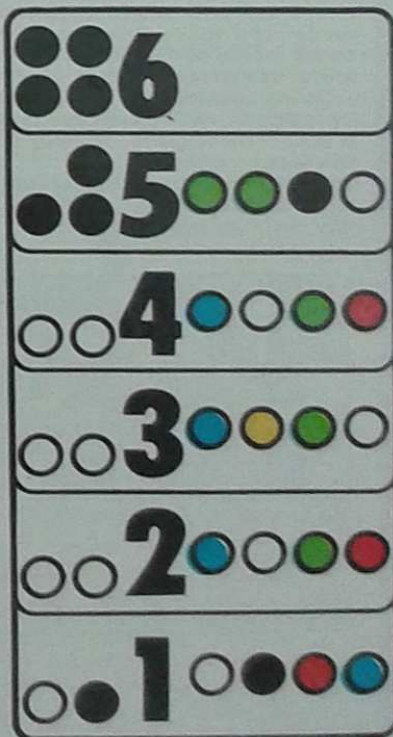




1/MASTER MIND

In un vecchio film, Kirk Douglas imparava a portare le bretelle e la cintura. « Per maggiore sicurezza / Metteremo un campanel » dice la canzone lombarda del « Pellegrin che vien da Roma ». E noi qui continuiamo ad accompagnare la rappresentazione grafica, colorata, del problema di Master Mind con la didascalia di controllo. Problema odierno: 1. Bianco Nero Rosso Blu = Bianco Nero. 2. Blu Bianco Verde Rosso = due Bianchi. 3. Blu Giallo Verde Bianco = due Bianchi. 4. Blu Bianco Verde Rosso = due Bianchi. 5. Verde Verde Nero Bianco = tre Neri. Soluzione: Verde Verde Nero Blu. A questo punto qualcuno si domanderà: perché, invece di sprecare 9 cm di colonna e di correre tanti rischi il problema di Master Mind non lo date badiale badiale in cinque righe di composizione tipografica come sopra, e Stop? Risposta: perché noi vendiamo dischi e non spartiti; perché bisogna esser matti nabokoviani per giocare a scacchi da soli, a mente, di nascosto, a letto, al buio, senza scacchiera; perché solo quando sono troppo facili le parole incrocia-



te le si fa a memoria, senza scrivere. E gli esempi potrebbero essere infiniti, ma i paragoni sono sempre sbagliati. Nel Master Mind la formula della tavoletta coi ca-

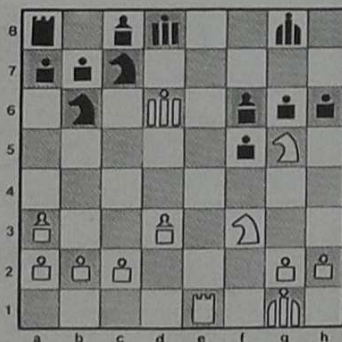


v'cchi colorati è tutto: toltà l'efficiacia cromatica il gioco ridiventa la povera cosa che alcuni di noi giocavano una volta con carta e matita, nelle situazioni in cui altri giocavano a battaglia navale. Perché «povera cosa» se il principio è lo stesso? (Se non lo sapete, il Master Mind a carta e matita ve lo spiego un'altra volta). Probabilmente perché l'uomo, oltre a certe fette di cervello, ha anche l'occhio. Leslie H. Ault (autore dei libri sul Master Mind citati due numeri fa) ammette che l'oltraggioso successo del Master Mind dipende dall'aver sostituito ai numeri i colori. Ammette che c'entri anche una componente tattile, di manipolazione dei cavicchi. Non ammette che c'entri il fatto di far penetrare il cavicchio in un buco. Questa ipotesi freudiana invece è ammessa da David Pritchard, giudice di gara dei campionati di Master Mind dell'anno scorso (a Stratford upon Avon), grande esperto di giochi, direttore del mensile «Games and Puzzles».

2/SCACCHI

di Adolivio Capece

La scorsa settimana abbiamo parlato del «sacrificio». Questo capita abbastanza spesso, per sfruttare una delle più classiche debolezze, quella dell'ottava traversa (ovviamente prima per il Bianco), che di solito permette il matto di Torre o Donna, essendo il Re avversario intrappolato dai Pedoni del proprio arrocchio. Ovviamente stiamo generalizzando: approfondiremo un'altra volta. Per adesso vediamo un divertente esempio di sacrificio basato sulla debolezza dell'ottava tra-



versa, in una partita giocata alla fine dello scorso anno nell'incontro a squadre tra Polonia e Cecoslovacchia.

