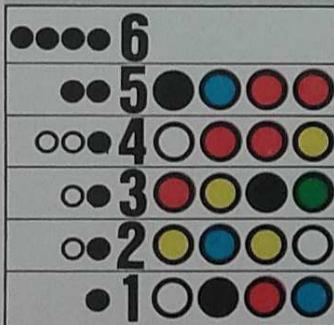


a cura di Giampaolo Dossena



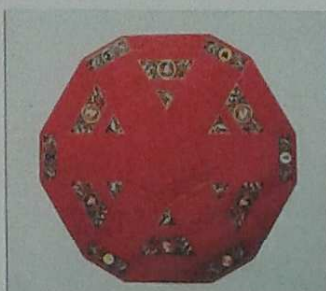
MASTER MIND

Problema odierno riprodotto a colori qui sotto: 1. Bianco, Nero, Rosso, Blu = un nero; 2. Giallo, Blu, Giallo, Bianco = un nero, un bianco; 3. Rosso, Giallo, Nero, Verde = un nero, un bianco; 4. Bianco, Rosso, Rosso, Giallo = un nero, due bianchi; 5. Nero, Blu, Rosso, Rosso = due neri. **Soluzione:** Giallo, Giallo, Rosso, Rosso. 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 dei cinque tentativi illustrati dal disegno, e delle relative risposte, avete elementi sufficienti per decifrare il codice segreto al sesto colpo.



CONVEGNI

Il 25-27 ottobre a Montecatini Terme si svolgerà un convegno sul linguaggio del gioco, promosso dal Centro Internazionale di semiotica e linguistica di Urbino, e dal Toronto Semiotic Circle. I promotori, in un ciclostilato, dicono subito che il gioco da qualche tempo si trova ad essere tenuto d'occhio da varie discipline: psicologia, sociologia, linguistica, storia delle religioni, antropologia, filosofia, e metiamoci anche la etnografia. Questa constatazione (esatta) non fa venir voglia di andare al convegno. E' stato divertente pensare ai giochi quando non se n'erano ancora accorti tanti professori, essere stato della banda dei Wutki a quelli che il Gandini chiama i Grandi Tempi (tempi di "Linus"). Adesso c'è solo da pensare alla vecchiaia: se le cose vanno avanti così, il Gandini e qualcun altro della banda dei Wutki si metteranno



MEDICI

Dei War Games abbiamo già parlato (Magazine del 22-28 agosto). Diplomacy non è un War Game, ma si può far rientrare in quella famiglia, perché è un gioco di tavoliere per adulti, nuovo e complesso; ne parleremo un'altra volta. Oggi parliamo di un gioco che assomiglia un po' a Diplomacy e che si chiama Medici. Prodotto dalla International Team di cui s'è detto, è confezionato in una robusta scatola; lo trovate per L. 14.000. Si gioca in 4, 5 o 6 persone dall'adolescenza (o una fanciullezza vispa) in su; una partita dura 2 o 3 ore. Si sceglie di essere il Papa, l'Imperatore, i Medici, gli Arabi, il Re di Spagna o il Re di Francia. E c'è un banchiere. Ciascuno ha eserciti nazionali, danari, due ambasciatori e una donna; ci sono poi compagnie di ventura, acquistabili per danaro in circostanze determinate. Si possono stringere alleanze con gli ambasciatori, e alleanze più impegnative dando in sposa una donna (con dote). Il bello sta nelle diverse, graduate possibilità di tradimento. Lo scopo del gioco infatti è che un vincitore assoluto elimini tutte le pedine-eserciti di tutti gli avversari. Il danaro del Banco corrisponde alla potenzialità economica europea del tempo; se il Banco finisce i danari perché i giocatori se li tengono senza comprare compagnie di ventura, i giocatori, anche occupando territori che dessero diritto a danari, potrebbero ottenere dal Banco solo ciò che vi resta, o niente addirittura. Questo Medici non è un gioco che farà epoca, ma è gradevole un certo senso di lusso che dà la confezione, solida, glassata. E l'elemento femminile (sposa, dote) può dare un pizzico di galanteria alla conversazione (se non avete di meglio).

KARL KRAUS (2)

Le definizioni con asterisco (*) sono tratte ancora una volta dai "Detti e contraddetti" di Karl Kraus (a c. di Roberto Calasso, Adelphi). Un paio sono smaglianti, nelle altre si sente qualche smagliatura. Non bisogna tirare troppo la corda.

