

Начало игры

Положите все «косточки» буквой вниз около доски или положите в мешочек и перемешайте. Затем возьмите по одной «косточке», чтобы установить, за кем первый ход. Первым ходит тот, кто имеет букву, стоящую ближе к началу алфавита. После этого положите открытые «косточки» обратно и снова перемешайте. Затем каждый игрок набирает по семь новых «косточек» и раскладывает их на своей подставке. Одного игрока назначают ответственным за подсчет очков. Он также имеет право принимать участие в игре.

Порядок игры

1. Первый игрок составляет слово из двух или больше «косточек» и раскладывает их по горизонтали или по вертикали так, чтобы одна косточка попадала на центральную клетку, отмеченную звездочкой.
2. Завершая свой ход, игрок называет количество очков, набранное им за этот ход и ответственный записывает их. Затем он подбирает такое количество косточек, которое он израсходовал на ход, постоянно имея, таким образом, семь косточек на своей подставке.
3. Следующий ход за игроком, сидящим слева. И затем второй игрок, и каждый последующий игрок добавляют по одной или больше косточек к уже выставленным словам таким образом, чтобы образовать новые слова. Все косточки, устанавливаемые за любой один ход, следует располагать на доске по вертикали или горизонтали. Не допускается образование слов по диагонали. Выставляемые буквы должны образовывать одно законченное слово и, если они касаются других букв в смежных рядах, то должны также образовывать с ними законченное слово по принципу кроссворда. Игрок записывает на свой счет все слова, образованные или измененные его ходом.
4. Новые слова образуются следующим образом:
 - а) добавлением одной или более косточек к слову, уже находящегося на доске;
 - б) образованием слова перпендикулярно к уже имеющемуся слову. Новое слово должно включать одну из букв слова, уже имеющегося

на доске, или же добавлять к нему еще букву. Оно также может связывать два слова или более в виде «моста»;

- в) выставлением целого слова параллельно уже образованному так, что соседние буквы также образуют законченные слова.
5. Игрок не имеет права передвигать косточку после совершенного хода.
6. Две «пустышки» (косточки с изображением звездочки) могут быть использованы для замены любой буквы. При использовании «пустышки» игрок должен объявить перед ходом, какой буквой она будет, после чего ее назначение не может быть изменено до конца игры.
7. Любой игрок может воспользоваться своим ходом для замены всех или некоторых косточек на своей рейке. Для этого игрок переворачивает их буквой вниз и берет себе такое же количество новых косточек. Затем он смешивает сброшенные косточки с оставшимися в наличии. После этого он ждет следующей очереди. Вместо выставления косточек на доску или замены игроку разрешается пасовать, независимо от того может ли он составить слово (слова) или нет. Если все игроки пасуют дважды подряд — игра окончена.

8. Разрешаемые слова.

Разрешается использовать все слова, входящие в словарный состав, за исключением имен собственных, сокращений, приставок и суффиксов, а также слов, которые пишутся через тире. Разрешаются слова иноязычного происхождения, которые вошли в словарный состав. Пользуйтесь словарем только для проверки правописания и словоупотребления. Любое слово можно оспорить до начала следующего хода. Если оспариваемое слово окажется неприемлемым, то игрок забирает свои косточки назад и теряет свой ход.

9. Конец игры.

Игра заканчивается в том случае, когда взяты все косточки и один из игроков полностью выставил их на доску своей рейки. Игра также считается законченной, когда все возможные ходы сделаны, или же когда все игроки пасовали дважды подряд.

10. Подсчёт очков.

Ответственный за подсчёт очков записывает количество очков каждого игрока после каждого хода. Ценность каждой буквы в очках обозначена цифрой в правом нижнем углу косточки «пустышка» имеет нулевую ценность.

11. Счёт набранных очков за каждый ход складывается из общей суммы очков на всех косточках в каждом сложенном или видоизмененном слове, а также из дополнительных очков, полагающихся при покрытии премиальных клеток.

12. Премиальные клетки за букву.

