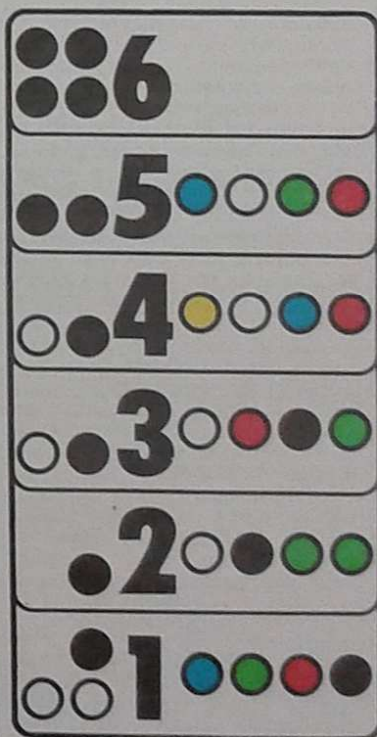




## 1/MASTER MIND

Quando la Sfinge ebbe formulata la sua breve domanda, Edipo si trovò in una situazione cristallina: bastava che escogitasse la soluzione, e la dicesse ad alta voce. Cristallina è anche la situazione di chi gioca alla Caccia all'Errore: sa che c'è l'errore, basta che lo trovi. In altre situazioni l'enigma si presenta più torbidamente. Sei a letto, non riesci a dormire. Devi renderti conto che hai freddo, devi capire che ci vorrebbe una coperta, devi decidere di alzarti per cercarla, prima di risolvere l'enigma se c'è una coperta nell'armadio o nel comò. Se non la trovi, e sei in un albergo di un certo tipo (ma di che tipo è? lo sai? altro enigma) devi telefonare al portiere di notte con cautela: quello, se pensa che parli per enigmi, non ti manda una coperta, bensì una « coperta », cioè una compagna di letto volante. Anche in amore, il « m'ama o non m'ama » è l'enigma finale: prima, vengono mille torbidità, « l'amo o non l'amo » e via e via. Naturalmente questo non vale



per chi va soggetto ai colpi di fulmine, e non vale per chi ha prontezza napoleonica di percezione, appercezione e decisione. Ma voi, ipocriti lettori, miei Napoleoni, miei fratelli, se anche vi siete accorti di certi errori, cosa avete potuto decidere? Per gli errori nel primo problema di Master Mind, n. 24-25 c'



era solo da dire: « non si può fare ». Infatti, nella selezione dei colori, mancava la campitura di nero ad alcuni tondelli sulla sinistra. Si doveva « leggere » come s'è visto sul numero successivo: colori perfetti, soluzione Blu, Verde, Rosso, Verde.

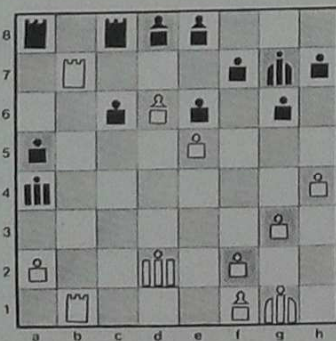
Da oggi, all'immagine colorata accompagnamo la didascalia (sperando che non ci caschi un refuso). 1. Blu, Verde, Rosso, Nero = due bianchi, un nero. 2. Bianco, Nero, Verde, Verde = un nero. 3. Bianco, Rosso, Nero, Verde = un bianco, un nero. 4. Giallo, Bianco, Blu, Rosso = un bianco, un nero. 5. Blu, Bianco, Verde, Rosso = due neri. Soluzione: Blu, Nero, Nero, Rosso.

## 2/SCACCHI

di Adolivio Capece

**Il sacrificio.** Nel gioco degli scacchi per « sacrificio » si intende l'offerta di materiale fatta allo scopo di ottenere una contropartita posizionale o strategica, a breve o a lungo termine. Non necessariamente, quindi, il sacrificio deve condurre allo scacco matto, anche se innegabilmente in questo caso la partita acquista un aspetto e un gusto particolari. La partita costellata di punti esclamativi (ricordiamo che il punto esclamativo sottolinea la mossa particolarmente brillante) attira di solito l'attenzione più delle altre. Ma non sempre il sacrificio è di facile esecuzione ed a volte nasconde un'idea dal tutto inattesa. Tipico esempio è quello riportato dal diagramma, tratto da una partita giocata lo scorso anno in Unione Sovietica tra Gurevic e Kuzovkin, giocatori di livello non internazionale.

