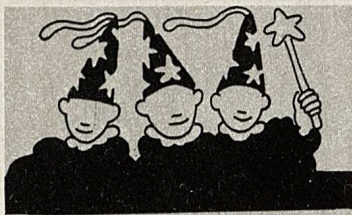
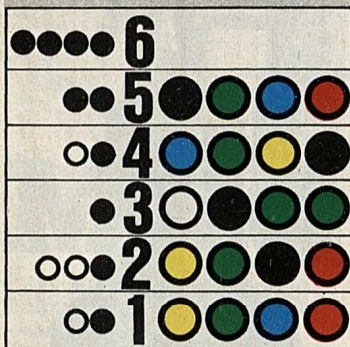


a cura di Giampaolo Dossena



MASTER MIND

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



CONVEGNI

Il Convegno di Montecatini (25-27 ottobre) su "Le langage du jeu" ha mandato in paranoia vari giornalisti che improvvisamente si sono accorti dei giochi come a suo tempo altri si accorsero dei cibi genuini o della sessuologia. E' probabile che la lessapallaggine di molti interventi di Montecatini e a proposito di Montecatini avrà un effetto di freno, come i libri di cucina fanno passare l'appetito e come l'eroticismo a dispense è castrante. Se si comincia a parlare di Huizinga e si arriva a registrare cosa pensavano dei giochi Marx, Tzara e Gianni Scalia, si finisce per compensare recuperando forti attitudini da gourmet e da libertino, ma per un po' si perde il gusto del gioco. Ci amavamo furiosamente durante i pasti. E lontano dai pasti? Passavamo il tempo a mangiare. E non giocavate mai? No, perché eravamo stati a Mon-

