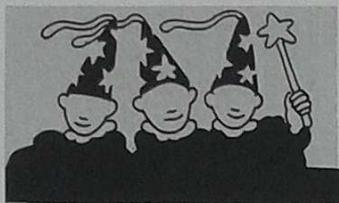
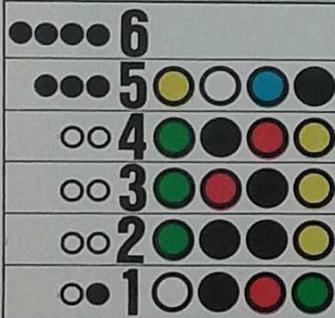


a cura di Giampaolo Dossena



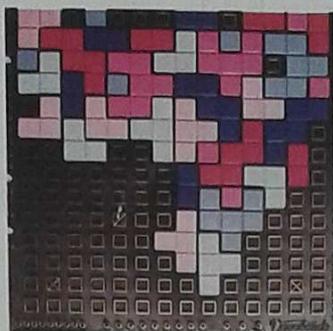
## MASTER MIND

Il codice segreto può contenere qualsiasi combinazione o multiplo di questi sei colori: B (Bianco), C (Celeste), G (Giallo), N (Nero), R (Rosso), V (Verde). A sinistra dei numeri, le risposte ai vari tentativi di decifrazione: n (nero) = colore giusto al posto giusto, b (bianco) = colore giusto al posto sbagliato. (Soluzione del problema d'oggi: GBCV). Sulla base dei cinque tentativi (compiuti dal decifratore, sfidato) e delle risposte (fornite dal codificatore, sfidante) illustrati qui sotto, avete elementi sufficienti per risolvere il problema al sesto colpo. 1. BNRV = 1n, 1b; 2. VNNG = 2b; 3. VRNG = 2b; 4. VNRG = 2b; 5. GBCN = 3n.



## WUTKI

Nel numero di "Linus" del novembre scorso i famosi Wutki hanno pubblicato una lunga "crittografia", senza soluzione. Invano i lettori hanno atteso la soluzione nei numeri successivi. Qualcuno mi ha chiesto se la soluzione la sapevo io. Io da qualche tempo i Wutki non li vedo più, ma ho messo di mezzo un comune amico, il colonnello Mario Zaverio Rossi. E' risultato (a) che i Wutki la soluzione l'hanno persa, e hanno perso la chiave per trovarla, e non hanno voglia di cercarla; (b) l'ha trovata il colonnello, e dice che se l'ufficio cifra delle nostre forze armate lavora ancora con questi sistemi perderemo anche le prossime guerre. Il colonnello, che in gioventù tene le due cattedre di Messaggi Cifrati e di Istituzioni Retoriche all'Accademia di Modena, mi ha fatto una lezione con preambolo. Crittografia può voler dire genericamente "testo oscuro", o enigmisticamente "rebus letterale", o seriamente (militar-