Il Bianco, cui tocca muovere, intuisce (perché questo è il termine corretto) la possibilità di un brillante sacrificio che porta rapidamente allo scacco matto. Data la difficoltà della posizione, vogliamo aiutare il lettore: il Bianco sacrifica prima una Torre e poi la Donna. La prima mossa del Bianco è 1.Tb4. Sapreste dire quale è lo scopo di tale mossa e come si deve poi proseguire nell'attacco?



# STANZA DEI GIOCHI

a cura di Giampaolo Dossena



## Parole a dadi

E' in arrivo un bastimento carico di Perquackey. C'è chi lo pronuncia « perquachèi », ma sulla scatola c'è scritto chiaro che si pronuncia come se fosse « per-kwak-i ». Io l'avevo già scritto anni fa, che è il più bel gioco di parole da giocare coi dadi. Finalmente si son decisi a arrischiare un'importazione. Certo, visto come funzionano i brevetti sui giochi, si poteva tranquillamente reinventare; ma tant'è. Sarà sul mercato a settembre. Avrà un prezzo al pubblico sulle 8000 Lire. Fine della notizia, cominciamo un discorso teorico. I giochi di parole si possono raggruppare in famiglie a seconda della tecnica: formare parole, deformare parole, indovinare parole. Ma si possono diversamente raggruppare a seconda dei materiali che si usano. Si può usare la voce. Si possono fare per iscritto (ma le sciarade mimate sottintendono lo scritto, come i rebus). Si può scrivere con carta e matita, o col dito nella sabbia.

Si possono usare strumenti di fabbricazione industriale: carte da gioco con lettere (Lexicon, Can-U-Go), tasselli con lettere (Scrabble-Scarabeo, Diamino), dadi con lettere. Di dadi ce n'è vari, per esempio Schowaneck (Germania), oppure Carlit (Svizzera). Perché il Parquackey è meglio? Perché ha regole che permettono di uscire dalla pacatezza (noia) di quasi tutti i giochi di parole, e creano un filino di tensione, parente anemica della tensione dei giochi di dadi veri. In questa tensione, ci si suggerisce a vicenda questa o quella parola da formare, e si vedono meglio i due meccanismi fondamentali della Censura e della Ossessione.



Per qual motivo Thoenit dice così?

## 3/SUPERQUIZ

Qualche telefonata, qualche lettera, qualche incontro e conversazione casuale ci suggeriscono di fare un commento al primo Superquiz: commento che non vuole assolutamente risultare ingiurioso per l'intelligenza (o esprit mal tourné) di quanti onimisti e italiani o italianisti lo hanno capito e risolto (o capito, una volta risolto da altri; come è complicata la vita). Tra l'atleta grande e grosso, arrivato primo, e l'atleta non meno grande e grosso, arrivato terzo, c'è stato un distacco di « un minuto secondo » perché c'è stato di mezzo un mingherlino, arrivato secondo. « Minuto » infatti è sia aggettivo che denota piccolezza, sia sostantivo che indica misura di tempo. A sua volta « secondo » può essere aggettivo numerale ordinale (che sta fra « primo » e « terzo »); ma, se accompagnato a « minuto », precisa una unità di tempo che è la sessantesima parte del « minuto » tout court, o « minuto primo ».

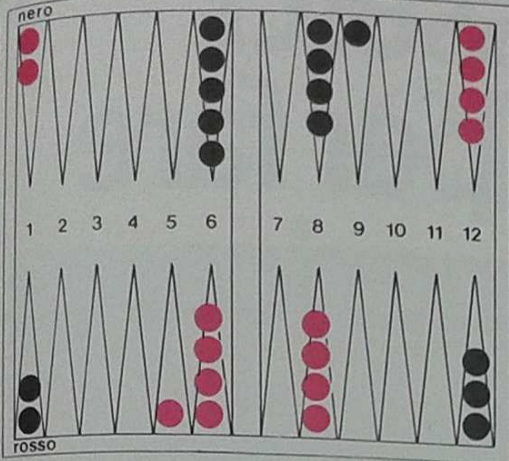
## 4/Sigmund FREUD

Le definizioni segnate con asterisco (\*) sono tratte da un vecchio libro di Sigmund Freud, « Il motto di spirito e la sua relazione con l'inconscio » (1905). Conviene averlo nell'edizione Boringhieri (L. 3500). Le parole, diceva Freud, hanno una « forza di compressione che ci è affatto ignota ». Noi sappiamo che giochi come quello di 16 oriz. in linguistica si chiamano « aplogologie », nell'enigmistica italiana « lucchetti », nell'enigmistica cinese « shehtu » (ne parla Lin Yutang).

