

	10+
	2-4

PRAVIDLÁ HRY



KAZDÉ SLOVO SA POCÍTA!

SCRABBLE® je slovná hra pre 2, 3 alebo 4 hráčov. Princípom hry je tvorenie na seba navzájom viazaných slov na spôsob krížovky. Slová sa vykladajú na hracej doske na SCRABBLE® použitím hracích kamenov s písmenami rôznych bodových hodnôt. Cieľom hry je dosiahnuť čo najvyšší bodový súčet. Každý hráč sa snaží použiť svoje kamene v takých kombináciách a umiestneniach na hracej doske, ktoré najvyhodnejšie využívajú hodnoty písmen a prémiové políčka. Celkový súčet bodov (v závislosti od síkvnosti oboch hráčov) na jednu hru sa môže pohybovať asi od 400 do viac než 1000 bodov.

OBSAH HRY

1 hracia doska
100 hracích kamenov
4 zásobníky na písmená
1 vrecúsko na písmená

100 Hracích kamenov
V hracom komplete je 98 hracích kamenov s písmenami abecedy a 2 prázdne hracie kamene (zolíky). Každé z písmen má bodovú hodnotu (uvedenú v pravom dolnom rohu písmena). Prázdne kamene (zolíky) nemajú žiadnu bodovú hodnotu, ale možno ich použiť namiesto ľubovoľného písmena. Hráč, ktorý ho použije, musí uviesť, aké písmeno zolík zastupuje, a to sa uz do konca hry nemôže zmeniť.

AKO ZACAT HRAT

Vezmite si pero a papier na zapisovanie skóre. Hraciu dosku umiestnite do stredu hracej plochy. Každý hráč si vezme zásobník na písmená a umiestni si ho pred seba. Všetky kamene sa vložia do vrecúška. Každý hráč si vyťahne jeden kameň, aby sa zistilo, kto bude hrať ako prvý. Hráč, ktorý má písmeno najbližšie k začiatku abecedy (zolíky v tomto prípade predchádza písmenu A), hrá prvý. Ak majú hráči vyzrebované rovnaké písmená, zrebujú dovtedy, kým sa poradie hráčov neurčí. Všetky odkryté kamene sa po zrebovaní vrátia naspäť do vrecúška a jeho obsah sa zamieša. Potom si postupne každý hráč v stanovenom poradí vyťahne sedem nových kamenov a uloží si ich do zásobníka. Hra pokračuje v smere pohybu hodinových rucičiek.

PRAVIDLÁ HRY

Zapisovanie získaných bodov
Jeden z hráčov je zvolený za zapisovateľa. Po každom ťahu odsúhlasí zapísané skóre s každým hráčom.

Vymena kamenov
Hociktorý hráč môže využiť svoje poradie na vymenu niekoľkých, aj všetkých svojich kamenov v svojom zásobníku. Urobí to tak, že ich odloží (nabok) písmenami nadol, vyťahne si rovnaký počet nových kamenov a potom odložené kamene zamieša s kamenmi, ktoré zostali vo vrecúsku. Potom čaká, kým bude znovu na rade.

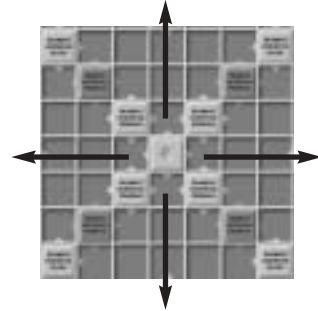
Vynechanie ťahu

Namiesto uloženia kamenov na hraciu dosku, alebo vymeny kamenov sa hráč môže rozhodnúť aj vynechať ťah – či už je alebo nie je schopný vytvoriť slovo (alebo slová).

Na druhej strane, ak by všetci hráči vynechali ťah alebo vymienali svoje kamene v dvoch po sebe idúcich kolách, hra sa končí.

Uloženie prvého slova

Prvý hráč vytvorí z dvoch alebo viacerých kamenov slovo a umiestni ho na hracej doske do riadku alebo do stĺpca tak, aby sa dalo precítať zľava doprava alebo zhora nadol tak, že jeden kameň musí ležať na strednom políčku (hviezde). Ukladať slová uhlopriečne nie je dovolené.



