

**Leikur 2:**  $(2 \times 4) + (2 \times 1) + 5 = 8 + 2 + 5 = 15$  stig



**Leikur 3:**  $5 + (1 \times 3) + 12 = 5 + 3 + 12 = 20$  stig



**Leikur 4:**  $8 + 7 + 4 = 19$  stig



**Leikur 5:**  $(18 \times 2) + 7 + (3 \times 2) + 3 + 13 + 9 = 36 + 7 + 6 + 3 + 13 + 9 = 74$  stig



SCRABBLE® and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, J.W. Spear & Sons Ltd., a subsidiary of Mattel, Inc. © 2016 Mattel, Inc. SCRABBLE® is a registered trademark of J.W. Spear & Sons Limited, a subsidiary of Mattel, Inc. Tinderbox Games is a trademark of Bucher and Harrison Ltd. The colour and form of the contents may differ from that shown. Please retain this packaging for future reference. Made in China for Bucher and Harrison Ltd., Palistris, Brancaster Staithe, Norfolk PE31 8BU.

# SCRABBLE™

BRAND Crossword Game

## LEIKREGLUR



### INNIHALD

- 1 leikborð
- 104 stafatöflur
- 4 stafastandar
- 1 stafaskjóða

SCRABBLE™ er orðaspil fyrir 2-4 leikmenn. Leikurinn felst í því að mynda orð og tengja þau saman á SCRABBLE™-leikborðinu. Til þess eru notaðar stafatöflur sem hafa mismunandi gildi. Markmið leiksins er að ná flestum stigum. Hver leikmaður reynir að nýta stafi sína í samsetningar

og á stöðum sem gefa hæst gildi og nota verðlaunareitina á borðinu sem best. Samanlögð gildi í einu og sama spili geta numið 400-800 stigum eða meiru, allt eftir færni leikmanna.

**UPPHAFSDRÁTTUR:** Allar stafatöflurnar eru settar í skjóðuna. Hver leikmaður dregur eina stafatöflu og sá sem dregur fremsta bókstafinn í stafrófinu á fyrsta leik (auð tafla kemur á undan A). Stafirnir sem dregnir voru eru settir aftur í skjóðuna og hún hrist. Nú dregur hver leikmaður sér sjö stafatöflur og raðar þeim á standinn sinn.

## LEIKURINN:

1. Fyrsti leikmaður raðar saman tveimur eða fleiri stöfum í orð og leggur það á leikborðið svo hægt sé að lesa það annað hvort lárétt eða lóðrétt. Einn stafanna verður að lenda á stjörnureitnum í miðjunni. Orð mega ekki vera á ská.

2. Leikmaður lýkur leik sínum með því að leggja saman og tilkynna stigafjöldann sem stigavörður skráir. Eftir hvern leik dregur leikmaður sér jafn margar stafatöflur og hann notaði, þannig að hann eigi ávallt sjö stafi á standinum sínum.

3. Leikið er réttshæfis. Annar leikmaður, og síðan aðrir á eftir honum, bætir einum eða fleiri stöfum við þá sem þegar eru á borðinu til að mynda ný orð. Alla stafi sem lagðir eru í einum leik verður að leggja í einni samfelldri röð, lárétt eða lóðrétt á leikborðinu. Þeir verða að mynda eitt heilt orð og snerti stafatöflur aðra stafi í næstu röð á leikborðinu verða þær að mynda heil orð líkt og í krossgátu. Leikmaður fær stig fyrir öll þau orð sem hann myndar eða breytir í einum leik.

4. Ný orð má mynda með því að:

a. Bæta einum eða fleiri stöfum við stafi sem þegar er búið að leggja á borðið.

b. Setja orð hornrétt á orð sem þegar er á borðinu. Nýja orðið verður að notast við einn af stöfunum úr orðinu sem fyrir er. (Sjá dæmi 3 að neðan).

c. Setja heilt orð samhliða orði sem þegar er á leikborðinu þannig að stafirnir sem snertast myndi einnig heil orð. (Sjá dæmi 5 að neðan).

5. Ekki má færa eða fjarlægja staf eftir að hann hefur verið lagður niður.

6. Auðu töflurnar tvær má nota í stað hvaða bókstafs sem er. Þegar auð tafla er notuð verður leikmaðurinn að tilgreina hvaða bókstaf hún táknar og verður taflan að tákna þann sama staf allt til leiksloka.

7. Hver leikmaður má nota sinn leik til að skipta út einhverjum eða öllum stöfunum á standinum sínum. Leikmaðurinn leggur þá stafina sem hann vill skipta á hvolf á borðið, dregur sama fjölda nýrra stafa úr skjóðunni og setur síðan gömlu stafina aftur í hana. Því næst bíður hann eftir því að röðin komi aftur að honum. Leikmaður getur einnig valið að sitja hjá.

8. Heimilt er að nota öll orð sem finnast í íslenskri orðabók nema sérnöfn, skammstafanir, forskeyti eða viðskeyti og orð sem innihalda úrfellingamerki eða bandstrik. Erlend orð sem tekin hafa verið upp í íslensku og finnast í orðabókum eru leyfð. Aðeins má nota orðabók ef upp kemur ágreiningur um stafsetningu eða ef orð er véfengt. Véfengja má orð áður en stigafjöldi þess er skráður og næsti leikmaður byrjar. Sé véfengda orðið ótækt, tekur leikmaðurinn stafina sína til baka og næsti leikmaður á leik.

