

SCRABBLE®

AZ EGYEDÜLÁLLÓ SZÓKIRAKÓ JÁTÉK

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

- 1 játéktábla
- 100 betűzseton
- 4 betűtartó
- 1 zsetontartó zsák

BETŰZSETON

Összesen 98 betűzseton van. Ezeken a betű mellett az adott betű pontértéke is fel van tüntetve.

Van még két, felirat és pontérték nélküli zseton is. Ezek tetszőleges betűként használhatók. Amikor egy ilyen zseton játékbá kerül, a játékosnak meg kell mondania, hogy melyik betűt kívánja vele helyettesíteni. Ezek után a zseton a játék végéig csak a megnevezett betű helyett állhat.

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden betűzsetont be kell tenni a zsákba. A kezdő játékos kilétének megállapításához mindegyik játékosnak húznia kell egy betűt a zsákból. Az kezd, aki az ábécé elejéhez legközelebb álló betűt húzza. (A felirat nélküli zsetonok az „A” betű előttinek számítanak.) Ezután vissza kell tenni a kihúzott betűket a zsákba.

A játékosoknak sorban egymás után húzniuk kell hét-hét új betűzsetont, melyeket be kell tenniük a betűtartóikba.

A pontszámok nyilvántartásához szükség lesz tollra és papírra.

JÁTÉKSZABÁLYOK

Az első szó kirakása

Az első játékosnak legalább két betű felhasználásával alkotnia kell egy szót, majd vízszintesen vagy függőlegesen ki kell raknia a táblára úgy, hogy az egyik betű a középső (a csillaggal jelölt) mezőre kerüljön. A szavak átlósan nem rakhatók le.

A körben szerzett pontszám kiszámítása: adjuk össze a zsetonokon látható számokat, figyelembe véve a jutalommezők értékszorzó hatását.

Erre példa

Az 1. játékos betűtartójában az **A₁**, **D₂**, **E₁**, **L₁**, **K₁**, **L₁** és **Ó₂** betűk vannak, mindegyikből egy darab, és ezekből az **E₁**, **L₁**, **A₁**, **D₂**, **Ó₂** szót rakja ki.



Itt az „E” betű pontértéke 1, melyet meg kell szorozni 2-vel, mert a betű egy kétszeres betűértéket jelző mezőre került. Az L 1, az A 1, a D 2, az Ó 2 pontértékű. Ez összesen 8 pont. Megjegyzés: a középső mező kétszeres szóértéket jelöl, így a szó teljes betűértékét meg kell duplázni, azaz ez a szó összesen 16 pontot ér.

Körének befejezéseként a játékos összszámolja és bemondja a pontszámát, melyet a pontozó rögzít.

A játékosnak minden kör végén húznia kell annyi új zsetont, amennyit lerakott a táblára, hogy a betűtartójában továbbra is hét betűzseton legyen.

A játék további menete

A másodikként sorra kerülő játékosnak és az utána következőknek egy vagy több betűzseton lerakásával rendre ki kell egészíteniük egy korábban kirakott szó betűit olyan módon, hogy ezzel új szavakat képezzenek. Szókirakás helyett passzolni is lehet, illetve ki lehet cserélni a zsetonokat a zsákban lévőekkel.

Mind ebben, mind a további lépésekben csak egy vízszintes sor vagy egy függőleges oszlop mentén lehet elhelyezni a betűzsetonokat.

Szomszédos sorokba és oszlopokba csak akkor tehetők betűzsetonok, ha az egymást érintő betűk is mind értelmes szavakat alkotnak, akár csak egy keresztretjvényben.

Egy menetben csak egyetlen szó mellé tehetők betűzsetonok, és csak a tábla egy részén rakhatók ki új szavak.

A menet során kirakott és módosított ÖSSZES szóért teljes pontszám jár. Ha a menet során több szót is sikerül kirakni, a szavak közös betűzsetonjainak értéke mindkét szó pontszámába beleszámít. Figyelembe kell venni azon jutalommezők jutalomértékét is, amelyekre a játékos az adott lépésben helyezett betűzsetont.

