



ISTORIA JOULUI DE SCRABBLE

În 1931, orașul Poughkeepsie din statul New York era, la fel ca toate orașele americane, în ghearele depresiunii economice. Nu exista siguranța locului de muncă. Traiul din expediente era la ordinea zilei.

Pierzându-și și el locul de muncă, arhitectul local **Alfred Moshier Butts** s-a hotărât să câștige bani exploatându-și pasiunea pentru jocurile cu litere.

Spre sfârșitul anului, el reușise să definitiveze o variantă de joc (fără grilă) pe care a numit-o *Lexico*. Butts calculase frecvența și valoarea fiecărei litere a alfabetului studiind prima pagina a ziarului *New York Times*. În 1933, cererea sa de brevetare a jocului *Lexico* a fost respinsă. În următorii 5 ani, Butts a fabricat el însuși aproape 200 de jocuri, pe care le vindea sau le oferea în dar prietenilor.

Alfred Moshier Butts (1899 – 1993)

În 1938, Butts a mai făcut un pas înainte, combinând jocul de litere cu o tablă de joc, pe care cuvintele se puteau lega între ele precum cuvintele încrucișate. *Lexico* a devenit astfel *Criss-Crosswords*. De-a lungul anilor, jocul a trecut prin mai multe faze de dezvoltare. Multe din regulile imaginare inițial de Butts au rămas însă neschimbate: de exemplu, grila de 15 x 15 pătrate și grupa de 7 litere extrasă de fiecare jucător; de asemenea, distribuția și valorile literelor (în engleză) au rămas neschimbate din 1938 până astăzi. *Crosswords* a fost întâmpinat cu același refuz ca și *Lexico*. Butts nu a reușit să breveteze nici această variantă a jocului, iar fabricanții nu s-au arătat nici ei interesați. Aveau să regrete amarnic, cu toții, această decizie!

Între timp s-a declanșat cel de-al doilea război mondial, iar Butts nu s-a mai ocupat de dezvoltarea jocului până în 1948, când a intervenit prietenul său James Brunot, deținătorul unuia din primele jocuri de *Criss-Crosswords*. Soților Brunot le plăcea foarte mult jocul și erau convinși că ar trebui să fie comercializat. Mai mult, James Brunot avea și timp și chemare pentru o asemenea aventură comercială. Butts și Brunot au încheiat un contract: Brunot avea să fabrice jocul și să-l comercializeze, plătindu-i lui Butts drepturile de autor pentru fiecare joc vândut.

Soții Brunot au simplificat puțin regulile și au înaintat cererea de *copyright*. Acesta le-a fost acordat la **1 decembrie 1948**. Imediat după asta, a urmat marea schimbare: numele jocului! După multe căutări, s-au hotărât pentru numele de **SCRABBLE**. La 16 decembrie 1948, noul nume era marcă înregistrată. **Modernul joc de Scrabble se născuse, în sfârșit!**

Pentru restul *Istoriei*, vezi: <http://www.jocuridecuvinte.eu/cronici/cronici.htm>

Tutorial duplicat: <http://www.csimpetus.ro/Romana/tutorial/tutorial-dup.htm>

PARTIDA DE SCRABBLE DUPLICAT

Formula de "**scrabble duplicat**" a fost inventată în 1970 de belgianul Hippolyte Wouters și a fost imediat adoptată și în Franța. În România, partida de scrabble duplicat este una din probele campionatului național organizat de F.R. Scrabble.

Duplicatul permite unui număr teoretic nelimitat de jucători să joace împreună aceeași partidă și elimină hazardul repartiției literelor, de la partida liberă (unde adversarii extrag litere din același sac). Aici toți dispun de aceleași litere în fiecare moment al partidei, acest sistem de joc oferind tuturor șanse egale.

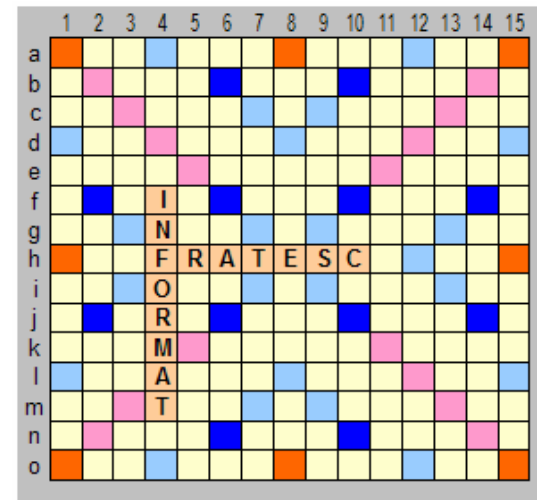


A₁ C₁ E₁ F₄ R₁ S₁ T₁

La duplicat, fiecare jucător are o tablă de joc și un set de litere. În fiecare tur, arbitrul extrage 7 litere. Fiecare jucător ia aceleași litere din stocul propriu (de aceea, are interesul de a-și aranja, încă dinaintea începerii partidei, toate literele pe masă, cu fața imprimată vizibilă, de preferință în ordine alfabetică pentru a le găsi cât mai ușor).

După ce arbitrul anunță literele extrase, jucătorii dispun de 3 minute pentru a găsi un cuvânt care să poată fi depus pe tabla de joc și pentru a scrie un bilet cuprinzând: cuvântul găsit, poziția și punctajul. Astfel, dacă în primul tur cuvântul găsit este FRATE și a fost plasat orizontal, prima literă ocupând casa aflată la intersecția liniei H cu coloana 4, jucătorul va completa un "fluturaș" ca în modelul alăturat.

