

a cura di Giampaolo Dossena



MASTER MIND

Il codice segreto può contenere qualsiasi combinazione o multiplo di questi sei colori: B (Bianco), C (Celeste), G (Giallo), N (Nero), R (Rosso), V (Verde). A sinistra dei numeri, le risposte ai vari tentativi di decifrazione: n (nero) = colore giusto al posto giusto, b (bianco) = colore giusto al posto sbagliato. (Soluzione del problema d'oggi: RBCV). Sulla base dei cinque tentativi (compiuti dal decifratore, sfidato) e delle risposte (fornite dal codificatore, sfidante) illustrati qui sotto, avete elementi sufficienti per risolvere il problema al sesto colpo. 1. VNGR = 2b; 2. BNGV = 1n, 1b; 3. VNRR = 2b; 4. VGNR = 2b; 5. RBCN = 3n.



CULTURA

Al leggendario convegno di Montecatini sul linguaggio del gioco ("L'Europeo", 15 novembre 1979) Jean Baudrillard mi ha scritto su un menu certi giochi di parole che sapeva lui, tra cui questa frase palindroma: «La culture, rut anal». Grande successo di illarità. Tutti: che bello che bello. Animazione generale. Spiegazione agli italofofoni più sprovveduti: "rut" si pronuncia facendo sentire la t, e vuol dire "fregola"; "rutto" invece si dice "rot", con la t muta. E così si parlava e si rideva. Poi qualcuno, con pedanteria da farmacista, ha detto: ma non è mica palindroma, questa frase qui. Allora Baudrillard ha detto: mah, è vero. Si era sbagliato. La frase giusta, veramente palindroma, suona: «La nature, rut anal». Come frase è un po' meno spiritosa, ma per

