

CLÁSSICO

SCRABBLE™

BRAND Crossword Game



IDADE 10+

JOGADORES 2-4

TINDERBOX

GAMES

10530

## SCRABBLE™ CARTAS – REGRAS DO JOGO

**Conteúdo:** 144 Cartas

(120 Cartas de Letras, 6 Cartas Bónus (Premium),

8 Cartas de Ação, 10 Cartas de Ronda Rummy)

Regras do jogo

### VALORES E DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS COM LETRAS

|         |        |        |        |        |         |            |        |        |
|---------|--------|--------|--------|--------|---------|------------|--------|--------|
| A1 - 14 | B3 - 3 | C2 - 4 | Ç3 - 2 | D2 - 5 | E1 - 11 | F4 - 2     | G4 - 2 | H4 - 2 |
| I1 - 10 | J5 - 2 | L2 - 5 | M1 - 6 | N3 - 4 | O1 - 10 | P2 - 4     | Q6 - 1 | R1 - 6 |
| S1 - 8  | T1 - 5 | U1 - 7 | V4 - 2 | X8 - 1 | Z8 - 1  | BRANCO - 3 |        |        |



# SCRABBLE™ CARTAS – CLÁSSICO

## Objetivo do Jogo

O objetivo é obter a maior pontuação possível formando palavras de alto valor com as Cartas de Letras, que têm as mesmas letras e valores que as peças do SCRABBLE™ clássico.

## Preparação

Retira os dois baralhos da caixa e abre-os.

Remove as Cartas de Ação (com ponto de exclamação no verso) e as Cartas de Ronda Rummy, e coloca-as de parte — não serão utilizadas neste modo de jogo.

Baralha bem as restantes cartas e coloca-as com a face voltada para baixo no centro da mesa, formando uma pilha de compra.

Para decidir quem começa, cada jogador corta o baralho de Cartas de Letras — quem tirar a carta com a letra mais próxima do início do

alfabeto (sendo a carta em branco anterior ao "A") começa. Depois devolvem as cartas ao baralho. Cada jogador recebe então 7 Cartas de Letras.

## Início do Jogo

O jogo decorre por turnos no sentido dos ponteiros do relógio. Em cada turno, o jogador pode:

- Formar uma palavra e colocá-la na mesa
- Trocar cartas
- Passar a vez

## Colocar a Primeira Palavra

O primeiro jogador combina duas ou mais das suas Cartas de Letras para formar a melhor palavra possível. A palavra deve ser colocada na mesa na horizontal ou vertical — palavras diagonais não são permitidas.

## Trocar Cartas

Qualquer jogador pode, na sua vez, trocar algumas ou todas as suas cartas. Para isso, coloca as cartas viradas para baixo numa pilha de descarte ao lado da pilha de compra, e retira o mesmo número de cartas da pilha de compra. O seu turno termina.

### Passar a Vez

Um jogador pode optar por não jogar nenhuma palavra nem trocar cartas. Se todos os jogadores passarem duas vezes seguidas, o jogo termina.

### Palavras Permitidas

São permitidas quaisquer palavras incluídas num dicionário português, exceto nomes próprios, abreviaturas, prefixos, sufixos, e palavras com apóstrofos ou hífenes. Palavras de origem estrangeira que constem no dicionário são válidas. Plurais são permitidos. A mesma palavra pode ser usada mais do que uma vez.

### Contestar Palavras

Depois de uma palavra ser colocada, pode ser contestada antes da pontuação ser somada. Nessa altura, somente, pode-se consultar um dicionário. Se a palavra for inválida, o jogador retira as cartas e perde a vez.

### Pontuação da Primeira Palavra

Por exemplo: Um jogador tem na mão as letras **OEITRNR**, se o jogador joga a palavra **"TREINO"**, com valor total de 6 pontos, esse valor é duplicado por ser a primeira palavra (Pontuação Dupla de Palavra), totalizando **12 pontos**. Não se pode jogar uma Carta Bónus na primeira jogada.

O jogador retira agora cartas da pilha de compra até voltar a ter sete cartas na mão, e a vez passa para o jogador seguinte à esquerda.

## Cartas Bónus

Existem 10 Cartas Bónus — 8 de Pontuação Dupla de Palavra e 2 de Tripla. Um jogador pode usá-las para duplicar ou triplicar o valor de uma palavra que jogue. Deve indicar em que letra a carta está a ser aplicada. Só se pode usar uma por jogada. Não é permitido usá-la na primeira jogada.

