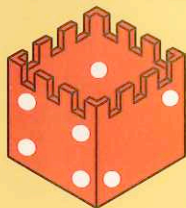


COMUNE DI GRADARA - PROVINCIA DI PESARO E URBINO - REGIONE MARCHE  
CON IL PATROCINIO DEL MINISTERO DEL TURISMO E DELLO SPETTACOLO



# GRADARA LUDENS

gioco, simulazione, immaginazione  
tra antiche mura e nuove tendenze

**3° FESTIVAL  
ITALIANO dei GIOCHI  
GRADARA  
18 - 27 settembre 1992**

# FESTIVAL ITALIANO DEI GIOCHI

## **ORGANIZZAZIONE GENERALE**

SD2 studiogiochi - S.Polo 3083 - VENEZIA.

Tel. 041/5211029 - Fax 5240881

## **PUBBLICHE RELAZIONI - IMMAGINE - SPONSORING**

MEETING PLANNER - Via Cavour 14 - CATTOLICA (FO)

Tel. 0541/960360 - Fax 954310

## **COLLABORAZIONE AGLI EVENTI**

AGONISTIKA - Via Pisacane 6 - ROMA

Tel. 06/5899287 - Fax 5818853

## **REALIZZAZIONI IN LOCO**

URBINO SYMPOSIUM - P.zza Repubblica 3 - URBINO

Tel. e Fax 0722/327718

**GRADARA LUDENS, che ospita il Festival Italiano dei Giochi,  
è promosso da:**

**COMUNE DI GRADARA**

**PROVINCIA DI PESARO E URBINO**

**REGIONE MARCHE**

in collaborazione con:

Giorgio Bartolucci	- Centro Intern. docum. sulle Ludoteche
Antonio Brancati	- Presidente fondazione Porta Natale
Arnaldo Cecchini	- Segretario SIGIS
Giorgio Conti	- Coordinatore generale Gradara Ludens
Dario De Toffoli	- Direttore del Festival Italiano dei Giochi
Giampaolo Dossena	- Consulente
Roberto Flaibani	- Consulente Informatico
Gianmario Missaglia	- Presidente UISP
Giovanna Prioli	- Responsabile Pubbliche Relazioni
Sabrina Zanetti	- Cartoon Club

## **PROGETTO GRAFICO:**

POMPUCCI COMUNICAZIONE - Pesaro

## **ALLESTIMENTO:**

MARCO PASQUALINI

## **GRADARA LUDENS:**

### **un progetto materiale e immateriale per un Centro Storico che si cimenta con il 3° Millennio**

Il futurologo John Naisbitt, famoso per i suoi libri sui megatrend, ha ipotizzato che, negli ultimi anni prima della fine del 2° millennio, vi sarà un cambiamento fondamentale e rivoluzionario nel tempo libero e nella priorità di spesa. Durante gli anni '90 l'Arte e la Cultura sostituiranno gradualmente lo sport come attività primaria del tempo libero nella società.

In effetti, più che una profezia, quella di Naisbitt, sembra essere una semplice registrazione della realtà, se si considera il successo di massa, anche in Italia, che hanno mostre e manifestazioni culturali, un tempo ostiche al grande pubblico.

Questo megatrend rappresenta il paradigma principale che sottende la strategia del Progetto: "Gradara Ludens". Il Medium "immateriale" consiste nel far diventare Gradara una capitale europea della sperimentazione ludica.

Se per dirla con Huizinga (*Homo Ludens*): "il gioco si fissa come forma di cultura" è anche vero come sostiene Umberto Eco: "..... che i caratteri del gioco sono quelli della cultura e che quindi la cultura sin dall'antichità si manifesta come gioco".

Come si vede esiste una stretta connessione tra gioco e cultura e tra gioco e società: "la comunità che gioca ha una tendenza generale a farsi duratura, anche dopo che il gioco è finito .... Il club s'addice al gioco come il cappello alla testa" (Huizinga).

Gradara Ludens promuove l'incontro tra e con le Associazioni ludiche italiane e straniere, sia tra quelle che divulgano giochi antichi sia tra quelle che privilegiano giochi moderni, ma soprattutto vuole stimolare la nascita di Associazioni che sperimentano i giochi del futuro: quelli telematici, informatici, di simulazione, di ruolo, inerenti alla realtà virtuale ecc. La sfida consiste nel coniugare la storia della città turistica marchigiana con le più sofisticate esperienze ludiche high-tech. Una storia che deve continuare: il Castello dovrà attrezzarsi per affrontare le sfide del 3° Millennio.

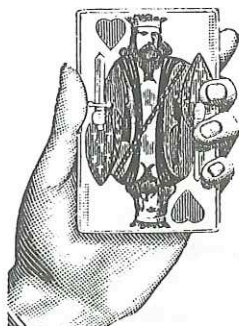
Se per dirla, ancora, con Naisbitt, esiste uno stretto legame tra "High-tech" e "High-touch", prioritario diventa il disegno di far dialogare cultura umanistica e cultura tecnologica. Il progetto "Gradara Ludens" implica anche scelte di

nel 1992 "Gradara Ludens". Il primo, in primavera (16 - 26 aprile), con "Immagin - Azione: rassegna del film italiano di animazione", e con la "Mostra degli story board" della sezione disegno animato dell'Istituto Statale d'Arte di Urbino entrambe a cura di Cartoon Club di Rimini e di Asifa Italia, ha rappresentato un importante strumento di divulgazione del film d'animazione, che ancora in Italia stenta ad avere quel riconoscimento "di qualità" che ben meriterebbe. Dal 14 al 18 maggio si è inoltre tenuto un corso di formazione "Simulazione - Ludoteca", promosso dal Centro Internazionale Documentazione Ludoteche e dalla Società Italiana dei Giochi di simulazione (SIGIS), che proprio l'anno scorso aveva tenuto il suo congresso costitutivo a Gradara.

Il secondo appuntamento, quello dal 18 al 27 settembre, è centrato sul 3° Festival Italiano dei Giochi. Una manifestazione questa che tenta di declinare tutte quelle che sono le forme passate, presenti e future della Ludicità. Ma sbaglierebbe chi pensasse che "Gradara Ludens" sia l'ennesima "Sagra turistica".

La scelta della tematica complessa del gioco è strategica: perché giocare significa rispettare delle regole e il rispetto delle regole, per salvaguardare l'interesse comune, è anche un principio fondamentale che sostanzia le forme di governo realmente democratiche. Non dimentichiamoci l'aforisma di Gogol: "Con le carte in mano, tutti gli uomini sono uguali".