Skrabek-Ftacnik (Difesa Pirc) 1.e4, d6; 2.d4,Cf6; 3.Cc3,g6; 4.f4,Ag7; 5.Cf3,0-0; 6.Ad3,Cc6; 7.e5,d:e5; 8.f:e5,Cd7; 9.0-0,Cb6; 10.Ae3,f6; 11.e:f6,e:f6; 12.d5,Ce7; 13.Ac5,Te8; 14.

STANZA DEI GIOCHI

a cura di Giampaolo Dossena



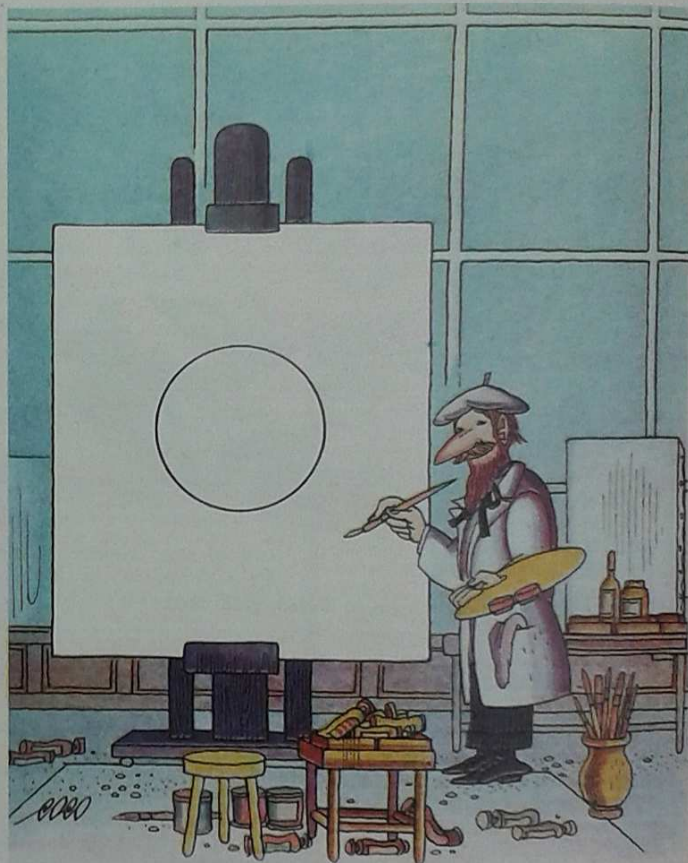
Rummi-Kub

Il Machiavelli è una creatura nervosa nella famiglia assennata della Scala Quaranta.

Si manipolano le carte messe giù da chiunque: sequenza e tris-poker si segmentano come tenie e si ricompongono con effetti da caleidoscopio. E' un gioco per signore e per bambini, però, attenzione, presto dovrà giocare a Machiavelli anche chi avrebbe voglia di giocare a qualcosa di meglio. Il perché è sempre quello, in Terra d'Importazioni: da qualche mese lo giocano forsennatamente in Usa. Novità: non lo giocano con le carte. Lo giocano con tasselli di plastica dura, gradevoli al tatto, colorati (forse a mano) con tinte ben assortite. Sono tasselli, fate conto, come quelli del Mah-jongg, in una scatola che è un capolavoro di packaging. Marchio: «Rummikub». Peso due chili. Prezzo: Lire 2400. Produzione: israeliana. La Lemada Light Industries Ltd. era trent'anni fa una fabbrichetta di robette di plastica. Al padrone piaceva giocare a Machiavelli. Capi che era scomodo tener tante carte in mano, e più scomodo ancora sbracciarsi a manipolarle sul tavolo. Si fece questi tasselli, da appoggiare su piccoli leggil. La cosa ha funzionato. La filiale Usa (Rummikub International, Fort Lee, New Jersey) dice di averne venduto un milione di scatole negli ultimi dodici mesi. A parte: questa novità, «dalle carte ai tasselli», è solo un grande ritorno: secondo gli storici più accreditati le carte da gioco, in origine, in Oriente, erano tasselli d'avorio, di bambù.

3/SUPERQUIZ

In quest'opera d'arte il pittore si è rifatto a un modello celeberrimo. Quale? Perché?

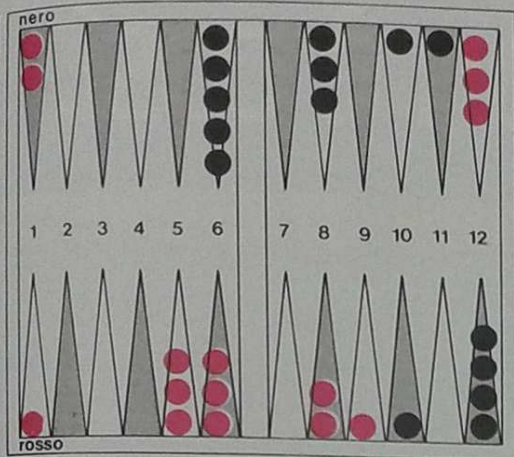


4/ALICE

Le definizioni segnate con asterisco (*) sono tratte da Lewis Carroll, «Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie - Attraverso lo specchio», nella traduzione di Masolino d'Amico.

