

MASTER MIND

di Giampaolo Dossena

Il "Master Mind" lanciato nel 1972 dalla Invicta di Leicester aveva cominciato a diffondersi fra noi col nome di "Codice Segreto" (Editrice Giochi); ora la Invicta provvede a distribuire direttamente l'edizione originale col nome originale. E organizza un campionato.

A tutela del consumatore, sull' "Espresso", tempo fa (6 marzo 1977), ho già detto tutto il male possibile di un altro gioco che allora stava per avere un lancio massiccio a livello planetario: l' "Othello". Tutto il male possibile significava: è un bel gioco, vecchio come il cucco, e lo si può giocare su una qualsiasi scacchiera con una manciata di bottoni, senza comprare la scatola dell' "Othello" (Baravelli, Lire 11.500). A tutela del consumatore, oggi devo dire che questo "Master Mind" è un bel gioco, vecchio come il cucco, e lo si può giocare con carta e matita senza comprare le scatole della Invicta: "Original Master Mind" (L. 4.500), "Super Master Mind" (Lire 8.500), "Mini Master Mind" (Lire 2.500). Un lettore di Pescara, Massimo Politi, mi ha mandato una descrizione esemplare del "Master Mind" a-carta-e-matita. Io proverò a esser più breve.

Lo sfidante scrive un numero segreto di 4 cifre, usando solo i numeri da 1 a 6, p. es. 2463 (come al "Master Mind" si mettono in fila 4 pioli scelti fra i 6 colori disponibili). Lo sfidante cerca di indovinare, a più riprese, e riceve in risposta cerchi o croci (come i piolini bianchi o neri del "Master Mind") a seconda che indovina "un numero" o "un numero al posto giusto nella sequenza". Se al primo colpo scrive 1243, riceve in risposta due cerchi e una croce. So bene che per capire queste righe andrete a comprarvi il "Master Mind". Con gli oggetti ci si spiega meglio che con le parole.

Il "Master Mind" a-carta-e-matita ha le sue varianti: con numeri di cinque o più cifre; usando i numeri da 1 a 9; ripetendo uno o più numeri... C'è la variante raddoppiata o a ping-pong: tu indovini il mio numero segreto mentre io indovino il tuo: abbiamo un colpo per uno e vince chi indovina per primo.

Estrema variante: per ascetismo, eliminate le scatole dell'Invicta, si rinuncia anche a scrivere; si fa tutto a voce e a memoria. Allenamento straordinario. E' più difficile che risolvere le parole incrociate senza matita.