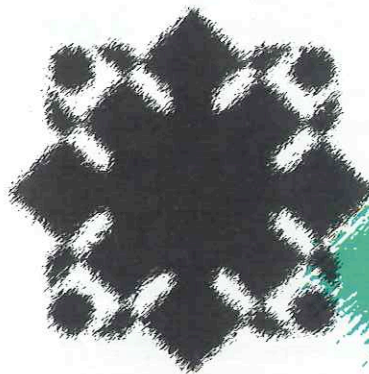




FESTIVAL
ITALIANO
dei GIOCHI®

COMUNE
DI URBINO

5^o FESTIVAL ITALIANO DEI GIOCHI



URBINO
centro storico

16 • 25 settembre 1994

in collaborazione con

MC
microcomputer

con il patrocinio

**Provincia di Pesaro e Urbino • APT di Urbino
ERSU • Università degli Studi di Urbino**



FESTIVAL
ITALIANO
dei GIOCHI®

è composto da



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



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



URBINO SYMPOSIUM

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

e da

Marco Danè
Sebastiano Izzo
Dario Zaccariotto

UFFICIO STAMPA

a Urbino: Agenzia Pr.I.S.Ma.
presso Urbino Symposium
Tel. 0722.327743 - Fax 327718

a Venezia: studiogiocchi
Tel. 041.5211029 - Fax 5240881

a Roma: Beatrice Parisi
Tel. 06.5899287 - Fax 5818853

Durante il 5° Festival sarà a disposizione dei giornalisti una sala stampa attrezzata e un servizio accoglienza.

SPONSORING

Advertising Plus - Studio Pandolfini
via A. Usodimare, 62 - 00154 Roma
Tel. e fax 06.5741684

PROGETTO GRAFICO

CompuService
Dorsoduro 2448 - 30123 Venezia
Tel. 041.5239344 - Fax 5235858

PER INFORMAZIONI

Tel. 0722.327743 - Fax 327718
Tel. 041.5211029 - Fax 5240881



5° FESTIVAL ITALIANO DEI GIOCHI

URBINO
16•25 settembre 1994

ORARI

venerdì 16	18.00/24.00	sabato 24	10.00/01.00
sabato 17	10.00/01.00	domenica 25	10.00/20.00
domenica 18	10.00/24.00		
martedì 20	18.00/24.00		
mercoledì 21	18.00/24.00		
giovedì 22	18.00/24.00		
venerdì 23	15.00/24.00		

Inoltre dal 20 al 23 settembre dalle 9.30 alle 13.00 solo attività con scolaresche.

Le mostre resteranno sempre aperte fino alle ore 22.00.

Ingresso: L. 7.000.
Abbonamento per tre giornate: L. 15.000.
Ingresso gratuito per i bambini fino ai 10 anni.

CON IL PATROCINIO DI

Comune di Urbino
Provincia di Pesaro e Urbino
Università degli Studi di Urbino
ERSU (Ente Regionale per il diritto allo Studio Universitario) di Urbino
APT di Urbino

SI RINGRAZIANO

Soprintendenza per i beni artistici e storici delle Marche
La Comunità Montana Alta Valle del Metauro
AMU di Urbino
ISA di Urbino
AUDA di Urbino
Coop ASAD di Gubbio

Il settimanale **TOPOLINO** che ha legato il suo nome ad alcuni eventi e seguirà la manifestazione dalle sue pagine.

Le Aziende, le Federazioni, le Associazioni, i Circoli e i privati che aderiscono alla manifestazione.



Eccoci di nuovo insieme per l'ormai classico appuntamento di inizio autunno con il Festival Italiano dei Giochi, giunto alla sua quinta edizione. Tante sono le novità con cui si presenta quest'anno!

Innanzitutto la sede: non più Gradara, ma Urbino. Con rammarico abbiamo dovuto rinunciare al bel centro medioevale e alla sua famosa Rocca, ma i tanti partecipanti dello scorso anno ci hanno dimostrato in maniera inequivocabile che un ampliamento degli spazi fisici del Festival era indispensabile. D'altra parte siamo convinti che la disponibilità di una città storica e d'arte come Urbino possa soddisfare pienamente l'esigenza di dare al Festival una cornice di grande suggestione e qualità.

Un'altra importante novità: da quest'anno il Festival Italiano dei Giochi non è più un unico evento annuale, ma un marchio che realizza una serie di manifestazioni ludiche in luoghi e periodi diversi. Lo spazio giochi di Expo Cartoon a Roma, GubbioGioca a Gubbio, il Gran Premio "Topolino" di Memory in diverse città e la grande Estategiochi '94 di Marina di Carrara sono state le tappe che hanno preceduto il Festival di Urbino e altri eventi in varie regioni lo seguiranno.

Le novità non mancano nemmeno nel programma specifico del Festival. Fra tutte segnaliamo quella relativa al "Giocatore dell'Anno 1994". Dopo il successo riscosso dall'iniziativa lo scorso anno, abbiamo puntato a dare all'evento un indirizzo più specialistico, con l'intento di trasformarlo in un appuntamento agonistico annuale fisso che tenga conto di tutte le manifestazioni ludiche organizzate dal Festival

e che coinvolga le migliori menti ludiche del nostro paese.

Le molteplici sezioni che concorrono alla formazione del sempre più ricco e articolato programma offrono sia all'esperto che al semplice curioso uno spaccato completo del mondo ludico italiano: dal gioco per il gioco alla riflessione culturale sul ruolo delle attività ludiche, dalle gare e tornei di tutti i tipi alle mostre su aspetti particolari e curiosi del gioco, dal gioco spettacolo tradizionale alle ultime proposte d'avanguardia, dai premi della critica alla vetrina delle ultimissime novità prodotte dalle maggiori case editrici operanti in Italia.

Naturalmente, come sempre, non mancherà il coinvolgimento attivo nella manifestazione dei giovanissimi della scuola dell'obbligo. Infatti, per alcune delle 10 giornate, saranno loro i veri "padroni" delle strutture del Festival e saranno loro a dare spettacolo con il Gran Premio "Topolino" di Sapientino.

Insomma ancora una volta possiamo dire che nel Festival Italiano dei Giochi ce n'è davvero per tutti i gusti e tutte le età: gli esperti e gli appassionati di giochi avranno modo di soddisfare tutte le loro esigenze di attività, riflessione e approfondimento, mentre i visitatori non specialisti, oltre che giocare a sazietà, potranno scoprire le mille sfaccettature del complesso e variegato mondo ludico italiano. Il tutto in uno dei più bei centri storici del nostro paese. In altre parole: essere a Urbino dal 16 al 25 settembre è un'occasione da non perdere.

Benvenuti e buon divertimento a tutti.

Dario De Toffoli

Direttore del Festival Italiano dei Giochi

E' con estremo piacere che, a nome di tutta la cittadinanza urbinata, porgo il benvenuto a tutti i partecipanti alla 5° edizione del Festival Italiano dei Giochi.

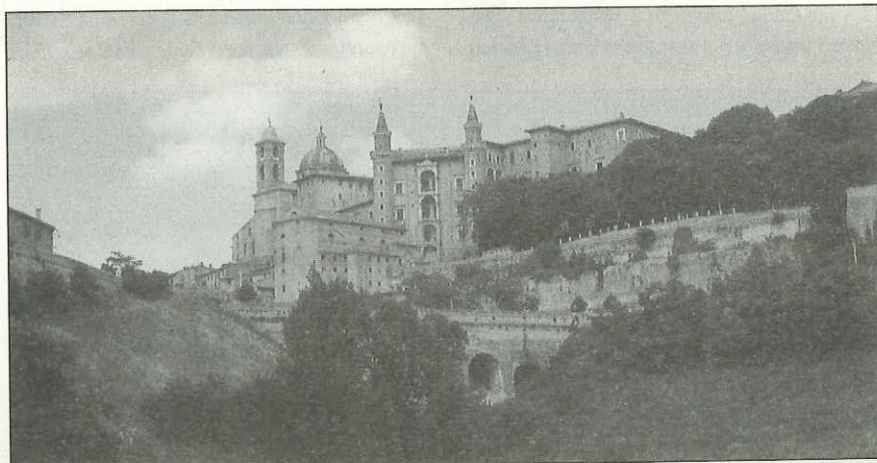
La Manifestazione, che nel passato è stata ospitata da prestigiose città quali Venezia e Gradara, può ora vantare come sede la "città ideale" del Rinascimento che, con onore, offre i suoi spazi più belli proprio per consentire quel respiro di cui una manifestazione che si propone così divertente e coinvolgente ha bisogno.

D'altronde crediamo che Urbino, così ricca di storia, cultura e arte abbia notevoli legami con il gioco. Lo stesso Umberto Eco ci ricorda che "i caratteri del gioco sono quelli della cultura e quindi la cultura, fin dall'antichità, si manifesta come gioco..." e potremmo anche aggiungere che il fascino che esercita il gioco è il medesimo che si subisce di fronte ad un'opera d'arte poiché il gioco è immaginazione e sfida così come lo è l'arte.

