

a cura di Giampaolo Dossena



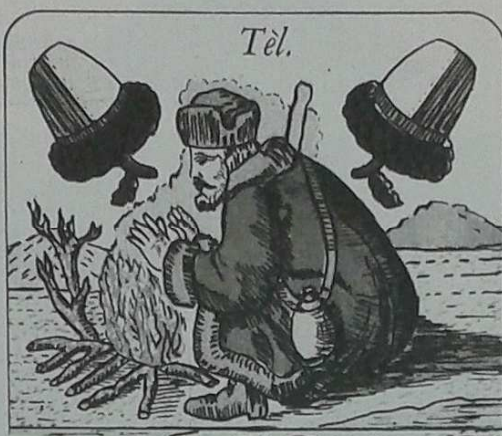
## MASTER MIND

Il Master Mind esce di minorità anche in Italia: è di questi giorni l'edizione italiana del "Libro ufficiale del Master Mind" di Leslie Ault. Ne parlavamo già nei primi numeri di questo giornale, giugno 1979, come passa il tempo. Come passa il tempo, senza punto esclamativo: non è questione di ore che fuggono, è questione di quella che si chiama « accelerazione della storia ». Il Master Mind nasce nel 1972; gli dedica una voce l'"Encyclopedia Britannica" nel '75; si comincia a parlarne estesamente in Italia nel '76, e adesso (mentre c'è ancora moltissima gente, naturalmente, che non ci ha mai giocato) dopo aver fatto passi da gigante si è messo a correre. Per chi non sa cos'è, non è più necessario spiegarlo volta per volta: si rinvia alla bibliografia, c'è questo libro dell'editore Mursia, L. 4500 e basta. Passiamo ad altro.

## DAMA

di Fat

Si sono disputati alla fine dello scorso anno i campionati nazionali di dama, l'Assoluto — cioè di dama italiana — a Bolzano e quello di dama internazionale — sulle cento caselle — a Trieste. Nell'Assoluto la vittoria è toccata a Daniele Bertè di Savona, che già nella edizione precedente aveva lottato fino all'ultimo per il titolo e che aveva comunque vinto la Coppa Italia, cioè la speciale competizione a punti che la Federdama ha istituito per premiare il giocatore di prestazioni più continue. La nota positiva del campionato è giunta da giovane romano Marcello Gasparretti, secondo solo per spareggio tecnico e promosso maestro. Al terzo posto uno dei più anziani fra i partecipanti, Paolo Golosio di Bassano del Grappa, che ha realizzato il maggior numero di vittorie. Da segnalare ancora il quarto posto per il milanese Gilberto Geminiani. Solo ottavo Antonino Mainelli di Messina, vincitore di due campionati. Il campione uscente, Zamperli di Padova, è stato relegato

