

IL 2° CAMPIONATO NAZIONALE DI SCRABBLE

LA FORMULA

IL REGOLAMENTO

Il 2° Campionato Nazionale di Scrabble si struttura con una fase preliminare composta di 15 tappe regionali suddivise in 2 fasi, dal 31 maggio al 27 giugno e dal 19 settembre al 8 novembre. Saranno ammessi fino a 200 partecipanti per tappa e saranno locate le principali città italiane (calendario a pg. 3). I primi 10 classificati di ogni tappa e i 30 migliori solitori della "gara" di pg. 1 accedranno alle semifinali in programma in novembre a Milano. Roma e Napoli. I primi 20 classificati di ogni semifinale accedranno alla finalissima di Roma il 1° dicembre 1998. Il torneo è aperto a tutti. La partecipazione è gratuita. L'età minima è 16 anni. Ricchi premi in palio.

COME ISCRIVERSI

- ✓ **NEI MIGLIORI NEGOZI DI GIOCATTOLE** (qui i partecipanti riceveranno un Buono Omaggio Mater) ✓ **NELLE LIBRERIE CONVENZIONATE**
- ✓ **TELEFONANDO ALLO 041/5211029** (lun/ven. 8.30/12.30 - 15.00/18.00)

Per quanto non specificato, vige il regolamento presente nelle conferenze. Si segnalano comunque alcune regole peculiari dello Scrabble:

- le lettere a disposizione di ciascun giocatore sono 7;
- il jolly (cioè la tessera neutra) assume il significato della lettera che rappresenta e una volta utilizzato non è possibile variarlo (non è cioè ammesso prelevare il jolly con la lettera che rappresenta e riutilizzarlo con un altro significato); il jolly vale sempre 0 punti, qualunque sia la lettera di cui assume il significato, nel computo dei punti il jolly parta un jolly paga 7 punti;
- è ammesso sostituire da 1 a 7 delle proprie lettere ma si perde il turno di gioco.

• Vi sono tre modi in cui i giocatori possono via via comporre le nuove parole: collegandole alle altre già presenti sul tabellone; allungamento, innesco o striscio;

Per esempio da **V O L T A** si possono ottenere:

A) Allungando una parola, da uno o entrambi i lati:

V O L T A R E
S V O L T A R E

B) Inserendo una o più parole già formate:

V O L T A
I

C) Strisciando senza incrociare una o più parole già formate, in modo però che tutti i punti di contatto generino parole valide

V O L T A
I L L A R E

VA LIDITÀ DELLE PAROLE

Sono ammesse tutte le parole di almeno due lettere (in tutti i generi, forme, gradi, coniugazioni...) rinvenibili come voci nel dizionario ufficiale lo Zingarelli '98, con esclusione dei termini composti di due o più parti staccate anche se unite da trattino o apostrofo) o parti di radici termini.

Si precisa che sono ammesse tutte le forme verbali, mentre potranno essere usati suffissi nelle sole forme verbali all'imperativo, all'infinito e al gerundio presente (PRENDILO, PRENDERLI, PRENDENDOLO; non PRENDEVOLLO)

Parole non valide. In linea generale sono esclusi tutti i termini di qualsiasi tipo, non rinvenibili nel dizionario ufficiale. In particolare si precisa che non sono ammesse, a meno che non siano specificatamente riportati, gli alterati (diminutivi, accrescitivi, vezzeggiativi, ecc.); le parole tronche e le sigle.

Attenzione: quando in una stessa mossa si compiono più parole, tutte devono essere valide, pena l'invalidamento dell'intera mossa.

IL PUNTEGGIO

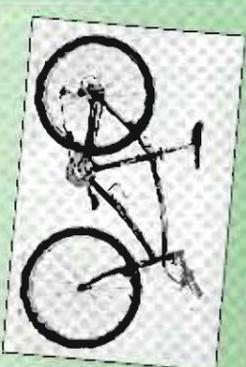
Per calcolare i punti ottenuti in una mossa si procede come segue: 1) si contano i punti lettera per lettera, maggiorandoli degli eventuali premi-lettera; 2) se nel comporre la parola si è coperta una casella premio-parola il valore ottenuto viene moltiplicato per 2 o per 3 (se se ne sono coperte 2 si effettuano 2 moltiplicazioni); 3) le caselle premio si conteggiano solo la prima volta che si utilizzano; 4) se un giocatore durante il suo turno forma più parole, i relativi punti vengono contati separatamente e quindi sommati per formare il punteggio totale; le lettere in comune vengono contate separatamente per ogni parola, comprese le caselle speciali; 5) se si sono utilizzate tutte e 7 le lettere, si aggiunge al totale un premio extra di 50 punti.



