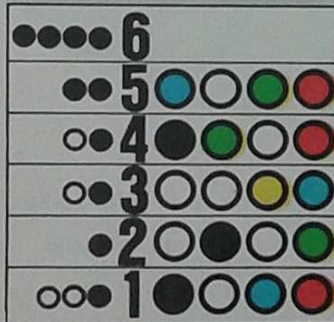


a cura di Giampaolo Dossena



MASTER MIND

Il codice segreto può contenere qualsiasi combinazione o multiplo di questi sei colori: B (Bianco), C (Celeste), G (Giallo), N (Nero), R (Rosso), V (Verde). A sinistra dei numeri, le risposte ai vari tentativi di decifrazione: n (nero) = colore giusto al posto giusto, b (bianco) = colore giusto al posto sbagliato. Sulla base dei cinque tentativi illustrati dal disegno qui sotto (tentativi compiuti dal decifratore), e delle relative risposte (fornite dal codificatore), avete elementi sufficienti per risolvere il problema al sesto colpo. 1. NBCR = 1n 2b; 2. BNBV = 1n; 3. BBGC = 1n 1b; 4. NVBR = 1n 1b; 5. CBVR = 2n; 6. CNGR = 4n.



CONVEGNI

Il 12-14 ottobre si è svolto a Montelupo (Spoleto) il primo Campionato Italiano di Master Mind. L'albergo è in mezzo a una foresta di lecci; alle 5 del mattino si veniva svegliati dai cacciatori che sparavano fin sotto le finestre come i timpani e i tamburi di "Pierino e il lupo". Altre tre novità rispetto al Campionato mondiale tenuto l'anno scorso a Stratford. Primo: non si è usato l'Original Master Mind con 4 fori e 6 colori (1296 combinazioni) bensì il Super Master Mind con 5 buchi e 8 colori (32.768 combinazioni). Secondo: alcuni casi di competitività nevrotica e di slealtà mediorientale hanno portato ad auspicare l'uso costante di polaroid. Terzo: si è modificato il complesso conteggio dei tempi, mettendo in uso cronometri da tavolo (English Clock Systems). Questo ha ancora una volta portato a ri-



LE SPIE

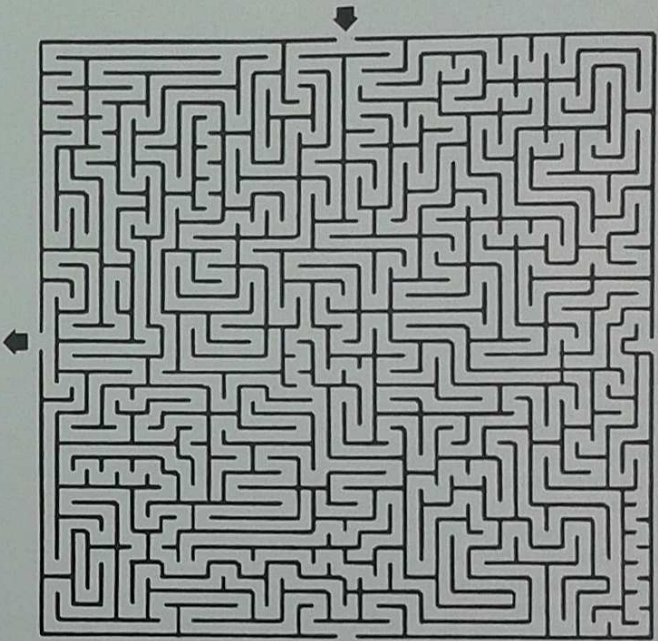
L'Associazione italiana editori pubblica da novant'anni una rivista che si chiama "Giornale della libreria".

