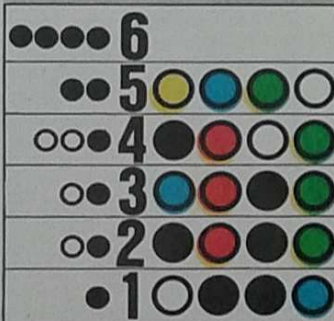


a cura di Giampaolo Dossena



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: BRVB). 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. BNNC = 1n; 2. NRNV = 1n, 1b; 3. CRNV = 1n, 1b; 4. NRVB = 1n, 2b; 5. GCVB = 2n.



MONTALE &...

Negli "Oscar" Mondadori i gialli di Agatha Christie vengono ripubblicati con prefazioni e postfazioni di competenti, come Sciascia e Del Buono, come Laura Grimaldi e Julian Symons. Io le leggo tutte e le trovo utili — tranne forse quella a "Istantanea di un delitto" (OG 10, n. 1043). Una ci tocca da vicino: quella a "Poirot sul Nilo" (OG 18, n. 954). Vi si cerca di capire il rapporto tra scrittura romanzesca e trama gialla suggerendo una pratica aberrante: comprare la "Settimana enigmistica" e leggere solo l'ultima pagina, quella delle soluzioni. Ho seguito questo consiglio immorale, in gennaio. Ho letto per esempio: "6352. aMAro aroMA". Mi è venuto in mente Montale: "la folata che alzò l'amaro aroma", e è stata una bella soddisfazione. Poi ho preso il nume-

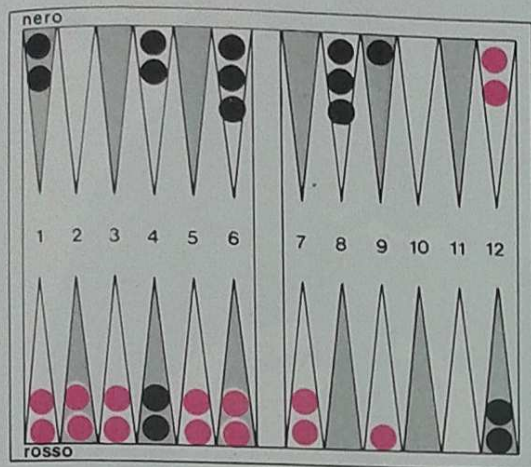


PICCOLE GUERRE

Questa illustrazione la trovate in un libro molto raccomandabile, pubblicato recentemente a Londra: "Pollock's History of English Dolls & Toys", di K. e M. Faudry. Vedete dei signori di oltre mezzo secolo fa, che giocano ai soldatini. Il signore in primo piano è Herbert George Wells (1866-1946), di cui ricordate forse "L'uomo invisibile" e "L'isola del dottor Moreau", ma libri ne ha scritti molti di più. Tra i tanti, uno, intitolato "Piccole guerre", del 1912, è veramente, come si dice, «una pietra miliare» nella storia dei soldatini (e dei giochi in genere). Intendiamoci: una storia lunga, e Wells è molto lontano da noi. Il suo modo di giocare ai soldatini era primitivo. Usava soldatini di piombo o di latta, comprati in una qualsiasi cartoleria. Li disponeva come potrebbe fare un bambino sul pavimento di una stanza divertendosi a creare scenari a metà strada fra il gusto del presepio e quello dei plastici per trenino elettrico. E risolveva le battaglie impiegando cannoncini, pure comprati in cartoleria, coi quali sparava piccole biglie d'acciaio contro i soldatini. Questo particolare fa drizzare i capelli in testa agli amici dei soldatini, perché così, a dir poco, si rovina la vernice. Ma almeno Wells ci dice che nel 1912

c'erano signori distinti, coi baffi, che giocavano ai soldatini. Gusto regressivo? Certamente. In principio erano i soldatini, e i bambini (e i grandi) che giocavano ai soldatini. Poi questi giochi si sono perfezionati, con sempre maggior astrazione, fino alla scacchiera quadrata cartesiana monocroma, e alla ieraticità di pedoni alfieri cavalli torri re regine. Anche gli scacchi hanno avuto una loro storia interna: da quando li si giocava coi dadi ad oggi, un bel progresso. Naturalmente c'è sempre qualcuno che fa delle riserve, sull'idea di "progresso". Passato e presente vanno intrecciati. Parallelamente al minuetto sempre più razionale, in abito da sera, degli scacchi (e altri giochi analoghi, come la dama e il go), non si è mai spenta la sarabanda dei tamburi di latta e delle divise colorate. Piccoli e grandi hanno continuato, nei secoli fedeli, a giocare coi soldatini anziché con gli scacchi, restando ancorati alla subcultura folcloristica dei soldatini: "regredendo", se volete, dagli scacchi ai soldatini. E per un Wells che ci è venuto a raccontare come ci giocava lui, pensate quanta gente lo avrà fatto senza dir niente a nessuno. E poi? La storia si ripete. C'è gente che gioca furiosamente ai soldatini, ma trova primitivo, regressivo il modo di giocare praticato e descritto