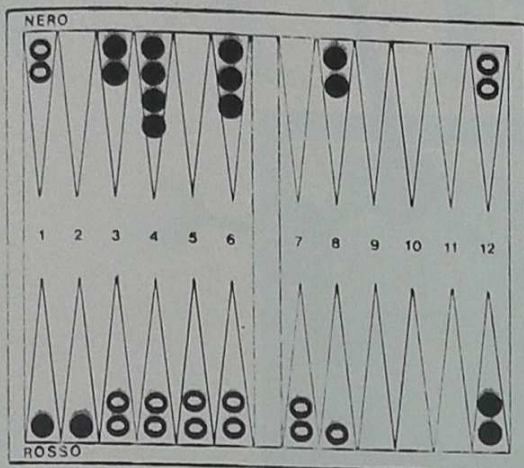


## NOVITA' CART & CHIBICART

Alla Fiera campionaria di Milano dal 19 al 24 gennaio si è tenuto il Salone internazionale del Cart e del Chibicart. Il primo vuol dire cartoleria, carta, prodotti cartotecnici, articoli per la scuola e le belle arti. Il secondo vuol dire articoli regalo, chincaglieria, articoli per profumeria, bigiotteria e articoli per fumatori. Cart e Chibicart chiudono il giorno stesso in cui apre il Salone internazionale del giocattolo, e tendono subdolamente a anticiparlo. In buona parte gli espositori sono gli stessi. Quindi per esempio ci trovate i ragazzi dell'International Team di Mazza di Rho, che prima stavano a Passirana di Rho; il Nicola Di Tella, il Marco Donadoni e il Massimo Petrini. Fanno puzzles in seta e oro, e giochi di simulazione, tecnicamente buoni, graficamente buonissimi, che si esportano molto bene. Nella serie inaugurata l'anno scorso con York Town presentano due giochi napoleonici a grado 4 di difficoltà: un ennesimo Waterloo e uno Jena. E un '43 (sullo sbarco in Sicilia) a grado 5. E un East & West (sulla terza guerra mondiale) a grado 6, con tre mappe. Nella serie dei Fantasy Games inaugurata l'anno scorso con Zagor's Lords e Kroll & Prummi presentano due giochi a livello 4, Worhom e Idro. Al livello 1 vanno sempre bene i due giochi dell'Odissea e dell'Illade, da raccomandare come primo gradino per chi vuol entrare in questo mondo. Aldisotto dei giochi di simulazione, per stare alle classificazioni del catalogo della Città del Sole, stanno i "giochi d'ambiente" (o di mezza simulazione), che riguardano

l'economia (per esempio Monopoli), la guerra (per esempio Medici), le corse (per esempio Jockey), l'indagine (per esempio Cluedo o Spy Ring). Sulla linea di Medici, di cui abbiamo già parlato, l'International Team presenta una lussuosa novità, ancora napoleonica, Empire. E, uscendo da questi confini (uscendo più che mai dai confini del Cart e del Chibicart), l'International Team presenta un gioco dal nome egizio di Ra, che è un gioco di tavoliere. Sembra nuovo, e sembra un bel gioco, ma vedremo, ne ripareremo. I ragazzi dell'International Team stanno anche studiando le possibilità di utilizzazione dei microprocessori. Potrebbero nascerne grandi cose. Per accennare a una possibile direzione: il più bel gioco del '79 è il Sector della Editrice Giochi. Se avesse un quadrante luminoso sarebbe perfetto. Un lettore siciliano mi scrive dicendo che il quadrante luminoso per Sector ce l'ha pronto. Si potrebbe applicare ai giochi di simulazione; e si potrebbe fare anche ben di più. E quanto a elettronica, c'era anche quella, al Cart e Chibicart. Allo stand dello Studio 5 (Milano, via M. Bragadino 3) c'era una bella novità nei videogiochi: un duello di carri armati in notturna, dove non si vede niente se non quando si spara. E' una possibilità in più, per gli adulti, di battere i ragazzi (che hanno questi riflessi maledettamente più svelti, ma calcolano con minor accuratezza, se dio vuole). Nel campo delle carte da gioco non c'è niente di nuovo. La Dal Negro, dopo il Remi di cui abbiamo par-

lato, ha tirato fuori un Goldrake: un ennesimo mazzo per giocare a Famiglie. Invece c'è una piccola ditta di Trieste, Moda 90, che si sforza di avere delle idee. Aver tradotto il mazzo dell'Oroscopo dei Robson Toys non è una grande idea ma può essere un'idea di successo, continuando a dilagare "la retorica delle stelle". Moda 90 produce poi un "Tarocco Magiaro" che fa impazzire i collezionisti, e che ha una storia degna d'esser raccontata. Non è un tarocco: il mazzo "Tarokk Kartya" che fanno a Budapest col marchio Játék-kartyagyár ha 54 carte e corrisponde in tutto e per tutto al "Kaffeehaus-Tarock" viennese. Questo di Moda 90 è un mazzo di "quattro stagioni" corrispondente alle "Magyar Kartya", corrispondenti a loro volta al "Doppel-deutsche" austriaco. Con la differenza che quest'ultimo, per l'Inverno, ha una vecchina (come a Praga), mentre l'Inverno ungherese è un barbuto impellicciato con colbacco. Moda 90 ha ridisegnato le "Magyar Kartya" con commovente rozzezze di tratto, deformi, teratologiche, destinandole all'esportazione. Poi il governo magiaro ha portato la tassa d'importazione al 760%, e addio giro d'affari. Ne comprano ancora qualche mazzo quelli che vengono a Trieste per fare il pieno di blue-jeans. E, come per una via dell'ambra, queste carte brutte e "false" varcano i confini, apprezzatissime perché sono di plastica. Nei paesi dell'Est per far le carte usano ancora la carta; spesso, una carta cattiva che si rovina subito.



