

Tutto libri

Giochi



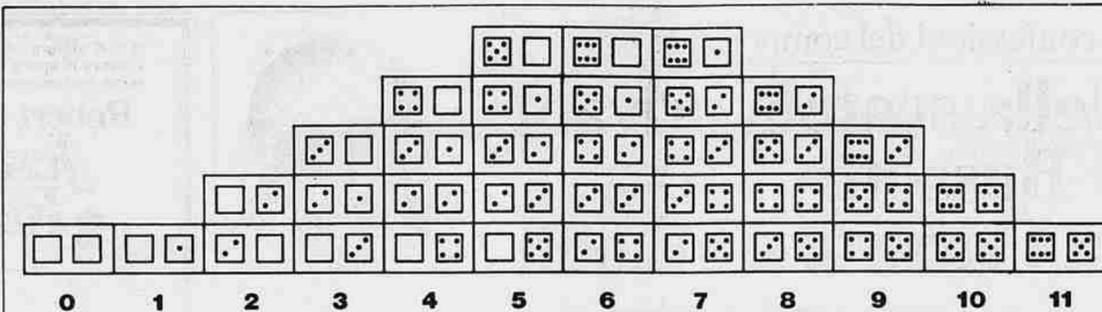
La battaglia navale ha 50 anni

In un articolo dottissimo, pubblicato sulla rivista "Pergoico", Giovanni Gandini ha documentato che la battaglia navale si è diffusa in Italia a partire dal 1932. Prima obiezione: perché dire "nel 1932" e non dire "cinquant'anni fa"? Perché non festeggiare l'anniversario, il cinquantenario?

Risposta: il Gandini non festeggia il cinquantenario perché giudica la battaglia navale un gioco "melenoso". Siamo in duro disaccordo. Cartesio ha inventato le coordinate cartesiane nel 1637. A livello infantile e popolare le coordinate cartesiane vengono scoperte, veramente capite, assimilate, trecento anni dopo. Grazie alla battaglia navale. Non è un risultato da poco.

A Book of Card Games di Andrew Pennington (656 pagine, 8 sterline e 95 non è un libro sui giochi di carte che si possa definire pietra miliare in questo campo di studi, anche se la sua mole lo rende rispettabile. Molta attenzione è dedicata alle varianti, per la bequette ad esempio, e a pagine di descrizione del gioco-base, e 33 pagine di descrizione delle varianti.

Memorabile è invece la recensione che ha fatto di questo libro Mark Amory sul supplemento letterario del "Times", 4 giugno. Dice benissimo, con durezza e con stupore, quanto sia difficile capire cosa sta dicendo chi descrive un gioco per iscritto. Impara subito a leggere un gioco per iscritto. Impara subito a leggere un gioco per iscritto. Impara subito a leggere un gioco per iscritto.



Questi dadi han perso una faccia

CHI gioca con due dadi, se non è nato ieri, sa di avere 1 probabilità su 36 di fare 12, contro 6 probabilità di fare 7. Per inchiodarsi in testa questa verità il gioco più educativo è il "Can't stop" della Editrice Giochi, elogiato in questa rubrica il 28 febbraio 1981.

Dicevamo poi che giocare alla morra equivale a un tratto di due dadi che abbiano sei facce numerate da 0 a 5. Qui ci sono 6 probabilità di fare 5, contro 1 probabilità di fare 10. Se non vi risulta chiaro, potete farvi per la morra il disegno che facciamo a suo tempo per il "Can't stop".

Adesso guardate il disegno sopra il titolo e cercate di indovinare a che gioco si riferisce. Qualche probabilità di indovinarlo ce l'ha chi ha letto il romanzo di David Keith Kohler intitolato "Gammemaker", tradotto nella collana periodica "Il giallo Mondadori" col titolo "La scacchiera del delitto" (n. 1737, 16 maggio 1982, 192 pagine, lire 1500).

Il protagonista si chiama Raymond Derwinski. E' un "gammemaker", cioè un inventore di giochi, e inventa fra l'altro una coppia di dadi con una faccia bianca ciascuno: in un dado manca l'1, nell'altro manca il 6. Guardate ora la tabella.

	a	b	c
0	1	1	1
1	2	1	1
2	1	3	2
3	2	4	3
4	3	5	4
5	4	6	5
6	5	5	5
7	6	4	5
8	5	3	4
9	4	2	3
10	3	1	2
11	2	1	1
12	1	1	1

La prima colonna indica le possibili combinazioni. Le

altre tre colonne indicano le probabilità di fare una data combinazione: (a) giocando con dadi normali, (b) giocando alla morra, (c) giocando coi dadi di Raymond Derwinski. Osservate come queste ultime probabilità siano sbilanciate e asimmetriche.

