

SCRABBLE™

ZNAČKOVÁ hra se slovy

Junior

ÚVOD

Hra SCRABBLE™ Junior byla speciálně upravena pro děti, aby se na své vlastní úrovni mohly těšit ze hry podobné hře SCRABBLE™.

Obsahuje dvě hry, jednu pro mladší děti [přibližně od 5 do 8 let] a druhou pro starší děti [7 let a více].

Hra jim pomůže seznámit se s abecedou, novými slovy a se správným způsobem jejich psaní. Kromě toho se naučí, jak hrát hry křížovkářského typu.

Úroveň 1

První hra nazvaná "Slova a obrázky" je určena pro mladší děti a hráje se na modré, ilustrované straně herního plánu.

Tato strana je potištěna ilustrovanými slovy, která jsou vzájemně spojena. Kombinace slov a obrázků pomáhá dětem při čtení a správném psaní slov, aniž by se musely bát, že udělají chybu.

Úroveň 2

Zelená a oranžová strana herního plánu se nazývá "Barvy a žetony". Jedná se o náročnější hru pro starší děti.

Dětem, které umějí tvořit vlastní slova a cítí se jistější v jejich správném psaní, se bude líbit tato verze hry s jedinečným způsobem získávání bodů, který je jednoduchý a zábavný zároveň.

OBSAH

84 HRACÍCH KAMENŮ SESTÁVAJÍCÍCH Z:

A	5	E	5	Í	2	O	6	Ť	1	Z	1
Á	2	É	1	J	1	P	3	U	3	Ž	1
B	2	Ě	1	K	4	R	3	Ú	1		2
C	1	F	1	L	4	Ř	2	Ů	1		
Č	1	G	1	M	3	S	3	V	3		
D	2	H	2	N	3	Š	1	Y	2		
Ď	1	I	3	Ň	1	T	4	Ý	1		

1. herní plán

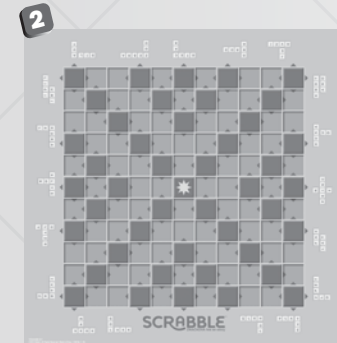
"Slova a obrázky"

"Barvy a žetony"

Uroveň



Uroveň



30 MODRÝCH ŽETONŮ

Ke hře patří 30 modrých žetonů. Žetony se používají pouze ve hře "Slova a obrázky".

I PYTLÍK NA KAMENY

Při hře "Barvy a žetony" se všechny kameny na začátku hry dají do pytlíku. Při hře "Slova a obrázky" se dva prázdné kameny nepoužívají.

"SLOVA A OBRÁZKY"

Pro 2 až 4 hráče ve věku 6 až 8 let.

Cíl hry

Cílem hry je vytvořit každé slovo na herním plánu pomocí hracích kamenů. Hráči určují slova na základě obrázků na herním plánu. Každý hráč, který dokončí slovo, si vezme modrý žeton z fondu.

Když jsou všechna slova na herním plánu pokryta, vítězem se stává hráč s největším počtem žetonů.

Příprava

Při této hře se používá modrá, ilustrovaná strana herního plánu.

Hromádka s modrými žetony se umístí na jedné straně herního plánu. Nazývá se "fond".

Všechny hrací kameny [kromě dvou prázdných] se umístí do pytlíku.

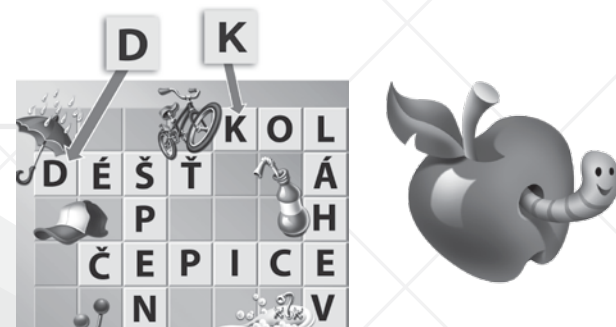
Ten slouží jako "bank".

