

Tutto libri

Giochi



Soluzione

Il libro sognato

Pubblichiamo la soluzione del gioco «L'interpretazione del segno», apparso sull'ultimo numero di Tuttolibri.

Il libro segreto è la «Vita di Vittorio Alfieri» scritta da esso.

Gli elementi del sogno alludono al temperamento vulcanico del fiero astigiano e al suo furibondo viaggiare per l'Europa, tra scive, giacchi e deserti, alla ricerca, soprattutto, di se stesso. Ma, come si conviene alla promette personalità dell'Alfieri, la soluzione dell'enigma non può che passare attraverso l'«io» dell'Autore.

Letteralmente, infatti, immaginando di sovrapporre lo schema con le grandi lettere bianche I e O allo schema sottostante, è possibile leggere, nelle caselle delimitate da tali lettere, la scritta: Vittorio Alfieri vita scritta da esso.

Ultima «curiosità»: nelle caselle da «annettere» si possono leggere titoli di opere alfieriane: Filippo, Saul, Uno, Odi (politiche), Ottavia.

Tre novità: un gioco da tavolo, «Code 777» e l'ultimo Rubik

Nel labirinto magico si incontrano fate, draghi e civette

MERITA di entrare nel patrimonio popolare delle barzellette, nel folklore d'Italia, la recente vignetta di Pericoli e Pirella: «Hai visto su Canale Cinque?». Che secondo i sociologi gli italiani si dividono in otto categorie? Ci sono gli Arcati, i Puritani, i Cipputi, i Conservatori, gli Emergenti, i Progressisti... Poi ci sono i Sociologi.

Un libro di Sociologia e per Sociologi (o Economisti o Semiotici) è tutta una banda sembra quello di autori vari appena pubblicato da Franco Angeli: *Il mercato dei giocattoli* (343 pagine, 30.000 lire).

Dall'altro lato dice (senti che bella prosa): «Non ci soffermeremo sul lungo elenco dei giocattoli esistenti o possibili, sarebbe inutile e noioso dato che chiunque ha avuto modo di fare le proprie esperienze in questo campo e di conoscerne i prodotti a disposizione...».

questi nostri nemici? Giochi stupidi e ingiocabili? Risposta: no, perché abbiamo visto passare sotto i ponti anche i cadaveri di giochi secondo noi bellissimi, e che continuiamo a giocare perché ce ne siamo fatti una scorta, ma poi nel negozio non li troviamo più, li hanno tolti dai cataloghi. Can't Stop, Segaland.

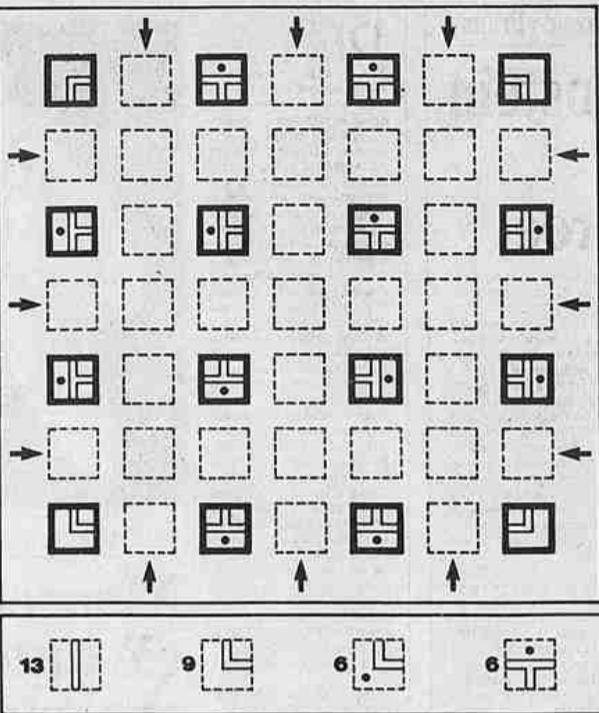
Andiamo avanti a dar qualche occhiata alle novità. Per forza: i topi impazziti che corrono per i negozi negli ultimi giorni sotto Natale non vogliono i classici, vogliono le novità. Abbiamo esaminato due novità.

