

MANUAL D'INSTRUCCIONS

10+

2-4

SCRABBLE®

CADA PARAULA COMPTA!

SCRABBLE® és un joc de paraules encrucades per a 2, 3 o 4 jugadors. El joc consisteix a formar paraules sobre el tauler, com als mots encrucats, utilitzant fitxes marcades amb lletres i punts. Cada jugador intenta aconseguir la màxima puntuació possible col·locant les fitxes en les combinacions i posicions que li facin obtenir el profit més gran dels valors de les lletres i dels punts de les caselles amb premi del tauler. El total de punts pot ser de 400 a 800, o més, segons la destresa dels jugadors.

CONTINGUT

1 Tauler
100 Fitxes
4 Faristols
1 Bossa per a fitxes

100 Fitxes:
El joc inclou 98 fitxes amb lletres i 2 fitxes en blanc, anomenades escarrassos.
El valor en punts de cada lletra l'indica la xifra que apareix a parter inferior dreta de la fitxa.
El valor dels escarrassos és zero, però es poden usar en substitució de qualsevol lletra. El jugador que col·loqui un escarràs ha d'indicar quina lletra representa i aquesta no es podrà canviar al llarg de la partida.

PREPARACIÓ

S'agafa paper i llapis per anotar les puntuacions.
Es col·loca el tauler al mig de la taula.
Cada jugador pren un faristol al començament de la partida per posar-hi les seves fitxes.
Es col·loquen totes les fitxes dins la bossa. Cada jugador agafa una fitxa. Qui tregui la lletra més propra al principi de l'alfabet és el primer a jugar. Es considera que l'escarràs és anterior a la lletra A. Es tornen a col·locar les fitxes dins la bossa i es barregen amb les altres.
Aleshores, cada jugador pren set fitxes i les col·loca al seu faristol.
Ja es pot començar a jugar. El joc va cap a la dreta.

REGLES DEL JOC

Recòmpte de punts

S'escolli un dels jugadors perquè vagi anotant els punts obtinguts per cada jugador, quan s'acaba el seu torn. Evidentment, aquest jugador també pot prendre part en el joc.

Canvi de fitxes

Qualsevol jugador pot fer ús del seu torn per canviar tantes lletres com vulgui del seu grup de set, però això suposa perdre el torn. El canvi l'ha de fer descartant-les cap per avall i agafant de la bossa el mateix nombre de lletres noves. Després barrejarà les fitxes descartades amb les que queden a la bossa i haurà d'esperar *un nou torn* per jugar.

Deixar passar el torn

En comptes de col·locar lletres al tauler, o canviar-les, el jugador pot deixar passar el seu torn.

Si tots els jugadors deixen passar dues vegades consecutives el torn, es dona la partida per acabada.

Col·locació de la primera paraula

El primer jugador combina dues o més de les seves lletres per formar una paraula i les col·loca damunt del tauler en línia horitzontal o vertical, amb una de les lletres a la casella central (marcada amb una estrella). No es permet col·locar paraules en diagonal.

també (les caselles amb premi de la S i la N ja s'havien comptabilitzat en una jugada anterior, per tant no compten).
Puntuació total de la jugada: 8 + 8 = 16



5. L'última manera que té el jugador de formar paraules sobre el tauler és fent un "pont" entre dues o més lletres ja situades al tauler (això només es pot donar a partir de la 4a jugada, ja que per poder fer aquest moviment es necessita que al tauler hi hagi força paraules).
Per exemple, el jugador col·loca les lletres HMILA, emprant la O i la I que ja són al tauler.



Si es forma una paraula que ocupi dues caselles amb premi per a paraules, el valor es duplica i es torna a duplicar (es multiplica per quatre el valor total de les lletres); si s'ocupen dues caselles que tripliquin el valor de la paraula, el valor es triplica i es torna a triplicar (es multiplica per nou el valor total de les lletres).
HMILIA val 15 punts, però com que la H es troba en una casella de Puntuació Doble de Paraula, es duplica la puntuació, és a dir, serà 30. I com que la A també és en una casella d'aquest tipus, es torna a duplicar: per tant la paraula al final suma 60 punts.

