2–6

8+

SCARABEO

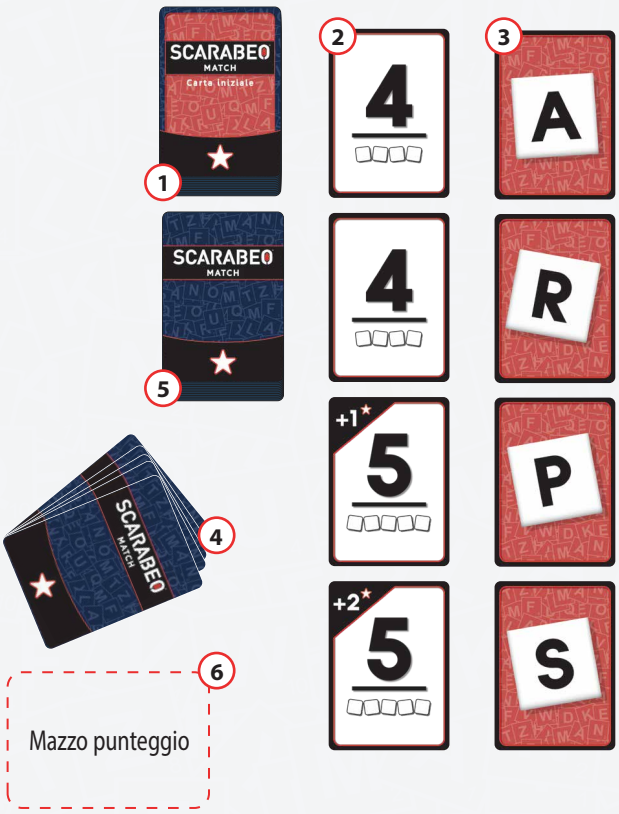
MATCH

Obiettivo

Forma parole, aggiudicati le carte e ottieni il maggior numero di ★ per vincere!

Contenuto:

25 carte Lettera iniziale • 72 carte Lettera • 15 carte Speciali
10 carte Scarabeo • 6 carte Doppio Scarabeo • 18 carte Multi-lettera
4 carte Riga


SCARABEO
MATCH
Carta iniziale
1
2
4
3
A
SCARABEO
MATCH
5
4
R
+1★
5
P
4
SCARABEO
MATCH
+2★
5
S
6
Mazzo punteggio

Preparazione

1. Mischia le carte iniziali, posiziona il numero di carte necessario al centro dell'area di gioco e rimetti le carte inutilizzate nella scatola.

   2 giocatori: 15 3-4 giocatori: 20 5-6 giocatori: 25

2. Posiziona le carte Riga in colonna. Per il gioco principale, utilizza 4, 4, 5 (+1), 5 (+2).

3. Posiziona una carta iniziale dal mazzo di carte iniziali a destra di ogni carta Riga.

4. Mischia il mazzo di carte Scarabeo e distribuisci 5 carte a ciascun giocatore.

5. Posiziona il mazzo di carte Scarabeo a portata di tutti i giocatori.

6. Ogni giocatore ha un mazzo punteggio in cui posiziona le carte guadagnate per aver completato le parole.



Carta Riga



Carta iniziale



Carta Scarabeo

Come giocare

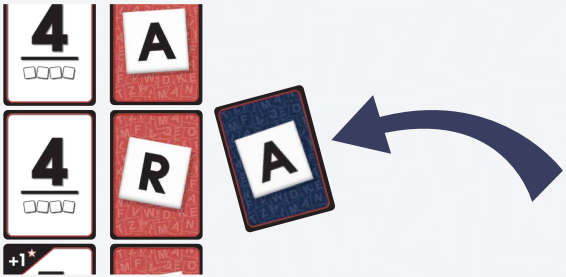
Inizia il giocatore più giovane.

A ogni turno:

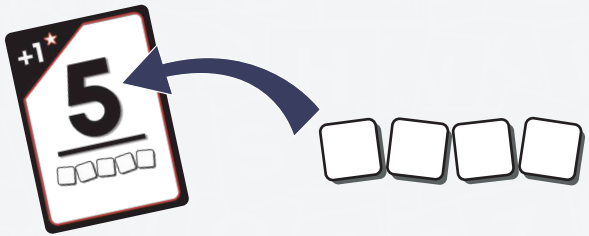
1. Esegui due azioni. Per ogni azione, puoi giocare una carta Lettera o una carta Speciale.



