

# Letter Jam

ONDRA SKOUPÝ

## DOBRODOŠLI NA ŽURKU

Letter Jam je kooperativna igra za 2 do 6 igrača. U svakoj rundi, igrači imaju po slovo koje mogu da vide njihovi saigrači, ali niko ne može da vidi svoje slovo!

Igrači pokušavaju da sastave reči od slova koje vide. Igrač sa najboljim predlogom speluje reč tako što postavlja tokene sa brojevima na slova koja vidi. Pozicija vašeg slova u reči treba da vam pomogne da saznate o kom slovu se radi. Čim otkrijete vaše slovo, možete da pređete na sledeće! Pogodite sva slova pre nego što ostanete bez pokušaja i otkrijte vašu skrivenu reč.

Video sa pravilima



[cge.as/ljv](https://cge.as/ljv)

## SADRŽAJ



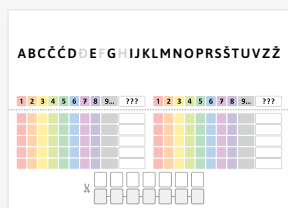
64 karte  
sa slovima



1 karta  
džokera



4 karte postavke



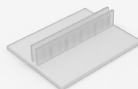
1 blok za pisanje  
predloga



8 tokena  
sa brojevima



6 olovaka



6 postolja  
za karte



6 crvenih tokena  
9 zelenih tokena

# POSTAVKA

Igrači sede tako da svako može da vidi 5 slova nakon što se igra postavi. Tokeni sa brojevima, karte postavke, i karta džokera idu na sredinu stola.

## ZADAJTE TAJNU REČ

Počnite igru tako što ćete zadati tajnu reč igraču sa vaše desne strane:

1. Promešajte špil sa karticama slova.
2. Podelite sve karte ravnomerno tako da svaki igrač dobije jednak broj karata. Napravite reč od 5 slova od karata koje ste dobili. Ostatak odbacite licem na dole.
3. Igrač koji ne može da napravi reč od 5 slova, može da se posluži slovima koje su njegovi saigrači odbacili.
4. Nakon što je svako napravio reč od 5 slova, promešajte tih 5 karata i dodajte ih igraču sa vaše desne strane.
5. Izmešajte sve odbačene karte i napravite špil. Stavite ga na sredinu stola.

**Možete koristiti i Letter Jam aplikaciju kako biste postavili igru!**



[cge.as/lja](https://cge.as/lja)

**Nivo težine:** Ovde je prikazana standardna varijanta sa 5 slova. Ukoliko želite da olakšate igru, možete koristiti reči od 3 ili 4 slova. Isto tako, ako se osećate dovoljno spremno i želite izazov, možete koristiti reči od 6 ili čak 7 slova.

## UPUTSTVO ZA IGRAČA

Dobili ste izmešanu reč (koju vam je zadao igrač sa vaše leve strane ili aplikacija). **Nikad ne smete da pogledate vaša slova.** Postavite ih ispred sebe licem na dole, jedno pored drugog. Uzmite vaše najlevlje slovo i postavite ga na postolje kao što je prikazano, tako da je vidljivo svim vašim saigračima, ali da vi ne možete da vidite o kom slovu se radi.

Uzmite olovku i list iz bloka. Savijte papir na pola i koristite ga kao zaklon tako da niko ne može da vidi šta pišete tokom partije.

## KARTA POSTAVKE

Izaberite kartu postavke u zavisnosti od broja igrača i postavite istu na sredinu stola. Postavite zelene i crvene tokene na označene pozicije.



Ovi brojevi vam govore koliko slova da podelite svakom postolju koje ne pripada ni jednom igraču.

## POSTOLJA KOJA NE PRIPADAJU IGRAČIMA

**Uvek koristite 6 postolja.** Ako igrate u manje od 6 igrača, neka postolja neće pripadati nikom.

Npr, u partiji od 4 igrača, 2 postolja neće pripadati nikom.



Podelite svakom postolju bez igrača 1 zeleni token. Podelite svakom postolju bez igrača nekoliko nasumičnih slova iz špila. Postavite te karte u gomilu, licem na dole preko zelenog tokena. Broj karata koje delite ovom prilikom prikazan je na karti postavke.

Nakon što ste sve ovo uradili, postavite gornju kartu iz svakog špila na postolje koje ne pripada igraču.