ORIZZONTALI - 1. Sciogliarsi. 9. Tasso. 11.* Nella Casa dello Specchio (...) i libri sono un po' come i nostri, solo che vanno per l'altro verso. 12. Tollo di mezzo. 16. Causa di risentimento. 17. Ritorno di pendolare. 19. C'è nato Jules Verne, che ci veniva poi spesso col suo yacht. 20. Niche. 21. La x fa buono anche il ferro, anche quello delle catene (Esenin). 22. «Un x corse la finirà», famoso anagramma di «Révolution Française». 23. Con verbi come «pranzare» e «far colazione» può succedere qualche equivoco; con x tutto è chiaro. 25. Inizi. 26. Per Walt Disney, quella delle x la facevano ippopotami e coccodrilli. 27.* «Le bambine? Avevo sempre creduto che fossero dei mostri leggendari!» disse l'Unicorno. 29. Nodosi. 31. In testa a Crazy Cat. 32. «Quando il x-nessere bussava alle porte, poveri e onesti tenetevi forte» di un vero

poeta, morto un anno fa. 33.* Il Gatto del Cheshire svanì molto lentamente, cominciando dalla punta della coda per finire col x, che rimase lì per qualche tempo dopo che il resto era sparito. 34. Gemelle in ballo. 35. Bergman. 36. «E voglio rivelarti un segreto» sussurrò la Regina Bianca. «Io so leggere parole di una x». 37. l'arè. 38. «E' un po' come una valigia, capisci... Ci sono due significati in una parola sola». Questa definizione «port-manteau world», l'ha inventata Carroll, ma gli esempi che dà Carroll sono incastri teratologici: per indicare giochi come smoke/fog smog, breakfast/lunch = brunch, si dice piuttosto «blends» o «telescoped words». 40. Anello quadrato. 41.* C'era un'Anatra e un x, un Pappagallo e un Aquilotto... X è Carroll stesso, che si inchiodava quando pronunciava il suo nome (Dodgson). «Dead as the X» è una frase idiomatica, e è il titolo di un bellissimo libro di Lynne e Brian Edwards. 43.* I x mangiano i pipistrelli? 44. I. G. X, l'assassino dei «Dieci piccoli indiani». 45. O carai. 46. Alordi.



5/BACKGAMMON

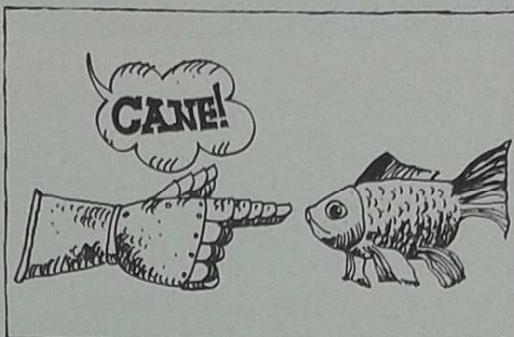
Tocca al Rosso, che tira 6/2. In una situazione come questa i novizi quasi sempre cascano in trappola: « fanno » R.7. Ancora una volta, il pregiudizio di bloccare la freccia 7.

Intendiamoci: se il Nero avesse ancora una pedina nella Casa Rossa (interna), per esempio in R.1, « fare » R.7 sarebbe giustissimo: si costituirebbe una barriera quadruplica che renderebbe difficilissima la fuga del Nero. Ma questa situazione è diversa, qui è inutile chiudere la porta quando i buoi sono scappati. Allora cosa deve fare il Rosso? Deve portare una pedina da N.1 a N.7, e portare in R.7 la pedina di R.9. Perché? Dovreste arrivare a capirlo. Vi ricordate che giocare a Backgammon vuol dire scappare e catturare? Se il Nero è riuscito a scappare, il Rosso deve cercare a tutti i costi di riportare qualche pedina nella Casa Rossa (interna: e val la pena di farlo perché le frecce 5 e 6 sono occupate). Portar fuori una Rossa in N.7 vuol dire minacciare direttamente le Nere che stanno in N.10 e N.11, e aumentare la minaccia su R.10 (già minacciata da N.12). Ma portare una pedina rossa in N.7 costituisce una minaccia più sottile. Significa costringere il Nero a buttarla fuori (33 possibilità su 36). Dopodiché il Rosso avrà molte possibilità di rientrare, e di buttar fuori a sua volta il Nero.

© Joe Dweck

La mente che

Milli Graffi



una MENTE che
deMENTzialmente
MENTe.

