



LETTRO

Spielanleitung

für 2 - 6 Spieler ab 6 Jahren

Altenburger und Straisunder
Spielkarten - Fabriken AG, ASS
Fasanenweg 5, D - 70771 Leinfelden

Mit den LETTRO-Buchstabenkarten können viele populäre Spiele auf ganz neue und interessantere Art gespielt werden. Nebenbei lernen Kinder auf diese Weise spielerisch das Alphabet.

Spielmaterial

Das Spiel besteht aus 80 Karten:

Die Buchstaben Q, X, Y, Ä, Ö, Ü sind rot gedruckt, die Buchstaben C, D, J, P, V und Z grün, die übrigen Buchstaben blau. Das Spiel enthält zudem 3 Joker.

Das Meersymbol ist auf jedem Buchstaben des Alphabets genau einmal zu finden.

Wenn wir also alle Spielkarten mit dem Meersymbol heraussuchen, bekommen wir das komplette Alphabet mit 29 Buchstaben (A bis Z und Ä, Ö, Ü).

Das Sommersymbol ist je 4 mal auf den Buchstaben A, E, I, M, N, O, R, S und U zu finden. Wenn wir also alle Spielkarten mit dem Sommersymbol heraussuchen, bekommen wir 36 Karten, wobei jeweils 4 Karten den gleichen Buchstaben zeigen.

Buchstaben-Memo

Ideal für 2 bis 5 Spieler.

Es wird mit den 36 Karten mit dem Sommersymbol gespielt (1 E mit Sonne zusätzlich aussortieren). Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Paare von gleichen Buchstaben zu sammeln.

Regeln

1. Die 36 Spielkarten werden herausgesucht, gut gemischt und auf dem Tisch verdeckt ausgebreitet.
2. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn herum. Es wird ausgelost, welcher Spieler beginnen darf.
3. Kommt ein Spieler an die Reihe, deckt er 2 Karten auf. Sind es die gleichen Buchstaben, darf der Spieler die beiden Karten behalten und nochmals 2 Karten aufdecken; usw. Ansonsten muss der Spieler die aufgedeckten Karten wieder umdrehen und die Reihe geht an den nächsten Spieler.
4. Wenn alle Kartenpaare gefunden wurden, wird abgerechnet. Jeder Spieler, welcher am meisten Paare gesammelt hat, ist Buchstaben-Prinz oder Prinzessin.

Alphabet-Training

Ideal für 1 oder mehrere Spieler.

Es wird mit allen Spielkarten gespielt. Ziel des Spiels ist es, aus dem Kartensapel möglichst rasch das vollständige Alphabet zusammenzustellen.

Regeln

1. Eine Hilfe bietet das Meersymbol. Sortiert man alle Karten mit dem Meersymbol heraus, hat man bereits die Buchstaben des Alphabets.
2. Nun gilt es noch, die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge zu ordnen.
3. Das Training kann auch von mehreren Spielern nacheinander durchgeführt werden. Mit einer Stoppuhr wird bei jedem Spieler die benötigte Zeit gemessen. Alphabetmeister oder -meisterin ist jener Spieler, welcher das vollständige Alphabet in der richtigen Reihenfolge am schnellsten zusammenstellen kann.

Buchstaben-Quartett

Ideal für 3 oder 4 Spieler.

Es wird mit den 36 Karten mit dem Sommersymbol gespielt (1 E mit Sonne zusätzlich aussortieren). Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Quartette zu sammeln. Ein Quartett besteht aus 4 gleichen Buchstaben, z.B. 4 A, 4 M usw.

Regeln

1. Die Karten werden gemischt und gleichmäßig unter den Spielern verteilt.
2. Es wird ausgelost, welcher Spieler beginnen darf.
3. Der Spieler, welcher an der Reihe ist, darf von einem Mitspieler einen Buchstaben verlangen. Hat der Mitspieler diesen Buchstaben, muss er ihn geben und der Spieler darf die Mitspieler nach weiteren Buchstaben fragen. Solange, bis ein Mitspieler den verlangten Buchstaben nicht besitzt. Dieser Mitspieler fährt dann das Spiel fort.
4. Sobald ein Spieler 4 gleiche Buchstaben gesammelt hat, darf er die Karten herauslegen. Diese Karten sind nun in Sicherheit und dürfen von den Mitspielern nicht mehr verlangt werden.
5. Wer bei Spielende am meisten Quartette vorweisen kann, erhält einen Kaugummi oder ein Stück Schokolade.