Se volete provare sulla vostra pelle, prendete un paio di dadi vecchi, ai quali nessuno in famiglia sia particolarmente affezionato, e grattate via la vernice nera nel puntino dell'1 al primo dado, e nei puntini del 6 al secondo. Poi fate una partita, per esempio a Backgammon. Sentirete le ali della follia che vi ventila sulla nuca.

Questa idea, di dadi alla Raymond Derwinski, forse ha una bibliografia alle spalle, ma è importante che Raymond Derwinski venga rappresentato nel romanzo come uno psicopatico assassino, e paghi il fio dei suoi delitti.

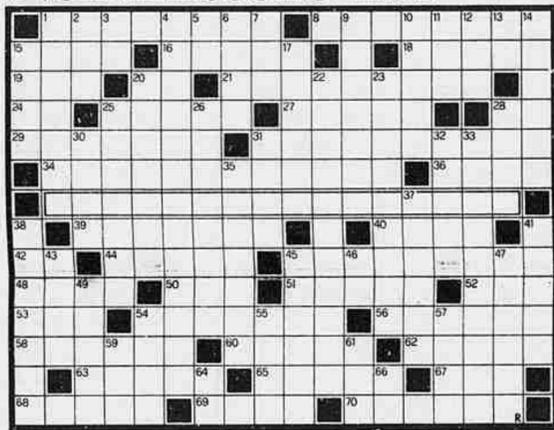
Certi giochi nuovi inventati da gente come Raymond Derwinski. Gente che non si rassegna a capire niente né del mondo in generale né del mondo dei giochi in particolare. Qualcuno di loro non capisce nemmeno il business che c'è oggi sotto il mondo dei giochi; qualcuno lo capisce bene, e ci ingrassa.

In ogni caso credono ai giochi "nuovi" in opposizione ai giochi "vecchi", credono ai giochi "moderni" in opposizione ai giochi "classici", credono ai giochi "intelligenti" in opposizione ai giochi "stupidi", e chiari.

Ma nei giochi è essenziale la ripetitività. Una ripetitività anche secolare o millenaria, che non esclude l'intelligenza, ma esclude certamente le "intelligenze" di tipo nervoso, psicopatico. Stupidità un po' fa bene alla salute.

Giampaolo Dosenna

Non finiscono mai



Parole incrociate per esperti. Nella riga bordata nome e cognome di un attore-scrittore

Orizzontali — 1. Tende a tinte scure; 8. Formazione di ripiego; 15. Quella dell'alleanza si chiamava «aron-...» quella di Noè si chiamava «tebah», ma era pure una cassa, non una nave; 16. Il portiere Bordon; 18. In tedesco è «campo», in inglese è un tipo di birra chiara; 19. Località (abbr.); 20. Scrisse «Il piccolo alpino» (iniz.); 21. Dente di leone; 24. Un po' di economia; 25. Dice che l'uva è acerba; 27. Al Pincio; in Tv, mezzi; 28. In cima; 29. I fiori di Marguerite Gautier, alias Violetta Valéry; 31. Discorsi ripetuti monotona e monotona; 32. Sollevatori di pesi; 36. Si porta al mulino; 39. Fred (con Ginger Rogers); 40. Padre di Edipo; 42. Avellino; 44. Milan (attore); 45. «Gli scopi guerrieri, terrestri, nazionali, erano andati sommersi in una... più comica che scellerata» (Bacchelli); 48. «La fiocca lenta, lenta, lenta» (Pascoli); 50. Prefisso per vino; 51. Chicchi; 52. Bagna il Tirolo; 53. «Dal che nozze, tribunali ed...» (Foscolo); 54. Anagramma di «litanie»; 56. Gonfiatura, ampollosità, calore eccessivo; 58. Anagramma di «trance»; 60. Papis; 62. Casseta da api; 63. L'attore di Des Grieux; 65. In-treccio; 67. Antico in breve; 68. Ekberg; 69. Una cosa che fa schifo; 70. Altro nome italiano del topo.

