

Size: 8.25" x 11.7"  
Color: 1C + 1C

# Front

## SCRABBLE®



### SISÄLTÖ

1 pelilauta  
101 kirjainlaattaa  
4 kirjaintelinettä  
1 kirjainpussi

### KIRJAINLAATTAA

Peliin kuuluu 99 kirjainlaattaa, joiden pistemäärän osoittaa kirjaimen vieressä oleva numero.

Lisäksi on kaksi tyhjää laattaa, joilla ei ole pistemäärää. Niitä voidaan käyttää minkä tahansa kirjaimen sijasta. Pelattu tyhjä laatta edustaa samaa kirjainta koko pelin ajan.

### VALMISTELU

Kaikki kirjainlaatat laitetaan pussiin. Jokainen pelaaja ottaa pussista yhden laatan. Pelin aloittaa se, joka saa lähimpänä A:ta olevan kirjaimen. (Tyhjä laatta voittaa A:n). Laatat palautetaan pussiin.

Kukin pelaaja nostaa vuorollaan seitsemän uutta laattaa ja asettaa ne telineeseensä.

Pistelaskua varten tarvitaan kynä ja paperia.

### PELIN SÄÄNNÖT

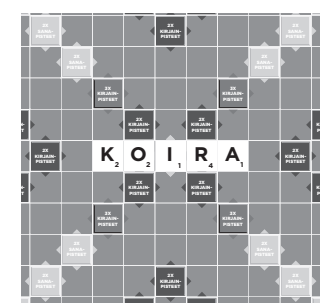
#### Ensimmäisen sanan sijoittaminen

Pelin aloittaja muodostaa pelilaudalle vähintään kaksikirjaimisen sanan pysty- tai vaakasuoraan siten, että yksi kirjaimista peittää keskellä olevan tähtiruudun. Sanoja ei voi muodostaa vinottain.

Laattojen pistemäärät lasketaan yhteen ja määrään lisätään erikoispisteruutujen antamat lisäpisteet.

#### Esimerkiksi

Tässä pelaajalla on telineessään kirjaimet  $K_2, S_1, E_1, R_4, O_2, A_1, I_1$ , ja hän muodostaa sanan  $K_2, O_2, I_1, R_4, A_1$



Sanassa KOIRA  $K = 2, O = 2, I = 1, R = 4$  ja  $A = 1$ , eli yhteensä **10** pistettä.

**Huom:** keskiruutu on sanapisteruutu, eli koko sanan pistemäärä kaksinkertaistuu **20**:ksi.

Kerro vuorosi loppuksi pistemääräsi kirjurille.

Nosta jokaisen vuorosi lopussa yhtä monta uutta kirjainlaattaa kuin asetit laudalle, niin että sinulla on taas seitsemän laattaa.

#### Seuraava pelivuoro

Seuraavat pelaajat lisäävät vuorollaan yhden tai useamman laatan jo laudalla oleviin niin, että muodostuu uusia, vähintään kaksikirjaimisia sanoja. Pelaaja voi myös jättää vuoronsa väliin tai vaihtaa laattojaan.

Kaikki saman pelivuoron aikana pelatut laatat tulee sijoittaa yhteen jatkuvaan pysty- tai vaakariiviin.

Jos kirjaimet koskettavat viereisten rivien kirjaimia, niiden tulee muodostaa kokonaisia sanoja aivan kuten sanaristikoissa.

Samalla vuorolla kirjaimia ei saa lisätä useisiin sanoihin tai muodostaa uusia sanoja laudan eri puolille.

Saat täydet pisteet KAIKISTA pelaamiesi kirjainten muodostamista tai muokkaamista sanoista. Jos samalla vuorolla syntyy useampi kuin yksi uusi sana, niiden yhteiset kirjaimet lasketaan kunkin uuden sanan pistemäärään (mukaan lukien erikoispisteruutujen antamat pisteet).

#### PELILAUDAN erikoispisteruudut

Laudalla on erikoispisteruutuja, joista saa lisäpisteitä. Lisäpisteiden määrä lukee ruuduissa.

Jos sana osuu sekä kirjain- että sanapisteruutuun, kaikki kirjainpisteet lisäpisteineen lasketaan yhteen ennen sanan kokonaispistearvon kertomista kahdella tai kolmella.

Erikoispisteruudusta saa lisäpisteitä vain sillä vuorolla, jolla kirjainlaatta asetetaan siihen.