Un momento della selezione di Roma, al Grand Hotel Plaza. In questa stessa sala si sono svolte le finali nazionali.

AL VINCITORE DEL CAMPIONATO

- Una fantastica vacanza a ZANZIBAR per due persone nei villaggi **Vacanze**
- Una bellissima vacanza in Calabria per due persone nel villaggio **Vacanze**
- al 2° classificato
- Una fantastica vacanza a ZANZIBAR per due persone nei villaggi **Vacanze**
- al 3° classificato
- Bicicletta **statala** HAWK STX 26, 24 velocità



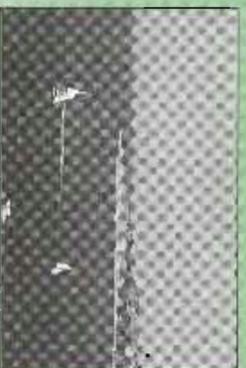
al 3° classificato
 • Bicicletta **statala** HAWK STX 26, 24 velocità

dal 4° al 5° classificato
 • Maximus Bookshell **DEAGOSTINI** gli strumenti del sapere **DEAGOSTINI** in una biblioteca digitale

SUPER PREMI IN PALIO

AI MIGLIORI GIOCATORI DELLE SEMIFINALI (a seconda del piazzamento)

- Bellissimi soggiorni in villaggi **Vacanze** d'Italia
- La nuovissima Enciclopedia Multimediale Omnia '99 **DEAGOSTINI**
- ...e tante altre fantastiche sorprese **MATEI**



A OGNI TAPPA

- Splendide biciclette **statala** Flyer TNY 26 U 21 velocità, cambio Shimano
- Fantastica Professional Message Modem 56K **US Robotics**
- Nuovi Corsi di Lingua Interattivi **DEAGOSTINI**
- Bellissimi occhiali da sole **KILLER LOOP**



CLUB
Vacanze

statala
 Benessere in azione.

DEAGOSTINI
 Enciclopedia Multimediale

3Com

3Com US Robotics

KILLER LOOP

UN MESSAGGIO DI UMBERTO ECO

...Credo di essere stato un appassionato della prima ora, e mi glorio di aver partecipato nel corso di qualche decennio a certuni quasi epici. Ho fatto partite poliglote (in cui si potevano usare termini di qualsiasi lingua, purché riconoscibili o documentabili, specie per lo Swahili), altre in cui erano ammesse solo parolece in qualsiasi lingua vivente (aveva partecipato anche un ecclesiastico), un'altra in cui si potevano solo usare nomi di filosofi, artisti, politici eccellenzi vissuti nel XII secolo...

UN PO' DI STORIA

Corre il 1930 e lo scenario è quello della "grande depressione" americana. L'architetto Alfred Butts è disoccupato e comincia a pensare di risolvere la sua precaria situazione economica mettendola a frutto la passione per i giochi di parole e i puzzle in generale, concepisce così Lexico con il intento di ricavarne molti soldi. In Lexico non c'è lavarezza e non c'è punteggio, soltanto lettere e leggitte si tratta di comporre una parola usando tutte le 7 lettere a disposizione: se nessuno contendente vi riesce, si procede al cambio di alcune di esse.

Nessun editore si dimostra interessato al gioco, ma Butts non demorde (fa il 1933 e il 1938 elabora notevoli modifiche introducendo al suo Lexico dapprima un sistema di punteggio e poi - e qui siamo al momento cruciale - un tavolo di droni di varie caselle prima).

