



# **Come giocare a Scrabble**

*Una piccola guida al gioco dal vivo*

*A cura di Claudia Braun e Fabrizio Mereu, Scrabble Club Milano.*

## Contenuto di una scatola

Una confezione di Scrabble presenta il seguente contenuto:

- Una plancia (o tabellone);
- Quattro leggii per disporre le proprie lettere;
- Un sacchetto per contenere le lettere;
- 120 lettere.

A seconda della versione utilizzata può cambiare la fattura di plancia, leggii, lettere. Tipicamente in un torneo vengono utilizzate le plance della versione deluxe, caratterizzate dalla possibilità di essere ruotate facilmente grazie alla loro particolare struttura.

La plancia dello Scrabble è una griglia di 15x15 caselle, su cui vanno disposte le lettere durante la partita.



*Plancia standard con sacchetto della versione deluxe*



## Contenuto di un sacchetto

Il sacchetto contiene 120 tessere, ciascuna riportante una lettera dell'alfabeto italiano e, in piccolo in basso a destra, il valore della lettera.

Tra le tessere ce ne sono due bianche, i jolly, che possono essere utilizzate come una qualsiasi lettera, secondo la necessità del momento.

Una volta utilizzato, il jolly rimane sul tabellone ed assume l'identità della lettera che rappresenta, tranne che per il valore: il valore dei jolly rimane sempre zero.

| <b>Lettera</b> | <b>Quantità</b> | <b>Valore</b> |
|----------------|-----------------|---------------|
| A              | 14              | 1             |
| B              | 3               | 5             |
| C              | 6               | 2             |
| D              | 3               | 5             |
| E              | 11              | 1             |
| F              | 3               | 5             |
| G              | 2               | 8             |
| H              | 2               | 8             |
| I              | 12              | 1             |
| L              | 5               | 3             |
| M              | 5               | 3             |
| N              | 5               | 3             |
| O              | 15              | 1             |
| P              | 3               | 5             |
| Q              | 1               | 10            |
| R              | 6               | 2             |
| S              | 6               | 2             |
| T              | 6               | 2             |
| U              | 5               | 3             |
| V              | 3               | 5             |
| Z              | 2               | 8             |
| Jolly          | 2               | 0             |

### *Elenco delle lettere e loro distribuzione*

## Inizio di un partita

Tipicamente, per decidere chi inizia una partita, ogni giocatore pesca una lettera dal sacchetto: il concorrente che ha preso la lettera più vicina alla A inizia pescando per

primo 7 tessere a caso dal sacchetto e le dispone sul proprio leggio, orientandolo in modo che l'avversario non possa vederle.



*Lettere disposte sul leggio*

Il concorrente che comincia deve disporre una parola 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.



*Prima giocata attraverso la casella centrale del tabellone*

## Gestione del tempo

Ogni giocatore, secondo le attuali regole dei tornei nazionali, ha a disposizione 22 minuti cumulativi per fare le sue giocate. Il tempo viene misurato tramite l'utilizzo di timer, del tipo utilizzato normalmente durante i tornei di scacchi.

Il timer si aziona appena il primo giocatore ha messo tutte le lettere sul leggio e si ferma dopo che il giocatore ha deciso di convalidare la giocata che ha posto sul tabellone.

Il conteggio dei punti viene fatto a timer fermo. Dopo aver segnato il punteggio della giocata, viene azionato il timer dell'altro giocatore.

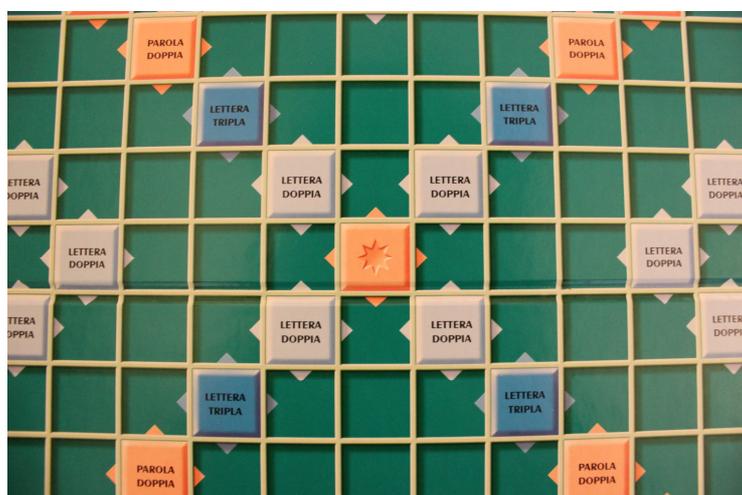
Quando un giocatore finisce i suoi 22 minuti, può comprare fino ad altri 3 minuti pagando 10 punti del suo punteggio ogni minuto.