Regeln

1. Die 36 Spielkarten werden herausgesucht, gut gemischt und auf dem Tisch verdeckt ausgebreitet.
2. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn reihum. Es wird ausgelost, welcher Spieler beginnen darf.
3. Kommt ein Spieler an die Reihe, deckt er 2 Karten auf. Sind es die gleichen Buchstaben, darf der Spieler die beiden Karten behalten und nochmals 2 Karten aufdecken, usw. Ansonsten muss der Spieler die aufgedeckten Karten wieder umdrehen und die Reihe geht an den nächsten Spieler.
4. Wenn alle Kartepaare gefunden wurden, wird abgerechnet: Jener Spieler, welcher am meisten Paare gesammelt hat, ist Buchstaben-Prinz oder Prinzessin.

Alphabet-Training

Ideal für 1 oder mehrere Spieler.
Es wird mit allen Spielkarten gespielt. Ziel des Spiels ist es, aus dem Kartenstapel möglichst rasch das vollständige Alphabet zusammenzustellen.

Regeln

1. Eine Hilfe bietet das Meersymbol. Sortiert man alle Karten mit dem Meersymbol heraus, hat man bereits die Buchstaben des Alphabets.
2. Nun gilt es noch, die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge zu ordnen.
3. Das Training kann auch von mehreren Spielern nacheinander durchgeführt werden. Mit einer Stoppuhr wird bei jedem Spieler die benötigte Zeit gemessen. Altbester oder -meister ist jener Spieler, welcher das vollständige Alphabet in der richtigen Reihenfolge am schnellsten zusammenstellen kann.

Kreuzwort

Ideal für 2 bis 5 Kinder und Erwachsene.

Es wird mit allen Karten gespielt. Ziel ist es, durch ablegen von Wörtern möglichst viele Punkte zu erreichen.

Regeln

1. Die Karten werden gut gemischt. Jeder Mitspieler erhält 6 Karten. Die restlichen Karten werden als Stapel mit der Rückseite nach unten auf den Tisch gelegt.
2. Wer mit seinen Karten das längste Wort bilden kann, legt es auf den Tisch und beginnt mit diesem Startwort das Spiel.

Beispiel Startwort:

MAUS

3. Nun geht das Spiel reihum im Uhrzeigersinn. Der nächste Spieler muss jetzt ein zweites Wort legen, wobei dieses mit dem Startwort verbunden sein muss.

Zweites Wort „AUTO“:

A
MAUS
T
O

Kann der Spieler kein Wort anlegen, muss er eine Karte vom Stapel nehmen und der folgende Mitspieler kommt an die Reihe.

4. So geht das Spiel weiter. Jeder Spieler muss entweder ein Wort anlegen oder eine Karte vom Stapel nehmen.

Drittes Wort „TIP“:

A
MAUS
TIP
O

Viertes Wort „SIRUP“

A
MAUS
TIP
OR
U
P
usw.

Zwangsläufig entstehen ungewollt Buchstabenkombinationen, die keine sinnvolle Bedeutung ergeben, aber vielleicht in späteren Worten integriert werden können (siehe „S“ im 3. und „OR“ im 4. Beispiel. Aus „S“ wird „SIRUP“).

5. Wer ein Wort anlegen kann, darf sich die Anzahl jetzt abgelegter Karten als Punkte auf einem Zettel aufschreiben lassen. Danach ergänzt der Spieler seine Karten auf der Hand wieder auf 6, indem er sich vom Kartenstapel bedient.

6. Der Joker kann jeden beliebigen Buchstaben ersetzen.

7. Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist und niemand mehr Worte anlegen kann, ist das Spiel zu Ende. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten, wobei die Karten, die jeder Spieler bei Spielende noch auf der Hand hat, von seiner Punktezahl abgezogen werden.

von dem
gleich

un, ob er
kann. Die
sich hin.

.Häufchen

Wenn ein
sten Buch-
er schnell

in eigenes
inz schief
ne liegen.
ufgedeckt,

sind.

Wörter-Poker

Ideal für 3 bis 6 Spieler

Bei 3 Spielern spielt man nur mit den 29 Karten mit dem Meersymbol. Für jeden Spieler mehr fügt man 10 Karten hinzu. Die Spieler bestimmen selbst, welche Buchstaben sie hinzunehmen wollen. Beispiel: 5 Spieler. Alle Karten mit dem Meersymbol + 20 Spielkarten nach Wahl.

Vor dem Spiel muss genau abgesprochen werden, was für Worte erlaubt sind, also ob z.B. Verbformen, Plural, Fremdwörter, Eigennamen, englische Worte, Abkürzungen usw. gelten oder nicht. Am schwersten ist das Spiel, wenn nur deutsche Hauptwörter verwendet werden dürfen. Oder nur Wörter, die im Duden oder in einem bereitliegenden Lexikon vorkommen.