Všetky kamene uložené v tomto a v nasledujúcich kolách sa musia ukladať v jednej neprerušenej línii vodorovne alebo zvisle.

Dovolené slová

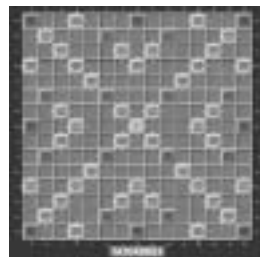
Dovolené sú akékoľvek slová uvedené v štandardnom slovníku slovenského jazyka okrem tých, ktoré sa píšu len s veľkým začiatocným písmenom, skratiek, predpôň, prípon a slov, na ktorých napísanie sú potrebné apostrofy a spojovníky. Cudzíe slová uvedené v štandardnom slovníku slovenského jazyka sa pokladajú za prevzaté do slovenčiny a sú dovolené. Slová sa môžu tvoriť nielen v základnom tvare, ale môžu sa aj ohybať.

Na turnajoch organizovaných Slovenským spolkom Scrabble (pozri ďalej) sa za štandardný slovník považujú Pravidlá slovenského pravopisu, Krátky slovník slovenského jazyka a Synonymický slovník slovenčiny. Na turnajoch nie sú dovolené ani citoslovčia, nárečové, básnické, hovorové a slangové výrazy, vulgarizmy, názvy hlások a nôt, chemické značky a vzorce, rímske číslice a firemné názvy výrobkov. Dovolené sú písmená gréckej abecedy a solmizačné slabiky.

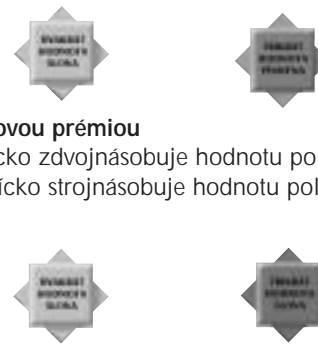
Keď sa kameň umiestni na hraciu dosku, nesmie sa ním pohnúť. Existuje jediná výnimka: úspešná námietka proti slovu.

Spochybnenie slov

Keď hráč skončí ťah, môže sa proti vyloženému slovu vzniesť námietka predtým, ako sa hráčovi pripočítajú body a ďalší hráč vykoná svoj ťah. Len v tomto momente môžete použiť slovník, aby ste si overili pravopis alebo použitie slova. Ak je toto slovo nepríjateľné, hráč si vezme naspäť svoje kamene, stráca poradie a, samozrejme, nezískava žiadne body.



Prémiové políčka na hracej doske
Hracia doska sa skladá z 15x15 políčok v hracej oblasti, jednotlivé políčka sú oddelené medzerami. Na doske sú špeciálne prémiové políčka s bonusovými bodovými hodnotami:



Políčka s písmenovou prémieou

Bledomodré políčko zdvojnásobuje hodnotu položeného písmena. Tmavomodré políčko strojnásobuje hodnotu položeného písmena.

Políčka so slovnou prémieou

Svetlocervené políčko zdvojnásobuje hodnotu celého slova. Tmavocervené políčko strojnásobuje hodnotu celého slova.

Ak slovo prechádza súčasne cez políčka s bodovou i slovnou prémieou, všetky písmenové prémie sa pripočítajú predtým, ako sa zdvojnásobí alebo strojnásobí hodnota celého slova

Bonusové hodnoty prémiových políčok sa uplatňujú iba v tom ťahu, v ktorom sú písmená položené

Keď sa položí prázdny kameň (zolíky) na červené dvojnásobné alebo trojnásobné slovné prémiové políčko, bodová hodnota písmen v slove sa zdvojnásobí alebo strojnásobí, aj keď zolíky nemá žiadnu bodovú hodnotu. Keď sa položí zolíky na modré dvojnásobné alebo trojnásobné písmenové prémiové políčko, jeho hodnota stále zostáva nulová.

