
	10+
	2-4

JAK GRAĆ

SCRABBLE

LICZY SIĘ KAŻDE SŁOWO!

SCRABBLE® to gra słowna dla 2, 3 lub 4 graczy. Polega na układaniu na planszy powiązanych ze sobą słów przy użyciu płytek z literami o różnej wartości – przypomina to budowanie krzyżówki. Celem gry jest uzyskanie jak najwyższego wyniku. Każdy gracz stara się uzyskać jak najwięcej punktów układając słowa w taki sposób, by wykorzystać wartość liter i premiowe pola na planszy. Zależnie od umiejętności graczy, suma uzyskanych w grze punktów może osiągnąć od 400 do 800, albo nawet więcej.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA Z GRĄ

1 Plansza
100 płytek z literami
4 stojaki na literki
1 Bawełniany woreczek z literami

100 płytek z literami
Gracze mają do dyspozycji 98 płytek z literami z alfabetu oraz dwie płytki, które nazywać będziemy blankami. Każdej literze odpowiada określona liczba punktów (widoczna w prawym dolnym rogu płytki). Blank nie ma żadnej wartości punktowej, ale może zastępować dowolną literę z zestawu. Gracz, który kładzie blanka, musi powiedzieć, jaką literę blank zastępuje – ustalenie to pozostanie ważne do końca gry.

Weź długopis i papier aby zapisywać wyniki
Rozłóż planszę na środku miejsca przeznaczonego do gry
Każdy z graczy bierze stojak na literki i ustawia go na wprost siebie

Wszystkie płytki z literami znajdują się w woreczku. Każdy z graczy ciągnie jedną literę, aby ustalić kolejność gry. Gracz, który wyciągnął literkę najbliższą pierwszej literze alfabetu, gra jako pierwszy. Wylosowane literki należy umieścić ponownie w woreczku i wstrząsnąć do kolejnego losowania. Każdy z graczy losuje siedem płytek i ustawia je na stojaku. Każdy gotowy jest już na partię SCRABBLE®. Gra odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

REGUŁY GRY

Zapisywanie wyników

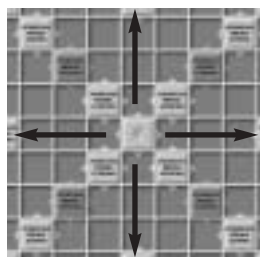
Jeden z graczy otrzymuje zadanie zapisywania wyników. Gracz ten zapisuje punkty graczy po zakończeniu każdego ruchu.

Wymiana płytek

Każdy z graczy może wykorzystać swój ruch na wymianę dowolnej liczby płytek ze swojego stojaka. W tym celu zdejmuje je ze stojaka tak, by nie było widać liter, bierze z woreczka losowo taką samą liczbę płytek, a następnie wrzuca odłożone płytki do woreczka. Na tym jego ruch się kończy i kolejka przechodzi na gracza z lewej strony, (jeżeli w grze bierze udział więcej niż dwóch graczy).

Opuszczenie kolejki

Oprócz możliwości ułożenia słów na planszy lub wymiany płytek gracz może także postanowić, że opuści kolejkę, niezależnie od tego, czy jest w stanie ułożyć słowo, czy nie. Gra kończy się jednak, jeśli wszyscy gracze dwa razy z rzędu opuszczą kolejkę.



Ułożenie pierwszego słowa

Pierwszy gracz tworzy z dwóch lub więcej płytek słowo i układa je na planszy poziomo (od lewej do prawej) lub pionowo (z góry na dół), w taki sposób, by jedna z płytek znalazła się na centralnym polu (z gwiazdką). Nie wolno układać słów ukośnie.

Wszystkie płytki użyte podczas ruchu muszą znaleźć się po ułożeniu na planszy w jednej ciągłej linii pionowej lub poziomej.

Dozwolone słowa

Dozwolone jest korzystanie ze wszystkich słów znajdujących się w słownikach języka polskiego oraz ich poprawnych form gramatycznych, z wyjątkiem tych, które zaczynają się od wielkiej litery, są skrótami, przedrostkami lub przyrostkami albo wymagają użycia apostrofu lub łącznika.

