

# Scr@bble

Scr@bble to komputerowa wersja znanej i lubianej gry słownej. Gra polega na układaniu na planszy powiązanych słów przy użyciu płytek z literami o określonej wartości punktowej. Celem gry jest uzyskanie jak największej ilości punktów układając słowa w taki sposób, by wykorzystać wartość liter i premiowe pola na planszy.

Gra posiada dwa tryby. Możesz grać ze swoimi znajomymi jak i z komputerem. Reguły gry są jednakowe w obu trybach gry.

W grze do dyspozycji jest 100 płytek: 98 z literami z alfabetu oraz dwie puste płytki, zwane mydełkami.

Każdej literze odpowiada określona ilość punktów (widoczna na płytce).

Mydełko nie ma żadnej wartości punktowej, ale może zastępować dowolną literę z alfabetu. Gracz kładąc mydełko musi powiedzieć, jaką literę zastępuje mydełkiem – pozostaje to ważne do końca gry (mydełko nie można wymieniać na płytkę z odpowiadającą mu literą!)

## JAK GRAĆ?

### Układanie słowa

Aby ułożyć słowo na planszy, musisz kliknąć lewym przyciskiem myszy na literkę na stojaczku, literka podświetli się na czerwono. Następnie ponownie lewym przyciskiem klikasz na wybranym polu planszy i litera zostanie przeniesiona.

### Położenie mydełka

Układając mydełko na planszy, musisz podać, wprowadzając z klawiatury, literę jaką ma prezentować. Pojawi się ona na mydełku. Gdy litera którą chcesz zastąpić jest polskim znakiem, wprowadź ją bez ogonka, kreski czy kropki (np. zamiast ą -> a). Komputer zwaliduje czy powinien to być polski znak czy nie. (układasz: ł?ka, podajesz jako prawidłową literę: a, komputer sprawdza i stwierdza, że poprawne słowo to „łaka”).

### Anulowanie ułożonych płytek

Jeżeli pomylisz się przy układaniu płytek na planszy, możesz wrócić literkę na stojak klikając ją prawym przyciskiem myszy.

## Przestawianie literek na stojaku

Jeżeli chcesz przestawić literki na stojaku, klikasz na dwie które chcesz zamienić miejscami prawym przyciskiem myszy, zostaną podświetlone na niebiesko.

## Wymiana liter

Gdy chcesz wymienić litery, kliknij na „Wymiana liter”, klikasz te literki, które chcesz wymienić (podświetlą się na czerwono) a następnie kliknij „Wymiana”. W ten sposób wymienileś litery i zakończyłeś swój ruch. Jeśli jednak zmienisz zdanie i nie chcesz dokonać wymiany, nie zaznaczaj żadnej literki i kliknij „Wymiana”. Anuluje to Twoją chęć wymiany i dalej będziesz mógł układać słowo. Płytki podświetlone na zielono, zostały odznaczone.

## Pasowanie

Gdy nie masz pomysłu na ułożenie słowa, możesz spasować. Zakończy to Twój ruch bez punktów. Możesz też spasować w trakcie układania słowa, ale skutkuje to tym samym. A literki, które ułożyłeś na planszy wrócą na Twój stojak.

## Zakończenie ruchu

Gdy ułożysz już słowo i chcesz już zakończyć swój ruch klikasz „Koniec ruchu” Następuje teraz walidacja. Komputer sprawdzi, czy ułożone słowo jest poprawne i nie tworzy niedopuszczalnych kolizji. Jeśli walidacja się powiedzie, zostają Ci naliczone punkty i kolejka przechodzi na kolejnego gracza. W przeciwnym wypadku, literki zostają zdjęte z planszy i Twój ruch trwa dalej.

## Sztuczna inteligencja

Komputer układa słowa wyłącznie prostopadle do leżących na planszy. Nie może zatem układać jako pierwszy. Korzysta ze słownika w postaci drzewa. Przegląda planszę w poszukiwaniu miejsca do ułożenia słowa. Następnie szuka wszystkich możliwych słów do ułożenia, ale wybiera najlepiej punktowane (bez premii). Nie korzysta z mydełka, wymienia je, gdy pojawi się na jego stojaku. Gdy komputer nie jest w stanie ułożyć słowa, na koniec swojej kolejki, wymienia wszystkie litery.

Gracz reprezentujący komputer nazywa się „Computer”, imię jest to więc zajęte.

## Gra ze znajomymi

Możesz grać z maksymalnie 3 znajomymi. Kiedy zakończysz swój ruch, stojak kolejnego gracza nie odsłoni się dopóki nie kliknie on prawego przycisku myszy. Każdego z graczy obowiązują te same zasady i każdy ma dostęp do tych samych funkcjonalności.

## REGUŁY GRY

### Wybór gracza rozpoczynającego

W przypadku gry z komputerem grę rozpoczyna gracz fizyczny. Gdy grasz ze znajomymi rozpoczyna „gospodarz” gry (osoba, która uruchamia aplikację), a następnie kolejka przesuwa się po kolejno wpisywanych graczach.

### Wymiana płytek

Każdy z graczy może wykorzystać swój ruch na wymianę dowolnej liczby płytek ze swojej puli. W tym celu wybiera litery, które chce wymienić, losuje taką samą ilość płytek, a następnie odłożone płytki trafiają do ‘woreczka’. Na tym kończy się jego ruch i kolejka przechodzi na kolejnego gracza.

