Size: 24.75” x 11.7” Color: 1C + 1C Front: English

2/13/2018 Remarked: Per David Lochner’s comment, We would like to do a running change of the age grade on the below toy numbers to 6+. Currently this is 6-10 on package but some I/S have something different for some of the language variants. All package and I/S should be 6+.
5/29/2018 Remarked: Reducded the size to 12.4” x 11.7”.

Age 6+ | Players 2-4

SCRABBLE™ BRAND Crossword Game Junior

INTRODUCTION

Junior SCRABBLE™ has been specially designed to allow children to enjoy playing a SCRABBLE™ like game at their own level. The game board is two-sided to allow for two games, one for younger children (about 5-8 years old) and the other for older children (7 years +). The games will help them become familiar with the alphabet, new words, and the way they are spelled. They will also learn how to play crossword-type word games.

Level 1

The first game called ‘Words and Pictures’ is for younger children and is played using the blue, illustrated side of the playing board. It is printed with illustrated words that are linked together. This combination of words and pictures will help children in learning to read and spell without the worry of making mistakes.

Level 2

The green and orange side of the board is called ‘Colours and Counters’. It is a more advanced game for older children. Children who can make up their own words, and are more secure with their own spelling, will enjoy playing this version with its unique scoring method that is both easy and fun to use.

CONTENTS

84 LETTER TILES CONSISTING OF:

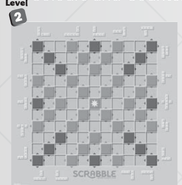
a	9	h	2	o	7	v	1
b	2	i	5	p	2	w	2
c	2	j	1	q	1	x	1
d	3	k	1	r	5	y	2
e	9	l	5	s	4	z	1
f	1	m	2	t	5		2
g	2	n	4	u	3		

1 Playing Board

‘Words and Pictures’



‘Colours and Counters’



30 BLUE COUNTERS

There are 30 blue counters. The counters are only used in the ‘Words and Pictures’ game.

1 TILE BAG

In ‘Colours and Counters’, all the tiles are placed in the bag at the beginning of the game. In ‘Words and Pictures’, the two blanks tiles are left out.

‘WORDS AND PICTURES’

For 2 to 4 players, aged 5 to 8.

OBJECT OF THE GAME

The object of the game is to spell each word on the board using the letter tiles. Players identify the words based on the pictures on the board. Any player who completes a word takes a blue counter from the kitty.
When all the words on the boards are covered, the player with the most counters is the winner.

SETTING UP

In this game, the blue illustrated side of the board is used. The pile of blue counters is placed at one side of the playing board. This is called the ‘kitty’.
All the letter tiles (except the two blanks) are placed in the bag. This is the ‘pool.’

Players take five tiles each and keep them face up in front of them so that everybody can see them. This is their ‘hand’.

PLAYING THE GAME

The youngest player begins.

The first player chooses two of their letter tiles and places them on the board to cover matching letters. A player may start covering any new word and tiles do not have to be laid in any particular order.



The player then takes up to two tiles from the pool to replenish their hand. Players take tiles from the pool at the end of their turn so that they always have five tiles. Play continues in a clockwise direction.

The next player places two letters on the board.

Each time a player’s tile completes a word, the player takes a blue counter from the kitty. Once a word is completed, the player should be encouraged to read the finished word. The illustrations are included to help the player identify the words on the board. (If players are having trouble identifying a word, the completed board appears to the left.)

Players must lay tiles if they are able to, even if it is only one. If they cannot go at all, they can return two of their tiles to the pool and draw two new ones.

Players will sometimes complete two words by laying only one letter. In this case, they take two counters.



For example, laying the ‘n’ to complete the word ‘train’ would also complete ‘rain’ if the ‘r, a, and i’ were covered.

The last letter to be covered is not always the last letter of the word. Players will soon learn that by keeping an eye on the other players’ tiles, they can try and prevent them from being able to finish words!

WINNING THE GAME

When the pool is empty, play continues until all the words are completed. A small number of letter tiles will be left over. The player with the most counters wins.

ADVANCED GAME

An advanced way of playing the game is to require players to lay letters in the order the word is spelled. The second letter of the word cannot be laid until the first letter is on the board.

‘COLOURS AND COUNTERS’

For 2 to 4 players, aged 7 plus.

OBJECT OF THE GAME

The object is to score as many points as possible by making complete words, which interlock vertically and horizontally, on the board. Players score points for each letter they use and by crossing words over the red or blue Bonus Squares.

