

ENGLISH-FRONT


Ages 8+

Every word's a **WINNER**®

SCRABBLE[®]

CROSSWORD GAME

INSTRUCTIONS



EDITION

CONTENTS
NHL™ Edition SCRABBLE® game board, 100 letter tiles, 1 letter bag, and 4 racks.

SET UP
Before the game begins, all players should agree upon the dictionary that they use in case of a challenge. All words labeled as a part of speech (including those listed of foreign origin and as archaic, obsolete, colloquial, slang, etc.) are permitted with the exception of the following: words always capitalized, abbreviations, prefixes and suffixes standing alone, words requiring a hyphen or an apostrophe unless specifically noted at the start of the game or is one of the special bonus words noted below.

Place all letters in the pouch, or facedown beside the board, and mix them up. Draw for first play. The player with the letter closest to “S” plays first. A blank tile beats any letter. Return the letters to the pool and remix. Each player draws seven new letters and places them on their rack.

GAME PLAY
1. The first player combines two or more of his or her letters to form a word and places it on the board to read either across or down with one letter on the center square marked by a star.
NOTE: the center star square doubles the score for the first word. Diagonal words are not allowed.

2. Complete your turn by counting and announcing your score for that turn. Then, draw as many new letters as you played; always keep seven letters on your rack as long as there are enough tiles left in the bag.

3. Play passes to the left. The second player, and then each in turn, adds one or more letters to those already played to form new words. All letters played on a turn must be placed in one row across or down the board, to form at least one complete word. If, at the same time, they touch other letters in adjacent rows, those must also form complete words, crossword fashion, with all such letters. The player gets full credit for all words formed or modified on his or her turn.

4. New words may be formed by:
a. Adding one or more letters to a word or letters already on the board.
b. Placing a word at right angles to a word already on the board. The new word must use one of the letters already on the board or must add a letter to it.
c. Placing a complete word parallel to a word already played so that adjacent letters also form complete words.

5. No tile may be shifted or replaced after it has been played and scored.

6. Blanks: The two blank tiles may be used as any letters. When playing a blank, you must state which letter it represents. It remains that letter for the rest of the game.

7. You may use a turn to exchange all or some of your letters. To do this, place your discarded letter(s) facedown. Draw the same number of letters from the pool, then mix your discarded letter(s) into the pool. This ends your turn.


8. Any move may be challenged before the next player starts a turn. If the move challenged is unacceptable, the challenged player takes back his or her tiles and loses that turn. If the play challenged is acceptable, the challenger loses his or her next turn. Consult the dictionary for challenges. All words made in one move are challenged simultaneously. If any word is unacceptable, then the entire move is unacceptable. Only one turn is lost on any challenge.


9. The game ends when all letters have been drawn and one player uses his or her last letter, or when all possible plays have been made.


SCORING


1. Use a score pad or piece of paper to keep a tally of each player's score, entering it after each turn. The number at the bottom of the tile indicates the score value of each letter. The score value of a blank is zero.

2. The score for each turn is the sum of the letter values in each word(s) formed or modified on that turn, plus the additional points obtained from placing letters on Premium Squares.

3. Double Letter Squares : Players who place letters on this spot double the score of a letter placed on it.

4. Triple Letter Squares : Players who place letters on this spot triple the score of a letter placed on it.

5. Double Word Squares : Players who place letters on this spot double the score of the entire word.

6. Triple Word Squares : Players who place letters on this spot triple the score of the entire word.

NOTE: Players should include premiums for double or triple letter values, if any, before doubling or tripling the word score. If a word is formed that covers two premium word squares; the score is doubled and then re-doubled (4 times the letter count), or tripled and then re-tripled (9 times the letter count).

NOTE: The center square is a star square and doubles the score for the first word.

7. Bonus Words: See “Bonus Words” section below for a list of unique SCRABBLE® bonus words included with your NHL™ Edition SCRABBLE® game. Each word has a bonus score associated with it.

8. Letter and word premiums count only on the turn in which they are played. On later turns, letters already played on a premium square count at face value.

9. When a blank tile is played on a premium word square, the value of the word is doubled or tripled even though the blank itself has no score value.

10. When two or more words are formed in the same play, each is scored. The common letter is counted (with full premium value, if any) for each word.

11. POWER PLAY: If you play seven tiles on a turn, you've entered a POWER PLAY. You score a premium of 50 points after totaling your score for the turn.

