

KRÓTKA HISTORIA GRY SCRABBLE

Początki powstania Scrabble sięgają lat Wielkiego Kryzysu.

W 1931 roku kryzys gospodarczy pogłębił się. W Poughkeepsie, w stanie Nowy Jork, miejscowy architekt Alfred Mosher Butts stracił pracę. Próbując oprzeć się panującej bezczynności i depresji, postanowił stworzyć grę, która wyzwalałaby z marazmu, zmuszała do wysiłku intelektualnego.

Butts przeanalizował gry dostępne na rynku i doszedł do wniosku, że można je podzielić na trzy kategorie: gry losowe (kości, bingo), gry strategiczne (szachy, warcaby) oraz gry słowne (anagramy). Zdecydował się opracować grę, która by łączyła najistotniejsze a zarazem najatrakcyjniejsze cechy gier każdej z wymienionych kategorii.

Z gier losowych zaczerpnął element probabilistyczny, powodujący, że do końca nie wiadomo, kto wygra, i że przeciętny gracz, dzięki uśmiechowi losu, może wygrać z najlepszym. Istotnymi atutami, sprzyjającymi osiągnięciu sukcesu przez gracza, miały być: elastyczność myślenia, spryt, szybkie reagowanie na zmieniającą się sytuację – elementy ważne w grach strategicznych. Podstawę gry miało stanowić słowo, nawiązujące do anagramów.

Przez 17 lat gra ulegała różnorodnym zmianom, dotyczącym samej planszy, zasad gry, jak również nazwy. W 1948 roku znak towarowy Scrabble® został zarejestrowany i w ten sposób narodziła się gra, którą znamy dziś.

„Scrabble” to czasownik i pochodny rzeczownik oznaczający zacieranie dłoni bądź pocieranie stopami, dźwięk wydawany przy tym, tudzież szaleńcze poszukiwanie czegoś po omacku.

Przez następne 5 lat produkcja gry wciąż przynosiła straty, aż do roku 1952, kiedy to grą zainteresował się Jack Strauss, jeden z dyrektorów największego domu towarowego na świecie – Macy w Nowym Jorku. Zetknął się on ze Scrabble podczas wakacji. Gra spodobała mu się tak bardzo, że po powrocie do Nowego Jorku poprosił dział gier o podesłanie mu kilku sztuk. Okazało się, że w Macy nie sprzedają Scrabble. Jack Strauss zamówił grę do domu towarowego i sam rozpoczął kampanię promocyjną, rozpowszechniając ją na cały kraj.

W ciągu dwóch lat sprzedano ponad milion kompletów.

Siłą rzeczy obok głównego nurtu rekreacyjnego zaczęły się pojawiać elementy rywalizacji. W każdym z krajów, gdzie pojawiły się Scrabble, miłośnicy gry zaczęli się spotykać, zawiązywały się pierwsze kluby, zaczęto organizować turnieje. Najstarsze amerykańskie i angielskie kluby liczą sobie już ponad 30 lat.

W 1971 roku wyłoniony został pierwszy mistrz Wielkiej Brytanii, ale pierwsze mistrzostwa świata rozegrano rok później, dla grających w języku francuskim. Dopiero w 1991 roku w Londynie odbyły się pierwsze angielskojęzyczne mistrzostwa świata, a kolejne miały miejsce w Nowym Jorku w 1993 roku. Alfred Butts, który dożył wieku 93 lat i odszedł w kwietniu 1993 r., miał przyjemność grania w swoją grę z rodziną i przyjaciółmi do końca życia. I żył jako spokojny, skromny człowiek, widząc dziecko swego intelektu, opanowujące świat.

SCRABBLE W POLSCE

W lipcu 1986 roku Jacek Ciesielski, w tygodniku „Razem” zaprezentował czytelnikom grę Scrabble. Po raz pierwszy oryginalna nazwa nie została zmieniona. Układ planszy, rozmieszczenie pól premiowych, były już identyczne, jak w oryginalnych Scrabble. Najprawdopodobniej na to, że Scrabble zaproponowane przez Jacka Ciesielskiego odniosły sukces, miały wpływ dwie rzeczy. Pierwsza to ta, że Ciesielski ogłosił eliminacje do pierwszego polskiego turnieju Scrabble, a druga – że rozszerzył zasady dopuszczalności słów, kładzionych na planszę. Wiedział, że pierwsi promotorzy tej gry, nawiązując do polskiej tradycji krzyżówkowej, dopuszczali jedynie rzeczowniki w mianowniku liczby pojedynczej. Jednak oryginalne zasady dopuszczały możliwość układania wszystkich wyrazów pospolitych, występujących w popularnych słownikach. Nie mogły to być tylko skróty, słowa obce oraz takie, które wymagały apostrofu bądź łącznika. Ciesielski próbował wybrać złoty środek. Opracował pierwsze zasady dopuszczalności słów w polskich Scrabble. Przede wszystkim, jedynym dozwolonym źródłem, które rozstrzygało wątpliwości, czy dany wyraz mógł być położony na planszy, był trzatomowy Słownik języka polskiego PWN pod red. Mieczysława Szymczaka.

I Ogólnopolski Turniej Scrabble rozegrano 11 kwietnia 1987 roku w Warszawie.