At the end of the game, the player with the highest score is the winner.

SETTING UP THE GAME

In this game, the green and orange board is used. The tiles are placed in the bag at the side of the board to form the ‘pool’.

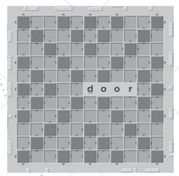
Players again take five tiles each and keep them face up so that everybody can see them.

PLAYING THE GAME

The youngest player begins.

The first player has to make a word on the board with two or more of their five letters, going across or down (never diagonally). One tile in this first word played must cover the centre square – the square with the star on it.





For example, Player 1 has the following letters ‘ootrd’ and plays ‘door.’



Points are earned in two ways:

One point is scored for each letter tile played in a word.

PLUS

Two additional points are added, per word, for each blue square crossed; three additional points are added, per word, for each red square crossed.

For example, ‘door’ is worth 6 points as it appears on the board above. Each tile is worth 1 point and the ‘r’ in the word is crossing a blue square meaning two points are added onto the word value.

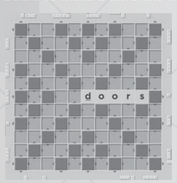
Players should note their scores on a score pad.

Players complete their turn by drawing from the pool the same number of tiles as they have laid on the board, so that once again they have five tiles in front of them.

Play continues in a clockwise direction. The next player places tiles on the board, across or down, to make a new word. These tiles must join on to, or cross, those already on the board. The tiles must always form complete words. They must also make complete words with any tiles they are next to in adjacent rows.

New words can be created by:

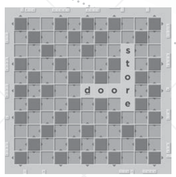
1. Adding one or more tiles to a word already on the board to make a different word.



e.g. door becomes doors



2. Placing a word at right angles to a word already on the board. The new word must use one of the tiles of a word already formed...



Player 2 plays ‘store’ with the sto, e joining on to the ‘r’ of door. In this case the player places the ‘s’ on a red Bonus Square so they add three points to the score earned for using four letter tiles.

...or must add a letter to it.



e.g. notes, doors.

3. Placing a complete word parallel to a word already formed, so that adjoining words also form complete words.



e.g. to, or, tone

NOTES

No tile may be moved after it has been laid.

The blank tiles can be used as any letter of the alphabet. When a player lays a word containing a blank tile, they must state the letter that the blank tile represents. It remains this letter for the rest of that game.

EXCHANGING TILES

Instead of taking a turn and laying tiles on the board, players can choose to change some or all of their five letters with others from the pool. Discarded tiles are set aside as the same number of tiles are drawn from the pool.

Discarded tiles are then added back to the pool for use in the rest of the game.

WINNING THE GAME

Play continues until the pool is empty and one player has used all of their letters, or until no player can lay any more words. The winner is the player with the highest score.

STARTER WORDS:

Younger players may have difficulty starting a board. If this is the case, starter words are suggested in the list below. Players or parents should first find the correct letter tiles for the word and then place it on the board with at least one letter crossing the centre square. The word can be placed going either across or down.

The game begins as players draw tiles from the pool. The first player uses the letters in the starter word to help make their first word and play continues as described earlier.

Suggested start words:

Bird	Green	Kite	Shine
Bread	Hand	Lead	Skirt
Dish	Heart	Play	Start
Game	Home	Rake	Train
Goat	Horse	Read	Trick





service.mattel.com

© J.W. Spear & Sons Limited, 1948, 1949, 1953, 1955, 1988 and 1999. SCRABBLE™ is a registered trademark of J.W. Spear & Sons Limited, a subsidiary of Mattel.

©2018 Mattel. Mattel, Inc., 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Services 1-800-524-8697. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628 500303. Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121.Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel South Africa (PTY) LTD. Office 102 I3. 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196.Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Tel.: (852) 3185-6500.Dimport & Diedarkan Oleh: Mattel Southeast Asia Pte. Ltd. , No 19-1, Tower 3 Avenue 7, Bangsar South City, No 8, Jalan Kerinchi, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Tel: 03-33419052. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

mattel GAMES

Y9667-LM70G1
1100477492-2XM

Size: 33” x 11.7” Color: 1C + 1C Back: Arabic

SCRABBLE™
لعبة الكلمات المتقاطعة
للصغار

6+ 2-4

مقدمة

صممت ™SCRABBLE للصغار خصيصاً لتمكن الصغار من الاستمتاع بلعب ™SCRABBLE بمستوى يناسب عمرهم. يمكن اللعب على وجهي اللوح لعبتين مختلفتين، فالوجه الأول للأطفال الأصغر سناً (من 5 إلى 8 سنوات تقريبا) والثاني للأطفال الأكبر سناً (أكثر من 7 سنوات). تساعد هذه الألعاب الصغار على تعلم الأبجدية والكلمات الجديدة وكيفية نطقها. كما سيتعلم الأطفال أيضاً ألعاب الكلمات المتقاطعة.