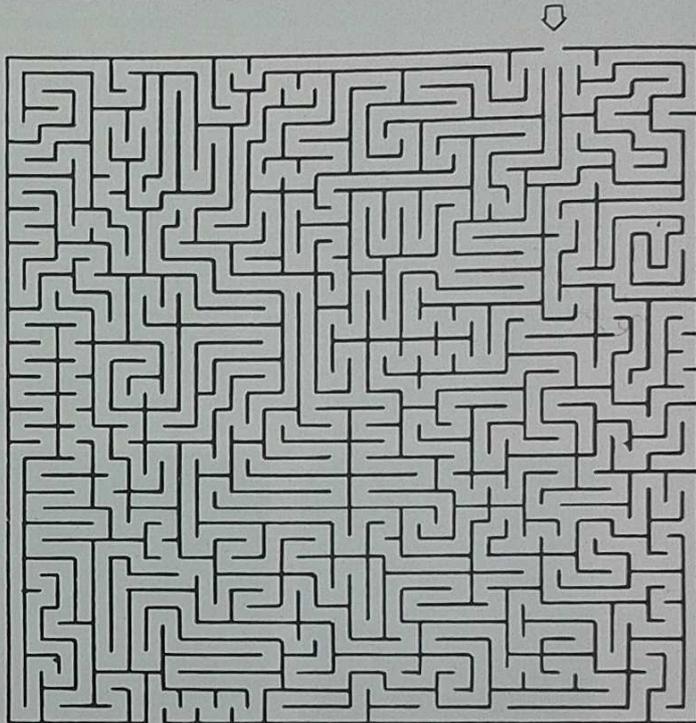


## VGBND

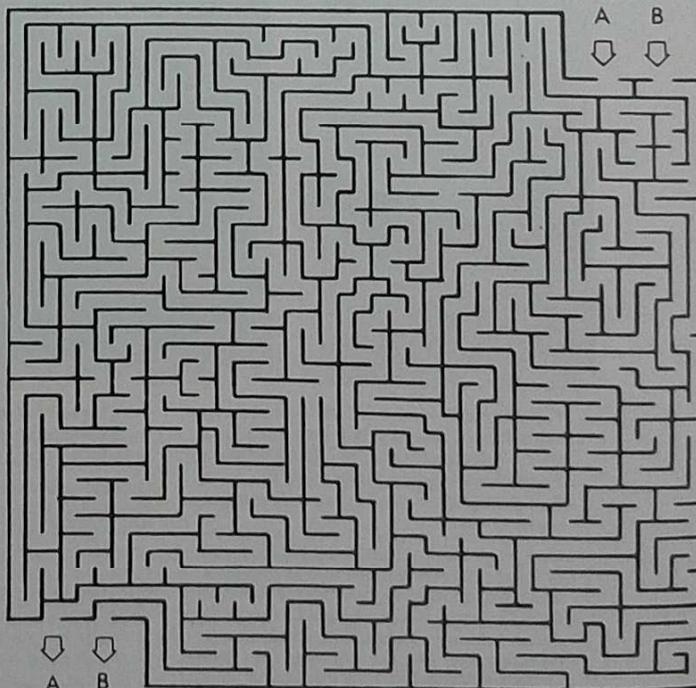
Vagabondo (in italiano nel testo) è un gioco inglese, copyright 1979, che sarà in Italia nei prossimi mesi. Lo fa a Leicester l'Invicta, casa madre del Master Mind, e ha tutta l'aria di una risposta allo Skirrid, della Skirrid pure di Leicester, di cui abbiamo parlato l'altra volta. Si può descrivere il Vagabondo come uno Skirrid molto migliorato nella confezione, e semplificato ma non impoverito nelle regole. Analoghi tasselli da disporre sul tavoliere (14 caselle per lato, senza valori numerici) con regole identiche. Non ci sono moltiplicatori sui tasselli, ma hanno valore di raddoppio certe caselle. Mancano la regola del bloccaggio e la variante con dado, ma le può adottare, in casa sua, chi vuole. Il tavoliere è di plastica, robusto e non sgradevole. I tasselli non vanno appoggiati sul tavoliere ma incastrati su opportuni rilievi. I valori cromatici, che quelli della Skirrid hanno preso sottogamba, qui sono essenziali: nei due schieramenti, le tre sfumature di blu e le tre sfumature di rosso danno sollecitazioni sensibili e determinano possibilità precise. Analogo a quello dello Skirrid è il sistema suggerito per il conteggio dei punti, basato su una divisione in centinaia, decine e unità didatticamente utile per bambini, donne e italiani medi "negati per i numeri". Ma ancora una volta, mentre nello Skirrid si collocano sdruciolevoli gettoni su un altro tabellone di cartone, qui si infilzano dei pioli sul margine del tavoliere. Difficile aver voglia di scommettere chi la spunterà; in ogni caso l'accoppiata Skirrid-Vagabondo è una bella occasione per vedere come si inventano e si rielaborano i giochi.

## LABIRINTI

Un normale labirinto d'attraversamento; tempo consentito 1'5". E un labirinto doppio: entrate da A e uscite da A, e poi da B a B. Oppure uno fa A-A e l'altro (dopo) fa B-B. Con un buon cronometro, vince chi ce la fa per primo.



© Newspaper Enterprise Assn.



© Newspaper Enterprise Assn.

