



# SCRABBLE®

AZ EGYEDÜLLÁLÓ SZÓKIRAKO JÁTÉK

## A JÁTÉK TARTOZÉKAI

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

## BETŰZSETON

Összesen 98 betűzseton van. Ezekon 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 játékba 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 **A<sub>1</sub>**, **D<sub>2</sub>**, **E<sub>1</sub>**, **I<sub>1</sub>**, **K<sub>1</sub>**, **L<sub>1</sub>** és **Ó<sub>2</sub>** betűk vannak, mindegyikből egy darab, és ezekből az **E<sub>1</sub>**, **L<sub>1</sub>**, **A<sub>1</sub>**, **D<sub>2</sub>**, **Ó<sub>2</sub>** 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 befejezéséig a játékos összeszámolja 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 lévőkkel.

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 pontértékét 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.

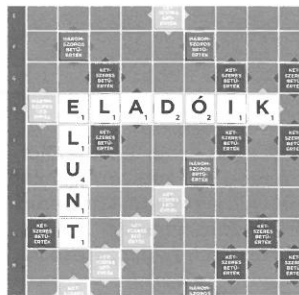


A „J” betű háromszoros szóértéket jelző mezőre került, így a szó pontértéke  $(4+1+1+1+2+2+1+1+3) \times 3$ , azaz  $16 \times 3 = 48$ . Ezúttal sem az „A” betű alatti kétszeres betűértéket jelölő mező utasítását, sem a középső mező kétszeres szóérték utasítását nem kell figyelembe venni, mivel ezek 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 betűzseton 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 „Ó” és az „É” betű elé, közé és mögé, és ezzel az ERŐFÖLÉNY szó kirakása.



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

Előfordul, hogy a kirakott szót alkotó betűzsetonok 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!

## Betűzsetonok cseréje

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

## Passzolás (kör kihagyása)

Ha a játékos sem szót nem akar kirakni, sem betűzsetont 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 betűzseton csak abban az esetben vehető le, ha valamelyik játékos megkérdőjelezi az adott betűzseton(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 betűzsetonját (betűzsetonjait). 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 alkotott szavak kikeresésére.

## 50 pontos extra jutalom

Minden olyan játékosnak, akinek egy lépésben sikerül mind a hét betűzsetonjától megszabadulnia, 50 jutalompont is jár a szerzett pontszámom 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 betűzsetonja 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 betűzsetonok értékének összegét. Ha valamelyik játékos minden betűzsetonját felhasználta, pontszámához hozzá kell adni az összes többi játékosnál maradt betűzsetonok 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 betűzsetonját 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 betűzsetonok az adott jutalommezőkre kerültek.
- Ha valamelyik játékosnak sikerül minden betűzsetonjától megszabadulnia, és már egy betű sem maradt a betűtartó zsákban, a játék véget ér. Előfordul, hogy egyik játékosnak sem sikerül megszabadulnia minden betűzsetontól. 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](http://www.facebook.com/scrabbleHU) oldalra.

service.mattel.com



©2021 Mattel. SCRABBLE® and SCRABBLE tiles, including S1 tiles, are trademarks of Mattel. A SCRABBLE® és a SCRABBLE zsetonok, beleértve az S1 zsetont, a Mattel védjegyei. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.



Y9619-ZW70 MO