Termine della partita e punteggio

32 Quando tutte le lettere contenute nel sacchetto sono state estratte, il gioco prosegue con le lettere rimaste sui leggii di ciascuno, fino a esaurimento totale delle medesime da parte di uno dei giocatori. La partita cioè si conclude quando uno dei giocatori depone per primo sulla scacchiera tutte le proprie lettere superstiti.

33 Il giocatore che «chiude» totalizza tanti punti quanti sono i punti corrispondenti alle lettere rimaste sui leggii di ciascun avversario; ogni Scarabeo volante rimasto sul leggio vale 30 punti.

34 Alla chiusura, tutti gli altri giocatori detraggono dal proprio punteggio i punti corrispondenti alle lettere rimaste sui propri leggii.

35 Vince la partita chi, indipendentemente dalla chiusura, totalizza il punteggio complessivo più alto. Per comodità di conteggio, si consiglia di effettuare le somme parziali mano per mano: al termine della partita si conosceranno immediatamente i risultati definitivi e la classifica.

36 Il primo in classifica vince —in base alle differenze dei rispettivi punteggi— dal secondo, dal terzo e dal quarto; il secondo dal terzo e dal quarto; il terzo dal quarto.

Appendice

Qui di seguito alcuni degli acronimi social più utilizzati e ammessi nel gioco:

ASAP	Il prima possibile (“As Soon As Possible”)
BB	Addio / Baby (“Bye Bye / Baby”)
BAE	Prima di chiunque altro (“Before Anyone Else”)
BRB	Torno subito (“Be Right Back”)
BF	Fidanzato (“Boyfriend”)
BFF	Miglior amico per sempre (“Best Friend Forever”)
BTW	Fra l’altro (“By The Way”)
CU	Ci vediamo (“See You”)
CYL	Ci vediamo poi (“See You Later / Catch You Later”)
CMB	Richiamami (“Call Me Back”)
DIY	Fai da te (“Do It Yourself”)
FB	Facebook
FOMO	Paura di perdersi qualcosa (“Fear Of Missing Out”)
FYI	Per tua informazione (“For Your Information”)
GG	Bella mossa (“Good Game”)
GTG	Devo andare (“Got To Go”)
GF	Ragazza, fidanzata (“Girlfriend”)
GB	Ciao (“Goodbye”)
HBD	Buon compleanno (“Happy Birthday”)
HUN	Tesoro (“Hunny”)
IDC	Non mi interessa (“I Don’t Care”)
IG	Instagram
ILY	Ti amo (“I Love You”)
IMO	Secondo me (“In My Opinion”)
IMU	Mi manchi (“I Miss You”)
JK	Sto solo scherzando (“Just Kidding”)
LOL	Grandi risate (“Laughing Out Loud”)
MSG	Messaggio (“Message”)
NVM	Non importa (“Nevermind”)
NTW	Non preoccuparti (“Not To Worry”)
PLS / PLZ	Per piacere (“Please”)
POV	Punto di vista (“Point of View”)
RLY	Veramente (“Really”)
SM	Piattaforma social (“Social Media”)
TTYL	Ci sentiamo più tardi (“Talk to you later”)
TXT	Testo (“Text”)
UFO	Oggetto volante non identificato (“Unidentified Flying Object”)
UOK	Tutto a posto? (“Are You Okay?”)
VFM	Giusto rapporto qualità/prezzo (“Value For Money”)
WB	Bentornato (“Welcome Back”)
YOLO	Si vive una volta sola (“You Only Live Once”)
YW	Prego, non c’è di che (“You’re Welcome”)
YT	YouTube

T34582-0008_20143630_BGM_EGM_Scarabeo_F23_Refresh_EIT_Triptych_IS.indd 1

QUANTITÀ DELLE LETTERE

×2	G4 ×4	N2 ×6	U4 ×4
A1 ×12	H8 ×2	O1 ×12	V4 ×4
B4 ×4	I1 ×12	P3 ×4	W10 ×1
C1 ×7	J4 ×1	Q10 ×1	X10 ×1
D4 ×4	K8 ×1	R1 ×7	Y8 ×1
E1 ×12	L2 ×6	S1 ×7	Z8 ×2
F4 ×4	M2 ×6	T1 ×7	

CONTENUTO:

1 plancia a scacchiera	1 sacchetto
4 leggii	1 clessidra
134 lettere-pedine	1 blocchetto segnapunti

