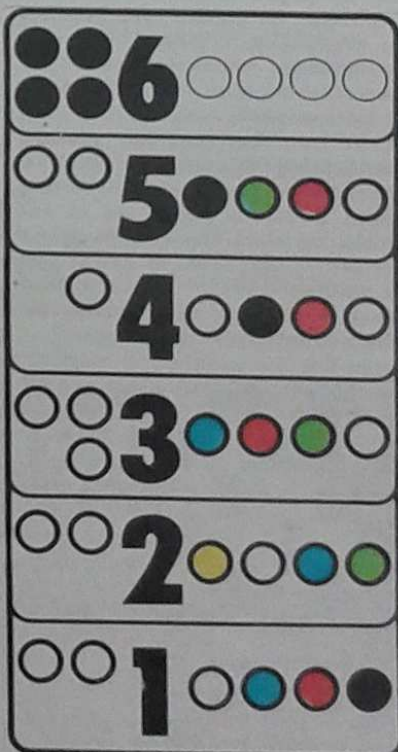




1/MASTER MIND

La diffusione del Master Mind in questi anni è paragonabile solo a quel ciclone che fu il Monopoli negli anni '30. Differenza essenziale: il Monopoli ha un contenuto ideologico per cui è proibito nei paesi dell'Est, mentre il Master Mind contenuti non ne ha; e per ora è proibito in Ungheria ma non per esempio in Polonia. Il campione nazionale polacco intervenne al campionato del mondo, tenuto in Inghilterra l'anno scorso. Papa aiutando era stato previsto che il campionato del '79 si tenesse in Polonia; poi s'è visto che ci sarebbero stati troppi problemi. Seguendo la traccia del Papa, il progetto è ripiegato al di qua delle Alpi: si sta preparando il campionato mondiale per l'autunno a Roma. Di qui all'autunno le TV private selezionano i « campioni d'antenna »; e qua e là si fanno un po' a tentoni altri campionati: a Milano al Centro scacchisti, a Venezia su una motobarca per ragazzi delle medie, presso Lucca nelle pause di un torneo di tennis riservato a giornalisti sportivi. I concorrenti si sfidano a coppie, con eliminatorie di vario tipo; e, singolarmente, risolvono problemi come quello qui sotto. Con i problemi vince chi li risolve (giusti) per primo.



PROBLEMA DI MASTER MIND.
I colori sono 6: rosso, verde, blu, nero, bianco, giallo. A ogni tentativo di soluzione, da 1 a 5, è data

12

6

79

STANZA DEI GIOCHI

a cura di Giampaolo Dossena



una risposta con due soli colori, bianco e nero, a sinistra del numero. Ogni nero indica un colore giusto al posto giusto. Ogni bianco indica un colore giusto al posto sbagliato. Esaminate le risposte che sono state date ai primi cinque tentativi; avete elementi sufficienti per dare la risposta esatta al sesto tentativo.

2/SCACCHI

di Adolivio Capece

L'importanza dello sviluppo in apertura. Uno dei principi basilari della teoria del gioco degli scacchi è quello di sviluppare rapidamente i pezzi in apertura, cioè nella fase iniziale del gioco, evitando di muovere due volte senza motivo lo stesso pezzo.

Capita a volte che anche a livello internazionale questa regola sia disattesa, ma le conseguenze non tardano, come dimostra questa partita giocata nel mese di maggio 1979 in un torneo jugoslavo.

Gliksman-Popovic (Pirc) 1.e4,g6; 2.d4,Ag7; 3.Cc3,d6; 4.g3,Cc6; 5.d5, Cd4; 6.Ae2 (continuazione non coerente con la mossa precedente), c5; 7.Cb1,Db6; 8.Af1,Ah6; 9.c3 (ora appaiono chiare le due ultime mosse del Bianco: il Cavallo sembra intrappolato), Ag4; 10.Da4+,Rf8; 11.Cd2 (sarebbe sbagliato giocare 11.A:h6,C:h6; 12.c:d4, per D:b2 e il Nero ottiene un vantaggio di materiale; il Bianco pensa ora di cavarsela, convinto che il Nero debba ricorrere a una serie di cambi per non perdere il pezzo. Invece il Nero muove e con una sola mossa costringe l'avversario alla resa).

