

### OBSAH

- 1 hrací plán
- 1 kalíšek s víčkem
- 12 kostek s písmeny
- 1 blok k počítání skóre
- 1 tužka
- 1 přesýpací hodiny, které odpočítávají 60 sekund

### 12 kostek s písmeny

K dispozici je 12 kostek s písmeny abecedy a jednou prázdnou stranou.

Každé z písmen má bodovou hodnotu označenou číslem v pravém dolním rohu písmene.

Prázdná strana nemá žádnou bodovou hodnotu, ale lze ji použít jako kterékoli písmeno. Když je zahrána, musí hráč uvést, jaké písmeno představuje. Toto písmeno bude představovat až do chvíle, kdy je odstraněna z hracího plánu.

### PŘÍPRAVA

Hrací plán položte doprostřed místa, kde budete hrát.

Nejprve určete, který hráč bude začínat. Vyberte jednu kostku s písmeny a každý hráč touto kostkou hodí. Začíná hráč, který má písmeno nejbližší začátku abecedy, přičemž prázdné pole je před „A“. Všechny kostky se vrátí do kalíšku.

### PRÁVIDLA HRY

#### Umístění prvního slova

Tady se hra rozjíždí.

Na kalíšek s kostkami se nasadí víčko a první hráč jím zatřeše a překlápí ho na rovný povrch. Víčko má takový tvar, aby se v něm zachytilo sedm kostek. Hráč sejmeme kalíšek z víčka a použije písmena na horní straně zachycených kostek k vytvoření prvního slova. Přesýpací hodiny se otočí a hráč má 60 sekund na to, aby ze dvou nebo více písmen vytvořil na hracím plánu slovo

ve směru zleva doprava nebo shora dolů tak, aby jedno písmeno bylo na prostředním poli (s hvězdičkou). Hráč musí své slovo umístit do 60 sekund, jinak jeho tah propadá.

Tip: Když je kalíšek víčkem dolů, ještě s ním několikrát zatřeste, aby kostky zapadly na správná místa.

#### Počítání bodů za první slovo

Hráč dokončí tah tím, že spočítá a oznámí dosažené body, které se zapíše do bodovacího notesu.

Skóre za tah se vypočítá sečtením všech hodnot čísel na písmenech a případných prémieových hodnot vyplývajících z použití prémieových polí.

Pokud se písmena dotýkají dalších kostek v sousedních řadách, musí se všemi takovými kostkami tvořit úplná slova jako v křížovce.

#### Přičtení bonusu 50 bodů

Hráč, který v jednom tahu použije všech sedm písmen, získá navíc k běžnému počtu bodů za tah prémii 50 bodů. Těchto 50 bodů se připočte po zdvojení nebo ztrojení hodnoty slova.

#### Tah dalšího hráče

Všechny nepoužité kostky se vrátí do kalíšku. Další hráč nyní kalíškem znovu zatřeše a obrátí ho. Hráč musí pomoci kterýchkoli ze sedmi kostek, které mu padnou, vytvořit nové slovo, přičemž musí vycházet ze slova, které je už na hracím plánu.

#### A tady přichází ke slovu SCRAMBLE.

Na konci tohoto tahu a po všech následujících tazích hráč odstraní všechna písmena, která nejsou použita v jím vytvořeném slově.



Například hráč 2 přidal písmena OLO k písmenu K ve slově OBLAK. Na konci tahu hráče 2 se odstraní písmena OBLA a na hracím plánu zůstane pouze slovo KOLO.

#### Na začátku tahu není na hracím plánu nikdy víc než jedno slovo.

Když hráč pouze prodlouží stávající slovo, aniž by vytvořil druhé slovo, všechny kostky se odstraní a vrátí do kalíšku. Další hráč pak svoje slovo začíná na prostředním poli.



Například hráč 2 přidal písmeno A ke slovu OBLAK. Na konci tahu hráče 2 se odstraní celé slovo OBLAKA a další hráč začne své slovo na prostředním poli.

Všechny kostky s písmeny hrané v tomto a následujících tazích musí být umístěny v jedné spojitě řadě vodorovně nebo svisle. Slova nelze hrát úhlopříčně.

### Přípustná slova

Můžete hrát jakákoli slova uvedená ve standardním slovníku spisovné češtiny s výjimkou zkratk, předpon a přípon a slov, ve kterých se píšou apostrofy nebo spojovníky. Cizí slova uvedená ve standardním slovníku se považují za přejatá do angličtiny a jsou povolena. Před začátkem hry se musí všichni hráči dohodnout na slovníku, který budou používat.

