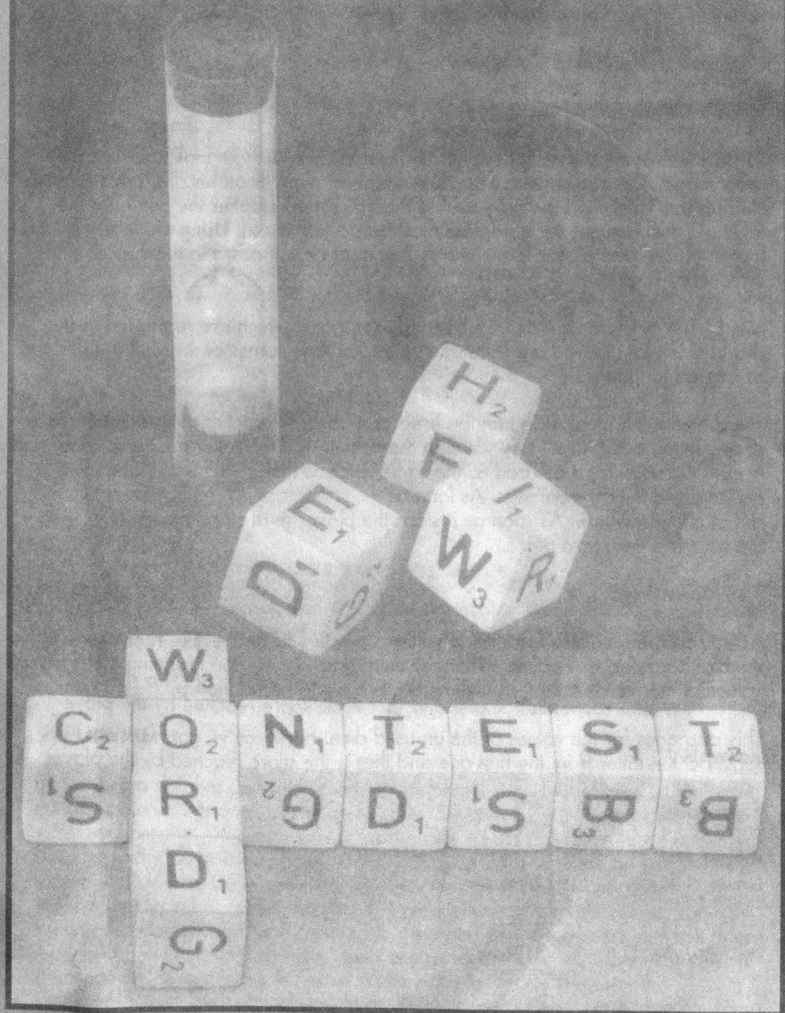


LETTER-MIX



® RULES OF THE GAME ™ SPELREGELS ® SPIELANLEITUNG
® REGLES DU JEU ET INSTRUCTIONS

Ⓢ LETTER-MIX
THE FASCINATING FAMILY-GAME OF WORDS.

Letter-mix may be played individually, in groups or in pairs.

Contents: a dice-box, 13 dice and a sandglass.

RULES OF THE GAME:

To start with every player takes one die from the box without looking at them beforehand. The player, who has got the highest number on his die, starts playing. He puts the 13 dice in the box, shakes them well and empties the box onto the table. At this moment the sandglass must be started to run. Using the letters on the top of the dice the player forms words that must be put down in the way of a cross-word puzzle.

Mind ! The only words that may be used, are those, which are registered in a dictionary. Not allowed are selfmade words, proper names or words from dialects or foreign languages.

The die with the blank side may be used as a Joker. The Joker may take the place of any letter, but it hasn't any value in the counting. If the Joker has been used, and is used again, it must be used as the same letter as the first time i.e. one Joker can't have different meanings. As long as the sandglass is running, every die may still be put elsewhere. As soon as it stops the player must stop immediately. Then the counting must take place.

The Counting:

As you can see, next to the letter a value is mentioned on the die. The Joker with the blank side doesn't count. When the sandglass has stopped running the separate values of the words across as well as down have to be added up.

This also goes for the values of the un-used dice. Now you've got two sums, subtract the latter from the first one and that is the score reached by the player.

Example:

Across	: 13 pts.
Down	: 12 pts. +

	25 pts.
Un-used die	: 1 pts

	24 pts.
	=====

Mind! Letters used across as well as down should be counted twice. After the first player has figured out and written down his score, it is the turn of the player sitting at his left.

Before the game starts the players must agree upon a certain number of rounds (i.e. 3 or 4). After the fixed number of rounds has been played the player with the highest score is the winner.

