



SCRABBLE®

O JOGO DE PALAVRAS CRUZADAS

CLÁSSICO

CONTEÚDO

- 1 saquinho para as peças
- 4 suportes de peças
- 120 peças de letras
- 1 tabuleiro frente e verso

PEÇAS DE LETRAS

São 117 peças do alfabeto com a pontuação indicada pelo número ao lado de cada letra.

Há também três peças em branco - sem pontuação - que podem ser usadas como qualquer letra que o jogador queira usar. Uma vez jogada, a letra que a peça representa não poderá ser alterada durante o mesmo jogo.

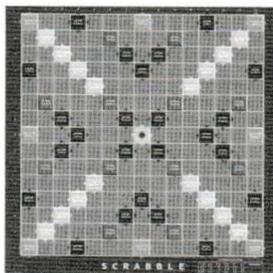
PREPARAÇÃO

Abra o lado Scrabble® do tabuleiro no meio da área de jogo.

Coloque todas as peças dentro do saco. Para determinar quem começa, cada jogador deve tirar uma peça do saco. Aquele que tirar a letra mais próxima da letra A joga primeiro. (Uma peça em branco ganha do 'A'.) Coloque as peças novamente no saco quando terminar.

Em sua vez, cada jogador deve pegar sete peças novas e colocá-las em seu suporte. Todos agora estão prontos para jogar. O jogo deve rodar no sentido horário.

Utilize papel e caneta para marcar os pontos.



REGRAS DO JOGO

Colocando a primeira palavra

O primeiro jogador deve combinar duas ou mais peças para formar uma palavra no tabuleiro, que possa ser lida na horizontal ou vertical, com uma peça passando pelo quadrado do meio (estrela). Não é permitido formar palavras na diagonal.

Para marcar os pontos, some os valores nas peças, além de valores premium quando a palavra passar por uma casa premium.

Por Exemplo

Se o jogador 1 tiver **G₄ R₁ A₁ I₁ T₁ O₁ P₂** em seu suporte e jogar: **G₄ R₁ A₁ T₁ O₁**.



Neste caso, o G marca 4 e os pontos são dobrados para 8, já que ele está posicionado em um quadrado de pontuação dobrada, R vale 1; A vale 1; T vale 1; O vale 1 = **12**.
Observação: O quadrado central conta como um quadrado de palavra dobrada, ou seja, a pontuação total é dobrada para **24** pontos.

No final, fale sua pontuação para quem estiver marcando.
No final de cada jogada, compre a mesma quantidade de peças que você jogou, de forma a manter sete peças no suporte.

A vez do próximo jogador

O segundo jogador e cada jogador seguinte joga adicionando uma ou mais peças àquelas já colocadas no tabuleiro, formando mais palavras de duas ou mais letras. Um jogador pode escolher passar a vez ou trocar de peças.

Todas as peças usadas nesta rodada e em rodadas posteriores devem estar dispostas em uma linha contínua, na horizontal ou vertical.

Caso uma letra esteja encostando em outra letra da linha adjacente, elas devem formar palavras completas, como na palavras cruzadas.

Você não pode adicionar peças a várias palavras ou formar novas palavras em partes diferentes do tabuleiro na mesma jogada.

Você marca a pontuação completa para TODAS as palavras formadas ou modificadas em sua jogada. Caso mais de uma palavra seja formada em uma só jogada, as letras em comum são contadas (com seu valor premium completo, caso sejam quadrados premium) na pontuação de cada palavra.

Casas premium do tabuleiro

Existem quadrados premium especiais no tabuleiro, os quais atribuem valores bônus na pontuação. Estes valores estão impressos no tabuleiro.

Caso uma palavra cruze quadrados de letras e de palavras premium, todos os valores bônus das letras devem ser somados antes que o valor total da palavra seja dobrado ou triplicado.

Os pontos bônus dos quadrados premium apenas se aplicam na vez em que as peças são colocadas neles.

Quando uma peça em branco é colocada sobre um quadrado de palavra dobrada ou triplicada, a soma das peças da palavra deve ser dobrada ou triplicada, não importa que a peça em branco não tenha qualquer valor de pontos. Ao colocar a peça em branco sobre um quadrado de letra dobrada ou triplicada, seu valor continua sendo zero.

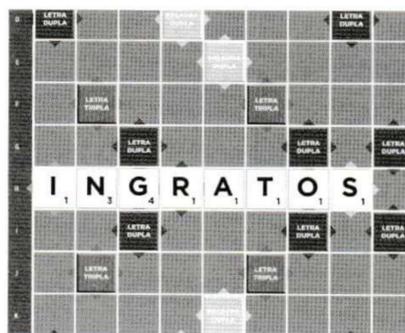
COMO JOGAR A BRINCADEIRA DAS PALAVRAS

Existem cinco formas diferentes de formar novas palavras:

1. Adicionando uma ou mais peças ao começo OU fim de uma palavra já formada no tabuleiro, ou no começo E no fim da mesma.