المستوى 1

تسمى اللعبة الأولى "الكلمات والصور" وهي للأطفال الأصغر سناً على الوجه الأزرق المصور من لوح اللعب. حيث تمت طباعته مع كلمات مصورة مرتبطة ببعضها البعض. سيساعد هذا المزيج من الصور والكلمات على تعليم الصغار القراءة والتهجئة بدون القلق من ارتكاب الأخطاء.

المستوى 2

الجانب الأخضر والبرتقالي من اللوح ويدعى "الألوان والعدادات". يحتوي هذا الجانب على لعبة بمرحلة متقدمة للأطفال الأكبر سناً. حيث سيستمتع بلعب هذه النسخة الأطفال القادرين على تشكيل مفرداتهم الخاصة، ولديهم قدرة أفضل على التهجئة. مع طريقة فريدة وسهلة وممتعة لتسجيل النقاط.

المحتويات

84 حجر حروف، وتتضمن:

a 9	h 2	o 7	v 1
b 2	i 5	p 2	w 2
c 2	j 1	q 1	x 1
d 3	k 1	r 5	y 2
e 9	l 5	s 4	z 1
f 1	m 2	t 5	2
g 2	n 4	u 3	

لوح لعب واحد

"الكلمات والصور" "الألوان والعدادات"



30 عداداً أزرقاً

هناك 30 عداداً أزرقاً يمكن استخدام العدادات الزرقاء الـ 30 في لعبة "الكلمات والصور فقط"

1 كيس للأحجار

في لعبة " الألوان والعدادات"، يجب وضع كافة الأحجار في الكيس في بداية اللعبة. كما يجب في لعبة "الكلمات والصور" إزالة الحجرين الفارغين.

"الكلمات والصور"

للاعبين أو 4 لاعبين، بعمر 5 إلى 8 سنوات.

هدف اللعبة

الهدف من هذه اللعبة هو تهجئة كل كلمة على اللوح باستخدام أحجار الحروف. على اللاعبين معرفة الكلمات بناءً على الصور الموجودة على اللوح. أي لاعب يكمل كلمة يأخذ عداداً من الصندوق. عند إتمام كافة الكلمات على الألواح، سيكون الطفل صاحب العدادات الأكثر هو الرابح.

الإعداد

في هذه اللعبة يتم استخدام الجانب الأزرق المصور من اللوح. يجب وضع مجموعة من العدادات الزرقاء على أحد جوانب لوح اللعب. هذا يدعى "صندوق العدادات".
يجب وضع كافة أحجار الحروف (ما عدا الحجرين الفارغين) في الكيس. هذه هو 'صندوق الأحجار'.

على اللاعبين أخذ 5 أحجار لكل واحد منهم ووضعها أمامهم وإبقاء الوجه إلى الأعلى بحيث يمكن للجميع رؤيتهم. هذه هي 'اليد'.

لعب اللعبة

اللاعب الأصغر سناً يبدأ.

يجب على اللاعب الأول اختيار 2 من أحجار الحروف ووضعهما على اللوح لتغطية الحروف المطابقة. يمكن للاعب بدء تغطية أي كلمة جديدة بدون أن تكون الأحجار مصطفة في ترتيب محدد.



بعدها على اللاعب أخذ حتى حجرين من الصندوق لإعادة ملء يده. يجب على اللاعبين أخذ الأحجار من الصندوق عند انتهاء أدوارهم. بحيث يكون لديهم دوماً 5 أحجار. يستمر اللعب باتجاه عقارب الساعة.

على اللاعب التالي وضع حرفين على اللوح.

