



GRADARA LUDENS

gioco, simulazione, immaginazione fra antiche mura e nuove tendenze

FESTIVAL ITALIANO dei GIOCHI®

CASTELLO DI GRADARA (PS)
17-26 SETTEMBRE 1993

Supplemento ad
Agonistika News

Anno III N° 3
luglio - settembre 1993

Aut. Trib. di Roma
n° 00554 del 28 sett. '90

Direttore Responsabile:
Sergio Valzania

Direzione e Amministrazione:
Via Piscane, 6 00152 ROMA

Stampato presso Grafiche Galeati
Via Selice, 189 - IMOLA (BO)

Servizio editoriale:
Tucena Trading sas - Roma

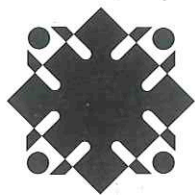
Spediz. in abbonamento postale
Gruppo 4/70 - Bologna

Organizzazione:
studiogiochi
Agonistika
Urbino Symposium

2° Meeting Sigis
14-18 settembre

4° Festival Italiano dei Giochi
17-26 settembre

Informazioni:
studiogiochi
Tel. 041-5211029
Fax 5240881



**FESTIVAL
ITALIANO
dei GIOCHI®**

ORGANIZZAZIONE

studiogiochi

S. Polo 3083 - 30125 Venezia
Tel. 041.5211029 - Fax 5240881

in associazione con

Agonistika

via Pisacane, 6 - 00152 Roma
Tel. 06.5899287 - Fax 5818853

Urbino Symposium

Località Sasso, 49 - 61029 Urbino
Tel. 0722.327743 - Fax 327718

e con

Sebastiano Izzo
Dario Zaccariotto

PRESENTATORE DEL FESTIVAL

Marco Danè

UFFICIO STAMPA

a Venezia: Nicoletta Nardin

Tel. 041.5211029 - Fax 5240881

a Urbino: Adele Duro

Tel. 0722.327743 - Fax 327718

a Gradara: durante il Festival sarà a disposizione dei giornalisti una sala stampa attrezzata e un servizio accoglienza.

PROGETTO GRAFICO

Marina Pistorello

**Gradara Ludens che ospita il Festival Italiano dei Giochi, è promosso da:
COMUNE DI GRADARA
PROVINCIA DI PESARO E URBINO**

in collaborazione con:

Giorgio Bartolucci
Centro Internazionale Documentazione Ludoteche

Arnaldo Cecchini
Segretario nazionale SIGIS

Giorgio Conti
Coordinatore di Gradara Ludens

Dario De Toffoli
Direttore del Festival Italiano dei Giochi

Giampaolo Dossena
Esperto in giochi

Roberto Flaibani
Presidente di Agonistika

Gianmario Missaglia
Presidente UISP

Mario Rosati
Presidente Urbino Symposium

INDICE

Interventi	pag. 3
Sandro Sorbini <i>Sindaco di Gradara</i>	
Dario De Toffoli <i>Direttore del Festival Italiano dei Giochi</i>	
Sebastiano Izzo <i>Coordinatore del Cartello di Gradara</i>	
Corrado Giustozzi <i>Redattore di MCmicrocomputer</i>	
Arnaldo Bibbo Cecchini <i>Segretario nazionale SIGIS</i>	
Sergio Valzania <i>Direttore di Agonistika News</i>	
Gradara	pag. 7
Eventi del Festival	pag. 8
Calendario del Festival	pag. 14
Gradara Ludens oltre il Festival	pag. 16
Ospitalità	pag. 18
Mappa dei luoghi	pag. 19

PER INFORMAZIONI

studiogiochi

San Polo 3083 - 30125 Venezia
Tel. 041.5211029 - Fax 5240881

GRADARA: UNA ROCCA NELLA REALTA' VIRTUALE

“GRADARA LUDENS” è un’idea o forse solo una provocazione per un progetto da tessersi su larga scala, con numerose variabili e con elementi di organizzazione eterogenei.

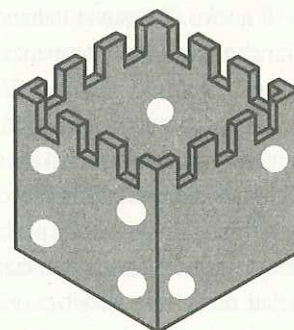
L’obiettivo primario è quello di rendere più suggestiva, appagante e durevole la sosta nell’antico castello Malatestiano.

Tra gli altri obiettivi, quello di far conoscere meglio una “perla” dello scrigno marchigiano, con tutto il suo eccezionale valore paesistico e storico - culturale. Il restauro operato con lungimiranza della Soprintendenza e l’ottimale stato di conservazione della Rocca Demaniale, situata in posizione strategica rispetto alle percorrenze del flusso turistico, suggeriscono l’idea di un utilizzo del contenuto-

re per una serie di appuntamenti nell’ambito di attività culturali aventi per tema la rievocazione, la simulazione, l’immaginazione e il gioco.

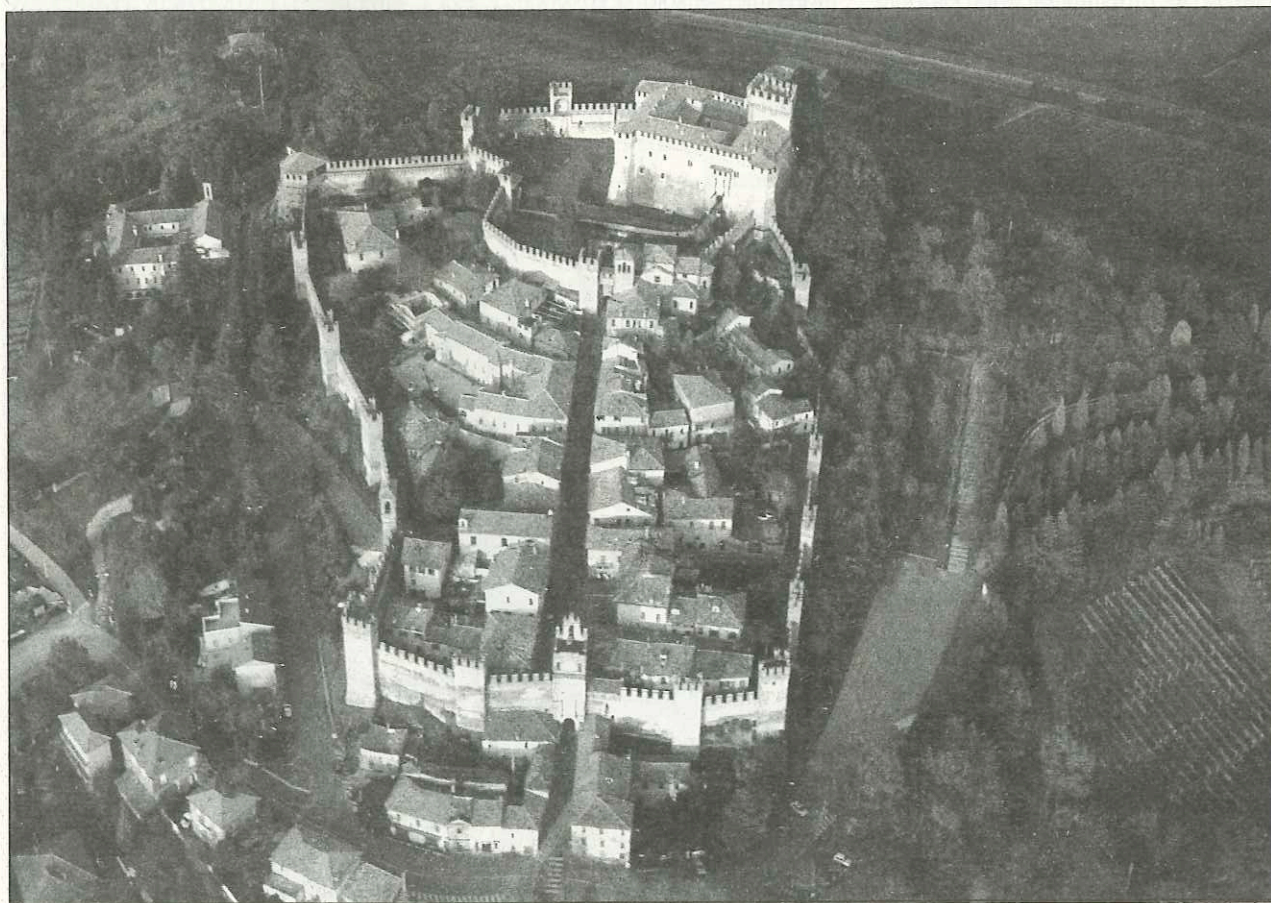
Gradara Ludens mette in campo il meglio delle conoscenze e delle competenze di una realtà emergente nel panorama culturale europeo.

L’appuntamento nel suo insieme costituisce l’occasione per creare ritualità e fascino in uno spazio che armonicamente convive con più antiche vestigia urbane. Gradara Ludens, magicamente, materializza, nello spazio a tre dimensioni, la roccaforte, il presidio dei percorsi e delle avventure dei pionieri della “realtà virtuale”. Così, una Rocca medievale diventa il baluardo per coloro che, con corag-



gio, intendono cimentarsi con le ardue avventure dello spazio a più dimensioni, creato virtualmente dall’uomo, come sfida ai limiti della propria sensibilità fisica e della propria capacità intellettuale.

Sandro Sorbini
Sindaco di Gradara



IL FESTIVAL ITALIANO DEI GIOCHI

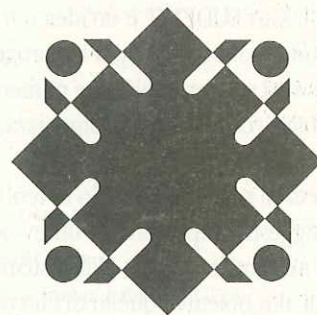
Eccoci di nuovo. Il Festival Italiano dei Giochi anche quest'anno non manca l'appuntamento di primo autunno, un appuntamento che sempre più, indiscutibilmente, si configura come il punto di riferimento del Gioco Italiano. Eccoci di nuovo, affrontati mille e mille problemi economici, burocratici e organizzativi, appoggiati da schiere di giocatori che non aspettano altro che di mettere in azione le loro pedine, confortati dall'attiva attenzione della quasi totalità delle aziende produttrici di giochi, incoraggiati dal sempre maggiore interesse dei media, della gente, degli operatori turistici e culturali; eccoci di nuovo, con l'entusiasmo dei ragazzini, pronti a rituffarci nella fantastica e terribile avventura del Festival Italiano dei Giochi. Eccoci di nuovo, per il terzo anno consecutivo, in procinto di approdare a Gradara, la roccaforte del gioco italiano. Sempre più ricco e articolato il programma, quest'anno affiancato anche da numerosi altri eventi che rientrano nel contenitore culturale Gradara Ludens. Un Festival dunque molto atteso dagli addetti ai lavori, che avranno ampio modo di dibattere i loro temi favoriti, ma nello stesso tempo un Festival che strizza l'occhio ai semplici curiosi; chi non è ancora un esperto di giochi o comunque non gradisce la tensione delle gare, potrà sempre rilassarsi in ludoteca provando i giochi che preferisce sotto la guida di esperti animatori. E ancora le scuole, anzi meglio le scolaresche, saranno soggetti attivi del Festival, festosamente invadendo la cittadella medievale e appropriandosene, usandola, scoprendone la vera vocazione.