Fi de la partida

La partida es dona per acabada quan, un cop agafades totes les fitxes de la bossa, un dels jugadors ha utilitzat totes les lletres del seu faristol; quan tots els jugadors encara tenen fitxes però cap d'ells no pot jugar-les; o bé quan tots els jugadors deixen passar dues vegades consecutives el seu torn.

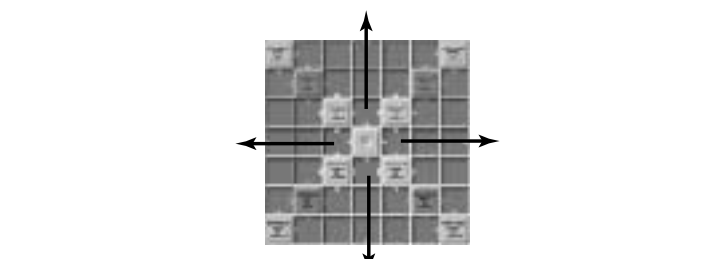
Un cop comptabilitzats els punts totals de cada jugador, es resta a cada jugador el valor total dels punts de les fitxes que li han sobrat al faristol. El jugador que hagi utilitzat totes les fitxes suma el valor dels punts de les fitxes que han sobrat als altres jugadors.

És a dir, si un jugador té una Q i una V al seu faristol en acabar la partida, ha de restar 12 punts de la seva puntuació total. El jugador que hagi utilitzat totes les fitxes del seu faristol, sumará aquests 12 punts a la seva puntuació total.

Recordeu que una partida es pot guanyar o perdre segons quina sigui la darrera fitxa que quedi dins la bossa!

EXPLICACIÓ DE REGLES PROBLEMÀTIQUES

- Si una fitxa toca una o més fitxes en fileres contigües, ha de formar també paraules completes amb elles, com si es tractés d'uns mots encrucats.
- Es pot formar la mateixa paraula més d'una vegada en una mateixa partida.
- Estan permessos els plurals, els femenins i totes les formes verbals.
- Una paraula es pot allargar per ambdós extrems en un mateix torn, per exemple, de TREN a ESTRENA.
- Totes les lletres que es juguen en un torn s'han de col·locar en una filera horitzontal o vertical sobre el tauler, mai en



Només és permès formar paraules que es puguin llegir d'esquerra a dreta o de dalt a baix. Està prohibit formar paraules que s'hagin de llegir de dreta a esquerra o de baix a dalt.

Paraules permeses

Abans de començar el joc, recomanem que els jugadors escullin un diccionari general de la llengua catalana com a àrbitre. El diccionari oficial del Campionat Nacional de SCRABBLE® en català és el *Diccionari de la Llengua Catalana* de l'Institut d'Estudis Catalans. Es permetrà formar qualsevol paraula que aparegui en el diccionari escollit pels jugadors, excepte: els noms propis, les abreviatures, les sigles, els símbols químics, els prefixos i sufixos sols, i les paraules que s'escriuen amb guió o apostrof.

Cap lletra no es pot canviar de lloc un cop s'hagi col·locat la paraula corresponent sobre el tauler, tret que aquesta paraula sigui recusada per un altre jugador, es consulti el diccionari i, efectivament, la paraula resulti inacceptable.

Recusació de paraules

Quan un jugador forma una paraula sobre el tauler i un dels altres jugadors creu que és incorrecta, pot recusa-la. La recusació s'ha de fer abans que jugui el següent jugador. En aquest cas, es consulta el diccionari i si la paraula recusada és incorrecta o inacceptable, el jugador que l'ha col·locat recollirà les fitxes, perdrà el torn i no puntuarà.

