

The background of the cover is a light gray color with a pattern of large, stylized, white letters and symbols, including 'R', 'O', 'M', 'A', 'S', 'T', 'E', 'R', 'S', 'C', 'I', 'E', 'N', 'T', 'I', 'A', 'E', 'M', 'P', 'I', 'R', 'I', 'A', 'M', 'I', 'N', 'T', 'E', 'L', 'L', 'I', 'G', 'E', 'N', 'T', 'I', 'A', 'M', 'I', 'N', 'T', 'E', 'L', 'L', 'I', 'G', 'E', 'N', 'T', 'I', 'A', 'M', 'I', 'N', 'T', 'E', 'L', 'L', 'I', 'G', 'E', 'N', 'T', 'I', 'A', 'M'. The letters are arranged in a grid-like pattern, with some letters appearing larger than others. The cover is framed by a dark brown border. At the corners of the border are small, dark brown icons of scarab beetles. The text 'SCARABEO' is written in large, bold, red letters with a white outline, and 'CHALLENGE' is written in smaller, white letters with a black outline below it. A registered trademark symbol (®) is located to the right of the 'O' in 'SCARABEO'.

**SCARABEO<sup>®</sup>**  
CHALLENGE



# **REGOLAMENTO**

## **Contenuto del gioco**

- Una plancia di gioco raffigurante una scacchiera con caselle di diverso tipo e valore.
- 130 tessere in legno sulle quali sono riprodotte le lettere dell'alfabeto internazionale e 2 scarabei.
- Un sacchetto in stoffa • 4 leggi in plastica.
- Un blocco di fogli segnapunti. • Una clessidra.
- Un Dizionario Garzanti Scarabeo

## **Come si gioca**

**1** Scarabeo può essere giocato da due; tre o quattro persone.

**2** Il gioco consiste nel formare sulla scacchiera, con le apposite tessere, 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** Procuratevi carta e penna. Si distribuiscono tanti leggi quanti sono i giocatori, ponendo al centro del tavolo la plancia di gioco. Le tessere si introducono nel sacchetto. Ciascun giocatore estrae a sorte una tessera dal sacchetto; inizia il gioco chi estrae la lettera alfabeticamente più alta (la più alta è la A). Se la lettera più alta estratta è identica per due o più giocatori, l'estrazione stessa viene ripetuta. Rimescolate tutte le 130 tessere nel sacchetto; il vincitore del sorteggio estrae a caso otto tessere, sistemandole sul proprio leggio; altrettanto fanno gli altri giocatori, procedendo da destra verso sinistra.

## Regole essenziali

**5** Terminata l'estrazione delle otto tessere da parte di tutti i giocatori, s'inizia la partita, collocando alla sinistra del primo giocatore la clessidra segna-tempo. Il primo giocatore, entro i limiti di tempo specificati dagli articoli 17, 18, 19 e 20, deve disporre sulla scacchiera la parola ideata (una sola parola) in senso orizzontale o verticale, in modo che una delle lettere copra la sagoma dello Scarabeo che si trova esattamente al centro della plancia di gioco.

Supponiamo che egli componga la parola CONTARE. Nel deporre sulle caselle della scacchiera le tessere, egli sommerà ad alta voce il valore numerico di ciascuna lettera, nel nostro caso: 1 (C), + 1 (O) = 2, + 2 (N) = 4, + 1 (T) = 5, + 1 (A) = 6, + 1 (R) = 7, + 1 (E) totale

8. Questo punteggio, maggiorato in base alle norme degli art. 15, 16, 24, 25, 26, 27, 28, 29, viene segnato sul foglio segnapunti 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 giocatore di sinistra, mentre il primo giocatore preleva subito dal sacchetto tante tessere quante ne ha giocate (nel nostro caso 7), in modo da avere sempre sul leggio 8 tessere.

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.

Poniamo che la scacchiera (senza tenere conto delle caselle speciali) risulti come indicato nell'immagine.