### Opuszczenie kolejki

Oprócz możliwości ułożenia słów na planszy lub wymiany płytek gracz może także postanowić, że opuści kolejkę (niezależnie od tego, czy jest w stanie ułożyć słowo, czy nie). Gra jednak kończy się, kiedy wszyscy gracze dwa razy z rzędu opuszczą kolejkę.

### Ułożenie pierwszego słowa

Pierwszy gracz tworzy słowo i układa je na planszy poziomo (od lewej do prawej) lub pionowo (od góry do dołu), w taki sposób, by jedna z płytek znalazła się na centralnym polu (z gwiazdką). Nie wolno układać słów ukośnie.

Wszystkie płytki użyte podczas ruchu muszą znaleźć się po ułożeniu na planszy w jednej ciągłej linii poziomej lub pionowej.

Punkty za ułożenie pierwszego słowa liczone są podwójnie.

## Dozwolone słowa

Dozwolone jest korzystanie ze wszystkich słów znajdujących się w słowniku gry. Po ułożeniu słowa na planszy następuje sprawdzenie czy wszystkie powstałe słowa (celowo lub nie) są poprawne. Gdy którekolwiek ze słów nie jest dopuszczalne płytki zostają zabrane z planszy i trzeba ułożyć inny wyraz. W przeciwnym wypadku następuje zliczenie punktów i zakończenie ruchu.

Po zakończonym ruchu nie można zmieniać położenia na planszy żadnej płytki.

## Pola premiowe

Plansza składa się z kwadratowych pól ułożonych w 15 wierszach i 15 kolumnach. Na planszy znajdują się specjalne premiowe pola, które zwiększają wartość układanych słów. Są dwa rodzaje premii:

- premie literowe  
Jasnoniebieskie pola podwajają wartość litery, a ciemnoniebieskie potrajają
- premie słowne  
jasnoczerwone podwajają wartość całego słowa, a ciemnoczerwone potrajają.

Jeśli słowo znajduje się na polach zarówno premii literowych jak i słownych, przed podwojeniem lub potrojeniem wartości słowa zostają uwzględnione wszystkie premie literowe.

Kiedy na polu premii słownej zostanie położone mydełko, suma wartości liter tworzących słowo zostanie odpowiednio zwiększona mimo zerowej wartości mydełka. Mydełko położone na polu premii literowej nadal ma wartość zerową.

## Zakończenie ruchu

Na koniec każdego ruchu gracz losuje tyle płytek, ile wyłożył, dzięki czemu zawsze ma do dyspozycji 7 liter.

## Ruch następnego gracza

Każdy gracz ma do wyboru: dołożenie jednej lub kilku płytek do tych, które już leżą na planszy i utworzenie nowych słów, wymianę płytek lub opuszczenie kolejki.

Wszystkie płytki użyte podczas ruchu muszą znaleźć się po ułożeniu na planszy w jednej ciągłej linii pionowej lub poziomej. Jeśli ułożone płytki łączą się z innymi płytkami na sąsiednich polach, muszą z nimi tworzyć pełne i sensowne słowa.

Gracz uzyskuje punkty za wszystkie literki położone na planszy w swoich ruchu.

Nowe słowa można tworzyć na pięć sposobów:

1. Dołożenie jednej lub kilku płytek na początku lub na końcu słowa już znajdującego się na planszy. Nie można po obu stronach słowa.
2. Ułożenie słowa pod kątem prostym do słowa znajdującego się na planszy. Nowe słowo musi wykorzystywać jedną z liter słowa leżącego już na planszy
3. Ułożenie całego słowa równoległe do słowa już istniejącego w taki sposób, by stykające się płytki także tworzyły słowa.
4. Nowe słowo może także dodać nową literę do istniejącego słowa.
5. Ostatnia możliwość to „mostek” między dwiema lub więcej literami.

## Zakończenie gry

Gra kończy się gdy:

- wszystkie płytki z ‘woreczka’ zostały wylosowane, a jeden z graczy wykorzystał wszystkie płytki ze swojej puli
- gracze opuszczają dwie kolejki z rzędu

W przypadku remisu, zwycięzcą jest osoba będąca na pierwszej pozycji listy graczy.

Wyjaśnienie często niewłaściwie interpretowanych reguł:

- Jeśli płytka łączy się z inną płytką w sąsiednim polu, musi z nią tworzyć nowe, poprawne słowo.
- To samo słowo może być użyte w grze więcej niż raz.
- Wszystkie płytki użyte podczas ruchu muszą znaleźć się po ułożeniu na planszy w jednej, ciągłej linii poziomej lub pionowej.
- Nie jest dozwolone dokładanie w jednym ruchu płytek do różnych słów w różnych częściach planszy.
- Jeśli wyraz przechodzi przez dwa pola premii słownych, suma punktów jego liter jest mnożona przez 4 (2x2) albo przez 9 (3x3). To samo dzieje się w przypadku premii literowych i liter.

- Jeśli na polu premii słownej zostanie położone mydelko, suma wartości liter tworzących słowo zostanie odpowiednio zwiększona mimo zerowej wartości mydelka. Mydelko położone na polu premii literowej nadal ma wartość zerową.
- Jeśli jeden z graczy wykorzysta wszystkie swoje płytki, a pula jest pusta, gra kończy się. Nie można już wykonywać żadnych ruchów. Zdarza się, że żadnemu z graczy nie uda się pozbyć wszystkich płytek. Gra toczy się wtedy do chwili wykonania wszystkich możliwych ruchów. Jeśli gracz nie jest w stanie wykonać ruchu, opuszcza kolejkę. Jeśli wszyscy gracze dwa razy z rzędu opuszczą kolejkę, gra kończy się.