

EN PASSWORD

Age: 7-99

Players: 2-6

Duration: 20 minutes

A game by: *Martino Chiacchiera*

Contents: 80 letter cards; Rules

In this game, you have to discover the password (secret word) of the player to your left.

Shuffle the cards and deal ten to each player, who keeps them face-down in front of themselves. Keep the remainder within reach in two face-down decks. The game starts with each player trying to compose an English word using their cards, without letting the other players see. At any time, players can discard a card (face down) and draw another one from the deck or the discards pile. When a player has composed a word, they place it face down in front of them, and then discard the unused cards, face down. From this point, the other players have one minute to finish composing their words. Players who cannot form a word are eliminated. All the others reveal the final letter of their password.

Play

The player who was the first to compose a word calls a letter of the alphabet, and the player to their left must turn over any cards of that letter in their password. E.g.: It is Mark's turn; he calls the letter "A". Lucy (to his left) has composed the word ANIMAL, and so turns over the two A's in her password. If the player to the left (in the example, Lucy) has no card to turn over, the turn passes to them. Moreover, if the incorrectly called letter is a vowel, the player who called it must turn over the rightmost letter of their password! However, if the guessing player correctly calls a letter, they continue by guessing another letter, and so on until they call a letter which is not in the other player's password. When a player has all the cards in their password turned face up, they are eliminated. The guessing player continues by trying to guess the password of the player now to their left. When only one player is left, the game ends and they are the winner.

IT **PASSWORD**

In questo gioco bisogna scoprire la password (la parola) del giocatore alla propria sinistra.

Mischiate le carte e distribuitene 10 a ciascun giocatore, che le tiene davanti a sé coperte. Tenete le restanti a portata di mano in due mazzetti coperti. Il proprietario del gioco dà il "via!" e ognuno prova a comporre una parola della lingua italiana con le proprie carte, senza farle vedere agli altri. In qualsiasi momento si può scartare una carta (coperta) per ripescarne un'altra dal mazzo o tra gli scarti. Quando un giocatore ha composto una parola, mette le carte coperte in fila davanti a sé, e scarta (coperte) tutte quelle non utilizzate. Da questo momento, gli altri hanno circa 1 minuto per comporre una parola. Chi non ci riesce è eliminato dal gioco. Tutti gli altri rivelano la lettera finale della parola che hanno composto.

Età: 7-99

Giocatori: 2-6

Durata: 20 minuti

Un gioco di: *Martino Chiacchiera*

Contenuto: 80 carte-lettera;

Regolamento

Turno di gioco

Il giocatore che per primo ha composto una parola pronuncia una lettera dell'alfabeto e il primo giocatore alla sua sinistra deve rivelare tutte le carte con quella lettera all'interno della propria password. Es.: Marco (giocatore di turno) pronuncia la lettera "A". Lucia (che sta alla sua sinistra) ha composto la parola ANIMALE e scopre le due "A" della propria password. Se il giocatore alla sinistra non ha nessuna carta da rivelare, il turno passa al successivo in senso orario (cioè a Lucia, nell'esempio precedente). Inoltre, se il giocatore di turno aveva pronunciato una vocale, deve scoprire la carta più a destra della propria password! Se invece il giocatore alla sinistra ha rivelato almeno una carta, il giocatore di turno continua a giocare fintanto che indovina almeno una lettera nella password avversaria. Quando un giocatore ha tutte le carte della propria password scoperte è eliminato dal gioco. Il giocatore di turno deve ora indovinare la password del nuovo giocatore alla propria sinistra. Quando è rimasto un solo giocatore, la partita termina ed egli è il vincitore.

FR PASSWORD

Âge : 7-99

Joueurs : 2-6

Durée : 20 minutes

Un jeu de : *Martino Chiacchiera*

Contenu : 80 cartes-lettre ; Règles du jeu

A vous de découvrir le mot de passe du joueur qui se trouve à votre gauche.

Mélangez les cartes et distribuez-en 10

à chacun des joueurs qui les déposent faces cachées devant eux. Formez deux piles avec les cartes restantes et placez-les faces cachées, à portée de main. Le propriétaire du jeu donne le départ et les joueurs doivent composer un mot français avec les lettres inscrites sur leurs propres cartes, sans les montrer. A tout moment les joueurs peuvent jeter une de leurs cartes (sans la montrer) et en pêcher une dans une des piles ou parmi celles jetées par les adversaires. Lorsque l'un des joueurs a fini de composer son mot, il pose les cartes des lettres qui le composent en ordre et faces cachées devant lui et jette (sans les montrer) celles dont il n'a pas besoin. A partir de ce moment, les autres joueurs ne disposent plus que d'une minute pour composer leur mot. Ceux qui n'auront pas composé de mot à temps seront éliminés. Enfin, tous les joueurs retournent la dernière lettre de leur mot.

