



MECÂNICA DO JOGO

	10+
	2-4



TODAS AS PALAVRAS CONTAM!

SCRABBLE é um jogo de palavras para 2, 3 ou 4 jogadores. O jogo consiste em formar palavras que se interligam, como nas palavras cruzadas, colocando sobre o tabuleiro letras que possuem diferentes pontuações. O objetivo do jogo é obter o maior número de pontos. Cada jogador coloca suas letras usando combinações e locais do tabuleiro que lhe permitam obter mais vantagens em termos de pontos e casas bonificadas. A pontuação total de um jogo pode variar, em média, entre 400 e 800 pontos. Mas, dependendo da habilidade dos jogadores, esse número pode aumentar e muito!

CONTEÚDO

1 Tabuleiro
120 Pedras com letras
4 Suportes para as pedras
1 Saco para as pedras

120 Pedras com letras:

- O jogo inclui 117 peças com letras do alfabeto e 3 pedras em branco.
- Cada letra tem um valor de pontuação indicado no canto inferior direito de cada pedra.
- As 3 pedras em branco valem zero e podem representar a letra que o jogador quiser (funciona como um curinga). Ao colocar essa pedra no tabuleiro, o jogador terá de dizer qual a letra que aquela pedra branca estará representando. Depois disso, a pedra branca terá de representar a letra em questão até o fim do jogo.

MONTAGEM

- Tenha sempre papel e caneta para registrar a pontuação.
- Coloque o tabuleiro no centro da mesa.
- Cada jogador recebe um suporte para organizar suas pedras e colocá-las na sua frente.
- Colocam-se todas as pedras no saquinho. Para ver quem joga primeiro, cada participante deverá retirar uma pedra do saco. Quem tirar a letra mais próxima do início do alfabeto (a pedra em branco antecede a letra "A") será o primeiro jogador. As pedras que foram retiradas são colocadas novamente no saco e devem ser misturadas.
- Em sua vez, cada jogador retira sete pedras e as coloca em seu respectivo suporte. Todos agora estão prontos para jogar SCRABBLE. O jogo deve rodar no sentido horário.

REGRAS DO JOGO

Registro da pontuação

Um dos participantes é escolhido para anotar os pontos obtidos pelos jogadores no final de cada jogada.

Troca de pedras

Todos os jogadores podem usar a sua vez para trocar uma ou todas as pedras que têm no seu suporte. Para fazê-lo, têm de colocar a(s) pedra(s) que não querem sobre a mesa, virada(s) para baixo, retirar do saco o mesmo número de peças e, em seguida, devolver aquelas que foram separadas ao saco. Se o jogador usar a sua vez para trocar pedras, não poderá jogar (nessa vez) e terá de esperar a rodada seguinte.

Passar (perder a vez)

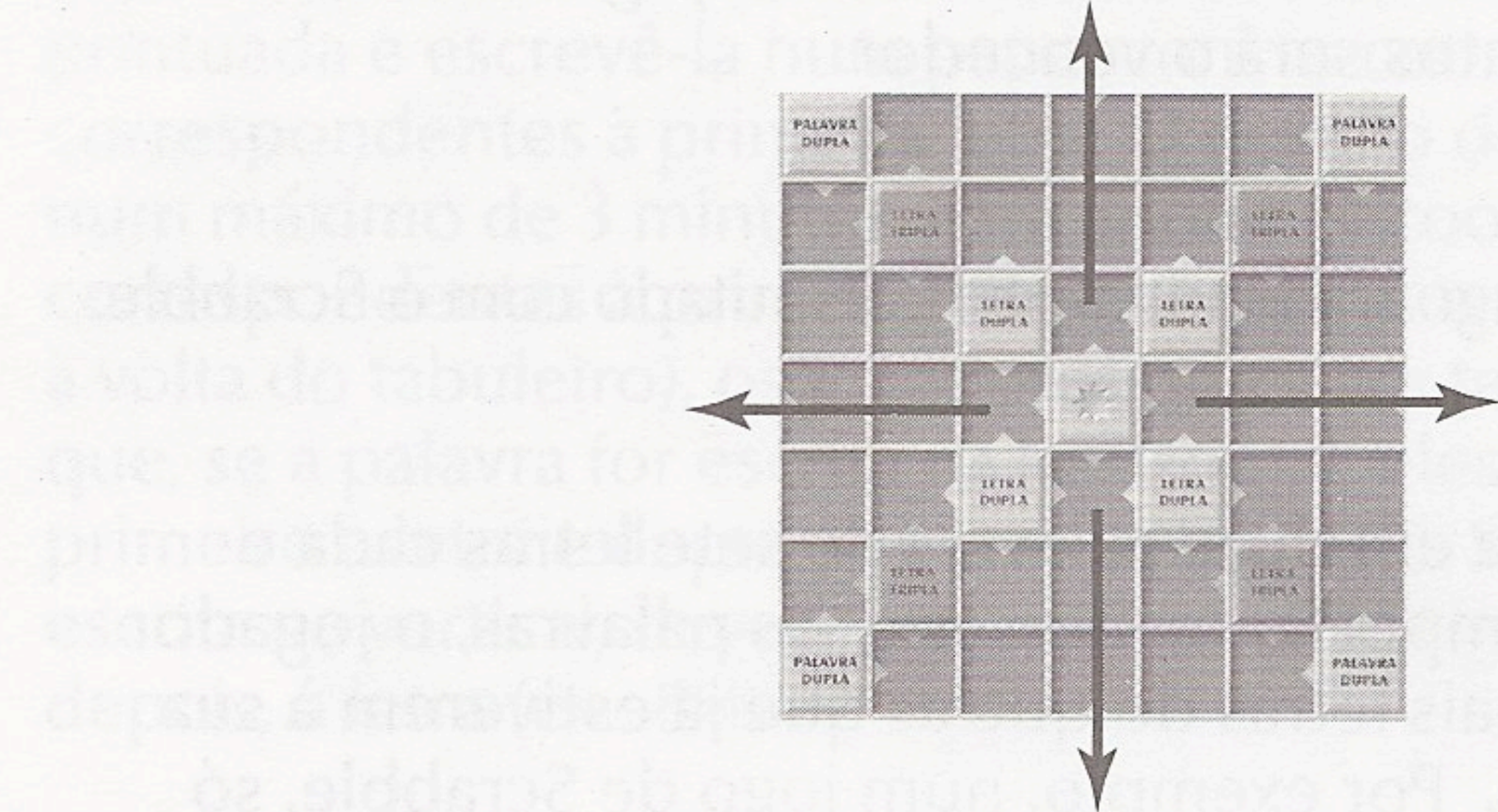
Em vez de colocar pedras no tabuleiro ou de trocar pedras, os jogadores também podem decidir passar a vez, tendo conseguido ou não formar uma palavra (ou palavras).

