

CLASSIC

SCRABBLE™

BRAND Crossword Game



Wiek 10+

Dla 2 - 4 graczy

TINDERBOX
GAMES

10513

KARTY SCRABBLE™®

Zawartość

136 kart (100 kart z literami, 10 kart premii, 16 kart akcji, 10 kart rund Rummy)

Instrukcja

WARTOŚCI I LICZBY LITER

A1 -9	A5 -1	B3 -2	C2 -3	Ć6 -1	D2 -3	E1 -7	Ę5 -1	F5 -1
G3 -2	H3 -2	I1 -8	J3 -2	K2 -3	L2 -3	Ł3 -2	M2 -3	N1 -5
Ń7 -1	O1 -6	Ó5 -1	P2 -3	R1 -4	S1 -4	Ś5 -1	T2 -3	U3 -2
W1 -4	Y2 -4	Z1 -5	Ż9 -1	Ź5 -1	Blank -2			

Klasyczne Karty SCRABBLE™®

Cel gry

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów poprzez układanie wyrazów z punktowanych liter, znajdujących się na kartach. Gracze układają wyrazy, używając kart z literami punktowanymi tak, jak w planszowej grze SCRABBLE™®.

Przygotowanie gry

Przed pierwszą grą należy rozpakować obie talie kart. Karty akcji (z wykrzyknikami na koszulkach) i karty rund Rummy należy odłożyć z powrotem do pudełka. Pozostałe karty należy potasować i położyć na stole w formie talii, obrazkami do dołu. Na początku każdy gracz losuje z talii jedną kartę. Ten, kto wyciągnie literę najbliższą początkowi alfabetu zostaje graczem rozpoczynającym. Blanki poprzedzają literę A, karty premii następują po literze Ż. Gracze zwracają wylosowane karty i następuje rozdanie,

w którym każdy dostaje 7 kart.

Począwszy od rozpoczynającego, gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara mogą albo wykladać wyrazy albo wymieniać karty albo pasować.

Pierwszy wyraz

Gracz rozpoczynający wybiera z posiadanych kart dwie lub więcej i układa z nich na stole wyraz. Może go ułożyć poziomo lub pionowo, ale nie na ukos.

Wymiana kart

Gracz może w swojej kolejce zamiast wykładania wyrazu wymienić jedną lub więcej kart. Odkłada karty, których chce się pozbyć, obrazkami do dołu na stos kart odrzuconych i dobiera z talii tyle kart, ile odrzucił. Na tym kończy się jego kolejka.

Pasowanie (opuszczenie kolejki)

Gracz może pasować tzn. ani nie wyklądać wyrazu ani nie wymieniać kart. Jeżeli jednak wszyscy gracze kolejno dwukrotnie spasują, gra natychmiast kończy się.

Dozwolone wyrazy

W grze można używać dowolnych wyrazów, występujących w słownikach języka polskiego we wszystkich formach gramatycznych, o ile nie są nazwami własnymi (wyrazami rozpoczynającymi się wielką literą), skrótami albo wyrazami, wymagającymi używania łącznika lub apostrofu. Dopuszczalne są wyrazy, które są zarówno nazwami własnymi, jak i pospolitymi, np. odra czy amerykanka. Ten sam wyraz można ułożyć więcej niż raz.

Kwestionowanie wyrazów

Bezpośrednio po wyłożeniu wyrazu, przed zapisaniem wyniku i ruchem następnego gracza, wyraz może zostać zakwestionowany. Tylko wtedy można sprawdzić w słowniku, czy wyłożony wyraz spełnia warunki dopuszczalności.

Jeżeli wyraz jest nieprawidłowy, gracz zabiera ze stołu karty i traci kolejkę.

Punkty za pierwszy wyraz

Założmy, że gracz rozpoczynający ma w ręku karty z literami **AADKŁMS** i układa z nich wyraz **SKŁAD**. Punkty za wchodzące w skład wyrazu litery są dodawane:
 $1+2+3+1+2=9$ punktów.

Podobnie jak w planszowej grze **SCRABBLE™®** punkty za pierwszy wyraz są podwajane, więc gracz zapisuje **18** punktów.

Uwaga: przy wykładaniu pierwszego wyrazu nie można użyć karty premiowej.

Po wyłożeniu wyrazu gracz dobiera z talii karty tak, by mieć ich w ręku 7.

Do gry przystępuje następny gracz w kolejności zegarowej.

