

The image shows the front cover of a Scrabble game box. The cover has a black background with a decorative border of alternating red and blue squares. A large green rectangular area with a textured, pebbled surface is in the center. At the top of this green area, the word "SCRABBLE" is written in white, bold, serif capital letters on a red rectangular background. Below it, in smaller white capital letters, is the text "IL PIÙ FAMOSO GIOCO DI PAROLE DEL MONDO". In the middle of the green area, the words "REGOLE DI GIOCO" are written in large, white, serif capital letters. At the bottom center of the cover, there is a small, rounded rectangular logo with the text "SPEAR'S GAMES" inside.

SCRABBLE®

IL PIÙ FAMOSO GIOCO
DI PAROLE DEL MONDO

REGOLE
DI
GIOCO

SPEAR'S GAMES®

SCRABBLE®

IL PIÙ FAMOSO GIOCO DI PAROLE
DEL MONDO



REGOLAMENTO DI GIOCO

SCRABBLE è un gioco di parole per 2, 3 o 4 partecipanti. Il gioco consiste nel formare delle parole che si incrociano — proprio come nelle parole incrociate che si compilano su giornali e riviste — sul tabellone dello SCRABBLE, utilizzando le apposite tessere in plastica con le varie lettere dai differenti valori. Ogni concorrente cerca di ottenere il punteggio più alto dalla combinazione delle lettere man mano a sua disposizione, cercando anche di piazzarle nei punti più vantaggiosi del tabellone, sfruttando le lettere già deposte e soprattutto andando più possibile sulle caselle-premio. Il punteggio totale di una partita può aggirarsi da una media di 500 punti circa sino a raggiungere e superare i 900 punti, ciò dipende dalla abilità dei concorrenti.

Inizio del gioco

Tutte le tessere devono essere messe dentro l'apposito sacchetto incluso nella scatola. Quindi si dovrà stabilire chi darà inizio al gioco: per tale motivo ogni concorrente pescherà a caso dal sacchetto una tessera e colui che avrà la prima lettera in ordine alfabetico inizierà la gara. Seguiranno a turno gli altri giocatori, in senso orario.

Dopo aver rimesso nel sacchetto le tessere usate per il sorteggio, si dovrà mischiare per bene il contenuto; ogni concorrente pescherà 7 tessere a caso e le disporrà sul proprio supporto, orientandolo in modo che gli avversari non possano vedere le lettere.

Uno dei giocatori, o uno spettatore, verrà proclamato «arbitro» e dovrà occuparsi di prender nota dei vari punteggi conseguiti da tutti nel corso della partita.

Metodo di gioco

1. Il primo concorrente combina due o più delle sue lettere per formare una parola e la dispone sul piano di gioco, verticalmente od orizzontalmente, in modo che almeno una delle lettere vada a coprire la casella centrale con la stella su fondo rosa.

2. Dopo aver piazzato la parola sul tabellone e comunicato all'arbitro il punteggio conseguito, il giocatore dovrà pescare dal sacchetto un numero di tessere corrispondente a quelle appena deposte sul piano di gioco. Queste nuove tessere verranno subito messe sul proprio supporto, in modo che ve ne siano sempre sette in totale.

3. La gara proseguirà col giocatore alla sinistra del precedente. Costui dovrà formare una nuova parola aggiungendo una o più tessere ad una delle lettere dalla parola già formata sul tabellone.

Tutte le parole che vengono formate possono essere disposte sia in modo orizzontale (da sinistra verso destra) che in verticale (dall'alto verso il basso); in nessun caso potranno essere disposte diagonalmente.

Le lettere giocate devono sempre formare una parola con senso compiuto e, nel caso che si collochino delle

lettere adiacenti ad una parola preesistente, dovrà essere formata una nuova parola ben definita; così come accade per le parole incrociate. Per contro il giocatore potrà usufruire del punteggio completo di questa nuova parola «trasformata».

4. Nuove parole possono formarsi:

- a) Aggiungendo una o più lettere ad una parola già deposta sul piano di gioco (vedi esempio «C»)
- b) Piazzando una nuova parola collegata alla preesistente. Questa nuova parola dovrà usufruire di una delle lettere della precedente, oppure accostarne una nuova (vedi esempio «E»).
Può inoltre collegare due o più parole già sul tabellone (vedi esempio «D»).
- c) Disponendo una parola completa parallelamente ad una già formata sul tabellone, in modo che tutti i punti di contatto formino delle parole a senso compiuto (vedi esempio «F»).