A TÁBLA prémiummezői

A táblán speciális jutalommezők is találhatóak, melyek jutalompontokat képviselnek. Az ilyen mezők értéke fel van tüntetve a táblán.

Ha a szó betűjutalom- és szójutalom-mezőn is áthalad, az összes betűjutalom pontérték összegzését követően kell megduplázni vagy megháromszorozni a szó teljes pontszámát.

A jutalomnégyzetek többletpontjai csak abban a körben számítanak, amelyben a betűk a jutalommezőkre kerülnek.

Ha felirat nélküli zseton kétszeres vagy háromszoros szóértéket jelölő mezőre kerül, a szó pontértéke annak ellenére is duplázandó, illetve triplázandó, hogy magának a felirat nélküli zsetonnak nincs pontértéke. A kétszeres vagy háromszoros betűértéket jelölő mezőre kerülő felirat nélküli zsetonok pontértéke továbbra is nulla.

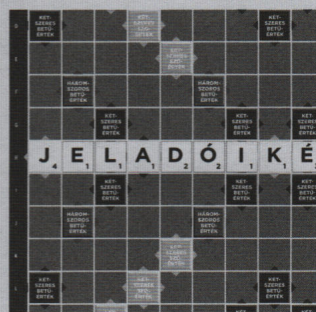
A BETŰJÁTÉK SZABÁLYAI

Új szavak ötféleképpen rakhatók ki:

1. Egy vagy több betűzseton hozzáillesztése már kirakott szó elejéhez, végéhez, illetve elejéhez és végéhez is.

Erre példa

Az ELADÓIK szóból a JELADÓIKÉ szó kirakása.

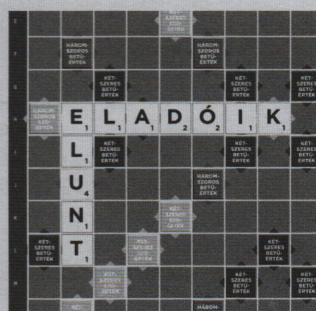


A „J” betű háromszoros szóértéket jelző mezőre került, így a szó pontértéke $(4+1+1+1+2+2+1+1+3) \times 3$, azaz $16 \times 3 = 48$. Ezúttal sem az „A” betű alatti kétszeres betűértéket jelölő mező utasítását, sem a középső mező kétszeres szóérték utasítását nem kell figyelembe venni, mivel ezek a betűk nem ebben a lépésben kerültek ezekre a mezőkre.

2. Új szót alkotó betűzsetonok kirakása korábban kirakott szó betűire merőlegesen. Az új szónál kötelező felhasználni egy korábban kirakott szó valamelyik betűjét.

Erre példa

Az ELUNT szó kirakása a már kirakott ELADÓIK szó E betűjének L, U, N és T betűkkel való kiegészítésével.



Az ELUNT szó pontértéke 16.

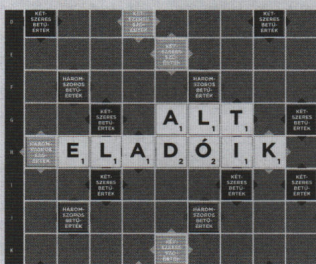
$(E_1, L_1, U_4 \times 3, N_1, T_1)$

Összesen: $1+1+(4 \times 3)+1+1 = 16$

3. Önálló szót alkotó betűzsetonok elhelyezése egy korábban kirakott szó betűivel párhuzamosan úgy, hogy a szomszédos betűk maguk is mind értelmes szavakat alkossanak.

Erre példa

Az ALT szó kirakása, amelynek révén egyben az AD, LÓ és TI szavak is létrejönnek.



