



## 1/MASTER MIND

Problema odierno riprodotto a colori qui sotto: 1. Rosso Nero Blu Rosso = due neri, un bianco; 2. Bianco Nero Blu Bianco = un bianco; 3. Bianco Verde Blu Giallo = un nero; 4. Bianco Rosso Nero Bianco = un bianco, un nero; 5. Nero Verde Bianco Rosso = due neri, un bianco. Soluzione: Rosso Verde Nero Rosso, 6 colori di codice sono sei; Rosso Verde Blu Nero Bianco Giallo. Il codice segreto può contenere qualsiasi combinazione o multiplo di questi sei colori. A sinistra dei numeri, le risposte ai vari tentativi: nero = colore giusto al posto giusto; bianco = colore giusto al posto sbagliato. Avete elementi sufficienti per decifrare il codice segreto al sesto colpo.



## 2/SCACCHI

di Adolivio Capece

Ormai è pacifico, andiamo sul sicuro: il gioco degli scacchi è nato in India, come vengono dall'India le grandi leggende sull'origine del « Nobile Giuoco ». Solo da pochi anni però l'India ha avuto un certo risveglio agonistico, anche a livello internazionale, dovuto all'organizzazione di « circuiti scacchistici » che hanno messo i giocatori indiani di fronte a campioni mondiali. Da uno di questi tornei è tratto il finale che presentiamo oggi: l'indiano Shirazi è contro il grande maestro sovietico

# STANZA DEI GIOCHI

a cura di Giampaolo Dossena



## Due, tre libri

Per parlare bene (fino a un certo punto) degli origami abbiamo detto male del papier découpé. A chi si lamenta che quest'ultima forma d'Arte sia stata relegata nella riserva dei naïf svizzeri raccomandiamo la lettura di Charles Apothélos, « Merletti di carta », F.M. Ricci, L. 7500. Poi c'è chi si lamenta di una brutale distinzione tra Arte e gioco. I pittori della domenica, i filodrammatici, i suonatori ambulanti e gli « animatori » vadano per i fatti loro; il gioco è un'altra cosa, non creativa né libera né aperta né informale né destrutturata né non competitiva, il gioco è gioco quando ha delle regole. Gli origami sono più gioco d'altri passatempi perché hanno più regole, confini stretti, modelli. I « giochi con regole » sono in rimonta. Li riscoprono sulla « Riforma della scuola » R. Carlon e A. Scibelli, dando una buona torsione anche alla bussola della terminologia corrente (quella che si ritrova p. es. nel libro « Il fenomeno gioco » di S. Schmidtchen e A. Erba, Emme Edizioni L. 4800). Negli « Oscar » Mondadori sta per uscire un libro sul giochi dei bambini di tutto il mondo dell'americano Arnold Arnold, durissimo difensore dei « giochi con regole ». Il libro di R.C. Bell di cui abbiamo già parlato, che sta preparando la Idea Books, nemmeno suppone la possibile esistenza di « giochi senza regole ». Anche le Emme Edizioni hanno in cantiere un libro di giochi tra i più « con regole » che si possano immaginare. Si prepara un bel Natale.

## Karl Kraus

Le definizioni segnate con asterisco (\*) sono tratte dai « detti e contraddetti » di Karl Kraus nella traduzione di Roberto Calasso, Adelphi 1972, L. 5000. Quando si adoperano certi scrittori per fare giochi di questo genere, si sente subito un odorino da bigliettino trovato in un cioccolatino, lezioso e melenso. Karl Kraus resiste anche a questa prova: è un autore da boero avvelenato.

**ORIZZONTALI** - 1. Questo va bene. 5. Residenza del patriarca d'Antiochia dei Siri e del patriarca di Cilicia degli Armeni; arcivescovato dei melchiti cattolici; diocesi dei maroniti; sede di un vescovo giaco-

corda di tutto ciò che non ha fatto. 36.\* Artista è soltanto chi sa fare della soluzione un x. 38.\* Sotto il sole non c'è essere più infelice del feticista che brama una x da donna e deve contentarsi di una femmina intera. 39. CEIORT. 40. Di sole vocali. 41. Aldini. 42. Per colpa di Kleist dobbiamo in queste settimane ripercorrere tutta la storia della sociologia: Dryden, Molière, Camoes, Plauto. Spesso trovate dei refusi, ma sociologia non è un refuso. 43. Combattenti, alunni, tutti orrendi.