Verticali — 1. Aggettivo moralistico disusato («sfacciatato, provocante, licenzioso»); 2. Evita tante parole; 3. Il sodio; 4. Meno male; 5. Versa in Tv (iniz.); 6. Tronco, «persona vinta dalle disgrazie e dallo scoraggiamento»; piano, «zattera», è plurale di «ciascuna delle parti in cui viene divisa una somma da pagare a scadenze fisse»; 7. Termine di prescrizione; 9. Anagramma di «sorriso»; 10. Delon; 11. Col tic; 12. Il nome di Foscolo; 13. Titolo per pochi; 14. Anagramma di «Marisa»; 15. Guinness; 17. Traiettorie, e cavità del teschio; 20. Sale; 22. Un... senza garage, senza elettrout, senza gommita e senza carrozzeria; 23. Giornale ambulante; e uccello del Loro-Limicoli; 25. Sventate per spostamento di lettera; 28. Anagramma di «dipanare»; 28. La città di Priamo; 30. «Dialogo della... e della morte» (Leopardi); 31. Non litte; 32. Anagramma di «miop»; 33. Rimatore fiorentino; 35. Anagramma di «risolto»; 37. Chiara e trasparente come vetro; 38. Cassa malatte; 41. Si accosta al pallino; 43. Anello di congiunzione; 45. La città dei «Sassi»; 46. Come a te; 47. Anagramma di «stolti»; 49. Animal strisciante; 54. Parente dello sciacallo; 55. Belle all'Accademia; 57. Marsina; 59. «King» Cole; 61. Iniz. di Salerno; 64. Pensar al centro; 66. Aosta.

(La soluzione sarà pubblicata domani su «La Stampa» nella rubrica «Lettere della domenica»)

Una piramide sulla scia del cubo magico



ABBIAMO cominciato il 27 febbraio a parlare della Piramide di Meffert. Dobbiamo «portare avanti il discorso». E' un discorso che riguarda i nipotini del cubo, cioè il successo e gli insuccessi del Cubo di Rubik. Successo, perché solo due anni fa pochi sapevano cosa fosse; e oggi lo sanno tutti, e quasi tutti ce l'hanno. Insuccesso, perché molti l'hanno buttato in fondo a un cassetto, e perché si vedono in commercio imitazioni, varianti, semplificazioni e complicazioni del Cubo, destinate solo a confondere le acque.

La Piramide di Meffert è forse la assicureranno un futuro più lungo e felice. In Usa, nel Bantam Books è uscito un libro di James G. Nourse intitolato «Solutions facili per rompicubi cubici» che ha proprio la Piramide di Meffert in copertina: bello stravolgimento dell'aggettivo «cubico».

Ora è arrivato anche in Italia un libro tutto sulla Piramide, «The Amazing Pyramid» di Ronald Turner-Smith, che è bellissimo, e svela nuovi segreti. Ma il fatto importante è un altro: a differenza del Cubo, la Piramide si può risolvere anche senza studiare un libro.

Il salto del cavallo è un movimento mentale di grande eleganza; chi lo sa fare, giudica anchilosato chi lo ignora. Se si insegna a giocare a scacchi ai bambini, il salto del cavallo è l'unica mossa che richieda qualche minuto di attenzione in più. Il salto del cavallo è anche un «problema» più noto agli antichi scacchisti indiani.

Riflettiamo. Il salto del cavallo, come problema, consiste nel far percorrere a un cavallo tutte le 64 caselle della scacchiera con 63 salti consecutivi senza passare due volte nella stessa casella. Il nuovo gioco Plop dunque mette a partito proprio questa idea, segnando con un gettone le caselle in cui un cavallo è già passato.

Plop dunque è un'incarnazione nuova di idee classiche. Come tale, è un gioco di sottile eleganza. Pertanto, dovrebbe avere anche una confezione elegante. Questo purtroppo non è.

Plop, un nuovo gioco  
Due cavalli saltano sulla scacchiera

La Idg-Inviata distribuisce in Italia un gioco chiamato Plop. In altri Paesi il nome è diverso e indica con franchezza, senza volgarità, quel che i cavalli lasciano cadere per istrada, nelle strade fortunate in cui passano cavalli.

E' un gioco che si fa coi cavalli, i cavalli degli scacchi. Si gioca sulla regolare scacchiera di 64 caselle, con due cavalli, uno bianco e uno nero che si muovono con il classico salto del cavallo a scacchi. Potete provare subito a vedere se il gioco vi piace. Basta una scacchiera abbastanza grande, coi due cavalli soliti, e con 28 gettoni di un colore, 12 di un altro. Vanno bene 28 monete da 10 lire e 12 monete da 20 lire, oppure 28 monete da 50 lire e 12 monete da 200 lire. Chiamiamoli gettoni «bianchi» e «gialli». Questi gettoni sono a disposizione dei due giocatori.

Ciascun giocatore colloca il proprio cavallo sulla casella d'angolo in basso alla propria destra. Prima di appoggiare il cavallo sulla casella, mette sulla casella un gettone «bianco», e il cavallo ce lo appoggia su. Dopo ogni mossa, sempre ogni giocatore infilerà sotto il proprio cavallo un gettone «bianco», che poi resterà in quella casella.