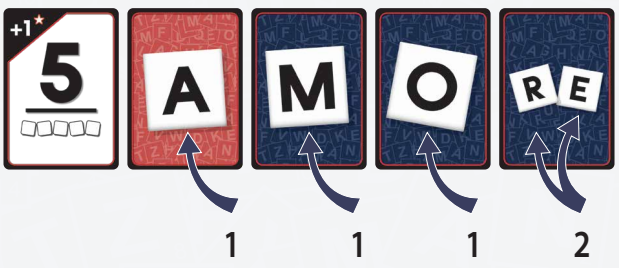
Le carte Lettera possono essere giocate in qualsiasi riga, con l'intento di formare una parola legale (vedi pag. 11).



2. Ogni carta Riga mostra il numero minimo di lettere necessarie per aggiudicarsi una parola dalla riga in questione. Le carte iniziali contano come 1 lettera.



Nota: alcune carte Lettera contengono più di una lettera. Pertanto possono consentirti di aggiudicarti una riga con un numero inferiore di carte.



3. Dopo aver giocato le carte, il giocatore di turno può aggiudicarsi tutte le carte di qualsiasi riga su cui è presente una parola completa che soddisfi i requisiti della carta Riga.



Le carte vengono girate a faccia in giù e aggiunte al mazzo punteggio personale. Ogni carta in un mazzo punteggio personale vale 1 ☆ ciascuna.

Ricorda che vincerà il giocatore con il maggior numero di ☆ !

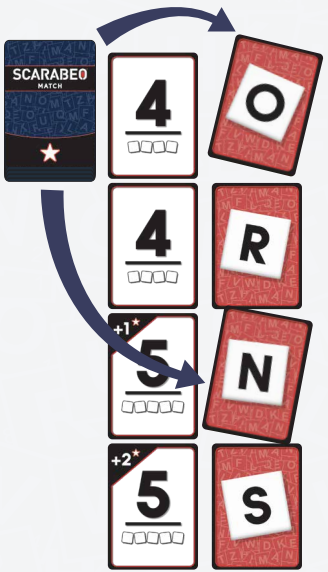


4. Raccogli i punti bonus guadagnati con le tue parole. I bonus vengono assegnati grazie al completamento di parole più lunghe o all'uso di lettere più difficili. Per ogni bonus, prendi il numero corrispondente di carte dalla cima del mazzo di carte Scarabeo e aggiungile a faccia in giù nel tuo mazzo punteggio personale. Ciascuna vale 1 ☆.



Nota: le lettere o le azioni speciali su queste carte bonus non contano. Valgono 1 ☆ ciascuna.

5. Alla fine del turno, i giocatori aggiungono una nuova carta iniziale a ogni riga vuota. Quindi, se hanno meno di 5 carte in mano, ne pescano altre dal mazzo di carte Scarabeo fino ad averne di nuovo 5.



6. Il gioco passa al giocatore successivo in senso orario.

Carte Speciali

Le carte Speciali possono essere giocate durante il turno al posto di una carta Lettera.

Aggiudicati una riga (senza bonus)
Puoi aggiudicarti tutte le carte Lettera (inclusa la carta iniziale) di una determinata riga. Tuttavia, non ricevi i bonus che verrebbero assegnati dalla carta Riga o da una carta Lettera.



Pesca 5 carte
Puoi pescare 5 carte dalla cima del mazzo Scarabeo. Nota: se concludi il tuo turno con più di 5 carte in mano, non pescare altre carte quando finisci il turno.



2 azioni aggiuntive
Guadagni due azioni aggiuntive durante il tuo turno. Queste azioni ti consentiranno di giocare più carte Lettera o carte Speciali rispetto a un turno normale.



Da sapere

Tessere Scarabeo

Le tessere Scarabeo sono dei jolly e possono essere utilizzate al posto di qualsiasi lettera. Rimangono jolly finché sono in gioco, a condizione che continuino a formare parole legali con le carte Lettera a seguire.



Cambio mano

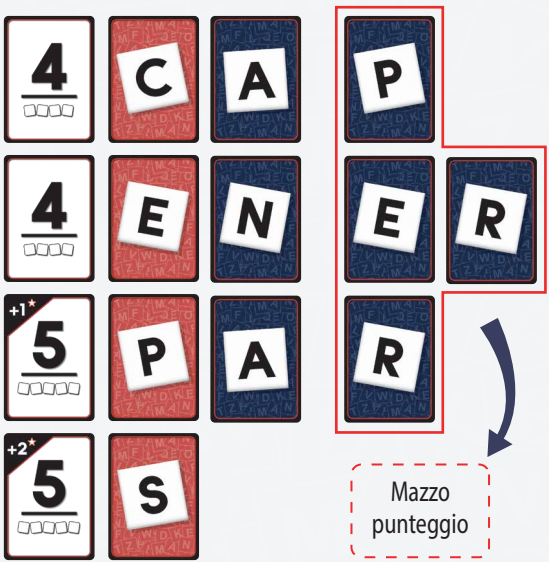
All'inizio del turno, un giocatore può scegliere di scartare tutte le carte dalla propria mano e di sostituirle con 5 nuove carte del mazzo di carte Scarabeo. Sostituire l'intera mano di carte pone fine al turno del giocatore.