								<b>P<sub>3</sub></b>
								<b>R<sub>1</sub></b>
		<b>C<sub>1</sub></b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>N<sub>2</sub></b>	<b>T<sub>1</sub></b>	<b>A<sub>1</sub></b>	<b>R<sub>1</sub></b>	<b>E<sub>1</sub></b>
		<b>A<sub>1</sub></b>				<b>N<sub>2</sub></b>		<b>T<sub>1</sub></b>
		<b>N<sub>2</sub></b>				<b>D<sub>4</sub></b>		<b>E<sub>1</sub></b>
		<b>N<sub>2</sub></b>				<b>R<sub>1</sub></b>		<b>S<sub>1</sub></b>
		<b>A<sub>1</sub></b>				<b>A<sub>1</sub></b>		<b>A<sub>1</sub></b>

								<b>P<sub>3</sub></b>	
								<b>R<sub>1</sub></b>	
		<b>S<sub>1</sub></b>	<b>C<sub>1</sub></b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>N<sub>2</sub></b>	<b>T<sub>1</sub></b>	<b>A<sub>1</sub></b>	<b>R<sub>1</sub></b>	<b>E<sub>1</sub></b>
		<b>T<sub>1</sub></b>	<b>A<sub>1</sub></b>				<b>N<sub>2</sub></b>		<b>T<sub>1</sub></b>
		<b>A<sub>1</sub></b>	<b>N<sub>2</sub></b>				<b>D<sub>4</sub></b>		<b>E<sub>1</sub></b>
		<b>M<sub>2</sub></b>	<b>N<sub>2</sub></b>				<b>R<sub>1</sub></b>		<b>S<sub>1</sub></b>
		<b>P<sub>3</sub></b>	<b>A<sub>1</sub></b>				<b>A<sub>1</sub></b>		<b>A<sub>1</sub></b>
		<b>A<sub>1</sub></b>							

Quattro parole sono già state scritte nei turni di gioco precedenti e il giocatore di turno può limitarsi a modificare una delle parole precedenti. Ad esempio, potrebbe 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 il giocatore abbia modificato CONTARE in SCONTARE. Il giocatore successivo potrebbe inserire la parola STAMPA, agganciandosi alla S di SCONTARE. La scacchiera apparirebbe ora come indicato nella figura a pag. 3. La parola composta è valida perché le lettere che la compongono danno vita, con quelle già presenti, a sigle valide: TA (Taranto), AN (Ancona), MN (Mantova), PA (Palermo). Questa è una regola fondamentale del gioco. Non è infatti permesso inserire lettere 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 (un elenco di tutte queste sigle e/o abbreviazioni è riportato alla fine di questo regolamento). Nel caso illustrato, il giocatore totalizzerebbe non solo il punteggio ottenuto con la parola STAMPA, ma anche quello ottenuto con tutte le sigle.

## **Vocaboli ammessi**

**6** Sono ammesse tutte le parole della lingua italiana di almeno due lettere di uso corrente (comprese le accentate) e alcune parole straniere, limitatamente a quelle formate da un solo vocabolo, presenti sul Vocabolario Garzanti Scarabeo allegato nella confezione.

**7** Sono ammesse anche le sigle contenute in appendice a questo regolamento.

**8** Non sono ammesse le parole straniere composte, contraddistinte dal segno “-” (per esempio “baby-sitter” è parola composta, quindi non valida).

**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, nè 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, nè i nomi geografici nè quelli storici o mitologici, nè i termini strettamente tecnici o scientifici (formule chimiche, fisiche, matematiche, ecc.). Le parole straniere non sono declinabili, quindi non è possibile scriverle al plurale (per esempio: la parola “killer” è ammessa, mentre non sarebbe ammessa “killers”).

### **I casi di contestazione**

**12** In caso di contestazione d’una parola, fa fede quanto riportato sul Vocabolario Garzanti Scarabeo. Qualsiasi parola non contemplata in questo vocabolario è da considerare non valida.

**13** Quando una parola viene respinta perchè errata o inammissibile, il giocatore interessato può ricompone una nuova, purché il tempo-classesidra (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 circa. Il giocatore seduto alla destra del giocatore di turno ha il compito di girare la clessidra allo scadere del primo minuto. Se si dimentica di farlo qualsiasi altro giocatore può farglielo notare e girare la clessidra. Composta la propria parola nel tempo utile (cioè entro due minuti), il giocatore passa la clessidra al giocatore di sinistra. La fase di conteggio dei punti, come già detto all'art. 5, non va inclusa 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 tessere con il simbolo dello Scarabeo. Queste tessere sono dei “jolly” e possono essere utilizzate al posto di qualsiasi delle lettere elencate a fianco della scacchiera, assumendone di volta in volta il valore. Ogni giocatore, al proprio turno, può prelevare una di queste tessere precedentemente posizionate dalla scacchiera, previa sostituzione della lettera rappresentata, e farla “volare” sul proprio leggio in modo da poterla utilizzare al posto di qualsiasi lettera gli faccia comodo e in qualsiasi turno.

