

# SCRABBLE - zasady gry

## 1. Wprowadzenie



**SCRABBLE®** to gra słowna dla 2, 3 lub 4 graczy. Polega na układaniu na planszy powiązanych ze sobą słów, przy użyciu płytek z literami o różnej wartości - przypomina to budowanie krzyżówki.

Celem gry jest uzyskanie jak najwyższego wyniku. Każdy gracz stara się uzyskać jak najwięcej punktów, układając słowa w taki sposób, aby wykorzystać wartość liter i premiiowane pola planszy. Zależnie od umiejętności graczy, suma uzyskanych w grze punktów może osiągnąć od 400 do 800, albo nawet więcej.

## 2. Zawartość kompletu i dodatkowy sprzęt

Zestaw do gry SCRABBLE zawiera:

- **100 płytek z literami**,
- 1 woreczek na litery,
- 4 stojaki,
- 1 planszę.

### Do gry przydadzą się też:

- formularz zapisu partii

(np. [http://www.mirelka.pl/sklep/product\\_info.php?products\\_id=147](http://www.mirelka.pl/sklep/product_info.php?products_id=147) )

- zegar (np. [http://www.mirelka.pl/sklep/product\\_info.php?products\\_id=120](http://www.mirelka.pl/sklep/product_info.php?products_id=120) ),

- OSPS ([Oficjalny Słownik Polskiego Scrabblisty](http://www.mirelka.pl/sklep/product_info.php?products_id=129)) – do sprawdzania poprawności słów.

[http://www.mirelka.pl/sklep/product\\_info.php?products\\_id=129](http://www.mirelka.pl/sklep/product_info.php?products_id=129)



### 2.1. Zestaw płytek do gry

Każdy zestaw do gry scrabble zawiera 100 płytek do gry.

98 z nich posiada nadrukowaną literę oraz punktację. 2 płytki są czyste – są to tzw. blanki.

Blank nie ma żadnej wartości punktowej, ale może zastępować dowolną literę z zestawu. Gracz, który kładzie blanka, musi powiedzieć, jaką literę blank zastępuje - ustalenie to pozostanie ważne do końca gry. Aby uniknąć późniejszych sporów takie ustalenie można zapisać na formularzu zapisu partii.

Wartość punktową płytek pokazuje poniższe zestawienie:



### **Ciekawostka:**

Aby przekonać się czy posiadamy kompletny zestaw sugerujemy ułożenie z nich kwadratu 10 płytek na 10 płytek (zobacz foto). W ten sposób szybko wykluczemy zestaw, w którym brakuje płytek lub jest ich nadmiar.

Ten sposób sprawdzania zestawów do gry jest powszechnie przyjęty na turniejach scrabble, gdzie przed i po partii układa się kwadrat z płytek.

W latach 1993-2000 na turniejach [PFS](http://www.pfs.org.pl) ( [www.pfs.org.pl](http://www.pfs.org.pl) ) używano zestawów, w których występowało 8 liter A, dwie litery F (wówczas za 4 punkty) oraz Ż za 7 punktów.

## **2.2. Woreczek na płytki.**



Po sprawdzeniu czy dysponujemy odpowiednią ilością płytek wrzucamy je do woreczka. Przed rozpoczęciem gry wszystkie płytki muszą zostać umieszczone w woreczku. Z niego to przez cały okres gry będziemy losować litery i układać na stojaku.

### **Ciekawostka:**

W rozgrywkach turniejowych podczas losowania liter sugeruje się uniesienie woreczka jedną ręką i dobieranie płytek drugą, aby nie zostać posądzonym o podglądanie i dobieranie płytek.

Istnieje kilka technik dobierania płytek. Zasada jednak mówi, że zegar zostaje uruchomiony kiedy pierwsza z płytek trafia na stojak.