Nessuna carta da giocare?

Ogni giocatore deve effettuare almeno un'azione nel proprio turno. Se non è in grado di farlo, deve sostituire la mano e terminare il turno.

Parole crociate

I giocatori possono aggiudicarsi anche le carte in verticale! Le parole verticali devono essere lunghe almeno tre lettere. Quando si aggiudicano una parola verticale, prelevano le carte in verticale E tutte le carte a destra della colonna in questione.



Contestazioni

Se hanno dubbi sulla validità di una parola che si sta formando, gli altri giocatori possono contestare le giocate o le rivendicazioni del giocatore di turno. Il giocatore contestato deve specificare la parola che intende formare. Se la contestazione va a buon fine, l'autore si aggiudica tutte le carte contestate sul tavolo. Se invece la giocata è corretta, il giocatore di turno guadagna altre tre carte Scarabeo dal mazzo, in aggiunta a eventuali carte rivendicate.

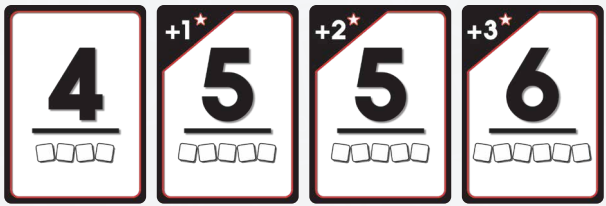
Fine della partita

Quando viene giocata l'ultima carta iniziale, ogni altro giocatore ha un turno aggiuntivo per giocare nelle righe. Ogni giocatore calcola il proprio punteggio. Vince il giocatore con il maggior numero di ☆ !

Gioca di nuovo!

Ora che sai come giocare a Scarabeo Match, mescola le carte e gioca di nuovo! Ogni carta Riga ha un diverso requisito minimo di lettere sul retro.

Vuoi giocare più velocemente, creare parole più brevi o vuoi metterti alla prova per creare parole più lunghe? Puoi personalizzare il gioco girando le carte Riga a piacimento!



Carte Riga



4 = 2
5 (+1) = 1
5 (+2) = 1

Carte Lettera iniziale



A = 2
C = 3
D = 2
E = 2
I = 2
L = 1
M = 1
N = 1
O = 2
P = 3
R = 1
S = 3
T = 2

Carte Lettera



A = 6
B = 2
C = 4
D = 2
E = 6
F = 3
G = 2
H = 1
I = 6
J = 1
K = 1
L = 3
M = 3
N = 3
O = 6
P = 2
Q = 1
R = 4
S = 4
T = 4
U = 2
V = 2
W = 1
X = 1
Y = 1
Z = 1

Carte Multi-lettera



ANO= 1
ATO = 2
CO = 2
IN = 2
ITO = 1
LA = 1
NT = 2
ON = 2
ONE = 1
RA = 2
RE = 2

Carte Scarabeo



=10
= 6

Carte Speciali



Pesca 5 carte = 5
Aggiudicati una riga = 5
2 azioni aggiuntive = 5

©2025. TM ©SPIN MASTER LTD. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.
DISTRIBUITO DA: SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151, 1043 GR AMSTERDAM, NL • WWW.SPINMASTERGAMES.COM

Visita www.spinmaster.com/packaging/Italy per il corretto smaltimento dell'imballo.

PRODOTTO IN CINA

WWW.SPINMASTER.COM

T50720_0001_20155176_IS_EIT_R3

Country of Origin - Placement

Factory according to production country to print Country of Origin (COO)
If corresponding country is not in below, contact Spin Master to provide translation

China	Vietnam	India	Mexico
PRODOTTO IN CINA	PRODOTTO IN VIETNAM	PRODOTTO IN INDIA	PRODOTTO IN MESSICO

Spain	Indonesia	Netherlands
PRODOTTO IN SPAGNA	PRODOTTO IN INDONESIA	PRODOTTO NEI PAESI BASSI

