



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. Soluzione: VRGG. Sulla base dei cinque tentativi (compiuti dal decifratore, sfidato) e delle relative risposte (fornite dal codificatore, sfidante) avete elementi sufficienti per risolvere il problema al sesto colpo.

1. BVCR = 2b; 2. VNRR = 1n, 1b; 3. BVRN = 2b; 4. GNGB = 1n, 1b; 5. RGBV = 3b.



Caro GPD, o chi per te cura Master Mind, ti scrive una che ne va matta. Tanto che ormai non va più dritta alle pagine dei giochi, ma si legge prima tutto il resto del Magazine, per godere la delizia dell'attesa. Il problemino scritto, rispetto alla tavoletta, fornisce un piacere squisitamente privato, evitando la ricerca di un partner magari svogliato o distratto; non è competitivo ma può diventarlo; è meno avventuroso ma più logico; per questo alla fine meglio, affinando le tattiche; c'è poi la "titillazione" cromatica che emana dai pallini, lì in mezzo alla carta stampata... Però di qualcosa mi lamento: su 12 problemi finora pubblicati, 8 sono ridondanti; a volte la ridondanza svia, fa perdere un pochino di tempo in più, ma un problema di 3 o 4 passaggi è meno complesso di uno di 5 effettivi. Che ne pensi? E posso proportene uno mio?

Questa Patrizia che mi scrive



EDITED

è un sacco alternativo



CORTEO

La mappa rappresenta una città, nella prospettiva in cui è vissuta da chi partecipa a un corteo e da chi deve controllarne o reprimerne lo svolgimento. Le vie strette di certi quartieri sono favorevoli ai manifestanti e impraticabili ai mezzi blindati; i viali possono essere percorsi a una velocità maggiore; le scalinate, se in salita, rallentano il percorso del corteo e in ogni caso non sono praticabili dalle camionette; le stazioni della metropolitana permettono a spezzoni di corteo di spostarsi rapidamente in punti lontani. Gli scontri possono avvenire con lancio di molotov da una parte e di lacrimogeni dall'altra. Non sono previsti morti. Il massimo a cui si arriva è il panico, dei manifestanti o delle forze dell'ordine. Scopo dei manifestanti è raggiungere alcuni punti della città (ad esempio il palazzo del governo, le carceri, il tribunale, la sede

del partito dominante o del partito d'opposizione costituzionale, i palazzi delle multinazionali, le ambasciate, le chiese, le cliniche di lusso, negozi di vini, insaccati, gioielli e dischi). Scopo delle forze dell'ordine è (a) ostacolare i movimenti del corteo e degli spezzoni che da esso si staccano, (b) operare arresti. Si può giocare in due, oppure in due gruppi di più persone; uno tiene i carabinieri e l'altro la ps, uno tiene il corteo e l'altro gli spezzoni; oppure lui tiene le femministe e lei tiene gli autonomi. Ci sono anche gli lc, i dp, gli ml, gli anarchici, i radicali, gli zombies. Come curatore dell'edizione tascabile di "Alce Nero" io noto con disappunto la mancanza degli indiani metropolitani, ma è anche vero che dal '77, Bologna, non si fanno più vivi. Chiave tattica del gioco è la testa del corteo, la quale ha un potere d'urto ossia un

valore di scontro pari a quello di tutte le unità di corteo ad essa adiacenti e tra sé contigue. Le forze dell'ordine, trovando forte resistenza nella testa, cercano di agganciare il corteo dai lati. Il giocatore-corteo si premunisce usando staffette. La città suggerita dalla mappa è più o meno Roma. I toponimi sono del tipo via del Greggio per le multinazionali, via Veline per i giornali, via Selvanera per la rai-tv, largo Tangenti per il partito dominante. Autori i membri del Cunsu, via Accademia del Cimento 71, Roma, tel 06-5123119. Casa editrice "I libri del no". Prezzo 6.000 lire per la prima tiratura in cartelletta. E' imminente una confezione in scatola. Io ci ho fatto una partita, durata tre ore. Far solo una partita con un war game non permette di dire se sia valido o no. Ci possono essere errori nascosti che portano allo stallo, o che — trovata la falla — portano sempre alla rapida vittoria di una delle due parti. Ma, con beneficio d'inventario, questo Corteo merita attenzione. E' chiaramente nato da una buona conoscenza delle strutture dei war games, innestate però su esperienze concrete, sul terreno, e non su rimesticature di altri giochi. L'idea della metropolitana *non* è copiata da Cluedo e Spy Ring. Chi gioca war games generalmente studia i manuali delle scuole di guerra; alcuni credono che sia un bel gioco "La lotta di classe" (Mondadori, L. 8.900); questi ragazzi invece hanno letto manuali di guerriglia e pensano che "La lotta di classe" è un gioco nato morto. Che i buoni giocatori di war games siano persone serie si vede dalle loro letture; il negozio dell'Impensé Radical a Parigi è in sostanza una libreria specializzata. Da noi ci sono tre libri recenti sui war games, ne abbiamo già parlato. In questi giorni esce la terza edizione del catalogo "Giochi da tutto il mondo" (Città del Sole, v Camperio 10, 20123 Milano). E' più rigoroso di molti libri. Distingue "giochi d'ambiente" (a loro volta suddivisi in economia, guerra, corse, indagini), "giochi di simulazione" (storici ed economici), "giochi di guerra simulata". In tutto ne descrive 133.



