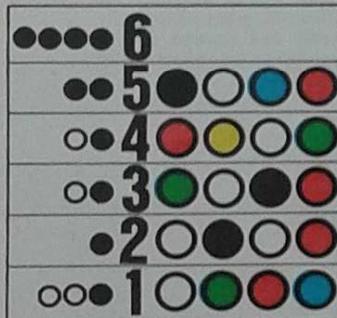




## MASTER MIND

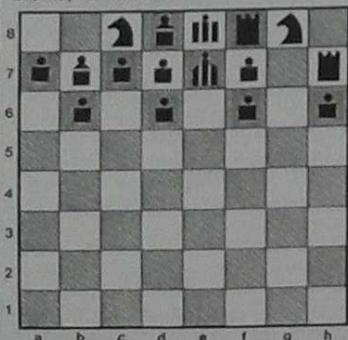
Problema odierno riprodotto a colori qui sotto: 1. Bianco Verde Rosso Blu = un nero, due bianchi; 2. Bianco Nero Bianco Rosso = un bianco, un nero; 3. Verde Bianco Nero Rosso = un bianco, un nero; 4. Rosso Giallo Bianco Verde = un bianco, un nero; 5. Nero Bianco Blu Rosso = due neri. Soluzione: Rosso Verde Blu Rosso. I 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. Sulla base di questi cinque tentativi, e delle relative risposte, avete elementi sufficienti per decifrare il codice segreto al secondo colpo.



## SCACCHI

di Adolivio Capece

Ci sono vari modi per giocare fuori dalle regole consuete. In Italia esiste una associazione che si occupa specificamente di scacchi eterodosi. Ne ripareremo. Oggi proponiamo un giuoco elaborato da Max Lange, problemista e teorico tedesco (1832-1899). Partendo dalla posizione illustrata nel diagramma, porre sulla scacchiera solo due pezzi bianchi, il Re e un Pedone. In modo da dare scacco matto in due mosse. Tempo massimo per risolvere il problema, 3 minuti.



# STANZA DEI GIOCHI

a cura di Giampaolo Dossena



## In guerra con Tolkien

La parola «gioco» può essere usata in tante salse. Se sentite dire «giochi di simulazione» non dovete credere che ci sia da divertirsi. Però c'è una fetta di giochi di simulazione che si prestano ad essere giocati davvero: sono i «war games» (da tradurre «giochi di guerra», con cautela). Negli ultimi mesi sono usciti due libri su questo argomento: uno di Umberto Tosi (Sansoni, L. 2.800), l'altro, molto migliore secondo me, di Sergio Masini (Guida editore, Napoli, L. 3.000). Il Masini non trascura quella sotto-fetta di «war games» che sono i «fantasy games»: giochi di guerre combattute in mondi di «fantasy». «Fantasy» significa Tolkien. Chi legge libri s'è già sciropato «Il signore degli anelli» anni fa; chi va al cinema vedrà il film in questi mesi (L'Europeo Magazine n. 30); chi sta a casa può giocare col «Games of Middle Earth», cominciando da «War of the Ring». La scatola, completa di materiali e lunghe istruzioni (in inglese) costa da noi sulle L. 10.000. Produzione Spi su licenza della Tolkien Enterprise. A parte il successo di merchandising, questo gioco ha qualcosa di bello: può esser fatto a due (Hobbits, Uomini, Gnomi, Elfi contro Sauron) o a tre (sta per conto suo Saruman, il più forte e il più infido fra gli alleati di Sauron). Una partita dura circa tre ore.

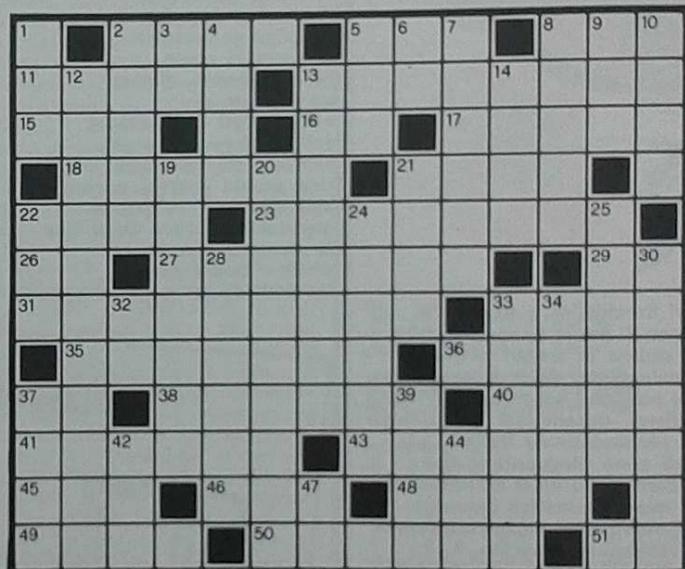
## PINOCCHIO (1)

Le definizioni segnate con asterisco (\*) sono tratte da «Le avventure di Pinocchio - Storia di un burattino» di Carlo Collodi. Si è seguita l'edizione Einaudi (Nue n. 93) con prefazione di Giovanni Jervis. Si calcola sia notevole il numero di italo-foni che conoscono a fondo questo libro; ma non tutti avranno notato quante parole del «Pinocchio» siano poco correnti nell'italiano d'oggi.