Urbino, dunque, magnifico contenitore di opere d'arte, che ha saputo sfidare i secoli preservando per la gioia e la conoscenza dei visitatori i suoi gioielli artistici, sarà in questa occasione il contenitore ideale di innumerevoli eventi ludici, di mostre, di conferenze, di stage e campionati contribuendo a diffondere una cultura che riscopre il gioco come elemento di educazione, di dialettica, di formazione sociale e di divertimento.

Rivolgo a tutti l'augurio di vivere nella nostra città una grande festa in cui sia gli adulti che i bambini possano divertirsi, dove sia possibile far incontrare la tradizione e il futuro, dove il calore e la bellezza dell'ambiente possano contribuire ad esaltare ancor più le sfide e i momenti agonistici confermando Urbino sede dei più importanti eventi nei campi culturale, artistico e, da oggi, anche in quello ludico. Ancora un caloroso benvenuto ed un sincero "in bocca al lupo" a tutti i giocatori.

Massimo Galuzzi
Sindaco di Urbino

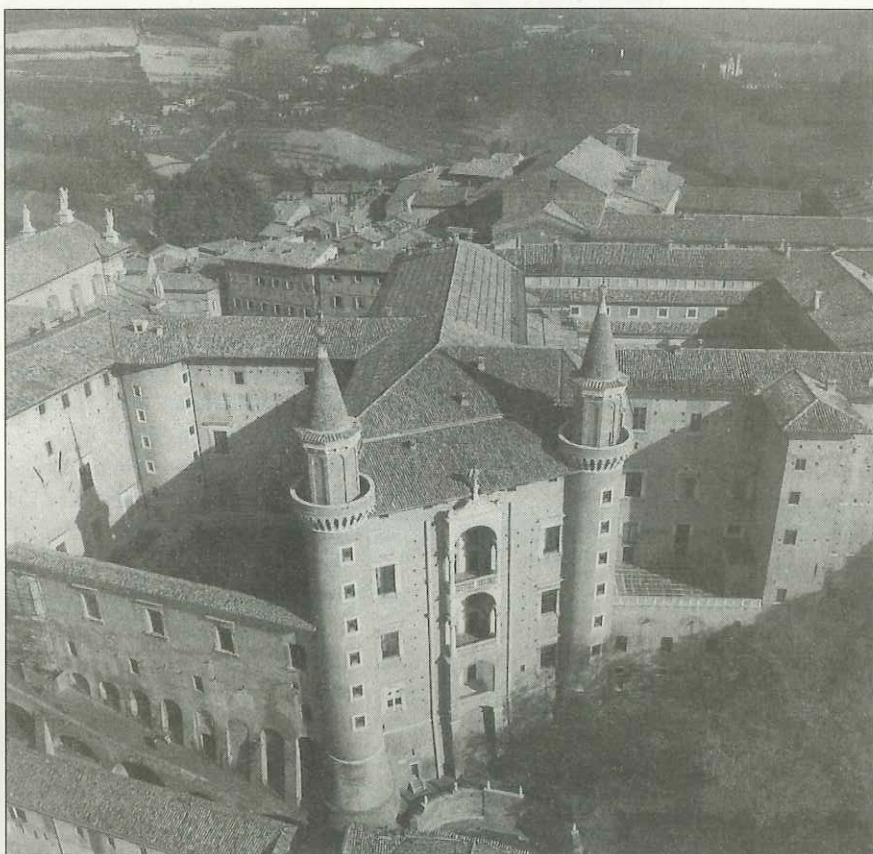


URBINO, LA CITTÀ IDEALE E IL SUO TERRITORIO

L'immagine attuale di Urbino che si presenta allo sguardo di un qualsiasi visitatore è quella di una città che conserva intatta una realtà storico-urbanistica che affonda le sue radici nell'età rinascimentale, ma nel contempo si configura come un moderno centro di irradiazione culturale a livello mondiale.

Sebbene le sue origini siano ben più antiche, si ricorda già il municipio romano Urvinum Mataurense, la città deve la sua fortuna in principal modo alle geniali iniziative politiche e culturali di Federico di Montefeltro, principe illuminato del XV secolo, che seppero trasformare questo territorio in una sorta di approdo obbligato per chi voglia esplorare una dimensione essenziale della nostra civiltà. Federico concepì il sogno di uno stato organizzato con razionalità, e tale sogno lo materializzò fisicamente anche nella concezione della propria dimora, il Palazzo Ducale appunto, che rappresenta non più un luogo ancorato ai vecchi principi militari di offesa e difesa, ma lo spazio aperto alla circolazione degli uomini e delle idee. Nasce così un edificio unico, di strutture solidissime, di armoniosa snellezza e bellezza nella forma e di razionale funzionalità nella sistemazione interna, che da allora costituisce il simbolo della città.

Il contenuto del Palazzo Ducale non è meno prezioso del suo contenitore. Dal 1912 esso è sede della Galleria Nazionale delle Marche e, dunque, oltre ai tesori propri, ospita un patrimonio artistico di eccezionale rilevanza di cui vogliamo ricordare solo la "Flagellazione" e la "Madonna di Senigallia" di Piero della Francesca, il "Miracolo dell'ostia profanata" di Paolo Uccello, la "Città ideale" attribuita a Piero della Francesca e il "Ritratto di gentildonna" e la



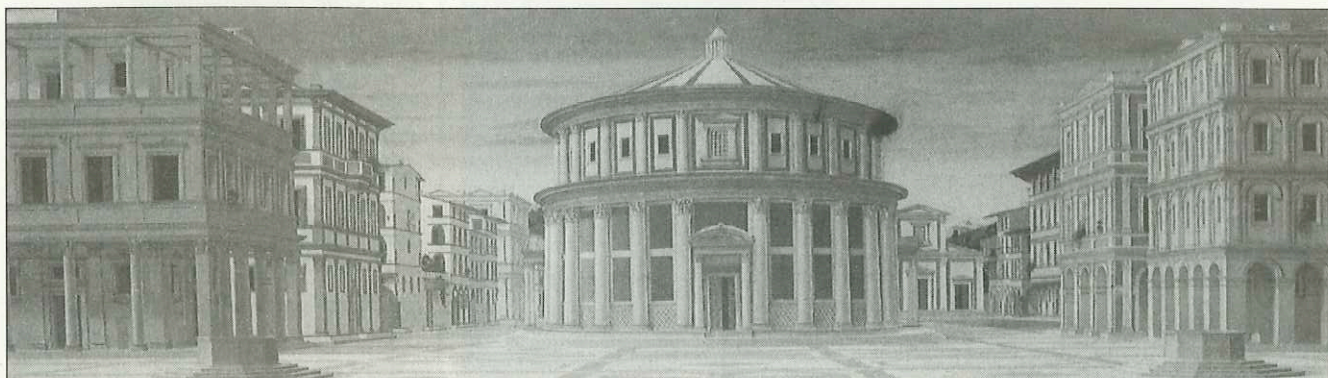
sopra: Veduta aerea dei Torricini del Palazzo Ducale
sotto: Palazzo Ducale, Piero della Francesca "La Città Ideale"

"Santa Caterina d'Alessandria" di Raffaello Sanzio che proprio in Urbino ebbe i natali.

Ma la tradizione culturale non conosce pause e l'ideale continuità della funzione culturale che la città svolge ancor oggi in campo internazionale è testimoniata dall'attività della sua prestigiosa Università, il cui primo nucleo risale al 1506. Inoltre Urbino e il Montefeltro significano anche un patrimonio paesaggistico,

naturale e turistico di ineguagliabile valore. Tutti i centri del territorio presentano, infatti, attrattive uniche per ciò che riguarda anche l'artigianato, le specialità gastronomiche, le bellezze naturali.

A mezz'ora dalla costa adriatica il territorio collinare dell'entroterra offre la possibilità di fare escursioni, trekking e gite a cavallo, di seguire percorsi storico-artistici che, con una densità unica, offrono tesori e bellezze inestimabili, di



scoprire golosità come la crescita sfogliata, le tagliatelle con i fagioli o le specialità al tartufo. Tutto ciò che si può scoprire nel Montefeltro mantiene, comunque, un sapore suggestivo particolare: i ristoranti e i pub nelle antiche cantine di mattoni, gli alberghi e le locande ma anche i negozi e i numerosi laboratori artigiani. Tutto, insomma, sembra trasmettere valori di antichità, bellezza e fascino e tutti i centri racchiudono un proprio gioiello.

