


	10+
	2-4

JAK HRÁT

SCRABBLE®

KAŽDÉ SLOVO SE POČÍTÁ!

SCRABBLE® je slovní hra pro dva, tři nebo čtyři hráče. Hra spočívá v tvoření do sebe vzájemně zapadajících slov, podobně jako v křížovkách, na herním plánu - pomocí hracích kamenů s jednotlivými písmeny o různé bodové hodnotě. Cílem každého hráče je získat co nejvyšší počet bodů tím, že hracích kamenů užívá v takových kombinacích a umístěních, které jsou nejuvhodnější jak z hlediska hodnoty jednotlivých písmen, tak co se týče využití prémiových polí herního plánu. Celkový součet bodů všech hráčů ve hře může dosáhnout hodnot až kolem 800 bodů v závislosti na schopnostech a zkušenosti hráčů.

OBSAH HRY

1 hrací deska
100 hracích kamenů
4 zásobníky na hrací kameny
1 plátěný sáček na hrací kameny

Hra obsahuje 100 hracích kamenů, 98 kamenů s jednotlivými písmeny abecedy a dva kameny představující ”žolíky” (kameny bez potisku).

Každý hrací kámen má svou bodovou hodnotu (číslo v pravém dolním rohu hracího kamene).

Prázdný kámen (žolík) nemá žádnou bodovou hodnotu, ale může být ve hře využit místo kteréhokoliv písmene (obdobně jako ”žolík” ve v sáčku stejnojmenné karetní hře). Hráč oznámí, které písmeno prázdný kámen ve slově zastupuje. Tento jeho význam je po dobu trvání hry neměnný.

PŘÍPRAVA KE HŘE

Připravte si tužku a papír (partiár) k zapisování skóre.

Položte hrací desku doprostřed hrací plochy.

Každý hráč dostane na začátku hry svůj zásobník, aby mohl v jejím průběhu skrytě kombinovat své hrací kameny.

Všechny hrací kameny vložte do sáčku, každý hráč si pak vytáhne jeden hrací kámen a hráč, který si vytáhl kámen s písmenem nejbližším začátku abecedy, začíná. (Žolík je počítán před ‘A.’) Vytažené kameny vrátíme zpět do sáčku (doporučuje se kameny v sáčku před začátkem hry promíchat).

Každý hráč, počínaje začínajícím hráčem, si pak vylosuje sedm hracích kamenů a uloží si je do zásobníku. Začínající hráč provede prvý tah a pak táhnou postupně další hráči ve směru hodinových ručiček.

PRAVIDLA HRY

Zapisování skóre

Jeden z hráčů je zvolen jako zapisovatel skóre. Zapisovatel zaznamenává bodové zisky jednotlivých hráčů a to vždy po každém tahu. PRO VZÁJEMNOU KONTROLU JE LEPSÍ, ZAPISUJÍ-LI SI BODY VŠICHNI HRÁČI a zapisují-li si i zahraniá slova.

Výměna kamenů

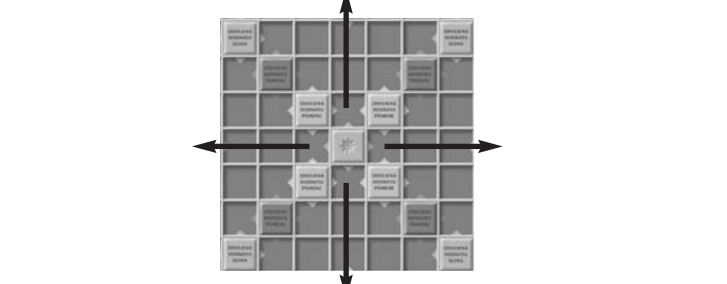
Každý hráč může využít svého tahu k výměně některých či všech svých kamenů. Na počátku tahu oznámí počet kamenů, které chce vyměnit. Kameny položí před sebe na stůl lícem dolů, odpovídající množství kamenů vylosuje ze sáčku a zbylé kameny vloží zpět do sáčku. Podmínkou výměny je minimálně sedm hracích kamenů v sáčku bez ohledu na to, kolik kamenů hráč mění.