Insomma tra le molteplici sezioni in cui abbiamo scomposto il Festival (ma solo nel programma, perché l'essenza vera della manifestazione è proprio l'inscindibilità, la contemporaneità, il mutuo in-

tersecarsi delle varie sezioni) ce n'è davvero per tutti i gusti e per tutte le età: momenti di svago, riflessioni culturali, premi, gare di tutti i tipi, applicazioni didattiche, personaggi dello spettacolo della cultura, proposte d'avanguardia: basta scorrere il programma per essere colti da una sorta di vertigine da abbondanza!

Fra tante innovazioni segnaliamo il sistema (descritto nella sezione Ludi e Agoni) delle *qualificazioni continue* che permetterà a tutti coloro che lo desiderino di partecipare al maggior numero possibile di tornei e dunque di concorrere all'assegnazione del premio **GIOCATORE DELL'ANNO 1993**.

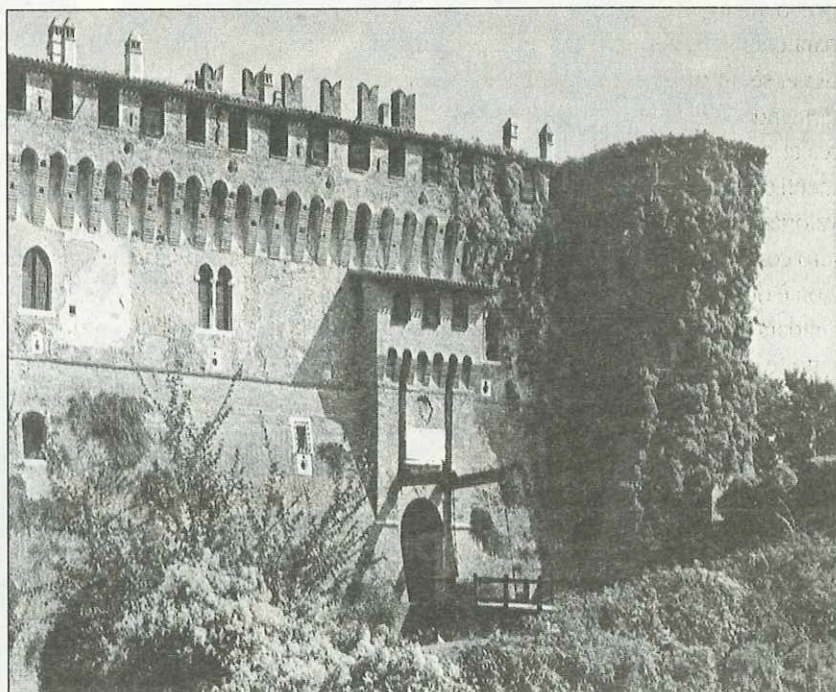
Voglio concludere con una considerazione personale. Questo Festival mi piace molto e del resto non potrebbe essere diversamente; solo la passione poteva spingermi ad intraprendere un lavoro così massacrante e difficile. Il cruccio più grande che mi ha perseguitato in questi



primi 4 anni di Festival non è stata comunque la fatica, che in generale viene compensata dalla soddisfazione. Chi mi conosce mi ha già capito; travolto da mille impegni, nelle precedenti edizioni del Festival non sono quasi mai riuscito a giocare, a partecipare in prima persona agli eventi. E' ora di cambiare musica, devo cercare di rimediare, insomma, per farla breve, **A GRADARA VORREI ANCH'IO GIOCARE CON VOI.**

Dario De Toffoli

Direttore del Festival Italiano dei Giochi



IL CARTELLO DI GRADARA

Con il 4° Festival Italiano dei Giochi il *Cartello* di Gradara celebra il suo primo compleanno. Esso infatti si è costituito proprio a Gradara un anno fa in occasione del 3° Festival.

Le affinità fra *Cartello* e Festival non si fermano però alla coincidenza geografica rappresentata da Gradara, che sarebbe comunque una cornice ideale per il gioco. Non a caso l'idea di riunire per la prima volta i rappresentanti delle associazioni e federazioni ludiche italiane nacque fra gli organizzatori del 1° Festival Italiano dei Giochi a Venezia nel 1990. I partecipanti a quel primo convegno (i rappresentanti di una ventina di associazioni ludiche) si interrogavano sull'opportunità di costituire un momento di "coordinamento" fra le varie associazioni e federazioni ludiche, ma anche sulla validità che avrebbero avuto manifestazioni come l'allora nascente Festival per la promozione culturale del gioco in Italia. Il fatto che oggi si sia giunti alla 4ª edizione del Festival (certamente più ricca e interessante delle precedenti) e al primo anniversario del *Cartello* di Gradara con 31 associazioni aderenti, è già di per sé un'eloquente risposta a quelle domande. Il Festival e il *Cartello* sono in realtà ambedue necessari ed utili strumenti di un unico obiettivo strategico: la valorizzazione delle attività ludiche e dei loro contenuti culturali ed associativi. Non è dunque casuale che il *Cartello* di Gradara patrocini il Festival e chiedi a tutte le sue associazioni di impegnarsi per la sua migliore riuscita. Se il Festival cresce, anche gli spazi per le attività ludiche e per i giocatori in generale crescono. Per tutti dunque partecipare al Festival non è solo interessante e divertente, ma anche utile!

Sebastiano Izzo

Coordinatore del Cartello di Gradara

UN BINOMIO INSCINDIBILE

Computer e gioco: cos'hanno in comune? Niente, diranno molti a prima vista, mentre qualcuno potrà pensare tutt'al più alla console per videogiochi. Invece no, il binomio giochi-computer è molto più nobile ed ha valenze culturali assai più profonde del mero svago da bar.

Mi piace ad esempio ricordare che uno dei primi studiosi di calcolatori, all'epoca in cui questi non esistevano ancora e si stava anzi imparando a farli, fu il famoso matematico Von Neumann cui si deve, oltre che il modello teorico di elaboratore sul quale si fondano tutti i computer odierni, anche la formalizzazione matematica della Teoria dei Giochi. Continuiamo: sul finire degli anni '40 il giovane Claude Shannon, che poi sarebbe diventato il "padre" della Teoria dell'Informazione, esordì nel mondo della ricerca presentando al congresso dell'associazione americana degli ingegneri un serissimo trattato teorico su come sarebbe stato possibile programmare un computer per giocare a scacchi. E sempre in quegli anni Alan Turing, il matematico inglese che più di ogni altro ha formalizzato la Teoria della Computabilità, discuteva delle possibilità che le macchine potessero pensare utilizzando un vecchio gioco di società come base teorica per definire l'intelligenza.

Da sempre, insomma, gli informatici sono dei grandi appassionati di giochi: d'altronde il computer è una macchina così meravigliosa e versatile che con essa si possono realizzare giochi stupendi, dove il termine "gioco" è ovviamente inteso in senso lato. D'altronde cosa fa Benoit Mandelbrot, il ricercatore dell'IBM che ha inventato la Teoria dei Frattali, se non giocare con la matematica e il computer? Certo il gioco informatico può apparire strano e distante da quelli tridimensionali, ma fino ad un certo punto. Un simulatore di volo non è solo un video-

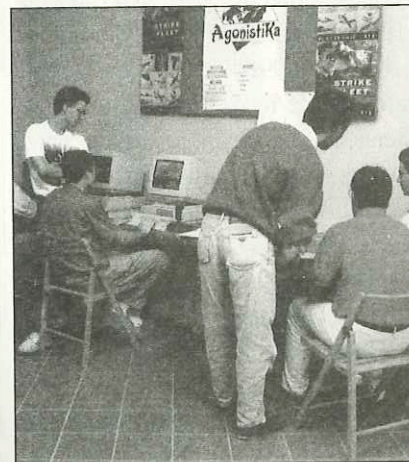
gioco ma qualcosa di molto di più, ed infinitamente più divertente. Per non parlare della realtà virtuale, le cui applicazioni ludiche sono in buona parte ancora tutte da scoprire.

Ecco, è proprio per sottolineare l'importanza di annoverare il computer fra gli strumenti di gioco che MCmicrocomputer ha deciso di farsi parte attiva in questo 4° Festival Italiano dei Giochi. L'idea non è ovviamente quella di convincere un appassionato di wargame che i giochi al computer sono meglio, perché non lo pensiamo neppure noi, ma di fare vedere come esista un tipo di gioco "col" computer e non "al" computer che stimola e diverte come qualsiasi altra disciplina ludica perché pone al centro dell'azione l'uomo e non la macchina.

Se poi i computer si divertono o no a giocare con gli uomini è un altro problema che però, fortunatamente, non ci riguarda...

Corrado Giustozzi

Redattore di MCmicrocomputer



PERCHE' SIGIS

Negli ultimi anni anche in Italia si è assistito ad un notevole sviluppo degli studi e delle applicazioni delle tecniche di simulazione giocata in numerosi e diversi ambiti.

Il gioco, il ruolo e la simulazione sono i denominatori comuni che caratterizzano la simulazione giocata, così a seconda della presenza e dell'entità di queste ed altre componenti, del tipo di supporto e delle metodologie utilizzate, si realizza lo spettro virtualmente infinito delle forme di simulazione giocata: dall'Animazione, al RolePlay, al CaseStudy, alla Computer Simulation, al Gioco di Strategia, etc.

Altrettanto ampia è la varietà degli scopi e degli ambiti in cui tali tecniche possono essere utilizzate efficacemente: l'addestramento, la formazione, l'educazione, l'analisi, la previsione.

Studiosi e ricercatori delle discipline più diverse e professionisti di enti, imprese ed amministrazioni le più varie si trovano oggi sempre più spesso coinvolti in giochi di simulazione per affrontare e risolvere una gamma sempre più ampia di problemi, senza però che si sia sviluppata una rete di contatti commisurata all'ampiezza degli scambi: non di rado gli stessi "inventori" dei giochi non si conoscono o non conoscono gli "utenti". In questo contesto opera SIGIS un'associazione nata nella Rocca di Gradara nell'ottobre 1991 per: sviluppare una rete di contatti e relazioni tra inventori ed utenti dei Giochi di Simulazione; promuovere e svolgere ricerche sui Giochi di Simulazione ed in particolare sulla loro classificazione; creare rapporti di collaborazione e di reciproca affiliazione con associazioni ed enti interessati ai giochi di simulazione ed al loro uso.

Arnaldo Bibò Cecchini
Segretario Nazionale SIGIS

IL GIOCO DELL'ANNO

Il premio *Il Gioco dell'Anno* è più noto di *Agonistika News*, il giornale che lo organizza, e probabilmente è giusto che sia così. Mentre il giornale si rivolge ad un pubblico di appassionati - in altri contesti si direbbe di militanti - per i quali il gioco è un'occasione di per sé importante e degna di riflessione e di aggiornamento, il premio è dedicato a tutti. E scrivendo tutti intendo proprio tutti, perché giocare è attività che accomuna, in una prassi e una memoria più o meno recenti, ogni essere che aspiri al titolo di umano. Tutti "hanno giocato", sia stato due ore fa, ieri o trent'anni prima, lo hanno fatto. E quindi a tutti può essere proposto di riprovare.