### Vznášení námitek proti slovům

Po zahrání slova lze předtím, než budou připočteny body a další hráč zahájí svůj tah, vznést proti slovu námitku. Pouze v této chvíli se můžete podívat do slovníku a zkontrolovat pravopis nebo použití slova. Pokud slovo, proti kterému byla vznesena námitka, není přijatelné, hráč si vezme písmena zpět a jeho tah propadá.

### Prémieová pole na HRACÍM PLÁNU

Hrací plán se skládá z 9 x 9 polí v hrací oblasti s mřížkou, která odděluje jednotlivá pole. Na hracím plánu jsou prémieová pole, která mají bonusovou bodovou hodnotu:

#### Prémieová pole pro písmena

Světle modré pole zdvojnásobuje bodovou hodnotu písmene, které je na něj umístěno. Tmavě modré pole ztrojnásobuje bodovou hodnotu písmene, které je na něj umístěno.

#### Prémieová pole pro slova

Růžové pole zdvojnásobuje bodovou hodnotu slova. Červené pole ztrojnásobuje bodovou hodnotu slova.

**Poznámka:** středové pole se počítá jakou pole se zdvojenou hodnotou slova. Pokaždé, když slovo protíná tento čtverec (včetně prvního tahu), se bodová hodnota slova zdvojnásobuje.

Pokud slovo protíná prémieová pole pro písmena i slova, sečtou se nejprve všechny bonusové hodnoty písmen a potom se zdvojnásobí nebo ztrojnásobí bodová hodnota slova.

Bonusová hodnota prémieového pole platí pouze v tahu, kdy je na pole umístěna kostka s písmenem.

Když je na pole se zdvojenou nebo ztrojenou hodnotou slova umístěna kostka s prázdnou stranou, je bodová hodnota slova zdvojnásobena nebo ztrojnásobena, i když samotná prázdná kostka nemá žádnou bodovou hodnotu. Když je prázdná kostka umístěna na pole se zdvojenou nebo ztrojenou hodnotou písmene, zůstává její hodnota stále nulová.

Hráč získává plný počet bodů za všechna slova, která ve svém tahu vytvoří nebo pozmění. Včetně všech bonusových bodů za prémieová pole, na která umístí kostky s písmeny.

Nová slova lze vytvářet čtyřmi různými způsoby:

1. Přidáním jednoho nebo více písmen na začátek nebo konec slova, které již je na hracím plánu, nebo na obojí, začátek i na konec takového slova. např. ze slova LED vznikne slovo HLEDÍ.



2. Umístěním slova v pravém úhlu ke slovu, které již je na hracím plánu. V novém slově musí být použito jedno z písmen slova, které již je na hracím plánu. např. se k písmenu K na hracím plánu přidají písmena OLO a vznikne slovo KOLO.



3. Umístěním celého slova souběžně s již zahráným slovem tak, aby sousedící kostky rovněž tvořily úplná slova. např. se zahráje slovo PANÁK, které zároveň vytvoří slova OP, LA a ON.



V tomto příkladu vznikne v jednom tahu více slov a za každé z nich se započítají body. Do bodů za každé slovo se započítávají i společná písmena (včetně celé prémieové hodnoty, pokud jsou písmena na prémieových polích).

4. Nové slovo může rovněž přidat písmeno ke stávajícímu slovu. např. se zahráje slovo SENÁ tak, že písmeno A se propojí se slovem OBLAK a vznikne také slovo OBLAKA.



Někdy může slovo procházet dvěma prémieovými poli pro slova. Bodová hodnota slova se zdvojnásobí a pak znovu zdvojnásobí - celkem tedy čtyřnásobek bodové hodnoty celého slova - nebo ztrojnásobí a pak znovu ztrojnásobí - celkem tedy devítinásobek bodové hodnoty celého slova!

### Konec hry

Hra končí, když jeden z hráčů dosáhne 200 bodů!

### Hra SCRABBLE® Scramble si můžete vzít i s sebou a bavit se na cestách!

Kalíšek má takový tvar, aby se do něj dal vložit hrací plán, přesýpací hodiny a kostky. Uvnitř kalíšku je speciální okraj, za který se zachytí složený hrací plán, takže tento kus vždy sbalte jako první.

