



Ecco i nuovi giochi che stanno conquistando l'Europa: dal Perquackey al Backgammon, dall'Othello all'Eleusis, al Master Mind...

Supplemento al n. 9
dell'Espresso
del 6 marzo 1977





A che gioco giochiamo

di GIAMPAOLO DOSSENA e RAFFAELE RINALDI

Ecco i nuovi giochi che stanno conquistando l'Europa: dal Perquackey al Backgammon, dall'Othello all'Eleusis, al Master Mind...

Con l'aria che tira, la gente giocherà sempre di più. Starà in casa, anziché girare in macchina per il week-end. Starà attorno a un tavolo anziché davanti alla televisione. I fattori della crisi si intrecciano in un tramonto provvisorio del consumismo, dove però la coda del consumismo salta fuori e colpisce ancora: la gente giocherà certi giochi perché saranno pubblicizzati dalla televisione.

Il caso della recente Fiera internazionale del Giocattolo (per bambini) e del Gioco (per adulti) di Norimberga è un aneddoto da manuale. I giapponesi hanno lanciato in tutto il mondo l'Othello; ora i tedeschi (già tradizionalmente fortissimi nei Familienspiele) ne hanno preso l'esclusiva per il mercato europeo; tutte le televisioni (compresa quella della Svizzera italiana per i prossimi mesi di ottobre-dicembre) pubblicheranno massicciamente l'Othello; centinaia di migliaia di persone compreranno l'Othello e alcune migliaia lo giocheranno pure; pochissimi sapranno che la lussuosa

scatola contiene, di nuovo, solo il nome registrato: "Othello"; per il resto, l'Othello è solo il vecchio, vecchissimo Reversi o Ribaltone, ribattezzato e rilanciato.

Così si fabbricano i bestsellers: che sono stati già dei ri-pescamenti e ri-lanci nei decenni scorsi: lo Scrabble derivava dal Diamino, il Master Mind derivava da molteplici schemi didattici di induzione. Il Backgammon torna in Italia dagli Stati Uniti, e viene accolto come una novità perché si era estinta la sua precedente incarnazione italiana e europea, che si chiamava Trictrac, o Tavola Reale. Il Perquackey è solo un logogrifo giocato con i dadi...

Chi vuole fare delle teorie, dunque, può dire, se vuole, che i giochi di domani saranno quelli di ieri; ma chi sapeva più quali erano quelli di ieri? Cerchiamo di fare un po' di ordine in un brulichio di notizie; e teniamo conto che la prima notizia è proprio questa: i Familienspiele sono al contrattacco, la gente giocherà sempre di più, anche in Italia.



Il Quadrato Magico

Questo è il Quadrato Magico pompeiano, rintracciato in varie parti d'Europa fino a Cirencester, e a Buda, studiato in decine di libri, sostanzialmente ancora da "tradurre". L'unica scoperta definitiva (Felix Grosser di Chemnitz, 1926) è che con le lettere che lo compongono si scrive due volte PATERNOSTER, incrociando le due parole sulla N centrale; avanzano due A e due O da intendere come Alpha e Omega. Caratteristica comune a tutti i quadrati magici è quella di permettere letture multiple di ogni parola: SATOR per esempio si legge da destra a sinistra e dall'alto in basso, dal basso all'alto e anche da sinistra a destra.

Gli italiani, o per meglio dire gli italofoni, sono forti consumatori di parole incrociate. Anche i, francòfoni e gli anglòfoni e i germanòfoni sono forti consumatori di parole incrociate. Però in Francia, nei paesi anglosassoni e in Germania sono molto diffusi giochi del tipo Scrabble, che da noi non attecchiscono.

Cominciamo con un po' di storia. I giochi di parole sono legati agli albori di tutte le lingue, e gli antenati delle parole incrociate sono legati agli albori di tutte le civiltà alfabetizzate e (sostengono gli studiosi, perché ci sono anche specialisti di queste cose) anche agli albori di civiltà che

non conobbero l'alfabeto. Nel patrimonio orale dei Maya, per esempio, ci sono delle stramberie che non si saprebbe se definire indovinelli, sciarade o che: e si riesce a capirli, a classificarli, solo se li si interpreta graficamente come "quadrati magici". I quadrati magici letterari sono, come dice la parola, ingredienti di atmosfere sibilline, misteriosofiche; in una parola religiose.

1/I giochi di parole

Nei quadrati magici, brevi parole si incastrano l'una nell'altra, sulle orizzontali e sulle verticali, senza caselle nere.

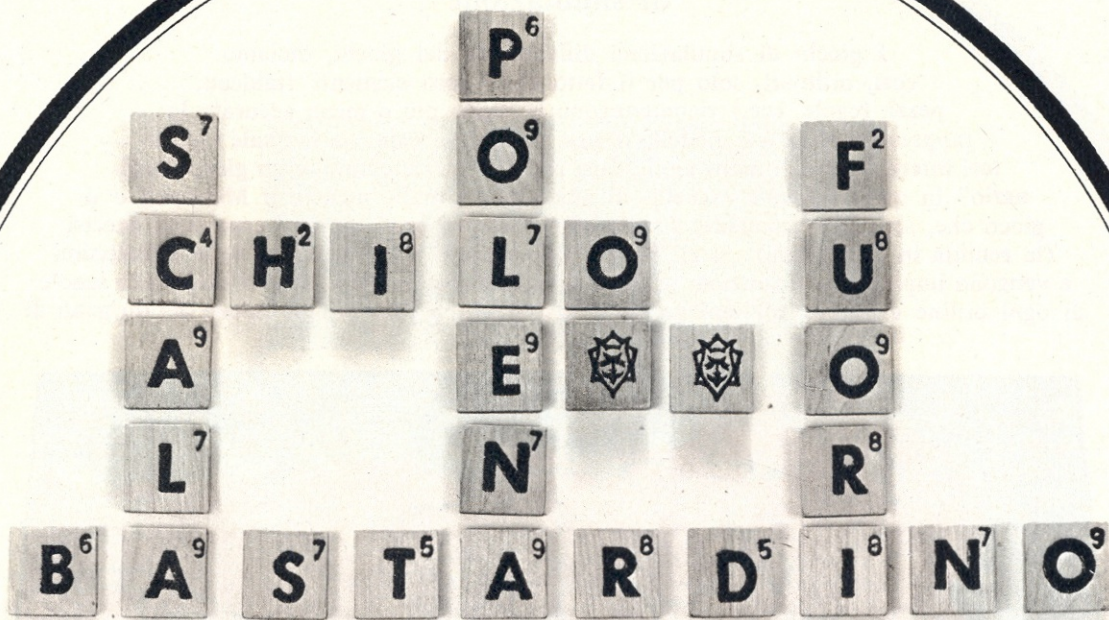
Le parole incrociate nascono il giorno in cui nella "griglia" vengono inserite caselle nere, dove non vanno scritte lettere; caselle nere che spaziano le parole, separandole una dall'altra.

Le parole incrociate nascono nella mente di Arthur Wynne, giornalista di

Liverpool emigrato negli Stati Uniti. Il primo esempio di cross-word-puzzle esce sul "World" il 21 dicembre 1913. Il boom viene nel 1924. Il primo "Indovinello di parole incrociate" esce sulla "Domenica del Corriere" l'8 febbraio 1925: è il primo nell'Europa continentale. Segue il settimanale "Excelsior" in Francia due settimane e mezzo dopo.

Mentre poi, in Italia, sempre più vaste schiere marciano per la strada maestra delle parole incrociate.

Questi cervelli pensano che si può fare un tableau di cartone che riproduca, con qualche dettaglio in più, la griglia delle parole incrociate; per formare le parole, pensano di adopera-



Lo Scrabble

In una lettera del 1880 Lewis Carroll scrive che sta cercando di inventare un gioco: « Ci potrebbero essere delle pedine con delle lettere dell'alfabeto, da spostare su una scacchiera, fin che si formano delle parole... ». Mezzo secolo dopo l'idea matura nella mente di un architetto statunitense disoccupato, Alfred Butts: nasce lo Scrabble. Nel frattempo però era già nato il Diamino in Francia; e lo Scrabble stesso reca un copyright che è di molti altri anni dopo: 1948. Diffuso in tutto il mondo col nome di Scrabble (solo l'Italia ha voluto tradurlo in "Scarabeo"), questo gioco ha già alle spalle una ricca bibliografia teorico-pratica.

re dei tassellini quadrati di legno; i tassellini toccano in sorte a due giocatori, che devono poi industriarsi a disporli sul tableau, nella griglia, per formare delle parole che si incrocino fra di loro. Le parole incrociate, così, se le fanno da sé. E' il principio del do it yourself applicato all'enigmistica di massa: è il gusto del bricolage che entra nell'industrializzato regno d'Edipo.

Il fatto dell'industrializzazione ha anche nelle parole incrociate l'importanza economica e tecnologica che per forza gli spetta in qualsiasi caso. I quadrati magici sono prodotti individuali, pezzi singoli, esemplari unici: si contano sulle dita di una mano quelli che si è riu-

sciti ad architettare nei secoli. Le parole incrociate invece, grazie alle caselle nere, rompono lo schema magico, squadrato, completo, perfetto, facilitano enormemente le possibilità d'incastro, e rendono possibile la fabbricazione industriale, di serie. Tutte le settimane la sola "Settimana enigmistica" sforna circa 35 schemi nuovi di parole incrociate. Tenendo conto di altri settimanali e mensili (di una concorrenza abbastanza distanziata), e delle rubriche enigmistiche di riviste d'altro tipo e dei quotidiani della sera, solo in Italia si elaborano almeno 8.000 schemi nuovi di parole incrociate all'anno.

In questo universo con-

centrazionario di produttori su scala industriale e di consumatori-solutori a livello di massa, il principio anglosassone del do it yourself, il principio francese del bricolage prendono la strada del Diamino e dello Scrabble.

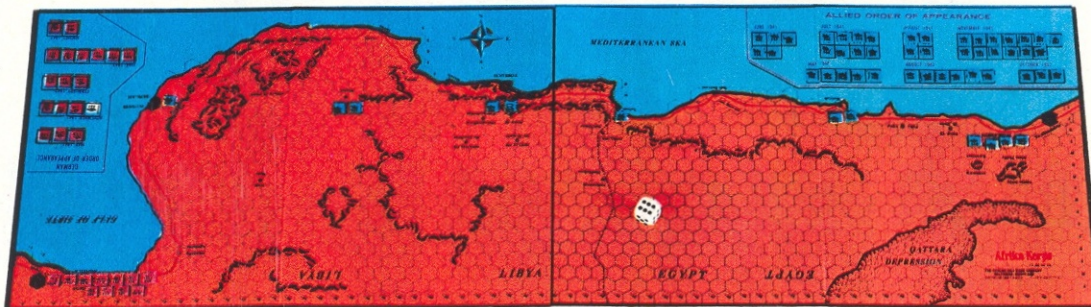
Dicono le storie che il Diamino nasce prima, in Francia; lo Scrabble nasce dopo, negli Stati Uniti. Il Diamino è tuttora diffuso in Francia, in confezioni di prezzo medio e in confezioni di prezzo stracciato; lo Scrabble è diffuso in tutto il mondo, compresa la Francia, in confezioni di prezzo medio e in confezioni di gran lusso. Dello Scrabble, se volete, potete farvi un'idea concreta cercando

nei negozi di giocattoli lo "Scarabeo", distribuito dalla Editrice Giochi di Milano. E' esattamente lo Scrabble, col titolo "tradotto" su un discutibile principio di assonanza o allitterazione. Scrabble infatti, a chi parla inglese, tutto dice fuorché "scarabeo"; dice "scarabocchio", dice "scribacchiare", dice "cercare a tentoni". E' bene essere pedanti, e sottolineare che lo Scrabble è in commercio in Francia col nome di Scrabble, e in Germania col nome di Scrabble: solo in Italia è sembrato irrinunciabile l'italianizzazione.