12. Unplayed Letters: When the game ends, each player's score is reduced by the sum of his or her unplaced letters. In addition, if a player has used all of his or her letters, the sum of the other players' unplaced letters is added to that player's score.

HOW TO WIN

The player with the highest final score wins the game. In case of a tie, the player with the highest score before adding or deducting unplaced letters wins.

RULES FOR SHORTER GAMEPLAY

NHL™ Edition SCRABBLE® game players should find these versions faster and more inviting than the standard version.

1. PEE WEE LEAGUE SCRABBLE
This variant is identical to the original game except officials have granted players 9 tiles on their racks instead of the usual 7. You score a 50-point POWER PLAY bonus for using 7, 8, or all 9 tiles on your rack.

2. PROFESSIONAL LEAGUE SCRABBLE
In this variant, the game is over when one player reaches a pre-decided score, no matter how many tiles are left. This variant allows for mixed play-level groups, as the score needed to win depends on the level of the player (Red Line, Blue Line, Goal Line). Here are the points needed to win the game.

	Red Line	Blue Line	Goal Line
Two Players	70	120	200
Three Players	60	100	180
Four Players	50	90	160

If players of the same level are playing, each needs to reach the same score. For example, two BLUE LINE players would be playing to 120 and four Red Line players would each be playing to 50.

BONUS WORDS

If any player spells any of the following words, add an additional 5 points to their score.

1. NLD	4. ICE	7. PASS
2. WILD	5. GOAL	8. NET
3. PUCK	6. PADS	9. SAVE

If any player spells any of the following words, add an additional 10 points to their score.

10. ISLES	18. FLAMES	26. SKATE
11. LEAFS	19. BRUIINS	27. ASSIST
12. DEVILS	20. SABRES	28. SHOOT
13. BLUES	21. STARS	29. SCORE
14. DUCKS	22. SHARKS	30. STICK
15. FLYERS	23. CANES	31. GOALIE
16. HAWKS	24. KINGS	32. OILERS
17. WINGS	25. HOCKEY	

If any player spells any of the following words, add an additional 15 points to their score.

33. RANGERS	39. SENATORS	45. AVALANCHE
34. CANADIENS	40. THRASHERS	46. PENALTY
35. CANUCKS	41. PANTHERS	47. FACEOFF
36. PENGUINS	42. LIGHTNING	48. OFFENSE
37. JACKETS	43. CAPITALS	49. DEFENSE
38. PREDATORS	44. COYOTES	50. FORWARD

© 2009 Fun dex Games Ltd. P.O. Box 421309 Indianapolis, IN 46242.

MADE IN CHINA
Questions or comments? Write to us at the address above, call 1.800.436.9787 or email customerservice@fundexgames.com

In an effort to continually improve our products, terms may vary from those shown.
www.fundexgames.com

Welcome to NHL™ Edition SCRABBLE® where we encourage you to play like you are playing a real game of hockey. Below are a few special rules, but you should feel free to add some of your own.

1. Pre-Season: Instead of picking 7 letters, each coach picks 8 tiles and then cuts one from his/her team. The coach places the cut player back into the pouch and then places the remaining 7 tiles in their rack.

2. Trades: At the beginning of a player's turn he/she can decide to make a trade instead of putting down tiles. He/she can trade as many tiles as he/she would like and can even work out multi-team trades. The same amount of tiles must be traded but the letter does not have to be the same point score.

3. Trade Deadlines: Once the first player has reached 250 points, trades are no longer permitted.

4. Delay in Game: If a player spells the word “icing,” “penalty,” “hold,” “hooking,” “trough,” “clip” or “trip” the player that would normally go after him/her loses his/her turn.

5. Too Many Men On The Ice: If a player at any time takes tiles off his/her rack and begins to place the tiles onto the board but then changes their mind, any other player may call out “too many men on the ice” and this player loses their turn. This must be called right away. If the player quickly grabs other tiles and lays them on the “ice,” the call does not count and the player is permitted to keep his/her turn.

6. Pulling The Goalie: Different than the original SCRABBLE® game, a players may take a blank tile that is already on the board and replace it with whatever letter the blank tile represents as long as they have it on their rack. This must be done at the beginning of the player's turn and the player must announce that he/she is pulling the goalie. This does not replace the player's turn. After the substitution the player should proceed as he/she normally would.