5. Nessuna tessera potrà essere rimossa dal piano di gioco, dopo che il turno di gioco sarà passato al concorrente successivo.

6. Le due tessere **neutre** possono essere usate come «Jolly» per poter sostituire una lettera non disponibile. Al momento in cui viene giocato, il «Jolly» assumerà l'identità della lettera dichiarata, che non potrà più essere variata nel corso della partita.

7. Se necessario, ogni giocatore potrà sfruttare il suo turno di gioco per **sostituire** alcune (o tutte) delle **tessere** che ha sul proprio supporto. Per fare ciò, capovolgerà sul tavolo le tessere che desidera sostituire, quindi ne pescherà altrettante dal sacchetto e le disporrà sul proprio supporto; in ultimo, rimetterà nel sacchetto le vecchie tessere mischiandole per bene.
Il concorrente che non si trovasse pronto per formare una nuova parola sul tabellone, senza per questo desiderare di sostituire le proprie tessere, potrà semplicemente **passare** la mano al giocatore successivo senza essere ulteriormente penalizzato.

Ad ogni modo, nel caso in cui tutti i concorrenti cedessero il turno per due volte consecutive, la partita verrà interrotta e la situazione dei punteggi verrà tenuta valida come conteggio finale.

8. Parole consentite: In questo gioco viene accettata ogni parola che risulti su un'edizione aggiornata di un vocabolario Italiano, con esclusione di sostantivi e neologismi che iniziano con una lettera maiuscola, abbreviazioni, forme dialettali o arcaiche, prefissi e suffissi, termini che richiedono l'uso di apostrofi o di accenti anomali. Sono altresì considerate valide quelle parole straniere di uso corrente nel linguaggio parlato, sempreché siano citate dal dizionario. Si può inoltre stabilire di comune accordo fra i giocatori se accettare o meno le sigle delle province italiane, o di enti ed associazioni particolarmente famosi (RAI, ENI, INPS, ecc.) di carattere ed interesse nazionale.

Ogni parola appena formata potrà essere contestata fintanto che il giocatore seguente non avrà iniziato il proprio turno di gioco.

Nel caso in cui la parola contestata non abbia trovato riscontro sul vocabolario, il concorrente dovrà riprendersi le sue tessere e perderà il proprio turno di gioco.

9. Il gioco termina quando tutte le tessere del sacchetto sono state pescate ed uno dei concorrenti ha utilizzato tutte le lettere del proprio supporto. La partita termina anche qualora nessuno dei giocatori riesca più a comporre una nuova parola e ciascuno di essi abbia passato la mano per due volte consecutive.

Punteggi

10. L'arbitro prende nota del punteggio di ciascun concorrente, non appena questi avrà concluso la sua parola, sommandolo di volta in volta al totale precedente, in modo da aver sempre una situazione generale aggiornata. Il **valore** di ogni tessera è indicato da un numero accanto alla lettera, nell'angolo in basso a destra. Il punteggio relativo alla tessera «Jolly» è zero.

11. Il punteggio conseguito ad ogni turno di gioco altro non è che la somma dei punti segnati accanto alle lettere

che compongono la parola (o le parole) che è stata appena formata, maggiorato dei punti-premio eventualmente concessi dalle caselle speciali.

12. Caselle-lettera speciali: La casella di colore azzurro raddoppia il punteggio della lettera che vi è stata posta sopra; la casella di colore blu triplica tale punteggio.

13. Caselle-parola speciali: Il punteggio di un'intera parola viene raddoppiato allorché una qualsiasi delle lettere che la compongono venga posta su una casella di colore rosa; viene invece triplicato nel caso venisse coperta una casella rossa. Se una delle lettere che compone la parola fosse posta anche su una casella blu oppure azzurra, verranno dapprima conteggiati i punti lettera per lettera (comprendendo anche i premi) e quindi l'intero punteggio verrà raddoppiato o triplicato, a seconda del caso.

Se la parola formata coprisse contemporaneamente due caselle rosa, l'intero punteggio verrà moltiplicato per quattro (ossia due volte raddoppiato); se invece coprisse due caselle rosse, il punteggio della parola verrà addirittura moltiplicato per nove (2 volte triplicato).

Da rilevare che la casella centrale d'inizio (con la stella) ha il fondo rosa, per cui la prima parola di ogni partita usufruisce del punteggio raddoppiato.