Déroulement

Le premier à avoir fini son mot prononce une lettre de l'alphabet et le joueur à sa gauche doit retourner toutes les cartes correspondantes de son mot. Ex. : Marc (dont c'est le tour) prononce la lettre « E ». Lucie (à sa gauche) a composé le mot « CRÊPES » et retourne donc deux « E ». Si le joueur de gauche ne retourne aucune carte, le tour passe au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre (Lucie, dans notre cas). De plus, s'il s'agit d'une voyelle, celui qui l'a annoncée doit révéler la lettre la plus à droite et encore cachée de son mot ! Dans le cas contraire, il continue à annoncer des lettres tant qu'il en devine. Lorsqu'un joueur a révélé toutes ses lettres, il est éliminé. Celui qui l'a éliminé doit alors deviner le mot du joueur qui se trouve maintenant à sa gauche. Le dernier joueur à rester en jeu remporte la partie.

Attention : les joueurs peuvent composer des mots comportant des signes graphiques à condition qu'ils annoncent la présence du signe quand ils retournent une lettre concernée. Par ex., A = Â, E = Ê, C = Ç, etc. (Si Marc dit « E », Lucie en retourne deux, en déclarant que l'un d'eux est en réalité un « Ê ».)

ES PASSWORD

En este juego hay que descubrir la password (la palabra) del jugador de la izquierda. Se mezclan las cartas y se le entregan 10 a cada jugador, que las deja delante de sí, boca abajo. Se dejan las demás a mano, en dos montones boca abajo. El dueño del juego dice "¡Ya!" y cada uno intenta componer una palabra en español con sus cartas, sin enseñárselas a las demás. En cualquier momento es posible descartarse de una carta (boca abajo) para robar otra del montón o de los descartes. Cuando un jugador ha formado una palabra, coloca las cartas boca abajo en una fila delante de sí y se descarta (boca abajo) de todas las que no ha usado. A partir de este momento, los demás tienen 1 minuto para formar una palabra. Quien no lo logre está eliminado del juego. Todos los demás desvelan la letra final de la palabra formada.

Edad: 7-99

Jugadores: 2-6

Duración: 20 minutos

Un juego de: *Martino Chiacchiera*

Contenido: 80 cartas-letra; Reglamento

Turno de juego

El primer jugador en formar una palabra pronuncia una letra del alfabeto y el primer jugador de su izquierda tiene que darle la vuelta todas las cartas con esa letra dentro de su password. Ej.: Marcos (jugador de turno) pronuncia la letra "A". Lucía (a su izquierda) ha formado la palabra ANIMAL y destapa las dos "A" de su password. Si el jugador de la izquierda no tiene ninguna carta que destapar, el turno le pasa al siguiente en sentido horario (es decir, a Lucía, en el ejemplo anterior). Además, si el jugador de turno ha pronunciado una vocal, itiene que destapar la carta más a la derecha de su password! En cambio, si el jugador de la izquierda ha destapado al menos una carta, el jugador de turno sigue jugando hasta que siga adivinando al menos una letra en la password de su oponente. Cuando un jugador tenga todas las cartas de su password destapadas, queda eliminado del juego. El jugador de turno ahora tiene que adivinar la password del nuevo jugador de su derecha. Cuando solo quede un jugador, la partida termina y este es el ganador.

Advertencia: cada letra puede considerarse como un sonido similar pero representado por otra letra (por ej. G=J, C=Z, C=Q, etc), pero el jugador está obligado a especificarlo (por ej. si Marcos dice "GE", Lucía destapa G y J, mostrando que una de las dos es una J).

DE PASSWORD

Bei diesem Spiel muss man das Passwort (das Wort) des linken Spielnachbarn herausfinden. Die Karten werden

gemischt. Jeder Spieler erhält 10 Karten, die er verdeckt vor sich hält. Die übrigen Karten werden als zwei verdeckte Stapel griffbereit gelegt. Der älteste Spieler gibt das Startsignal „Los!“. Nun versucht jeder Spieler, ein Wort der deutschen Sprache mit seinen Karten zu bilden, ohne diese den anderen zu zeigen. Man kann jederzeit eine Karte (verdeckt) abwerfen, um eine neue Karte von den Stapeln oder vom Ablagestapel zu ziehen. Hat ein Spieler ein Wort gebildet, legt er die Karten verdeckt in einer Reihe vor sich. Alle nicht benutzten Karten wirft er verdeckt ab. Ab jetzt haben die anderen Spieler noch etwa 1 Minute Zeit, um ein Wort zu bilden. Wer das nicht schafft, scheidet aus. Alle anderen decken den letzten Buchstaben ihres gebildeten Wortes auf.