A parte l'infelice traduzione, lo Scarabeo rispetto allo Scrabble ha due altre innovazioni tutte italiane, e

I giochi di simulazione

I giochi di simulazione differiscono dai giochi, diciamo così, ordinari, solo per il fatto che i loro elementi (tableau, pezzi, regole, ecc.) ricompongono in modo più o meno accurato la rappresentazione o il modello di una situazione reale con la quale i giocatori interagiscono in molti modi. Così il poker, per esempio, è un gioco "ordinario" in quanto non è modello di alcunché di reale, mentre il Monopoli è il gioco che, seppur rozzamente, simula effettivamente certi rapporti economici precisi (la rendita in particolare). Negli Stati Uniti, i giochi di simulazione sono diffusissimi e vengono impiegati con funzioni assai diversificate: dai giochi educativi usati nelle scuole di ogni ordine e grado, all'impiego del "business game" per la formazione dei dirigenti di



alto livello nelle aziende, fino al "war game" surrogato delle note "sceneggiature" del Pentagono nelle quali si ipotizzano determinate situazioni di conflitto che vengono sviluppate in termini di tattica e strategia militari. Come avverte il voluminoso repertorio "The Guide to Simulation Games for educating and training" (Cambridge, Massachusetts, 1970), quasi tutti i giochi di simulazione possono essere acquistati e il loro prezzo va da un dollaro fino a molte migliaia. Da alcuni anni, negli Stati Uniti, molti di questi giochi hanno avuto una grande diffusione ma il vero boom è stato quello dei "war games" o giochi di guerra. In Italia i giochi di guerra sono arrivati da alcuni mesi e si trovano (vendutissimi) solo in pochi negozi specializzati. I giochi di guerra riproducono le condizioni storiche (terreno, forze in campo, riserve, rinforzi, ecc.)

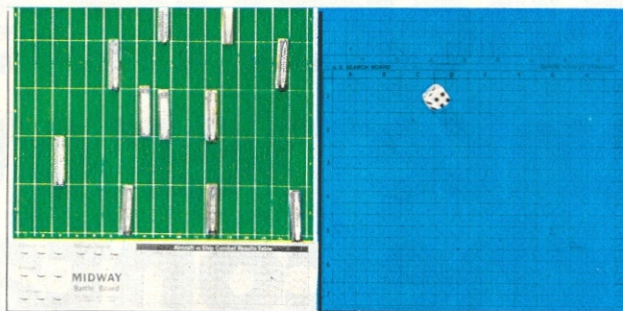
una mancanza tutta italianissima.

Prima innovazione: chi compra lo Scarabeo riceve in dotazione una piccola clessidra, che segna il tempo utile in cui ciascun giocatore deve compiere la propria mossa. Questo è un indice di inciviltà, perché chi gioca a Scrabble non dovrebbe essere meno incivile di chi gioca a tressette, e se non si usa la clessidra a tressette non si capisce perché si debba usare la clessidra a Scrabble. Se un giocatore è troppo lento, i casi sono due: che il partner porta pazienza, o se no la volta dopo si cerca un altro partner. Non è con la polizia che si elimina la criminalità.

Seconda innovazione: chi compra lo Scarabeo riceve in dotazione un "Vocabolario Scarabeo" di 14.000 voci, un opuscolo di 185 pagine che registra le parole "ammesse". Ora, quello delle parole ammesse è un tasto vitale nello Scarabeo, negli Scrabble del mondo intero, e in tutti i giochi di parole. Ma, ribaltando ancora una volta la mentalità poliziesca, proprio nella possibilità di discutere se una parola sia ammessa o no sta uno dei sapori del gioco. Lo Scrabble è un gioco estremamente aperto, dove la padronanza di un ricco lessico non risulta sempre determinante: può essere più utile avere una certa fantasia, che sul-

la base di certe lettere ti permette di indurre o ipotizzare una certa parola, mai sentita: la quale poi magari invece "esiste" davvero. E qui entra in gioco un fatto socioeconomico: è bello giocare a Scrabble in una stanza di una casa dove ci sia un'altra stanza ricca di enciclopedie, dizionari e repertori, e ci si alza, e si va a controllare, e si discute spiritosamente senza aver tra i piedi il poliziotto del "Dizionario Scarabeo" con le sue 14.000 voci che dice « qui non c'è scritto; a termini di regolamento, lei è in contravvenzione ». A uno per esempio che sa poco l'inglese, se capita di giocare lo Scrabble in inglese in una casa inglese, avendo

certe lettere viene in mente di scrivere una certa parola; e gli ospiti mormorano: « oh, che curioso, non l'ho mai sentita »; vanno a vedere sull'Oxford, magari lo Shorter Oxford, e la parola c'è. Lo Scrabble nei romanzi dell'Agatha Christie si gioca nella biblioteca dove verrà scoperto il delitto, o dove c'è già il morto dietro lo scaffale a sinistra della vetrata. I tasselli dello Scrabble stanno in disordine su un pianoforte a coda all'inizio di un film di Hitchcock, e Olivia de Havilland, o chi per lei, ma in abito da sera, giocherellando assorta compone come per caso la parola MURDER. Si direbbe insomma che nel "lancio" dello Sca-



in cui si è svolto uno scontro militare; per quanto riguarda il periodo storico, non ci sono problemi: si va dalle legioni romane fino alla seconda guerra mondiale. Le due illustrazioni mostrano i "tableaux" di due giochi: "Midway" e "Afrika Korps", ma si possono anche trovare "Anzio", "D-Day" (lo sbarco in Normandia), "Stalingrado", né poteva mancare "Waterloo". Ogni scatola, oltre al (o ai) "tableau", contiene almeno due volumetti (il manuale di battaglia, che reca una descrizione generale dei fatti svoltisi e quindi la tattica e la strategia impiegate dalle forze in campo; e un manuale che spiega le regole di attacco, di difesa e di movimento dei pezzi con relative eccezioni), un dado e una serie di tavole numeriche che servono per definire l'esito degli scontri e, naturalmente, i pezzi fustellati su cartoncino. Il "tableau", che reca sovrainpresso un reticolo esagonale, è generalmente la riproduzione realistica del territorio in cui si è svolto lo scontro (fa eccezione "Midway" che si gioca come una battaglia navale più complessa). La disposizione iniziale dei pezzi sugli esagoni è data dal manuale. La mossa di ogni giocatore corrisponde generalmente a un periodo di tempo preciso e nell'eseguirlo il giocatore ha facoltà di muovere un qualsiasi numero di suoi pezzi (due, uno, nessuno, tutti). Ogni pezzo muove in qualunque direzione di tanti esagoni quanto è il suo fattore di movimento. Si entra in combattimento (e si attacca mentre l'avversario è in difesa) giungendo in un qualsiasi esagono contiguo a quello in cui si trova un'unità nemica. In tal modo, fatta la mossa, il giocatore deve risolvere una per una tutte le situazioni di combattimento esistenti lanciando il dado e verificando poi l'esito sulla tabella apposita. Ciò fatto, la mossa passa all'altro giocatore.

raeo in Italia siano stati commessi alcuni errori di carattere sociologico, sbagliando target: si doveva mirare a un pubblico con abitudini e disponibilità finanziarie un gradino più su. Ma queste sono opinioni.

Non è un'opinione invece constatare una mancanza nella progettazione tecnica. Non parliamo di italiani, parliamo di italofoni. L'italiano è una lingua diversa dall'inglese e dal francese. Ha più vocali, e ha parole più lunghe. Le tabelle di frequenza nell'uso delle lettere sono diverse. Dunque chi progetta un tableau per giocare a Scrabble in italiano deve prevedere un diverso numero di caselle, e una diversa e originale di-

stribuzione di tassellini.

Ho sott'occhio uno Scrabble originale inglese, uno Scrabble "foreign edition" per gli italofoni del Canada e Usa, e lo Scarabeo della Editrice Giochi. Il numero delle caselle e la distribuzione dei tassellini sono diversificati, ma evidentemente non abbastanza diversificati.

Dunque non ce la sentiamo di scommettere che lo Scrabble possa entrare nella prospettiva dei giochi di domani.

Il gioco di parole su cui scommettere per il prossimo futuro, però, è un altro: perché è più veloce, con più rischio, e perché lo potete giocare subito, domani stesso, procurandovi il

necessario in qualche negozio di giochi un po' attrezzato. Basta infatti avere dei dadi, che rechino sulle sei facce lettere dell'alfabeto anziché numeri. Questi dadi li fa per esempio la Schowanek, in Germania; sono in vendita per mille-duemila lire in scatolette di cartone gialle, con la scritta "Joker". Sarà bene comprarne due scatole, badando che siano scatole contenenti 9 dadi ciascuna; ci sono anche confezioni da 5 dadi: queste non servono.

Già la scatoletta di cartone gialla reca delle istruzioni per giocare con quel semplice set di dadi; ed è un gioco abbastanza divertente.

Divertentissimo però è giocare usando i dadi della

Schowanek come se fossero i dadi del Perquackey.

Il Perquackey ha 10 dadi neri e tre dadi rossi. Nella prima parte di ogni partita si usano i 10 neri; ogni giocatore comincia ad adoperare anche i dadi rossi quando ha superato il livello dei 2.000 punti.

Si gioca in due o più persone. Si gira in senso antiorario. All'inizio si tira un dado per uno; è primo di mano chi si avvicina di più, in ordine alfabetico, alla lettera a.

Generalmente ci si passa a uno di dadi e il foglietto dei punteggi: uno tira, e il vicino di sinistra tiene i conti. All'inizio però è bene che una persona sola (la più esperta) tenga i conti.

A che gioco giochiamo

Chi tira i dadi ha la possibilità di maneggiarli, dopo il tiro, spostandoli a piacere sul tavolo (nella pista), a patto ovviamente che ciascun dado conservi l'esposizione verso l'alto di quella faccia, così come è uscita dal tiro.

Con i dadi, il giocatore può formare parole di tre o più lettere. Prima forma una parola (e chi tiene i conti la registra); poi, distribuendo come meglio crede i dadi, ne forma un'altra (altra registrazione). Uno stesso dado può essere usato prima per una parola, poi per l'altra. E così via, fino ad aver formato cinque parole (cinque registrazioni). A questo punto il suo turno è finito: i dadi passano al vicino di sinistra, che ripete l'operazione.

Il conteggio dei punti si tiene turno per turno, seguendo la tabella a fianco.

Facciamo un esempio di persona a natura vincente, che tira i dadi e ha:

due a, una e, una f, una i, una l, una m, due o, una s. Forma le parole seguenti: asma, elfo, salma, salame, mafioso. Potrebbe formarne altre, ma dopo la quinta parola il suo turno è chiuso. Registrerà:

2 parole di 4 lettere	360
1 parola di 5 lettere	200
1 parola di 6 lettere	300
1 parola di 7 lettere	500
premio per parole di 4 e 5 lettere	500
premio per parole di 5 e 6 lettere	800
premio per parole di 6 e 7 lettere	1200
	3860

Quando si è superata la soglia dei 2.000 punti,

— si gioca con 13 dadi (anche quelli rossi);

— non sono più permesse parole di 3 lettere;

— si deve fare a ogni turno un totale di almeno 500 punti;

— se si sta al disotto dei 500 punti si perdono 500 punti;

— se così perdendo si scende al disotto della so-

glia dei 2.000, ci si comporta come se la si dovesse ancora raggiungere.