**Sandro Sorbini**  
**Sindaco di Gradara**



## **GRADARA LUDENS: una sfida per "rimettersi in gioco"**

Prima del secondo conflitto mondiale Gradara annoverava tra i propri abitanti molti emigranti. La storia e la struttura della cittadella fortificata mal si coniugavano con l'esigenza della moderna società industriale. Negli anni '60 con il "boom" economico e l'emergere del turismo di massa lungo la costiera romagnola, Gradara viene scoperta come turismo "di rimbalzo": in caso di cattivo tempo si opta per una gita "culturale" nell'entroterra. Questo fenomeno ha innescato un modello di sviluppo non complementare ma subalterno alla costa, con tutti i relativi problemi di omologazione consumistica e culturale e in più con una maggior fragilità strutturale rispetto ai comuni costieri.

Oggi che quel modello di sviluppo è entrato in crisi, Gradara vuole "rimettersi in gioco" e lo fa lanciando una sfida che è contemporaneamente locale e globale. Locale perché intende attraverso il progetto "Gradara Ludens: il gioco, la simulazione, l'immaginazione tra antiche mura e nuove tendenze" riaffermare una strategia d'azione autonoma, che salvaguardando la storia del luogo sappia coniugarla con il futuro. In quest'ottica Gradara assegna, con scadenza biennale, il Premio giornalistico Alberto Porta Natale. Un appuntamento questo di prestigio locale dal richiamo internazionale. Ma l'ambizione non è autarchica e localistica, vuole essere, al contrario, il primo esperimento per aiutare anche gli altri centri storici minori a trovare una loro identità di sviluppo, al fine di costituire un network di castelli marchigiano-romagnoli in grado d'inserirsi nei grandi itinerari turistici europei, come già avviene per i castelli della Loira e per quelli della "Strada romantica" del sud della Germania.

Ma la sfida implica anche un concetto di globalità perché i "giochi della mente" rappresentano una grande occasione di socializzazione tra i popoli. Forse i giochi della mente realizzano meglio, a differenza di molti sport di massa ed in particolare nei confronti dello sport - spettacolo, il diritto alla ludicità per tutti, in quanto non sono discriminanti nè per età, nè per sesso, nè per condizioni sociali ed economiche e tanto meno per i disabili.

Gradara si candida a costruire un osservatorio nazionale permanente e un luogo di sperimentazione ludica d'avanguardia.

Due sono gli appuntamenti principali che hanno strutturato

pianificazione fisica, di ri-pensamento e ri-uso degli spazi e dei luoghi urbani e di riqualificazione dei "quadri paesistici".

La rottura della monocultura turistica, imperniata sul semplice sfruttamento intensivo della risorsa monocentrica Castello-Rocca, del tutto dipendente dal turismo balneare, permette di rivalutare nuove località (come le frazioni di Fanano e Granarola), di implementare politiche di salvaguardia attiva inerenti al paesaggio agrario e naturale, di riscoprire e valorizzare gli ipogei tufacei, la Gradara sotterranea.

In base a questi presupposti nasce l'idea di promuovere "Nuovi Paesaggi dell'Arte", che siano in grado di ri-definire gli spazi pubblici del centro storico, non mortificandoli con pre-confezionati elementi di arredo urbano, ma con interventi globali e specifici creati da artisti, che pur agendo con progetti d'avanguardia sappiano confrontarsi con i luoghi della storia.

Anche le strategie per gli edifici e i contenitori del Castello-città andranno riviste in base alle esigenze relative all'organizzazione di centri permanenti di sperimentazione, divulgazione ed esposizione delle attività ludiche. Inoltre dovrà essere posta particolare attenzione alla "qualità della vita" sia dei residenti sia degli ospiti. Per queste ragioni i flussi turistici dovranno essere programmati e possibilmente sperimentate forme inedite di coinvolgimento del pubblico attraverso il supporto di multimedia telematici-interattivi. Gradara potrebbe diventare un'importante centro nazionale di produzione-divulgazione della formazione-informazione sulla Ludicità.

Dopo il restauro fantasioso e la ri-costruzione parziale del castello negli anni '20 si potrebbe approdare alla "Gradara virtuale" del 3° millennio. Progetto che potremmo definire "Glocal": in quanto si pone la valorizzazione delle risorse locali inserendole in networks globali.

Ma, per favore, non accusateci di fare il "doppio gioco", vogliamo solo sperimentare quale ruolo Gradara potrebbe avere nel "gioco delle parti" della futura civiltà post-industriale, senza, però, costruire "Castelli ..... in aria".

**Giorgio Conti**  
**Coordinatore Generale**  
**del Progetto**  
**"Gradara Ludens"**

## PRESENTAZIONE DEL FESTIVAL

Una decina di anni fa il gioco era circondato dal discredito e nascevano anche in Italia i primi gruppi organizzati di giocatori, sistematicamente tenuti fuori dai luoghi della Cultura e dell'Informazione. Abbiamo cominciato a frequentarli e abbiamo constatato che ognuno agiva da solo, spontaneamente, senza nemmeno sapere dell'esistenza degli altri. Beh, oggi siamo qui a presentare questa terza edizione del Festival Italiano dei Giochi, a coronamento di un duro lavoro durato 10 anni e volto soprattutto a dare un'organizzazione e una dignità culturale a questo fantastico, meraviglioso mondo dei giochi, di tutti i giochi, senza discriminazioni.

Dopo la prima edizione sperimentale a Venezia nel 1990 e il successivo felice inserimento nel progetto Gradara Ludens (1991), con soddisfazione oggi possiamo dire che l'appuntamento di primo autunno a Gradara è il punto di riferimento per quanti in Italia si occupano di Gioco. Il Gioco oggi non è più così circondato dal discredito, attira l'interesse dei media, della gente, degli operatori turistici e culturali e si è conquistato il suo posto al sole, accanto alle altre attività umane inutili e al tempo stesso necessarie, come l'arte e la musica.