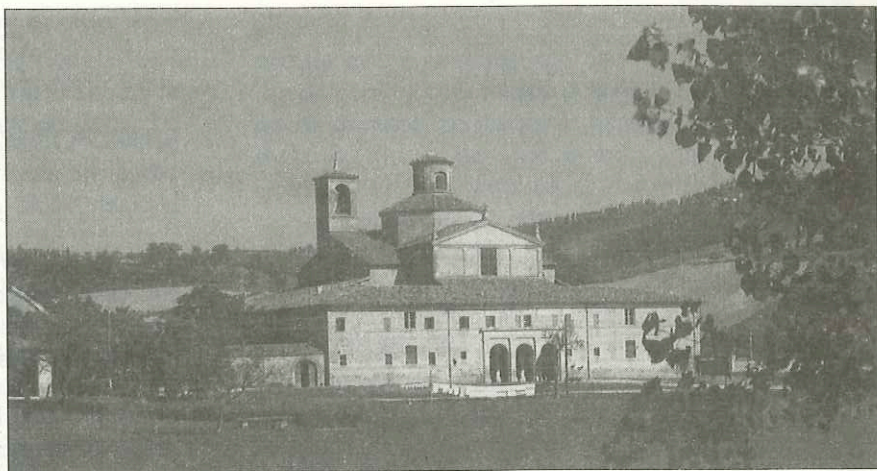
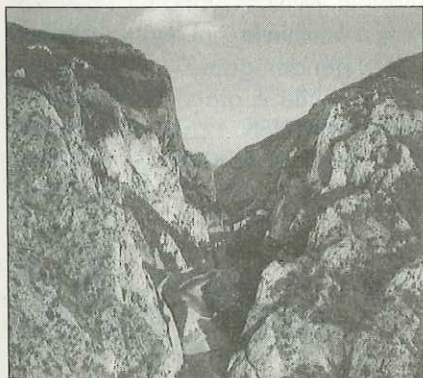
Urbania, per esempio, è resa illustre dalla produzione di ceramiche e conserva ancora il Palazzo Ducale, realizzato sempre per conto del Duca Federico, dall'architetto senese Francesco di Giorgio Martini, che ospita attualmente il Museo, la pinacoteca e l'antica Biblioteca ducale. Fuori della cerchia muraria è il Parco Ducale o Barco, residenza e luogo di caccia dei Duchi di Urbino.

A poca distanza si erge Peglio, antico castello di origine romana, con il nucleo di impronta medievale e le tracce di antiche fortificazioni.

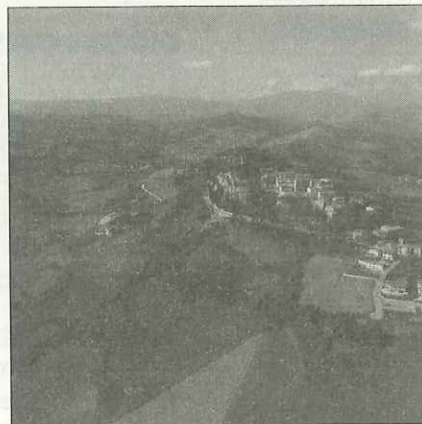
Per i buongustai è d'obbligo arrivare fino a Sant'Angelo in Vado, famosa per il suo pregiato tartufo bianco, che in novembre viene esaltato da una mostra mercato a livello nazionale, e oltre che gustare le specialità gastronomiche si può visitare il centro sperimentale di tartuficoltura.

I centri ancora più interni, Mercatello sul Metauro e Borgopace, immersi in un paesaggio tutto naturale, costituiscono gli avamposti verso i confini con l'Umbria e racchiudono perle, come Castel della Pieve e l'Abbazia di Lamoli, tutte da scoprire.

Nota per aver dato i natali a Bramante, Fermignano testimonia le sue origini romane con un bellissimo ponte sul Metauro sovrastato da una torre ripristinata nel Medioevo. Nelle vicinanze, lungo la via Consolare Flaminia, è da



Il Barco "Residenza di caccia dei Duchi di Urbino"



sopra: Panoramica di Peglio
a sinistra: Gola del Furlo
a destra: Sassocorvaro: Fortezza del sec. XV di Francesco di Giorgio Martini

segnalare uno dei luoghi più suggestivi del territorio, l'imponente Gola del Furlo.

Petriano resta nota per la qualità terapeutica della sorgente di Valzangonga che curò sia i Duchi di Urbino che lo stesso Raffaello.

Tutto il Montefeltro è comunque costellato di resti delle fortificazioni del Ducato di Urbino, erette appunto a difesa del territorio. Così Montecalvo in Foglia, Tavoleto e Auditore, la cui fama, tra l'altro, è dovuta ad autentici maestri nella lavorazione del bronzo.

Tra gli esempi di fortificazione non ci si può dimenticare Sassocorvaro con la sua rocca ristrutturata dall'architetto Francesco di Giorgio Martini.

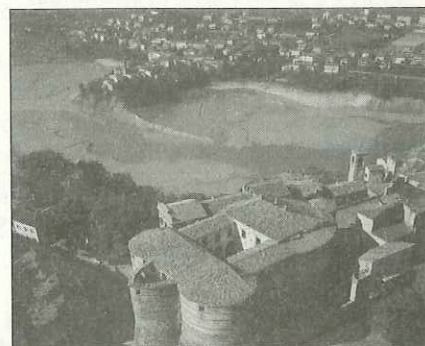
Tra la Valle del Foglia e del Conca segnaliamo ancora Macerata Feltria con le sue nuovissime terme, i boschi di castagno di Lunano, il castello

dei Conti Oliva di Piandimeleto, il nucleo medievale di Belforte all'Isauro, i ruderi del castello di Sassofeltrio, le meravigliose fiere di Mercatino Conca, le terme e le strutture ricettive di Monte Grimano Terme, e ancora Montecopiolo, attrezzata stazione turistica estiva e invernale sul monte Carpegna.

Le strutture intatte o i ruderi di fortezze antiche o più recenti, si possono visitare a Monte Cerignone o a Pietrarubbia.

Carpegna costituisce una delle stazioni climatiche più caratteristiche dell'Appennino centrale e può garantire un soggiorno piacevole e tranquillo. Il gioiello, in questo caso, è l'imponente Palazzo dei Principi, eretto nel 1675, mentre a Frontino, nella cappella dei conti Oliva sono conservati due splendidi mausolei.

Un territorio, dunque, che non può essere descritto brevemente senza evitare di dimenticare importanti riferimenti, ma che deve essere visitato e conosciuto per poterne apprezzare tutte le ricchezze.



Testi e foto gentilmente concessi dall'APT di Urbino

EVENTI

LUDOTECA

Oltre 2000 giochi di tutti i tipi saranno a disposizione del pubblico nella grande Ludoteca per il gioco libero. La presenza e l'assistenza di esperti animatori in grado di spiegare i regolamenti dei vari giochi, di dare informazioni e di aiutare nella scelta sarà un incentivo anche per chi muove i primi passi nel mondo ludico.

Nell'ambito della Ludoteca funzionerà anche un settore per giochi di società avanzati - giochi di ruolo, board-games, wargames fantasy in "tridimensionale", novità italiane e straniere. Su prenotazione saranno disponibili anche direttori di gara per ogni tipo di boardgame e di gioco di ruolo. L'Associazione Culturale Hyperion di Macerata, i cui master arbitreranno i vari giochi di ruolo, presenterà il progetto "Narrazione interattiva multimediale", ricerca per un nuovo modo di giocare di ruolo. L'Associazione Camelot di Milano fornirà esperti arbitri di giochi da tavolo avanzati. (16-25 settembre).

LUDOTECA INFORMATICA

16 piattaforme hardware con il più moderno software costituiranno la Sezione Informatica organizzata da Mc-Microcomputer, MC-link e Agonistika. Nella Ludoteca Informatica sarà possibile, oltre che giocare, prendere contatto con le nuove applicazioni ludiche su computer e le più recenti tecniche telematiche. Tornei di Doom, Flextris e gioco libero. (16-25 settembre)

DOOM. Il nuovo gioco shareware in rete su 4 computer collegati via interfono ha riscosso un tale successo alle sue prime apparizioni in pubblico che si è deciso di organizzare a Urbino il 1° Campionato Italiano, da giocarsi su uno scenario inedito. (16-25 settembre)

VIDEOGIOCHI

GIG Electronics-Nintendo metterà a disposizione del pubblico tutti i migliori videogiochi con le più moderne consoles. (16-25 settembre)

MOSTRE

I GIOCHI DELL'ARTE. Mostra di giochi didattici ideati e realizzati dagli allievi dell'Istituto Statale d'Arte di Urbino. (16-25 settembre)

REBUS E SATIRA POLITICA. Mostra di rebus a cura dell'Associazione Rebusistica Italiana (16-25 settembre)

WARGAMES. Mostra di figurini e diorami storici a cura del Gruppo Modellismo Battaglie in Scala di Faenza. (16-25 settembre)

STEREOPOSTER. Mostra di poster che creano la percezione tridimensionale pur essendo stampati su piano bidimensionale. A cura di Città del Sole (16-25 settembre)

SCACCHI IN FOTO. Mostra dei lavori presentati al concorso fotografico sul tema "scacchi" indetto dall'Associazione Scacchistica Italiana Giocatori per Corrispondenza (16-25 settembre)

MARGINALIA. L'editoria e la ricerca bibliografica sul ludico. In esposizione i volumi del nuovo catalogo "100 libri per giocare" a cura di Dino Silvestroni (22-25 settembre)

GIOCO E CULTURA

IL GIOCO DELLE PARTI. A cura di Luca Giuliano. Una rassegna dei più recenti sviluppi del gioco di ruolo che sottolinea la tendenza sempre più marcata verso la valorizzazione degli aspetti teatrali del gioco, l'interpretazione del ruolo, l'approfondimento del personaggio e l'utilizzazione delle regole come strumento di comunicazione narrativa (vedi pag. 10). (23-25 settembre)