A Carta Bónus é descartada no final da jogada em que foi utilizada.

## Bónus de 50 Pontos

Se um jogador usar todas as 7 cartas numa única jogada, recebe um bónus de 50 pontos, para além da pontuação normal. Os 50 pontos são adicionados depois de duplicar ou triplicar a pontuação da palavra. Assim, se o primeiro jogador tivesse jogado **TREINAR**, a pontuação seria de 18 pontos (incluindo a pontuação dupla por ser a primeira palavra) + **50** pontos de bónus pela palavra completa = 68 pontos.



## Jogada dos Jogadores Seguintes

Cada nova palavra deve cruzar ou adicionar numa palavra já existente na mesa. As cartas jogadas devem formar uma única linha na horizontal ou vertical. Todas as palavras formadas ou modificadas nessa jogada contam para a pontuação.

## Há quatro formas principais de formar palavras:

1) Adicionando uma ou mais letras no início, no fim, ou em ambos os extremos de uma palavra já existente.

Exemplo: TRAVA torna-se ATRAVANCAR, com uma pontuação de **17** pontos.



2) Colocando uma palavra na perpendicular a uma palavra já existente na mesa. A nova palavra deve utilizar uma das letras da palavra já presente.

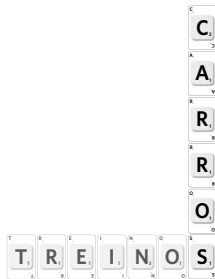
Exemplo: **CIAR** é adicionada ao **R** da palavra **TRAVA** que já está na mesa, formando **CRIAR**, com uma pontuação de **7** pontos.



3) A nova palavra também pode acrescentar uma letra a uma palavra já existente.

Exemplo: **CARROS** é jogada com o **S** a ligar-se a **TREINO**, formando também **TREINOS**. Neste exemplo, mais do que uma

palavra é formada na mesma jogada e cada uma delas é pontuada. **TREINOS** vale **9** pontos e **CARROS** vale **7** pontos — totalizando **16** pontos.



4) Colocando uma palavra paralelamente a uma palavra já jogada, de forma que as fichas adjacentes formem também novas palavras completas. **AR** é jogado paralelamente à palavra **DESLIGA** criando duas palavras

adicionais **AR** e **LA**.

**AR** pontua  $1 + 1 = 2$ ;

**LA** pontua  $2 + 1 = 3$ ;

**IR** pontua  $1 + 1 = 2$ .

Total:  $2 + 3 + 2 = 7$



### Remoção de Cartas

Após a jogada, só devem permanecer na mesa as cartas usadas nessa jogada. As cartas de palavras antigas, que não sejam novamente usadas, devem ser descartadas. Se todas forem reutilizadas, permanecem. No exemplo 2 a palavra **CRIAR** é gerada e as letras **T AVA** são removidas por não terem sido usadas. No exemplo 3 como **TREINOS** e **CARROS** foram geradas a partir da palavra Treino nenhuma carta é descartada (pois foram todas usadas).

### Fim do Jogo

O jogo termina quando todas as cartas tiverem sido compradas e um jogador usar todas as cartas de letras da sua mão, ou quando todos tiverem passado duas vezes. Cada jogador subtrai os pontos das letras que lhe restarem na mão. Se um jogador ficar sem cartas, soma os pontos das restantes letras dos adversários.

O jogador com a pontuação mais alta vence.

## SCRABBLE™ CARTAS – PENALIZAÇÃO (FORFEIT)

Para este modo de jogo, utiliza as Cartas de Ação (com ponto de exclamação no verso). Baralha-as e coloca-as viradas para baixo ao lado da pilha de compra.

As regras são as mesmas do modo Clássico, com as seguintes alterações:

- 1) Cada jogador recebe 7 Cartas de Letras e 1 Carta de Ação.
- 2) Um jogador pode usar a sua vez para trocar quaisquer cartas da mão, incluindo a Carta de Ação.
- 3) Jogar uma Carta de Ação: existem 16 Cartas de Ação, cada uma com duas categorias. Cada categoria tem um valor positivo (se jogada na tua própria palavra) ou negativo (se jogada sobre a palavra de um adversário). Sempre que uma palavra jogada corresponder a uma das categorias da

carta, o jogador pode optar por jogá-la.

*Exemplo:* O Jogador 2 joga **TREINOS** e marca 9 pontos. Se jogar a Carta de Ação "**Termina em S**", soma mais **10** pontos. Se o Jogador 1 jogar essa carta contra ele, o Jogador 2 perde 5 pontos.

