

a cura di Giampaolo Dossena



MASTER MIND

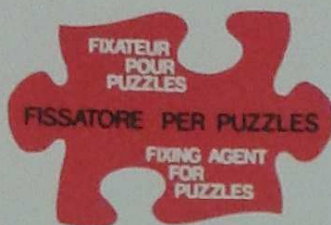
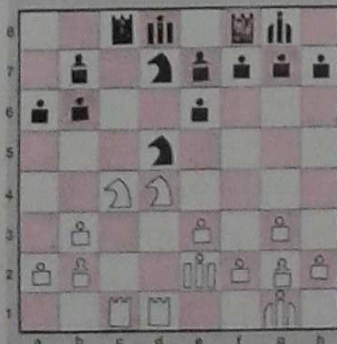
Problema oderno riprodotto a colori qui sotto: 1. Verde, Rosso, Bianco, Nero = due bianchi; 2. Verde, Nero, Bianco, Rosso = due bianchi; 3. Verde, Nero, Bianco, Nero = due bianchi; 4. Bianco, Nero, Bianco, Giallo = un nero, un bianco; 5. Rosso, Bianco, Verde, Blu = tre neri. Soluzione: Bianco, Bianco, Verde, Blu. Il codice segreto può contenere qualsiasi combinazione o multiplo di questi sei colori: Rosso Verde Blu Nero Bianco Giallo. A sinistra dei numeri, le risposte ai vari tentativi di decifrazione: nero = colore giusto al posto giusto, bianco = colore giusto al posto sbagliato. Sulla base del cinque tentativi illustrati dal disegno, e delle relative risposte, avete elementi sufficienti per decifrare il codice segreto al sesto colpo.



SCACCHI

di Adolivio Capece

I giocatori per corrispondenza sono migliaia, in tutto il mondo. Da noi fanno capo all'Asigc, v. d'Archibaldi 35, Roma; una federazione internazionale organizza tornei e campionati, fino a livello mondiale. Dal 1947 ad oggi



PUZZLES

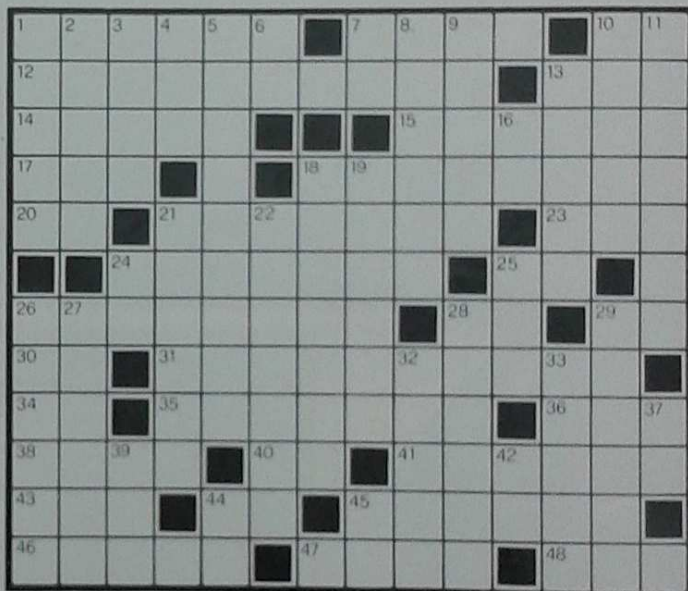
La International Team di Passirana di Rho ha una notevole produzione di puzzles per bambini e per adulti, da 150 a 1500 pezzi. La scelta dei soggetti è prevalentemente orientata sui naïf, sui posters liberty, su illustratori come Dulac; aperte queste porte, entrano Klimt e i mosaici di Ravenna, ma entrano anche Crepax e Coco. Data la qualità dei materiali (stampa in oro e argento su seta), e dati i prezzi (che non vi dico), è facile compiere errori gravi, nella scelta per un regalo. Si va sul sicuro con le vetrate di Chartres (difficoltà accentuatissima). La stessa ditta mette in vendita anche un Fixing Agent for Puzzles, che, pur riservandomi di cambiare idea domani, considero oggi l'incarnazione del Non-Gioco. Giocare è far festa senza foto di gruppo, è parlare senza registratore, è scrivere sull'acqua corrente, è guardare una foglia e non coglierla, men che mai metterla in un erbario, è fare un puzzle e poi, contenti del tempo buttato via, rimetterlo nella scatola per regalarlo ad altri. Incollare il puzzle sul cartone, darci una mano di vernicetta, incorniciarlo, appenderlo a una parete: ecco un comportamento da stigmatizzare come socialmente squalificante. Georges Perec ha scritto un libro intero, grosso, centrato su questo problema; si intitola "La vie - Mode d'emploi" (La vita, istruzioni per l'uso). L'eroe è un eroe positivo, e la sua vita viene impiegata nel far dei puzzles destinati poi a una complicata ma radicale distruzione. Sembra che non verrà tradotto in italiano; dunque mettetevi a studiare il francese, se vi interessano certe cose.