Il timer si ferma anche quando un giocatore cambia le lettere, sia gratuitamente che a pagamento.

## Conteggio dei punti

Per calcolare i punti di una giocata, va fatta la somma dei valori di tutte le lettere che la compongono, facendo attenzione alle caselle colorate:

- la casella rosa raddoppia il valore della parola
- la casella rossa triplica il valore della parola
- la casella azzurra raddoppia il valore della lettera
- la casella blu triplica il valore della lettera.



*Caselle bonus al centro della plancia*



### *Casele bonus ad un angolo della plancia*

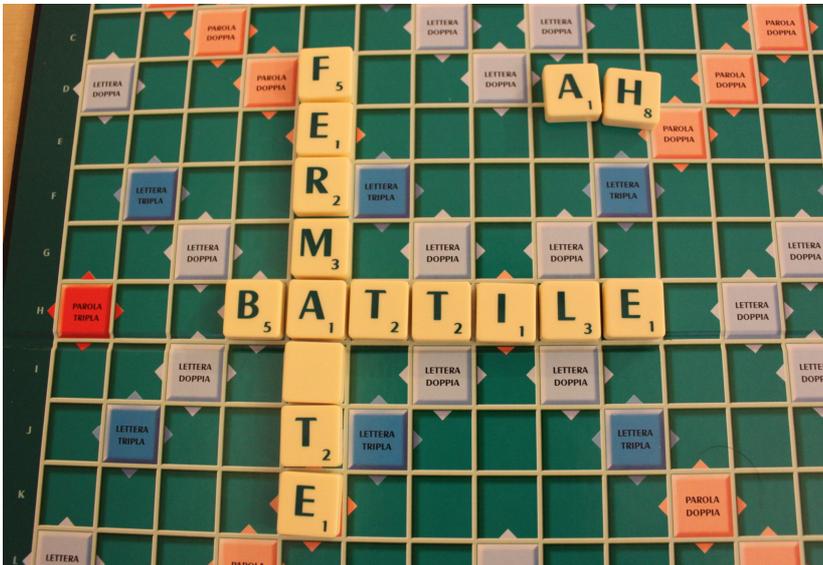
Questi bonus sono validi solo la prima volta che ci viene messa la lettera e non possono essere utilizzati successivamente. Se un giocatore usa tutte le lettere del leggio fa un BINGO e, ai punti della sua giocata, vanno aggiunti 50 punti.

Se la parola giocata “striscia” un’altra o una sua lettera allunga una parola già presente sul tabellone, si formano nuove parole che devono essere conteggiate: in questo caso i valori delle lettere posizionate sul tabellone verranno contati sia per la parola calata dal giocatore, sia per tutte le nuove parole che si formano e inoltre saranno contate anche le lettere, già presenti sul tabellone, che formano queste nuove parole.

## Esempi di giocate

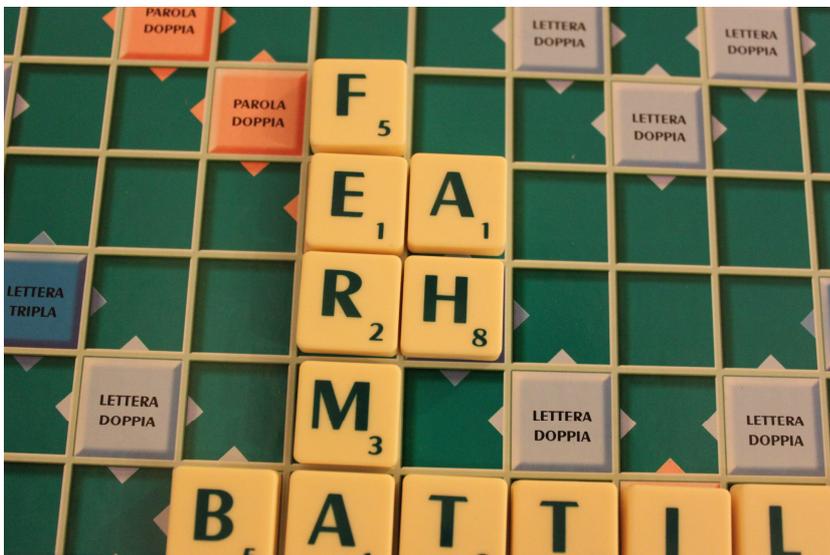
### 1) Bingo con jolly su due caselle di raddoppio parola

FERMASTE, con jolly per la S:



- Somma del valore frontale di tutte le lettere (=15, il jolly vale zero)
- Moltiplicazione x4 del subtotale ottenuto (=60, si raddoppia due volte, si coprono due caselle di raddoppio)
- Aggiunta di 50 punti bonus dati dal bingo (tutte le lettere sul leggio sono usate), per un totale di 110 punti.