Wszystkie słowa dozwolone w grze zawarte są w Oficjalnym Słowniku Polskiego Scrablisty (OSPS).

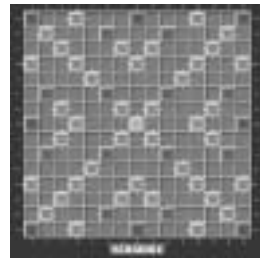
Po zakończeniu ruchu, nie można zmieniać położenia na planszy żadnej płytki, ani jej zdejmować, chyba że słowo zostanie słusznie zakwestionowane.

Kwestionowanie słów

Po ułożeniu słowa, jeszcze przed zapisaniem wyniku i przejściem kolejki na następnego gracza, można zakwestionować poprawność tego słowa. Wtedy i tylko wtedy można sprawdzić je w słowniku. Jeśli zakwestionowane słowo okaże się niedozwolone, gracz musi zabrać z planszy wyłożone przez siebie płytki i kolejka przechodzi na następnego gracza.

Pola premiowe

Plansza składa się z kwadratowych pól ułożonych w 15 wierszach i 15 kolumnach, rozdzielonych liniami. Na planszy znajdują się specjalne premiowe pola, które zwiększają wartość układanych słów.



Premie literowe

Jasnoniebieskie pola podwajają wartość położonej na nim litery. Ciemnoniebieskie pola potrajają tę wartość.



Premie słowne

Jeśli jedna z liter układanego wyrazu zostanie umieszczona na jasnoczerwonym polu, wartość całego wyrazu zostanie podwojona, a jeśli na ciemnoczerwonym polu – potrojona.



Jeśli słowo znajdzie się na polach zarówno premii literowych jak i słownych, przed podwojeniem lub potrojeniem wartości słowa zostają uwzględnione wszystkie premie literowe.

Każda premia dotyczy tylko tego ruchu, w którym gracz kładzie na niej płytkę z literą

Kiedy na polu podwójnej lub potrójnej premii słownej zostanie położony blank, suma wartości liter tworzących słowo zostanie podwojona lub potrojona mimo zerowej wartości samego blanka. Blank położony na polu podwójnej lub potrójnej premii literowej nadal ma wartość zerową

W tym przypadku gracz ma na stojaku litery **R E J Ó B P U** i układa z nich słowo: P2 R1 Ó5 B3.

Obliczanie wartości pierwszego słowa

Gracz kończy ruch obliczając wartość ułożonego słowa i przekazując ją zapisującemu, który rejestruje ją na arkuszu wyników.

Wartość słowa oblicza się dodając liczby widoczne na płytkach, z uwzględnieniem wszystkich pól premiowych, na których słowo się znajduje.

W tym przypadku litera P ma wartość 2, R ma wartość 1. Ó ma wartość 5, B ma wartość 3, co daje razem 11. Uwaga: centralne pole ma kolor jasnoczerwony – liczy się jako podwójna premia słowna, a zatem ostateczny wynik to 22 punkty.

Zakończenie ruchu

Na koniec każdego ruchu gracz dobiera z woreczka tyle płytek, ile wyłożył, dzięki czemu zawsze ma na stojaku siedem płytek,

Po pierwszym ruchu graczowi nr 1 pozostały na stojaku litery

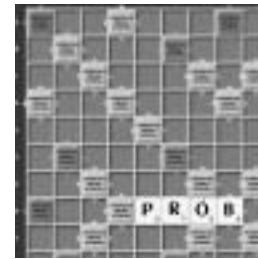
E J U

, musi więc dobrać 4 nowe płytki.

Specjalna premia: 50 punktów

Gracz, któremu uda się w jednym ruchu wyłożyć wszystkie siedem płytek, otrzymuje 50-punktową premię. Jest ona dodawana do wyniku po uwzględnieniu wszystkich premii literowych i słownych.