Caselles amb premi

El tauler consta d'una quadrícula de 15 x 15 caselles. Si un jugador col·loca una o més fitxes en una casella amb premi, duplica o triplica la puntuació obtinguda, segons el tipus de casella amb premi.

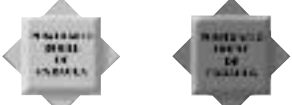
Caselles amb premi per a les lletres

Una casella de color blau cel duplica el valor dels punts de la lletra que s'hi col·loqui al damunt; una casella de color blau marí el triplica.



Caselles amb premi per a la paraula

El valor en punts per a la paraula sencera es duplica quan una de les seves lletres es col·loca en una casella de color rosa i es triplica quan una lletra es col·loca en una casella vermella.



Quan es col·loca una paraula que ocupa una o més caselles amb premi per a les lletres i una o més caselles amb premi per a la paraula, els premis per a les lletres s'han de comptar abans que es duplicui o tripliqui el valor de la paraula.

Els premis esmentats per a lletres i paraules s'apliquen només la primera vegada que s'ocupen les caselles. Posteriorment, les fitxes col·locades a aquestes caselles compten simplement com el seu valor.

Atenció: quan una fitxa en blanc es col·loca damunt d'una

diagonal, i han de formar una paraula completa.

- No es permet, en un mateix torn, afegir fitxes a diferents paraules del tauler o formar més d'una paraula en diferents zones del tauler.

- Els premis per a lletres i paraules s'apliquen només la primera vegada que s'ocupen les caselles. Posteriorment, les fitxes col·locades a aquestes caselles compten simplement com el seu valor.

- Quan es formen dues o més paraules en la mateixa jugada, s'anoten els punts de totes elles. La lletra que els sigui comuna es compta (amb el valor complet dels premis, si en té) en el total de punts per a cada paraula.

- Si es forma una paraula que ocupi dues caselles amb premi per a paraules, el valor es duplica i es torna a duplicar (es multiplica per quatre el valor total de les lletres); si s'ocupen dues caselles que tripliquin el valor de la paraula, el valor es triplica i es torna a triplicar (es multiplica per nou el valor total de les lletres).

- Quan una fitxa en blanc es col·loca damunt d'una casella de color rosa o vermell, la suma dels punts de la fitxa en blanc no tingui cap valor de puntuació. Quan es col·loca en una casella de premi per a les lletres, com que el seu valor és zero, en duplicar-lo o triplicar-lo, continua essent zero.

- Quan un jugador ha utilitzat totes les seves fitxes i a la bossa ja no n'hi ha cap més, la partida es dona per acabada i cap jugador ja no podrà posar cap més fitxa al tauler. En cas que cap jugador hi hagi posat totes les seves fitxes, la partida continuarà fins que un jugador ho aconsegueixi. En cas que un jugador no pugui col·locar cap fitxa, el torn passa al jugador següent. Si tots els jugadors passen dues vegades en torns consecutius es donarà per acabada la partida.

- Durant la partida cap jugador no podrà utilitzar el diccionari ni cap altre llibre per buscar-hi una paraula que pugui formar amb les fitxes que té al seu faristol. Només podran ser consultats en cas que es posi en dubte una paraula jugada.

VARIACIONS DEL JOC

VARIACIONS

Les regles exposades fins ara són les bàsiques per jugar a l'SCRABBLE, però pot ser molt interessant adaptar-les o crear-ne de noves. En qualsevol partida no oficial, els jugadors poden decidir, abans de començar a jugar, de fer servir regles diferents de les bàsiques, però és important que aquestes regles s'exposin clarament i siguin acceptades per tots els jugadors. En cas de dubte és aconsellable seguir les regles bàsiques.

