

# Scrabble

**Počet hráčů:** libovolně mnoho, optimálně 3 až 5

**Délka hry:** cca 1 až 2 hodiny

**Hrací potřeby:** Hrací plán, hrací kameny s písmeny, tužka, papír

**Cíl hry:** Hráči se snaží z vylosovaných písmen sestavit křížovku, za každé slovo přidané do křížovky se počítají body podle použitých písmen. Vítězí hráč, který nasbírá nejvíce bodů

**Výchozí pozice:** Před první hrou proveďte losování. Rozložte všechny hrací kameny po stole lícem (písmeny) dolů, nebo je vložte do sáčku a zamíchejte. Každý hráč si vytáhne jeden kámen. Hráč, který si vytáhne písmeno nejbližší k začátku abecedy, zahajuje hru. Po losování otočte tažené kameny zpět lícem dolů, resp. vložte zpět do sáčku a znovu zamíchejte. Každý z hráčů si pak vybere sedm kamenů a uloží je do svého zásobníku. Jeden z hráčů zapisuje skóre. Zároveň se sám může účastnit hry.

## Pravidla:

### 1. Základní pravidla

**1.1** První hráč sestaví ze dvou či více kamenů slovo a umístí je na herní plán tak, aby je bylo možno číst shora dolů nebo zleva doprava. Jedno z písmen slova musí ležet na centrálním poli hracího plánu (hvězdě).

**1.2** Tah končí, sečte-li hráč dosažené body a oznámí je zapisovateli. Poté si hráč ze zbývajících kamenů na stole (resp. v sáčku) vezme tolik, kolik jich použil při tvoření slova — takže má opět sedm kamenů.

**1.3** Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček. Hráč na řadě přidá jeden nebo více kamenů na hrací plochu tak, aby vytvořil nové slovo (slova). Všechny kameny přidané v jednom tahu musí ležet v jednom sloupci či řádce herního plánu. Diagonální slova se nepočítají. Hrací kameny musí vytvořit kompletní slovo. Pokud se současně dotýkají i jiných kamenů v sousedních řadách a sloupcích, musí se všemi vytvořit smysluplná slova. Hráči přísluší plná odměna za všechna slova, která svým tahem vytvořil nebo obměnil.

**1.4** Nová slova mohou vzniknout pouze:

- a) Přidáním jednoho nebo více kamenů ke slovu, které již na hracím plánu je,
- b) umístěním slova kolmo k již existujícímu slovu na hracím plánu — takto vzniklé slovo buď využívá jednoho z písmen slova již existujícího, nebo slovo přidáním jednoho kamene na jeho konec či začátek modifikuje,

- c) položením celého nového slova rovnoběžně vedle již existujícího slova tak, že těsně sousedící kameny vytvoří rovněž smysluplná slova.

Pravidla povolují v jednom tahu položení kamenů pouze v jednom řádku či sloupci. I tak lze jedním tahem vytvořit více slov.

**1.5** Hráči mohou skládat slova, která již byla ve hře použita. Také je povoleno vytvořit během jednoho tahu stejné slovo vícekrát.

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

**1.7** Dva prázdné kameny mohou být použity na místě kteréhokoli písmene, podobně jako „žolík“ ve stejnojmenné karetní hře. Hráč oznámí, jakou úlohu prázdný kámen ve slově má. Tento jeho význam se po dobu trvání hry nemění.

**1.8** Každý z hráčů může využít svého tahu k výměně některých či všech svých kamenů. Výměnu provede tak, že položí své kameny lícem na stůl, vybere z ostatních na stole či v sáčku odpovídající počet nových kamenů, a pak své staré kameny zamíchá mezi zbylé kameny na stole resp. v sáčku. V tomto kole již netvoří slova a hraje, když na něj znovu přijde řada. Namísto tvoření slov na herním plánu nebo výměny kamenů může hráč ohlásit „pass“ a vynechat tah. To může udělat vždy, ať je či není schopen z písmen ve svém zásobníku utvořit nová slova. Pokud všichni hráči ohlásí „pass“ ve dvou po sobě následujících kolech, hra končí.

**1.9** Přípustná slova: Všechna slova uvedená ve standardním českém slovníku lze použít ve hře. Výjimku tvoří slova tvořena jedním písmenem, zkratky, předpony, přípony, slova obsahující apostrof nebo spojovník, vlastní jména a názvy psané s velkým písmenem na začátku. Před započatím hry je nezbytné se dohodnout o slovníku, podle něhož se bude rozhodovat, zda je zpochybňované slovo přípustné či nikoliv. Doporučujeme zejména Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost a Slovník spisovného jazyka českého, které jsou patrně nejsnáze přístupné, ale lze se řídit i dobrým slovníkem překladovým (česko-anglickým, česko-německým, apod.). K tomuto účelu se však určitě nehodí Pravidla českého pravopisu, protože obsahují jen slova, která mohou činit potíže právě z hlediska pravopisu. Jako přípustná platí slova, která jsou v příslušném slovníku uvedena jako heslová slova. U podstatných jmen užívejme jen 1. pádu jednotného i množného čísla (např. ŽENA, ŽENY), u přídavných jmen 1. pádu obou čísel všech rodů (např. ČERNÝ, ČERNÁ, ČERNÉ, ČERNÍ), u sloves jen 1., 2. a 3. osoby jednotného i množného čísla v přítomném čase oznamovacího způsobu (např. NESU, NESEŠ, NESE, NESEME nebo NESEM, NESETE, NESOU) a tvary rozkazovacího způsobu (např. NES, NESTE) a neurčitek (NĚST). Obdobná omezení platí i pro zájmena. O slovech ostatních slovních druhů je vhod-