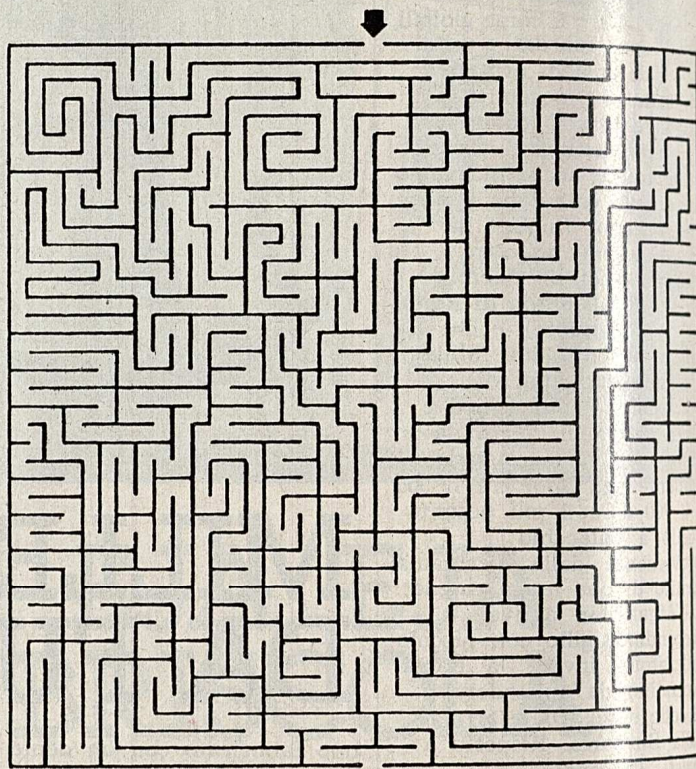


BOGGLE

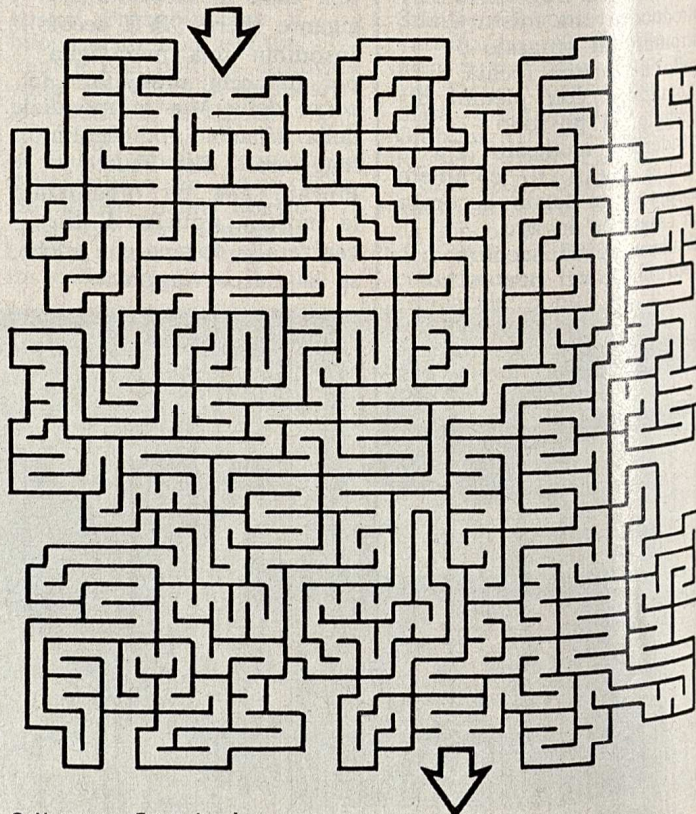
Boggle è una bella parola inglese, di probabile derivazione gallese, dove c'è dentro abborracciatura, elusività, esitazione, trasalimento e magari un po' di spirito folletto. Boggle è anche il nome di un gioco lanciato nel 1972 dalla Parker Brothers, una divisione del General Mills Fun Group Inc. di Salem (Mass.): è la casa di Monopoli, Cluedo (Clue), Diplomacy, Waterloo, Sector, e di quel Merlin che abbiamo elogiato a giugno: un miracoloso gioco elettronico col solo torto di piacere poco a Giovanni Gandini. Boggle da qualche mese è distribuito in Italia dalla Editrice Giochi di Milano col nome di Paroliere, L. 6500. Si tratta di 16 dadi, recanti ciascuno sulle solite 6 facce dei dadi tradizionali le varie lettere dell'alfabeto. Stanno in una scatola; li si agita prima dell'uso; vanno a incasellarsi in una griglia. Partendo da un dado qualsiasi, da un punto qualsiasi della griglia, si può inventare un ordine a linee spezzate per cui nella successione di lettere contigue si possano riconoscere delle parole. Trovare parole, non Formare Parole: è un gioco di Word-Finding, non di Word-Forming. C'è un sistema di punteggio. Si può giocare da soli, o si possono fare partite competitive. Questo gioco di dadi inscatolati si basa dunque sullo stesso meccanismo di quel gioco a carta-e-matita che in inglese si chiama Hidden Words e in italiano Parole Nascoste. Approfitto dell'occasione per ribadire la distinzione tra Hidden Words = Parole Nascoste e Buried Words = Parole Sepolte. Fino ad oggi, in italiano, il miglior esempio di Parole Sepolte resta alessandro MANZONI. Possibile che non possiate aiutarmi a trovarne altri?

LABIRINTI

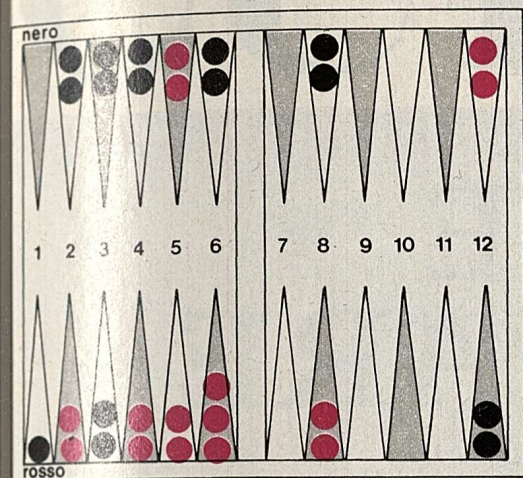
Questi labirinti sono stati elaborati con un calcolatore, graduando le difficoltà e determinando i tempi necessari a un esperto per venirne fuori. Per il primo ci vogliono 3 minuti, per il secondo 2 minuti e 8 secondi.



© Newspaper Enterprise Assn.



© Newspaper Enterprise Assn.