Appena un giocatore raggiunge la soglia dei 5.000 punti, la partita si interrompe, e ciascuno paga al vincitore un tot per ogni punto che gli manca ad arrivare ai 5.000.

Se fra i giocatori non ci sono gravi rivalità latenti per ragioni di donne, soldi o questioni di carriera, sarà facile che si crei un'atmosfera di collaborazione: chi "vede" una parola, difficilmente saprà trattenersi dal suggerirla ad alta voce, anche per una scusabile vanità; infatti, quando non tocca a te, le parole le vedi meglio, sempre. Per chi è sotto, può essere fastidioso sentirsi bombardato da suggerimenti; sarebbe prudente imporre una regola di silenzio assoluto.

Il silenzio giova ai tipi meditativi, che non si fanno prendere dall'ansia com-

terà con disappunto che tra tutti e tredici i dadi, per un totale di 78 lettere, la zeta compare una volta sola.

Un più libero sfogo a istinti disinibiti può essere consentito se si usano i dadi attualmente in commercio in Italia, quelli di marca Schowanek. Qui, oltre a una zeta, ci sono due jolly che naturalmente possono assumere un valore ad libitum. Se non avete la scatola del Perquackey (e si calcola che ce l'abbiano oggi in Italia poche decine di persone), usando i dadi Schowanek modificherete la tabella eliminando la colonna di parole di 10 lettere. Oppure potrete arricchire la tabella, usando, con due scatole, 18 dadi. Queste sono esperienze orgiastiche; il campo è libero per innovazioni nelle regole: per esempio con premi speciali di 3.000 punti a chi riesce a comporre brevi frasi di senso compiuto.

che fare con lo Scrabble e con le parole incrociate; lo si deve piuttosto considerare un derivato di quell'altro gioco enigmistico che si chiama logogrifo, e che consiste nell'assegnare o assegnarsi una parola, e di cavarne altre parole, più brevi, usando le stesse lettere, tendendo dunque all'anagramma.

Però, mentre l'anagramma è un'arte, anzi una grande arte (anagrammando, in inglese "anagrams" diventa "ars magna"), il logogrifo è un'arte povera, una cosa che va bene anche per i bambini.

Per esempio, da "Amintore Fanfani" si possono ricavare, per via di logogrifi, parole di 4 lettere (Onan), di 5 (troia), di 6 (infame), di 7 (fiatone), di 8 (manfrina), di 9 (fanfarone), di 10 (anfetamina), di 11 (annafiatore); e fin qui sono capaci tutti (naturalmente, si

La tabella per il punteggio del Perquackey

quante parole si riesce a formare	quante lettere compongono ogni parola							
	3	4	5	6	7	8	9	10
1	60	120	200	300	500	750	1.000	1.500
2	70	140	250	400	650	1.000	1.500	3.000
3	80	160	300	500	800	1.250	2.000	
4	90	180	350	600	950	1.500	2.500	
5	100	200	400	700	1.100	1.750	3.000	
premio per certi gruppi di parole che si è riusciti a formare	una parola di 3 e una di 4 lettere						300	
	4				5		500	
	5				6		800	
	6				7		1.200	
	7				8		1.850	

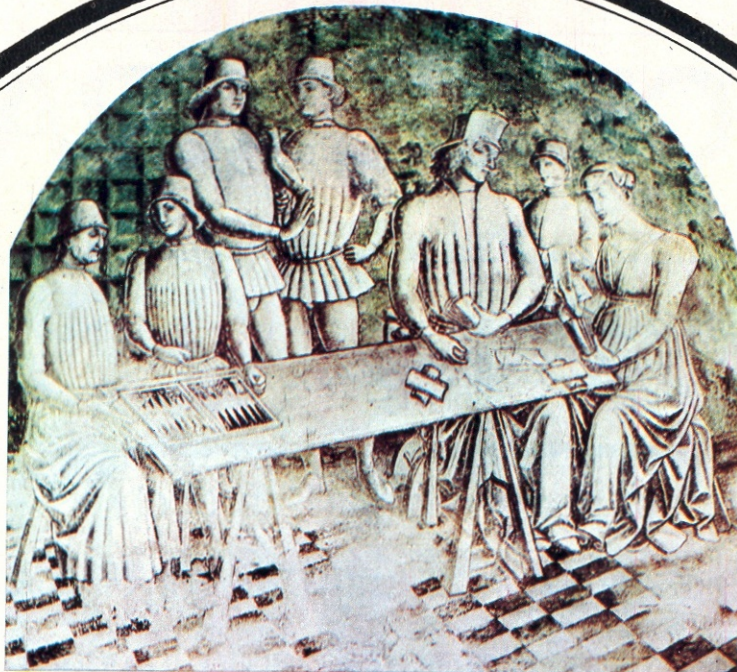
petitiva, e si divertono ad analizzare le costanti più o meno ossessive, che prima o poi traspaiono nelle scelte di ciascun giocatore. Sarà anche interessante vedere che, date certe lettere, e dunque certe possibilità, qualche possibilità sfugge per un meccanismo di censura. Chi interpreta la censura subliminare in termini grezzi, no-

Giocando il Perquackey con 18 dadi si può introdurre una nuova regola: cioè che sia lecito formare parole in orizzontale, e anche parole in verticale, con un incrocio dove uno stesso dado serve a due parole. Ci si avvicina così al principio informatore dello Scrabble. Ma in linea di massima il Perquackey non ha niente a

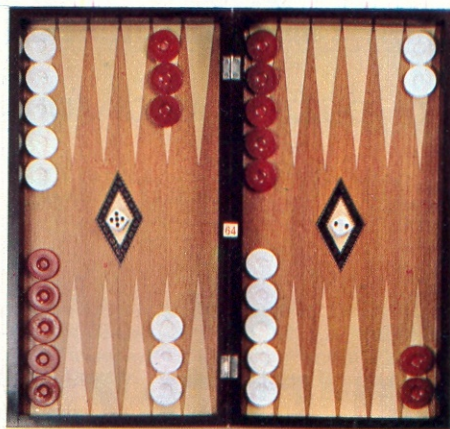
possono trovare parole di ogni tipo: anche parole che indichino una maggior benevolenza verso il "tema". Bisogna invece essere enigmisti di vaglia per ottenere un anagramma di "Amintore Fanfani"; per esempio "affanni monetari".

Chi gioca ai logogrifi si trova avvantaggiato con il Perquackey; e viceversa.

Del Backgammon, gioco di antichissime origini, parlano autori di ogni paese e di ogni tempo (lo cita, con certo sprezzo, anche Machiavelli) ed esiste una ricchissima iconografia come mostra



qui sopra un affresco lombardo del Quattrocento. Sotto, una scacchiera normalmente in uso in Grecia e in Medio Oriente, diversa per materiali e corredo da quelle usate in Europa e negli Stati Uniti.



Un antico proverbio afferma che «tre cose troverai ovunque: una donna, una spada, una scacchiera». L'ultimo termine non ha qui un significato meramente liberatorio o ludico; se infatti lo si correla ai primi due, ci si rende conto che in fondo li contiene e li riproduce in forma metaforica. Insomma, quando troverai una scacchiera (un campo di battaglia) dovrai combattere contro un avversario con le armi dei tuoi pezzi e della tua intelligenza (la spada) in vista della vittoria della posta in gioco (la donna). A parte la metafora antifemminista e militarista, il gioco riproduce i rapporti e i valori sociali esistenti

2/I giochi della scacchiera

ti e quindi si modifica insieme con lo sviluppo storico della società. Il campo di battaglia surrogato in scacchiera ha origini antichissime: la prima scacchiera che si conosca risale al 3000 a.C. circa e venne scoperta verso il 1920 dall'archeologo inglese Leonard Woolley durante gli scavi che riportarono alla luce le tombe reali in Ur dei Caldei. Altri giochi vennero trovati e ricostruiti in base alle iscrizioni geroglifiche o

ai testi classici greci e latini (la celebre scacchiera corredata di pezzi e dadi della regina egiziana Hatshepsut, risalente al 1500 a.C.; il gioco del "Tau" in Grecia; il "Ludus duodecim scriptorum" a Roma), per non parlare di quei giochi che sono rimasti pressoché immutati nel tempo come il "wei-ch'i", menzionato in scritti cinesi del 625 a.C., e noto oggi in Occidente con il nome giapponese di "go".

Da questi, e da alcuni altri giochi di scacchiera, discendono — per modifica del campo, del numero dei pezzi, delle regole, per l'eliminazione dei dadi inizialmente sempre usati per decidere le mosse — tutti i giochi di scacchiera che oggi conosciamo. I giochi di scacchiera sono moltissimi, molto più numerosi di quanto si possa pensare: chi fosse interessato a giocarli (tutti o solo alcuni) si deve procurare i due volumi del canadese R. C. Bell ("Board & Table Games from many Civilizations", Oxford Press) che li ha rubricati per grandi gruppi stabilendone così ascendenze e discendenze.

Entro questa galassia di

A che gioco giochiamo

giochi ne abbiamo messi a fuoco tre: il Backgammon, dalle ascendenze antichissime e che appartiene — nella divisione in grandi gruppi — ai "giochi di corsa", ossia a quei giochi in cui vince chi primo arriva al traguardo; il Reversi o Ribalton, che risale alla fine del secolo scorso (1888) e che appartiene al gruppo dei "giochi di guerra", ossia a quei giochi in cui si operano catture; e uno recentissimo, il gioco delle L, che si può collocare nel gruppo dei "giochi di posizione".

Backgammon

Il Backgammon discende, come impianto concettuale, da quei giochi antichissimi cui si è accennato ed è giunto fino a noi per successive modifiche che gli hanno conferito volta a volta nuovo vigore. Nella sua forma moderna, venne introdotto in Europa dagli arabi durante la dominazione della Spagna e della Sicilia. Conobbe però un vero revival in tutta l'Europa nel XVII secolo allorché vennero introdotte certe varianti trasformando il gioco così come lo conosciamo oggi. Veniva giocato con il nome di Backgammon in Inghilterra, di Gammon in Scozia, di Tric-trac in Francia, di Puff in Germania, di Imperador o Tablas reales in Spagna, di Tavola reale o Tric-trac in Italia (ne parlano anche il Machiavelli e il Parini).

Il gioco cade poi in disuso per lungo tempo finché non riappare, e con grande successo, tra il 1939 e il 1945, in Inghilterra e negli Stati Uniti. Ma è soprattutto in questo paese che il Backgammon attecchisce a livello di mania e su scala di massa: nascono miriadi di club, di circoli, di associazioni; si pubblicano moltissimi manuali di gioco; si istituisce un campionato mondiale. Inoltre diviene spesso — come sta accadendo in Francia per il tarocco — il secondo gioco del giocatore di bridge.