**ORIZZONTALI** - 1. Aprile sul datario. 4. Dylan. 6. Calindri. 8. Stronzo in francese. 10. Classifica generale. 12. Frigida come un pezzo di legno. 15. \* Forse la riflessione uccide il x e sarebbe quindi contraddittorio che ne scopriasse le cause. 16. \* Le maledittive europee ribattezzarono x un sovrano... Il del Belgio, a causa della sua relazione con una signora di nome... 18. Il terribile. 19. \* Secondo alcuni il marito deve aver guadagnato molto ed essersi poi un po' x, secondo altri è invece la moglie che si è un po'... e così ha guadagnato molto. 20. Dario. 21. \* Un

povero ricevitore del lotto e callista si vanta di essere stato trattato dal barone Rothschild proprio come un suo pari, con modi del tutto x. 24. Ha un gusto x per gli spettacoli atroci. 25. Asti. 26. Strehler. 28. Dirigono operazioni a cui concorrono più persone. 30. Galvani. 31. Cantava coi Primitives. 32. Modena. 33. Premio Nobel per la letteratura 1972. 35. Minestrone triestino e goriziano; non vale un'acca. 37. Organizzazione internazionale per i rifugiati. 1946-52. 39. Formati per tessero. 40. Sempre al cartoccio. 42. Dalla cintola in giù quello di Delfi sembra una colonna. 43. \* Durante un ballo di corte Napoleone disse a una signora italiana: « Tutti gli italiani danzano sì male x », e la signora, pronta - Non tutti, ma x \*. 46. Enna. 47. Nota di assenso. 48. Tutto esaurito. 49. Giallo ricercato.

**VERTICALI** - 1. Orna le case a Natale e Capodanno. 2. Sforzito. 3. L'azione più turpe dell'edicolante. 4. Bart. 5. Ercole in bicicletta. 6. Premiato a parole. 7. Letti da attori. 8. \* La persona x ha perso l'abitudine di deridere le deformità fisiche. 9. Guarda tu che scena



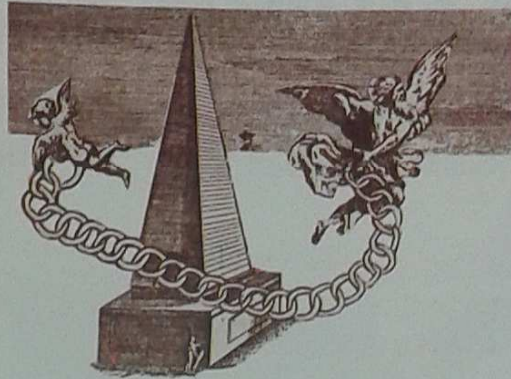
## 5/BACKGAMMON

Tocca al Rosso, che fa 5 e 3. La tentazione di fare prima 3 e poi 5 con una delle due pedine che stanno in N. 1, e di buttar fuori così la pedina nera che se ne sta tutta sola in N. 9 è forte. Ma bisogna resistere a questa tentazione. Alla prossima mano, il Nero non riesce a rientrare solo se tira doppio 6! E se tira un 5 butta fuori la pedina rossa che se ne sta tutta sola in R 5. Allora, che fare? Pensare. Pensare che la tua Casa interna è un fortino, e ogni freccia non occupata è una porta aperta, da cui i prigionieri nemici possono scappare. E' più importante chiudere la porta, che non fare un prigioniero in più. Le porte, in ordine di importanza, sono le frecce 6, 5, 4, 3, 2, 1. La porta 6 è ben chiusa fin dall'inizio della partita. Alla porta 1 ci son dall'inizio i nemici pronti a scappare. Devi cercar di bloccare le altre, a cominciare dalla 5, se possibile. Giocar bene a Backgammon vuol dire formarsi e mantenere una struttura forte nella propria Casa interna, fino a quando si cominciano a tirar via le pedine. Il Backgammon è un gioco da predoni, che cercano di far prigionieri e di mettersi in salvo. Far prigionieri è anche facile, ma val la pena di farne, se poi scappano subito? Allora il problema è: utilizzare il tiro 5/3 non per far prigionieri, ma per consolidare la Casa interna. Come? Si vede subito...

© Joe Dweck

# Mecanismo

Corrado Costa



ANGOLO s.m.

ANGELO s.m.