# TOK IGRE — JEDNA RUNDA

## Pogledajte slova.

Na početku svake runde, svi igrači mogu da vide slova u postoljima sa izuzetkom svog slova. Probajte da smislite neku reč od slova koje vidite. Isto slovo se može koristiti više puta, čak i ako se nalazi na samo jednoj karti.

*Primer: Sedite kao što je prikazano na slici. Možete iskoristiti nekoliko asocijacija uključujući JAK, RAKA, and JARAK.*

## Izaberite ko zadaje asocijaciju.

Igrači se dogovaraju ko ima najbolju asocijaciju. **Ne smete ni na koji način otkriti bilo kakvu informaciju o slovima koje vidite,** samo pratite pravila na dnu ove stranice.

Nemojte pričati o slovima određenih igrača i ne otkrivajte kakvog tipa je vasa reč. Svi igrači odlučuju o tome ko zadaje asocijaciju.

## Uzmite token.

Svaki token na kartici postavke predstavlja jednu asocijaciju koju neko može da zadati. **Kada zadate vašu prvu asocijaciju, uzmite crveni token.** Ukoliko već imate crveni token, pogledajte šta se dešava na strani broj 6.

## Spelujte asocijaciju.

Igrač koji zadaje reč koristi tokene sa brojevima kako bi spelovao asocijaciju. Token sa brojem jedan označava prvo slovo, token sa brojem dva drugo slovo, i tako dalje.

*Igrač sa slovom K zadaje reč od 7 slova.  
Iskoristio je vaše slovo 2 puta.*



## KADA PRIČAMO O ZADAVANJU ASOCIJACIJA

### Možete da kažete

- Koliko slova ima vaša reč
- Koliko ćete pomoći igrača, ali ne i kojim
- Koliko postolja bez igrača koristite u asocijaciji, ali ne i koja
- Koliko bonus slova (pogledajte stranu 6) koristite, ali ne i koja
- Da li koristite džokera.

*Primer: „Imam reč od 7 slova koja koristiti slova svih igrača i koristi jedno postolje koje ne pripada igraču. Ne koristi džokera.”*

### Ne možete da kažete

- „Ovo pomaže svima osim Nori.”
- „Moja reč je dosta čudna.”
- „Može li moja asocijacija da bude ime mesta?”
- „Vas dvoje imate ista slova!”
- „Ne vidim ništa osim samoglasnika.”
- „Ovo slovo koristim 2 puta.”
- „Reljino slovo je teško da se iskoristi.”

## Zapišite asocijaciju.

Ukoliko vaš saigrač koristi vaše slovo u asocijaciji koju zadaje, zapišite tu reč u vaš blok. Stavite upitnik na mesto gde ide vaše slovo.



Sakrijte dobro šta pišete u bloku da neko slučajno ne vidi svoje slovo.

## Pokušajte da pogodite vaše slovo.

Trebalo bi da imate nekoliko opcija za vaše slovo. Zapišite ih.

**Primer:** Ako ste zadali asocijaciju **JAKA**, igrač sa slovom **J** može videti sledeće mogućnosti.

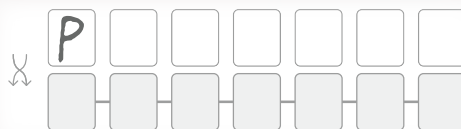


Umesto toga, igrač može imati nedvosmisleno samo jednu opciju ukoliko drugačije zadate asocijaciju.



## Odlučite da li idete dalje.

Ako ste (donekle) sigurni u svoje slovo, okrenite kartu licem na dole na svoje mesto u redu. Zapišite na koje slovo mislite u vaš blok.



Ako niste sigurni koje slovo imate, možete da ostavite isto slovo i u narednoj rundi. Izbor je na vama.

Nakon što su svi odlučili, neki igrači imaju novo slovo pred sobom, neki i dalje isto. **Nikada ne gledate vaše karte.**

## DŽOKER

Džoker može da se koristi umesto jednog slova. Jednostavno postavite token sa brojem pored džokera. Ukoliko se to slovo javlja više puta u reči, slobodno postavite više tokena sa brojevima pored džokera. Džoker uvek mora da se odnosi na isto slovo. **Ne smete da kažete svom timu na koje slovo ste mislili.**

**Primer:** Pretpostavite da sedite na poziciji koja je ilustrovana na prethodnoj strani. Možete da koristite džokera kao slovo **T** da napravite reč **KA\*ARAK\*A**. Igrač sa slovom **R** bi video asocijaciju na sledeći način:



## POSTAVKA SLEDEĆE RUNDE

Svi igrači koji su odlučili da idu dalje uzimaju novo slovo. Pomerite vaše postolje u desnu stranu do novog slova koje koristite.