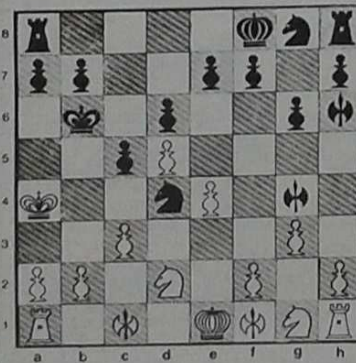


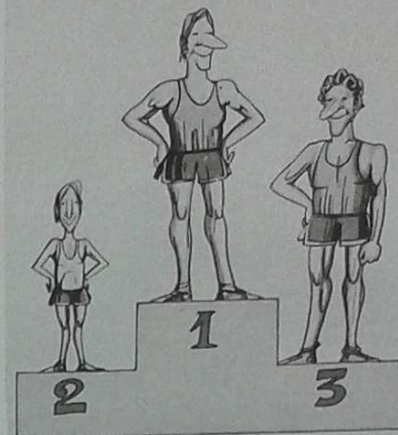
Diagramma. Il Nero vince giocando 11...Da5; mossa che gli permette di catturare la Donna avversaria, poiché se 12.D:a5,Cc2 matt!



L'elettromago Merlino

Troppa grazia, Sant'Antonio. C'è ancora in giro un mare di gente che non sa cosa sia un gioco elettronico, ed è già in arrivo la seconda generazione, quella che in un oggetto solo incorpora più giochi. Per esempio è arrivato Merlin, The Electronic Wizard, cioè il Mago Merlino elettronico. Prodotto dalla Parker, distribuito dalla Editrice Giochi, L. 49 mila. Il primo gioco di Merlin è quello tipico di Simon: un «son et lumière» che mette in gioco la memoria. Il secondo è quello del Master Mind, che mette in gioco meccanismi deduttivi: ma qui si può sfidare il calcolatore su un codice segreto di 9 cifre. Cose da capogiro. Terzo gioco: macchinetta per suonare. Tu premi i tasti fino a un totale di 48 note.

Poi, quando vuoi, passi la mano al calcolatore, e lui ti risuona la tua musicina. Di «music machines» elettroniche cominciano a essercene in giro anche altre; guardate bene prezzi e prestazioni prima di fare un investimento. Infine Merlin offre un gioco basato sul Quadrato Magico, un Tic-tac-toe (famiglia degli smerelli) e un Ventuno. Anche per chi ha pratica di questi giochi, e ha pratica supplementare di giocattoli elettronici, c'è già da passare un bel po' di ore solo per impadronirsi dei meccanismi fondamentali. Quanto al Quadrato Magico, attenzione: può appassionare anche quei bambini che i genitori e gli insegnanti ritengono (come s'usa in Italia) «negati per la matematica».



Problema: Qual è stato il distacco, all'arrivo, tra il primo corridore e il terzo?

3/SUPERQUIZ

«L'altra domenica» è finita, ma il suo Superquiz continua (ricordate gli «uvi» di Andy Luotto? E il «piedone» disegnato da Francesco Ramacci?). E così il gioco inventato da Cassio Morosetti (un big dell'enigmistica italiana) per la fortunata trasmissione di Renzo Arbore andrà avanti per tutta l'estate su questa pagina dell'«Europeo». La settimana dopo i lettori troveranno la soluzione in fondo alla pagina di destra. Che gioco è questo «Superquiz»? La sua formula risulta per un 50 per cento da una degradazione