**22** Terminare la partita essendo ancora in possesso di una o due tessere Scarabeo, comporta la penalità prevista dall’art. 30 del regolamento.

### **Cambio eventuale delle lettere**

**23** Il giocatore al quale siano toccate in sorte 8 lettere (e non meno di 8) che siano tutte vocali o tutte consonanti, senza “jolly”, 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. Ai fini di questa regola, le lettere Y e J sono considerate delle consonanti.

## Premi e penalità

**24** Il punteggio della prima parola che viene composta sulla scacchiere viene 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 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 di alcuno Scarabeo.

**30** Il giocatore che al termine della partita (vedi art. 33) abbia ancora sul proprio leggio una o due tessere Scarabeo, subisce una penalità di 30 punti per ognuna di queste tessere.

**31** Se il giocatore omette di prelevare dal sacchetto le tessere 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 tessere, ma perde la mano, segnando zero sul segnapunti.

## **Termine della partita e punteggio**

**32** Quando tutte le tessere contenute nel sacchetto sono state estratte, il gioco prosegue con le tessere 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 la sua ultima tessera.

**33** Il giocatore che «chiude» totalizza tanti punti quanti sono i punti corrispondenti alle lettere rimaste sui leggii di ciascun avversario; ogni Scarabeo 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.

## A

<b>a.C.</b>	Avanti Cristo
<b>A.C.I.</b>	Automobile Club It.
<b>A.M.</b>	Aeronautica Militare
<b>ANAS</b>	Azienda Nazionale Autonoma Strade
<b>ANSA</b>	Agenzia di stampa
<b>ABS</b>	Anti Brake- locking System, sistema frenante antibloccaggio
<b>AG</b>	Agrigento
<b>AL</b>	Alessandria
<b>AN</b>	Ancona
<b>AO</b>	Aosta
<b>AP</b>	Ascoli Piceno
<b>AQ</b>	L'Aquila
<b>AR</b>	Arezzo
<b>ASL</b>	Azienda Sanitaria Locale
<b>AT</b>	Asti
<b>AV</b>	Avellino

## B

<b>BA</b>	Bari
<b>BCE</b>	Banca Centrale Europea
<b>BG</b>	Bergamo
<b>BI</b>	Biella
<b>BIT</b>	Binary Digit, in informatica è l'unità minima di informazione
<b>BL</b>	Belluno
<b>BN</b>	Benevento
<b>BO</b>	Bologna
<b>BR</b>	Brindisi

<b>BS</b>	Brescia
<b>BZ</b>	Bolzano

## C

<b>C.A.I.</b>	Club Alpino Italiano
<b>C.A.P.</b>	Codice avviamento postale
<b>C.R.I.</b>	Croce Rossa Italiana
<b>CA</b>	Cagliari
<b>CAF</b>	Commissione di Appello Federale
<b>CB</b>	Campobasso
<b>CC</b>	Corpo Carabineiri
<b>CD</b>	Corpo diplomatico
<b>CDA</b>	Consiglio Di Amministrazione
<b>CE</b>	Caserta
<b>CEI</b>	Conferenza Episcopale Italiana
<b>CH</b>	Chieti
<b>CI</b>	Carbonia Iglesias
<b>CIA</b>	Central Intelligence Agency
<b>CIO</b>	Comitato Internazionale Olimpico
<b>CL</b>	Caltanissetta
<b>cm</b>	Centimetro
<b>CN</b>	Cuneo
<b>CNN</b>	Cable News Network
<b>CNR</b>	Consiglio Nazionale delle Ricerche
<b>CO</b>	Como
<b>CPU</b>	Central Processing Unit
<b>CR</b>	Cremona
<b>CS</b>	Cosenza

<b>CSM</b>	Consiglio Superiore della Magistratura
<b>CT</b>	Catania
<b>cv</b>	Cavallo vapore
<b>c.v.d.</b>	Come volevasi dimostrare
<b>CZ</b>	Catanzaro