Il premio, che quest'anno consegneremo per la terza volta nel Castello di Gradara, continuando a sperare che sia veramente quello di Paolo e Francesca, ha dunque un'ambizione grandiosa ma semplice. Non pretende di individuare capolavori, novità rivoluzionarie o parti di genio, non va in cerca di manifestazioni dell'arte insomma, piuttosto immagina di riuscire a consigliare ogni anno un buon modo di investire poche decine di migliaia di lire nell'acquisto di un gioco in scatola. Colla medesima cura con la quale moltissime volte uno dei giurati ha dato, in veste privata, un consiglio del genere ad un amico che gli chiedeva quale gioco comperare per sé o per un regalo.

Certo, non tutti i giochi sono adatti a tutti i giocatori. C'è chi ama la strategia e chi

preferisce l'azzardo, chi dispone di una memoria fotografica e chi di un colpo d'occhio straordinario nel calcolare al volo le probabilità favorevoli o sfavorevoli legate ad una situazione. E' tutto vero, come è vero che alcuni preferiscono gli spumanti, altri i vini bianchi, altri ancora i rossi leggeri o quelli di maggior corpo; questo non significa che tutti insieme non siamo capaci di apprezzare un buon vino quando gli venga offerto, anche se non appartiene alla categoria preferita. Senza ambire necessariamente al capolavoro siamo andati in cerca di buoni prodotti artigianali, solidi e giocabili, premiando ogni volta quello che ci aveva convinto di più alla prova dei fatti, seduti attorno ad un tavolo con il tabellone aperto.

Con questo spirito la giuria ha lavorato e lavora, sempreché possa essere accmunata al lavoro un'attività sempre gratuita e spesso divertente. Huizinga e Caillois convenivano nell'attribuire al gioco queste due caratteristiche. Nella nostra presunzione siamo convinti di aver fatto un buon lavoro, almeno sino ad ora. A confortarci in questo convincimento sono due fatti diversi, ma entrambi significativi: il sostanziale accordo fra i giurati sulle scelte da fare, che non sono mai state contrastate, e la buona accoglienza dei nostri suggerimenti da parte del mercato.

Sergio Valzania
Direttore di *Agonistika News*



GRADARA

L'atmosfera magica e ricca di suggestioni assale immediatamente chiunque giunga a Gradara.

L'imponenza del Castello e delle mura, la struttura inalterata del borgo, i colori caldi dei mattoni, i vicoli, i paesaggi, le aperture improvvise verso il mare immergono i visitatori nei fantastici ambienti della storia.

E' quasi impossibile muoversi tra gli angoli di Gradara senza sentirsi proiettati nel passato o tentare di immaginare i suoni, i rumori, la vita che scorreva nelle sale del Castello, nelle torri, nelle vie che sono state scenario di innumerevoli eventi storici, ambienti quotidiani di famosi personaggi, di contese signorili, di decadenze e nuovi fulgori.

La Rocca di Gradara si sviluppa, intorno al mastio, la cui presenza è ricordata già in documenti del XII secolo.

Data la sua posizione, a cavallo tra Marche e Romagna, assunse un'enorme importanza strategica sotto la signoria dei Malatesta che, pur mantenendo gli elementi bellici, la trasformarono, attraverso abbellimenti e ornamenti interni andati perduti, in una splendida residenza. Federico da Montefeltro tentò di conquistarla nel 1446, ma il passaggio di proprietà avvenne in favore degli Sforza succeduti al ramo dei Malatesta che avevano governato Pesaro.

Alcuni dei fregi e delle pitture che ancora oggi si possono ammirare furono realizzate in occasione della residenza

di Lucrezia Borgia andata in sposa, seppure per breve

tempo, a Giovanni Sforza.

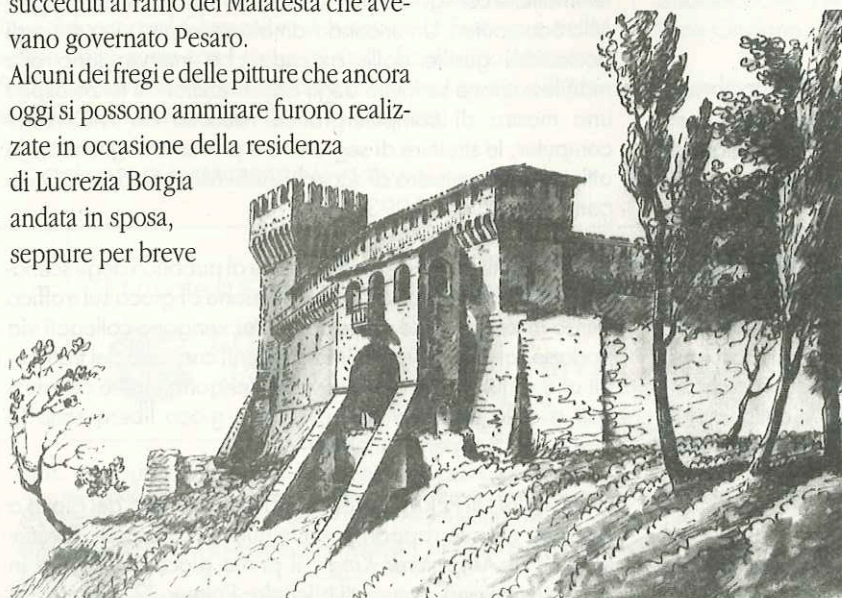
In seguito venne il tempo dei Della Rovere, quindi dello Stato Pontificio che la cedette in enfiteusi agli Albani e a vari nobili pesaresi.

Dopo lo scrupoloso restauro del '700 ad opera di Carlo Mosca Barzi, trascorse un periodo in cui i passi delle dame, dei principi e dei cavalieri sembravano dover essere cancellati per sempre a causa di un lungo abbandono.

Grazie all'impegno del conte Morandi Bonaccossi prima e di Umberto Zanvettori poi, la Rocca venne recuperata sebbene senza preciso criterio scientifico. Spinto dalle suggestive atmosfere dell'ambientazione della tragedia dannunziana "Francesca da Rimini", lo Zanvettori ricostruì fantasticamente i luoghi che videro protagonisti Paolo e Francesca, i tragici amanti cantati da Dante nel V canto dell'Inferno.

Tra mito e storia, dunque Gradara resta una delle mete più affascinanti per il turismo storico-culturale e lo scenario più intrigante per vivere giochi appassionanti.

Orario di apertura della Rocca:
dal 1 luglio al 30 settembre
dalle ore 9.00 alle ore 18.30
Visite guidate su prenotazione



COME ARRIVARE

IN AUTO

Provenendo da **nord** portarsi a Bologna, quindi autostrada A14 direzione Rimini-Ancona, uscita Cattolica: Gradara si trova a 7 km dal casello.

Provenendo da **Roma**, autostrada A1 fino a Orte, quindi superstrada per Terni poi Foligno e statale Flaminia fino a Fano, quindi autostrada A14 direzione Bologna, uscita a Pesaro: Gradara si trova a 12 km dal casello.

Provenendo da **sud**, autostrada A14 direzione Bologna, uscita a Pesaro: Gradara si trova a 12 km dal casello.

IN TRENO

Scendere alla stazione di Cattolica.

IN AEREO

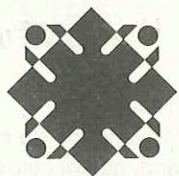
Aeroporti di Falconara e Rimini.

SERVIZIO PULLMAN

Linea Pesaro-Gabicce-Cattolica-Gradara (una corsa ogni ora).



EVENTI



FESTIVAL
ITALIANO
dei GIOCHI®

GRADARA LUDENS

Gioco, simulazione, immaginazione tra antiche mura e nuove tendenze.

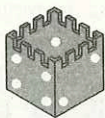
In occasione del 4° Festival Italiano dei Giochi, il Progetto Gradara Ludens propone, a cura di Giorgio Conti, una serie di eventi di rilevante valore culturale e scientifico.

ETNO LUDENS: i giochi dell'Africa. Alla scoperta dei giochi africani attraverso mostre, incontri, riflessioni e dimostrazioni. (17-26 settembre)

MOSTRA DEL FALSO. La mostra, dotata di ampi pannelli esplicativi, comprende esempi di falsificazioni nei settori alimentare, industriale, dei detersivi e dell'argento. In collaborazione col Centro studi sul falso dell'Università di Salerno e col Museo del Falso. (17-26 settembre)

PREMI GRADARA LUDENS. In occasione del Festival saranno consegnati i Premi Gradara Ludens ai più significativi personaggi del settore. Caratteristica dell'evento è che saranno gli stessi vincitori a doversi dare pubblicamente le motivazioni del premio. (25 settembre)

PROCESSO AI VIDEOGIOCHI. Sarà un vero giudice che, sentita l'accusa e la difesa, potrà dire una parola definitiva sulla pericolosità dei videogiochi, da varie parti ipotizzata. (26 settembre)



EXPO LUDENS

Mostre. Collezioni. Editoria. 17-26 settembre

GIOCABOLARIO ENCICLOPEDICO, in trenta capitoli, a grandezza soprannaturale, con illustrazioni in fronte, ed esemplari insoliti sparsi qua e là. La mostra raccoglie alcune delle tappe più significative della storia del gioco, dall'antichissimo Gioco di Ur ai moderni videogames. Ampie didascalie sottolineano somiglianze e specialità nel modo di giocare di culture tra loro lontanissime nello spazio o nel tempo. Si affiancano diversi esemplari di giochi insoliti o curiosi (per provenienza, epoca o tipologia): un piccolo sguardo che si estende così anche alla qualità dei materiali e della manifattura. La redazione e l'organizzazione della mostra è a cura della P.F.I. di Milano, con la benedizione della LAAG (Libera Accademia Autori del Gioco).

MARGINALIA. L'editoria e la ricerca bibliografica del ludico in *100 libri per giocare*, il nuovo catalogo curato da Dino

Silvestroni; in esposizione tutti i volumi del catalogo.

REBUS E UMORISMO. Mostra di Rebus a cura dell'Associazione Rebusistica Italiana.

LUDOTECA

Spazio ludico per tutti. 17-26 settembre

PRESTITO GRATUITO dei giochi e tavoli per l'uso libero.

ANIMAZIONI con il pubblico.

L'ANGOLO DI ARCHIMEDE: UNO SPAZIO PER GLI INVENTORI. Chi ha il suo gioco nel cassetto lo porti e lo faccia giocare. Prenotazioni in segreteria.

LUDOTECA AVANZATA. Un gruppo di animatori specializzati presenterà una serie di giochi di società avanzati, Giochi di Ruolo poco conosciuti, novità italiane ed estere e la cosiddetta produzione "minore".

MOSTRA MERCATO del libro sul gioco a cura di *Demetra*.

TUTTI I GIOCHI che avete sempre sognato di possedere, nei negozi *Città del Sole* e *Strategia e Tattica*.

INFOLUDERE

Informatica e telematica. 17-26 settembre

MC-Microcomputer (Technimedia editrice) e **Agonistika** organizzano una Sezione Informatica, dedicata alle nuove applicazioni ludiche su computer, alla telematica, alla realtà virtuale, alla didattica in rapporto alle nuove tecnologie. La Sezione si articola in tre ambienti. Il primo è dedicato alla ludoteca elettronica, con vasta disponibilità di piattaforme hardware e con il software fornito dai principali editori italiani ed esteri. Tutto il materiale è liberamente disponibile al pubblico, che può anche accedere ad alcune postazioni telematiche collegate con MC-Link e con la redazione di MC-Microcomputer. Un secondo ambiente ospita una serie di postazioni gestite dalle aziende che intervengono alla manifestazione su invito degli organizzatori. Il terzo ospita una mostra di computergrafica raccolta da MC-Microcomputer, le strutture di segreteria e prima accoglienza e le attività della squadra di scacchi **ARS-Microcomputer**, vicecampione d'Italia 1993.

