

SCRABBLE™ TOWERS

ZAREJESTROWANA MARKA gry słownej

ZAWARTOŚĆ

1 podstawka do gry, 44 płytki z literami,
15 płytek z bonusami, reguły gry

CEL GRY

Scrabble™ Towers to prosta do opanowania strategiczna gra słowna. Gracze kolejno układają słowa przy użyciu liter z podstawki. Zwycięża gracz, który na zakończenie rozgrywki ma najwyższą wieżę!

PRZYGOTOWANIE



Umieść wszystkie płytki z literami na stole literami do dołu i przemieszaj je. Ustaw na sobie cztery płytki literami do dołu, a następnie obróć stos i ustaw go na gwiazdce na środku podstawki do gry. Ustaw na sobie pięć płytek literami do dołu, a następnie obróć stos i ustaw go na innym polu na podstawce do gry. Kontynuuj układanie, aż podstawka zostanie całkowicie zapełniona pięcioma poziomami płytek.

Podziel płytki z bonusami na trzy kategorie: długość słowa, litera w słowie i kolor w słowie. W każdej kategorii powinno znajdować się pięć płytek. Przemieszczaj płytki w każdej z kategorii, a następnie ustaw je na sobie treścią do dołu, obróć stosy i umieść je obok podstawki do gry, tak by każda kategoria tworzyła odrębny stos.

JAK GRAĆ

Wybierzcie gracza, który rozpocznie grę. Pierwszy z graczy znajduje słowo utworzone z widocznych liter. Każda z liter danego słowa musi dotykać poprzedniej litery w pionie, w poziomie lub na ukos. Wysokość liter nie ma znaczenia. Każdą literę można wykorzystać tylko raz.



POPRAWNIE



NIEPOPRAWNIE

Gracz zbiera wykorzystane przez siebie litery i rozpoczyna budowę swojej własnej wieży. Wysokość wieży decyduje o wyniku na zakończenie rozgrywki.

PŁYTKI Z BONUSAMI

Jeśli słowo spełnia warunek określony na jednej lub większej liczbie płytek na stosach bonusowych, gracz otrzymuje tę płytkę/płytki z bonusem.

DŁUGOŚĆ SŁOWA - Ułożone słowo składa się z określonej liczby liter.

LITERA W SŁOWIE - Dana litera została wykorzystana do ułożenia słowa, kolor płytki nie ma znaczenia.

KOLOR W SŁOWIE - Dany kolor został wykorzystany do ułożenia słowa, litera na płytce nie ma znaczenia.



W tym przykładzie słowo „SKLEP” upoważnia do otrzymania aż trzech bonusów: „SŁOWO Z 5 LITER”, „LITERA E W SŁOWIE” oraz „KOLOR CZERWONY W SŁOWIE”.

Gracz bierze te płytki z bonusami i dodaje je do swojej wieży.

Jeśli gracz nie jest w stanie utworzyć słowa, traci kolejkę.

SPRAWDZENIE SŁOWA

Jeśli jeden z graczy uważa, że słowo ułożone przez innego gracza nie istnieje, może rzucić mu wyzwanie. Gracze szukają słowa w uzgodnionym wcześniej słowniku. Jeśli danego słowa nie ma w słowniku, to gracz, który chciał je ułożyć, traci kolejkę. Jeśli słowo jest w słowniku, to gracz, który je ułożył, zachowuje litery oraz ewentualne bonusy i otrzymuje dodatkową kolejkę.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy nie można już ułożyć kolejnego słowa, a każdy z graczy miał szansę utworzyć słowo.

UWAGA: Gwiazdka na podstawce jest dzokerem i zastępuje dowolną literę, ale nie można zabrać jej z podstawki i doliczyć do zdobytych punktów. Pozostaje ona na podstawce i można jej używać wielokrotnie. Gwiazdki można użyć tylko raz w danym słowie.



WYŁONENIE ZWYCIĘZCY

Gracze porównują swoje wieże. Zwycięża gracz z najwyższą wieżą!

service.mattel.com GDJ16-ZZ70
1101852366-PP1

©2018 Mattel. © and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. Mattel Poland Sp. z o.o., Warsaw Trade Tower 34 p., ul. Chłodna 51, 00-867 Warszawa. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

SCRABBLE® to zastrzeżony znak towarowy J.W. Spear & Sons Limited, spółki należącej do Mattel Inc. SCRABBLE® is a registered trademark of J.W. Spear & Sons Limited, a subsidiary of Mattel.