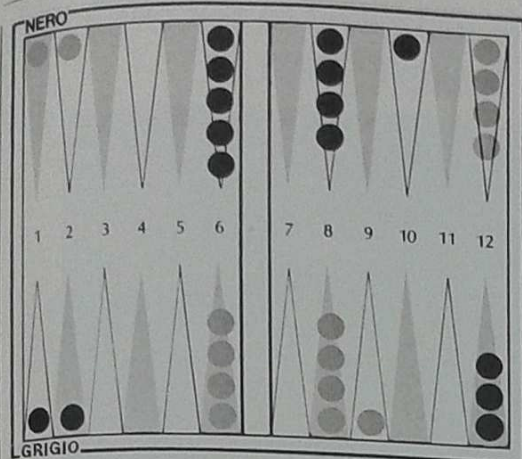
dell'enigmistica all'italiana, e per l'altro 50 dalla degradazione dell'enigmistica classica. La degradazione è attuata portando a un livello tutto minimo e parlato i meccanismi del rebus, della crittografia mnemonica, dello scarto iniziale e del falso accrescitivo, ecc., che per tradizione sono invece puramente grafici, come dire, un recupero dell'azione (corpo) e della voce (oralità). Col risultato di piacere sia a chi pratica l'enigmistica (magari di nascosto) sia a chi non tollera neppure di sentirne parlare.

4/SOFT BAROCCO

ORIZZONTALI - 1. Sharif. 5. Rossellini. 1946. 9. Moltiplicato. 12. Ci parlano una lingua che si parla anche ad Alghero. 14. Danneeggiato. 15. Nixon. 16. Panchiotti. 17. Sconfitto a Marengo. 19. Segue Rai. 20. Per far bocchini e pettini. 22. Farnacchi era il x di Cremona. 24. Fuor dal gregge. 26. Taranto. 27. Gianfrancesco Maia Materdona chiama la zanzara - animato x, tromba vagante. 29. Discorso importante. 31. Undicesimo mese del calendario giudaico. 32. L'infelice cultor, fatto x. dice Ciro di Pers intendendo l'infelice contadino, diventato terra coltivata. 35. Occhio in triangolo. 36. Cowboys maremmani. 38. Lizzani. 39. Celentano. 40. Autori di estorsioni. 42. Finestrone rotondo. 44. Una metà di otto. 45. Sorrenti. 46. Nel Desiderio di luna Tommaso Stigliani dice: «Matarazzi del cielo, oscure x, / ch'or tenete celata / la celeste frittata». 47. Era un vino del Lazio. 49. Gli uomini che se la fanno con le oche si vergognano, le donne che se la fanno coi cigni hanno un blasono. 50. Segnali in acqua. 51. Bravo, buono, un po' fesso.

VERTICALI - 1. Giallo-oro-bruno. 2. Giambattista Pucci descrive l'inizio di

una operazione erotica con venatura di autoerotismo. «Dentro al candido seno, tra le manimelle / stese madonna la x bianca al core». 3. Asti. 4. X-time, romanzo di Doctorov. 5. Pier Francesco Paoli descrive una bellissima signora che, «venendo di villa», mostrava i segni dello scomodo viaggio: «Donna, foco de' cori, / questa che ti ricopre i ricchi manti / x non è, ma cenere già spento / d'arsi infelici amanti». 6. E Scarpelli. 7. Si schiaccia; una volta si girava. 8. Salerno. 9. Biagio Cusano scrive un sonetto in cui la donna si lamenta per una cosa che ha fatto il suo amante. Comincia: «Quella selva di x orrida e scura, / dove occulto leon par che si renda / Amor...» e finisce: «Ti radi il volto ed a me rodi il core». 10. Giusta. 11. Carnagione, previsione. 13. Una scritta sulla campiale. 14. Stava a Zurigo nella stessa strada dove Tristan Izara fondò il Cabaret Voltaire, negli stessi anni. 17. Grondava fascino slavo. 18. Fratello di Sem. 21. Paolo Giordano Orsino parla a chi vive in città, e dice: «Ti dà il buon di chi il tuo mal anno aspetta / e ti saluta chi ti caverebbe / più volentieri il cor che la x». 22. Sulle rive del