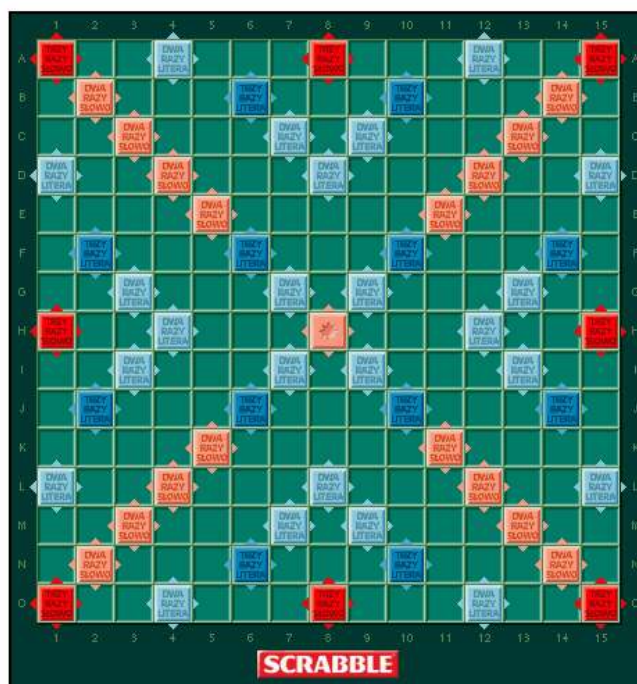
## **2.3 Stojak.**

Przed rozpoczęciem gry każdy jej uczestnik bierze jeden stojak, na którym będzie układał swoje płytki.

### **Ciekawostka:**

W grze turniejowej, gdy wstajesz od stołu i idziesz sprawdzić wyraz z przeciwnikiem, zdejmij litery ze stojaka lub zasłoń je. Unikniesz w ten sposób sytuacji kiedy to przeciwnik przechodząc zauważy Twoje litery.

## **2.4. Plansza**



Plansza składa się z kwadratowych pól ułożonych w 15 wierszach i 15 kolumnach, rozdzielonych liniami. Na niej znajdziesz **polo premiowe** (specjalne pola, które zwiększają wartość układanych słów. Wyróżnić można dwa rodzaje premii: **premie literowe** (Jasnoniebieskie pole podwaja wartość położonej litery. Ciemnoniebieskie pole potraja tę wartość).

**Premie słowne.** Jeżeli jedna z liter ułożonego wyrazu zostanie umieszczona na jasnoczerwonym polu, wartość całego wyrazu zostanie podwojona, a jeśli na ciemnoczerwonym polu – to wartość zostanie potrojona.

Jeśli słowo znajdzie się na polach zarówno premii literowych jak i słownych, przed podwojeniem lub potrojeniem wartości słowa, zostają uwzględnione wszystkie premie literowe.

Każda premia dotyczy tylko tego ruchu, w którym gracz kładzie na niej płytkę z literą.

### **Uwaga:**

Kiedy na polu podwójnej lub potrójnej premii słownej zostanie położony blank, suma wartości liter tworzących słowo zostanie podwojona lub potrojona, mimo zerowej wartości samego blanka.

Natomiast sam blank położony na polu podwójnej lub potrójnej premii literowej, nadal ma wartość zerową.

### **Ciekawostka:**

Aby grać dobrze taktycznie i uzyskiwać wysokie wyniki należy wyszukiwać miejsca na wyrazy tak aby wykorzystywać jak największe premie i pola premiowe dla najdroższych liter. Dla przykładu położenie

zaledwie jednej litery np. **Ń** na ciemnoniebieskim polu premi literowej potroi jej wartość, czyli sama tylko ta litera da nam wartość 21 punktów.

#### 2.4.1. Współrzędne

Wokół zewnętrznej krawędzi planszy umieszczono współrzędne. Służą one wyłącznie do opisu położenia pola na planszy. Na przykład, pole w lewym górnym rogu będzie nosić nazwę **A1**, jeśli znajdzie się na nim pierwsza litera słowa ułożonego poziomo. Jeśli natomiast zaczyna się na nim słowo ułożone pionowo, bedziemy je nazywać **1A**.

### 3. Zapisywanie wyniku

W grze towarzyskiej wystarczy gdy jeden z grających prowadzi zapis wyników.

W czasie gry turniejowej istnieje obowiązek prowadzenia zapisu przez obu graczy.

Gracze zapisują punkty na [formularzu zapisu](#) po zakończeniu każdego z ruchów i sumują je aby uzyskać aktualną sytuację punktową.