Por Exemplo

GRATOS se torna INGRATOS.

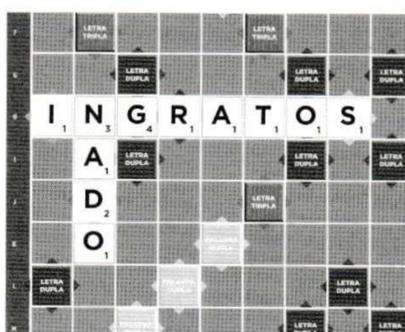


O I está num quadrado de palavra tripla, então a pontuação é $13 \times 3 = 39$. A letra dupla embaixo do R e a palavra dupla do quadrado central não contam.

2. Colocar uma palavra nos ângulos retos de uma palavra que já está no tabuleiro. A nova palavra deve usar uma das letras da palavra já formada.

Por Exemplo

Adicionando ADO após um N já existente formando a palavra NADO.



NADO marca 11.
(N₃, A₁, D₂ x3, O₁)
Total $3 + 1 + (2 \times 3) + 1 = 11$

3. Colocando uma palavra completa paralelamente a uma palavra já formada, de forma que as peças adjacentes também formem palavras completas.

Por Exemplo

Adicionando DA também forma DO e AS.



A jogada DA marca
 $(2 \times 2) + 1 = 5$,
 DO marca
 $(2 \times 2) + 1 = 5$,
 AS marca $1 + 1 = 2$.
 Total $5 + 5 + 2 = 12$

Neste exemplo, mais de uma palavra é formada na mesma jogada e cada uma delas pontua. As letras em comum são contadas (com seu valor premium completo, caso sejam quadrados premium) na pontuação de cada palavra.

4. A palavra nova também pode adicionar uma letra numa palavra existente.

Por Exemplo

A palavra FALSA é formada com o S, que unido a GRATO forma a nova palavra GRATOS.



GRATOS marca **9**,
 em FALSA, o L e o A estão
 sobre um quadrado de letra
 dupla, portanto os pontos
 da palavra FALSA totalizam
 $F4 + A1 + (L2 \times 2) + S1 + (A1 \times 2)$
 $= 12$ pontos.

5. A última variação seria criar uma "ligação" entre duas ou mais letras de duas palavras que estejam paralelas no tabuleiro (isto só é possível após a quarta jogada).

Por Exemplo

Colocando POD, ID e O passando por um R e um A de outras palavras que já estavam no tabuleiro para formar PODRIDÃO.



PODRIDÃO vale **11** pontos.
 A palavra é então triplicada
 para **33**,
 e triplicada novamente,
 resultando em **99** pontos!

Algumas vezes, a mesma palavra passa por dois quadrados de palavra dupla. Neste caso, a pontuação é dobrada e depois redobrada - quadruplicando a pontuação total da palavra; ou triplicada e retriplicada no caso de palavra tripla - o que resulta num total de 9 vezes o valor da palavra!

Trocando peças

Você pode usar a sua vez para substituir uma ou todas as peças no seu suporte. Mas deve terminar todas as jogadas com 7 peças. A troca conta como sua jogada.

Passando a vez

Você pode decidir passar sua vez, podendo ou não formar uma palavra (caso todos os jogadores passem duas vezes em seguida, o jogo termina).

Palavras permitidas

São permitidas todas as palavras existentes no dicionário, com exceção das que começam por letra maiúscula (nomes próprios), abreviaturas, prefixo e sufixos, bem como qualquer palavra que leve apóstrofo ou hífen na sua composição, e palavras que promovem o ódio e a discriminação.

Uma vez que uma peça tenha sido colocada no tabuleiro, ela não poderá mais ser movida, a não ser que a palavra seja contestada e não esteja valendo.

Contestando palavras

Uma palavra pode ser contestada por outro jogador, depois de ter verificado um dicionário sobre o qual todos tenham concordado previamente. Se a palavra desafiada não for aceitável, o jogador deve remover as peças que acabou de jogar e perde a vez. Se a palavra desafiada for válida, a palavra relevante permanecerá e dez pontos serão descontados do jogador que a desafiou.

OBSERVAÇÃO: Não é permitido usar um dicionário ou referência durante o jogo para procurar palavras que possam ser formadas com suas peças.