Porém, se todos os jogadores passarem duas vezes seguidas, o jogo termina.

Colocação da primeira palavra

O primeiro jogador combina duas ou mais das suas letras para formar uma palavra, colocando-as sobre o tabuleiro, na vertical ou na horizontal. Uma das letras deve ficar, obrigatoriamente, sobre a casa do meio do tabuleiro (estrela). Não são permitidas palavras na diagonal.

Todas as letras colocadas sobre o tabuleiro, em qualquer jogada, devem formar uma linha contínua, vertical ou horizontal.



Palavras Permitidas

São permitidas todas as palavras existentes no dicionário, com exceção das que começam por maiúsculas (nomes próprios), abreviaturas, prefixos e sufixos, bem como qualquer palavra que leve apóstrofo ou hífen na sua composição. Qualquer palavra estrangeira será também válida, desde que seja encontrada no dicionário de português. É aconselhável que os jogadores cheguem a um consenso sobre qual dicionário consultar em caso de dúvida, antes mesmo de começar o jogo.

Sempre que uma letra é colocada no tabuleiro, ela não poderá ser removida, a menos que seja contestada pelo(s) adversário(s) e o(s) mesmo(s) tenha(m) razão.

Contestação de palavras

Assim que uma palavra é formada no tabuleiro, ela pode ser contestada pelo(s) adversário(s) antes de sua pontuação ser somada, e antes mesmo de o próximo jogador iniciar sua jogada. Nesse ponto do jogo (e apenas nesse ponto), o dicionário poderá ser consultado, para decidir se a palavra é ou não válida. Se a palavra contestada for inaceitável, o jogador deverá retirar as letras que colocou e perderá a vez.

Casas bonificadas

O tabuleiro é formado por 15 x 15 quadrados. Algumas dessas casas têm pontos extras, cujos valores são os seguintes:

Casas de bônus para letras

As casas na cor azul-clara dobram a pontuação da letra que ali for colocada. As casas na cor azul-escura triplicam a pontuação inscrita na letra lá colocada.



Casas de bônus para palavras

As casas cor-de-rosa dobram a pontuação de toda a palavra. As casas vermelhas triplicam a pontuação de toda a palavra.



Se uma palavra obtiver bônus de letras e de palavras, deve-se primeiro somar os bônus de letras e só depois dobrar ou triplicar a pontuação da palavra.

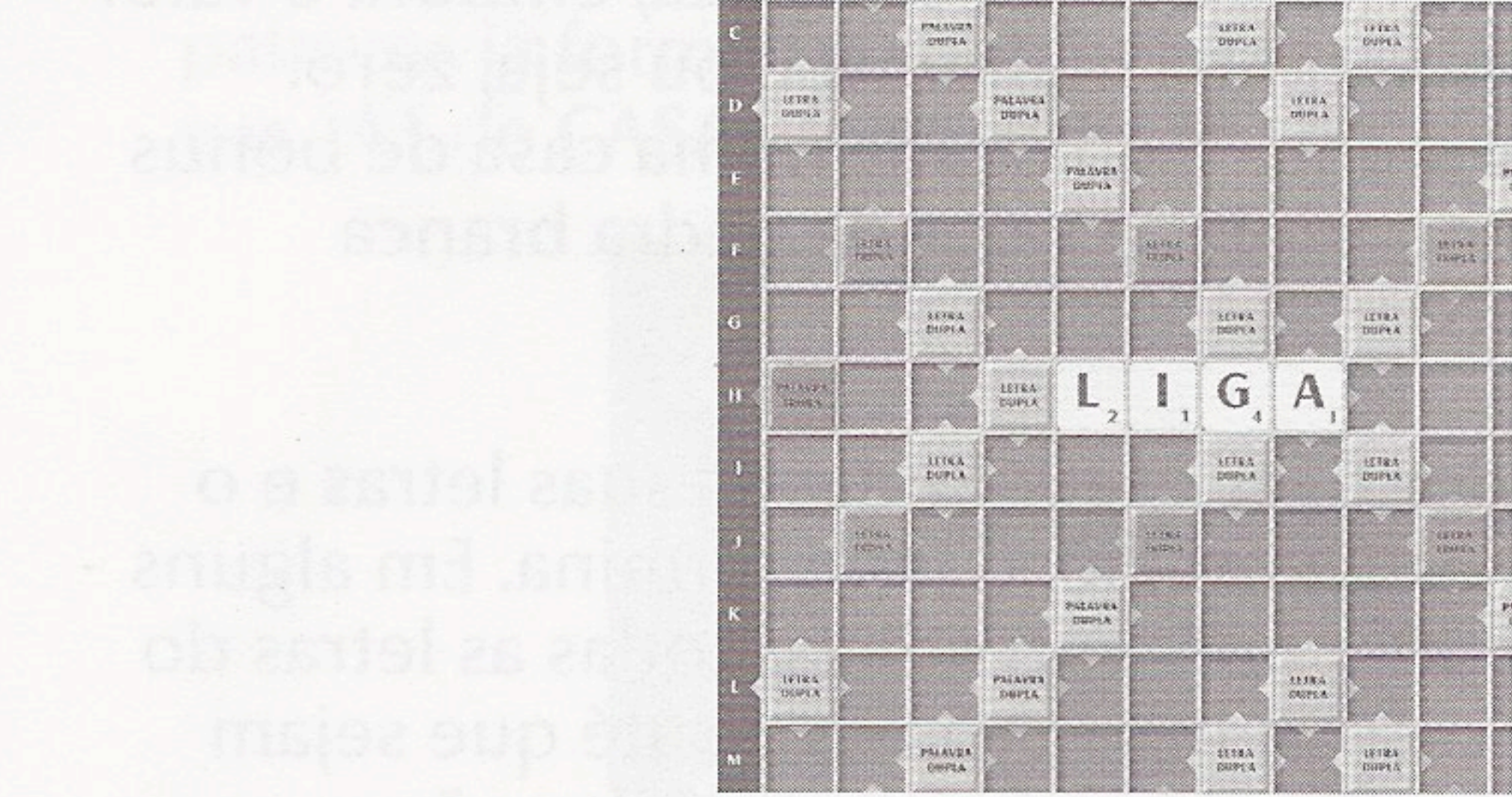
Os bônus de letras ou de palavras só contam quando as letras são colocadas ali (ou seja, uma única vez durante o jogo).

