



SCRABBLE

SCRABBLE – це гра у слова для 2, 3 або 4 гравців.

Гра в утворенні сполучених між собою слів на дошці для гри у SCRABBLE.

Слова утворюються за допомогою плиток із літерами з різною кількістю балів, на зразок кросворду. Мета гри – набрати найбільшу кількість балів. Кожен гравець змагається, використовуючи свої плитки в зручних комбінаціях на секторах, яким надає перевагу. Різні літери та призові сектори на дошці дають можливість набрати різну кількість балів. Загальна кількість балів у грі може бути від 400 до 800 або вище, залежно від майстерності гравця.

Зроблено в Україні

ВМІСТ

- 1 гральна дошка
- 1 кришка
- 4 підставки для плиток
- 100(EN), 115(UA), 120(UA-RU), 215(UA-EN) плитки з літерами
- 1 мішечок для плиток



Плитки з літерами:

- + Є від 100 до 215 плиток із літерами алфавіту (залежно від мовного варіанта гри) з двома пустими плитками (зірочками).
- + Кожна плитка з літерою має вартість в балах, яка вказана у правому нижньому куті літери.
- + Дві пусті плитки не дають балів, і їх можна використовувати замість будь-якої літери. Гравець повинен обрати літеру, яку буде позначати пуста плитка. Обрану літеру не можна змінювати до кінця гри.

ПЕРЕД ГРОЮ:

- + Приготуйте ручку і папір, щоб записувати бали.
- + Покладіть дошку посередині столу.
- + Кожен гравець бере підставку для впорядкування своїх плиток і кладе перед собою.
- + Усі плитки кладуться у відповідний мішок. Кожен гравець бере плитку, щоб дізнатися, хто ходитиме першим. Гравець, який одержує плитку з літерою, найближчою до початку абетки, ходить першим. Взяті для цього плитки кладуть назад у мішок, після чого плитки в мішку перемішують.
- + Гравці по черзі витягують по 7 плиток і розміщують їх на своїй підставці. Тепер всі готові грати у SCRABBLE. Грають по черзі за годинниковою стрілкою.

ПРАВИЛА ГРИ

Як записувати бали

Обирається один гравець, який записуватиме бали.
Він записує результат кожного гравця після кожного ходу.

Обмін плиток

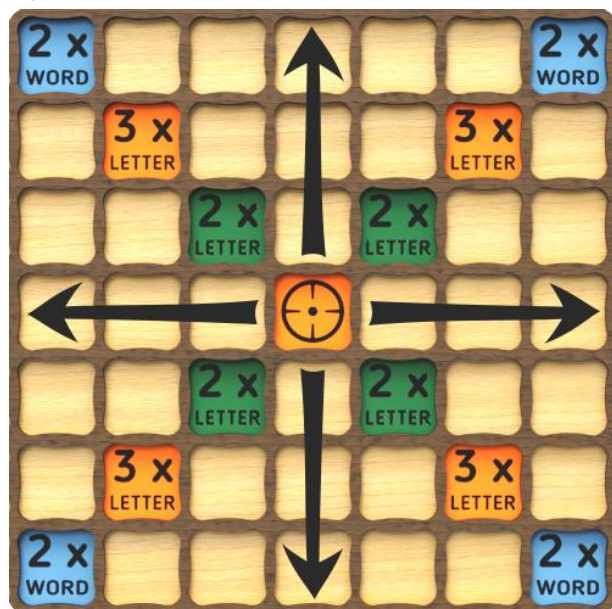
Кожен гравець може використати свій хід для зміни будь-якої або всіх плиток на підставці. Це можна зробити, перевернувши плитки буквами донизу, взявши таку ж кількість нових плиток та змішавши відкинуті плитки з тими, що залишаються в мішку. Потім гравець має чекати своєї черги для наступного ходу.

Пас (пропускання ходу)

Замість того, щоб класти плитки на дошку або обмінювати їх, гравець може пасувати, незалежно від того, чи може він утворити слово (або слова). Проте, якщо всі гравці пасують двічі поспіль, гра закінчується.