7. Offsides: If one player wants to challenge another player's word, he/she should call “offsides”. (Blowing your whistle and making the referee sign is optional)

Licensed by:  HASBRO and its logo are trademarks of Hasbro and are used with permission. SCRABBLE EVERY WORD'S A WINNER®, the distinctive game board and letter tiles, and all associated logos are trademarks of Hasbro in the United States and Canada and are used with permission. ©2009 Hasbro. All Rights Reserved.

scrabble.com

NHL and the NHL Shield are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and NHL team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © NHL. All Rights Reserved.

© 2009 Fun dex Games Ltd. P.O. Box 421309 Indianapolis, IN 46242.

MADE IN CHINA

Questions or comments? Write to us at the address above, call 1.800.436.9787 or email customerservice@fundexgames.com

In an effort to continually improve our products, terms may vary from those shown.

www.fundexgames.com

FUNDEX
games
Where fun comes first!

Item No: 3969

front

P 1

P 2

P 3

P 4

last page

FRENCH-BACK


Ages 8+

Every word's a **WINNER**®

SCRABBLE[®]

CROSSWORD GAME

INSTRUCTIONS



ÉDITION

COMPREND
Plateau de jeu SCRABBLE®, édition LN H™, 100 tuiles de lettres, 1 sac de rangement et 4 chevalets.

PRÉPARATION
Avant de commencer une partie, les joueurs doivent s'entendre sur le dictionnaire à consulter pour vérifier un mot contesté. Tous les mots appartenant à une langue (y compris ceux d'origine étrangère, les mots archaïques, désuets, familiers, argotiques, etc.) sont admis à l'exception des noms propres, abréviations, préfixes et suffixes utilisés seuls, mots joints par un trait d'union ou ayant un apostrophe, à moins que le contraire n'ait été spécifié au début de la partie ou s'il s'agit des mots-bonns spéciaux énumérés ci-après.

Placez toutes les lettres dans le sac, ou retournez-les à l'envers près du plateau de jeu, et mélangez-les. Pigez une première lettre pour déterminer qui jouera le premier. Le joueur qui pige la lettre le plus près de « S » ouvre la partie. Une tuile vierge a préséance sur toutes les autres. Remettez ces lettres dans le sac et mélangez de nouveau. Chaque joueur pige ensuite sept nouvelles lettres et les place sur son chevalet.

AU JEU!

1. Le premier joueur combine deux lettres ou plus pour former un mot et les place horizontalement ou verticalement sur le plateau de jeu avec l'une des lettres sur la case centrale marquée d'une étoile.
NOTA : Les points du premier mot placé sur la case centrale sont doublés. Les mots en diagonale ne sont pas permis.

2. À la fin de chaque tour, comptez et annoncez vos points. Puis, pigez autant de nouvelles lettres que vous en avez placées, tant qu'il reste des lettres dans le sac. Le nombre de lettres sur le chevalet doit toujours être sept.

3. La partie se déroule vers la gauche. À tour de rôle, chaque joueur ajoute une lettre ou plus à celles déjà sur le plateau pour former de nouveaux mots. Toutes les lettres doivent être placées horizontalement ou verticalement et former au moins un mot complet. Si une ou plusieurs lettres touchent d'autres lettres sur les rangées adjacentes, elles doivent aussi former des mots complets avec toutes ces lettres, comme dans les mots croisés. Chaque joueur marque des points pour chaque mot qu'il a formé ou modifié.

4. Pour former de nouveaux mots, vous pouvez :

a. Ajouter une lettre ou plus à un mot ou à des lettres déjà en place.
b. Placer un mot perpendiculairement à un mot déjà en place. Le nouveau mot doit utiliser l'une des lettres déjà en place ou ajouter une lettre à ce mot.
c. Placer un mot complet parallèle à un mot déjà placé de sorte que les lettres adjacentes forment aussi des mots complets.

5. Il est interdit de changer ou de déplacer des lettres une fois qu'elles ont été jouées et comptées.

6. Tuiles vierges : Ces deux tuiles peuvent représenter n'importe quelle lettre. Quand

un joueur utilise l'une de ces tuiles, il doit dire quelle lettre elle représente et cette lettre reste la même pour toute la partie.

