

SPILLEREGLER

Kryssordspillet
SCRABBLE®

Innhold

Spilleplan, 100 bokstavbrikker, 4 brikkestativer.

Spillet i korte trekk

Kryssordspillet Scrabble går ut på å lage sammenhengende ord i kryssordform på spilleplanet ved hjelp av bokstavbrikkene med forskjellig poengverdi. Spillerne konkurrerer om den høyeste poengverdi ved å bruke sine brikker slik at bokstavverdiene og premierutene utnyttes best mulig. Sluttpoengene for et spill kan variere fra 500 til 700 poeng eller mer, avhengig av spillernes dyktighet.

Forberedelser

Brikkene legges med den blanke siden opp og blandes godt. Spillerne trekker om hvem som skal begynne. Den som trekker en brikke med bokstav nærmest alfabetets begynnelsen, åpner spillet. Brikkene legges tilbake på bordet og blandes igjen. Spillerne trekker så syv nye brikker hver, og plasserer dem på hvert sitt stativ.

Slik spiller man

1. Førstemann setter to eller flere av sine bokstavbrikker sammen til et ord og plasserer dem på brettet med en bokstav på stjernen i sentrum. Ordene kan ikke legges diagonalt.
2. Antall poeng som oppnås noteres og spilleren kompletterer sine brikker slik at det alltid er syv brikker på stativet.
3. Nestemann til venstre, og senere andre i tur og orden, føyer en eller flere bokstaver til dem som allerede er spilt, for å lage nye ord. Bokstavene som blir lagt ut under en spillers tur, kan bare plasseres i én rekke — vannrett eller loddrett. De må danne et fullstendig ord, og hvis de samtidig kommer i berøring med andre bokstaver i tilstøtende rekker, må de danne fullstendige ord i kryssordform med alle slike bokstaver. Spilleren får poeng for alle ord som blir dannet eller omdannet under sin tur.
4. Nye ord kan blir dannet ved å:
 - a) sette en eller flere bokstaver til et ord eller til bokstaver til dem som allerede ligger på brettet.
 - b) plassere et ord i rett vinkel til et ord som allerede ligger på brettet. Det nye ordet må bruke en av de bokstavene av det ordet som allerede ligger på brettet, eller må tilføye en bokstav. (Eks. 2, 3 og 4)
 - c) plassere et fullstendig ord parallelt med et ord som allerede ligger på brettet slik at tilstøtende bokstaver også danner fullstendige ord. (Eks. 5)
5. En brikke som allerede er lagt, kan ikke byttes ut.
6. De to blanke brikkene kan brukes som hvilken som helst bokstav. Når den blank brikke blir spilt, må spilleren si fra hvilken bokstav den skal være, og den kan ikke forandres senere i spillet.

7. I stedet for å legge ord kan spilleren benytte sin tur til å bytte ut noen eller alle brikker på stativet. Han legger dem fordekt tilbake på bordet, og tar samme antall nye brikker, men han må vente med på plassere brikker på brettet til hans tur kommer på ny.

8. Et hvert ord som finnes i en vanlig norsk ordbok kan brukes. Utenlandske ord, egnavn og forkortelser er det derimot forbudt å bruke. Enhver spiller må si ordet som legges ned før turen går til nestemann. Hvis det ordet som legges ikke blir godkjent av de øvrige spillere, må spilleren ta brikkene tilbake og mister sin tur.

9. Når alle brikkene er tatt opp, fortsetter spillet enten til en spiller er blitt av med alle sine brikker, eller samtlige spillere har brukt alle de brikkene som det går an å legge ut.

Poengberegning

10. Lag en konto for hver spiller og notér straks resultatet for hver tur. Nummeret ved foten av hver bokstav viser poengverdien for brikkene. Poengverdien for en blank brikke er 0.

11. Poengene for hver tur er summen av poengverdien for alle bokstaver i hvert ord som er dannet eller omdannet, pluss premiepoengene for å plassere bokstaver på premierutene.

12. Premieruter for bokstaver: En lyseblå rute fordobler poengene for bokstaver som legges på disse ruter, og mørkeblå rute tredobler poengene.

13. Premieruter for ord: Poengene for et helt ord blir doblet hvis en av bokstavene i ordet er plassert på en lyserød rute; poengene blir tredoblet hvis en bokstav er plassert på en mørkerød rute. Ta med dobbelte eller tredobbelte premiepoeng for bokstaver, hvis slike forekommer, før dobling eller tredobling av ordpoengene foretas. Hvis et ord blir dannet slik at det dekker to premieruter for ord, blir poengene doblet og deretter doblet igjen (4 ganger bokstavpoengene i ordet), eller tredoblet og tredoblet igjen (9 ganger bokstavpoengene i ordet). Legg merke til at midtruten med stjernen er lyserød og derfor doubler poengene for det første ordet.

14. Premietillegget for bokstaver eller ord regnes bare første gang de legges ned. I senere tilfeller teller bokstavene med vanlig verdi.

15. Når en blank brikke legges på en lyserød eller mørkerød rute, blir summen av bokstavpoengene i ordet doblet eller tredoblet selv om den blanke brikkene i seg selv ikke har noen poengverdi.

16. Når to eller flere ord blir dannet under samme tur, gis det poeng for hvert ord. Poenget for felles bokstav telles med i hvert ord (med fulle premiepoeng når den felles bokstav ligger på premierute). (Se eks. 3 og 4)

17. Hvis det lykkes en deltaker å legge ut alle sine brikker på en gang, får han 50 poeng ekstra.

18. Verdien av de brikker som spillerne har igjen når spillet er slutt, fratrekkes den oppnådde poengsum. Hvis en spiller har kvittet seg med alle sine brikker, blir hans poengsum forhøyet med summen av de brikker som de andre har igjen.

Eksempler på poengberegning

I følgende eksempler er de ord som er laget i de fem følgende trekk vist med fete bokstaver. Poengsummen som er vist er riktig hvis bokstaven R er plassert på stjernen i sentrum. I eksempel 1 teller HORN, i eksempel 2: VARM, i eksempel 3: GLEDE og VARME, i eksempel 4: MØR, NØD og RE, i eksempel 5: BIE, GI og LE.

Eks. 1: 14 poeng



Eks. 2: 8 poeng



Eks. 3: 21 poeng



Eks. 4: 27 poeng



Eks. 5: 15 poeng



Vinner

Vinneren er den som ved spillets slutt har oppnådd høyest poengsum.

N.W. DAMM & SØN