Утворення першого слова

Перший гравець комбінує дві або кілька своїх плиток, щоб утворити слово, і кладе їх на дошку так, щоб вони читалися або горизонтально або вертикально, а одна з викладених плиток лежала в центральному полі (старт). Слова по діагоналі не допускаються.



Кожна плитка, що використовується під час гри, на полі повинна торкатись однієї або декількох інших плиток, що використовуються під час гри.

Дозволені слова

Ви можете утворювати будь-які слова, які є у стандартному українському словнику, за винятком слів, які пишуться з великої літери, скорочень, префіксів та суфіксів, слів з дефісом. Іноземні слова у стандартному українському словнику вважаються іншомовними та є дозволеними. Перед початком гри усі гравці мають домовитися про словник, який вони використовуватимуть.

Після того, як плитка кладеться на дошку, вона не повинна переміщуватися, якщо слово не буде заперечене.

Заперечування слів

Після утворення слова, його можна заперечити до того, як бали будуть додані, і наступний гравець зробить свій хід. Лише у цей момент ви можете скористатись словником, щоб перевірити написання та використання слова. Якщо заперечене слово є неприйнятним, гравець повинен забрати свої плитки, хід він втрачає.

Призові сектори дошки

Гральна дошка складається з 15 x 15 секторів на гральній поверхні з сіткою для відокремлення секторів. На дошці є особливі призові сектори з бонусними очками:

– Призові сектори літер

Зелений сектор подвоює бали за літеру, яка кладеться на нього.

Помаранчевий сектор потроює бали за літеру, яка кладеться на нього.



– Призові сектори слів

Синій сектор подвоює бали за слово.

Червоний сектор потроює бали за слово.



Якщо слово потрапляє як на призові сектори літер, так і на призовий сектор слова, усі призові бали за літери додаються перед тим, як усі бали за слово подвоюватимуться або потроюватимуться. Бонусні бали, що надаються призовими секторами, застосовуються лише до ходу, на якому плитки кладуться на них.

Коли на сектор подвоювання або потроювання балів за слово кладеться пуста плитка, сума плиток у слові подвоюється або потроюється не зважаючи на те, що сама пуста плитка не дає жодних балів. Коли вона ж кладеться на сектор 3X або 2X балів за літеру, вартість пустої плитки залишається нульовою.

В даному випадку в гравця на підставці плитки **Н₁, З₅, А₁, В₁, П₃, Д₂, О₁** і він викладає слово ПОНАД.



Бали за перше слово

Гравець завершує свій хід, рахуючи та оголошуючи свої бали, які записує гравець, що відповідає за їх підрахунок. Бали за хід розраховуються додаванням усіх чисел на плитках до балів від призових секторів.

Примітка: Центральний сектор помаранчевого кольору – вважається призовим сектором літер, тому бали за цю літеру першого слова потроюються 3X.

Завершення ходу

Наприкінці кожного ходу гравець тягне стільки нових плиток, скільки він поклав на дошку, так, щоб на підставці завжди було сім плиток.

Після 1-го ходу гравець має **В₁, З₅** на своїй підставці, тому він повинен тягнути 5 нових плиток.

Отримання 50 бонусних балів

Будь-який гравець, який кладе всі сім своїх плиток за один хід, отримує 50 бонусних балів на додаток до звичайних балів за цей хід. 50 балів додаються після подвоювання чи 3X балів за слово.

1 гравець кладе **П₃, О₁, Н₁, А₁, Д₂, А₁, М₂**, заробляючи X балів у звичайній грі +50 балів за бонусне слово = X балів. Потім він тягне 7 нових плиток, і його хід завершено.



Хід наступного гравця

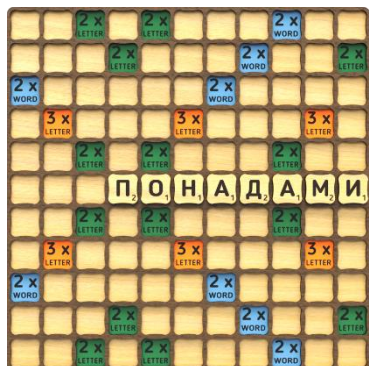
Другий гравець і кожен гравець після нього має вибір: обміняти плитку, пасувати або додати одну або кілька плиток до вже викладених, щоб утворити нові слова з двох або кількох літер.