Napredujete kroz vaša slova sa leve na desnu stranu. **Kada jednom odstupite od slova, više ne možete na isto da se vratite.**

Ukoliko ste koristili slovo sa postolja koje ne pripada igraču, zamenite to slovo sa sledećim iz špila. (Detalji su na sledećoj strani.)

Kada igrači krenu da uzimaju svoja nova slova, vratite sve tokene sa brojevima na centar stola i krenite sa sledećom rundom.

## BROJ POKUŠAJA

Tokeni na kartici postavke predstavljaju broj asocijacija koju možete zadati tokom igre kao tim. Uvek uzmete jedan token kada zadate asocijaciju.

### Sa 4, 5 ili 6 igrača:

Uzmite crveni token kada prvi put zadajete asocijaciju. Ako već imate crveni token, svaki sledeći put uzmite zeleni prilikom zadavanja asocijacije.

Na samom početku partije, jedini dostupni zeleni tokeni su oni na lišću. Ukoliko ih je nestalo, morate izabrati igrača koji još nije zadavao asocijacije, kako bi on uzeo crveni token.

Kada nestanu svi crveni tokeni, tj kada je svako zadao makar po jednu asocijaciju, tim dobija nagradu u vidu dodatnog zelenog tokena u sredini cveta.

**U partiji od 3 igrača**, uzmite crveni token za vaše prve 2 asocijacije. **U partiji od 2 igrača**, uzmite crvene tokene za vaše prve 3 asocijacije. Kada nestanu svi crveni tokeni, 3 zelena tokena iz sredine postaju dostupni.

## POSTOLJA KOJA NE PRIPADAJU IGRAČIMA

Igra uvek koristi 6 postolja, tako da će svaki igrač uvek videti 5 slova. Karte u postoljima koje ne pripadaju igračima mogu normalno da se koriste, kao da su slova koja pripadaju nekom saigraču.

Na kraju runde, odbacujemo slovo iz postolja koje ne pripada igraču ukoliko je bilo korišćeno. (Vratimo to slovo u kutiju.) Stavimo

sledeće slovo iz špila na to postolje.

Kada istrošimo špil namenjen za postolje, osvajamo nov zeleni token i stavljamo ga na list cveta. Vaš tim je dobio još jednu priliku da zada asocijaciju.

Nakon što istrošite špil namenjen za ova postolja, povucite novu kartu za postolje bez igrača iz glavnog špila sa sredine stola.

## BONUS SLOVA

U kasnijim stadijumima igre, može se desiti da neki igrači pređu sva svoja slova pre isteka igre. **U tom slučaju, povucite novo slovo iz špila sa sredine stola.** Stavite vaše postolje ispred vaših slova da svim igračima bude jasno da ste prešli preko vaših slova i da koristite bonus slovo. Ukoliko neko iskoristi vaše bonus slovo u nekoj asocijaciji, možete probati da ga pogodite. Pogađate na glas, pa zatim pogledate kartu. **Ukoliko ste uspeali da pogodite, to slovo možete koristiti kao bonus slovo.** Postavite to slovo pored džokera. (Ako niste pogodili slovo, vratite kartu u kutiju.)

Bilo da ste pogodili bonus slovo ili ne, povucite novo slovo za narednu rundu. Ne postoji limit za bonus slova koja tim može da ostvari.

Ukoliko više igrača pogađa bonus slovo mogu da pokušaju u kom god redosledu se dogovore. Postolja bez igrača ne mogu generisati bonus slova.

**Bonus slovo može da koristi prilikom sastavljanja asocijacija** kao da je slovo postolja koje ne pripada igraču. **Nakon što se iskoristi za neku asocijaciju, odbacuje se.** Bonus slova se koriste i na samom kraju igre.

6

## Igra Ondre Skoupija

Ilustracije: Lukáš Vodička, František Sedláček

Dizajn: Michaela Zaoralová, Dávid Jablonovský

Dodatne ilustracije: Radim „Finder“ Pech

Pravila: Jason Holt

Rukovodstvo projekta: Petr Murmak, Dita Lazárková

Produkcija: Vít Vodička

Distribucija:

Ponva d.o.o.

