52067-0627G1

5-10
2-4

BEVEZETÉS

Junior SCRABBLE®
Az egyedülálló szójáték márka

A Junior SCRABBLE® játékot külön úgy fejlesztették ki, hogy a gyerekek saját szintüknek megfelelően játszhassanak SCRABBLE® típusú játékot.

Két játékot is tartalmaz, egyet a kisebb [kb. 5-8 éves] gyerekek, egyet pedig a nagyobb [7 és attól idősebb] gyerekek számára. A gyerekek a játékok révén megismerik az ábécét, új szavakat tanulnak, és megismerik ezek helyes írásmódját. Azt is megtanulják, hogy hogyan kell a keresztrejtvényszerű szójátékokkal játszani.

1. szint

Az első, „Szavak és képek” elnevezésű játék kisebb gyerekeknek való, ezt a játéktábla kék színű, képekkel illusztrált oldalán lehet játszani. Itt egymást keresztező szavak és a szavak jelentését ábrázoló képek láthatók. A szavak és a képek e kombinációjának köszönhetően a gyerekek könnyebben tanulnak meg helyesen olvasni és írni.

2. szint

A tábla zöld és narancssárga színű oldalán a „Színek és zsetonok” nevű játék játszható. Ez már nagyobb gyerekeknek való bonyolultabb játék. Ezt a változatot különösen azok a gyerekek fogják kedvelni, akik már saját maguk ki tudják rakni a szavakat, és akiknek már jobb a helyesírásuk. Pontozási módszere egyszerű és szórakoztató.

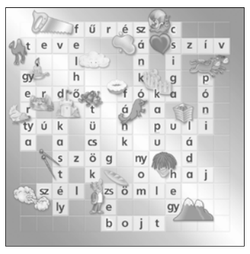
TARTALOM

84 BETŰZSETON A KÖVETKZŐKÉPPEN:

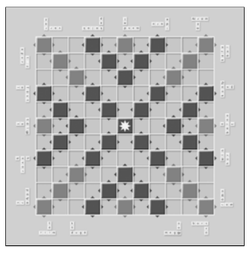
a 5	á 3	b 2	c 1	cs 1
d 2	e 5	é 2	f 2	g 2
gy 2	h 2	i 2	í 1	j 2
k 5	l 4	ly 1	m 2	n 3
ny 1	o 2	ó 2	ö 2	ő 1
p 2	r 3	s 2	sz 2	t 4
ty 1	u 2	ú 2	ü 1	ű 1
v 2	z 2	zs 1	2	

1 db játéktábla

1. szint: „Szavak és képek”



2. szint: „Színek és zsetonok”



30 DB KÉK ZSETON
Harminc darab kék zseton van. A kék zsetonokra csak a „Szavak és képek” játékban van szükség.

1 DB BETŰTARTÓ
A „Színek és zsetonok” játék elején valamennyi betűt be kell tenni a betűtartóba. A „Szavak és képek” játékban a két üres betűlapkát nem kell betenni a betűtartóba.

„SZAVAK ÉS KÉPEK”

2-4 db, 5-8 éves korú játékos részére.

A játék célja
A játék célja a táblán szereplő szavak betűinek lefedése az egyes betűknek megfelelő betűkkel. A játékosok a táblán lévő képek alapján azonosítják a szavakat. Az a játékos, akinek adott lépéssel sikerül teljesen lefednie egy szót, kap egy kék zsetont a talonból.
A játékot az a játékos nyeri, akinél a legtöbb zseton van akkor, amikor a táblán szereplő összes szót sikerült lefedni.

Előkészítés
Ennél a játéknál a tábla kék színű, képekkel illusztrált oldalát kell használni. A kék zsetonhalmot a játéktábla egyik oldala mellé kell tenni. Ez lesz a „talon”.
[A két üres kivételével] az összes betűt be kell tenni a betűtartóba. Ez lesz a „bank”.
Minden játékos húz 5 db betűt, és ezeket lapjával fölfelé maga elé helyezi úgy, hogy azokat mindenki láthassa. Ez lesz a „készletük”.

A játék menete

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi.

A kezdő játékos kiválaszt két betűt, majd a táblán lévő betűknek megfelelően a táblára helyezi azokat. A játékosok bármelyik új szót elkezdhetik lefedni, és a betűket is tetszőleges sorrendben letehetik.

Ezután a játékos legföljebb kettő betűt kivesz a bankból, hogy feltöltse készletét. Lépésük végén a játékosok mindig annyi betűt vesznek a bankból, hogy éppen 5 db betűjük legyen.
Most az óramutató járása szerinti következő játékoson a sor.
A következő játékos is fölhelyez két betűt a táblára.

Az a játékos, aki egy szó utolsóként fedetlen betűjét is lefedi, kap egy kék zsetont a talonból. Amikor sikerül egy szó utolsóként fedetlen betűjét is lefedni, a játékosnak föl kell olvasnia az adott szót. A képek szerepe, hogy segítsék a játékost a játéktáblán szereplő szavak beazonosításában.

