ELETTRONICA

Caccia al ladro col calcolatore

● **Al Salone internazionale** del giocattolo di Milano e alla Spielwarenmesse di Norimberga, uno dei massimi poli di attrazione è stato un gioco della Parker, titolo Stop Thief, alt al ladro. Fra poche settimane sarà disponibile in Italia, distribuito dall'Editrice Giochi. Il titolo resta in inglese. Prezzo raccomandato al pubblico L. 56.000.

Gioco di base. E' un gioco elettronico. Il cervello del piccolo calcolatore guida le mosse di un ladro invisibile, che si sposta in un quartiere alto, e commette furti in banca, dal gioielliere, dall'antiquario, in pellicceria. Il calcolatore, a domanda, dice l'isolato o la strada in cui il ladro si trova. Per localizzarlo si devono accumulare e analizzare indizi sonori: il ladro cammina su un parquet scricchiolante, apre una porta cigolante, manda in frantumi i vetri di una finestra, corre su un selciato sonoro, prende la metropolitana. Al momento dell'arresto, arrivano a sirene spiegate le forze dell'ordine, e i casi sono due. O il ladro era stato appropriatamente localizzato, e allora si sente una sventagliata di mitra, dopodiché arriva con altre sirene un'autoambulanza; oppure il ladro non era lì: e allora si sente un suono derisorio.

Altre componenti del gioco. Sulla base elettronica del gioco di riflessione, induttivo-deduttivo, si sovrappone una struttura di gioco a percorso, che introduce un elemento di fortuna: ciascun giocatore-detective deve inseguire il ladro, e raggiungerlo, muovendosi secondo il tiro dei dadi. Al gioco di percorso si sovrappone inoltre un gioco di carte che avvantaggiano o ostacolano l'inseguimento. C'è anche una carta « carogna » che il detective può usare contro un collega. Infine, con la cattura successiva di più ladri, si accumulano le taglie che pendono sul loro capo: e vince il detective che per primo si trova in tasca 2.500 dollari.

Originalità. Lo schema di caccia elettronica è simile a quello di Sector. Ma mentre Sector è più astratto e intellettuale (ci si muove a caccia di un sottomarino invisibile sulla base di coordinate geografiche), Stop Thief è più concreto e pittoresco. Nel percorso del ladro e dei detective, la presenza della metropolitana ricorda i passaggi segreti di Cluedo e di Spy Ring; o, se si vuole, la metropolitana di Corteo. Le carte assomigliano un po' alle « probabilità » e agli « imprevisti » del Monopoli e alle carte del Probe.

Confezione. Robusta e gradevole.

Istruzioni. Chiare, efficaci. Ai principianti però suggerisco di non seguire subito le istruzioni ma di familiarizzarsi col calcolatore giocandoci alla cieca, pasticciando col calcolatore come giocattolo di primo grado. Schiacciate ininterrottamente, dopo il tasto C, che vi dà gli indizi, il tasto T, che vi rivela l'esatta posizione del ladro. Durante la partita non potrete schiacciare il tasto T se non in casi eccezionali, ma mentre state imparando non abbiate falsi pudori. Non esitate a prendere appunti. Per tonti e antielettronici che siate, in meno di un'ora lo schema di base lo imparate alla perfezione.

Fasce d'età. Aldisotto dei 10 anni è un gioco un po' difficile (più difficile di Spy Ring ma meno difficile di Cluedo). Aldisopra dei 10 anni va benissimo per chiunque abbia il gusto a questo modo di passare le serate, e non se ne vergogni. Adesso è uscito in Francia un altro libro che tende a farci vergognare, titolo « La société ludique - La vie envahie par le jeu », autore Alain Cotta, editore Grasset. Non leggetelo, se non siete masochisti.

In quanti si gioca. In 4, o in 3, o in 2, stando alle istruzioni. Ancora una volta, anche Stop Thief, come quasi tutti i giochi elettronici, si presta benissimo a un uso solitario. Provate a farlo, non vergognatevi. Non è grave.

Giampaolo Dossena

Scacchi

● Concludiamo la descrizione degli scacchi cinesi. Ci restano da esaminare i Pedoni. Nel proprio campo muovono e catturano avanzando esclusivamente in verticale di un passo; una volta passato il fiume possono anche spostarsi orizzontalmente, sempre di un passo; non possono mai retrocedere e poiché non esiste la promozione, giunti all'ultima riga possono solo muovere orizzontalmente. Dalle regole esposte si ricava che il pezzo più importante è la Torre; poi il Cannone, il Cavallo, il Pedone e l'Alfiere.

