

The background is a warm orange color. It features a grid of large, stylized letters in a lighter shade of orange, some of which are partially obscured or faded. Scattered throughout the grid are small, black silhouettes of scarab beetles. The word "SCARABEO" is prominently displayed in the center in a bold, green, sans-serif font with a white outline. A registered trademark symbol (®) is located to the upper right of the letter 'O'.

SCARABEO®

IL GIOCO DI PAROLE PIÙ DIFFUSO IN ITALIA.

REGOLAMENTO

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 leggii quanti sono i giocatori, ponendo al centro la scacchiera. 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 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 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.

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 deve disporre sulla scacchiera la parola ideata (una sola parola) in senso orizzontale o verticale, in modo che una delle lettere copra lo Scarabeo centrale entro i limiti di tempo specificati dagli articoli 17, 18, 19 e 20.

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.

Le combinazioni possibili

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

								P₃
								R₁
		C₁	O₁	N₂	T₁	A₁	R₁	E₁
		A₁				N₂		T₁
			N₂			D₄		E₁
			N₂			R₁		S₁
			A₁			A₁		A₁

								P₃	
								R₁	
		S₁	C₁	O₁	N₂	T₁	A₁	R₁	E₁
		T₁	A₁				N₂		T₁
		A₁	N₂				D₄		E₁
		M₂	N₂				R₁		S₁
		P₃	A₁				A₁		A₁
		A₁							

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 italiane di almeno due lettere di uso corrente (comprese le accentate) e quelle contemplate da qualsiasi vocabolario della lingua italiana.

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

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, 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.)

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 perchè errata o inammissibile, il giocatore interessato può ricomporne una nuova, purché il tempoclessidra (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 2 L (DUE VOLTE LA LETTERA), 3 L (TRE VOLTE LA LETTERA), 2 P (DUE VOLTE LA PAROLA), 3 P (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 2 P (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 3 P (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. 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 questa tessera dalla scacchiera, previa sostituzione della lettera rappresentata e utilizzarla 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 tessere

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.

Premi e penalità

24 Il punteggio della parola che viene per prima composta sulla scacchiere 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 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 del "jolly".

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

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 “jolly” 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.

A

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

B

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

BS	Brescia
BZ	Bolzano

C

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

CT	della Magistratura Catania
cv	Cavallo vapore
c.v.d.	Come volevasi dimostrare
CZ	Catanzaro

D

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

E

E.I.	Esercito Italiano
ecc.	eccetera
EN	Enna
EQ	Equatore
es.	esempio
ET	Egitto

F

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

G

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

GR Liquefatto
GU Grosseto
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 Nazarenus Rex Judaeorum
IS Isernia

L

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

LE 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 TELeomatico
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

	Quotations
NB	Nota Bene
ndr	Nota del redattore
nda	Nota dell'autore
ndt	Nota del traduttore
NO	Novara
NU	Nuoro
O	
OG	Ogliastra
OGM	Organismo Geneticamente Modificato
ONG	Organizzazione Non Governativa
ONU	Organizzazione Nazioni Unite
OR	Oristano
OT	Olbia Tempio
P	
PA	Palermo
PAL	Phase Ateration Line – il sistema di trasmissione televisiva a colori più diffuso
par.	paragrafo
PC	Piacenza
PD	Padova
PDF	Portable Document File
PE	Pescara
PG	Perugia
PH	In chimica indica il grado di acidità o di basicità di una

	soluzione.
PI	Pisa
PIL	Prodotti Interno Lordo
PIN	Personal Identification Number
PN	Pordenone
PO	Prato
POP	Genere musicale
PR	Parma
PT	Pistoia
PU	Pesaro-Urbino
PV	Pavia
PVC	Polivinilcloruro – plastica di largo utilizzo
PZ	Potenza
Q	
QB	Quanto basta
QC	Qualcuno
QG	Quartier Generale
QI	Quoziente Intellettivo
R	
RA	Ravenna
RAI	Radiotelevisione Italiana
RAM	Random Access Memory, memoria ad accesso casuale
RC	Reggio Calabria
RCA	Responsabilità Civile Autoveicoli
RE	Reggio Emilia

REM Rapid Eye Movements – lo stato profondo del sonno.

RG Ragusa

RH Fattore antigene del sangue

RI Rieti

RIS Reparto Investigazioni Scientifiche

RM Roma

RN Rimini

RO Rovigo

ROM Read Only Memory, memoria a sola lettura

RSVP Repondez S'il Vous Plait

S

S.A.S. Società in Accomandita Semplice

SDF Società di fatto

S.O.S. Save Our Souls

S.P.Q.R. Senatus Populusque Romanus

SA Salerno

SCART Tipo di connettore (televisore e computer)

SCRL Società cooperativa a responsabilità limitata

SI Siena

SIM Scheda telefonica

SMS Short Message

SNC System Società in nome collettivo

SO Sondrio

SP La Spezia

SPA Società per azioni

SR Siracusa

SRL Società a Responsabilità Limitata

SS Sassari

SV Savona

T

TA Taranto

TAV Treno ad Alta Velocità

TE Teramo

TFR Trattamento Fine Rapporto

TG TeleGiornale

TN Trento

TNT Tritolo

TO Torino

TOT Totale

TP Trapani

TR Terni

TS Trieste

TV Treviso

TVB Ti Voglio Bene

TVTb Ti Voglio Tanto Bene

U

UD Udine

UE Unione Europea

UNICEF 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
VV Vibo Valentia

Z

ZIP In informatica ormai diventato sinonimo di compressione di file

© Copyright Editrice Giochi S.r.l.
Via Bergamo, 12, Milano
Tutti i diritti riservati

www.editricegiochi.it



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

www.editricegiochi.it