### 2) Striscio su casella blu (lettera tripla)

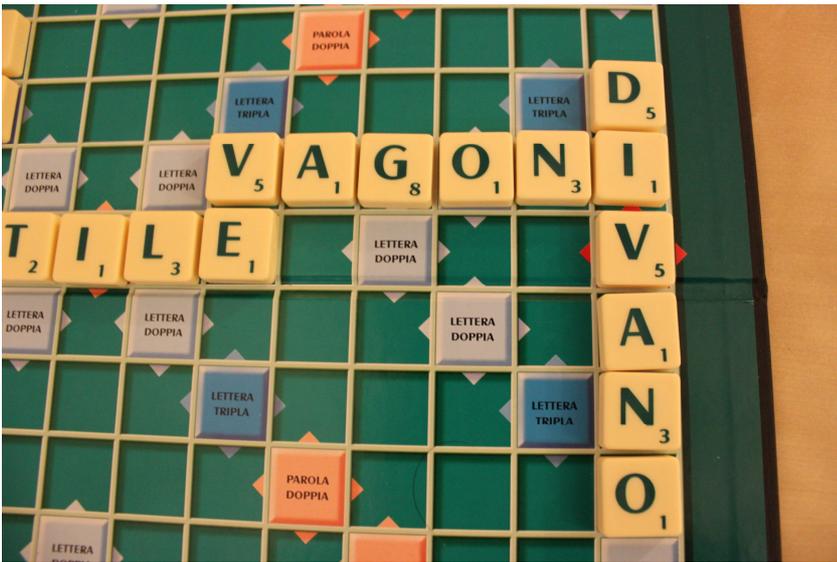


AH: Vanno contate tutte le parole valide (EA, AH, RH), ciascuna con eventuali bonus:

- EA = 2 punti
- AH = 25 punti (H= 3x8 punti)
- RH = 26 punti

Totale 53 punti.

### 3) Giocata sul x3 (casella rossa)



**DIVANO:** Nessun bonus eccetto la parola tripla:

- Valore frontale 16 punti
- Moltiplicazione per 3
- Totale 48 punti

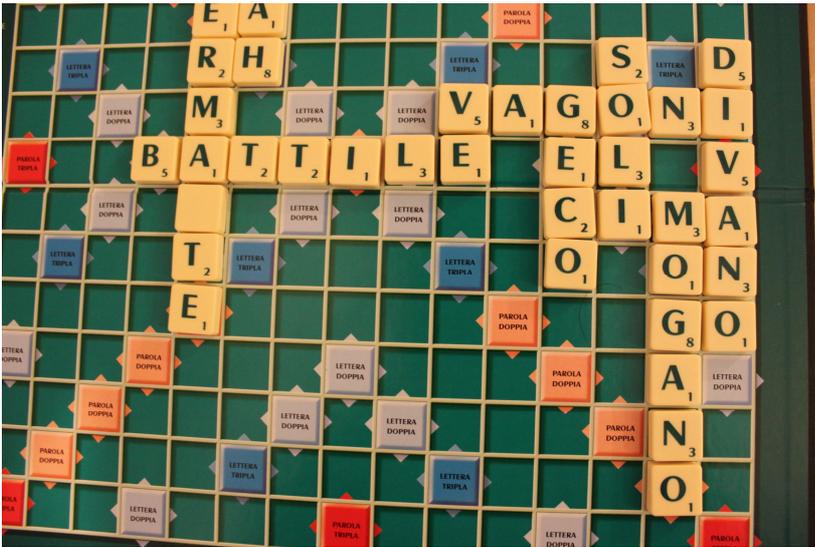
### 4) Striscio con lettera tripla



**MOGANO:**

- Mogano =  $19 \times 2 = 38$  punti
- Ma = 4 punti
- On = 6 punti (O su x3)
- Go = 9 Punti
- Totale = 57 Punti

## 5) Ulteriore striscio



SOLI:

- Soli = 8 punti, i sul x2
- El = 4 punti
- Cima = 8 punti
- Totale = 20 punti

## Cambio delle lettere

Ogni giocatore ha a disposizione un cambio lettere gratuito (“cambio secco”) a partita: quando il giocatore lo ritiene necessario, può cambiare tutte le lettere. Le 7 lettere del suo leggio vengono rimesse nel sacchetto e il giocatore pesca altre 7 lettere e continua a giocare.