V tomto prípade má hráč v zásobníku písmená N1 R1 B4 I1 O1 L2 E1 a zahrá ich takto:



Pocítanie prvého slova

Hráč dokončí svoj ťah spocítaním a oznámením súčtu bodov, ktorý následne zaznamená zapisovateľ. Počet bodov v ťahu sa vypocítá scítaním bodových hodnôt čísel na kamenoch spolu s prémiovými hodnotami vyplývajúcimi z umiestnenia kamenov na prémiových políčkach.

V tomto prípade R má hodnotu 1, ale jeho hodnota sa zdvojnásobuje, pretože sa nachádza na políčku s dvojnásobnou písmenovou prémieou; O má hodnotu 1, B je za 4 body, I má hodnotu 1 a L má hodnotu 2, spolu 1x2+1+4+1+2=10.

Poznámka. Stredné políčko je svetlocervené (ruzové), označuje políčko s dvojnásobnou slovnou prémieou, preto sa celkový súčet bodov zdvojnásobuje na 20.

Skoncenie ťahu

Na konci každého ťahu si hráč vyberie toľko nových kamenov, koľko ich použil, tak, aby mal v zásobníku stále sedem kamenov.

Po prvom ťahu ostali 1. hráčovi v zásobníku písmená N a E, preto si musí vyťahnuť 5 nových kamenov.

Mimoriadna 50-bodová prémiea

Hociktorý hráč, ktorý použije pri svojom ťahu všetkých 7 kamenov, získava mimoriadnu prémieu 50 bodov. Táto prémiea sa pripočíta k

bodom a prémieam, ktoré získa za slovo vytvorené v tomto ťahu.

V tomto prípade, ak by hráč zahrál slovo N E R O B I L, získal by 24 bodov za slovo plus 50 bodov prémieu, spolu 74 bodov. Potom hráč ukončí svoj ťah tým, že si vyberie 7 nových hracích kamenov.

Tah ďalšieho hráča

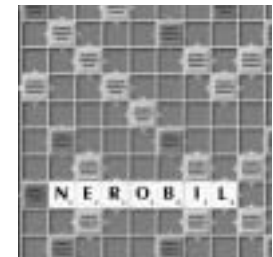
Druhý hráč a potom každý hráč na ťahu, si môže vybrať medzi vymenou kamenov, vynechaním ťahu alebo priložením jedného alebo viacerých kamenov k už položeným kamenom tak, aby vytvoril nové dvoj- a viacpísmenové slovo alebo slová. Všetky kamene zahraté v jednom ťahu sa musia na hracej doske umiestniť do jedného súvislého radu zľava doprava alebo zhora nadol. Ak sa dotykajú ďalších kamenov v príľahlych radoch, musia so všetkými takými kamenmi vytvárať v príslušných smeroch (zľava doprava, zhora nadol) platné slová. Hráč získava plný počet bodov za všetky slová, ktoré vytvorí alebo modifikuje pri svojom ťahu. Patria sem i prémiové body za ktorékoľvek prémiové políčko, na ktoré položil svoj kameň.

Druhý hráč má v svojom zásobníku písmená V1 Á4 I1 J3 B4 O1 O1.

Existuje päť rôznych spôsobov, ako možno vytvoriť nové slová:

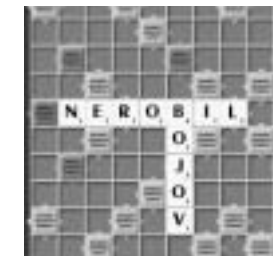
1) Pridaním jedného alebo viacerých kamenov na začiatok alebo koniec slova, ktoré je už na hracej doske, alebo na oba konce slova.

Napríklad zo slova ROBIL, môžeme pridaním písmen vytvoriť nové slová UROBIL, NEROBIL, ROBILA, NEROBILI atď.



2) Položením slova kolmo na slovo, ktoré je už na hracej doske. Nové slovo musí použiť jedno z písmen tohto slova.

Napríklad pridaním OJOV ku písmenu B, ktoré už je na hracej doske vznikne slovo BOJOV, ktorého hodnota je 4+1+(3x3)+1+1=16



3) Položenie kompletneho slova paralelne so slovom, ktoré je už na hracej doske, tak, aby susediace kamene takisto vytvorili kompletne slovo.