Ma che contenuto dare, come strutturare, come realizzare questo Festival, che non è semplicemente una kermesse usa e getta, ma ha l'orgoglio di fare armoniosamente parte di uno stimolante progetto poliennale, quale è Gradara Ludens? A cavallo tra passato e futuro, dunque, con un occhio ben attento alla realtà di oggi. Accanto a mostre di carattere storico e alla pratica dei più classici giochi plurimillenni, sarà la Storia stessa a diventare protagonista in prima persona, sia quale tema di conferenze e dimostrazioni, sia quale scenario di alcuni nuovi giochi. Ampio spazio è naturalmente dedicato ai giochi da tavolo ed in particolare ai giochi di ruolo che sono senza dubbio il fenomeno ludico principale di questi ultimi anni e che, per il prossimo futuro sono attesi ad una diffusione sempre più massiccia e capillare. Non poteva certo mancare la via tecnologica, che apre le porte al futuro e dunque largo spazio sia fatto ai progressi dell'informatica e della telematica, che tutti potranno "toccare con mano".

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 ogni mattina 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, perchè l'essenza vera della manifestazione è proprio l'inscindibilità, la contemporaneità, il mutuo intersecarsi delle varie sezioni) ce n'è davvero per tutti i gusti: le mostre, le gare, l'informatica, la ludoteca, l'editoria, la sperimentazione, lo spettacolo, l'attualità, la divulgazione e ancora, come in ogni buon Festival che si rispetti, i premi. Accanto all'ormai noto *Gioco dell'Anno* verranno assegnati quest'anno i *Premi Gradara Ludens*, alla carriera, all'inventore e al personaggio extra-ludico. Ma in fondo anche questo dell'assegnazione è un evento che noi vogliamo vivere come gioco e dunque la regola è che siano gli stessi vincitori a doversi dare le motivazioni del premio.

Per chiudere, fra i tanti, vorrei citare un evento cui tengo particolarmente, *Il Cartello di Gradara*, ossia la fondazione del Network fra tutte le associazioni di Giochi e Giocatori. Beh, un po' sono emozionato, nei convegni delle passate edizioni abbiamo discusso di quanto ci sarebbe piaciuta un'associazione degli *Sport della Mente*: ora dalle parole stiamo passando ai fatti, l'associazione si farà davvero e porterà vantaggi a tutti gli aderenti, che spero numerosi. Ma non si è mai abbastanza soddisfatti: solo solo s'intravede in lontananza il raggiungimento di un obiettivo e già ci si pongono nuovi traguardi, sempre più ambiziosi. A *Cartello di Gradara* fondato, renderemo pubblici i dettagli del nuovo progetto: per ora vi dirò solo che si chiama *Archivio Italiano dei Giochi* e che si propone, con tecnologie d'avanguardia, di mantenere la memoria storica dei Giochi, un patrimonio culturale immenso che va di giorno in giorno disperdendosi, fra l'indifferenza generale.

**DARIO DE TOFFOLI**  
**Direttore del Festival Italiano**  
**dei Giochi.**



# FESTIVAL ITALIANO DEI GIOCHI

Gradara (Pesaro)  
18 - 27 settembre 1992

## EVENTI

### EXPO LUDENS

**Mostre. Collezioni. Editoria storica.** (18-27 settembre)

GIOCANDO CON L'OCA. Mostra di giochi a stampa e non, dalle collezioni di Lodovico Valvassori.

MARGINALIA. L'editoria e la ricerca bibliografica del ludico in un nuovo apposito catalogo curato da Dino Silvestroni; saranno esposti tutti i volumi del catalogo.

MINIATURE. Mostra di miniature e diorami a tema storico e fantastico curata da Camelot.

NONSOLOREBUS.....EUROPA'92. Enigmistica interlinguistica per anticipare la casa comune europea. A cura della Associazione Rebusistica Italiana.

PITTURA E GIOCO D'AZZARDO. Mostra di Giovanni Bruzzi.

STORIA DEGLI SCACCHI ATTRAVERSO I SUOI PEZZI. Le collezioni di Sebastiano Izzo e Giuseppe Scoleri-Cardelli.

### EDITORIA LUDICA

**Books shop.** (18 - 27 settembre)

I libri in commercio su gioco e dintorni.

### LUDOTECA

**Uno spazio ludico attrezzato a disposizione di tutti.** (18 - 27 settembre)

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

LA BOUTIQUE DEI GIOCHI. Un negozio specializzato dove poter comprare i giochi che più vi sono piaciuti.

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

ANIMAZIONI con il pubblico.

CONCORSO NUOVI AUTORI DI REBUS. Sarà distribuito un disegno in cui vari soggetti consentano ai *neofiti* di realizzare il loro rebus. I migliori saranno pubblicati.

## **INFOLUDERE - TELELUDERE** **Sezione speciale informatica e telematica.**

LUDOTECA ELETTRONICA. (18 - 27 settembre)

- Libero uso dei migliori videogiochi.
- Attività agonistiche.

SHOW-ROOM TELEMATICA. (18 - 27 settembre)

- Collegamenti con le più importanti banche dati e BBS.
- Dimostrazioni di nuovi prodotti.
- Presentazione del *Calendario Ludico Italiano* su Videotel, a cura della Aton.

SQUASH ELETTRONICO. Dimostrazione. (27 settembre)

TELEMATICA E COMPUTER GAMES (in collaborazione con MC - Microcomputer):

- *La telematica in Italia: tre esperienze a confronto.* Tavola rotonda con *Mc-Link, Agora, Fidonet, Sip-Videotel.* (26 settembre)
- *Il gioco dell'Hacker, un gioco pericoloso.* Tavola rotonda, presieduta da Stefano Toria. (25 settembre)
- *Il computer come strumento creativo: musica, enigmistica, giochi matematici.* Conferenza di Corrado Giustozzi. (27 settembre)
- *Dal Boardgame al computer: giochi tradizionali e nuovi media.* Mostra interattiva sui giochi da tavolo adatti al computer e alla telematica. Conduce Raffaele Valensise. (25 settembre)

## **LUDIDATTICITA'**

**Visite programmate delle scolaresche alla Città del gioco.** (21 - 25 settembre)

Animazioni, minicacce al tesoro, guida alle mostre, gioco libero in ludoteca e tornei scolastici.

## **IL CARTELLO DI GRADARA**

**Fondazione del Network tra le Associazioni di Giochi e Giocatori.** (25 settembre)

Conducono Arnaldo Cecchini e Sebastiano Izzo.