A questo punto siamo già vicini allo Scrabble moderno, ma Butts non riesce ancora a piazzarlo, nemmeno dopo avergli cambiato nome: non più Lexico ma It. Siamo al 1939 e Butts incontra James Brunot, un alto funzionario nel campo dei servizi segreti. Insieme i due pensano a come lanciare commercialmente il gioco che nel frattempo ha cambiato ancora nome e ora si chiama Criss-Cross Words. Ma ci si mette anche la seconda guerra mondiale e bisogna aspettare il 1946 perché il discorso venga ripreso e il 1949 per il lancio con il nome, questa volta definitivo, di Scrabble. Ancora tre anni di gavetta e poi finalmente il successo: nel 1952 la domanda ha una fortissima impennata e il gioco comincia a essere prodotto in milioni di esemplari. Il successo dello Scrabble cresce talmente che oggi è un gioco fra i più diffusi nel mondo.

CAMPIONATO DEL MONDO

Joel Sherman, 35-enne newyorkese è il nuovo campione del mondo di Scrabble, naturalmente in lingua inglese. E noi come possiamo competere in una lingua che non è la nostra? Non resta che immaginarsi uno Scrabble multilinguistico che consenta di comporre parole nel maggior numero possibile di lingue. Certo, il cinese resterebbe fuori, ma come sarebbe bello giocare contemporaneamente in inglese, francese, tedesco, spagnolo, italiano, ecc.! E a ben guardare, è proprio quello che suggerisce Umberto Eco nel suo messaggio.

LE 31 LINGUE DI SCRABBLE

Afrikaans, Arabo, Braille, Catalano, Ceco, Cinese, Cipriota, Croato, Danese, Ebraico, Finlandese, Finlandese, Giapponese, Greco, Inglese, Islandese, Italiano, Malayalam, Norvegese, Olandese, Polacco, Portoghese, Russo, Slovacco, Sloveno, Spagnolo, Svedese, Tedesco, Turco, Ungherese.



LE TAPPE DEL CAMPIONATO

1ª FASE (31 maggio - 27 giugno)

31 maggio	- MILANO
6/7 giugno	- GENOVA/ROMA
13 giugno	- FIRENZE
20/21 giugno	- BARI/NAPOLI
27 giugno	- REGGIO CALABRIA

2ª FASE (19 settembre - 8 novembre)

19/20 settembre	- PALERMO/CATANIA
27 settembre	- URBINO (CAGLI)
11 ottobre	- BOLOGNA
18 ottobre	- PERUGIA
25 ottobre	- PADOVA
1 novembre	- TRIESTE
8 novembre	- TORINO

SEMIFINALI (15 - 29 novembre)

15 novembre	- MILANO
22 novembre	- ROMA
29 novembre	- NAPOLI

FINALE A ROMA IL 13 DICEMBRE 1998

Il calendario potrebbe subire variazioni.

INFORMAZIONI: studiogiochi 041/5211029

IL 2º CAMPIONATO NAZIONALE DI SCRABBLE

è organizzato da Matrel srl con la collaborazione di studiogiochi e Invis

SCRABBLE E INTERNET

Michèle Comeri ha navigato per noi

Le occasioni per i "navigatori" di trovare in rete dati, notizie e curiosità sullo Scrabble sono numerosissime, basta immergere "Scrabble" in un qualsiasi motore di ricerca per veder scivolare sul video dozzine di indirizzi.

Punto di partenza obbligato è ovviamente l'indirizzo ufficiale <http://www.scrabble.com>, la homepage porta a due siti: quella per Stati Uniti e Canada e quello per il resto del mondo (centro della Matrel). Cliccando sul link della Matrel (<http://www.matrelscrabble.com>) ci colleghiamo con un ricco sito in cui possiamo entrare su tutto quanto c'è da sapere sul nostro gioco preferito, dalla A al jolly. Sei le sezioni a cui si può accedere: GAMES: qui si gioca a Scrabble in web, una versione dell'antico videogame con le lettere letterali, e all'impianto, classico gioco di parole. Entrambi i giochi richiedono di scaricare Shockwave player, un programma gratuito, rinvenibile presso <http://www.microsoft.com>.

NEWS: articoli e notizie sullo Scrabble. IIPS: consigli tattici e strategie (ovviamente per i anglofoni, ma molti trasportabili in italiano). PRODUCTIONS: esposizione degli altri prodotti della linea.