ITALIA - 800 788 532
servizio@spinmaster.com
WWW.SPINMASTER.COM

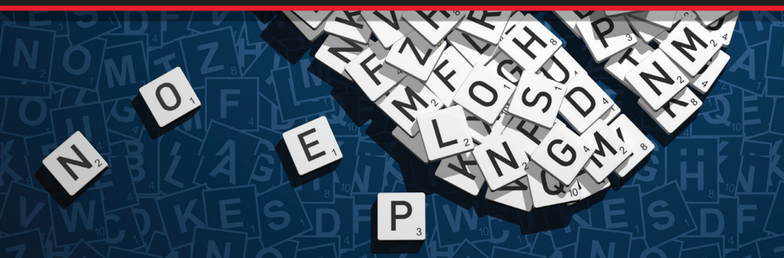
©2023. TM & ©Spin Master Ltd. Tutti i diritti riservati. Distribuito da:
Spin Master International B.V. Kingsfordweg 151, 1043 GR Amsterdam, NL
www.spinmastergames.com
PRODOTTO IN SPAGNA

⚠ **AVVERTENZA:** RISCHIO DI SOFFOCAMENTO — Pezzi piccoli.

L’UNICO GIOCO DI PAROLE CON LO SCARABEO



SCARABEO®



REGOLAMENTO

2-4 8+

3M423 1-10 PM

1 Lo Scarabeo® può essere giocato da due, tre o quattro persone.

2 Il gioco consiste nel formare sulla scacchiera, con le apposite lettere-pedine, parole complete e sensate disposte orizzontalmente o verticalmente (mai diagonalmente) e leggibili dall'alto verso il basso o da sinistra verso destra; parole che fra loro s'intersecano, esattamente come avviene nei comuni schemi di parole incrociate.

3 Ogni lettera reca in basso a destra una cifra che ne determina il valore. I giocatori sono in gara per totalizzare il maggior punteggio; ciò si ottiene attraverso il valore delle singole lettere, la lunghezza delle parole, le maggiorazioni determinate dalle «caselle speciali» e dai premi.

Inizio della partita

4 Si distribuiscono tanti leggii quanti sono i giocatori, ponendo al centro la scacchiera. Si staccano le lettere e si introducono nel sacchetto. Ciascun giocatore estrae a sorte una lettera dal sacchetto; inizia il gioco chi estrae la lettera alfabeticamente più alta (la più alta è l'A). Se la lettera più alta estratta è identica per due o più giocatori, l'estrazione stessa viene ripetuta.

Come si gioca

5 Rimescolate tutte le 135 lettere nel sacchetto; il vincitore del sorteggio estrae a caso otto lettere, sistemandole sul proprio leggio, ove gli riuscirà facile studiare la composizione di parole; altrettanto fanno gli altri giocatori, procedendo da destra verso sinistra.

Terminata l'estrazione delle otto lettere da parte di tutti i giocatori, s'inizia la partita, collocando alla sinistra del primo giocatore la clessidra segna-tempo. Il primo giocatore dispone sulla scacchiera la parola ideata (una sola parola) in senso orizzontale o verticale, in modo che una delle lettere copra lo Scarabeo centrale ed entro i limiti del tempo-clessidra specificati dagli articoli **17**, **18**, **19** e **20**.

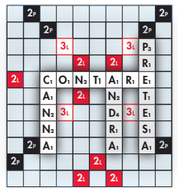
Supponiamo che egli componga la parola CONTARE. Nel deporre sulle caselle della scacchiera le lettere, egli sommerà ad alta voce il valore numerico di ciascuna, nel nostro caso: 1 C, più 1 O = 2, più 2 N = 4, più 1 T = 5, più 1 A = 6, più 1 R = 7, più 1 E totale 8. Questo punteggio, maggiorato in base alle norme degli art. **15**, **16**, **24**, **25**, **26**, **27**, **28**, **29**, viene segnato sopra un foglio di carta in una colonna recante il nome del giocatore. Il conteggio —e il solo conteggio— viene effettuato al di fuori del tempo clessidra.

La mano passa quindi al secondo giocatore di sinistra, mentre il primo giocatore preleva ***subito*** dal sacchetto tante lettere quante ne ha giocate (nel nostro caso 7), in modo da avere ***sempre*** sul leggio 8 lettere.

Il secondo giocatore dispone sulla scacchiera la propria parola, che deve avere una delle lettere in comune con la parola precedente. Nel conteggiare il proprio punteggio, il secondo giocatore calcola ***anche*** la lettera alla quale s'è attaccato; così avviene in ciascuna delle giocate successive.

