

## Tutto libri

### Giochi



#### La soluzione del cruciverba

Ecco la soluzione del cruciverba. La ragazza di Trieste, apparso sabato scorso in questa pagina. Il gioco era imperniato sul nome di Pasquale Festa Campanile.

Orizzontali: 1. epi-  
grafa; 2. Eco; 3. Baer;  
13. urna; 14. Sesamo; 16.  
dolce; 17. Arad; 18. As-  
sam; 19. Elias; 20. con;  
22. Ittoconia; 25. Boise;  
27. satanico; 28. SOS;  
31. Ur; 32. ricordanza;  
34. st; 35. Marat; 38. ar-  
tamente; 40. manico-  
mio; 43. oil; 44. EAP; 45.  
raspa; 48. sc; 49. Giacar-  
ta; 51. pittici; 53. con-  
denare; 56. Ilo; 57. fer-  
tili; 58. strillone; 60. si;  
61. piattatura; 63. alti; 64.  
modo; 65. Siena; 66. ana;  
67. aer.

Verticali: 1. Eur; 2.  
prati; 3. Indostan; 4.  
GA; 5. assi; 6. esatto-  
rio; 7. em; 8. cocciuto; 9.  
Bell; 10. alias; 11. ECA;  
12. rex; 15. amianto; 16.  
De Lorme; 17. album;  
21. ne; 23. onda; 24.  
ocra; 26. oramai; 29.  
osti; 30. stete; 32. EE; 36.  
rapace; 37. tiranti; 39.  
nociola; 41. cardas; 42.  
ostelli; 44. ego; 46. virtù;  
47. AT; 48. Silla; 50. cor-  
po; 51. Pasta; 52. terra;  
53. rit; 54. Ionia; 57. Flo;  
59. Ian; 60. Sn; 62. an.

## Cambiano gli arnesi del divertimento Che noia i dadi cubici preferisco quelli con venti facce

Il 24 aprile parliamo di dadi con lettere. Per quel che costa un'ipotesi, è probabile che prima dei dadi con lettere siano venuti i dadi con valori numerici, ma non si sa con certezza. Tanto varrebbe dire che l'omo sapiens ha cominciato prima a parlare, poi a scrivere i numeri, poi a scrivere le parole, mentre invece W. Haas paradossalmente sostiene l'antieriorità del linguaggio scritto rispetto al parlato.

Per quel che costa un'altra ipotesi, è probabile che prima di giocare con dadi recanti valori numerici come i nostri l'omo sapiens abbia giocato con gli astragali o allosi. L'astragalo è un osso breve del tarso, di forma irregolarmente cuboidea, articolantesi con la tibia e il perone. Il calcagno e lo scafoide. Si legge nei libri che gli astragali di capra e di montone erano usati «dagli antichi» come dadi. Qualcuno tra noi va mai dal macellaio a farsi

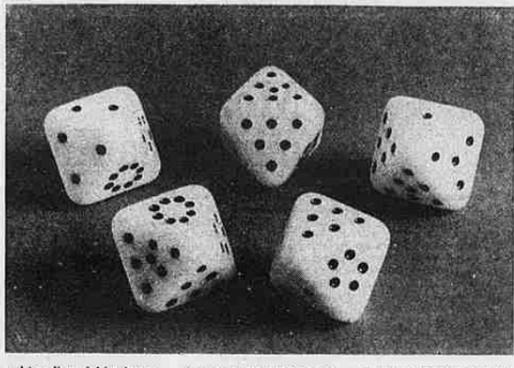
dare un paio di astragali? E' una di quelle esperienze che rinsaldano la fede nel progresso. Giocare con gli astragali invece che coi dadi avvilisce. La più recente testimonianza su un gioco con gli astragali è questa: «Nel pomeriggio il vento soffiava tagliente dalla Corsigliera con furbi di neve; un giovanotto dall'aria sognante, coi capelli stopposi, allentava il fuoco, e gli uomini giocavano a taba. Chiamarono taba, un particolare osso (l'astragalo) del piede della vacca. Il giocatore lo getta su un bersaglio rotondo di fango o sabbia a dieci passi di distanza: se cade sulla parte concava è suerie (fortuna) e vince; se cade sulla parte convessa, è culo e perde; se poi cade sull'orlo del bersaglio, il gioco non vale. Un buon giocatore sa quanto effetto all'indietro deve dare per piazzare in suerie l'astragalo. Naturalmente ci sono una quantità di scherzi riguardo al culo. Io feci culo molte volte e persi