وفي كل مرة يكمل لاعب كلمة، يأخذ اللاعب عداداً أزرقاً من صندوق العدادات عند إتمام كلمة، على اللاعب أن يتحلى بالشجاعة لقراءة الكلمة المكتملة. الرسوم التوضيحية متضمنة لمساعد اللاعب على معرفة الكلمات الموجودة على اللوح. إذا واجه اللاعبون مشكلة في معرفة كلمة، سيكون اللوح المكتمل في الأعلى.)

على اللاعبين وضع الأحجار عندما يكون بإمكانهم ذلك، حتى وإن كان حجراً واحداً. وإن لم يكن باستطاعتهم ذلك مطلقاً، بإمكانهم إعادة حجرين من أحجارهم إلى صندوق الأحجار وسحب حجرين جديدين.

سيتمكن اللاعبون أحياناً من إتمام كلمتين معاً عبر وضع حجر واحد فقط. في هذه الحالة سيأخذون عدادين.



مثلاً، وضع الحرف 'd' لإتمام كلمة 'lid' يمكن أن يتم كلمة 'wood' إذا كانت الحروف 'w, o , o' موجودة.

ليس بالضرورة أن يكون آخر حرف يوضع هو آخر حرف في الكلمة. سيتعلم اللاعبون قريباً أن مراقبة أحجار اللاعبين الآخرين تمكنهم من المحاولة ومنع اللاعبين الآخرين من إتمام كلماتهم!

الفوز باللعبة

عندما يفرغ صندوق الأحجار، يستمر اللعب حتى إكمال كافة الكلمات. في النهاية سيبقى عدد قليل من أحجار الحروف. وسيربح اللاعب صاحب أكثر عدد من العدادات.

اللعبة المتقدمة

المرحلة المتقدمة من هذه اللعبة تتطلب من اللاعبين صف الأحرف بالطريقة التي يتم فيها تهجئة الكلمة. لا يمكن وضع الحرف الثاني من الكلمة ما لم يكن الحرف الأول موجوداً على اللوح. يكون الحرف الأول من كافة الكلمات متوهج قليلاً لمساعدة اللاعبين على تحديد بداية الكلمات.

"الألوان والعدادات"

للاعبين أو 4 لاعبين، بعمر 7 سنوات أو أكثر.

هدف اللعبة

الهدف من اللعبة هو تسجيل أكثر عدد ممكن من النقاط عبر إتمام الكلمات المتشابكة أفقياً وعمودياً على اللوح. سيكسب اللاعبون النقاط لكل حرف يستخدمونه وعبر مقاطعة الكلمات على مربعات المكافآت الزرقاء أو الحمراء.

في نهاية اللعبة سيفوز اللاعب صاحب النقاط الأكثر.

إعداد اللعبة

يستخدم في هذه اللعبة اللوح الأخضر والبرتقالي.
يجب وضع الأحجار داخل الحقيبة على جانب اللوح لتشكيل "صندوق الأحجار".

على اللاعبين أخذ 5 أحجار مجدداً ووضعها بحيث يكون الوجه للأعلى وبإمكان الجميع رؤيتها.

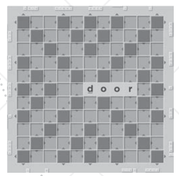
لعب اللعبة

اللاعب الأصغر سناً يبدأ.

على اللاعب الأول تشكيل كلمة على اللوح باستخدام حرف أو حرفين من الأحرف الخمسة لديه، بشكل عمودي أو أفقي (وليس منحرفاً).

أول حجر في أول كلمة يجب أن يوضع في المربع المركزي - المربع مع نجمة في داخله.





مثلاً اللاعب 1 لديه الأحرف التالية ootrd ويرغب بتشكيل كلمة door.



يمكن كسب النقاط بطريقتين:

يكسب اللاعب نقطة واحدة مقابل كل حرف يضعه لتشكيل كلمة.

بالإضافة إلى

نقطتان إضافيتان للكلمة لكل مربع أزرق يغطيه اللاعب؛
وتضاف 3 نقاط للكلمة لكل مربع أحمر يغطيه اللاعب.

على سبيل المثال كلمة "door" تستحق 6 نقاط كما هو موضح على اللوح أعلاه. كل حجر يقابله نقطة واحدة والحرف 'r' في الكلمة يغطي مربع أزرق ما يعني إضافة نقطتين إلى قيمة الكلمة.

يجب أن يضع اللاعبون نتائجهم على لوحة النتائج.