**VERTICALI** - 1. Divano a S, per due persone; attrezzo semierotico. 2.\*

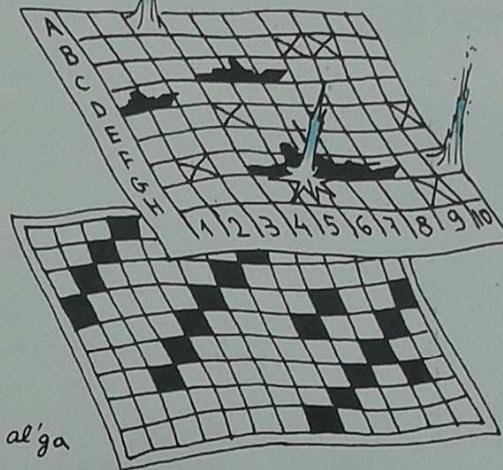
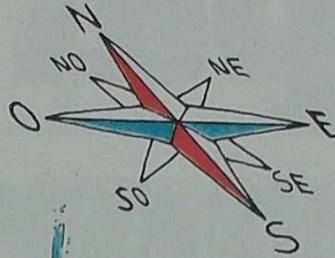
	1	2	3	4	5		6	7	8	9	10	11
	12						13					
14							15					
16							17				18	
19							20					
21			22								23	24
25		26					27				28	
		29			30					31		
	32				33				34			
35								36			37	
38								39				
40			41				42				43	

bita e di parecchi vescovati cattolici; e altro. 12. Romea, amore... 13. Ebreo o musulmano neo-convertito. 14.\* Il x è una prigione dove è preferibile stare in cella d'isolamento. 15. Proviamo a fare degli pseudo-anagrammi in ordine alfabetico, sullo stile di chi gioca a Scrabble-Scarabeo; in inglese si chiamano « scrambled words », ossia parole « strapazzate », come le uova; in Francia ci fanno parole incrociate intere, con questo sistema, e le chiamano « anacrolésés » (anagrammes croisées). Allora, questo è EIONRT. 16. AEONRR. 17. AETT. 18. « X 1831 città della Chartreuse », ultimo libro di A.D., bellissimo secondo me. 19. Agi, gal... 20. Anche questa è fatta, possiamo andare. 21. Ancona. 22. ACEFILOM. 23. Dose senza pari. 25. Sono le sette suonate. 27. AELOORRT. 29. Kai, and. 30. Aprì, pria, parl, rapl... 31. La città vecchia è in un vulcano spento. 32. Nuda, si stringe i seni, oppure sorregge fiori di loto, o un disco, o vari serpenti. 34. L'un dall'altro come x da x pareo riflessso (Dante). 35.\* La sensualità non sa nulla di ciò che ha fatto. L'x si ri-

Talvolta la x è un utile surrogato dell'onanismo. Naturalmente ci vuole un sovrappiù di fantasia. 3. Nasce dal Menegosa (il Treccanico dice Menegora); dove sbocca in pianura c'è Castell'Arquato, bel posto. 4. AEIORT. 5. Taranto. 6.\* Esiste una orignalità per difetto che non è in grado di librarsi sino alla x. 7. Il soddisfacimento x è una corsa ad ostacoli. 8. Questa non è normale. 9. Fulminei (Manzoni). 10. Poco unto. 11. Cacciatore in forma. 13.\* Anche nel linguaggio erotico ci sono le x. L'analfabeta le chiama perversioni. 14. AOOGMN. 18.\* Il linguaggio è la x, non l'ancella del pensiero. 20.\* L'aforisma non coincide mai con la x: o è una mezza x o è una x e mezzo. 22. EEEMRTT. 24. AENNS. 26.\* Una x perversa può risarcire la donna di tutti i peccati che dieci corpi sani non hanno commesso su di lei. 28. Egida, glade... 30. Cfr. 30 orizz. 32. Esca, seccase... 33. D'erba. 34. Scritto di Gentile su Croce. 35. Ugualo 36. Moglie di Titone. 37.\* Non mi immischio volentieri nelle x faccende private. 39. Milanese: cent x cent crapp cent çusent ciapp.

# Nizza

Valentino Zeichen

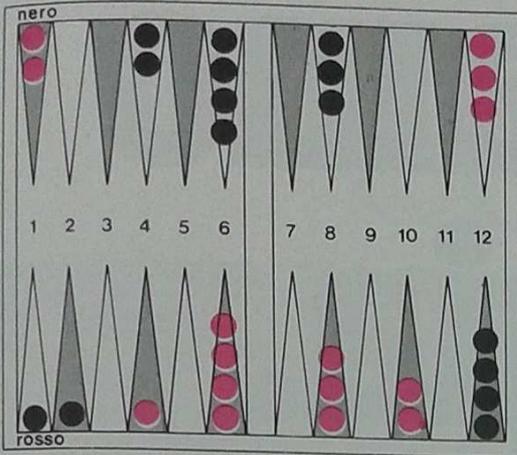


al'ga

Sulla Promenade des Anglais a Nizza una ragazza dal profilo tonchinese

[siede davanti al mare

e compila un cruciverba sul giornale; lo orienta con sapienti aggiustamenti affinché la tavola enigmatica collimi a distanza con l'intersezione di longitudine e latitudine. Vedendola inattiva mi avvicino per suggerirle qualche parola, seguo per qualche istante la posa delle lettere fiero dell'apporto quando m'investe una salva d'insulti che sollevano colonne d'acqua — l'abbandono e corro al riparo presumendo che si tratti di battaglia navale.