Bônus de 50 pontos

Quem conseguir jogar as sete peças em uma só jogada ganha um bônus de 50 pontos, além dos pontos ganhos com a palavra formada. Estes 50 pontos devem ser somados DEPOIS de dobrar ou triplicar a pontuação de uma palavra.

Final do jogo

O jogo acaba quando

- todas as peças tenham sido compradas e um dos jogadores não tenha mais peças
- quando todas as jogadas possíveis tenham sido feitas
- todos os jogadores tenham passado a vez duas vezes em seguida

Depois de somar todos os pontos, é preciso subtrair da pontuação todas as peças que sobraram com um jogador. Caso um jogador não tenha mais peças, é preciso somar o valor das peças de todos os outros jogadores na sua pontuação.

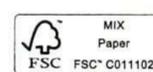
Ex: caso o jogador 1 tenha um X e um A em seu suporte no final do jogo, serão subtraídos 9 pontos de sua pontuação final. Um jogador que tenha usado todos as suas peças soma estes 9 pontos na sua pontuação final.

O jogador com o maior número de pontos ganha!

ESCLARECIMENTOS DE REGRAS

- A mesma palavra pode ser jogada duas vezes num mesmo jogo.
- É permitido formar plurais.
- Os pontos bônus dos quadrados premium apenas se aplicam na vez em que as peças são colocadas neles.
- Quando um jogador utiliza todas suas peças e não tiver mais nenhuma peça dentro do saco, o jogo acaba. Em alguns jogos, nenhum jogador consegue usar todas as peças. Neste caso, o jogo continua até que todas as jogadas possíveis tenham sido feitas. Caso alguém não consiga fazer uma jogada, passa a vez.

Adultos, visitem-nos em www.facebook.com/scrabble.



HXW07-ZG70_BB1 MO

©2023 Mattel. SCRABBLE® and SCRABBLE tiles, including S1 tiles, are trademarks of Mattel. SCRABBLE® e peças SCRABBLE, incluindo peças S1, são marcas registradas da Mattel. Mattel do Brasil Ltda. - CNPJ : 54.558.002/0001-20 - Rua Verbo Divino, 1488 - 2º. Andar - 04719-904 - Chácara Santo Antônio - São Paulo - SP - Brasil. Serviço de Atendimento ao Consumidor: Contato: <https://faleconosco.mattel.com.br/Contato>. E-mail: sac.matteldobrazil@mattel.com.



SCRABBLE®

O JOGO DE PALAVRAS CRUZADAS



Neste jogo cooperativo, os jogadores devem trabalhar juntos para concluir desafios de palavras enquanto aprendem as regras básicas do Scrabble®!

CONTEÚDO

- 1 saquinho para as peças
- 4 suportes de peças
- 56 cartas (50 Cartas de Metas e 6 Cartas Auxiliares)
- 120 peças de letras
- 1 tabuleiro frente e verso

OBJETIVO

Trabalhem em equipe para concluir 20 Cartas de Metas antes do jogo terminar.

O TABULEIRO

O lado Scrabble® Colaborativo do tabuleiro tem diversas "casas premium" de cores diferentes. Algumas Cartas de Metas pedirão que você forme palavras sobre uma casa premium de uma determinada cor.



AS PEÇAS DE LETRAS

T Há 117 peças de letras com seus pontos marcados nos cantos. Algumas Cartas de Metas pedirão que você forme uma palavra usando uma letra com um determinado valor de pontos.

■ Há também peças em branco, que podem ser usadas no lugar de qualquer letra. Mas, uma vez que você jogar uma peça em branco, a letra que ela representa não poderá mudar.

PREPARAÇÃO

Abra o lado Scrabble® Colaborativo do tabuleiro no meio da área de jogo.

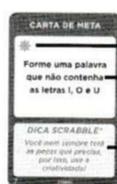
Retire as 6 Cartas Auxiliares do baralho e as disponha viradas para cima ao lado do tabuleiro.



Carta Auxiliar

Embaralhe as cartas restantes do baralho (as Cartas de Metas) e distribua uma pilha de 20 cartas ao lado do tabuleiro. Esta é a pilha de compras. Coloque as cartas que sobrem dentro da caixa. Elas não serão usadas durante o jogo.

Jogadores iniciantes: Para uma partida mais fácil, use as 20 cartas marcadas com o símbolo de iniciante.



Símbolo de Iniciante — ★

Meta

Dicas em cada carta ensinam as regras básicas do Scrabble® clássico

Carta de Meta

Vire as três primeiras Cartas de Metas e as disponha lado a lado, junto à pilha de compras. Essas são as **metas atuais**. Deixe um espaço para colocar as **Cartas de Metas concluídas**.