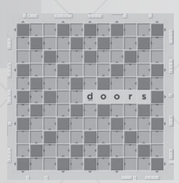
يكمل اللاعبون أدوارهم من خلال السحب من صندوق الأحجار نفس عدد الأحجار الموضوعة على اللوح، بحيث يكون أمامهم مجدداً 5 أحجار.

يستمر اللعب باتجاه عقارب الساعة. يضع اللاعب التالي الأحجار على اللوح بشكل أفقي أو عمودي لتشكيل كلمة جديدة. يجب أن توضع هذه الأحجار بجانب، أعلى، أسفل الأحجار الموجودة على اللوح. يجب أن تشكل الأحجار دائماً كلمات كاملة. كما يجب أيضاً أن تشكل كلمات كاملة مع أي أحجار بجانبها في الصفوف المجاورة.

يمكن تشكيل كلمات جديدة عبر:

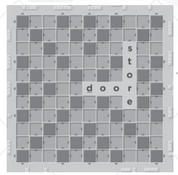
1. إضافة حجر واحد أو أكثر إلى الكلمة الموجودة مسبقاً على اللوح لتشكيل كلمة مختلفة.

مثلاً door تصبح doors.





2. وضع كلمة على الزاوية اليمينية لكلمة موجودة على اللوح.
يجب أن تستخدم الكلمة الجديدة أحد أحجار الكلمة المشكلة مسبقاً ..



اللاعب 2 يرغب بتشكيل كلمة store مع sto e عبر مشاركة الحرف r من كلمة door. وفي هذه الحالة اللاعب يضع الحرف 's' على مربع المكافآت الأحمر. لإضافة ثلاث نقاط إلى النتيجة المكتسبة من استخدام أحجار 4 حروف.

.. أو إضافة الحرف a إليها.



مثلاً notes, doors.

3. وضع كلمة كاملة موازية إلى كلمة موجودة مسبقاً بحيث تشكل الكلمات المجاورة أيضاً كلمات كاملة.



مثلاً to, or, tone

ملاحظات:

لا يمكن تحريك حجر بعد وضعه.

يمكن استخدام الأحجار الفارغة كأي حرف من الأبجدية. عندما يضع لاعب كلمة تحتوي حجراً فارغاً عليه قول الحرف الذي يمثله الحجر. وسيبقى الحجر الفارغ يمثل الحرف نفسه حتى آخر اللعبة.

تبديل الأحجار

بدلاً من لعب الدور ووضع الأحجار على اللوح، يمكن للاعبين اختيار تبديل بعض أو كل أحجارهم الخمسة من صندوق الأحجار. توضع الأحجار المستبعدة على الجانب ويجب أن يكون عددها نفس عدد الأحجار المسحوبة من صندوق الأحجار.

يجب بعدها إعادة الأحجار المستبعدة إلى صندوق الأحجار لاستخدامها بقية اللعبة.

الفوز باللعبة

يتابع اللعب حتى انتهاء أحجار الصندوق ويستخدم أحد اللاعبين كافة أحجاره، أو حتى لا يعود بإمكان أي لاعب وضع أي كلمات جديدة. الرابح هو اللاعب صاحب أعلى نتيجة نقاط.

بداية الكلمات:

قد يواجه اللاعبون الأصغر سناً بعض الصعوبات ببدء تشكيل الكلمات على اللوح. لهذه الحالة توجد قائمة كلمات مقترحة في الأسفل. على اللاعبين أو الشركاء أولاً إيجاد حجر الحرف الصحيح للكلمة ثم وضعه على اللوح مع حرف واحد على الأقل يغطي المربع في المنتصف. يمكن تشكيل الكلمات إما باتجاه الجانبين أو إلى الأسفل.

تبدأ اللعبة عند سحب اللاعبون الأحجار من صندوق الأحجار. على اللاعب الأول استخدام الأحرف في الكلمة الأولى للمساعدة في تشكيل أول كلمة ومتابعة اللعب كما هو موضّح سابقاً.

كلمات بداية مقترحة:

Bird	Green	Kite	Shine
Bread	Hand	Lead	Skirt
Dish	Heart	Play	Start
Game	Home	Rake	Train
Goat	Horse	Read	Trick





service.mattel.com

© J.W. Spear & Sons المحدودة، 1948، 1949، 1953، 1955، 1988، 1999. SCRABBLE™ علامة تجارية مسجلة لصالح J.W. Spear & Sons Ltd.، شركة تابعة لشركة Mattel.
©2018 Mattel.

mattel games

Y9667-LM70G1
1100477492-2XM