It is possible to restrict the playtime (i.e. 2 hours) or to agree upon a score that has to be reached (i.e. 200 pts.). When a player reaches this fixed score, the round still has to be finished in order to give everybody equal chances. In case more than one player reaches the fixed score in that last round, winner is the one with the highest score.

If more than 6 players are taking part it is useful to play in pairs. Partners can advise one another when it's their turn and so both of them keep being involved.

Apart from these ways of playing LETTER-MIX it also is an exciting and interesting game-to play on your own. After one single throw the player at once sees the score he can get.

By playing it often his vocabulary will grow, and the chance to win, when he plays the game with other people, becomes bigger and bigger.

For youngsters, who like playing LETTER-MIX as much as adults do, it may be useful to simplify the rules of the game. In that case the rule may be left out to have to put the words down in the shape of a crossword-puzzle. Winner is the player who has managed to form most words. A player who is very good at it, may be given a small reward.

Ⓝ LETTER-MIX
HET FASCINERENDE WOORDENSPEL VOOR
DE HELE FAMILIE.

Letter-mix kan individueel, in groepen of met partners gespeeld worden.

Inhoud: Een spel met 13 dobbelstenen, speelbeker en zandloper.

SPELREGEL:

Bij het begin van het spel neemt iedere deelnemer een dobbelsteen uit de beker, zonder deze van tevoren gezien te hebben. De speler die het hoogste getal op zijn steen heeft begint. De eerste speler legt nu alle 13 dobbelstenen in de beker, schudt deze en ledigt de beker op tafel. Vanaf dat ogenblik moet men de zandloper laten lopen. Met de letters die aan de bovenkant van de dobbelstenen staan, moet de speler nu woorden vormen, die gelegd worden op de manier zoals in kruiswoordraadsels gebeurt. Slechts die woorden zijn toegestaan, die ook in een woordenboek te vinden zijn, dus geen zelfgemaakte woorden. Evenmin zijn eigennamen, afkortingen, dialecten of vreemde woorden toegestaan. Een dobbelsteen heeft een blanco-kant, die als Joker gebruikt kan worden. De

Joker kan in de plaats komen van elke letter, telt echter bij de telling niet mee. Als de Joker gebruikt wordt, moet hij, zodra een tweede aangelegd wordt, in die plaats van dezelfde letter komen, d.w.z. een en dezelfde Joker kan niet twee verschillende betekenissen hebben.

Zolang de zandloper loopt, kunnen alle dobbelstenen nog verlegd worden. Als de zandloper stopt, moet de speler onmiddellijk ophouden en moet de telling geschieden.

TELLING:

Zoals u heeft kunnen zien, staat naast de letter een waarde-aanduiding op de dobbelsteen. De Joker met blanco-kant telt niet. Als de zandloper ophoudt worden de afzonderlijke punten van de horizontale en verticale woorden opgeteld. Ook de waarden van de niet gebruikte stenen worden opgeteld en dan afgetrokken van het resultaat van de gebruikte stenen (zie voorbeeld).

Horizontaal	:	11 punten	(figuur)
Verticaal	:	11 punten	
	:	22 punten	
-ongebruikte steen	:	1 punten	
Totaal	:	21 punten	

U moet er wel op letten dat letters, die zowel horizontaal als verticaal gebruikt worden, bij de telling ook twee keer geteld worden. Nadat de eerste speler zijn telling gemaakt heeft en opgeschreven, worden alle stenen weer in de beker teruggedaan en is de medespeler aan zijn linkerkant aan de beurt.

Winnaar van het spel is degene die na een van tevoren vastgesteld aantal ronden (b.v. drie of vier) het hoogste aantal punten heeft behaald. Het is mogelijk, de speelduur naar believen te beperken, b.v. twee uur, of een bepaald aantal punten vast te stellen, die de winnaar moet behalen (b.v. 200). Een ronde moet echter, ook als het aantal punten door een speler al gehaald werd, uitgespeeld worden, opdat niemand benadeeld wordt. Hebben meerdere spelers in een ronde het vastgestelde aantal punten bereikt, dan wint degene die daar het verst bovenuit komt. Indien meer dan 6 spelers aan een ronde meedoen, is het nuttig met een partner te spelen. Partners kunnen als zij aan de beurt zijn, elkaar om raad vragen. Beide partners kunnen actief aan het spel deelnemen.