Il labirinto magico, della Ravensburger, autore Max J. Kobbert, design Herbert Lentz, Horst Lappuheimer, va bene per ragazzi dagli 8 anni in su (anche meno, in certi casi) e per adulti. Come vedete dal disegno, c'è un tavolino su cui possono stare 7x7 = 49 tasselli quadrati a bordi smussati. Di questi, 16 sono fissi (li abbiamo disegnati a bordo continuo). Altri 34 possono scorrere (e non scrono perfettamente): va detto, perché di solito la Ravensburger fa giochi impeccabili, ma nessuno è perfetto: battuta finale di *A qualcuno piace caldo*.

Facendo scorrere i tasselli, certe transistibilità si saldano, e le pedine segnate del giocatore (due, tre o quattro) possono spostarsi sul tavoliere. Altre transistibilità si chiudono, restano ostruite, occluse, oppilate, e le pedine segnate possono fare pochi passi: i foccolini, o restano bloccate del tutto.

Spostarsi sul tavoliere (e impedire che si sposti l'avversario) è importante perché si devono raggiungere certi obiettivi, rappresentati su 12 tasselli fissi (tutti tranne quelli d'angolo) e su 12 tasselli mobili. Totale: 24 obiettivi. Nel nostro disegno, un puntino nero.

Il dovere di raggiungere certi obiettivi è indicato da 24 carte che vengono distribuite ai giocatori. Sui tasselli e sulle carte gli obiettivi sono rappresentati da vignette deliziose, che fanno molto sognare. Qualcuno dice, a sentirci nominare, «Che Orrore!». Vada a leggersi un po' di fiabe e di letteratura critica sulle fiabe. Teschio, Smeraldo, Civetta, Fantasma, Corona, Elmo, Scrinio, Fata, Luccertola, Candelabro a sette braccia, Pipistrello, Scarabeo, Mappa, Chiavi, Diavoletto (cugino di quelli che disegnavano Guarechchi), Topo, Libro, Ragno, Spada, Anello e finalmente naturalmente Drago.



sciacchi sconcertati alcuni, che sbatteranno le palpebre e diranno con voce fioca: «Non ho capito niente». Non è la prima volta, e non sarà l'ultima. Andate in un negozio, prendete il gioco in mano, fatevelo spiegare dal commesso. Poi magari non capirete niente lo stesso, e vi farete battere sempre dai vostri figli o dai vostri nipoti, di 8 anni o meno. Ci avete mai pensato? Forse il bello dei giochi sta qui. «Qui dove?». In quello che abbiamo detto poche righe fa. Rilassatevi, rileggete. Andate a fare una passeggiata, adesso è bello, ci son le foglie per terra. Tornate a casa e rileggete.

Poi ci sono quelli per i quali questo Labirinto magico che a voi fa riputare la testa è troppo facile, è di una puerilità irritante. A questi, per Natale (e alle porte estive parafiti) regalate *Code 777*. Lo distribuisce la Jumbo, l'autore è Robert Abbott, l'inventore di *Eleusis*, l'autore di *Abbot's New Card Game*, Stein & Day, New York 1963.

Questo *Code 777* non proviamo neanche a descriverlo. È più complicato di *Eleusis*. È al livello della *Black Box* di Eric Solumon (*Black Box Game Book*, Strategy Games, London 1977). È molto più complesso e intelligente del *Cubo Magico* e di *Magie Rubik* di cui ci cominciamo a parlare.