da Wells. Imboccano la strada che già una volta aveva portato dai soldatini agli scacchi, e non arrivano a reinventare gli scacchi, ma dai soldatini approdano ai War Games. Passa mezzo secolo esatto dal 1912 di Wells, siamo al 1962. A Southampton, nel Hampshire, c'è un ragioniere, Tony Bath, che gioca furiosamente ai soldatini, e inventa regole, e ricostruisce battaglie, e combatte grandi partite. Il suo migliore avversario è un fisioterapista, Don Featherstone. Il ragioniere continua a giocare, il fisioterapista scrive un libro: "War Games", anno 1962. Il dado è tratto, l'infezione galoppa. Anno 1969, fondazione del Wargames Research Group. Anno 1970, Jim Dunning fonda la Simulation Publication Inc. Anno 1979, in Italia si pubblicano quattro libri sui giochi di simulazione o giochi di guerra; anzi cinque, col catalogo della Città del Sole. Abbiamo parlato più volte di questi libri e di questi giochi. C'è sempre più gente che li gioca. Un negozio specializzato di Milano nella stagione natalizia '79 ha avuto un incremento di vendite rispetto al '78 dell'89 per cento. Ma qualcuno ancora ci scrive, dicendo che per esempio ha comprato "Corteo" e non ci ha capito niente. Dunque cominceremo una rubrica specifica sui War Games, a cura di Sergio Masini.



BACKGAMMON

Tocca al Rosso, che tira 6/5. Considerazione da fare immediatamente: qualsiasi pedina muova, il Rosso dovrà lasciarne ancora almeno una scoperta. Se la cosa non vi salta all'occhio, fate i vostri calcoli (ma se la cosa non vi salta all'occhio vuol dire che non avete ancora occhio). Allora: se vien buttato fuori, il Rosso si trova in una situazione disperata? No: ci sono ancora tre frecce libere nella Casa interna del Nero. Val la pena di spostare le due che stanno in R.7? No, perché costituiscono un bell'impedimento per le due pedine nere di R.4. Val la pena di spostare le due che stanno in N.12? Sì, perché il loro potere di bloccaggio ormai è irrisorio. Spostando le due di N.12, una va in R.7 e l'altra va in R.8. E' grave questo rischio? Abbiamo già detto che no. Dunque corriamolo. Se col prossimo tiro del Nero nessuna delle due pedine isolate verrà buttata fuori (in termini tecnici: se nessun "blot" finirà sul "bar"), i casi potranno esser tanti ma, in linea di massima, o le due pedine verranno messe in salvo, all'interno della Casa Rossa, oppure, con tiri bassissimi, potranno rinforzare la barriera contro le due nere di R.4.

© Joe Dwek

BRIDGE

di Camillo Pabis Ticci

Fra i vari tipi di "squeeze" quello a minacce incatenate (detto anche degli assi secchi) è uno dei più rari e personalmente credo di averlo fatto non più di quattro o cinque volte. L'ultima delle quali, proprio in questi giorni, nella smazzata riprodotta nel diagramma.

Quantunque il nostro punteggio fosse relativamente scarso il contratto di 4 picche, da noi raggiunto dopo l'apertura di 3 quadri di Sud, era eccellente. Tuttavia, giocando a squadre, era presumibile che l'avessero dichiarato anche all'altro tavolo. Per quanto l'utile sperato fosse molto modesto il tentativo di fare undici prese era quindi di rigore dato che, come vedremo fra poco, non comportava il minimo rischio.

Sud attaccò con l'asso di quadri e, scoraggiato dal quattro del compagno, giocò il nove di fiori per il due, il tre e il dieci. Proseguì col

tre di picche per il quattro e l'asso e, preso atto con complimento della caduta del re, giocò il nove sul quale Nord scartò il sei di fiori.