un bel po' di denaro... Questa pagina si riferisce alla Patagonia e si legge in un libro intitolato La Patagonia, di Bruce Chatwin (Adelphi). Il libro è un bel libro. La Patagonia è brutto posto. Nel libro stesso si legge: «Nessuno vorrebbe sprecare una bomba atomica per la Patagonia».

Ma già con dadi come i nostri giocavano i personaggi di Omero. Già allora sulle facce i valori numerici da 1 a 6 erano incisi in modo che sommando i numeri delle facce opposte si otteneva sempre 7 (1+6, 2+5, 3+4). Si giocava con tre dadi e si contavano i punti. Il tiro migliore, 6-6-6, era chiamato dai romani «tiro di Venere», il peggiore, 1-1-1, «tiro del cane». Tutte le combinazioni avevano un nome. I grammatici ce ne hanno tramandati sessantaquattro. Si faceva con tre dadi anche la zara di cui parla Dante. Perdevano le combinazioni superiori ai 7 e

inferiori ai 4. Quando Dante dice (Purgatorio, VI, 1-3): «Colui che perde si rimanda dolente, / ripetendo le volte, e tristo impers» non sappiamo se voglia dire che «ripete dispettosamente i tiri» o se nella testa di questo Calibano perdente cominci ad affiorare un barlume di calcolo delle probabilità. Calibano, ci spiega Bruce Chatwin, era un selvaggio della Patagonia, un orrendo patagone. I primi calcoli della probabilità sembra si debbano al civiltissimo milanese Girolamo Cardano, che scrisse un libro sui giochi. L'autobiografia del Cardano sta per essere pubblicata in una nuova traduzione dagli editori Serra e Riva.

Oggi si gioca ai dadi in tanti modi. I libri più simili ne registrano una quarantina. Banno era un libro di Skip Frey tradotto da Longanesi nel 1977, purtroppo fuori commercio. Il modo migliore di giocare ai dadi resta quello con due dadi,



cinque dadi qualsiasi. Kismet prevede 15 combinazioni, e si gioca con dadi speciali, in cui certi valori numerici sono neri, altri rossi, altri verdi.

Un bel «category game» è il Quarantacinque della Chiarugi di cui parlavamo il 6 marzo scorso. Un «category game» bellissimo è il «Can't stop» della Editrice Giochi di cui parlavamo il 28 febbraio 1981 e di cui ancora non ci siamo stancati. Ma se siamo partiti dal patagonico astragalo e per dire che nei dadi conta (oltre all'idea fantastica e matematica del modo di adoperarli) il modo di costruirli. Se per una volta

possiamo parlar difficile, teniamo molto alla «cultura materiale» che i giochi sostengono. Forse siamo materialisti.

Esempio facile facile. Si trovano in commercio dadi con lato di sei millimetri e mezzo che accrescono i piaceri del backgammon. Giocare a backgammon con dadi più grossi è come andare in bicicletta sull'acido. Giocare a backgammon coi dadi di mm 6,5 è come andare in bicicletta su una strada ben asfaltata.

Si trovano nei migliori negozi dadi a forma di ottaedro. Vale la pena di costruirli. Se per una volta

dere a chi non lo conosce ancora. E, se si è nervosi, per manipolarli. Il comandante del Cuine che ricordate con la faccia di Humphrey Bogart nel vecchio film di Edward Dmytryk, 1954) avrebbe evitato l'ammutinamento se avesse giocherellato con dadi a ottaedro anziché con biglie d'acciaio. Sono gradevolissimi al tatto. Le otto facce sono triangoli equilateri e recano pallini neri da 1 a 8. Se i valori delle facce opposte, nei dadi cubici, danno sempre 7, cercate di indovinare che somma danno i valori delle facce opposte di un dado ottaedro. Le quattro facce «superiori» sono numerate da 1 a 4 in senso orario.