FLIGHT SIMULATOR. Presentazione al pubblico degli scenari progettati da Stefano Figoni. Sessione di gioco sul traffico aereo in tempo reale. Sette computer vengono collegati via porta seriale: uno viene utilizzato per il controllo del traffico, gli altri simulano gli aerei in volo. Vengono inoltre organizzati a ciclo continuo tornei, sfide e gioco libero sotto la direzione di esperti animatori.

GIOCO IN DIFFERITA E TELEMATICA. Sviluppo del gioco a distanza nel suo rapporto con le nuove tecnologie. Presentazione di *Adventurer Kings*, il primo gioco in differita in edizione italiana. A cura di Nicholas Palmer. (25 settembre)

INTELLIGIOCHI. Le infinite applicazioni del computer nel mondo del gioco attraverso una pluriennale rubrica che appare regolarmente sulle pagine di MC-Microcomputer. A cura di Corrado Giustozzi. (25 settembre)

LUDOTECA ELETTRONICA. Libero uso dei migliori videogiochi. Attività agonistiche.

MC-TREK. Presentazione del primo gioco tematico multiutente su MC-Link: progettato da Corrado Giustozzi ispirandosi alla nota saga di Star Trek. Consente ai giocatori di esplorare una sorta di galassia virtuale, con incontri, scontri, combattimenti in tempo reale.

MOSTRA DI COMPUTERGRAFICA. La collezione di MC-Microcomputer.

REALTA' VIRTUALE. Gli ultimi sviluppi e applicazioni della realtà virtuale nel mondo del gioco.

SCACCHI E COMPUTER. Sfida a squadre tra uomini e macchine: i 4 campioni della ARS-Microcomputer sfidano i 4 più forti programmi per personal computer; le partite sono commentate e visualizzate su monitor. Incontri dei campioni col pubblico. Simultanee didattiche. (24-26 settembre)

SHOW-ROOM TELEMATICA. Collegamenti con le più importanti banche dati e BBS.

LUDIDATTICITA' **Visita delle scolaresche nella Città del Gioco.**

CIGI. Punto di informazioni sui Centri di Cultura Ludica che fanno riferimento al CIGI, Centro Italiano Gioco Infantile. (17-26 settembre).

EDUCATIONAL. Giocare imparando nell'età scolare. La linea Educational Clementoni è presente al Festival e nelle scuole della zona con i seguenti titoli: *Sapientino Maestro*, *Sapientino più*, *La Penna Parlante di Sapientino più*, *L'Inglese*, *L'Europa e Ricordare*. (20-24 settembre).

GIOCO LIBERO IN LUDOTECA. (17-26 settembre).

IL GIOCO NEI NUOVI PROGRAMMI DELLA SCUOLA MATERNA ED ELEMENTARE. A cura di Amilcare Acerbi e Daniela Martein. (25 settembre).

MEMORY. 3° Trofeo scolastico Ravensburger a squadre; le selezioni si svolgono nella Ludoteca del Festival e presso le scuole delle provincie limitrofe. Finali il 24 settembre.

VISITE delle scolaresche. (22-24 settembre).

DEL LUDICO **Seminari. Convegni. Tavole rotonde.**

ALLUDERE: I GIOCHI DELL'ATTUALITA'. L'immagine dell'Italia attraverso i giochi: dal classico *Viaggio in Italia* alle polemiche suscitate da *Palermo*, dopo *Tangentopoli* si gioca *All'appalto*, la guerra dei mattoni con le mani pulite. (25 settembre).

CALENDARIO LUDICO ITALIANO. Tutte le informazioni sui giochi in Italia.

EDIPO E LA SFINGE. Conferenza spettacolo di Ennio Peres, Massimo Senzacqua e Antonello Lotronto, ovvero l'enigmistica classica alla portata di tutti. (26 settembre)

IL CARTELLO DI GRADARA. Network tra le Associazioni di Giochi e Giocatori. Congresso annuale con tema *Dal dire al fare*. (24 settembre)

IL GIOCO COME AMBIENTE DI APPRENDIMENTO. Ruolo e funzioni dell'informatica nella didattica. Libero incontro con Filippo Viola. (19 settembre)

I MAZZI DI CARTE ITALIANI. Un patrimonio culturale unico al mondo da riscoprire e valorizzare. Conferenza di Alberto Fiorin. (26 settembre)

ON STAGE! Presentazione di un nuovo metodo di improvvisazione teatrale ambientato nel mondo di William Shakespeare: il teatro diventa il gioco dell'attore. A cura di Luca Giuliano. (26 settembre)

PREMIO LABIRINTH. VI Edizione del premio letterario che viene assegnato alle migliori avventure per i Giochi di Ruolo. Le varie categorie si riferiscono ai generi horror e fantasy, alle avventure per torneo e ai GdR dal vivo. (24 settembre)

Tutti i giochi che avete sempre sognato di possedere,
li trovate a Gradara durante il Festival Italiano dei Giochi nei migliori negozi specializzati



SCONTO FESTIVAL 10%

strategia e tattica



CITTA' DEL SOLE è a Bari - Bergamo - Bologna - Brindisi - Cagliari - Catania - Faenza - Ferrara - Firenze - Foggia - Lecce - Matera - Milano - Morbegno - Napoli - Padova - Palermo - Parma - Pescara - Potenza - Rimini - Roma - S. Benedetto del Tronto - Sassari - Taranto - Trento - Udine - Varese - Venezia Mestre - Verona. A Gradara durante il Festival è presente il negozio CITTA' DEL SOLE di Venezia Mestre (via Palazzo, 50)

STRATEGIA E TATTICA è a Roma in via Colosseo 5, ed è anche presente in forma stabile a Gradara in via Roma 2 (tel. 0541.969064) - Apertura il sabato e la domenica.

LUDICA/MENTE

Sperimentazione. Divulgazione. Animazione. 24-26 settembre

GIOCO DI RUOLO MULTIMEDIALE: LEX ARCANA. Una proposta rivoluzionaria che si applica per la prima volta in Italia ad un nuovo Gioco di Ruolo tutto italiano. Le regole del gioco si coniugano con le tecnologie del teatro e si crea una tensione emotiva fra narratori, giocatori e spettatori. Verranno create non solo avventure, ma anche scenografie e musiche originali. Sessioni di gioco su prenotazione in segreteria. Il pubblico può assistere in sala. A cura di Marco Perez e Luca Scabbia.

I GIOCHI FUORI DAL PROGRAMMA. *Shogi, Xiang Qi* e altro. A cura di Adam Atkinson.

LA VETRINA DELLE NOVITA'. Le case editrici partecipanti al Festival, presenteranno ai giornalisti ed al pubblico, nuovi giochi e nuovi libri di argomento ludico; sono già stati annunciati: *Beverly Hills 90210* (Clementoni); il gioco da tavolo che ricalca l'atmosfera del serial televisivo. *Dinoland L'isola dei Dinosauri* (Clementoni); gioco interattivo con videocassetta. *Dragon Buster* (Ravensburger); gioco di azione per bambini. *Giochi all'aria aperta* (Demetra); un volume a cura di Renzo Zanoni. *Giochi carte tradizionali e solitari* (Demetra); un volume opera di Sebastiano Izzo. *Giochi di logica e matematica* (Demetra); un volume a cura di Renzo Zanoni. *Gioco forza* (Unicopli); linea di giochi provocatori e antizapping: *L'alieno, Mai dire pirla, Ah!* e *Le balene. I conti in tasca* (Editrice Giochi); la gestione familiare della contabilità mensile. *I wargames di Excalibur* (Stratelibri); nuovo bimestrale sui giochi di simulazione. *Lex Arcana* (Dal Negro); il gioco di ruolo storico fantastico creato in Italia. *Merlino* (Ravensburger); gioco per bambini con indovino elettronico. *Quorum* (Unicopli); il grande gioco della politica. *Rap Rat* (Clementoni); gioco interattivo con videocassetta, dedicato ai più piccoli. *Risiko Pocket* (Editrice Giochi); edizione tascabile del famoso gioco di strategia. *Spell law* (Stratelibri); la 1ª parte di Role Master. *Super Six* (Mespil); come mettere in gioco il legno pregiato. *Topomystery* (Clementoni); un po' giallo e un po' fumetto. *Totopoli* (Editrice Giochi); le sensazioni legate al mondo dell'ippica. *TV Game* (Arti Grafiche Ricordi); è in gioco l'arte cinematografica. *Visual Game Junior* (Editrice Giochi); edizione per ragazzi del noto gioco di società. *Zingarelli 94. Dodicesima edizione* (Zanichelli); Vocabolario della lingua italiana. (25 settembre)

TAVOLI DIMOSTRATIVI. Un team di esperti sarà a disposizione per illustrare i giochi presentati nella vetrina delle novità e altre proposte del mondo ludico. Fra queste ultime:

Acchiappafurfanti (Ravensburger), *Clash of Eagle* (Camelot), *Corsa Tris* (Ravensburger), *Diamanti* (Ravensburger), *Fermate Colombo* (Mastro Geppetto), *Ghoul's* (Devil's Den), *GIRSA* (Stratelibri), *Gli Antichi Giochi Italiani* (Mastro Geppetto), *Gurps Magic* (DAS Production. I giochi di Grandi di Verona), *Il gioco del cinema* (Unicopli - Imagemage), *Il gioco di ruolo di Guerre Stellari* (Stratelibri), *La conquista della corona* (Unicopli - Linda Soft), *Monster Crash* (Arti Grafiche Ricordi), *Quorum* (Unicopli - Smemoranda), *Starfighter* (Camelot), *Toon* (Nexus), *Vampiri* (DAS Productions - I Giochi dei Grandi di Verona) ed inoltre *Blood Bowl, Civilization, SPQR, 1830 e tanti altri giochi.*

LUDIFICAZIONE

Il gioco come spettacolo. Il gioco come scherzo e come inganno.