Každý hráč si vezme pět kamenů a umístí je před sebe písmenem nahoru tak, aby je mohli všichni vidět. Jedná se o hrací kameny, které "má v ruce".

Jak se hra hraje

Začíná nejmladší hráč.

První hráč si vybere dva ze svých hracích kamenů a umístí je na herní plán, aby zakryl odpovídající písmena. Hráč může začít se zakrýváním jakéhokoli nového slova a kameny se nemusejí pokládat v nějakém určitém pořádku.



Pokaždé, když hráčův kámen dokončí slovo, hráč si vezme modrý žeton z fondu. Po dokončení slova by měl hráč celé slovo přečíst. Účelem ilustrací je pomoci hráči určovat slova na herním plánu. (Pro případ, že by měli hráči potíže s určením slova, je výše uveden vyplněný herní plán.)

Hráči musejí pokládat kameny, pokud mohou, i kdyby to měl být pouze jeden kámen. Pokud to nijak nejde, mohou vrátit dva ze svých kamenů do banku a vytáhnout si dva nové. Vytažení těchto kamenů se počítá jako jedno kolo.



Hráči někdy dokončí dvě slova tak, že položí pouze jedno písmeno. V takovém případě získávají dva žetony. Například položením písmene "d" a dokončením slova "sud" by se rovněž dokončilo slovo "sad", pokud by byla zakryta písmena "s", "a".



Poslední písmeno, které se má zakrýt, není vždy posledním písmenem slova. Hráči to brzy poznají, budou-li sledovat kameny dalších hráčů. Mohou se pokoušet bránit jim v dokončování slov!

Kdo vítězí

Jakmile je bank prázdný, hra pokračuje, dokud nejsou dokončena všechna slova. Malý počet hracích kamenů zůstane nevyužit. Hráč s největším počtem žetonů vyhrává.

Náročnější hra

Náročnější způsob hraní této hry vyžaduje od hráčů, aby pokládali kameny v pořadí, v jakém se slovo správně píše. Druhé písmeno slova nemůže být položeno, dokud se na herním plánu neobjeví jeho první písmeno. První písmeno všech slov slabě září, aby hráči mohli určit začátek slov.

"BARVY A ŽETONY"

Pro 2 až 4 hráče ve věku 7 let a více.

Cíl hry

Cílem je získat co možná nejvíce bodů vytvářením úplných slov, která do sebe na herním plánu svle i vodorovně zapadají. Hráči získávají body za každé použité písmeno a umístováním slov na červené nebo modré bonusové čtverce. Na konci hry se vítězem stává hráč s nejvyšším počtem bodů.

Příprava hry

Při této hře se používá zelený a oranžový herní plán.

Kameny se umístí do pytlíku po straně herního plánu a jsou "bankem".

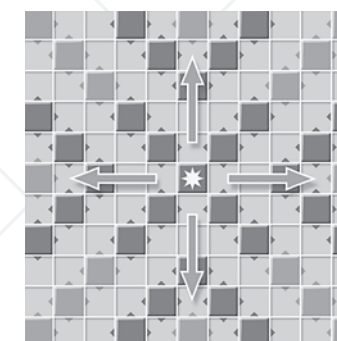
Každý hráč si opět vezme pět hracích kamenů a umístí je před sebe písmenem nahoru tak, aby je každý mohl vidět.

Jak se hra hraje

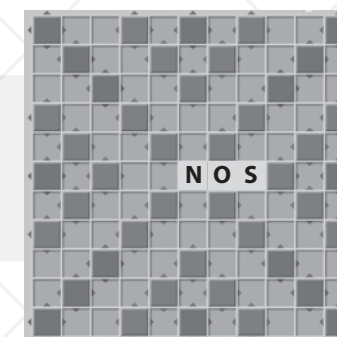
Hru začíná nejmladší hráč.

První hráč musí vytvořit slovo na herním plánu pomocí dvou nebo více ze svých pěti písmen. Písmena přitom klade napříč nebo dolů [nikdy ne šikmo].

Jeden kámen v tomto prvním slově musí zakrývat středový čtverec - čtverec, na němž je hvězdička.



Hráč 1 má například tato písmena "oosnd" a vytvoří slovo nos.



