

Настольная игра Скрэббл (Scrabble)

Правила игры

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.

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 ходах 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.

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.

Завершение очереди

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

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.

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.

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.
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.
3. Выставлением законченного слова, параллельного уже выставленному слову, таким образом, чтобы смежные косточки также образовали законченные слова.
4. Новое слово также можно образовать добавлением буквы к уже имеющемуся слову.
5. Последним способом является составление "моста" между двумя или более буквами. (Такое может произойти только на 4-м ходу или позже в игре)

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.

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.

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:

- 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.
- 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» (1), и тот, кто называет буквы, проверит Ваш лист, чтобы удостовериться в том, что Вы правильно его заполнили.

(1) 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.

© 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