Come per i fenomeni di analfabetismo di ritorno, dagli Stati Uniti, il Backgam-

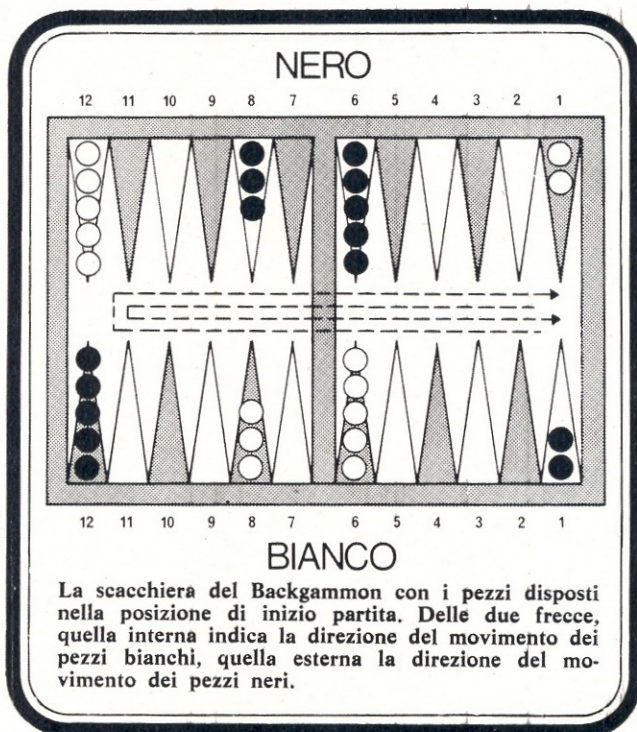
mon sta oggi partendo per la riconquista dell'Europa: è prevedibile una sua forte diffusione. Le avvisaglie dell'ondata di piena sono già percepibili: in Italia è stata recentemente fondata la federazione nazionale (articolata in sezioni locali) che alle sue prime uscite (tornei) ha ottenuto lusinghieri successi di partecipazione e di tesseramento. Né poteva mancare, sull'esempio americano, la pubblicazione di manuali: per ora ne è

con relativo (o relativi) bichierino di lancio;

c) un dado di grandi dimensioni che reca sulle facce i numeri 2, 4, 8, 16, 32, 64: è il dado dei raddoppi;

d) trenta pezzi (o pedoni): metà di un colore e metà di un altro (parleremo sempre di bianco e nero).

3. La disposizione iniziale dei pezzi sulla scacchiera è quella rappresentata nello schema qui sotto.



uscito uno, discutibilissimo: "Il libro del backgammon" (Sperling & Kupfer).

Come si gioca

1. Si gioca in due.
2. Il servizio da gioco, che si trova in tutti i negozi specializzati e ormai anche nelle cartolerie, è composto da:

a) una scacchiera che presenta quattro settori uguali ciascuno formato da sei triangoli molto allungati (che chiameremo frecce). Il campo di ogni giocatore è definito da due settori contigui; la linea di divisione verticale separa, per il campo di ogni giocatore, il settore interno (formato dalle frecce numerate da 1 a 6) dal settore esterno;

b) un paio (o due: uno per ogni giocatore) di dadi

4. Scopo del gioco è togliere i propri pezzi dalla scacchiera — dopo averli portati nel proprio settore interno seguendo la direzione di movimento illustrata nello schema qui sopra — prima dell'avversario.

Le regole

1. Disposti i pezzi sulla scacchiera, per dare inizio al gioco ciascuno dei giocatori lancia un dado: il punto più alto (in caso di parità si ritira) sceglie il colore che preferisce e muove poi, con il punteggio dei due dadi già lanciati, i propri pezzi. Ciò fatto, i dadi passano all'avversario che li lancia e fa la sua mossa, e così via.

2. Il punteggio conseguito con il lancio dei dadi

può essere usato in due modi diversi:

a) associando un pezzo ad ogni dado e quindi muovendo due pezzi ciascuno per un numero di frecce corrispondente al numero che appare sul dado cui è associato (per esempio se ottengo dal lancio 5 e 2, muoverò un pezzo di 5 frecce e l'altro di 2);

b) associando a un solo pezzo la somma dei dadi e spostandolo per il corrispondente numero di frecce (ripetendo l'esempio precedente, muoverò un solo pezzo di 7 frecce).

3. L'ordine con cui eseguire la mossa di cui al caso a) è indifferente.

4. Nel caso in cui i dadi diano ugual valore (p. es. 3 e 3), il giocatore ha diritto a un colpo doppio o mossa doppia che, per quanto detto sopra, può scegliere di giocare muovendo:

a) 4 pezzi di 3 frecce ciascuno;

b) 1 pezzo di 12 frecce;

c) oppure 2 pezzi di 6 frecce ciascuno;

d) oppure ancora un pezzo di 6 frecce e altri due pezzi di 3 frecce ciascuno: insomma, in tutte le combinazioni che non alterino né la lunghezza della mossa (3 frecce) né il numero dei pezzi (max 4) mossi.

5. Quando un giocatore ha due o più pezzi sulla stessa freccia, l'avversario non può porre propri pezzi su quella freccia (anche se può superarla nella mossa) né usarla come punto di passaggio nel caso muova come in 2b (vedi schema pagina 149).

6. Se invece un giocatore ha, su una freccia, un solo pedone, questo è esposto a un attacco dell'avversario che — se ottiene il punteggio adeguato dal lancio dei dadi — può occuparne il posto espellendolo dalla scacchiera e deponendolo sulla linea di divisione verticale (vedi schema pagina 149).

7. Il giocatore che si trova ad avere uno o più pezzi espulsi dal gioco, non può muovere gli altri pezzi finché quelli espulsi non siano rientrati in gioco.

8. Il pezzo espulso rientra in gioco nel settore interno avversario (frecce numerate da 1 a 6) nel seguente modo

A che gioco giochiamo

e alle seguenti condizioni: lanciando i dadi, al proprio turno, bisogna ottenere almeno un numero che corrisponda:

- a) a una freccia libera;
- b) a una freccia occupata da propri pezzi;
- c) a una freccia occupata da un solo pezzo avversario.

In quest'ultimo caso, il pezzo rientra in gioco espellendo il pezzo avversario che a sua volta dovrà rientrare in gioco secondo la regola ora esposta. Non si può dunque rientrare in frecce occupate da più di un pezzo avversario. Il giocatore che non riesce a rientrare, non può muovere alcun pezzo e ciò può accadere per più turni.

9. Con una stessa mossa, un giocatore può espellere uno o più pezzi avversari dal gioco.

10. La mossa è sempre obbligatoria salvo i casi di blocco già illustrati: in altre parole, se esiste anche un solo pezzo che può effettuare la mossa, esso la deve eseguire. Per esempio, se ho ottenuto 6 e 1, può darsi che nessun pezzo possa muovere di 6 frecce (perché occupate dai pezzi avversari); sarò costretto allora a muovere soltanto un pezzo di 7 frecce (1+6). Se per ragioni di blocco non posso eseguire queste due mosse, allora è chiaro che non potrò eseguire alcuna mossa.

11. Quando un giocatore ha portato tutti i suoi pezzi nel proprio settore interno (frecce numerate da 1 a 6), comincia a toglierli.

12. Quando si comincia a togliere i pezzi dalla scacchiera, i numeri che si ottengono dal lancio dei dadi sono associati ai numeri delle frecce (da 1 a 6). In tal modo, il giocatore toglie un pezzo dalle due frecce indicate dai dadi. In caso di colpo doppio, si tolgono 4 pezzi da quella freccia. Per esempio, se ottengo 4 e 3 toglierò un pezzo dalla freccia 4 e un pezzo dalla freccia 3; se invece ottengo 1 e 1, toglierò 4 pezzi dalla freccia 1.

13. Togliere il pezzo non è obbligatorio: il giocatore,

invece di togliere i pezzi, può eseguire una mossa nei modi già descritti. Può cioè togliere un pezzo e muovere l'altro, oppure muovere ambedue i pezzi; in caso di colpo doppio valgono tutte le varianti: togliere un pezzo e muoverne tre, toglierne due e muoverne due, ecc.

14. Naturalmente può accadere che vi siano frecce vuote. In tal caso, poiché la mossa come già detto è sempre obbligatoria, il giocatore deve muovere i due (o quattro, in caso di dop-

Il dado dei raddoppi

Il dado dei raddoppi (di maggiori dimensioni degli altri e che porta sulle sei facce le cifre 2, 4, 8, 16, 32, 64) serve a fare aumentare la posta stabilita inizialmente per la partita. All'inizio del gioco esso viene posto al centro della scacchiera sulla linea di divisione verticale in modo che sulla faccia superiore compaia il numero 64: ciò sta a indicare che la posta in gioco è quella stabilita. In qualunque momento del gioco,

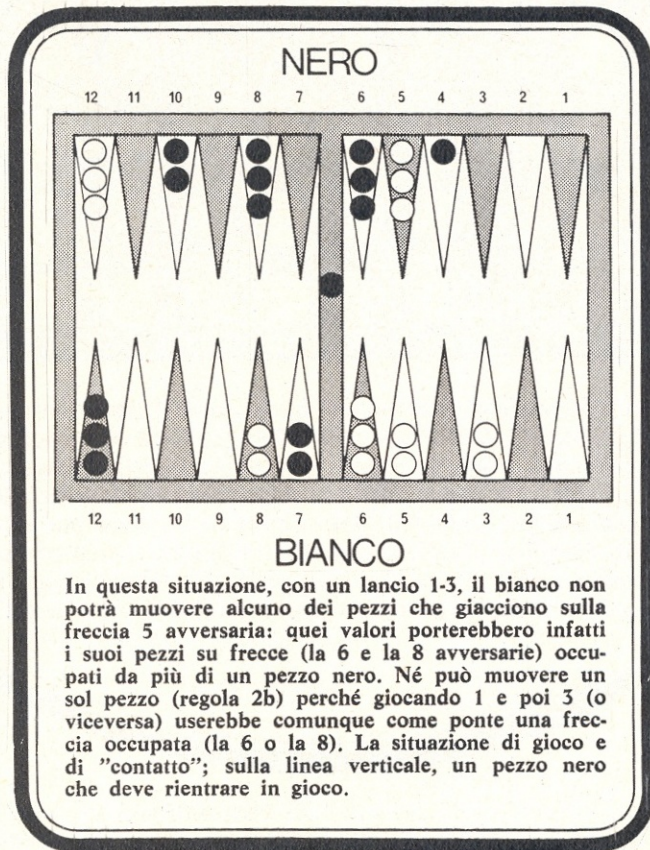
accettato il raddoppio precedente: in altre parole, solo il giocatore che ha accettato il raddoppio può effettuare il raddoppio successivo. Nel caso in cui questi decida di raddoppiare, quando è il suo turno, volterà il dado in modo che compaia il 4 sulla faccia superiore, dirà "raddoppio" e nel caso in cui venga accettato dall'avversario, la posta in gioco sarà quadrupla di quella inizialmente stabilita e il possibile ulteriore raddoppio potrà essere fatto solo dall'avversario cui spetta il controllo del dado dei raddoppi.

E' chiaro che il dado dei raddoppi costituisce un deterrente formidabile sia sul piano materiale (si può giungere fino a mettere in gioco 64 volte la posta iniziale) sia sul piano psicologico, e per usarlo correttamente è necessario molto senso tattico del gioco e molta ocularità. Nel Backgammon, infatti, posizioni effettivamente perdenti possono trasformarsi rapidamente in posizioni stravincenti. D'altro canto vale nel Backgammon, come in molti altri giochi, la regola per cui il giocatore più forte o più favorito da un colpo fortunato venga ulteriormente premiato con un supplemento di vantaggio. Così nel Backgammon se il lancio dei dadi mi ha permesso di bloccare un certo numero di pedoni avversari e il mio avversario ha ottenuto un lancio alquanto debole (oppure ha commesso un errore), raddoppierò costringendolo o ad abbandonare (perdere la posta) oppure ad accettare il raddoppio della posta in condizioni assai sfavorevoli.

