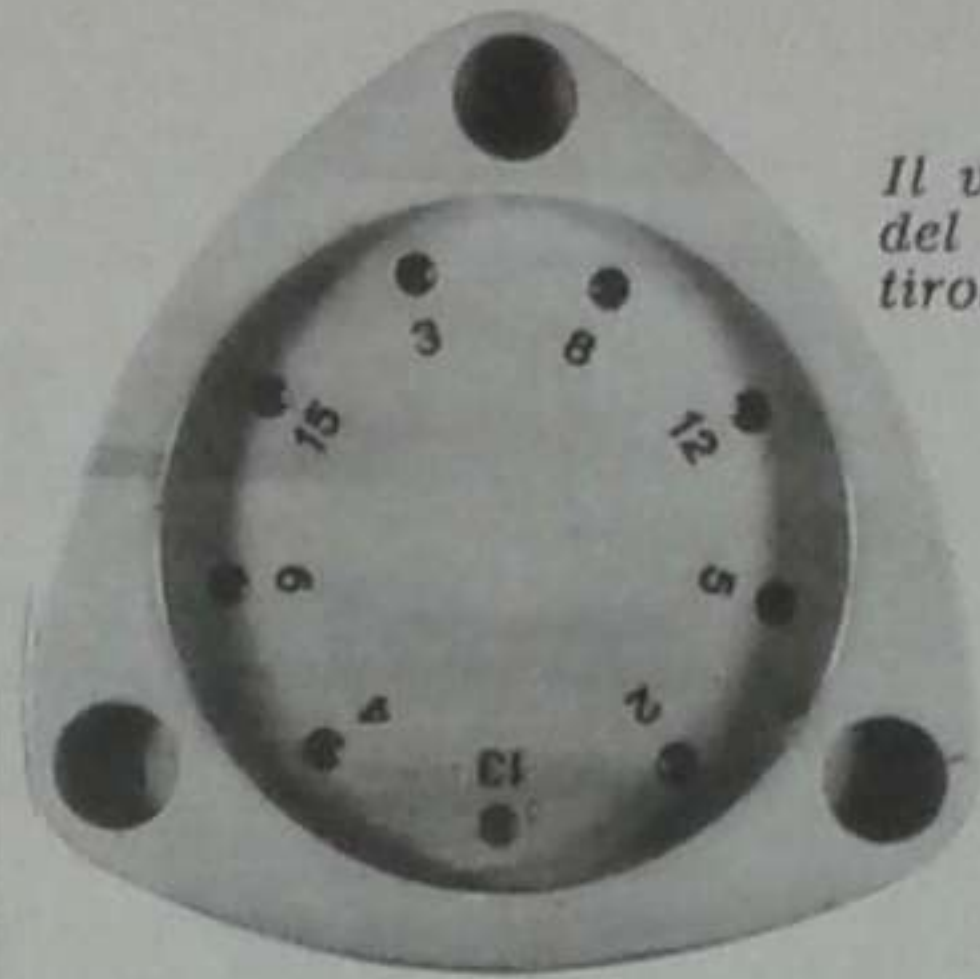


GIOCATTOLE

Ecco il revival della trottola

■ C'è un altro vecchio giocattolo in agguato: la trottola. Alla fiera di Norimberga tutti hanno avuto l'impressione che nei padiglioni dei vari espositori occhieggiassero più trottole degli anni scorsi. Un'invasione di trottole, che probabilmente arriverà anche da noi, e che può spaventare, perché le trottole hanno mille volti. Due sono i generi: girli e trottole vere e proprie. I girli sono di due specie: ce n'è di grossi, da avviare sfregandone il peduncolo superiore fra le palme delle mani, e ce n'è di piccoli, da avviare con i polpastrelli dell'indice e del pollice. Tra quelli più piccoli ce n'è a corpo esagonale che sulle sei facce recano numeri, lettere o altri segni, come i dadi. Ce n'è che si fan girare per il puro piacere di guardarli. Alcuni hanno la figura di una bambolina, che con la forza centrifuga allarga le braccia. Altri hanno dei colori, che con la rotazione si fondono e si alterano. Altri hanno qualcosa di magico, come « il girlo di Tolomeo » di cui abbiamo parlato l'anno scorso. Ma il più magico è « l'antigirlo ». Una rivista scientifica gli ha dedicato un articolo di quindici pagine. Ha un corpo sferico o quasi, e un unico peduncolo, in alto; sembra una mela piccola con pic-



