



WSTĘP

Junior SCRABBLE® zostały tak opracowane, aby dzieci mogły cieszyć się grą podobną do SCRABBLE®, dostosowaną do ich wieku.

Junior SCRABBLE® to dwie gry: jedna przeznaczona jest dla dzieci młodszych (w wieku ok. 5-8 lat), a druga dla dzieci starszych (od 7 lat wzwyż). Gry te pomogą dzieciom poznać alfabet, nowe słowa oraz ich pisownię. Dzięki tym grom dzieci nauczą się także, na czym polegają gry słowne typu krzyżówkowego.

**Poziom 1**  
Pierwsza z gier: „Słowa i obrazki” przeznaczona jest dla młodszych dzieci i gra się w nią na niebieskiej, ilustrowanej stronie planszy. Na planszy nadrukowano słowa wraz z odpowiednimi ilustracjami. Taka kombinacja słów i obrazów pomaga dzieciom w nauce czytania oraz bezbłędnego pisania.

**Poziom 2**  
Zielono-pomarańczowa strona planszy nosi nazwę „Kolory i litery”. Ta bardziej zaawansowana gra jest przeznaczona dla starszych dzieci. Dzieciom, które potrafią wymyślać słowa i są bardziej pewne ich pisowni, ta wersja SCRABBLE® dostarczy wiele zabawy. Także wyjątkowy sposób punktowania jest bardzo łatwy i zabawny.

ZAWARTOŚĆ

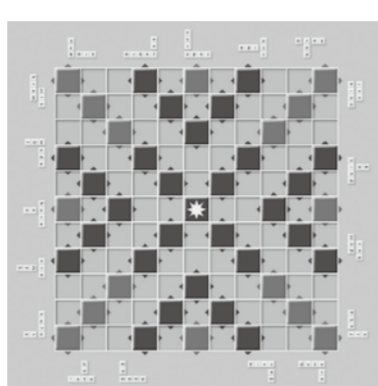
84 PŁYTKI Z LITERAMI:

a	7	ę	1	l	3	p	3	y	4
q	1	f	1	ł	2	r	3	z	4
b	1	g	1	m	2	s	3	ż	1
c	3	h	1	n	4	ś	1	ź	1
ć	1	i	6	ń	1	t	3		2
d	2	j	2	o	5	u	2		
e	6	k	3	ó	1	w	3		

1 Plansza do gry  
Poziom 1 „Słowa i obrazki”



Poziom 2 „Kolory i litery”



30 NIEBIESKICH ŻETONÓW

W zestawie znajduje się 30 niebieskich żetonów. Są one używane jedynie w grze „Słowa i Obrazki”.

1 WOREK NA PŁYTKI

W grze „Kolory i litery” wszystkie płytki są umieszczane w worku na początku gry. W grze „Słowa i obrazki” odkłada się dwie puste płytki (blanki).

„SŁOWA I OBRAZKI”

Dla 2 do 4 graczy w wieku od 5 do 8 lat.

Cel gry

Celem gry jest zapisanie każdego słowa na planszy za pomocą płytek z literami. Gracze rozpoznają słowa na podstawie obrazków na planszy. Gracz, który ukończył słowo, dostaje niebieski żeton z banku. Wygrywa gracz, który po zakryciu wszystkich słów na planszy ma najwięcej żetonów.

Przygotowania

W tej grze używa się niebieskiej, ilustrowanej strony planszy. Z jednej strony planszy umieszcza się stos niebieskich żetonów. Taki stos nazywa się „bankiem”. Wszystkie płytki z literami (poza blankami) są umieszczane w worku. Płytki w worku to „pula”. Gracze wyciągają po pięć płytek i kładą je przed sobą literami do góry, tak, żeby wszyscy mogli je zobaczyć. Ten zestaw płytek to ich „reka”.

Jak grać

Rozpoczyna najmłodszy gracz.

