

domenica QUIZ

RIZZOLI EDITORE

**NELLE PAGINE CENTRALI
1° CAMPIONATO ITALIANO
DEI GIOCHI DI PAROLE
FASE ELIMINATORIA
IN PREMIO
UN'AUTOMOBILE**

1° CAMPIONATO ITALIANO DEI GIOCHI DI PAROLE

REGOLAMENTO

1 EDITRICE GIOCHI e DOMENICA QUIZ promuovono il 1° campionato dei giochi di parole aperto a tutti i residenti in Italia, che si svolge in due fasi: selezioni e finale.

I giochi sui quali si svolgono le prove di abilità sono: rebus, quiz di enigmistica classica; quiz di giochi in scatola: Scarabeo, Jago, Il Paroliere. Dizionario ufficiale della manifestazione è il «Dizionario Garzanti della lingua italiana» edizione maggiore di 70.000 voci e 2008 pagine.

3 Selezioni: dal numero 12 al numero 23 «Domenica Quiz» pubblica i quiz di selezione in 12 puntate: ogni puntata comprende un quiz di enigmistica più un quiz di gioco in scatola.

4 I quiz di enigmistica devono essere risolti in modo esatto per permettere di acquisire punteggio mediante i quiz dei giochi in scatola delle stesse puntate.

5 Per partecipare alle selezioni è necessario far pervenire entro il 15 giugno 1985 a «Domenica Quiz-Campionato dei Giochi di Parole, casella postale 17067 - 20170 Milano», le soluzioni di 6 puntate, a scelta tra le 12, ma che comprendano: 2 soluzioni Scarabeo, 2 Jago, 2 Il Paroliere più le relative soluzioni dei quiz di enigmistica. Le sei pagine intere devono essere accompagnate dal «tagliando riassuntivo».

6 Il «tagliando riassuntivo» sarà pubblicato a partire dal numero 17 di «Domenica Quiz». Chiede al partecipante la specifica dei punteggi e il totale, del quale ultimo il partecipante sarà responsabile.

7 I 12 concorrenti con i maggiori punteggi complessivi esatti hanno diritto a effettuare la finale. Ognuno di questi 12 vincerà un Commodore 64. In caso di pari punteggio si procederà a estrazione per i posti vacanti.

8 La finale avverrà a Milano ai primi di ottobre tra i 12 finalisti (o le riserve selezionate in precedenza). Il vincitore otterrà: il titolo di Campione italiano dei Giochi di Parole, la Coppa, una stampante e un monitor per il Commodore 64.

9 I regolamenti dei giochi «Il Paroliere», «Jago», «Scarabeo» sono quelli contenuti nelle rispettive scatole da gioco della «Editrice Giochi», salvo le variazioni sui singoli problemi, comunicate di volta in volta da «Domenica Quiz» e le precisazioni relative ai vari casi, tutte contenute nel supplemento al regolamento disponibile presso «Domenica Quiz»: verrà inviato su richiesta allegando busta intestata e affrancata per il ritorno.

Direttore di gara: Dario De Toffoli.

CONCORSO PER GLI APPASSIONATI DEI GIOCHI DI PAROLE

Una Ritmo Cabrio
10 Commodore 64
100 Dizionari per l'enigmistica

sono i premi messi in palio tra tutti gli appassionati dei giochi di parole. Per partecipare all'estrazione di questi premi si dovranno far pervenire all'Editrice Giochi - Casella postale 13109, 20130 Milano, entro il 15 giugno:

3 tagliandi come quello in calce che la «Domenica Quiz» pubblica ogni settimana del Campionato, più la scritta Scarabeo che si trova nella scatola sul «cartone da sollevare», più il tagliando di controllo della scatola Jago, più la scritta «Il Paroliere» in testa al foglio di istruzioni del gioco.

Inviatelo tutte e sei e... auguri da «Domenica Quiz» e «Editrice Giochi».