Il numero d'agosto di quest'anno aveva un articolo d'apertura sui "Libri di giochi", e precisamente giochi per adulti, che avrebbe dovuto esser corredato come al solito da un'ampia bibliografia fornita dagli uffici stampa degli editori, ma come al solito gli uffici stampa non hanno fatto un buon lavoro, e la bibliografia risulta incompletissima. Quanto all'articolo, spiega che l'unico modo per imparare un gioco è giocarlo. Capire una spiegazione scritta (anche eccellente) richiede doti mentali non comuni. Così per esempio voi vi comprate Spy Ring (Waddington 1978, L. 16.000), leggete le istruzioni (in inglese) e entrate in paranoia. Poi pian piano cominciate a disporre le pedine e i tasselli, a tirare i dadi, sempre con un occhio ansioso alle istruzioni; e i bambini con cui state giocando (che le regole non le hanno neanche volute ascoltare) capiscono tutto e vi spiegano come si fa. Giocando, il gioco parla da sé. Le istruzioni sono fatte bene, ma la chiarezza senza ridondanza è paralizzante. Spy Ring è un gioco per bambini dai sette anni in su e va bene anche per adulti che amino il Cluedo. Il tavoliere di Spy Ring ricorda quello di Cluedo per i passaggi segreti; le ambasciate di Spy Ring corrispondono in qualche modo alle stanze di Cluedo; i "challenges" hanno un meccanismo da "suggestion-accusation". Ma i Segretissimo valgono meno dei Gialli, e Spy Ring non vale Cluedo; manca l'atmosfera (e, per un'atmosfera di spionaggio, manca la Cina).

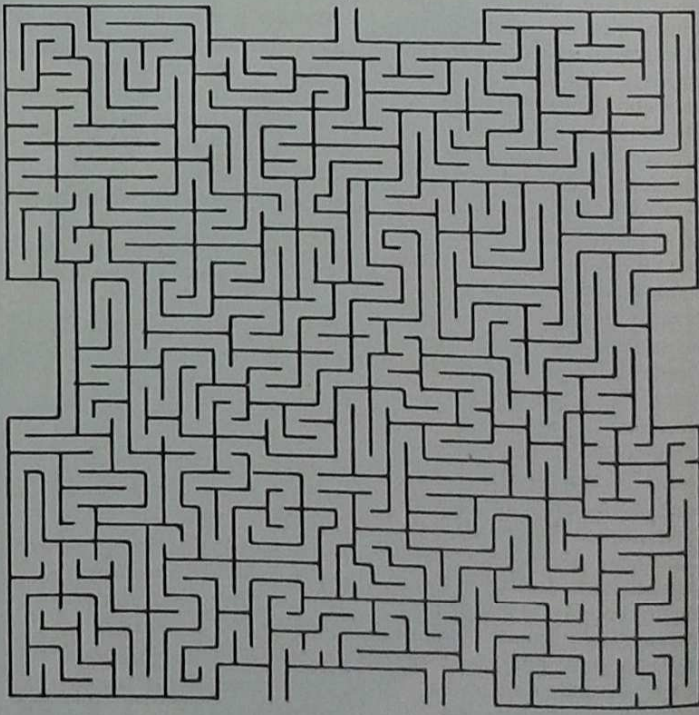
LABIRINTI

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 dovrebbero bastare 3'10" (si entra dall'al-

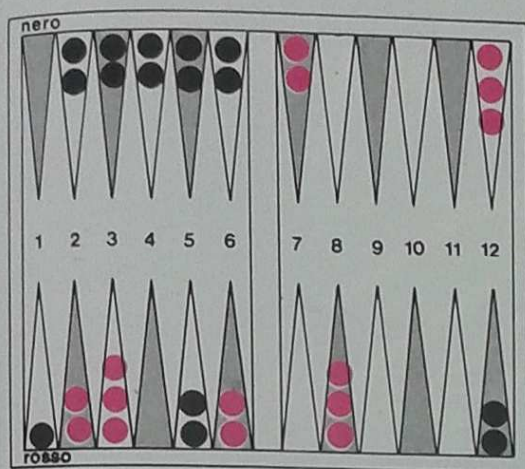
to, si può provare a uscire a destra o a sinistra o in basso, ma c'è una sola uscita vera); per il secondo, 4'10" (ci sono due uscite: trovatele tutte e due se siete davvero capaci).



