

КАК ИГРАТЬ



В СЧЕТ ИДЕТ КАЖДОЕ СЛОВО!

SCRABBLE® - это игра в слова для 2, 3 или 4 игроков. Игра заключается в составлении взаимосвязанных по принципу кроссворда слов на игровом поле SCRABBLE®, используя косточки с буквами, обладающие различной ценностью по очкам. Цель игры – набрать наибольшее количество очков. Игроки состязаются, располагая свои косточки с буквами в таких комбинациях и положениях, чтобы получить наибольшую выгоду от ценности букв и призовых клеток на поле. Общий полный счет игры может варьироваться от 400 до 800 очков и более в зависимости от мастерства игроков.

СОСТАВ КОМПЛЕКТА ИГРЫ

1 игровое поле
104 косточки с буквами
4 подставки для косточек
1 мешочек для косточек

104 КОСТОЧКИ С БУКВАМИ

102 косточки с буквами алфавита и 2 пустышки. Каждая косточка с буквой обладает ценностью по очкам (число внизу справа от буквы). Обе пустышки не имеют ценности по очкам, но могут использоваться в качестве любой желаемой буквы. При их использовании игрок должен установить, какую букву она представляет, после чего это не может быть изменено во время игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Приготовьте ручку и бумагу для записи счета. Положите игровое поле в центр. Каждый игрок берет подставку для косточек и кладет ее перед собой. Все косточки помещены в мешочек. Для того чтобы определить, кто будет первым ходить, каждый игрок берет одну косточку. Игрок, буква которого ближе всего к началу алфавита, ходит первым. При этом пустышка предшествует букве "А". Затем косточки возвращаются обратно в мешочек и перемешиваются. Далее игроки по очереди берут по 7 новых косточек и размещают их на своих подставках. Теперь все готово к игре в SCRABBLE®. Игра идет по часовой стрелке.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Подсчет очков

Одного игрока назначают ответственным за подсчет очков. Ответственный за подсчет очков ведет учет очков игроков и записывает их после того, как каждый игрок сделает свой ход.

Обмен косточек

Любой из игроков может использовать свой ход для замены любой или всех косточек на своей подставке. Для этого необходимо перевернуть их буквой вниз, взять такое же количество новых косточек и смешать сброшенные косточки с оставшимися в мешочке. После этого игрок ждет следующего хода.

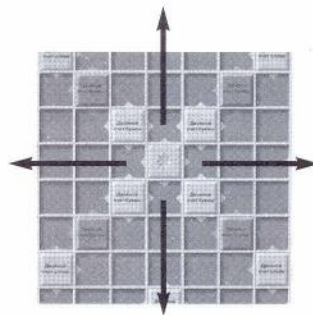
Пас (пропуск хода)

Вместо выставления косточек на поле или замены косточек игроку разрешается пасовать, независимо от того, может ли он составить слово (или слова) или нет.

Однако если все игроки пасуют два раза подряд, игра завершается.

Составление первого слова

Первый игрок составляет слово из двух или более косточек и выкладывает их либо по горизонтали, либо по вертикали так, чтобы одна косточка попадала на центральную клетку (звездочку). Слова по диагонали составлять нельзя.



Все косточки, расставленные при этом и последующем ходе должны располагаться в одну непрерывную линию, горизонтально или вертикально.

Разрешенные слова

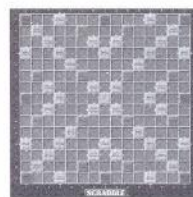
Разрешается использовать все слова, приведенные в стандартном словаре русского языка, за исключением слов, которые пишутся только с прописных букв, сокращений, приставок и суффиксов, и слов, которые пишутся через апостроф или тире. Слова иностранного происхождения, включенные в стандартный словарь русского языка, считаются вошедшими в словарный состав русского языка, и их разрешается использовать. Перед началом игры все игроки должны прийти к согласию в том, какой словарь будет использоваться.

После того, как косточка была поставлена на поле, ее двигать нельзя, если только слово не было успешно оспорено.

Оспаривание слов

Как только слово было составлено, его можно оспорить, перед добавлением очков, и перед тем, как следующий игрок начнет делать свой ход. Только в этом случае можно воспользоваться словарем для проверки правописания и словоупотребления. Если оспариваемое слово неприемлемо, игрок забирает свои косточки назад и теряет свой ход.