Az ALT pontértéke $1+1+(2 \times 1) = 4$,
az AD értéke **3**, a LÓ értéke **3**,
a TI értéke pedig $(2 \times 1)+1 = 3$.
Összesen $4+3+3+3 = 13$

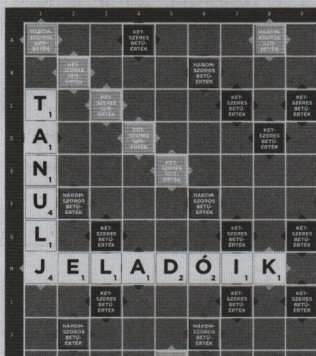
Ebben a példában egy menetben több szó is keletkezik, és ezek mindegyikének pontértéke beleszámít a pontszámba.

A szavak közös betűi mindkét szó pontértékébe beleszámítanak (ha a betűk jutalommezőkön vannak, akkor jutalomértékkel együtt).

4. Új szó kirakása úgy, hogy az egyik betű már kirakott szó betűit kiegészítve is értelmes szót alkot.

Erre példa

Például a TANULJ szó kirakása úgy, hogy az ELADÓIK szó elé illesztett „J” betűvel egyben a JELADÓIK szó is létrejön.

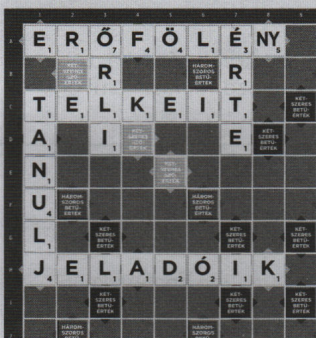


A JELADÓIK szónál a J háromszoros szóértéket meghatározó mezőre került, így a szó pontértéke $13 \times 3 = 39$. A TANULJ szónál is a háromszoros szóértéket meghatározó mezőre került, így a szó pontértéke (figyelembe véve, hogy az „A” betű kétszeres betűértéket meghatározó mezőre került) a következőképpen alakul: $13 \times 3 = 39$. Így a menetben kirakott két szó pontértéke összesen $39+39 = 78$ pont.

5. Két vagy több betűseton felhasználásával híd képzése korábban párhuzamosan kirakott szavak között.
(Erre csak a játék 4. lépésétől kezdve adódik lehetőség.)

Erre példa

Az „ER”, „FÖL” és „NY” betűcsoportok beillesztése rendre az „Ő” és az „É” betű elé, közé és mögé, és ezzel az ERŐFÖLÉNY szó kirakása.



Az ERŐFÖLÉNY szó betűsetonjainak pontértéke **26** pont, melyet az „F” betű alatti kétszeres betűértéket jelölő mező további 4 ponttal növel. A betűsetonokból összeálló pontérték megháromszorozásával **90** pontot kapunk, amelynek újbóli megháromszorozásával megkapjuk a végeredményt, ami **270** pont!

Előfordul, hogy a kirakott szót alkotó betűsetonok két szójutalom-mezőt is lefednek. Két kétszeres szóértéket jelölő mező esetén duplázást követően újra meg kell kétszerezni, két háromszoros szóértéket jelölő mezőn való áthaladásakor pedig triplázást követően újra meg kell háromszorozni a szó pontértékét, így a szó teljes eredeti értékének négyszeresével, illetve kilencszeresével kell számolni!

Betűsetonok cseréje

Bármely játékos felhasználhatja fordulóját arra, hogy más betűsetonokra cserélje a betűtartóján található valamely, vagy akár mindegyik betűsetont. A játékos ezután csak a következő körben kerül újra játékba.

Passzolás (kör kihagyása)

Ha a játékos sem szót nem akar kirakni, sem betűsetont nem akar cserélni, egyszerűen kihagyhatja az adott kört, akkor is, ha egyébként ki tudna rakni valamilyen szót. (Ha azonban két egymást követő körben mindegyik játékos passzol, a játék véget ér.)

Milyen szavak rakhatók ki?

