NOVITA'

Metti Goldrake in scatola

■ **In un «Topolino»** di poche settimane fa Archimede Pitagorico costruisce per Paperon de' Paperoni un gigantesco robot, che sgomina la Banda Bassotti urlando: « Randellate spaziali! Calcioni galattici! Sberle cosmiche! » I bambini ridono, perché capiscono che queste urla sono una caricatura di quelle di Mazinga, di Goldrake. Specificano che il robot di Paperone assomiglia a Danguard. I bambini ridono perché non sono scemi; hanno senso d'ironia e di autoironia. Ci sono alcuni scemi tra i bambini, come ci sono alcuni scemi tra i grandi; ma la scemenza cresce con l'età.

Qualcuno ha detto cose assennate, sui giornali; ma si sono lette tante e tante scemenze, dacché, in mancanza di meglio, alcuni genitori democratici hanno voluto scatenare una crociata contro i cartoni animati di fantascienza giapponese. Tra le cose assennate, la definizione di Luca Goldoni, «Goldrake baby-sitter» (si sono diradati i genitori che preferiscono « portar fuori » un figlio anziché piazzarlo davanti alla televisione) e quella di Beniamino Placido, « Arriva Goldrake: Marx, salvaci tu » (i genitori fanno dei gran bla-bla, ma proiettano nella mente dei bambini le loro nevrosi, come l'istitutrice del *Giro di vite* di Henry James). Tra le tante scemenze, qualcuno ha anche dato a Goldrake un ruolo nella storia d'Europa. Mentre basta andare in Germania, dove non danno questi filmetti in tv; avranno altri

problemi, però intanto né i bambini né gli adulti sanno cosa sia Goldrake.

Non c'è bisogno di guardare i programmi tv della Repubblica federale: basta guardare le vetrine dei giocattoli. Non ci sono né soldati spaziali né bambolotti galattici né « giochi in scatola » cosmici, come da noi.

Tra le paccottiglie che riempiono le nostre vetrine potrete prendervi gusto di studiare «Goldrake all'attacco» un «gioco in scatola » della Mattel (quella di Barbie e di Big Jim), e vedere come sia stato calibrato mescolando varie ricette di altri « giochi in scatola ». Potreste confrontarlo con «Guerre spaziali» della Editrice Giochi, che « tira » ancora molto bene dopo un paio d'anni. Ma tenete conto che il meccanismo fondamentale è quello della immedesimazione con le immagini. In principio c'è sempre il film.