W tym przypadku gracz nr 1 układa słowo PRÓBUJE, za które otrzymuje 46 punktów (litera Ó na podwójnej premii literowej) plus 50 punktów premii, a więc razem 96 punktów. Dobiera 7 płytek.



Ruch następnego gracza

Drugi gracz, podobnie jak każdy następny, ma do wyboru: dołożenie jednej lub kilku płytek do tych, które już leżą na planszy i utworzenie nowych słów o długości co najmniej dwóch liter, wymianę płytek albo opuszczenie kolejki.

Wszystkie płytki użyte podczas ruchu muszą znaleźć się po ułożeniu na planszy w jednej ciągłej linii pionowej lub poziomej. Jeżeli ułożone płytki łączą się z innymi płytkami na sąsiednich polach, muszą z nimi tworzyć pełne i sensowne słowa, podobnie jak w klasycznej krzyżówce.

Gracz uzyskuje punkty za wszystkie słowa utworzone lub zmodyfikowane w wyniku swojego ruchu. Nie należy zapominać o polach premiowych, na których gracz położył swoje płytki.

Gracz nr 2 ma na swojej podstawce litery **Y S M P R A D**.

Nowe słowa można tworzyć na pięć sposobów:

1. Dołożenie jednej lub kilku płytek na początku lub na końcu słowa już znajdującego się na planszy, albo też zarówno na początku, jak i na końcu takiego słowa.

Na przykład utworzenie ze słowa PRÓBUJE wyrazu **S-PRÓBUJE-MY**.



Pierwsza litera S leży na polu potrójnej premii słownej, więc wynik wynosi $23 \times 3 = 69$.

Podwójna premia literowa pod literą Ó i podwójna premia słowna na centralnym polu już się nie liczą.

2. Ułożenie słowa pod kątem prostym do słowa znajdującego się na planszy. Nowe słowo musi wykorzystywać jedną z liter słowa leżącego na planszy.

Przykład: do znajdującej się na planszy litery P zostały dodane litery RYMAS, co dało słowo PRYMAS.



Wynik: 13 punktów. (P2, R1, Y2 x 3, M2, A1, S1)

3. Ułożenie całego słowa równoległe do słowa już istniejącego w taki sposób, by stykające się płytki także tworzyły całe słowa,

Przykład: słowo DAR tworzy jednocześnie słowa UD, JA i ER.



W tym przykładzie w jednym ruchu utworzono kilka słów, z których każde się liczy do wyniku.

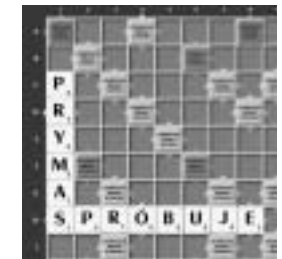
Dla każdego słowa liczone są litery wspólne z innymi słowami (z uwzględnieniem wszystkich premii)

DAR daje wynik $2+ (2 \times 1) + 1 = 5$, UD wynik 5, JA wynik $(2 \times 1) + 3 = 5$, ER wynik $1 + 1 = 2$.

Razem: $5 + 5 + 5 + 2 = 17$.

4. Nowe słowo może także dodać literę do istniejącego słowa.

Przykład: wyraz PRYMAS łączy się przez literę S z wyrazem PRÓBUJE, przedłużając je jednocześnie i tworząc SPRÓBUJE.



S w słowie SPRÓBUJE leży na polu potrójnej premii słownej, dając wynik $19 \times 3 = 57$, S w słowie PRYMAS także leży na polu potrójnej premii słownej (R na polu podwójnej premii literowej), co daje $10 \times 3 = 30$ - razem 87 punktów.

5. Ostatnia możliwość to „mostek” między dwiema lub więcej literami.

Przykład: między litery T i M wstawiono EŻA, tworząc słowo WYT-EŻA-M-Y. W tym przypadku litery T i M stanowią taki właśnie „mostek”



Może się zdarzyć, że długi wyraz obejmie dwa pola premii słownej. Wynik punktowy mnoży wtedy przez **4 (2x2)** albo przez **9 (3x3)**.