BACKGAMMON

Tocca al Rosso, che tira 5/1. Non è un tiro fortunato. Cerchiamo di utilizzarlo nel modo più efficace e meno pericoloso. La soluzione che propongo è di spostare una pedina da R6 a R1 e una da R2 a R1. Perché, dovendo lasciare una pedina isolata nella Casa interna rossa, scegliere proprio la R2? Fate i vostri conti: se il Nero non riesce a rientrare, al prossimo tiro il Rosso ha 17 possibilità di coprire la pedina isolata in R2. E, al contrario, il Nero, se rientra, ha solo 11 possibilità di buttar fuori il Rosso da R2: 2/1, 2/2, 2/3, 2/4, 2/5, 2/6. Vediamo qualche alternativa. Portare una pedina da N5 a N11 sarebbe demenziale: vedete quante possibilità avrebbe il Nero di buttar fuori una delle due pedine che resterebbero scoperte, e soprattutto calcolate al di là del vostro naso quante possibilità avrebbe poi il Nero di buttar fuori anche una seconda pedina rossa! Non sarebbe astuto nemmeno andare da R8 a R2. Alla mossa successiva il Nero avrebbe non 11 bensì 15 possibilità di buttar fuori la pedina rossa: con 5/1, 5/2, 5/3, 5/4, 5/5, 6/5, 4/1 e 6/1.

© Joe Dwek

BRIDGE

Nella finale del torneo dei campioni che si è svolto a Deauville a fine luglio si è visto un bridge di elevata fattura. Pochi gli "swing" e quasi tutti a favore dei padroni di casa, specialmente nelle prime 24 delle 48 smazzate in programma. Tuttavia è mancata la "suspense" perché la squadra francese ha cominciato subito a macinare punti e il suo vantaggio è diventato presto incolmabile. Mentre quindi il commentatore José Le Dentu non ha mai avuto motivo di esprimere dubbi sul risultato, Herman Filarski, capitano della formazione olandese, è stato costretto a rassegnarsi ben presto all'ineluttabile.

Del resto quando una squadra gioca bene capita spesso che anche la fortuna sia disposta a darle una mano, come ben dimostra la smazzata riprodotta nel diagramma.

di Camillo Pabis Ticci

Kreyns		Chemla		Sharif	
♠	A 4	♠	K 7	♠	J 10 8 6 5 3
♥	10 9 5 3 2	♥	Q 8 6 4	♥	K J 7
♦	A 6	♦	K Q J 7 3	♦	—
♣	J 7 6 5	♣	K 2	♣	A Q 8 4
Vergoed		N		O + E	
♠	Q 9 2	♠	A	♠	—
♥	A	♥	10 9 8 5 4 2	♥	—
♦	10 9 8 5 4 2	♦	—	♦	—
♣	10 9 3	♣	—	♣	—

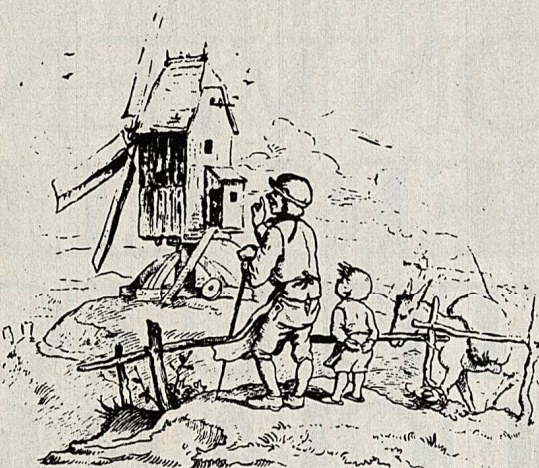
In sala chiusa gli olandesi hanno giocato 4 picche, ma il dichiarante non ha indovinato la manovra delle atout ed è andato sotto. In briderama Paul Chemla ha giocato il contratto di 3 s.a., leggermente migliore a carte viste.

Attacco di dieci a cuori per il fante, l'asso e il quattro. Ritorno di dieci a quadri per il re, l'asso e il

tre di picche del morto. Ancora quadri per lo scarto di un'altra picche del morto e presa di Chemla col fante sull'otto di Vergoed. Passato al morto col re di cuori (Vergoed ha scartato una quadri) Chemla ha intavolato il fante di picche per il due, il sette e l'asso di Kreyns, il quale è tornato col cinque di fiori per il quattro, il nove e il re. Dopo aver riscosso il re di picche e la dama di quadri (Kreyns ha scartato una cuori, il morto una picche) Chemla ha avuto la possibilità di contare la mano di Kreyns: due picche, cinque cuori, due quadri e di conseguenza quattro fiori. Con la rapidità che gli è del resto congeniale il dichiarante ha proseguito, pertanto con asso e dama di fiori, ha rigiocato fiori e Kreyns, forzato in presa col fante, è stato costretto a giocare cuori, consentendogli così di realizzare la nona presa con l'otto.

