



★ JUEGO DE CARTAS · FAMILIAR · ESTRATEGIA ★

The Letter Loom

El juego de letras que **te dejará sin palabras**.

Forma palabras, gana puntos... y aprende a hacer mucha pupa.


Rápido de aprender


Difícil de olvidar


Pique asegurado


App complementaria

El pitch

The Letter Loom es un juego de cartas de palabras a contrarreloj que mezcla vocabulario, estrategia y un poquito de maldad sana. Forma la palabra mejor puntuada combinando tus letras y las del centro, pero antes... **jueguen las cartas de acción**.

Roba letras, obliga al rival a usar la consonante más fea de la mesa, multiplica x2, escudo, robo del siglo, explosión... Cada baza es un combate de ingenio donde no gana el que sabe más palabras, sino el que las puntuá mejor (y el que sabe fastidiar en el momento justo).

«Una partida más» x infinitas veces. **Garantizado.**

Cómo se juega

- 1 Preparad la baza**
5 letras al centro. 3 letras y 2 cartas de acción a cada jugador.
- 2 Fase estrategia**
Cambia, roba, protege o ataca. La mesa cambia en cada turno.
- 3 Forma la palabra**
Cronómetro on. No gana la palabra más larga: gana la que mejor puntuá.
- 4 Puntuá y sigue**
Suma, aplica efectos, pasa el reparto. Hasta llegar a la meta.

Mecánicas

Formar palabras

Gestión de mano

Cartas de acción

Take that

Tiempo real

Set collection

Multiplicadores



App complementaria gratuita

Configura partida, cronómetros, valida palabras dudosas, lleva conteo y comparte récords en redes.

Ficha técnica

 JUGADORES
2 - 6

 DURACIÓN
20 - 40 min

 EDAD
7 - 99

 COMPLEJIDAD
Ligera-media



Cartas con valor numérico, color para multiplicador x2 y forma de rombo distintiva.

Componentes

- ▶ Mazo de **vocales** con valor numérico y color
- ▶ Mazo de **consonantes** con valor y color
- ▶ ~20 **cartas de acción** únicas (escudo, robo, explosión, comodín, intercambio, filólogo...)
- ▶ 2 cartas en blanco para **reglas personalizadas**
- ▶ App móvil gratuita (iOS / Android)

Por qué engancha

La curva perfecta: reglas claras en 2 minutos, profundidad estratégica desde la primera partida. Las cartas de acción introducen un take-that ligero que rompe el típico juego de palabras solitario: **aquí se juega contra los demás, no solo contra el diccionario.**