## BACKGAMMON

Dopo tanti problemi ovvii, ecco un colpo segreto come quello delle Sette Pistole. Tocca al Bianco, che tira 4/4. Il buon giocatore certamente non muove le coppie di B. 5 e B. 6 per buttar fuori le nere di B. 1 e B. 2. Le ragioni sono evidenti. Pensate almeno che occupare le ultime frecce della propria Casa interna vuol dire avere pedine inutilizzabili, e considerate i rischi che correrebbe il vostro "blot" di B. 8. Già meno irragionevole sarebbe spostare le due di N. 1 in N. 9. Ma c'è di meglio. Portate il "blot" di B. 8 in B. 4, e una delle due di N. 12 in B. 9. Lasciate così al Nero solo una possibilità di tiro strepitoso: 1/1. Se poi il Nero tira 1/x si trova in grave imbarazzo, perché deve scegliere fra il coprire B. 2 o il buttar fuori N. 12. Se spostate le due di N. 1 in N. 9 invece lasciate al Nero la possibilità di sperare in due numeri fausti: o, ancora una volta, 1/x per coprire B. 2, oppure 6/x per buttar fuori B. 8. Regola generale: se dovete lasciare all'avversario sia una possibilità di buttar fuori una delle vostre, sia una necessità di coprire una delle sue, fate in modo che per effettuare queste due operazioni gli serva uno stesso numero.

© Joe Dwek

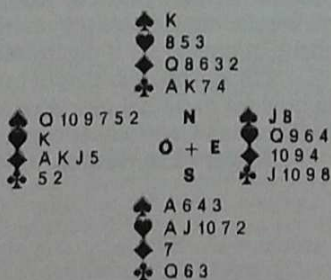
## BRIDGE

di Camillo Pabis-Ticci

Enunciata da Culbertson negli anni Trenta la legge della simmetria, a tutti ben nota, è in realtà una legge nel senso letterale della parola. Le manca infatti il conforto del calcolo e d'altro canto la verifica sperimentale è per forza di cose soggettiva e poco documentata. Va così a finire che la sua applicazione pratica è più o meno una questione di sensibilità personale, anche se alla prova dei fatti la funzione di correttivo delle probabilità matematiche si rivela spesso determinante. E' il caso della smazzata riprodotta nel diagramma, nella quale Sud giocava 4 cuori dopo l'intervento di Ovest con 1 picche.

Vinto col re l'attacco a picche il dichiarante proseguì col tre di cuori per il quattro, il dieci e il re. Ovest riligò picche e il dichiarante tagliò con l'otto di cuori e proseguì col cinque per il sei, il fante e lo scarico di una picche. Seguì il set-

te di quadri e Ovest, in presa con l'asso, tornò col cinque di fiori. Questa fu una buona scelta perché se Ovest avesse giocato picche a-



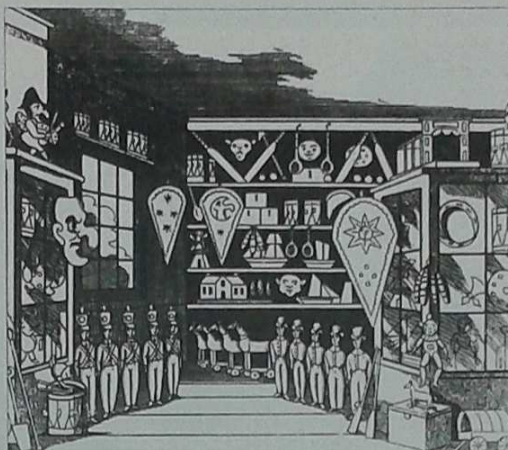
vrebbe regalato il contratto. Infatti il dichiarante, dopo aver realizzato l'asso, avrebbe proseguito con: dama di fiori e piccola per il re; quadri per il taglio di due; fiori per

l'asso; fiori per il taglio di sette. D'altronde questa condotta di gioco sarebbe stata obbligatoria perché avrebbe avuto successo anche con le fiori divise 3-3. Viceversa dopo il ritorno a fiori il dichiarante non poté fare di meglio che affidarsi all'equa ripartizione dei resti e andò quindi una sotto.