Regeln für das Spiel mit Einsatz

1. Die Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler zahlt einen Grundansatz von 1 Spielmarke und erhält 6 Karten. Die Einsätze werden in die Mitte des Tisches gelegt.

2. Jeder Spieler versucht aus seinen Buchstaben ein möglichst „starkes“ Wort (bzw. Wortkombinationen) zu bilden.

Stärke-Reihenfolge der Wörter

- Royal Flush**
Ein Wort aus allen 6 Buchstaben, z.B. FERIE oder ZIRKUS.
- Royal House**
Zwei Worte aus je 3 Buchstaben, z.B. DER IHN oder HUT + ZOO.
- Straight Flush**
Ein Wort aus 5 Buchstaben, z.B. BAZAR oder TISCH.
- Full House**
Zwei Worte, eines aus 3, das andere aus 2 Buchstaben, z.B. SIE+DU oder IH+GUT.

e. Flush

Ein Wort aus 4 Buchstaben, z.B. HAUS oder TÜR.

f. Triplet

Ein Wort aus 3 Buchstaben, z.B. UHU oder OHR.

g. Two Pairs

Zwei Worte aus je 2 Buchstaben, z.B. UH+EI oder ES+OB.

h. One Pair

Ein Wort aus 2 Buchstaben, z.B. DA oder AS.

Wenn mehrere Spieler ein gleich starkes Wort (bzw. Wortkombination) bilden können, entscheidet in zweiter Linie die Punktzahl des Wortes (bzw. der Wortkombination). Und zwar zählen:

- Joker: 0 Punkte
- blaue Buchstaben: 1 Punkt
- grüne Buchstaben: 2 Punkte
- rote Buchstaben: 3 Punkte
- z.B. DUNE = 2+3+1+1 = 7 Punkte
- ROSE = 1+1+1+1 = 4 Punkte

In dritter Linie entscheidet das Alphabet (A besser als Z).

3. Wer will, darf maximal 4 Karten austauschen, wofür man wieder einen Grundansatz von 1 Spielmarke auf den Tisch legen muss.

4. Es wird ausgelost, welcher Spieler die Spielrunde eröffnet. Dieser Spieler darf entweder sofort „aussteigen“ (dann kommt der nächste Spieler an die Reihe) oder eine beliebige Menge Spielmarken auf den Tisch legen.

5. Die nachfolgenden Spieler können nun entweder aussteigen, den gleichen Einsatz auf den Tisch legen oder den Einsatz sogar erhöhen.

6. Sobald alle nicht ausgestiegenen Spieler den gleichen Einsatz gegeben haben und niemand mehr erhöhen will, zeigen diese Spieler ihre Karten. Wer das stärkste Wort (bzw. Wortkombination) aufweisen kann, kassiert den ganzen Einsatz dieser Runde.

7. Steigen alle Spieler schon zu Beginn aus, bleiben die Grundansätze auf dem Tisch liegen.

8. Man spielt eine vorher festgesetzte Zeit. Wer danach am meisten Spielmarken besitzt, ist Poker König oder -Königin.

P.S.

Als Spielmarken können Streichhölzer, Büroklammern usw. verwendet werden.

Natürlich können mit den LETRO-Buchstaben noch viele weitere Spiele gespielt werden, etwa Schwarzer Peter oder Rommé usw.

Autoren:

Ernst Soler und Isabelle Gross
Dietmar Geeser
Astoria Publitream AG, Zollikerberg
Atelier Stefanie Rohrer +
Christian Wolf, Basel

Styling:

Consulting Corporate Identity:

Copyright: 1991

© Rhino Games by AGMüller

8. Variante: Hier sind die Buchstaben unterschiedlich wertvoll:

- Joker:
blaue Buchstaben 0 Punkte
graue Buchstaben 1 Punkt
grüne Buchstaben 2 Punkte
rote Buchstaben 3 Punkte

ABC-Schnipp-Schnopp

Ideal für 2 bis 4 Kinder und Erwachsene.

Es wird mit den 36 Karten mit dem Sonnensymbol gespielt (1 E mit Sonne zusätzlich aussortieren). Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Quartette zu sammeln.

