

CLASSIC

SCRABBLE™

BRAND Crossword Game



Ajánlott: 10+

Játékosok: 2 - 4

TINDERBOX
GAMES

10517

SCRABBLE™ KÁRTYAJÁTÉK

A játék tartalma

136 kártya (100 betű, 10 jutalom, 16 akció, 10 römikör), 1 játékleírás

A betűkártyák:

A BETŰK ÉRTÉKEI ÉS ELOSZLÁSA

A1 -6	Á1 -4	B2 -3	C5 -1	CS7-1	D2 -3	E1 -6	É3 -3	F4 -2
G2 -3	GY4-2	H3 -2	I1 -3	Í5 -1	J4 -2	K1 -6	L1 -4	LY8-1
M1 -3	N1 -4	NY5-1	O1 -3	Ó2 -3	Ö4 -2	Ő7 -1	P4 -2	R1 -4
S1 -3	SZ3-2	T1 -5	TY10-1	U4 -2	Ú7 -1	Ü4 -2	Ű7 -1	V3 -2
Z4 -2	ZS8-1	Üres - 2						

Megjegyzés: A betűkártyák ugyanazokkal a betűkkel és értékekkel rendelkeznek, mint a játékkövek a SCRABBLE™ Original játékban.

A jutalomkártyák:

A játék 10 jutalomkártyát tartalmaz:

8x dupla szóérték és 2x háromszoros szóérték.

Ezekkel a kártyákkal megduplázhatsz vagy megháromszorozhatsz egész szavak értékét. A jutalmat mindig egy konkrét

betűkártyához kell hozzárendelnetek akkor, amikor leteszitek. Ha egy körben egynél több szót alkottok, akkor a jutalom minden olyan szóra vonatkozik, amely tartalmazza a kiválasztott betűt.

Körönként csak 1 jutalomkártyát játszhattok ki.

A kör végén a jutalomkártyát tegyétek egy közös dobópaklira.

1. változat: Klasszikus SCRABBLE™ kártyajáték

A játék célja

A cél az, hogy a játék végére a lehető legtöbb pontot szerezzétek a betűkből alkotott legértékesebb szavakkal és jutalomkártyákkal.

A játék előkészítése

Válogassátok ki és tegyétek vissza a játék dobozába az akciókártyákat (a hátoldalon felkiáltójellel) és a römi-kör kártyákat. Ezeket nem használjátok a klasszikus változatban. Keverjétek meg a betű- és jutalomkártyákat, és helyezétek őket egy pakliba rendezve az asztal közepére. Húzzatok felváltva 1 kártyát a pakliból. Az kezd a játékot, aki az ábécé elejéhez legközelebb eső (az üres kártya az "A" előtt áll) betűt húzott. Keverjétek vissza a kihúzott kártyákat a pakliba, és osszatok mindenkinek 7 kártyát.

A játék menete

Felváltva játszotok az óramutató járásával megegyező irányban.

Amikor rád kerül a sor, vagy

a) leteszel egy szót, vagy

b) kártyát cserélsz, vagy

c) passzolsz.

a) Leteszeli egy szót

Egy szónak 2 vagy több betűből kell állnia. Tedd le a megfelelő kártyákat az asztal közepére, vízszintesen vagy függőlegesen. A szavakat átlósan nem teheted le.

Engedélyezett és nem engedélyezett szavak

A magyar nyelvben használt bármely szó megengedett. Ezek közé tartoznak a magyar nyelvben használt idegen szavak, szakkifejezések. Megengedettek a ragozott, fokozott vagy toldalékos szavak, összetett szavak, valamint többes számú szavak a magyar nyelvben általánosan használt formákban. Ugyanaz a szó használható akár többször is.

Tulajdonnevek, földrajzi nevek, terméknevek és cégnevek használata nem megengedett. Ezeken kívül rövidítések, szótagok, valamint kötőjellel írt szavak szintén nem megengedettek.

Kétkedés egy lerakott szóban

Az éppen lefektetett szóban kétkedhetnek mindaddig, amíg a következő játékos meg nem kezdi a lépését. Ebben az időintervallumban jelezhetitek, hogy kétségetek van a lefektetett szóval kapcsolatban. Ekkor nézzetek utána a válasz helyességének egy nyelvkönyvben, egy referenciamunkában vagy a neten. Ha jogos a kifogás a szóval kapcsolatban, akkor a kifogásolt szó kártyáit vissza kell venni, és a következő játékos folytatja a játékot. Ha egy szót túl későn kifogásoltok, akkor az a szó a játékban marad, és úgy kezelitek, mintha érvényes szó lenne.

