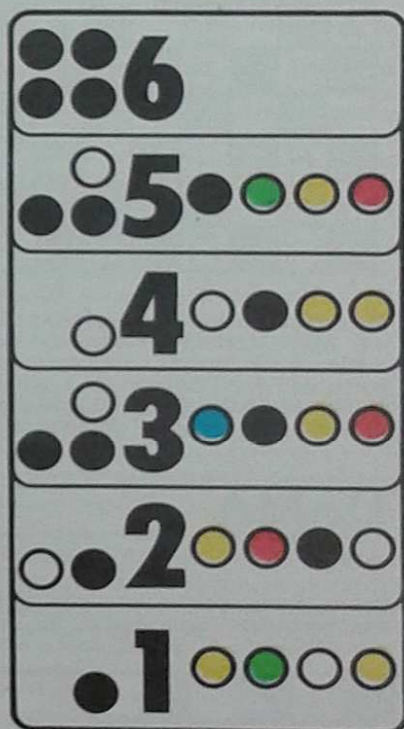




1/MASTER MIND

Problema odierno riprodotto a colori qui sotto: 1. Giallo Verde Bianco Giallo = un nero; 2. Giallo Rosso Nero Bianco = un nero, un bianco; 3. Blu Nero Giallo Rosso = due neri, un bianco; 4. Bianco Nero Giallo Giallo = un bianco; 5. Nero Verde Giallo Rosso = due neri, un bianco. Soluzione: Blu Verde Nero Rosso. I colori di codice sono sei: Rosso Verde Blu Nero Bianco Giallo. Il codice segreto può contenere qualsiasi combinazione o multiplo di questi sei colori. A sinistra dei numeri, le risposte ai vari tentativi: nero = colore giusto al posto giusto; bianco = colore giusto al posto sbagliato. Sulla base di questi cinque tentativi, e delle relative risposte, avete elementi sufficienti per decifrare il codice segreto al sesto colpo.



2/SCACCHI

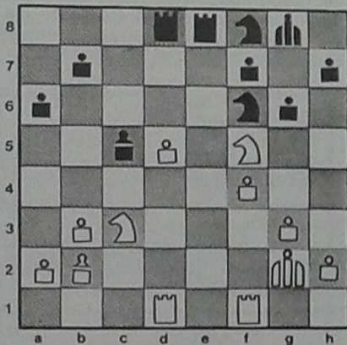
di Adolivio Capece

Uno dei molti temi strategici propri degli scacchi è il dominio della grande diagonale; due sono le grandi diagonali sulla scacchiera: la a1-h8 e la h1-a8. Di solito il dominio della grande diagonale consegue dall'iniziale sviluppo di un Alfiere in fianchetto, che diviene particolarmente forte se batte contro l'arrocco avversario. In questa par-



tita (giocata lo scorso anno in Ungheria) il Bianco vince con un bel sacrificio basato sul dominio della grande diagonale.

Dvorezi-Szilagy (Siciliana) 1.e4,c5; 2.Cf3,d6; 3.Ab5+,Ad7; 4.A:d7+,C:d7; 5.O-O,Cg6; 6.De2,e6; 7.b3,Ae7; 8.b2,O-O; 9.c4,a6; 10.d4,c:d4; 11.C:d4,Te8; 12.Cc3,Da5; 13.Tad1,Tad8 (debole; giusta era Tac8); 14.f4,Cf6; 15.Rh1 (minaccia di spingere in e5), Dh5; 16.D:h5,C:h5; 17.g3,Cf6; 18.Rg2,d5; 19.e:d5,e:d5; 20.Cf5! (speculando sulla minaccia di presa in e7, il Bianco guadagna un Pedone), Ac5; 21.c:d5,g6?; raggiungendo la posizione illustrata dal diagramma. Ora il Bianco ha concluso brillantemente, con una combinazione imperniata sull'Alfiere b2. Sapreste trovarla?

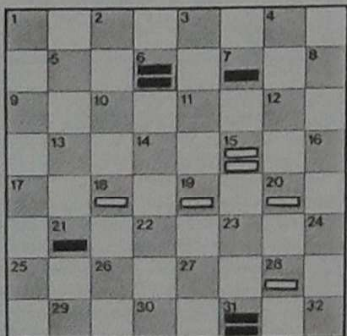


Soluzione. 1.Ce4!, ed ora se 1...C:e4; 2.Ch6 matto (permesso dal dominio della grande diagonale da parte dell'Ab2). La partita è proseguita con 22.Ce4!,T:e4; 23.A:f6,g:f5; 24.A:d8 e il Nero ha abbandonato.