A questo proposito, staremo a vedere. Una cosa ci sembra di poter dire sin d'ora: il *Magie Rubik* è delicato, è fragile come lo

era il serpente magico presentato da Rubik stesso al Salone del giocattolo di Milano nel 1963; chissà se qualcuno se lo ricorda. Gli italiani, che mediamente hanno manualità scarsa, potranno facilmente arrabbiarsi, e far brutte figure, e spaccarlo. Inversamente, in mani sapienti il *Magie Rubik* diventerà uno strumento di seduzione.

Abbiamo già assistito a qualche spettacolo: manipolazioni delicate, morbide, assortite, grondanti allusioni erotiche. Se la moda del *Magie Rubik* attecchisce, quest'estate sulle spiagge gli esperti spoleranno. Dopo Natale infatti vien subito l'estate. Aggiustatevi, o perdetevi tutte le occasioni. **Giampaolo Dossena**

I samurai di «Othello»

TOKYO — Dal 10 all'11 ottobre si disputa il decimo campionato mondiale di Othello. Questo gioco di tavoliere comprà il secolo fra due anni: è stato inventato nel 1888 in Inghilterra. Si chiamava «Reversi». Ma ha vivaciato nella retroguardia dei giochi fino al 1977, quando fu riscoperto e rilanciato da Goro Hasegawa e brevettato in tutto il mondo col nome di Othello. I nomi ispirati alle tragedie di Shakespeare portano fortuna ai giochi (recentemente Alex Randolph ne ha inventato uno chiamato Jago).

La paternità di Goro Hasegawa si è poi combinata con uno strano fatto: tutti giapponesi sono i campioni di Othello; su nove campionati mondiali solo uno l'han vinto gli Stati Uniti e uno la Francia. E l'Italia? Si difende bene: l'anno scorso un ragazzo di Milano, Paolo Ghilardato, si è piazzato a Tokyo, al secondo posto. Ghilardato parte quest'anno per Tokyo con migliori speranze: bruciante è stata la sua vittoria nelle preliminari, cioè nel campionato italiano, che si è svolto a Firenze il 20 e 21 settembre scorso.

Fra coloro che ardentemente sperano in un bell'anno per Ghilardato sono naturalmente i Clementoni di Pescasseroli, che producono l'Othello in Italia e ne curano la diffusione con spirito sportivo. «L'Othello è vero sport mentale», dicono.

Ornella, Enzo e gli altri

GLANNI Mura, citando uno slogan di Berlusconi («Se sei un milanese vero, regalati 15 domeniche Vip con la Voce di Vincere del nuovo Milano»), scrive: «A parte un interessante uso dell'altitudine... (pagina sportiva di «Repubblica», 14 settembre). E gli striscioni già l'anno scorso dicevano: «Seri, Siro, Sport e Spettacolo». Ma restiamo allo stesso giornalista e allo stesso personaggio. Già il 26 aprile Mura scriveva (sempre in pagina sportiva): «Berlusconi è cognome eteroleterale, difficilmente se ne trovano di dieci lettere tutte diverse».

Riassumendo, abbiamo Berlusconi-10; Buscaglione, Freccobaldi, Prudenziato-11; Mastrocinque-12. Quanto a cognomi. Quanto a nomi-e-cognomi? Pensateci, scrivetele. E riflettete. Abbiamo parole, e stiamo parlando, di eteroleteralità intrinseca, o assoluta (parole, nomi, frasi composte da lettere tutte diverse). Ma dietro l'angolo ci attende la eteroleteralità relativa, o reciproca: parole in coppia tali per cui la prima sia composta di lettere (non necessariamente tutte diverse tra loro) diverse da quelle di cui è composta l'altra. Corre ad esempio un rapporto di eteroleteralità relativa fra il nome e il cognome di Ornella Muti, di Enzo Biagi...

Trivial Pursuit è contagioso

ABBIAMO parlato più volte di Trivial Pursuit, come di un gioco la cui moda si va diffondendo a macchia d'olio. È una macchia d'olio sull'autostrada. Su «The Times», del 15 settembre il columnist Miles Kingston lo definisce «l'ultima infestazione mentale identificata».