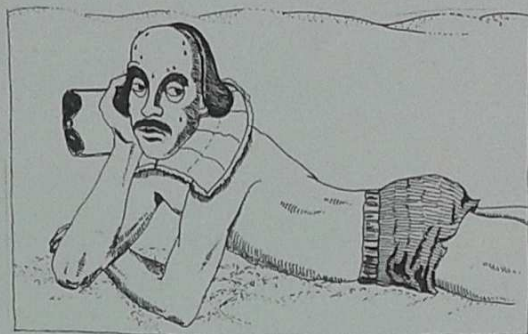


5/BACK-GAMMON

Tocca al Bianco, che tira 4/3, cioè 4 con un dado e 3 con l'altro. Devi almeno sapere che al Backgammon 4+3 non fa 7: a Backgammon 4 e 3 resta 4 e 3! Questo 4/3 puoi giocarlo in due modi ragionevoli (poi ci sono tanti altri modi irragionevoli, ma questi non li prendiamo neanche in considerazione va bene?). Puoi occupare con due pedine la freccia 5 bianca (che chiamiamo 5B), oppure puoi occupare con due pedine la freccia 5 grigia (5G). Nel primo caso fai un forte attacco, nel secondo una forte difesa. Quale scegliere? Questo è il problema. Vediamo. La freccia più importante, da bloccare nella tua casa interna (tu sei il bianco!) è la 5B. A priori, bisogna sempre occuparla il più presto possibile. Pur di assicurarti questa posizione vitale, non devi aver paura di correre un rischio calcolato (specialmente nelle mosse di apertura: e qui siamo a pochi colpi dall'apertura). Nel caso concreto di questo problema hai anche una bella fortuna: puoi occupare la 5B senza metterti in braghe di tela; anzi occupando la 5B metti al sicuro quella pedina che sta tutta sola in 9B. D'altra parte, se la freccia 5B è la più importante per te, nella tua casa interna, ne consegue che la freccia 5G sia la più importante per l'avversario, nella sua casa interna. Tu potresti occupargliela con le due pedine che hai in 1G e 2G — e così facendo avresti anche il vantaggio di metterle al sicuro, in coppia. E allora? La soluzione sta in fondo all'ultima colonna di destra.

Che fai mela di Amleto

Toti Scialoja



- Da mesi scrivo a Fermo Posta, Ostenda. Non credo più che l'ostrica risponda.
- Che fai malato Amleto con una mela in mano che fai mela di Amleto nella mano malata che fai molesto Amleto matto della tua mela che fai mela di Amleto destinata a letame che fai letale Amleto masticandola male che fai mela di Amleto per metà malandata che fai melato Amleto con una mela in mano?
- C'è un ramo che sporge sul lago di Como, sospeso a quel ramo un ragno si specchia nel lago ma l'onda morente di un remo increspa, col ragno, nel lago quel ramo del lago di Como.
- Quando l'iguana si sfilia i guanti tra i calicanti del Paraguay lo fa guardinga, con gesti esangui, guatando attorno, fiutando guai, talmente ha in uggia i guarani.
- A mezzogiorno nella luce piena sui tavoli del Caffè Ruschena conobbi il tremolar dell'amarena.

ONAILATI

Renato Guerra è il lettore di Roma che ha trovato **cuoialo**: una parola con tante vocali e poche consonanti. Una parola ipervocalica. Questi mostri si classificano contando le vocali (6), dividendo per le consonanti (1) = 6, e moltiplicando per il numero totale delle lettere, $6 \times 7 = 42$. Il famoso **aiuolo** vale solo 30; e così il francese **oiseau**. Ivo Caldera di Treca-te propone un **aiuolo** che varrebbe 56, però non risulta dai vocabolari che ho in casa. Del resto, il Tom-maseo non ha né **aiola** né **aiuolo**. Mah. Dall'altra parte della barricata, le iperconsonantiche. Credevo che il massimo valore l'avesse l'inglese **strenghts** ($8/1 = 8$; $8 \times 9 = 72$).