7. Vous pouvez profiter d'un tour pour échanger toutes vos lettres ou quelques-unes. Pour ce faire, placez d'abord les lettres à échanger à l'envers, puis pigez le même nombre de lettres. Mélangez ensuite les lettres rejetées avec les autres. Votre tour est terminé.


8. Le jeu de n'importe quel joueur peut être contesté avant que le joueur suivant ne commence à jouer. Si le mot contesté est inacceptable, le joueur en cause reprend ses lettres et il perd ce tour. Si le mot contesté est acceptable, le joueur qui a contesté perd son prochain tour. Quand un mot est contesté, tous les autres mots formés dans ce même jeu le sont automatiquement. Si l'un des mots est inacceptable, le jeu au complet est inacceptable. Une contestation fait perdre un seul tour. Consultez le dictionnaire pour vérifier le mot contesté.


9. La partie se termine quand toutes les lettres ont été pigeées et qu'un joueur place sa dernière lettre ou qu'il n'y a aucune possibilité de placer de lettres sur le plateau de jeu.


LES POINTS


1. À chaque tour, enregistrez votre score sur une tablette ou une feuille de papier. La valeur de chaque lettre est indiquée au bas de chaque tuile. Les tuiles vierges n'ont aucune valeur.

2. Pour chaque tour, le score équivaut au total des valeurs des lettres dans chaque mot formé ou modifié auquel s'ajoutent les points supplémentaires obtenus pour avoir placé les lettres sur des cases-bonns, le cas échéant.

3. Case-bonni lettre double : Le joueur qui place une lettre sur cette case double la valeur de cette lettre.

4. Case-bonni lettre triple : Le joueur qui place une lettre sur cette case triple la valeur de cette lettre.

5. Case-bonni mot double : Les points pour un mot sont doublés quand l'une de ses lettres est placée sur cette case.

6. Case-bonni mot triple : Les points pour un mot sont triplés quand l'une de ses lettres est placée sur cette case.

NOTA : Les joueurs doivent d'abord compter les valeurs double ou triple des lettres, le cas échéant, avant de doubler ou de tripler les points d'un mot. Quand un mot est placé sur deux cases-bonns, les points sont doublés, puis doublés une seconde fois (4 fois le total des lettres), ou triplés, puis triplés une seconde fois (9 fois le total des lettres).

NOTA : La case centrale fait doubler les points du premier mot placé.

7. Mots-bonns : Reportez-vous à la section « Mots-bonns » ci-après pour connaître la liste des mots-bonns SCRABBLE® offerts avec le SCRABBLE®, édition LN H™. Chaque mot est associé à des points-bonns.

8. Les points-bonns de lettres et de mots ne comptent que pour le tour où ils ont été joués. Pour les tours subséquents, les lettres déjà placées sur des cases-bonns équivalent à leur valeur nominale.

9. Quand une tuile vierge est placée sur une case-bonni de mot, la valeur du mot est doublée ou triplée même si cette tuile n'a aucune valeur.

10. Quand deux ou trois mots sont formés lors d'un même jeu, chaque mot est compté. La lettre commune est comptée (incluant le bonni, s'il y a lieu) pour chaque mot.

11. JEU DE PUISSANCE : Si vous placez vos sept lettres d'un seul coup, c'est un JEU DE PUISSANCE et vous ajoutez 50 points à votre score pour ce tour.

12. Lettres non placées : À la fin de la partie, chaque joueur doit soustraire de son score la valeur totale des lettres qu'il n'a pas placées. De plus, quand un joueur a utilisé toutes ses lettres, la valeur totale de toutes les lettres non placées par les autres joueurs s'ajoute à son score.

QUI GAGNE?

Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie. S'il y a égalité, le joueur ayant obtenu le plus haut score avant l'ajout ou le retrait de la valeur des lettres non placées, gagne.

RÈGLES POUR DES PARTIES PLUS COURTES

Les variantes ci-après du SCRABBLE®, édition LN H™ sont plus rapides et encore plus excitantes que la version classique.

1. SCRABBLE LIGUE PEE-WEE

Cette variante est identique au jeu classique sauf que les arbitres ont chacun 9 lettres au lieu de 7. Vous réussissez un JEU DE PUISSANCE et obtenez 50 points supplémentaires chaque fois que vous utilisez 7 ou 8 lettres, ou les 9 lettres sur votre chevalet.