O valor de qualquer uma das pedras brancas é SEMPRE zero, independentemente da casa em que for colocada e da letra que ela representar. No entanto, se a pedra branca for colocada numa casa de bônus de palavra, esse bônus será atribuído à palavra, embora o valor da pedra seja sempre zero.

Nesse caso, o jogador tem

G	A	I	L	E	D	S
---	---	---	---	---	---	---

 no seu suporte e joga: L2 I1 G4 A1



Pontuação da primeira palavra

Os jogadores terminam a respectiva vez contando os pontos correspondentes à palavra colocada, sendo esses pontos anotados pelo marcador.

A pontuação da jogada é constituída pela soma dos valores apresentados em cada letra mais a soma de eventuais prêmios pela utilização de casas com bonificação.

Nesse caso, o L pontua 2; I vale 1; G vale 4; A vale 1 = 8. Atenção: A casa central é vermelha – conta como casa de Palavra Dupla –, por isso o valor da palavra é duplicado e vai para 16 pontos.

Fim da jogada

O jogador termina a sua jogada retirando do saco um número de pedras correspondente ao número de pedras que utilizou nessa vez, devendo manter sempre sete pedras no suporte.

Após a primeira jogada, o jogador 1 ficou com as letras

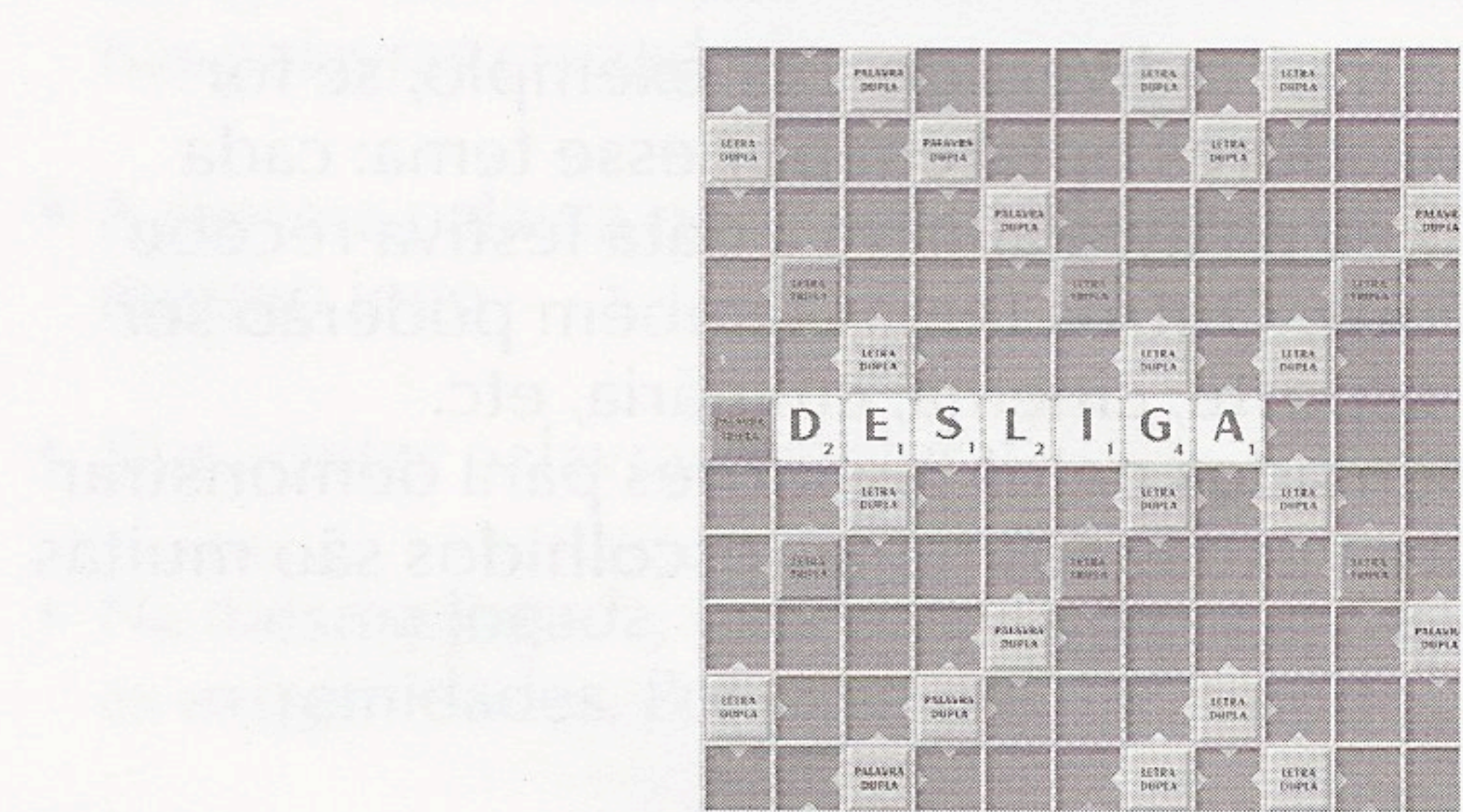
E	S	D
---	---	---

 no suporte, devendo, por isso, retirar 4 pedras para compor as sete que precisa ter sempre consigo.