IL PAROLIERE

Il gioco consiste nel trovare nello schema dato il maggior numero possibile di parole di almeno otto lettere costruite attraversando caselle CONTIGUE orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente. Non sono ammessi «salti» e ogni lettera può concorrere a formare una stessa parola una sola volta.

Se la stessa parola, anche con più significati, si può scrivere in più parti dello schema, ai fini del punteggio conta una sola volta. Sono ammesse tutte le parole reperibili nel dizionario ufficiale, in tutte le loro varie forme, mentre i verbi valgono solo all'infinito.

TABELLA DEI PUNTEGGI (validi per questo Campionato)

PAROLE DI LETTERE	PUNTI
8	10
9 - 10 - 11	30
12 - 13 - 14 - 15	50
16	100

PROBLEMA DI PAROLIERE N. 1

Ottenere il maggior punteggio possibile trovando parole di almeno 8 lettere.

A	E	T	I	L
B	T	N	T	S
C	O	R	A	E
D	I	Z	A	R
	1	2	3	4

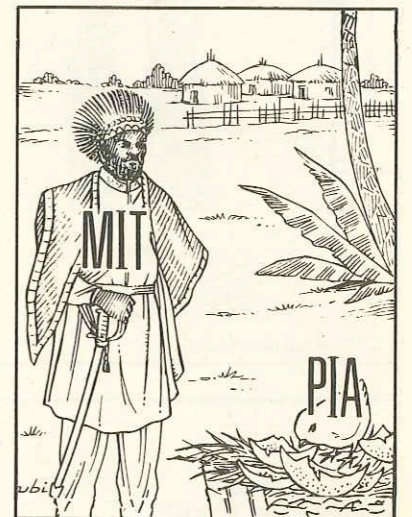
Parola	Punti

Complessivamente ho ottenuto punti.....

NB: di questo schema è possibile allegare un facsimile più grande

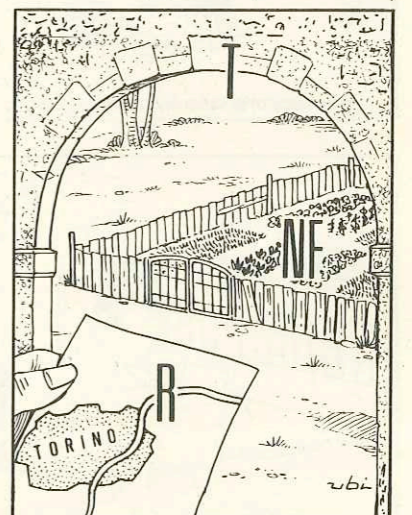
REBUS

(Frasi: 5,8)



soluzione.....

(Frasi: 6,8)



soluzione.....



SCARABEO

è il classico gioco di composizione di parole. Consiste in una originale variante alle parole incrociate e richiede molta abilità per arricchire le parole o per trasformarle in altre più lunghe.

IL PAROLIERE

è il gioco in cui si cercano le parole nascoste: 16 dadi danno luogo a infinite combinazioni di parole. Si tratta di scoprirle più velocemente degli altri.



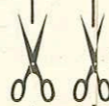
JAGO

è il nuovo gioco in cui si rubano le parole e che unisce il fascino dello Scarabeo al perverso piacere di sottrarre le parole all'avversario.

Aut. min.

domenica QUIZ
numero 12

Questo è il tagliando per il **Concorso appassionati dei giochi di parole**



Ritagliare e spedire tutta la pagina.

13

28 marzo 1985

SETTIMANALE
DI ENIGMISTICA

L. 700

domenica QUIZ

RIZZOLI EDITORE

PAROLE INCROCIATE • QUIZ • REBUS
ENIGMISTICA CLASSICA • SCACCHI
DAMA • UMRISMO • GIOCHI VARI

NELLE PAGINE CENTRALI
**1° CAMPIONATO
ITALIANO
DEI GIOCHI
DI PAROLE**

FASE ELIMINATORIA
**IN PREMIO
UN'AUTOMOBILE**

1° CAMPIONATO ITALIANO DEI GIOCHI DI PAROLE

REGOLAMENTO

- 1 EDITRICE GIOCHI e DOMENICA QUIZ promuovono il 1° campionato dei giochi di parole aperto a tutti i residenti in Italia, che si svolge in due fasi: selezioni e finale.
- 2 I giochi sui quali si svolgono le prove di abilità sono: rebus, quiz di enigmistica classica; quiz di giochi in scatola: Scarabeo, Jago, Il Paroliere. Dizionario ufficiale della manifestazione è il «Dizionario Garzanti della lingua italiana» edizione maggiore di 70.000 voci e 2008 pagine.
- 3 Selezioni: dal numero 12 al numero 23 «Domenica Quiz» pubblica i quiz di selezione in 12 puntate: ogni puntata comprende un quiz di enigmistica più un quiz di gioco in scatola.
- 4 I quiz di enigmistica devono essere risolti in modo esatto per permettere di acquisire punteggio mediante i quiz dei giochi in scatola delle stesse puntate.
- 5 Per partecipare alle selezioni è necessario far pervenire entro il 15 giugno 1985 a «Domenica Quiz-Campionato dei Giochi di Parole, casella postale 17067 - 20170 Milano», le soluzioni di 6 puntate, a scelta tra le 12, ma che comprendano: 2 soluzioni Scarabeo, 2 Jago, 2 Il Paroliere più le relative soluzioni dei quiz di enigmistica. Le sei pagine intere devono essere accompagnate dal «tagliando riassuntivo».

- 6 Il «tagliando riassuntivo» sarà pubblicato a partire dal numero 17 di «Domenica Quiz». Chiede al partecipante la specifica dei punteggi e il totale, del quale ultimo il partecipante sarà responsabile.
- 7 I 12 concorrenti con i maggiori punteggi complessivi esatti hanno diritto a effettuare la finale. Ognuno di questi 12 vincerà un Commodore 64. In caso di pari punteggio si procederà a estrazione per i posti vacanti.
- 8 La finale avverrà a Milano ai primi di ottobre tra i 12 finalisti (o le riserve selezionate in precedenza). Il vincitore otterrà: il titolo di Campione italiano dei Giochi di Parole, la Coppa, una stampante e un monitor per il Commodore 64.
- 9 I regolamenti dei giochi «Il Paroliere», «Jago», «Scarabeo» sono quelli contenuti nelle rispettive scatole da gioco della «Editrice Giochi», salvo le variazioni sui singoli problemi, comunicate di volta in volta da «Domenica Quiz» e le precisazioni relative ai vari casi, tutte contenute nel supplemento al regolamento disponibile presso «Domenica Quiz»: verrà inviato su richiesta allegando busta intestata e affrancata per il ritorno.

Direttore di gara: Dario De Toffoli.

CONCORSO PER GLI APPASSIONATI DEI GIOCHI DI PAROLE

Una Ritmo Cabrio
10 Commodore 64
100 Dizionari per l'enigmistica

sono i premi messi in palio tra tutti gli appassionati dei giochi di parole. Per partecipare all'estrazione di questi premi si dovranno far pervenire all'Editrice Giochi - Casella postale 13109, 20130 Milano, entro il 15 giugno:
3 tagliandi come quello in calce che la «Domenica Quiz» pubblica ogni settimana del Campionato, più la scritta Scarabeo che si trova nella scatola sul «cartone da sollevare», più il tagliando di controllo della scatola Jago, più la scritta «Il Paroliere» in testa al foglio di istruzioni del gioco. Inviatelo tutte e sei e... auguri da «Domenica Quiz» e «Editrice Giochi».

INDOVINELLO

Vuol marito la ragazza

Se di moderna femmina galante le raffinate astuzie ancor non sa, col suo solito fare penetrante allor (direte) che cercando va?

A fare come lei ce ne son tante, il pane certamente essa ce l'ha, e così, passo passo, insinuante (talora destra) lei avanti va.