Kun sanapisteruutuun asetetaan tyhjä laatta, sanan kirjainten yhteenlaskettu pistearvo kaksin- tai kolminkertaistuu, vaikkei tyhjällä laadalla olekaan pistearvoa. Kun tyhjä laatta asetetaan kirjainpisteruutuun, sen arvo pysyy nollana.

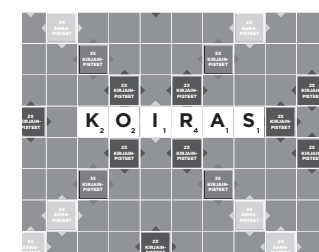
#### SANOJEN PELAAMINEN

Uusia sanoja voi muodostaa viidellä eri tavalla:

1. Jo pelilaudalla olevan sanan alkuun tai loppuun tai molempiin lisätään kirjain tai kirjaimia.

#### Esimerkiksi

Sanasta KOIRA tulee KOIRAS.

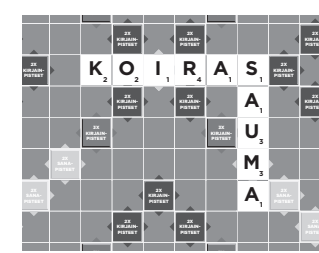


Sanan pistearvo on **11**. Sanapisteet kaksinkertaistavasta ruudusta ei saa lisäpisteitä toista kertaa.

2. Sana muodostaa suoran kulman pelilaudalla jo olevan sanan kanssa. Uudessa sanassa on käytettävä yhtä niistä kirjainlaatoista, jotka ovat jo pelilaudalla olevassa sanassa.

#### Esimerkiksi

Sanaan KOIRAS lisätään AUMA, jolloin muodostuu sana SAUMA.



Sanan SAUMA pistearvo on **9**, mutta koska M-kirjain osuu sanapisteet kaksinkertaistavaan ruutuun, pelaaja saa yhteensä **18** pistettä:  $(S_1, A_1, U_3, M_3, A_1) \times 2$ .

Size: 8.25" x 11.7"  
Color: 1C + 1C

# Back

3. Kokonainen sana sijoitetaan samansuuntaisesti jo pelilaudalla olevan sanan kanssa siten, että kaikki vierekkäin olevat kirjaimet muodostavat uuden kokonaisen sanan.

#### Esimerkiksi

Muodostaessaan sanan AJOS pelaaja muodostaa samalla sanat AI ja JA.



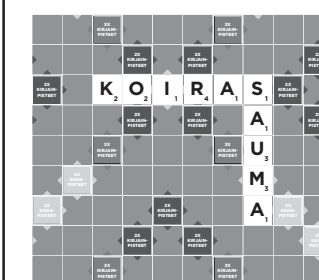
AJOS antaa  $(3 \times 1) + 4 + 2 + 1$  pistettä = **10**,  
AI  $(3 \times 1) + 1 = 4$   
ja JA  $4 + 1 = 5$  pistettä.  
Yhteensä **10 + 4 + 5 = 19**.

Tässä esimerkissä pelaaja muodostaa samalla pelivuorolla useita sanoja ja saa jokaisesta pisteitä. Sanojen yhteiset kirjaimet lasketaan jokaiseen sanaan (myös täydet lisäpisteet, jos kirjaimet osuvat erikoispisteruutuun).

4. Uusi sana voi myös lisätä kirjaimen jo olemassaolevaan sanaan.

#### Esimerkiksi

Muodostettava sana SAUMA lisätään pelilaudalla jo olevan sanan KOIRA perään siten, että siitä tulee KOIRAS.



SAUMA-sanan pistearvo on **9**, mutta koska M-kirjain osuu sanapisteet kaksinkertaistavaan ruutuun, sanasta saa yhteensä **18** pistettä.  
KOIRAS-sanasta pelaaja saa lisäksi **11** pistettä eli yhteensä **29** pistettä.

5. Kahden samansuuntaisesti laudalla olevan sanan kirjainten välille voidaan myös muodostaa "silta". (Tämä on mahdollista vasta 4. vuorosta alkaen).

#### Esimerkiksi

Pelaaja voi esimerkiksi sijoittaa JA- ja M-kirjainten väliin kirjaimet KAU (ja perään A:n) ja muodostaa näin sanan JAKAUMA.



JAKAUMA-sanasta pelaaja saa **15** pistettä.

Joskus sana osuu kahteen sanapisteruutuun. Tällöin sanan pistearvo kerrotaan joko kahdesti kahdella — sanan pistearvo nelinkertaistuu — tai kahdesti kolmella — sanan pistearvo yhdeksänkertaistuu!