SEMINARI DI INFORMATICA. Saranno due: il primo dedicato agli ipertesti come strumento creativo ed educativo, l'altro alla programmazione object oriented, rivolto a chi si interessa di computer-games anche dal punto di vista tecnico. (24-25 settembre)

INCIDENTI INFANTILI: IL GIOCO COME STRUMENTO DI PREVENZIONE. Seminario a cura del CIGI con Amilcare Acerbi e Daniela Martein. (24 settembre)

LA BATTAGLIA DEL METAURO. Ricostruzione storica interattiva a cura di Nicola Zotti (25 settembre)

I GIOCHI DELLE BAMBINE. Miniconvegno sul "gioco di genere" nel suo specifico femminile, nel quale si intende affrontare il tema del "gender game", e cioè delle differenze tra gioco maschile e gioco femminile, in un'ottica che non è solo quella dello studioso, ma anche quella del giocatore adulto. Interventi di: Lilia Baglioni, Marta Lepore, Sergio Valzania. Da un'idea di Gloria Sadun. (25 settembre)

STARPOWER. A cura di Arnaldo Cecchini. Sessione di gioco sulle dinamiche del potere e sul piacere di esercitarlo. Per 20/40 persone. (23 settembre)



PREMIO LABYRINTH. VII° edizione del premio letterario che viene assegnato alle migliori avventure per giochi di ruolo. Le varie categorie si riferiscono ai generi horror e fantasy, alle avventure per torneo e ai GdR dal vivo.

GIOCO E SCUOLA

Il Gran Premio "Topolino" di Sapientino (con i giochi della Linea Educational Clementoni) il 4° Trofeo Scolastico Ravensburger di Memory e la visita alla ludoteca e alle mostre del Festival coinvolgeranno a Urbino e dintorni migliaia di ragazzi delle scuole elementari e medie. Le gare di selezione si svolgeranno nella Ludoteca del Festival e presso le stesse scuole. (20-24 settembre)

VETRINA DELLE NOVITA'

Le case editrici partecipanti al Festival presenteranno ai giornalisti e al pubblico i nuovi giochi e i nuovi libri di argomento ludico. Un appuntamento importante per gli specialisti che devono conoscere le tendenze del mercato, ma interessante anche per gli appassionati di giochi che potranno vedere in anteprima le ultime novità (24 settembre).

AREA DIMOSTRATIVA

Le principali case editrici di giochi operanti in Italia, federazioni e associazioni ludiche, riviste specializzate presentano al pubblico i loro prodotti con tavoli dimostrativi gestiti da esperti animatori disponibili a spiegare le regole dei giochi a tutti gli interessati (16-25 settembre).

IL GIOCO DELL'ANNO

Premio al miglior gioco da tavolo pubblicato in Italia. La giuria presieduta da Giampaolo Dossena assegnerà il prestigioso premio organizzato dalla rivista Agonistika News. (24 settembre)

BAMBINI

Un grande spazio è riservato ai bambini per le loro attività di gioco e ricreazione. Nei giorni 16-18 e 23-25 settembre saranno in funzione due laboratori: uno per la costruzione di aquiloni (gestito dall'Associazione Urbinate Dilettanti Aquilonisti) e uno per la costruzione di giochi e giocattoli con materiali di recupero (gestito dalla cooperativa ASAD di Gubbio).

TRIVIAL & CO.

Per tutta la durata del festival sarà disponibile al pubblico una sezione specificatamente dedicata a *Trivial Pursuit* e agli altri famosi Party Games e Giochi di Società MB e Parker: da *Pictionary* a *Saltimonte*, da *Taboo* a *Indomimando*, da *Master Mind* a *Battlemasters*. Nell'area TRIVIAL & CO. sarà inoltre possibile provare le numerose novità 1994 MB e Parker e sarà disponibile un'autopista Polistil.

INTERGAME '94

Selezione ufficiale delle 2 squadre che rappresenteranno l'Italia a Intergame '94, il Campionato Europeo di Giochi da Tavolo che si svolgerà ad Essen, in Germania, il 22 ottobre 1994.

GIOCATORE DELL'ANNO 1994

Le migliori "menti ludiche" italiane si daranno battaglia con 20 diversi giochi per conquistare il titolo di *Giocatore dell'Anno 1994*. Da quest'anno infatti la gara è ad invito e possono partecipare solo giocatori che hanno maturato meriti ludici in diverse specialità.

Per poter entrare nella rosa degli invitati al *Giocatore dell'Anno 1995* bisognerà ottenere risultati nei tornei organizzati nelle manifestazioni del Festival Italiano dei Giochi specificamente indicati come prove valide.

Al 5° Festival Italiano dei Giochi di Urbino prove valide per il 1995 sono i tornei contrassegnati con il simbolo ♦. (16-18 settembre)

GIOCHI DI RUOLO DAL VIVO

A cura della Gilda Anacronisti, GdR dal vivo per gruppi di 10-30 persone, tavoli di tridimensionale fantasy col sistema di Warhammer e, per la prima volta in Italia, una partita di Killer nello scenario "Obiettivo Assassino", in cui i partecipanti si daranno la caccia per le vie della città cercando di eliminarsi a vicenda a colpi di... macchina fotografica! (23-25 settembre). Nel primo week-end (16-18 settembre) Agonistika presenterà "La Settima Onda", horror investigativo dal vivo curato dall'ideatore, Angelo Ricci. Il gioco, per gruppi di 10 persone, avrà come territorio l'intera città di Urbino e comincerà con una misteriosa cena ad inviti..



CAMPIONATI • TORNEI • GARE • ESIBIZIONI

ABALONE. ♦ 8° ABALONE CUP valida quale 2° Campionato Italiano. (16-24 settembre)

AQUILONI. Voli di aquiloni nei luoghi più suggestivi di Urbino a cura dell'Associazione Urbinate Dilettanti Aquilonisti. (18 e 25 settembre)

BRACCIO DI FERRO. Esibizioni, animazioni e gare per tutti a cura della Lega Giochi e Sport Tradizionali dell'UISP. (24 settembre)

BACKGAMMON. ♦ 4° Campionato della Riviera Adriatica, valido come prova del Campionato Italiano F.I.Ba. Regolamento della WBF. Categorie Open, Intermediate e Beginners. Qualificazioni continue. (qualificazioni 23-24 settembre, finali 25 settembre)

BORSA INTERNAZIONALE. ♦ Torneo Open valido come preselezione per Intergame '94. (16-23 settembre)

CARROM ♦ (Carambola birmana - biliardo con le dita). Torneo Open.

CONTIAMO. ♦ Torneo Open.

DADO GOAL. Animazioni e Torneo dimostrativo.

DUNGEONS & DRAGONS. 7° Campionato Italiano a Squadre. Le 10 squadre finaliste qualificatesi nei tornei di selezione disputati in tutta Italia si contenderanno il titolo italiano. (24 settembre) Inf. 06/5899287.

DUNGEONS & DRAGONS. 1° Torneo Open "Duca Federico". (18 settembre)

DOOM. 1° Campionato Italiano Individuale. Qualificazioni continue con tabelloni. I qualificati di ciascun tabellone giocheranno la finale il 25 settembre. (16-24 settembre) Inf. 06/5899287.

FLEXTRIS. ♦ Torneo open. (16-25 settembre)

GIOCHI DI PAROLE. ♦ Gare a tempo con Ennio Peres.

GIOCHI ELETTRONICI. ♦ Gioco libero, gare e tornei su Game Boys e console Nintendo.

GIOCO DEI BIRILLI DA TAVOLO. Dimostrazioni.

GO. 4° Campionato Italiano a Coppie. Le migliori coppie italiane si disputeranno il titolo nazionale in un torneo a 5 turni di 90 minuti. (24-25 settembre) Inf. 02/33105042.

HULA HOOP. Esibizioni, animazioni e gare in piazza con la Federazione Italiana Hula Hoop. (25 settembre)

IL LABIRINTO MAGICO. ♦ Torneo Open.

IL RICHIAMO DI CTHULHU. 5° Campionato Italiano a Squadre. (23 settembre) Inf. 010/295610

INCUBO. ♦ Torneo Open.

INTERGAME '94. ♦ Finale delle gare di selezione con i 4 giochi con cui si giocherà ad Essen: *Kohl, Kies & Knete* (Schmidt), *Die Erbraffer* (Ravensburger), *Rheingold* (Jumbo), *Manhattan* (Hig-Blatz) (23-25 settembre)

LEX ARCANA. Tavoli dimostrativi e 3° Torneo Open Imperatore Teodomiro. (16-25 settembre)

MAH JONG. Campionato Italiano Open della Federazione Italiana Mah Jong. Gli specialisti romagnoli dovranno vedersela con i migliori giocatori delle altre regioni per la conquista del titolo. Regolamento internazionale con 3 turni di gioco di 55 minuti. (24 settembre) Inf. 0544/34775.

