

Tutto libri

Giochi



La soluzione del cruciverba

Ecco la soluzione del cruciverba «1934», apparso sabato scorso in questa pagina. Il gioco era imperniato sul nome di Alberto Moravia.

Orizzontali: 1. Spa; 4. frasca; 9. Spano; 14. Tolo; 16. scollata; 19. reami; 21. Ella; 22. Mombello; 23. ten.; 24. lme; 25. sperperi; 27. Smart; 29. novità; 31. tarme; 32. Aalto; 33. Nasa; 34. destino; 36. Gian; 37. letamai; 39. sonatina; 41. protomoteca; 43. PC; 44. ES; 46. marra; 47. Oleron; 48. ro; 49. devota; 51. baro; 53. onice; 55. spinoza; 57. magl; 59. amaca; 61. Paer; 62. slavine; 65. Omar; 66. intermedio; 69. uri; 70. baie; 71. Samoa; 72. incisi.

Verticali: 1. Stein; 2. polmone; 3. allevata; 5. RA; 6. Acme; 7. scorte; 8. compasso; 10. prosa; 11. ae; 12. Natalia; 13. omeria; 15. oa; 17. terminologia; 18. alienate; 20. intonaco; 25. stampatore; 26. PA; 28. magnanimo; 30. Isa; 34. Dior; 35. Otero; 37. Leeds; 38. Arras; 40. icona; 42. tab; 43. precari; 45. seppia; 46. monete; 50. Viani; 52. Amado; 54. Camus; 56. asma; 58. Inri; 60. Ari; 63. Lem; 64. ein; 67. RS; 68. oc.

temente ristampato dalla Tuttle.
Poi si arriva al Murray. *A history of board-games other than chess* (Hackett, New York 1978). È una storia dei giochi da tavolo: tutti, tranne gli scacchi. Perché escludere proprio gli scacchi? Il Murray, una persona seria, sapeva che sugli scacchi da soli sono state scritte intere biblioteche. Si son scritti più libri sugli scacchi che sull'algebra, sulla metrica, sul bridge. Lasciamoli agli specialisti.

Finalmente siamo ai giorni nostri col Bell. Un suo libro sui giochi da tavolo è stato tradotto in italiano recentemente col titolo *Il libro dei giochi da tavolo* (Idea Libri). «Tavolo» o «tavoliere»? «Tavoliere» dice il testo; «Tavolo» l'han voluto mettere in copertina. È questo non è il libro del Bell: è un riassunto illustrato. Il libro del Bell è *Board and table games from many civilizations* (giochi da tavolo e giochi da tavola); edizione riveduta, in un volume. Dover 1978, dell'opera pubblicata in due volumi dalla Oxford University Press nel 1963-69.

Vogliamo essere noi stessi fino in fondo. «Tavolo-tavoliere»: sapete la differenza? Siete andati a vedere sul vocabolario? Vi ricordate Renzo all'Osteria della Luna Piena? «Un garzone girava innanzi e indietro, al servizio di quella tavola insieme e tavoliere». La tavola su cui mangiavano serviva anche da tavolo di gioco. Ma se su un tavolo si gioca a carte, più propriamente sono tavoliere quei ripiani speciali su cui si gioca a scacchi, a backgammon, a patolli ecc.

Eccoli ai patolli. Gioco ateco per eccellenza, studiato nei libri che dicevamo. L'imperatore Montezuma non giocava a patolli, ma ogni tanto stava a guardare i suoi dignitari, che disputavano partite appassionate. I patolli si aggravano nel palazzo e nelle vie con gli scacchi. I patolli erano cinque: su un lato avevano un buco. I punteggi si calcolavano a seconda dei buchi che risultavano in vista. Patolli vuol dire «fagioli». I giocatori agitavano i fagioli nelle mani chiuse a coppa e gridavano «Maculkochitli» trandoli sulla stola. Maculkochitli era il dio del

Alla scoperta degli antichi divertimenti

Proviamo a svelare con i fagioli il mistero degli Aztechi

gioco. Prima di una partita a patolli era prudente fare un sacrificio a Maculkochitli.