## **DEL LUDICO**

### **Seminari. Convegni. Tavole rotonde.**

AUTORI DEL GIOCO. Tavola rotonda della LAAG (Libera Accademia degli Autori del Gioco). (25 settembre)

GIOCARE CON LA MATEMATICA. Conferenza spettacolo di Ennio Peres. *La matematica ricreativa* tra piacere mentale e strumento didattico. (26 settembre)

GIOCARE CON LA STORIA: GIOCO DI RUOLO, WARGAME, LETTERATURA. Tavola rotonda. Conduce Sergio Valzania. (27 settembre)

LABIRINTH. V Edizione del premio letterario che viene assegnato alle migliori avventure per i Giochi di Ruolo. (25 settembre)

L'AVVENTURA PER IL GIOCO DI RUOLO. Seminario a cura di Labirinth. (25 settembre)

## **LUDI E AGONI**

### **Campionati. Tornei. Gare.**

ABALONE. 5° Abalone Cup. Torneo dimostrativo a eliminazione diretta. Iscrizioni limitate a 32 giocatori. (27 settembre)

BACKGAMMON. 2° Campionato della Riviera Adriatica. Il Torneo è riconosciuto dalla Federazione Italiana Backgammon. Consolation & Jackpot. Tavolieri Dal Negro Linea Torneo. Iscrizioni limitate a 64 giocatori. Dirige Alfonso Sara. (26 - 27 settembre)

DAMA . 3° Campionato semilampo di Dama Italiana. Prima fase a sistema italo-svizzero, poi eliminatoria. Tempo di riflessione 10 min. per giocatore. Il torneo è organizzato dalla Federazione Italiana Dama e diretto dall'arbitro internazionale Gianfranco Borghetti. (27 settembre)

DUNGEONS & DRAGONS. Finale del V Campionato Italiano (26 settembre). 2° Torneo open "Corte Malatestiana"; preselezioni a Ferrara, Forlì, Macerata, Parma, Perugia e Verona (in occasione di VERCON '92); a Gradara ultima selezione in loco e finale. (26 - 27 settembre)

FOOTBALL STRATEGY. Campionato Italiano. (26 - 27 settembre)

GO . 2° Campionato Italiano a squadre. Sei turni, un'ora e trenta per squadra senza byo-yomi. Regole internazionali Ni Hon Ki-In. (26 - 27 settembre)

GIOCHI ELETTRONICI. Gioco libero e attività agonistiche nella ludoteca elettronica. (18 - 27 settembre)

IL LABIRINTO MAGICO. Torneo open. La finale si giocherà su *I maestri del labirinto*. Iscrizioni limitate a 16 giocatori. (27 settembre)

IL RICHIAMO DI CTHULHU. Finale del III Campionato Italiano. (25 settembre)

MAH - JONG. VII Campionato Italiano Individuale Assoluto. Tre turni da 55 min.; ogni turno 2 giri completi. (27 settembre)

MEMORY. Finale del 1° Campionato Italiano di Memory, valido come selezione italiana per il Campionato Europeo '92/93 (26 settembre). 2° Trofeo scolastico Ravensburger a squadre; selezioni in ludoteca e presso le scuole della provincia di Pesaro. (21 - 25 settembre)

OTHELLO. Campionato Italiano a squadre (26 - 27 settembre). Torneo open per principianti preceduto da un breve seminario introduttivo (26 settembre). Simultanea con un maestro (27 settembre). A cura della Federazione Nazionale Gioco Othello.

PAROLIAMO. Gara col pubblico e Campionato Italiano open condotto da Marco Danè e con la partecipazione dei campioni delle trasmissioni televisive. (27 settembre)

RISIKO!. 2° Torneo della Riviera Adriatica. (26 settembre)

SCACCHI. Torneo semilampo *Centrale degli scacchi*. 7 turni da 15 minuti. Per informazioni 0721/24762. (26 settembre)

SCACCHI ETERODOSSI. Maratona di incontri in parziale simultanea su 100 varianti scacchistiche e non, a cura dell'AISE. (26 - 27 settembre)

SCOTLAND YARD. Torneo Open. Iscrizioni limitate a 16 giocatori. (27 settembre)

SCRABBLE. Selezione valida per il 1° Campionato Mondiale di Scrabble in lingua italiana. (27 settembre)

VELENO. Torneo Open. Iscrizioni limitate a 27 giocatori. (26 settembre)

**La premiazione di tutte le gare, condotta da Marco Danè, sarà effettuata alle ore 18.00 di domenica 27 settembre.**

## LUDICA/MENTE

**Sperimentazione. Divulgazione. Animazione.**

CACCIA AL TESORO. Il Mistero di Gradara: il fantasma della famosa Francesca vorrebbe tornare nelle terre in cui molti secoli fa visse ..... Grande caccia al tesoro a squadre (3-6 persone). Iscrizioni in loco dalle 15.00. (19 settembre)

IL GIOCO DELLA FELICITA'. E' possibile essere felici? E come potremmo essere più felici di qui al 2000? Lo scopriremo partecipando al gioco ideato e condotto da Arnaldo Cecchini e Miriam Frau. Un divertente gioco di simulazione che potrà coinvolgere oltre 100 partecipanti. (20 settembre)

PRESENTAZIONE DELLE NOVITA' (26 settembre)

Le case editrici presenteranno ai giornalisti ed al pubblico nuovi giochi e nuovi libri di argomento ludico; fra questi:

- GIALLI CLEMENTONI (serie di giochi - puzzle).
- LA MASCHERA E IL VOLTO (Proxima - studio sui giochi di ruolo)
- LEX ARCANA (gioco di ruolo).
- IL GOBBO MALEDETTO (Demetra - Libro-gioco).
- IL FILOTTO NEL SABOT. BARARE, PER VINCERE! (Arcadia)
- SERIE A. IL GIOCO PIU' BELLO DEL MONDO, DOPO IL CALCIO (Studio Vit).

- TAVOLI DIMOSTRATIVI (25 - 27 settembre)

Un team di esperti sarà sempre a disposizione per illustrare le nuove proposte del mondo Ludico; fra queste:

- CYBERPUNK.
- FERMATE COLOMBO.
- I CAVALIERI DEL TEMPIO.
- IL GIOCO DI RUOLO DEL SIGNORE DEGLI ANELLI.
- IL GIOCO DI RUOLO DI DYLAN DOG.
- IL MONDO DI MARTIN MYSTERE.
- MAH-JONG.
- MINOS.
- SCALAPAROLA.
- SIMULACRES.

ed inoltre:

GIOCHI DI SIMULAZIONE SPORTIVA. A cura di Giorgio Salvadeo e Daniele Pagnutti.

