

Pravidla hry scrabble

Začátek hry

- Hráč, který bude začínat, se vylosuje takto: Každý hráč si vytáhne ze sáčku jeden kámen. Hráč s písmenem nejbližší k začátku abecedy začíná. V případě shody si všichni hráči, kteří měli nejnižší písmeno, vytáhnou další kámen. Po losování se kameny opět vrátí do sáčku.
- Poté si každý hráč vylosuje sedm kamenů a uloží do svého zásobníku tak, aby je ostatní neviděli.
- Začínající hráč vytvoří podle pravidel uvedených níže slovo ze dvou nebo více svých kamenů a položí ho na hrací desku tak, aby jedno z jeho písmen leželo na růžovém středovém poli. Kromě této podmínky se první tah řídí stejnými pravidly, jako všechny následující (viz níže). Po skončení tahu jsou na řadě další hráči, počínaje hráčem po levici začínajícího.

Průběh hry

- Hráč, který je na řadě, vybere ze svého zásobníku jeden nebo více kamenů a položí je na hrací desku.
- Potom si sečte body za všechna vytvořená či obměněná slova (viz kapitolu Bodování) a oznámí je zapisovateli.
- Považují-li jeho spoluhráči některé nově vzniklé slovo za nepřípustné, mohou ho zpochybnit před zahájením tahu dalšího hráče. Pokud je jedno z právě vytvořených slov uznáno za neplatné podle níže uvedených pravidel, hráč si vezme nazpět své kameny a ztrácí tah.
- Nakonec si dolosuje tolik kamenů, kolik jich použil při tvoření slov. Po skončení tahu tedy bude mít opět sedm kamenů.
- Místo pokládání kamenů může hráč svůj tah využít k výměně některých či všech svých kamenů. Výměnu provede tak, že položí své kameny lícem dolů, vybere z ostatních odpovídající počet nových kamenů a pak své staré kameny zamíchá mezi ty, ze kterých se losuje. V tomto kole již netvoří slova a na řadě je další hráč. Výměnu kamenů nelze provést, jestliže v sáčku zbývá méně než sedm kamenů.
- Pokud hráč nechce tvořit slova ani měnit kameny, může se vzdát tahu. Ostatním to oznámí tím, že řekne pass. Vzdát tahu se hráč může i v případě, že by byl schopen z písmen ve svém zásobníku utvořit slova.

Pokládání kamenů

- Alespoň jeden z nově položených kamenů musí stranově sousedit s některým kamenem, který už na desce ležel. Úhlopříčné sousedství se nepočítá.

- Všechny nově položené kameny musí ležet ve stejném řádku nebo sloupci a nesmí mezi nimi být mezera, tj. musí existovat slovo, na kterém se všechny podílejí.
- Nové slovo, tvořené nebo dotvořené položenými kameny, musí být čitelné zleva doprava nebo shora dolů a musí být povolené (viz níže). Na všech místech, kde se ho z boku dotýkají jiné kameny, musí také vzniknout povolená slova čitelná zleva doprava nebo shora dolů.
- Nová slova tedy mohou vzniknout následujícími způsoby:
- Přidáním jednoho či více kamenů ke slovu, které již na hracím plánu je.
- Umístěním slova kolmo k již existujícímu slovu na hracím plánu. Takto vzniklé slovo buď využívá jedno z písmen kolmého slova, nebo ho přidáním písmene na jeho začátek či konec modifikuje. Nové slovo může rovněž přemostit dvě či více již existujících slov.
- Položením celého nového slova rovnoběžně vedle již existujícího slova tak, že těsně sousedící kameny vytvoří rovněž smysluplná slova.
- Prázdný kámen (žolík) lze použít místo kteréhokoli písmene, včetně těch, která se na žádném kamenu nevyskytují (např. "W", "Q", "Ö"). Hráč však musí oznámit, místo kterého písmene žolík použil. Až do konce hry potom žolík zastupuje toto písmeno, což může mít význam při přikládání kamenů dalšími hráči.
- Žádný kámen nelze přesunout, bylo-li s ním už jednou hráno.

Bodování

- Za každé písmeno všech nově vytvořených nebo obměněných slov obdrží hráč počet bodů, který je na něm uveden. Počítají se tedy nejen kameny, které hráč v daném tahu přidal, ale i ty, které již na desce ležely. Písmena, která leží ve dvou nových slovech současně, se započítají opakovaně, a to včetně svých případných prémie (viz níže).
- Některá pole hracího plánu jsou prémiová. Mají následující význam:
 - Světle modrá pole zdvojnásobují hodnotu písmene, které je na nich položeno.
 - Tmavě modrá pole ztrojnásobují hodnotu písmene, které je na nich položeno.
 - Růžová pole zdvojnásobují hodnotu celého slova, které je na nich položeno.
 - Červená pole ztrojnásobují hodnotu celého slova, které je na nich položeno.
 - Prémiové pole si započítá pouze hráč, který na něj kámen položil. Hráč který využije v novém slově kámen, který už dříve ležel na prémiovém poli, si započítá pouze základní hodnotu kamene.
- Pokud je umístěn na červeném poli prázdný kámen, zdvoj- či ztrojnásobuje se slovní skóre přesto, že kámen sám nemá žádné bodové ohodnocení.
- Jestliže v jednom slově hráč využije současně písmenné a slovní prémie, započítá se slovní prémie až nakonec. Využije-li hráč dvě slovní prémie

v jediném slově, započítají se postupně obě. Lze tedy získat i čtyř- nebo devítinásobek bodové hodnoty slova.

- Hráč, který v jednom tahu umístí všech sedm kamenů ze svého zásobníku, získá zvláštní prémii 50 bodů. Tato premie se připočte k bodům získaným v dotyčném tahu až po započtení písmenných i slovních premií.
- Na konci hry je skóre každého z hráčů zmenšeno o hodnotu kamenů, které nepoužil. Pokud některému z hráčů nezbyl v zásobníku žádný kámen, k jeho skóre se přičtou hodnoty všech kamenů, které zbyly ostatním hráčům.

Konec hry

- Hra končí, jestliže některý hráč využil všechny své kameny a nemůže si již vylosovat žádné další. Nikdo další už nesmí táhnout a hráčům se upraví skóre podle kamenů, které jim zůstaly v ruce - viz Bodování.
- Hra ovšem nekončí, pokud již nelze losovat nové kameny, ale všem hráčům ještě nějaké zbývají v ruce a hráči s nimi umí táhnout. Teprve když se všichni hráči ve dvou po sobě jdoucích kolech vzdají tahu, hra skončí.