Luigi Melega mi ha segnalato **rythms**. Se «y» si considera consonante, abbiamo una parola monosillabica, e $6/6$ è uguale a infinito. Se «y» è semiconsonante, cioè vale 0,5, **rythms** si colloca a quota 66. Son sempre livelli inattignibili, per noi.

Controllate i miei calcoli. **Substrato**, **feldspato** e **tungsteno** hanno i nessi **bstr**, **ldsp**, **ngst**, ma valgono solo 18. **Scricchi** (che si legge in Montale), **strizzar**, **frustrar**, valgono 24. **Trictrac** arriva a 29, 26 con **sgranchirsi**, e a 30 con **cricch** (Inferno, 32.30). L'Ivo Caldera di cui sopra, molto bravo, arriva a 31,5 con **stracchin**, che ha il difetto di essere tronco, ma ha il vantaggio di valer doppio, come **stracchin**, formaggio, e come **stracchin**, congiuntivo di straccare. Massimo Calabassi di Roma arriva a 36 con **schincherle**. Insuperabile?

Un gruppo di neolaureati liguri in informatica ha completato le operazioni di schedatura per il primo «Dizionario Italiano-Onailati e Onailati-Italiano». L'editore Gualtiero Schiaffino pensa di pubblicarlo per Natale e raccoglie prenotazioni (16124 Genova, Spianata Castelletto 25). Per una tiratura di 5.000 copie il prezzo dovrebbe poter essere contenuto in 50.000 lire, salvo adeguamenti (base: indici Istat).

SOLUZIONI

5. Problema di Backgammon. Devi occupare la 5B, perché è una mossa d'attacco, e a Backgammon l'attacco val sempre più della difesa. In particolare la pedina che hai in 5B corre più rischi di quanti ne corrono le due pedine in 1G e 2B: queste sono indietro, e se anche venissero buttate fuori potrebbero rientrare molto facilmente (la casa interna dell'avversario è sgaurita). Invece la pedina che hai in 9B corre gravissimi rischi: è sotto il tiro delle pedine che l'avversario ha in 1B e in 2B. Rifletti: per buttarti fuori basta che faccia un totale di 7 o un totale di 8. Prendi i dadi e fai i tuoi conti. L'avversario ha 12 possibilità di buttarti fuori (6/2, 2/6, 5/3, 3/5...) A partire dal prossimo numero pubblicheremo le soluzioni dei giochi da 1 a 4.

fiumi c'è chi pesca, chi prende il sole, chi fa l'amore, e chi tira i dadi. 23. In Italiano, abbreviazione seria: in bolognese, un po' meno. 25. Galileo Galilei era anche «un bra-x in una via maestra, / che sbalordita fugge le persone, / quand'è cascata giù dalla finestra, / che se ne fugge via carpon carpon». 27. Va e viene, e infatti si legge anche da destra a sinistra. 28. Anton Giulio Brignole Sale descrive una cortigiana frustata: «sul dorso, ove la sferza empia flagella, / grandine di x appar disciolta». 30. Albertazzi. 33. Antonio Basso dice alla farfalla: «scherzar con la x a te non lice». 34. Vecchio e giovane, comaschi. 37. «La sua petrosa x» dice il Foscolo. 38. Francesco Della Valle dice: «Nobil città, ch'al chiaro x in sponda». 40. «X mia, vieni con me!». 41. Re scandinavi. 43. Mezzogiorno. 47. Autore da ridimensionare: ma se lo dici ti danno dell'x (=48).

Le definizioni segnate con asterisco (*) sono tratte da verseggiatori barocchi «soft» che si leggono in «Poesia Italiana - Il Solcetto», Garzanti, L. 4.000.