BOGGLE

Questo che vedete qui è un bogle. Il bogle è un folletto maligno, però di solito nuoce solo a bugiardi e assassini. Di questo bogle con una g sola abbiamo fatto cenno parlando del Boggle con due g: gioco distribuito in Italia col nome di Paroliere. Prima notizia: il Boggle ha figliato, la Miro Company distribuisce in Francia un Foggle, gioco numerico, e un Coggle, altro gioco alfabetico. Arriveranno da noi l'anno prossimo. Seconda notizia: il bogle folletto si vede nel libro "Fate", di Froud e Lee, Rizzoli L. 19.000. E' un bel libro, a cui nuoce il confronto con "Gnomi", uscito l'anno scorso. In quell'occasione io, come gnomologo, ho avuto uno scroscio di Ippolito Pizzetti, fatologo, sulla sessualità delle creature di matrice celtica. In realtà gli gnomi sono quasi asessuati. Il glamour delle fate è indubitabile, ma nel libro di Froud e Lee non ha molto smalto.

BRIDGE

di Camillo Pabls Ticci

La smazzata che vi sottopongo questa settimana è stata giocata da Françoise Sabouret, fanciulla molto piacente e valida rappresentante della nuova generazione pariglina. Oltre a mettere in evidenza, se mai ce ne fosse bisogno, che nel torneo a coppie può succedere veramente di tutto, la smazzata dimostra come uno dei più gravi errori che si possono commettere sia quello di sottovalutare gli avversari.

Sedendo in Est la nostra Françoise giocava 6 picche, contratto indubbiamente ambizioso, anche se non era facile accorgersi che le due mani non si sposavano felicemente e accontentarsi quindi della manche. Sud attaccò col dieci di quadri e la dichiarante decise giustamente che non era il caso di rischiare l'impasse al re; impegnò quindi l'asso, incassò quello di fiori e giocò anche il re, con l'inten-

zione di disfarsi subito della quadri perdente.

Quando Nord tagliò con il quattro di picche (un evento questo tanto sorprendente quanto spiacevole)

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

Françoise si rese conto che il surtaglio non le sarebbe stato di nessun aiuto e, attenendosi al programma originario, scartò il sei di quadri.

A ben guardare si trattava di una

LIPOGRAMMI

Anita Coduri



Al mare, in settembre, si sta male. Spruzzi. Tira il maestrale.

Pasti umidicci. E tu?

A Firenze, in settembre eri felice, scema.

Presa di me, serena.

Mangiavi anche la pasta

che ingrassa. A me piaceva.

Digiunavi di sera.

A natale eri seria,

girava un'aria fredda.

A carnevale andava già male:

la prima scenata,

ma eri calma. A pasqua

sei rinata, tutta calda.

D'estate sei partita.

Rientrata, era finita.

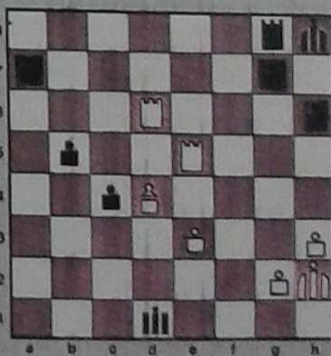
Nella prima puntata di questa "Love Story" il protagonista veniva piantato, e esprimeva propositi di vendetta, senza mai usare la lettera "a". Nella seconda si vendicava, senza mai usare la lettera "e". In questa terza e per ora ultima puntata il protagonista racconta come è finita la storia, senza mai usare la lettera "o". Trattasi di lipogramma in "o". Se questi giochi hanno un senso, direi che qui l'assenza della "o" si sente (più di quanto non si sentisse l'assenza delle altre vocali negli altri capitoli), con un colorito musicale abbastanza notevole. O no?

da Palermo è una delizia. Il suo problema lo pubblico subito. Lamenti per la ridondanza: avevo preavvertito che ce n'erano alcune, fin dal n. 27, pagina 123 (dove anche invitavo a mandar problemi elaborati dai lettori). I problemi pubblicati sinora sono elaborati da un calcolatore, all'Invicta di Leicester. Questo calcolatore non è programmato secondo una logica perfetta e assoluta: ha qualche svista, come può averne un giocatore normale.

SCACCHI

di Adolivio Capece

Quando una partita non si finisce entro le prime cinque ore di gioco, viene "sospesa". Il giocatore a cui toccava la mossa ha ancora il tempo di pensarla, ma non la effettua: la scrive su un foglietto che viene chiuso in una busta, sigillata con tutta solennità. Ecco perché in termini tecnici si dice che una partita "è andata in busta". Poi tutti tornano a casa, e naturalmente ci ripensano. Capita a volte che tali analisi casalinghe portino a conclusioni tanto sicure sull'esito, che la partita non viene nemmeno ripresa. E' il caso della partita Knaak-Zilberstein, giocata nel torneo di Tallin di quest'anno. Nella posizione illustrata dal diagramma, dopo la 41ª mossa del Bianco, il Nero ha messo in busta e prima della ripresa ha proposto il pari, in vista della ovvia continuazione 41... Rh7; 42.T:b5, e il Nero, pur in vantaggio materiale, a gioco corretto non vince. Si è scoperto poi che Zilberstein aveva in realtà messo in busta una mossa del tutto sbagliata, cioè 41... Db1, che permette al Bianco una brillante combinazione vincente. Sapreste trovarla?



Soluzione: Dopo 41... Db1? segue 42.T:h6+!, g:h6; 43.T:b5+, e grazie allo scacco di scoperta il Bianco cattura la Donna avversaria.