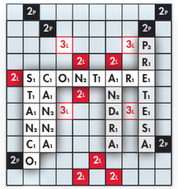
Le combinazioni possibili

Poniamo che, dopo quattro mani, la scacchiera (senza tenere conto delle caselle speciali, delle quali è detto più avanti) risulti così «scritta»:



Sono cioè state scritte quattro parole, in quattro mani successive. Uno dei giocatori può limitarsi a modificare una delle parole precedenti. Per es.: può trasformare CANNA in SCANNA; oppure CONTARE in SCONTARE, ecc. In ciascuno di questi casi, il giocatore ***totalizza l'intero punteggio dell'intera parola***, pur avendo aggiunto una sola lettera. Facciamo l'ipotesi che la voce CONTARE sia modificata in SCONTARE. Alla mano successiva, un giocatore potrebbe inserire la parola STANCO.

La scacchiera, in tal caso, apparirà come segue:



Quel giocatore, cioè, s'è attaccato alla S di SCONTARE per comporre STANCO: parola pienamente valida perché le lettere di STANCO, incontrando quelle di CANNA, formano parole o sigle ammesse dal gioco: TA sigla automobilistica di Taranto, AN sigla di Ancona, NN sigla convenzionale per «nessuno», CA sigla di Cagliari.

Ciò è fondamentale agli effetti del gioco. Non possono infatti essere inserite sulla scacchiera parole che ***storpino*** il significato delle parole già composte, come non sono ammessi incontri o incroci di parole senza senso o sigle e abbreviazioni non riconosciute nell'appendice.

Nel caso citato, l'autore della parola STANCO, totalizza ***anche*** l'intero puteggio di TA, AN, NN e CA.

Vocaboli ammessi

6 Sono ammesse tutte le sigle e le parole italiane di almeno due lettere di uso corrente (comprese le accentate) e quelle contemplate da qualsiasi Vocabolario della lingua italiana e tutti gli acronimi social come alcuni esempi riportati nell'**Appendice** (p. 4).

7 Sono ammesse tutte le parole straniere di uso corrente e contemplate dal Vocabolario che avete deciso di utilizzare.

8 Un qualsiasi Vocabolario serve anche per un eventuale controllo circa l'esatta grafia delle parole e circa le voci meno comuni.

9 Sono pure ammesse (oltre agli articoli, ai pronomi, alle preposizioni semplici e articolate, alle particelle pronominali, ecc.) tutte le forme verbali previste dalla lingua italiana moderna, comprese quelle con prefissi e suffissi regolari, come ad es.
RIABBAIARE,
ANDIAMOCENE,
PRENDETELI,
FACCIAMOGLIELA,
PREAVVERTITECI,
PARTENDOSENE, ecc.

Vocaboli non ammessi

10 Non sono ammesse le voci arcaiche, letterarie, poetiche o dialettali, né i diminutivi, gli accrescitivi, i peggiorativi e i vezzeggiativi, salvo quelli elementari.

11 Non sono ammessi i nomi propri, né i cognomi di nessun genere o natura, né i nomi geografici né quelli storici o mitologici, né i termini strettamente tecnici o scientifici (formule chimiche, fisiche, matematiche, ecc.).

I casi di contestazione

12 In caso di contestazione d'una parola, si decide a maggioranza. Fra due soli giocatori, decide il Vocabolario; fra quattro, il giocatore interessato si astiene.

13 Quando una parola viene respinta a maggioranza perché errata o inammissibile, il giocatore interessato può ricomporne una nuova, purché il tempo-clessidra (vedi art. **20**) glielo consenta, ritirando dalla scacchiera le lettere già deposte. In caso contrario perde la mano, ritira egualmente le lettere e segna zero sulla colonna del proprio punteggio.

14 Se un giocatore compone una parola errata o viziata da una svista ortografica o comunque inammissibile e nessuno degli altri giocatori se ne avvede prima che la mano sia passata al giocatore di sinistra, la parola è automaticamente convalidata. A meno che l'errore non alteri le regole fondamentali del gioco; in quest'ultimo caso le lettere sbagliate vengono eliminate dalla scacchiera e rimesse nel sacchetto, ma il giocatore «colpevole» non perde il suo punteggio.