Il vassoio del girlo tirolese

ciolo grosso. Gira, e il peduncolo si abbassa progressivamente, come la lancetta di un orologio che dalle dodici passi all'una, alle due e via, fino alle cinque, finché dà qualche colpetto, con la punta del peduncolo, sul piano: e si drizza di botto, e continua a girare sul peduncolo, col corpo in alto. Da noi, l'« antigirlo » lo produce la Torneria Prealpina e lo distribuisce la Selegiochi di Milano (L. 500 circa). Altri girli infine vengono strumentalizzati: non sono fine a se stessi, ma servono ad altri giochi. Certamente molti conoscono il « girlo tirolese », modestissimo nipotino della roulette (Legnogiocchi, Cortina, lire 15.000 circa). In un vassoio, il girlo colpisce certe palline, e le fa entrare in buche, o, attraverso feritoie, in « case », che comportano un punteggio. Chi, maldestro o sfortunato, fa uscire una pallina dal vassoio, perde tutto. Una graziosa novità, che similmente richiede (ai bambini, ma anche agli adulti) qualche destrezza è « Il gioco di Bunny » (Milton Bradley, L. 4.000 circa). Un girlo-coniglio corre in un campo di carote: muovendo il tabellone si riesce a infilarlo nel buco giusto.

Giampaolo Dossena

SCACCHI

Sovietici "europei" per sette volte

■ Ai settimi campionati europei a squadre, svoltisi a Skara in Svezia alla fine di gennaio, si è avuta la settima vittoria dei sovietici, che hanno dominato e si sono aggiudicati il titolo addirittura un turno prima della conclusione. Per l'Urss giocavano nell'ordine Karpov, Tal, Petrosjan, Polugajevsky, Geller, Balashov, Romanishin, Vaganjan, Jussupov, Kasparov. Il merito della vittoria va tuttavia attribuito ai giovani sulle ultime scacchiere, dato che sulle prime tre Karpov, Tal e Petrosjan hanno realizzato complessivamente soltanto sei punti e mezzo su 15.

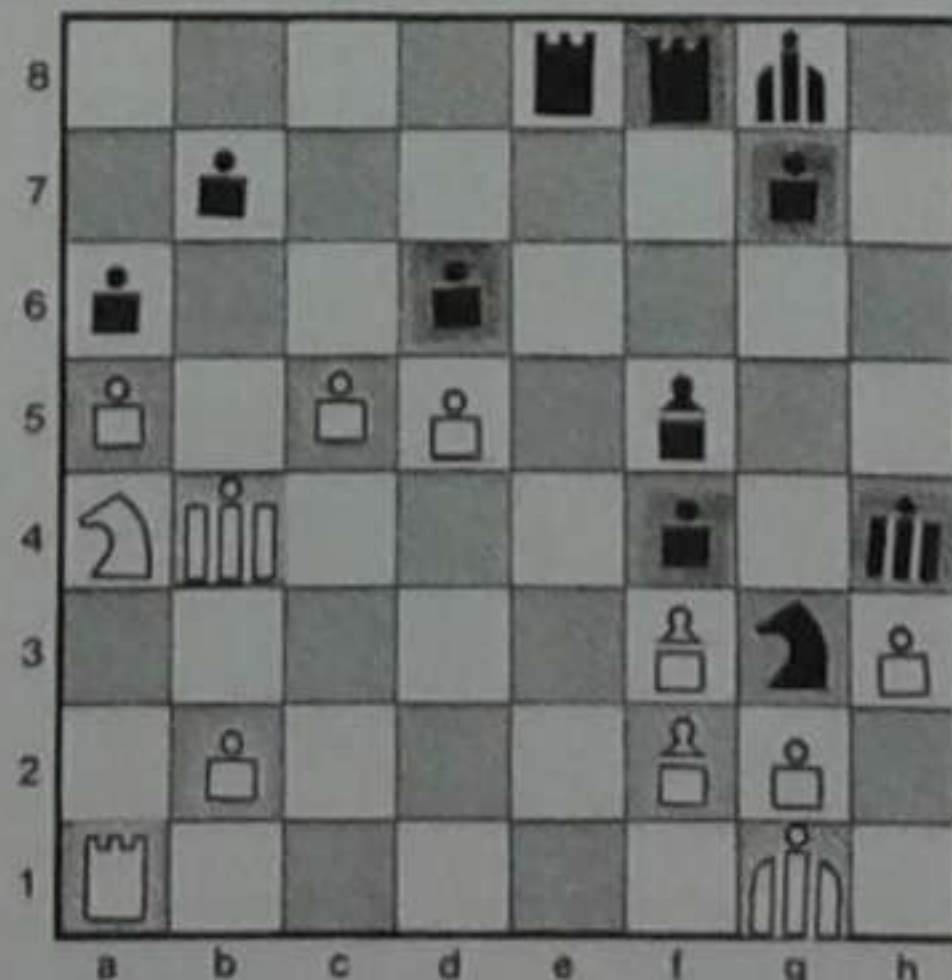
E' stato calcolato che se il torneo si fosse svolto con la formula delle Olimpiadi (cioè calcolando solo i risultati sulle prime quattro scacchiere) la vittoria sarebbe andata agli inglesi davanti agli slavi e solo terzi i russi.