Призовые клетки ИГРОВОГО ПОЛЯ



Игровое поле состоит из клеток, по 15 клеток в каждом из 15 рядов, с нанесенной сеткой для расположения косточек. На поле имеются специальные призовые клетки, обладающие премиальной ценностью по очкам:

Призовые клетки за букву

Светло-синяя клетка удваивает ценность поставленной на нее буквы, темно-синяя клетка утраивает ценность поставленной на нее буквы.



Призовые клетки за слово

Ценность всего слова удваивается, если одна из его косточек ставится на светло-красную клетку; она утраивается, если косточка ставится на темно-красную клетку.



Если слово пересекает и призовую клетку за букву, и призовую клетку за слово, перед тем, как удвоить или утроить счет за слово, все премиальные очки слова складываются. Премиальные очки призовых клеток применяются только к тому ходу, в котором на них ставятся косточки.

Если пустышка ставится на красную клетку тройного или двойного счета слова, сумма очков за косточки в слове удваивается или утраивается, даже несмотря на то, что сама пустышка не имеет ценности по очкам. Если она ставится на синюю клетку тройного или двойного счета буквы, ценность пустышки все равно равна нулю.

В данном случае у игрока на подставке имеются косточки **ЗОДЫРВ**, и он составляет слово **ЗДОРОВ**.



Подсчет очков за первое слово

Игрок завершает свой ход подсчетом очков и сообщает количество набранных очков, которое записывается ответственным за подсчет очков.

Количество очков за ход рассчитывается путем сложения всех значений цифр на косточках и премиальных оценок очков, если косточки поставлены на призовые клетки.

В данном случае О равно 1, и удваивается до 2, так как оно ставится на клетку двойного счета буквы; З равно 5; Д - 2; О равно 1; Р равно 1, В равно 1 = 12. Примечание: Центральная клетка красная - она считается как клетка двойного счета слова, поэтому общий счет удваивается до 24 очков.

Завершение очереди

В конце каждого хода игрок добывает такое количество косточек, которое он израсходовал за ход, следовательно, у него всегда должно быть семь косточек на подставке.

После первого хода у игрока 1 на подставке остается 1, поэтому он должен добрать шесть новых косточек.

Дополнительные 50 премиальных очков

Если игрок использовал все семь косточек за один ход, он получает приз в 50 очков в дополнение к обычным очкам, набранным в этом ходе. Эти 50 очков добавляются после удвоения или утроения очков за слово.

В данном случае игрок выставляет слово **ЗДОРОВЫ**, набирая 32 очка при обычной игре + 50 очков за премиальное слово = 82 очка. После этого он набирает 7 новых косточек.



Очередь следующего игрока

Второй и каждый последующий игрок могут поменять косточки, пропустить ход, добавить одну или несколько косточек к тем, которые уже поставлены, чтобы составить слово из двух или более букв.

Все косточки, используемые за любой один ход, следует располагать на поле только в один ряд или в одну колонку.

Если косточки касаются других косточек в соседних рядах, они должны образовывать с ними законченное слово по принципу кроссворда.

Игрок записывает на свой счет все слова, образованные или измененные его ходом. Сюда входят все премиальные очки за любые призовые клетки, на которые он поставил косточки.

У игрока 2 на подставке имеются косточки **ЕАНОВЕО**

Существует пять различных способов составления слов:

1. Добавлением одной или нескольких косточек к началу или концу слова, которое уже выставлено на поле, или и к началу, и к концу такого слова.

например **ЗДОРОВЫ** становится **НЕЗДОРОВЫЕ**.



Последняя буква Е стоит на клетке тройного счета слова, поэтому счет равен $17 \times 3 = 51$. Буква З на клетке тройного счета слова и О на клетке двойного счета слова на центральной клетке не считаются.

2. Расположением слов под прямым углом к слову, которое уже выставлено на поле. В новом слове должна использоваться одна из букв, которые уже имеются на поле. например **АНОВО** добавляется к косточке З, которая уже есть на поле, в итоге получается **ЗАНОВО**.



ЗАНОВО равно 11. (35, А1, Н1, О1, В1 x 2, О1)
Всего $5+1+1+1+(1 \times 2)+1=11$

3. Выставлением законченного слова, параллельного уже выставленному слову, таким образом, чтобы смежные косточки также образовали законченные слова.

например **ТЕМЫ** также формирует **ОТ**, **РЕ**, **ОМ** и **ВЫ**



В данном примере за один ход образовано несколько слов, и подсчитываются очки за все слова.

Подсчитываются общие буквы (с полной премиальной оценкой очков, если они расположены на призовых клетках) по очкам за каждое слово.