14. Le lettere e le parole di cui sopra vengono raddoppiate oppure triplicate solamente quando vengono disposte per la prima volta sul piano di gioco. Le caselle-premio hanno valore solo nel momento in cui vengono coperte per la prima volta. Per altre parole che dovessero successivamente formarsi, incrociandole o accostandole, varranno solo i punti indicati accanto alle singole lettere.

15. Quando una tessera neutra «Jolly» va a coprire una casella rosa oppure rossa, il punteggio dell'intera parola verrà comunque raddoppiato o triplicato, nonostante che il «Jolly» di per sé non abbia alcun valore. Di conseguenza non vi potranno essere maggiorazioni quando il «Jolly» andrà a coprire una casella azzurra o blu.

16. Quando due o più parole vengono formate durante il medesimo turno, si conteggia ognuna di esse. Le lettere in comune vengono quindi contate separatamente per ogni parola (caselle speciali comprese) e quindi si sommano i totali (vedi es. «E»).

17. Se un giocatore riesce a formare una parola utilizzando tutte le sette lettere a sua disposizione, riceverà un premio supplementare di 50 punti, che verrà aggiunto al punteggio conseguito dalla parola stessa. Questi 50 punti extra vengono comunque aggiunti **dopo** aver eventualmente raddoppiato o triplicato il punteggio della parola grazie alle caselle-premio rosa o rosse (vedi es. 10° turno).

18. Al termine della partita, il punteggio totale di ogni giocatore viene ridotto della somma delle lettere ancora in suo possesso. Nel caso che un concorrente le avesse giocate tutte, il suo punteggio totale verrà allora aumentato della somma di tutti i punti rimasti in mano agli avversari, risultanti dalle rispettive lettere non giocate.

ESEMPI DI COMPOSIZIONE DELLE PAROLE E CONTEGGIO DEI PUNTI REALIZZATI

Negli esempi qui illustrati, la parola appena formata è contraddistinta dalle lettere più marcate. I punteggi sono stati calcolati tenendo conto che l'ultima lettera della parola iniziale (la «o») copre la casella centrale con la stella.

	C	O	R	N	O		

Esempio «A»:
parola iniziale
1° turno = 22 punti

			F				
			O				
	C	O	R	N	O		
			M				
			E				

Esempio «B»:
parola incrociata
2° turno = 24 punti

		F		C			
		O		R			
C	O	R	N	O			
		M		S			
		E		T			
				A			
				T			
				A			

Esempio «C»:
 Aggiungere lettere per
 trasformare una parola
 4° turno = 15 punti

B	L	U					
R							
I		F	U	C	I	L	E
C		O		R			
C	O	R	N	O			
O		M		S			
		E		T			
				A			

Esempio «E»:
 Accostare una parola
 trasformandone
 un'altra
 7° turno = 48 punti
 (blu = 11×2 punti +
 bricco = 13×2 punti)

		F	U	C	I	L	E
		O		R			
C	O	R	N	O			
		M		S			
		E		T			
				A			
				T			
				A			

Esempio «D»:
 Incrociare due o più
 parole
 5° turno = 21 punti

B	L	U					
R							
I		F	U	C	I	L	E
C		O		R			
C	O	R	N	O			
O		M	O	S	S	A	
		L	E	N	T	I	
				A			

Esempio «F»:
 Parola adiacente
 9° turno = 20 punti
 (lenti = 10 punti +
 non = 7 punti +
 si = 3 punti)

Molti appassionati chiedono spesso: «Qual'è un buon punteggio?».

Un punteggio combinato totale (ovvero la somma di tutti i punteggi individuali) fra 600 e 700 è già più che discreto, da 700 a 800 è piuttosto buono, oltre 800 punti è da considerarsi ottimo.

Per ciò che riguarda i punteggi individuali, questi dipendono direttamente dal numero dei partecipanti. Se si gioca in quattro, si considera buono un punteggio attorno ai 150-180 punti, nel caso invece che vi fossero solo due partecipanti si considera un valore di circa 350 punti.

QUANTITÀ DELLE LETTERE E LORO VALORE:

A ₁ = 14	F ₅ = 3	M ₃ = 5	R ₂ = 6	Z ₈ = 2
B ₅ = 3	G ₈ = 2	N ₃ = 5	S ₂ = 6	Jolly ₀ = 2
C ₂ = 6	H ₈ = 2	O ₁ = 15	T ₂ = 6	
D ₅ = 3	I ₁ = 12	P ₅ = 3	U ₃ = 5	
E ₁ = 11	L ₃ = 5	Q ₁₀ = 1	V ₅ = 3	

Guida del gioco

Con questa guida, intendiamo illustrare in modo pratico le varie regole ed i metodi di conteggio dei punti. Raccomandiamo pertanto al giocatore di eseguire sul vero tabellone di gioco la partita simulata in questa guida, contando e controllando passo per passo tutte le parole ed i punteggi attribuiti dopo ogni turno.