A meno essa fa della presenza della madre; ne va per antri scuri girovoltando in subdola maniera.

Ad una salda union così s'appresta e ci riesce, statene sicuri, se trova chi le fa girar la testa!

Il Duca Borso

soluzione.....

JAGO

In JAGO tutte le lettere-pedine hanno due facce di diverso colore: un colore appartiene a voi e uno al vostro avversario. Lo scopo del gioco ad ogni mossa è **PRENDERE IL COMANDO**, cioè dopo ogni mossa bisogna avere sul tavoliere almeno una lettera più dell'avversario; a tal fine è possibile, usando le lettere a disposizione:

- 1) **COMPORRE NUOVE PAROLE**; tali parole, scritte orizzontalmente o verticalmente, devono incrociarsi con quelle già presenti sul tavoliere (anche le lettere degli incroci diventano del vostro colore).
- 2) **RUBARE PAROLE DELL'AVVERSARIO** cambiandone il significato (e non solo la forma!) in uno dei seguenti modi:
— aggiungendo lettere all'inizio o alla fine della parola (ad esempio: CORSO può diventare PERCORSO);

— sostituendo una o più lettere all'interno della parola (è possibile sostituire una lettera in parole lunghe fino a 6, 2 lettere in parole lunghe 7, 3 in quelle di 8 e così via; per esempio: RATA sostituendo T con N diventa RANA).
Quando rubate una parola tutte le sue lettere diventano del vostro colore. Sostituendo la lettera in un incrocio, in modo che entrambe le parole cambino significato, avete rubato due parole in un colpo solo.
Le lettere sostituite possono a loro volta essere usate in altre parti del tavoliere. Continuate a comporre parole nuove sinché è possibile.
VOCABOLI AMMESSI. Per l'ammissibilità delle parole e degli eventuali incroci valgono le stesse norme dello Scarabeo, fatta eccezione per sigle, simboli e abbreviazioni che non sono accettate.

PROBLEMA DI JAGO N. 1

Tutte le lettere già collocate sono del colore avversario; voi disponete solo di queste sei lettere:

E I B D L V

A	S	P	I	A	C	E	N	D	O		
B									N		C
C		B		S					E		R
D	R	A	P	A	T	I			R		I
E		L		O					O		N
F		C		R	I	P	O	S	T	E	
G		O		T					A		I
H	A	N	T	R	O						P
I	R	E									I
L											O
M	E										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

e dovete conquistarne il maggior numero possibile prendendo almeno il comando. Segnate 10 punti per ogni lettera che alla fine sarà vostra sul tavoliere e annotate in sequenza ogni vostro movimento.

NB: di questo schema è possibile allegare un facsimile più grande



SCARABEO

è il classico gioco di composizione di parole. Consiste in una originale variante alle parole incrociate e richiede molta abilità per arricchire le parole o per trasferirle in altre più lunghe.



IL PAROLIERE

è il gioco in cui si cercano le parole nascoste: 16 dadi danno luogo a infinite combinazioni di parole. Si tratta di scoprirle più velocemente degli altri.



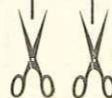
JAGO

è il nuovo gioco in cui si rubano le parole e che unisce il fascino dello Scarabeo al perverso piacere di sottrarre le parole all'avversario.

Aut. min.

**domenica
QUIZ**
numero 13

Questo è il tagliando per il
**Concorso
appassionati
dei giochi
di parole**



Ritagliare e spedire tutta la pagina.