METAGRAMMI

Anita Coduri



(continuazione)

« Se sono l'orizzonte vedo cavalli avviati al fronte. E soldati. Potrei arruolarmi, saltare l'esame. Saran l'armi bastante blasone ». Che sonno! « Lo mio maestro e donno... ». Che danno, per me, alla fine dell'anno quando mi bocceranno, senz'altro. O quei guerrier, o fossi quel daino incosciente che occhiaggia dal bosco: ambi attende una freccia oppure una fuga nel limo. Venisse per me quel destino che il mio nome racchiude come un dito l'anello venisse a salvarmi un fratello, Caino.

Con questo metagramma da Abele a Caino, Anita Coduri ci manda anche gli auguri per il compleanno dei metagrammi: infatti li ha inventati Lewis Carroll esattamente nel 1879.

tecatini. Per fortuna, infinite sono le vie del Signore (beninteso, del Demonio). Il Congresso di Vienna danzava, il Convegno di Montecatini non gioca e non parla di giochi: parla del linguaggio del gioco. Nel metalin-guaggio del metaconvegno non sono previste relazioni sui giochi elettronici né sulle tirature della "Settimana enigmistica" né sul gioco come mercato. E' probabile che anche a titolo giornalisticamente informativo, più che una gita a Montecatini valga la pena di visitare la Spiel-wahnenmesse di Norimberga.

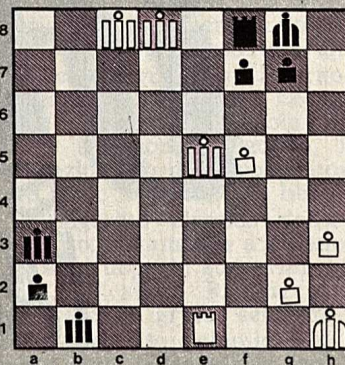
ONAILATI

Il Dizionario Italiano-Onailati di cui abbiamo già parlato un paio di volte, non è facile da trovare. Non tanto più facile da trovare è l'ennesimo numero zero della "Bancarella", la rivista di fumetti e altro diretta da Gualtieri Schiaffino e Ranieri Carano. Ora la pubblica la Edizimie di Milano (v. Lanino 2). Ci trovate uno specimen del Dizionario che ci sta a cuore, e tante altre cose spiritose tra cui un gioco di rime obbligate sui blasoni popolari.

SCACCHI

di Adolivio Capece

Una partita con cinque Donne in campo non è da tutti i giorni. Oltre a quella Alekhine-Gregorieff giocata a Mosca nel 1915 ci risulta un altro caso: siamo nel 1896 a Winschoten, in Olanda. Tresling-Benima (Spagnola) 1.e4,e5; 2.Cf3,Cc6; 3.Ab5,a6; 4.Aa4,Cf6; 5.Cc3,Ae7; 6.0-0,b5; 7.Ab3,d6; 8.d3,Ae6; 9.De2,Dd7; 10.Cd5,A:d5; 11.e:d5,Ca5; 12.d4,C:b3; 13.a:b3,e4; 14.Cd2,0-0; 15.c4,Tf8; 16.C:e4,C:e4; 17.D:e4,Af6; 18.Dd3,Dg4; 19.Ae3,b4; 20.f4,h5; 21.h3,Dd7; 22.f5,De7; 23.Tae1,a5; 24.Rh1,De4; 25.Dd1,c5; 26.d:c5,A:b2; 27.Tf4,De7; 28.D:h5,Af6; 29.c:d6,D:d6; 30.Df3,Te5; 31.Te4,T:e4; 32.D:e4,Dg3; 33.Af4,D:b3; 34.d6,Tf8; 35.c5,a4; 36.c6,a3; 37.Ae5,A:e5; 38.D:e5,a2; 39.d7,Da3; 40.c7,b3; 41.d8=D:b2; 42.c8=D:b1=D; e in questa consueta posizione il Bianco ha dato scacco matto in tre mosse. Come?



Soluzione: La partita è continuata con 43.D:f8+, D:f8; 44.D:f8+, R:f8; 45.De8 matto.