DAMA

di Fat

Per la dama, cominciamo con qualche problema facile facile. Poi faremo un salto di qualità: lasceremo



questa vecchia dama all'italiana per passare alla dama internazionale: quella che si gioca sulla damiera

STANZA DEI GIOCHI

a cura di Giampaolo Dossena



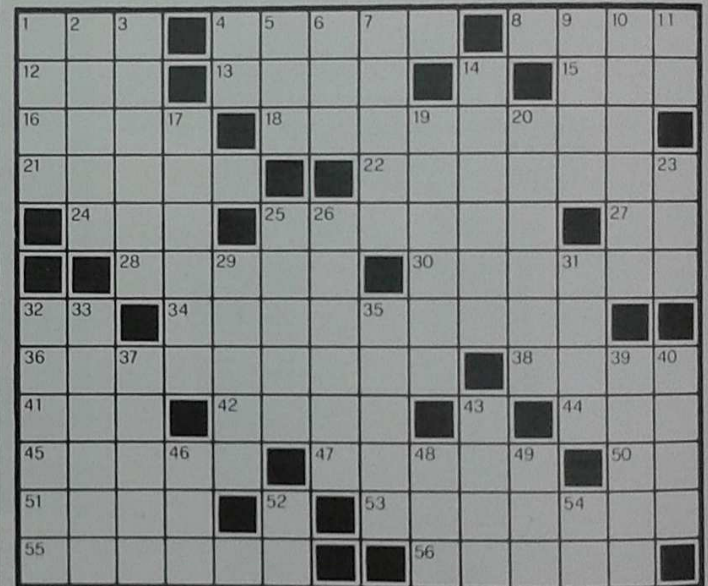
Cose di carta

Devi mettere la lettera nella busta. Se pieghi il foglio in modo accorto e diligente fai un buon lavoro (qualcuno lo apprezzerà, perché si giudica la gente anche in base a questo), ma non fai un origami. Fai già un origami, invece, se pieghi il giornale per cavarne un berrettuccio o se pieghi versicolori carte e ne trai navicelle (che affidi alla fanghiglia mobile d'un rigagno, come Camillo Sbarbaro sotto gli occhi del poeta laureato). Se pasticci con la carta pesta rasenti la scultura. Se ritagli la carta con le forbicine (o la incidi con un bisturi) sfiori la pittura, cose da cinesi o da naïf svizzeri. Se pieghi la carta per fare un origami ti possono scrosciare in petto le loro canzoni le trombe d'oro dell'Artisticità mai stai veramente giocando a un gioco che ha le sue regole, e un numero non infinito di modelli da imitare. La maggior parte dei libri sull'origami sono giapponesi e inglesi. Robert Harbin ne ha scritto uno dei più completi, in quattro volumi. Il primo è stato tradotto l'anno scorso; ora esce il secondo («Origami», Sansoni, L. 3.000). E' un libro buonissimo, che reca anche gli indirizzi del Centro diffusione origami di Firenze e del Centro italiano origami di Torino. Se vuoi imparare un gioco nuovo, è l'occasione giusta. Certo, devi stare attento prima di infettarti con quest'altra mania. Dicono facesse origami Leonardo da Vinci, e fa ininterrottamente origami Michele Sindona. Ogni tanto la segretaria pulisce la scrivania e li butta nel cestino.

ITALO CALVINO

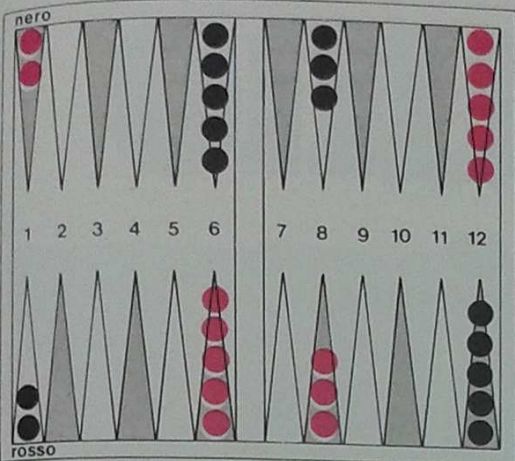
Le parole incrociate di questa settimana si giocano sul romanzo di Italo Calvinò (Einaudi, L. 6.000), del quale, per stare al gioco, non diamo il titolo, ma la serie dei versi che lo riassumono: «Se una... (A) d'inverno un viaggiatore, / fuori dell'... (B) di Malbork, / sporgendosi dalla ... (C) scoscesa / senza temere il... (D) e la... (E), / guarda in... (F) dove l'ombra s'addensa / in una... (G) di linee che s'allacciano, / in una rete di... (H) che s'intersecano / sul... (I) di foglie illuminate dalla luna / intorno a una fossa... (J), / "Quale... (K) laggiù attende la fine?" / chiede, ansioso d'... (L) il racconto ».