REGLES PRÒPIES

La lletra "Q"

Permetre col·locar una Q sense necessitat de col·locar al darrera una U, és a dir, permetre que la lletra Q sigui utilitzada en representació del grup "QU". Per exemple, s'acceptaria com a vàlida la paraula "JAQUETA" (encara que l'escriptura correcta és "jaqueta").

Reciclatge d'escarrassos

Les regles "oficials" estableixen que, un cop col·locat al tauler, l'escarràs no es pot canviar de lloc. Una variació del joc consisteix a reciclar els escarrassos indefinidament, és a dir, permetre el canvi d'un escarràs que ja estigui col·locat al tauler per la lletra que representa, tantes vegades com es desitgi. Als exemples anteriors, si el jugador hagués format la paraula TREN amb un escarràs en el lloc de la N, en aquesta variació del joc es permetria que qualsevol jugador que tingués una N la canviés per l'escarràs. Aquest jugador podria col·locar en aquest mateix torn l'escarràs que acaba d'intercanviar.

Diccionari obert

Alguns jugadors juguen amb el diccionari "obert", és a dir, es permet consultar una o més paraules al diccionari abans de col·locar-les al tauler, sense cap penalització. Aquesta variació del joc és particularment útil per a aprendre vocabulari.

casella de color rosa o vermell, la suma dels punts de les lletres de la paraula es dobla o es triplica encara que la fitxa en blanc no tingui cap valor de puntuació. Quan es col·loca damunt d'una casella amb premi per a les lletres, com que el seu valor és zero, en doblar-lo o triplicar-lo continua essent zero.

En aquest exemple, el jugador té al seu faristol les lletres **T R N S E E A** i col·loca al tauler la paraula: TREN



Puntuació de la primera paraula

Un jugador completa el seu torn quan compta i anuncia el total de punts obtinguts, que serà anotat pel jugador encarregat del recompte de punts.

Els punts per a cada torn són la suma total dels valors individuals de les lletres de totes les paraules que es formen o que es modifiquin en el joc més els valors dels premis que s'aconsegueixin en col·locar les lletres a les caselles amb premi.

En aquest cas, totes les lletres (T,R,E,N) valen un punt, per tant la puntuació de la paraula és 4. Però com que la casella central del tauler es una casella de Puntuació Doble de Paraula, aquesta puntuació es multiplica per 2: 4 x 2 = 8

Final del torn

En completar la seva jugada, el jugador pren tantes lletres noves com n'hagi utilitzat; per tant, durant tota la partida tindrà set fitxes al faristol.

En aquest exemple, al jugador li queden 3 lletres al faristol **S E I A** així que ha d'afagar 4 fitxes de la bossa.

Per un "Scrabble"

Quan un jugador col·loca les set fitxes del seu faristol en una sola jugada, fa un "Scrabble", és a dir, guanya 50 punts de premi a més dels que li corresponen per la jugada. Aquests 50 punts addicionals es sumen a la puntuació de la jugada després d'haver comptabilitzat els premis dobles o triples per lletra o paraula, si és el cas.

En aquest exemple, el jugador n.úm. 1 juga ESTRENA i s'anota 8 punts per la paraula, que es doblen perquè és la primera paraula col·locada al tauler: 16 punts. I a aquesta puntuació s'hi sumen 50 punts addicionals per haver fet un "Scrabble", per la qual cosa obté un total de 66 punts per la jugada.



Continuació de la partida

El següent jugador (i els altres posteriorment) té 3 opcions: canviar fitxes, deixar passar el seu torn o afegir una o més fitxes a les paraules del tauler per a formar noves paraules, de dues o més lletres.

Totes les lletres que es juguen en un torn s'han de col·locar en una filera horitzontal o vertical sobre el tauler, mai en diagonal, i han de formar una paraula completa.

Si alhora toquen altres lletres en fileres contigües, han de

formar també paraules completes amb elles, com si es tractés d'uns mots encrucats.

El jugador obté punts per totes les paraules que hagi format o modificat en el seu torn de joc.