Amikor egy játékos lerakja egy szó utolsó betűjét, vehet egy kék zsetont a talonból. Amikor sikerül egy szót kirakni, a játékosnak föl kell olvasnia az adott szót. A képek szerepe, hogy segítsék a játékost a játéktáblán szereplő szavak beazonosításában.(Ha a játékosoknak nehézsége támad egy szó beazonosításában, a kitöltött tábla fent látható.)

Ha van rá lehetőségük, a játékosoknak mindenképpen le kell tenniük legalább egy betűt. Ha nem tudnak lépni, visszatehetnek két betűt a bankba, és újat húzhatnak azok helyett.
Ezen betűk kihúzása is egy teljes lépésnek számít.

Előfordulhat, hogy a játékos egy betűvel két szót is befejez. Ilyenkor 2 érmét kap.
Például, az "a" betű elhelyezésével befejezhetjük a "csiga" szót is, ha az "f", az "ó" és a "k" már ki van rakva.

A szó utolsóként lefedendő betűje
nem feltétlenül a szó utolsó betűje.
A játékosok hamarosan felismerik, hogyha az ellenfél betűire is ügyelnek, akkor meg tudják akadályozni, hogy az ellenfelüknek sikerüljön teljesen lefedni a szavakat!

Ki nyeri a játékot?
Amikor a bank kiürül, a játék addig folytatódik, amíg az összes szót le nem fedik. Néhány betű a játékon kívül marad. A játékot az nyeri, akinek a legtöbb zsetont sikerült összegyűjtenie.

A játék nehezített változata
A játék egyik nehezített változatában a játékosoknak a szavak betűinek sorrendjében kell fölhelyezni a betűket. Ilyenkor a szó második betűjét mindaddig nem lehet lefedni, amíg annak első betűje nincs lefedve. A szavak első betűi enyhén ragyognak, így a játékosok könnyebben megállapíthatják, hogy hol kezdődik egy adott szó.

„SZÍNEK ÉS ZSETONOK”

2-4 db, 7 évestől idősebb játékos részére.

A játék célja
A játék célja a táblán egymást vízszintesen és függőlegesen keresztező értelmes szavak kialakításával a lehető legtöbb pontot szerezni. A játékosok a szavaknak a tábla piros vagy kék színnel jelölt bónusz mezőit lefedő szavak kialakításával, és az adott mező színével egyező zseton húzásával szerezhetnek pontokat.

A játék végén az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontot sikerült elérnie.

A játék előkészítése
Ennél a játéknál a tábla zöld és narancssárga színű oldalát kell használni.

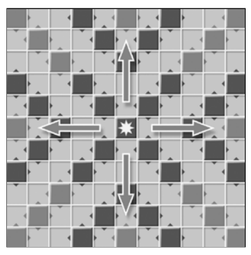
ACCORDION FOLD 4 PANELS
FRONT COVER

INSTRUCTION SHEET SPECIFICATIONS

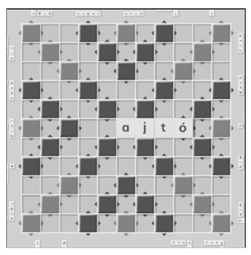
Toy:	Junior Scrabble Instructions
Toy No.:	52067
Part No.:	0627G1
Trim Size:	16.5"W x11.7" H
Folded Size:	4.125" W x11.7" H
Type of Fold:	4-Panel
# colors:	One
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	

A betűket be kell tenni a tábla mellé helyezett betűtartóba, ez lesz a „bank”.
Ebben a játékban is minden játékos húz 5 db betűt, és ezeket lapjával fölfelé helyezi úgy, hogy azokat mindenki láthassa.

A játék menete
A játékot a legfiatalabb játékos kezdi.
A kezdő játékosnak a nála lévő öt betűből kettőt vagy többet felhasználva vízszintes vagy függőleges [de nem átlós] irányban alkotnia kell egy szót. Az ehhez az első szóhoz tartozó valamelyik
betűnek fednie kell a - csillaggal jelölt - középső mezőt.



Az 1. játékosnál vannak az "ó t a j" betűzsetonok és kirakja az "ajtó" szót.



Pontokat kétféle módon lehet szerezni:

Egy szó minden egyes kirakott betűjéért egy pont jár.

PLUSZ

Szavanként két további pont jár a tábla kék színnel jelölt bonusz mezőit lefedő szavak kialakításáért, illetve három további pont a tábla piros színnel jelölt bonusz mezőit lefedő szavak kialakításáért.

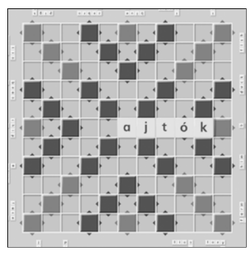
Például a „ajtó" szó 6 pontot ér, ha a fentiek szerint látható a táblán. Mindegyik betű 1 pontot ér és az ‘ó’ betű kék mezőre esik, ami azt jelenti, hogy két további ponttal egészül ki a szó értéke.

Tanácsos a játékosoknak feljegyezniük a pontjaik számát.