MAH JONG. ♦ Scuola di Mah Jong a cura della FIMJ e Torneo per principianti. (22-25 settembre)

MEMORY. 4° Torneo scolastico Ravensburger. (20-23 settembre)

MEMORY. ♦ Torneo Open individuale.

MONSTERCRAH. ♦ Torneo Open valido come preselezione per Intergame '94. (16-23 settembre)

OTHELLO. 5° Campionato Italiano a Squadre. Squadre di 3 giocatori, 5 turni di gioco con 20 minuti di riflessione per giocatore. (24 settembre, inizio ore 10.00) Inf. 06/44243007.

OTHELLO. ♦ Torneo Open. (16-25 settembre)

PAROLIAMO. ♦ Torneo Open (16-25 settembre). Il 25 settembre finale con Marco Danè.

POKERSPORTIVO. ♦ Tornei per principianti ed esperti con qualificazioni continue a cura della Federazione Italiana Pokersportivo. (16-18 e 22-25 settembre)

PUZZLE. ♦ 2° Campionato Italiano a Coppie. Tre categorie: Junior (under 16), Amatori, Esperti. Giocheranno a tempo rispettivamente con puzzle Clementoni di 100, 200 e 500 pezzi, senza la figura di riferimento. (16-25 settembre) Inf. 041/5211029

QUARTO!. ♦ Torneo Open valido come prova di selezione per il 1° Campionato Italiano. (16-24 settembre)



QUARTO!. Finale del 1° Campionato Italiano Individuale. I vincitori dei tornei di selezione svoltisi in molte città disputeranno la finale per la conquista del titolo italiano. (25 settembre) Inf. 041/5211029.

QUORUM. ♦ Torneo Open valido come preselezione per Intergame '94 (16-24 settembre)

REBUS. ♦ Gara soluzionistica a cura dell'Associazione Rebusistica Italiana. (16-25 settembre)

RISIKO!. ♦ 1° Torneo open "Città di Urbino". (16-18 sett.)

SAPIENTINO. Gran Premio TOPOLINO di Sapientino. (20-23 settembre)

SCACCHI. ♦ Torneo open semilampo 15'a cura della Centrale degli Scacchi (tel. 0721-24762). (17 settembre ore 15.00)

SCRABBLE. ♦ Torneo open con qualificazioni continue valido come selezione del 2° Campionato Mondiale in lingua italiana. (16-25 settembre)

SPRIZZA LA PAROLA. ♦ Torneo Open valido come preselezione per Intergame '94. (16-23 settembre)

SYNCRO. ♦ Torneo Open.

TV-GAME. ♦ Animazioni e gare con il gioco dei videofilm.

LA PREMIAZIONE DI TUTTI I TORNEI, CONDOTTA DA MARCO DANE', SARA' EFFETTUATA ALLE ORE 18.00 DI DOMENICA 25 SETTEMBRE.

Le modalità di svolgimento di ogni gara e il calendario preciso delle qualificazioni e delle finali saranno disponibili nella sede della manifestazione.

QUALIFICAZIONI CONTINUE

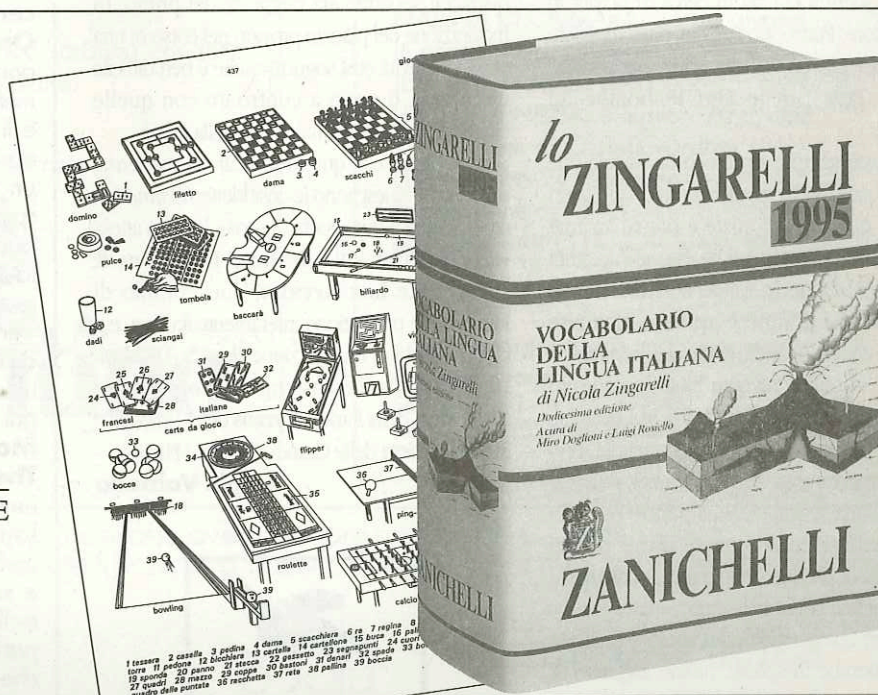
Ove possibile sarà applicato il sistema delle qualificazioni continue; le fasi qualificatorie dei vari tornei avranno cioè a disposizione ampi lassi di tempo; i vincitori di ciascuna qualificazione accedono poi alla finale che si svolgerà in un preciso orario.

Si fa presente che, per motivi di carattere organizzativo, il programma potrebbe subire delle variazioni.



10
ZINGARELLI
1995

DIZIONARIO UFFICIALE
DEL
FESTIVAL ITALIANO
DEI GIOCHI



ZANICHELLI
I LIBRI SEMPRE APERTI



IL PREMIO "GIOCO DELL'ANNO"

Giocare piace a tutti, o quasi. Anche i più refrattari però non possono sperare di sfuggire per sempre ai lunghi tentacoli del ludico, che li inseguono dovunque. Ora sono i bambini, figli propri o di amici o di parenti, in custodia o in semplice contiguità di attesa per il momento di andare a pranzo, ad esigere il tributo di una partita; ora è invece l'occasione. Una serata nelle festività natalizie, o durante la settimana bianca, o in un comune dopocena amicale può essere il momento giusto per estrarre una scatola da gioco e farsi una bella partita insieme agli amici.

Anche chi sfugge abitualmente, e sistematicamente, alla compagnia degli infanti e degli amici giocherelloni, chi non va a sciare per non rischiare i dopocena conviviali, chi si accerta del programma per il dopocena, anziché del menù, prima di accettare un qualsiasi invito culinario, si troverà prima o poi nella stringente situazione di entrare in un negozio di giocattoli per acquistare una novità. Anche chi non legge compra libri, per regalarli.

Forse il premio Gioco dell'Anno ha fatto più per questi paria del ludico che per gli specialisti del board e del tavoliere.

Ogni anno il mercato italiano offre alcune decine di nuovi giochi a chi sia in cerca di novità in questo settore. Purtroppo i giochi, oltre ad essere mediamente più costosi dei libri, condividono alcune caratteristiche con le bombe ad orologeria.

Praticamente sempre un gioco in scatola che penetri in una casa ha già all'interno di questa un complice, qualcuno al quale è primariamente destinato e che prima o poi ne esigerà l'apertura e la sperimentazione. La scatola non resta chiusa a lungo: il suo destino è aprirsi e riempire l'ambiente che la circonda, come una bomba.

Se il gioco in essa contenuto ha il regolamento troppo lungo o troppo complicato, se i materiali sono brutti o sgradevoli, se le regole sono astruse o i meccanismi di gioco insipidi, si rischia di rovinare una serata; e chi ha portato l'oggetto della discordia si sentirà come chi avesse portato una bottiglia di prezioso vino francese dal sapore corrotto per una pecca nel tappo.

Alcuni eroi, come artificieri disposti a lavorare attorno a bombe inesplose, hanno accettato di rischiare per tutti l'apertura e la sperimentazione delle scatole dei giochi annualmente proposti sul mercato italiano.

Giunto alla sua quarta edizione il premio promosso dalla rivista *Agonistika News* per il miglior gioco dell'anno si può considerare una stella fissa nel firmamento ludico italiano.

La giuria, rimasta invariata dalla prima edizione, è composta da Giampaolo Dossena, Alessandro Castelli, Stefano Fabbri, Fabrizio Luzzatti, Livio Agostini oltre che da me, e ha premiato nel 1991 **HeroQuest** della MB Italy, nel 1992 **Niente da Dichiarare** della Ravensburger e nel 1993 **Blablabla** delle Arti Grafiche Ricordi.

Dallo scorso anno ci siamo assunti un ulteriore, gravoso impegno. Non solo conferiamo, in occasione del Festival Italiano dei Giochi, il premio per il miglior gioco dell'anno, ma indichiamo, a giugno, la rosa di quelli che riteniamo i migliori dell'anno e all'interno della quale intendiamo scegliere l'eccelso.

Un vezzo? Non credo. Piuttosto il tentativo di rendere più trasparente il nostro lavoro e insieme di offrire maggiori informazioni a chi dei giochi si interessa.

