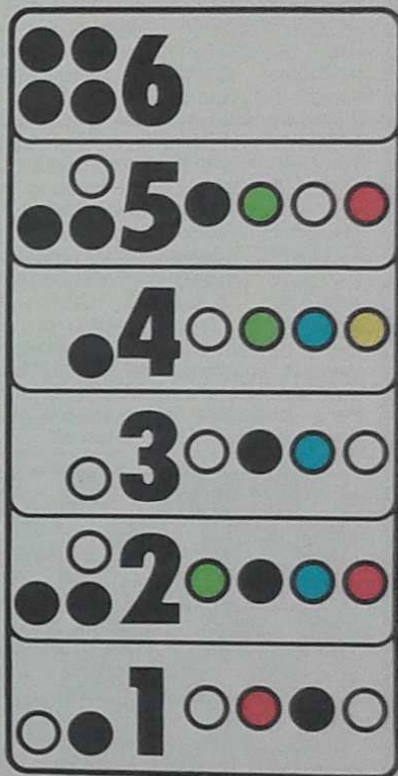




1/MASTER MIND



Problema odierno riprodotto a colori qui sotto: 1. Bianco Rosso Nero Bianco = un bianco, un nero; 2. Verde Nero Blu Rosso = due neri, un bianco; 3. Bianco Nero Blu Bianco = un bianco; 4. Bianco Verde Blu Giallo = un nero; 5. Nero Verde Bianco Rosso = due neri, un bianco. Soluzione: Verde 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

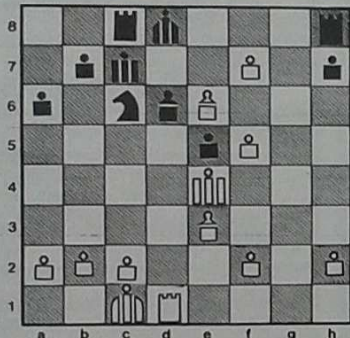
di Adolivio Capece

Nelle ultime puntate di questa rubrica abbiamo accennato ad alcuni temi strategici. Oggi presentiamo una partita molto bella, costellata di interessanti sacrifici e che si conclude con una brillante combinazione finale, basata sul tema dell'inchiodatura. Ricordiamo che un pezzo si dice « inchiodato » quando non può muovere in quanto muovendo lascerebbe sotto scacco il Re



ovvero scoprirebbe all'attacco avversario un pezzo di maggior valore. La partita che segue è stata giocata l'anno scorso in Ungheria.

Perenyi-A. Schneider (Siciliana) 1. e4,c5; 2.Cf3,d6; 3.d4,c:d4; 4.C:d4; Cf6; 5.Cc3,a6; 6.Ae3,e6; 7.g4,e5; 8.Cf5,g6; 9.g5!g:f5; 10.e:f5!d5! (botta e risposta; vediamo solo una possibile variante per comprendere i motivi del sacrificio del Bianco: 10...Cg8; 11.Cd5,Cd7; 12.Df3,Ce7; 13.Ab6,C:b6; 14. Cf6 scacco matto!); 11.Df3,Ce4; 12.C:e4,d:e4; 13. D:e4,Cc6; 14.Ac4,Ad7; 15.0-0-0,Cd7; 16.The1,f6 (debole, era più forte l'arrocco lungo); 17.T:d7!D:d7; 18. g:f6,Ad6; 19.Ae6,Dc7; 20.f7+Rd8; 21.Td1,Tc8; raggiungendo la posizione del diagramma. Sapreste trovare la combinazione finale, basata sull'inchiostatura dell'Ad6, che conduce il Bianco al guadagno di un pezzo e quindi alla vittoria?



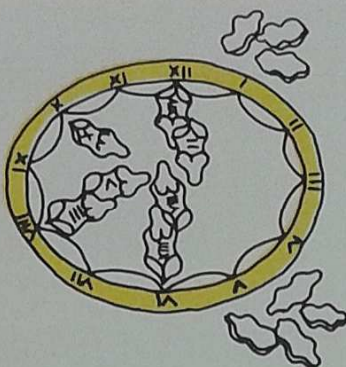
Soluzione. La partita è proseguita con il magnifico sacrificio di Donna 22.D:e5!, ed il Nero ha abbandonato. Infatti dopo 22...C:e5; 23. Ag5+De7; 24.T:d6+Rc7; 25.A:e7, il Bianco non ha difficoltà a vincere.