El jugador n.úm. 2 té les lletres: **R R M S E I I A** al seu faristol.

Hi ha cinc maneres diferents de formar noves paraules al tauler:

- Afegint una o més lletres al principi i/o al final d'una paraula que ja hi hagi formada al tauler. Per exemple, al tauler hi ha la paraula ESTRENA i el següent jugador forma la paraula REESTRENAR.



Com que la primera R es troba en una casella de Puntuació Triple de Paraula, la puntuació total d'aquesta paraula és: 10 x 3 = 30 punts. Els premis de les caselles on estan situades la S i la N no compten, perquè aquestes fitxes ja estaven col·locades sobre el tauler i, per tant, aquests premis ja s'havien comptabilitzat.

- Col·locant una paraula encrucada amb una altra paraula del tauler. La paraula nova ha de fer servir una de les lletres de la paraula que ja hi havia al tauler.



Per exemple, el jugador afegeix RES en direcció vertical a la T del tauler i forma la paraula TRES. La puntuació d'aquesta paraula és 8 (T1, R1, E1, S1 = 4 x 2 = 8).

- Col·locant una paraula completa paral·lela a una paraula ja jugada, de manera que les lletres contingues formin també paraules completes.

Per exemple, el jugador col·loca la paraula MES i forma alhora les paraules ME, EN i SA.



En aquest torn, el jugador ha format diverses paraules i per tant s'anota els punts de totes elles.

Les lletres que els siguin comunes es compten (amb el valor complet dels premis, si en tenen) en el total de punts per a cada paraula.
MES val 4 (2 x 2) + 1 + 2 (2 x 1) = 7, ME val 4 (2 x 2) + 1 = 5, EN val 2, SA val 2 (1 x 2) + 1 = 3. Puntuació total: 7 + 5 + 2 + 3 = 17.

- Afegint una lletra a una paraula ja col·locada al tauler. Per exemple, en formar la paraula MIRAR, la R s'afegeix a ESTRENA i es forma alhora ESTRENAR.

MIRAR val 8 punts (M2, I1, R1 x 3, A1,R1) i ESTRENAR en val 8

SCRABBLE® DUPLICAT

Aquest sistema de joc va ser inventat pel belga Hypolyite Wouters. Tots els jugadors participen amb les mateixes lletres, però només se'ls anoten els punts de les paraules que formen. En aquesta modalitat de SCRABBLE, la sort no forma part de la partida. La partida es pot jugar amb un nombre indefinid de participants. Als països de parla francesa, aquest tipus de joc és molt popular; més de 1.000 jugadors han arribat a prendre part en una sola partida.

Reglament:

Tots els jugadors tenen un grup complet de lletres, un tauler i un faristol. Abans que comenci la partida, els jugadors col·loquen les seves fitxes per ordre alfabètic, totes cap per amunt. L'àrbitre o un dels jugadors agafa 7 fitxes a l'atzar d'una col·lecció de fitxes d'una bossa i diu en veu alta quines són.
Aleshores tots els jugadors agafaran les mateixes fitxes, les col·locaran al seu faristol i intentaràn formar la paraula de puntuació més alta. Disposaran de 3 minuts per trobar-la i apuntar-la en un paper, junt amb la puntuació i la situació al tauler de la primera lletra de la paraula col·locada. Per a això faran servir les coordenades imprèses al tauler: si la paraula va en posició horitzontal, s'apuntarà primer la lletra (per exemple, H8) i si la col·loca en vertical, primer el número (8H).

L'àrbitre anotarà totes les combinacions i anunciarà la paraula de més puntuació. Aleshores, els jugadors col·locaran aquesta paraula als seus taulells i (treuran la seva si no és la mateixa), però anotaran la puntuació corresponent a la paraula que els hagin jugat. Si la paraula d'un jugador es rebutja perquè és inadmissible, no podrà fer cap punt. Una vegada formada la paraula i anotades les puntuacions, l'àrbitre prendrà unes altres lletres i les posarà al faristol fins a completar el total de 7, dirà en veu alta quines són i el joc continuarà.