ТЕМЫ равно 12. (35, А1, Н1, О1, В1 x 2, О1)
Всего $12+2+4+9=27$

4. Новое слово также можно образовать добавлением буквы к уже имеющемуся слову.

например слово **НОВОЕ** выставлено таким образом, что буква Е связана со словом **ЗДОРОВЫ**, и также образует **ЗДОРОВЫЕ**.



Е в ЗДОРОВЫЕ стоит на клетке тройного счета слова, имея счет $16 \times 3 = 48$, Е также стоит на клетке тройного счета слова в НОВОЕ (с Н на клетке двойного счета буквы), имея счет $6 \times 3 = 18$, итого 66 очков.

5. Последним способом является составление "моста" между двумя или более буквами. (Такое может произойти только на 4ом ходу или позже в игре) например, буквы Л, А, Н, Ш, Ф вставляются между имеющимися на поле Д, А и Т, и получается слово ЛАНДШАФТ.



Иногда слово может пересекать три призовые клетки за слово. Очки за слово удваиваются дважды –общий счет за слово увеличивается в 4 раза; или дважды утраивается– общий счет за слово увеличивается в 9 раз! ЛАНДШАФТ разыгрывается за 26 очков с Ш на клетке двойного счета буквы для дополнительных 8 очков, а затем утраивает счет до 102, а затем утраивает счет снова до итогового счета за ход в 306 очков!

Конец игры

Игра заканчивается, когда выбраны все косточки, и у одного из игроков больше нет косточек на подставке. Игра также завершается, когда сделаны все возможные ходы, или когда все игроки последовательно пропустили свои ходы дважды.

После подсчета всех очков, счет каждого игрока уменьшается на сумму несыгранных косточек, а если один из игроков использовал все свои косточки, его счет увеличивается на сумму всех несыгранных косточек всех других игроков. Например, если у игрока в конце игры на подставке остались буквы М и Х, его счет уменьшается на 7 очков. Игрок, у которого не осталось косточек, добавляет 7 к сумме своих очков.

Помните – игру можно проиграть или выиграть, используя последнюю букву в мешочке!

РАЗЪЯСНЕНИЕ ЧАСТО НЕПРАВИЛЬНО ПОНИМАЕМЫХ ПРАВИЛ

- Если какая-либо косточка касается другой косточки в смежных рядах, она должна составлять законченное слово со всеми такими косточками по принципу кроссворда.
- Одно и то же слово может разыгрываться более одного раза.
- Разрешается использование слов во множественном числе.
- Слово можно расширять с обоих концов одним ходом, например, **ЗДОРОВЫ** до **НЕЗДОРОВЫЕ**.
- Все косточки, расставленные при любом ходе, должны располагаться в одну непрерывную линию, горизонтально или вертикально.
- Нельзя добавлять косточки к разным словам или составлять слово в разных частях поля за один ход.
- Премияльные очки призовых клеток применяются только к тому ходу, в котором на них ставятся косточки.
- Если при одном ходе составляется несколько слов, учитывается каждое слово. Общие буквы учитываются (с полной премиальной оценкой очков, если они расположены на призовых клетках) при подсчете очков за каждое слово.
- Если слово пересекает две призовые клетки счета слова, счет за слово удваивается, затем еще раз удваивается – и равен 4-кратному увеличению счета за слово, или утраивается и еще раз утраивается – и равен 9-кратному счету за слово.
- Если пустышка ставится на красную клетку тройного или двойного счета слова, сумма очков на косточках в слове удваивается или утраивается, даже несмотря на то, что сама пустышка не имеет ценности по очкам. Если

она ставится на синюю клетку тройного или двойного счета буквы, ценность пустышки все равно равна нулю.

- Игра заканчивается, если один из игроков использовал все свои косточки, и его подставка пуста. Иногда ни один из игроков не сможет использовать все свои косточки. В этом случае игра продолжается до тех пор, пока не будут сделаны все возможные ходы. Если игрок не может сделать ход, он его пропускает. Если все игроки пропускают ход два раза подряд, игра также оканчивается.
- Ни словарь, ни словарный справочник не могут использоваться в процессе игры с тем, чтобы подыскать слова, соответствующие косточкам в подставке игрока. К ним можно обращаться только в случае разыгрывания спорного слова.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ВАРИАНТЫ

Варианты игры следует использовать только в том случае, если с этим согласны все игроки. Если согласие не достигнуто, рекомендуется использовать стандартные правила.