Pierwszy gracz wybiera dwie spośród swoich płytek z literami i umieszcza je na planszy, zakrywając odpowiadające im litery. Gracz może rozpocząć zakrywać nowe słowo, a płytki nie muszą być układane w określonej kolejności.



Gracz bierze maksymalnie dwie płytki z puli, aby uzupełnić swoją rękę. Gracz bierze płytki z puli na koniec swojej kolejki, dzięki czemu zawsze ma pięć płytek. Gra toczy się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Kolejny gracz umieszcza dwie litery na planszy.

Za każdym razem, gdy płytka gracza kończy słowo, gracz dostaje niebieski żeton z banku. Po ukończeniu układania danego słowa należy zachęcić gracza do jego odczytania. Ilustracje mają pomóc graczom w rozpoznaniu słów na planszy. (Na wypadek, gdyby gracze mieli problemy z rozpoznaniem danego słowa, powyżej przedstawiono widok ukończonej planszy.)

Gracze muszą wyklądać płytki, jeśli jest to możliwe, nawet gdyby mieli wyłożyć tylko jedną. Jeśli nie mogą położyć na planszy żadnej płytki, to mogą zwrócić dwie swoje płytki do puli i wylosować dwie nowe. Po tym losowaniu płytek kolejka przechodzi do kolejnego gracza.



Gracze czasami kończą dwa słowa układając tylko jedną literę. W takiej sytuacji dostają dwa żetony. Przykład: układając literę „t”, aby ukończyć słowo „kogut” można także ukończyć słowo „flet”, jeśli wcześniej zostały zakryte litery „f”, „l” i „e”.



Litera, którą kończy się słowo, nie zawsze jest ostatnią literą tego słowa. Gracze szybko odkrywają, że patrząc na płytki innych graczy, mogą spróbować uniemożliwić im zakańczanie słów!

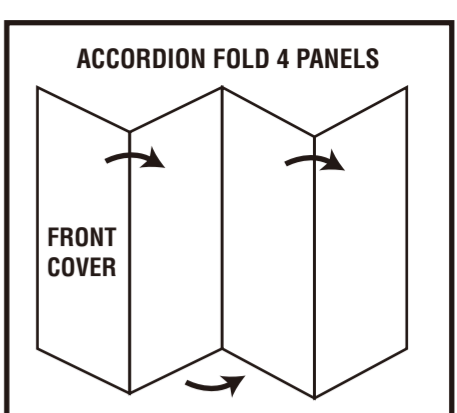


Zwycięzca

Po opróżnieniu całej puli, gra trwa nadal do momentu ułożenia wszystkich słów. Zostanie kilka płytek z literami. Wygrywa gracz z największą liczbą żetonów.

Gra zaawansowana

Zaawansowana wersja tej gry polega na tym, że gracze układają litery w takiej kolejności, w jakiej występują one w układanym słowie. Druga litera danego słowa może zostać położona na planszy tylko wtedy, gdy wcześniej ktoś położył pierwszą literę. Pierwsza litera każdego słowa ma rozjaśnioną obwódkę, dzięki czemu gracze łatwiej rozpoznają początek słowa.



INSTRUCTION SHEET SPECIFICATIONS

Toy: Junior Scrabble Instructions  
Toy No.: 52496  
Part No.: 0628G1  
Trim Size: 16.5" W x 11.7" H  
Folded Size: 4.125" W x 11.7" H  
Type of Fold: 4-Panel  
# colors: One  
Colors: Black  
Paper Stock: White Offset  
Paper Weight: 70 lb.  
EDM No.:

„KOLORY I LITERY”

Dla 2 do 4 graczy w wieku od 7 lat wzwyż.

Cel gry

Celem gry jest uzyskanie jak największej liczby punktów poprzez tworzenie kompletnych słów, które łączą się w pionie i w poziomie na planszy. Gracze dostają punkty za każdą literę, której użyją, oraz wówczas, gdy układane przez nich słowa przechodzą przez czerwone lub niebieskie pola premii. Wygrywa ten gracz, który na koniec gry ma najwięcej punktów.