In realtà alla vigilia del campionato molti pensavano che gli ungheresi sarebbero riusciti a rinnovare il successo conseguito nelle Olimpiadi del 1978: invece, dopo aver rapidamente pareggiato l'incontro con i sovietici, venivano sorprendentemente battuti dalle due squadre alla fine ultime in classifica (Israele e Svezia) e solo all'ultimo turno, superando la sorprendente Inghilterra per 5 a 3, riuscivano ad agguantare la medaglia d'argento. Gli inglesi, vera grande rivelazione del torneo, dovevano così accontentarsi del terzo posto.

Individualmente, in mezzo a tanti giovani, ha fatto spicco comunque anche un anziano, il russo Efrim Geller.

Vediamo una sua bella vittoria.

Kagan-Geller (Siciliana) 1. e4,c5; 2. Cf3, Cc6; 3. d4,c:d4; 4. C:d4,Cf6; 5. Cc3,e5; 6. Cdb5,d6; 7. Cd5,C:d5; 8. e:d5,Cb8; 9. c4,a6; 10. Cc3,Ae7; 11. Ae2,0-0; 12. 0-0,f5; 13. a4,Cd7; 14. a5,Af6; 15. Ad2,e4; 16. Ca4,Ae5; 17. f4, e:f3; 18. T:f3,Tb8; 19. Ae3,Cf6; 20. h3,Ce4; 21. Aa7,Ta8; 22. Ab6,Dh4; 23. De1,Ag3; 24. T:g3,C:g3; 25. Af2,f4; 26. Af3,Af5; 27. c5, Tae8; 28. Db4, raggiungendo la posizione del diagramma. Ora Geller ha concluso brillantemente. Come?



Soluzione - La partita è continuata con 28... A:h3; 29. g:h3,D:h3; 30. Te1,Ce2+; 31. A:e2,T:e2; 32. T:e2,f3; ed il bianco ha abbandonato.

Adollvio Capece

BRIDGE

La smazzata dell'ipnotizzatore

■ In linea di principio il dichiarante, nel predisporre il piano di gioco, deve tenere conto esclusivamente delle « chance » reali offerte dalla combinazione della sua mano con quella del morto. Nella maggior parte dei casi il problema va quindi affrontato alla luce del calcolo delle probabilità ed è pertanto di natura squisitamente matematica. Qualche volta inoltre è indispensabile la collaborazione degli avversari e qui si entra nella magia: si sarebbe indotti a pensare che alcuni giocatori siano in grado di emanare una sorta di fluido ipnotico ai danni degli avversari meno dotati. Uno di questi maghi è senz'altro Enrico Cesati e lo prova la smazzata del diagramma, distribuita in occasione del torneo a squadre di Perugia.

♠	K Q 8 4		♠	7
♥	A Q 6 5 4	N	♥	K J 3 2
♦	A J 10 7	O + E	♦	5 3
♣	—	S	♣	A Q J 9 8 5
			♠	J 9 3 2
			♥	9
			♦	8 6
			♣	K 7 6 4 3 2

Impegnato con la mano di Ovest nel contratto di 6 cuori (eccessivo a carte viste ma pressoché automatico dopo l'apertura di Est) Cesati vinse con l'asso l'attacco di re a quadri, giocò asso e quattro di cuori per il fante del morto e mise in tavola la dama di fiori. Sud si affrettò a superarla col re (onore su onore, per-bacco!) e il dichiarante, dopo averla tagliata, stentò a credere ai propri occhi quando vide cadere il dieci di Nord. Seguì il sei di cuori per il re, la riscossione delle quattro fiori franche per lo scarto di tre quadri e del quattro di picche e finalmente picche per la dama. In presa con l'asso, Nord tentò di incassare la dama di quadri, ma il dichiarante tagliò con quella di cuori e scartò sul re di picche l'ultima fiori del morto.

Cesati adottò la linea di gioco migliore (la riscossione preventiva dell'asso di fiori sarebbe stata deleteria), ma non ce l'avrebbe mai fatta se Sud non avesse coperto la dama. Quanto poi alla probabilità che Sud prendesse tale stupefacente iniziativa, è impossibile calcolarla. Presumendo comunque che, oltre a Cesati, partecipassero al torneo trecento giocatori, ritengo di non essere lontano dal vero asserendo che tale probabilità si aggirava intorno a 1/300.

Camillo Pabis Ticci