Tra i sintomi più gravi, quello di scrivere lettere ai giornali per chiedere informazioni sulle domande e sulle risposte di Trivial Pursuit, e su mille problemi collaterali: dubbi che tengono sveglia la gente di notte, o che la fanno svegliare di soprassalto, perché Trivial Pursuit opera anche a livello onirico.

Un lettore ha scritto a «The Times», perché i nomi di tante città tedesche cominciano per Bad, come per esempio Bad Godesberg, e i nomi di tante città islamiche finiscono per Bad, come per esempio Hyderabad? Risponde Miles Kingston: perché i tedeschi scrivono da sinistra verso destra, e i musulmani da destra verso sinistra.

Le mostre d'arte



E il mito vinse la critica

IERÀ al Castello di Rivoli, una tavola rotonda sul tema «Arte e mito». L'interrogativo, a cui sono stati chiamati a rispondere Germano Celant e Vittorio Fagnone per l'Italia e Rudi Fuchs e Wolf Herzogentrat per la critica estera, era questo: ci sono nuovi miti nell'arte contemporanea? O l'arte contemporanea stessa è un nuovo mito?

Il quesito è, in effetti, quanto mai d'attualità. Nelle discussioni artistiche la parola mito è sempre più corrente. E da qualche anno molti artisti operano su tale suolo, a volte con serio impegno, altre da orecchianti. Come pure non mancano dubbi se la stessa arte odierna non sia un mito. Vale a dire qualcosa di idealizzato, irreale, o peggio, tenuto in piedi dalla cosiddetta «industria culturale». La quale, come si sa, non si preoccupa gran che se l'arte si trasforma in mito e quindi in merce.

Per varie ragioni — in primo il continuo rafforzamento e la sempre maggiore ambiguità della suddetta «industria culturale», — negli ultimi tempi il fenomeno è diventato pressante. Ma va pure detto che non è nuovo. Basti citare le teorie di Adorno, le sue denunce contro l'«antifiuminismo dell'industria culturale», i suoi difensivi rifiuti del piacere estetico. In linea, peraltro, con ciò che è stato definito il «insegnamento dei grandi puritani», ossia Platone, S. Agostino e Rousseau.

Roma
La fortuna di Paestum. Reduce da New York e dalla Certosa di Padula, da lunedì, a Palazzo Braschi, una mostra dedicata alla riscoperta e diffusione dello stile dorico, tra il XVIII e il XIX sec. Divisa per temi, comprende disegni, incisioni, quadri e documenti di artisti spesso celebri come Piranesi, Ledoux, Boulle, Flaxman, Valadier. Catalogo Centro Di.

Ravenna
Giovanni Michelucci. Nella Pinacoteca Comunale, i progetti che il famoso autore della stazione di Firenze e della chiesa di S. Giovanni Battista sull'Autostrada del Sole fece, tra il '63 e il '68, per Ravenna (fra cui la sistemazione della «zona dantesca»), affrontando, con il consueto impegno, i rapporti dell'architettura moderna con l'antico. Da oggi.

Milano
Bruno Cassinari. A Palazzo Reale, antologica di un noto pittore lombardo, a partire dall'«ordio» nel '33 agli ultimi, recentissimi dipinti e opere grafiche. Impostata sulla ricostruzione di alcune sue vecchie personali, fin dai tempi di Corrente, si avvale di copiosi prestiti da musei e collezioni pubbliche e private. Catalogo Arnoldo Mondadori. Fino al 16 novembre.

Busto Arsizio
Mario Bacci. Inserito erroneamente nel settore «giovani della Biennale di Venezia» è nato, infatti, 52 anni fa a Milano) ha tutti i titoli per comparire nelle maggiori rassegne di arte contemporanea per la poetica e la coerenza della sua ricerca pittorica, sottolineata bene da Elena Pontiggia nel catalogo di questa sua mostra alla Galleria Bambaia. Da oggi.