WYŁĘŻAMY ma **25** punktów, przy czym **Ę** leży na polu podwójnej premii literowej (**2x5** punktów), wynik całego słowa ulega potrojeniu do **75** punktów i ponownemu potrojeniu do **225** punktów!

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy:

-wszystkie płytki zostały wyjęte z woreczka, a jeden z graczy wykorzystał wszystkie płytki ze swojego stojaka
-gracze opuszczą dwie kolejki z rzędu

Po zsumowaniu wszystkich punktów wynik każdego gracza zmniejsza się o sumę punktów widniejących na płytkach pozostających na jego stojaku, a jeżeli jeden z graczy wykorzystał wszystkie płytki, jego wynik zwiększa się o sumę niewykorzystanych płytek wszystkich pozostałych uczestników gry.
Przykład: jeśli graczowi nr 1 pozostały na stojaku litery Ż i B. jego wynik zostanie pomniejszony o 8 punktów. Gracz, który wykorzystał wszystkie płytki, dodaje sobie 8 punktów.

Pamiętaj — wynik gry może zależeć od ostatniej litery w woreczku!

WYJAŚNIENIE CZĘSTO NIEWŁAŚCIWIE INTERPRETOWANYCH REGUŁ

- Jeżeli płytka łączy się z inną płytką w sąsiednim polu, musi z nią tworzyć nowe słowo, podobnie jak w klasycznej krzyżówce.
- To samo słowo może być użyte w grze więcej niż raz
- Słowo można w jednym ruchu przedłużyć z obu jego końców, tak jak w wyrazach PRÓBUJE i S-PRÓBUJE-MY.
- Wszystkie płytki użyte podczas ruchu muszą znaleźć się po ułożeniu na planszy w jednej ciągłej linii pionowej lub poziomej.
- Nie jest dozwolone dokładanie w jednym ruchu płytek do różnych słów w różnych częściach planszy.
- Dodatkowe punkty za pola premiowe dodaje się tylko w tym ruchu, w którym zostały na nich położone płytki.
- Jeśli w jednym ruchu zostanie utworzonych kilka słów, liczone jest każde takie słowo. Wartość wspólnych liter (ze wszystkimi premiami, jeśli leżą na polach premiowych) jest liczona dla każdego słowa oddzielnie.
- Jeśli wyraz przechodzi przez dwa pola premii słownych, suma punktów jego liter jest mnożona przez 4 (2x2) albo mnożona przez 9 (3x3).
- Jeżeli na polu podwójnej lub potrójnej premii słownej zostanie położony blank, suma wartości liter tworzących słowo zostanie podwojona lub potrojona mimo zerowej wartości samego blanka. Blank położony na polu podwójnej lub potrójnej premii literowej nadal ma wartość zerową.

- Jeśli jeden z graczy wykorzysta wszystkie swoje płytki, a woreczek jest pusty, gra kończy się. Nie można już wykonywać żadnych ruchów. Zdarza się, że żadnemu z graczy nie uda się pozbyć wszystkich płytek. Gra toczy się wtedy do chwili wykonania wszystkich możliwych ruchów. Jeśli gracz nie jest w stanie wykonać ruchu, opuszcza kolejkę. Jeśli wszyscy gracze dwa razy z rzędu opuszczą kolejkę, gra kończy się.

- Podczas układania słów nie wolno korzystać ze słownika. Może on być wykorzystywany wyłącznie po wyłożeniu słowa i zakwestionowaniu go.

WARIANTY

Z wariantów można korzystać tylko wtedy, gdy zgadzają się na to wszyscy gracze. W przypadku braku zgody zaleca się korzystanie ze standardowych reguł.

REGUŁY DOMOWE

Powtórne użycie blanków

Oficjalna zasada mówi, że gdy blank został już raz użyty, nie można go zdejmować. Istnieje odmiana gry, w której blanki mogą być ponownie wykorzystywane bez ograniczeń. Jeśli utworzone zostało słowo PASJANS - z literą S jako blankiem, wówczas gracz mający literę S może zdjąć blank i zastąpić go tą literą. Blank taki może być potem od razu użyty w następnym ruchu tego gracza.