”PASS” (vynechání tahu)
Místo pokládání kamenů na herní plán nebo výměny kamenů může hráč ohlásit PASS - tj. vynechat tah. To může udělat vždy, podle svého uvážení, ať je či není schopen z písmen ve svém zásobníku utvořit nová slova.

Ale pokud všichni hráči ohlásí PASS ve dvou po sobě následujících kolech, hra končí.

Umístění prvního slova

První hráč zkombinuje dva či více kamenů tak, aby vytvořil slovo a položí je na herní plán tak, aby slovo bylo čitelné zleva doprava či shora dolů a jeden z kamenů tvořících slovo ležel na středovém poli. Slova položená diagonálním směrem nejsou povolena.



Všechny kameny hrané v jednom tahu musí být položeny pouze v jedné linii, a to vodorovně nebo svisle a musí být obsaženy v jednom slově.

Přípustná slova

Před započetením hry je nezbytné se dohodnout o slovníku, podle něhož se bude rozhodovat, zda je zpochybňované slovo přípustné či nikoliv. Doporučujeme zvláště Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost a Slovník spisovného jazyka českého, které jsou patrně nejsnáze přístupné, ale lze se řídit i dobrým slovníkem překladovým česko-anglickým, česko-německým apod. K tomuto účelu se však určitě nehodí Pravidla českého pravopisu, protože obsahují jen slova, která mohou činit potíže právě z hlediska pravopisu.

Ve hře lze použít slova všech druhů (tj. podstatná a přídatná jména, zájmena, číslovky, slovesa, příslovce, spojky, částice, předložky) kromě citoslovcí.

Podle zvolené varianty hry lze používat:

- všechny tvary slov, tj. všechny pády skloňovatelných slov i všechny tvary sloves – varianta PLUS

- pouze 1.pády skloňovatelných slov a tvary sloves kromě přechodníků – varianta KLASIK

Bližší podrobnosti o přípustnosti slov pro jednotlivé uvedené varianty naleznete na webové stránce České asociace Scrabble: scrabble.hrejsi.cz.

Dále jsou pro hru nepřípustné následující kategorie slov (v závorkách jsou uváděny příklady):

Jednopísmenné výrazy (k, s, v).

Slova psaná s velkým počátečním písmenem (hlavně vlastní jména - např. Afrika, Josef). Tvary od nich odvozené, psané s malým povolené jsou (např. africký). Zkratky (např. např., aj., apod., atd. atd.). Značky (km, hl). Výrazy, obsahující jiné znaky než písmena (chceš-li). Předpony, použité jako samostatné heslo (roz, zne). Přípony, použité jako samostatné heslo (atý, ový). Jednotlivé části víceslovného hesla, které se nevyskytují jako samostatné heslo (např. z hesla big beat lze použít beat, protože je uváděn i samostatně, ale nelze použít big). Toto pravidlo se nevztahuje na zvratná slovesa (smát se), od nichž lze použít jak sloveso, tak zvratnou částici.

Protestování slov

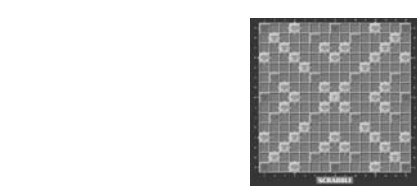
Je-li slovo již zahráno a tah zapsán, může kterýkoliv protihráč vznést námitku proti přípustnosti jak tohoto zahraniého slova, tak kteréhokoli dalšího slova v tomto tahu vytvořeného. Další hráč může začít hrát tah až poté, co všichni hráči odsouhlasí zahraniý tah (tj. vyjádří se, že proti zahraniému tahu nevznášejí námitku).

(Pozn.: Tah by měl být nejdříve zapsán, aby bylo jednoznačné, jaké slovo hráč zahrál).

Pouze v okamžiku vznesení námitky lze využít slovníku ke zjištění její oprávněnosti. Pokud je námitka uznána, hráč vezme zpět své kameny a ztrácí tah a hráči se za tento tah nezapočítávají žádné body.

(Pozn.: Pokud žádný z hráčů nevznese námitku proti přípustnosti slova, je slovo považováno za platné zahrané bez ohledu na to, zda je formálně přípustné nebo není).