Inoltre, dopo ogni mossa, ciascun giocatore potrà mettere un secondo gettone «bianco» in una qualsiasi casella libera, purché non sia l'unica nella quale l'avversario possa ancora muovere. Stauriti i gettoni «bianchi», si cominceranno ad usare quelli «gialli». Quando una casella è occupata da un gettone, nessuno vi può più prender piede. Dunque ad ogni mossa l'area di gioco si viene restringendo.



Muove per primo il cavallo bianco, che è il fuggiasco. Poi muove il cavallo nero, che è l'inseguitore. E così via, una mossa ciascuno. Se il cavallo bianco finisce sotto scacco, o resta immobilizzato, quando sono ancora disponibili gettoni «bianchi», ha vinto.

Se il cavallo bianco finisce sotto scacco o resta immobilizzato nel momento in cui è stato utilizzato l'ultimo gettone «bianco», la partita è pari. Se il cavallo bianco conserva libertà di movimento quando si sono cominciati ad utilizzare i gettoni «gialli», ha vinto.

Questo gioco Plop è semplicissimo. Chi è scacchista lo sa già giocare da maestro appena letta la presentazione. Chi non sa ancora giocare a scacchi lo impara subito, appena ha imparato la mossa del cavallo. E direi che per imparare la mossa del cavallo varrebbe la pena di affrontare fatiche anche maggiori.

Il salto del cavallo è un movimento mentale di grande eleganza; chi lo sa fare, giudica anchilosato chi lo ignora. Se si insegna a giocare a scacchi ai bambini, il salto del cavallo è l'unica mossa che richieda qualche minuto di attenzione in più. Il salto del cavallo è anche un «problema» più noto agli antichi scacchisti indiani.

Riflettiamo. Il salto del cavallo, come problema, consiste nel far percorrere a un cavallo tutte le 64 caselle della scacchiera con 63 salti consecutivi senza passare due volte nella stessa casella. Il nuovo gioco Plop dunque mette a partito proprio questa idea, segnando con un gettone le caselle in cui un cavallo è già passato.

Plop dunque è un'incarnazione nuova di idee classiche. Come tale, è un gioco di sottile eleganza. Pertanto, dovrebbe avere anche una confezione elegante. Questo purtroppo non è.

Teatro

Montalcino. Comincia il 15 luglio il Festival Internazionale dell'attore con i tradizionali corsi di perfezionamento che saranno tenuti da docenti di fama come Antonio Vitez, Giacomo Wilson, Massimo Castri, Orlando Costa, Roberto Lerici, Episto Marcucci, Paolo e Vittorio Tassan Din.

Venezia - Estate di prosa: Riprende la prossima settimana dopo parecchi anni la tradizionale «Estate nei campi» di Venezia e nelle piazze di Mestre e Marghera. I primi spettacoli di questa rassegna sono «La bottega del caffè» (regia di Sbragia) e «I due gemelli veneziani» (regia di Zucchi).

Verona - Estate teatrale: Per tutta la prossima settimana si replica «Sogno di una notte di mezza estate» di Shakespeare con la regia di Antonio Calenda; interpreti principali Mario Scaccia, Eros Fogni, Luigi Pistilli, Roberto Herlitzka.

Roma - Stagione di Ostia antica: Si inaugura il 16 luglio con «Anfitrione» di Plauto, spettacolo del Teatro di Roma allestito con la regia di Gianni Fenu e la partecipazione di Gianrico Tedeschi. Si replica fino al 26 luglio.

Argirito - Festival delle Civiltà Mediterranee: Oggi e domani si rappresenta nella Cavea Antica della Valle dei Templi «Il ciclope» di Euripide con la compagnia del Piccolo Teatro Pirandello diretto da Antonio Calenda, per il 12 e 13 luglio è in programma «Elena» di Euripide con Edmonda Aldini.

Asolo - Estate teatrale: Questa sera nella chiesa di San Giovanni è in programma «Safarite», uno spettacolo del clown Rodriguez Tremblay; domani pomeriggio spettacolo di strada «La parata dei diavoli» e lunedì sera «Scherzo musicale» in due tempi con Peppe e Concetta Barra.

San Miniato - Festa del teatro: Per il 16 luglio è fissata la «prima» de «Il sacrilegio», novità assoluta di Italo Alighiero Chiusano.

appuntamento

Balletto

Genova-Nervi - Festival internazionale del balletto: Oggi e domani il balletto del Bolscioi esibirà «Macbeth» con le coreografie di Vassiliev, protagonisti lo stesso Vassiliev, la Timofeeva e Kondratov. Successivamente la compagnia del Bolscioi si esibirà a Parma (13 luglio) e Ravenna (dal 14 al 18). Il «Washington Ballet», reduce da Spoleto, si esibisce invece a Reggio Emilia (venerdì), Torino (13 e 14) e Comacchio (16 luglio).