cavalle ed il furor prepara (Foscolo). 32. Nella Reggia, il bagno di Maria Carolina ha un gioco di specchi: non vista, vedeva nei corridoi e in piazza. 34. Calvinò (E). 36. Calvinò (L). 38. Il suo elenco delle 4000 somiglianze tra S. Francesco e Gesù fu posto all'Indice. 41. Tofano. 42. Cavalieri (1874-1944). 44. Brinner. 45. Calvinò (F). 47. Carolina, la Bella (1868-1965!). 50. Il corso dell'X è lentissimo: circa un metro al secondo. 51. In teologia l'x umano si contrappone all'x dell'uomo. 53. Calvinò (B). 55. Patricia dei Simbionisti. 56. Avida.



ORIZZONTALI. 1. L'inverso del coseno. 4. Soldataglia, soN da taglia. Questa definizione, giocata su un cambio di consonante, è tratta dal IV vol. delle «Crittografie» raccolte nel 1977 dal Gruppo Enigmistico Firenze a cura di Medameo. Se non avete questi libri, vergognatevi e procuratevi. 8. Anagramma di Lara; siamo in Urss. 12. Dicono che «fra» è in mezzo a due, e x è in mezzo a molti. 13. Questo romanzo di Calvinò è anche abbastanza erotico, sotto l'ironia: «la parola "isoscèle" per averla una volta associata al x d'Urna si carica per me di una sensualità tale che non posso pronunciarla senza battere i denti». 15. Saremmo nel LVII dell'x... 16. Anagramma di asse: ma è una parola da non usare. 18. Rikki Tikki Tawi. 21. Calvinò (A). 22. Calvinò (I). 24. Colpo nullo, quando la palla, in fase di battuta, passa nel quadrato avversario, ma... 25. Calvinò (K). 27. Fondata dove trovarono una femmina abbracciata a un maschio (vite e leccio). 28. Calvinò (H). 30. Or contro l'X avara e le

VERTICALI. 1. Il commissario Santamaria aveva soltanto sparato in aria, a cosa finite, « qualche festoso colpo di x ». 2. Welles. 3. Lou. 4. Pascal. 5. Mi chiamo Richard Bedford e discendo dal Beckford di Giamaica (Vestdijk). 6. Nemici degli algoritmisti. 7. Calvinò (D). 9. Calvinò (G). 10. Incidenti sul campo. 11. Base di partenza per l'attacco. 14. Fusaie. 17. Opera. 19. In buon italiano fa rima con strage. 20. Pagine 1003. 23. Lamento di buongustaio: L'x / è / poca. 25. Estri, resti, sirte, strie, tersi... 26. Dal greco « tensione delle membra » (tèino). 29. Pia sposa (Purg., V). 31. Windsor Beauties. 32. Papé. 1937, Gabin. 33. 1949, la bella x (mica tanto). 35. Arati, tiara... 37. Calvinò (C). 39. Calvinò (J). 40. Teologo ebreo, 1380-1440? 43. Sotto la scala. 46. Pampurio è arciconto. 48. In Italia Impropiamente Identificata con la Indigena Iuventus; e questo è un tautogramma. 49. Fadiati, x... vecchio finocchio. 52. Travagliata dalle lotte fra Gatti e Tignosi. 54. X e vecchi merletti.



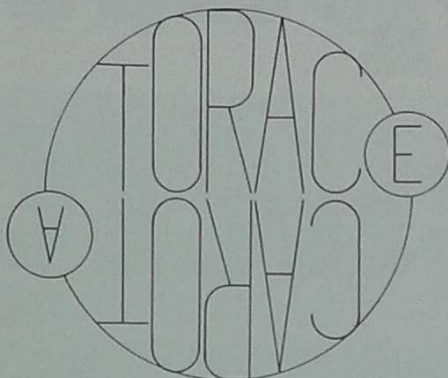
BACKGAMMON

Sospendiamo per una puntata la pubblicazione dei problemi di John Dweck per chiarire un paio di punti generali. Alcuni dicono che gli sta bene la disposizione iniziale sottintesa nei nostri problemi (illustrazione odierna), ma non capiscono quella di certi libri, « e che si trova anche nell'Electronic Backgammon della Texas Instruments » (L 300 mila circa). Queste « altre » disposizioni, provate a guardarle dall'altra parte, invertendo i colori a cui siete abituati, o provate a guardarle in uno specchio: vedrete che non cambia niente. E veniamo al calcolo delle probabilità. Prendete due dadi di colore diverso, per esempio rosso e blu.

