

# Pravidla Hry



## Obsah hry:

- 1 herní deska
- 1 posuvné víko kryt
- 98 kamenů s vyznačenými písmeny a body, a 2 prázdné kameny (tzv. žolíky)
- 4 zásobníky na hrací kameny
- 1 dřevěná krabička na písmena

## Základní pravidla:

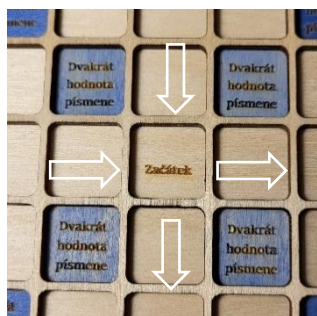
Scrabble je hra pro 2 - 4 hráče.

Rozměr hry je 28x28 cm.

Herní plocha má rozměry 15x15 polí.

## Začátek hry:

Písmena se rozloží na stole prázdnou stranou vzhůru. Hráč, který bude začínat, se vylosuje takto: Každý hráč si vytáhne jeden kámen. Hráč s písmenem nejbliže k začátku abecedy začíná. V případě shody si všichni hráči, kteří měli nejnižší písmeno, vytáhnou další kámen. Po losování se kameny opět vrátí do sáčku. Poté si každý hráč vylosuje sedm kamenů a uloží do svého zásobníku tak, aby je ostatní neviděli. Začínající hráč vytvoří podle pravidel uvedených níže slovo ze dvou nebo více svých kamenů a položí ho na hrací desku tak, aby jedno z jeho písmen leželo na růžovém středovém poli. Kromě této podmínky se první tah řídí stejnými pravidly, jako všechny následující (viz níže). Po skončení tahu jsou na řadě další hráči, počínaje hráčem po levici začínajícího.



### **Průběh hry:**

Hráč, který je na řadě, vybere ze svého zásobníku jeden nebo více kamenů a položí je na hrací desku. Potom si sečte body za všechna vytvořená či obměněná slova (viz kapitolu Bodování) zapíše si je. Považují-li jeho spoluhráči některé nově vzniklé slovo za nepřipustné, mohou ho zpochybnit před zahájením tahu dalšího hráče. Pokud je jedno z právě vytvořených slov uznáno za neplatné podle níže uvedených pravidel, hráč si vezme nazpět své kameny a ztrácí tah. Nakonec si dolosuje tolik kamenů, kolik jich použil při tvoření slov. Po skončení tahu tedy bude mít opět sedm kamenů.

Pro řešení těchto situací doporučuji online scrabble slovník zde:

<https://www.scrabblex.cz/scrabblex.php>

Místo pokládání kamenů může hráč svůj tah využít k výměně některých či všech svých kamenů. Výměnu provede tak, že položí své kameny lícem dolů, vybere z ostatních odpovídající počet nových kamenů a pak své staré kameny zamíchá mezi ty, ze kterých se losuje. V tomto kole již netvoří slova a na řadě je další hráč. Výměnu kamenů nelze provést, jestliže zbývá méně než sedm kamenů. Pokud hráč nechce tvořit slova ani měnit kameny, může se vzdát tahu. Ostatním to oznámí tím, že řekne pass. Vzdát tahu se hráč může i v případě, že by byl schopen z písmen ve svém zásobníku utvořit slova.

### **Pokládání kamenů:**

Alespoň jeden z nově položených kamenů musí stranově sousedit s některým kamenem, který už na desce ležel. Úhlopříčné sousedství se nepočítá. Všechny nově položené kameny musí ležet ve stejném řádku nebo sloupci a nesmí mezi nimi být mezera, tj. musí existovat slovo, na kterém se všechny podílejí.

Nové slovo, tvořené nebo dotvořené položenými kameny, musí být čitelné zleva doprava nebo shora dolů a musí být povolené (viz níže). Na všech místech, kde se ho z boku dotýkají jiné kameny, musí také vzniknout povolená slova čitelná zleva doprava nebo shora dolů. Nová slova tedy mohou vzniknout následujícími způsoby: Přidáním jednoho či více kamenů ke slovu, které již na hracím plánu je.

