



	5-10
	2-4

ВВЕДЕНИЕ

Junior

SCRABBLE®
Игра-крсворд, зарегистрированная торговая марка.

Игра Junior SCRABBLE® была специально разработана для того, чтобы позволить детям с играть в SCRABBLE® на своем уровне. В комплект входят две игры – одна для младшего возраста (детей 5-8 лет), и другая – для старшего возраста (с 7 лет). Игра поможет ребенку познакомиться с алфавитом, новыми словами и их написанием. Ребенок также научится играть в игры со словами.

Уровень 1

Первая игра называется «Слова и картинки» и предназначена для детей младшего возраста. В нее играют на голубой, иллюстрированной стороне игровой доски. На этой стороне напечатаны взаимосвязанные иллюстрированные слова. Эта комбинация слов и картинок поможет ребенку научиться чтению и написанию слов.

Уровень 2

Зелено-оранжевая сторона доски называется «Цвета и жетоны». Эта немного усложненная игра предназначена для детей старшего возраста. Детям, которые уже умеют составлять слова самостоятельно и хорошо знакомы с написанием слов, понравится этот вариант игры, учитывающая уникальный и в то же время простой и интересный метод подсчета очков.

СОДЕРЖИМОЕ

84 КОСТОЧКИ С БУКВАМИ:

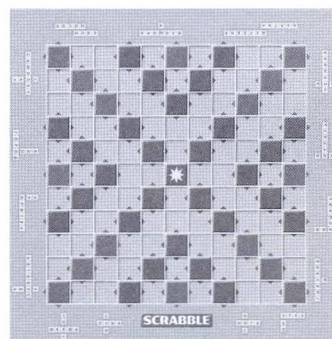
А 6	И 4	С 5	Ъ 1
Б 2	Й 1	Т 4	Ы 1
В 3	К 3	У 3	Ь 2
Г 1	Л 3	Ф 1	Э 1
Д 3	М 2	Х 1	Ю 1
Е 6	Н 4	Ц 1	Я 2
Ё 1	О 8	Ч 1	2
Ж 1	П 3	Ш 1	
З 1	Р 4	Щ 1	

1 игровая доска

Уровень 1 «Слова и картинки»



Уровень 2 «Цвета и жетоны»



29 ГОЛУБЫХ ЖЕТОНОВ

В комплект входят 29 голубых жетонов достоинством в 1 очко (сзади). Голубые жетоны используются в обеих играх.

16 КРАСНЫХ ЖЕТОНОВ

В комплект входят 16 красных жетонов достоинством в 2 очка (сзади). Красные жетоны используются только в игре «Цвета и жетоны».

1 МЕШОЧЕК ДЛЯ КОСТОЧЕК

В начале игры «Цвета и жетоны» все косточки помещаются в мешочек. В игре «Слова и картинки» 2 пустые косточки откладываются в сторону.

«СЛОВА И КАРТИНКИ»

Для 2- 4 игроков в возрасте от 5 до 8 лет.

Цель игры

Цель игры состоит в том, чтобы закрыть буквы во всех словах на доске косточками с соответствующими буквами. Каждый игрок, завершающий закрытие слова, берет голубой жетон из банка. Победителем считается тот игрок, у которого после закрытия всех слов на доске окажется больше всего жетонов.

Подготовка

В этой игре используется голубая иллюстрированная сторона доски. Рядом с доской необходимо подготовить стопку голубых жетонов. Это называется «банк». Все косточки с буквами (за исключением двух пустых косточек) помещаются в мешочек. Это называется «пул». Каждый игрок берет по пять косточек и кладет их лицевой стороной вверх перед собой, так, чтобы все могли видеть буквы. Это называется «рука».

Процесс игры

Начинает младший из игроков.

Первый игрок выбирает две косточки с буквами и кладет их на доску, закрывая соответствующие буквы. Игрок может начать закрывать любое новое слово. Нет никаких ограничений в отношении того, каким образом должны располагаться косточки.



Затем, чтобы пополнить свою руку, игрок добирает еще две косточки из пула. Игроки берут косточки из пула после каждого хода, так, чтобы у каждого игрока всегда было пять косточек. Ход в игре переходит по часовой стрелке. Следующий игрок также кладет на доску две буквы.

Каждый раз, когда игрок закрывает полностью слово, он берет голубой жетон из банка. Когда закрывается очередное слово, игрок, который его закрыл, должен прочитать закрытое слово. Иллюстрации нанесены на доску для того, чтобы игрокам было легче узнавать слова на доске.



Игрок должен использовать косточки, если у него есть такая возможность – даже если он может положить на доску всего одну косточку. Если игрок не может сделать ход, он может вернуть две из своих косточек в пул и взять две новые. Замена косточек засчитывается ему как ход.



Иногда игрок может завершать закрытие двух слов всего лишь одной буквой. В этом случае он получает два жетона. Например, это можно сделать, выложив букву «А» для завершения одновременно двух слов - «ЭСТРАДА» и «РУЧКА».

Последняя закрываемая буква не всегда является последней буквой слова.

Наблюдая за косточками других игроков, можно попытаться помешать им заканчивать слова первыми!

Как выиграть игру

После того, как в пуле закончатся все косточки, игра продолжается до тех пор, пока не будут закрыты все слова. В конце может остаться небольшое количество косточек. Выигрывает игрок, собравший наибольшее количество жетонов.

Усложненная игра

Более сложный вариант игры предусматривает выкладывание букв каждого слова в порядке их написания. Нельзя закрыть вторую букву слова, пока не закрыта первая. Первая буква каждого слова выделена чуть ярче, что помогает игрокам различать первые буквы слов на доске.