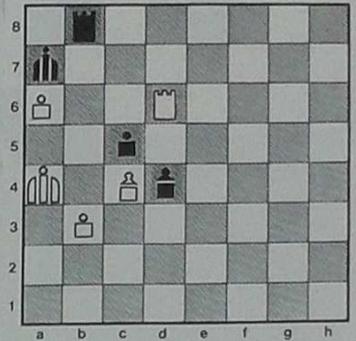


## BACKGAMMON

Tocca al Rosso, che tira 2/1. Vi verrà in mente subito che la tentazione di muovere la pedina in R.4 per fare R.2 e R.1, buttando fuori due nere, è puerile. La mossa giusta è di portare in R.4 una delle pedine che stanno in R.6; e poi cominciate a portare avanti una delle due pedine che stanno in N.1: fate N.2. Guardate fuori dai confini della vostra Casa: con R.4 vi mettete in condizioni di parità rispetto al Nero, nella Casa Interna; e nella Casa Esterna siete più forti, per il blocco di R.10. Nel Backgammon ci vuole aggressività, ma sistemare R.4 è una difesa eccellente; e l'offensiva contro R.1 e R.2 sarebbe poco efficace: il Nero avrebbe troppe possibilità di rientrare. Inoltre, riflettete su quella che sarebbe la sorte di una pedina isolata in R.1. Non solo verrebbe a trovarsi esposta al rischio di una espulsione, per il rientro abbastanza probabile del Nero. C'è dell'altro. Nella fase iniziale della partita, avere una pedina in R.1 vuol dire aver perso una possibilità di manovra, perché più in là non può andare: una pedina in R.1 è una pedina alle corde, anzi è una pedina al muro. Naturalmente ci sono situazioni in cui può essere opportuno avere una o due pedine in R.1 anche nella fase iniziale del gioco, e le vedremo; ma in linea di massima è meglio evitarlo.

© Joe Dweck

Vasjukov. Sapreste trovare la variante che ha permesso al Bianco di far sua l'intera posta?

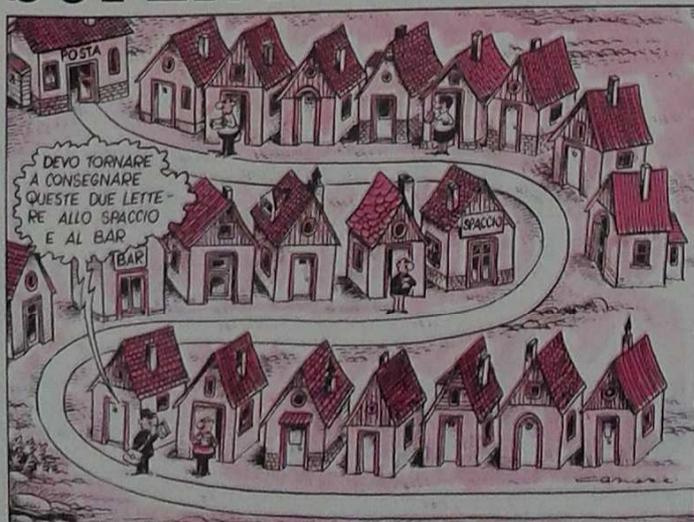


Soluzione. 1. Td7+, Rb6; 2. b4! (il Bianco minaccia di spingere in b5, dare ancora scacco di Torre sulla sesta e vincere con l'avanzata di Pedone in b6), Rc6; 3. a7!, Th8 (inutile 3...T: b4+; 4. Ra5, e il Nero non può impedire la promozione di Pedone 'a'): 4. b5+!!; R:d7; 5. b6, Rc6 (se 5... Th1: 6. Aa6, e vince); 6. Ra5, Ae5; 7. Ra6, Ac7; 8. b7!, e il Nero non può più svitare la promozione.

## SOLUZIONI

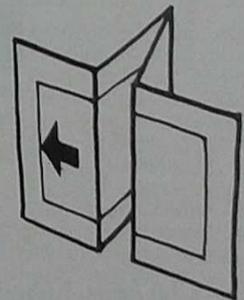
Diamo le soluzioni dei giochi pubblicati nel numero precedente. Superquiz. Se vi ha dato fastidio quel goffo ottonario tronco con diresi, « senza troppo spiegar », vuol dire che avete un orecchio ben educato. Ancora uno sforzo: abbiate il sospetto. Lì sta l'inganno. La mappa non va « spiegata » troppo. Bisogna aprirla parzialmente in modo da far sparire il testo. Che l'Antenato fosse un enigmista dovrebbe essere sottinteso. Ripiegando la mappa in modo che i due lembi laterali vengano a combaciare, si ottiene una mappa più piccola, con le stesse proporzioni della precedente. Il lato indicato dalla freccia viene così ad essere uno dei lati lunghi, anziché uno dei lati corti. Perciò il Tesoro si trova sotto la finestra del lato lungo della stanza.

## SUPERQUIZ



Sapreste dire qual è il nome del villaggio che vedete nel disegno? Vi aiuta a scoprirlo l'ingegnoso postino Pasquale, che effettua i recapiti in modo speciale

© Disegnatori Riuniti



Massime.