Покрытие премиальной клетки «Удвоить число за букву» увеличивает ценность поставленной на нее буквы вдвое, «Утроить число за букву» — втрое.

13. Премиальные клетки за слово.

Количество очков за целое слово увеличивается вдвое или втрое, когда одна из косточек попадает на клетки «Удвоить счет слова» или «Утроить счет слова». В случае покрытия премиальных клеток, удвоение или утроение очков за буквы учитывается до удвоения или утроения числа очков за слово. Если образованное слово покрывает премиальные клетки «Удвоить счет слова», то количество баллов увеличивается в два и еще в два (т.е. в 4 раза), а когда «Утроить счет слова»- в три и еще в три (т.е. в 9 раз).

14. Указанные выше премиальные увеличения очков за буквы и слова полагаются только за тот ход, при котором они разыгрываются в первый раз. В последующих ходах уже выставленные на премиальных клетках косточки имеют номинальную ценность.

15. Когда «пустышка» выставляется на клетки «Удвоить счет слова» или «Утроить счет слова», номинальная ценность слова увеличивается вдвое или втрое, несмотря на то, что сама пустышка не имеет никакой ценности.

16. Когда два слова или больше составляются за один ход, при подсчёте очков засчитывается ценность каждого из них. Общая буква засчитыва-

ется за каждое слово, причем каждый раз с учётом премиальных очков. 17. Игроку, который выставил за один ход все свои семь косточек, полагается 50 премиальных очков, вдобавок к набранным за этот ход. 50 очков добавляются только после удвоения или утроения набранных за слово очков.

18. В конце игры от суммы очков каждого игрока отнимается сумма очков за его не разыгранные косточки и если игрок израсходовал все свои косточки к его счёту добавляется ценность невыставленных у других игроков косточек.

Пример словообразования и подсчет очков.

В приведенных ниже примерах косточки, выставленные за три последовательных хода. Показанные очки являются правильными, если учесть, что буква «О» занимает центральную клетку.

УТРОИТЬ СЧЕТ СЛОВА				УТРОИТЬ СЧЕТ СЛОВА
	УДВОИТЬ ЧИСЛО ЗА БУКВУ		УДВОИТЬ ЧИСЛО ЗА БУКВУ	
	C ₁	O ₁	H ₁	
	УДВОИТЬ ЧИСЛО ЗА БУКВУ		УДВОИТЬ ЧИСЛО ЗА БУКВУ	
УТРОИТЬ СЧЕТ СЛОВА				УТРОИТЬ СЧЕТ СЛОВА

1+1+1=3 бала

УТРОИТЬ СЧЕТ СЛОВА			K ₂	УТРОИТЬ СЧЕТ СЛОВА
			A ₁	
	УДВОИТЬ ЧИСЛО ЗА БУКВУ			
	C ₁	O ₁	H ₁	
	УДВОИТЬ ЧИСЛО ЗА БУКВУ		A ₁	
УТРОИТЬ СЧЕТ СЛОВА			T ₁	УТРОИТЬ СЧЕТ СЛОВА

2x2+1+1+1x2+1=9 баллов

УТРОИТЬ СЧЕТ СЛОВА			K ₂	УТРОИТЬ СЧЕТ СЛОВА
			A ₁	
	УДВОИТЬ ЧИСЛО ЗА БУКВУ			
		O ₁	H ₁	
	УДВОИТЬ ЧИСЛО ЗА БУКВУ		A ₁	
УТРОИТЬ СЧЕТ СЛОВА	B ₁	A ₁	T ₁	A ₁

(1+1+1+1)x3x3=36 баллов

Многие игроки спрашивают: «Какой счёт считать хорошим?». Общий результат (сумма всех индивидуально набранных очков) от 500 до 600 очков считается хорошим, от 600 до 700 очков очень хорошим, от 700 и выше — отличным. Индивидуальный результат оценивается в зависимости от числа игроков. Если играют 4 человека, то индивидуальный счёт от 125 до 150 очков считается хорошим, если только двое, то счёт от 250 до 300 очков считается хорошим, и так далее.