TUR 1	PUNCTE 40	MASA 89
POZ. h4	DEPUNERE FRATE	



După 3 minute, arbitrul colectează fluturașii, apoi anunță cuvântul cu cel mai mare punctaj care se poate forma cu acele litere. Toți jucătorii vor depune acest cuvânt pe tablele lor.

În turul următor, arbitrul extrage și anunță alte 7 litere, iar jucătorii vor căuta un cuvânt care să poată fi plasat orizontal sau vertical, respectând regulile generale de legare a cuvintelor pe tablă, în așa fel încât să obțină un punctaj cât mai mare. Partida continuă astfel până la epuizarea literelor din stoc. La sfârșit, se calculează punctajul total al fiecărui jucător, prin însumarea (după corectare) a biletelor sale de la fiecare tur.

Jucătorul care a obținut cel mai mare punctaj este câștigătorul partidei.

PROBLEMA DE COMPUNERE SCRABBLE INTEGRAL... PARȚIAL

Problemele de compunere reprezintă o importantă contribuție românească la dezvoltarea jocului de scrabble. Dintre acestea, "Integral... parțial" (autor: Ninel Aldea) este cea mai populară.

Regula este foarte simplă: arbitru anunță un set de 21-35 de litere, iar jucătorii utilizează aceste litere cum vor (formează și depun pe tablă câte cuvinte vor), cu condiția respectării regulilor generale ale jocului de scrabble, pentru a construi o grilă cu un punctaj **total** cât mai mare!

Regulile generale ale jocului de scrabble:

- Primul cuvânt, care se depune pe tabla goală, trebuie să fie format din cel puțin 2 litere și cel mult 7 litere și trebuie să treacă prin pătrățelul din centrul tablei (h8).
- La o depunere se pot plasa pe tablă între una și 7 litere, cu excepția primei depuneri (vezi regula de mai sus). În nici un caz, nici măcar la problemele de compunere, nu se admite plasarea pe tablă a mai mult de 7 litere la o singură depunere!
- Toate literele utilizate în cadrul unei depuneri se plasează numai orizontal (de la stânga la dreapta) sau numai vertical (de sus în jos), pe o singură linie sau coloană.
- Nu se pot depune cuvinte izolate, care să nu aibă legătură cu un alt cuvânt de pe tablă. Toate literele unei depuneri trebuie să fie legate între ele (eventual, prin alte litere de pe tablă).
- Dacă se depune un joker, se va specifica ce literă înlocuiește acesta, iar semnificația acestui joker nu se mai schimbă până la sfârșitul partidei.
- O depunere este corectă dacă sunt respectate regulile fundamentale de mai sus, dacă toate cuvintele nou-formate pe tablă sunt acceptate de partener sau de arbitru ca făcând parte din fondul de cuvinte admis și dacă jucătorul s-a încadrat în timpul de gândire acordat.

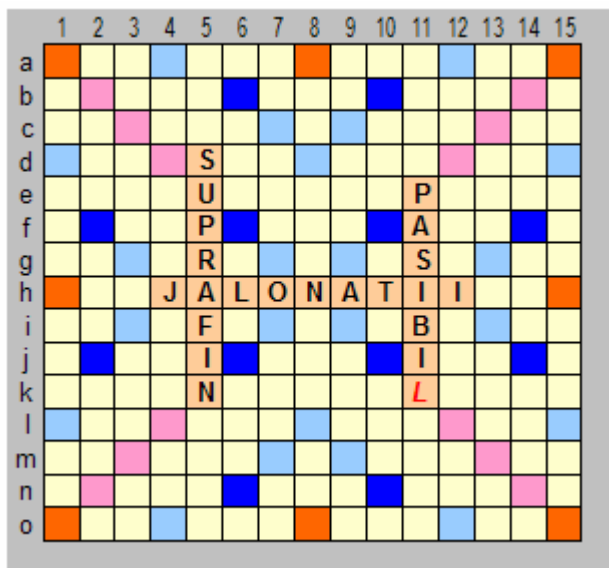
A₁ A₁ A₁ B₃ F₃ I₁ I₁ I₁ I₁ J₁₀ L₁ N₁ N₁ O₁ P₂ P₂ R₁ S₁ S₁ T₁ U₁ ?₀

Iată un exemplu de construcție, pornind de la setul de litere de mai sus:

- 1) **h4** : JALONAT 102 p.
(litere folosite: AAJLNOT)
- 2) **5d** : SUPRAFIN 114 p.
(litere folosite: FINPRSU)
- 3) **11e**: PASIBIL. 127 p.
(litere folosite: ABIIPS?)
- 4) **h4** : JALONATII 19 p.
(litere folosite: I)

Total: 362 p.

Pentru realizarea unei astfel de soluții, jucătorii au la dispoziție un timp total de o oră. La sfârșit, ei vor preda arbitru un buletin de joc pe care au notat cuvintele în ordinea depunerii lor pe tabla de joc (poziție, cuvânt, punctaj) și totalul. Jucătorul care a obținut cel mai mare punctaj total este câștigătorul partidei.



Federația Română de Scrabble



vă invită la concursul OPEN

Simultanul Național de Scrabble



Cum se desfășoară un Simultan? Simplu. În **mai multe centre** din țară se dispută, în aceeași duminică, **aceeași competiție** formată din următoarele două probe: o partidă de scrabble **duplicat** și o problemă de **compunere** scrabble (vezi regulamentele în interiorul pliantului).

Concursul este deschis tuturor amatorilor, indiferent de vârstă, și se desfășoară într-o atmosferă destinsă și agreabilă. Pentru detalii suplimentare:

www.scrablero.ro
fscrabble@hotmail.com