Questo è tutto quanto sappiamo sui patolli. Come giocare? Qui è scattata la fantasia sperimentale del Bell e del suo predecessore. Qui dovrebbe scattare la vostra curiosità. Proviamo a darvi delle regole che non son proprio quelle del Bell, ma un adattamento della sua ipotesi.

Prendete un cartoncino, e con un pennarello nero riproducete in grande la figura 1. Le farfalline nere, fatele in nero. Al centro, dove c'è scritto R, O, V, B, campate le caselle di Rosso, Giallo, Verde, Blu. Procuratevi un dado, e se giocate in due, 6 segnaposti rossi e 6 blu.

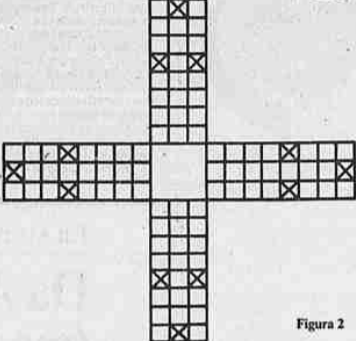
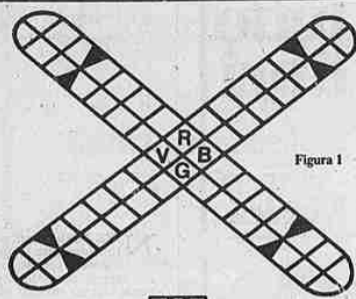
Comincia chi fa il punto più alto. Si tira il dado alternativamente. Ciascuno parte dalla casella centrale corrispondente al suo colore. Scopo del gioco è far percorrere a tutti i propri segnaposti il circuito com-

pleto della croce, riportandoli alla casella di partenza. Tirando il dado si mette un segnaposto nella casella di partenza. Col tiro successivo vi lo si fa proseguire, una casella per punto. Il tiro è valido, cioè il 2 caselle, solo con un tiro esatto. Nel Gioco dell'Oca chi fa più punti di quanti siano necessari per fermarsi sul 63, entra nel 65, inverte il cammino, e torna indietro fino a utilizzo totale del punteggio. Ai patolli invece se non si fanno proprio i punti esatti per entrare nell'ultima casella e fermarsi, non ci si muove — a meno di poter utilizzare il tiro con altri segnaposti. Se gli altri segnaposti non si possono muovere perché son già arrivati a casa, o perché si trovano il cammino sbarrato da caselle occupate, si perde il tiro. E chi perde il tiro paga una posta. Anche a backgam-

mon può capitare qualche situazione in cui si perde il tiro, e il paragone non è sbagliato: i calcoli sull'opportunità di utilizzare un tiro con un segnaposto anziché con un altro nei patolli sono analoghi a quei calcoli di probabilità che illustravamo il 28 febbraio dell'anno scorso, parlando di backgammon e di can't stop.

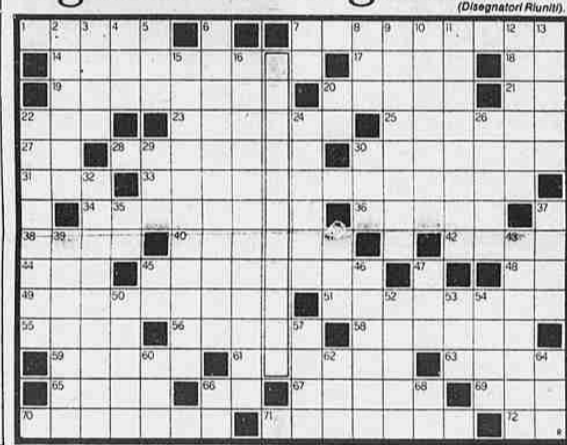
Giocando in tre, ciascuno ha 5 segnaposti (Rosso, Verde, Giallo). Giocando in quattro, ciascuno ha 4 segnaposti (Rosso, Verde, Giallo, Blu).

Le poste sono unitarie, diciamo cento lire al colpo. All'inizio della partita ciascuno mette cento lire nel piatto. Paga duecento lire chi entra in una casella adiacente alle farfalline nere. Paga cento lire chi perde un tiro. Attenzione: si possono perdere molti tiri all'inizio della partita, fin che non si tira 1, cioè fin che non si riesce a far entrare in gioco almeno un segnaposto.