ORIZZONTALI - 1. L'x-o di bastoni non è un x-e di legno. 5. Non è

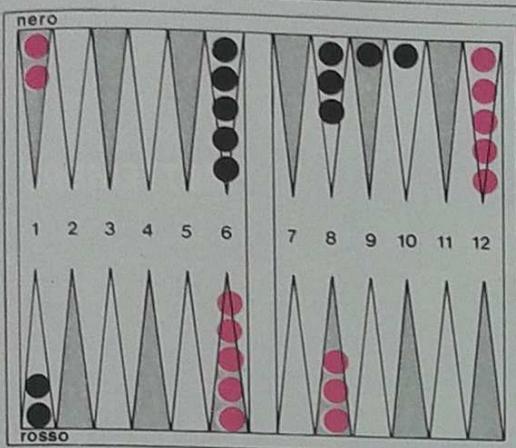
Chi sa come lo picchierebbe quell'x di Geppetto! 45. Tanzi. 46. Nane-nin... 48. Anagramma di aire. 49. Fiume svizzero, insopportabile; stavolta ha anche la e finale. 50. Nella nota canzonaccia, deragliava i rapidi. 51. Visse presso X, e morì 93enne nel 1962, la fattucchiera Melinda. Ne parlò Dino Buzzati.

VERTICALI - 1. Mia, mai, ima... 2. Cechov. 3.\* Dunque tu x proprio il mi' caro Pinocchio? 4. Anagramma di tesi. 5. Moltiplica. 6. Centro di Como. 7.\* I suoi orecchi durante la



rock e non è folk. 8. Termine inglese per indicare genericamente un'aletta aerodinamica. 11. Xhecephares: Daniele V 25, oscuro avvertimento di future catastrofi. 13. E' grave sognare un x dove c'è un lampeggiatore. 15. Col numero, quando non c'è la targhetta col nome. 16. Tognazzi e Mina. 17. Gira e suona. 18. Anagramma di rotore. 21. Persona di umor cupo, che vive rintanata per poca socievolezza, o per misonisismo. 22. Noci, Cino, Nicco... 23. Al plurale, è anagramma di rantollo. 27. Anagramma di carne. 29. Raffaello. 31.\* Allora entrò in bottega un vecchietto tutto arzilla il quale aveva nome Geppetto; ma i ragazzi del vicinato, quando lo volevano far montare su tutte le furie, lo chiamavano col soprannome di X. 33.\* Sel così dolce di x, da credere che i denari si possano seminare e raccogliere nei campi. 35.\* Chi si divertiva a camminare con le mani in terra e con le gambe in aria; chi x il cerchio, chi passeggiava vestito da generale. 36. Capo dell'Oas. 37. Fine di corsa. 38. Anagramma di donare. 40. Controversie. 41. E babilonesi. 43.\* «Povero burattino», dicevano alcuni, «ha ragione a non voler tornare a casa.

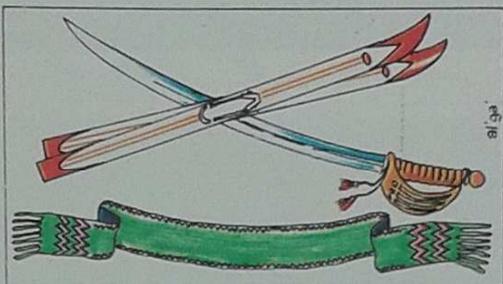
notte erano così allungati che parevano due spazzole di x. 8. D'oro. 9. Cancellate questi fiumi dalla faccia della terra. Questo è francese. 10. Diceva Marcello Marchesi che dopo il x viene lo a-x. 12. Gertrude, appena entrata nel monastero, fu chiamata per x la Signora (Manzoni). 13.\* Il povero Geppetto si affaticava a ritagliarlo; ma più lo ritagliava e lo x, e più quel naso impertinente diventava lungo. 14. Quando è grossa, è blu. 19.\* E, infilatasi la vecchia casacca di fustagno tutta toppe e x, uscì correndo di casa. 20. Una pietà. 21.\* Pinocchio andò alla x e, perché non aveva lì per lì una secchia, si levò di piedi una ciabatta. 22. Puntata minima unitaria per l'apertura o l'invito. 24. Notaro, ornata... 25. Provvisti di bordo. 28.\* Chi mi darà da mangiare? Dove x a dormire la notte? 30. Nella Mvsn corrispondeva al maggiore. 32.\* Nota. 33.\* A quello starnuto Arlecchino, che fin allora era stato afflitto e ripiegato come un salcio piangente, si fece tutto allegro in viso. 34. Bambina vittoriana. 37.\* Il cuore gli batteva forte e gli faceva tic-tac, tic-tac, come un orologio da x quando corre davvero. 39. Sharif. 42. Sua altezza reale. 44. Il più antico cronista islandese. 47. In aula.