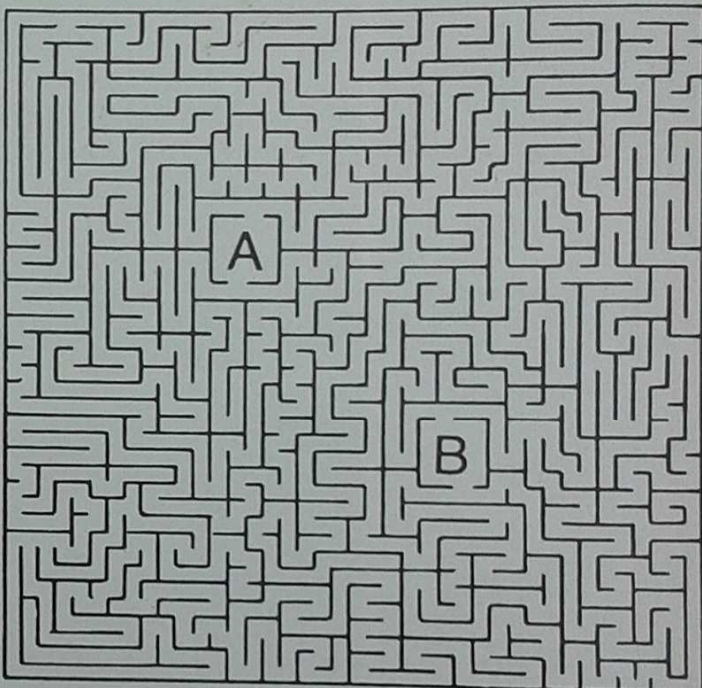


SKIRRID

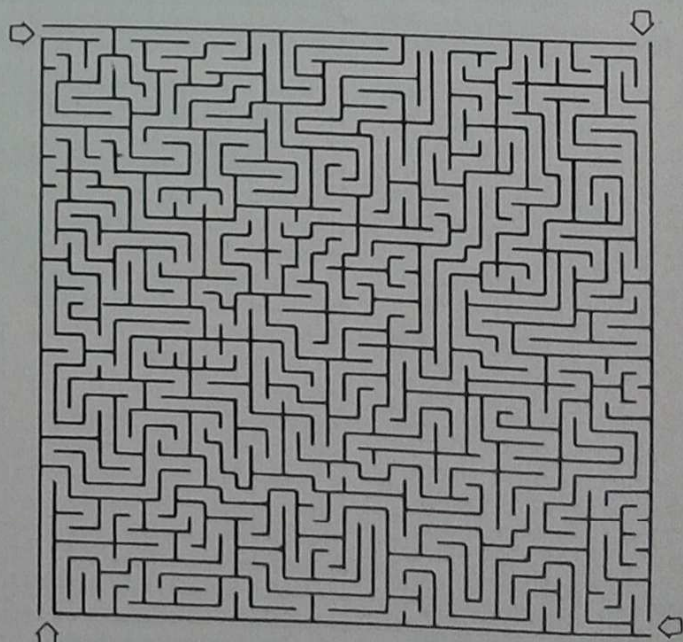
Questo gioco inglese, copyright 1977, è in distribuzione in Italia dagli ultimi mesi del '79 a L. 12.000. Si gioca in 2, 3, 4, 5 o 6 persone su un tavoliere quadrato, 19 caselle per lato, che ricorda quello dello Scrabble (Scarabeo). Le 361 caselle, solo alcune delle quali recano valori numerici, vanno coperte con tasselli di misura pari ad una, 2, 3, 4, 5 o 6 caselle. Mediante queste coperture si guadagnano o no punti, a seconda dei valori numerici che si riescono a coprire. Alcuni tasselli hanno un proprio numero, che serve da moltiplicatore. C'è poi qualche regola supplementare (di "costrizione"), e c'è una variante che permette l'uso del dado. Sapete che una volta i dadi si usavano anche con gli scacchi. Si può giocare già con bambini sui 7 anni; giocando fra adulti si imparano varie sottigliezze strategiche. Biasimo la confezione. I tasselli (di plastica) vanno appoggiati sul tavoliere (di cartone) e scivolano via facilmente. Il tavoliere è in bianco e nero, i tasselli sono bianchi e grigi: effetto cromatico moscio. I numeri sui tasselli non sono ben leggibili. Ai pregi invece vorrei aggiungere che le istruzioni (in 10 lingue) le ha fatte, per l'italiano, uno che sa scrivere. Un solo neo: dice "scacco" invece di "casella". Alcuni citano già lo Skirrid alla stregua di uno dei grandi giochi di riflessione, come se avesse alle spalle decenni di collaudo. Nei giochi più che nei libri i classici li fa il pubblico, non la critica. Ma c'è da stare a vedere con fiducia il futuro di Skirrid, sempre che si abbia fiducia nel futuro. "We don't play the future", diceva lei.

LABIRINTI

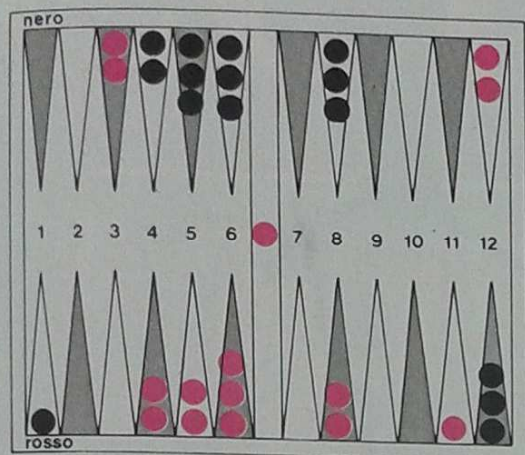
Un altro labirinto molto diverso dal solito: non è centrifugo, ma è centripeto, non è da attraversare. Ci si gira dentro. Si parte da A, si deve arrivare a B. E ce la si deve fare in 2'35". Anche il secondo è abbastanza anomalo: potete entrare da uno qualsiasi dei quattro ingressi, e potete uscire da qualsiasi altro. C'è una sola soluzione, ma non c'è un tempo prefissato.



© Newspaper Enterprise Assn.



© Newspaper Enterprise Assn.