V tomto prípade je v jednom ťahu vytvorených viacero slov a každé z nich sa počíta. Písmená, ktoré sú spoločné pre dve slová sa zarátajú v každom z nich. Skóre za slovo BOJOV je 4+1+(3x2)+1+1=13, za slovo ON 2 body, za slovo JE (3x2)+1=7, za slovo OR a za slovo VO po 2 body. Spolu v tomto ťahu hráč získal 13+2+7+2+2=27 bodov .



4) Nové slovo takisto môže pridať písmeno k existujúcemu slovu. Napríklad položením slova BOJOVÁ tak, že k slovu NEROBIL bude doplnené písmeno O. V tomto prípade hráč vytvoril dve nové slová a získava body za obe: (4x2)+1+(3x2)+1+1+4=21 bodov za slovo BOJOVÁ a 1+1+1+1+4+1+2+1=12 bodov za slovo NEROBILO, spolu 33 bodov.



5) Poslednym variantom môže byť „premostenie“ dvoch alebo viacerých písmen. (Môže sa to stať az vo stvrtom a ďalších ťahoch). Napríklad položením písmen AD medzi slová NEHOVORÍM a BOJOVALI, vznikne slovo RADA. Niekedy môže nové slovo prechádzať dvomi políčkami so slovnou prémieu, bodovy súčet slova sa potom zdvojnásobí dvakrát, t. j. zostvornásobí sa alebo sa dvakrát strojnásobí, teda zdeväťnásobí!

V tomto prípade sme k uz polozenym slovám NEHOVORÍM a BOJOVALI pridali písmená DO,OV a NA tak, že vzniklo slovo DOMOVINA. Dosiiahnuty bodovy súčet je 2+1+2+(1x2)+1+1+1+1=11x3x3=99 bodov.



Koniec hry

Hra sa končí, ak vo vrecúsku uz nie sú žiadne kamene a jeden z hráčov použil všetky kamene zo svojho zásobníka. Hra sa končí, ak vsetci hráči vynechali ťah alebo menili svoje kamene v dvoch po sebe idúcich kolách.

Po scítaní všetkých bodovych súctov sa výsledok každého hráca zníží o súčet bodovych hodnôt kamenov, ktoré im zostali v zásobníku (neodohrali ich). Ak jeden z hráčov použil všetky svoje kamene, jeho výsledok sa zvyši o bodovú hodnotu nepoužitých kamenov všetkých ostatných hráčov.

Napr. ak prvému hráčovi zostali na konci hry v zásobníku písmená X a A, jeho výsledok sa zníži o 11 bodov. Hráč, ktorý použil všetky svoje kamene, si pripočíta 11 bodov k svojmu výsledku.

Pamätajte, že hru možno vyhrať alebo prehrať poslednym písmenom vo vrecúsku!

OBJASNENIE ZVYCAJNE NESPRÁVNE CHÁPANXCH PRAVIDIEL

- Ak sa hociktory kamen dotyka iného kamena v susednych radoch, musí so všetkymi takymito kamenmi v kolmom smere vytvoriť platné kompletné slovo.

- Rovnaké slovo možno použiť v jednej hre opakovane.

- Dovolené je ohybať slová.

- Slovo možno rozširovať z oboch strán v jednom a tom istom ťahu, napr. MUCIL na UMUCILA.

- Všetky kamene zahraté v jednom ťahu sa musia umiestniť v jednej spojitjej línii vodorovne alebo zvisle.

- Nie je prípustné pridávať v jednom ťahu kamene k rôznym slovám na hracej doske.

- Bonusy na prémiovych políčkach sa vzťahujú iba na ťah, v ktorom sa na ne polozia kamene, teda po položení kamena na prémiové políčko sa do konca hry toto políčko považuje za obycajnέ.

- Keď je v jednom ťahu vytvorené viac nez jedno slovo, započítava sa každé slovo. Bezné hodnoty písmen sa započítavajú do výsledku každého slova, v ktorom sa nachádzajú (s plnou prémiovou hodnotou, ak boli položené na prémiové políčko).