L'uso più interessante è al poker coi dadi. Col dado a sei facce è come giocare con un mazzo di 5 x 8 = 30 carte. Col dado a otto facce è come giocare con un mazzo di 5 x 8 = 40 carte. Una volta c'erano i dadi Magdi di cui parla Gadda. Adesso anche i dadi per brodo non sono più cubici. Perché dovrebbero restare cubici proprio quelli da gioco?

Per certi «fantasy games» ci vogliono dadi ancora più impensati. Con quattro facce. Con dodici facce. Con venti facce. Sono incantevoli da guardare, ma spigliosi, puntati. E costano cari. La bustina con cinque dadi diversi viene 6000 lire, mentre quelli deliziosi a otto facce costano 800 lire l'uno.

Giampaolo Dossena

## Se non ora, quando?

(Disegnatori Riuniti)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72

Parole incrociate per esperti. Nella colonna bordata si leggeranno nome e cognome di uno scrittore italiano. La soluzione sarà pubblicata sul prossimo numero di Tuttolibri.

ORIZZONTALI: 2. Aperta e ventilata; 8. Come non detto; 13. Sacco per liquidi; 15. Anagramma di «imperato»; 17. Torni; 19. Serratura e pezza; 20. Anagramma di «ipersonica»; 23. Preposizione; 24. Le vedute d'un tempo; 26. Non è pratica; 28. Hanno la cresta di spuma; 30. Monte della Grecia; 32. Il regista di «Playtime»; 33. Genova; 34. Stufati o brasati; 35. Cavità cardiaca; 37. Il premio delle stelle; 39. Anagramma di «oriata»; 40. Scrisse «Il corvo»; 41. Il nome di Longanesi; 42. Dispensare; 45. Il centro di Verona; 46. Nota Bene; 48. Attrazione universale; 51. Appassiti; 53. Uno a zero; 55. Imposta sull'entrata; 57. Anagramma di «penita»; 58. Corrente, o avventata; 60. Isola delle Antille; 62. Jacopo; 63. Immobile all'incanto; 65. Non ha prezzo; 67. Opera pittoriche; 68. Frase tripla: «Mi odi, o mio...? Mi odii!» (come «ananas costa, la mana costa, lana nascosta»); 69. Piccolo osso sopra la laringe; 70. Città della Libia.

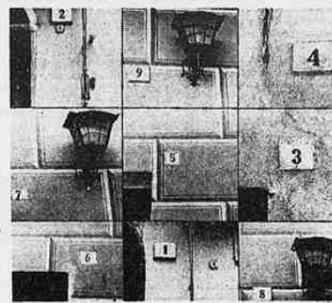
VERTICALI: 1. Tra capo e collo; 2. Eroe nazionale ungherese; 3. Riparo (abbrev.); 4. In nota; 5. Melatoni a contatto, o pseudanastro-

## Quadrati magici sulla strada

Il 21 novembre dell'anno scorso davamo notizia di un quadrato magico di ordine 64 realizzato da Adriano Grassioli, Sergio Alessandria (Torino), via Segantini 98/b) ci scrive di aver realizzato un quadrato magico di ordine 81. Ci siamo noi a chi fosse interessato a cavarne un bel poster.

Qui accanto pubblichiamo la riproduzione di un fotomontaggio di Sandro Dorna, recentemente espuesto a Torino alla Galleria Martano.