Torino
Günter Rambow. Da oggi, alla Galleria Martano, un artista che, nato nel 1930, fece parte negli Anni 60, con Mack e Pien, del Gruppo Zero di Düsseldorf, in quel periodo uno tra i più importanti nell'ambito della cosiddetta «arte ottocentrica e programmata». Da allora è tra i migliori della Germania.

Trieste
Pierluigi Silani. Alla Galleria Tommaso, personale di un fotografo triestino (nonché performer e videomaker) che si è messo in evidenza alla fine degli Anni 60, con opere legate all'Arte Concettuale ed ha poi continuato una intelligente sperimentazione, basata su delle serie d'immagini con tagli e composizioni di particolare interesse. Fino a metà ottobre.

Firenze
Artisti giapponesi. A cura del neonato Centro Culturale Arte Contemporanea Italia-Giappone, da oggi, nella Galleria Vittoria, quasi contemporaneamente ad una rassegna similare alla Galleria Niccoli di Parma, una dozzina di artisti giapponesi, operati da anni in Italia, fra cui vari nomi assai conosciuti come Nagasawa, Takahashi e Toyofuku.

Foligno
La società in costume. Col sottotitolo «Gloste e tornei nell'Italia di antico regime», una mostra che conclude un ciclo triennale sul costume settecentesco in Umbria. Divisa in 7 sezioni, comprende una ricca documentazione, specie della «festa barocca di corte», che si opera diventati il nucleo di un «Museo del costume e delle gioiote». A Palazzo Alinari Ubaldini, fino al 29 novembre.

Fiesole
Tesori di Haifa. Per iniziativa del Comune e dell'Ambasciata d'Israele, nella Palazzina Mangani, per la prima volta in Italia, 134 reperti archeologici prelevati dal Museo di arte antica di Haifa. Fanno dal periodo canaanico, nel XVI sec. a.C., a quello bizantino. Proseguono dalla città fenicia di Skikmura, distrutta dagli arabi nel 637 d.C. Fino al 9 novembre.

Francesco Vincitorio

Tutto libri

Concorso di Cultura Lessicale

L'Italiano vi porta lontano! Giocate con le parole: potete vincere un'indimenticabile vacanza Ceitur per 2 persone a Guadalupa nei Caraibi e altri 99 premi intelligenti come Il Nuovo Atlante Zanichelli.

I giochi

Primo gioco
Sostituite alle frasi riportate fra parentesi quadre le parole di cui esse sono una definizione. Si ottiene così una frase che, a sua volta, è la definizione di una parola. Dovete indovinare questa parola. Si tratta di un termine ben noto: designa un oggetto che, dopo i viaggi, è il miglior strumento per conoscere il mondo.

(collezione di cose (per esempio francobolli o monete) riunite secondo un dato ordine) + (proficisci; emuncia per mezzo di parole) + (figlii sottili ottenuti da fibre cellulari opportunamente trattate) + (relativa alla scienza che studia la Terra) + (legata di nuovo) + (dentro, all'interno) + (in geometria, misura dello spazio delimitato da una superficie chiusa).

Per facilitarvi il compito, vi può essere utile questa equazione:
 $8 + 2 + 5 + 11 + 8 + 2 + 6 = 7$

I numeri del primo membro dell'equazione si riferiscono al numero di lettere della parola definita entro parentesi quadra. Il numero del secondo membro indica il numero di lettere della parola cercata.