Coloque todas as peças de letras no saquinho. Um por vez, cada jogador deve comprar sete peças e colocá-las em seus suportes.

Depois de analisar as metas atuais, decida quem começará o jogo.

COMO JOGAR

O que é um jogo cooperativo?

Scrabble® Colaborativo é um jogo cooperativo, ou seja, você ganha ou perde em grupo. Todos devem trabalhar juntos para concluir as 20 Cartas de Metas antes do fim do jogo.

Nesse caso, todos devem jogar de forma que ajudará os outros jogadores a concluírem as metas. Por exemplo, se uma das Cartas de Metas atuais for "Forme uma palavra sobre uma casa premium vermelha", você pode formar uma palavra longa para ajudar o próximo jogador a alcançar uma casa premium vermelha. As informações que você pode compartilhar são limitadas:

- Você não pode mostrar as letras em seu suporte para os outros jogadores.
- Você não pode mencionar quais letras tem ou não em seu suporte.

Como concluir as metas

Cada Carta de Meta contém uma tarefa que você precisa concluir formando uma palavra de forma específica.

Por exemplo: "Jogue em uma casa na borda do tabuleiro" ou "Forme uma palavra na horizontal".

Às vezes, você conseguirá concluir mais de uma meta de uma só vez. Usando o exemplo acima, você poderia concluir ambas as metas, formando uma palavra na horizontal que passasse sobre uma casa na borda do tabuleiro.

Cada palavra formada deve concluir uma ou mais Cartas de Metas atuais. Coloque as Cartas de Metas concluídas em uma pilha de metas concluídas. Substitua essas cartas por novas cartas da pilha de compras. Deve sempre haver três Cartas de Metas atuais dispostas perto do baralho.

Caso não consiga concluir uma meta, você deve usar uma **Carta Auxiliar** (veja a próxima coluna).

Caso não consiga concluir uma Carta de Meta e não houver mais Cartas Auxiliares, o jogo termina com uma derrota.

Como jogar a primeira palavra

O primeiro jogador deve combinar duas ou mais peças para formar uma palavra que conclua uma ou mais Cartas de Metas atuais e colocar suas peças no tabuleiro no sentido horizontal ou vertical, nunca na diagonal, com uma das peças sobre a casa com estrela, no centro do tabuleiro.

Não é possível marcar pontos apenas formando palavras. Algumas metas fazem referência ao valor de pontos das letras, mas, fora isso, os valores das peças não são usados no Scrabble® Colaborativo. A única "pontuação" com a qual você precisa se preocupar são quantas Cartas de Metas foram concluídas.

Ao final de cada rodada, compre o número de peças jogadas a fim de ter sempre sete peças em seu suporte e substitua quaisquer Cartas de Metas concluídas.

Vez do próximo jogador

O segundo jogador, e os jogadores depois dele, deve adicionar uma ou mais peças àquelas já no tabuleiro. As peças adicionadas devem formar palavras novas, com no mínimo duas letras, e concluir uma ou mais Cartas de Metas atuais.

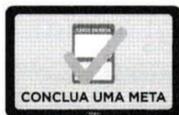
Todas as peças usadas nesta rodada e em rodadas posteriores devem estar dispostas em uma linha contínua, na horizontal ou vertical.

Se as letras ficarem ao lado de outras letras do tabuleiro, elas devem formar palavras completas, no estilo de palavras cruzadas.

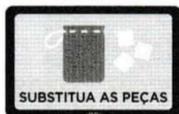
Cartas Auxiliares

As Cartas Auxiliares fornecem alguns benefícios e permitem que você desempenhe ações especiais que podem ajudar você ou outro jogador. Cada Carta Auxiliar só pode ser usada uma vez e deve ser retirada do jogo logo em seguida. Caso consiga formar uma palavra que conclua uma ou mais Cartas de Metas depois de usar a Carta Auxiliar, você pode formar tal palavra normalmente. Caso contrário, a sua vez acaba.

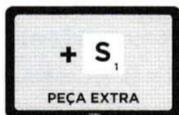
Há **seis** Cartas Auxiliares diferentes:



Conclua uma Meta: Escolha uma Carta de Meta virada para cima e coloque-a na pilha de metas concluídas, como se já tivesse concluído essa meta. Depois, substitua a carta por uma carta nova.



Substitua as peças: Substitua uma ou todas as peças em seu suporte. Primeiro, separe as peças em seu suporte que você gostaria de substituir. Depois, compre o mesmo número de peças novas do saquinho e coloque-as em seu suporte. Por fim, coloque as peças separadas dentro do saquinho.