*Nota:* Vários jogadores podem jogar uma Carta de Ação contra outro jogador no mesmo turno, mas só uma das duas categorias da carta pode ser usada. Se forem criadas várias palavras que se encaixam na mesma categoria, o bónus aplica-se apenas uma vez.

4) Uma Carta de Ação pode ser jogada em qualquer turno.

5) Depois de usada, a Carta de Ação é devolvida ao fundo do baralho das Cartas de Ação, e o jogador recebe uma nova do topo. Os jogadores devem manter sempre uma Carta de Ação na mão.

# SCRABBLE™ CARTAS – RUMMY

## Objetivo do jogo

O objetivo é somar o maior número de pontos completando tarefas em 10 rondas diferentes.

## Preparação

Baralha as Cartas de Letras e Cartas Bónus (se forem usadas) e forma uma pilha de compra virada para baixo. Vira a carta do topo e coloca-a ao lado, formando a pilha de descarte. Baralha as 10 Cartas de Ronda Rummy e forma uma pilha virada para baixo. Vira a carta do topo — esta será a tarefa da primeira ronda. Dá 7 Cartas de Letras a cada jogador.

## Jogo

O jogador mais novo começa. Em cada turno, o jogador tira uma carta da pilha de compra ou da pilha de descarte.

Se conseguir formar palavra(s) que cumpram a tarefa da ronda, coloca-a(s) na mesa e descarta uma carta. Caso contrário, apenas descarta uma carta.

Se um jogador completar a tarefa, os restantes jogadores têm direito a mais um turno para também tentarem cumprir a tarefa. No final da ronda, contam-se os pontos das palavras jogadas. Quem não conseguiu cumprir a tarefa, marca 0 pontos.

As cartas jogadas são colocadas na pilha de descarte.

Antes da próxima ronda, os jogadores voltam a comprar até ter 7 cartas na mão. A Carta de Ronda atual vai para o fundo do baralho, e vira-se a seguinte. Se a pilha de compra acabar, baralha-se a pilha de descarte para criar uma nova pilha de compra.

## Cartas Bónus

Podem ser usadas se desejado. Apenas uma pode ser aplicada por palavra.

## Rondas

O jogo tem 10 rondas. As tarefas podem aparecer em qualquer ordem. Alguns exemplos de rondas:

**“Dois é Bom”** – Joga 3 palavras de duas letras. Soma os pontos e subtrai o valor da carta não usada.

**“Quanto Mais Melhor”** – Joga até 3 palavras de duas letras. Soma os pontos e adiciona +3 pela segunda palavra e +6 pela terceira.

**“Trio de Três”** – Joga 2 palavras de três letras. Soma os pontos e subtrai o valor da carta não usada.

**“Cinco Vence”** – Joga uma palavra de cinco letras. Se jogares também uma de duas letras, soma os pontos das duas mais um

bónus de 5. Se não, subtrai o valor das cartas não usadas.

**“Seis Estrelas”** – Joga uma palavra de seis letras. Subtrai a letra não usada.

**“Tudo ou Nada”** – Usa todas as cartas da mão numa ou mais palavras. Cartas Bónus permitidas.

**“Bingo!”** – Joga uma palavra de sete letras. Soma os pontos e adiciona 50 pontos de bónus. (Sem cartas bónus nesta ronda.)

**“Pontuação quádrupla de Letra”** (2 cartas)  
– Usa todas as cartas da mão. Multiplica por 4 o valor de uma letra à tua escolha.

**“Pontuação quádrupla de Palavra”** – Usa todas as cartas da mão. Multiplica por 4 a pontuação de uma das palavras.

## Vencedor

Após as 10 rondas, vence o jogador com mais pontos. Em caso de empate, faz-se uma ronda extra com nova tarefa.



© 2025 Mattel. **SCRABBLE™** and **SCRABBLE** tiles, including S1 tiles, are trademarks of Mattel.

Tinderbox Games é uma marca registada da Bucher and Harrison Ltd.

Fabricado na Áustria para Bucher and Harrison Ltd., Palistris, Brancaster Staithe, Norfolk PE31 8BU.

Publicado e distribuído em Portugal por: Divercento, Lda

Rua D. Pedro Cristo, 53- 3030-394Coimbra, Portugal

Telefone: 239 049 612 Email: [diver@diver.pt](mailto:diver@diver.pt)