HISTORY: note storiche sullo Scrabble e le sue vicende negli anni. CLUBS: notizie su tornei, campioni, record e links ad altri siti sullo Scrabble. Spargiamoci per le varie pagine aneddoti di vita scrabbistica. Il tutto ovviamente in inglese, oppure con traduzioni parziali in spagnolo, tedesco e francese (prossimamente anche in italiano).

Tornando indietro e andando a curiosare nel sito dei cugini d'oltreoceano (<http://www.hasbroskrabble.com>) troviamo un simpatico sito molto gradevole graficamente ricco tra l'altro di regolamenti, notizie, ceami storici, e anche dieci problemi per assicurare la vostra abilità (tutto naturalmente solo in americano). Personalmente posso dirvi che con il mio inglese poco più che scolastico ed una robusta esperienza in Scrabble ho ottenuto il massimo nel primo selezione e un punteggio giudicato "ottimo" nel secondo, poi mi sono fermato per non scappare la media. Un paio di link portano a siti dove giocare gratis in linea con avversari di tutto il mondo: <http://www.mplayer.com> e <http://www.zone.com>, mentre moltissimi sono anche i siti gestiti dalle varie associazioni e federazioni nazionali o direttamente dagli appassionati, ma di questi avremo modo di parlare le prossime volte.

TUTTI I RISULTATI DEL 1º CAMPIONATO NAZIONALE

Tappa di MILANO (19 ottobre): 1º Maurizio Tucci, 2º Carla Maria Morisi, 3º Ornella Agazzi, 4º Angela Ildos, 5º Luigi Ronchi, 6º Daniel Fishman, 7º Simona Muzrolini, 8º Gabriella Volpe, 9º Daniela Corra, 10º Patrizia Conte

Tappa di ROMA (26 ottobre): 1º Giuseppe Ricciardi, 2º Eleonora Peden, 3º Enrico Colaninno, 4º Francesco Mirabile, 5º Giuseppina Slavole, 6º Pietro Rossi, 7º Nicola Sacca, 8º Luciano Bassetti, 9º Angelo Monti, 10º Roberto Herardi.

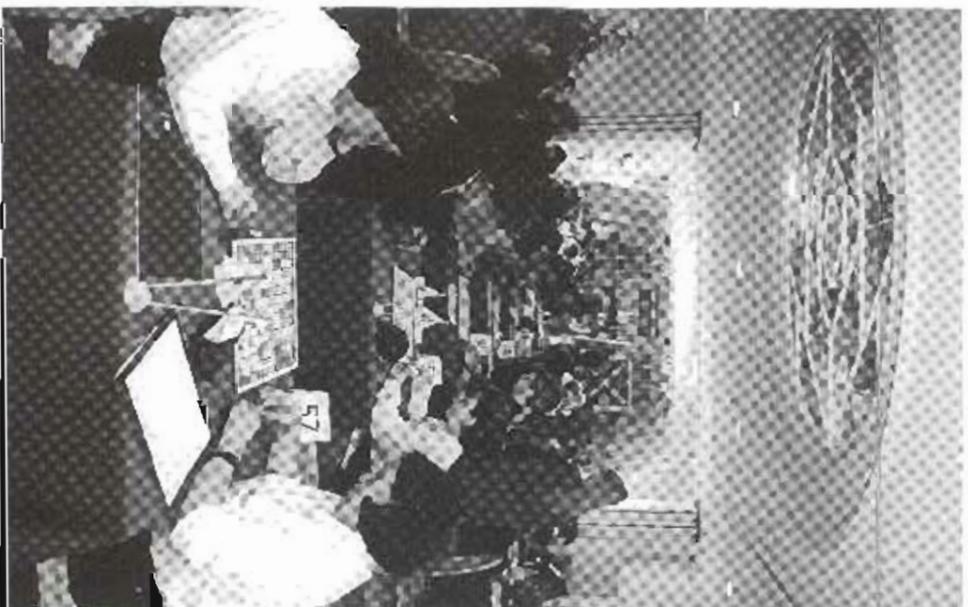
Tappa di NAPOLI (9 novembre): 1º Edgardo Bellini, 2º Francesca Trovato, 3º Claudio Borgnino, 4º Stefania Borgnino, 5º Annamaria Glover, 6º Salvatore Mascia, 7º Anna Luisa Lauriano, 8º Angiolina Iuzzano, 9º Eugenio Nanno, 10º Stefano Leone.