PRÉMIOVÁ POLE

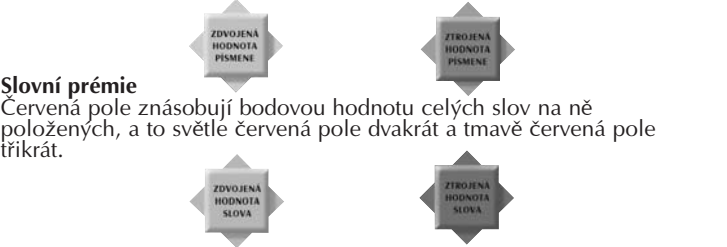


Hrací plán tvoří 15 x 15 herních polí s mřížkou oddělující hrací pole.

Na hracím plánu je několik prémiových polí s různými bonusy pro skórování.

Písmenné prémie

Modrá pole znásobují bodové hodnocení písmen na ně položených, a to světle modrá pole dvakrát a tmavě modrá pole třikrát.



Pokud je slovo umístěno současně na písmennou i slovní prémii, vypočte se nejprve hodnota slova se započtením písmenných premií a slovní prémie pak násobí celou tuto hodnotu slova.

Bonus prémiového pole si započítá pouze hráč, který na něj kámen položil. Hráč, který využije v novém slově kámen, který už dříve ležel na prémiovém poli, si započítá pouze základní hodnotu kamene.

Pokud je žolík položen na písmennou prémii, jeho hodnota zůstává stále nulová. Je-li na pole slovní prémie položen prázdný kámen (žolík), započítává se dvojnásobný či trojnásobný bonus přesto, že prázdný kámen sám nemá žádné bodové ohodnocení.

V partii má hráč v zásobníku **NEÓMEÁD** a tvoří slovo **ÓD** (Ó leží na poli H8).

Body se za první tah počítají následovně: Ó za 7 bodů + D za 1 bod dá dohromady 8 bodů. Protože středové pole je růžové – dvojnásobná slovní prémie, násobí se celkový součet dvěma, tj. celkový bodový zisk za 1 tah je 16 bodů.

Počítání bodů

Hráč po položení kamenů na desku a oznámení všech nově vytvořených slov počítá a oznámí svůj bodový zisk, který zapisovatel zapíše.

Bodový zisk (skóre) tahu je součtem hodnot jednotlivých kamenů v nově vytvořených slovech v daném tahu včetně bonusů vyplývajících z umístění kamene na prémiové pole (písmenné i slovní).

V naší partii se body za první tah počítají následovně: Ó za 7 bodů + D za 1 bod dá dohromady 8 bodů. Protože středové pole je růžové - dvojnásobná slovní prémie, násobí se celkový součet dvěma, tj. celkový bodový zisk za 1 tah je 16 bodů.

Zakončení tahu

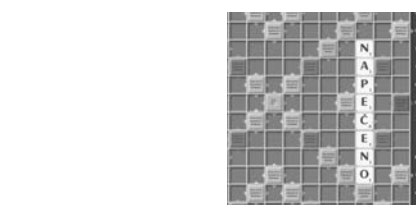
Na konci každého tahu, tj. nahlášení slova či slov, která hráč svým tahem vytvořil, a bodového zisku, hráč ze sáčku doplní svůj zásobník tak, aby měl do dalšího tahu opět sedm kamenů, dokud jsou v sáčku písmena.

Po tahu hráči zůstaly kameny **N,E,M,E,Á** v zásobníku, musí tedy dobrat 2 kameny, aby měl v zásobníku 7 kamenů.

Mimořádná prémie 50 bodů

Každý hráč, který v jednom tahu užije všech sedmi svých kamenů, obdrží prémii 50 bodů. Tato prémie se připočte k bodům získaným v tomto tahu až po započtení písmenných i slovních premií.

Hráč ve svém tahu (13E) vytvořil slova NAPEČEN a ÓDA, za která získal 9+12=21 bodů + 50 bodovou prémii za užití 7 kamenů = dohromady 71 bodů.



Tah dalšího hráče

Druhý a další hráči mohou svého tahu využít k přidání svých kamenů ke kamenům na hrací ploše již položeným a tím k vytvoření nového slova či více slov, případně k výměně kamenů, nebo mohou tah vynechat.

