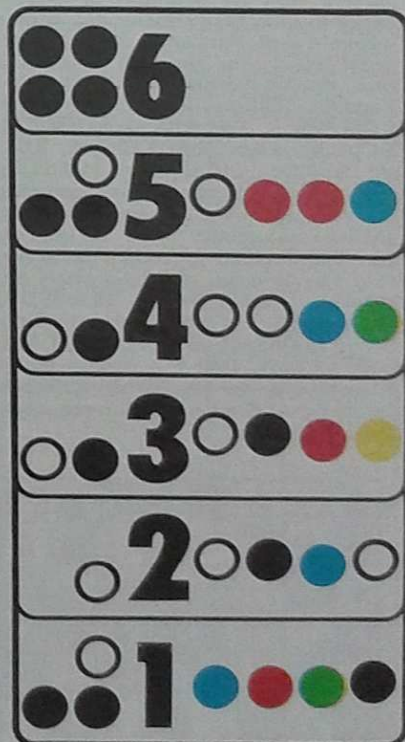




1/MASTER MIND

Presentiamo per la terza volta un problema di Master Mind. E' arrivato il momento della verità. Se non avete saputo risolvere i primi due vi conviene dedicarvi ad altri giochi; ma se c'è qualche ragione che vi fa sentire il Master Mind come un dovere, mi dispiace dirvelo: dovete ricominciare tutto daccapo, con la tavoletta, e con un partner meno portato ai giochi di quanto già poco lo siate voi. Non scegliete un bambino: potrebbe essere d'istinto molto, molto bravo. Altra verità: se avete risolto i primi due problemi, il terzo problema dovete risolverlo in 4 minuti: questo è il tempo massimo concesso nei campionati. Se lo risolvete in meno di quattro minuti, avete trovato il gioco che fa per voi. Ci siamo intesi. Non ci parliamo più. A meno che non siate voi ad aver qualche cosa da ridire. Può capitare che i nostri problemi di Master Mind siano ridondanti, cioè che le informazioni necessarie per trovare la soluzione siano già contenute nell'ambito delle prime quattro risposte. Se così fosse, riapriremo un discorso molto tecnico. Magari finiremo per pubblicare problemi elaborati da voi.

Adesso rivolgiamo di nuovo la parola a chi non ha saputo risolvere i primi due problemi. Se vi



dà fastidio il fatto stesso di vedere il problema di Master Mind in que-

STANZA DEI GIOCHI

a cura di Giampaolo Dossena

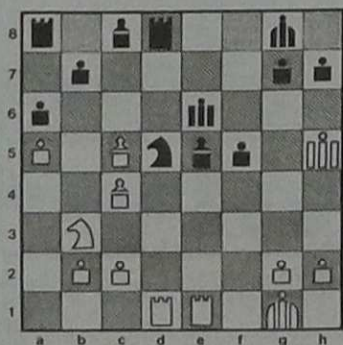


sta pagina, vuol dire che avete Senso di Colpa e Complesso di Inferiorità. Tanto vale terrorizzarvi dicendo che sul Master Mind ormai si sono scritti anche dei libri. Il primo, «The Official Master Mind Handbook», è un paperback del 1976 (New English Library nel Regno Unito, Signet Books in Usa). E' stato tradotto in tedesco dalla Otto Maier Verlag di Ravensburg. Il secondo è di poche settimane fa, e si intitola «The Official Master Mind Puzzle Book», sempre paperback (stessi editori). L'autore è Leslie H. Ault, psicologo di scuola behaviorista.

2/SCACCHI

di Adolivio Capece

L'importanza dello sviluppo. Abbiamo già avuto occasione di notare le conseguenze disastrose che possono derivare dal fatto di muovere più volte i medesimi pezzi in apertura; la regola si estende facilmente e insegna che prima di procedere alla realizzazione del proprio piano strategico è necessario aver completato lo sviluppo, cioè aver dato a tutti i pezzi una funzione attiva. Ma spesso anche i migliori giocatori dimenticano queste regole essenziali ed incappano in impreviste sconfitte. E' il caso del grande maestro bulgaro Radulov che a causa della sconfitta nella partita qui riportata non ha ottenuto la qualificazione alla fase finale del torneo - zonale - di Varsavia, disputato nei primi mesi dell'anno, e vinto alla fine dall'ungherese Ribli. Skrobek-Radulov (Difesa Siciliana) 1.e4,c5; 2.Cf3,Cc6; 3.d4,c:d4; 4.C:d4,Cf6; 5.Cc3,d6; 6.Ac4,Db6; 7.Cb3,e6; 8.0-0,a6; 9.a4,Dc7; 10.a5,Cb4; 11.Ad3,d5; 12.Ae3,Ad6; 13.f4,e5 (praticamente l'errore decisivo; il Nero non ha ancora sviluppato l'Ac8 e la Ta8; aprendo il gioco al centro favorisce solo l'avversario, che ha i pezzi più attivi); 14.Ab6,De7; 15.e:d5,0-0; 16.Te1,C:d5; 17.f:e5,A:e5; 18.C:d5,C:d5; 19.Dh5,f5; 20.Ac4,Dd6; 21.Ac5,De6; 22.Tad1, Td8; e a questo punto il notevole vantaggio di sviluppo permette al Bianco la brillante combinazione vincente.