E poi nessuno di noi pretende di essere infallibile; può darsi che un insieme di ragioni perfettamente legittime spinga a scegliere un gioco piuttosto che un altro, senza che con questo il secondo sia peggiore del primo. La misurazione del piacere provato nel corso di una partita è attività così soggettiva che è ben difficile discuterla, o porla a confronto con quelle effettuate dagli altri componenti della giuria.

Senza volermi con questo scaricare la coscienza, ricordo che quest'anno le cosiddette *nomination* sono andate a due giochi di ruolo: la tanto attesa versione italiana di **Advanced Dungeons & Dragons** e **Lex Arcana**, quest'ultimo di ideazione e produzione interamente italiane, e a cinque giochi di impostazione classica: **L'Ultima Chance** della Ravensburger, **Templum** ed **Explosion** della Parker, **Pyraos** della Unicopli e **Mettiti a Dieta** delle Grandi Edizioni Milanese.

Sergio Valzania



IL GIOCO DELLE PARTI

Rassegna di giochi di interpretazione

a cura di Luca Giuliano

I più recenti sviluppi del gioco di ruolo indicano una tendenza molto marcata alla valorizzazione degli aspetti più teatrali del gioco, verso l'interpretazione del ruolo, l'approfondimento dei personaggi, l'utilizzazione delle regole come strumento di comunicazione narrativa. Gli scenari e i giochi proposti in questa rassegna sono molteplici: dai gialli come **L'Assassino della Dodicesima Notte** e **Brisen, morte nel villaggio a Motore... azione! Il cinema senza immagini**, un gdr in cui l'uso dei dadi e delle regole di simulazione viene abbandonato per dare risalto alla creazione della storia e all'interpretazione dei personaggi. Dai giochi di comitato, tra cui spicca una rielaborazione del celebre **Sei personaggi in cerca d'autore** di Pirandello, a **On Stage!**, il gioco dell'attore, il primo gdr italiano senza dadi, che mette i giocatori al centro dell'azione e li rende protagonisti assoluti della storia. Si giocheranno due scenari - uno tratto dall'*Amleto* di Shakespeare, e l'altro basato sul *Rigoletto* - la cui diversità dimostra chiaramente la versatilità del sistema e le sue grandi potenzialità creative.

Verranno infine presentati, a cura della DaS Production, la traduzione ufficiale di **Ars Magica**, uno dei gdr più apprezzati nel mondo e **The Masquerade, Mind's Eye Theatre**, che ricorda molto da vicino i giochi di ruolo dal vivo.

La rassegna, che si svolgerà da venerdì 23 a domenica 25 settembre e si terrà nel suggestivo scenario della Rampa Martini, prevede la partecipazione attiva del pubblico, che potrà iscriversi e giocare sotto la guida degli ideatori dei giochi proposti e di master esperti.



Nell'ambito del



FESTIVAL
ITALIANO
dei GIOCHI®

si svolgerà il

GRAN PREMIO **TOPOLINO** di **Sapientino**®

Si tratta di un evento altamente spettacolare, incentrato sui prodotti *Sapientino* della Clementoni: vengono sviluppate tutte le potenzialità dell'*Educational*, evidenziandone gli aspetti agonistici e ludici.

In uno spazio appositamente riservato i bambini si affronteranno per poter rispondere esattamente alle domande via via poste partecipando contemporaneamente a divertenti attività d'animazione.

Si giocherà nel centro storico della città ducale. Passando per eliminatorie le diverse squadre, in rappresentanza delle rispettive scuole, si affronteranno per giungere alle fasi finali nel secondo weekend.

Le sessioni conclusive di gioco saranno condotte dal noto presentatore Marco Dané.

Giocare e imparare



Sapientino®



UNICOPLI

in collaborazione con **studiogiochi**

presenta la FINALE del

1° CAMPIONATO ITALIANO DI QUARTO! URBINO 25 SETTEMBRE

Parteciperanno i vincitori delle selezioni svolte in tutta Italia:

CHIOGGIA: 23-25 aprile

in occasione di *Chioggia in Gioco*

ROMA: 12-15 maggio

in occasione di *Expo Cartoon*

MILANO: 15 maggio - 30 giugno

c/o *Ludoteca Orefelici*

GUBBIO: 27-29 maggio

in occasione di *GubbioGioca*

GENOVA: 10-28 giugno

in occasione di *Janua Fantasy*

TORINO: 18 giugno - 31 agosto

in occasione di *FuoriOrarioEstate*

MARINA DI CARRARA: 23-26 giugno

in occasione di *Estrategiochi'94*

JESI: luglio - serate della ludoteca comunale

LIDO DI VENEZIA: 6 luglio - 20 agosto

in occasione di *CasinòGiardino*

URBINO: 16-24 settembre

in occasione del 5° *Festival Italiano dei Giochi*

ed inoltre BARLETTA, CAGLIARI, RONCADE e altri.

ASSOCIAZIONE ITALIANA GIOCO QUARTO!

c/o **studiogiochi**

San Polo 3083 - 30125 VENEZIA

Tel. 041.5211029 - fax 5240881

Tutti i giochi che avete sempre sognato di possedere,
li trovate a Urbino durante il 5° Festival Italiano dei Giochi nei migliori negozi specializzati



CITTÀ
DEL
SOLE

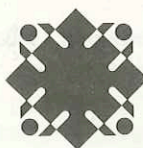
strategia e tattica

CITTÀ 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 - Udine - Varese - Venezia Mestre - Verona. A Urbino durante il 5° Festival è presente il negozio CITTÀ DEL SOLE di Venezia Mestre (Via Palazzo, 50).

STRATEGIA E TATTICA è a Roma in via Colosseo 5 e a Gradara (PS) in via Roma 2.



II



FESTIVAL
ITALIANO
dei GIOCHI®

bandisce il

PREMIO ARCHIMEDE '95

riservato ai giochi da tavolo INEDITI

Il premio ha per tema l'ideazione di un gioco da tavolo e vi possono partecipare tutti i residenti in Italia, senza limiti d'età.

Il premio è patrocinato dalla LAAG, Libera Accademia degli Autori del Gioco.

La giuria è presieduta da Alex Randolph, uno dei più grandi autori di giochi del mondo, ed è composta da Sebastiano Izzo (delegato del Festival Italiano dei Giochi), Nicolaas Neuwahl (delegato della LAAG), Luigi Iorno (titolare della ludoteca Ore Felici), Massimo Casa (esperto in giochi), Ennio Peres (giornalista, esperto in giochi) e Giuseppe Baù (giocatore dell'anno 1992) che ha funzioni di segretario del premio.

Per concorrere bisogna far pervenire alla segreteria del premio entro il 31 marzo 1995 il prototipo del gioco. Saranno accettati solo giochi INEDITI muniti di regole chiare e complete e che non si rifacciano direttamente a giochi già pubblicati.

Tutti i giochi accettati verranno esposti in una MOSTRA allestita in una delle manifestazioni che il Festival Italiano dei Giochi organizzerà nel corso del 1995.

Agli autori sarà assegnato uno spazio per presentare il proprio gioco durante la manifestazione.

La giuria assegnerà numerose "nominations" e "titoli di categoria" e proclamerà il vincitore assoluto, che riceverà il trofeo LAAG. Anche il pubblico potrà esprimere la sua opinione.

Per informazioni: tel. 041.5211029 - fax 5240881
Segreteria: Giuseppe Baù - Premio ARCHIMEDE '95
Festival Italiano dei Giochi
Dorsoduro 2408/N - 30123 Venezia

Nell'ambito del



FESTIVAL
ITALIANO
dei GIOCHI®

si svolgerà il

4° TORNEO SCOLASTICO RAVENSBURGER DI **memory**

I tornei di selezione si terranno con migliaia di ragazzi nelle scuole elementari e medie di Urbino, Pesaro e provincia e nella Ludoteca del Festival dal 20 al 23 settembre.

La finale si svolgerà nel centro storico di Urbino durante il secondo weekend del Festival.

Per informazioni:
Urbino Symposium
Tel. 0722.327743 - Fax 327718



Si è svolta il 26 giugno a Marina di Carrara la finalissima del GRAN PREMIO **TOPOLINO DI MEMORY** valido quale 3° Campionato Italiano.

Qui si sono sfidati gli otto finalisti selezionati nelle fasi regionali. Ha vinto Lorenza Quaggio (12 anni, di Dese - Venezia), già trionfatrice nel campionato del 1993. Si è aggiudicata in un solo colpo il trofeo Topolino e il titolo italiano di Memory, battendo per un pelo (18 coppie a 17) il fantastico Stefano Pau (9 anni, di Palmas Arborea - Cagliari), vincitore delle selezioni disputate in Sardegna.

Tra qualche mese Lorenza e Stefano difenderanno i colori italiani ai Campionati europei di Memory che si disputeranno nel 1995 a Ravensburg, in Germania.



II



FESTIVAL
ITALIANO
dei GIOCHI®

indice ed organizza il concorso

GIOCATORE DELL'ANNO 1994

Dopo il successo di pubblico delle edizioni 1992 e 1993 (vinte rispettivamente dal veneziano **Giuseppe Baù** e dal maceratese **Alessandro Castelli**) viene data forma più organica e specialistica all'evento. Dunque sarà ammesso (per invito) un numero limitato di concorrenti e questi gareggeranno esclusivamente tra di loro.