- Ak slovo krízuje dve prémiové slovné políčka, bodovy súčet slova sa zdvojnásobí dvakrát, t. j. zostvornásobí sa alebo sa dvakrát strojnásobí, teda zdeväťnásobí sa pôvodny celkový súčet. Za určitých okolností môže premostením slov vzniknúť nové slovo tak, že sa položili kamene na tri slovné prémiové políčka, vtedy sa hodnota slova trikrát strojnásobí, t. j. dvadsaťsedemkrát sa zvyší hodnota takto vytvoreného slova.

- Ak sa na červené dvojnásobné alebo trojnásobné prémiové slovné políčko položí prázdny kamen, súčet bodovych hodnôt slova sa zdvojnásobí alebo strojnásobí, aj keď samotny prázdny kamen nemá žiadnu bodovú hodnotu. Ak sa položí kamen na modré trojnásobné alebo dvojnásobné prémiové písmenové políčko, hodnota prázdneho kamena zostáva stále nula.

- Ak jeden z hráčov použil všetky svoje kamene a vrecúsko je prázdne, hra sa končí. Nemožno urobiť žiadny ďalší ťah. V niektorých hrách sa žiadnemu hráčovi nepodarí minúť všetky svoje kamene. V tomto prípade hra pokračuje dovtedy, kym sa neurobia všetky možné ťahy. Ak nie je hráč schopny položiť kamen, vynechá ťah. Ak vsetci hráči vynechali ťah v dvoch po sebe idúcich kolách, hra sa končí.

- Slovník alebo slovná príručka sa nesmú používať počas hry na hľadanie slov, ktoré by sa hodili ku kamenom v hráčovom zásobníku. Možno sa do nich pozrieť len po položení slova, proti ktorému je vznesená námietka.

VARIÁCIE HRY

VARIANTY

Varianty hry by sa mali hrať len tam, kde s tým súhlasia vsetci hráči. V prípade vyhrad sa odporúca použiť standardné pravidlá.

DOMÁCE PRAVIDLÁ

Obnovovanie zolíkov

Oficiálne pravidlá urcuujú, že keď sa zolík položí, nemôže sa ním pohnúť. Existuje variant, v ktorom sa môže zolíkmi pohybovať. Ak napr. bolo položené slovo GĚL so zolíkom namiesto L, ktorykoľvek hráč, ktorý je na ťahu a má v zásobníku L, môže si zolíka vziať a nahradiť ho svojím písmenom L. Tento hráč musí potom zolíka okamžite použiť vo svojom ťahu.

Otvoreny slovník

Niektorí hráči hrajú s otvorenymi slovníkmi. Môžu ľubovoľne vyhľadávať akékoľvek vhodné slovo, predtým, ako ho položia. Tento variant je užitočný najmä pri učení sa nových slov.

Tematicky SCRABBLE®

Tematicky SCRABBLE® je dobrá zábava. Ak hráte počas Vianoc, dávajte 5 bodov navyše za každé slovo spojené s Vianocami. Ak ste veľkí športoví nadsenci, snažte sa hrať slová spojené so športom atď. Pozoruhodné pokusy hráčov presvedčiť ostatných, že slová sú spojené s danou tematikou, často dotvárajú zábavny aspekt hry.

Dolníky na otvorenie

Aby sa urobil začiatok zaujímavejším a hra otvorenejšia, možno zaviesť pravidlo, kde hráči musia v prvom ťahu hry zahráť slovo skladajúce sa aspon z 5 písmen, ktoré je podobné pravidlu dolníky na otvorenie v pokri. Ak hráč, ktorý je prvý na rade, nemôže

vytvoriť päťpísmenové slovo, vynechá ťah. Nasleduje hráč po jeho ľavej ruke a tak to pokračuje dovtedy, kym jeden z hráčov nepoloží 5 a viacpísmenové slovo. Ak nikto nedokáže vytvoriť päťpísmenové slovo, začínajúci hráč dostane sancu vytvoriť stvor-písmenové slovo. Ak to nemôže urobiť, vynechá ťah a hra sa presunie naľavo ako predtým.