### 4. Rozpoczęcie gry

Gdy zestaw do gry został sprawdzony. (patrz punkt 2.1.) wszystkie płytki zostają umieszczone w woreczku. Aby ustalić, kto rozpocznie grę, każdy uczestnik bierze z woreczka jedną płytkę. Gracz, który ma litere najbliższą początkowi alfabetu, będzie zaczynać (blank zastępuje dowolną literę z zestawu). Płytki wracają do woreczka i muszą zostać wymieszane. Wszyscy gracze po kolei biorą po siedem płytek i układają je na swoich stojakach. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W każdym ruchu gracz może wyłożyć słowo na planszy, wymienić płytki, lub opuścić kolejkę.

### 5. Ułożenie pierwszego wyrazu

Pierwszy gracz tworzy z dwóch lub więcej płytek słowo i układa je na planszy poziomo (od lewej do prawej) lub pionowo (z góry na dół), w taki sposób, aby jedna z płytek znalazła się na centralnym polu (z gwiazdka)). Nie wolno układać słów ukośnie. Wszystkie płytki użyte podczas ruchu muszą znaleźć się po ułożeniu na planszy w jednej ciągłej linii pionowej lub poziomej.

### 6. Wymiana płytek

Każdy z graczy może wykorzystać swój ruch na wymianie dowolnej liczby płytek ze swojego stojaka. W tym celu zdejmuje je ze stojaka tak, by nie było widac liter, bierze z woreczka losowo taką samą liczbę płytek, a następnie wrzuca odłożone płytki do woreczka. Na tym jego ruch się kończy i kolejka przechodzi na gracza z lewej strony (jeżeli w grze bierze udział więcej niż dwu graczy).

### 6. Opuśczenie kolejki

Oprócz możliwości ułożenia słów na planszy lub wymiany płytek, gracz może także postanowić, że opuści kolejkę, niezależnie od tego, czy jest w stania ułożyć słowo, czy nie. Gra kończy się jednak, jeśli wszyscy gracze dwa razy z rzędu opuszczą kolejkę.

## 7. Dozwolone słowa

Dozwolone jest korzystanie ze wszystkich słów, znajdujących się w słownikach języka polskiego oraz ich poprawnych form gramatycznych, z wyjątkiem tych, które zaczynają się od wielkiej litery, są skrótami, przedrostkami lub przyrostkami, albo wymagają użycia apostrofu lub łącznika.

Wszystkie słowa dozwolone w grze, zawarte są w **Oficjalnym Słowniku Polskiego Scrabblisty** (OSPS).

Po zakończeniu ruchu, nie można zmieniać położenia na planszy żadnej płytki, ani jej zdejmować, chyba że słowo zostanie słusznie zakwestionowane.

## 8. Oficjalny Słownik Polskiego Scrabblisty (OSPS)

**Oficjalny Słownik Polskiego Scrabblisty** ukazał się w roku 1998 r. wspólnym nakładem [Polskiej Federacji Scrabble](#) ( [www.pfs.org.pl](http://www.pfs.org.pl) ) oraz Wydawnictwa Naukowego PWN.

Od czasu ukazania się zawartość słownika wielokrotnie ulegała zmianie. Wynikało to m.in. z dodania do kanonu dopuszczalnych źródeł słów w grze nowych słowników jak również z zauważania błędów zawartości słownika.

Można go nabyć np. [www.scrabble.mirelka.pl](http://www.scrabble.mirelka.pl)

**UWAGA!** Słownik jest dostępny jedynie w wersji elektronicznej na CD-ROM-ie. Nie ma wersji drukowanej.

## 9. Kwestionowanie słów

Po ułożeniu słowa, a jeszcze przed zapisaniem wyniku i przejściem kolejki na następnego gracza, można zakwestionować poprawność tego słowa. Można wtedy (i tylko wtedy) sprawdzić je w słowniku. Jeśli zakwestionowane słowo okaże się niedozwolone, gracz musi zabrać z planszy wyłożone przez siebie płytki i traci ruch. Jeżeli sprawdzone słowo przy sprawdzeniu w słowniku zostanie zaakceptowane przechodzimy do obliczania wartości ruchu.

## 10. Obliczanie wartości pierwszego słowa

Gracz kończy ruch obliczając wartość ułożonego słowa i przekazując ją zapisującemu, który rejestruje ją na [arkuszu wyników](#). Wartość słowa oblicza się dodając liczby widoczne na płytkach, z uwzględnieniem wszystkich pól premiowych na których słowo się znajduje.