Metteteli giù con pazienza facendo uno schema con matita rossa e blu. In una colonna, sulla verticale sinistra, le 36 combinazioni possibili: le 6 possibilità di tiro doppio, e le altre: 1 blu 2 rosso, 2 blu 1 rosso, e via. Sull'orizzontale segnate in alto le « somme », da 2 a 12, e in basso le volte che può darsi una data « somma ». Vedrete che c'è una possibilità sola di fare « somma » 2, due possibilità di fare « somma » 3, e via e via fino a sei possibilità di fare « somma » 7; poi le possibilità ricominciano a calare: cinque possibilità di fare « somma » 8, quattro di fare « somma » 9, fino a una possibilità di fare « somma » 12. Fate davvero questo schema e poi studiatevelo a memoria.

ANTIPODI

Mario Xavier Rossi



(continuazione)

Solo i p-iselli- uscivano -illesi-.
Giorni di magro: un po' di b-accalà-,
una s-alacca- surgelata
(nel -cellofane-: c-ena folle-).
Il v-iauai- dei c-ibi-
d-ocili-, in b-ilico-, una volta al
m-ese gli veniva a noia-:
sorbiva allora solo m-aionese-,
per n-oia mala-, da un c-alamaio-,
fra donne b-izzarre- su t-errazzi-
assolati, v-elati-, in un v-itale-
-angolo- di B-ologna-
(p-orte- sul d-oppio- r-etro-):
g-azzarre- in t-errazza-,
b-aracca- da b-accarà-
coi s-ette neri- delle s-irenette-
e delle s-irene-, v-eneri-
s-erotine- senza g-enitore-,
d-emoni- non sol d-i nome-, r-otte- nel r-etto-.
P-assato- il ciclo mestruale la l-avava-,
la sventurata m-adama-,
con una soluzione di p-otassa-
(« C-orazza- di L-azzaro- »,
due t-azzoni- in una t-inozza-)
che si ha f-ed- scongiuri le n-atività-.
La f-eracità- fa f-aticare-.

(continua)

BAMBINI

Tutti i giochi che fanno i bambini li possono fare gli adulti. Non è vero il viceversa ma poco ci manca. A Mantova, nella Scuola Media Maurizio Sacchi quest'anno hanno fatto degli anagrammi a serpentine e li ha pubblicati in un elegante volumetto. Per esempio: « Dormi, o vaniglia, / ama dirvi l'Ogino. / Domani, virgola, i / varii manigoldi... » A Venezia due maestri, R. Carlon e A. Scibelli, han fatto fare i pangrammi a bambini di terza elementare: « La gamba fina cade per questo vizio » non è male, 35 lettere. Vedi l'autorevole « Riforma della scuola » di quest'anno, n. 2-3. E voi magari non sapete neanche cosa sono i pangrammi! Dovreste sapere che le lettere del cosiddetto alfabeto italiano sono 21. Cercate di costruire una frase, la più corta possibile, in cui ciascuna delle 21 lettere sia usata almeno una volta: sarà un pangrama. Ma i pangrammi son giochi vecchi. Invece, quello del De Dominicis, « Belli, scelti garofani... », è un gioco nuovo. E' un pangrafema-pangfonema. Chi vorrà sapere a che gioco giochiamo dovrà stare molto attento.

SOLUZIONI

Diamo le soluzioni dei giochi pubblicati nel numero precedente. Come si sarà visto, per Master Mind, Scacchi e Backgammon le soluzioni vengono date insieme ai problemi; dunque restano in ballo solo il Superquiz e le parole incrociate.

Superquiz. Il pittore non si è ispirato all'« O » di Giotto, bensì al « Cenacolo » di Leonardo da Vinci: infatti « cenacolo », come dicono i vocabolari, è un « circolo artistico ». Dio perdoni i vocabolari.

Alice.

S	L	E	G	A	R	S	I	C	T	T		
P	A	R	O	L	E	R	I	M	O	S	S	O
E	C	O	T	A	C	N	A	N	T	E	S	
N	I	F	A	M	E	V	E	T	O	S		
C	E	N	A	R	E		E	S	O	R	D	I
E	O	R	E		M	O	S	T	R	I	O	
R	A	M	I	M	A	T	T	O	N	E	O	
B	E	S	O	R	R	I	S	O	L	L		
I	B	L	E	T	T	E	R	A	L	E	O	
V	A	L	I	G	I	A	E	R	I	N	G	
D	O	D	O		A	G	A	T	T	I		
N	O	T	O	P	A	R	I	G	I	A		

SUPERQUIZ



Dite chi, fra i cinque, alla fine tradirà.