Початок гри

Покладіть всі плашки літерами до низу біля дошки або в мішечок і перемішайте. Потім візьміть по одній плашці, щоб встановити, за ким перший хід. Першим ходить той, хто має літеру, що стоїть ближче до початку алфавіту. Після цього покладіть відкриті плашки назад і знову перемішайте. Потім кожен гравець набирає по сім нових плашок і розкладає їх на своїй підставці.

Одного гравця призначають відповідальним за підрахунок балів. Він також має право брати участь в грі.

Порядок гри

1. Перший гравець складає слово з двох або більше плашок і розкладає їх по горизонталі або по вертикалі так, щоб одна плашка потрапляла на центральну клітинку.

2. Завершуючи свій хід, гравець називає кількість балів, набрану їм за цей хід і відповідальний записує їх. Потім він добирає таку кількість плашок, яку він витратив на хід, постійно маючи, таким чином, сім плашок на своїй підставці.

3. Наступний хід за гравцем, що сидить зліва. Потім другий і кожен наступний гравець додають по одній або більше плашок до вже виставлених слів так, щоб утворити нові слова. Всі плашки, що встановлюються за один будь-який хід, слід розташовувати на дошці по вертикалі або горизонталі. Не допускається утворення слів по діагоналі. Літери, що виставляються, повинні утворювати одне закінчене слово і, якщо вони стосуються інших літер в суміжних рядах, повинні також утворювати з ними закінчене слово за принципом кросворду. Гравець записує на свій рахунок всі слова, утворені або змінені цим ходом.

4. Нові слова утворюються таким чином:

- а) додаванням однієї або більше плашок до слова, яке вже знаходиться на дошці;
- б) утворенням слова перпендикулярно до вже наявного слова. Нове

слово повинне включати одну з літер слова, що вже є на дошці, або ж додавати до нього ще літеру. Воно також може зв'язувати два або більше слів у вигляді «мосту»;

в) виставлянням цілого слова паралельно вже утвореному так, що сусідні букви також утворювали повноцінні слова.

5. Гравець не має права пересувати плашку після того, як закінчив хід;

6. Дві «пустушки» (плашки із зображенням зірочки) можуть бути використані для заміни будь-якої літери. При використанні «пустушки» гравець повинен оголосити літеру, яку він поставить перед ходом, після чого її значення не може бути змінене до кінця гри.

7. Будь-який гравець може скористатися своїм ходом для заміни всіх або деяких плашок на своїй рейці. Для цього гравець перевертає їх літерою вниз і бере собі таку ж кількість нових плашок. Потім він змішує скинуті плашки з тими, що залишилися в наявності. Після цього він чекає наступної черги. Замість виставляння плашок на дошку або заміни, гравцеві дозволяється пасувати, незалежно від того чи може він скласти слово (слова), чи ні. Якщо всі гравці пасують двічі підряд — гра закінчена.

8. Дозволені слова.

Дозволяється використовувати всі слова, що входять у словниковий запас, за виключенням власних імен, скорочень, префіксів і суфіксів, а також слів, які пишуться через дефіс. Дозволяються слова іншомовного походження, які увійшли до словарного складу. Користуйтеся словником лише для перевірки правопису і слововживання. Будь-яке слово можна оскаржити до початку наступного ходу. Якщо оскаржене слово виявиться неприйнятним, то гравець забирає свої плашки назад і втрачає свій хід.

9. Кінець гри.

Гра закінчується у тому випадку, коли взяті всі плашки і один з гравців повністю виставив на дошку всі плашки зі своєї рейки. Гра також вважається закінченою, коли всі можливі ходи зроблені, або ж коли всі гравці спасували двічі підряд.

10. Підрахунок балів.

Відповідальний за підрахунок балів записує кількість балів кожного гравця після кожного ходу. Цінність кожної літери у балах позначена цифрою в правому нижньому кутку плашки. «Пустушка» має нульову цінність.

11. Рахунок набраних балів за кожен хід складається із загальної суми балів на всіх плашках в кожному складеному або видозміненому слові, а також з додаткових балів, які надаються при покритті преміальних клітинок.

