

SCRABBLE

PRAVIDLÁ HRY

1. Podstatou hry je zostaviť slovo z písmen, ktoré má hráč k dispozícii v zásobníku a dosiahnuť čo najvyššiu bodovú hodnotu.

2. Všetky písmená, ktoré sú ukladané v jednom ťahu (to znamená v jednom kole), musia byť ukladané **IBA V JEDNOM RIADKU, ČI STĽPCI** bez prerušenia tak, aby slovo smerovalo buď zľava doprava (v riadku) alebo zhora nadol (v stĺpci) - podobne ako v križovke.

V jednom ťahu sa môžu použiť iba písmená zo zásobníka a každé z týchto písmen **IBA RAZ**.

3. **PLATNÉ SLOVÁ.** Pre účel našej hry sú to slová uvedené v **Pravidlách slovenského pravopisu, Veda, 1991, 1998 alebo 2000.** Môžu sa použiť iba slová, ktoré obsahuje **PRAVOPISNÝ A GRAMATICKÝ SLOVNÍK** - v PSP 1991 od strany 127, v PSP 1998 od strany 123, v PSP 2000 od strany 135. Prípustné sú písmená gréckej abecedy a solmizačné slabiky. Rovnaké slovo možno použiť v jednej hre opakovane.

Slová nemusia byť v základnom tvare. Môžu sa ohýbať, časovať a skloňovať. **NEMÔŽU SA POUŽIŤ ŽIADNE ZÁPORY A PREDPONY, POKIAĽ NIE SÚ PRIAMO UVEDENÉ V SLOVNÍKOCH** (prvé časti slov), (napr. ne-, vy-, o-, za-, pri-, od, nad, atď.).

Nemôžu sa použiť citoslovci, skratky, slová, ktoré sa začínajú výhradne veľkými písmenami (vlastné mená), slová, pozostávajúce z jedného písmena a slová, na ktorých napísanie sú potrebné apostrofy a spojovníky.

4. Vytvorené nové slovo musí vždy nadväzovať na slová, ktoré sú už vytvorené na hracej ploche. Výnimkou je prvé kolo (pozri Pokyny pre 1. kolo).

5. NOVÉ SLOVÁ SA TVORIA:

a) priložením jedného alebo viacerých písmen k už vytvorenému slovu na ploche (na začiatok, na koniec alebo na oba konce slova);

b) priložením celého nového slova kolmo na už vytvorené slovo tak, aby sa v novom slove použilo jedno z jeho písmen alebo aby ho jedným svojím písmenom doplnilo;

c) priložením celého nového slova rovnobežne s existujúcim slovom na ploche tak, aby všetky susediace písmená vytvorili platné slová;

d) prepojením už vytvorených slov.

Slová v tom istom riadku alebo v tom istom stĺpci musia byť vždy oddelené aspoň jedným prázdny políčkum. Ak ktorékoľvek písmená susedia v rade vedľa seba (aj dve), musia spolu tvoriť platné slovo.

AKO SPOČÍTAŤ BODY

6. Bodová hodnota každého písmena je vyznačená v pravom dolnom rohu. Výnimkou je žolík - ten sa môže použiť namiesto akéhokoľvek písmena, ale jeho bodová hodnota je nulová.

7. Skóre je súčtom bodov za všetky písmená vo všetkých platných slovách, ktoré hráč vytvoril v jednom ťahu, vrátane prípadných prémiei.

8. **PÍSMENOVÉ PRÉMIE.** Políčko (**2P**) zdvojnásobuje hodnotu písmena, ktoré na ňom leží a políčko (**3P**) strojnásobuje hodnotu písmena, ktoré na ňom leží.

9. **SLOVNÉ PRÉMIE.** Ak leží jedno písmeno slova na políčku (**2S**), súčet hodnôt za písmená v tomto slove sa vynásobí dvoma, ak leží jedno písmeno slova na políčku (**3S**), súčet hodnôt za písmená sa vynásobí tromi. Ak prípadnú v jednom slove dve písmená na políčka (**2S**), súčet bodov sa vynásobí štyrmi, ak ide o políčka (**3S**), súčet bodov za písmená sa vynásobí deviatimi.

10. Najprv sa spočítajú body za vytvorené slovo (slová) vrátane prípadných písmenových prémiei, potom body za slovné prémie.

11. Pravidlá o prémieach **PLATIA LEN PRI PRVOM POLOŽENÍ** písmena na prémieové políčko.

12. Ak v jednom ťahu vznikne viac slov (ale hráč vytvorí iba jedno slovo, ktoré vhodne umiestni), počíta sa bodová hodnota všetkých slov. Hodnota písmena, ktoré je spoločné pre dve slová, sa započíta pre obidve slová.

13. **MIMORIADNA PRÉMIA.** Ak hráč použije v jednom ťahu všetkých sedem písmen zo zásobníka, získa mimoriadnu prémieu 50 bodov. Táto prémia sa pripočíta po sčítaní bodov a prémiei za vytvorené slová.

Súťaž bude mať 13 kôl (v každom nepárnom čísle). V každom kole budú dvaja hráči odmenení po 5 €. Na konci súťaže získa víťaz (ak budú na čele viacerí, bude vyžrebovaný) odmenu 10 €.

POKYN Y PRE 1. KOLO

Zo zásobníka utvorte slovo s čo najväčším počtom bodov. Toto slovo umiestnite na hrací plán tak, aby jedno z jeho písmen prechádzalo cez stredové políčko (H8).

Každý hráč môže k svojmu ťahu pripojiť jeden ťah náhradný. Riešenie nemusíte písať na hrací plán, stačí papier formátu korešpondenčného lístka. Na označenie prvého písmena slova použite písmená a číslice na obvode hracieho plánu. Slovo umiestnené vodorovne má najprv písmeno (napr. E7, H2), ak je prvá číslica, slovo je umiestnené zvisle (napr. 3C, 10H).

Svoje riešenie 1. kola posielajte na našu adresu **do 15. januára 2020 (streda).** **POZOR** - termín nie je zhodný s termínom pre zaslanie ostatných riešení.

Stranu a hrací plán pripravil P. Zein

13

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	3S			2P				3S				2P			3S
B		2S				3P				3P				2S	
C			2S			2P		2P					2S		
D	2P			2S			2P					2S			2P
E					2S							2S			
F		3P				3P				3P				3P	
G			2P				2P	2P					2P		
H	3S			2P				2S				2P			3S
I			2P				2P	2P					2P		
J		3P				3P				3P				3P	
K					2S							2S			
L	2P			2S				2P					2S		2P
M			2S				2P	2P					2S		
N		2S				3P				3P				2S	
O	3S			2P				3S				2P			3S

2S	dvakrát hodnota slova	3S	trikrát hodnota slova	2P	dvakrát hodnota písmena	3P	trikrát hodnota písmena
----	-----------------------------	----	-----------------------------	----	-------------------------------	----	-------------------------------

Zásobník: **A, D, K, Ō, R, U, Z**

MENO	
ADRESA	