Punteggio

Vi sono quattro modi di calcolare i punteggi a seconda che si giochi con i raddoppi oppure no. Se si gioca con i raddoppi i casi sono due:

- a) si usa il dado dei raddoppi e allora il vincitore riceve la posta inizialmente fissata moltiplicata per il numero che appare sulla faccia superiore del dado



pio) pezzi.

15. Se però le frecce vuote sono in sequenza (cioè contigue) per valori decrescenti, i pezzi corrispondenti si tolgono dalla prima freccia occupata (legge di assorbimento). Esempio: se le mie frecce 6 e 5 sono vuote, in caso di lanci che diano quei valori, toglierò i pezzi corrispondenti dalla freccia 4. E' quindi evidente che se tutti i miei pezzi sono ammassati sulla freccia 1, toglierò sempre pezzi quale che sia il lancio di dadi.

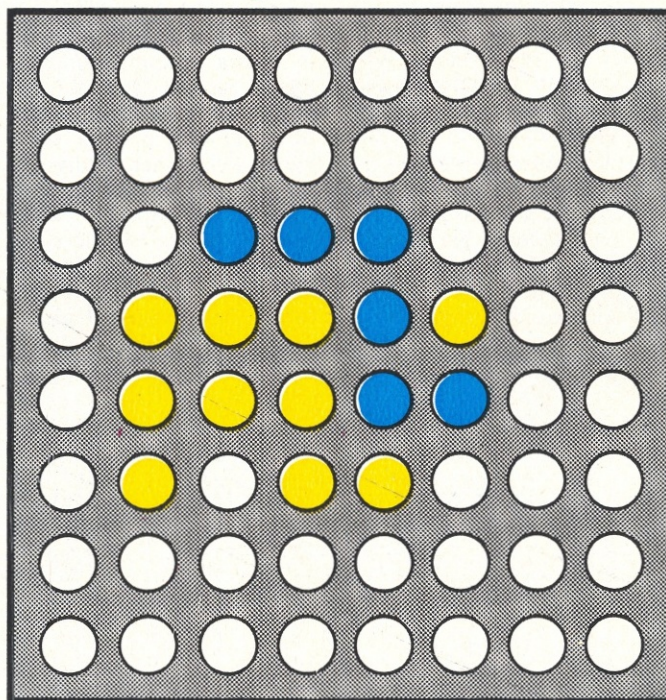
16. Vince chi per primo toglie dalla scacchiera tutti i suoi pezzi.

quando è il suo turno, cioè prima di tirare i dadi, un giocatore può se lo desidera raddoppiare la posta in gioco. Basterà allora portare verso l'alto la faccia del dado che reca il 2 e dire "raddoppio". L'avversario può allora decidere di:

- a) rifiutare il raddoppio: la partita ha così termine ed egli deve pagare la posta stabilita all'inizio;
- b) accettare il raddoppio: la partita continua e la posta in gioco è doppia di quella inizialmente stabilita.

A questo punto, però, il dado dei raddoppi passa sotto il controllo di chi ha

L'Othello (il vecchio Reversi)



Gli esperti di marketing garantiscono che questo sarà il gioco dei prossimi cinque anni: sarà il grande successo degli anni '70-80, come il Monopoli fu il grande successo degli anni fra le due guerre. Si chiama Othello. Come spieghiamo nel testo a pagina 153, non è affatto un gioco nuovo: è il vecchio Reversi, un gioco di moda alla fine del secolo scorso. Ma in che misura è corretto dire che «l'Othello è un bluff», se dobbiamo contestare che quasi tutti i giochi nuovi, i "giochi di domani", sono una riscoperta, un rilancio, di giochi vecchi o vecchissimi?

dei raddoppi al termine della partita;

b) oppure si usa il raddoppio automatico (variante di fortissimo azzardo) che consiste in questo: ogni qual volta un giocatore consegue, lanciando i dadi, un colpo doppio, la posta viene automaticamente raddoppiata e il vincitore riceve la posta iniziale moltiplicata per il valore raggiunto dai raddoppi.

Se invece non si usano né il dado dei raddoppi né i raddoppi automatici il punteggio si può calcolare in due modi:

a) stabilita la posta per punto, il vincitore incamera 4 punti per ogni pezzo avversario rimasto nel suo set-

tore interno o sulla linea di divisione verticale (e che deve quindi rientrare in gioco); 3 punti per ogni pezzo avversario rimasto nel suo settore esterno; 2 punti per ogni pezzo avversario rimasto nel proprio settore esterno; e 1 punto per ogni pezzo avversario rimasto nel proprio settore interno. Si sommano i punti ottenuti e si moltiplicano per la posta stabilita.

b) stabilita la posta per la partita, il vincitore riceve la posta (single game) se l'avversario ha tolto almeno un pezzo dalla scacchiera; vince il doppio della posta (gammon) se l'avversario non ha tolto neppure un pezzo dalla scacchiera; vin-

ce il triplo della posta (backgammon) se nessun pezzo avversario è stato tolto dalla scacchiera e contemporaneamente pezzi avversari si trovano nel suo settore interno o devono rientrare in gioco.

Tecnica, tattica e strategia

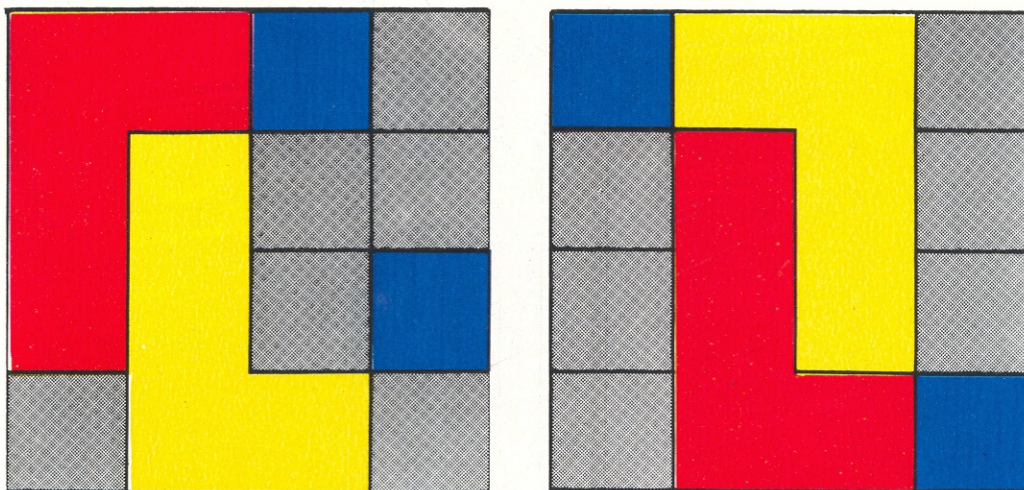
Mettiamoci subito d'accordo: fin qui abbiamo dato le regole del gioco: e bastano per giocare, e per perdere abbastanza. Chi, o attratto dalla bellezza del gioco o prostrato dalle perdite e desideroso di rifarsi, avesse deciso di diventare un buon giocatore di Backgammon, deve munirsi di uno o più volumi (numerossimi in lingua inglese, americani

soprattutto) e mettersi a studiare. Infatti non troverà qui, sulla tattica e la strategia o sulla tecnica di gioco, una trattazione, ma solo alcune indicazioni molto generali e alcune tabelle.

1. La prima mossa è molto importante e per ogni combinazione dei due dadi esiste, in generale, la mossa ottimale. Alcuni esempi li trovate negli schemi di pag. 153 e 157. Da ricordare comunque che le frecce più importanti, e quindi da bloccare il più rapidamente possibile, sono la 7, la 5 e la 4 (riducono drasticamente la possibilità di fuga delle due pedine avversarie che occupano la vostra freccia 1). Così se ottenete un 1-1

Il gioco delle Elle

Come fare per divertirsi con un gioco che sia abbastanza impegnativo senza però doversi trovare di fronte al problema di coordinare le mosse di tanti pezzi su un terreno piuttosto vasto come quello di una classica scacchiera? La risposta è semplice: imparare il gioco delle L, un gioco inventato dallo psicologo Edward de Bono, spiegato a pagina 153. Il gioco ha la complessità concettuale degli scacchi, ma, come si vede dalle illustrazioni, la scacchiera è assai ridotta e i pezzi in gioco sono solo



quattro. Tuttavia, a dispetto della semplicità materiale, il gioco delle L richiede concentrazione, sforzo di analisi e capacità di organizzazione strategica. Inoltre, a differenza di molti altri giochi in cui si devono "prendere" i pezzi avversari, il gioco delle L ha un carattere, come dire, non violento: si tratta infatti di bloccare il pezzo avversario, di ridurlo all'impossibilità di muovere. Ecco qui a destra la disposizione iniziale dei pezzi sulla scacchiera; a sinistra, invece, una configurazione finale in cui la L rossa, dovendo muovere, è impossibilitata a eseguire la mossa.

(ottimo colpo d'inizio) porterete due pedoni dalla freccia 8 alla 7, e altri due dalla freccia 6 alla 5.

2. Il Blackgammon è un gioco in cui bisogna anche sapere rischiare (ma calcolando il rischio). Di conseguenza bisogna sempre valutare la convenienza di muovere i pezzi in modo "costruttivo": il che significa lasciare scoperto un pezzo per sperare alla mossa successiva di poterlo utilizzare per bloccare una freccia (insieme ad un altro pezzo, ovviamente) tatticamente o strategicamente significativa.

3. Se il vostro avversario ha un pezzo esposto e siete in grado di espellerlo, non

esitate mai: buttatelo fuori (soprattutto se già avete bloccato due o più frecce del vostro settore interno).

4. Non lasciate mai un pezzo esposto nel caso in cui l'avversario abbia separato i suoi due pezzi più arretrati. Se comunque decidete di lasciare un pezzo indifeso, guardate almeno quante frecce libere esistono per il rientro nel caso in cui il vostro pezzo venga espulso.

5. Ecco ora qualche tabella che sarà molto utile per il gioco.

Innanzitutto gli esiti del lancio dei dadi: con due dadi, i diversi tiri possibili sono 36, mentre vi sono 11 modi per ottenere un determinato numero.

1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
1-2	2-2	3-2	4-2	5-2	6-2
1-3	2-3	3-3	4-3	5-3	6-3
1-4	2-4	3-4	4-4	5-4	6-4
1-5	2-5	3-5	4-5	5-5	6-5
1-6	2-6	3-6	4-6	5-6	6-6

Altro elemento assai importante è conoscere le probabilità di far rientrare in gioco uno o due pezzi espulsi. Le due tabelle che seguono danno le probabilità di rientro con un solo tiro.

PER UN PEZZO

frecce libere	combinaz. utili	frequen. percent.
1	11	31
2	20	56
3	27	75
4	32	89
5	35	97

PER DUE PEZZI

frecce libere	combinaz. utili	frequen. percent.
1	1	3
2	4	11
3	9	25
4	16	44
5	25	69

Vi sono poi altre tabelle che forniscono la probabilità di espellere un pezzo esposto avversario con il proprio pezzo più vicino e che quindi danno, inversamente, la probabilità di essere espulsi dal pezzo avversario più vicino.