Слова можуть бути викладені лише горизонтально або вертикально. Літери на плитках, що докладаються під час ходу повинні формувати слово або слова з усіма літерами на плитках, до яких доторкаються. Гравець одержує бали за всі слова, які він змінює своєю грою, включно з бонусними очками, одержаними завдяки призовим секторам, на які кладуться плитки.

Є п'ять різних шляхів утворення нових слів:

1. Додавання однієї або декількох плиток на початку або в кінці слова, яке вже є на дошці, або одночасно на початку та в кінці.

Наприклад, ОНА стає ПОНАДАМИ.



Остання літера знаходиться на полі потроєння балів слова, тому кількість балів слова потроюється.

Бонусні бали клітинок, на яких лежать літери з слів, викладених в одному з попередніх ходів, не враховується.

2. Утворення слова під прямими кутами до наявного слова.

У новому слові повинна використовуватися одна з літер слова, яка вже є на дошці.



Наприклад, РАМА додається до літери Д, яка вже є на дошці, утворюючи слово ДРАМА.

3. Утворення повного слова паралельно до вже утвореного слова так, щоб сусідні плитки також утворювали повні слова.

Наприклад, кладеться УСЕ, також утворюючи НУ, АС та ДЕ.



У цьому прикладі утворюється більше одного слова за один хід, і кожне слово зараховується.

Спільні літери (з усіма призовими очками, якщо на призових секторах) враховуються в балах для кожного слова.

4. Нове слово також може додавати літеру до наявного слова.



5. Останній варіант має бути «містком» між двома або кількома літерами.
(Таке може траплятися лише на 4-ому ході або пізніше)



Іноді слово може потрапляти на два призові сектори слів.

Бали за слово подвоюються, потім подвоюються ще раз, отже бали за слово множаться на 4.

Або вони повторюються і ще раз повторюються, або бали за слово множаться на 9!

Кінець гри

Гра закінчується, коли:

- усі плитки витягнуто, і один із гравців виклав усі плитки зі своєї підставки
- зроблені всі можливі ходи
- усі гравці пасують двічі поспіль

Врешті всі бали додаються, від балів кожного гравця віднімається сума балів з плиток, які залишаються в нього, і якщо один гравець виклав усі плитки, його бали збільшуються на суму не викладених плиток решти гравців.

Наприклад, якщо перший гравець все ще має плитки А і Ц у підставці наприкінці гри, його бали зменшуються на 9 балів. Гравець, який виклав усі плитки, додає 9 до своїх балів.

Пам'ятайте: гру можна виграти або програти на останній літері в мішку!

ПОЯСНЕННЯ ПРАВИЛ

- Якщо будь-яка плитка торкається іншої плитки в сусідньому ряду, вона повинна утворювати з усіма такими плитками частину слова або ціле слово на зразок кросворду.
- Одне слово може з'являтися у грі кілька разів.
- Дозволяються слова у множині.
- Слова можна продовжувати з обох кінців за один хід, наприклад, від РАБ до КОРАБЕЛЬ.
- За один хід слова можна утворювати тільки по горизонталі або по вертикалі.
- Гравці не можуть додавати плитки до різних слів або утворювати нові слова на різних частинах дошки за один хід.
- Бонусні бали, що на призових секторах, використовуються лише до ходу, під час якого плитки кладуться на них.
- Якщо за один хід утворюється більше одного слова, зараховується кожне слово. Спільні літери (з усіма призовими очками, що на призових секторах) враховуються в балах для кожного слова.
- Якщо слово потрапляє на два призових сектора, бали за слово множаться на 4, або потроюють і ще раз потроюють, отже бали за слово множаться на 9.

- Коли на сектор подвоювання або потроювання балів за слово кладеться пуста плитка, сума плиток у слові подвоюється або потроюється не зважаючи на те, що сама пуста плитка не дає жодних балів. Коли її кладуть на сектор 3X або 2X балів за літеру, вартість пустої плитки залишається нульовою.
- Гра закінчується, коли один гравець виклав всі плитки, і мішок для плиток порожній. У деяких іграх жоден гравець не викладає всі плитки. У цьому разі гра триває, доки не будуть зроблені всі можливі ходи. Якщо гравець не може зробити хід, він пропускає його (пасує). Якщо всі гравці пасують двічі поспіль, гра закінчується.
- Словник або посібник не можна використовувати під час гри для пошуку слів, які можна скласти з плиток на підставці. Їх можна використовувати лише після утворення або заперечення слова.