GIOCHI DI SIMULAZIONE STRATEGICA.

I GIOCHI FUORI DAL PROGRAMMA. L'angolo di Adam Atkinson.

I NIPOTI DEL RISIKO! Percorso di guerra attraverso i migliori boardgames di tutti i tempi.

## LUDIFICAZIONE

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

FESTA DEL FESTIVAL. Serata festosa con danze, organizzata dalla Federazione Italiana Mah-Jong alla "Hostaria del Castello". (26 settembre)

GIOCHI DI COMITATO. Giochi di gruppo nati come strumento professionale, oggi sono dei veri giochi di società. Gli argomenti trattati saranno *Il caso Ustica*, *Dissotterriamo l'ascia di guerra* e *Il sofà del produttore*. Coordinamento di Riccardo Affinati. (25 - 27 settembre)

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. Temi fantasy e giallo. A cura di Gilda Anacronisti. (27 settembre)

IL GIOCO DELLE DIFFERENZE. Un gioco di gruppo per scoprire quanto profondi siano gli stereotipi. Conduce Arnaldo Cecchini. (26 settembre)

IL GIOCO DEL PRE - GIUDIZIO. Le provocazioni di Claudio Ciavarolo. Si può vendere il *pane blu*, come il pane del futuro? Quali pregiudizi si debbono superare? Un gioco sottile tra le incertezze dei *media*. (25 settembre)

ORIGAMI. Performances col pubblico di Luisa Canovi. (27 settembre)

RACCONTI SUL GIOCO D'AZZARDO. I ricordi di Giovanni Bruzzi. (26 settembre)

WARGAMES TRIDIMENSIONALI. Ovvero la ricostruzione di eventi bellici, utilizzando plastici, diorami e soldatini; saranno effettuate le ricostruzioni momento per momento della *Guerra dei Trent'anni*, della *Battaglia di Zama* e di alcuni episodi della *Guerra del Vietnam*. (26 - 27 settembre)

WAR OF THE WORLDS: NON SOLO ORSON WELLES. Attraverso documenti sonori e visivi originali verrà ricostruita la storia della più famosa avventura letterario-radiofonica sugli Alieni, che rappresentano, soprattutto, dei mondi inesplorati all'interno del subconscio collettivo. A cura di Giorgio Conti e Francesco Policastro. (25 settembre)

## ALLUDERE

**I giochi dell'attualità.** (26 settembre)

IL GIOCO DELL'OLIO. Un gioco ecologico dell'Oca a cura

del Consorzio Obbligatorio Italiano degli Oli Usati.

TANGENTOPOLI. Nuove idee made in Italy per il Monopoli anni '90.

## **IL GIOCO DELL'ANNO**

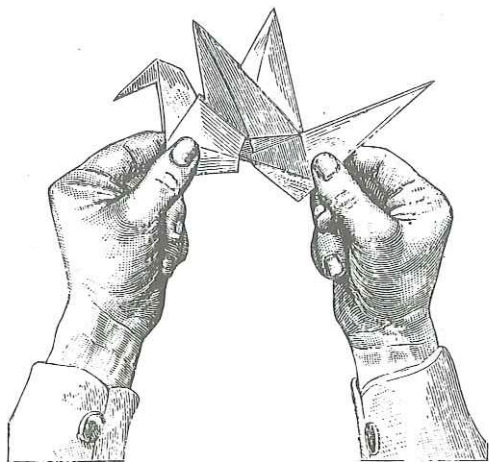
**Seconda edizione del Premio al miglior gioco da tavolo pubblicato in Italia. (26 settembre)**

La giuria è presieduta da Giampaolo Dossena.

## **PREMI GRADARA LUDENS**

**In occasione del Festival saranno consegnati tre premi Gradara Ludens. (25 settembre)**

*Alla Carriera, all'Inventore, al Personaggio Extra-Ludico.*  
Saranno gli stessi vincitori a doversi dare le motivazioni del premio.



## ISTRUZIONI PER L'USO DEL FESTIVAL

### COME PARTECIPARE

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

### COME COMPETERE

I **regolamenti** dettagliati di tutti i campionati, le gare e i tornei previsti (sezione Ludi e Agoni) saranno disponibili presso la Segreteria del Festival e possono anche venire richiesti a partire da lunedì 31 agosto a:

SD2 studiogiochi, Tel.: 041/5211029 - Fax: 5240881

Le **iscrizioni** si effettuano in loco, presso la Segreteria del Festival. Si accettano anche prenotazioni, rivolgendosi preliminarmente a SD2 studiogiochi.

Saranno assegnati **trofei** e **premi** ai migliori classificati di tutte le competizioni. I premi consisteranno prevalentemente in confezioni di gioco offerte dalle Case editrici aderenti al Festival; l'elenco completo sarà comunque affisso in Segreteria.

**Riconoscimenti** ad honorem ai giocatori che si metteranno in luce nel maggior numero di competizioni.



# 3° FESTIVAL ITALIANO DEI GIOCHI

GRADARA (Pesaro) 18-27 settembre 1992

## PROGRAMMA

### VENERDI' 18 settembre

- 12.00 **Presentazione** del Festival alla Stampa.  
18.00 - 24.00 Expo Ludens. Editoria Ludica. Ludoteca.  
Ludoteca elettronica. Show-room telematica.  
Segreteria.

### SABATO 19 settembre

- 15.00 - 24.00 Expo Ludens. Editoria Ludica. Ludoteca.  
Ludoteca elettronica. Show-room telematica.  
Segreteria.  
15.00 - 19.00 **Caccia al Tesoro.** Il mistero di Gradara.  
20.00 Premiazione della Caccia al Tesoro.

### DOMENICA 20 settembre

- 10.00 - 20.00 Expo Ludens. Editoria Ludica. Ludoteca.  
Ludoteca elettronica. Show-room telematica.  
Segreteria.  
15.30 **Il Gioco della Felicità.** Una divertente simulazione di massa.

### LUNEDI' 21 - MARTEDI' 22 - MERCOLEDI' 23 settembre

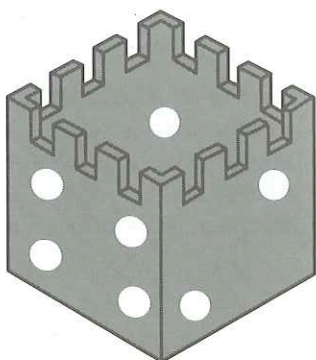
- 09.00 - 13.00 Expo Ludens. Editoria Ludica. Ludoteca.  
17.00 - 23.00 Ludoteca elettronica. Show-room telematica.  
Segreteria.  
09.00 - 13.00 **Ludidatticità.** Visite scolastiche programmate.