E' vietato ripetere una posizione: chi è obbligato alla ripetizione perde. Si perde anche per scacco matto, che si ha quando il Re non può sfuggire allo scacco o quando, dovendo il Re muovere, si pone sotto scacco. Ultima regola: i due Re non possono trovarsi sulla stessa riga verticale quando questa risulta sgombrata di pezzi; il giocatore che scopre il proprio Re o lo mette sulla stessa linea ove già c'è quello avversario (senza pezzi intermedi) perde.

In cinese gli scacchi (questi scacchi che abbiamo descritto) si chiamano Siang K'i, e sembra siano arrivati in Cina dall'India verso la metà dell'VIII secolo d.C. E' probabile che all'inizio i cinesi giocassero con le regole e coi pezzi indiani (cioè in un modo più simile a quello che seguiamo ancor oggi noi stessi), ma ben presto il gioco subì la trasformazione che abbiamo descritto. Come vedrete se riuscite a trovare una confezione «made in China», i pezzi si trasformano in pedine rotonde recanti incisi caratteri cinesi su una delle due facce (sull'altra faccia, generalmente, a beneficio del mercato occidentale, sono disegnati i nostri simboli tradizionali). La ragione del cambiamento è raccontata in una storia scritta nell'anno 1088. L'imperatore Wen-Ti stava viaggiando attraverso le sue terre sterminate quando vide alcuni viaggiatori intenti a un gioco misterioso, con pezzi d'avorio scolpito. Mandò un cortigiano ad informarsi, e apprese con orrore che il pezzo più importante rappresentava il sovrano, cioè lui stesso. L'idea di essere spostato qua e là (e sia pur solo in effigie) dal volere e dalla mano di un comune mortale era intollerabile. Wen-Ti pertanto ordinò l'immediata decapitazione dei viaggiatori, e provvide ad elaborare le regole nuove: la prima e fondamentale, ovviamente, fu quella per cui la figura del sovrano veniva sostituita da quella di un Generale. Tra i pezzi che mantennero nome immutato, gli elefanti: e saprete come il taglietto nella «testa» dei nostri alfieri (che li fa sembrar mitre, onde la reintegrazione in «Vescovi» secondo la tradizione anglosassone) sia un antico ricordo della separazione delle due grandi orecchie sulla testa dell'originario Elefante indiano.

Adolivio Capece

Bridge

● Premesso che per battere il contratto i difensori devono raggiungere talvolta una vera e propria « corrispondenza di amorosi sensi », la necessità che essi dispongano di ben concordati segnali non può essere certo discussa. Quanto all'efficienza dei vari metodi all'uopo escogitati non vale la pena di analizzarla. Tutti sono infatti convinti di essere nel giusto e ben poco disposti a modificare abitudini vecchie di anni e ampiamente collaudate. Naturalmente ho anch'io le mie idee, che applico giocando con i miei compagni abituali, ma tengo a dire che quando mi capita di rinunziarvi non ne faccio un dramma e che in definitiva la mia capacità di giudizio resta pressappoco allo stesso livello.

Tuttavia dovrebbe essere chiaro che qualsiasi segnale ha una forte probabilità di rivelarsi controproducente se comporta il sacrificio di una carta destinata a giocare un ruolo più importante. E' il caso della smazzata riprodotta nel diagramma, distribuita in occasione del torneo a squadre de « Il Ciocco ».

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

Giocavo 3 quadri, e Sud, dopo aver attaccato col re di fiori per l'asso del morto, rispose col dieci di cuori quando proseguii col tre e superai con l'asso la dama di Nord. Egli si riprometteva di mostrare così il suo doubleton, ma il prezzo di questo segnale non fu certo proporzionato alla sua utilità. Proseguii infatti col cinque per il nove e il re e così affrancai senz'altro il colore. E' vero che un taglio dal morto mi avrebbe consentito comunque di farlo ma sta di fatto che l'errore di Sud mi fu di grande aiuto. Tagliai col sei di quadri il ritorno a fiori, giocai la dama di quadri per l'asso e tagliai di sette il terzo giro di fiori.

Ora potevo fare dieci prese confidando nella ripartizione 3-2 dei resti del colore di atout, ma misi in atto un'elementare manovra di sicurezza proseguendo con una cuori franca (Sud scartò picche, il morto fiori) e con un'altra cuori per il taglio di Nord. Vinsi con l'asso di ritorno a picche, incassai il re di quadri e giocai cuori fino a quando Nord non decise di tagliare.

Camillo Pabis Ticci