© Newspaper Enterprise Assn.



© Newspaper Enterprise Assn.



BACKGAMMON

Tocca al Rosso, che tira 5/4. Tiro molto sfortunato: ma tutta la situazione del Rosso è grama, perché se dovesse esser buttato fuori avrebbe una sola possibilità di rientrare (1N). Una mossa sicura il Rosso non ce l'ha: per fare 5/4 deve lasciare una pedina isolata, aperta agli attacchi dei nemici (deve lasciare al Nero uno "shot"). Non bisogna fare 6R-1R e 6R-2R per non sguarnire 6R. Non bisogna fare N7-N12 e N7-N11 perché la pedina che resterebbe isolata in N11 potrebbe esser buttata fuori dal Nero con i seguenti tiri: 5/4, 6/3, e qualsiasi combinazione che comprenda un 2: 15 possibilità su 36. Se invece il Rosso porta una pedina da N12 a R8 e da R8 a R4, il Nero può buttarlo fuori (con la pedina che ha in R1) solo a patto di tirare una combinazione in cui compaia un 3: e qui le probabilità sono solo 11. Se non avete ancora imparato a far questi calcoli a mente, prendete carta e matita, e pazientemente controllate: 3/1, 1/3, 3/2, 2/3, 3/3, 3/4, 4/3... Considerate inoltre che se il Nero non tira un 3, dovrà indebolire la posizione. © Joe Dwek

AMAREZZE D'ARAGOSTO

Adriano Spatola



Amare in mare non fa mai male se si dispone di un po' di sale e nel Mar Rosso è così vero che non è vero per il Mar Nero.

E' qui che in caso di maremoto gli innamorati amano a nuoto e per sentirsi a proprio agio devono almeno fare naufragio.

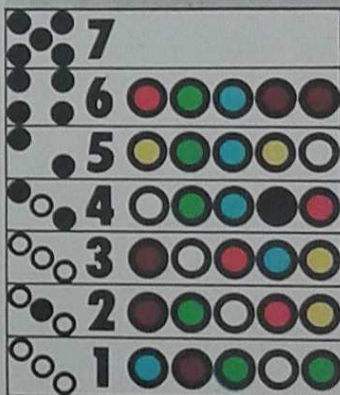
Mare maretta mare maretta un po' di fretta un po' di flemma, mari vicini mari lontani Olanda dighe Venezia canali.

Nella barchetta alla deriva nuda nel sole dorme la diva flusso riflusso ma l'alga cresce e al mare mangia tutto il suo pesce.

Danza sul mare un velo d'olio il mare è calmo come petrolio e intanto il Luno sorge incantato sia sul Mar Morto che sul Mar Nato.

flettere se in futuro non si finirà per tenere in maggior conto il fattore tempo. Per esempio una soluzione in 4 colpi, 4 minuti, vale più di una soluzione in 4 colpi, 6 minuti; ma una soluzione in 5 colpi, 2 minuti, è giusto che valga di meno? D'altra parte, affinare così i meccanismi di valutazione equivale a ridurre il fattore fortuna — eh già: ma ma ma abbiamo proprio bisogno che un altro gioco si evolva e si affini nella direzione degli scacchi?