Cinese o forse no

In cinese si chiama Xiaoxing Tiaoqui, e nei pullulanti botteghini di paccottiglie orientali se ne trovano confezioni cinesi vere, con biglie di vetro in scatole di cartone fatte a mano, assurde dal punto di vista di un corretto packaging, massimo 10 mila lire. Le regole per giocare sono chiare, e non ha bisogno di impararle chi sa giocare a Alma (o Halma). Le regole per vincere sono misteriose. C'è chi vince sempre (bambini di sette anni) e c'è chi non riesce a vincere mai. Questo l'ho capito a mie spese. Non ho capito se ci siano tecniche da preferire: correre avanti a serpente? Incedere a testuggine? mirare al centro? tentare avvolgimenti sulle ali? Se qualcuno conosce un manuale teorico-pratico di Xiaoxing Tiaoqui, ce lo dica. Intanto si può dire che sulle scatole c'è la traduzione in inglese: «Chinese Checkers». Tradurre in italiano «Dama cinese» è rischioso, perché ci son stati per anni dei mascalzoni che hanno chiamato «Dama cinese» il Solitaire, o Solitario Classico, confondendo irrimediabilmente le idee al popolo. Altra cosa che si può dire (ma sulla quale gradirei una conferma) è che secondo studiosi molto stimati, come R.C. Bell, questi «Chinese Checkers» sarebbero una delle poche cose che i cinesi non abbiano inventato: sarebbero una derivazione dell'Alma (o Halma). A sua volta Alma è il nome di un fiume vicino alla Cernaia: siamo in Crimea nel 1854-56? O siamo in Inghilterra verso il 1880, e il nome vien dal greco? «Alma», salto, ha spirito aspro, quindi l'accia sarebbe giusta.

3/SUPERQUIZ

Queste due squadre di pallacanestro stanno giocando da qualche minuto. Quale è in testa? E con quale preciso punteggio?

© Disegnatori Riuniti



Pirelli Carli Piccoli Agnelli Carniti



Giolitti Siri Pedini Sindona Mancini

4/FLAIANO

Le definizioni contrassegnate con asterisco (*) rinviano a otto parole-chiave (a loro volta indicate con lettere dell'alfabeto da A a H) che si trovano in questo brano: «E' consigliabile, con una macchina fotografica, fissare quel lato della Galleria Colonna di Roma ora adattato a ricovero antiaereo. Gli anni non potranno che aumentare il valore documentario e il carattere ... (A) di una fotografia nella quale si vedrà, su una lunga parete di sacchetti di sabbia foderata di cartone, staccarsi a grandi lettere questa proposizione: "Il Re d'Inghilterra non paga". Disposti sotto la straordinaria frase il fotografo abbia cura di includere nella sua ... (B) quei ... (C) pensionati che pigliano il sole in attesa dell'edizione col bollettino" e intanto dimostrano la verità delle teorie dei macchiaioli sulla pittura proiettando la loro ... (D) su un fondo bianco di calce. Sono ... (E) che occupano soltanto la parte inferiore della composizione, come un ... (F) Alcuni appariranno concentrati in quell'atto di questi tempi di incalcolabile ... (G) - che si chiama: leggere il giornale. Gli

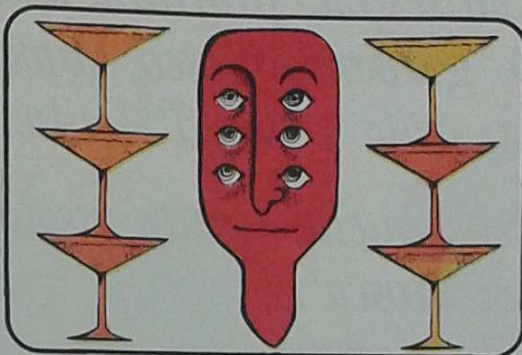
iconologi futuri cercheranno poi di spiegare la ... (H)».

E' un brano di Ennio Flaiano, pubblicato sulla rivista mensile «Documento» nel maggio del 1941. Lo si legge nel recente libro di Flaiano, «Un bel giorno di libertà» (Rizzoli, L. 6.500).