Všechny kameny hrané v jednom tahu musí být položeny pouze v jednom řádku či v jednom sloupci hracího plánu, vodorovně zleva doprava nebo svisle shora dolů, a musí být obsaženy v jednom slově, přičemž toto slovo musí alespoň v jednom místě navazovat na slovo již na hrací desce položené.

Pokud se kameny stranou (ne rohem) současně dotýkají i jiných kamenů v sousedních řadách a sloupcích, musí i s nimi se všemi

a také se všemi dalšími navazujícími vytvářet přípustná slova. Mohou být tři (i více) řad nebo sloupců vedle sebe. Hráči přísluší všechny body za všechna slova, která svým tahem nově vytvořil (včetně slov, která modifikoval).

Je několik způsobů, jak vytvářet nová slova:

1. Přidáním jednoho či více kamenů ke slovu, které již na hracím plánu je a to buď na konec či začátek tohoto slova. Je samozřejmě možné položit kameny na konec i začátek slova současně, pokud tím vytvoříte přípustné slovo. Můžete tak vytvářet nová slova (např. DÉL-O) i využívat předpon a přípon, které činí český jazyk pro hru velmi příhodným (např. U-SED-L , S-DÉL)



2 Umístěním slova kolmo k již existujícímu slovu na hracím plánu - takto vzniklé slovo buď využívá jednoho z písmen slova již existujícího, nebo je přidáním písmene na jeho konec či začátek modifikuje.

Příklad: Tah (M8) HBITÝ přidává Ý ke slovu SET na hracím plánu a vytváří SETÝ.

Body: 21 (H2, B3x2, I1, T1, Ý4, S1, E1, T1, Ý4)
Celkem: 2+6+1+1+4+1+1+1+4=21



3 Položením celého nového slova rovnoběžně vedle již existujícího slova tak, že těsně sousedící kameny vytvoří rovněž smysluplná slova.

Příklad: tah 5/1 SETÝ vytváří současně i SE a TO.

V tomto případě lze vytvořit více slov a všechna se započítávají.

Společné kameny takto vytvořených slov se započítávají ve všech slovech a to včetně všech případných premií.

Body: 22 (S1, E1, T1, Ý4)x2 ,S1, E1, E1, N1, (T1, O1)x2)
Celkem: (1+1+1+4)x2+1+1+1+1+(1+1)x2 = 22



4 Nové slovo může vzniknout přidáním jednoho či více kamenů ke slovu již položenému.

Příklad: tah (6) U modifikuje VAŘÍM a současně je vytvořeno KU jako druhé slovo

Body: 19 (K1, U2, U2x2, V1, A1, Ř4, Í2x2, M2)
Celkem: 1+2+4+1+1+4+4+2 = 19



5 Poslední variantou je tzv. ”přemostění” dvou či více slov.

Příklad: Tah (G11), kameny L a E vložené mezi V a P v tahu vytváří VLEP.

Body: 4 (V1, L1, E1, P1)
Celkem: 1+1+1+1=4

Ukončení hry



Ukončení hry

Hra končí, pokud:

- jsou všechny kameny ze sáčku rozebrány mezi hráči a jeden z hráčů už nemá ani jeden kámen tj. zavře hru (obdobně jako v různých karetních hrách),

- žádný z hráčů už není schopen zahrát nové přípustného slovo,

- pokud všichni hráči ve dvou po sobě následujících kolech vyhlásí "PASS".

Viz poznámka v úvodu o konci hry, když ve dvou po sobě následujících kolech není na desku položeno nové slovo – toto ustanovení de facto zahrnuje oba předchozí body.

Ustanovení pravidel

Na konci hry se skóre každého z hráčů sníží o hodnotu kamenů, které mu zbyly v zásobníku. Pokud některému z hráčů nezbyl v zásobníku žádný kámen a hru tedy zavřel, k jeho skóre se přičtou hodnoty všech kamenů, které zbyly ostatním hráčům

Příklad: Hráči 1 zbyly na konci hry v zásobníku kameny O a A oba po jednom bodu. Odečítá tedy jejich hodnotu od celkového dosaženého výsledku. Hráč 2, který hru zavřel, naopak 2 body ke svému bodovému zisku přičítá.