ONLINE  
www.mattelscrabble.com

### Hra SCRABBLE® má webové stránky, na kterých hráči mohou:

- získat aktuální informace,
- hrát hry,
- získat užitečné rady ke strategii a taktice,
- získat informace o obměnách hry,
- dozvědět se o knihách, které se týkají hry Scrabble.

Prosím použijte tuto adresu i v budoucnu  
Mattel Czech Republic s.r.o., The Forum, Václavské nám. 19, Praha 1.  
Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB.

© J.W. Spear & Sons Limited, 1948, 1949, 1953, 1955, 1988 and 1999.  
© 2007 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

SCRABBLE is a registered trademark of J.W. Spear & Sons Limited, a subsidiary of Mattel, Inc. SCRABBLE je zapsaná ochranná známka společnosti J.W. Spear & Sons Limited, dceřiná společnost Mattel, Inc.

M9179-0629



**Věk: 10+ Počet hráčů: 2 nebo více**

### ZPŮSOB HRY

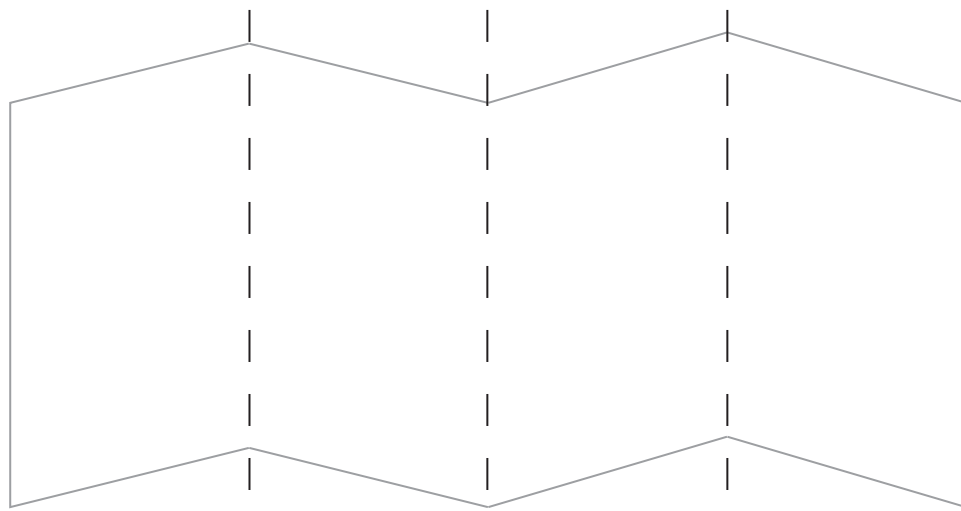
### Klasická slovní hra v nové podobě!

SCRABBLE® Scramble je slovní hra pro 2 nebo více hráčů. Stejně jako u vaší oblíbené slovní hry spočívá hraní v tvoření do sebe vzájemně zapadajících slov, podobně jako v křížovkách, na hracím plánu SCRABBLE®. Ale ve hře SCRABBLE® Scramble používáte kostky s písmeny a postupujete k vítězství na neustále se měnícím herním plánu. Hra je rychlá a vzrušující.

Cílem hry je získat jako první 200 bodů. Každý hráč soutěží používáním kostek s písmeny v kombinacích a na místech, kde může nejlépe využít hodnoty písmen a prémieových polí na hracím plánu.

## Folding Guide

### Step 1 Accordion fold



Front  
when  
folded

### Step 2 Then fold in half



ITEM NO.: M9179	LANG.: Czech	GRAPHIC DESIGNER: Kenneth Chan	PROOF APPROVAL
PART CODE: M9179-0629		PI ENGINEER:	SIGN OFF (GRAPHIC):
ITEM NAME: SCRABBLE® Brand Crossword Game Scramble!		PROJECT ENGINEER:	
TOY YEAR: 2008 Spring		CS VENDOR: Ocean	
PKG. SIZE: 3.725"x 5.6"	VER.: 1st Run	SOFTWARE: Illustrator CS2	
PKG. SPEC.: Instruction Sheet		COLOR PROFILE/LPI: Mag C2S/175lpi	
BLANK SIZE: 16" x 14"		CS DATE:	DATE:

NOTES TO PRINTER: Proofs accurate for process color only. All spot colors must follow PMS Color Formula Guide or color swatch specified.