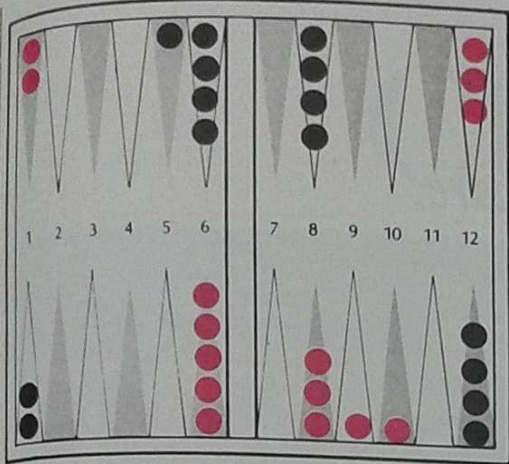
ORIZZONTALI - 1. E. Tristano. 7. Interrompere il digiuno. 14. Dal portone alla scala. 16.* Flaiano, parola (A). 17. Come dice una canzone da osteria bianca: «Vi va x, gran patriarca, salvato dall'arca, sapete perché?». 18. S-fatti è il contrario di fatti, s-x non è il contrario di x. 20.* Flaiano, parola (C). 23. Mezzo tichetto. 26. La più grave delle voci femminili. 30. Il fiume di Stratford. 33.* Flaiano, parola (F). 34. Il centro di Como. 35. In questo anno 1941 pubblicava «Decouvrons Henri Michaux». 36. Gioglio a Milano. 38. Gli dei di Odino. 39.* Flaiano, parola (B). 40. C'è bianco, rosso, nero, giallo e basta. 42. Nichelino. 43. Divisione amministrativa inglese. 44. Portellino (nel fascismo esterno). 45.* Flaiano, parola (E). 47. Patria di Robespierre. 48. Non ci sa fare. 49.* Flaiano, parola (G). 51. Fare l'amore per x, senza

Harry's bar ballad

Giulia Niccolai



E' sempre imbarazzante per un tedesco chiedere zwei dry martini potrebbe chiedere / zwei martini dry ma se chiede / zwei martini dry gli danno i martini senza il gin. E' costretto a berseli? / No perché lui e sua moglie / vogliono zwei dry martini e NON zwei martini dry. Potrebbe chiedere zweimal dry martini che tradotto in italiano diventa due volte tre martini. / Allora gliene danno sei. Sei un bevitore di dry martini? Fanno diciotto. / Sei, sei dry martini? Sei più sei dodici / sei per sei trentasei? Non voglio né dodici né trentasei martini voglio del gin perché sono G. N. Giulia Niccolai. Des dry martini! Neuf! Pas des vieux bien sur madame... Anche un americano che chiede nine dry martini corre il rischio di non riceverne neanche uno se il barman lo prende per un tedesco. Dix dix dry martini! Non je dis pas je dis pas je dis pas!



5/BACKGAMMON

Tocca al Rosso, che tira 6/2, cioè 6 con un dado e 2 con l'altro. Se hai una minima pratica di Backgammon, pensi subito che il Rosso debba fare 6 con una delle pedine che stanno in N. 12 (cioè sulla freccia 12 della Casa Nera) portandola in R. 7 (cioè sulla freccia 7 della Casa Rossa). Poi farà 2 con la pedina che sta in R. 9 (mettendola in salvo), e così riuscirà a chiudere il passaggio che sta al di qua del Bar. Ora, che la freccia 7 sia importante è vero, ma non è tanto vero nella fase iniziale della partita, come qui. Perché? Ragioniamo. Nella fase iniziale della partita è facile, è giusto che ciascuno dei giocatori sia propenso a correre dei rischi: l'importante è diminuire al più presto le possibilità di rientro dell'avversario. Se blocchi la freccia 7, questo non impedirà minimamente all'avversario di rientrare. Allora, tieni di riserva la possibilità di bloccare la freccia 7, e prova a vedere se non c'è qualche altra possibilità di spostamento, che ti permetta di bloccare una freccia a scelta, nella sua Casa Interna: la freccia 5, o la freccia 4, o la freccia 3, o la freccia 2. Una di queste possibilità c'è. La vedi?

© Joe Dweck

serie intenzioni. 52. Accerchiamento del bestiame, per contarli e marcarli; recinto destinato a tale operazione; spettacolo in cui i cowboy danno prova di valentia.