6. Nel corso della partita i giocatori vengono a trovarsi in due situazioni fondamentali:

a) i pezzi dei due partiti si trovano, per usare una

A che gioco giochiamo

terminologia militare, in contatto, cioè non tutti i pezzi di un giocatore hanno sorpassato quelli dell'altro giocatore (vedi schema pag. 149). In questa circostanza è necessario esaminare la situazione e valutare se si è in posizione di vantaggio e quindi se portare al più presto i propri pezzi oltre quelli avversari, oppure se mantenere le posizioni per bloccare i pezzi avversari sperando di espellerne almeno uno.

b) I pezzi dei due partiti non sono in contatto (si sono cioè già sorpassati a vicenda: si tratta allora di portare il più velocemente possibile i propri pezzi nel proprio settore interno per iniziare poi a toglierli dalla scacchiera: il fattore tempo è qui evidentemente essenziale in termini di strategia.

Othello

I buoni vocabolari della lingua italiana registrano "reversino", gioco di carte derivato dal francese Reversi. I buoni vocabolari francesi registrano "reversi", jeu de cartes, de l'italien "rovescino". Rarissimo caso di generosità incrociata. Il gioco fu di moda in Francia ai tempi di M.me de Sévigné: le vincite e le perdite al gioco di cui parla, son tutte al gioco del Reversi.

Poi il Reversi s'è perso (il "bridge reversi" è altra cosa); verso la fine del secolo scorso è venuto di moda un altro gioco, che si trova descritto in libri francesi, inglesi, tedeschi col nome di Reversi, ma non è più un gioco di carte, è un gioco di scacchiera.

In Italia è stato diffuso qualche anno fa, con scarso successo, sotto il nome di Ribaltone. Oggi, come abbiamo detto, il vecchissimo Reversi con le carte resta morto e sepolto; il vecchio Reversi di scacchiera si accinge a diventare il gioco dei prossimi anni col nome di Othello.

Chi nell'autunno-inverno prossimo comprerà la sua brava lussuosa scatola di Othello ci troverà:

— una scacchiera di 64 caselle, otto per lato: attenzione, è mascherata, ma se la osservate attentamente non vi sfugge, è la vecchia classica scacchiera degli scacchi e della nostra dama;

— 64 pedine a due facce, verdi da una parte, rosse dall'altra; attenzione, ve le potete fare in casa incollando una sull'altra tante pedine bianche e nere; se non volete consumare delle pedine, potete applicare sulle pedine dei dischetti di nastro adesivo colorato; pote-

te (rossa), tu hai 32 pedine volate dalla faccia nera (o verde).

Si mettono al centro della scacchiera due pedine bianche e due nere, accostate sulla verticale o sull'orizzontale, o incrociate. A seconda della posizione iniziale c'è o non c'è un certo vantaggio per chi gioca per primo, ma questo lo vedrete da soli dopo qualche partita. L'essenziale è che si tiri a sorte la prima mossa, e che, se si fanno due partite, nella seconda giochi per pri-

faccio diventare una delle mie.

Si mette sulla scacchiera una pedina per volta: ne metto giù una io (e giro la tua che ho mangiato); ne metti giù una tu (e giri la mia che hai mangiato).

Si può mettere sulla scacchiera una pedina solo se, così facendo, se ne mangia una all'avversario. Capita a volte che uno solo dei giocatori possa mettere pedine sulla scacchiera, e mangiare pedine all'avversario, mentre questo resta bloccato.

La partita è finita

— quando tutte le 64 caselle sono occupate, cioè quando ciascuno dei due giocatori ha giocato le proprie 32 pedine;

— oppure quando uno dei due giocatori ha messo sulla scacchiera tutte le proprie pedine;

— oppure quando non ci sono più mosse possibili per nessuno dei due giocatori.

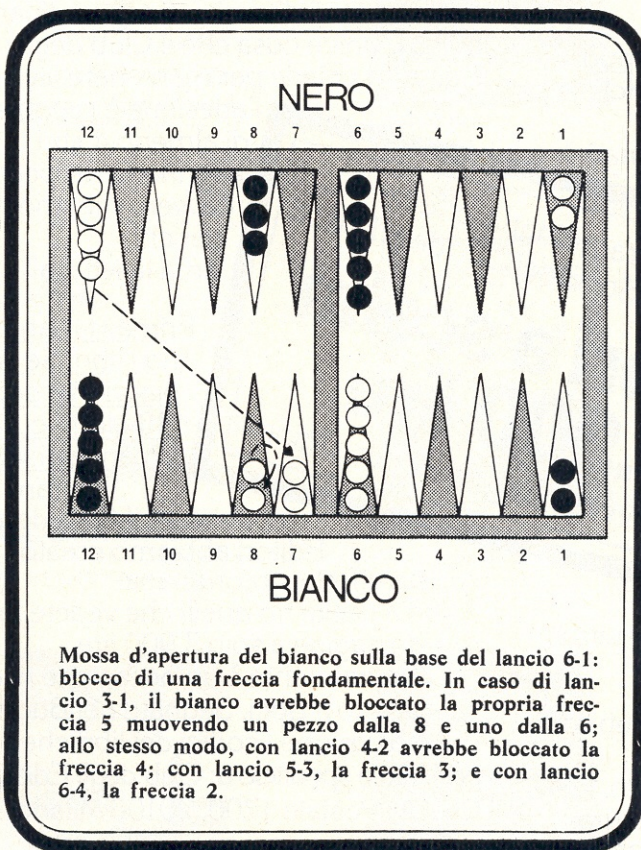
Finita la partita, si contano le pedine: tante bianche ne ho io, tante nere ne hai tu. Vince chi ha più pedine sulla scacchiera.

Il fascino sottile del Reversi/Othello sta nel principio del ribaltamento: l'avversario mangiato non è un soldato ucciso il cui cadavere viene rimosso dal campo di battaglia, bensì è un prigioniero immediatamente arruolato sotto la nuova bandiera.

C'è sotto una speciale filosofia, abbastanza lontana da quella feudale degli scacchi. La filosofia del Reversi/Othello in qualche punto assomiglia a quella del Go, gioco di guerriglia e non di guerra, dove quel che conta è il controllo del territorio. Il Go è un bellissimo gioco orientale (ritenuto progressista in Cina, reazionario in Giappone) che in Italia non riesce ad attecchire, benché sia in circolazione da quattro o cinque anni, e sia molto di moda in altri paesi vicini.

Il gioco delle L

Il gioco delle L è stato inventato da Edward de Bono, fisiologo, psicologo e studioso dei meccanismi di formazione del pensiero, noto in Italia per alcuni saggi



Mossa d'apertura del bianco sulla base del lancio 6-1: blocco di una freccia fondamentale. In caso di lancio 3-1, il bianco avrebbe bloccato la propria freccia 5 muovendo un pezzo dalla 8 e uno dalla 6; allo stesso modo, con lancio 4-2 avrebbe bloccato la freccia 4; con lancio 5-3, la freccia 3; e con lancio 6-4, la freccia 2.

te incollare insieme delle fiches (però fatevi consigliare l'adesivo appropriato dal vostro ferramenta di fiducia: le colle e gli adesivi sono diventati un regno chimico pericoloso, ce ne sono certe che vanno bene per un tipo di plastica e non per un altro, son capaci di scioglierlo).

Le regole sono semplicissime; è un gioco divertente per gli adulti ma va bene per bambini sugli 8 anni; lo possono imparare anche bambini di 5 anni.

Si gioca in due. Ciascuno prende 32 pedine di un colore: se io ho 32 pedine volate dalla faccia bianca (o

mo chi nella prima aveva giocato per secondo.

Io mangio una pedina avversaria se riesco a chiuderla tra due pedine mie immediatamente contigue ad essa sulla verticale, sulla orizzontale o sulla diagonale. La chiusura sulla diagonale è quella che ogni tanto sfugge; chi al contrario gioca ricorrendo molto alla "diagonalità" può trovarsi alla fine in una situazione molto dinamica, sfrangiata e pericolosa.

Quando io mangio una pedina dell'avversario non la tolgo dalla scacchiera, bensì la rovescio, la ribalto, le faccio cambiar colore: la

A che gioco giochiamo

e anche per un piacevole e gustoso libretto: "Imparare a pensare in 15 giorni" (Feltrinelli). Per usare le sue stesse parole, de Bono ha escogitato questo gioco « perché i giochi lo divertono, ma detesta doversi concentrare su un gran numero di pezzi ». Quindi pochissimi pezzi, pochissime regole, scacchiera ridotta ai minimi termini; ma d'altro canto la richiesta di una grande capacità strategica per giocare bene. Si tratta insomma di un gioco che ha la complessità concettuale richiesta dagli scacchi o da altri consimili giochi di strategia, però non necessita dei loro apparati. Il risultato è sicuramente più che degno di attenzione.

Il gioco delle L si gioca in due. La scacchiera è, come promesso, composta di 16 (4x4) case quadrate. I pezzi, effettivamente ridotti al minimo, sono quattro: ciascun giocatore ha un proprio pezzo a forma di L che copre quattro case della scacchiera e che è distinto per colore da quello dell'avversario. Gli altri due pezzi, di colore diverso da quelli delle due L e che coprono una casa della scacchiera, hanno una funzione neutra nel senso che non appartengono ad alcuno dei due giocatori, ma possono essere da questi mossi nel modo che vedremo.

A partire dalla disposizione iniziale dei pezzi sulla scacchiera (vedi illustrazione a pagina 151), ogni giocatore muove a turno obbligatoriamente il suo pezzo (la sua L) e se lo desidera, cioè non obbligatoriamente, uno dei pezzi neutri. Per muovere il proprio pezzo, il giocatore può sollevarlo, farlo ruotare totalmente o parzialmente, e poi torna a riporlo sulla scacchiera in modo che non si sovrapponga agli altri pezzi e copra l'esatto spazio di case corrispondente alla sua forma; in altre parole, per considerare nuova la posizione del pezzo, è necessa-

rio che cambi almeno una delle case da esso coperte. Dopo aver mosso la sua L, il giocatore può, se lo desidera, muovere uno dei pezzi neutri su una qualsiasi delle case libere. Lo scopo del gioco consiste nel ridurre l'avversario in una posizione dalla quale non possa più muovere la sua L; ottenere cioè che non esistano più sulla scacchiera configurazioni libere a forma di L (ricordare: il pezzo neutro deve essere mosso sempre

lisi della posizione si scopre che di queste, 22 portano alla sconfitta, 17 sono molto deboli, 26 sono di attesa (non mutano il rapporto di forze esistente) e non ne esiste nessuna forte, cioè in grado di forzare una sequenza di mosse vincenti.