ПРАВИЛА ИГРЫ В ДОМАШНИХ УСЛОВИЯХ

Повторное использование пустышек

Официальные правила гласят, что если пустышка разыграна, ее трогать нельзя. Существует вариант игры, при котором пустышки можно использовать повторно до бесконечности. Если слово ЗДОРОВО составлено с пустышкой вместо буквы В, любой из игроков, у которого есть буква В, может взять пустышку и заменить ее на эту В. После этого данный игрок сразу же может использовать пустышку в своем ходе.

Тематический SCRABBLE®

Хорошим времяпрепровождением является игра в тематический SCRABBLE®. Если Вы играете на Рождество, присуждайте дополнительные 5 очков за каждое составленное слово, относящееся к Рождеству. Если все вы большие любители спорта, попытайтесь составлять слова, связанные со спортом и т.д. Отважные попытки игроков подтвердить, что определенные слова связаны с данной темой, также вносят в игру элемент веселья.

'Jacks to Open'

Для того чтобы сделать начало игры более интересным, а саму игру более открытой, можно ввести правило, при котором игроки должны составить слово из 5 букв и более, делая первый ход в игре, подобно правилу 'раскрытия карт' при игре в покер с "Jacks to open".

Если первый игрок не может составить слово из 5 букв и более, он передает ход сидящему слева, и так далее, пока один из игроков не сможет разыграть не менее 5 букв. Если никто не может составить слово из 5 букв, игрок, который начал игру, получает шанс составить слово из 4 букв, если он этого сделать не может, он опять передает ход сидящему слева, как описано выше.

SCRABBLE® с двойным мешочком

Для того чтобы сделать игру проще, разделите буквы на наборы согласных и гласных, и положите их в 2 отдельных мешочка, затем дайте игрокам возможность выбора между согласной и гласной, когда они вынимают буквы.

SCRABBLE® наоборот

Если Вы сыграли партию игры в SCRABBLE®, попытайтесь сыграть в SCRABBLE® наоборот. Каждый игрок в свою очередь, делая ход, убирает не менее одной и не более шести букв с поля. Убираемые косточки следует забирать от одного слова на поле, и после такого хода, все слова, оставшиеся на поле, должны быть действительными, и соединяться по типу кроссворда. Игра продолжается до тех пор, пока не будут убраны все косточки, или пока нельзя будет сделать допустимый правилами ход. Игроки считают очки по номинальной ценности всех убранных ими косточек.

SCRABBLE® Бинго

SCRABBLE® Бинго – это примерно то же самое, что и обычная игра Бинго, но играется она с косточками SCRABBLE®.

Для игры:

- а) Придумайте два слова из семи букв и запишите их. Следите за тем, чтобы не использовать больше букв, чем находится в комплекте SCRABBLE® (сверьтесь с количеством букв, приведенным в начале руководства с правилами). Например, в комплекте SCRABBLE® имеется три буквы М, поэтому в Ваших двух словах не должно быть больше трех букв М.
- б) Один из игроков или посторонний человек наугад вытаскивает буквы из мешочка SCRABBLE® и называет их. Зачеркивайте те буквы, которые есть в Ваших словах. Когда Вы вычеркните все буквы в обоих словах, скажите 'Scrabble Бинго', и тот, кто называет буквы, проверит Ваш лист, чтобы удостовериться в том, что Вы правильно его заполнили.

Примечание: Можно зачеркивать только по одной букве, т.е. если у Вас четыре буквы Е в обоих словах, Вы можете зачеркнуть только одну Е, когда ее назовут.

ПРАВИЛА ИГРЫ НА ТУРНИРАХ

Использование таймера

Для ограничения времени, необходимого каждому игроку, чтобы сделать свой ход, можно использовать таймер. Общим ограничением являются 2 минуты на ход. При проведении Чемпионатов SCRABBLE®, используются часы для шахмат, и у каждого игрока есть 25 минут, чтобы сделать все ходы, по истечении которых применяется штраф в размере 10 очков за минуту.

Ограниченная замена

Правила чемпионата также запрещают менять косточки, если в мешочке осталось 6 или менее букв. Данное правило было в основном введено с тем, чтобы не позволить игрокам заменить Ц, если у них не осталось А к концу игры.

