



NOVITA'

## Trampoli da disegno

■ Questa macchinetta per disegnare nasce dalla fantasia di un francese, André Cassagnes, 45 anni, inventore per hobby. Ha inventato anche un fucilino per tiro al bersaglio chiamato in francese Télétire e negli Stati Uniti Ghost Gun. La nuova macchinetta per disegnare è stata lanciata l'anno scorso in America col nome di Skedoodle, con bruciante successo. S'era vista al Salone di Milano e alla Fiera di Francoforte. Aveva lasciato perplessi. Adesso viene distribuita anche in Italia (Editrice Giochi, L. 16.500). Alcune perplessità svaniscono. I bambini ci si appassionano davvero, e anche i grandi ci si vogliono cimentare. Nascono altre perplessità. Perché questa passione? e quanto durerà? Vediamo intanto le qualità dell'oggetto. E' di bella presenza fantascientifica. Abbina due principi. Primo, il principio (perfezionato) della «lavagnetta magica», che trovate dal cartolaio a mille lire. Secondo, il principio (semplificato) di certe diavolerie psicoattitudinali che servono a misurare la coordinazione dei movimenti, e che erano già state sfruttate da altri giocattoli con schermo rettangolare e due manopole. Qui si aziona una sola levetta, e corrispondentemente, sull'oblò convesso, compare una traccia nera ininterrotta. Dun-

que si può scarabocchiare, scrivere, disegnare. Soprattutto si possono fare quei giochi grafici che consistono nel tracciare certe figure senza mai passare due volte sullo stesso punto e senza mai sollevare la matita dal foglio. Solo che qui la matita non ce l'hai in mano, la manovri a distanza, mediante una protesi. La parola «protesi» suona male? Un paragone più allegro si può fare con i trampoli. Da quando non servono più come mezzo di trasporto i trampoli sono un gioco in quanto pongono una difficoltà, complicano le cose. Disegnare con Skedoodle è come camminare sui trampoli. Ma c'è di più. Con l'uso di certe mascherine che limitano i movimenti della levetta, lo Skedoodle permette di eseguire disegni geometrici d'ornato. Fratello maggiore delle aste e della calligrafia, il disegno geometrico d'ornato è quanto di più lontano si possa immaginare dalle recenti tendenze pedagogiche di disegno creativo, spontaneo, destrutturato, ecc. Forse piace ai bambini perché è una boccata d'aria nuova.