Dall'India e dall'Africa

Nei negozi di articoli per regalo, tabaccherie di lusso, balocchi e profumi, gadgets,

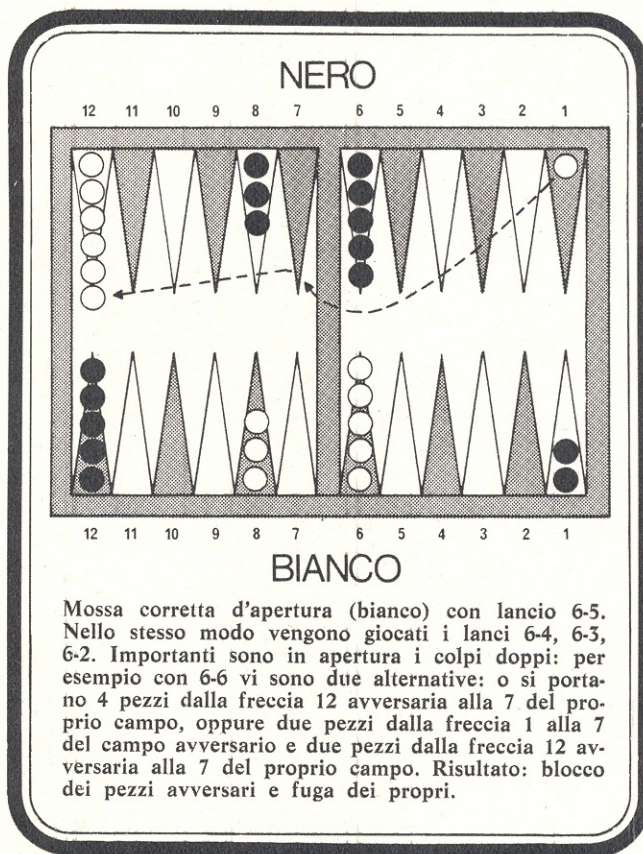
fitta viene spiegato che è il gioco nazionale dell'India e i maraggi lo giocavano all'aperto in grandi cortili appositamente lastricati: le pedine erano schiavi che camminavano o stavano fermi nelle grandi caselle di marmo come ancor oggi una volta all'anno si fa la partita degli "scacchi viventi" sulla piazza di Marostica, e la gente sta attenta soprattutto ai comportamenti scurrili dei cavalli.

A parte queste balde soddisfazioni di esotismo e di erudizione i giochi orientali possono offrire vere esperienze mentali fuor dell'ordinario. Si tratta per esempio di cambiare la nostra visione del mondo riguardo al modo di "mangiare" una pedina. Già il Reversi-Othello che spieghiamo a pag. 150 costringe il giocatore a un comportamento "diverso", ma alcuni giochi sono più "diversi" ancora.

Nel Fanòrona, che è un gioco malgascio, si mangia per via di accostamento e per via di sganciamento: io ferisco e uccido la pedina dell'avversario portando una pedina mia su un punto adiacente, oppure scostando la pedina mia che le stava vicino.

Anche il Fanòrona ha la sua storia, e tanto è piaciuta a Borges che l'ha inserita pari pari nei suoi "Racconti brevi e straordinari": « Mentre i francesi assediavano la capitale del Madagascar, nel 1893, i sacerdoti parteciparono alla difesa giocando al Fanòrona, e la regina e il popolo seguivano con maggior ansia le mosse della partita (giocata, secondo i riti, per assicurare la vittoria) che non le cruenti azioni dei soldati ».

Il Fanòrona deriva dall'Alquerque, la cui datazione è stata fissata, in base a reperti archeologici egizi, al settimo secolo avanti Cristo. Non sappiamo come giocassero all'Alquerque i faraoni; le regole dell'Alquerque più antiche sono in un testo arabo del 950 dopo Cristo. Passato in Spagna con i Mori, arrivò in America con gli Spagnoli e adesso i bianchi non lo giocano più, ma è entrato nel patrimonio culturale degli Indios.



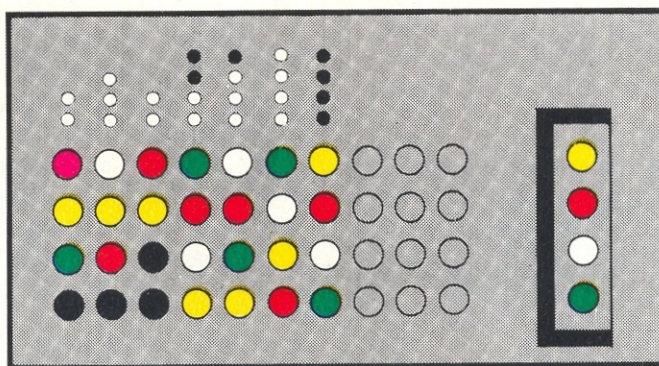
dopo aver mosso la propria L).

Nonostante la semplicità dell'apparato, il gioco delle L presenta complessità assai notevoli proprio perché la possibilità di elaborare una strategia (una sequenza di mosse connesse tra loro) si scontra con l'alto numero di mosse possibili cui vanno affiancate, nel piano strategico, le molte possibili contromosse dell'avversario. Così, per esempio, nella posizione iniziale vi sono 65 mosse possibili (ma vi sono posizioni che ammettono fino a 195 mosse possibili!); se però si compie un'ana-

souvenirs, mezzo antiquariato, importazioni dalla Cina, pesche di beneficenza missionarie e simili, si trovano ogni tanto delle scacchiere di struttura inusitata che poi finiscono la loro vita come soprammobili o come feticci, su uno scaffale svedese o su una parete di anticamera: forse qualcuno riuscirà a mettere radici. Per esempio negli Stati Uniti da vari anni è in gran voga il Pachisi che ha una scacchiera a forma di croce e che è un gioco piuttosto noioso. La prima partita di Pachisi comporta un rito inevitabile: al neo-

L'Eleusis e il Master Mind

L'Eleusis e il Master Mind sono i due giochi di induzione che troverete a pagina 161-165. In alto, la tipica sequenza di carte di un "monte" dell'Eleusis costruito sulla base della regola: « Alla carta superiore del monte deve seguire, senza distinzione di seme o colore, la carta immediatamente superiore o inferiore; vale la ciclicità: sul re si può giocare l'asso e sull'asso il re ». Nel disegno in basso è rappresentato lo schema del "tableau" del Master Mind con una sequenza di ricerca del codice segreto.



Nel suo "Attic Salt", Mortimer Collins osservava che « vi sono due categorie di uomini: quelli che sono lieti di sottomettersi alle circostanze, e questi giocano al whist; quelli, invece, che cercano di dominare le circostanze, e questi giocano agli scacchi ». C'è una differenza sostanziale tra i giochi nei quali la variabile casuale (lancio di dadi, distribuzione delle carte, ecc.) interviene a ordinare in toto o anche solo parzialmente il comportamento del giocatore, e quei giochi in cui il giocatore può controllare tutte le variabili. Questa seconda categoria di giochi (dal filetto al go, dalla dama agli scacchi) nei quali tutto

3/I giochi d'induzione

è noto ad ambedue i giocatori (forma, dimensioni e peculiarità del campo di scontro; disposizione iniziale delle forze in campo; "leggi" di movimento dei pezzi quando siano tra loro differenziati) impongono al giocatore di muoversi entro un universo retto da leggi ben precise. Insomma questi giochi sanciscono il trionfo del pensiero deduttivo sul pensiero induttivo e l'abilità di un giocatore consiste nella sua capacità di com-

binare armonicamente mosse tattiche e strategiche indebolendo o provocando debolezze nello schieramento avversario in vista dello scopo finale. Questi giochi, proprio per le condizioni in cui avvengono (vincoli obiettivi dati e definitivi), permettono la fondazione di una loro "teoria" (caso classico gli scacchi che presentano una teoria assai ricca e complessa: teoria delle aperture, teoria del mezzo partita, teoria dei finali).

Se invece supponiamo di trovarci immersi in un universo di cui non conosciamo le leggi (i romanzi di fantascienza prevedono spesso situazioni di questo tipo come per esempio lo sbarco su un pianeta in cui non valgono le leggi della chimica che valgono sulla terra), il problema di muoversi in esso, di avere un comportamento attivo al suo interno, si traduce nel problema di giungere alla conoscenza di tali leggi. E cioè, sulla base di certe osservazioni, di cominciare a formulare delle ipotesi, sperimentarle nella pratica e infine accettarle o respingerle a seconda della loro rispondenza o congruenza con gli effetti della sperimentazione

A che gioco giochiamo

stessa. E' evidente che una serie di sperimentazioni potranno "funzionare" anche se l'ipotesi non è quella corretta: il fatto è che a un certo punto o a un certo livello di riprova l'ipotesi sulla quale si fondano crollerà (il sistema tolemaico funzionava e funzionava nonostante i salti mortali e la complessificazione della teoria per poter tenere conto di tutti i fenomeni; la teoria eliocentrica spiega benissimo tutti i fenomeni e inoltre è della massima semplicità. Conseguenza immediata: in generale l'ipotesi più semplice è la migliore.

Sul pensiero induttivo e sulle sue analogie con il metodo scientifico sono basati alcuni giochi come quelli che presentiamo qui di seguito.

Eleusis

L'Eleusis è un gioco di induzione inventato alcuni anni or sono dallo scrittore americano Robert Abbott. Per giocare bisogna essere almeno in tre ed è sufficiente il classico mazzo anglo-francese da 52 carte. Il mazziere (ruolo che a turno tocca a tutti i giocatori), pur partecipando al gioco in termini di punteggio, non gioca effettivamente ossia non ha carte in mano. Il suo ruolo — che come vedremo è importantissimo — consiste nel distribuire le carte in modo che ogni giocatore ne riceva un ugual numero e che ne avanzi una, e una sola, da disporre scoperta sul banco. E' chiaro che in molti casi bisogna togliere un certo numero di carte dal mazzo prima della distribuzione: per esempio se si gioca in tre si dovrà togliere una carta; se in quattro, nessuna; se in cinque, tre; e così via. Le carte tolte dal mazzo vengono messe fuori gioco senza che nessuno le abbia viste.

Distribuite dunque le carte e intavolata la carta di inizio, il mazziere scrive su un foglio la regola del gioco: regola che gli altri giocatori non devono conoscere. La regola, o "legge" di composizione di quello "uni-

verso", definisce infatti se lo scarto di ogni giocatore è giusto o sbagliato. Infatti, per ogni giocatore lo scopo del gioco consiste nello scartare il maggior numero possibile di carte; ed è chiaro che scarterà con grande rapidità le proprie carte colui che sarà riuscito a individuare esattamente la regola del gioco.

Dopo che il mazziere ha scritto la regola ha inizio la prima fase del gioco: il giocatore alla sinistra del mazziere sceglie una delle carte che ha in mano e la depone scoperta sulla carta di inizio in modo però che am-

cosa vale evidentemente per le carte giuste che vanno a formare il monte.

Sulla base delle carte giuste del monte e traendo ulteriori, preziose informazioni dalle carte sbagliate degli altri, ogni giocatore cerca di scoprire la regola che presiede alla composizione del monte, formula su quei dati certe ipotesi che poi metterà in pratica giocando quella certa carta che gli pare debba soddisfare alla regola, oppure — come prova ex contrario — quella carta che per ipotesi dovrebbe essere sbagliata. La prima fase del gioco ha ter-

le carte sbagliate rimaste siano in numero di 12, 9, 5 e 4: il punteggio del mazziere assomma a $(12+9+5) \times 3 = 14$ punti. Il punteggio viene registrato e si passa alla seconda e ultima fase del gioco.