### GIOVEDI' 24 settembre

- 09.00 - 13.00 Expo Ludens. Editoria Ludica. Ludoteca.  
17.00 - 23.00 Ludoteca elettronica. Show-room telematica.  
Segreteria.  
09.00 - 13.00 **Ludidatticità.** Visite scolastiche programmate.  
18.00 - 23.00 **Atmosfear.** Presentazione riservata alla stampa.

## VENERDI' 25 settembre

- 09.00 - 24.00 Expo Ludens. Editoria Ludica. Ludoteca.  
Ludoteca elettronica. Show-room telematica.  
Segreteria.
- 09.00 - 13.00 **Ludidaticità.** Visite scolastiche programmate.
- 10.00 - 24.00 **Ludica/mente.** Tavoli dimostrativi.
- 09.30 **Memory.** Finale trofeo scolastico a squadre.
- 11.30 **Autori del gioco.** Tavola rotonda della LAAG.
- 14.30 **Labirinth.** Premio letterario.
- L'Avventura per il Gioco di Ruolo.** Seminario
- 15.00 **Dal Boardgame al Computer.** Mostra interattiva.
- 17.00 **Il Cartello di Gradara.** Fondazione del Network  
fra le Associazioni di Giochi e Giocatori.
- 19.00 **Assegnazione dei Premi Gradara Ludens.**
- 21.00 **War of the worlds: non solo Orson Welles.**  
**Il gioco del Pre-Giudizio.**
- 21.00 **Il richiamo di Cthulhu.** Finale Campionato Italiano.
- 21.30 **Risiko!** 1° Turno.
- 21.30 **Giochi di Comitato.** Dissotterriamo l'ascia di  
guerra.
- 21.30 **Il Gioco dell' Hacker.** Tavola rotonda.



## SABATO 26 settembre

- 09.00 - 24.00 Expo Ludens. Editoria Ludica. Ludoteca. Ludoteca elettronica. Show-room telematica. Segreteria.
- 09.00 - 24.00 **Ludica/mente.** Tavoli dimostrativi.
- 09.30 **Othello.** Campionato Italiano a squadre: eliminatorie.
- 09.30 **Memory.** Finale Campionato Italiano.
- 10.00 **Dungeons & Dragons.** Finale Campionato Italiano.
- 10.00 **Wargame tridimensionale.** La Guerra dei Trent'Anni.
- 10.00 **Risiko!.** 2° Turno
- 11.00 **Giocare con la matematica.** Conferenza spettacolo.
- 11.30 **Veleno.** Torneo Open.
- 12.30 **Racconti sul Gioco d'azzardo.** Una storia vissuta.
- 14.30 **Go.** 1° giornata.
- 15.00 **Wargame Tridimensionale.** La Battaglia di Zama.
- 15.00 **Scacchi.** Torneo semilampo.
- 15.00 **Il Gioco dell'Anno.** Premio giornalistico.
- Ludica/mente.** Presentazione di nuovi giochi e libri. **Alludere.** I giochi dell'attualità.
- 16.00 **Othello.** Seminario introduttivo e gara per principianti.
- 16.30 **Scacchi eterodossi.** 1° giornata.
- 17.30 **Backgammon.** 1° giornata.
- 17.30 **Football Strategy.** 1° giornata.
- 21.00 **Dungeons & Dragons.** Eliminatorie Trofeo Corte Malatestiana.
- 21.00 **Festa del Festival.**
- 21.00 **La Telematica in Italia.** Tavola rotonda.
- 21.00 **Il gioco delle differenze.** Gioco di gruppo.

## DOMENICA 27 settembre

- 09.00 - 20.00 Expo Ludens. Editoria Ludica. Ludoteca.  
Ludoteca elettronica. Show-room telematica.  
Segreteria.
- 09.30 - 20.00 **Ludica/mente.** Tavoli dimostrativi.
- 09.30 **Othello.** Campionato Italiano a squadre:  
fasi finali.
- 10.00 **Dungeons & Dragons.** Finale Trofeo Corte  
Malatestiana.
- 10.00 **Giochi di comitato.** Il Caso Ustica.
- 10.30 **Dama Italiana.** Campionato Italiano semilampo.
- 10.30 **Giochi di Ruolo dal vivo.** 1ª sessione.
- 10.30 **Scacchi eterodossi.** 2ª giornata.
- 10.30 **Il computer come strumento creativo.**  
Conferenza.
- 11.00 **Scrabble.** Selezione Campionato Mondiale.
- 11.00 **Giocare con la storia.** Tavola rotonda.
- 12.00 **Othello.** Simultanea con un maestro.
- 14.00 **Wargame tridimensionale.** Episodi della Guerra  
del Vietnam.
- 14.30 **Mah-Jong.** Campionato Italiano.
- 14.30 **Parliamo.** Gara con il pubblico. Campionato  
Italiano.
- 14.30 **Il Labirinto Magico.** Torneo Open.
- 14.30 **Backgammon.** 2ª giornata.
- 14.30 **Go.** 2ª giornata.
- 14.30 **Football strategy.** 2ª giornata.
- 14.30 - 18.00 **Origami.** Performances con il pubblico.
- 15.00 **Squash elettronico.** Dimostrazioni.
- 16.00 **Abalone.** Abalone Cup.
- 16.00 **Giochi di Ruolo dal vivo.** 2ª sessione.
- 16.00 **Giochi di comitato.** Il Sofà del produttore.
- 16.30 **Scotland Yard.** Torneo Open.
- 18.00 **Premiazione di tutte le gare.**

Il presente programma è puramente indicativo e l'organizzazione si riserva di modificarlo in ogni sua parte.

## GRADARA

Gradara è uno dei castelli Malatestiani più visitati e meglio conservati dal punto di vista architettonico e paesaggistico-ambientale ed offre al suo ospite tutte quelle suggestioni che ci si possono attendere da una rocca di origine medievale; basti pensare alla stanza ove si sarebbe consumata la storia d'amore e la tragedia di Paolo e Francesca.