Si giocherà a **Urbino** da venerdì 16 a domenica 18 settembre, nella prestigiosa **Sala Consiliare**.

Sono invitati a concorrere: i 5 giocatori meglio classificati a Estategiochi'94; i primi 35 classificati della classifica del Giocatore dell'Anno 1993; quanti altri abbiano maturato meriti ludici in diverse specialità.

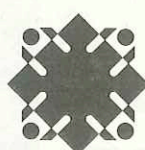
A Urbino, durante tutto il 5° Festival, si svolgeranno molti tornei aperti a tutti e i migliori qualificati saranno invitati all'edizione 1995 del Giocatore dell'Anno, così come coloro che si metteranno in luce nelle gare di tutte le manifestazioni organizzate dal Festival Italiano dei Giochi.

GARANTE dell'iniziativa, nonché direttore generale di gioco è stato nominato il noto giornalista-giocologo **Ennio Peres**.

Come prima edizione con questa formula sono stati scelti per lo più giochi che dovrebbero essere noti a tutti gli "invitati", riservando inserimenti più *anticonformisti* per le prossime edizioni, che saranno indette con largo anticipo. In ogni caso sono rappresentate tutte le tipologie di giochi:

BACKGAMMON · CARROM · CONTIAMO · DAMA CINESE · DAMA INTERNAZIONALE · FRECCETTE · GEISTER · I MAESTRI DEL LABIRINTO · INCUBO · L'ISOLA DI PASQUA · MASTER MIND · MEMORY · OTHELLO · PAROLIAMO · PAROLIERE · POKERSPORTIVO · QUARTO! · SCACCHI · SCRABBLE · TETRIS.

Nell'ambito del



FESTIVAL
ITALIANO
dei GIOCHI®

si svolgerà la selezione ufficiale per

INTERGAME '94

Selezione ufficiale italiana per Intergame '94, Campionato Europeo di Giochi da Tavolo che si svolgerà a Essen, in Germania, il 22 ottobre 1994.

Le selezioni si svolgeranno in due fasi. Dal 16 al 23 settembre qualificazioni sui giochi *Borsa Internazionale* (Ravensburger), *Sprizza la parola* (Clementoni), *Quorum* (Unicopli) e *Monstercrash* (Arti Grafiche Ricordi). I migliori classificati, assieme ai qualificati nelle gare di Venezia, Chioggia, Carrara e Roma acquisiranno il diritto di misurarsi nella finale che si svolgerà dal 23 al 25 settembre con gli stessi 4 giochi che saranno usati in Germania. Si tratta di: *Kohle, Kies & Kete* (Schmidt), *Die Erbraffer* (Ravensburger), *Rheingold* (Jumbo) e *Manhattan* (Hig-Blatz), vincitore in Germania del prestigioso titolo di Spiel des Jahres (Gioco dell'Anno).

Dal 16 settembre questi giochi e le traduzioni italiane dei regolamenti saranno disponibili al Festival.

Le 2 squadre di 4 giocatori ciascuna che rappresenteranno l'Italia alle finali europee saranno formate con i migliori qualificati in questa selezione.

Per necessità organizzative tutte le gare saranno individuali, col sistema delle qualificazioni continue: vince chi ottiene piazzamenti complessivamente migliori nella serie di 4 giochi.

Per informazioni:
Urbino Symposium
Tel. 0722.327743 - Fax 327718

Da tredici anni

MCmicrocomputer è la rivista più ricercata in ogni ambiente: tutti i maggiori sistemi operativi trovano spazio ogni mese nelle sue pagine. Perfetta con le sue prove, le recensioni che danno il quadro completo di tutto ciò che accade nel software e nell'hardware; utilissima con i suoi articoli tecnici e l'aggiornamento costante di tutti i prezzi. È per questo che chiunque abbia un computer, piccolo o grande che sia, troverà in MCmicrocomputer la rivista ideale per essere a proprio agio in ogni ambiente. Per scegliere il PC, il software, la nuova stampante o per fare un passo qualsiasi nel mondo dell'informatica è meglio farne prima quattro fino all'edicola. Per acquistare MCmicrocomputer: la voce più autorevole del settore.

Introdotta in ogni ambiente

MC
microcomputer[®]
HARDWARE & SOFTWARE DEI SISTEMI PERSONALI

LIRE 8000 - SETTEMBRE 1993 - N.132

ANTEPRIMA
Digital
Alpha PC:



Il computer
al controllo
del traffico aereo

Anteprima:
I nuovi Macintosh AV
Adobe Acrobat
Microsoft Publisher

MCmicrocomputer. Dal 1981 diffusa abitudine



microcomputer



sono presenti al

5° FESTIVAL ITALIANO dei GIOCHI

con la

SEZIONE INFORMATICA

Sin dall'inizio è chiaro che non vi trovate in un posto normale: oscuri corridoi, luci al neon che lampeggiano, fredde sale piene di computer, rifiuti radioattivi... e nessuno in giro.

Improvvisamente, da un passaggio segreto abilmente dissimulato nella parete, un essere mostruoso si lancia su di voi con estrema violenza! Impugnando il machine-gun lo affogate in un mare di pallottole, ma il vostro trionfo è effimero: una granata lanciata da un franco tiratore appostato nell'oscurità mette prematuramente fine alla vostra brillante carriera. L'intruso esce dal nascondiglio e avanza circospetto. Riconoscete la sua tenuta da battaglia: è il vostro vicino di sinistra, che vi guarda da sopra il monitor con un sorrisetto malefico mentre lo sentite sghignazzare in cuffia...

Passaggi segreti, nascondigli, appostamenti, imboscate, aree di teletrasporto, suoni agghiacciati, questo è lo scenario da incubo appositamente progettato dagli esperti di MCmicrocomputer per il **deathmatch** del **Primo Campionato Italiano di Doom**, la massima attrazione della Sezione Informatica del Quinto Festival Italiano dei Giochi. Grazie ad una rete di computer, quattro giocatori collegati in cuffia mediante un sistema di interfono si affrontano in un duello all'ultimo sangue in un labirinto cyberpunk dal quale uno solo potrà uscire vittorioso.

Doom sarà disponibile anche in realtà virtuale grazie alla BIOS Informatica, un'azienda ad alta tecnologia che metterà a disposizione del Festival alcune delle sue macchine avveniristiche. Attrezzati con casco immersivo e *datagiove*, gli amanti delle sensazioni forti potranno quindi entrare nei dungeon virtuali di Doom, sperando di uscirne vivi!

Al gioco libero saranno dedicate le altre 12 macchine della ludoteca informatica che per la prima volta vede la presenza di due delle maggiori

aziende del settore: la **IBM** e la **Microsoft** con i loro prodotti dedicati all'intrattenimento e all'insegnamento.

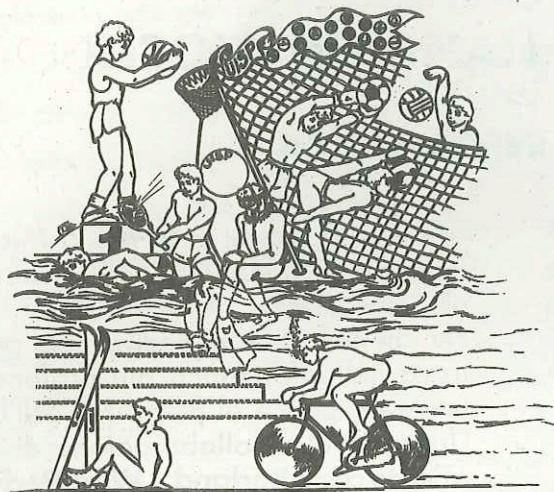
Per chi non viene al Festival solo per giocare e trova nell'informatica più profondi motivi di interesse, grazie al patrocinio dell'Università di Urbino e alla collaborazione di due grandi aziende come **Borland** e **WordPerfect** verranno organizzati seminari di grande interesse: nel primo, rivolto a coloro che si interessano ai computergames anche dal punto di vista tecnico, ci proponiamo di dare un'introduzione ai concetti della programmazione *object oriented* e ai linguaggi dell'ultima generazione come il *Pascal* e il *C++*, spiegando come e perché queste tecniche sono le più adatte per la creazione dei computergames. Naturalmente il punto di riferimento sarà sempre Doom, il primo vero gioco in OOP.

Gli ipertesti possono essere definiti come sistemi di testi collegati da note, citazioni, bibliografie, suoni e immagini; reticoli di collegamenti e di nodi che consentono di navigare tra isole di conoscenza scegliendo le rotte preferite, selezionando il contenuto e ricostruendo autonomamente l'ordine dell'esposizione a seconda delle proprie esigenze. Gli ipertesti, nella loro valenza educativa, ludica e creativa, e *Word Perfect*, uno degli strumenti più semplici per la redazione di un ipertesto, sono l'argomento del secondo seminario, che si rivolge al pubblico degli studenti e degli insegnanti.