«ЦВЕТА И ЖЕТОНЫ»

Для 2- 4 игроков в возрасте старше 7 лет.

Цель игры

Цель игры состоит в том, чтобы набрать как можно больше очков, закрыв на доске полные слова, пересекающиеся вертикально и горизонтально. Игроки набирают очки, пересекая слова на красных или голубых бонусных клетках и собирая жетоны соответствующего цвета.

В конце игры победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков.

Подготовка к игре

В этой игре используется зелено-оранжевая сторона доски. В игре также используются голубые и красные жетоны. Они выкладываются отдельными стопками рядом с доской. Две стопки жетонов составляют «банк».

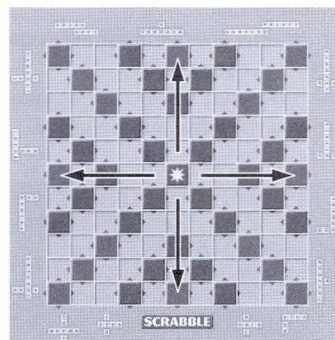
Косточки помещаются в мешочек рядом с доской и составляют «пул».

Каждый игрок берет по пять косточек и кладет их лицевой стороной вверх, так, чтобы все могли видеть буквы.

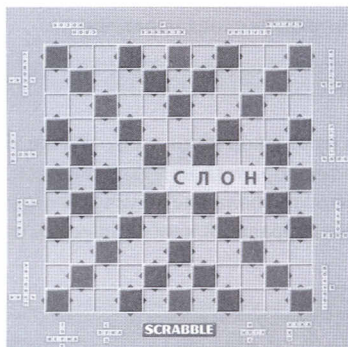
Игра

Первым ходит младший из игроков.

Первый игрок должен составить слово на доске двумя или большим количеством из своих пяти букв, выкладывая их сверху вниз или слева направо (не по диагонали). Одна косточка первого слова должна закрыть центральную клетку – клетку со звездочкой.



Например, у Игрока 1 есть следующие буквы – рослн, и он составляет слово слон.



За каждую закрытую красную или голубую бонусную клетку игроку полагается взять жетон соответствующего цвета из банка. В этом случае «с» окажется на голубой клетке [в центре], а «н» – на другой голубой клетке, так что игрок сможет взять два голубых жетона.

Игрок заканчивает свой ход, взяв из пула необходимое количество косточек, чтобы их было 5.

Ход в игре переходит по часовой стрелке. Следующий игрок кладет косточки на доску горизонтально или вертикально и составляет новое слово. Новые косточки должны соединяться с уже выложенными на доску или пересекать их. Косточки всегда должны составлять полное слово. Они также всегда должны составлять полные слова с любыми косточками из рядом расположенных строк.

Новые слова можно создавать:

1. Добавляя одну или более косточек к уже существующему на доске слову, таким образом, составляя новое слово. Например, слон можно превратить в слоны.

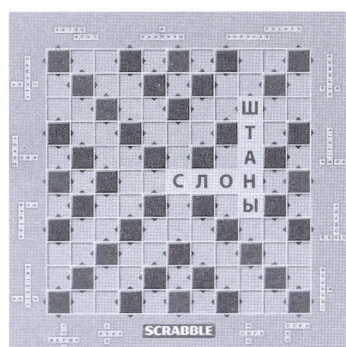


2. Размещая новое слово под прямым углом к уже существующему на доске слову.

Новое слово должно содержать одну из косточек ранее составленного на доске слова.

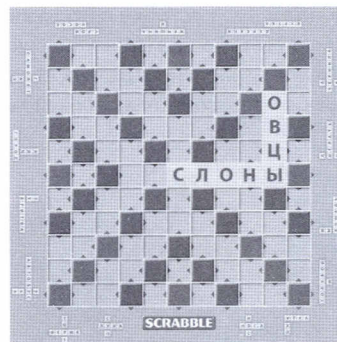
Игрок 2 составляет штаны, поставив буквы «шта» и «ы», используя букву «н» из слова слон.

В этом случае игрок помещает букву «ш» на красную бонусную клетку и берет жетон соответствующего цвета.



...или добавив букву к нему.

Например, слоны, овцы.



3. Располагая полное слово параллельно с уже составленным словом так, чтобы прилегающие слова также составляли полные слова, например, но, он, нос.



Примечания:

Косточки нельзя перемещать после того, как из них было составлено слово.

Пустые косточки можно использовать вместо любых букв алфавита. Когда игрок составляет слово, содержащее пустую косточку, он должен назвать букву, которую заменяет эта косточка. Косточка остается этой буквой до конца игры.

Обмен косточками

Вместо своего хода и составления слова на доске игрок может заменить некоторые из своих косточек или все пять косточек новыми косточками из пула. Сброшенные косточки откладываются в сторону, а недостающее количество косточек берется из пула. Затем сброшенные косточки снова помещаются в мешочек для дальнейшего использования в игре.

Как выиграть игру

Игра продолжается до тех пор, пока пул не опустеет, а один из игроков не использует все свои косточки, или же до тех пор, пока на доску нельзя будет добавить ни одного слова. Все игроки подсчитывают очки по своим жетонам. Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков.



© 2006 Mattel, Inc. All Rights Reserved. SCRABBLE® является зарегистрированной торговой маркой J.W. Spear & Sons Limited, дочерней компании Mattel, Inc. Сохраните этот адрес, т. к. он может пригодиться вам в будущем: Распространяется ООО «ТойДиКо», официальный эксклюзивный представитель фирмы Mattel, Inc. в России и СНГ. 107076, Москва а/я 31. info@toydico.ru Mattel Europa, B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.