

GIOCHI

Qui le cose si complicano

■ Certi giochi nascono dal gusto di complicarsi la vita: dicevamo, camminare sui trampoli, disegnare con lo Skedoodle. Certi giochi nascono dal gusto di complicare altri giochi preesistenti. Ma qui le complicazioni sembra possano essere di due tipi. Ci sono le grandi complicazioni che si direbbe consistano in una moltiplicazione, l'operazione del «per». E' il caso, piuttosto raro, dei giochi in cui si salta da un modulo bidimensionale a tutt'un altro mondo: s'è visto il passaggio vertiginoso dal quadrato del quindici al cubo magico di Rubik. Analogo è il passaggio dal tic-tac-toe (famiglia del punto-e-croce, smerelli, filetto, tria, tavola-mulino) allo Space Line dell'Invicta (L. 10.000), che si gioca su quattro tavolieri sovrapposti. Altre complicazioni sono attuate con minor sforzo di fantasia, si direbbe per via di pura addizione, l'operazione del «più». Così Stop Thief aggiunge condimenti piccanti alla ricetta asciuttissima di Sector.

Altri esempi? Si passa dalla canasta al canastone aggiungendo un terzo mazzo di carte, si passava dai tarocchi alle minchiate fiorentine aggiungendo 19 trionfi ai 22 consueti. E Yalta, e Trimino, e Biantagram... Per battere sempre sullo stesso tasto, si passa dal quadrato del quindici al rettangolo del trentuno aggiungendo meccanicamente 16 tasselli. Attenzione: tutte queste modificazioni si attuano elaborando, sfaccettando, aumentando, in-



grossando gli strumenti di gioco e nella maggior parte dei casi se ne ha inquinamento più che arricchimento. Ben altre complicazioni si attuano modificando non gli strumenti di gioco bensì le regole. Pensate alla briscola in cinque o a quell'altra variante della briscola che si chiama marianna; pensate all'infinita possibilità di figure supplementari del mah-jongg. In questa buona famiglia di complicazione delle regole si colloca il passaggio da Jahtzee a Triplo Jahtzee. Sono giochi di dadi recentemente commercializzati in scatola dalla Milton Bradley (rispettivamente 8.000 e 10.000 lire). Sapete che un colpo di dadi ha a che fare con l'azzardo, ma nei giochi di dadi come questi più colpi si succedono e vanno guidati al fine di ottenere diverse combinazioni. Qui l'azzardo c'entra meno, il calcolo e l'accortezza hanno un gran peso.

Giampaolo Dossena

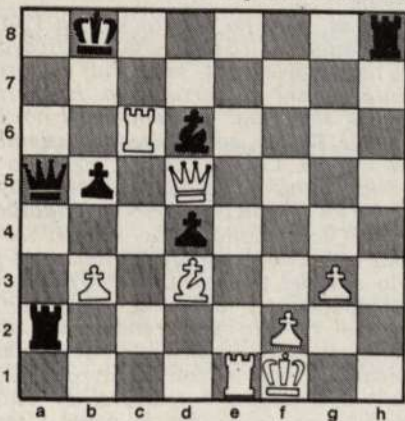
SCACCHI

Uno dei due gioca come un papa

■ Il 10 e 11 maggio prossimi si svolge a Chiavari un grosso torneo «semilampo» — 15 minuti per giocatore — libero a tutti e ricco di un montepremi che supera i due milioni e mezzo (il primo premio assoluto è di 500 mila lire). Le iscrizioni vanno fatte alla locale Azienda di soggiorno, tel. 0185-310241, entro sabato 10; si comincia a giocare nella stessa serata di sabato, alle ore 20, in piazza Matteotti, nella chiesa sconsacrata di San Francesco. L'inconsueta sede non può non ricordare la condanna di san Pier Damiani in una lettera a papa Alessandro II. Si era nel 1062. Tale lettera di dura condanna fu origine di una secolare diffidenza della Chiesa verso gli scacchi. Bisognerà attendere proprio un san Francesco (quello di Sales, 1560-1620) perché il gioco degli scacchi venga dichiarato lecito. Oggi si assiste ad una piena rivalutazione degli scacchi da parte della Chiesa, grazie agli ultimi due pontefici. L'attuale papa Wojtyla fu in gioventù un valente giocatore e, come è noto, compose anche dei problemi. Pure giocatore fu il suo predecessore, Albino Luciani, del quale oggi presentiamo una partita inedita per l'Italia, giocata contro il suo medico a Vittorio Veneto nel 1961.