Provate a fare qualche partita a patolli. Non è affatto un gioco rozzo, puerile, barbarico. E forse, mentre lo giocate, vi verrà in mente qualcosa di simile. un'impressione di «déjà-vu». Per aiutarvi, guardate la figura n. 2. Non la riconoscete? Ne parleremo una delle prossime volte. **Giampaolo Dosena**

I giorni di Magliano



Parole incrociate per esperti. Nella colonna bordata si leggeranno nome e cognome di uno scrittore.

ORIZZONTALI: 1. Scrisse «La peste»; 7. Spigola in urido; 14. Una concezione filosofica; 17. Sir Henry Halliell, premio Nobel 1939 per la medicina; 18. L'autore delle «Illuminations» (iniz.); 19. Cameriera turca; 20. Romano (scrittrice); 21. L'autore di «Utopia» (iniz.); 22. Galdino; 23. Anagramma di «moistro»; 25. Il fu. Pascal; 27. L'autore di «Malombra» (iniz.); 28. Il regno di Nicomede IV; 30. «Ah, perché non son io!»; 31. (D'Annunzio); 31. Richiesta che lusinga; 33. Vizio congenito; 34. Il filosofo del divenire; 36. Città francese; 38. Franca (attrice); 40. Ricchi pastri; 42. Ditonghi con diarsi; 44. Giorni palindromi; 45. Anagramma di «bancaria»; 48. Articolo per Trilussa; 49. Anagramma di «nettrico»; 51. Anagramma di «giornale»; 55. Bifronte di Lara; 56. Fiume francese; 58. «Eros e...» (Gadda); 59. Proprio secato; 61. Una guida torrea; 63. E ormai patosato; 65. Pica (attrice); 66. Scrisse «Il mulino sulla Floss» (iniz.); 67. Imperatore in Giappone e

comune in provincia di Trento; 69. Cattiva; 70. Si fa per allenarsi; 71. Anagramma di «ridotte»; 72. Deputato (abbrev.).



VERTICALI — 2. Anagramma di «Formia»; 3. Dirigente del Buon Costume; 4. Ora piccola; 5. Mineo (attore); 6. La casa degli spiriti; 7. Città di Delfini (sigla); 8. Nota

dell'Autore; 9. La terra del Tommaso; 10. Marisa (attrice); 11. Anagramma di «tiratore»; 12. Di Orazio; 13. A questo punto; 15. Separarsi; 16. Quello che passa il convento; 20. Talora al centro; 22. «La visita in...» (Serani); 24. Fiume tra Guiana Francese e Olandese; 25. Tanto per scambio di vocali; 29. Profonda; 30. Romanzo di Hamann; 32. Anagramma di «manierosi»; 35. «Il... travicello» (Giusti); 37. «Azorin e...» (Cancogni); 39. Più che amato; 41. Assicura (sigla); 43. Don Giovanni di Tirso de Molina; 45. Caserta; 46. Anagramma di «penale»; 47. «La caduta degli...» (Visconti); 50. Vetro speciale; 52. Cary (attore); 53. «Chinati... fulminei» (Manzoni); 54. Accresce; 57. Carte notai; 60. Preposizione che incita; 62. Aria dantesca; 64. Fleming (scrittore); 66. Iniz. di Guinzelli; 68. in nota.

La soluzione del cruciverba sarà pubblicata domani su «La Stampa» nella rubrica «Lettere della domenica».



Le vostre TV preferite si sono associate: si chiamano Euro TV.

Euro TV è la libera associazione di un gruppo di qualificate TV libere di tutta Italia; sono le televisioni locali che già conoscete, che guardate più spesso, più volentieri, e più regolarmente.

programmi più belli e più importanti: senza però rinunciare alle proprie caratteristiche originali, senza impoverire il significato culturale e sociale di televisione locale. Euro TV per darvi programmi migliori ed il meglio di ogni singola emittente.

GRUPPO STP-RV