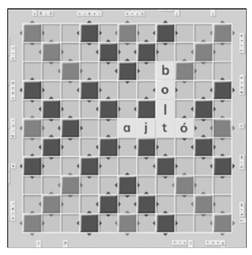
Lépésük végén a játékosok ugyanannyi számú betűt húznak a bankból, mint amennyit a táblára helyeztek, így ismét 5 betűjük lesz.

Most az óramutató járása szerinti következő játékoson a sor. A következő játékos tesz - vízszintes vagy függőleges irányban - betűket a táblára, és ezzel új szót alkot. Ezeknek a betűknek illeszkedniük kell a már táblára fektetett betűk valamelyik oldalához. A betűknek mindig teljes szavakat kell alkotniuk. Sőt, azokkal a betűkkel is teljes szavakat kell alkotniuk, amelyekkel a szomszédos sorokban / oszlopokban lévő betűk közül érintkeznek.

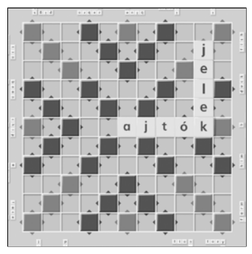
Új szavak az alábbiak szerint rakhatók ki:
1. A már táblára fektetett szóhoz egy vagy több betű hozzáadásával új szó formálása.
pl. "ajtó" szóból "ajtók.



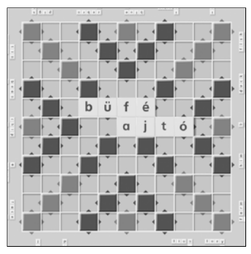
2. Új szó kirakása a már táblára fektetett szóra merőlegesen. Az új szónál fel kell használni egy korábban kirakott szó valamelyik betűjét...
A 2. játékos kirakja a bolt szót úgy, hogy a „bol” az ajtó szó „t” betűjével végződik.
Ebben az esetben a játékos a „b” betűt egy piros bonusz mezőre helyezi, ezért három további pontot kap a három felhasznált betűért járó pontok mellé.



...vagy új betűvel kell bővíteni a szót:
pl.: "jelek" , "ajtók".



3. Egy teljes szó párhuzamosan egy, már kirakott szó mellé helyezése úgy, hogy a szavak érintkező betűje (betűi) maga (maguk) is teljes szót (szavakat) alkosson (alkossanak). pl.: "fa", "éj".



Megjegyzések:
A már lerakott betűket nem lehet áthelyezni.
Az üres betűlapkák az ábécé tetszőleges betűje helyett használhatók. Amikor egyikük olyan szót rak ki, amelyben van üres betűlap, a játékosoknak meg kell állapodniuk, hogy az melyik betűt jelöli. Ennek a betűlapnak a játék végéig
ugyanazt a betűt kell jelölnie.

Betűcsere
A játékosoknak lehetőségük van arra, hogy szó kirakása helyett új betűt húzzanak a bankból a náluk lévő öt betű egyike vagy akár mindegyike helyett. A lecserélt betűket félre kell tenni, és helyettük ezeknek megfelelő számú betűt kell húzni a bankból. Ezt követően a lecserélt betűket vissza kell tenni a bankba.

Ki nyeri a játékot?
A játék addig folytatódik, amíg ki nem ürül a bank, és valamelyik játékos el nem használja az összes nála lévő betűt, vagy amikor már egyik játékos sem tud több szót kirakni.
Mindegyik játékos összeadja a nála lévő zsetonok pontszámát. A játékot az nyeri, akinek a legtöbb pontot sikerült elérnie.

Ki nyeri a játékot?
Amikor a bank kiürül, a játék addig folytatódik, amíg valaki fel nem használja az összes betűjét, vagy amíg semelyik játékos nem tud további szavakat kirakni.
A játékot az nyeri, akinek a legtöbb pontot sikerült összegyűjtenie.

Induló szavak
Előfordulhat, hogy a fiatalabb játékosok nehezen tudják elkezdeni a játékot. Ilyen esetben az alábbi lista szavainak használatát javasoljuk. A játékosnak vagy a szülőnek először meg kell keresniük a helyes betűket a szóhoz, majd a táblára kell helyezniük azokat úgy, hogy legalább egy betű lefedje a középső mezőt. A szavakat vízszintesen és függőlegesen egyaránt el lehet helyezni.

Javasolt induló szavak:
Madár
Kenyér
Tányér
Játék
Kecske
Zöld
Kéz
Szív
Otthon
Ló
Sárkány
Vezet
Játék
Gereblye
Olvas
Ragyog
Szoknya
Indít
Vonat
Trükk

service.mattel.com

© J.W. Spear & Sons Limited, 1948, 1949, 1953, 1955, 1988 and 1999.
© 2009 Mattel, Inc. All Rights Reserved. SCRABBLE® is a registered trademark of J.W. Spear & Sons Limited, subsidiary of Mattel, Inc.
Kérjük őrizze meg a csomagolást, mert azon fontos információk szerepelnek.
Mattel Toys Hungary Kft, Váci út 91. 2.emelet, 1139 Budapest.
Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB.