

## SOMMARIO

**P.1** EDITORIALE  
**P.2** REGOLE  
**P.3** SI GIOCA  
**P.4** CONSIGLI E TECNICHE  
**P.5** SI GIOCA  
**P.6** I CREATORI DI RUZZLE  
**P.7** SI GIOCA  
**P.8** PROVA IN INGLESE  
**P.8** ANTENATI: SCRABBLE E PAROLIERE

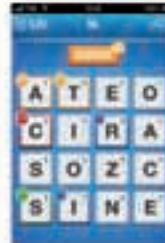
**P.9** SI GIOCA  
**P.10** CURIOSITÀ  
**P.11** SI GIOCA  
**P.12** COMPULSIONE? INTERVISTA  
 A FEDERICO TONIONI  
**P.13** SI GIOCA  
**P.14** LA PAROLA AL CAMPIONE:  
 EDGARDO BELLINI  
**P.14** SOLUZIONI

## GIOCA CON NOI: SLOW PLAY!



■ 36 problemi per ore di divertente allenamento senza l'assillo del tempo. Quando il gioco digitale riscopre la vecchia "carta e matita".

## ALL'INTERNO



■ Tutto quello che avreste voluto sapere sul Ruzzle e non avete mai osato chiedere: con interviste e approfondimenti.  
 ■ Le regole per giocare e i consigli per vincere.  
 ■ In partenza il Campionato Italiano di Ruzzle.

## I CREATORI DI RUZZLE



■ Daniel Hasselberg, della MAG interactive: esordi e enorme successo dell'app del momento.

## LIBERTÀ



**L'APP** ■ È il gioco del momento: Ruzzle si gioca su smartphone e tablet!

Coniugando magistralmente i tradizionali Paroliere e Scrabble, gli svedesi della MAG hanno creato Ruzzle, un gioco che già vanta 8 milioni di praticanti nella sola Italia.

## ruzzlemanìa

insetto a cura di  
[www.studiogiochi.com](http://www.studiogiochi.com)



**C**he Ruzzle sia il gioco del momento nessuno lo mette in dubbio. In poche settimane 8 milioni di download solo in Italia lo stanno a dimostrare. E senza alcuna azione promozionale classica, è bastato il semplice passa-parola.

Ruzzle ha conquistato gente di ogni età e soprattutto ha coinvolto alla grande anche il pubblico femminile, che, *Buraco* a parte, è sempre stato piuttosto refrattario alla partecipazione a giochi organizzati.

Un fenomeno di queste proporzioni merita un'attenta analisi, non può essere un semplice caso di viralità da internet, la casuale moda del momento che poi si dimentica in qualche giorno.

Tutti si possono divertire, non serve essere dei campioni, e tutti migliorano quanto più giocano. E si sentono gratificati.

Non ci sono soldi in palio, le sfide sono con se stessi e con gli altri giocatori, per fare sempre meglio, per raggiungere gli obiettivi che lo stesso gioco ti propone (gli "achievement").

Insomma ci si diverte, si allena il cervello, non si rischia nulla se non il proprio tempo e si possono ottenere grandi soddisfazioni: che cosa volere di più?

Cercheremo quindi di capire, di entrare più in dettaglio, di smontare il giocattolo realizzato dagli svedesi della MAG.

Ma Ruzzle è soprattutto un gioco, e i giochi bisogna giocare. E questo inserto lo abbiamo progettato per farvi giocare, tutti quanti, anche quelli che non hanno uno smartphone o un tablet. Contiene infatti ben 36 schemi originali e inediti (34 in italiano e 2 in inglese) fatti apposta per essere risolti con la vecchia "carta e matita". Si diventerà anche chi usa l'applicazione regolarmente, perché per



**IL GIOCO** ■ Semplicità, socialità, intelligenza, perfetto funzionamento

## Ruzzle: sei sempre a tuo agio

una volta potrà giocare senza l'affanno del tempo, potrà cercare tutte le parole che vuole: insomma, senza nulla togliere agli eccezionali meriti dell'applicazione, per una volta sarà lo SLOW PLAY ad avere la meglio sul FAST PLAY!

E adesso entriamo nell'applicazione, cominciando dal meccanismo, che in realtà di originale non ha proprio nulla, si basa infatti sulle modalità dei più classici fra i giochi di parole

in scatola, *Paroliere* e *Scrabble*. Lo schema di gioco è identico a quello del Paroliere, un quadrato di 4x4 lettere, con pure le stesse modalità di reperimento delle parole, si passa da una casella a un'altra contigua in qualsiasi direzione. Cambia invece il punteggio, che sostanzialmente è quello dello *Scrabble*, entrano infatti in gioco anche le caselle bonus che moltiplicano i valori delle lettere e delle parole. E nemmeno è originale il fatto che il gioco sia presentato in ver-

sione "app" per smartphone, perché in realtà esistono innumerevoli app di giochi simili al Paroliere.

E allora perché adesso mi farei subito un'altra partitella di Ruzzle, mentre non ho voglia di provare altri giochi di parole? Perché da quando ho cominciato con Ruzzle, col mio iPhone non gioco più ad altro?

Perché questi svedesi hanno fatto davvero un bel lavoro, hanno intuito che cosa può piacere alla massa dei giocatori e lo

hanno brillantemente realizzato. Vediamo i punti forti.

**Scivolamento.** Lo scivolamento del dito sullo schermo è perfetto, sconfinato nel piacere tattile.

**Punteggio.** Vero che è più o meno lo stesso che nello *Scrabble*, ma a *Scrabble* si compone una sola parola alla volta, qui se ne compongono decine. Ed è una soddisfazione che sia l'app a fare i conti, a dirti continuamente quanto sei stato bravo a trovare quella parola, a tenere

sempre aggiornato e visibile il totale dei punti che stai facendo nella manche. Già questo ti mette nelle condizioni di volerli continuamente migliorare, riesci a fare una cosa complessissima nel modo più semplice.

**Parole trovate.** Le parole che hai trovato ti vengono elencate in ordine di punteggio e in modo agevolmente consultabile. Se credi puoi anche confrontarle con tutte le parole che sarebbe stato possibile reperire: vuoi mettere la soddisfazione quando trovi davvero quelle di maggior valore?

**Allenamento.** Nella modalità "allenamento" puoi giocare da solo e constatare via via quanto stai migliorando; non importa quanto scarso sei, dopo un certo numero di partite la media dei tuoi punteggi salirà inesorabilmente.

**Sfide.** Ruzzle è social. Ti registri con un "nick" (soprannome) e con quello gli altri ti vedranno. Puoi anche mettere un avatar. Cominci col creare una cerchia di "amici" e a sfidarti in innumerevoli partite, poi magari passi a trovare "avversari a caso" (è la app stessa a trovarli) o a giocare con i tuoi amici di Facebook e Twitter. E se hai troppe partite in corso, niente paura, la app stessa ti riassume chiaramente tutto. E se vuoi puoi anche chattare con i tuoi avversari e farti nuovi amici.

**Partita.** Una partita si svolge in differita, in tre manche, con bonus via via più numerosi per un crescendo di punteggio e di emozione. Semplicemente perfetto, come perfetta è la visualizzazione dei risultati e delle partite in corso. E scusate se è poco. E quando vinci il tuo rating sale!

Dario De Toffoli

SHOW ROOM CONFEZIONAMENTO

## IL GROSSISTA

ARTICOLI DA REGALO

Bomboniere

Praticamente da sempre  
 INGROSSO MATERIE PRIME  
 E ATTREZZATURA PER  
 PASTICCERIA  
 PANETTERIA  
 GELATERIA

CALENDASCO (PC)

Via Ancona, 21 - Ponte Trebbia - tel. 0523.760241 - fax 0523.761207  
[www.ilgrossista.com](http://www.ilgrossista.com) - [ilgrossista@ilgrossista.com](mailto:ilgrossista@ilgrossista.com)