Regeln

1. Die Karten werden gut gemischt und gleichmässig an die Spielerinnen und Spieler verteilt. Hat ein Mitspieler bereits jetzt ein vollständiges Quartett (4 gleiche Buchstaben), kann er dieses vor sich ablegen.
2. Jeder Spieler schiebt seine Karten zu einem Häufchen und legt es verdeckt vor sich hin.
3. Gleichzeitig heben alle Spieler die oberste Karte ihres Häufchens ab und legen sie dann offen und für alle Mitspieler gut sichtbar neben das Häufchen.
Dann wird die nächste Karte abgehoben und auf die offene Karte gelegt.
Das verdeckte Häufchen nimmt also ab, das offene zu.
4. Sieht ein Spieler, dass ein anderer (oder sogar mehrere andere) Spieler den gleichen Buchstaben aufgedeckt hat, so gibt es, möglichst rasch

„Schnipp!“ zu rufen. Wer zuerst „Schnapp!“ ruft, bekommt von dem betreffenden Mitspieler den offenen Kartenstoss mitsamt den gleichen Buchstaben.

5. Der Spieler, der den Kartenstoss gewonnen hat, schaut nun, ob er zusammen mit seinen eigenen Karten Quartette herauslegen kann. Die restlichen Karten legt der Spieler wieder als verdeckten Stapel vor sich hin.

6. Ruft ein Spieler versehentlich „Schnapp!“, muss er sein offenes Häufchen in die Tischmitte schieben.

7. Diese Häufchen in der Tischmitte kann gewonnen werden. Wenn ein Spieler sieht, dass sein aufgedeckter Buchstabe mit dem obersten Buchstaben des Häufchens in der Tischmitte übereinstimmt, ruft er schnell „Schnipp!“ und gewinnt das Häufchen.

8. Ruft ein Spieler versehentlich „Schnipp!“, muss nun er selbst sein eigenes offenes Häufchen mit dazu in die Tischmitte schieben. Ganz schief aufpassen muss man, wenn mehrere Häufchen in der Tischmitte liegen.

9. Hat ein Spieler alle Karten seines verdeckten Häufchens aufgedeckt, wendet er das offene Häufchen und macht weiter.

10. Das Spiel ist fertig, wenn alle Quartette herausgelegt worden sind.

Wörter-Poker

Ideal für 3 bis 6 Spieler

Bei 3 Spielern spielt man nur mit den 29 Karten mit dem Meeresymbol. Für jeden Spieler mehr legt man 10 Karten hinzu. Die Spieler bestimmen selbst, welche Buchstaben sie hinzunehmen wollen. Beispiel: 5 Spieler. Alle Karten mit dem Meeresymbol + 20 Spielkarten nach Wahl.

Vor dem Spiel muss genau abgesprochen werden, was für Worte erlaubt sind, also ob z.B. Verformen, Plural, Feindwörter, Eigennamen, englische Worte, Abkürzungen usw. gelten oder nicht. Am schwersten ist das Spiel, wenn nur deutsche Hauptwörter verwendet werden dürfen. Oder nur Wörter, die im Duden oder in einem bereitliegenden Lexikon vorkommen.

Regeln für das Spiel mit Einsatz

Die Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler zahlt einen Grundeinsatz von 1 Spielmarke und erhält 6 Karten. Die Einsätze werden in die Mitte des Tisches gelegt.

2. Jeder Spieler versucht aus seinen Buchstaben ein möglichst „starkes“ Wort (bzw. Wortkombinationen) zu bilden:

Stärke-Reihenfolge der Wörter

- a. Royal Flush
Ein Wort aus allen 6 Buchstaben, z.B. FERIEEN oder ZIRKUS.
- b. Royal House
Zwei Worte aus je 3 Buchstaben, z.B. OER+HN oder HUT +ZOO.
- c. Straight Flush
Ein Wort aus 5 Buchstaben, z.B. BAZAR oder TISCH.
- d. Full House
Zwei Worte, eines aus 3, das andere aus 2 Buchstaben, z.B. SIE+DU oder IN+GUT.

- e. Flush
Ein Wort aus 4 Buchstaben, z.B. Triplet
- f. Triplet
Ein Wort aus 3 Buchstaben, z.B. Two Pairs
- g. Two Pairs
Zwei Worte aus je 2 Buchstaben
- h. One Pair
Ein Wort aus 2 Buchstaben

haben mehrere Spieler ein gleich starkes Wort können, entscheidet in zweiter Linie Wortkombination). Und zwar zählen

Joker:

- blaue Buchstaben:
- grüne Buchstaben:
- rote Buchstaben:
- z.B. DÜNE = 2+3+1+1 =
- ROSE = 1+1+1+1 =

In dritter Linie entscheidet Grundumsatz von 1 Spielmarke

3. Wer will, darf maximal 4 Karten
4. Es wird ausgelost, welcher Spieler darf entweder sofort „aussteigen“ (Reihe) oder eine beliebige Wort
5. Die nachfolgenden Spieler können Einsatz auf den Tisch legen oder