GIOCHI DI RUOLO DAL VIVO in una vera cittadella medievale. Come nel gioco di ruolo tradizionale c'è un arbitro, una sceneggiatura di base sconosciuta ai giocatori e sono previsti incontri coi cattivi di turno, combattimenti simulati, ecc. I temi saranno quelli del fantasy e del poliziesco. A cura di Gilda Anacronisti. Turni continui su prenotazione in segreteria. (24-26 settembre)

GIOCHI DI COMITATO. Giochi di gruppo nati come strumento professionale, oggi sono dei veri giochi di società. Fra i temi trattati *Il Caso della Signora Smith* (l'ambientazione è quella dell'aula di un tribunale e ogni giocatore interpreta un giurato che deve emettere il suo verdetto di innocenza o colpevolezza) e *Carlo e Diana: le vicissitudini coniugali della coppia reale inglese* (i giocatori interpretano i vari membri della famiglia reale inglese; il divertimento è garantito). A cura di Riccardo Affinati. Turni continui su prenotazione in segreteria. (24-26 settembre)

SPARTACUS, LA RIVOLTA DEGLI SCHIAVI. Dopo *Austerlitz* e *Zama*, ecco il nuovo wargame tridimensionale presentato da Nicola Zotti. (25 settembre)

SPAZIO SIGIS. Giochi di simulazione per tutti: per il divertimento, per l'addestramento, per l'apprendimento, per la previsione. Presentazione di *Nouvelle V.A.G.U.E.* (Venice an Ancient Game of Urban Evolution), la nuova versione del gioco-simulazione su computer per determinare le possibili Venezie. (24 settembre)

WARGAME TRIDIMENSIONALE. Tavoli di wargame tridimensionali storico e fantasy a cura de La Società Aperta. Temi trattati: la Guerra Civile Russa, la Guerra Franco-

In occasione del 4° Festival Italiano dei Giochi,
Gradara Ludens promuove per sabato 25 settembre uno speciale

ANNULLO POSTALE

Gli interessati possono rivolgersi alla sede municipale

Indiana nel Nuovo Mondo, scontri tra gladiatori. Inoltre, per la prima volta a Gradara, dimostrazioni di tridimensionale fantasy, con plastici e diorami. Turni continui su prenotazione in segreteria. (24-26 settembre)

IL GIOCO DELL'ANNO

Premio al miglior gioco da tavolo pubblicato in Italia. 25 settembre

In questa terza edizione del premio, i 6 giochi che hanno guadagnato la "nomination" sono: *Il Gioco di Ruolo di Guerre Stellari* (Stratelibri), ambizioso tentativo di far rivivere in prima persona le emozioni provate dai protagonisti della celebre saga hollywoodiana, *Blablabla* (Arti Grafiche Ricordi), gioco di affabulazione nel quale i partecipanti devono nascondere alcune parole all'interno di un discorso sensato a tema obbligato, *Sprizza la Parola* (Clementoni), gioco a domande basato sulla lingua e sulla letteratura italiane, *Quarto* (Unicopli), gioco strategico di scacchiera nel quale gli avversari si sforzano di allineare per qualità elementi di legno, *Monster Crash* (Arti Grafiche Ricordi), erede in ambientazione fantasy del celebre Risikol, e infine *Corsa tris* (Ravensburger), che combina guida dei cavalli e scommesse all'ippodromo, in un mix di fortuna e abilità. La giuria è presieduta da Giampaolo Dossena.

LUDI E AGONI

Campionati. Tornei. Gare.

I REGOLAMENTI dettagliati di tutti i campionati, le gare e i tornei previsti saranno disponibili presso la Segreteria del Festival e possono anche venire richiesti a partire da lunedì 31 agosto a:

studiogiochi Tel. 041/5211029 - Fax 5240881.

Le ISCRIZIONI si effettuano in loco, presso la reception della sezione Ludi e Agoni. Si accettano anche prenotazioni, rivolgendosi preliminarmente a studiogiochi. Saranno assegnati TROFEEI e PREMI ai migliori classificati di tutte le competizioni.

Qualificazioni continue

Per permettere a tutti gli appassionati di partecipare al maggior numero possibile di tornei è stato messo a punto il sistema definito delle *qualificazioni continue*.

In generale cioè le qualificazioni di ciascun gioco non si svolgono in un determinato orario, ma hanno a disposizione ampi lassi di tempo. Si formano gruppi di concorrenti mano a mano che questi si iscrivono e i vincitori di ciascun gruppo si qualificano per la finale che avviene invece in un preciso orario; spesso è consentita la reinscrizione fino ad un massimo

di 3 diversi gironi eliminatori.

Il Giocatore dell'anno

Tutti i tornei contrassegnati dal simbolo ♦ sono validi per la speciale CLASSIFICA A PUNTI. Il giocatore che otterrà complessivamente più punti riceverà il diploma di GIOCATORE DELL'ANNO 1993.

Riconoscimenti anche per i primi 5 classificati e premio speciale per la donna con il migliore piazzamento. Riconoscimenti ad honorem ai giocatori che più si metteranno in luce. Con gli opportuni adattamenti ad ogni singolo gioco, il sistema dei punteggi è il seguente:

1° classificato: 4 volte il numero dei partecipanti

2° classificato: 3 volte il numero dei partecipanti

3°/4° classificato: 2 volte il numero dei partecipanti

5°/8° classificato: 1 volta il numero dei partecipanti

9°/16° classificato: 1/2 del numero dei partecipanti (con almeno 32 partecipanti)

17°/32° classificato: 1/4 del numero dei partecipanti (con almeno 64 partecipanti)

La partecipazione a ciascun torneo darà comunque diritto a ricevere 5 punti validi per la classifica. I dettagli saranno disponibili alla reception della sezione Ludi e Agoni.

ABALONE. ♦ 7ª Abalone Cup, valida quale 1° CAMPIONATO ITALIANO. Tempo di riflessione 12 minuti a giocatore, poi penalità di una pedina ogni 2 minuti. *Qualificazioni continue* con possibilità di reinscrizione. Finale 26 settembre.

BACKGAMMON. ♦ 3° Campionato della riviera Adriatica, prova valida per il CAMPIONATO ITALIANO F.I.Ba.. Tavolieri Dal Negro Linea Torneo. Regolamento WBF Tre categorie: Open (11 punti), Intermediate (7 punti) e Beginner senza il cubo del raddoppio (2 punti). *Qualificazioni continue* con tabelloni da 8 o 16 giocatori. Il vincitore di ogni tabellone accede alla fase finale (play-off). In ogni categoria possibilità di reinscrizione fino al completamento dei tabelloni. Torneo a cura del Backgammon Club Venezia. Qualificazioni il 24 e 25 settembre. Finali il 26 settembre.

BLOOD MASTER. Finale del 1° CAMPIONATO ITALIANO (riservata ai finalisti già qualificati) e Torneo Open con iscrizioni libere. (25 settembre)

BRIDGE. Tavoli dimostrativi per principianti.

CARRON. ♦ Dimostrazioni e torneo Open. Tutti possono cimentarsi col Carron (o carambola birmana), il divertentissimo "biliardo con le dita" che ci giunge dal lontano oriente; facendo scattare le dita a mo' di molla, si cerca di imbucare le proprie pedine prima dell'avversario. *Qualificazioni continue* con possibilità di reinscrizione. Finale il 26 settembre.

A partire dalla seconda metà di agosto entrerà in funzione

LA LUDOTECA DI GRADARA

una struttura permanente a disposizione dei residenti e dei visitatori.
Per informazioni e orari telefonare sabato e domenica allo 0541.969064

CLUEDO. ♦ CAMPIONATO ITALIANO 1993, valido come gara di qualificazione al CAMPIONATO MONDIALE DI CLUEDO. Il vincitore potrà volare a New York dove rappresenterà l'Italia alle finali mondiali che avranno luogo dal 30 ottobre al 2 novembre. Il campione del mondo si aggiudicherà una fantastica settimana a Hollywood. Regolamento internazionale da torneo. Qualificazioni il 18, 19 e 24 settembre. Possibilità di reiscrizione. Finale il 25 settembre.

DAMA INTERNAZIONALE. ♦ Torneo Open. Tempo di riflessione 20 minuti a giocatore. Regolamento internazionale. *Qualificazioni continue* con possibilità di reiscrizione. Finali il 26 settembre.

DAMA ITALIANA. ♦ Torneo Open. Tempo di riflessione 15 minuti a giocatore. Regolamento da torneo. *Qualificazioni continue* con possibilità di reiscrizione. Finale 25 settembre.

DUNGEONS & DRAGONS. Finale del VI CAMPIONATO ITALIANO A SQUADRE, al quale hanno preso parte circa 4.000 giocatori in tutt'Italia. Parteciperanno le 12 formazioni che hanno superato le fasi di qualificazione regionali e interregionali. (25 settembre)

DUNGEONS & DRAGONS. ♦ 3° Torneo Open Corte Malatestiana. Iscrizioni a numero chiuso. Diventato ormai un classico di Gradara, in questo open si applica lo stesso regolamento del campionato nazionale, ma è riservato agli ospiti del Festival. (26 settembre)

GO. 3° CAMPIONATO ITALIANO A COPPIE. Cinque turni, un'ora e trenta per coppia senza byo-yomi. Regole internazionali Ni Hon Ki-In. (25-26 settembre)

FLEXTRIS. ♦ Flextris è un'elaborazione dello storico *Tetris* e viene giocato da due avversari sullo stesso computer, utilizzando ciascuno una metà della tastiera. Torneo Open accessibile anche ad inesperti. *Qualificazioni continue* con possibilità di reiscrizioni. Finali il 25 settembre.

FLIGHT SIMULATOR. ♦ Torneo Open. *Qualificazioni continue* con possibilità di reiscrizione. Finali il 26 settembre.

FRECCETTE. ♦ Torneo Open. *Qualificazioni continue* con possibilità di reiscrizione. Finale il 26 settembre.

GIOCHI DI CARTE. ♦ Saranno organizzate dimostrazioni e tornei di giochi della tradizione nazionale e internazionale.

GIOCHI DI PAROLE. ♦ Anagrammi, Cruciverba, Rebus e altri giochi di parole. Gara Open. Finale il 26 settembre.

GIOCHI ELETTRONICI. Gioco libero e attività agonistiche nella ludoteca elettronica.

IL LABIRINTO MAGICO. ♦ Torneo Open. Le fasi finali si giocheranno su *I maestri del labirinto*. *Qualificazioni continue* con possibilità di reiscrizione. Finale il 26 settembre.

IL RICHIAMO DI CTHULHU. Finale del IV CAMPIONATO ITALIANO. Riservato ai finalisti. Dopo D&D è in Italia il gioco di ruolo più diffuso, si ispira alle opere del maestro dell'horror, H. P. Lovecraft. (24 settembre)

INTERGAME '93. ♦ CAMPIONATO EUROPEO DI GIOCHI DA TAVOLO. Durante il Festival si svolgeranno delle gare utili per la selezione delle 2 squadre italiane di 4 giocatori ciascuna che potranno prendere parte alla finale europea a Essen, in Germania il giorno 23 ottobre, durante *Spiel 93*, la mitica kermesse ludica che in 4 giorni raccoglie oltre 100.000 visitatori. I giochi scelti sono *Der Fliegende Holländer* (Parker), *Athos* (Franck's), *Spiel der Türme* (Schmidt) e *Hans Dampf* (Blatz). Nessuno dei 4 giochi è edito in Italia, ma per il Festival saranno disponibili le traduzioni dei regolamenti. La finale europea prevede che ogni giocatore prenda parte ad una partita per ognuno dei 4 giochi, ogni volta contro diversi avversari di diversa nazionalità.

LEXARCANA. ♦ 1° Torneo dimostrativo *Imperatore Teodomiro*. *Lex Arcana* è un Gioco di Ruolo storico-fantastico ambientato nel XIII sec. dalla fondazione di Roma (V sec. d.C.), in un immaginario Impero Romano che non è caduto, come la storia ci insegnerebbe, grazie principalmente all'acquisito dominio del sapere magico. Le partite si svolgono sul solo GIOCO BASE, e i giocatori potranno scegliere su una gamma di 20 personaggi pregenerati. Possono partecipare tutti, anche quelli che non hanno mai provato un Gioco di Ruolo. Squadre da 4 giocatori; brevi avventure di 60, 80 minuti. Per partecipare prenotare il *direttore di gioco* alla reception della sezione Ludi e Agoni.