Usnjarska cesta 25

1241 Kamník

veleprodaja@ponva.com



© Czech Games Edition

april 2020

www.CzechGames.com

**Specijalna zahvalnost:** Gabčí, Jeniku, Tomu, mojim roditeljima, Marceli, Vladi, Jakubu, Jirkí, Tomášu, Petru, Danu, svim mojim CGE drugarima, Paulu i njegovim prijateljima, Justinu, Tyleru, Dávidu, Dili, Dominiki, Elvenu, Fandi, Filipu, Honzi, Ivčí, Jančí, Katki, Kubi, Lenki, Mireku, Marketi, Matúšu, Megi, Milošu, Ondri, Regi, Rumunu, Uhlíku, Juri, Alenki, Haničku, Pavlíku, is vim sjajnim ljudima koji su pomogli sa testiranjem u Czechgamingu, Brno Boardgame Clubu, Herní času, TMOU, Gamer Pie-u, Podmitrovu, Gathering of Friends, UK Games Expo, Origins, i na ostalim događajima i konvencijama.

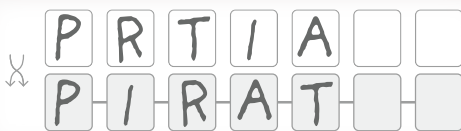
# KRAJ IGRE

**Postoje dva načina da se igra završi:**

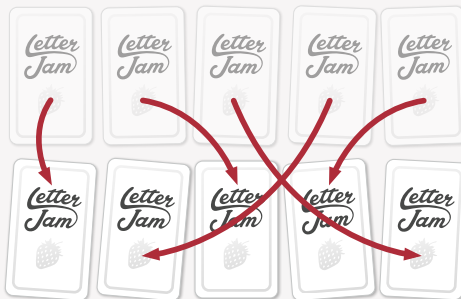
- Ako vam je na kraju runde nestalo crvenih i zelenih tokena.
- Ukoliko su svi igrači prešli sva svoja slova, bez obzira da li je ostalo tokena ili ne.

**Pogledajte u vaš blok i probajte da pogodite koju reč ste dobili.**

Trebalo bi da možete pretpostaviti svako vaše slovo. Ispremeštajte ta slova i napravite od njih smislenu reč. Kada mislite da ste pogodili koja reč je u pitanju, zapišite je.



**Ostavite vaše karte licem na dole i ispremeštajte ih tako da dobijete reč koju ste zapisali.**



**Predlog:** Nekim igračima je lakše ukoliko koriste tokene sa brojevima da numerišu svoja slova i naprave reč.

**Možete koristiti bonus slova ili džokera kao pomoć.**

Kada pokušate da napravite reč, bilo koje vaše slovo možete zameniti bonus slovom ili džokerom. Jednostavno preklopite vašu kartu koju želite da zamenite. Možete da iskoristite i više ovih karata za vašu finalnu

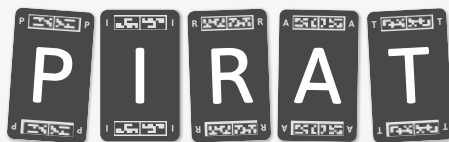
reč, ali jedno bonus slovo ili džoker može da bude iskorišćeno samo jednom, to uključuje ceo tim.

**Primer:** Relja misli da ima slova **D, K, L, A i B**, ali ne može od toga da napravi reč, tako da nešto nije kako treba. Relja je najmanje siguran u slovo **B** tako da je odlučio da zameni tu kartu. Može da napravi reč **DLAKA** tako što će iskoristiti džokera kao slovo **A**.

**Prilog:** Možete iskoristiti bonus slovo ili džokera da napravite dužu reč od one koju ste dobili. Za to dobijate 1 bonus poen po slovu, ukoliko se odlučite da bodujete vaš rezultat, što je objašnjeno na sledećoj stranici.

**Svako otkriva svoju reč.**

Igrajte naizmenično. Preporučujemo da kreću igrači koji su najsigurniji u svoju reč.



Ne morate da sastavite reč koju ste dobili. Ako ste dobili reč **DLAKE**, možete reći **KLADE**.

Možete da iskoristite bonus slovo **O** i sastavite reč **DALEKO**. Vaš cilj je da sastavite reč koja na srpskom jeziku ima značenje.