Giampaolo Dossena

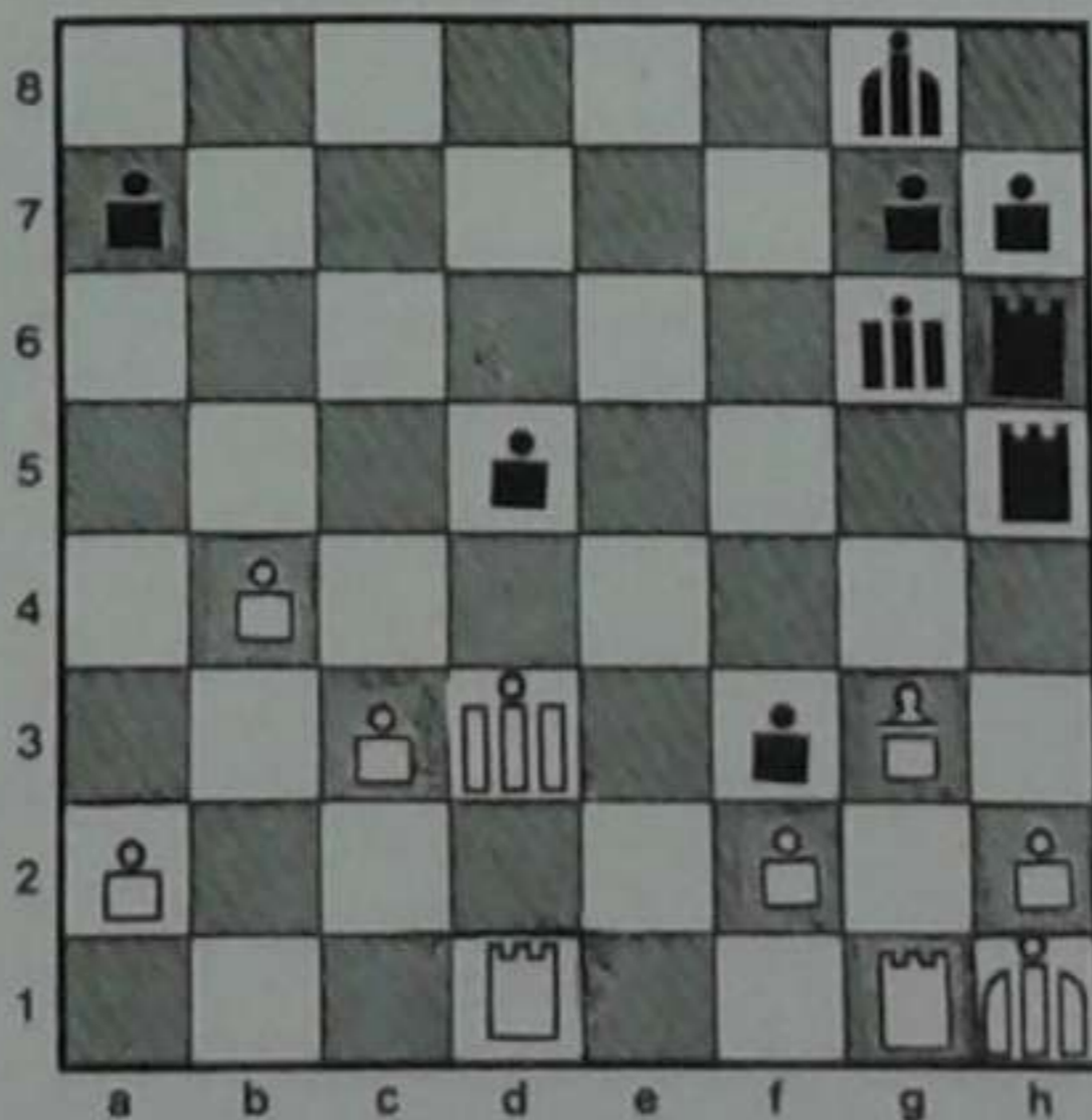
SCACCHI

## Ogni mossa ha un limite

■ Una divertente variante eterodossa del gioco tradizionale, più complicata di quanto sembri a prima vista, è la partita con il cosiddetto «limitatore», ovvero «imitatore». Si tratta di una semplice moneta o gettone che all'inizio del gioco viene posto a scelta in una delle quattro caselle centrali (e4, d4, e5, d5); poi si gioca normalmente, ma è possibile effettuare le mosse soltanto se anche il «limitatore» le può compiere. Ecco il motivo dei due possibili nomi: «limitatore» poiché limita, ovvero riduce, le possibilità di movimento dei pezzi; «imitatore», poiché imita, ovvero riproduce, la mossa effettuata dal singolo pezzo.

Personalmente ritengo più corretta la prima versione. Il «limitatore» non può andare in case già occupate da altri pezzi e non può effettuare catture: per esempio, se all'inizio della partita il «limitatore» viene posto in e5 il Bianco non può iniziare la partita né con la spinta di un qualsiasi Pedone di due passi (il «limitatore» non può infatti essere giocato in e7, casella già occupata da un Pedone nero) né con lo sviluppo di un Cavallo (il «limitatore» non può portarsi infatti né in d7 né in f7, già occupate da Pedoni neri). Un altro esempio: con il «limitatore» posto in a5, il Bianco non può giocare una mossa del tipo Acl-a3, essendo il «limitatore» bloccato dal bordo della scacchiera. Anche lo scacco vale soltanto se il «limitatore» può ef-

fettuare la corrispondente mossa con cui il pezzo che dà scacco catturerebbe il Re nemico. Per esempio, nella posizione Bianco, Rh1, Tf1; Nero, Rf5, Tb3; «limitatore» in b1, il Re nero non è sotto scacco, poiché l'azione della Torre bianca è limitata sulla verticale a due sole case, essendo il «limitatore» bloccato sulla colonna dalla Tb3. Buon divertimento! Ma ora torniamo al gioco serio. La posizione illustrata dal diagramma si è verificata nella partita Isakov-Pichelaury, Urss 1978; il Nero muove e dà matto in 4 mosse. Sapreste trovare come?



**Soluzione:** 1. ... D:g3!; 2. D:d5+, T:d5; 3. f:g3, e adesso? 3. ... T:h2+!; 4. R:h2, Th5 matto.

Adollvio Capece

BRIDGE

## Prese franche in difesa passiva

■ In linea teorica non ha senso affrancare delle prese quando è di tutta evidenza che non si avrà poi la possibilità di incassarle. Tuttavia può darsi che in linea pratica si tratti della soluzione migliore, specialmente nel caso che l'affrancamento del seme lungo assuma i connotati di una difesa passiva, come nella smazzata del diagramma, conclusa da Nord a 3 s.a.

♠ K986 ♥ KJ9 ♦ J743 ♣ 82	N O S	♠ AQ74 ♥ 54 ♦ K985 ♣ A94 ♠ 532 ♥ Q108 ♦ AQ ♣ J10763 ♠ J10 ♥ A7632 ♦ 1062 ♣ KQ5
-----------------------------------	-------------	---

Est attaccò col sei di fiori e il dichiarante, in presa dal morto con la dama, proseguì col due di quadri per il tre, l'otto e la dama. Valutando che se avesse insistito a fiori non avrebbe mai realizzato le prese così affrancate, Est mandò allo sbaraglio la dama di cuori e, lasciato in presa, rigiocò cuori per l'asso. Il dichiarante proseguì col fante di picche per il re e l'asso, tornò al morto col dieci di picche e giocò cuori scartando dalla mano il sette di picche. Così affrancò due prese di lunga, le quali gli assicuravano il contratto anche nel caso impegnasse il re su quel ritorno a quadri che ormai era l'estrema risorsa di Ovest per tentare di batterlo.

Se Est avesse giocato passivamente fiori ogni volta che andava in presa, il dichiarante sarebbe stato nell'assoluta necessità di realizzare due prese a quadri. Avrebbe anche potuto farcela, ma non è improbabile che dovesse pagare a caro prezzo l'imperfezione che aveva commesso alla seconda presa: non avrebbe dovuto giocare il due ma il sei di quadri per l'otto della mano. Ammesso che Est rigiocasse fiori, il dichiarante, dopo aver preso di re ed essersi assicurato tre prese a picche, avrebbe dovuto proseguire col dieci di quadri. Con ogni probabilità Ovest non avrebbe impegnato il fante e quindi sarebbe stato sufficiente che il dichiarante rispondesse dalla mano col cinque. Ammesso d'altronde che il dieci venisse coperto e che Nord impegnasse il re, egli sarebbe rimasto con 8 5 in forchetta su 7 4 di Ovest e il due del morto gli avrebbe consentito di speculare sulla ripartizione 4-2 dei resti facendo quindi l'impasse al sette.

Camillo Pabis Ticci