Como conseguir 50 pontos de bônus

Qualquer jogador que, em algum momento do jogo, conseguir colocar *as sete letras de uma só vez* no tabuleiro ganha um bônus de 50 pontos, os quais devem ser somados à sua pontuação depois de calculadas eventuais bonificações (de letra ou de palavra).

Nesse caso o jogador 1, em sua primeira rodada, já coloca as sete pedras no tabuleiro, formando DESLIGA. Ao formar tal palavra, ele soma 26 pontos pela jogada com bônus de letra (letra "s") e de palavra (a letra "a" está sobre uma casa cor de rosa). Depois, ganha mais 50 pontos por ter conseguido formar uma palavra jogando as sete pedras de uma só vez (total: 76 pontos). Em seguida, o jogador retira sete novas letras do saco e a sua vez termina.



Jogada seguinte

Após a primeira jogada, qualquer um dos jogadores pode (na sua vez) optar por trocar letras, passar a vez ou juntar uma ou mais letras às palavras já colocadas no tabuleiro, formando, assim, uma ou mais palavras novas.

As letras deverão ser sempre colocadas em linha reta, na horizontal ou na vertical.

Se as pedras encostarem em pedras já colocadas no tabuleiro, será obrigatório que essas letras formem também palavras com as letras adjacentes (tal como acontece nas palavras cruzadas), ou seja, não é permitido haver letras que estejam juntas e não tenham sentido.

O jogador recebe pontos por todas as palavras formadas na sua jogada, inclusive pelas casas de bônus que são cobertas pelas letras que colocou no tabuleiro.

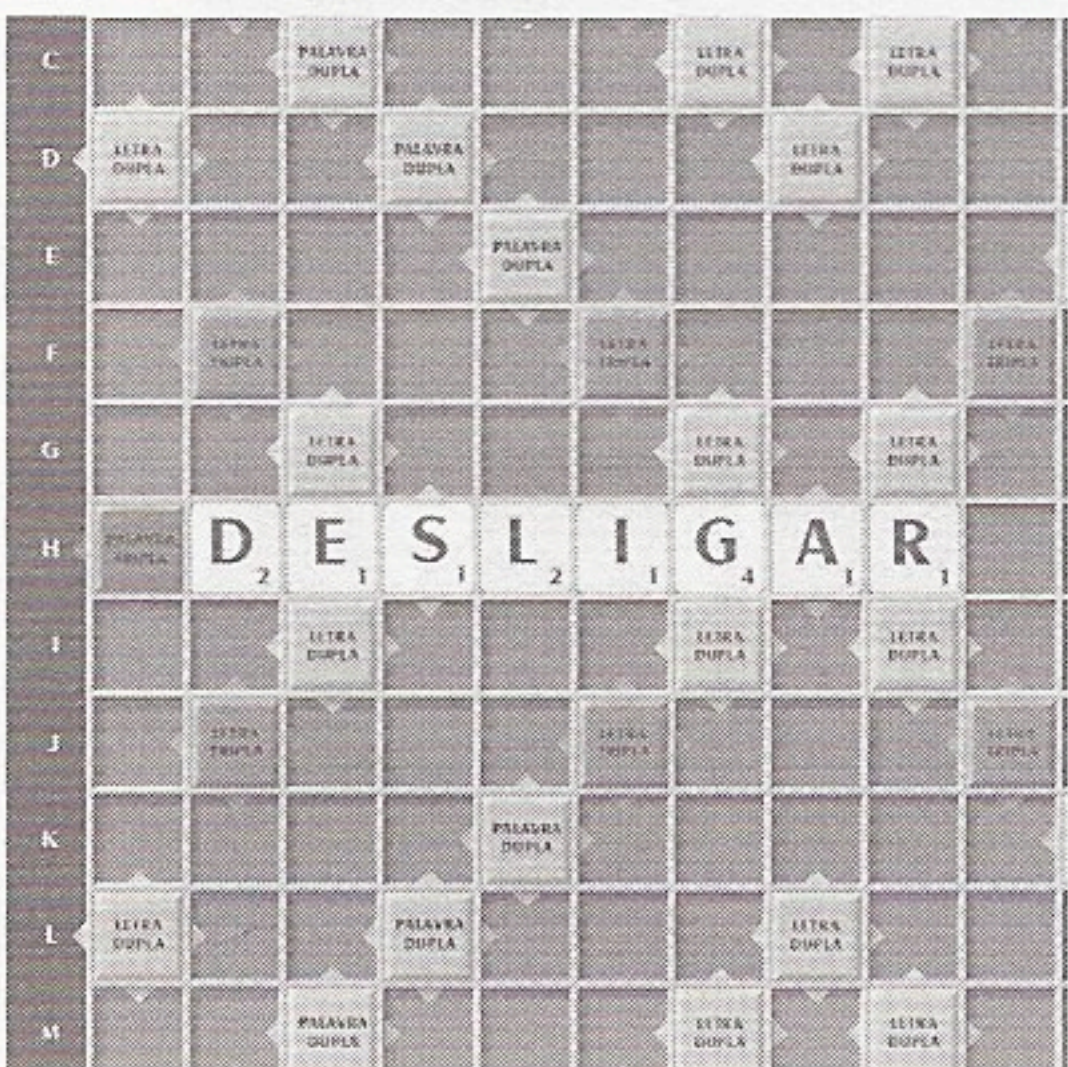
O jogador 2 tem as letras

J	O	A	R	A	A	C
---	---	---	---	---	---	---

 no seu suporte.