LETTER-MIX is bovendien een opwindend en interessant spel om alleen te spelen. De speler ziet onmiddellijk welk aantal punten hij met een enkele worp kan behalen. Door meer te spelen wordt zijn woordenschat steeds groter en zal hij in een ronde met meer spelers vaker kunnen winnen. Voor de jongere spelers, die LETTER-MIX even graag spelen als de ouderen, kan het nuttig zijn de spelregels wat eenvoudiger te maken. Bij deze manier van spelen zien wij er vanaf stenen in kruiswoordvorm te leggen. In dit geval is de winnaar degene die met zijn letters de meeste woorden kan vormen. Eventueel kan men een kleine speler die bijzonder handig is een beloning geven.

① LETTER-MIX DAS FASZINIERENDE FAMILIENSPIEL DER WÖRTER

Letter-mix kann von Einzelspielern, in Paaren oder in Gruppen gespielt werden.

Inhalt: Ein Würfelbecher, 13 Würfel und eine Sanduhr

DIE SPIELREGELN:

Zunächst nimmt sich jeder Spieler einen Würfel aus dem Becher, ohne ihn vorher anzusehen. Der Spieler mit der höchsten Zahl auf seinem Würfel beginnt. Er legt alle 13 Würfel in den Becher, schüttelt gut und kippt alle Würfel auf den Tisch. Ab diesem Moment muss die Sanduhr die Zeit messen. Aus den Buchstaben oben auf den Würfeln formt der Spieler Wörter, die nach Art eines Kreuzworträtsels gelegt werden müssen.

Wichtig! Es dürfen nur Wörter gelegt werden, die in einem Wörterbuch verzeichnet sind. Selbst ausgedachte Wörter sind nicht erlaubt, auch keine Eigennamen, Wörter aus Dialekten oder Fremdsprachen.

Der Würfel, der keinen Buchstaben aufweist, kann als Joker verwendet werden. Er kann wie ein beliebiger Buchstabe benutzt werden, hat jedoch keinen Punktwert. Würde der Joker bereits einmal benutzt und wird dann ein zweites Mal benutzt, muss er beim zweiten Mal denselben Buchstaben darstellen; ein Joker kann nicht zwei verschiedene Buchstaben darstellen. Solange die Sanduhr läuft, können alle Würfel noch umgelegt werden. Sobald der Sand durchgelaufen ist, muss der Spieler innehalten. Dann wird gezählt.

Das Zählen:

Neben den Buchstaben ist ein Wert auf den Würfeln angegeben. Der Joker zählt nichts. Wenn die Sanduhr aufhört zu laufen, werden die einzelnen Werte der Wörter waagrecht und senkrecht aufaddiert.

Dasselbe geschieht mit den Werten auf den nicht benutzten Würfeln. Man hat nun zwei Summen. Die zweite Summe (aus den nicht benutzten Würfeln) wird jetzt von der ersten abgezogen, und das Ergebnis entspricht den Punkten, die der Spieler bekommt.

Beispiel:

Waagrecht:	:	13 Punkte
plus Senkrecht	:	12 Punkte
	:	25 Punkte
minus nicht benutzte Würfel	:	1 Punkt
Spielpunkte	:	24 Punkte

Wichtig! Buchstaben, die waagrecht und senkrecht gleichzeitig in Wörtern benutzt werden, werden auch zweimal gezählt. Wenn der erste Spieler seine Punkte ausgerechnet und aufgeschrieben hat, ist der nächste Spieler links neben ihm an der Reihe. Vor Spielbeginn müssen die Spieler sich auf eine bestimmte Anzahl an Runden (zum Beispiel drei oder vier) einigen. Nach der festgelegten Anzahl an Durchgängen ist der Spieler mit dem höchsten Punktestand der Sieger.

Man kann auch die Spielzeit (zum Beispiel zwei Stunden) oder einen Punktestand festlegen, der erreicht werden muss. Erreicht ein Spieler den bestimmten Punktestand, muss die Runde jedoch noch zu Ende gespielt werden, damit alle Spieler dieselben Chancen haben. Erreicht in dieser letzten Runde mehr als ein Spieler den festgelegten Punktestand, ist derjenige mit dem höheren Punktestand der Sieger.

Bei mehr als sechs Spielern ist es sinnvoll, Paare zu bilden. Die Partner können sich gegenseitig helfen, wenn sie an der Reihe sind, und so bleiben alle ins Spiel eingebunden.

Über diese Spielvarianten hinaus ist LETTER-MIX ein spannendes und interessantes Spiel, das man allein spielen kann. Nach einem einzigen Wurf kann der Spieler sehen, wie viele Punkte er erreichen kann. Spielt man es häufig, wächst das Vokabular, und die Chance, im Spiel gegen andere zu gewinnen, wird immer größer.