I due seminari, gli esperimenti di realtà virtuale e il Campionato di Doom saranno eventi a pagamento e a numero chiuso. Per i seminari è necessaria la prenotazione, che può essere effettuata contattando l'associazione Agonistika (06.5899287 - fax 5818853), mentre il Campionato si svolgerà col sistema delle qualificazioni continue e le iscrizioni saranno raccolte durante la manifestazione.



UISP
UNIONE ITALIANA
SPORT PER TUTTI



ARTI MARZIALI · ATLETICA · BILIARDO · CALCIO · CANOA · CICLISMO · DANZA ·
MOTOCICLISMO · GINNASTICA · NUOTO · SUB · IL NUOVO NUOTO: ACQUAGYM · IL
NUOVO NUOTO: GINNASTICA PREPARATO · ESPERIENZE ACQUATICHE PER
NEONATI · PALLACANESTRO · PALLAVOLO · PATTINAGGIO · SCI · TENNIS · VELA 6
DISABILI · TERZA ETÀ · SETTORE SCAMBI INTERNAZIONALI E TURISMO ·
SETTORE FORMAZIONE · SETTORE CONSULENZE FISCALI

LEGA GIOCHI POPOLARI UISP LUSORIA NEWS

La Lega Giochi Popolari, sezione della Lega Giochi e Sport Tradizionali dell'UISP, organizza ovunque *mostre attive* dei giochi d'un tempo (tappini, lippa, biglie, cerchi, figurine, ecc.) e dimostrazioni e gare di braccio di ferro, hula hoop, birilli tirolesi (il bowling da fare in cortile).

Fra i progetti della Lega Giochi Popolari c'è la ristrutturazione di un parco giochi a Sarajevo (non chiediamo fondi, cerchiamo persone che portino con sé quanto serve: piante, giochi, parti di gazebo, ecc.).

L'attività della Lega Giochi Popolari verrà promossa attraverso LUSORIA NEWS, un foglio informativo mensile aperto a tutte le ludoteche per informare delle attività ludiche e le gare programmate in tutta l'Italia. LUSORIA NEWS si propone di divenire l'organo ufficiale dell'Associazione Gestori di Ludoteche, fondata lo scorso giugno a Marina di Carrara da 5 gestori.

Informazioni e dettagli sulla Lega Giochi Popolari e Lusoria News presso il Segretario Giorgio F. Reali - Ca' dell'Ebreo 17 - 37020 S. Floriano Valp. (VR) - tel. 0330-491271

Gilda Anacronisti

La **Gilda Anacronisti** è dal 1989 una delle maggiori associazioni che si dedicano al gioco di ruolo dal vivo fantasy, di cui ha pubblicato un regolamento completo. In tempi più recenti l'associazione ha cominciato ad occuparsi anche di altre forme di GdR dal vivo, giochi di simulazione in tridimensionale, giochi di comitato, ingegneria dell'informazione, e di editoria, pubblicando una propria fanzine dal titolo "Fuori dal Tempo".

La **Gilda Anacronisti** propone una serie di eventi dedicati soprattutto ai giochi di ruolo dal vivo, per gruppi di 10-30 persone e tavoli di tridimensionale fantasy col sistema di **Warhammer**. Inoltre, per la prima volta in Italia, sarà organizzata una partita di **Killer** nella sua versione più stimolante, denominata "Obiettivo Assassino": i giocatori si daranno la caccia per la città cercando di sospendere gli avversari e di documentare la loro "eliminazione" con una fotografia, la cui validità sarà confermata da un apposito collegio arbitrale. Le drammatiche foto dei giocatori "eliminati" saranno raccolte in un grande album ed esposte al pubblico! Per partecipare agli eventi della Gilda è necessaria la prenotazione.

Le vetrine delle mostre sono gentilmente messe a disposizione da

• **FIAM ITALIA SpA** •

Via Ancona, 1/B - 61010 TAVULLIA (PS)

Per informazioni ed iscrizioni rivolgersi a:
Piermaria Maraziti
Via Tripoli 5 - 00199 Roma
Tel. 06-9056754
FidoNet 2:335/318:16.

COME ARRIVARE A URBINO

IN TRENO

Linea Milano-Lecce, stazione di Pesaro. Per Urbino proseguire in autobus la cui fermata è nel piazzale antistante la stazione ferroviaria di Pesaro. Il primo autobus da Pesaro per Urbino parte alle 6.50 e l'ultimo alle 19.45. Le partenze avvengono a distanza di circa un'ora l'una dall'altra. Nei giorni festivi le corse sono meno frequenti che nei giorni feriali. In tarda serata esiste un unico autobus che collega Pesaro a Urbino via Fano, con partenza alle 22.30 ed arrivo a mezzanotte circa. Il costo di un'eventuale corsa in taxi da Pesaro a Urbino è approssimativamente di L. 50.000.

IN AEREO

Gli aeroporti più vicini sono Ancona e Rimini. Arrivati in Ancona si continua fino a Pesaro in treno e poi in autobus fino a Urbino (distanza Ancona-Urbino circa 85 chilometri); da Rimini si può raggiungere Urbino prendendo il treno fino a Pesaro e continuando in autobus fino a destinazione (distanza Rimini-Urbino circa 70 chilometri).

IN AUTO

Da nord. Percorrere l'autostrada A14 in direzione Ancona, uscire al casello di PESARO e seguire le indicazioni per Urbino, la distanza del casello è di circa 38 chilometri.

Da sud. Percorrere l'autostrada A14 in direzione Bologna, uscire al casello di FANO, prendere quindi la superstrada in direzione Roma e uscire a Urbino.

Provenendo **da Roma** si consiglia di percorrere l'autostrada A1 in direzione Firenze, uscire a ORTE e prendere la superstrada E45 verso Cesena, uscire a UMBERTIDE e viaggiare nella SS298 fino a Gubbio, quindi la SS452 ("Contessa") fino ad incontrare la Flaminia che va percorsa in direzione Fano



fino all'uscita per Urbino.

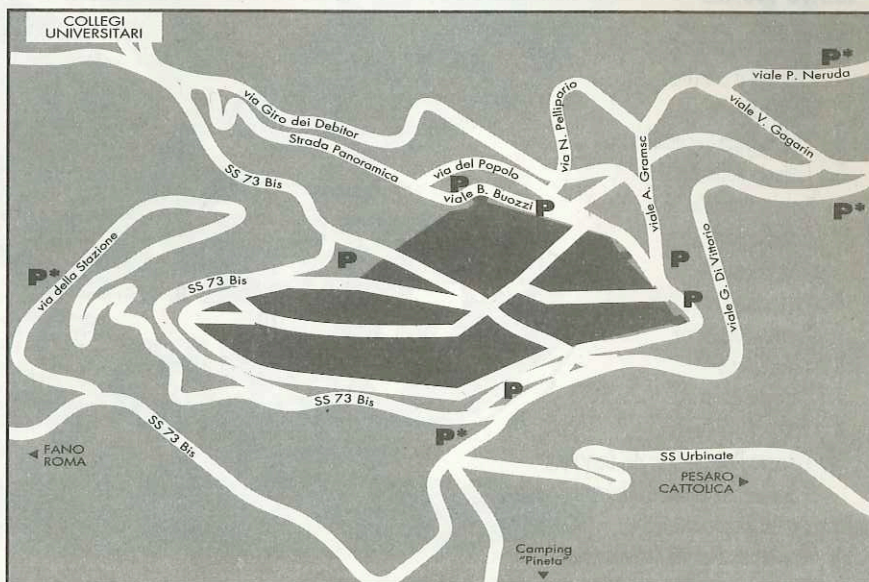
Provenendo **da Firenze** si consiglia di percorrere l'autostrada A1 in direzione Roma, uscire a AREZZO, quindi seguire la SS73 fino a Le Ville, viaggiare poi in direzione Perugia; a Città di Castello si imbrocherà la superstrada E45, uscire a UMBERTIDE, viaggiare quindi in direzione di Gubbio sulla SS298, proseguire lungo la SS452 ("Contessa") fino ad imboccare la Flaminia che va percorsa in direzione Fano fino all'uscita per Urbino.

IN AUTOBUS DA ROMA

Urbino è anche raggiungibile direttamente in autobus da Roma, con partenza dal Piazzale della Stazione Tiburtina alle 7.30 e arrivo a Urbino alle 12.30 oppure partendo alle 16.00 e cambiando a Fossombrone alle ore 20.00, si arriverà in Urbino verso le 20.30.

Durante il Festival, dal 16 al 18 e dal 23 al 25, i parcheggi indicati con l'asterisco (*) verranno collegati al centro con un servizio navetta gratuito.

PARCHEGGI





Sede invernale
Ca' Vendramin
Calergi

Sede estiva
Lido di Venezia

Roulette
Black Jack
Chemin de fer
Trente et quarante

Slot Machines
Video Poker
Video Games
Horse Races
Casino Venus
Vegas Jack

Bar
Ristorante
Teatro

Informazioni
Telefono
041/5297111



CASINO' MUNICIPALE DI VENEZIA

Ravensburger s.p.A.