## 11. Zakończenie ruchu

Na koniec każdego ruchu gracz dobiera z woreczka tyle płytek, ile wyłożył, dzięki czemu zawsze ma na stojaku siedem płytek.

## 12. Specjalna premia

Gracz, któremu uda się w jednym ruchu wyłożyć wszystkie siedem płytek, otrzymuje 50-punktową premie. Jest ona dodawana do wyniku, po uwzględnieniu wszystkich pól premiowych.

## 13. Ruch następnego gracza

Drugi gracz, podobnie jak każdy następny, ma do wyboru: dołożenie jednej lub kilku płytek do tych, które już leżą na planszy i utworzenie nowych słów, o długości co najmniej dwóch liter, wymianę płytek albo opuszczenie kolejki.

Wszystkie płytki użyte podczas ruchu, muszą znaleźć się po ułożeniu na planszy w jednej ciągłej linii pionowej lub poziomej. Jeżeli ułożone płytki łączą się z innymi płytkami na sąsiednich polach, muszą z nimi tworzyć pełne i sensowne słowa, podobnie jak w klasycznej krzyżówce.

Gracz uzyskuje punkty za wszystkie słowa utworzone lub zmodyfikowane w wyniku swojego ruchu. Nie należy zapominać o polach premiowych, na których gracz położył swoje płytki.

## 14. Tworzenie nowych słów

### Nowe słowa można tworzyć na pięć sposobów:

**1)** Dołożenie jednej lub kilku płytek na początku lub na końcu słowa, już znajdującego się na planszy, albo też zarówno na początku, jak i na końcu takiego słowa.

Np. utworzenie ze słowa **PRÓBUJE** wyrazu **S-PRÓBUJE-MY**.

Pierwsza litera **S** leży na polu *potrójnej premii słownej*, więc wynik wynosi **23 x 3 = 69**.

*Podwójną premię literową* pod litera **O** i *podwójną premię słowną* na centralnym polu już się nie liczą.

**2)** Ułożenie słowa pod kątem prostym do słowa znajdującego się na planszy. Nowe słowo musi wykorzystywać jedną z liter słowa leżącego na planszy.

Przykład: do znajdującej się na planszy litery **P** zostały dodane litery **RYMAS**, co dało słowo **PRYMAS**. Wynik: **13** punktów. (**P2, R1, Y2 x 3, M2, A1, S1**)

**3)** Ułożenie całego słowa równoległe do słowa już istniejącego w taki sposób, by stykające się płytki także tworzyły całe słowa.

Przykład: słowo **DAR** tworzy jednocześnie słowa **UD, JA i ER**. W tym przykładzie w jednym ruchu utworzono kilka słów, z których każde liczy się do wyniku. Dla każdego słowa liczone są litery wspólne z innymi słowami (z uwzględnieniem wszystkich premii). **DAR** daje wynik **2+ (2x1)+ 1= 5**, **UD** wynik **5**, **JA** wynik **(2x1)+ 3 = 5**, **ER** wynik **1+ 1=2**. **Razem: 5+ 5+ 5+ 2 = 17**

**4)** Nowe słowo może także dodać literę do istniejącego słowa.

Przykład: wyraz **PRYMAS** łączy się przez literę **S** z wyrazem **PRÓBUJE**, przedłużając je jednocześnie i tworząc **SPRÓBUJE**. **S** w słowie **SPRÓBUJE** leży na polu *potrójnej premii słownej* dając wynik **19 x 3**

= 57, **S** w słowie **PRYMAS** także leży na polu *potrójnej premii słownej* (**R** na *podwójnej premii literowej*), co daje  $10 \times 3 = 30$  - razem **87** punktów.

5) Ostatnia możliwość to „mostek” między dwiema lub więcej literami.

Przykład: między litery **T** i **M** wstawiono **ĘŻA**, tworząc słowo **WY-T-ĘŻA-M-Y**. W tym przypadku litery **T** i **M** stanowią taki właśnie „mostek”. Może się zdarzyć, że długi wyraz obejmie dwa pola *premier słownej*. Wynik punktowy mnoży się wtedy przez 4 (2x2), albo przez 9 (3x3). **WYĘŻAMY** ma **25** punktów, przy czym **E** leży na polu *podwójnej premii literowej* (2x5 punktów), wynik całego słowa ulega potrojeniu do **75** punktów i ponownemu potrojeniu do **225** punktów!