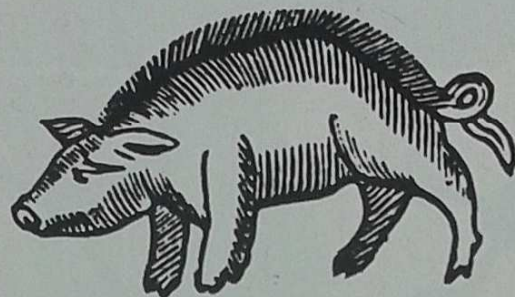
BACKGAMMON

Il Rosso ha una pedina fuori gioco (sul "bar"), e tira 3/1. Può rientrare sul N. 1 o sul N. 3. Il rientro più sicuro è su N. 3. Un rientro in N. 1 potrebbe essere preso in considerazione se ci fosse qualche impiego brillante del 3. Il Nero ha molte possibilità di buttar via di nuovo la pedina che incautamente volesse prender piede in N. 1, e buone probabilità di buttarla fuori con due pedine nere, bloccando anche la freccia N. 1, col che rientrare saranno dolori; e quand'anche ciò non avvenisse, guardate che poche probabilità ha una pedina rossa in N. 1 per uscire dalla Casa interna del Nero! E guardate bene, il Nero ha anche buone probabilità di bloccare la N. 7! Dunque, il Rosso rientra in N. 3, non ci piove. Anche col secondo punto c'è una sola possibilità ragionevole: portare una pedina da R. 6 a R. 5. Possibile non ci sia niente di meglio? Di più avveduto, estroso, lungimirante? La risposta, badiale badiale, è no. Portare N. 11 in N. 10 non ha senso. Le possibilità del Nero di fare 6/3 o 6/4 sono identiche, ma se fa 6/3 e decide di uscire, avere una pedina in R. 11 aumenta le possibilità.

© Joe Dwek

ACROSTICO

Renzo Butazzi



Terga erge ramate
e trae real rate
Lara l'altra.
E gemme, tele e gale
Gea, l'altra etera,
rara, atra e regale.
Amare rate e agre
Marta e Lea, le magre.
Mara trema e geme;
a gara Gemma teme.

Questo poeta, prevalentemente dedito a epigrammi politici ("Il Caffè", "L'Espresso", "Paese Sera") non voleva piegarsi alle costrizioni che invece s'amano nel nostro stanzino delle torture. Essendosi poi convinto e provandoci gusto ha raggiunto questo primo risultato, molto notevole. Intanto, strizzandosi così meningi e fantasia, gli è sgocciolato fuori un bufalo erotismo. E poi non ha fatto solo un acrostico: ogni verso usa solo le lettere dell'acrostico (è logografico).

La prima persona della storia (che nel suo insieme si intitola "Etere"), Lara, verosimilmente india, è callipigia, e da ciò trae abbondante lucro. La seconda, anch'ella di colore, è di rara bellezza e di stirpe reale, il che le procura gemme e ricchi tessuti. Ad altre le cose vanno meno bene, perché non sono in carne. Altre ancora vivono nel terrore, come capita spesso nel giro della malavita.

un personaggio come Baudrillard, coi libri che scrive, aver voluto far diventare fragola anale la cultura anziché la natura resta un bel lapsus, in quel contesto di semiologi e di professori. Cui palindromi, la questione è vecchia e lamentevole: solo in italiano è diffusa la distinzione tra palindromo (anilina) e bifrante (enoteca/acetone); in altri paesi si chiamano palindromi sia i palindromi sia i bifranti, benché lingue come l'inglese e il tedesco abbiano bifranti di una bellezza che noi ce la sogniamo (live/evil, leben/Nebel). Tra le poche mosche bianche Jean-Pierre Collignon ("Guide pratique des jeux littéraires", Ducolot 1979), vede chiarissima la differenza fra Laval e Léon/Noël. Il primo lo chiama palindromo, il secondo "anacillico". C'è un guaio: che i versi anacillici latini davano lo stesso senso, letti parola per parola da destra a sinistra, cioè erano una varietà di palindromi. Ottima peraltro la lista di parole anacilliche: avaler/releva, écart/trace, élues/seule, engager/regagné, mon/nom, nez/zen, regagner/rangager, aérail/tiares, sert/très, Suez/Zeus, tort/trot...