Nel caso non si riuscisse a capire il motivo di un determinato punteggio, si potrà trovarne immediatamente riscontro nelle regole alle pagine precedenti di questo libretto d'istruzioni.

Questa guida comprende tutti i casi più frequenti che si verificano durante una partita ed inoltre possiede due caratteristiche utili:

- una buona distribuzione delle parole per tutto il tabellone
- un uso ottimale delle caselle-premio per ottenere un punteggio alto

SEQUENZA DEI TURNI DI GIOCO RELATIVI ALLA PARTITA ILLUSTRATA A FIANCO

GIOCATORE «XX»			GIOCATORE «YY»		
Turno	Parola	Punteggio	Turno	Parola	Punteggio
1°	corno (x2)	22	2°	forme	24
3°	crosta	10	4°	crosta + ta	15
5°	fucile	21	6°	ricco	8
7°	blu/b + ricco (x2)	48	8°	mossa/no	17

Turno	Parola	Punteggio	Turno	Parola	Punteggio
9°	lenti/non/si	20	10°	aviatori (x2) (+50)	76
11°	lavate (x2)	26	12°	remo	13
13°	schiere (x3)	54	14°	eliso (x2)/il	20
15°	orma/ma	11	16°	afono	21
17°	amo	8	18°	ero/lo (x2)	16
19°	idolo	11	20°	pesci (x3)	39
21°	pizza	31	22°	quali	18
23°	detenuto (+50)	84	24°	s+quali	20
25°	musa (x3)	27	26°	vagito (x2)	46
27°	bob (x2)	22	28°	funghi (x3)/di	105
29°	voti (x3)	42	30°	vip	11
31°	gola/lo	17	32°	poca	10
33°	pane	10	lettere D e E in mano (6 punti)		
Totale		464	Totale		459
Abbuono sull'avversario		6	Penalità lettere rimaste		-6
Punteggio finale		470	Punteggio finale		453

Punteggio totale combinato 923



Ciò che si può o che non si può fare

Le parole possono essere disposte in orizzontale, da sinistra verso destra, oppure in verticale, dall'alto verso il basso. Non è invece consentito disporre le lettere diagonalmente nè in successioni diverse da quelle descritte.

Non si devono disporre le lettere sul piano di gioco se queste formano una parola incompleta oppure inesistente. Ad esempio la parola IDOLO (19°) non avrebbe potuto essere giocata prima che fosse formata anche la parola ERO (18°); difatti l'accostamento R+O sarebbe privo di significato.

Le parole devono essere separate ad almeno una casella di distanza, così come avviene con le caselle nere delle parole incrociate; a meno che le due parole, combinate, non ne formino una nuova, dal significato ben preciso e previsto dal dizionario (es. BANCA+ROTTA).

Se un concorrente impiega tutte le lettere che aveva a disposizione sul supporto, ed il sacchetto è già vuoto, la partita termina e gli altri giocatori non potranno più disporre nulla sul tabellone. Talvolta invece, nessun concorrente riesce a terminare le proprie lettere, pertanto il gioco andrà avanti finché qualcuno riuscirà a formare qualche altra parola. Non appena tutti partecipanti avranno «passato», senza giocare, per 2 volte consecutive, la partita avrà termine e si procederà ai conteggi totali.

È assolutamente vietato servirsi di un vocabolario, o altro testo, nel corso della partita. Il dizionario dovrà servire solo per controllare l'esistenza di una parola appena formata sul tabellone e contestata da qualche giocatore.

Regole personalizzate

Il regolamento di gioco fin qui descritto, ed in particolare le regole dalla n. 1 alla n. 18, è stato accettato come standard del gioco SCRABBLE in tutto il mondo. Talvolta però, i giocatori più smaliziati desiderano aumentare le proprie emozioni, ed il divertimento, applicando delle varianti alle regole normali o inventandone delle nuove. La cosa più importante, comunque, è che queste regole «aggiunte» oppure «variate» siano **chiaramente** specificate **prima** di ogni partita. Se, nel corso di una gara, una nuova regola fosse oggetto di dubbio oppure si dimostrasse in contrasto con le altre, si tornerà a considerare

il regolamento originale dello SCRABBLE. Possiamo comunque citare alcuni esempi di varianti «casalinghe» alle regole di gioco standard: Prelevare un Jolly dal tabellone dopo averlo sostituito con la lettera corrispondente. - Contare le caselle-premio anche per delle parole formate successivamente. - Utilizzare una dotazione di lettere superiore a 7, ecc.