Macerata - Stagione dello sferisterio: Da domani a mercoledì sono in programma quattro serate di balletto con Rudolf Nureyev.

Roma - Ballo a Villa Ada: La manifestazione, che comincia il 15 luglio, ha quest'anno come tema «Alla ricerca dell'innamoramento perduto»: si tratta di una scorbonda musicale affidata ad una decina di orchestre «da ballo», ambientata su una pista di 1500 metri quadrati.

Roma - Tendastriate: Continua il Festival internazionale del jazz. Questa sera: Superstar Quintet (Freddie Hubbard, Joe Henderson, Kenny Barron, Ron Carter e Tony Williams) e domani sera Gerry Mulligan Big Band.

Roma - Rhythm and Blues '82: San Francisco Blues Festival (venerdì) Etta James e Ben E. King (martedì) e Chuck Berry e Bo Diddley (martedì) sono i tre concerti che si terranno sotto il tendone dello stadio Flaminio.

Verona - Stagione lirica dell'Arena: Stasera andrà in scena l'«Aida» in un allestimento rievocativo della storica edizione del 1913 che inaugurerà l'Arena; nei giorni successivi proseguono le repliche dell'«Otello».

Barga - Festival dell'opera: Dal 15 luglio al 1° agosto sarà presentata in «prima assoluta» la versione italiana, mai tradotta, dell'opera di Johann Strauss, «Sanguine viennese» nell'allestimento del regista Michael Schluter-Padberg. L'orchestra giovanile di Amburgo sarà diretta da Michael Boder.

assoluta, la versione italiana, mai tradotta, dell'opera di Johann Strauss, «Sanguine viennese» nell'allestimento del regista Michael Schluter-Padberg. L'orchestra giovanile di Amburgo sarà diretta da Michael Boder.

Festival

Spoleto - Festival del due mondi: l'appuntamento umbro si conclude il 18 luglio con il concerto in piazza «La Damnation de Faust» di Berlioz, nel frattempo si può vedere «Children of a Lesser God» di Mark Medoff, «Ivanov» di Cechov, «La piovra» di Witkiewicz, «Spettri» di Ibsen, «Maratona internazionale di danza» curata da Vittoria Ottolenghi e Alberto Testa, «American Ballet Theatre» di Jerome Robbins e «Juana la loca» di G. C. Menotti.

Catolice - Festival internazionale del cinema giallo e del mistero: Lunedì prende il via il Mystfest nel corso del quale verranno presentati tre film inediti: la giuria è presieduta da Ingrid Thulin.

estate in libreria

Giuseppe Cassieri L'uomo in cuffia  
Giuseppe Bonura La ragazza dalla luna storta  
Vitaliano Brancati Sogno di un valzer  
Laila Kezich La preparazione  
Elisabetta Bell'amore  
Laudomia Bonanni Le droghe  
Blarice Solinas Donghi Gli sgaurdi  
Piero Sanavio La Maison Dieu  
Fabio Carpi Mabuse

Giuseppe Cassieri L'uomo in cuffia. La radio, il «mio di massa» gli anni d'oro, in un romanzo fantasioso, satirico e graffiante.

Giuseppe Bonura La ragazza dalla luna storta. Sul ritmo indovinato di un discorso a battuta continua, le peregrinazioni interiori di una ragazza senza pudori.

Vitaliano Brancati Sogno di un valzer. Un romanzo inedito e altre pagine preziose di uno dei maggiori narratori del nostro secolo.

Laila Kezich La preparazione. Stupori, delusioni e confusioni di una bambina che si affaccia nel mondo degli adulti.

Elisabetta Bell'amore. Le confusioni amorose di uno sconosciuto scrittore di presunto successo.

Laudomia Bonanni Le droghe. La lotta disperata di una madre per strappare il figlio alla droga e alle fughe da se stesso.

Blarice Solinas Donghi Gli sgaurdi. Storie di donne, storie di sentimenti, tracciate con tocchi di stile incisivi, poetici, tersi.

Piero Sanavio La Maison Dieu. Una storia drammatica, intensa, crudele nel clima borghese di una provincia veneta antica e contemporanea.

Fabio Carpi Mabuse. Un intreccio di lettere e dialoghi in famiglia di un intellettuale mosso dal delitto della scrittura.

Bompiani