est un excellent jeu de société pour toute la famille. Il est synonyme d'une bonne partie de jeu et d'amusement, et offre, en outre, la possibilité d'apprendre l'alphabet de manière ludique. Il constitue, par conséquent, de surcroît, une merveilleuse aide à l'apprentissage, ainsi qu'un entraînement cérébral plaisant.

Règle du jeu (pour l'exemple, nombre max. de joueurs 4)

But du jeu

Le joueur gagnant est celui qui le premier a placé l'ensemble de ses cartes à jouer (donc, qui n'a plus de pile face visible ni de pile face cachée).

Préparation du jeu

Ce jeu devrait être joué avec au moins deux joueurs, au maximum, cependant, avec quatre joueurs. En conséquence, le nombre d'alphabets complets utilisés devrait être identique au nombre de personnes qui y jouent. C'est-à-dire 78 cartes à jouer pour trois personnes, 104 cartes à jouer pour quatre personnes. Il en découle également le nombre de piles à positionner au centre du jeu (nombre de piles = nombre de joueurs = nombre d'alphabets).

Comment cela démarre?

Au début, toutes les cartes à jouer utilisées sont face cachée et distribuées mélangées au centre du jeu.

Puis, chaque joueur prend 26 cartes à jouer depuis le centre et les place devant lui face cachée sur une pile.

Qui commence?

Le ou la plus jeune commence, par exemple, comme en conviendront les joueurs. Ensuite, on poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Comment joue-t-on à LETTOWER®?

Le joueur 1 commence, retourne la carte à jouer du dessus de sa pile et la place devant lui face visible. Dans la mesure où c'est un A, la carte doit être placée au centre du plateau de jeu. Ainsi, à la fin du jeu, le plus grand nombre possible des 104 cartes à jouer se retrouveront au centre du jeu sur 4 piles commençant par A et se terminant par Z. Le joueur ne retournera la prochaine carte à jouer que lorsqu'il aura placé un A au centre. Maintenant, il devrait placer au centre des cartes à jouer marquées d'un A ou d'un B. Le joueur 1 continuera à retourner de nouvelles cartes à jouer jusqu'à ce qu'il ne puisse plus placer une lettre qui suit dans l'alphabet. S'il ne peut plus en placer, il aura alors finalement devant lui une pile face cachée, ainsi qu'une pile face visible.

Dans la suite du déroulement de la partie, un joueur peut non seulement placer ses cartes à jouer au centre du jeu, mais également chez un autre joueur ou chez lui afin de pouvoir piocher une autre carte à jouer dans sa pile face cachée.

C'est maintenant au tour du joueur 2.

Lui également, dévoile tour à tour à chaque fois une carte à jouer de sa pile et regarde s'il peut la placer au centre ou chez un autre joueur. Si un joueur peut en placer au centre du jeu et chez un autre joueur, le centre du jeu sera alors prioritaire! Sur les piles au centre du jeu, devra toujours être placée la lettre qui suit dans l'alphabet ; sur les piles des autres joueurs, cependant, pourront être placées la lettre qui suit dans l'alphabet, ainsi que la lettre qui précède. Le jeu demande donc une grande attention. Chaque joueur doit vérifier si la carte à jouer qui se trouve respectivement sur le dessus de sa pile face visible peut être placée sur les piles du centre du jeu ou sur celles des autres joueurs. Si cela n'est pas possible, il prendra une carte à jouer de sa pile face cachée. Si un joueur ne respecte pas la règle de d'abord placer une carte au centre et ensuite seulement chez l'un des autres joueurs, il arrêtera de jouer ce coup.

Règle complémentaire optionnelle 1

En cas de non-respect des règles par un joueur, les autres joueurs lui donneront chacun la carte à jouer du dessus de leur pile face cachée respective. Le joueur concerné doit placer ces cartes à jouer sur sa propre pile face cachée (sans les regarder). Le joueur concerné aura donc des „cartes à jouer de pénalité“.

Règle complémentaire optionnelle 2

En cas de non-respect des règles par un joueur, le cas échéant, du mauvais placement d'une carte à jouer, le joueur concerné devra reprendre cette carte et passer un tour.

Si un joueur a dévoilé toutes ses cartes de la pile face cachée et doit jouer, il retournera alors sa pile face visible afin qu'il puisse ainsi recommencer.

Qu'est-ce qui n'est pas autorisé?

Si un joueur s'est décidé pour une pile précise lors du placement d'une carte à jouer (autres joueurs, centre ou sa propre pile) et à placé cette carte à jouer, il ne pourra alors plus corriger son choix.