Le caselle speciali

15 Sulla scacchiera figurano caselle variamente colorate, recanti le scritte
2L (DUE VOLTE LA LETTERA),
3L (TRE VOLTE LA LETTERA),
2P (DUE VOLTE LA PAROLA),
3P (TRE VOLTE LA PAROLA).
Ogni lettera raddoppia o triplica il proprio punteggio se viene collocata sulla relativa casella. Per raddoppiare o triplicare il punteggio totale della parola, basta che una delle lettere della parola stessa copra la casella recante la relativa indicazione.

16 Il giocatore che copre con una parola (anche composta in mani successive) due caselle speciali 2P (DUE VOLTE LA PAROLA), moltiplica per 4 il punteggio totale della parola stessa. Chi copre con una sola parola (anche composta in mani successive) due caselle 3P (TRE VOLTE LA PAROLA), moltiplica per 9 il punteggio totale della parola stessa.

Uso della clessidra

17 Ogni giocatore dispone per ogni mano di due tempi-clessidra, cioè in totale di due minuti. Allo scadere del primo minuto la clessidra viene capovolta dal giocatore interessato o da uno qualunque degli altri giocatori. Composta la propria parola nel tempo utile (cioè entro due minuti), il giocatore passa la clessidra al giocatore di sinistra.

Il conteggio dei punti, come già detto all'art. **5**, non va incluso nel tempo-clessidra.

18 Il giocatore che non sia riuscito a comporre alcuna parola entro il tempo-clessidra passa la mano e sulla colonna del suo punteggio viene segnato zero.

19 Qualora il giocatore componga la propria parola prima che il tempo-clessidra sia scaduto, le frazioni di minuto superstiti tornano a vantaggio del giocatore di sinistra, al quale la clessidra stessa viene passata.

20 Nel caso di eventuali contestazioni circa la parola inserita sulla scacchiera, la clessidra, se il tempo non è ancora scaduto, viene posta orizzontalmente sul tavolo, perché ne sia interrotto il funzionamento, a vantaggio del giocatore di turno.

Lo Scarabeo volante

21 Il gioco comprende due Scarabei (o «matte»). Lo Scarabeo prende il posto d'una qualsiasi delle lettere elencate in questo regolamento, assumendone di volta in volta il valore. Ed è chiamato «volante» perché ogni giocatore, al proprio turno, può prelevarlo dalla scacchiera, previa sostituzione della lettera rappresentata dallo Scarabeo stesso, e utilizzarlo quando meglio gli piaccia.

22 Chi al termine della partita si trovi ancora in possesso di uno o due Scarabei, subisce le penalità previste dall'art. **30**.

Cambio eventuale delle lettere-pedine

23 Il giocatore al quale siano toccate in sorte 8 lettere (e non meno di 8) che siano tutte vocali o tutte consonanti, senza alcuno Scarabeo, può chiedere il cambio totale delle medesime 8 lettere. In tal caso egli mostra le lettere e le introduce nel sacchetto, estraendone successivamente altre otto. Effettuato il cambio, il giocatore passa la mano, segnando zero sulla colonna del proprio punteggio.

Premi e penalità

24 Il punteggio della parola che viene per prima composta sulla scacchiera viene convenzionalmente raddoppiato.

25 Al giocatore che utilizza in una sola volta tutte le proprie otto lettere spetta, oltre al normale punteggio, un premio di 50 punti.

26 Al giocatore che utilizza in una sola volta sette lettere spetta un premio di 30 punti.

27 Al giocatore che utilizza in una sola volta sei lettere spetta un premio di 10 punti.

28 Al giocatore che compone in una sola volta la parola SCARABEO (al singolare o al plurale) spetta un premio di 100 punti.

29 Tutti i premi contemplati dagli art. **25**, **26**, **27** e **28** sono maggiorati di 10 punti qualora la parola venga composta senza l'uso dello Scarabeo volante.

30 Il giocatore che al termine della partita (vedi art. **33**) abbia ancora sul proprio leggio Scarabei volanti, subisce una penalità di 30 punti per ogni Scarabeo posseduto.

31 Se il giocatore omette di prelevare dal sacchetto le lettere che gli competono dopo aver composto la parola sulla scacchiera, può farlo in un tempo successivo, purché la mano non sia già tornata a lui. In quest'ultimo caso egli estrae le lettere, ma perde la mano, segnando zero sul taccuino del punteggio.

T34582-0008_20143630_BGM_EGM_Scarabeo_F23_Refresh_EIT_Triptych_IS.indd 2
3/14/23 1:10 PM