Umístěním slova kolmo k již existujícímu slovu na hracím plánu. Takto vzniklé slovo buď využívá jedno z písmen kolmého slova, nebo ho přidáním písmene na jeho začátek či konec modifikuje.

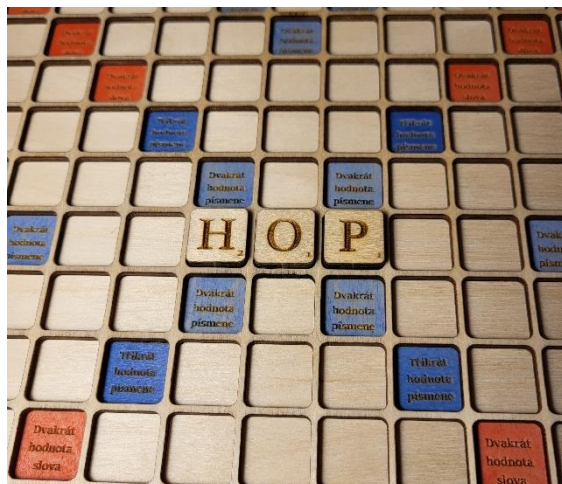
Nové slovo může rovněž přemostit dvě či více již existujících slov. Položením celého nového slova rovnoběžně vedle již existujícího slova tak, že těsně sousedící kameny vytvoří rovněž smysluplná slova.

Prázdný kámen (žolík) lze použít místo kteréhokoli písmene. Toto písmeno je nutné hlásit během tahu. Po položení žolíka na desku se již nahlášené písmeno do konce partie nemění. V jednom tahu je možné položit oba žolíky současně.

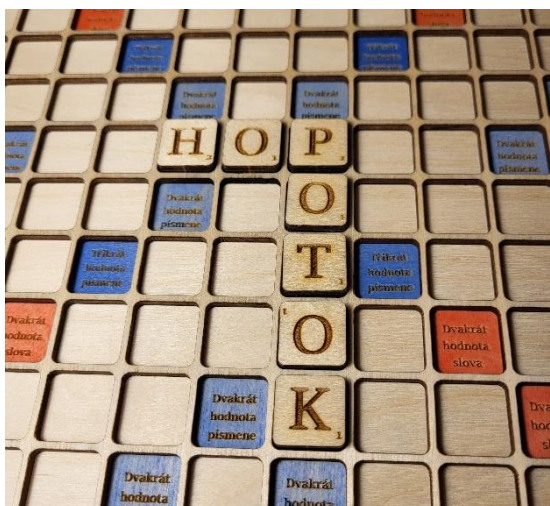
Žádný kámen nelze přesunout, bylo-li s ním už jednou hráno.

**Příklad:**

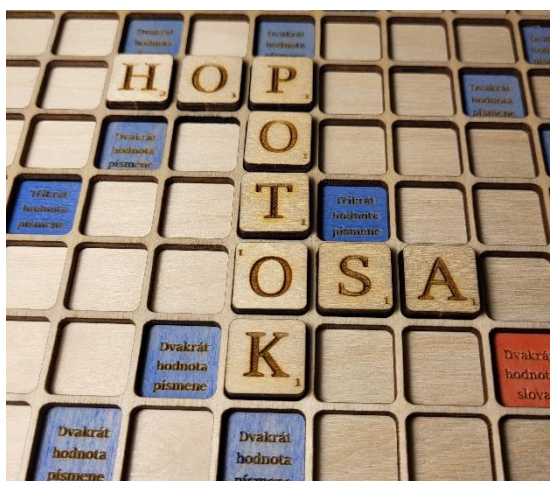
Hráč č.1 začíná a sestavuje slovo HOP připsí si tedy 4 body (2+1+1).



Hráč č.2 sestavuje slovo POTOK, protože první písmeno O leží na bonusovém poli „Dvakrát hodnota písmene“ započítá se toto písmeno dvakrát. Připsí si tedy 6 bodů (1 + 2(1) + 1 + 1 + 1).



Hráč č.1 začíná a sestavuje slovo OSA, protože první písmeno A leží na bonusovém poli „Dvakrát hodnota písmene“ započítá se celé slovo dvakrát. Připsí si tedy 6 bodů (2(1 + 1 + 1)).