Értékelés

Megjegyzés: Az első szóra automatikusan vonatkozik a dupla szóérték jutalom. Ezért az első szóhoz nem játszhattok ki jutalomkártyát.

Példa: Barbara kezében tartja az **ÁHKLÓÓP**

kártyákat, és az első szó, amit letesz:

HÁLÓ. Összeadja a betűkártyák értékeit, amit megdupláz az első szóért járó jutalomnak köszönhetően és így felírhat magának a neve alá 14 pontot.

50 pont bónusz

Ha mind a 7 kártyát leteszed egy körben, 50 pont jutalmat kapsz a betűkártyák normál pontjai mellé. Az 50 pontot a szó megduplázása vagy megháromszorozása után adod hozzá a pontjaidhoz.



Példa: Ha Barbara a **PÓKHÁLÓ** szót **tette volna le** első szóként, az összeg a következő lett volna: dupla szóérték
28 pont + 50 bónuszpont = 78 pont.

Az értékelés után húzz annyi kártyát a pakliból, hogy ismét 7 kártya legyen a kezedben. A játékokot az utánad következő játékos folytatja.

A játék további menete

Miután egy szó az asztalra került, ahhoz kell hozzáillesztened a betűkártyáidat, amikor rád kerül a sor. A körökben az összes betűkártyát vízszintesen vagy függőlegesen hozzá kell illesztened az asztalon fekvő szóhoz úgy, hogy érvényes szavak jöjjenek létre.

Megkapod az összes pontot minden olyan szó után, amelyik a betűkártyáid lehelyezésével alakultak ki vagy kiegészültek. Kijátszhatsz jutalomkártyát is az egyik betűkártyával azért, hogy megsokszorozd annak a szónak a pontértékét, amelyikhez azt a betűkártyát illesztetted.

Általában 4 módja van a szavak kialakításának:

- 1)** Egy vagy több betűt illesztesz egy kirakott szó elejére és/vagy végére.
- 2)** Egy szót raksz ki egy meglévő szóra merőlegesen lerakott betűkártyákkal. Az új szóban használsz a már meglévő szó egyik betűjét.

3) Egy új szót alkotsz és ezzel egyidejűleg hozzáadsz egy betűt egy meglévő szóhoz.
4) Egy új szót fektetsz le egy meglévő szóval párhuzamosan úgy, hogy az egymás alatt fekvő szavak egymással érintkező betűkombinációi is értelmes szavakat alkossanak.

Példa: Manuelre kerül a sor. Manuel betűkártyái: **AJSTKÉŐ**. Az asztalon fekvő szó: **TÁRS**

1) A és T betűket tesz a szó végére, amellyel a **TÁRS** szó tárgyas ragozása alakját rakja ki és felír 6 pontot.



2) Megalkotja a **KRÉTA** szót, amelyet a **TÁRS**-ra merőlegesen helyez el, úgy, hogy a **TÁRS** szó **R** betűjét használja és felír 7 pontot.

3) Egy új szót alkot **SAJT**, amelyet úgy helyez el, hogy a **SAJT A** betűje a **TÁRS** szó végére kerül és felír 12 pontot a szavakért. (TÁRSA 5 és SAJT 7)



4) A TÁRS szó alá fekteti az ŐS szót úgy, hogy a TŐ és az ÁS szavak alakulnak ki függőlegesen és felír 18 pontot a szavakért. (ŐS 8, TŐ 8 és ÁS 2).



Kártyák eldobása

A pontozás után távolítsd el az összes olyan betűkártyát az asztalról, amelyik nem szerepelt a pontozásban. Ezeket tedd egy dobópaklira. Ha letettél egy jutalomkártyát, akkor azt is a dobópaklira kell dobnod.

Fontos! Ezután nem maradhatnak hiányos (értelmetlen) szavak az asztalon!

Példa:

1) Manuel a **TÁRSAT** szót az asztalon hagyja, mert minden kártya részt vett az értékelésben.

2) Manuel a **KRÉTA** szót teszi le, és a pontozás után a **T Á S** betűket eldobja, mert azok nem vettek részt az értékelésben.

3) Manuel a **SAJT** szó lerakása mellett dönt, és mindkét szót az asztalon hagyja, mert minden kártya részt vett az értékelésben.