CLAUSEWITZ (2)

Le definizioni con asterisco (*) sono di Karl von Clausewitz, Della guerra, "Oscar", L. 5000.

ORIZZONTALI. 1. Non sono mica buono a fare le parole incrociate = non son x di... 7. Asce, case... 10. Mi segue. 12. Il giglio della città del melone. 13. La via di Molnar. 14. Il miglior discepolo di Malherbe. 15. Gabriele. 17. Tante grazie. 18.* Segreto e rapidità sono i due fattori di questo prodotto (la x). 20. Fu. 21.* La forza è soggetta a restrizioni insignificanti, che meritano appena di essere menzionate, alle quali si dà il nome di "x delle genti". 23. Può essere prima di Marco. 24.* La guerra è un atto di forza che ha per scopo di costrin-

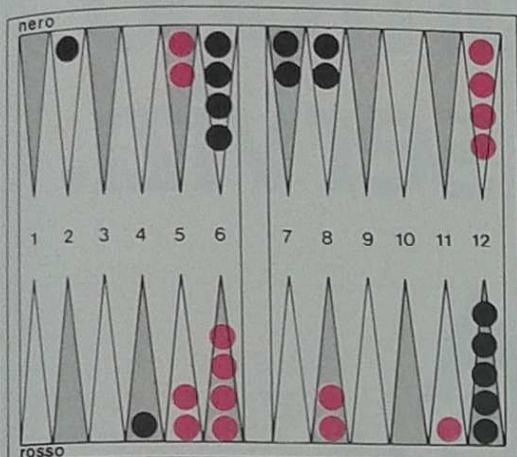
che più rassomiglia a una partita a x. 2. Alani, x, alati. 3.* La conclusione della x spegne sempre un gran numero di faville che altrimenti avrebbero continuato ad ardere, e calma le tensioni, perché tutti i partigiani della x, numerosi in ogni nazione ed in ogni circostanza, si discostano, in conseguenza, completamente dall'idea di resistere. 4. Ava, ara, ana, ama, ala, afa, Ada, x. 5. Dove si ascolta la x / del Corano / gustando un caffè (Ungaretti). 6. In Persia dopo la prima. 7. Ideale al centro. 8. E alambiccio. 9. Nella malattia ci rendiamo conto che non viviamo soli, ma incatenati a un essere d'un diverso regno, dal quale abissi ci separano, che non ci conosce e dal quale è impossi-



gere l'avversario a sottomettersi alla nostra x. 25. Lui, invece, in certi casi... 26.* La maggior parte degli uomini x lo è per timidezza. 28. Canova. 29. Venezia. 30. Einstein. 31. Batte il pian d'Estremadura x un destrier. 34. Nono. 35. Anagramma zoologico di maniaci. 36. E' più facile trovarlo in un pagliaio che in mano a chi so io. 38. Michelangelo Buonarroti il Giovane era nemico dei cosmetici; * il solimato (sublimato corrosivo) e gli altri x ribaldi / di che ad uso del viso empion gli armari / fan sì che tosto il viso lor s'affaldi (si raggrinzì) ». 40. Nichelio. 41.* La lotta fra gli uomini si fonda su due differenti elementi: il sentimento x e l'intenzione x. 43. Bee, CEE, x, ree, TEE. 44. Nota d'approvazione. 45. Al singolare è anagramma sonoro di mucosi. 46. Non si può lasciarla a piedi. 47. Anagramma cotonoso di Moka. 48. Ed ecco ancora una volta tra noi il fiume svizzero.

VERTICALI. 1.* Di tutti i rami dell'attività umana, la guerra è quello

bile farsi comprendere (Proust). 10.* La maggior parte delle informazioni è x e la pavidità degli uomini è una nuova causa di menzogna e di inesattezza. 11. « E' poesia tanto più fresca e vergine e x » diceva il Carducci. Nel 1931 han proposto x in sostituzione del francese "planeur". Ha attecchito. 13.* La forza militare dev'essere distrutta, il x conquistato, la volontà domata. 16. In giro. 18. Indizi. 19. Com'è la minestra? "X" disse, e vomitò. 21. Serqua. 22. Una non fa primavera, e due x? 24. Vuoto per 2/5. 25. Il mezzo che tengono i Lapponi per rendersi veloci al corso (Francesco Negri, 1700). 26.* Bassure e x sono tra le più forti linee di difesa che si possano immaginare. 27. Qui Jarry ha avuto l'idea di "Ubu Roi". 28. Son le leggi d'x così rotte? (Dante). 29. Ruggie notturno il vento... (Zanella). 32. Aimée. 33. Alleanza laida. 37. A morte, amore, more, ore, x. 39. X = Dio. 42. Titano. 44. Salerno. 45. Non avea piante x' che di sospiri (Dante).