Nel caso in cui il giocatore ritenga di dover cambiare altre lettere, può farlo “a pagamento”: il giocatore dichiara quante lettere vuole cambiare, le pone coperte sul tavolo, ne pesca altrettante dal sacchetto e infine rimette le lettere del tavolo nel sacchetto. Il turno passa all’avversario.

Il cambio può essere effettuato fino a quando rimane una lettera nel sacchetto.

## Contestazione di una giocata

Ogni giocatore può contestare la giocata dell’avversario, nel caso in cui ritenga che le lettere deposte sul tabellone formino parole o sigle “non valide”.

In questi casi, il giocatore che contesta deve dichiarare quale parola, secondo lui, non è valida. Un “arbitro” controllerà sul vocabolario (Zanichelli®) se la parola esiste oppure no.



Se la parola è presente nel vocabolario, chi ha contestato perde il 10% della giocata dell'avversario. Se la parola non è presente, chi è stato contestato rimette sul proprio leggio le lettere che ha posto sul tabellone, perde il turno e il 20% della propria giocata.

## **Quando finisce una partita**

Una partita finisce quando non ci sono più lettere nel sacchetto ed un giocatore termina le lettere sul proprio leggio. L'altro giocatore deve togliere dal proprio punteggio i punti delle lettere che gli sono rimaste (il jolly vale 7 punti). Vince chi ha totalizzato più punti.

Una partita può finire anche per la fine del tempo a disposizione di un giocatore: in questo caso il giocatore che ha finito i suoi minuti (22 + 3) “perde sul tempo”, indipendentemente dal punteggio finale.

Se i giocatori passano la mano – per impossibilità di giocare o per cambio lettere a pagamento – per 3 volte ciascuno, la partita termina e vince chi ha totalizzato il punteggio più alto.

## **Torneo**

Nel caso di un torneo comincia il giocatore che “gioca in casa”, secondo gli accoppiamenti decisi. Le partite funzionano come qualunque altro gioco per due giocatori (scacchi, dama, othello, ecc.), con tabelloni a eliminazione diretta, con gironi all'italiana o con sistema italo-svizzero.

### *Sistema italo-svizzero*

Al primo turno, i giocatori vengono accoppiati a caso. Dal secondo turno in poi ogni giocatore verrà accoppiato con il miglior giocatore con il quale non ha mai giocato.

### *Eliminazione diretta*

Al primo turno, i giocatori vengono accoppiati a caso. Al secondo turno, i giocatori che hanno vinto giocheranno tra loro e lo stesso faranno quelli che hanno perso. Al



terzo turno giocheranno tra loro coloro che hanno vinto entrambe le partite, coloro che ne hanno vinta una e persa una e coloro che le hanno perse entrambe. Il torneo finisce quando si arriva ad un vincitore.

### Girone all'italiana

Il torneo finisce quando tutti i giocatori hanno giocato contro tutti.

## **Duplicato**

La gara di duplicato non è una partita a tempo ma consiste in una partita in cui tutti i partecipanti giocano utilizzando lo stesso schema. Per ogni giocata, tutti i partecipanti hanno a disposizione 2 minuti e mezzo.

Una persona che non gioca estrae 7 lettere dal sacchetto e le legge ad alta voce: tutti i giocatori mettono sul proprio leggio le stesse 7 lettere. Il timer viene attivato ed ogni giocatore cerca la parola che fa più punti e la segna. Allo scadere del tempo, vengono verificate tutte le giocate e viene posta sul tabellone la parola che fa più punti.

Ogni giocatore segnerà come proprio punteggio quello della parola che egli stesso ha giocato e non quello della parola posta sul tabellone.

Dopo che ogni giocatore avrà segnato i propri punti e messo la parola sul tabellone, si procede alla estrazione di tante lettere quante quelle giocate.

Il duplicato può finire sia dopo un numero prestabilito di giocato che quando vengono utilizzate tutte le lettere del sacchetto.