La finale è stata di una tensione agonistica da stadio. Riportiamo nel disegno la terza manche di questa finale, che ha visto contrapposti Giuseppe Mignemi (18 anni, Cagliari) e Ralph Betza (34 anni, Milano): Mignemi si è classificato primo con una condotta di gioco nervosissima, contro la mente più salda e pacata di Betza (che coltiva una rassomiglianza con Vittorio Emanuele II). Mignemi, decifratore in prima manche, aveva fatto un brillante 6 colpi in 13'; in seconda manche Betza decifratore aveva strappato un 7 colpi in 17'33". Decifratore in terza manche, Betza era arrivato a un quinto colpo non ancora decisivo a 17' e lo si dava per spacciato (sul tempo massimo di



BRIDGE

di Camillo Pabls Ticci

Nel caso che, giocando in difesa, abbiate la dama quinta in un seme del dichiarante dovete pensarci bene prima di disfarvi delle due carte di guardia in apparenza superflue. Non solo infatti un dichiarante esperto si guarderà bene dall'attribuire senz'altro la dama al vostro compagno, ma è molto probabile che la piazzate proprio nella vostra mano. Del resto lo scarto automatico di una quinta carta apparentemente inutile può rivelarsi deleterio anche in altre circostanze. Lo prova la smazzata del diagramma, tratta da un incontro internazionale a squadre.

Difendendo contro l'impegno di 4 cuori giocato da Sud, Ovest, attaccò col re di fiori seguito dall'asso e il dichiarante, dopo aver tagliato, proseguì con due giri di cuori. Sul secondo Ovest, sapendo dalla lici-

♠ 3	♠ A Q 9 7 3	♠ K J 10
♥ 8 4 2	♥ 9 8 6 3	♥ 10 2
♦ Q 9 7 5 4	♦ N	♦ J 10 6 3
♣ A Q 9	♣ O + E	♣ 10 5 4 2
♠ A K Q J	♠ S	♠ 10 5 4 2
♥ A 8 6 2	♥ K J 8 6 5	
♦ K 7 5	♦ 7	

tazione che Sud non poteva avere più di quattro picche, si disfece rapidamente del quattro e così regalò il contratto! Infatti il dichiarante proseguì con asso e piccola picche per il taglio del morto, fiori per il taglio di mano, picche per il taglio del morto, fiori per il taglio di mano. Poi giocò l'otto di picche, lasciando la presa alla dama di Ovest che fu costretto a giocare quadri per l'affrancamento del re.

Per battere il contratto Ovest deve scartare fiori sul secondo giro di cuori e disfarsi del nove di quadri quando il dichiarante taglia di mano l'ultima fiori. Ammesso infatti che Sud prosegua ora col cinque di quadri, Ovest prende con la dama e gioca quella di picche obbligando il morto a spendere la sua ultima atout e affrancando il nove.

Vale la pena di mettere in rilievo che lo scarto di un pezzo a fiori era in realtà abbastanza facile in quanto Ovest sapeva già che a possedere il dieci era il suo compagno. Però era indubbiamente molto difficile rendersi conto fino dalla seconda presa dell'importanza che la quinta carta di picche avrebbe rivestito nel finale di gioco. Ero quindi pienamente sincero quando cercai di consolare l'interessato assicurandogli che il suo infortunio scuoteva tutta la mia comprensione.

20'). Il sesto colpo (decisivo) fu compiuto in un minuto, e la soluzione alla settima arrivò in un lampo: a 18'45" scrosciava l'unico grande applauso del Campionato. Mignemi chiedeva una sospensione e il giudice di gara doveva pronunciare la frase: "c'è un medico in sala?". Alla quarta manche Mignemi avrebbe poi battuto Betza coinvolgendolo in un ritmo di irruenza provocatoria. Vediamo dunque la terza manche (Mignemi codificatore, Betza decifratore). Abbreviazioni: A = arancione, B = bianco, C = celeste, G = giallo, M = marrone, N = nero, R = rosso, V = verde. 1. AMVBV = 3b; 2. MVBVG = 1n, 2b; 3. MBRCC = 3b; 4. BVCNR = 2n, 1b; 5. GVCGB = 2n; 6. RVCMM = 4n; 7. RVCMM. Naturalmente non dovette seguire questo come se fosse un "problema" di Master Mind: dovette semmai porvi il "problema" partendo dal sesto colpo.