Premia 50 punktów za wyłożenie 7 liter

Jeżeli gracz wyłoży wszystkie 7 liter, do jego wyniku dolicza się 50 punktów premii. Jeżeli więc gracz rozpocznie rozgrywkę, układając wyraz **SKŁADAM**, otrzymuje łącznie

74 punkty: $(1+2+3+1+2+1+2) \times 2 + 50 = 74$.



Kolejny ruch

Kolejny gracz układa nowy wyraz, łącząc go z wyrazem leżącym na stole. Wszystkie zagrane karty muszą być ułożone w jednej linii poziomej lub pionowej.

Gracz otrzymuje punkty za wszystkie wyrazy ułożone lub przedłużone w swoim ruchu.

Załóżmy, że na stole leży wyraz **SKŁADAM**, a kolejny gracz ma w ręku karty **EIMNTUY**.

Są 4 sposoby układania wyrazów

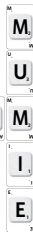
1) Dodanie jednej lub kilku liter na początku lub na końcu leżącego na stole wyrazu albo jednocześnie na jego początku i końcu. Np. dodając na początku **U**, a na końcu **Y** można utworzyć wyraz **USKŁADAMY** o wartości $3+12+2=17$ punktów.



2) Ułożenie wyrazu pod kątem prostym do wyrazu znajdującego się na stole. Nowy wyraz musi wykorzystywać jedną z liter wyrazu już leżącego.



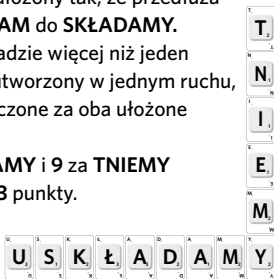
Np. litery **MUIE**, dodane do litery **M** tworzą wyraz **MUMIE**.



3) Nowy wyraz może również dodać literę do wyrazu już leżącego na stole. Np. wyraz **TNIEMY** jest ułożony tak, że przedłuża wyraz **SKŁADAM** do **SKŁADAMY**.

W tym przykładzie więcej niż jeden wyraz został utworzony w jednym ruchu, więc punkty liczone za oba ułożone wyrazy:

14 za **SKŁADAMY** i 9 za **TNIEMY** dają łącznie **23** punkty.



4) Można również umieścić wyraz równoległe do już istniejącego tak, by wszystkie powstałe zbitki słowne były prawidłowymi wyrazami. Np. ułożenie wyrazu **NUT** powyżej **SKŁADAM** powoduje utworzenie dodatkowo wyrazów: **NA**, **UD** i **TA**. W takim przypadku gracz otrzymuje 6 punktów za wyraz **NUT**, 2 punkty za **NA**,

5 punktów za **UD** i 3 punkty za **TA** co w sumie daje **16** punktów.



Karty premiowe

W talii jest 10 kart premiowych – 8 kart podwójnej premii słownej i 2 karty potrójnej premii słownej. Po wykonaniu ruchu gracz może położyć kartę premii słownej na jedną z właśnie wyłożonych kart z literami, premiując jeden lub dwa utworzone w jego ruchu wyrazy, wykorzystujące przykrytą kartę. Jeżeli w omawianym wcześniej przykładzie gracz położy kartę potrójnej premii słownej na literze **Y**, należącej do wyrazów **TNIEMY** i **SKŁADAMY**, punkty za oba wyrazy mnoży przez 3, zatem zdobywa łącznie $3 \times 14 + 3 \times 9 = 69$ punktów.

Ponieważ punkty za pierwszy wykładany wyraz zawsze są podwajane, rozpoczynający gracz nie może w swoim pierwszym ruchu użyć karty premii słownej. Po zapisaniu wyniku kartę premii słownej odkłada się na stos kart odrzuconych.

Usuwanie kart

Kiedy punkty za ruch zostaną policzone i zapisane, na stole powinny pozostać tylko te wyrazy, które zostały ułożone lub zmodyfikowane w tym ruchu.

Wszystkie wyrazy utworzone w poprzednich ruchach powinny zostać usunięte, a należące do nich karty odłożone na stos kart odrzuconych. Na przykład po ułożeniu wyrazu **MUMIE** należy zdjąć ze stołu karty z literami **SKŁADA**. Natomiast po ruchu **TNIEMY/SKŁADAMY** żadna karta nie zostaje usunięta.

Nie można usuwać wyrazu, którego kilka liter zostało wykorzystanych w ostatnim ruchu.