РІЗНОВИДИ ГРИ

ВАРІАНТИ

Варіанти можна грати лише за згодою всіх гравців.

У разі незгоди рекомендується застосовувати стандартні правила.

ДОМАШНІ ПРАВИЛА

Повторне використання пустих плиток

Офіційні правила стверджують, що якщо викладено пусту плитку, її вже не можна переміщувати.

Існують варіанти, де пусті плитки можна використовувати повторно скільки завгодно.

Якщо утворене слово РЕМОНТ з пустою плиткою, що означає Т, потім якийсь гравець, який має Т, може забрати собі пусту плитку, замінивши її на Т, після цього він може використовувати пусту плитку негайно у тому ж ході.

Відкритий словник

Деякі гравці грають з «відкритими» словниками. Під час такої гри гравець може шукати будь-яке слово перед тим, як викласти його на дошці, без жодного штрафу. Цей варіант зокрема є корисним для вивчення нових слів.

Тематичний SCRABBLE

Тематичний SCRABBLE – гарна розвага.

Якщо ви граєте на Різдво, додайте 5 додаткових балів за кожне слово, пов'язане з Різдвом.

Якщо всі ви – любителі спорту, спробуйте утворювати слова, пов'язані зі спортом, тощо.

Те, як гравці намагаються довести, що їхнє слово пов'язане з заданою темою, часто є приводом для веселощів.

«Jacks to Open»

Аби початок був цікавішим, і гра була відкритою, можна ввести таке правило: гравці повинні утворювати щонайменше з 5 літер під час першого ходу в грі.

Це нагадує правило «Jacks to Open» у джекпот-покері.

Якщо особа, яка має робити перший хід, не може утворити слово щонайменше з 5 літер, вона пропускає хід, і так далі, доки один із гравців не зможе утворити слово з 5 або більше літер.

Якщо ніхто не здатен утворити слово з 5 літер, гравець, що починає, може утворити слово щонайменше з 4 літер, якщо він не може утворити й цього слова, він пропускає хід, як зазначено вище.

SCRABBLE з двома мішками

Аби спростити гру, розділіть літери на два набори – приголосні і голосні, поклавши їх у 2 окремі мішки і дозволивши гравцям, коли вони витягують літери, обирати, бажать вони голосну чи приголосну.

Un - SCRABBLE

Після того, як ви програли у SCRABBLE, спробуйте Un-SCRABBLE.

Кожен гравець по черзі знімає щонайменше одну, але не більше шести літер із дошки.

Гравці повинні знімати плитки з одного слова на дошці, і після ходу всі слова, що залишилися на дошці, повинні бути дійсними і з'єднуватися як у кросворді.

Гра триває, доки всі плитки не будуть зняті або доки не можна буде зробити жодного правильного ходу.

Бали гравців нараховуються з усіх знятих плиток.

SCRABBLE Бінго

Гра SCRABBLE Бінго схожа на звичайну гру «Бінго», в яку грають плитками від SCRABBLE.

Для гри:

а) Придумайте два слова по сім літер і запишіть їх.

Переконайтеся, що ви не використовуєте більше літер, ніж у наборі SCRABBLE (перевірте частоту літер на гральній дошці).

Наприклад, у наборі SCRABBLE є чотири літери В, отже ви повинні переконатися, що у ваших двох словах разом не більше чотирьох літер В.

б) Один із гравців або особа, яка не грає, випадково витягує літери з мішка SCRABBLE і називає їх. Викреслюйте ті, які є у ваших словах. Коли ви викреслите всі літери в обох словах, скажіть «Скрабл-бінго». Особа, яка витягує плитки, має перевірити, що ви завершили гру правильно.

Зауваження: Ви можете викреслювати лише одну літеру за один раз, тобто якщо ви маєте чотири Е у ваших двох словах, ви можете викреслити лише одну Е, коли оголошують «Е».