Für Kinder, die das Spiel meist ebenso gern spielen wie die Erwachsenen, kann man die Regeln vereinfachen. Man kann zum Beispiel auf die Vorgabe verzichten, dass die Wörter als Kreuzwortdiagramm gelegt werden müssen. Gewinner ist das Kind, das die meisten Wörter legen konnte. Besonders gute kleine Spieler können sich vielleicht eine Belohnung verdienen.

Ⓢ LETTER-MIX

UN JEU DE MOTS FASCINANT POUR TOUTE LA FAMILLE

Le jeu du Letter-mix peut être joué individuellement, en groupes ou avec des partenaires.

Contenu: Un jeu avec 13 dés, un gobelet à dés et un sablier.

REGLE DU JEU:

Au début du jeu chaque participant prend un dé dans le gobelet, sans l'avoir vu auparavant. Le joueur qui a le chiffre le plus élevé sur son dé, commence. Le premier joueur remet maintenant tous les 13 dés dans le gobelet, secoue celui-ci et le vide sur la table. A partir de ce moment on doit retourner le sablier. Le joueur doit maintenant former des mots avec les lettres qui se trouvent sur le dessus des dés et qui sont positionnées à la manière des mots croisés pour former ces mots. Seuls les mots figurant dans le dictionnaire sont autorisés, donc pas de mots inventés. Ne sont pas admis non plus, les noms propres, les abréviations, les dialectes ou les mots étrangers.

Un des dés a une face blanche pouvant être utilisée en tant que Joker. Le Joker peut remplacer n'importe quelle lettre, mais il ne compte pas dans la totalité des points. Lorsque le Joker est utilisé, il devra, au moment où un deuxième mot sera ajouté, venir à la place de la même lettre, cela veut dire qu'un Joker ne peut pas représenter deux lettres différentes. Tant que le sable coule dans le sablier, tous les dés peuvent encore être déplacés. Mais lorsque le sablier s'arrête de couler, le joueur doit immédiatement s'arrêter de jouer et on comptera les points.

DECOMPTE DES POINTS:

Comme vous avez pu le voir, sur chaque dé le nombre de points est indiqué à côté de la lettre. Le Joker a face blanche ne compte pas. Lorsque le sablier s'arrête de couler les points des mots horizontaux et verticaux, sont additionnés. On additionne également les chiffres des dés non utilisés et ce total sera déduit du résultat des dés utilisés (voir l'exemple ci-dessous).

Horizontal	:	11 points	(exemple)
Vertical	:	11 points	
Sous-total	:	22 points	
- Dé non utilisé	:	1 points	
Total	:	21 points	

Bien faire attention de compter deux fois les lettres qui sont utilisées aussi bien horizontalement que verticalement. Après que le premier joueur a fait son total et l'a noté, tous les dés seront remis dans le gobelet puis c'est le tour du joueur se trouvant à sa gauche. Le gagnant du jeu est celui qui a atteint le plus grand nombre de points, après le nombre de tours définis auparavant d'un commun accord (p. ex. trois ou quatre). Il est possible de limiter la durée du jeu selon ses propres désirs, par exemple deux heures, ou de fixer un certain nombre de points que le gagnant doit obtenir (par exemple 200). Mais il faut toujours finir un tour, même si le nombre de points a déjà été obtenu par un joueur, de sorte que personne ne soit désavantagé. Si plusieurs joueurs ont obtenu le nombre de points défini pour ce jeu, celui qui va dépasser le plus ce nombre sera le gagnant. Si on joue à plus de 6 joueurs dans un jeu, il sera conseillé de jouer avec un partenaire. Les partenaires peuvent se demander conseil lorsque c'est leur tour. Les deux partenaires peuvent participer activement au jeu.

Le jeu du LETTER-MIX est en outre un jeu excitant et intéressant lorsqu'on le joue seul. Le joueur voit immédiatement le nombre de points qu'il peut atteindre à chaque fois qu'il jette les dés. En jouant plus souvent, il augmente toujours plus ses connaissances lexiques et cela va lui permettre de gagner plus souvent dans un jeu avec plusieurs joueurs. Pour les jeunes joueurs, qui aiment autant jouer au jeu du LETTER-MIX que les plus âgés, il peut être conseillé d'établir des règles de jeu un peu plus simples. Pour cette manière de jouer il est possible de ne pas poser les dés en forme de mots croisés. Dans ce cas le gagnant sera celui qui peut former le plus de mots avec ses lettres. On peut éventuellement donner une récompense à un jeune joueur qui est particulièrement habile.