VERTICALI - 1. Fleming. 2. Sine nobilitate. 3. Bagna la Slesia. 4. Tre meno l'ultima. 5. Bleco, con astio o minaccia. 6. Nazzari. 8. Le porte degl'x che comandano ai potenti (Parini). 9. Flaiano non diceva mai x. 10. « Vi furono bevande, frutti, musiche pe' nostri x »: così parlava D'Annunzio, non Flaiano. 11. In piedi. 12. Solco spumeggiante. 13. « Il più lurido dei pronomi », diceva Gadda. 15. Salgari. 19. Le x resinose sono raccomandabili in casi di malattie delle vie respiratorie. 21. C'è quella giovanile e quella professionale (che viene a mangiare catrame). 22. Spezzato (sogno, idolo). 24. L'imperatore volle che il suo « Matrimonio segreto » fosse interamente replicato nella stessa sera della prima. 25. « Bonjour, Tristesse ». 27. Malinconici e malvagi. 28. Piazza greca. 29. Una certa cifra. 31. Flaiano, parola (H). 32. Barbare. 37. Flaiano, parola (D). 39. Sportivamente libera. 41. Può volare. 43. Si dice quasi solo che sono medii. 44. L'insalata era nell'x e una casa avevi tu. 46. Brooks. 47. Armi e sostanze ed x e patria e, tranne la memoria, tutto. 48. Calvino. 49. Il fiume fetente dove affoga Fetonte. 50. Centro di moda.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14						15		16				
17						18		19				
	20		21		22					23		24
25			26		27		28		29			
30	31	32			33						34	
35					36						37	
38					39						40	41
42				43							44	
	45	46									47	
48						49	50					
51						52						

OUIJA

Se non sapete cosa sono l'Ouija e l'Ouija Game ve lo spieghiamo una delle prossime volte; e se credete di saperla lunga avrete pane per i vostri denti. Tanto per attaccare discorso, a chi non sa niente diciamo che Ouija è composto da « oui » (che vuol dire di sì in francese) e da « ja » (sì, in tedesco); è un gioco che si apparenta alla « telescrittura », cioè alla scrittura automatica di ascendenza surrealista da un lato, e alle diavolerie di Tony Binarelli dall'altra. Dunque, vive negli Stati Uniti una donna che dalle fotografie sembra bellissima; sembra che si chiami Gina Covina; sotto questo nome (o nom de plume) esce a settembre a New York da Simon and Schuster « The Ouija Book ». Fra l'altro, Gina spiega ai lettori certi casi complicati che le son successi. Per esempio un giorno la sua « tablette » scrisse CSAELNIDFMOERSNSIAAGE. Non sono lettere senza senso. Per adattamento italiano, potrebbe valere TCEALMEPFOOBNAARSSEO.

SOLUZIONI

Diamo le soluzioni dei giochi pubblicati nel numero precedente.

1 Master Mind. Giallo, Verde, Verde, Verde.

2 Scacchi. La partita è proseguita con 10... T:h2!!; 11.R:h2,Dh4+; 12. Rg1,Cg3; 13.Dh5,g:h5; 14.f:g3+,Cf3 matto.

Le analisi a posteriori hanno dimostrato che dopo il bel sacrificio di Torre non c'è difesa per il Bianco; per esempio: 11.C:e4,Dh4; 12.Cg3, D:g3!!; e vince. Oppure 11.Dg4,Th4; 12.D:g6,Cg5! minacciando De5 e vince.

3 Superquiz. Le lancette dell'orologio segnano un'ora sbagliata. Infatti, sorga o tramonti il sole, non possono essere le 11,25. L'orologio del Castello non sbaglia mai. Dunque è stata la Contessa a fermare l'orologio, e a spostarne le lancette in modo che indicino due numeri, il V e l'XI. Nel messaggio della Contessa le parole V e XI sono « tra » e « nello ». C'è un « tranello ». Il Conte capisce che la Contessa ha voluto metterlo in guardia.

4 I detti di Rabi'a.

P	O	R	T	A	I	N	C	A	S	T	R	I
E	V	E	R	S	I	O	N	I	A	R	E	S
R	A	D	A	M	E	S	P	A	V	I	D	E
A	T	I	A	N	A	O	L	I	O	O		
T	N	T	G	L	E	N	D	A				
C	A	I	S	T	R	A	L	C	I	O	S	
A	T	P	A	O	L	A	O	O	P			
R	E	P	R	E	S	S	O	E	C	T	I	
A	A	C	C	A	P	A	R	R	A	R	E	
F	I	A	N	C	H	I	M	I	B	L	E	
F	O	R	C	H	E	P	O	C	A	T		
A	R	C	H	I	R	I	S	A	L	I	R	E

5 Problema di Backgammon. Il Grigio deve fare 4 con la pedina che sta in N. 1, e fare 3 con la pedina che sta in N. 2, così da portarle entrambe, in coppia, sulla N. 5.