Tappa di PALERMO (16 novembre): 1º Valeria Tripani, 2º Valeria Marino, 3º Alessia Martino, 4º Alba Lepiani, 5º Franco Lupatà, 6º Fabio Sole, 7º Francesca Sole, 7º Michele Scifidi, 9º Carla Carzara, 9º Aurora Puglisi.

Tappa di BOLOGNA (23 novembre): 1º Michele Comeri, 2º Fino Lisa, 3º Stefano Torzoni, 4º Antonino Manzini, 5º Gianna Sassi, 6º Mauro Torcili, 7º Marco Lorenzi, 8º Stefano Lucchi, 9º Maria Cristina Forber, 10º Luca Venturi.

Tappa di VENEZIA A MESTRE (30 novembre): 1º Giuseppe Bai, 2º Paolo Garofalo, 3º Sebastiano Bisson, 4º Donatella Malesani, 5º Andrea Angerilli, 6º Daniele Ilorcan, 7º Gabriele Soranzo, 8º Linda Bonaldi, 9º Saul Boscurato, 10º Marco Ravenna.

FINALI DI ROMA (7 dicembre): 1º Giuseppe Ricciardi, 2º Edgardo Bellini, 3º Stefano Torzoni, 4º Fino Lisa, 5º Pietro Rossi, 6º Carla Maria Morisi, 7º Anna Lauriano, 8º Angelo Monti, 9º Angiolina Iuzzano, 10º Enrico Colaninno, 11º Luciana Predieri, 12º Salvatore D'Ambrósio, 13º Roberto Bernardi, 14º Stefania Borgnino, 15º Giuseppe Bai, 16º Claudio Borgnino, 17º Maurizio Tucci, 18º Gianna Sassi, 19º Stefano Lucchi, 20º Paolo Garofalo.



Un momento della selezione di Milano

SCRABBLE®

Scrabble Compact

per 2-4 giocatori dai 10 anni

Compatto, pratico, dal design moderno e funzionale, è l'ideale per chi ama giocare d'ovunque a Scrabble. Il tabellone a griglia è incorporato in una elegante valigetta. Le lettere sono perfettamente inseribili sul piano di gioco per impedire lo spostamento accidentale.

Scrabble L'Originale

per 2-4 giocatori dai 10 anni

Da 50 anni la versione classica del gioco di parole più famoso del mondo.

Scrabble Gioco di Carte

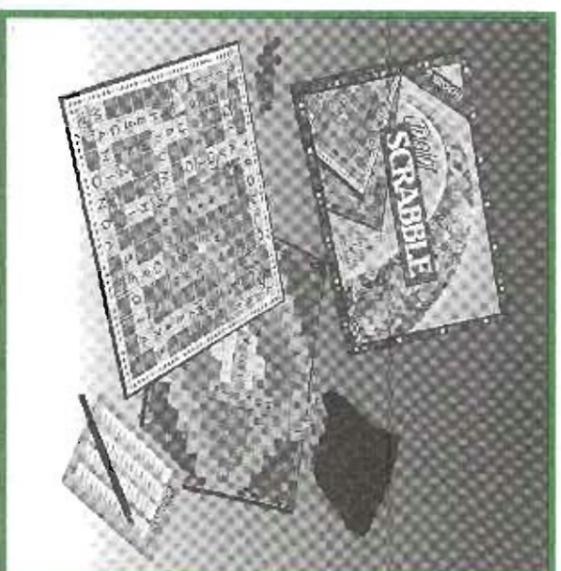
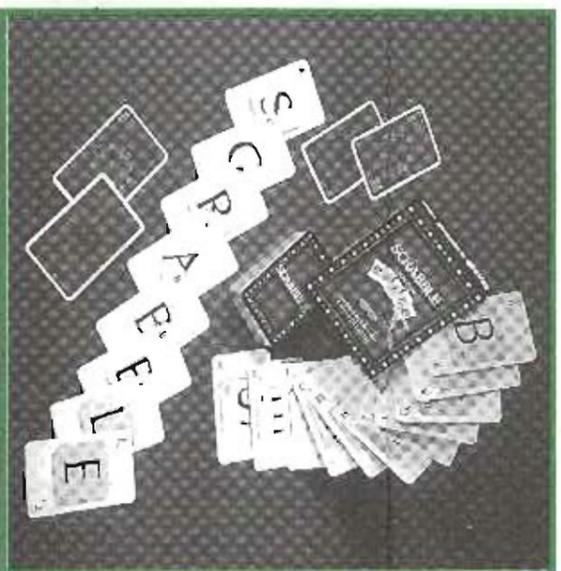
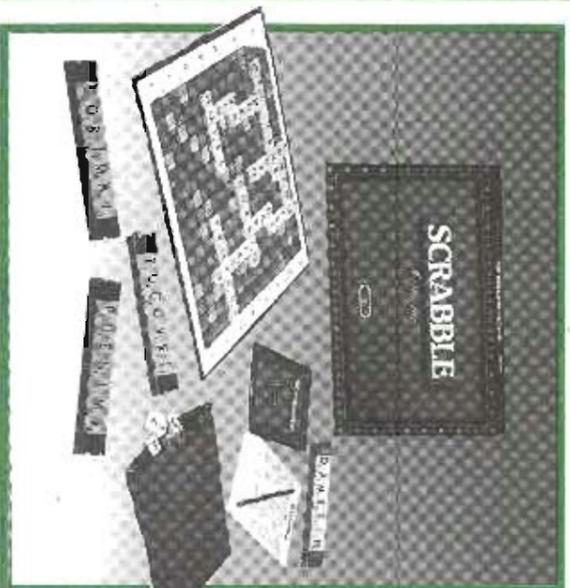
per 2-6 giocatori dai 10 anni