En la selecció de lletres dels primers 15 faristols hi ha d'haver un mínim de 2 vocals i 2 consonants; a partir del faristol 16 hi ha d'haver com a mínim 1 vocal i 1 consonant (els escarrassos es consideren vocals o consonants, segons convingui). Si en agafar les lletres que componen un faristol no es compleixen aquests mínims, les lletres es tornaran a la bossa i s'el·leccionaran 7 més.

A continuació, els jugadors tornaran a intentar formar una altra paraula (sempre amb la puntuació més alta) i la situaran al tauler, encrucant-se amb la primera, com en una partida normal de SCRABBLE®. Després, l'apuntaran en un altre paper, junt amb la puntuació i les coordenades corresponents, igual que amb la primera paraula.

El joc continua fins que totes les fitxes han estat jugades o fins que no queden vocals o consonants. El guanyador serà el jugador que hagi obtingut la puntuació més alta. A l'SCRABBLE duplicat no hi ha estratègia ni sort. Els jugadors, en cada torn, només han de trobar la paraula de puntuació més alta.

INFORMACIÓ

Servei d'atenció al consumidor

Per a producte adquirit a Espanya, dirigiu-vos a: MATTEL ESPAÑA, S.A. Arribau 200. 08036 Barcelona. Tel. 933067939

L'SCRABBLE® té una pàgina web a Internet (en anglès, francès, alemany, italià i castellà) amb tot tipus d'informació sobre el joc: notícies, consells, història, productes i clubs. També inclou una secció de jocs, que planteja diverses jugades de SCRABBLE® perquè els jugadors puguin posar en pràctica les seves habilitats, amb diferents combinacions de lletres i disposició del tauler.
L'adreça és: <http://www.mattel.com/scrabble>

PROOF APPROVAL

DATE: _____

NOTE TO PRINTER:

SET UP: _____

PRINTING: _____

IN PROCESS: color only All _____

SPOT COLORS: must follow _____

CMYK: _____

PMS COLOR FORMULA: _____

GUIDE OR COLOR: _____

SWATCH SPECIFIED: _____

DATE: _____

LANG: Catalan

CREATING DESIGNER: John Young

SPRINGING DESIGNER: _____

PROJECT ENGINEER: _____

CS VENDOR: Oscan

INSTRATOR CS2: _____

SOFTWARE: _____

COLOR PROFILE/PP: _____

BLACK C2S / 170pl _____

CS DATE: 07/19/06

VER.: 1 st Run

FEINLUV.: 5124 498B

PRINT CODE: 5124 498B

ITEM NAME: Scrabble Original Catalan

TOY YEAR: 2006 Fall

PKG. SIZE: 16.642" X 11.7"

PKG. SPEC: Instruction Sheet

BLANK SIZE: 19.65" X 27.0"

© J.W. Spear & Sons Limited, 1948, 1949, 1953, 1955, 1988 and 1999.
© 2006 Mattel, Inc. All Rights Reserved. MATTEL and associated trademarks and trade dress are owned by Mattel, Inc.
SCRABBLE® és una marca registrada de J.W. Spear & Sons PLC.
Mattel UK Ltd., Yamwall Business Park, Maidenhead, SL6 4UB.
El logotip de Mattel és una marca registrada de Mattel, Inc. Atenció: no recomanat a menors de 3 anys perquè conté peces petites. Els colors i la forma del producte poden ser diferents dels que es mostren aquí. Recomanem que conserveu l'adreça del fabricant per a futura referència. Distribuït a Espanya per Mattel Espanya, S.A. Arribau 200. Barcelona 08036, N.I.F. A08-842809. Mattel Espanya, S.A. Arribau 200. 08036 Barcelona. Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fracção 2, 1600-206 Lisboa.

52181-0726