ПРАВИЛА ТУРНІРУ

Використання таймера

Таймер можна використовувати для обмеження часу, який кожен гравець може використовувати для ходу. Загальне обмеження – 2 хвилини на хід. На чемпіонаті зі SCRABBLE застосовуються шахові годинники, і кожен гравець має 25 хвилин на всі ходи, при перевищенні даного ліміту з гравця знімається штрафних 10 балів за кожну хвилину.

Обмеження заміни

Правила чемпіонату також забороняють заміну, з моменту, коли в мішку залишатиметься 6 літер або менше. Це правило введено для того, щоб гравці не міняли І, якщо вони не мають І наприкінці гри.

ПАСЬЯНС SCRABBLE

Хоча SCRABBLE розроблено для двох-чотирьох гравців, багато людей вважають його захопливою формою пасьянсу. Є різні шляхи розкласти цей пасьянс:

а) Гравець може спробувати перевищити власний результат, користуючись лише однією підставкою.

Правила такі самі, як і в звичайному SCRABBLE.

б) Гравець встановлює дві підставки, одна з яких – для уявного суперника.

в) Плитки відкриваються справа. Продуманим вибором, користуючись словником, гравець намагається досягнути найвищого результату.

Який результат можна одержати у SCRABBLE – все ще загадка.

ПОДВІЙНИЙ SCRABBLE

Цей спосіб винайшов бельгієць Іполит Вouters. Усі гравці грають тими ж плитками, але одержують бали лише за утворені слова. У подвійному SCRABBLE везіння не грає ролі. У цю гру може грати скільки завгодно гравців. Можна грати взагалі самому, хоча у франкомовних країнах, де ця гра є дуже популярною, в одній грі брали участь понад 1000 гравців.

Для гри:

Кожен гравець має повний набір плиток, підставку і дошку. Перед тим, як гра починається, гравці розкладають свої плитки за алфавітом буквою вгору. Суддя (або один із гравців, якщо судді немає) витягує сім плиток навмання з мішка для плиток, або з тих, що лежать буквами донизу на кришці коробки, і називає їх.

Усі гравці витягують ті ж плитки, ставлять їх на свої підставки і намагаються знайти слово, яке дає можливість набрати найбільшу кількість балів. За три хвилини вони повинні написати на папірці слово, кількість балів і номер клітинки першої літери слова (дивіться літери і числа, надруковані на краї дошки). Якщо слово горизонтально розміщено – першою пишуть літеру, наприклад: ДВ; якщо вертикально – першим пишуть число, наприклад: 8Д.

Суддя збирає всі папірці і називає слово з найбільшою кількістю балів. Тепер усі гравці викладають це слово на своїх дошках (видаляючи власне слово, якщо воно не збігається з ним), пам'ятаючи, що індивідуальні бали нараховуються

за слово, утворене у грі. Якщо слово відхилене як неприпустиме, гравець нічого не одержує. Суддя тягне нові плитки, поки загальна їх кількість у підставці досягне цифри 7, називаючи їх.

У перших п'ятнадцяти підставках витягнутих плиток повинно бути щонайменше дві голосні та дві приголосні. Починаючи з шістнадцятої рамки повинно бути щонайменше одна голосна й одна приголосна. (Пусті плитки вважаються або голосною, або приголосною). Якщо це не так, усі плитки кладуться назад у мішок, і тянуть нові сім плиток.

Гравці знову намагаються утворити слово з найбільшою кількістю балів і викладають його на дошці, пов'язуючи з першим словом як у кросворді та звичайному SCRABBLE. Гравці записують друге слово, бали та номер клітинки на другому папірці.

Гра триває, доки не будуть витягнуті й розіграні всі плитки, або доки не залишиться голосних або приголосних. Переможцем є гравець з найбільшою кількістю балів. У подвійному SCRABBLE немає стратегії, гравці на кожному кроці просто намагаються відшукати слово з найбільшою кількістю балів.



Щоб використовувати онлайн словник під час гри,
переходьте на нашу сторінку **SCRABBLE**
за допомогою QR-коду або за посиланням:
<https://www.wpgroup.com.ua/gra-scrabble.html>



Сайт - WPGroup

www.wpgroup.com.ua