Fin de la partie

Si un joueur a réussi à placer toutes ses cartes à jouer et n'a plus aucune carte à jouer devant lui, il a alors gagné la partie. Il n'est pas important de savoir s'il les a placées sur les piles des autres joueurs ou sur les 4 piles au centre du jeu. La partie est terminée dès lors qu'il ne reste plus qu'un seul joueur disposant encore de cartes à jouer de son côté du plateau de jeu.



Ne pas laisser à la portée des enfants de moins de 3 ans.

Source d'image: pixabay.com
Informations sans garantie.

LETTOWER®

DAS Lern- und Integrationsspiel

Auch als MEMO-Spiel spielbar!



Avant-propos

Samedi soir, soirée jeux entre amis.

En outre, la télévision était allumée, c'était l'heure des informations. Réfugiés. Le voilà de retour. Le sujet marquant de chaque journal télévisé.

Comme beaucoup d'autres personnes en Allemagne, nous ne pouvions pas non plus éviter de réfléchir à ce sujet très actuel et des plus importants. Mais quelle contribution pouvions-nous apporter pour l'intégration de ces personnes nécessiteuses?

Nous avons été rapidement d'accord que la communication en était la clé.

La langue allemande comme un tremplin vers une nouvelle vie. Une langue peut certainement être apprise rapidement et durablement de manière ludique, nous en étions fortement convaincus.

Ce moment donna naissance à LETTOWER®, notre jeu de „la tour des lettres“ pour l'apprentissage de la langue et de l'alphabet.

Dans les semaines suivantes, nous n'avions plus qu'un objectif, la fabrication d'un jeu complet LETTOWER®.

Après de nombreuses nuits blanches, nous le tenions alors effectivement entre nos mains, le premier jeu de société conçu par nous-mêmes.

Plus nous le testions, plus nous nous rendions compte du potentiel de LETTOWER® et comme il s'adapte bien à des personnes différentes.

Que ce soit comme initialement pensé pour l'apprentissage de la langue allemande ou alors comme „entraînement cérébral“ pour jeunes et moins jeunes, chacun peut trouver du plaisir dans ce jeu, sans restrictions.

Nous espérons ainsi contribuer, à tout le moins pour une petite partie, à introduire en Allemagne un vivre-ensemble plus ouvert.

Cordialement

Christoph Lilienthal & Alexander Wolf

**Wolf, Lilienthal und Geffers
Lettower GbR**

Lettower – DAS Lern- und Integrationsspiel

lettower_lernspiel

www.lettower.com



+6 2-4

Juego LETTOWER® (Juego de torre de letras)



Contenido: 104 cartas
4 abecedarios de ayuda
guías de juego

Duración del juego: 40-60 min aprox.

Juego de cartas con imágenes y letras para un total de 2 a 4 jugadores a partir de 6 años

Acerca del juego

LETTOWER® es un fantástico juego de mesa para toda la familia. Proporciona una buena dosis de juego y diversión y, asimismo, ofrece la oportunidad de aprender el abecedario de forma lúdica. Además, representa una maravillosa ayuda para el aprendizaje y un atractivo entrenamiento para el cerebro.

Instrucciones del juego

(basadas en el número máximo de jugadores: 4)

Objetivo del juego

Gana el jugador que se libra primero de todas sus cartas (es decir, que no tiene ninguna pila con cartas boca arriba ni boca abajo).

Preparación del juego

Para este juego se necesitan un mínimo de dos jugadores y un máximo de cuatro. El número de abecedarios utilizados y el de jugadores debe ser el mismo. Es decir, 78 cartas si hay tres jugadores y 104 si hay cuatro jugadores. Asimismo, hay una correspondencia con el número de pilas situadas en el centro de la zona de juego (número de pilas = número de jugadores = número de abecedarios).

¿Cómo se empieza?

Al principio se extienden en el centro de la zona de juego todas las cartas que se van a utilizar boca abajo y mezcladas. Entonces, cada jugador coge 26 cartas del centro y las pone boca abajo en una pila.

¿Quién empieza?

Empieza, por ejemplo, la persona más joven, tal y como lo acuerden los jugadores. Después se continúa en el sentido de las agujas del reloj.

¿Cómo se juega a LETTOWER®?