Dvojvrecúskovy SCRABBLE®

Aby sa hra uľahčila, rozdeľte písmená zo súpravy na spoluhlásky a samohlásky a rozdeľte ich do dvoch samostatnych vrecúskov. Potom nechajte hráčov voliť si pri vyberaní kamenov, ci chcú spoluhlásku alebo samohlásku.

Anti - SCRABBLE®

Ak ste dohrali hru SCRABBLE®, skúste anti SCRABBLE®. Každý hráč v poradí odstráni najmenej jedno a nie viac ako 6 písmen z hracej dosky. Odstránené písmená musia byť z jedného slova na hracej doske. Po vykonaní ťahu všetky slová, ktoré zostanú na hracej doske, by mali byť platné a navzájom späté na spôsob krízovky. Hra pokračuje dovtedy, kym nie sú odstránené všetky kamene alebo kym uz nemožno urobiť žiadny platny ťah. Hráčom sa započítava číselná hodnota všetkych kamenov, ktoré odstránili.

Bingo SCRABBLE®

Bingo SCRABBLE® je veľmi podobné obycajnému bingu, len sa hrá so scrabblovymi kamenmi.

Ako hrať:

- Vymyslíte si dve sedempísmenové slová a zapíste si ich. Uistíte sa, že ste nepoužili viac písmen ktoréhokoľvek druhu, ako ich je v súprave na SCRABBLE® (overte si to počtom písmen na začiatku pravidiel), napr. ak sú v súprave SCRABBLE® tri písmená D, musíte sa uistiť, že dve slová spolu neobsahujú viac ako tri písmená D.
 - Jeden z hráčov alebo neutrálna osoba náhodne vyberá písmená z vrecúska na SCRABBLE® a vyvoláva ich. Vyciarknite tie, ktoré sú vo Vasich slovách. Keď ste preciarikli všetky písmená v oboch slovách, zavolajte Bingo SCRABBLE®. Vyvolávac skontroluje Vás zoznam, aby sa uistil, že ste ho vyciarkli správne.

Dodatok: Naraz sa smie preciarкнуť len 1 písmeno, to znamená, že ak máte vo Vasich dvoch slovách 4 písmená E, pri vyvolaní E môžete vyskrtnúť len jedno z nich.

TURNAJOVÉ PRAVIDLÁ

Používanie hodín

Hodiny možno použiť na limitovanie času, ktorý má každý hráč na svoj ťah. Na majstrovstvách Slovenska v SCRABBLE® sa používajú originálne hodiny SCRABBLE® a každý hráč má na každý ťah 2 minúty. Po uplynutí tohto limitu stráca hráč ťah a na rade je jeho súper. Niekde sa (vzhľadom na nedostatok originálnych hodín) používajú sachové hodiny. Každý z hráčov má na všetky ťahy spolu 25 minút. Po prekročení tohto limitu sa po skončení hry odpočíta hráčovi 20 bodov za každú začatú minútu. Podrobné pravidlá, podľa ktorých sa hrá na Majstrovstvách Slovenska, nájdete na domovskej stránke SSS.

Solitérovy SCRABBLE®

Hoci SCRABBLE® bol navrhnuty ako hra pre 2 az 4 osoby, mnoho ľudí v nom nachádza pútavú hru pre jedného.

Sú rôzne spôsoby, ktorými sa môže hrať:

- Hráč sa môže snažiť prekonať svoje vlastné predchádzajúce výsledky. Používa len jeden zásobník.
 - Hráč si pripraví dva zásobníky – jeden pre seba a jeden pre imaginárneho protivníka.
 - Kamene sa otocia tvárou nahor. Uvázenym vyberom a pomocou slovníka sa hráč snaží dosiahnuť najvyšší možny počet bodov. Najvyššie dosiahnuteľné skóre v SCRABBLE® je stále tajomstvom.

Vykladací SCRABBLE®

Tento spôsob hry vynasiel Belgican Hyppolite Wouters. Vsetci hráči hrajú s rovnakymi kamenmi, ale dostávajú body iba za slová, ktoré vytvoría oni. Vo vykkladacom SCRABBLE® šťastie nehrá žiadnu úlohu. Hru môže hrať ľubovoľny počet hráčov. Môžu ju hrať aj dvaja hráči, ale napríklad vo frankofónnych krajinách, kde je tento

spôsob hry veľmi populárny, sa na jednej hre zúčastnilo viac nez 1000 hráčov. Ako hrať?