Scrabble solitario

Lo SCRABBLE è stato concepito come gioco per due o più concorrenti, ma dalla sua comparsa sul mercato mondiale, moltissimi appassionati hanno cercato di adattarlo per renderlo anche un gioco solitario. Lo SCRABBLE solitario può essere giocato in diversi modi.

Con le normali regole dello SCRABBLE ed utilizzando un singolo supporto, il giocatore cercherà di superare il massimo punteggio fin lì conseguito.

Il giocatore utilizza separatamente due supporti, uno per sé ed uno per un immaginario avversario.

Le lettere vengono poste scoperte sul tavolo; il giocatore sceglie man mano quelle che più gli convengono, per ottenere il più alto punteggio possibile. Quale sia il massimo punteggio realizzabile è tuttora un mistero.

Scrabble Multiplo

Questo sistema di gioco venne inventato da un cittadino belga, tale Ippolito Wouters.

PRINCIPI DI GIOCO

Tutti i concorrenti giocano con le medesime lettere, ma ricevono dei punti solo per le parole formate. Nello Scrabble Multiplo, la fortuna non incide minimamente nel gioco. A questo gioco possono partecipare un numero qualsiasi di concorrenti. Nei paesi di lingua francese, dove questo metodo di gioco è molto diffuso, ad una sola partita partecipano talvolta più di 400 giocatori.

REGOLE DI GIOCO

Ogni concorrente ha una serie completa di lettere, un supporto ed un tabellone. Prima di iniziare, dispone dinanzi a sé in ordine alfabetico tutte le sue lettere, naturalmente

scoperte. Il **giudice arbitro** (o uno dei giocatori che ne assume il ruolo) preleva a caso da un sacchetto sette lettere, annunciandole una dopo l'altra.

Ogni concorrente disporrà quindi sul proprio supporto le sette **lettere chiamate** e con queste tenterà di formare la parola col maggior valore. Nel tempo massimo di 3 minuti, ciascuno dovrà scrivere la parola su un bigliettino di carta, segnandone sia il valore che le coordinate per individuare la posizione della prima lettera sul tabellone. A tale scopo si potranno usare le coordinate letterali e numeriche poste a lato del tabellone. Nel caso si intendesse formare una parola orizzontale, si dovrà scrivere ad esempio 8H, se invece la si disponesse in verticale, basterà indicare prima la lettera, ovvero H8.

Il giudice arbitro ritirerà tutti i biglietti e, dopo averli esaminati, leggerà a voce alta la parola col maggior valore. Tutti i concorrenti formeranno questa parola sul proprio tabellone, togliendo la propria, ma otterranno per loro stessi solo il punteggio che erano riusciti a conseguire con la propria parola. Se però tale parola risultasse inammissibile, non verrà assegnato alcun punteggio.

Quindi il giudice arbitro estrarrà delle nuove lettere per reintegrare quelle appena utilizzate.

Durante i primi 15 turni di gioco è necessario che vi siano sempre a disposizione almeno 2 vocali e 2 consonanti. Dal 16° turno in poi, basterà che vi siano almeno una vocale ed una consonante (i Jolly possono valere sia per l'una che per l'altra). Se non si verificassero queste condizioni, tutte le lettere verranno rimesse nel sacchetto e se ne estrarranno 7 nuove.

I concorrenti cercheranno di formare una nuova parola, incrociandola con quelle già presenti sul tabellone, seguendo le normali regole dello Scrabble, tentando di conseguire il maggior punteggio possibile. Quindi si scriverà nuovamente su un bigliettino la parola trovata, il punteggio totalizzato e l'esatta ubicazione dell'iniziale.

Il gioco continuerà finché si esauriranno le 120 lettere del gioco, oppure fino quando non mancheranno completamente vocali o consonanti. Il vincitore sarà colui che avrà realizzato il maggior punteggio. Nello Scrabble Multiplo non si adotta alcuna strategia di gioco, infatti non si deve far altro che formare parole col più alto punteggio possibile.

© J. W. Spear & Sons PLC, 1948, 1949, 1953, 1955 and 1988.

SCRABBLE is a registered trade mark of
J. W. Spear & Sons PLC, Enfield, Middlesex, England.



J.W. SPEAR & SONS PLC,
ENFIELD