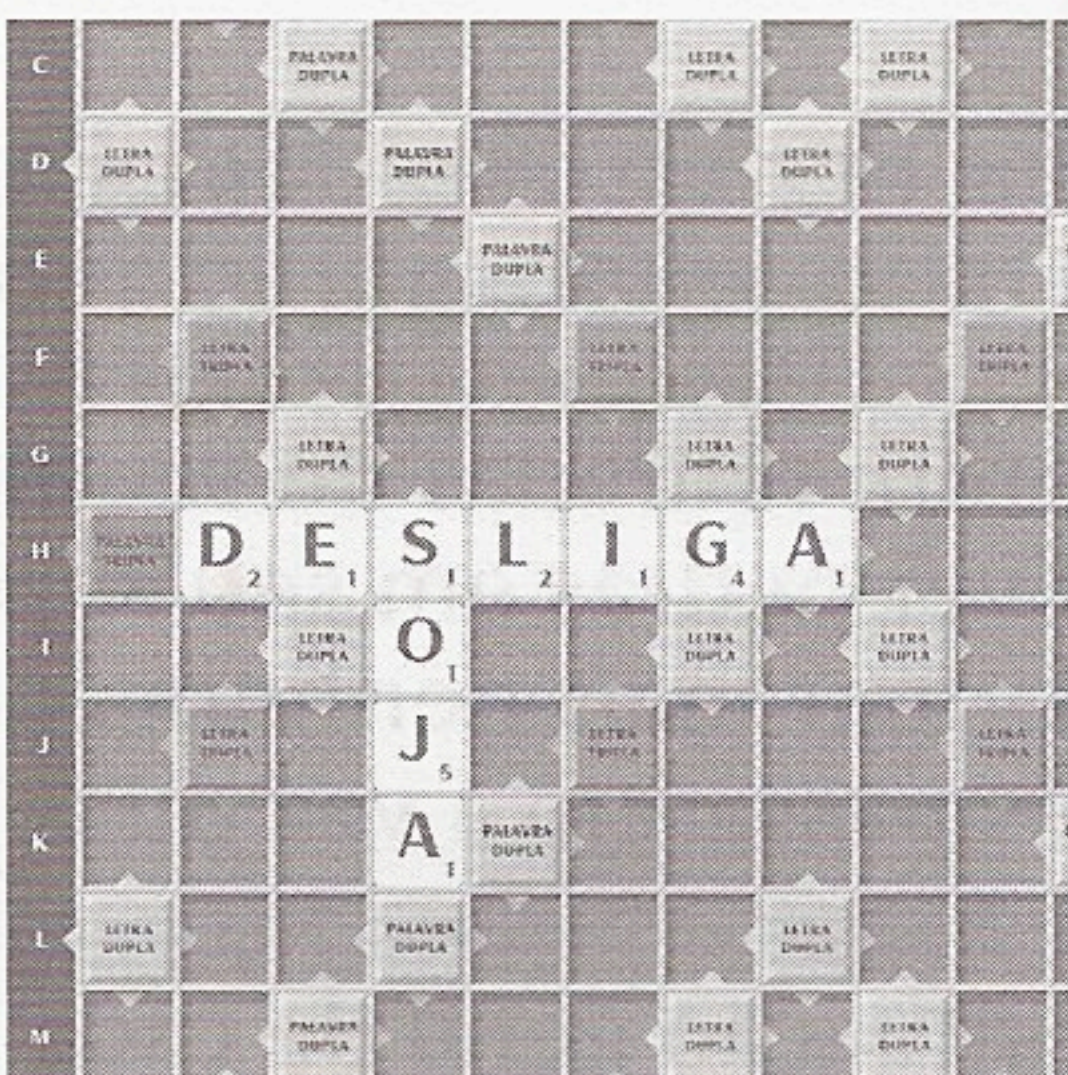
As palavras novas podem ser formadas de cinco formas diferentes:

1. Adicionando uma ou mais letras ao início e/ou ao final de uma palavra já colocada no tabuleiro.
Ex.: **LIGA** torna-se **DESLIGAR**.