## D

<b>d.C.</b>	Dopo Cristo
<b>dag</b>	Decagrammo
<b>dam</b>	Decametro
<b>DDL</b>	Disegno Di Legge
<b>dg</b>	Decigrammo
<b>DIGOS</b>	Divisione Investigazioni Generali e Operazioni Speciali
<b>DIA</b>	Divisione Investigativa Antimafia
<b>dl</b>	Decilitro
<b>dm</b>	Decimetro
<b>DNA</b>	DesossiriboNucleic Acid, Acido desossiribonucleico
<b>DOC</b>	Denominazione di Origine Controllata
<b>DOS</b>	Disk Operating system
<b>DPEF</b>	Documento di Programmazione Economica e Finanziaria
<b>DPR</b>	Decreto del Presidente della Repubblica
<b>DVD</b>	Digital Versatile Disc

## E

<b>E.I.</b>	Esercito Italiano
<b>ecc.</b>	eccetera
<b>EN</b>	Enna
<b>EQ</b>	Equatore
<b>es.</b>	esempio
<b>ET</b>	Egitto

## F

<b>FAO</b>	Food and Agriculture Organization
<b>FAQ</b>	Frequently Asked Questions
<b>FBI</b>	Federal Bureau Investigation
<b>FC</b>	Forli-Cesena
<b>FE</b>	Ferrara
<b>FG</b>	Foggia
<b>FI</b>	Firenze
<b>FM</b>	Fermo
<b>FMI</b>	Fondo Monetario Internazionale
<b>FR</b>	Frosinone
<b>FS</b>	Ferrovie dello Stato
<b>FTSE</b>	Financial Times Stock Exchange

## G

<b>GDF</b>	Guardia Di Finanza
<b>GE</b>	Genova
<b>GIF</b>	Graphic Interchange Format
<b>GIP</b>	Giudice per la Indagini Preliminari
<b>GO</b>	Gorizia
<b>GPL</b>	Gas di Petrolio Liquefatto

**GR** Grosseto  
**GU** Gazzetta Ufficiale

## H

**HAG** Dal nome della società tedesca  
**HD** Hard Disk  
**HDMI** High Definition Multimedia Device  
**HP** Cavallo potenza  
**HTML** HyperText Markup Language  
**Http** HyperText Transfer Protocol  
**HUB** Termine informatico diventato sinonimo di aeroporto principale.

## I

**IM** Imperia  
**IMHO** In My Humble Opinion (a mio modesto parere)  
**INRI** Jesus Nazareus Rex Judaeorum  
**IS** Isernia

## K

**KO** Knock Out

## L

**LAN** Local Area Network  
**LASER** Laser  
**lat.** Latitudine  
**LC** Lecco  
**LCD** Liquid Cristal

**LE** Display  
**Lecce**  
**LED** Light Emitting diode  
**LI** Livorno  
**LO** Lodi  
**long.** Longitudine  
**LT** Latina  
**LU** Lucca

## M

**MB** Monza e Brianza  
**MC** Macerata  
**ME** Messina  
**MI** Milano  
**MIB** Milano Indice Borsa  
**MIBTEL** Milano Indice Borsa TELeumatico  
**MIN** Minuto  
**MM** Marina Militare  
**MMS** Multimedia Message System  
**MN** Mantova  
**MO** Modena  
**mq.** Metro quadrato  
**MS** Massa Carrara  
**MT** Matera

## N

**NA** Napoli  
**NAS** Nucleo Antisofisticazione Sanità  
**NASA** National Aeronautic and Space Administration  
**NASDAQ** National Association of Securities Dealers Automated

<b>NB</b>	Quotations
<b>ndr</b>	Nota Bene
<b>nda</b>	Nota del redattore
<b>ndt</b>	Nota dell'autore
<b>ndt</b>	Nota del traduttore
<b>NO</b>	Novara
<b>NU</b>	Nuoro

## O

<b>OG</b>	Ogliastro
<b>OGM</b>	Organismo Geneticamente Modificato
<b>OK</b>	Termine inglese per "tutto bene"
<b>ONG</b>	Organizzazione Non Governativa
<b>ONU</b>	Organizzazione Nazioni Unite
<b>OR</b>	Oristano
<b>OT</b>	Olbia Tempio

## P

<b>PA</b>	Palermo
<b>PAL</b>	Phase Ateration Line – il sistema di trasmissione televisiva a colori più diffuso
<b>par.</b>	paragrafo
<b>PC</b>	Piacenza
<b>PD</b>	Padova
<b>PDF</b>	Portable Document File
<b>PE</b>	Pescara
<b>PG</b>	Perugia
<b>PH</b>	In chimica indica il