Peça extra: Cada jogador deve comprar uma oitava peça e colocá-la em seu suporte. Ao fim da sua vez, os jogadores devem comprar até terem apenas sete peças.



Peça em branco: Vire uma das peças em seu suporte. Essa peça contará como uma peça em branco até o fim do jogo.



Atualize as Metas: Coloque todas as Cartas de Metas atuais na parte de baixo do baralho e as substitua por cartas novas.



Troque as peças: Escolha quantas peças quiser de seu suporte e coloque-as sobre a mesa, viradas para cima, para que todos possam vê-las. Os outros jogadores deverão decidir quais peças cada um deles quer, e trocar essas peças pelas peças nos suportes deles. Todas as peças colocadas sobre a mesa **devem** ser trocadas. Mostre as peças que receber dos outros jogadores antes de colocá-las em seu suporte.

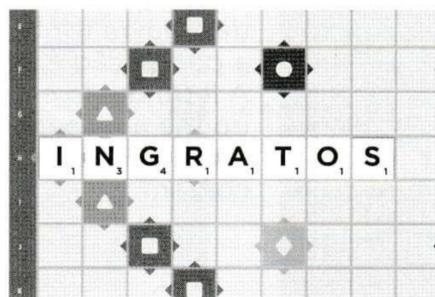
Como formar palavras

Há **cinco formas diferentes** de formar novas palavras:

1. Coloque uma ou mais peças no início ou final de uma palavra no tabuleiro, ou no início e no final daquela palavra.

Por exemplo

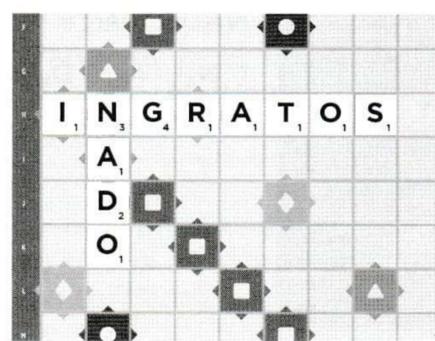
GRATOS se torna INGRATOS.



2. Coloque uma palavra em ângulos retos em relação a outra palavra que já está no tabuleiro. A nova palavra deve usar uma das letras de uma palavra que já está no tabuleiro.

Por exemplo

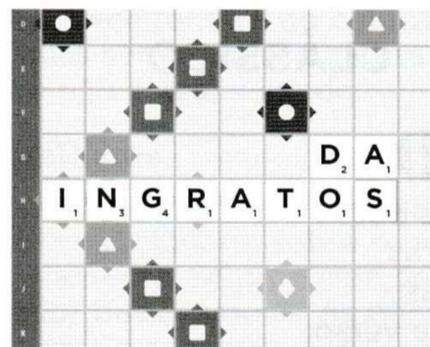
Adicionando ADO após um N já existente formando a palavra NADO.



3. Coloque uma palavra completa paralela a uma palavra já formada para que as letras adjacentes também formem palavras completas.

Por exemplo

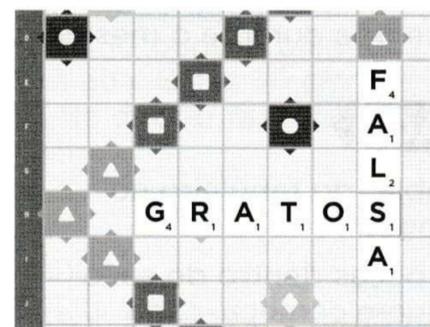
Adicionando DA também forma DO e AS.



4. Coloque uma nova palavra que adicione uma letra a uma palavra existente no tabuleiro.

Por exemplo

A palavra FALSA é formada com o S, que unido a GRATO forma a nova palavra GRATOS.



5. Faça "uma ponte" com duas ou mais letras de palavras paralelas no tabuleiro.

Por exemplo

Colocando POD, ID e O passando por um R e um A de outras palavras que já estavam no tabuleiro para formar PODRIDÃO.



Palavras permitidas

Como no Scrabble® clássico, você pode formar qualquer palavra listada em um dicionário de língua portuguesa padrão, exceto aquelas apenas escritas com inicial maiúscula, abreviações, prefixos e sufixos, palavras que exigem apóstrofes e hifens, e palavras reconhecidas como discurso de ódio.

FIM DO JOGO

O jogo termina de duas maneiras:

- Se todas as 20 Cartas de Metas forem concluídas, todos ganham!
- Se não conseguir concluir uma Carta de Meta na sua vez e acabarem as Cartas Auxiliares, todos perdem. Tentem de novo!