#### Kirjainlaattojen vaihtaminen

Pelaaja voi käyttää pelivuoronsa siihen, että vaihtaa osan tai kaikki kirjainlaatoistaan uusiin. Laattojen vaihtaminen on yksi pelivuoro.

#### Pelivuoron jättäminen väliin

Pelaaja voi jättää vuoronsa väliin riippumatta siitä, voisiko hän pelata sanan vai ei. (Jos kaikki pelaajat jättävät vuoronsa väliin kaksi kertaa peräkkäin, peli päättyy).

#### Sallitut sanat

Kaikki suomen kielen yleissanakirjoissa esiintyvät sanat ovat sallittuja seuraavia lukuun ottamatta: erisnimet, lyhenteet, alku- tai loppuliitteet ja sanat, joissa on yhdysviiva. Myöskään vihapuheeksi tunnistettavat sanat eivät ole sallittuja. Suomen kielen yleissanakirjassa olevat vierasperäiset sanat ovat sallittuja, sillä niiden katsotaan olevan jo suomen kieltä. Pelaajien on sovittava ennen pelin alkua, mitä sanakirjaa käytetään. Substantiveista sallitaan nominatiivin yksikkö- ja monikkomuoto (esim. koira, koirat), verbeistä 1. ja 4. infinitiivi (esim. tehdä, tekeminen). Muista taivutusmuodoista voidaan sopia erikseen.

Kerran pelilaudalle laitettua kirjainlaattaa ei saa siirtää, paitsi jos sana hylätään.

#### Sanojen hylkääminen

Pelaajan muodostama sana voidaan hylätä sanakirjasta tarkistamisen jälkeen. Jos sanaa ei hyväksytä, pelaaja poistaa kirjaimensa pelilaudalta ja menettää vuoronsa. Jos haastettu sana kelpaa, se saa jäädä laudalle ja sen haastaneelta pelaajalta vähennetään 10 pistettä.

**Huom:** pelin ollessa käynnissä sanakirjaa tai vastaavaa ei saa käyttää sopivien sanojen etsimiseen.

#### 50 lisäpistettä

Pelaaja saa 50 lisäpistettä, jos hän pystyy yhdellä pelivuorolla käyttämään kaikki seitsemän kirjaintaan. Jos sana osuu sanapisteruutuun, 50 lisäpistettä lisätään vasta sen jälkeen, kun sanapistemäärä on kerrottu kahdella tai kolmella.

#### Pelin lopetus

Peli loppuu

- kun kaikki kirjainlaatat on nostettu JA yksi pelaajista on käyttänyt kaikki laattansa.
- jos mitään ei ole enää mahdollista tehdä.
- jos kaikki pelaajat jättävät vuoronsa väliin kaksi kertaa peräkkäin.

Kun kaikki pisteet on laskettu, jokaisen pelaajan pistemäärästä vähennetään hänen telineessään olevien, käyttämättä jääneiden kirjainten yhteenlaskettu pistemäärä. Jos peli loppuu siihen, että yksi pelaajista on käyttänyt kaikki laattansa, hänen pistemääräänsä lisätään kaikkien muiden pelaajien telineeseen jääneiden laattojen yhteenlaskettu summa.

Esimerkiksi jos pelaajalla on pelin loputtua jäljellä telineessään C, D ja E, hänen pistemäärästään vähennetään 18 pistettä. Jos peli on loppunut siihen, että yksi pelaaja on käyttänyt kaikki laattansa, hänen pistemääräänsä lisätään 18 pistettä.

Suurimman pistemäärän saanut voittaa!

### SÄÄNTÖJEN SELVENNYKSIÄ

- Samaa sanaa saa käyttää monta kertaa saman pelin aikana.
- Sana saa olla monikossa.
- Erikoispisteruudusta saa lisäpisteitä vain sillä vuorolla, jolla kirjainlaatta asetetaan siihen.
- Kun yksi pelaajista on käyttänyt kaikki kirjaimensa ja kirjainpussi on tyhjä, peli loppuu. Joskus kukaan pelaajista ei pysty pelaamaan kaikkia kirjaimiaan. Tässä tapauksessa peli jatkuu, kunnes kaikki mahdolliset laatat on sijoitettu pelilaudalle. Jos pelaaja ei pysty tekemään mitään, hän jättää pelivuoronsa väliin.

Vanhemmat: käy osoitteessa [www.facebook.com/scrabble](http://www.facebook.com/scrabble).

service.mattel.com

©2021 Mattel. SCRABBLE® is a registered trademark of Mattel. SCRABBLE® on rekisteröity tavaramerkki, jonka omistaa Mattel. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.



Games  
Y9603-ZR70