## 15. Zakończenie gry

Gra kończy się, kiedy wszystkie płytki zostały wyjęte z woreczka, a jeden z graczy wykorzystał wszystkie płytki ze swojego stojaka. Gra kończy się także wtedy, gdy zostaną wykonane wszystkie możliwe ruchy i wszyscy gracze opuszczą dwie kolejki z rzędu.

**Uwaga:** Opuszczenie przez wszystkich graczy dwu kolejek z rzędu kończy grę, niezależnie od tego, jak wiele płytek pozostało jeszcze w woreczku i na stojakach.

Po zsumowaniu wszystkich punktów, wynik każdego gracza zmniejsza się o sumę punktów widniejących na płytkach, pozostających na jego stojaku, a jeżeli jeden z graczy wykorzystał wszystkie płytki, jego wynik zwiększa się o sumę niewykorzystanych płytek wszystkich pozostałych uczestników gry.

**Przykład:** jeśli graczowi nr 1 pozostały na stojaku litery **Ż** i **B**, jego wynik zostanie zmniejszony o **8** punktów. Gracz, który wykorzystał wszystkie płytki, dodaje sobie **8** punktów. Pamiętaj - wynik gry może zależeć od ostatniej litery w woreczku!

## 16. Wyjaśnienie często niewłaściwie interpretowanych reguł

- Jeżeli płytka styka się z inną płytką w sąsiednim polu, musi z nią tworzyć pełne słowo, podobnie jak w klasycznej krzyżówce.
- Słowo można w jednym ruchu przedłużyć z obu jego końców, tak jak w wyrazach **PRÓBUJE** i **S-PRÓBUJE-MY**.
- Wszystkie płytki użyte podczas ruchu, muszą znaleźć się po ułożeniu na planszy w jednej ciągłej linii pionowej lub poziomej.
- Nie jest dozwolone dokładanie w jednym ruchu płytek do różnych słów, w różnych częściach planszy.
- Dodatkowe punkty za pola premiowe dodaje się tylko w tym ruchu, w którym zostały na nich położone płytki.
- Jeśli w jednym ruchu zostanie utworzonych kilka słów, liczone jest każde takie słowo. Wartość wspólnych liter (ze wszystkimi premiami, jeśli leżą na polach premiowych) jest liczona dla każdego słowa oddzielnie.
- Jeśli wyraz przechodzi przez dwa pola *premier słownych*, suma punktów jego liter jest mnożona przez 4 (2x2), albo mnożona przez 9 (3x3).
- Kiedy na polu *podwójnej lub potrójnej premii słownej* zostanie położony blank, suma wartości liter tworzących słowo zostanie podwojona lub potrojona, mimo zerowej wartości samego blanka. Blank położony na polu *podwójnej lub potrójnej premii literowej* nadal ma wartość zerową.

## 17. Inne często zadawane pytania

Kiedy jeden z graczy wykorzysta wszystkie swoje płytki, a woreczek jest pusty, gra kończy się. Nie można już wykonywać żadnych ruchów. Zdarza się, że żadnemu z graczy nie uda się pozbyć wszystkich płytek. Gra toczy się wtedy do chwili wykonania wszystkich możliwych ruchów. Jeśli gracz nie jest w stanie wykonać ruchu, opuszcza kolejkę. Jeśli wszyscy gracze dwa razy z rzędu opuszcza kolejkę, gra kończy się.

Podczas układania słów nie wolno korzystać ze słownika. Może on być wykorzystywany wyłącznie po wyłożeniu słowa i zakwestionowaniu go.

Każde słowo może być użyte podczas gry wielokrotnie.

### Przydatne adresy:

- [www.scrabble.mirelka.pl](http://www.scrabble.mirelka.pl)
- [www.scrabble.info.pl](http://www.scrabble.info.pl)
- [www.scrabb.pl](http://www.scrabb.pl)
- [www.pfs.org.pl](http://www.pfs.org.pl)

**SCRABBLE®** jest znakiem towarowym zarejestrowanym w polskim Urzędzie Patentowym na rzecz firmy J.W. Spear & Sons PLC, Enfield, Middlesex, England, należącej do Mattel Company. Polskim dystrybutorem Scrabble jest firma **Mattel Poland** Sp. z o.o.

Nazwa **SCRABBLE** została użyta w niniejszym opracowaniu jedynie informacyjnie.