Secondo gioco
PAROLIAMO, il noto gioco televisivo in onda nella rubrica "Tandem" di Rai 2, consiste nel trovare le parole più lunghe formate da 10 lettere estratte a sorte. In questo gioco l'estrazione è stata «pilolata», e usando tutte le dieci lettere, si possono formare almeno 8 parole. Le lettere sono:

A C D E I M O R T

Per facilitarvi la soluzione del gioco, vi diamo anche le definizioni delle 8 parole, ispirandoci alle voci del Nuovo Zingarelli:

- 1) Condizione, grado di ciò che è di media qualità.
- 2) Denimetro usato per valutare la concentrazione di una soluzione acida.
- 3) Processo infiammatorio del muscolo cardiaco.
- 4) Addebi all'esazione del tributo dovuto dai fedeli a enti ecclesiastici.
- 5) Colore che curano le lena.
- 6) Relativo alla terapia mediante l'uso di correnti elettriche ad alta frequenza che sviluppano calore all'interno dei tessuti.
- 7) Curato di nuovo.
- 8) (arcoico) Premidi, ricompensati.

Dovete trovare almeno una di queste 8 parole.

Terzo gioco
Trovate una parola della lingua italiana che contenga tutte, e una sola volta ciascuna, le vocali a, e, i, o, u.

Quarto gioco
Trovate una parola della lingua italiana, formata da almeno 8 lettere, che contenga seppure ripetuta, una sola delle vocali a, e, i, o, u.

I premi

Primo premio: una vacanza Ceitur nel cuore delle Antille, 8 giorni indimenticabili per 2 persone all'Isola di Guadalupa. Un primo premio davvero fantastico: 8 giorni per 2 persone ai Caraibi. Partenza dall'aeroporto più vicino, Volo Air France. E dopo splendide spiagge coralline, acque incontaminate ricche di fauna marina, clima ideale e deliziosa cucina creola. Un soggiorno di sogno all'hotel "Le Relais du Moulin", a pochi chilometri dalla meravigliosa spiaggia di St. François. Dal 2° al 6° premio: il Nuovo Zingarelli, Vocabolario della Lingua Italiana di Nicola Zingarelli, 11° ed. Dal 7° al 11° premio: il Nuovo Zingarelli, Dizionario Inglese-Italiano, Italiano-Inglese di Giuseppe Ragazzini, 2° ed. Dal 12° al 16° premio: il Nuovo Boac, Dizionario Francese-Italiano/Italiano-Francese di Raoul Boac, 2° ed. Dal 17° al 27° premio: il Nuovo Atlante Zanichelli. Dal 28° al 38° premio: il Boac Minor, Dizionario di Francese-Italiano/Italiano-Francese di Raoul Boac. Dal 39° al 49° premio: il Nuovo Zingarelli/Boag Concise, Dizionario Inglese e Italiano, Italian and English Dictionary di Giuseppe Ragazzini e Asia Biagi, 2° ed. Dal 50° al 60° premio: Nicola Zingarelli, Vocabolario della Lingua Italiana. Dal 61° al 83° premio: Michael Wilson, Ronald Spott, Atlante dei problemi del mondo d'oggi. Dal 84° al 100° premio: Atlante Storico Zanichelli.

Regolamento del concorso

Il gioco consiste nel rispondere esattamente alle quattro domande riportate nel tagliando. I premi saranno sorteggiati fra i concorrenti che avranno risposto esattamente al maggior numero di domande. I concorrenti dovranno compilare in tutte le sue parti il tagliando qui stampato (non sono ammesse fotocopie del tagliando) quindi potranno incollarlo su cartolina o inviarlo in busta chiusa. È permesso inviare più tagliandi in un'unica spedizione. Le risposte dovranno essere fatte pervenire a: La Stampa - Promozione, Marketing e Pubblicità - Concorso Tuttolibri - via Morena, 32 - 10126 Torino. Saranno considerate valide solo le risposte pervenute entro le ore 24 del 29/11/1986. I vincitori saranno avvertiti personalmente tramite lettera raccomandata. L'elenco dei vincitori e la soluzione esatta del Concorso di Cultura Lessicale saranno pubblicati su Tuttolibri del 6/12/1986.

1° Gioco. La parola cercata è: _____

2° Gioco. Una delle parole cercate è: _____

3° Gioco. Una delle parole cercate è: _____

4° Gioco. Una delle parole cercate è: _____

Nome _____

Cognome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Città _____