## BACKGAMMON

Tocca al rosso, che tira 2/2. La prima mossa che viene in mente a chi abbia qualche infarinatura di Backgammon è di portare due pedine da R.6 a R.4 e due pedine da N.12 a R.11: mossa aggressiva, forte, ma non troppo astuta dal punto di vista difensivo. Non dovete fare mosse astratte, manualistiche: dovete sempre considerare la situazione concreta, in cui vi trovate; e (se non vi sembra banale) la situazione in cui vi trovate non è data solo dalla posizione in cui stanno le vostre pedine, non è data solo dalla libertà dei vostri movimenti di corsa verso Casa: è data anche dalla situazione in cui si trova l'avversario. Il Nero è in una situazione brillantissima, con « infinite » possibilità. E per piacere non dite « infinite »; cercate di definirle, guardate in faccia la realtà. Il Nero, al prossimo tiro, può facilmente occupare il N.5, o il N.4, o il N.7: e in tutti i casi, dopo un successo del genere, il Rosso si troverà strangolato. Calcolate: per occupare il N.5 il Nero può giovare dei tiri 5/1, 4/1, 3/1, 1/1, 5/4, 5/3, 4/3, 4/4, 3/3. Per occupare il N.4 può giovare di 6/5, 6/4, 6/2, 5/2, 4/2, 2/2. Per occupare il N.7 può giovare di 6/3, 6/1, 6/6, 2/1, 3/2. Dunque la mossa migliore per il Rosso è di portare le due pedine di N.1 in N.5.

© Joe Dwek



Prendiamo la « sc » di Scialoja: lo chemisier se lo sciacquo bene... tutta la « sc » si scoglie nell'acqua allora acqua e sciacqua sciacqua e la sciarada di « sciarada » sarà una scia rada ma scilla è una liliacea che cresce sulla sabbia die Gabel è la forchetta punzecchiare una scilla con die Gabel? E lo scio senza sciollina se c'è sciabilità però scio con la sciarpa.

Io con l'arpa non esco! Ma che sciocco scialare così lo sciaccherà! Lo sciagurato diede una sciolata allo schnauzer e cascò sullo sciaccò sciaccò è un casco ungherese cascò sullo sciaccò. E' lo sciabecco con la sciabica a strascico che sciaborda e Sciascia l'hai letto? La pietanza non è buona non è bella se non c'è la besciamella o scilp di origine onomatopeica raro e poetico riproduce il canto della rondine scilp scilp scilp scilp scilp. Ma senza la rima è una noia! A te Scialoja lascio la « oia ». Dunque la soja...

(a Toti Scialoja)  
Giulia Nicolai

## SUPERQUIZ



Quale di queste due squadre di calcio ha vinto la partita? E con quale preciso punteggio?  
© Disegnatori Riuniti

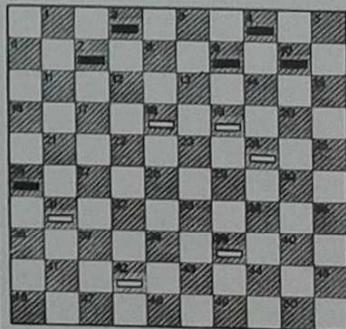
**Soluzione.** Porre il Re bianco in f5 e un Pedone bianco in a6. Il Bianco matta in due mosse con 1.a:b7 seguito da 2.b:c8=C matto.

## DAMA

di Fat

In Italia il 30% dei damisti praticano alternativamente la dama internazionale. Parleremo con una certa regolarità di quest'altro, diversissimo gioco, per il divertimento di quel 30%; ma crediamo di poterlo proporre anche al restante 70%.

La dama internazionale si gioca su una damiera di dieci caselle per lato con la casa bianca in basso a destra; 20 pedine su 4 file. Muovono normalmente ma nella cattura possono retrocedere, e possono catturare le Dame. Le Dame possono muovere per un numero illimitato di caselle sulla stessa diagonale, e possono cambiar diagonale se effettuano catture. L'obbligo di presa è dato solo dalla quantità di pezzi che si catturano. Vediamo un esempio classico elaborato dal francese Ghestem. Il Bianco muove e vince: 1. 18-13, 26x48 (obbligata perché cattura 2 pedine; ora il Nero ha fatto Dama); 2. 19-14! 48x8 (obbligata perché cattura tre Pedine con la Dama, che nel suo movimento cattura la Pedina in 39, arriva poi in 30 e quindi cattura le Pedine in 19 e in 8); 3. 14x1 (la cattura consecutiva è obbligatoria; essa è possibile dato che le Pedine catturate possono retrocedere; il semplice passaggio per la casa 3 non comporta damatura, che avviene invece nella casa 1). Ora il Bianco non ha difficoltà.



## SOLUZIONI

**Superquiz.** Gioca all'attacco la ragazza che ha la « a » nel cognome: è l'unica coll'« a » (colla, che attacca, attaccante).  
Remigio

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