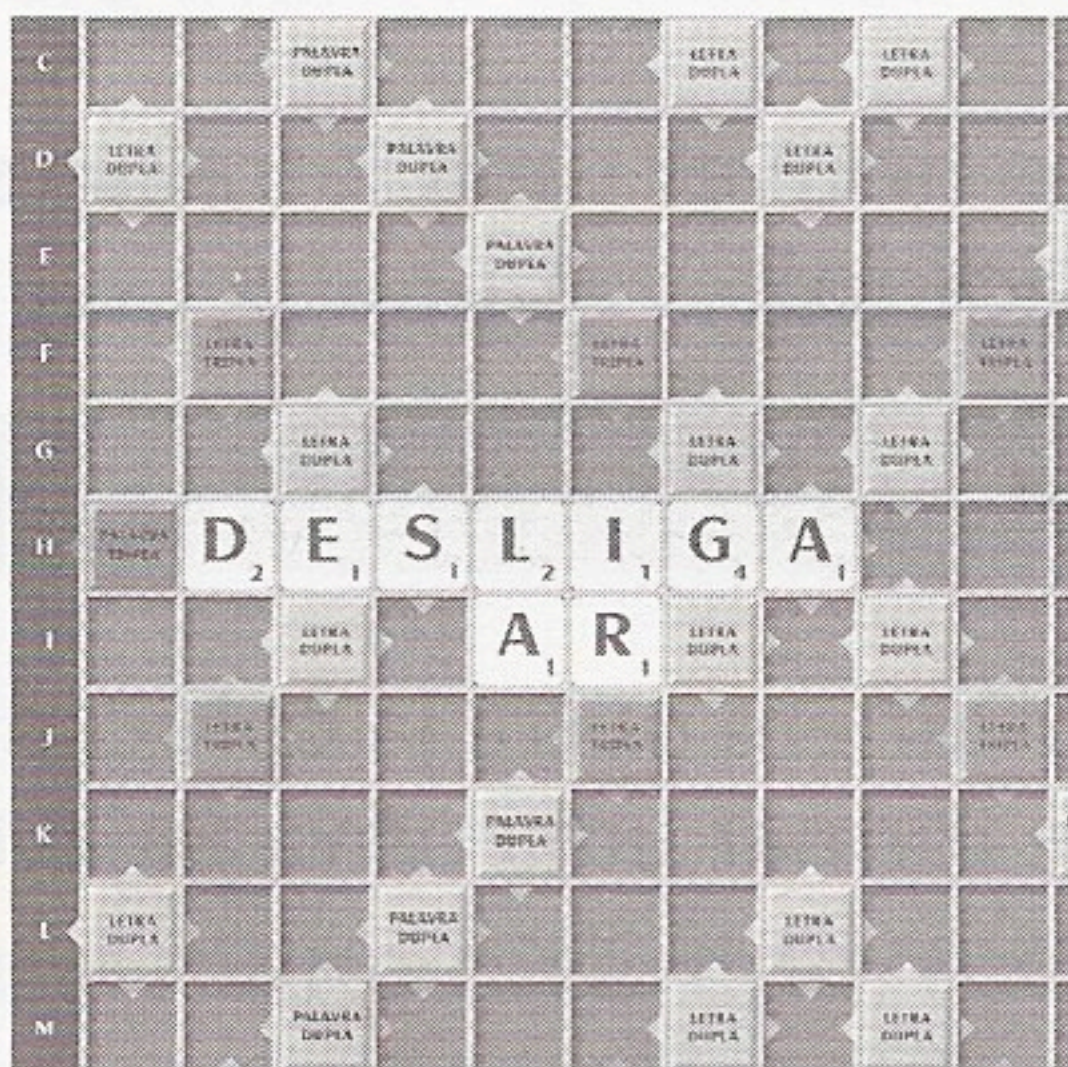
Ao transformar a palavra **LIGA** em **DESLIGAR**, o jogador 2 ganhou 14 pontos.

2. Colocando uma palavra perpendicularmente a outra já colocada no tabuleiro – a nova palavra deve obrigatoriamente usar uma das letras da palavra anterior.
Ex.: Junta-se “**O J A**” ao “**S**” já existente no tabuleiro para formar **SOJA**.



A palavra **SOJA** soma 8 pontos (**S1**, **O1**, **J5**, **A1**).

3. Colocando uma palavra paralelamente a outra já jogada, de forma que as letras adjacentes também formem novas palavras.
Ex.: As letras “**A**” e “**R**” também formam as palavras **LÁ** e **IR**.



Neste exemplo, são formadas três novas palavras na mesma jogada, e cada uma delas deverá ser pontuada individualmente.

As letras em comum são incluídas na pontuação de cada palavra (se as letras forem colocadas em casas de bônus, esse bônus contará para as duas palavras que as letras formarem).
AR pontua 2; **LA** pontua 3; **IR** pontua 2. Pontuação total da jogada: 7 pontos.

4. A nova palavra também pode acrescentar uma letra a uma palavra já existente.
Ex.: A letra “**S**” da palavra **CASAS** une a palavra **DESLIGA** e **CASA**.



Ambas as palavras contam para a pontuação: **CASAS** pontua 7 (o segundo "A" está numa casa "Letra Dupla") e **DESLIGAS** pontua 13. Total: 20.

5. A última variação será unir uma ou mais palavras. Isto só pode acontecer a partir da quarta jogada. Ex.: As letras **TRNCR** são acrescentadas às letras de palavras já formadas no tabuleiro (o "A" de **ACEITA** e o "A" de **CASAS** formando **TRANCAR**).



Se uma palavra atingir duas casas de bônus rosa, a sua pontuação é duplicada e depois reduplicada, ou seja, deverá ser considerado **4** vezes o valor da palavra. Se "cair" numa casa Palavra Tripla, a palavra poderá ser triplicada ou ainda "retriplicada" (3 x 3), caso atinja duas casas de bônus vermelhas – **9** vezes o valor da palavra!

A palavra **TRANCAR** obteve **20** pontos, porque foi duplicada devido ao "R" estar sobre uma casa de bônus cor-de-rosa (Palavra Dupla).

Fim do jogo

- O jogo termina se:
- Todas as pedras forem retiradas do saquinho e um dos jogadores já não tiver pedras em seu suporte;
 - Não for possível formar mais nenhuma palavra;
 - Todos os jogadores passarem a vez duas rodadas seguidas.

No fim do jogo, da pontuação geral de cada jogador deve ser subtraído o valor das letras que ficaram no seu suporte. Se um dos jogadores usou todas as letras (de seu suporte), ele deverá somar à sua pontuação o valor das letras que restaram no suporte dos outros jogadores. Ex.: O jogador 1 ficou com as letras "X" e "E" no seu suporte. Da sua pontuação final devem ser retirados **9** pontos. O jogador que colocar todas as suas letras deve somar **9** pontos à sua pontuação final.

Importante! Enquanto houver uma letra no saquinho, o jogo não estará decidido!