La semplicità delle carte combinata con il divertimento di giocare con le lettere, in una pratica confezione tascabile.

Scrabble Junior

per 2-4 giocatori dai 5 ai 10 anni

Nei 2 lati del tavoliere, 2 giochi di parole divertenti ed educativi: il primo per guidare alla formazione e al riconoscimento delle lettere, il secondo per chi già conosce l'ortografia delle parole.



nei migliori negozi di giocattoli

NOVITÀ

Ritaglia o fotocopia questo coupon e spedisilo firmato in busta chiusa o faxato a:
Scrabble Club Italia c/o studiogiocchi - S. Polo 3083 - 30125 Venezia
tel. 041/5211029 - fax 041/5240881 - <dariodel@ita.it>



- Desidero iscrivermi allo **SCRABBLE CLUB ITALIA**
(e voglio essere messo in contatto con altri giocatori della mia città) SÌ NO
- Desidero avere informazioni più dettagliate per fondare uno **SCRABBLE CLUB** nella mia città

LA CARA

Desidero partecipare
alla gara di pg. 1
e le mie soluzioni sono:

	PAROLE E COORDINATE LETTERA INIZIALE	PUNTI
1.		
2.		
3.		

IL MIO PUNTEGGIO TOTALE È:

nome _____ cognome _____ età _____ professione _____

indirizzo _____ CAP _____ città _____ prov. _____

telefono-mail _____

deve gioco a Scrabble _____

Con la compilazione del presente coupon, autorizzo Mattel S.r.l. ad inviare i miei dati nelle sue liste per l'invio di suo materiale informativo, pubblicitario o promozionale nel pieno rispetto di quanto disposto dalla legge 675/96 in materia di "Tutela dei dati personali". In ogni momento, in base all'art. 13 della suddetta legge, potrà aver accesso ai miei dati, chiederne la modifica o la cancellazione oppure oppormi al loro utilizzo scrivendo a MATEL S.r.l., via Venezia 119 - 28040 Olseggio (Cuneo) (NO). I dati lasciati sono facoltativi, la mancata risposta non ha conseguenze.

Firma per accettazione _____

SCRABBLE NEWS

numero 1998 n. 1

indirizzato dalla Scrabble Club Italia
edito da Mattel S.r.l.

Via Vittorio Veneto, 119
28040 - Olseggio (Cuneo) (NO)

direttore
Dario De Ioffici

product manager
Alessandro Milani

redazione
c/o studiogiocchi
S. Polo 3083
30125 - Venezia
tel. 041/5211029 fax 041/5240881

hanno collaborato
Dario Zaccarotto, Michele Comaci,
Claudio Berginzi

grafica
compilazione - Venezia
wobip
General Public - Roverbella (MN)