2. SCRABBLE LIGUE PROFESSIONNELLE

Dans cette variante, la partie est finie quand un joueur atteint un score prédéterminé, mu importe le nombre de lettres qui reste. Cette variante permet aussi de jouer en équipes car le score requis pour gagner dépend du calibre du joueur (Ligne rouge, Ligne bleue, Ligné de but). Le nombre de points nécessaires pour gagner la partie sont :

	Ligne rouge	Ligne bleue	Ligne de but
Deux joueurs	70	120	200
Trois joueurs	60	100	180
Quatre joueurs	50	90	160

Les joueurs d'un même calibre doivent tenter d'obtenir le même score. Par exemple, deux joueurs de la Ligne bleue doivent obtenir 120 points chacun, et quatre joueurs de la Ligne rouge doivent obtenir 50 points chacun.

MOTS-BONNS

Quand un joueur place un de ces mots, il ajoute 5 points à son score.

1. LN H	4. ICE	7. PASS
2. WILD	5. GOAL	8. NET
3. PUCK	6. PADS	9. SAVE

Quand un joueur place un de ces mots, il ajoute 10 points à son score.

10. ISLES	18. FLAMES	26. SKATE
11. LEAFS	19. BRUIINS	27. ASSIST
12. DEVILS	20. SABRES	28. SHOOT
13. BLUES	21. STARS	29. SCORE
14. DUCKS	22. SHARKS	30. STICK
15. FLYERS	23. CANES	31. GOALIE
16. HAWKS	24. KINGS	32. OILERS
17. WINGS	25. HOCKEY	

Quand un joueur place un de ces mots, il ajoute 15 points à son score.

33. RANGERS	39. SENATORS	45. AVALANCHE
34. CANADIENS	40. THRASHERS	46. PENALTY
35. CANUCKS	41. PANTHERS	47. FACEOFF
36. PENGUINS	42. LIGHTNING	48. OFFENSE
37. JACKETS	43. CAPITALS	49. DEFENSE
38. PREDATORS	44. COYOTES	50. FORWARD

© 2009 Fun dex Games Ltd. P.O. Box 421309 Indianapolis, IN 46242.

FABRIQUE EN CHINE
Questions ou commentaires? Communiquez avec nous à l'adresse ci-dessus, par téléphone au 1.800.496.9786 ou par courriel à customerservice@fundexgames.com

In an effort to continually improve our products, terms may vary from those shown.
www.fundexgames.com

Voici le jeu de SCRABBLE®, édition LN H™ où vous aurez parfois l'impression de disputer un vrai match de hockey! Suivez les quelques règles spéciales ci-après et n'hésitez pas à ajouter les vôtres.

1. Match d'avant saison : Au lieu de piger 7 lettres, chaque entraîneur en pige 8, puis en retire une à son équipe. Il remet la lettre dans le sac et place les 7 autres sur son chevalet.

2. Échanges : Au début d'un tour, un joueur peut décider de faire un échange au lieu de placer des lettres. Il peut échanger autant de lettres qu'il le veut et il peut même échanger avec différentes équipes. Le même nombre de lettres doit être échangé mais la valeur des lettres ne doit pas nécessairement être la même.

:Sous licence de:  HASBRO et son logo sont des marques de commerce de Hasbro et sont utilisés avec autorisation. SCRABBLE EVERY WORD'S A WINNER®, le plateau de jeu et les tuiles de lettres, ainsi que tous les logos qui s'y rattachent sont des marques de commerce de Hasbro aux États-Unis et au Canada et sont utilisés avec autorisation. © 2009 Hasbro. Tous droits réservés.

scrabble.com

NHL et l'emblème NHL sont des marques de commerce déposées de la Ligue Nationale de Hockey. Tous les logotypes et toutes les marques de la LN H ainsi que les logotypes et les marques des équipes de la LN H illustrés aux présentes, appartenant à la LN H et à ses équipes respectives et ne peuvent être reproduits sans le consentement préalable écrit de NHL Enterprises, L.P. © NHL, LN H. Tous droits réservés.

© 2009 Fun dex Games Ltd. P.O. Box 421309 Indianapolis, IN 46242.

FABRIQUE EN CHINE

Questions ou commentaires? Communiquez avec nous à l'adresse ci-dessus, par téléphone au 1.800.496.9786 ou par courriel à customerservice@fundexgames.com

In an effort to continually improve our products, terms may vary from those shown.