4) Manuel a **TÁRS** szó alá fekteti a **ŐS** szót. Pontértékelés után az **R** és **S** betűket kellene eldobnia, de úgy a maradék **TÁ** értelmetlen szó maradna, így ezeket a kártyákat is az asztalon hagyja.



b) Kártyák cseréje

A körödben tetszőleges számú kártyát kicserélhetsz a kezedben. Tedd le a kezedből lefordítva a dobópaklira azokat a betűkártyákat, amiket nem akarsz megtartani és húzz

a húzópakliból annyi lapot, amennyit eldobtál.

c) Passzolás

Ha nem tudsz vagy nem akarsz betűkártyát letenni, vagy kártyát cserélni, akkor passzolj.

A játék vége

Miután elfogynak a lapok a húzópakliból, addig folytassátok a játékot, amíg egy játékos le nem teszi az összes betűkártyáját a kezéből, vagy mindenki passzol két egymást követő fordulóban.

Mindkét esetben a játék azonnal véget ér. Ezután adjátok össze a kezeitekben maradt betűkártyák értékét, és vonjátok le az eredményt a megszerzett pontjaitokból. A kezetekben maradt jutalomkártyáknak nincs értékük. Akinek nincs több kártya a kezében, az hozzáadja a pontjaihoz a többiek kezében maradt összes kártya értékét. Az a győztes, akinek a legtöbb pontja lett. Döntetlen esetén a döntetlenben érintettek mind győztek.

2. változat: SCRABBLE™ kártyajáték – akciókártyákkal

A játék előkészítése

Először a változathoz szükségetek van az akciókártyákra is (felkiáltójel van a hátlapjukon). Keverjétek meg őket, és helyezétek őket lefordítva egy pakliba rendezve a húzópakli mellé.

A játék menete

A játékot ugyanúgy játsszátok, mint a klasszikus SCRABBLE™ kártyajátékot, a következő kiegészítő szabályokkal:

A kiegészítő szabályok

- 1)** A játék elején mindenki kap 1 akciókártyát a 7 betűkártya mellett.
- 2)** A körödben annyi kártyát cserélsz ki, amennyit csak akarsz, beleértve az akciókártyádat is.
- 3)** Az akciókártyádat bármikor kijátszhatod, akkor is, amikor nem a te köröd van, feltéve, ha illeszkedik a betűkártyákhoz.

14 akciókártya van, kártyánként 2 akcióval. Az egyes akciók alatt plusz és mínuszpontok vannak megadva. Ha a körödben olyan szót teszel le, amelyik akciója megfelel az akciókártyádnak, akkor leteheted az akciókártyádat és megkapod az érintett akció pluszpontját. Akkor, amikor egy másik játékos tesz le a körében olyan szót, ami az akciókártyáddal megegyezik, akkor leteheted az akciókártyádat és a másik játékosnak le kell vonnia a pontjaiból a megfelelő akció mínusz pontját.

Megjegyzés: Egy kör alatt több akciókártyát is kijátszhatasz, de kártyánként 2 akcióból csak 1 akciót értékelhetsz. Ha mindkét akció megfelelő, akkor a magasabb pontértékű akciót értékeled. Ha több olyan szót alkotsz a körödben, amelyekre ugyanaz az akció érvényes, az akció pontjait akkor is csak egyszer kapod meg.

Példa: Barbara leteszi a MAMBA szót, amiért 6 pontot kap és leteszi az "5 betűs szó" akciókártyát is, amivel további 9 pontot szerez. Ha valaki más játszott volna ki ezt az akciókártyát, akkor Barbarának 7 pontot kellett volna levonnia a megszerzett pontjaiból.

4) Miután kijátszottad a kezedből az akciókártyát, csúsztasd az akciókártya-pakli aljára, majd húzz egy új akciókártyát. Tehát mindig pontosan 1 akciókártya van a kezedben.

3. változat: SCRABBLE™ kártyajáték - rómi körökben

A játék célja

Az a célotok, hogy **a 10 rómi fordulóban** lehetőleg **minden feladatot** teljesítsetek és közben a legtöbb pontot szerezzétek.