<b>PI</b>	grado di acidità o di basicità di una soluzione.
<b>PIL</b>	Pisa
<b>PIN</b>	Prodotti Interno Lordo
<b>PIN</b>	Personal Identification Number
<b>PN</b>	Pordenone
<b>PO</b>	Prato
<b>POP</b>	Genere musicale
<b>PR</b>	Parma
<b>PT</b>	Pistoia
<b>PU</b>	Pesaro-Urbino
<b>PV</b>	Pavia
<b>PVC</b>	Polivinilcloruro – plastica di largo utilizzo
<b>PZ</b>	Potenza

## Q

<b>QB</b>	Quanto basta
<b>QC</b>	Qualcuno
<b>QG</b>	Quartier Generale
<b>QI</b>	Quoziente Intellettivo

## R

<b>RA</b>	Ravenna
<b>RAI</b>	Radiotelevisione Italiana
<b>RAM</b>	Random Access Memory, memoria ad accesso casuale
<b>RC</b>	Reggio Calabria
<b>RCA</b>	Responsabilità Civile Autoveicoli



<b>RE</b>	Reggio Emilia
<b>REM</b>	Rapid Eye Movements – lo stato profondo del sonno.
<b>RG</b>	Ragusa
<b>RH</b>	Fattore antigene del sangue
<b>RI</b>	Rieti
<b>RIS</b>	Reparto Investigazioni Scientifiche
<b>RM</b>	Roma
<b>RN</b>	Rimini
<b>RO</b>	Rovigo
<b>ROM</b>	Read Only Memory, memoria a sola lettura
<b>RSVP</b>	Repondez S'il Vous Plait

## S

<b>S.A.S.</b>	Società in Accomandita Semplice
<b>SDF</b>	Società di fatto
<b>S.O.S.</b>	Save Our Souls
<b>S.P.Q.R.</b>	Senatus Populusque Romanus
<b>SA</b>	Salerno
<b>SCART</b>	Tipo di connettore (televisore e computer)
<b>SCRL</b>	Società cooperativa a responsabilità limitata
<b>SI</b>	Siena
<b>SIM</b>	Scheda telefonica

<b>SMS</b>	Short Message System
<b>SNC</b>	Società in nome collettivo
<b>SO</b>	Sondrio
<b>SP</b>	La Spezia
<b>SPA</b>	Società per azioni
<b>SR</b>	Siracusa
<b>SRL</b>	Società a Responsabilità Limitata
<b>SS</b>	Sassari
<b>SV</b>	Savona

## T

<b>TA</b>	Taranto
<b>TAV</b>	Treno ad Alta Velocità
<b>TE</b>	Teramo
<b>TFR</b>	Trattamento Fine Rapporto
<b>TG</b>	TeleGiornale
<b>TN</b>	Trento
<b>TNT</b>	Tritolo
<b>TO</b>	Torino
<b>TOT</b>	Totale
<b>TP</b>	Trapani
<b>TR</b>	Terni
<b>TS</b>	Trieste
<b>TV</b>	Treviso
<b>TVB</b>	Ti Voglio Bene
<b>TVTb</b>	Ti Voglio Tanto Bene

## U

<b>UD</b>	Udine
<b>UE</b>	Unione Europea
<b>UNICEF</b>	United Nations Children's Fund

**URL** Uniform Resource  
Locator  
**USB** Universal Serial Bus  
**UT** Antico nome della  
nota musicale DO

## **V**

**V.M.** Vietato ai Minori  
**VA** Varese  
**VB** Verbano Cusio  
Ossola  
**VC** Vercelli  
**VE** Venezia  
**VF** Vigili del Fuoco

**VI** Vicenza  
**VIP** Very Important  
Person  
**VR** Verona  
**VS** Medio Campidano  
**VT** Viterbo  
**WV** Vibo Valentia

## **Z**

**ZIP** In informatica ormai  
diventato sinonimo  
di compressione di  
file

© Copyright Editrice Giochi S.p.A.  
Via Bergamo, 12, Milano  
Tutti i diritti riservati

[www.editricegiochi.it](http://www.editricegiochi.it)





© Copyright 2010 Editrice Giochi S.p.A.  
Via Bergamo, 12 • Milano - Tutti i diritti riservati

[www.editricegiochi.it](http://www.editricegiochi.it)