MENTire per carenza di virtù tutte
[riconducibili]

alla MENTE.

una MENTE

MENTisce.

MENTiscente.

deMENTza

MENTiscente.

MENTisce chi è sano

di MENTE. Robusto. Corazzato.

il MENTiscente corazzato

MENTe per eccesso di vizi tutti ri-
[conducibili]

alla MENTE.

E
chi
è
così
debole
da
non
saper MENTire?

Te1, Af8; 15.Ce4,Ag7; 16.d6,Ced5; 17.Dd2,f5; 18.Ceg5, T:e1+; 19.T:e1,c: d6; 20.Aa3,Cc7; 21.Df4,h6; 22.D:d6, Af6 (non si vede altra difesa; il Nero non può catturare il Cg5; non può neppure cambiare le Donne, pena la perdita di almeno un pezzo; e non può giocare 22...Ad7; per 23. D:g6 e il matto è imparabile). Abbiamo così raggiunto la posizione del diagramma. Sapreste trovare la continuazione che, sfruttando la debolezza dell'ottava traversa, permette al Bianco di vincere in poche mosse?

Soluzione - La partita è proseguita così: 23.D:c7! (un bel sacrificio, permesso anche dalla arretratezza da sviluppo del Nero: ricordate la nostra rubrica di due settimane fa?), Ad4+ (si noti questa variante: 23...D:c7; 24.Te8+,Rg7; 25. Af8+ e matto alla seguente!); 24. C:d4,D:c7; 25.Te8+, Rg7; 26.Ce6+ (non c'è il matto, ma il Bianco recupera il materiale sacrificato con gli interessi), A:e6; 27.C:e6+, Rf7; 28.C:c7,T:e8; 29.C:e8 e il Nero abbandona poiché il pezzo in meno risulta decisivo.

SOLUZIONI

Diamo le soluzioni dei giochi pubblicati nel numero precedente.

1 / Master Mind. Blu, Nero, Nero, Rosso.

2 / Scacchi. 1. Tlb4, a: b4; 2. Dh6+!!; R: h6; 3. Af8+, Rh5; 4. Ae2 matto! e solo ora è chiaro il perché del sacrificio di Torre, necessario per chiudere la traversa alla Donna nera e toglierle quindi il controllo della casa g4.

3 / Superquiz. Thoeni dice che non riuscirà mai a raggiungere la « perfezione » di Stenmark, perché « gustavo » sarà sempre un imperfetto.

4 / Freud.



5 / Backgammon. La mossa giusta è R.5.

Ouija - Rimandiamo il discorso, ma cominciamo a svelare il segreto dei due messaggi. CSAELNIDF-MOERSNSIAAGSE presenta a lettere alternate i due elementi CALIFORNIA e SEND MESSAGE. Analogamente, TCEALMEPFOOBNAASRS-EO vorrebbe dire TELEFONARE CAMPOBASSO. L'Ouija può confinare nell'enigmistica, ma l'Ouija può servire per risolvere problemi enigmistici. In attesa del libro di quella gran bella donna che è Gina Covina, potete cominciare a leggere la « Guida alla telescrittura » di Ada e Luigi Occhipinti, Armenia editore, Lire 3200.

VERTICALI - 1. Tracy. 2. Elsie, X e Tillie abitavano in fondo a un pozzo. 3. E Leandro. 4. Wei ch'i. 5. Maggiore in chiesa. 6. Fa rima con « specchio delle mie brame ». 7. In giro. 8. Verdura. 9. Trasmette del tripan. gamb. 11. Essenziale in gialli vecchi. 13. Capitani e pedoni. 14. E' la grande x, la piccina è ognor vezzosa (Da Ponte). 15. Balle. 18. Caserta. 21. Luci d'auto. 24. E' necessario che un x abbia un significato? 27. Abba. 28. Ghirba. 30. Claudio. 31. Solo popolari. 33. Lui è grasso, e sua sorella che vergognal. 34. O il pozzo era assai profondo, o la sua caduta assai x: il fatto è che Alice ebbe tutto il tempo, precipitando, di guardarsi attorno. Le pareti del pozzo erano piene di credenze e scaffali. Qua e là vide appesi quadri e carte geografiche. Prese al passaggio un vasetto da uno scaffale. L'etichetta diceva « marmellata di arance » ma con sua grande delusione il vasetto era vuoto. Alice non volle lasciarlo cadere, per paura di ammazzare qualcuno sotto. 35. Quarto. 36. Spiaggia. 37. Wagon. 39. Incestuoso. 40. Elar. Sisal, grammofono, aeroplano, parole che datano un discorso. 42. In mezzo al mare. 43. Fu ferito 'n una gamba, fa farata 'n ana gamba, fe fereto 'n eno ghembe, fo foroto 'n ono gombo, fu furutu 'n unu gumbu.