Korzystanie ze słownika

Niektórzy gracze posługują się słownikami, w których mogą sprawdzać wszystkie słowa przed ich ułożeniem, nie ponosząc żadnej kary. Wariant ten jest szczególnie przydatny przy poznawaniu nowych słów.

Tematyczna SCRABBLE®

Tematyczne SCRABBLE® jest doskonałą rozrywką, Jeśli gracie w czasie świąt Bożego Narodzenia, przynajmie 5 dodatkowych punktów za każde słowo tematycznie związane ze świętami. Jeśli wszyscy jesteście entuzjastami sportu, możecie spróbować grać za pomocą słów związanych ze sportem itd. Usilne próby uzasadnienia przez graczy związku słów z danym tematem często wzbogacają grę elementami zabawy.

„Najpierw piątki”

Aby uczynić początek bardziej interesującym a grę bardziej otwartą, można wprowadzić zasadę mówiącą, że gracze muszą w pierwszym ruchu partii utworzyć słowo składające się z co najmniej 5 liter.

Jeśli rozpoczynająca osoba nie może utworzyć słowa z co najmniej 5 liter, kolejka przesuwa się, aż do momentu, gdy jeden z graczy jest w stanie ułożyć słowo 5-literowe lub dłuższe. Gdy nikt nie może utworzyć 5-literowego słowa, wówczas rozpoczynający gracz ma szansę zagrania 4-literowego słowa, a gdy nie jest w stanie tego zrobić, kolejka przechodzi na lewo jak wyżej.

SCRABBLE® na dwa woreczki

Dla ułatwienia gry podziel litery w zestawie na spółgłoski i samogłoski i umieść je w dwóch osobnych woreczkach, a następnie pozwól graczom przy losowaniu liter wybierać, czy chcą spółgłoskę czy samogłoskę.

SCRABBLE® na opak

Po rozegraniu partii SCRABBLE®, spróbuj zagrać w SCRABBLE® na opak. Gracze zdejmują z planszy, jeden po drugim, przynajmniej jedną, lecz nie więcej niż sześć liter. Zdjęte płytki muszą być odbierane od jednego słowa na planszy w taki sposób, że po wykonaniu ruchu, wszystkie pozostałe słowa na planszy są prawidłowe i przecinają się jak w krzyżówce. Gra trwa do momentu, gdy wszystkie płytki zostaną zdjęte lub, gdy nie można już wykonać żadnych dopuszczalnych ruchów. Gracze dostają punkty za wartość nominalną wszystkich zdjętych przez siebie płytek.

SCRABBLE® Bingo

SCRABBLE® BINGO bardzo przypomina zwykle Bingo z tym, że gra się przy pomocy płytek SCRABBLE®

Zasady:

- Pomyśl dwa siedmioliterowe słowa i zapisz je. Upewnij się, że nie używasz jakiegokolwiek litery częściej niż występuje ona w zestawie SCRABBLE® (sprawdź częstotliwość występowania liter na pierwszej stronie reguł gry), np.: w zestawie SCRABBLE® są dwie litery G, musisz więc mieć pewność, że w twoich słowach nie ma ich więcej.
- Jeden z graczy lub osoba nie biorąca udziału w grze przypadkowo wybiera litery z woreczka SCRABBLE® i wywołuje je głośno. Przekreśl litery, które występują w twoich słowach. Gdy przekreślisz wszystkie litery obydwu słów, zawołaj „SCRABBLE® Bingo”, a osoba wywołująca sprawdzi, czy poprawnie wypełniłeś swój arkusz.

Uwaga: Możesz przekreślić każdą wywołaną literę tylko raz, tzn.,

jeśli w twoich dwóch słowach są cztery litery E, możesz przekreślić tylko jedno E, gdy zostanie wywołane.