AZNALUBMA

Il primo « Dizionario Italiano-Onalati e Onalati-Italiano » si è esaurito in prenotazione. L'editore Gualtiero Schiaffino (16124 Genova, spianata Castelletto 25) pensa di cavarne un pocket con criteri di scelta ispirati alle necessità dell'uomo della strada. L'uomo della strada si distingue in pedone e automobilista. L'automobilista vive già un po' nel Mondo dello Specchio, essendo allenato all'uso del retrovisore. Il pedone è più sprovveduto. Quasi nessun pedone ha ancora capito perché sui cofani di certe autoambulanze sia scritto « aznalubma », e su certi camioncini blu « ireinibarac ». Gli automobilisti lo hanno capito. Ma nemmeno gli automobilisti, di notte, se vengono su dalla parte sbagliata, riescono a decifrare insegne al neon come « rab-alocacoc ». Superata l'insegna, tornano a leggere « rab-alocacoc » nello specchietto, e hanno crisi di sconforto.

STANZA DEI GIOCHI

a cura di Giampaolo Dossena



A letto con Venere

R.C. Bell è il più grande esperto di giochi da tavolo: il suo « Board games from many civilizations » lo trovate in due volumi alla Oxford University Press. Per Natale la Idea Books dei fratelli Passigli, fiorentini-milanesi, fa uscire in coedizione con la Marshall Cavendish di Londra un libro analogo, grandioso, illustrato a colori con pezzi da museo e della collezione Bell. Gli esperti ne avranno quelli che a Siena chiamano « infantiglioli ».

C'è anche un gioco che il Bell si è reinventato, sulla base di reperti archeologici ateniesi e pompeiani: « A letto con Venere ».

Tableau a orologio, con 12 « ore ». Pedine a forma di dee cicladiche della fertilità, grondanti gravi attributi sessuali: 14, numerate da I

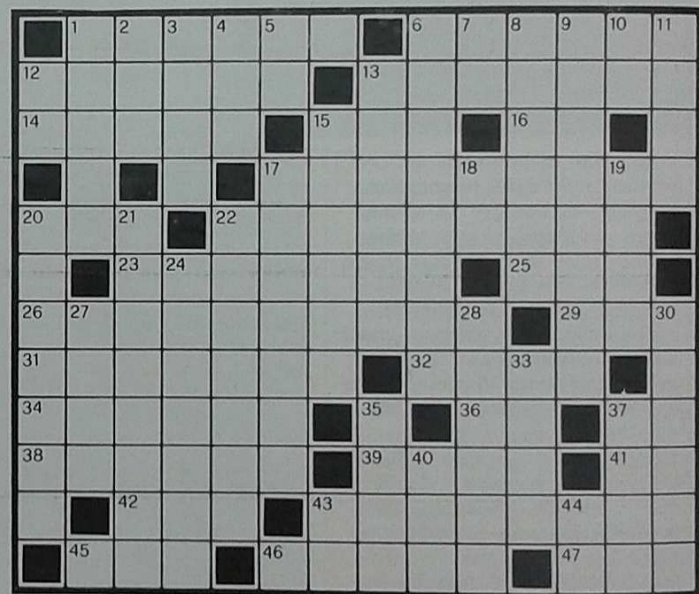
a XIV sul panzone; dorso bianco. Si tirano tutte le pedine come dadi e si utilizzano quelle con cifra al cielo; le si sistema sulle 12 « ore » per corrispondenza esatta (X sul X) o per somma (V + III sull'VIII) o per differenza (XIV - II sul XII). Si tirano le pedine fin che le si può sistemare. Poi le corrispondenze esatte si azzerano, e quelle per somma o differenza si utilizzano al massimo (nei nostri esempi si calcola 5 + 3 = 8, 14 + 2 = 16); le « ore » scoperte si sottraggono. Si gioca in quanti si vuole. Vince chi per primo arriva a 100, ma forse viene un po' lunga.

MASSIME

Le definizioni segnate con asterisco (*) sono tratte dalle « Massime » di François de La Rochefoucauld (Bur, L 3700).