VYSVĚTLENÍ NĚKTERÝCH MOŽNÝCH NEJASNOSTÍ PRAVIDEL

- Pokud kámen leží těsně vedle jiného kamene v sousední řadě či sloupci, musí tato skupina tvořit kompletní a smysluplné slovo.
- Slovo může být modifikováno z obou stran, tedy na konci i na začátku již položeného slova.
- Všechny kameny hrané v jednom tahu lze pokládat jen souvisle v jednom sloupci či řádku. To znamená, že mezi slovy vytvořenými v daném tahu musí být takové, které obsahuje všechny nově položené kameny.
- V jednom tahu není dovoleno přidávat kameny k různým slovům či vytvářet nová slova v různých částech herní plochy.
- Bonus se započítává pouze v tahu, kdy je na prémiové pole položen kámen.
- Pokud je v jednom tahu vytvořeno více slov, každé z těchto slov se započítává do celkového zisku bodů za tah. Společná písmena takto vytvořených slov se započítávají ve všech slovech, a to včetně premií.
- Pokud je jedno slovo položeno přes dvě slovní prémie, celkový bodový zisk se vypočte tak, že hodnota slova se násobí nejprve hodnotou prvé slovní prémie a výsledek se pak násobí hodnotou druhé slovní prémie.
- Pokud je umístěn na růžovém nebo červeném polí (prémiové slovo) prázdný kámen, zdvoj- či ztrojnásobuje se slovní skóre přesto, že prázdný kámen sám nemá žádné bodové ohodnocení. Je-li žolík umístěn na modré pole (prémiové písmeno), jeho hodnota zůstává stále nulová.

Hledání ve slovnících není možné ve chvíli, kdy hráč tvoří slovo. Lze tak učinit pouze v případě, kdy slovo je zahráno a následně je proti němu vznesena námitka. Stejně slovo lze ve hře hrát několikrát a případná námitka proti jeho přípustnosti se řeší nezávisle na předchozích tazích – tj. bylo-li slovo zahráno a nebyla proti jeho přípustnosti vznesena námitka lze při jeho opakovaném zahrání vznést proti jeho přípustnosti námitku.

HERNÍ VARIANTY

VARIANTY

Při soutěžním hraní je nezbytné hrát podle přesně definovaných pravidel, zatímco při domácím hraní pro zábavu je možné hrát podle vlastních upravených pravidel, která nejlépe vyhovují přítomným hráčům.

Varianty lze hrát pouze za předpokladu, že s tím souhlasí všichni hráči. Nedojde-li k všeobecnému souhlasu, je doporučeno hrát podle standardních pravidel.

NĚKTERÉ VARIANTY - DOMÁCÍ PRAVIDLA

Výměna žolíků

Oficiální pravidla uvádějí, že je-li žolík položen na herní plochu, nesmí být měněn. Variace spočívá v tom, že je možné žolíky neustále vyměňovat za písmena, která původně představovaly. Pokud ve např. slově SPADL žolík představuje P, může hráč vlastnící kámen P tento za žolík vyměnit a ihned jej použít ve svém tahu nebo v dalších tazích.

Otevřený slovník

Někteří hráči hrají s otevřeným slovníkem, kam mohou nahlédnout pro kontrolu slova, které chtějí zahrát, bez penalizace. Tato varianta je užitečná při rozšiřování vlastní slovní zásoby o nová slova.

Tématický SCRABBLE®

Tématický SCRABBLE® je dobrou zábavou. Hrajete-li například o vánocích, dejte navíc 5 bodů za slova spojená s tematikou vánoc. Jste-li sportovním fanouškem, zkuste hrát slova spojená se sportem, apod.

"Jackpot"

S cílem udělat začátek hry zajímavým a hru více otevřenou, lze ustanovit pravidlo, že pro první tah je nutné vytvořit slovo o minimální délce 5 písmen.

Pokud hráč, který je na tahu první, není schopen vytvořit takové slovo, vynechává tah. Když žádný hráč v prvním kole neutvoří slovo z pěti či více kamenů, začíná další kolo s podmínkou utvoření slova ze 4 písmen, event. ze tří či dvou.