Na przykład po ruchu **NUT/NA/UD/TA** wszystkie karty pozostają na stole choć wyraz **SKŁADAM** nie został zmodyfikowany. Ma to na celu zapobiegnięcie sytuacji, w której na stole pozostałyby niekompletne lub nieistniejące wyrazy.

Zakończenie gry

Gdy skończą się karty w talii, gracze kontynuują rozgrywkę do chwili, gdy ktoś wyłoży wszystkie karty literowe z ręki (choć może mieć karty premiowe) albo wszyscy dwukrotnie spasują. Każdy gracz odejmuje od swojego wyniku punkty za karty, które zostały mu w ręku.

Jeżeli jeden z graczy wyłoży wszystkie karty, do swojego wyniku dolicza sumę punktów za karty pozostałe w rękach innych graczy. Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów.

Wariant Karty SCRABBLE™ z Kartami Akcji

Karty Akcji (z wykrzyknikiem na rewersie) należy potasować i utworzyć z nich drugą talię. Zasady rozgrywki są takie same jak w wariacie podstawowym z dodatkowymi zasadami:

- 1) Każdy gracz otrzymuje 7 kart literowych i jedną kartę akcji.
- 2) Jeżeli gracz decyduje się na wymianę kart, może (ale nie musi) wymienić także kartę akcji.
- 3) Na karcie akcji są dwa warunki. Każdy warunek ma wartość plusową, dodawaną do wyniku gracza, który zagrał ją na swój wyraz oraz wartość minusową, odejmowaną od wyniku gracza, przeciwko któremu została zagrana.

Przykładowo Gracz 2 zagrał wyraz **MUMIE** za 9 punktów. Jeżeli zagra kartę akcji „**Wyraz zawiera 3 samogłoski**”, otrzymuje dodatkowo 13 punktów. Ale jeżeli tę kartę zagra Gracz 1, Gracz 2 traci 6 punktów.

Można wykorzystać w jednym ruchu tylko jeden warunek podany na karcie.

Wyraz **MUMIE** kończy się na literę **E**, ale ponieważ umieszczona na tej samej karcie premia za „Wyraz kończy się na E” ma niższą wartość (zarówno dodatnią, jak i ujemną) niż premia za warunek „Wyraz zawiera 3 samogłoski”, wykorzystywana jest tylko premia o wyższej wartości.

Uwaga: Dowolna liczba graczy może użyć swoich kart akcji przeciwko graczowi, który właśnie wyłożył wyraz. Ale z każdej karty można użyć tylko jednego warunku.

Jeżeli warunek, podany na karcie, spełniony jest przez dwa utworzone w danej rundzie wyrazy, premia zapisywana jest tylko raz. Jeżeli gracz utworzy wyrazy **NUT** oraz **NA** i zagra kartę „Wyraz zawiera literę N”, 8 punktów otrzymuje tylko za jeden wyraz.

4) Kartę akcji można zagrać zarówno w swoim ruchu, jak i w trakcie ruchu innego gracza.

5) Zagrana kartę akcji gracz wkłada na spód talii kart akcji i dobiera wierzchnią kartę z talii. Gracz musi mieć zawsze jedną kartę akcji.

Wariant Karty SCRABBLE™[®] Rummy

Cel gry

Celem gry jest zdobycie w 10 rundach jak najwięcej punktów poprzez realizację celów, określonych dla każdej rundy przez kartę rundy Rummy.

Przygotowanie gry

Karty literowe (wraz z kartami premiowymi, o ile są używane) należy potasować i położyć na środku w formie talii obrazkami do dołu. Wierzchnią kartę należy odkryć i położyć obok talii jako początek stosu kart odrzuconych, a następnie rozdać graczom po 7 kart. 10 kart rund Rummy należy potasować i położyć obok talii kart literowych obrazkami do dołu. Wierzchnią kartę rundy należy odkryć. Będzie ona wyznaczała zadanie na pierwszej rundę.

Przebieg gry

Najmłodszy gracz zaczyna. Następnie rozgrywka przebiega w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Gracz, na którego przypada kolejka, bierze albo jedną kartę z talii albo wierzchnią ze stosu kart odrzuconych. Jeżeli gracz chce wyłożyć wyraz (wyrazy), aby spełnić zadanie danej rundy, kładzie karty na stole, a następnie

odrzuca jedną kartę na stos kart odrzuconych. Jeżeli nie wykląda kart, również odrzuca jedną kartę z ręki i na tym kończy się jego kolejka.