A játék során bármilyen irodalmi szó használható, amelyet a hivatalos magyar értelmező szótár tartalmaz (mégpedig bármilyen személyben, esetben, nemben, alakban, időben, cselekvényben és módban), továbbá olyan átvett szó, amely használata általános, valamint általánosan használatos eredeti és eredetileg saját általánosított szavak (pl. karma, lux, googolni). A szabályzat nem engedi meg a tulajdonnevek, rövidítések, indulatszavak és az egybetűs szavak használatát. A szabályzat továbbá nem engedélyezi a sértő vagy pejoratív jelentésű szavak használatát.

Táblára helyezett betűseton csak abban az esetben vehető le, ha valamelyik játékos megkérdőjelezi az adott betűseton(ok) felhasználásával kirakott szó érvényességét, és kiderül, hogy a szó tényleg nem felel meg a szabályoknak.

Szavak érvényességének megtámadása

A játékosok a szó előzetesen meghatározott szótárban vagy lexikonban való kikeresésével ellenőrizhetik a szavak érvényességét (a pontszám beszámítása és a következő játékos sorra kerülése előtt). Ha a vitatott szó nem szerepel a szótárban / lexikonban, vagy nyelvi szerepe miatt nem felel meg a játék szabályainak, a kirakó játékosnak le kell vennie a menetben táblára helyezett betűsetonját (betűsetonjait). Ilyenkor természetesen az adott körben szerzett pontjait is elveszíti. Ha a megkérdőjelezett szó érvényes, a szó a játékban marad, és tíz pontot veszít az a játékos, aki megkérdőjelezte a szót.

Megjegyzés: játék közben semmilyen szótár, lexikon és helyesírási tanácsadó nem használható a betűtartóban található zsetonokból alkotható szavak kikeresésére.

50 pontos extra jutalom

Minden olyan játékosnak, akinek egy lépésben sikerül mind a hét betűsetonjától megszabadulnia, 50 jutalompont is jár a szerzett pontszámán felül. A plusz 50 pontot a szóérték megduplázása vagy megháromszorozása UTÁN kell hozzáadni a pontszámhoz.

Mikor ér véget a játék?

A játék akkor ér véget, amikor

- már egy betű sem maradt a zsákban, ÉS valamelyik játékosnak minden betűsetonja elfogy a betűtartójából;
- minden játéklehetőség kimerül, azaz nem lehet több szó kirakni;
- két egymást követő körben mindegyik játékos passzol.

A pontszámok összeadása után minden játékos pontszámából le kell vonni a nála maradt betűsetonok értékének összegét.

Ha valamelyik játékos minden betűsetonját felhasználta, pontszámához hozzá kell adni az összes többi játékosnál maradt betűsetonok összértékét.

Ha valamelyik játékos betűtartóján például egy „A” és egy „ZS” betű marad a játék végén, akkor 9 pontot le kell vonni a pontszámából. Annál a játékosnál pedig, aki minden betűsetonját felhasználta, hozzá kell adni 9 pontot a játékos pontszámához.

Az nyer, akinek a legnagyobb az összpontszáma.

A SZABÁLYOK TISZTÁZÁSA

- Ugyanaz a szó többször is kirakható a játék során.
- A szavak többes számú alakjai is érvényesnek számítanak.
- A jutalommezők jutalompontjai csak abban a körben számítanak, amelyben a betűsetonok az adott jutalommezőkre kerültek.
- Ha valamelyik játékosnak sikerül minden betűsetonjától megszabadulnia, és már egy betű sem maradt a betűtartó zsákban, a játék véget ér. Előfordul, hogy egyik játékosnak sem sikerül megszabadulnia minden betűsetontól. Ebben az esetben a játék addig folytatódik, amíg az összes játéklehetőség ki nem merül. Annak, aki nem tud kirakni semmilyen szót, passzolnia kell.

Szülők figyelmébe:

Látogassanak el a www.facebook.com/scrabbleHU oldalra.

? service.mattel.com

©2021 Mattel. SCRABBLE® is a registered trademark of Mattel. SCRABBLE® a Mattel bejegyzett védjegye. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.



Games

Y9619-ZW70