**ANGOLO** — essere di natura superiore all'umana puramente spirituale, ma rappresentato dall'arte in forma corporea di giovanile bellezza

un angolo con ali e raggi di luce  
le gerarchie degli angoli  
i cori degli angoli la Regina degli angoli  
il Pane degli angoli è la vera sapienza

L'Angolo Custode è un protettore divino assegnato ai singoli uomini

Fig. Angolo protettore, che sta premurosamente a fianco di qualcuno

Scherz. agente di polizia, scorta o guardia armata  
Temete  
l'angolo delle tenebre!

Fig. creatura prediletta. Sei il mio angolo (nei rapporti affettivi)

volo dell'angolo tuffo dal trampolino  
eseguito aprendo le braccia.

Antico proiettile dirompente,  
l'angolo era costruito  
da due semisfere collegate da catene  
che si lanciava  
contro l'alberatura delle navi.

## DEDOMICINICIS

« Belli, scelti garofani, gelsomini, viole, fiori odorosi che qui Cesare raccoglie senza pena e lagni ». Ecco una frase scema, di una scemenza quasi perfetta. Ma che gusto dà? Chi ha orecchio avrà sentito odore di gesso e lavagna e cancellino, odore d'inchiostro che il bidello versava dall'ampolla nel calamaio fissato al banco, odore di matite massaccate sulla punta con temperamatite a ghigliottina, odore dei compagni della Prima C; tutte le mattine ce n'era uno che vomitava, uno che se la faceva addosso, o almeno uno che col raffreddore era venuto senza fazzoletto e si soffiava perdutoamente il naso nelle falde del grembiulone nero. A primavera si sentivano più forti gli odori dei Bambini del Patronato. Perfetto. La frase scema vien proprio di lì, e la si legge nelle « Linee di pedagogia elementare » di Saverio De Dominicis (1919). E' la bandiera e la spada del « metodo proporzionale ». Chi vuol venire a esplorare le fogne mentali di Saverio De Dominicis? O forse la domanda si può porre in termini meno ripugnanti. Diciamo così: nella frase citata all'inizio mancano alcune cose; bisogna certamente completarla; e il restauro va compiuto con falsificazione impercettibile. Io propongo di dire: « ...senza pena e lagni. Egli ha un cane sciolto, un ghro giovane, e due ciabatte neglette in uno zaino ». L'enigma per oggi è: con quali elementi aveva costruito la sua frase scema il Saverio De Dominicis? e quali elementi si era dimenticato? Per mettere almeno venticinque lettori in pista: pangrammi? Fuochino fuochino.

## SOLUZIONI

Diamo le soluzioni dei giochi pubblicati nel numero precedente.

1 / Master Mind. Blu, rosso, rosso, verde.

2 / Scacchi. La partita è proseguita con 23.T x d5! e il Nero ha abbandonato non potendo evitare una grave perdita di pezzi, in quanto la ripresa in d5 non è possibile, data la minaccia di matto con la Donna in e8.

3 / Superquiz. E' in vantaggio la squadra di sotto per 10 punti a 8. Per saperlo basta contare, nei cognomi dei giocatori, le « i », con i relativi punti.

4 / Flaiano.

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

5 / Backgammon. La mossa giusta è « fare G.4 », cioè portare in R.4 (col punto 6) la pedina che stava in G.10, e (col punto 2) una delle pedine che stanno in G.6.

schifosa: la dama tende al cicisbeo l'indice bagnato di saliva, senza far motto: « e se x le abbisogna, a te con l'occhio / si volge, e il dito al pollice dappresso / mette alla lingua, e molle a te lo stende » (Gasparo Gozzi). 11. Apertamente ribadito. 13. Lealtà verso il sovrano, specie in tempi di rivolta. 14. Bianco picchiettato di peli marrone. 16. « Per una strada che mena a x / passava un uomo con sette mogli... »: comincia così una bellissima poesia di Camilla del Soldato (1862-1940), che traduce la famosa nursery rhyme « As I was going to St. Ives, / I met a man with seven wives... ». 22. Superficie. 23. Noi avevamo detto Onailati. 27. Non sono belle figure. 29. Pluri-, multi-, 33. « Lei potrebbe avere le migliori lezioni di tutta la città, se smettesse di x... ». Io do lezioni per poter x, e dovrei smettere di x per avere delle lezioni? ». 34. Campo; accampamento; tipo di birra chiara. 36. In araldica, croce di Sant'Antonio. 38. Verdure anemiche. 39. Una volta le portavano solo gli operai. 41. Blyth. 42. L'x pour l'x, X for x's sake. 44. La fine del qual. 45. Ancona.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
			B	O	B	E	C	
10			A				O	
15							P	
18							I	
20							O	
							N	
26	27						I	
30								
35	36							
40								
	43		A					46
47								49