♠ K
♥ Q 7 6 2
♦ 5 4 3
♣ O 8 7 6 3

♠ A 9 2
♥ A K 8 3
♦ 10 7
♣ J 5 4 2

Pabis-Ticci
♠ J 10 8 7 6 3
♥ J 10 5
♦ 9
♣ A K 10

♠ Q 5 4
♥ 9 4
♦ A K Q J 8 6 2
♣ 9

In presa con la dama di picche Sud tentò di incassare il re di quadri, ma lo tagliò ed eliminò l'ultima atout mentre Nord scartava il cinque di quadri.

A questo punto potevo affidarmi per la surlevé all'impasse alla da-

ma di cuori. Però tutto lasciava presumere che essa fosse in mano a Nord e quindi era indispensabile ricorrere all'unico tipo di squeeze disponibile e cioè a quello a minacce incatenate.

Giocai dunque il cinque di cuori per il re, tornai in mano col re di fiori scoprendo esattamente la ripartizione del colore e incassai le due picche franche scartando dal morto il tre e l'otto di cuori. Nord scartò sulla prima il sei di cuori, ma sulla seconda non ebbe scampo. Infatti se scartava l'otto di fiori battevo l'asso e tornavo al morto con l'asso di cuori per riscuotere il fante, mentre se scartava il sette di cuori giocavo cuori per l'asso e tornavo in mano con l'asso di fiori per riscuotere il fante di cuori. Vale anche la pena di mettere in rilievo che l'eventuale dama di cuori seconda di Sud sarebbe caduta sul re.

BAR

Valentino Zeichen



La notte, dimessi dai bar, capita d'incrociare la figura d'un fante di seme incerto, senza mostrine, né insegne forse un disertore che approfitta dell'oscurità.

Di voltarsi, vedendolo percorrere quel breve tragitto che separa la carta dalla mano del destinatario, di accorgersi che ci hanno scambiati.

Come punti cardinali, al tavolo giocano quattro destini bendati si contendono figure che si somigliano, quelle perdenti nel confronto, senza molta cavalleria le scartano per seppellirle inaspettatamente assieme alle vincenti nel buio di piccoli mazzi lapidari.

ro precedente, ho cercato la "esposizione" corrispondente (si dice così) e ho letto, con soddisfazione minore:

6352. Spostamento sillabico.

Parla un intenditore

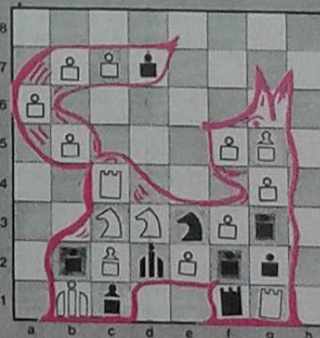
L'xyxxx che ho comprato, ottimo digestivo, ha un xxxxy speciale, gradevole al palato.

Se vi capita di parlare con qualche enigmista provate a fargli capire che amaro/aroma è un gioco di parole. In sé, utilizzabile in vari modi; e che gli enigmisti possono utilizzarlo per costruirsi su un indovinello, chiamato per metonimia "spostamento sillabico". Farete fatica. Parlando agli enigmisti (ai sor-di) Magòpide ha trovato una formula che si vorrebbe sperar efficace: i giochi di parole in sé sono "il grado zero dell'enigmistica". Staremo a vedere se la cosa ha un seguito, su "Il Labirinto" (v. Fibreno 4, 00199 Roma).

SCACCHI

di Adolivio Capece

Uno dei più famosi inventori di problemi di scacchi è stato lo statunitense Samuel Loyd (1841-1911). Tra le innumerevoli creazioni di questo genio è memorabile il Problema del Gatto. Si tratta in realtà di due problemi gemelli in quattro mosse: uno è raffigurato nel diagramma, l'altro si ottiene spostando tutta la posizione di una colonna verso destra (occupando quindi la colonna "h" e lasciando libera la "a"). Le soluzioni sono ovviamente diverse. Sapete trovarle?



Soluzione: posizione del diagramma - 1.Cf4+; R:f2; 2.C:h3+; Re2; 3.c8=D (oppure A) e 4.Da6 (Aa6) matto. Non va bene 1.c8=C?; T:h1; 2.C:e7; g1=C; 3.Ced5, stallo! Gemello (spostare la posizione di una colonna verso destra) - 1.b8=C (minaccia 2.C:d7; 3.Cdc5 ecc.), d5; 2.Cc6; d:c6; 3.Ce4+; R:e2; 4.Cd4 matto. Non va bene 1.Ce4+?; R:e2; 2.C:g3+; R:f3; 3.Ce5+; R:g3; e il matto in 4 non c'è.