Každý hráč má kompletnú súpravu kamenov, zásobník a hraciu dosku. Predtým, ako sa hra začne, vsetci hráči si zoradia kamene podľa abecedy tvárou nahor. Rozhodca (alebo jeden z hráčov, ak tam rozhodca nie je) náhodne vytiahne 7 kamenov z vrecúska alebo zo súpravy ulozenej tvárou nadol vo vrchnáku súpravy a ohlásí ich. Vsetci hráči si vyberú tie isté kamene, dajú si ich do zásobníka. Snažia sa nájsť slovo s najvyššou bodovou hodnotou. Do troch minút musia napísať na papierik slovo, jeho bodovú hodnotu a polohu prvého písmena slova na hracej doske. (Pozri písmená a čísla vytlačené okolo okraja hracej dosky. Ak slovo má ísť vodorovne, prvé sa napíše písmeno, napr. H8; ak zvisle, prvé sa napíše číslo, napr. 8H). Rozhodca zozbiera všetky papieriky a povie nahlas slovo s najvyššou bodovou hodnotou; vsetci hráči teraz umiestnia toto slovo na hraciu dosku (odstránia svoje slovo, ak nie je rovnaké). Do individuálneho bodovania sa započítava len slovo, ktoré napísali na papierik. Ak je slovo odmietnuté ako neprípustné, hráč nezískava žiadne body. Rozhodca potom vytiahne nové kamene, aby doplnil ich celkový počet v svojom zásobníku na sedem. Nahlas ich oznámí všetkym hráčom. Hráci sa znovu snažia vytvoriť slovo s najvyšším počtom bodov a polozia ho na hraciu dosku. Dodržiavajú pritom pravidlá ako pri normálnom SCRABBLE®. Hráči napíšu na druhy papierik svoje druhé slovo, jeho bodovú hodnotu a zápis jeho polohy na hracej doske. Hra pokračuje dovtedy, kym sa nevyzrebuje a nepoloží všetkych 100 kamenov, alebo kym nik z hráčov nie je schopny vytvoriť nové slovo. V prvych pätnástich zrebovaných zásobníkoch musia byť minimálne 2 samohlásky a minimálne 2 spoluhlásky (zolíky sa môžu rátať ako samohlásky i spoluhlásky). Ak to tak nie je, všetky kamene sa vlozia naspäť do vrecúska a vyzrebuje sa 7 nových kamenov.

Vítazom je hráč s najvyšším celkovým bodovym súctom. Vo vykkladacom SCRABBLE® nie je žiadna stratégia, hráči musia v každom ťahu nájsť slovo s najvyššou bodovou hodnotou.

DALSIE INFORMÁCIE

Servis pre zákazníkov

V prípade, že potrebujete náhradné hracie kamene, alebo máte dotaz na akýkoľvek produkt firmy Mattel, kontaktujte vyhradného distribútora (adresa je uvedená na balení).

Slovensky spolok Scrabble

Na Slovensku vznikol v roku 1998 Slovensky spolok SCRABBLE® (SSS), ktorý organizuje Majstrovstvá Slovenska v SCRABBLE®, ako aj kvalifikačné turnaje na tieto majstrovstvá. Spolok má domovskú stránku www.scrabble.sk. Skontaktovať s členmi spolku sa môžete na adrese: Slovensky spolok Scrabble, Hornozoborská 118, 949 01 Nitra.

Internet

SCRABBLE® má internetovú stránku, kde hráči môžu zistiť viac aktuálnych informácií, hrať hry a nájsť užitocné pokyny ohľadne stratégie, taktiky a variáciach hry.

Adresa je www.mattelscrabble.com

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

© 2003 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303.

Global Express Slovakia s.r.o., Brusno c. 461, 972 32 Chrenovec-Brusno, Slovenská republika.

SCRABBLE® is a registered trademark of J.W. Spear & Sons Limited, a subsidiary of Mattel, Inc.

51292-0628