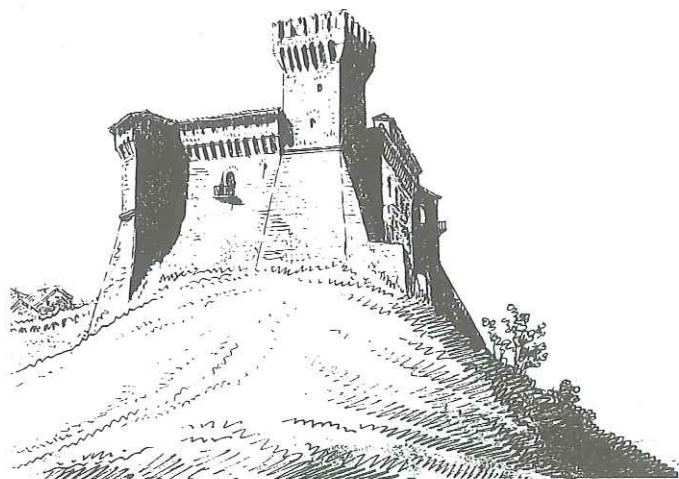
A 5 km dalla costa adriatica, Gradara é un unico borgo circondato da un lungo muro trapezoidale che risale al XIII secolo e che, interrotto da torricini fortificati, si protrae fino al Castello.

La visita del borgo inizia sottopassando un'ampia porta aperta alla base di una torre.

Salire sui camminamenti di ronda aiuta l'orientamento. In fondo alla via centrale, s'innalza la scenografica **Rocca**, (splendida la vista dal poderoso maschio); orario di apertura lunedì 9.00 - 13.30, martedì - sabato 9.00 - 18.30, domenica 9.00 - 12.30.

In occasione del Festival, venerdì 25 e sabato 26 settembre apertura straordinaria fino alle 24.00 e domenica 27 settembre fino alle 20.00.

Visite guidate su prenotazione.



## COME ARRIVARE

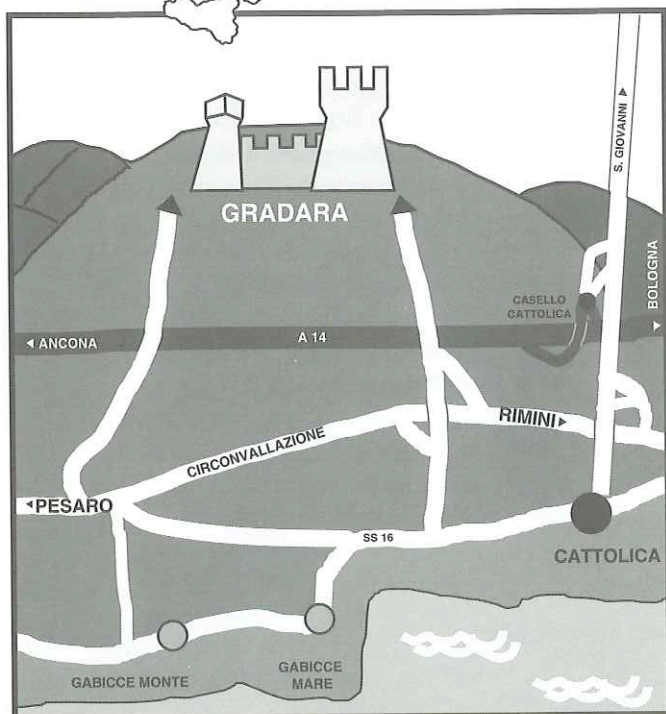
In auto:

provenendo da **nord** portarsi a Bologna, quindi Autostrada A14 direzione Rimini - Ancona, uscire a 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. Uscire a Pesaro: Gradara si trova a 12 km dal casello.

In treno: scendere alla stazione di **Cattolica**.

In aereo: aeroporti di **Falconara** e **Rimini**.



## SISTEMAZIONI ALBERGHIERE

Gli **Hotel convenzionati** sono a Cattolica (1 km dal casello autostradale, 7 km da Gradara).

\*\*\* Hotel Queen Mary - Viale Del Prete, 93

\*\*\* Hotel Panorama - Viale Carducci, 147

camera e prima colazione:

singola Lit. 55.000

doppia Lit. 85.000

Sono disponibili anche **pernottamenti economici per giovani**: Lit. 15.000 per persona al giorno in camera fino a 4 letti.

Nei prezzi é incluso anche un servizio di pullman-navetta fra gli alberghi e Gradara (gli orari saranno affissi negli alberghi e alla Segreteria del Festival).

Per tutte le prenotazioni rivolgersi all' Hotel Queen Mary :  
Tel. 0541/961178 Fax 953487

Per arrivare all'Hotel Queen Mary ( gli altri alberghi sono nelle vicinanze) dal casello autostradale seguire le indicazioni per Cattolica fino al semaforo. Girare a destra, dopo il sottopasso girare a sinistra all'altezza dello spartitraffico, poi ancora al semaforo a sinistra e ci si trova in Viale del Prete.

Per affittare una camera direttamente a Gradara (disponibilità limitate), rivolgersi al Sig. Baldassarri Giulio -  
Tel. 0541 - 964154

## RISTORANTI

dentro le mura:

"Mastin Vecchio" Via Alighieri, 2 - Tel. 0541/964024

specialità: maltagliato rustico con fagioli

"La Botte" P.zza V Novembre, 11 - Tel. 0541/964404

specialità: cucina creativa 4 Stagioni

"Il Soldato di Ventura" Via IX Settembre Tel. 0541/969810

specialità: pesce alla griglia

Bar "da Lina" Via Umberto I°, 11 - Tel. 0541/964380

specialità: primi piatti

Bar "La Tavernetta" Via Umberto I°, 24 - Tel. 0541/964116

specialità: piadina

subito fuori le mura:

"Hostaria del Castello" Via Mercato, 2 - Tel. 0541/964125

specialità: carne e pesce. Spettacoli e serate danzanti.

in vicina campagna:

"La Casaccia" Via Ciurbiani - Tel. 0541/964031

specialità: ravioli e strozzapreti fatti in casa

"Tre Archi" Via Ciurbiani, 2 - Tel. 0541/964139

specialità: gnocchi all'anatra

"La Gradarina" Via Romagna, 2 - Tel. 0541/964504

specialità: pizza fantasia

"La Conchiglia" Via Romagna - Tel. 0541/964134

specialità: pesce

"Osteria da Penzo" Via Romagna - Tel. 0541/964032

specialità: crespelle

"Il Paradiso" Via Fanano - Tel. 0541/964132

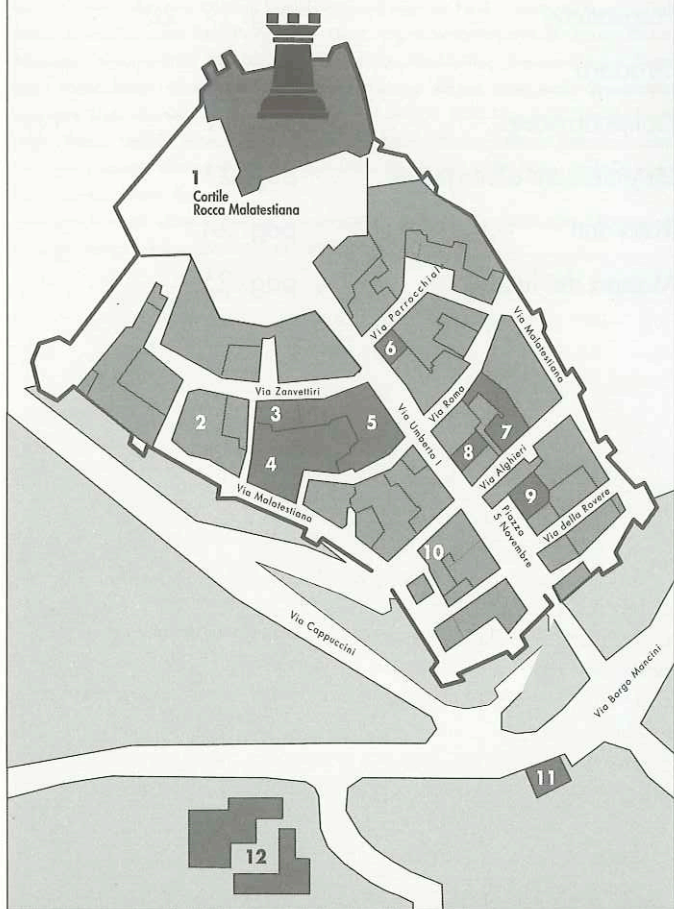
specialità: gnocchetti, gamberi e zucchine

A Cattolica l'Hotel Queen Mary attiverà il servizio Ristorante.



# GRADARA

## I luoghi



- 1 Cortile Rocca Malatestiana
- 2 Piazzetta di via Zanvettori
- 3 Teatrino
- 4 Piazza Malatestiana
- 5 Pal. Rubini - Vesin  
Segreteria, Organizzazione
- 6 Bar "La Tavernetta"

- 7 Ristorante "Mastin Vecchio"
- 8 Bar "da Lina"
- 9 Pal. Morandi - Bonacossi
- 10 Rist. Soldato di Ventura
- 11 Pro - Loco
- 12 Hostaria del Castello

## INDICE

Presentazioni	pag. 3 - 8
Eventi	pag. 9 - 16
Programma	pag. 17 - 20
Gradara	pag. 21
Come arrivare...	pag. 22
Sistemazioni alberghiere	pag. 23
Ristoranti	pag. 24
Mappa dei luoghi	pag. 25

Collaborano a vario titolo:

Riccardo Affinati, Riccardo Albini, Gregory Alegi, Andrea Angiolino, Alessandra Areni, Marco Asteriti, Adam Atkinson, Marco Baù, Patrizia Bedetti, Walter Bego, Fabrizio Biasiolo, Delio Bischì, Gianfranco Borghetti, Giovanni Bruzzi, Luisa Canovi, Alessandro Castelli, Arnaldo Cecchini, Claudio Ciavarolo, Maurizio Collina, Leo Colovini, Giorgio Conti, Gianni Corvi, Francesca Crespini, Marco Danè, Leonardo De Carlo, Dario De Toffoli, Francesco Diletti, Marco Donadoni, Giampaolo Dossena, Adele Duro, Luciano Eusebi, Chiara Fasce, Paolo Fasce, Giacomo Fedele, Roberto Flaibani, Miriam Frau, Domenico Gamboni, Luca Giuliano, Corrado Giustozzi, Giovanni Ingellis, Sebastiano Izzo, Sabine Jacobs, Marco Maggi, Andrea Mazzolani, Giacomo Mearelli, Alberto Merendi, Luciano Messi, Gianmario Missaglia, Nicoletta Nardin, Chiara Negrisolò, Francesco Nepitello, Luca Oleastri, Daniele Pagnutti, Federico Pains, Clementina Pasini, Cinzia Persici, Marco Pasqualini, Ennio Peres, Mauro Perotti, Oreste Persico, Francesco Policastro, Rodolfo Pompucci, Giovanna Prioli, Alex Randolph, Ambra Ricci, Angelo Ricci, Gianluca Roncati, Matteo Rosa, Mario Rosati, Gloria Sadun, Giorgio Salvadego, Alfonso Sara, Paolo Scannapieco, Giuseppe Scoleri-Cardelli, Martina Seno, Salvatore Silvagni, Dino Silvestroni, Gionata Soletti, Paolo Spetia, Stefano Toria, Nello Tucciarelli, Pierpaolo Turitto, Raffaele Valensise, Sergio Valzania, Lodovico Valvassori, Alfio Vampa, Dario Zaccariotto, Piero Zama, Paolo Zamagni, Renzo Zandoni, Nicola Zotti.

Inoltre tutti i Gruppi, i Club, le Società, le Associazioni e le Federazioni di Giochi e Giocatori che partecipano agli eventi e aderiscono al *Cartello di Gradara*.

## **PER INFORMAZIONI:**

SD2 studiogiocchi  
Tel. 041/5211029 - Fax : 5240881

Dal 16 settembre, Segreteria in loco:



CASSA  
DI RISPARMIO  
DI PERUGIA



DAL NEGRO

Ravensburger

Hanno collaborato:

AGONISTIKA

BENAGLIA DORIANO

C.T.O.

CALCESTRUZZI spa

CASSA DI RISPARMIO DI PERUGIA

COOPERATIVA ITALIANA LIBRAI

DAL NEGRO

DAS PRODUCTIONS

DEMETRA

ENEL (Pesaro)

EDILFORNACIAI

ITERBY

KAOS (GRANATA PRESS)

MATTEL DIVISIONE INFORMATICA NINTENDO

M.B. GIOCHI

MC MICROCOMPUTER

MINERVA

PICA spa

RAVENSBURGER spa