**Ukoliko su svi igrači sastavili reč, pobedili ste.**

Svi igrači dele pobedu. Naravno, cilj je da svi igrači imaju smislenu reč koja im je zadata, ali savršene partije su retke. Ako budete bližu, to je već odličan rezultat.

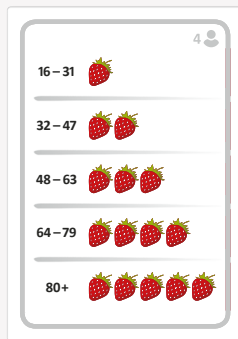
# BODOVANJE

Ukoliko želite, možete bodovati vaš rezultat. Netačne reči donose 1 poen za svako ispravno pogođeno slovo. Tačne reči se boduju na sledeći način:

- 3 poena po zadatom slovu.
- 1 bonus poen ukoliko ste proširili reč za 1 slovo.
- 1 bonus poen po zelenom tokenu koji je ostao na karti postavke.

*Primer: Dobili ste reč **DLAKE** i ubaili ste bonus slovo **O** da dobijete reč **DALEKO** i vašem timu su preostala 2 zelena tokena, tako da vaša reč donosi timu  $15 + 1 + 2 = 18$  poena.*

Poleđina karte postavke vam govori koliko je vaša pobeda moćna:



Solidno

Dosta dobro

Odlično

Fantastično

Fenomenalno

## ČESTO POSTAVLJANA PITANJA

### Da li je ovo validna asocijacija?

Da. Možete da koristite bilo koju reč, sve dok je u pitanju stvarna reč. Tu uključujemo i skraćenice poput SAD ili ime vašeg omiljenog crtanog junaka. Međutim, ne smete na bilo koji način nagovestiti šta bi mogla da bude vaša asocijacija.

### Kako koristimo slova koja imaju dijakritičke znake (kukice) kao što su Č, Ć, Ž, Š, Š?

Jednostavno, karticu sa takvim slovom možemo da koristimo kao bilo koju opciju. Primećujete sive kukice iznad takvih slova i imate slobodu da ih iskoristite kako želite.

### Mogu li da dam asocijaciju od 10 slova?

Naravno. Samo se pretvarajte da imate još 2 dodatna markera sa brojevima i kažete vašim saigračima gde bi trebalo da idu.

### Šta ako vidim 2 ista slova?

Ne govorite ništa. Ako ste smislili asocijaciju koja koristi 2 ista slova (a postoje 2 kartice sa njima), možete 2 puta koristiti slovo istog igrača, ili iskoristite obe kartice. Vi odlučite.

### Da li mogu da kažem kom igraču najviše pomažem mojom asocijacijom?

Možete da pričate o strategiji pre nego što krenete da se dogovarate oko davanja asocijacija. Ako mislis da ćeš svojom asocijacijom pomoći najugroženijim igračima, samo možeš da kažeš da imaš dobru asocijaciju. Ne smeš da kažeš koji igrači su uključeni u to a koji nisu.

### Zašto su neka slova siva na mom bloku za zapisivanje?

Ta slova ne postoje u igri. Ukoliko vam zatreba neko od tih slova, možete koristiti džokera.

### Da li neki igrači mogu da dobiju duže ili kraće reči na početku partije?

Da, možete i to da uradite. Samo zapamtite da igrači koji imaju duže reči ne mogu često da zadaju asocijacije.

### Da li mogu da koristim svoje slovo prilikom zadavanja asocijacije?

Ne, možete da koristite samo slova koja vidite.

### Da li mogu da pređem preko slova u koje sam nesiguran?

Možete ukoliko vam imate makar jednu asocijaciju koja uključuje to slovo. Ne možete da se vratite na to slovo kasnije, ali nekad treba rizikovati, pogotovo ako vam nestaje tokena za zadavanje asocijacija.

### Šta ako dobijem informacije od komunikacije sa drugim igračima?

Koristite ih! Možete da kažete da niste sigurni u neko slovo ili ne. Ta informacija može da koristi drugim igračima. Ne smete da kažete na glas koje mislite slovo da imate, osim ako niste na bonus slovu. Tada pomažete svom timu čak i ako pogrešite!

### Ako ne mogu da smislim moju finalnu reč, da li mogu da napravim manju reč?

Ne, ali probajte da iskoristite džokera.