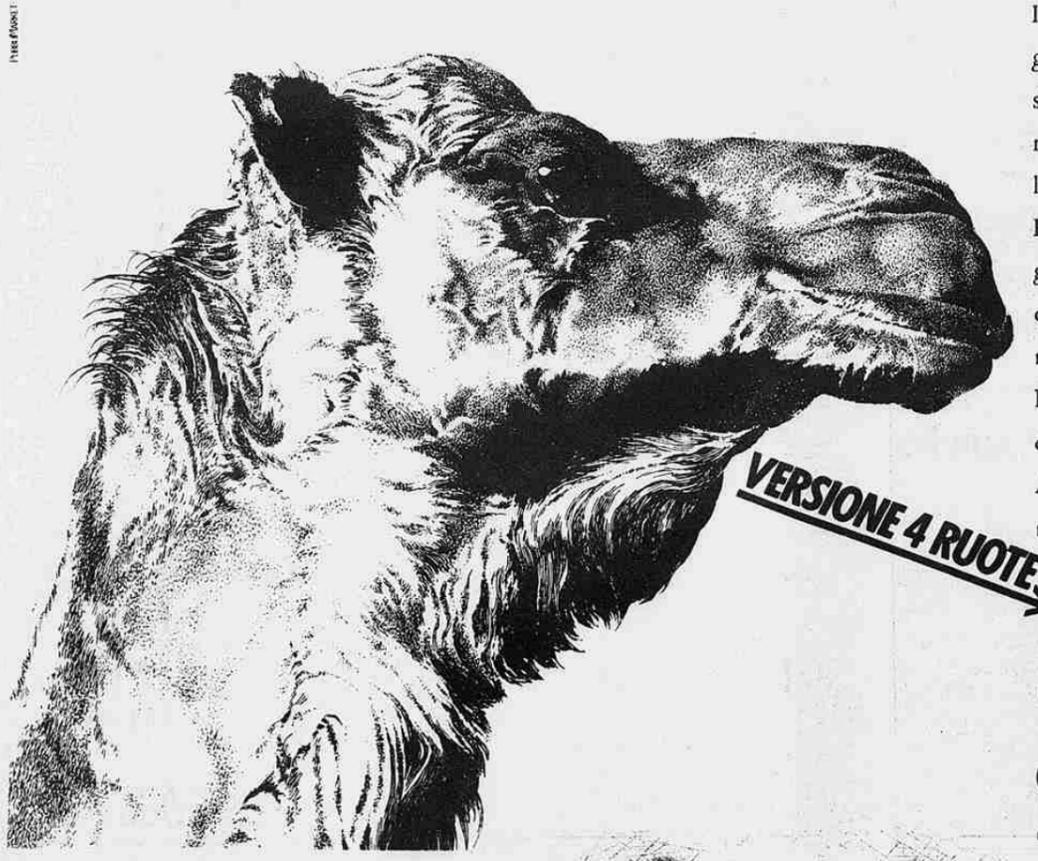
Lavorando sul principio di quadrati magici di ordine 3, Sandro Dorna ha raggruppato numeri diversi di varie città, italiane e albanane: un modo poetico per suggerire quanto ci sia di flabesco e anastro in certe cose, nei sentieri fantastici che si possono intrecciare in una stessa strada per



andare da una porta all'altra. Vicine e parenti, streghe e serpenti.

Sandro Dorna ha anche pubblicato recentemente il suo secondo libro di anagrammi (C'è l'arte non l'isla, Martano editore). Il primo libro di anagrammi di Dorna, Anagramma è gioco losto, era stato pubblicato a Padova nel 1978 da Mastrogiacommo con prefazione di Umberto Eco.

«Anagramma è gioco losto» è anagramma di «Mastrogiacommo editore». Quanto a «C'è l'arte non l'isla», è anagramma di «Enrico Castellani». Mentre «Anagramma è gioco losto» era giocato su immagini varie, «C'è l'arte non l'isla» si riferisce solo a pittori contemporanei, e raggiunge risultati prodigiosi (Alberto Savinio «si sono bi-realtà»).



Il cammello è un animale dal pelame lungo e lanoso. Raggiunge i 124 Km. all'ora, velocità che blocca con un ottimo sistema di freni. Le sue particolarità più significative sono la resistenza alla sete e l'affidabilità. È infatti in grado di fare lunghissimi tragitti con soli 5,6 litri di benzina ogni 100 Km. a 90 all'ora. Ha una potenza massima di 35 CV ed è in grado di portare tanti e voluminosi pesi. Costa poco all'acquisto e poco per il mantenimento. È infatti un animale noto per la sua sobrietà, oltreché nel bere, nel mangiare. Dispone di 5 porte e 5 posti. Numerosi raggruppamenti di cammelli si possono trovare in Africa, Asia Centrale, America Centrale e del Sud e presso qualunque Concessionario Citroën, soprattutto quello più vicino a casa vostra.



**CITROËN VISA 650cc**  
Parca come un cammello.