SCRABBLE®-ПАСЬЯНС

Хотя SCRABBLE® была придумана как игра для двух-четырех игроков, многие нашли в ней признаки пасьянса. Существует множество способов того, как это сделать:

- а) Игрок может попытаться повысить свой собственный предыдущий счет, используя только одну подставку. Правила такие же, как и при обычной игре в SCRABBLE®.
- б) Игрок ставит две подставки, одну для себя, а другую для воображаемого оппонента.
- в) Косточки переворачиваются правильной стороной вверх. Выбрав специальный словарь и используя его, игрок пытается набрать как можно больше очков. Наибольшее количество очков, которое можно набрать, играя в SCRABBLE®, все еще остается загадкой.

SCRABBLE-ДУБЛИКАТ

Этот вид игры изобрел бельгиец Ипполит Воутерс. Все участники играют одинаковыми косточками, но получают очки только за сложенные ими слова. В игре SCRABBLE® - ДУБЛИКАТ нельзя рассчитывать на везение. В такой игре число игроков не ограничивается. В нее можно играть и одному, хотя во франкоязычных странах, где этот тип игры очень популярен, в одной игре участвовали свыше 1000 человек.

Для игры:

Каждый игрок имеет полный набор косточек, подставку и поле. Перед началом игры участники расставляют свои косточки в алфавитном порядке, лицевой стороной вверх. Арбитр (или один из игроков, если арбитра нет) вытаскивает наугад семь косточек из мешочка с косточками или из числа косточек, лежащих буквами вниз в крышке коробки, и называет их.

Все игроки берут такие же косточки и ставят их на свою подставку, и пытаются составить слово с наибольшим количеством очков. Через три минуты они должны записать на листе бумаги слово, количество очков и координаты первой буквы слова (обратите внимание на буквы и цифры, напечатанные по краям поля. Если слово располагается горизонтально, то первой записывается буква, например: И8; если вертикально, первой записывается цифра, например: 8И).

Арбитр собирает все листы и объявляет слово с наибольшим количеством очков; затем все игроки выставляют это слово на своих полях (и убирают с поля свое слово, если оно другое). Но запомните, что игроку приписываются очки только за его слово. Если слово 24 отвергнуто как недопустимое, игроку очки не начисляются. Затем арбитр снова вынимает новые косточки, чтобы общее число косточек на его подставке было равно семи, и объявляет их.

На первых пятнадцати подставках должно быть, по крайней мере, по две гласных и по две согласных. Начиная с шестнадцатой подставки и далее, должно быть минимум по одной гласной и по одной согласной. (Пустышки считаются как гласная или согласная.) Если так не получается, то все косточки кладут обратно в мешочек и достают семь новых косточек.

Игроки опять пытаются составить слово с наибольшим количеством очков и выставляют его на поле, связывая его с первым словом по принципу кроссворда, как в обычной игре SCRABBLE®. На втором листе игроки записывают новое слово, количество очков и координаты этого слова.

Игра продолжается до тех пор, пока не выбраны и не разыграны все 104 косточки, или пока не останется никаких гласных или согласных. Выигрывает игрок, набравший наибольшее общее количество очков. В игре SCRABBLE® - ДУБЛИКАТ стратегии нет, при каждом ходе игроки должны лишь найти слово с наибольшим количеством очков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Отдел по работе с потребителями

Если Вы желаете заменить косточки, игровые поля и т.д., или интересуетесь любым изделием компании Mattel, пожалуйста, обращайтесь в Отдел по работе с потребителями по тел. 01628 500306 или пишите нам по адресу [Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead, Berkshire SL6 4UB](mailto:Mattel_U.K._Ltd.,_Vanwall_Business_Park,_Maidenhead,_Berkshire_SL6_4UB), Helpline 01628500303.

Сохраните этот адрес, т. к. он может пригодиться вам в будущем:

Распространяется ООО «ТойДиКо», официальный эксклюзивный представитель фирмы Mattel, Inc. в России и СНГ. 107076, Москва а/я 31.

info@toydicto.ru (095) 964-40-82/84

Онлайн

www.mattelscrabble.com

SCRABBLE® имеет веб-сайт, где игроки могут: получить новейшую информацию играть в игры найти полезные подсказки по стратегии и тактике игры получить информацию о вариантах игры узнать о книгах, рассказывающих о Scrabble

ЮРИДИЧЕСКИ ПОДТВЕРЖДЕНО

© J.W. Spear & Sons Limited, 1948, 1949, 1953, 1955, 1988 and 1999.
© 2004 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

SCRABBLE® является зарегистрированной торговой маркой J.W. Spear & Sons Limited, отделения корпорации Mattel

www.service.mattel.com

51284-0627 Russian