ORIZZONTALI 1.* La maggior parte delle donne oneste sono x nascosti che stanno al sicuro solo perché nessuno li cerca. 6. C'è X la Grande (piccola) e X sul Don (grande). 12.* Il lavoro fisico libera dalle pene dello spirito e rende felici i x. 13. Mezzo. 14. Gli uomini odiano colui che chiamano x, solo perché non ne possono cavar nulla (Voltaire). 15. Gas, mas, x. 16. Iniziali dello pseudonimo (semianagrammatico) di Carlo Mascaretti, l'autore di « Et ab hic et ab hoc ». 17. Bravo se ne esci. 20. Stop è inglese, x è tedesco. 22. Questo non vuol dire. 23.* E' una grande x saper nascondere la propria x. 25. Dovevan farla a Roma nel '42,

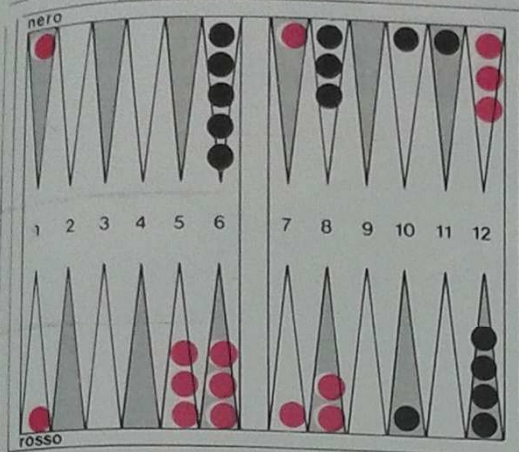
mente al fenomeno dell'arrossamento. 2. La prima giunta. 3. Nella famosa parodia di Gino Patroni diventa « ed è subito pera ». 4. Febbre nel Klondike. 5. Un po' di riservatezza. 6. Tagliato, in sala operatoria; nell'orto e nei bilanci la prima « e » diventa « i ». 7. Vocali di forti. 8. John X è poco meno famoso di Edmond Hoyle, come autore di libri sui giochi di carte. 9. Taglio di velluto. 10. Poco oltre. 11. A tressette non si dovrebbe parlare; però si dice x quando si gioca l'ultima carta di quel seme. 12. Anigoni. 13.* La x degli altri è insopportabile perché offende la nostra. 15. Appartamento spirituale. 17.* Nella x c'è più egoismo che amore. 18. San Cetto, vescovo di X, anegò nel X. 19. Telegramma di un impiegato durante una crisi dei trasporti. Spiacente non poter venire



per il Ventennale; ne son rimaste tracce vistose. 26.* Ci son persone che non si sarebbero mai x se non avessero mai sentito parlare dell'amore. 29. E Gianco. 31. Volto all'indietro, e quindi avverso a far qualcosa. 32.* Siamo più disposti ad amare chi ci x che chi ci ama più di quanto vogliamo. 34. Sollaciti; può essere sdrucciolo o piano. 36. Recidere a metà. 37. Vino che non ha pari. 38. La città della regina Piè d'Oca. 39. Trama avvincente. 41. Calvino. 42. Figlia di Cadmo. 43.* La x in amore spesso dipende dal fatto che ci se ne fa un punto d'onore. 45. Segnali in acqua. 46. Cose da porci. 47. Il ginepro c'entra fino a un certo punto. E' curioso che secondo l'Oxford Dictionary questa parola risalga solo al 1714.

VERTICALI 1. Lago del Trentino che va (o andava?) soggetto periodica-

oggi in ufficio, non ancora arrivato a casa x. 20. Il Tommaseo inventa questo esempio: « Servo x dalle tristi parole più che dai tristi atti di chi lo comanda », e dice che se invece di « dalle » si dicesse « delle » la frase cambierebbe sfumatura. Mah. 21. Elemento chimico. 22. Il x è soltanto ruggine sul taglio di uno splendido acciaio (Suares). 24. Grosso, piatto, portuale o fluviale. 27. Figlio di Oceano, padre di Menfi e perciò nonno di Libia. 28. Ouelli monetari si chiamavano anche ordinanze, bandi, provvisori, tariffe, dichiarazioni di valore. 30. Dicono che forse deriva da « quamquam ». 33. Quadrato magico: mais, aedi, x, Siam. 35.* Ci sono x nel male come nel bene. 37.* Quando i x ci abbandonano, ci lusinghiamo di averli abbandonati noi. 40. Cardinale d'Oriente. 43. Radioamatori in città. 44. Mangia in centro.