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

- Se alguma letra encostar em outra já colocada, terá, obrigatoriamente, de formar uma nova palavra (tal como nas palavras cruzadas).
- A mesma palavra pode ser usada mais de uma vez no mesmo jogo.
- São aceitas palavras no plural.
- Na mesma jogada, uma palavra pode ser aumentada em ambas as extremidades. Por exemplo, LIGA pode passar a DESLIGAS.
- As letras de uma jogada só podem ser colocadas num mesmo sentido: horizontal ou vertical.
- Os jogadores não podem juntar letras a várias palavras diferentes sem que elas formem uma palavra, nem formar palavras em diferentes partes do tabuleiro na mesma jogada.
- Os bônus de palavras ou de letras só contam na jogada em que as letras são colocadas lá.
- Quando é formada mais de uma palavra numa só jogada, todas as palavras contam para pontuação. As letras são contadas com o seu valor de face e com os valores de bônus (se as letras colocadas "caírem" em casas bonificadas).
- Se uma palavra atingir duas casas de bônus cor-de-rosa, sua pontuação é duplicada e depois reduplicada (4 vezes o valor da palavra). Ou triplicada e depois "triplicada novamente" se atingir duas casas de bônus vermelhas (9 vezes o valor da palavra).

- Quando uma pedra branca é colocada numa casa de bônus de palavra, seja de dobro (cor-de-rosa) ou triplo (vermelha), a palavra correspondente duplica ou triplica, embora o valor da pedra branca se mantenha inalterável, ou seja, zero. Quando uma pedra branca é colocada numa casa de bônus de letra, seja dobro ou triplo, o valor da pedra branca continuará a ser zero.
- Assim que um jogador tiver usado todas as suas letras e o saquinho das letras estiver vazio, o jogo termina. Em alguns jogos, nenhum jogador consegue utilizar todas as letras do seu suporte. Nesse caso, o jogo prossegue até que sejam feitas todas as jogadas possíveis. Se um jogador não conseguir formar palavra, passa a sua vez. Quando os jogadores passarem duas vezes consecutivas, o jogo termina.
- O dicionário não pode ser usado durante o jogo para procurar palavras. Deve apenas ser usado quando uma palavra for contestada pelo(s) adversário(s), para conferir se ela é válida ou não.

VARIANTES DO JOGO

As variantes do jogo Scrabble só devem ser jogadas com a concordância de todos os jogadores, caso contrário recomendamos o uso das regras-padrão.

EXEMPLOS DE VARIANTES

Reutilização das pedras brancas

As regras oficiais estabelecem que, uma vez jogada uma pedra branca, ela não pode mais ser mudada de casa no tabuleiro. Mas existe uma exceção à essa regra, que permite a sua reutilização. Por exemplo, se na palavra RETER uma pedra branca representar o último "r", o jogador poderá retirar a pedra branca do tabuleiro e substituí-la por um "r". O jogador poderá utilizar a pedra branca imediatamente nessa jogada.

Dicionário aberto

Algumas pessoas jogam Scrabble consultando o dicionário antes de colocar as palavras no tabuleiro, sem penalizações. Essa variante é particularmente interessante para o aprendizado de novas palavras.

Scrabble temático

O Scrabble temático é muito divertido. Por exemplo, se for época de Natal e os jogadores optarem por esse tema: cada jogador que colocar uma palavra alusiva à data festiva recebe 5 pontos extras de bônus. Outros temas também poderão ser considerados, como: esporte, cinema, culinária, etc. Os argumentos apresentados pelos jogadores para demonstrar que suas palavras estão ligadas aos temas escolhidos são muitas vezes motivo de grande diversão.

Jacks to open

Para tornar a abertura do jogo mais difícil e ao mesmo tempo mais divertida, pode ser preestabelecida uma regra que consiste em só poder abrir o jogo com uma palavra que tenha, no mínimo, cinco letras, semelhante à regra "Jacks to open" do jogo de pôquer.

Se o jogador não conseguir abrir o jogo com uma palavra de cinco letras ou mais, ele deve passar a vez ao adversário seguinte. Se, depois de todos os jogadores tentarem, ninguém conseguir abrir o jogo com uma palavra de cinco letras ou mais, o primeiro jogador deverá então tentar com uma palavra de quatro letras, e assim sucessivamente.

SCRABBLE com dois sacos de letras

Para tornar o jogo mais acessível, os jogadores podem dividir as letras em dois saquinhos (num saquinho as vogais e no outro as consoantes), sendo permitido aos jogadores escolherem de onde retiram as pedras.

Scrabble Inverso

Ao terminar uma partida de Scrabble, pode-se jogar o Scrabble Inverso. Cada jogador, em sua vez, retira no mínimo uma letra e no máximo seis letras do tabuleiro. As pedras devem ser retiradas de uma palavra do tabuleiro e, depois disso, as palavras que restarem no tabuleiro devem ser válidas (ter sentido) e devem estar cruzadas (como nas palavras cruzadas). O jogo continua até que tenham sido retiradas todas as letras ou até que não seja mais possível efetuar nenhuma jogada. A contagem dos pontos é efetuada pelo valor marcado em cada letra. O jogador com maior número de pontos será o vencedor.

Scrabble Bingo

É o mesmo jogo de bingo tradicional, mas disputado com o Scrabble.

Como jogar:

- a) Cada jogador pensa em duas palavras de sete letras cada e anota num papel. Importante: nessas duas palavras, o jogador não deve utilizar mais letras do que as que já estiverem à sua disposição no jogo. Por exemplo, num jogo de Scrabble, só existem duas letras G, por isso as duas palavras escolhidas pelos jogadores não devem ter mais que duas pedras "G".
- b) Um dos jogadores, ou alguém fora do jogo, tira letras aleatoriamente de dentro do saco, e diz quais são as letras em voz alta para que todos saibam. Os jogadores vão riscando as letras que forem saindo e que correspondem às letras das suas palavras. Quando um dos jogadores riscar por completo as suas duas palavras, deve gritar "SCRABBLE BINGO", e a pessoa que tirou as letras deve conferir se o resultado está correto.