Jeżeli gracz wyłożył wyraz (wyrazy), wszyscy pozostali gracze mają jedną kolejkę na wyłożenie kart spełniających zadanie. Gdy runda dobiegnie końca, wszyscy gracze, którym udało się spełnić zadanie, zapisują uzyskane punkty, a gracze, którym to się nie udało, zapisują zero punktów. Wszystkie wyłożone na stół karty odkłada się na stos kart odrzuconych.

Po zakończeniu rundy odkrywa się nową kartę rundy, a gracze uzupełniają liczbę kart literowych w ręku do siedmiu.

Jeżeli zabraknie kart w talii, tasuje się stos kart odrzuconych i tworzy nową talię.

Karty premiowe

Jeżeli gracze uzgodnią użycie w trakcie rozgrywki kart premiowych, do budowy

jednego wyrazu może być użyta maksymalnie jedna karta premiowa.

Rundy

Gra rozgrywana jest w 10 rundach. Ponieważ karty rund są przed rozpoczęciem rozgrywki tasowane, zadania mogą pojawić się w różnej kolejności.

Trzy dwójki – ułóż 3 dwuliterowe wyrazy i od sumy uzyskanych za nie punktów odejmij punkty za siódmą kartę. Do każdego wyrazu może być użyta jedna karta premiowa.

Im więcej, tym lepiej - ułóż do trzech wyrazów dwuliterowych. Za drugi wyraz otrzymujesz 3 punkty premii, a za trzeci 6 punktów. Do każdego wyrazu może być użyta jedna karta premiowa.

Dwie trójki – ułóż dwa trzyliterowe wyrazy i od sumy uzyskanych za nie punktów odejmij punkty za siódmą kartę. Do każdego wyrazu może być użyta jedna karta premiowa.

Piątka – ułóż pięcioliterowy wyraz.

Jeżeli z pozostałych dwóch liter da się ułożyć dwuliterowy wyraz, dodaj punkty za ten wyraz i 5 punktów premii. Jeżeli nie ułożysz dwuliterowego wyrazu, odejmij od wyniku sumę punktów za niewykorzystane litery. Do każdego wyrazu może być użyta jedna karta premiowa.

Szóstka – ułóż sześcioliterowy wyraz i od wyniku odejmij punkty za siódmą kartę. Możesz użyć jednej karty premiowej.

Full – wyłóż wszystkie karty, układając jeden, dwa lub trzy wyrazy. Do każdego wyrazu może być użyta jedna karta premiowa.

Bingo – ułóż siedmioliterowy wyraz.

Uwaga: w tej rundzie nie można używać kart premiowych.

Poczwórna premia literowa (2 karty) – ułóż jeden lub więcej wyrazów, wykorzystując wszystkie karty i wartość jednej litery pomnóż przez 4. Do każdego wyrazu może

być użyta jedna karta premiowa.

Poczwórna premia słowna – ułóż jeden lub więcej wyrazów, wykorzystując wszystkie karty i pomnóż wynik za jeden wyraz przez 4. Do każdego wyrazu może być użyta jedna karta premiowa.

Zakończenie gry

Po rozegraniu 10 rund gra kończy się. Zwycięża gracz, który zebrał najwięcej punktów. W przypadku remisu, wszyscy gracze z równą liczbą punktów rozgrywają dodatkową rundę z zadaniem z losowo wybranej karty.

Wariant Karty SCRABBLE™® dla jednej osoby

W Scrabble można grać również samemu, starając się zdobyć jak najwięcej punktów.

Zasady i punktacja pozostają bez zmian.

Nie ma tylko możliwości pasowania.

Gra kończy się, gdy wyczerpią się karty w talii i gracz albo wyłoży wszystkie posiadane karty albo zostaną mu karty, których nie jest w stanie użyć.

Przy grze z kartami akcji wybiera się jeden warunek z karty, dodając do wyniku wartość ze znakiem plus.

© 2024 Mattel. **SCRABBLE™®** oraz płytki **SCRABBLE** w tym płytki S1,
są znakami towarowymi, zastrzeżonymi przez firmę Mattel.

Tinderbox Games jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Bucher and Harrison Ltd.

W przypadku pytań lub uwag do gry prosimy o kontakt:

Dystrybutor:

Kluwi s.c., ul. Warszawska 21A,

05-520 Konstancin-Jeziorna

e-mail: info@piatnik.pl

piatnik.pl

Polub nas:



Facebook.com/PiatnikPolska



Instagram.com/PiatnikPolska