Body lze získat dvěma způsoby:

Hráč získává jeden bod za každý hrací kámen, který ve slově zahráje.

PLUS

U každého slova se připočtou další dva body za každý modrý čtverec, který slovo překrývá, a další tři body za každý červený čtverec, který slovo překrývá.

Například slovo "nos" umístěné tak, jak je znázorněno na herním plánu výše, má hodnotu 3 bodů. Každý kámen je za 1 bod.

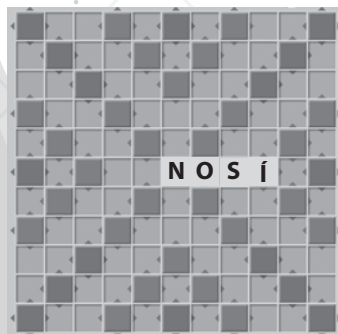
Hráči by si měli počet bodů zaznamenávat do přehledu skóre.

Hráči dokončí svou hru tím, že si z banky vytáhnou tentýž počet kamenů, který umístili na herní plán tak, aby před sebou měli opět pět hracích kamenů.

Hra pokračuje ve směru hodinových ručiček. Další hráč umístí kameny na plán, napříč nebo směrem dolů, aby vytvořil nové slovo. Tyto kameny se musí napojit nebo křížit slovo, které je již na herním plánu. Kameny vždy musejí tvořit úplná slova. Rovněž musejí tvořit úplná slova se všemi kameny, vedle kterých jsou umístěny v přilehlých řadách.

Nová slova lze tvořit:

1. přidáním jednoho nebo více kamenů ke slovu, které je již na herním plánu, a vytvořením jiného slova.
např. ze slova "nos" se stane slovo "nosí"



2. pokládáním slov do pravých úhlů ke slovu, které je již na herním plánu. Nové slovo musí využívat jednoho z kamenů slova, které již bylo vytvořeno.



Hráč 2 vytvoří slovo "kapsa" tak, že položí "kap" a připojí "a" k písmenu "s" ze slova "nos".



např. nosí, peří.

3. umístěním úplného slova souběžně se slovem, které již bylo vytvořeno tak, že přilehlá slova také tvoří úplná slova, např. "od", "se", "deka"



Poznámky:

Poté, co je kámen položen, nesmí se přemísťovat. Prázdné kameny lze použít jako jakékoli písmeno abecedy. Pokud hráč umístí slovo obsahující prázdný kámen, musí uvést písmeno, které prázdný kámen představuje. Tímto písmenem zůstává po celý zbytek hry.

Výměna kamenů

Namísto nového kola a položení kamenů na herní plán se hráči mohou rozhodnout pro výměnu některých nebo všech pěti kamenů za jiné kameny z banky. Při tažení stejného počtu kamenů z banky se odložené kameny dávají bokem. Odložené kameny se poté vrací zpět do banky k používání během zbylé části hry.

Kdo vítězí

Hra pokračuje do chvíle, kdy je bank prázdná a jeden hráč použil všechna svá písmena, nebo do chvíle, kdy už žádný z hráčů nemůže vytvořit žádné další slovo. Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem bodů.

Počáteční slova

Pro mladší hráče může být obtížné vytvořit první slovo na herním plánu. Pro takový případ je níže uveden seznam možných počátečních slov. Hráči nebo rodiče by nejprve měli najít správné hrací kameny a příslušné slovo pak umístit na herní plán tak, aby alespoň jedno písmeno překrývalo prostřední čtverec. Slovo lze umístit vodorovně nebo svisle.

Navrhovaná počáteční slova:

Domov	Koza	Pták	Sudy
Drak	Lesk	Ruka	Trik
Hrad	Mela	Stan	Vana
Hrát	Mísa	Start	Vlak
Klus	Prak	Stopa	Voda



? service.mattel.com

© 2009 Mattel. Všechna práva vyhrazena. SCRABBLE je registrovaná obchodní značka společnosti J. W. Spear & Sons Limited, dceřiné společnosti firmy Mattel.
Mattel Czech Republic s.r.o., The Forum, Václavské nám. 19,
11000 Praha 1.
Mattel Europa, BV., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.


mattel
GAMES™
Y9738-0629