Albino Luciani - E. Cazzone (Gambetto di Donna) 1. d4,d5; 2. c4,e6; 3. Cf3,Cf6; 4. Cc3,c6; 5. e3,Cbd7; 6. Ad3,d:c4; 7. A:c4,b5;

8. Ad3,a6; 9. e4,c5; 10. e5,c:d4; 11. C:b5,a:b5; 12. e:f6,Db6; 13. f:g7,A:g7; 14. 0-0,Ab7; 15. Af4,0-0; 16. Te1,Ad5; 17. b3,Tfe8; 18. Cg5,h6; 19. C:f7 (sacrificio coraggioso ma a doppio taglio), R:f7; 20. Dh5+,Re7; (sbagliata: bisognava portare il Re in g8); 21. A:h6 (era meglio riprendere subito il pezzo), Th8; 22. Ag5+,Rd6; 23. Df7,Af8; 24. Af4+,e5; 25. A:e5,C:e5; 26. Df6+,Rc7; 27. D:e5+,Ad6; 28. D:d5,A:h2+; 29. Rf1,Ad6; 30. Tac1+,Rb8; 31. g3,T:a2; 32. Tc6,Da5; raggiungendo la posizione del diagramma. Ora il Bianco vince rapidamente. Come?



Soluzione: la partita è continuata con 33. T:d6,Dd2; 34. D:b5+,Rc8; 35. Af5+,Rc7; 36. Db6 matto. Si vince anche forzatamente con 33. D:d6+,Ra8; 34. Ta6+,D:a6; 35. Ae4+,Ra7; 36. Dc7+, ecc. **Adolivo Capece**

BRIDGE

A Viareggio ho vinto così

■ Dopo il penultimo turno del torneo di Viareggio la mia squadra occupava il posto d'onore, staccata però dalla prima di ben cinque punti di vittoria. E' vero che a termini di regolamento dovevamo giocare l'ultimo incontro proprio contro la squadra che ci precedeva. Però, con dieci punti in palio, anche una vittoria per 7-3 non sarebbe bastata per scavalcarla, né ci avrebbe messo al riparo dal rischio di vederla sorpassare da una delle due squadre che ci tallonavano. In definitiva quindi l'obiettivo di conservare la posizione acquisita mi sembrava già abbastanza ambizioso e la speranza di vincere il torneo decisamente remota.

Quando però riuscii a segnare 570 punti nella smazzata riprodotta nel diagramma ebbi la netta sensazione che ce l'avremmo fatta.

♠ K 10		
♥ QJ 85		
♦ 2		
♣ KJ 10874		
♠ J53	N	♠ AQ84
♥ A1074		♥ 632
♦ A9643	O + E	♦ QJ5
♣ 3	S	♣ A65
		Pabis Ticci
♠ 9762		
♥ K9		
♦ K1087		
♣ Q92		

Aprii di 1 quadri (in prima contro avversari in seconda), Sud passò, il mio compagno disse 1 cuori e Nord intervenne con 2 fiori. Dopo due «passo» il mio compagno dichiarò 2 quadri, Nord passò e io dissi 2 cuori, in vista della possibilità che il compagno ne avesse cinque. Sud dichiarò 3 fiori e Ovest 3 quadri — sufficienti per Nord e per me — contrate perentoriamente da Sud.

Vinsi con l'asso l'attacco a fiori e proseguì col fante di quadri per il re e l'asso. Giocai il tre di picche, feci la presa con la dama sul dieci di Nord, tagliai una fiori dal morto e tornai in mano giocando il cinque di picche per l'asso; la cattura del re mi confermò che le mie quattro perdenti nei semi rossi stavano per ridursi a tre. Proseguì infatti col taglio della terza fiori, incassai il fante di picche e l'asso di cuori, tornai in mano con la dama di quadri e misi in tavola l'otto di picche. Sud lo coprì col nove, ma non poté impedirmi di fare anche questa presa — la decima — tagliando col nove del morto.

A parte i match-point che ci consentì di guadagnare, questa smazzata ebbe sugli avversari un effetto traumatizzante. Successivamente essi commisero un altro paio di errori, consentendoci così di aggiudicarci l'incontro per 9-1 e di vincere il torneo.

Camillo Pabis Ticci