Atenção: Os jogadores só podem riscar uma letra de cada vez, ou seja, quando sair a letra "a", os jogadores só podem riscar uma letra "a", ainda que existam outras.

REGRAS DE CAMPEONATO

Scrabble cronometrado

Pode ser utilizado um cronômetro para limitar o tempo de cada jogada. O limite de tempo mais usual por jogada é de 2 minutos. Em campeonatos de Scrabble, são utilizados relógios de xadrez e cada jogador tem apenas 25 minutos para efetuar todas as suas jogadas. Após esse tempo, eles sofrem uma penalidade de 10 pontos por minuto gasto.

Troca de letras restrita

As regras de campeonatos não permitem que se efetuem trocas de letras quando no saco existirem 6 ou menos letras. Essa regra foi introduzida principalmente porque os jogadores tentavam trocar a letra "Q" perto do fim do jogo, sempre que não tinham uma letra "U".

SCRABBLE SOLITÁRIO

- Desde sempre, o Scrabble foi jogado entre dois, três ou quatro jogadores. No entanto, muitos encontraram no Scrabble uma excelente diversão para ser jogada por apenas uma pessoa, e existem várias maneiras de se fazer isso:
- a) Um jogador pode tentar bater o seu próprio recorde, usando apenas um suporte (as regras aplicáveis deverão ser as regras-padrão).
 - b) Um jogador poderá jogar com dois suportes, sendo um para ele e outro para um adversário imaginário.
 - c) Com todas as pedras voltadas para cima, o jogador poderá, com a ajuda de um dicionário, tentar a maior pontuação possível. A maior pontuação possível num jogo de Scrabble é ainda uma incógnita.

SCRABBLE DUPLICATA

Esse método foi inventado pelo belga Hyppolite Wouters. Todos os jogadores participam com as mesmas letras, mas só recebem pontos pelas palavras que formarem no tabuleiro. No Scrabble Duplicata, a sorte não tem influência. Essa versão do jogo pode ser disputada por qualquer número de jogadores. Pode ser jogada, inclusive, por um só jogador. Nos países de língua francesa, onde esta versão é muito popular, mais de 1.000 jogadores participaram na mesma partida.

Como jogar:

Cada jogador tem um conjunto de letras, um suporte e um tabuleiro. Antes do início da partida, os jogadores colocam suas letras na mesa, em ordem alfabética, de forma visível. O "juiz" (ou um dos jogadores) retira sete letras aleatoriamente do saquinho e diz em voz alta quais foram as letras sorteadas.

Todos os jogadores retiram as mesmas letras do seu conjunto e tentam somar a maior pontuação possível com elas, no seu suporte. Esse desafio consiste em encontrar a palavra mais pontuada e escrevê-la num papel com as coordenadas correspondentes à primeira letra. O desafio deverá ser feito num máximo de 3 minutos. Para anotar as coordenadas correspondentes à primeira letra (ver letras e números inscritos à volta do tabuleiro), os jogadores precisam ter sempre em mente que, se a palavra for escrita na horizontal, eles devem escrever primeiro a letra e depois o número (ex.: H8). Se a palavra for escrita na vertical, devem ser escritos, primeiro, o número e, depois, a letra (ex.: 8H).

O juiz recolhe os papéis e anuncia qual a palavra que obteve a maior pontuação. Todos os jogadores colocam essa palavra em seus tabuleiros (retirando a sua se não for igual), mas a pontuação será apenas para a palavra colocada no tabuleiro. Se a palavra não for aceita por não estar em conformidade com as regras, o jogador não pontua. Em seguida, o árbitro retira mais 7 letras do saquinho, anuncia as mesmas em voz alta e o jogo prossegue.

Nos primeiros 15 conjuntos de sete letras deverão existir obrigatoriamente pelo menos duas vogais ou duas consoantes. A partir do 16º conjunto de sete letras deve existir, obrigatoriamente, uma vogal ou uma consoante (as pedras brancas poderão contar como consoante ou vogal, conforme a conveniência). Se esse requisito não se verificar, as pedras serão devolvidas ao saquinho e será feita uma nova retirada de sete letras.

Em seguida, os jogadores tentarão formar uma nova palavra com a maior pontuação possível, mas que se possa cruzar com a palavra anterior, como no jogo de Scrabble normal. Num segundo papel, os jogadores escrevem a palavra, a sua pontuação e as respectivas coordenadas.

A partida continua até que as 120 pedras sejam jogadas ou até que não existam mais vogais ou consoantes. O vencedor será o jogador que somar a mais alta pontuação. No Scrabble Duplicata não existe estratégia nem sorte: os jogadores devem "simplesmente" encontrar a palavra com a maior pontuação possível.

OUTRAS INFORMAÇÕES

Informação ao Consumidor

Se precisar de qualquer informação sobre os produtos Mattel, entre em contato com o Serviço de Atendimento ao Consumidor, pelo telefone 0800-550780 ou pelo e-mail: sac@mattel.com.

Importado por : Mattel do Brasil Ltda. - CNPJ: 54.558.002/0008-04 - Av. Tenente Marques, 1246 - Sala 02 - 2º. Andar - 07770-000 - Polvilho - Cajamar - SP - Brasil
Serviço de Atendimento ao Consumidor (SAC): 0800-550780. sac@mattel.com
Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB.
Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121.Consumer Advisory Service - 1300 135 312.
Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China.
Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd. (993532-P) Lot 13.5, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867.

© J.W. Spear & Sons Limited, 1948, 1949, 1953, 1955, 1988 and 1999.
© 2006 Mattel, Inc. All Rights Reserved. SCRABBLE® is a registered trademark of J.W. Spear & Sons Limited, a subsidiary of Mattel, Inc.
Todos os direitos reservados. SCRABBLE® é marca registrada da J.W. Spear & Sons Limited, subsidiária da Mattel, Inc.