

SCRABBLE®

N E W S

MAGGIO 1998 NUMERO 1



Sopra: GIUSEPPE RICCIARDI viene proclamato Campione Italiano di Scrabble da Alessandro Giambalvo, Amministratore Delegato di Mattel Italia.

A lato: Paolo Brosio, specialissimo inviato di "Quelli che il calcio..." riceve il premio simpatia.

DOPO IL SUCCESSO DELL'EDIZIONE 1997, AL VIA IL 2° CAMPIONATO NAZIONALE

Si è concluso il 1° Campionato Nazionale di Scrabble il gioco di parole più famoso del mondo. Promosso e organizzato da Mattel, l'evento ha riscosso un enorme successo; dopo 2 mesi di gare con 900 partecipanti di tutta Italia, 60 finalisti si sono sfidati il 7 dicembre nella tappa conclusiva al Grand Hotel Plaza di Roma. La gara è stata entusiasmante ed avvincente, dopo le prime 2 partite i 20 migliori giocatori si sono sfidati in una gara di "duplicato", dove tutti avevano a disposizione le stesse lettere. La gara è stata seguita in diretta dalla popolare trasmissione di RAI 3 "Quelli che il calcio...", con l'inviato semiserio Paolo Brosio nei panni del 21-esimo finalista; non sono mancate le emozioni, infatti dopo 11 delle 12 mani previste i fortissimi fiorentini Stefano Torzoni e Gino Lisi erano saldamente al comando e già cominciavano ad assaporare la finalissima. Ma alla 12-esima mossa colpo di scena! Giuseppe Ricciardi di Messina ed Edgardo Bellini di Napoli, che si trovavano in 6ª e 7ª posizione, hanno composto il fantasmagorico SGARZALO e superato in volata tutto il gruppo dei primi (il verbo "sgarzare" c'è sullo Zingarelli e vuol dire "cancellare mediante sgarzino"). Nella finalissima Ricciardi, 37-enne funzionario del ministero delle finanze, si è poi aggiudicato il titolo di Campione Nazionale battendo Bellini 520 a 425. Dopo il grande successo di questa prima edizione e in

occasione del 50° anniversario di Scrabble, partirà il 31 maggio a Milano un fantastico 2° Campionato Nazionale. Chi sarà il nuovo campione 1998?

Tutti i particolari alle pag. 2 e 3.

Scrabble è il più diffuso gioco di parole del mondo: è edito in 31 lingue, è distribuito in oltre 120 paesi e ha all'attivo oltre 100 milioni di confezioni vendute nel mondo.



LA GARA

**PARTECIPA ANCHE TU!
I 30 MIGLIORI PUNTEGGI ACCEDERANNO DIRETTAMENTE
ALLE SEMIFINALI DEL 2° CAMPIONATO NAZIONALE**

La situazione è quella conclusiva dopo le 12 mosse del "duplicato" alla finale del 1° Campionato Nazionale; ora hai altre 7 lettere e devi scegliere le 3 soluzioni che ti consentono di ottenere il maggior punteggio. Il tuo "score" sarà la somma dei punteggi delle 3 parole composte. Per ogni soluzione hai a disposizione le 7 lettere indicate, ma non sei obbligato ad usarle tutte. TRASCRIVI LE SOLUZIONI NEL TAGLIANDO A PG. 4 e falle pervenire in busta chiusa entro il 30 settembre '98 all'indirizzo indicato. A pg. 2 un estratto dal regolamento.



A D E N O R T

NASCE LO SCRABBLE CLUB ITALIA

COS'È - COME ISCRIVERSI

Nel mondo esiste una fitta rete di Scrabble Club che tocca tutti e 5 i continenti; in particolar modo nei paesi di lingua inglese e francese Scrabble è diventato un vero sport nazionale e gli appassionati si contano a milioni: tra i più famosi Mel Gibson, Sting, la Regina Madre d'Inghilterra e Keanu Reeves. Anche noi comunque vantiamo illustri appassionati (fra cui Umberto Eco, Roberto Benigni ed Alessandro Bergonzoni) ed ora, finalmente, possiamo celebrare la nascita dello **Scrabble Club Italia**, che coordinerà e promuoverà nel nostro paese le attività di questo magnifico gioco. E **Scrabble News**, il giornalino che avete tra le mani, ne è la voce: notizie, risultati, calendari, concorsi... insomma, tutto quanto fa Scrabble. L'iscrizione è gratuita e aperta a tutti: basta inviare il coupon di pg. 4. Anche tu puoi aderire: riceverai la tessera di socio e i prossimi numeri di Scrabble News e inoltre, se lo vorrai, sarai messo in contatto con altri giocatori della tua zona. Se invece siete un gruppo di giocatori (almeno 15) che già gioca abitualmente a Scrabble in una ludoteca, in un circolo, o in un altro locale, potete fondare uno Scrabble Club nella vostra città; con il supporto di Mattel organizzerete tornei cittadini, serate e altro e le vostre iniziative saranno pubblicate su Scrabble News. Non vi resta che richiedere l'affiliazione ufficiale allo Scrabble Club Italia. Per saperne di più... spedite il tagliando.

A PAG. 2/3 TUTTO SUL
2° CAMPIONATO NAZIONALE

1ª TAPPA A MILANO
IL 31 MAGGIO

VALORE DELLE LETTERE:

A E I O = 1 punto
C R S T = 2 punti

L M N U = 3 punti
B D F P V = 5 punti

G H Z = 8 punti
Q = 10 punti

Jolly = 0 punti

IL 2° CAMPIONATO NAZIONALE DI SCRABBLE

LA FORMULA

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 all'8 novembre. Saranno ammessi fino a 200 partecipanti per tappa e saranno toccate le principali città italiane (calendario a pg. 3). I primi 10 classificati di ogni tappa e i 30 migliori solutori della "gara" di pg. 1 accederanno alle semifinali in programma in novembre a Milano, Roma e Napoli. I primi 20 classificati di ogni semifinale accederanno alla finalissima di Roma il 13 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 GIOCATTOLI (qui i partecipanti riceveranno un Buono Omaggio Mattel)
- ✓ NELLE LUDOTECHE CONVENZIONATE
- ✓ TELEFONANDO ALLO 041/5211029 (lun./ven. 8.30/12.30 - 15.00/18.00)

IL REGOLAMENTO

Per quanto non specificato vige il regolamento presente nelle confezioni. 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 a fine partita 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, incrocio 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) **Incrociando** una o più parole già formate:

A
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:

U **V O L T A**
S **V O L T A**
O **I L A R E**

VALIDITÀ 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 tali 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 (PRENDEVOLO, PRENDERLO, PRENDENDOLO: non PRENDEVOLO).

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 ammessi, 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 compongono più parole, tutte devono essere valide, pena l'invalidamento dell'intera mossa.

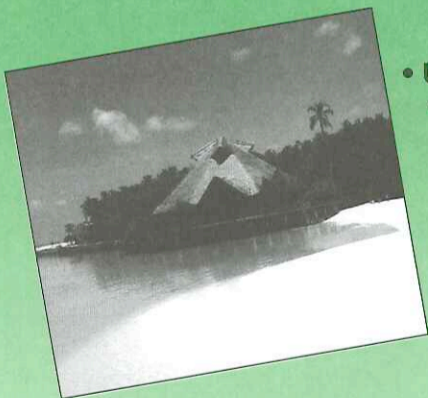
IL PUNTEGGIO

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 **CLUB Vacanze**

al 2° classificato

- Una bellissima vacanza in Calabria per due persone nel villaggio **CLUB Vacanze**



al 3° classificato

- Bicicletta **Atala** HAWK STX 26, 24 velocità

dal 4° al 5° classificato

- Maximus Bookshell **D'AGOSTINI** gli strumenti del sapere **MultiMedia** in una biblioteca digitale

SUPER PREMI IN PALIO

AI MIGLIORI GIOCATORI DELLE SEMIFINALI

(a seconda del piazzamento)

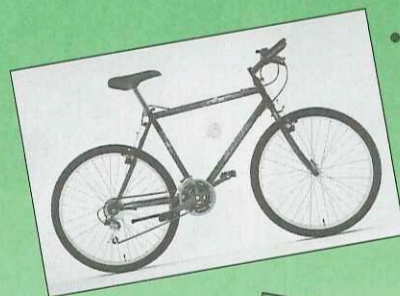
- Bellissimi soggiorni in villaggi **CLUB Vacanze** d'Italia



- La nuovissima Enciclopedia Multimediale Omnia '99 **D'AGOSTINI** **MultiMedia**

...e tante altre fantastiche sorprese **MATTEL**

A OGNI TAPPA



- Splendide biciclette **Atala**: Flyer TNY 26 U 21 velocità, cambio Shimano

- Fantastici Professional Message Modem 56K

3Com U.S. Robotics



- Nuovi Corsi di Lingua Interattivi **D'AGOSTINI** **MultiMedia**

- Bellissimi occhiali da sole **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 certami 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 parolacce in qualsiasi lingua vivente (aveva partecipato anche un ecclesiastico), un'altra in cui si potevano solo usare nomi di filosofi, artisti, politici eccetera 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 mettendo a frutto la passione per i giochi di parole e i puzzle in generale: concepisce così Lexico con l'intento di ricavarne molti soldi. In Lexico non c'è tavoliere e non c'è punteggio, soltanto lettere e leggit: si tratta di comporre una parola usando tutte le 7 lettere a disposizione; se nessun contendente vi riesce si procede al cambio di alcune di esse. Nessun editore si dimostra interessato al gioco, ma Butts non demorde: fra 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 tavoliere dotato di varie caselle premio. 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 sociali. 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 multi-linguistico 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, Fiammingo, Finlandese, Francese, Giapponese, Greco, Inglese, Islandese, Italiano, Malaysiano, Norvegese, Olandese, Polacco, Portoghese, Russo, Slovacco, Sloveno, Spagnolo, Svedese, Tedesco, Turco, Ungherese.

SCRABBLE E INTERNET

Michele Comerci ha navigato per noi

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

Punto di partenza obbligato è ovviamente l'indirizzo ufficiale <http://www.scrabble.com>; la homepage porta a due siti: quello per Stati Uniti e Canada e quello per il resto del mondo (curato dalla Mattel). Cliccando sul link della Mattel (<http://www.mattelscrabble.com>) ci colleghiamo con un ricco sito in cui possiamo curiosare 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 invaders, una versione dell'antico videogame con le tessere letterali, e all'impiccato, classico gioco di parole. Entrambi i giochi richiedono di scaricare Shockwave player, un programma gratuito, rinvenibile presso <http://www.macromedia.com>.

NEWS: articoli e notizie sullo Scrabble. TIPS: consigli tattici e strategici (ovviamente per anglofoni, ma molti trasponibili in italiano).

PRODUCTS: 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.

Sparpagliati per le varie pagine aneddoti di vita scrabblistica. 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.hasbroscrabble.com>) troviamo un simpatico sito molto gradevole graficamente ricco tra l'altro di regolamenti, notizie, cenni storici, e anche dieci problemi per misurare 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 schema e un punteggio giudicato "ottimo" nel secondo, poi mi sono fermato per non sciupare 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 1°

CAMPIONATO NAZIONALE

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

Tappa di ROMA (26 ottobre): 1° Giuseppe Ricciardi, 2° Luciana Preden, 3° Enrico Colanguolo, 4° Francesco Mirabile, 5° Giuseppina Stavole, 6° Pietro Rossi, 7° Nicola Saccà, 8° Luciano Bassetti, 9° Angelo Monti, 10° Roberto Berardi.

Tappa di NAPOLI (9 novembre): 1° Edgardo Bellini, 2° Francesca Fioretto, 3° Claudio Borgnino, 4° Stefania Borgnino, 5° Annamaria Glover, 6° Salvatore Mascia, 7° Gina Luisa Lauritano, 8° Angiolina Guarino, 9° Eugenio Nativo, 10° Stefano Leone.

Tappa di PALERMO (16 novembre): 1° Valeria Trapani, 2° Valeria Marino, 3° Alessia Marino, 4° Alba Epifani, 5° Franco Impalà, 6° Fabio Sole, 7° Francesca Sole, 7° Michele Scafidi, 9° Carlo Carzan, 9° Aurora Puglisi.

Tappa di BOLOGNA (23 novembre): 1° Michele Comerci, 2° Gino Lisi, 3° Stefano Torzoni, 4° Antonino Manzini, 5° Gloria Sassi, 6° Mauro Torelli, 7° Marco Lorenzi, 8° Stefano Lachi, 9° Maria Cristina Erber, 10° Carlo Venturi.

Tappa di VENEZIA MESTRE (30 novembre): 1° Giuseppe Baù, 2° Paolo Garofalo, 3° Sebastiano Bisson, 4° Donatella Malesani, 5° Andrea Angrilli, 6° Daniele Florean, 7° Gabriele Soranzo, 8° Linda Bonaldo, 9° Saul Boscarato, 10° Marco Ravenna.

FINALI DI ROMA (7 dicembre): 1° Giuseppe Ricciardi, 2° Edgardo Bellini, 3° Stefano Torzoni, 4° Gino Lisi, 5° Pietro Rossi, 6° Carla Maria Morisi, 7° Gina Lauritano, 8° Angelo Monti, 9° Angiolina Guarino, 10° Enrico Colanguolo, 11° Luciana Preden, 12° Salvatore D'Ambrosio, 13° Roberto Berardi, 14° Stefania Borgnino, 15° Giuseppe Baù, 16° Claudio Borgnino, 17° Maurizio Tucci, 18° Gloria Sassi, 19° Stefano Lachi, 20° Paolo Garofalo.



Un momento della selezione di Milano



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 2° CAMPIONATO NAZIONALE DI SCRABBLE è organizzato da Mattel srl con la collaborazione di *studiogiochi* e Invité

Il calendario potrebbe subire variazioni.

INFORMAZIONI: *studiogiochi* 041/5211029

SCRABBLE®

Scrabble Compact

per 2-4 giocatori dai 10 anni

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

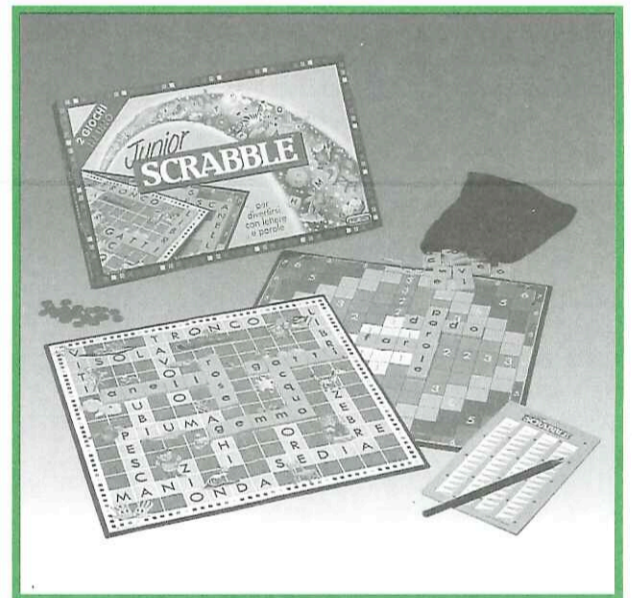
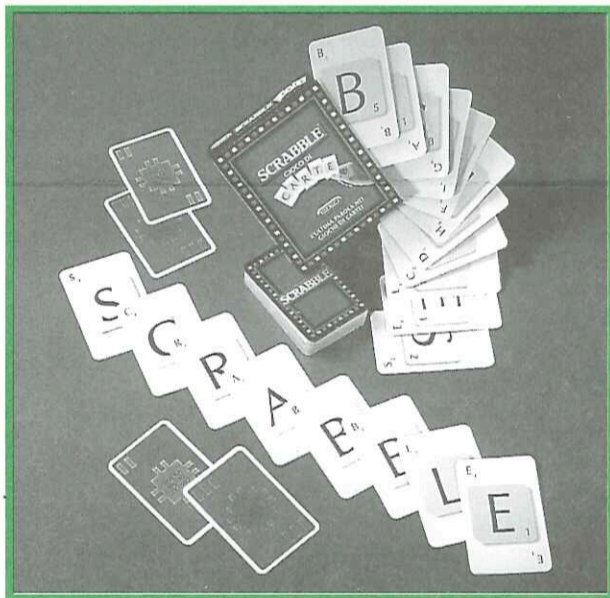
per 2-4 giocatori dai 5 ai 10 anni

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.



NOVITÀ

nei migliori negozi di giocattoli



Ritaglia o fotocopie questo coupon e spediscilo firmato in busta chiusa o faxalo a:
Scrabble Club Italia c/o studiogiocchi - S. Polo 3083 - 30125 Venezia
 tel. 041/5211029 - fax 041/5240881 - <dariodet@tin.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 GARA

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. _____
 telefoni/e-mail _____
 dove gioco a Scrabble _____

Con la compilazione del presente coupon, autorizzo Mattel S.r.l. ad inserire 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, potrò aver accesso ai miei dati, chiederne la modifica o la cancellazione oppure oppormi al loro utilizzo scrivendo a **MATTEL S.r.l.**, via V.Veneto 119 - 28040 Oleggio Castello (NO). I dati lasciati sono facoltativi; la mancata risposta non ha conseguenze.

Firma per accettazione _____

SCRABBLE NEWS

maggio 1998 n. 1

notiziario dello Scrabble Club Italia
 edito da Mattel S.r.l.

Via Vittorio Veneto, 119
 28040 - Oleggio Castello (NO)

direttore
 Dario De Toffoli

product manager
 Alessandro Mileni

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

hanno collaborato
 Dario Zaccariotto, Michele Comerci
 Claudio Borgnino

grafica
 Compuservice - Venezia

stampa
 General Publik - Roverbella (MN)