

# Il grande piacere del salto del cavallo

**R**icorderete il numero 127 di questa rubrica, con la memorabile lettera di Renato Palazzi che fu intitolata "Partner disperatamente cercasi". Fra i vari giochi che Renato Palazzi nominava, uno forse vi sarà suonato strano: Twixt. Renato Palazzi lo definiva «uno dei giochi più scarni, geometrici e lucidamente essenziali che a mio avviso siano mai stati inventati».

Twixt è un gioco inventato da Alex Randolph, distribuito a partire dal 1962 dalla 3M, poi dalla Schmidt e dalla Avalon Hill. Della edizione Schmidt si ebbe un'effimera edizione italiana, che Renato Palazzi, io e pochi altri conserviamo per ragioni archeologico-nostalgiche (ma credo che l'archeologia sia sempre una forma nobile di nostalgia, anche se alcuni archeologi professionisti, e archeologhe, son brutta gente).

Ora anche a voi si socchiudono le porte per i grandi piaceri descritti da Renato Palazzi: la ditta tedesca Klee ha messo in distribuzione una nuova edizione di Twixt. Potete comprarne qualche scatola, per voi e per gli amici, la prima volta che fate un viaggio a nord delle Alpi (forse basta arrivare a

Lugano); potete chiedere a qualche importatore di giochi che faccia lui qualcosa (se sfogliate le mie rubriche trovate fior di indirizzi, completi di Cap).

Le regole sono in tedesco, ma una buona traduzione delle regole autentiche di Twixt, controfirmata dall'autore, si legge in un "Oscar" Mondadori intitolato *Giocchi da tavolo* (che ha avuto recentemente una seconda edizione: con molte correzioni, checché ne abbiano detto l'autore per modestia, e un censore giovane per pigrizia o tonterìa).

Una eccellente ragione perché vi procuriate la scatola "Klee Edition" che vedete nella foto è che dentro ci trovate un opuscolo con 40 problemi di Twixt.

Essendo infatti il Twixt basato essenzialmente su quel gioiello del pensiero indoeuropeo chiamato "il salto del cavallo", si presta come gli scacchi e meglio degli scacchi alla formulazione di problemi. Tanti anni fa, quando per trecento gloriose settimane curai una rubrica di enigmi e problemi, lavorai con Alex Randolph per la pubblicazione di varie decine di problemi di Twixt: cose da leccarsi i baffi. (G.D.)

# TWIXT

Das strategische Mauerspiel • Ein Klassiker von Alex Randolph