Przygotowania do gry

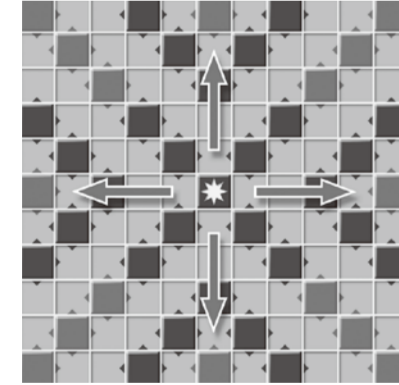
W tej grze używa się zielono-pomarańczowej planszy.

Płytki umieszcza się w worku z boku planszy. Stanowią one „pule”.

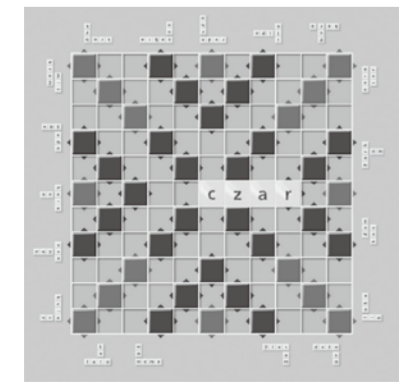
Tu także gracze wyciągają po pięć płytek i trzymają je literami do góry, dzięki czemu wszyscy mogą je zobaczyć.

Jak grać

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Pierwszy gracz ma ułożyć słowo na planszy z dwóch lub więcej liter (spośród swoich 5 liter), ustawiając je w prawo lub w dół (nigdy nie po przekątnej). Jedną z płytek w pierwszym słowie musi przykrywać środkowe pole - to z gwiazdką.



Przykład: Gracz 1 posiada litery daczr i układa słowo czar.



Punkty można zdobywać na dwa sposoby:

Za każdą płytkę z literą wyłożoną na planszę gracz otrzymuje jeden punkt.

PLUS

Dla każdego słowa gracz dostaje dwa dodatkowe punkty za każde niebieskie pole oraz trzy dodatkowe punkty za każde czerwone pole, przez które przechodzi takie słowo.

W tym przykładzie słowo „czar” ułożone jak na planszy narysowanej powyżej jest warte 6 punktów. Każda płytka z literą jest warta 1 punkt, a litera „r” znajduje się na niebieskim polu, co oznacza dodanie dwóch punktów do wartości tego słowa.

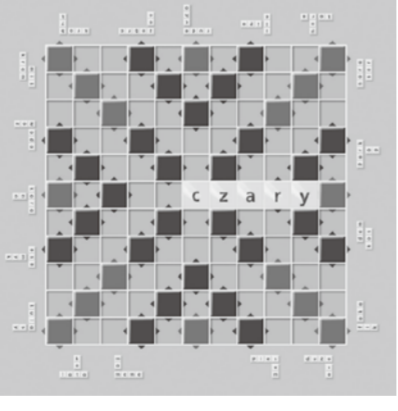
Gracze zapisują wyniki na karcie wyników.

Gracz kończy swoją kolejkę losując z puli tyle samo płytek, ile wyłożył na planszę, więc znowu ma pięć płytek ma przed sobą pięć płytek.

Gra toczy się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Kolejny gracz umieszcza płytki na planszy (w prawo lub w dół), tworząc nowe słowo. Te płytki muszą łączyć się lub krzyżować z płytkami, które już są na planszy. Płytki zawsze muszą tworzyć pełne słowa. Muszą one także tworzyć pełne słowa ze wszystkimi literami, z którymi bezpośrednio sąsiadują.