### **Bodování:**

Za každé písmeno všech nově vytvořených nebo obměněných slov obdrží hráč počet bodů, který je na něm uveden. Počítají se tedy nejen kameny, které hráč v daném tahu přidal, ale i ty, které již na desce ležely. Písmena, která leží ve dvou nových slovech současně, se započítají opakovaně, a to včetně svých případných prémie (viz níže). Některá pole hracího plánu jsou prémiová. Mají následující význam:



Světle modrá pole zdvojnásobují hodnotu písmene, které je na nich položeno.



Tmavě modrá pole ztrojnásobují hodnotu písmene, které je na nich položeno.



Růžová pole zdvojnásobují hodnotu celého slova, které je na nich položeno.



Červená pole ztrojnásobují hodnotu celého slova, které je na nich položeno.

Prémiové pole si započítá pouze hráč, který na něj kámen položil. Hráč který využije v novém slově kámen, který už dříve ležel na prémiovém poli, si započítá pouze základní hodnotu kamene. Pokud je umístěn na červeném poli prázdný kámen, zdvoj- či ztrojnásobuje se slovní skóre přesto, že kámen sám nemá žádné bodové ohodnocení. Jestliže v jednom slově hráč využije současně písmenné a slovní prémie, započítá se slovní prémie až nakonec. Využije-li hráč dvě slovní prémie v jediném slově, započítají se postupně obě. Lze tedy získat i čtyř- nebo devítinásobek bodové hodnoty slova. Hráč, který v jednom tahu umístí všech sedm kamenů ze svého zásobníku, získá zvláštní prémii 50 bodů. Tato prémie se připočte k bodům získaným v dotyčném tahu až po započtení písmenných i slovních prémie. Na konci hry je skóre každého z hráčů zmenšeno o hodnotu kamenů, které nepoužil. Pokud některému z hráčů nezbyl v zásobníku žádný kámen, k jeho skóre se přičtou hodnoty všech kamenů, které zbyly ostatním hráčům.

### Konec hry:

Hra končí, jestliže některý hráč využil všechny své kameny a nemůže si již vylosovat žádné další. Nikdo další už nesmí táhnout a hráčům se upraví skóre podle kamenů, které jim zůstaly v ruce - viz Bodování. Hra ovšem nekončí, pokud již nelze losovat nové kameny, ale všem hráčům ještě nějaké zbývají v ruce a hráči s nimi umí táhnout. Teprve když se všichni hráči ve dvou po sobě jdoucích kolech vzdají tahu, hra skončí.

### Popis bodových hodnot jednotlivých písmen:

	ks		ks		ks		ks		ks		ks	
A <sub>1</sub>	5		É <sub>3</sub>	2		K <sub>1</sub>	3		R <sub>1</sub>	3	Ů <sub>4</sub>	1
Á <sub>2</sub>	2		Ě <sub>3</sub>	2		L <sub>1</sub>	3		Ř <sub>4</sub>	2	V <sub>1</sub>	4
B <sub>3</sub>	2		F <sub>5</sub>	1		M <sub>2</sub>	3		S <sub>1</sub>	4	X <sub>10</sub>	1
C <sub>2</sub>	3		G <sub>5</sub>	1		N <sub>1</sub>	5		Š <sub>4</sub>	2	Y <sub>2</sub>	2
Č <sub>4</sub>	1		H <sub>2</sub>	3		Ň <sub>6</sub>	1		T <sub>1</sub>	4	Ý <sub>4</sub>	2
D <sub>1</sub>	3		I <sub>1</sub>	4		O <sub>1</sub>	6		Ť <sub>7</sub>	1	Z <sub>2</sub>	2
Ď <sub>8</sub>	1		Í <sub>2</sub>	3		Ó <sub>7</sub>	1		U <sub>2</sub>	3	Ž <sub>4</sub>	1
E <sub>1</sub>	5		J <sub>2</sub>	2		P <sub>1</sub>	3		Ú <sub>5</sub>	1	o	



Výrobce: Ing. Jiří  
Holman  
Pod Velbabou 1091  
Úpice

[www.mechanickydatel.cz](http://www.mechanickydatel.cz)