né se předem dohodnout, zda je přípouštět či nikoliv. Dvoupísmenná slova: dohodneme-li se na přípustnosti i jiných slovních druhů, můžeme sestavovat i předložky (např. NA, SE), spojky (např. AČ), citoslovce (např. AU, JÉ), názvy písmen (např. řeckého PÍ, latinského ER) a dětská slova (např. PA). Cizí slova ve standardním českém slovníku považujeme za slova do češtiny přejatá, a tudíž přípustná pro naši hru. Se slovníkem konzultujte pouze pravopis či způsob užití slova. Každé slovo může být napadeno před zahájením tahu dalšího hráče. Pokud je jedno z právě vytvořených slov uznáno za neplatné, hráč si vezme nazpět své kameny a ztrácí tah.

**1.10** Hra končí, jestliže jsou všechny kameny rozebrány mezi hráče a jeden z hráčů už nemá ani jeden kámen. Konec hry nastane rovněž v případě, že žádný z možných tahů už nevede k vytvoření nového slova, nebo pokud všichni hráči ohlásí dvakrát po sobě „pass“.

## 2. Bodové hodnocení

**2.1** Zapisovatel vede záznamy o stavu skóre každého hráče a doplňuje je po každém tahu. Bodová hodnota každého písmene je vyznačena číselně v pravém dolním rohu hracího kamene. Bodová hodnota prázdného kamene je nulová.

**2.2** Body za každý tah jsou součtem bodových ohodnocení všech kamenů ve všech slovech vytvořených či pozměněných tímto tahem. K prostému součtu se ještě přičítají prémie pramenící z případného umístění některého z kamenů na premiové pole herního plánu.

**2.3** Písmenné prémie: Světle modrá pole zdvojují bodové ohodnocení písmene, které je na ně umístěno, podobně tmavě modrá pole hodnotu písmene ztrojnásobují.

**2.4** Slovní prémie: Body za celé slovo se násobí dvěma, resp. třemi, je-li jedno z písmen slova umístěno na světle červeném, resp. tmavě červeném poli. Vyskytnou-li se současně ve slově i písmenné prémie, je třeba je započítat před slovními. Obsahuje-li jedno slovo dvě slovní prémie, počítají se obě. Při troše štěstí lze získat i čtyř až devíti násobek součtu bodových ohodnocení jednotlivých písmen. Pověšměte si, že centrální pole (hvězda) je světle červené, a proto je první slovo partie hodnoceno dvojnásobně.

**2.5** Všechny prémie — písmenné i slovní — se započítávají jen v tahu, ve kterém je na ně vložen kámen a při dalších tazích se započítávají už jen hodnoty písmene uvedené na hracím kameni.

**2.6** Pokud je umístěn na červeném poli prázdný kámen, zdvoj- či ztrojnásobuje se slovní skóre přesto, že prázdný kámen sám nemá žádné bodové ohodnocení.

**2.7** Pokud se jedním tahem vytvoří dvě či více slov, všechna se bodují. Společná písmena se započítávají vždy (v každém slově) včetně svých případných prémie.

**2.8** Každý hráč, který v jednom tahu užije všech sedmi svých kamenů, obdrží prémii 50 bodů. Tato prémie se připočte k bodům získaným v tomto tahu až po započtení písmenných i slovních prémie.

**2.9** 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.

### 3. Hodnoty a četnosti písmen

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>4</sub> — 1
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	Prázdné — 2

Pro účel českého Scrabble bylo vhodné vyloučit písmena zcela řídká. Místo W užíváme V, místo Q užíváme KV a místo CH musíme užít dvojici písmen C a H.

### 4. Rozmístění prémie polí

3S		2P		3S		2P		3S
	2S		3P		3P		2S	
	2S		2P	2P		2S		
2P		2S		2P		2S		2P
		2S			2S			
	3P		3P		3P		3P	
	2P		2P	2P		2P		
3S		2P		2S		2P		3S
	2P		2P	2P		2P		
	3P		3S		3P		3P	
		2S			2S			
2P		2S		2P		2S		2P
	2S		2P	2P		2S		
	2S		3P		3P		2S	
3S		2P		3S		2P		3S