REGUŁY TURNIEJOWE

Użycie stopera

Można skorzystać ze stopera w celu ograniczenia czasu danego graczowi na wykonanie ruchu. Najczęściej stosuje się czas 2 minut na jeden ruch. W Polsce, w mistrzostwach SCRABBLE®, gdzie stosuje się zegary szachowe, każdy gracz ma 20 minut na wykonanie wszystkich ruchów, a po upływie tego czasu kończy grę.

Ograniczona wymiana liter

Reguły turniejowe zakazują wymiany wtedy, gdy w woreczku jest mniej niż siedem liter. Zasada ta została wprowadzona w Anglii przede wszystkim po to, by uniemożliwić graczom wymianę litery Q, gdy nie mieli litery U pod koniec partii.

GRA JEDNOOSOBOWA

Choć SCRABBLE® jest grą przeznaczoną dla dwóch, trzech lub czterech osób, wielu graczy lubi bawić się w nią w pojedynkę. Istnieje kilka sposobów tej zabawy:

- Gracz używa jednego stojaka, stara się uzyskiwać jak najlepsze wyniki w kolejnych ruchach. Obowiązują normalne zasady SCRABBLE®.
- Gracz używa dwóch stojaków: jednego dla siebie, drugiego dla wyimaginowanego przeciwnika.
- Płytki odwraca literami do góry. Odpowiednio dobiera słowa, zagłada do słownika. Stara się osiągnąć najwyższy możliwy rezultat. Jaki najlepszy wynik można osiągnąć w SCRABBLE®? To pozostaje nadal nieodkrytą tajemnicą.

GRA GRUPOWA (BELGIJKA)

Ten sposób gry został wynaleziony przez Belga, Hipolita Woutersa.

Ogólna zasada

Wszyscy gracze mają jednakowy układ liter na swojej planszy i stojaku, lecz każdy otrzymuje punkty jedynie za takie wyrazy, jakie sam tworzy. W grupowej SCRABBLE® przypadek nie odgrywa żadnej roli. Może w niej uczestniczyć dowolna liczba osób. W krajach francuskojęzycznych ta wersja SCRABBLE® jest ogromnie popularna. Zdarza się, że w jednej rozgrywce bierze udział ponad 1000 osób.

Szczegółowe reguły

Każdy gracz dysponuje pełnym zestawem płytek, stojakiem i planszą. Przed rozpoczęciem zabawy gracze układają swe płytki na stole w porządku alfabetycznym, literami ku górze. Sędzia (bądź jeden z graczy, gdy nie ma sędziego) losuje siedem płytek ze swojego woreczka lub spośród płytek rozłożonych na stole literami do dołu. Ogłasza, jakie litery zostały wylosowane.

Gracz wybiera ze swego zestawu litery wylosowane przez sędziego i umieszcza je na stojaku. Stara się ułożyć z tych liter wyraz, który da najwięcej punktów. W ciągu trzech minut musi znaleźć wyraz oraz napisać na kartce papieru ten wyraz, jego wartość punktową oraz położenie pierwszej litery wyrazu na planszy (Spójrz na litery i liczby znajdujące się na brzegu planszy. Jeśli wyraz leży poziomo, litera znajduje się na pierwszym miejscu symbolu, np. H8, jeśli zaś pionowo, na pierwszym miejscu jest liczba, np. 8H).

Sędzia zbiera kartki od wszystkich uczestników, a następnie ogłasza wyraz o największej wartości punktowej. Wszyscy gracze układają ten wyraz na swoich planszach (zdjawszy z nich wymyślony przez siebie wyraz, jeżeli jest inny niż najlepszy). Ale uwaga: gracz otrzymuje tyle punktów, ile wart był wyraz, który rzeczywiście sam znalazł. Jeśli słowo to zostanie uznane za niedopuszczalne, gracz nie otrzyma za nie żadnych punktów. Sędzia losuje kolejne płytki: tyle ile potrzeba, by na jego stojaku było ich siedem, a następnie ogłasza, jakie litery wylosował.