Sotto il profilo matematico il piano di gioco di Sud fu ineccepibile. Non soltanto infatti egli manovrò le cuori nella maniera corretta per avere la massima probabilità di cedere una sola presa ma, nonostante la perdita di due prese a cuori, avrebbe ancora vinto se i resti del seme di fiori fossero stati divisi 3-3. Tuttavia il dichiarante avrebbe portato felicemente in porto l'eccellente contratto se, affidandosi alla simmetria fra i re di picche e di cuori, avesse impegnato l'asso sul primo giro di atout.

## MILA

Renzo Butazzi



*Il re concupisce Mila (una giovinetta? una sposa?) e per possederla le offre vari doni, che non le piacciono. Infine le offre tutte le terre della Sila, ma solo quelle. Mila accetta, e decide di concedersi perché ritiene la Sila buona fonte di reddito nella stagione calda (presumibilmente per intenso afflusso turistico). Ecco cosa si dicono il re e Mila, con le note.*

«Mila, l'ami la Sila?».  
 «Sì, re, la Sila sì».  
 «Mila, sol la Sila do!».  
 «Sì, mi do, Sire, sì!  
 Soldo là l'afa fare mi fa».

*Questo gioco non è nuovo. I francesi dicono che «l'ami Remi la sole l'a mis là», la sogliola (marcia, inquinata) ha fatto morire il mio amico Remigio. E noi avevamo una canzonaccia che diceva «la mi' sorella la si fa fa» (la dà via selvaggiamente). Ma il Butazzi forse ha fatto una cosa che non s'era mai vista, perché (come si dice? interdisciplinamente?) funziona anche a suonarla. Provateci un po', magari con un flauto dolce. Grossa sorpresa al prossimo numero.*

oltre il decimo posto. In totale hanno preso parte al torneo 24 giocatori. Solo 16 giocatori invece al campionato italiano di dama internazionale, svoltosi pochi giorni prima dell'Assoluto. Bertè, Geminiani e il mantovano Badiali (decimo nell'assoluto), non sono riusciti ad inserirsi in una delle prime tre piazze, appannaggio invece di Zorn, Villa e Laporta. Nevio Zorn, che ha conquistato il titolo per la terza volta, ha fatto suo un campionato che si è rivelato duro, appassionante e a volte drammatico. Ottimo il secondo posto dello spezzino Maurizio Villa, che ha conquistato il titolo magistrale. Terzo è risultato Francesco Laporta, triestino come il vincitore. Partecipava al torneo anche Oreste Persico, segretario della Federazione Italiana Dama (F.I.D., via Gilm 1, 39100 Bolzano, tel 0471-43348).

## SCACCHI

di Adolivio Capece

L'interesse suscitato dai problemi sul salto del Cavallo (far percorrere al pezzo tutte le case della scacchiera consecutivamente senza passare due volte per la stessa casa) ci spinge a presentarne oggi un altro, questa volta elaborato da uno scacchista, il russo Karl Jänisch (1813-1872). La soluzione venne fornita nel "Traité des Applications de l'analyse mathématique au jeu des échecs" pubblicato nel 1862. La soluzione di Jänisch permette anche di formare un quadrato magico: la somma delle cifre di ciascuna colonna verticale e traversa orizzontale è uguale infatti sempre a 260. Per aiutare i lettori diciamo che si parte dalla casa d4 per arrivare alla casa c6.

8	50	41	24	63	14	37	20	35	
7	23	02	51	12	25	34	15	38	
6	10	49	64	21	40	13	36	27	
5	61	22	9	52	33	28	39	16	
4	48	7	0	1	20	41	54	29	
3	59	4	45	8	53	32	17	42	
2	6	47	2	57	44	19	30	55	
1	3	58	5	46	31	56	43	11	
		a	b	c	d	e	f	g	h

Soluzione. I numeri denotano le posizioni successive del Cavallo, dalla casa iniziale d4 (numero 1) alla finale c6 (numero 64). Anche questa volta la soluzione è "chiusa", cioè dalla posizione finale il Cavallo può con un salto riprendere la posizione iniziale.