A játék előkészítése

Ezt a változatot jutalomkártyákkal vagy anélkül is játszhatjátok. Ha használjátok őket,

akkor minden szóhoz csak egy jutalomkártyát használhattok. Az akciókártyákat nem használjátok, azokat tegyétek vissza a játék dobozába. Keverjétek meg a betűkártyákat és a jutalomkártyákat, majd osszatok ki mindenkinek 7-et, a többit pedig tegyétek az asztal közepére egy lefordított pakliba rendezve. Fordítsátok meg a felső kártyát, és fektessétek a húzópakli mellé. Ez lesz a dobópakli első lapja. Keverjétek meg a 10 römikör kártyát és tegyétek őket egy lefordított pakliba rendezve a dobópakli mellé. Fordítsátok fel a felső kártyát - ez az első forduló **feladata**.

A játék menete

Az óramutató járásával megegyező irányban egymás után kerültk sorra. A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. Amikor rád kerül a sor, vagy húzol 1 kártyát a lefordított húzópakliból vagy elveszed a felső kártyát a felfordított dobópakliból. Ha tudsz egy vagy

több olyan szót alkotni, amely megfelel a römikör kártyának, akkor tedd le magad elé. Minden szónak függetlennek kell lennie egymástól, és nem keresztretjvény módon kell letenned. Nem számít, hogy teszel-e le egy szót vagy sem, a köröd végén el kell dobnod 1 kártyát felfordítva a dobópaklira.

A játékot az utánad következő játékos folytatja. Ha sikerült teljesítened a **römikör feladatát, akkor** még mindenki másnak is pontosan egy köre van a megfelelő szavak lehelyezésére. Ezután értékelték. Megkapjátok a pontokat az előttek fekvő szavakért a szavakat alkotó betűkártyák értéke szerint. Ha még mindig vannak betűkártyák a kezekben a kör végén, le kell vonnod az értéküket. A kezetekben maradt jutalomkártyáknak nincs értéke. Aki nem tudta teljesíteni a römikör feladatát, az nem kap pontot. Helyezzétek az összes kijátszott kártyát a dobópaklira, és fordítsátok fel

a következő römikör kártyát, amin egy új feladat vár. Mindenki húzzon addig kártyát a húzópakliból, amíg újra 7 kártyája nem lesz a kezében. Amikor a húzópakli lapjai elfogynak, keverjétek meg a dobópakli kártyáit és alakítsatok ki belőlük egy új húzópaklit. Kezdődhet a következő kör.

A körök

10 kört játszottok, és minden körben teljesítenetek kell a következő 10 **feladat** egyikét:

Kettesek – Tegyéél le három, egyenként 2 betűből álló szót.

Minél több, annál jobb - Tegyéél le legfeljebb három, egyenként 2 betűből álló szót. A második szóért további 3 bónuszpontot kapsz a harmadik szóért további 6 bónuszpontot kapsz.

Minden jó dolog háromból áll – Tegyéél le két, egyenként 3 betűből álló szót.

Adj egy ötöst – Tegyel le egy 5 betűs szót.

Lehetsz még egy további 2 betűs szót,
5 bónuszpontért.

Hatodik érzék – Tegyel le egy 6 betűs szót.

Mindent vagy semmit – Tegyel le annyi szót,
amennyit csak akarsz. Pontosan 7 kártyát
kell letenned beleértve a jutalomkártyákat is.

Bingó! – Tegyel le egy 7 betűs szót,
és további 50 bónuszpontot kapsz.

Négyszeres betűérték (2x) – Tegyel le egy
vagy több szót, és négyszerezd meg az
értékét egy bármilyen betűkártyának.

Pontosan 7 kártyát kell letenned beleértve
a jutalomkártyákat is.

Négyszeres szóérték – Tegyel le egy vagy
több szót, és négyszerezd meg az egyik szó
értékét. Pontosan 7 kártyát kell letenned
beleértve a jutalomkártyákat is.

Megjegyzés: A kör végén mindig el kell
dobnod egy kártyát!

A játék vége

Az a győztes, akinek 10 forduló után a
legtöbb pontja van. Döntetlen esetén az
érintettek játszanak egy döntő kört. Ehhez
húzzatok ki véletlenszerűen römikör kártyát
és játsszatok egy extra kört.

© 2024 Mattel. **SCRABBLE™** and **SCRABBLE** tiles, including S1 tiles, are trademarks of Mattel.

Tinderbox Games a Bucher and Harrison Ltd. védjegye.

Ha bármilyen kérdése vagy javaslata van a **SCRABBLE™** kártyajátékkal" kapcsolatban, kérjük, vegye fel velünk a kapcsolatot:

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu

piatnik.hu

Megtalál minket a:



[PiatnikBudapest](https://piatnikbudapest.com)



[piatnikhungary](https://piatnikhungary.com)