MAH JONG. ♦ VIII CAMPIONATO ITALIANO INDIVIDUALE ASSOLUTO. Si tratta dell'ultimo campionato che verrà svolto con il regolamento tradizionale. Tre turni da 55 min.; ogni turno 2 giri completi. Contemporaneamente si svolgerà il 1° CAMPIONATO ITALIANO AMATORI con regolamento internazionale. Questa gara è dedicata a coloro che hanno imparato a giocare con il nuovo regolamento. (26 settembre)

MEMORY. Finale del 2° CAMPIONATO ITALIANO. Dopo una serie di selezioni che hanno coinvolto circa 50.000 bambini in 400 scuole e ludoteche, i 10 ragazzi finalisti si affronteranno con in palio il titolo italiano. (25 settembre)

GIOKANDO 93

5-7 novembre 1993

3^o HAPPENING DEL GIOCO MILANESE

Organizzazione P.F.I. - Informazioni tel. 02.70106739

MEMORY. ♦ Torneo Open individuale. *Qualificazioni continue* con possibilità di reinscrizione. Finali il 26 settembre.

MINOS. ♦ Torneo Open. *Qualificazioni continue* con possibilità di reinscrizione. Finale il 25 settembre.

NIENTE DA DICHIARARE. ♦ Torneo Open. *Qualificazioni continue* con possibilità di reinscrizione. Finale 25 settembre.

NUMERIAMO. ♦ Torneo Open. *Qualificazioni continue* con possibilità di reinscrizione. Finali il 26 settembre.

OTHELLO. IV CAMPIONATO ITALIANO A SQUADRE. Parteciperanno oltre 15 rappresentative provenienti dalle varie regioni italiane. Tre giocatori per squadra. 5 turni di gioco. 20 minuti di riflessione a giocatore. (25 settembre)

OTHELLO. Seminario introduttivo per principianti e simultanea con un maestro. A cura della Federazione Nazionale Gioco Othello. (25 settembre)

OTHELLO. ♦ Torneo Open. *Qualificazioni continue* con possibilità di reinscrizione. Finale il 26 settembre.

PAROLIAMO. Animazione col pubblico condotta da Marco Danè. (26 settembre)

PAROLIAMO. ♦ CAMPIONATO ITALIANO OPEN con la partecipazione dei campioni delle trasmissioni televisive. *Qualificazioni continue* con possibilità di reinscrizione. Finali il 26 settembre.

POKER SPORTIVO. ♦ Torneo Open, ovvero come dimostrare che il poker è un gioco di abilità e non di azzardo. *Qualificazioni continue* con possibilità di reinscrizione. Finale il 25 settembre.

PROVE SPECIALI. ♦ Saranno organizzati mini-tornei di vari giochi presenti in ludoteca. Si terrà conto delle richieste dei partecipanti al Festival. Il programma di queste *prove speciali* verrà affisso di giorno in giorno nella reception della sezione *Ludi e Agoni*.

PUZZLE. ♦ 1° CAMPIONATO ITALIANO A COPPIE. Gara di soluzione a tempo. Si gioca a coppie su puzzle Clementoni (500 pezzi) senza disporre della figura di riferimento. I migliori tempi accederanno alla finale che si svolgerà con un puzzle inedito creato per l'occasione. *Qualificazioni* tutti i giorni del Festival. Finale il 26 settembre.

QUARTO. ♦ Torneo Open. *Qualificazioni continue* con possibilità di reinscrizione. Finale il 25 settembre.

RISIKO! ♦ 3° Torneo della riviera adriatica. Valido come qualificazione al VI CAMPIONATO ITALIANO, per partecipanti di ogni regione. Il Campionato si terrà a Milano il 16 e 17 ottobre. *Qualificazioni* il 18, 19 e 24 settembre. Possibilità di reinscrizione. Fasi finali il 25 settembre.

SCACCHI. ♦ Torneo Open. Tempo di riflessione 15 minuti a giocatore. *Qualificazioni continue* con possibilità di reinscrizione. In collaborazione con *La centrale degli scacchi* 0721/24762. Finali il 26 settembre.

SCACCHI. Torneo Tematico Scach Archiv: imparare e uscire almeno pari dall'apertura. Open semilampo, 20 minuti, 6 turni. Premi vari. Turni 1 e 2: Gambetto di Re-Controgambetto Falkbeer. Turni 3 e 4: Est Indiana - Saemisch 5. f2f3. Turni 5 e 6: Siciliana 2.c2c3. Tutte le aperture sono trattate su Schach Archiv 1993. Inform. 0721/24762. (25 settembre)

SCACCHI ETERODOSSI. ♦ CAMPIONATO ITALIANO IN COMBINATA. Ogni turno di gioco verrà disputato su una diversa variante scacchistica. *Qualificazioni continue* con possibilità di reinscrizione. (25-26 settembre)

SCACCHI ETERODOSSI. Lezioni sulle principali varianti scacchistiche e simultanee a partecipazione libera a cura dei migliori giocatori AISE. Assemblea nazionale per il rinnovo del consiglio direttivo. (26 settembre)

SCRABBLE. ♦ Selezione valida per il 2° CAMPIONATO MONDIALE di Scrabble in lingua italiana, che si terrà a Milano in occasione di Giokando '93. *Qualificazioni continue* con possibilità di reinscrizione. Finale il 26 settembre.

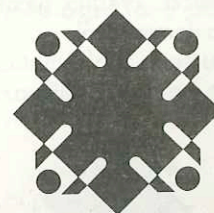
SYNCRO. ♦ Ormai nella sua veste definitiva questo innovativo e accattivante gioco creato da Marco Danè. Torneo Open. *Qualificazioni continue* con possibilità di reinscrizione. Finali il 26 settembre.

TV GAME. ♦ Animazioni e gare col pubblico con i 25 brani di arte cinematografica contenuti nella videocassetta. *Qualificazioni continue* con possibilità di reinscrizione. (24-25 settembre)

VELENO. ♦ 2° Torneo Open *Buoni vicini*. Tavoli da tre persone. *Qualificazioni continue*, con possibilità di reinscrizione. Finali il 26 settembre.

LA PREMIAZIONE DI TUTTE LE GARE, CONDOTTA DA MARCO DANE', SARA' EFFETTUATA ALLE ORE 18.00 DI DOMENICA 26 SETTEMBRE.

Le Mostre, i Convegni, gli Spettacoli, le Ludoteche e altri eventi del Festival sono ad ingresso libero e a disposizione di tutti.



4° FESTIVAL ITALIANO DEI GIOCHI

Gradara (PS) 17-26 settembre

CALENDARIO

VENERDI' 17 settembre

15.00-24.00 **Segreteria.** Tutto quello che volete sapere sul Festival.
Gradara Ludens. Eventi culturali.
Expo Ludens. Visita alle mostre.
Ludoteca. Prestito giochi, animazioni e spazio commerciale.
Infoludere. Informatica e telematica.
Ludi e Agoni. Qualificazioni ai vari tornei.

SABATO 18 settembre

15.00-24.00 **Segreteria.** Tutto quello che volete sapere sul Festival.
Gradara Ludens. Eventi culturali.
Expo Ludens. Visita alle mostre.
Ludoteca. Prestito giochi, animazioni e spazio commerciale.
Infoludere. Informatica e telematica.
Ludi e Agoni. Qualificazioni ai vari tornei.
 17.30 **Cluedo.** Qualificazioni.
 21.30 **Risiko!** Qualificazioni.

DOMENICA 19 settembre

10.00-24.00 **Segreteria.** Tutto quello che volete sapere sul Festival.
Gradara Ludens. Eventi culturali.
Expo Ludens. Visita alle mostre.
Ludoteca. Prestito giochi, animazioni e spazio commerciale.
Infoludere. Informatica e telematica.
Ludi e Agoni. Qualificazioni ai vari tornei.
 15.30-18.30 **Il gioco come ambiente di apprendimento.** Incontro con Filippo Viola.
 15.30 **Cluedo.** Qualificazioni.
 17.30 **Risiko!** Qualificazioni.

LUNEDI' 20 settembre

MARTEDI' 21 settembre

17.00-24.00 **Segreteria.** Tutto quello che volete sapere sul Festival.
Gradara Ludens. Eventi culturali.
Expo Ludens. Visita alle mostre.
Ludoteca. Prestito giochi, animazioni e spazio commerciale.
Infoludere. Informatica e telematica.
Ludi e Agoni. Qualificazioni ai vari tornei.

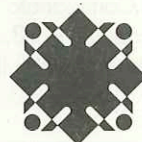
MERCOLEDI' 22 settembre

GIOVEDI' 23 settembre

09.00-13.00 **Ludidatticità.** Visite delle scolaresche.
 18.00-24.00 **Segreteria.** Tutto quello che volete sapere sul Festival.
Gradara Ludens. Eventi culturali.
Expo Ludens. Visita alle mostre.
Ludoteca. Prestito giochi, animazioni e spazio commerciale.
Infoludere. Informatica e telematica.
Ludi e Agoni. Qualificazioni ai vari tornei.

VENERDI 24 settembre

09.00-13.00 **Ludidatticità.** Visite delle scolaresche.
 09.00-24.00 **Segreteria.** Tutto quello che volete sapere sul Festival.
Gradara Ludens. Eventi culturali.
Expo Ludens. Visita alle mostre.
Ludoteca. Prestito giochi, animazioni e spazio commerciale.
Infoludere. Informatica e telematica.
Ludi e Agoni. Qualificazioni ai vari tornei.
 11.00 **Memory.** Finale trofeo scolastico.
 15.00-24.00 **Ludica/mente.** Tavoli dimostrativi.
 15.00-24.00 Turni continui di: **Giochi di Ruolo dal vivo, Giochi di comitato, Wargame tridimensionale, Gioco di Ruolo Multimediale.** Prenotazioni in segreteria.
 15.30 **Spazio Sigis.** Giochi di simulazione per tutti. Nouvelle V.A.G.U.E.
 17.30 **Cluedo.** Qualificazioni.
 18.00 **Il Cartello di Gradara.** Congresso annuale: Dal dire al fare.
 21.00 **Labirinth.** Assegnazione premi letterari.
 21.00 **Scacchi e computer.** Sfida a squadre tra uomini e macchine.
 21.30 **Il richiamo di Cthulhu.** Finale del Campionato Italiano.
 21.30 **Backgammon.** Qualificazioni.
 21.30 **Risiko!** Qualificazioni.
 21.30 **TV Game.** Animazioni e gare.



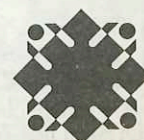
SABATO 25 settembre

- 09.00-24.00 **Segreteria.** Tutto quello che volete sapere sul Festival.
Gradara Ludens. Eventi culturali.
Expo Ludens. Visita alle mostre.
Ludoteca. Prestito giochi, animazioni, spazio commerciale e spazio inventori.
Infoludere. Informatica e telematica.
Ludi e Agoni. Qualificazioni ai vari tornei.
- 10.00-24.00 **Ludica/mente.** Tavoli dimostrativi.
- 10.00-24.00 Turni continui di: **Giochi di Ruolo dal vivo, Giochi di comitato, Wargame tridimensionale, Gioco di Ruolo Multimediale.** Prenotazioni in segreteria.
- 10.00-24.00 Finali dei Campionati e tornei di **Dama Italiana - Flextris - Minos - Niente da Dichiarare - Poker sportivo - Quarto!**
- 10.00 **Othello.** Campionato Italiano a squadre.
 10.00 **Memory.** Finali del Campionato Italiano.
 10.00 **Scacchi.** Incontri dei campioni col pubblico e simultanee didattiche.
- 10.00 **Intelligiochi.** Conferenza.
 10.00 **Risiko!** Inizio fasi finali.
 11.00 **L'immagine dell'Italia attraverso i giochi.** Tavola rotonda.
- 11.00 **Dungeons & Dragons.** Finale del Campionato Italiano a squadre.
- 12.00 **Il gioco nei programmi della scuola materna ed elementare.** Seminario.
- 14.30 **Go.** Campionato Italiano a coppie.
 14.30 **Cluedo.** Semifinali.
 15.00 **TV Game.** Animazioni e gare.
 15.00 **Scacchi.** Torneo tematico semilampo.
 15.30 **Othello.** Seminario introduttivo.
 16.00 **Proclamazione del Gioco dell'Anno. Assegnazione dei Premi Gradara Ludens. La vetrina delle novità.** Segue rinfresco. L'evento è riservato agli invitati.
- 16.30 **Backgammon.** Qualificazioni.
 18.30 **Gioco in differita e telematica.** Incontro.
 21.00 **Spartacus,** la rivolta degli schiavi. Wargame tridimensionale.
 21.00 **Blood Master.** Finale Campionato Italiano e Torneo Open.
 21.30 **Cluedo.** Finale Campionato Italiano.