Giampaolo Dossena

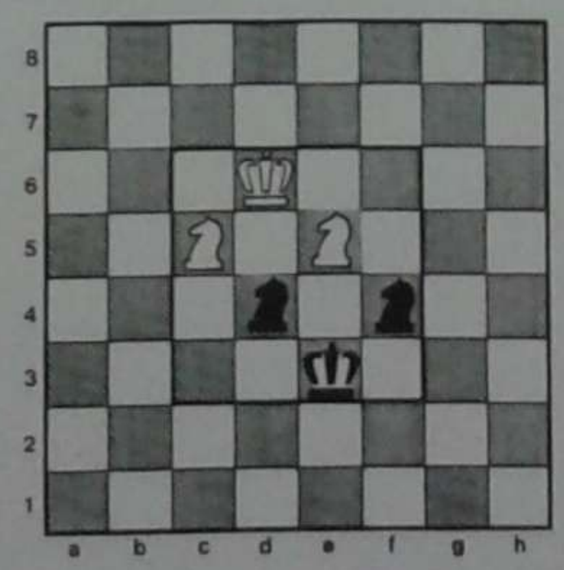
SCACCHI

Vince Korcnoj tra i dispetti

■ **Battendo in modo lineare** e convincente l'ex connazionale Tigran, Victor Korcnoj si è qualificato per la semifinale del torneo dei Candidati: il vincitore si batterà con Karpov nel 1981, titolo mondiale in palio. Korcnoj ha vinto la quinta e la nona partita, pareggiando le altre 7 senza subire sconfitte. Il match si è svolto nel casinò di Velden, località turistica austriaca; gli organizzatori, temendo il ripetersi delle proteste e delle dispute ormai abituali negli incontri fra Korcnoj e giocatori sovietici, avevano preso ogni possibile precauzione: un'asse di legno era stata posta sotto al tavolo da gioco, per evitare che i due giocatori si urtassero inavvertitamente con i piedi; a entrambi i giocatori sono state assicurate esattamente le medesime condizioni ambientali (le dimensioni delle toilette individuali erano identiche al millimetro). Qualche problema c'è stato: al suo arrivo, Petrosjan ha detto che non voleva assolutamente essere fotografato con Korcnoj se non alla scacchiera. Dal canto suo Korcnoj è giunto all'improvviso, in un'ora nota a lui solo, per evitare possibili « azioni » contro di lui. Victor si è poi opposto all'esposizione di bandiere in sala gioco, mentre all'esterno sventolavano per Petrosjan la bandiera sovietica e per Korcnoj quella svizzera. Altri problemi nascevano infine per gli organizzatori a seguito di una modifica del regolamento.

Dopo varie polemiche si aveva la decisione della federazione internazionale: match al meglio delle 10 partite, in caso di 5 a 5 altri quattro incontri. Nell'ambito del torneo dei Candidati, Korcnoj e Petrosjan si sono incontrati quattro volte; questa è stata la terza vittoria per Korcnoj.

Concludiamo presentando un divertente problemino di Pearson: nella posizione illustrata dal diagramma, con normali mosse alternate, portare i pezzi bianchi al posto di quelli neri e viceversa; non si deve dare scacco nè uscire dalle 16 case centrali. La soluzione più breve è in 8 mosse. Muove il Bianco.



Soluzione. Ci sono diverse sequenze che risolvono; eccone una: 1.Cc6,Cfe6; 2.Rd5, Rf4; 3.Rc4,Cf3; 4.Cd4,Re5; 5.Rd3,Rd6; 6.Re3, Ce5; 7.Cd3,Cc5; 8.Cf4.

BRIDGE

Se la donna di picche fosse a Est...

■ **La smazzata riprodotta** nel diagramma è tratta dal pocket di Terence Reese e Roger Trézel *A bridge prendetevi tutte le chances* (Francesco Marraro editore, Roma, L. 4.800).

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

Impegnato nel contratto di 6 picche, Sud riceve l'attacco di fante a quadri che vince di mano con la dama.

Messo in rilievo che il dichiarante va sotto se incassa l'asso e il re di picche, gli autori consigliano di giocare piccola dopo l' asso, ma precisano che questo gioco, ottimo nel caso specifico, sarebbe un po' meno valido con la dama di picche in Est. Questi infatti giocherebbe cuori e il dichiarante sarebbe costretto a impegnare l'asso e ad affidarsi alla ripartizione 4-2 delle quadri.

Quanto a me sono del parere che sia molto valida anche la prosecuzione con asso e piccola fiori per il taglio di quattro. Poi si gioca il cinque di picche e sulla piccola di Est si inserisce il dieci. Se si resta in presa e Ovest risponde si incassa l'asso, ed eventualmente il re per poi cedere a patti il re di cuori. Se Ovest prende con la dama, anche asciutta, si hanno sufficienti rientri al morto per tagliare di re una piccola quadri e per riscuotere tutte le altre, mentre se le quadri non si affrancano si fa l'impasse al re di cuori. Se la dama di picche è quarta non fa differenza che sia sotto o fuori impasse (si impegna comunque il dieci), dato che nel primo caso la prosecuzione corretta è il due di picche per il nove del morto. Dopo aver vinto col fante il ritorno a picche si gioca la dama di cuori e se l'impasse va bene, ma Est non copre, bisogna indovinare la ripartizione dei semi rossi.

In definitiva quindi la battuta preliminare dell'asso di picche si rivela vantaggiosa solo quando le atout sono divise 4-0 (probabilità dieci per cento), sia perché consente di catturare la dama di Est, sia nel caso che ad averne quattro sia Ovest. Infatti si ha allora la possibilità di speculare in primo luogo sulla ripartizione 3-3 delle quadri e di ripiegare in caso di insuccesso sull'impasse al re di cuori, sperando di trovarlo al massimo terzo.

Camillo Pabis-Ticci