12. Преміальні клітинки за букву.

Покриття преміальної клітинки «Подвоїти число за букву» збільшує цінність поставленої на неї букви удвічі, «Потроїти число за букву» — втричі.

13. Преміальні клітинки за слово.

Кількість балів за ціле слово збільшується вдвічі або втричі, коли одна з плашок потрапляє на клітинки «Подвоїти рахунок слова» чи «Потроїти рахунок слова». У випадку покриття преміальних клітинок, подвоєння або потроєння балів за літери зараховується до подвоєних або потроєних балів за слово. Якщо утворене слово покриває преміальні клітинки «Подвоїти рахунок слова», то кількість балів за нього збільшується в два і ще в два (тобто в 4 рази), а коли утворене слово покриває преміальні клітинки «Потроїти рахунок слова», то три і ще в три (тобто в 9 разів).

14. Вказані вище преміальні збільшення балів за літери і слова передбачаються за той хід, при якому вони розігруються вперше. В подальших ходах, вже виставлені на преміальних клітинках плашки, мають номінальну цінність.

15. Коли «пустушка» виставляється на клітинки «Подвоїти рахунок за слово» або «Потроїти рахунок за слово», номінальна цінність слова збільшується удвічі або втричі, не дивлячись на те, що сама «пустушка» не має жодної цінності.

16. Коли два слова або більше складаються за один хід, при підрахунку

балів зараховується вартість кожного з них. Загальна літера зараховується за кожне слово, причому кожного разу з врахуванням преміальних балів.

17. Гравцеві, який виставив за один хід всі свої сім плашок, нараховується 50 преміальних балів, додатково до набраних за цей хід. 50 балів додаються лише після подвоєння або потроєння набраних за слово балів.

18. В кінці гри від суми балів кожного гравця віднімається сума балів за його не розіграні плашки і, якщо гравець витратив всі свої плашки до його рахунку додається цінність невикористаних у інших гравцями плашок.

Приклад словотворення і підрахунок балів.

У наведених нижче прикладах плашки, виставлені за три послідовних ходів. Показані бали є правильними, якщо врахувати, що буква «О» займає центральну.

УТВОРИТЬ СЛОВО				УТВОРИТЬ СЛОВО
	УДВОИТЬ СЛОВО ЗА БУКВУ		УДВОИТЬ СЛОВО ЗА БУКВУ	
	С ₁	О ₁	Н ₁	
	УДВОИТЬ СЛОВО ЗА БУКВУ		УДВОИТЬ СЛОВО ЗА БУКВУ	
УТВОРИТЬ СЛОВО				УТВОРИТЬ СЛОВО

1+1+1=3 бала

УТВОРИТЬ СЛОВО			К ₂	УТВОРИТЬ СЛОВО
	УДВОИТЬ СЛОВО ЗА БУКВУ		А ₁	
	С ₁	О ₁	Н ₁	
	УДВОИТЬ СЛОВО ЗА БУКВУ		А ₁	
УТВОРИТЬ СЛОВО			Т ₁	УТВОРИТЬ СЛОВО

2x2+1+1+1x2+1=9 балів

УТВОРИТЬ СЛОВО			К ₂	УТВОРИТЬ СЛОВО
	УДВОИТЬ СЛОВО ЗА БУКВУ		А ₁	
		О ₁	Н ₁	
	УДВОИТЬ СЛОВО ЗА БУКВУ		А ₁	
УТВОРИТЬ СЛОВО	В ₁	А ₁	Т ₁	А ₁

(1+1+1)x3x3=36 балів

Багато гравців запитують: «Який рахунок вважати гарним?» Загальний результат (сума всіх індивідуально набраних балів) від 500 до 600 балів вважається гарним, від 600 до 700 балів дуже гарним, від 700 і вище — відмінним. Індивідуальний результат оцінюється залежно від кількості гравців. Якщо грають 4 людини, то індивідуальний рахунок від 125 до 150 балів вважається гарним, якщо лише двоє, то рахунок від 250 до 300 балів вважається гарним, і тому подібне.