Dvousáčekový SCRABBLE®

S cílem udělat hru lehcí, rozdělte kameny podle souhlásek a samohlásek na 2 hromádky a tyto nasypete do dvou různých sáčků. Když potom budou hráči tahat kameny, mohou si vybrat, jestlí chtějí samohlásku nebo samohlásku a podle toho si vyberou sáček.

ZPĚTNÝ SCRABBLE®

Po dohrání normální hry SCRABBLE® zkuste zpětný SCRABBLE®. Každý hráč ve svém tahu odebere minimálně jeden a maximálně 6 hracích kamenů z hrací desky. Kameny musí být odebrány pouze z jednoho souvislého sloupce či řádku a všechna slova zůstávající na herním plánu musí odpovídat základním pravidlům. Hra pokračuje dokud nejsou odebrány všechny kameny či není možné učinit další tah, který by neporušoval pravidlo zachování smysluplnosti slov. Skóre se počítá na závěr součtem bodů na kamenech, které každý hráč odebral.

SCRABBLE® Bingo

SCRABBLE® Bingo je více podobný hře Bingo, ale hraje se s hracími kameny SCRABBLE®.

Jak hrát:

- a) Vymyslete dvě slova ze sedmi písmen a napište je na kus papíru. Zkontrolujte, zda všechna písmena obsažená v těchto slovech jsou součástí sady hracích kamenů SCRABBLE® (zkontrolujte podle tabulky četností písmen z tohoto návodu) například: Sada obsahuje 2 B, slova tedy nesmí obsahovat více než 2 B.
- b) Jeden z hráčů či nezúčastněná osoba vytahuje písmena ze sáčku a nahlas je přečte. Pokud vyhlášené písmeno je obsaženo ve vašich slovech, škrtněte jej. Pokud máte vyškrtaná všechna písmena obou slov, zvolteje 'SCRABBLE® Bingo'. Osoba, která vyvolává jednotlivá písmena, zkontroluje, zda jste škrtnali správně.

Pozor! Pokud vyvolávající vyhlásí např. písmeno A, můžete škrtnout pouze jedno A ve vašich slovech, i kdyby se vyskytovalo vícekrát.

SOUTĚŽNÍ PRAVIDLA

Používání časomíry

Časomíra je při soutěžích používána k vymezení času na jednotlivý tah. Limit na jeden tah je tak vymezen dvouminutovým intervalem. Pokud v tomto čase hráč nedokončí svůj tah, ztrácí jej, tj. nepokládá žádné kameny na desku ani nevyměňuje a nezískává žádné body.

SAMOTÁŘSKÝ SCRABBLE®

Ačkoli je hra navržena pro dva až čtyři hráče, mnoho lidí si oblíbilo její sólo modifikaci. Jsou dva způsoby, jak můžete SCRABBLE® sami:

- a) Hráč se pokouší dosáhnout stále vyššího osobního rekordu, používá pouze jeden zásobník kamenů. Pravidla jsou totožná s normálním SCRABBLE®.
- b) Hráč užívá dvou zásobníků - jeden pro sebe, druhý pro imaginárního soupeře.
- c) Lze hrát se všemi kameny otočenými lícem nahoru - uváženým výběrem a s použitím slovníku se hráč snaží dosáhnout co nejvyššího počtu bodů. Nejvyšší možné skóre, dosažitelné ve hře SCRABBLE®, je stále záhadou.

OPISOVANÝ SCRABBLE®

Tato metoda hry byla vynalezena Belgičanem Hyppolitem Woutersem. Všichni hráči hrají vždy s týmiž kameny, jsou hodnoceni pouze za slova, která z nich dokážou vytvořit. V opisovaném SCRABBLE® nehraje štěstí nebo náhoda žádnou roli. Hru může hrát libovolný počet

hráčů. Můžete hrát sami, zatímco ve francouzsky mluvících zemích, kde je tato verze SCRABBLE® velmi oblíbená, se často jedné partie účastní i více než 1000 hráčů.

