

# MASTER MIND

di Giampaolo Dossena

A tre miglia da Stratford-upon-Avon, patria di Shakespeare, c'è un "manor" vittoriano, Welcombe, adattato ad albergo. Le verdi colline intorno vanno bene per la caccia alla volpe. La stagione per la caccia alla volpe si apre il 5 novembre. Dal 3 al 5 novembre inoltre si è tenuto a Welcombe il secondo campionato mondiale di Master Mind, con la partecipazione di undici giocatori usciti da selezioni nazionali: Nuova Zelanda, Australia, Canada ecc. Ha vinto il rappresentante britannico. Il concorrente italiano, un ragazzo di Milano San Felice, 13 anni, si è piazzato onorevolmente al sesto posto. I premi sono stati consegnati dal marchese di Heartford, doppiopetto gestato con macchia d'unto sul davanti della giacca, camicia ciclamino, ciocco tradito dalle undici di mattina, ora locale.

A fine ottobre le confezioni di Master Mind vendute nel mondo si erano attestate sui 28 milioni di copie. I gerenti della ditta produttrice, a Leicester, hanno sorrisi da lupo, e il dollaro nella pupilla come Paperone. Ho potuto vedere, con commozione, il prototipo, che risale al marzo 1971: era di cartone ondulato, con 3 fori e 4 colori; al posto dei pioli di plastica c'erano biglie di vetro. Leslie H. Ault, psicologo di scuola behaviorista, autore del primo libro sul Master Mind (New English Library, 1976, 60 pence), ammette che l'oltraggioso successo del Master Mind, rispetto al vecchio gioco con carta e matita ("L'Espresso", 15 ottobre), dipende dall'aver sostituito ai numeri i colori. Ammette che c'entra una componente tattile, di manipolazione. Non ammette che c'entri il fatto di far penetrare il piolo in un buco. Questa ipotesi freudiana invece è ammessa da David Pritchard, giudice di gara, direttore del mensile "Games and Puzzles".

Le finali del campionato sono consistite in normali partite di Master Mind; le eliminatorie erano basate sulla soluzione di problemi. Diamo il primo problema:

1. Nero, Blu, Bianco, Giallo: x/o.
2. Verde, Giallo, Nero, Rosso: xx/.
3. Bianco, Rosso, Rosso, Verde: /ooo.

Il segno "x" indica piolo giusto al posto giusto; "o" indica piolo giusto al posto sbagliato. La soluzione (4 minuti di tempo) è Rosso, Giallo, Bianco, Rosso.