Lettere deposte e loro coordinate	Parola formata ed eventuali incroci	Lettere sostituite

Complessivamente ho ottenuto punti _____

14

4 aprile 1985

SETTIMANALE
DI ENIGMISTICA

L. 700

domenica QUIZ

RIZZOLI EDITORE

PAROLE INCROCIATE • QUIZ • REBUS
ENIGMISTICA CLASSICA • SCACCHI
DAMA • U MORISMO • GIOCHI VARI

NELLE PAGINE CENTRALI
**1° CAMPIONATO
ITALIANO
DEI GIOCHI
DI PAROLE**

FASE ELIMINATORIA
**IN PREMIO
UN'AUTOMOBILE**

1° CAMPIONATO ITALIANO DEI GIOCHI DI PAROLE

REGOLAMENTO

1 EDITRICE GIOCHI e DOMENICA QUIZ promuovono il 1° campionato dei giochi di parole aperto a tutti i residenti in Italia, che si svolge in due fasi: selezioni e finale.

2 I giochi sui quali si svolgono le prove di abilità sono: rebus, quiz di enigmistica classica; quiz di giochi in scatola: Scarabeo, Jago, Il Paroliere. Dizionario ufficiale della manifestazione è il «Dizionario Garzanti della lingua italiana» edizione maggiore di 70.000 voci e 2008 pagine.

3 Selezioni: dal numero 12 al numero 23 «Domenica Quiz» pubblica i quiz di selezione in 12 puntate: ogni puntata comprende un quiz di enigmistica più un quiz di gioco in scatola.

4 I quiz di enigmistica devono essere risolti in modo esatto per permettere di acquisire punteggio mediante i quiz dei giochi in scatola delle stesse puntate.

5 Per partecipare alle selezioni è necessario far pervenire entro il 15 giugno 1985 a «Domenica Quiz-Campionato dei Giochi di Parole, casella postale 17067 - 20170 Milano», le soluzioni di 6 puntate, a scelta tra le 12, ma che comprendano: 2 soluzioni Scarabeo, 2 Jago, 2 Il Paroliere più le relative soluzioni dei quiz di enigmistica. Le sei pagine intere devono essere accompagnate dal «tagliando riassuntivo».

6 Il «tagliando riassuntivo» sarà pubblicato a partire dal numero 17 di «Domenica Quiz». Chiede al partecipante la specifica dei punteggi e il totale, del quale ultimo il partecipante sarà responsabile.

7 I 12 concorrenti con i maggiori punteggi complessivi esatti hanno diritto a effettuare la finale. Ognuno di questi 12 vincerà un Commodore 64. In caso di pari punteggio si procederà a estrazione per i posti vacanti.

8 La finale avverrà a Milano ai primi di ottobre tra i 12 finalisti (o le riserve selezionate in precedenza). Il vincitore otterrà il titolo di Campione italiano dei Giochi di Parole, la Coppa, una stampante e un monitor per il Commodore 64.

9 I regolamenti dei giochi «Il Paroliere», «Jago», «Scarabeo» sono quelli contenuti nelle rispettive scatole da gioco della «Editrice Giochi», salvo le variazioni sui singoli problemi, comunicate di volta in volta da «Domenica Quiz» e le precisazioni relative ai vari casi, tutte contenute nel supplemento al regolamento disponibile presso «Domenica Quiz»: verrà inviato su richiesta allegando busta intestata e affrancata per il ritorno.

Direttore di gara: Dario De Toffoli.

CONCORSO PER GLI APPASSIONATI DEI GIOCHI DI PAROLE

Una Ritmo Cabrio
10 Commodore 64
100 Dizionari per l'enigmistica

sono i premi messi in palio tra tutti gli appassionati dei giochi di parole. Per partecipare all'estrazione di questi premi si dovranno far pervenire all'Editrice Giochi - Casella postale 13109, 20130 Milano, entro il 15 giugno:

3 tagliandi come quello in calce che la «Domenica Quiz» pubblica ogni settimana del Campionato, più la scritta Scarabeo che si trova nella scatola sul «cartone da sollevare», più il tagliando di controllo della scatola Jago, più la scritta «Il Paroliere» in testa al foglio di istruzioni del gioco. Inviatelo tutte e sei e... auguri da «Domenica Quiz» e «Editrice Giochi».