W każdym z pierwszych piętnastu ruchów na stojaku muszą być przynajmniej dwie samogłoski, bądź przynajmniej dwie spółgłoski. Poczynając od szesnastego ruchu, na stojaku musi być przynajmniej jedna samogłoska i przynajmniej jedna spółgłoska. (Blank liczy się albo jako samogłoska albo jako spółgłoska). Jeśli

powyższy warunek nie jest spełniony, sędzia wysypuje do woreczka całą zawartość swego stojaka i losuje siedem nowych liter.

Gracze znowu starają się znaleźć wyraz wart najwięcej punktów i ułożyć go na planszy zgodnie z ogólnymi zasadami SCRABBLE®. Na kolejnej kartce papieru każdy uczestnik gry zapisuje swój znaleziony wyraz, punktację i położenie.

Rozgrywka toczy się do chwili, gdy setna płytka z literą została wylosowana i ułożona na planszy lub też do czasu, gdy w woreczku nie ma już albo samogłosek albo spółgłosek. Zwycięzca zostaje osoba, która uzyskała najlepszy łączny wynik. W grupowej SCRABBLE® nie ma żadnej strategii. Gracze po prostu w każdym ruchu muszą znaleźć słowo o najwyższej wartości punktowej.

KARPATKA

W marcu 1998 roku na wczasach SCRABBLE® owych w Karpaczu narodził się pomysł oryginalnego sposobu gry w SCRABBLE® parami. Do autorstwa tego systemu przynaje się Maciej Czupryniak i Andrzej Łożyński, a do kolejnych modyfikacji: Dariusz Banaszek i Paweł Stanosz.

Zasady gry:

Przy planszy siadają dwie pary przeciwników, czyli łącznie cztery osoby. Dopuszczalna liczba wymian liter wynosi trzy dla pary. Każda osoba z pary ma prawo sprawdzać poprawność układanych przez rywali słów i kwestionować je. Gracze z tej samej pary siedzą obok siebie, widząc oba stojaki z literami - własny i partnera. Z partnerem wolno porozumiewać się tylko za pomocą ustawiania płytek na swoim stojaku. Zmusza to parę do wypracowania własnego systemu komunikacji, co może być odpowiednikiem licytacji brydżowej.

Para, która rozpoczyna partię, wykonuje jeden ruch (dowolny gracz z pary), po czym kolejka przechodzi na parę przeciwników (dwa ruchy, każdy gracz z pary po jednym, w dowolnej kolejności). Dalej następują po dwa ruchy każdej pary (nadal z zachowaniem zasady dowolnej kolejności ruchów w ramach pary).

Gra kończy się, gdy obaj gracze jednej pary pozbędą się wszystkich płytek z literami bądź żaden z czwórki graczy nie może (lub nie chce) wykonać ruchu.

Wyniki uzyskiwane w ”karpatce” są bardzo wysokie (suma wyników czterech graczy jest przeciętnie o około 100 punktów wyższa niż suma typowego pojedynku dwuosobowego).

INFORMACJE
<p>Consumer Affairs</p> <p>If you require replacement tiles, boards etc. or have a query on any Mattel product, please phone Consumer Affairs on 01628 500306 or write to them at Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB.</p>

Jeśli wymagana będzie wymiana płytek, planszy itp. lub macie Państwo jakieś inne pytania dotyczące produktów Mattel prosimy o kontakt z DMS Sp. z o.o. +48 22 334 21 00, ul. Kijowska 1, 03-738 Warszawa

Polska SCRABBLE® ma swoją witrynę w internecie, gdzie znajdują Państwo więcej aktualnych informacji, możesz wziąć udział w grze lub uzyskać pomocne wskazówki na temat strategii i taktyki gry. Adres: **www.pfs.org.pl**

© J.W. Spear & Sons Limited, 1948, 1949, 1953, 1955, 1988 and 1999.
© 2003 Mattel, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303.
Importer: DMS Sp. z o.o. Ul. Kijowska 1. 03-738 Warszawa, tel. 0 (prefix) 22 334 21 00, e-mail: mattel@dms.it.pl.

SCRABBLE® jest zastrzeżonym znakiem towarowym J.W. Spear & Sons Limited, członka grupy Mattel, Inc.