PRAVIDLA:

Každý hráč má kompletní sadu kamenů, zásobník a hrací plán. Před započítím hry seřadí hráči své kameny podle abecedy, lícem nahoru. Rozhodčí (nebo, chybí-li rozhodčí, jeden z hráčů) vylosuje sedm kamenů ze sady otočené lícem dolů či vysypané do sáčku.

Všichni hráči vylosované kameny vyberou ze svých sad a snaží se, všichni za stejných podmínek, sestavit slovo s co nejvyšším bodovým ohodnocením. Do tří minut musí napsat své slovo na lístek papíru. Kromě vytvořeného slova napíší rovněž jeho bodové ohodnocení a souřadnice prvního písmene vytvořeného slova na herním plánu (viz písmena A - O, resp. čísla 1 -15 po stranách herního plánu). Pokud sestavili slovo vodorovně, píší na prvním místě číslo - např. 8H. Je-li slovo psáno svisle, pak písmeno: H8.

(Pozn.: Pokud hráč vytvoří v jednom tahu více slov, zapisuje se vždy tzv. hlavní slovo, tj. slovo obsahující všechna nově položená písmena.)

Rozhodčí vybere ode všech lístky se zapsanými slovy a vyhlásí slovo s nejvyšším bodovým ziskem; všichni hráči si toto slovo umístí na hrací plán a odstraní vlastní návrh, pokud se liší od slova s nejvyšším bodovým ziskem.

Bodové ohodnocení však hráči obdrží za své původně vytvořené slovo. Pokud je toto slovo nepřipustné, neobdrží žádné body. Rozhodčí pak losem doplní svůj zásobník kamenů a podle něj i hráči doplní své zásobníky.

Pokud hráč zapíše nesprávnou bodovou hodnotu vytvořeného slova/slov, pak pokud si započítal více bodů, než odpovídá vytvořenému slovu/slovům, nedostane v daném tahu žádné body, pokud méně, pak dostane za daný tah jen tolik bodů, kolik si započítal.

V prvních patnácti tazích platí pravidlo, že každý zásobník musí obsahovat nejméně dvě souhlásky a nejméně dvě samohlásky. Od šestnáctého tahu výše se tento požadavek redukuje na jednu souhlásku a jednu samohlásku. (Prázdný kámen se počítá zároveň jako souhláska i samohláska.) Pokud není po některém losování podmínka splněna, rozhodčí vrátí všech sedm kamenů do sáčku a vylosuje znovu celý zásobník.

Hráči se v dalším tahu znovu snaží najít slovo s co nejvyšším počtem bodů a umístí je na hrací plán, napojí je na již existující slovo, jako ve standardním SCRABBLE®: a na další prouzek papíru opět zapíše slovo, jeho hodnocení, souřadnice atd..

Hra pokračuje, dokud není vylosováno a použito všech sto kamenů. Vítězem je hráč, který dosáhne nejvyššího počtu bodů. V Opisovaném SCRABBLE® nelze postupovat podle žádné strategie - hráči musí každým tahem pouze získat maximum bodů.

PODROBNĚJŠÍ INFORMACE

Spotřebitelské informace

Pokud potřebujete vyměnit kameny, zásobníky, hrací desku atd. nebo máte dotaz na kterýkoliv výrobek značky Mattel, prosím kontaktujte: Global Express a.s., divize Mattel, Průhonice 560, Praha – západ, 252 43, Česká republika

Externí odkazy

SCRABBLE® má svou internetovou stránku, kde:

můžete získat nejnovější informace

hrát hry

dozvědět se užitečné tipy ohledně strategie a taktiky

získat informace o různých variantách hry

dozvědět se o knihách souvisejících s hrou Scrabble

Informace o dění kolem Scrabble® u nás hledejte na adrese:

WWW.SCRABBLE.HREJSI.CZ

© J.W. Spear & Sons Limited, 1948, 1949, 1953, 1955, 1988 and 1999.

© 2003 Mattel, Inc. All Rights Reserved. SCRABBLE® is a registered trademark of J.W. Spear & Sons Limited, a subsidiary of Mattel, Inc. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303. Deutschland : Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich. Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Triester Str., A-2355 Wiener Neudorf. Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-Toys.

51291-0628