Empieza el jugador número uno, que coge la carta superior de su pila y la coloca boca arriba delante de él. Si es una A, debe depositar la carta en el centro de la zona de juego. Así, al final de la partida, de las 104 cartas habrá tantas como sea posible en las cuatro pilas que empiezan por A y terminan por Z situadas en el centro de la zona de juego. El jugador solo podrá girar la próxima carta cuando haya depositado una A en el centro. Ahora debe depositar en el centro cartas con la letra A o B. El jugador número uno va girando cartas hasta que no puede depositar más letras del abecedario. Cuando no pueda depositar más, tendrá frente a él, al final, una pila de cartas boca abajo y una boca arriba. A medida que avanza la partida, un jugador puede depositar

sus cartas no solo en el centro de la zona de juego, sino también en la pila de otro jugador o en la suya para poder coger otra carta de su pila boca abajo.

Ahora es el turno del jugador número dos. Este también descubre sucesivamente una carta de su pila y mira si puede depositarla en el centro o en la pila de otro jugador. Si un jugador puede depositar su carta en el centro de la zona de juego y en la pila de otro jugador, la primera opción tiene prioridad. En las pilas situadas en el centro de la zona de juego siempre deben ponerse las letras en orden alfabético. Sin embargo, en las pilas de los otros jugadores puede colocarse la siguiente letra del abecedario, así como la anterior. Por lo tanto, el juego exige mucha atención. Cada jugador debe comprobar si puede depositar la carta superior de su pila boca arriba en las pilas del centro o en las de los otros jugadores. Si esto no es posible, debe coger una carta de su pila boca abajo. Cuando un jugador pasa por alto la regla de depositar su carta prioritariamente en el centro y no en la pila de otro jugador, pierde su turno.

Regla adicional opcional número uno:

Cuando un jugador hace caso omiso de las reglas, cada uno de los otros jugadores le da la carta superior de su respectiva pila boca abajo. El jugador sancionado debe colocar estas cartas en su pila boca abajo (sin mirarlas). De esta manera, el jugador sancionado recibe «cartas de castigo».

Regla adicional opcional número dos:

Cuando un jugador hace caso omiso de las reglas, es decir, cuando coloca una carta de forma incorrecta, el jugador en cuestión debe volver a coger esa carta y pierde un turno.

Si un jugador ha descubierto todas sus cartas de la pila boca abajo y es su turno, da la vuelta a su pila boca arriba para poder empezar de nuevo.

¿Qué acciones no están permitidas?

Si un jugador decide colocar una carta en una determinada pila (de otro jugador, del centro o en la suya) y la deposita, ya no puede cambiar su opción.

Final del juego

Si un jugador se ha librado con éxito de todas sus cartas y no le queda ninguna por depositar, ha ganado la partida. No tiene la menor importancia si las ha depositado en las pilas de los otros jugadores o en las cuatro pilas del centro. El juego se termina en cuanto solo uno de los jugadores tenga cartas en su zona de juego.



No adecuado para niños de menos de 3 años.

Fuente de imagen: pixabay.com
Todos los datos son sin garantía.

LETTOWER®

DAS Lern- und Integrationsspiel

Auch als MEMO-Spiel spielbar!



Prologue

Sábado por la noche, velada de juegos con los amigos. La tele estaba encendida, era la hora de las noticias. Refugiados. Una vez más. El tema omnipresente en todos los informativos. Al igual que muchas otras personas de Alemania, no pudimos evitar darle vueltas a ese tema tan delicado y tan importante. Pero ¿cómo podíamos contribuir nosotros a la integración de esas personas que tanta ayuda necesitan? Rápidamente estuvimos de acuerdo en que la comunicación era la clave. El alemán haría de trampolín para empezar una nueva vida. Estábamos completamente convencidos de que jugando se puede aprender bien y deprisa una lengua. En ese momento nació LETTOWER®, nuestro juego de «torre de letras» para aprender el idioma y el abecedario. Durante las semanas siguientes nos dedicamos exclusivamente a una cosa: la elaboración de un juego LETTOWER® totalmente acabado. Tras muchas noches sin dormir, logramos realizar nuestro primer juego de mesa de creación propia. Cuantas más veces lo probábamos, más nos dábamos cuenta del potencial que tenía LETTOWER® y de que era apropiado para un público muy diverso.

Tanto si se utiliza para aprender el alemán, como se pretendía en un principio, como si sirve de «entrenamiento mental» para jóvenes y mayores, este juego permite a todo el mundo divertirse sin reservas. Esperamos que así, al menos, contribuyamos un poco a mejorar la convivencia en Alemania.

Atentamente,

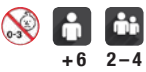
Christoph Lilienthal y Alexander Wolf

**Wolf, Lilienthal und Geffers
Lettower GbR**

Lettower – DAS Lern- und Integrationsspiel

lettower_lernspiel

www.lettower.com



+6 2-4