INDOVINELLO

Brave e buone sorelle

Io possiedo due sorelle che mi stanno sempre intorno: due mirabili gemelle in faccende tutto il giorno. Ma se l'una, qual maestra, è nell'opra sempre destra, l'altra invece, poco franca, svelta è meno e sempre manca! Carezzevoli e nervose sanno fare tante cose e soddisfano a dovere ogni volta il mio volere, sia di fretta che con calma: son ben degne della palma!

Fiordaliso

soluzione.....

SCARABEO

Il gioco consiste nel formare sul tavoliere, con le 8 lettere-pedine a disposizione, parole di senso compiuto disposte orizzontalmente o verticalmente, incrociandole con quelle già presenti. Le parole formate hanno un punteggio calcolato secondo il regolamento allegato alla scatola Scarabeo. Accanto allo schema è riportato il valore di ogni lettera e la funzione moltiplicatrice delle caselle

speciali. Oltre a tutte le parole normalmente valide, in questa gara sono ammesse, solo se riportate nel dizionario ufficiale, le parole di due lettere, i neologismi, le parole straniere o di origine straniera e i termini specialistici; l'aggiunta di suffissi regolari è permessa nelle sole forme verbali dell'imperativo, dell'infinito e del gerundio presente.

PROBLEMA DI SCARABEO N. 1 La partita è arrivata alla situazione rappresentata.

A								R	A					M				
B								I	M					U				
C								S	O	S	P	I	R	A	R	E		
D								O						A				
E			T					L						T				
F	C	A	L	A				L				A		O				
G			S					E				B						
H	M		T					V	I	S	C	I	D	O				
I	E		R	I	M	A	N	G	A			T						
L	N							R				A						
M	T							L				N						
N	A			L	A	M	I	N	A	T	O			O				
O	L	U	C	I	D	I				E								
P	E		S							O								
Q			O							R								
R										S	I	N	G	O	L	A	R	E
S										M	A	N	O					

- valore della lettera x 2
- valore della lettera x 3
- valore della parola x 2
- valore della parola x 3
- SCARABEO = lettera jolly

- Punti e lettere
- 1: A-C-E-I-O-R-S-T
 - 2: L-M-N
 - 3: P
 - 4: B-D-F-G-U-V
 - 8: H-Z
 - 10: Q

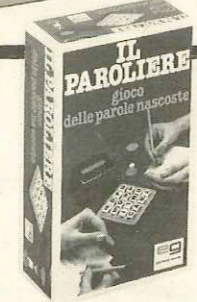
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

Tocca a voi e le vostre lettere-pedine sono: **A E I O N R S**

In questo problema si chiedono 7 soluzioni: una parola usando tutte le 8 lettere, una usando 7, una 6, una 5, una 4, una 3 e una usando 2. Il punteggio di questo gioco è la somma dei sette punteggi.

Soluzione	Parole e incroci	Lettera iniziale*	Punti
con 8 lettere			
con 7 lettere			
con 6 lettere			
con 5 lettere			
con 4 lettere			
con 3 lettere			
con 2 lettere			
TOTALE			

* Indicare le coordinate della lettera iniziale; prima la lettera se la parola è orizzontale, prima il numero se è verticale. N.B. Di questo schema è possibile allegare un fac simile più grande.



Aut. min.

**domenica
QUIZ**
numero 14

Questo è il tagliando per il
**Concorso
appassionati
dei giochi
di parole**

SCARABEO
è il classico gioco di composizione di parole. Consiste in una originale variante alle parole incrociate e richiede molta abilità per arricchire le parole o per trasformarle in altre più lunghe.

IL PAROLIERE
è il gioco in cui si cercano le parole nascoste: 16 dadi danno luogo a infinite combinazioni di parole. Si tratta di scoprirle più velocemente degli altri.

JAGO
è il nuovo gioco in cui si rubano le parole e che unisce il fascino dello Scarabeo al perverso piacere di sottrarre le parole all'avversario.

Ritagliare e spedire tutta la pagina.