DOMENICA 26 settembre

- 09.00-20.00 **Segreteria.** Tutto quello che volete sapere sul Festival.
Gradara Ludens. Eventi culturali.
Expo Ludens. Visita alle mostre.
Ludoteca. Prestito giochi, animazioni, spazio commerciale e spazio inventori.
Infoludere. Informatica e telematica.
- 10.00-20.00 **Ludica/mente.** Tavoli dimostrativi.
- 10.00-18.00 Turni continui di: **Giochi di Ruolo dal vivo, Giochi di comitato, Wargame tridimensionale, Gioco di Ruolo Multimediale.** Prenotazione in segreteria.
- 10.00-18.00 Finali dei Campionati e dei tornei di **Abalone - Carrom - Dama Internazionale - Flight Simulator - Freccette - Giochi di parole - Il Labirinto Magico - Memory (Open) - Numeriamo - Othello (Open) - Scacchi (Open) - Scacchi eterodossi - Scrabble - Syncro - Veleno.**
- 10.00 **Processo ai videogiochi.**
 10.00 **Dungeons & Dragons.** Torneo Corte Malatestiana.
 10.00 **On Stage.** Il gioco dell'improvvisazione teatrale.
- 11.30 **Edipo e la sfinge.** Conferenza spettacolo.
 14.30 **Go.** Campionato Italiano a coppie.
 14.30 **Puzzle.** Finale del Campionato Italiano.
 14.30 **Backgammon.** Finali.
 14.30 **I mazzi di carte italiani.** Conferenza.
 15.00 **Mah Jong.** Campionato Italiano.
 15.00 **Scacchi eterodossi.** Lezioni e simultanee.
 16.00 **Paroliamo.** Animazioni con il pubblico. Finale del Campionato Italiano.
 18.00 **Premiazioni** di tutte le gare.

Il programma e gli eventi del Festival sono puramente indicativi e l'organizzazione si riserva di modificarli in ogni loro parte.



2° MEETING SIGIS Gradara 14-17 settembre

EVENTI

Simulazione e comunicazione

Si tratta di un corso di formazione rivolto agli operatori pedagogici e sociali, a tutti coloro che trascorrono buona parte della loro vita, per ragioni professionali e di lavoro, in un aggregato sociale organizzato in sistema, come l'azienda, la scuola, l'amministrazione, dove giornalmente sono chiamati a confrontarsi con le difficoltà rappresentate dagli scambi relazionali. L'obiettivo è quello di chiamare i partecipanti ad un livello di consapevolezza più "strutturato" sulle tecniche che governano gli imperi della retorica, della pubblicità, della semiologia, in un intreccio - anche questo strutturale - con le logiche e le tecniche della simulazione. A cura di Paolo Marcato.

Nuove esperienze nel campo della simulazione giocata

Verranno presentati, a cura dei soci della SIGIS, alcuni giochi elaborati nell'ultimo biennio. Presiede Sergio Bracco.

2° Congresso SIGIS

Il secondo Congresso dell'Associazione discuterà le relazioni del Presidente e del Segretario Generale e il piano di lavoro per il prossimo biennio. Presiede Giorgio Panizzi.

Teoria dei giochi e simulazione giocata

Dai modelli matematici per rappresentare la complessità del reale sotto la specie del gioco, fino alle tecniche della simulazione giocata. Seminario presieduto da Arnaldo Bibo Cecchini.



SOCIETA' ITALIANA DEI
GIOCHI DI SIMULAZIONE

PROGRAMMA

MARTEDI' 14 settembre

SIMULAZIONE E COMUNICAZIONE

9.30 Introduzione di Giorgio Panizzi. 10.30 Retorica antica e moderna per scrivere e parlare. Con Maria Teresa Serafini. 14.30 La scuola retorica: controversia e suasoria. Con Marcello Bernacchia e Paolo Marcato.

MERCOLEDI' 15 settembre

SIMULAZIONE E COMUNICAZIONE

9.30 Comunicazione e mercato. Con Oliviero Toscani e Francesco Indovina. 14.30 Il gioco delle differenze. Conduce Arnaldo Cecchini. 17.00 Simulazione e identificazione nel ruolo. Con Luca Giuliano.

GIOVEDI' 16 settembre

SIMULAZIONE E COMUNICAZIONE

9.00 Comunicazione ed interpretazione. Con Alberto Abruzzese. 10.00 Le forme della comunicazione. Con Gaddo Morpurgo e Giorgio Conti. 11.30 Le tecniche di simulazione giocata. Con Sergio Bracco e Alberta Delle Piane. 12.30 I Laboratori Fantasy: simulazioni per tempi lunghi e grandi numeri. Con Guido Contessa e Margherita Sberna.

NUOVE ESPERIENZE

NEL CAMPO DELLA SIMULAZIONE GIOCATA

15.00 Presentazione dei giochi elaborati dai soci Sigis. Presiede Sergio Bracco: Il caso della Blue Telecom (Marcello Giacomantonio); Pantanella: Shish Mahal (Luca Giuliano); Sinegozia (Pio Sacco ed Enrico Spataro); QS x QB = ? (Corrado Moresco); Nouvelle V.A.G.U.E.: Il futuro di Venezia (Giorgio Pezzato, Paola Rizzi e Filippo Viola); Stone: Le Verone possibili (Alberto Recla); Pacchetto multimediale per la formazione degli insegnanti all'uso dei giochi di simulazione (Alberta Delle Piane e Giorgio Panizzi).

2° CONGRESSO SIGIS

21.00 Relazione del Presidente e del Segretario Generale. Piano di lavoro per il prossimo biennio.

VENERDI' 17 settembre

TEORIA DEI GIOCHI E SIMULAZIONE GIOCATA

9.30 La teoria delle decisioni. Con Gianfranco Giambarelli. 10.30 Panel: i giochi di simulazione aziendale per la presa di decisioni. 14.30 I recenti sviluppi della teoria dei giochi. Con Marco Dardi. 16.00 Panel: teoria dei giochi e simulazione giocata. Ai Panel partecipano: Sergio Bracco, Alberto Colorni, Arnaldo Cecchini, Marco Dardi, Dario De Toffoli, Luciano Galliani, Gianfranco Giambarelli, Luca Giuliano, Francesco Indovina, Paolo Marcato, Giorgio Panizzi.

ISTITUIRE UNA LUDOTECA
3° Seminario nazionale
Gradara 10-12 settembre

Questo Seminario, organizzato dal CENTRO INTERNAZIONALE DOCUMENTAZIONE LUDOTECHE (via del Proconsole, 15 - 50122 Firenze - Tel. e fax 055.284621) è rivolto ad amministratori, insegnanti, operatori, genitori e a tutti coloro che intendono avere un quadro generale, chiaro ed esauriente, della ludoteca oggi, delle sue potenzialità sociali e pedagogiche dallo sviluppo della prima infanzia, alla prevenzione della devianza giovanile, ai servizi per gli anziani, degli strumenti da attivare per la corretta progettazione e la funzionale costituzione di una ludoteca.

Rispetto alle precedenti edizioni, verrà approfondito l'esame degli orientamenti che stanno emergendo in merito ai servizi di prevenzione e prima infanzia.

In questi ultimi tempi, con il cambiare dei bisogni delle famiglie e della società, i servizi rivolti all'infanzia si stanno lentamente modificando, mentre un'altra motivazione per la riduzione di tali servizi è fatta risalire, da parte dell'Ente locale, alle ridotte potenzialità economiche.

Sotto queste spinte, anche la ludoteca sta diversificando la sua struttura ed i suoi obiettivi. Da un lato questo è perfettamente lecito altrimenti verrebbe meno uno dei suoi compiti specifici che è quello di adeguarsi alle necessità degli utenti, ma dall'altro non vorremmo che questo ne snaturasse completamente le caratteristiche creando un'immagine distorta di un servizio che non si è ancora consolidato nell'opinione pubblica. Per amalgamare le due esigenze è necessario avere un'ampia visione delle potenzialità della ludoteca ed un'idea chiara della sua struttura, conoscere gli elementi ed i parametri per la sua progettazione.

Lezioni teoriche verranno alternate ad esercitazioni pratiche, proiezioni di video e diapositive sui temi:

- MOTIVAZIONI SOCIALI E PSICO-PEDAGOGICHE
- L'EVOLUZIONE DELLA LUDOTECA: I VARI MODELLI
- IPOTESI DI RICERCA SOCIALE
- AREE, AMBIENTI, SPAZI, ARREDI: QUALI TIPOLOGIE E QUALI STANDARD
- ASPETTI TECNICI, BUROCRATICI ED AMMINISTRATIVI
- I GIOCATTOLI: CRITERI DI SCELTA, LA GESTIONE, LA SICUREZZA
- IL SERVIZIO PRESTITO
- LA PROGRAMMAZIONE DELLE ATTIVITA', DEI LABORATORI, DELL'ANIMAZIONE

Il Seminario potrà avere un prolungamento fino a lunedì 13 per un approfondimento.

1° CONFERENZA NAZIONALE
DEGLI OPERATORI TECNOLOGICI
Gradara 16-18 settembre 1993

GIOVEDÌ 16 settembre

9.00-12.30 CONFERENZA NAZIONALE DEGLI OPERATORI TECNOLOGICI. La figura professionale dell'O.T. condizioni di lavoro e competenze tra innovazione didattica e normative burocratiche. Tavola rotonda e dibattito. Intervengono F. Viola, G. Foschini, L. Galliani, M. Famiglietti, B. Chiesa.

14.30-18.30 Seminario LA SIMULAZIONE GIOCATA NELLA DIDATTICA. La simulazione giocata. Nuove esperienze nel campo della simulazione giocata. Intervengono Arnaldo Bibò Cecchini e i soci SIGIS.