SCACCHI

di Adolfo Capece

Ancora sul tema di far percorrere al Cavallo tutta la scacchiera in 83 mosse, senza toccare mai due volte la stessa casa. Uno dei matematici che si è dedicato alla analisi di questi problemi è stato il belga M. Kraitchik, direttore della rivista "Sphinx", pubblicata a Bruxelles, dedicata esclusivamente alla matematica ricreativa. Principale opera di Kraitchik è "La Mathématique des jeux ou Récréations mathématiques" (1930). Oggi diamo un'altra soluzione al problema, un poco più difficile rispetto a quella di due settimane fa. E' una soluzione "chiusa": dalla posizione finale (64) il Cavallo può con un salto riprendere la posizione iniziale (1).

22	25	50	39	52	35	60	57
27	40	23	36	49	58	53	34
24	21	26	51	38	61	56	59
41	28	37	48	33	54	32	62
20	47	42	13	32	63	4	55
29	16	19	46	43	2	7	10
18	45	14	31	12	9	64	5
15	30	17	44	1	6	11	8

BRIDGE

di Camillo Pabls-Ticci

Se, come abbiamo visto due puntate fa, è talvolta difficile adeguarsi alla regola "Il secondo va liscio", il compito di riconoscerne le eccezioni è indubbiamente molto più impegnativo. Questo in maniera particolare quando il pezzo da passare in seconda posizione non è un sicuro asso ma un traballante re. Quando mi trovai a giocare 3 s.a. nella smazzata riprodotta nel diagramma (torneo a coppe miste di Marrakech) lo avevo ben presente e così non impiegai molto tempo per decidere il mio piano d'azione. Ovest attaccò col quattro di quadri e io, in presa con la dama sul fanale di Est, proseguì col due di picche per il sei, l'asso e il tre. Dato che nel corso della licitazione Est aveva mostrato le sue picche, questa mossa era molto pericolosa. Tuttavia giocare fiori di mano sarebbe stato un autentico suicidio perché, dopo l'automatico liscio di Ovest,

la sua compagna sarebbe andata in presa e avrebbe giocato quadri attraverso la mia forchetta. Viceversa quando proseguì dal morto col due di fiori non era facile per lei ren-

♠ A 8 4			
♦ 9 8 6 3 2			
♣ 8 2			
♥ 10 4 2			
♠ O 6	N	♠ J 10 9 5 3	
♦ J 10 7 5	O + E	♦ O 4	
♣ K 7 5 4 3	S	♣ J 9 6	
♥ A 9		♥ K 8 5	
♠ K 7 2			
♦ A K			
♣ A Q 10			
♥ Q J 7 6 3			

dersi conto che poteva battere il contratto solo impegnando il re. In effetti questa idea non le passò neppure per la mente dato che essa, come del resto mi aspettavo, rispo-

se col cinque senza un attimo di esitazione. Ovest catturò con l'asso la mia dama (d'altronde non avrebbe guadagnato niente stando basso) e mise in tavola la dama di picche che naturalmente lasciai passare. Seguirono il cinque di cuori per il tre, la dama e l'asso, poi il tre di fiori per il nove, il dieci e il re. Ormai il ritorno a quadri di Est aveva perso la sua potenziale virulenza e mi bastò vincerlo con l'asso e riscuotere tutte le mie carte franche per condurre in porto lo spericolato contratto.

Anziché rimproverare la compagna, Ovest se la prese con se stesso per non aver impegnato subito la dama di picche. Però si mise l'animo in pace quando gli feci notare che il suo eroismo non sarebbe servito a niente perché l'avrei lasciato in presa proprio come accadde al giro successivo.