BACKGAMMON

Due numeri fa avevamo persuaso il Rosso a fare una certa mossa. Il Rosso l'ha fatta, e la situazione si presenta come da illustrazione. Tocca al Nero: vediamo cosa può fare. «Vediamo cosa può fare» vuol dire calcolare mentalmente le varie possibilità. Prima ipotesi: il Nero tira 1/1. Butta fuori il Rosso da N. 7 e occupa N. 5. Bel colpo? Mica tanto: il Rosso ha tre possibilità di rientrare e buttar fuori il Nero da N. 8: 6/2, 5/3, 4/4. Il Rosso può anche, rientrando, buttar fuori N. 10 se tira 6/4, e buttar fuori R. 10 se fa 3/1, 3/2, 3/3, 3/4. Seconda ipotesi: il Nero tira 2/1, e ovviamente va da R. 10 a R. 12, e da N. 11 a N. 10. Il Rosso si trova ad avere buone probabilità di bloccare N. 7 e di controllare così la Casa Nera Esterna nel resto della partita. Naturalmente quando io dico «buone probabilità» voi dovete subito sapere quali e quante sono, su 36, se avete fatto lo studio che raccomandavamo nel numero scorso. Terza ipotesi: il Nero tira 3/1, butta fuori e blocca N. 7. Ma il Rosso può vendicarsi con (I) 6/5 che butta fuori N. 11, e con (II) 1/3, (III) 2/3, (IV) 3/3, (V) 4/3, (VI) 5/3, (VII) 5/5 che buttan fuori R. 10. Abbiamo enumerato sette tiri, ma le possibilità sono undici, O no?

© Joe Dweck

MECANISMO (2)

Corrado Costa



ANGELO s.m.

ANGELO s.m.

ANGELO - la parte di piano compresa fra due semirette uscenti dallo stesso punto angelo acuto, angelo ottuso, angelo retto. Lasciatemi così.

Come una cosa

Posata

In un angelo

E dimenticata (Ungaretti)

Ha urtato in un angelo

Lo aspettavano all'angelo

Quella casa laggiù che fa angelo, essendo situata all'incontro di due strade

ESTENS. cacciarsi in un angelo, cercare in ogni angelo

Temete

i quattro angeli della terra!

Stare nell'angelo morto

(zona al riparo delle artiglierie)

Ci sono gli angeli della bocca,

del fazzoletto, dello scialle

Nel gioco del calcio: calcio d'angelo (corner)

Ricordiamo che gli angeli

vengono espressi in gradi.

GRADO s.m. Insegna gerarchia militare.

Un angelo giro a 360°, un angelo piatto

a 180°, un angelo retto a 90°.

PROBLEMA

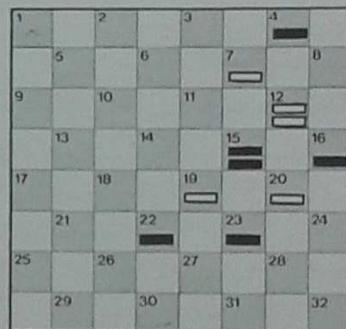
Da uno stesso punto partono cinque semirette che individuano cinque angeli.

BAMBINI

Chi legge i libri delle elementari? Alla fiera di Sinigaglia (Milano) e a Porta Portese (Roma) i vecchi abbecedari, sillabari e sussidiari hanno prezzi alle stelle, dunque l'Italia è piena di proustini che riassaporano le fasi salienti della propria infanzia. Tra chi ha fatto qualche anno di scuola entro il 1943-45 si creano complicità da ex combattenti. Ma chi tiene d'occhio le letture dell'infanzia d'oggi? «In vacanza con Distrattini», Fabbri Editori, L. 1000 ha almeno una pagina gradevole, che coi bambini dell'età giusta, intenti ai compiti delle vacanze, risulta anche (scusate) utile: «Prendi mezzo chilo di Carina, mettilci un cucchiaino di sOle, un pizzico di peRe, la doTe per lievitare e un bicchiere pieno di Gatte fino all'orlo. Mescola e impOsta. Stendi nella Veglia e spOrgi sopra pomodori Velati e tre o quattro aMici sott'olio. Metti nel Corno caldo. Dopo mezz'ora potrai mangiare un'ottima pAZza calda e profumata.

DAMA

di Fat



Il maestro Dino Rossi di Marradi può essere considerato uno dei migliori giocatori e problemisti italiani. Ecco un suo piacevole problema in tre mosse, la cui soluzione è abbastanza semplice se si rammentano le regole sulla cattura riportate la scorsa settimana.

Soluzione. 1. 19-14, 4x18; 2. 12x28, 16x23; 3. 28x26 e vince.

SOLUZIONI

Diamo le soluzioni dei giochi pubblicati nel numero precedente. Superquiz. Il personaggio è D, il quale, avendo un complesso vocale (la balbuzie), «canterà».

Calvino.



SUPERQUIZ



I lontani discendenti dell'antico padrone del castello hanno trovato la Mappa del Tesoro, ma non trovano il Tesoro. Forse la Mappa va interpretata con un pizzico d'astuzia. Sapreste dire come?

© Disegnatori Riuniti