21.30 Presentazione del volume *L'operatore tecnologico* (La Nuova Italia) curato da Luciano Galliani.

VENERDÌ 17 settembre

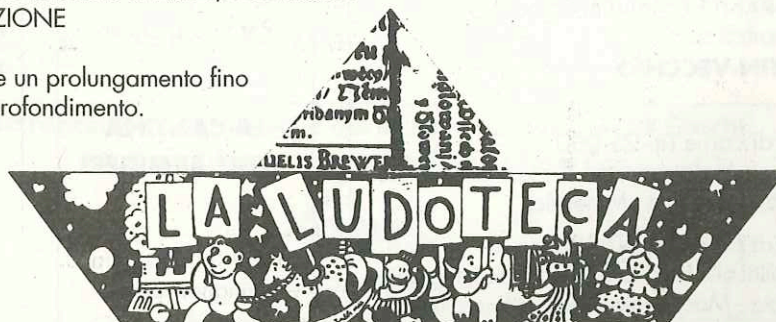
9.00-12.30 CONFERENZA NAZIONALE DEGLI OPERATORI TECNOLOGICI. Ricerca e aggiornamento degli operatori tecnologici. Metodologie di lavoro e progetti innovativi. Intervengono i rappresentanti degli IRRSAE e dei gruppi regionali degli OO.TT.

14.30-18.30 Seminario LA SIMULAZIONE GIOCATA NELLA DIDATTICA. Presentazione di giochi realizzati nelle scuole italiane a cura di Paola Tantucci.

SABATO 18 settembre

9.00-12.30 CONFERENZA NAZIONALE DEGLI OPERATORI TECNOLOGICI. Metodologie di lavoro e progetti innovativi. Intervengono gli OO.TT. autori dei lavori selezionati. Assemblea Nazionale degli OO.TT., costituzione dell'Associazione Nazionale e approvazione documenti e ordini del giorno.

14.30-18.30 Seminario LA SIMULAZIONE GIOCATA NELLA DIDATTICA. Sessione del gioco ACE con i partecipanti al Seminario. Conclusione lavori.



ALBERGHI

Gli HOTEL CONVENZIONATI sono a Gabicce Mare (2 km dal casello autostradale di Cattolica - Gabicce, 6 km da Gradara).

Tutte le prenotazioni possono essere inoltrate a
ASSOCIAZIONE ALBERGATORI DI GABICCE
 Palazzo del Turismo - Viale della Vittoria
 Tel. 0541.953600 - Fax 958105

Orario apertura:
 fino al 16 settembre 09.00 - 20.00 (tutti giorni)
 dal 17 al 26 settembre 08.30 - 24.00
 E' sempre possibile effettuare prenotazioni fuori orario chiamando il numero 0337.621623.
 Durante il Festival le prenotazioni possono essere fatte anche a Gradara, tramite la segreteria.

L'Associazione Albergatori di Gabicce garantisce a tutti gli ospiti la migliore e più comoda sistemazione ed un servizio puntuale e di qualità in alberghi di ogni categoria.

- **** HOTEL A 4 STELLE
 singola Lit. 80.000 doppia Lit. 110.000
- *** HOTEL A 3 STELLE
 singola Lit. 50.000 doppia Lit. 80.000
- **/* SISTEMAZIONI ECONOMICHE
 in camere fino a 3 letti Lit. 20.000

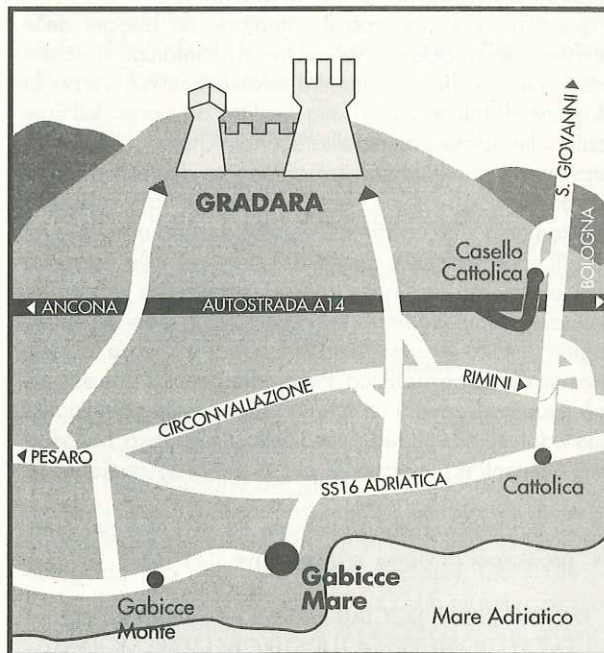
tutti i prezzi si intendono colazione compresa.

TUTTI GLI ALBERGHI CONVENZIONATI SI TROVANO NELLE IMMEDIATE VICINANZE DELLA SEDE DELL'ASSOCIAZIONE.

Per giungervi, dal casello autostradale della A14 seguire le indicazioni per Gabicce. Dopo circa 2 km si incontra sulla sinistra l'incrocio per Gabicce e da quel punto (seguendo anche le indicazioni Hotel Information) si

prosegue fino al primo semaforo, dove si gira a destra imboccando Viale della Vittoria; dopo 400 mt si incontra sulla destra il Palazzo del Turismo, sede dell'Associazione. Per chi arriva da Pesaro o da Rimini percorrendo la SS16 Adriatica, portarsi all'incrocio descritto e proseguire come sopra.
 Per chi arriva da Gradara, scendere fino alla SS16 Adriatica, portarsi all'incrocio descritto e proseguire come sopra.

Durante l'ultimo week-end del Festival sarà attivato un servizio di **PULLMAN-NAVETTA** fra gli alberghi di Gabicce Mare e Gradara; gli orari saranno affissi negli alberghi e alla segreteria del Festival.



RISTORANTI



Mastin Vecchio

di Adriano gradara

RISTORANTE CONVENZIONATO

MASTIN VECCHIO

Menù di carne Lit. 25.000
 (Lasagna Malatestiana - Arrosto con patate - Macedonia - Vino - Minerale)

Menù di pesce Lit. 30.000
 (Tagliolini alla marinara - Sogliola con spiedino - Insalata - Macedonia - Vino - Minerale)

Per uno spuntino

LA CANTINA DEGLI ARMIGERI

Tutti i tipi di piadina ai migliori prezzi.

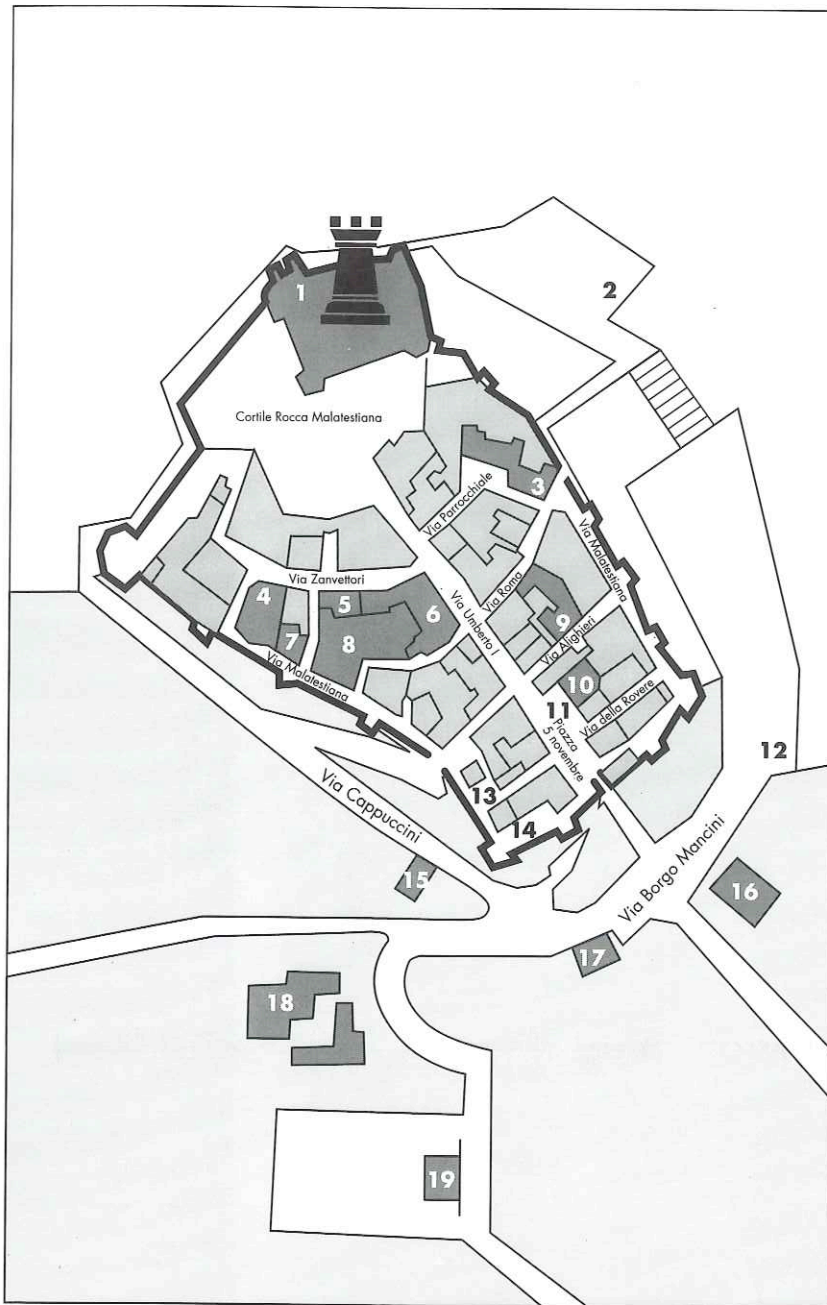
Vi segnaliamo anche, appena fuori le mura,

HOSTARIA DEL CASTELLO

Specialità di carne e pesce.
 Spettacoli e serate danzanti.

LEGENDA

- 1 Rocca Malatestiana
- 2 La passeggiata
- 3 Cantina degli Armigeri
- 4 Piazzetta
- 5 Teatrino
- 6 Rubini - Vesin
- 7 Spazio commerciale
- 8 Ludoteca centrale
- 9 Mastin Vecchio
- 10 Morandi - Bonacossi
- 11 5 novembre
- 12 Fiera del libro
- 13 Campiello
- 14 Sotto le mura
- 15 Giovannini
- 16 Municipio
- 17 Pro Loco
- 18 Hostaria del Castello
- 19 Aule



Le vetrine delle mostre sono gentilmente messe a disposizione da

• **FIAM ITALIA SpA** •
Via Ancona, 1/B - 61010 TAVULLIA (PS)



lo
ZINGARELLI
1994

XII Edizione
Dizionario ufficiale del
Festival Italiano dei Giochi

Le attrezzature informatiche del 4° Festival Italiano dei Giochi
sono gentilmente messe a disposizione da

VOBIS
MICROCOMPUTER

la più importante catena distributiva europea di personal computer MS-DOS

COMUNE DI GRADARA

**PROVINCIA DI PESARO
E URBINO**

con il patrocinio
dell'**unicef** e del *Cartello* di Gradara



Clementoni



DAL NEGRO

MC
microcomputer

Ravensburger S.p.A.

APT DI GABICCE
ARTI GRAFICHE RICORDI
DEMETRA
EDITRICE GIOCHI
FIAM ITALIA
MESPI
NONFIRMATO
UNICOPLI
VOBIS MICROCOMPUTER
ZANICHELLI

Banca Popolare Pesarese - Ravennate
Camelot
Cassa di Risparmio di Pesaro
Cassa Rurale e Artigiana di Gradara
Credito Romagnolo
Das Productions - I giochi dei grandi
Devil's Den
Enohobby Club Gradara
Mastro Geppetto
Pro Loco di Gradara
Stratelibri
UISP
UNICEF Pesaro

Si ringraziano inoltre tutti i privati,
gli Enti, le Aziende, le Associazioni
e i Club che a vario titolo collaborano.