In questa fase si usano le carte sbagliate rimaste: esse vengono giocate come nella prima fase con la sola differenza che rimangono sempre scoperte in tavola; inoltre, se lo desidera, il giocatore può alterare l'ordine delle proprie carte. La seconda fase del gioco termina quando un giocatore ha scartato tutte le proprie

Un altro monte dell'Eleusis



Un altro "monte" dell'Eleusis. La sequenza qui sopra è generata dalla regola: « Se la carta superiore del monte è rossa, giocare una carta pari; se invece la carta superiore del monte è nera, giocare una carta dispari ».

bedue risultino chiaramente visibili. Se la carta giocata soddisfa alla regola segreta, il mazziere dirà "giusta"; se invece non soddisfa alla regola, il mazziere dirà "sbagliata" e allora il giocatore riprende la carta e la depone, sempre scoperta e ben visibile agli altri giocatori, dinnanzi a sé. Dopo ogni intervento del mazziere, il turno di gioco passa al giocatore di sinistra: ossia ogni giocatore gioca una carta a turno per ogni giro; le carte sbagliate devono rimanere davanti a ogni giocatore in modo che siano ben visibili a tutti; la stessa

mine quando tutti i giocatori hanno esaurito le carte che hanno in mano: tutti saranno rimasti con carte sbagliate di fronte a sé, ma tra i giocatori, uno — chiamiamolo A — avrà un numero di carte minore di quello degli altri. Si calcola allora il punteggio del mazziere moltiplicando il numero di carte sbagliate di A per il numero dei giocatori (mazziere escluso) meno uno e sottraendo il prodotto dal totale delle carte sbagliate degli altri giocatori. Così, per esempio, supponiamo che, oltre al mazziere, vi siano quattro giocatori e che

carte, oppure quando il mazziere si rende conto che nessuna delle carte ancora in gioco soddisfa alla regola, cioè non può più essere scartata. Naturalmente, in questa seconda fase, le carte "sbagliate" vengono rimesse tra le carte scoperte da giocare. Conclusa questa fase, si apre il foglio e si legge la regola stabilita inizialmente dal mazziere; poi, in modo simile a quanto fatto per il mazziere, si calcolano i punteggi dei giocatori. Ciascuno di essi moltiplica il numero di carte sbagliate rimastegli per il numero degli altri giocatori

A che gioco giochiamo

(cioè sempre escludendo il mazziere e se stesso) e sottrae il prodotto dalla somma delle carte rimaste agli altri giocatori. Se si ottiene un numero negativo, il punteggio è zero. Al giocatore che ha scartato tutte le sue carte, tocca un premio di 6 punti oltre il punteggio calcolato come sopra; se tutti i giocatori sono rimasti con carte in mano, i 6 punti toccano a chi ne ha il numero minore; in caso di parità tra due o più giocatori, il premio viene diviso tra essi. Come esempio di calcolo, supponiamo di avere i soliti quattro giocatori più il mazziere e che il numero finale delle carte rimaste sia 0, 2, 4, 11: i punteggi saranno rispettivamente di 23 - 9 - 1 - 0 che insieme al punteggio del mazziere (14) calcolato alla fine della prima fase, costituiranno il punteggio finale della mano.

Terminata così la mano, il mazzo passa a sinistra e il gioco continua fino a che ogni giocatore non abbia distribuito le carte (sia stato mazziere) due volte; a questo punto, il giocatore con il punteggio più alto ha vinto la partita.

La regola costituisce il punto focale del gioco ed è quindi sottoposta ad una limitazione fondamentale: essa non è accettabile se, nella maggior parte dei turni, limita la possibilità di giocare a meno di un quinto delle carte del mazzo. Così per esempio la regola «giocare una carta il cui valore sia di una unità superiore al valore della carta alla sommità del monte», non può essere proposta perché le possibilità di ogni giocatore si ridurrebbero a solo quattro carte sulle 52 del mazzo. Compito del mazziere è dunque formulare una «buona» regola; anzi, proprio in base al metodo con cui si calcolano i suoi punti, interesse del mazziere è formulare una regola in modo che un giocatore la scopra molto prima degli altri giocatori. Il mazziere deve quindi saper valutare con abilità le capacità dei gioca-

Loro giocano così

Chi è che decreta il successo di un gioco di società? I politici per cominciare, anche se non si distinguono in quanto a novità. Berlinguer è ancora fermo allo scopone che gioca in compagnia quasi fissa di Franco Rodano, Gianni Rodari e Antonio Tatò; patiti dello scopone sono anche Giorgio La Malfa e Ciriaco De Mita, mentre Andreotti preferisce il tressette. Un po' meno tradizionali sono invece le inclinazioni di Giancarlo Pajetta, che non rifiuta di sedersi di fronte alla scacchiera dello Scarabeo o del Tric-trac, qualche volta in compagnia di Pietro Ingrao. Anche il Monopoli è ancora in auge: lo gioca Susanna Agnelli, giustificata da sue reminiscenze di serate familiari in kilt e calzettoni. Suo fratello, invece, preferisce il Backgammon. I politologi, quanto a passatempi, sono all'avanguardia. Stefano Silvestri, per esempio, autorevole esperto di problemi internazionali, predilige il Pentagon game. Non a caso suoi compagni sono stati spesso, al circolo del ministero degli Esteri, l'ambasciatore italiano a Parigi Francesco Malfatti e Roberto Gaja, ora ambasciatore a Washington. Si divertono a riprodurre, su una scacchiera che raffigura la carta dell'Indocina, le battaglie fra americani e vietcong. «Vincono sempre i vietcong», avverte Silvestri, che è progressista.

Anche i giornalisti hanno un loro gioco: si chiama Reporter e mima, con tanto di menabò, la creazione di un giornale. Patiti di Reporter, i giovani redattori del «Corriere» romano: lo hanno imparato da Bernardo Valli che ha portato il gioco da Parigi.

L'ambiente del cinema non predilige molto i giochi a codice, di scacchiera o di carte. Ci sono però le eccezioni: Paolo Valmarana, critico cinematografico del «Popolo», che costringe i suoi ospiti ad interminabili partite di Master Mind, e Giancarlo Rosi, che organizza serate di Gin-rummy in compagnia di Luciana Castellina, Rossana Rossanda, Alberto Ronchey e Antonello Trombadori. I registi e gli sceneggiatori e attori della commedia all'italiana, da Scola a Monicelli, da Age a Mariangela Melato giocano inventando giochi di società: l'ultimo è il Mixage quiz: si mischiano le voci di Zaccagnini e Wanda Osiris, la sigla di radio Londra e un pezzo di Cocciant e poi bisogna indovinare. Ultima novità, fra le signore alla moda, il gioco da borsetta: si tratta di un mini-puzzle che rappresenta, diviso in 50 pezzi, Ramsete II, il faraone del Louvre.

LUCILLA CASUCCI

tori. Altri elementi di vincolo riguardano le carte: se nella regola si fanno intervenire i valori numerici, ogni carta mantiene il proprio valore (l'asso vale sempre 1) mentre le figure assumono i valori successivi: il jack 11, la donna 12, il re 13. Se è permesso lo sviluppo ciclico (ripartire con l'asso dopo il re), il mazziere lo deve specificare nella regola. Se la regola ha un carattere compositivo, cioè se per essere applicata si deve basare su due carte successive, allora è evidente che la prima carta giocata è valida qualunque essa sia. Tenuto conto di queste limitazioni, la regola può essere qualsiasi: basarsi sui colori, sui semi o sui numeri (valori) e se i giocatori hanno cono-

scenze matematiche abbastanza avanzate, può essere più complessa. Ecco alcuni esempi di regole in ordine di complessità:

1. Se la carta superiore del monte è pari, giocare una dispari, e viceversa.

2. Giocare una carta che abbia o lo stesso colore o lo stesso valore della carta superiore del monte.

3. Se le due carte superiori del monte sono dello stesso colore, giocare una carta tra asso e sette; se sono di colore differente, una carta tra sette e re.

4. Dividere il valore della carta superiore del monte per 4. Se il resto è uno, giocare picche; se è due, giocare cuori; se è tre, giocare quadri; se è zero, giocare fiori.

Si possono usare anche regole dipendenti dai giocatori stessi, come per esempio «i giocatori con occhi azzurri devono giocare un colore diverso da quello della carta superiore del monte; mentre gli altri devono giocare lo stesso colore». E' chiaro che in questi casi il mazziere deve avvertire i giocatori del carattere della regola.

Master Mind

Il Master Mind, ora reperibile anche in Italia con il nome «Codice segreto» (Editrice Giochi), è basato sui principi generali informatori dell'Eleusis, con la differenza che si gioca in due utilizzando un tableau e una serie di chiodi variamente colorati. La tavola di gioco presenta infatti dieci file ordinate di quattro fori grandi per i chiodi; a ciascuna fila sono contigui altri quattro fori piccoli per altri chiodini portatori di informazioni. Lo scopo del gioco consiste nel ricostruire esattamente, per posizione e colore, la sequenza di chiodi che costituisce il codice segreto. Il giocatore che per primo compone il codice segreto, sceglie la combinazione di quattro chiodi di diverso colore (ma anche dello stesso colore!) e la compone nell'apposito spazio che uno scudo tiene celato alla vista dell'avversario. Questi avrà dieci possibilità (corrispondenti alle file di fori grandi che sono appunto numerate da 1 a 10) per cercare di ricomporre esattamente la sequenza nascosta. Chi compone il codice si terrà da parte qualche chiodo (non più di due per colore) onde evitare che l'avversario conti i chiodi rimasti (dodici per ogni colore) ottenendo così un'informazione ulteriore. Il giocatore che deve ricostruire il codice comincia il gioco operando il primo tentativo di ricostruzione: questa prima mossa ha dunque un carattere casuale. Tuttavia, composta questa prima sequenza sulla fila numero 10, egli riceverà in risposta delle informazioni dall'avversario che utilizzan-

A che gioco giochiamo

do i chiodini d'avviso bianchi e neri, procederà in questo modo: a) infilerà nei fori piccoli contigui alla fila numero 10 un chiodino nero per ogni chiodo che è dello stesso colore e collocato nella stessa posizione di quello del codice nascosto; b) infilerà invece un chiodino bianco per ogni chiodo che è dello stesso colore ma non collocato nell'esatta posizione di quello del codice segreto; c) lascia vuoti uno o più fori piccoli se uno o più chiodi risultano di colore diverso da quelli del codice segreto. E così via fino a riprodurre esattamente la sequenza nascosta. In questo caso l'avversario inserisce quattro chiodini neri nei quattro fori laterali e scopre lo scudo: il numero della fila definisce il punteggio del giocatore che ha scoperto il codice. Si tolgono i chiodi e si riprende il gioco invertendo le parti dei giocatori. La partita termina quando uno dei giocatori consegue, sommando i punti ottenuto in ogni mano, il punteggio stabilito inizialmente. Poiché i fori sono quattro e i colori in gioco sono sei, le combinazioni da esplorare per ricostruire esattamente il codice sono alquanto elevate. Tuttavia, la manipolazione intelligente delle informazioni permette di operare, man mano che si procede nel gioco, la eliminazione di molte configurazioni che solo uno o due "passi" prima erano del tutto plausibili. Poiché sia i chiodi colorati usati per ogni tentativo, sia i chiodini d'avviso devono rimanere nel foro in cui vennero introdotti, colui che deve scoprire il codice ha la possibilità (fondamentale nel gioco) di compiere analisi a ritroso per rendere più plausibile l'ipotesi finale; il gioco richiede insomma un intreccio assai interessante di pensiero induttivo e di pensiero deduttivo. Chi trovasse poi troppo "elementare" l'uso di soli sei colori, potrebbe stabilire di usare un settimo colore corrispondente all'assenza di chiodo nel foro o nei fori che compongono il codice segreto. In tal caso, ovviamente, le combinazioni possibili aumenterebbero vertiginosamente.

GIAMPAOLO DOSSENA
e RAFFAELE RINALDI

Direttore dei servizi editoriali:
GIANNI CORBI

Direttore responsabile:
LIVIO ZANETTI

Condirettore: NELLO AJELLO

Stampatore: ROTOCOLOR
Via Tiburtina 1094 - Roma