9. Leiknum lýkur þegar allir stafirnir hafa verið dregnir og einhver leikmanna hefur spilað öllum stöfunum af standinum sínum, eða þegar allir leikmenn hafa setið hjá tvisvar í röð.

## STIGAGJÖF:

10. Stig hvers leikmanns eru talin og skráð eftir hvern leik. Einn leikmanna getur tekið sér hlutverk stigavardar og skráð öll stigin. Hver stafatafla hefur gildi sem er tilgreint með tölustaf neðst í hægra horni. Gildi auðra tafla er núll.

11. Fjöldi stiga fyrir hvern leik er reiknaður með því að leggja saman öll gildi stafa hvers orðs sem myndað er, auk verðlaunagildis sem fæst þegar stafur er lagður á verðlaunareit.

12. Ljósblár reitur tvöfaldar gildi stafs sem á hann er lagður. Dökkblár reitur þrefaldar gildi stafs sem á hann er lagður.

13. Verðlaunareitir orða: Ljósrauður reitur tvöfaldar gildi alls orðsins sem á hann er lagt. Dökkrauður reitur þrefaldar gildi alls orðsins sem á hann er lagt. Þegar orð þekur bæði verðlaunareit stafs og verðlaunareit orðs, eru stafagildin margfölduð áður en allt gildi orðsins er tvöfaldað eða þrefaldað. Ef orð þekur tvo ljósrauða verðlaunareiti orðs, eru stig orðsins tvöfölduð og svo tvöfölduð aftur (þ.e. fjórfölduð), eða þrefölduð og þrefölduð aftur á dökkrauðum verðlaunareitum (gildi orðsins er þá nífaldað). Athugið að stjörnureiturinn í miðju leikborðinu er ljósrauður og tvöfaldar því gildi fyrsta orðsins.

14. Verðlaunagildi reitanna eiga aðeins við í þeirri umferð sem stafur er lagður á þá. Þegar staf er bætt við orð á verðlaunareit eru aðeins talin saman gildi stafanna.

15. Þegar auð tafla lendir á ljósrauðum eða dökkrauðum reit, tvöfaldast eða þrefaldast gildi orðsins, jafnvel þótt auða taflan hafi ekkert gildi. Þegar hún lendir á ljósbláum eða dökkbláum reit, er gildi auðu töflunnar áfram núll.

16. Þegar fleiri en eitt orð eru mynduð í sama leik eru gefin stig fyrir hvert orð. Stafir sem eru hluti af tveimur eða fleirum orðum eru taldir til stiga fyrir hvert orð fyrir sig (ef stafur sem er hluti af fleirum en einu orði lendir á verðlaunareit margfaldast verðlaunagildið eftir því).

(Sjá dæmi 4 og 5 að neðan).

17. Ef leikmaður setur út allar sjö stafatöflurnar í einum leik fær hann 50 verðlaunastig til viðbótar þeim stigum sem hann fær fyrir leik sinn.

18. Ef leikmaður á eftir stafi á standinum sínum í leikslok, eru stig þeirra tekin saman og dregin frá heildarstigafjölda leikmannsins. Ef leikmaður hefur klárað alla stafina af standinum sínum er ónotuðum stigum hinna leikmannanna bætt við heildarstigafjölda þess leikmanns.

## DÆMI UM ORÐAMYNDANIR OG STIGATALNINGU

Í eftirfarandi dæmum eru 5 orð mynduð í 5 leikjum. Orðin sem bætast við í hverjum leik eru feitletruð. Stigin eru reiknuð miðað við að í í fyrsta orðinu lenti á miðjureitnum. Í fyrsta leik er talið fyrir **HRAKI**; í öðrum leik, **LOKI**; í þriðja leik, **REIÐA** og **LOKIÐ**; í fjórða leik, **KIMA**, **OK** og **IM**; og í fimmta leik, **JÓÐLIR**, **RÓ**, **EÐ**, **IL**, **LOKIÐI** og **KIMAR**.

**Leikur 1:**  $(4 \times 2) + 6 = (8 + 6) \times 2 = 14 \times 2 = 28$  stig

				ORÐ- GILDI					
	ÞREFALT STAF- GILDI				ÞREFALT STAF- GILDI			ÞREFALT STAF- GILDI	
		TVÓFALT STAF- GILDI			TVÓFALT STAF- GILDI		TVÓFALT STAF- GILDI		
			H <sub>4</sub>	R <sub>1</sub>	A <sub>1</sub>	K <sub>3</sub>	I <sub>1</sub>		
		TVÓFALT STAF- GILDI			TVÓFALT STAF- GILDI		TVÓFALT STAF- GILDI		
	ÞREFALT STAF- GILDI				ÞREFALT STAF- GILDI			ÞREFALT STAF- GILDI	
				TVÓFALT ORÐ- GILDI					TVÓFALT
I			TVÓFALT ORÐ- GILDI			TVÓFALT STAF- GILDI			
		TVÓFALT			TVÓFALT		TVÓFALT		