Letters

Letters es un juego rápido de cartas interactivo y desafiante que combina habilidades lingüísticas y estratégicas. Diseñado para 4 a 12 jugadores, este juego pone a prueba la capacidad de los jugadores para construir frases bajo ciertas restricciones. El objetivo es crear frases que cumplan los requisitos específicos de las cartas y el dado, dentro de un límite de tiempo.

ELEMENTOS



Carta consonante

Indica qué consonante debe contener o con qué consonante debe empezar la frase.



Carta número

Indica el número mínimo de palabras que debe contener la frase.



Carta vocal

Indica la vocal prohibida en la frase.



Carta especial

Obliga a robar 2 cartas vocal a quien elijas, pero reduce tu tiempo a la mitad.



Dado

Indica si sumas o restas tiempo al turno, si es un turno normal o un desafío.

PREPARACIÓN

Baraja y coloca los tres montones de cartas en el orden establecido de consonantes, números y vocales, de izquierda a derecha y boca abajo con el logo visible de Letters.

Los jugadores deberán decidir por mayoría, antes de empezar la partida, si usarán o no las cartas especiales así como otras normas (ver reglas específicas de éstas para el juego).

Asegurarse de que cada jugador tenga acceso al dado durante su turno. Es obligatorio su uso, y debe ser lanzado en la misma superficie donde lo lancen todos.

JUEGO

Lanzar el dado
Antes de destapar las cartas, el jugador lanzará el dado. Este determinará si habrá alguna modificación de tiempo (**+10"** ó **-10"**), inicio de desafío (⚔), o juego normal (●).

Destapar las cartas
El jugador tomará una carta de cada montón, destapándose sin pausas y de forma consecutiva de izquierda a derecha. (Esto podrá ser realizado por otro jugador si se desea).

Formar la frase
El jugador dispondrá inicialmente de 40 segundos (modificado si es necesario según el resultado del dado) para decir una frase que cumpla las condiciones establecidas por las cartas.
La frase deberá tener sentido morfológico, no necesariamente lógico, como mínimo un verbo y no podrá estar compuesta por palabras al azar.

Resultado del turno
Logre o no formar el jugador una frase correcta dentro de su tiempo, el turno pasará al siguiente jugador.
El jugador que no consiga superar su turno, quedará eliminado inmediatamente.

Barajar las cartas
Siempre que hayan pasado tantos turnos como jugadores activos queden, se podrán barajar los tres montones. Una vez que se barajen, el contador de turnos se reinicia a cero y se podrá volver a barajar cuando hayan pasado de nuevo el número de turnos igual al número de jugadores activos en ese momento.

NORMAS

La frase deberá contener como mínimo un verbo, tener sentido lógico y no podrá estar compuesta por palabras al azar.

Si existe una barra horizontal atravesando la consonante, la frase deberá contener esa misma; en caso contrario, deberá empezar con ella.

Las frases no podrán contener de ninguna forma las vocales prohibidas, ni de forma escrita ni pronunciada.
Ejemplo: si se prohíbe el uso de la “u”, la palabra “que” tampoco se podrá decir.

En el desafío, el jugador que coja el dado deberá decir la frase de inmediato y sin pausas. Podrá decirla lentamente, pero no podrá detenerse a pensar. Incumplirlo supondrá la pérdida del desafío dándole la victoria al oponente.

Durante el desafío, ningún jugador (eliminado o no) podrá hablar hasta que se agarre el dado. Estará prohibido construir la frase en voz alta, tararear o perjudicar al rival de alguna forma.
Hacerlo implica la derrota en el desafío.

Se permite el uso de expresiones o palabras coloquiales, e incluso vulgares, siempre y cuando estén aprobadas por la RAE.

Se permite construir frases sin sentido lógico siempre que se cumplan todas las normas. Ejemplo: "Los pájaros rosas robaban ladrillos violetas puntiagudos."

DESAFÍO

Si el dado muestra las espadas, el jugador estará obligado a elegir a un contrincante activo para enfrentarse a él en un desafío. Si el elegido tiene la carta especial aplicada por otro jugador, esta quedará automácamente invalidada y procederá a realizar el desafío.



Ambos jugadores formarán una frase, destapando las cartas de los 3 montones a la vez por un tercer jugador. El primero en tener clara la frase deberá agarrar rápidamente el dado (que permitirá el turno de palabra), y decir la frase en voz alta de inmediato y sin pausas.



Eliminado
Pierde y quedará eliminado el jugador que haga una pausa para pensar la frase o se equivoque en alguna de las reglas marcadas por las cartas.

Ganador
Gana el desafío el jugador que no coja el dado y cuyo oponente falle, o el que coja el dado, no haga ninguna pausa y cumpla las condiciones de las cartas.



CARTAS ESPECIALES

Un jugador podrá usar una carta especial en el momento de cambio de turno. No se podrá usar mientras haya un jugador que haya comenzado el suyo.

El jugador que haya utilizado esta carta destapará una carta de cada montón en su turno y dispondrá de la mitad del tiempo inicial para formar su frase (20 segundos). No podrá lanzar el dado. El jugador afectado por la carta tendrá que lanzar el dado y, además, robar 2 cartas del montón de las vocales en su turno. No podrá usar esas dos vocales en su frase.

El jugador afectado solo se librará de la imposición de la doble vocal si al tirar el dado le sale el desafío, manteniendo la mitad del tiempo para quien usó la carta.

OTROS MODOS DE JUEGO

Por equipos siempre que se cumplan las reglas del juego:

1 palabra por jugador donde la frase se formará aportando una palabra cada miembro del equipo.

Desafío Infinito donde dos equipos se enfrentan entre sí escogiendo en cada turno a un representante para completar el desafío. El jugador que falle quedará eliminado y se empezará un nuevo turno. El equipo que se quede sin jugadores, pierde.

¡DALE RIENDA SUELTA A TU IMAGINACIÓN!

Letters

¡tic! ¡tac!

Distribuido en España por Letters Board Game.
Catarroja, Valencia
2024 ©Todos los derechos reservados