BACKGAMMON

Tocca al Rosso, che tira 5/3. Se vi abbandonate ai meccanismi mentali della mossa facile, della mossa sicura, portate una pedina da N. 12 a R. 8, e mettete in salvo la pedina di R. 11, in R. 8, anche lei. Così commetterete un errore strategico grave. Se qualcuno vi vede giocare capisce che siete dei pivelli, miopi e pusillanimi. La mossa giusta è sì portare col 5 una pedina da N. 12 a R. 8, ma poi dovete usare il 3 per portare un'altra pedina da N. 12 a R. 10. Qual è infatti il problema del Rosso? Bloccare l'uscita al Nero di R. 4, o buttarlo fuori addirittura. Aumentare il numero di pedine su R. 8 non serve a nessuno di questi scopi. Al contrario, aver due teste di ponte in R. 10 e R. 11 moltiplica le possibilità di manovra: ci son più possibilità di assalto, e ci son più possibilità di occupare stabilmente una nuova freccia, con una coppia da costruire al prossimo tiro. Ma, direte, il Rosso viene ad avere due pedine scoperte! Ebbene, guardate la Casa interna nera: non solo è abbastanza sgombra, ma addirittura c'è un flebile "blot" in N. 2. All'attacco!

© Joe Dwek

TAUTOGRAMMI

Giorgio Manacorda



Parte poderoso puro, ma pericolosamente pigro potrebbe precipitare: praticamente pagare patetico e pietoso una peripatetica: piuttosto preferisco praticargli un piccolo pertugio nella pancia: perderà prosopopea, potere e per paura, pisciandosi pure il pistolino, piangerà e pregherà pietà.

Pulita la pistola, il mio polso di pietra impugnerà il pugnale. Prendi proferirò im-placabile, perché devi perire e la profondità la purezza, la pazza previsione della tua passione a pagamento: perento eri ed ora perito. Puah! perdi perfino il piscio, pederasta! O puramente puttanieri perdente.

Sull'autenticità della poesia di Giorgio Manacorda pubblicata in questa sede a metà agosto c'è qualche dubbio. Questa è autentica. Titolo originale: "Dramma della gelosia". Sottotitolo: "Puttanieri perdente". L'autore l'ha corredata d'un commento che pubblicheremo prossimamente.

I campionati mondiali sono stati solo sette, perché la media delle partite dura due anni. Presentiamo una breve partita tra due giocatori giunti alla categoria di "candidato-maestro" a tavolino. **Pedrani-Lovati** (Catalana) 1. Cf3, d5; 2. d4, Cf6; 3. g3, e6; 4. Ag2, Ae7; 5. c4, 0-0; 6. 0-0, Cbd7; 7. Cbd2, c6; 8. b3, b6; 9. Ab2, Ab7; 10. Tc1, d:c4; 11. C:c4, c5; 12. e3, c:d4; 13. C:d4, Cd5 (debole; meglio cambiare gli Alfieri); 14. De2; Tc8; 15. Tfd1, e6; qui il Bianco ha realizzato una brillante combinazione.

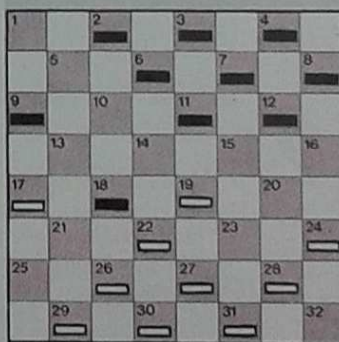
Soluzione. La partita è proseguita con 16. C:e6! f:e6; 17. Dg4, C7f6; 18. D:e6+, Rh8; 19. e4, e il Nero ha abbandonato.

DAMA

di Fat

Nel novembre 1978 si è svolta la quindicesima edizione del festival di Livorno. Tra le partite che ci sono pervenute abbiamo scelto la Cavallini-Innocenti della categoria magistrale: ci sembra molto istruttiva per una svista commessa dal Nero ancora in fase iniziale. 1. 21-17, 10-13; 2. 17x10, 5x14; 3. 23-19, 14x23; 4. 28x19, 1-5; 5. 32-28, 5-10; 6. 25-21, 10-13; 7. 21-17 (In questa posizione equilibrata il Nero commette un grosso errore) 13-18?

Soluzione. La partita è proseguita con: 8. 22x13, 9x18; 9. 19-14!, e il Nero ha abbandonato. Il Bianco minaccia infatti 14-10, e non serve 2-5 per 17-13, in ogni caso con damatura imparabile nella casella 1.



Soluzione. Clausewitz (2)



SUPERQUIZ



Dite quale arte, mestiere o professione esercita la bionda. Tenete conto che è davvero innamorata, e che questa volta il demenziale giochino di parole si risolve con quel terzo sottocaso di polisemia che si chiama "omonimia eterogenea".

© disegnatori riuniti