Alter: 7-99

Spieler: 2-6

Dauer: 20 Minuten

Ein Spiel von: *Martino Chiacchiera*

Inhalt: 80 Buchstabenkarten; Spielregeln

Spielzug

Der Spieler, der sein Wort als Erster gebildet hat, nennt einen Buchstaben des Alphabets und sein linker Spielnachbar muss alle Karten mit diesem Buchstaben in seinem Passwort aufdecken. Beispiel: Markus (Spieler am Zug) sagt den Buchstaben „A“. Lucia (die links von ihm sitzt) hat das Wort PANDA gebildet und deckt die beiden „A“ in ihrem Passwort auf. Hat der linke Nachbar keine Karte zum Aufdecken, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe (im obigen Beispiel Lucia). Wurde vom Spieler am Zug ein Vokal gesagt, muss dieser außerdem die äußerste rechte Karte seines Passworts aufdecken! Wenn der Spieler zur Linken dagegen mindestens eine Karte aufgedeckt hat, spielt der Spieler am Zug so lange weiter, wie er mindestens einen weiteren Buchstaben im Passwort des linken Nachbarn errät. Sind alle Karten des Passwortes eines Spielers aufgedeckt, scheidet dieser aus. Nun muss der Spieler am Zug das Passwort des neuen linken Spielnachbarn erraten. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist: Er ist der Gewinner.

Hinweis: Jeder Buchstabe kann als ein ihm ähnlicher Buchstabe mit anderer Aussprache gelten (z.B. A = Ä, O = Ö, U = Ü, S = ß), doch die Spieler müssen darauf hinweisen (sagt Markus z.B. „A“ und Lucia deckt ein als „Ä“ verwendetes „A“ auf, muss sie dies sagen).

PT PASSWORD

Idade: 7-99

Jogadores: 2-6

Duração: 20 minutos

Um jogo de: *Martino Chiacchiera*

Conteúdo: 80 cartas de letras; Regulamento

Neste jogo, é preciso descobrir a palavra-passe do jogador à sua esquerda. Baralhe as cartas e distribua 10 por cada jogador, que as mantém à sua frente viradas para baixo. Mantenha as restantes ao seu alcance em dois montes virados para baixo. Quem dá as cartas diz "comecem!" e todos procuram compor uma palavra em português com as suas próprias cartas, sem as mostrar aos adversários. A qualquer momento, é possível descartar uma carta (voltada para baixo) e retirar outra do baralho ou do monte das cartas descartadas. Quando um jogador compõe uma palavra, coloca as cartas viradas para baixo numa fila à sua frente e descarta (viradas para baixo) todas as cartas que não utilizou. A partir deste momento, os outros jogadores têm 1 minuto para compor uma palavra. Quem não conseguir é eliminado do jogo. Todos os jogadores revelam a letra final da palavra que fizeram.

Desenvolvimento

O jogador que conseguir fazer primeiro uma palavra pronuncia uma letra do alfabeto e o primeiro jogador à sua esquerda deve virar para cima todas as cartas da sua palavra-passe com aquela letra. Ex: o Marco (o jogador atual) pronuncia a letra "A". A Lúcia (que está à sua esquerda) compõe a palavra ANIMAL e vira para cima os dois "A" da sua palavra-passe. Se o jogador à esquerda não tiver cartas para virar para cima, a vez passa para o próximo no sentido horário (ou seja, para a Lúcia, no exemplo anterior). Além disso, se o jogador que tiver a vez de jogar pronunciar uma vogal, deve virar a carta mais à direita da sua palavra-passe! Se, por outro lado, o jogador à esquerda tiver virado pelo menos uma carta, o jogador que tiver a vez continua a jogar enquanto adivinhar pelo menos uma letra na palavra-passe do adversário. Quando um jogador tem todas as cartas da sua própria palavra-passe viradas para cima, é eliminado do jogo. O jogador que tem a vez deve agora adivinhar a palavra-passe do novo jogador à sua esquerda. Quando resta apenas um jogador, o jogo termina e é ele o vencedor.

Aviso: *cada letra pode ser considerada uma letra semelhante, mas com pronúncia diferente (por ex: A = Â, O = Ô, C = Ç, etc.). Neste caso, o jogador é obrigado a especificá-la (por ex: se Marco disser "A", a Lúcia vira dos dois A's, mas declara que um deles é, na realidade, um Â).*