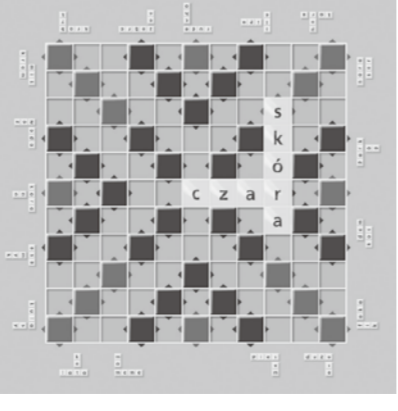
Nowe słowa można tworzyć poprzez:

1. Dodanie jednej lub więcej płytek do słowa już ułożonego na planszy, tworząc inne słowo, np. z wyrazu „czar” tworzymy „czary”.

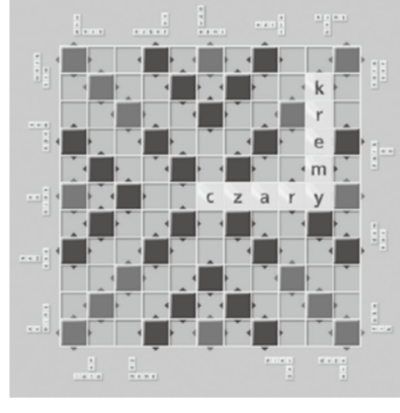


2. Umieszczanie słowa pod kątem prostym do słowa wcześniej ułożonego na planszy. Nowe słowo musi zawierać jedną z płytek wcześniejszego słowa...

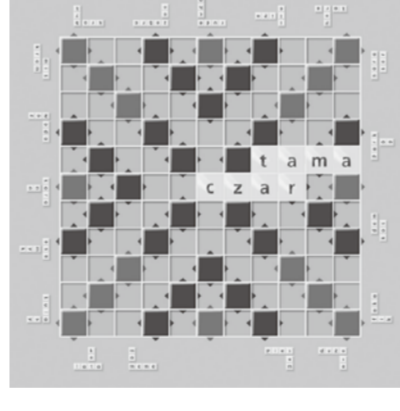
Gracz 2 układa słowo „skóra”, dokładając „skó” oraz „a” do litery „r” z wyrazu „czar”. W tym przypadku gracz umieścił literę „s” na czerwonym polu premii, więc do wyniku uzyskanego za ułożenie czterech płytek z literami dodaje trzy dodatkowe punkty



...lub musi dodać do niego literę, np. „kremy”, „czary”.



3. Umieszczanie pełnego słowa równoległe do słowa wcześniej utworzonego tak, żeby przylegające słowa także były pełnymi wyrazami. np. ta, ar, tama



Uwagi:

Nie można przesunąć płytki, którą wcześniej wyłożono na planszę.

Płytki puste (blanki) mogą być użyte jako dowolna litera z alfabetu. Gdy gracz wykląda słowo zawierające blanka, musi określić jaką literę zastępuje ta pusta płytka. Litera ta jest przypisana do tej płytki aż do zakończenia gry.

Wymiana płytek

Zamiast wyklądać płytki na planszę gracz może zdecydować się na wymianę kilku lub wszystkich swoich liter na inne z puli. Zwracane płytki są odkładane na boku do czasu, gdy identyczna liczba płytek zostanie wylosowana z puli. Następnie zwracane płytki są dodawane do puli do użytku w dalszej części gry.

Zwycięzca

Gra trwa do momentu, gdy pula jest pusta, a jeden z graczy wyłożył wszystkie swoje litery lub żaden z graczy nie może ułożyć już żadnego słowa. Zwycięzca gracz, który uzyskał największą liczbę punktów.

© J.W. Spear & Sons Limited, 1948, 1949, 1953, 1955, 1988 and 1999. © 2009 Mattel, Inc. All Rights Reserved. SCRABBLE® is a registered trademark of J.W. Spear & Sons Limited, subsidiary of Mattel, Inc. Prosimy zachować ten adres na wypadek reklamacji. Mattel Poland Sp. z o.o., Ul. Kijowska 1, 03 - 738 Warszawa. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB, Mattel Europa, B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