W wyniku eliminacji zakwalifikowało się 32 uczestników, a zwycięzcą został Arkadiusz Karasiński. Dziwaczny był sprzęt, na jakim grali uczestnicy pierwszych turniejów Scrabble. Wykorzystano angielskie komplety do gry, w których ręcznie przerobiono płytki. Na przykład z litery L uzyskano literę Ł, przez ręczne domalowanie pisakiem. W listopadzie 1989 roku Michał Derlacki założył pierwszy klub scrablłowy. Spotkania odbywały się w Domu Kultury Warszawskiej Spółdzielni Mieszkaniowej, przy ulicy Próchnika na Żoliborzu. Klub ten zorganizował Warszawski Ogólnopolski Turniej Scrabble. Były to pierwsze zawody przygotowane i przeprowadzone przez samych graczy. W turnieju tym zagrało 26 uczestników, a zwycięzcą został Grzegorz Wiączkowski. Po tym wydarzeniu klub działał jeszcze przez rok. Na wiosnę 1991 roku zawiesił jednak swoją działalność z powodu upadku tygodnika „Razem” i braku kontynuacji turniejów ogólnopolskich.

Jacek Ciesielski walczył jednak nadal o wypromowanie Scrabble. Dzięki jego staraniom 22 maja 1993 roku, została wydana przez angielską firmę J. W. Spear & Sons pudełkowa wersja tej gry. Na bankiecie promującym grę, Jacek Ciesielski ogłosił zebranym gościom, dziennikarzom i uczestnikom poprzednich turniejów, zamiar zorganizowania pierwszych oficjalnych mistrzostw kraju w Scrabble. Zapowiedziane przez Ciesielskiego I Mistrzostwa Polski odbyły się 16 października 1993 w hotelu Mercure Fryderyk Chopin. W zawodach wzięło udział 32 zawodników, wyłonionych z konkursów prowadzonych na łamach „Gazety Wyborczej”, „Wiedzy i Życia” oraz „Nocy”. Zawody te były prowadzone systemem szwajcarskim, w stylu „high score”, to znaczy, że zwycięzcą zostawał ten, kto zdobędzie największą sumę punktów zdobytych w trakcie wszystkich partii. W ten sposób wyłoniono dwójkę finalistów, która rozegrała między sobą decydującą partię. W ostatecznej batalii o pierwszy oficjalny tytuł mistrza Polski, Tomasz Zwoliński pokonał Michała Derlackiego. Dzięki tym turniejom, zaczęła się tworzyć grupa ludzi, dla których Scrabble stały się życiową pasją.

Rok 1997 okazał się ważny także z innych powodów. Oto na początku roku, z inicjatywy Macieja Czupryniaka, powstaje strona internetowa, informująca o najaktualniejszych wydarzeniach związanych ze Scrabble. Początkowo nieoficjalna, z czasem staje się oficjalną witryną Polskiej Federacji Scrabble. Dziś na stronie można znaleźć wyniki wszystkich dotychczasowych turniejów, aktualną listę rankingową, statystyki, regulaminy rozgrywania partii oraz turniejów, statut PFS, listę dopuszczalnych wyrazów dwu- i trzyliterowych, Zasady Dopuszczalności Słów oraz mnóstwo ciekawostek, w tym różnego rodzaju rekordy i anegdoty z turniejów. Na tej stronie jest również umieszczony anagramator, oparty na OSPS-ie (OSPS - Oficjalny Słownik Polskiego Scrabblisty), więc każdy, kto nie ma OSPS-u, może sprawdzić, czy dane słowo jest dopuszczalne w Scrabble.

16 lutego 1997 roku uczestnicy turnieju w Białymstoku postanawiają powołać organizację, która przejęłaby opiekę i nadzór nad całością „wyczynowego” ruchu scrabblowego w Polsce. 20 maja 1997 roku zostaje zarejestrowana Polska Federacja Scrabble. 16 sierpnia, na jej pierwszym zebraniu, prezesem zostaje Andrzej Łożyński.

Obecnie w Polsce działa 15 lokalnych klubów Scrabble, zarejestrowanych przez PFS. Na liście rankingowej, prowadzonej przez Federację, odnotowano 387 osób (są to gracze, którzy wzięli udział w oficjalnych turniejach rankingowych - najmłodszy w chwili „zaistnienia” miał po 8 lat). Ile osób gra tylko towarzysko - nie wiadomo. Do popularyzacji gry niewątpliwie przyczynił się Internet, dzięki któremu można pograć nie wychodząc z domu. Mimo wielu zalet gry „w sieci”, nie można jej porównywać do gry w realnej rzeczywistości, gdzie oprócz ćwiczenia znajomości ortografii i logicznego myślenia, trenuje się również umiejętność liczenia w pamięci a przede wszystkim umiejętność kulturalnego świętowania zwycięstwa, jak i znoszenia porażki.

[SCRABBLE®](#) jest znakiem towarowym zarejestrowanym w polskim Urzędzie Patentowym na rzecz firmy J.W. Spear & Sons PLC, Enfield, Middlesex, England, należącej do [Mattel Company](#).

Polskim dystrybutorem Scrabble jest firma **Mattel Poland** Sp. z o.o. Adres: Warszawa, ul Kijowska 1, tel. (022) 33 42 100

Nazwa scrabble została użyta w niniejszym opracowaniu jedynie informacyjnie. Opracowanie to nie stanowi materiału reklamowego, służy jedynie realizacji celów statutowych Polskiej Federacji Scrabble oraz propagowaniu programu edukacyjnego „Scrabble w szkole”.

Przedstawiony materiał został opracowany na podstawie pracy magisterskiej pt. „Słowniki do gier słownych jako nowy typ wydawnictw leksykograficznych” Uniwersytet Warszawski 2006, której autorką jest Pani Anna Andrzejczuk oraz strony www Polskiej Federacji Scrabble -serdecznie dziękujemy.