ORIZZONTALI - 1. Metagramma: cubo, cibo, Ciro, caro, cado, x. 5. Satellite di Urano. 8. Se dico: "braccio di ferro" capite tutti; se mi metto a parlare di Popeye salto un passaggio, e capire diventa più difficile; se dico che Beppi Zancan ha scoperto la data di nascita di E.C. Segar (1894) salto due passaggi, e buona notte. 10. Imenotteri. 12. Sui suoi "Detti conviviali" o "Discorsi a tavola" varrebbe la pena di fare delle parole incrociate. 13.* Oggi

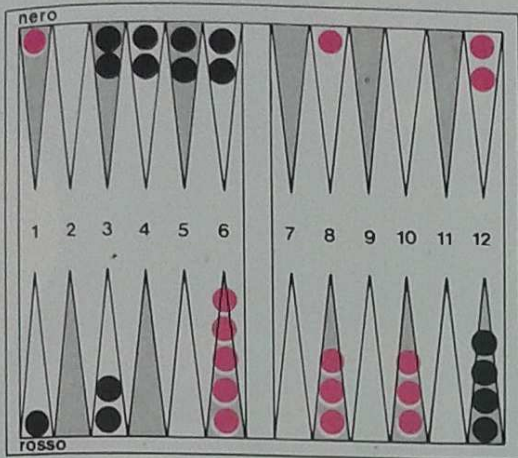
aveva inciso quello sketch. Ma bastò ascoltare la registrazione con un impianto hi-fi per non avere più dubbi: Fa fe' fi: X fu *. Vedi "Il Caffè", 1977 n. 1, e, con una variante, "Bibliothèque Oulipienne" n. 5 (1978). 27. Luoghi di riunione (disusato). 29. L'isola di Tycho Brahe. 30. A 13 km da Este. 31. Faccia da giocatore di poker. 33. Shakespeare, "Giulio Cesare", a. I: guardati... 35. Al plurale, irto, otri, rito, tiro, tori, trio. 36. Adolfo. 37. La regina delle fate nel sogno d'una notte d'estate. 39. Al plurale, anagramma di etnica. 41. Strapazzato, AAENM. 42.* Una x è buona fin che si sa di chi è.

VERTICALI - 2. L'antica Siene. 3.* Una delle malattie più diffuse è

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		

chi x ha buone probabilità di venir sospettato di dire la verità. 14. Il principe Myskin. 17.* In certi casi l'audacia è una virtù rabbiosa e l'andare avanti una x invertita. 18. In astrologia ogni pianeta è connesso a una parte del corpo; per questo il x celiaco si chiama x solare. 19. Nessun passo del Vangelo dice che la madre di Maria si chiamasse X; è una tradizione raccolta da alcuni apocrifi. 20.* Che voluttà, mettersi con una donna nel letto di X della propria visione del mondo! 22. X è bifronte di Y; Y si dice anche Aion, titolo di un complicato libro di Jung (1950). 23.* Quando brucia il tetto non serve x né lavare il pavimento. Comunque x è più pratico. 24.* Che cos'è uno x? Uno che scrive troppo male per poter collaborare a un quotidiano. 26. Dal "Piccolo sillabario illustrato" di Italo Calvino: « Difetto di registrazione o contraffazione internazionale della voce, dal disco non si riusciva a riconoscere chi era l'attore comico che

la x. 4. Piani stradali. 5. Bifronte d'una povera bestia entrata in letteratura con D'Arrigo. 6. Domenico. 7. Parte finale. 8.* Le mie x devono avere un commento. Altrimenti sono troppo facilmente comprensibili. 9. Passa, spina. 11. Fondo di bottiglie. 12. X per x (Shakespeare 1604). 13. Eroe di D'Azeglio (1833). 15. Banconota. 16. Bel palindromo. 18. A Firenze dicono x, in tv dicono esatto. 20.* La vita familiare è un'interferenza nella vita x. 21. Il più grande ingegnere dell'antichità. 23.* Nello sciovinismo è antipatico non tanto l'odio per le patrie altrui, quanto l'amore per la propria. 25. Gli x dei piedoni sui sabbioni. 26.* C'è abbastanza spazio nella più piccola capanna, ma non nella stessa città per una coppia di amanti x. 27. Il pensatore, il bacio, il dolore... 28. Cielo, colei, x. 30.* La x è uno sforzo che sarebbe degno di miglior causa. 32. Carmelo. 34. Andate. 38. Lire (1943-45). 39. Trapani. 40. Meta degli argonauti.



BACKGAMMON

Tocca al Rosso, che tira 3/1. Se avete seguito gli ultimi problemi, dovrete subito entrare in paranoia: « farei così — dunque no; andrei qui — allora è sbagliato ». Ottimo atteggiamento mentale da parte di chi non sa niente, o (peggio) ha imparato da poco a giocare a backgammon, con qualcuno dei cani che circolano senza collare e dicono di "saperci fare". Primo: lasciate stare la pedina di N. 1. Secondo: lasciate stare anche la pedina di N. 8. Certo, è in grave pericolo: ma se volete salvarvi dai pericoli andate in convento, non venite a giocare a backgammon. Terzo: non verrà in mente a nessuno di spostare le pedine di N. 12, vero? Bene. Quarto: lasciate stare anche le pedine di R. 10. Certo, questa quarta ipotesi è meno assurda delle tre precedenti, ma anche questa può essere criticata. Date le posizioni in cui si trova il Nero all'interno della casa interna rossa, bloccare R. 7 o bloccare R. 5 è quasi lo stesso, vuol dire neutralizzare un eventuale tiro di 6 o di 4. Ma a questo punto della partita è giusto pensar di occupare le frecce della propria casa interna. Quindi la mossa giusta è: due rosse in R. 5.

© Joe Dweck

METAGRAMMI

Anita Codurri



Abele, seduto sotto un abete.
L'abate Fernando, irrequieto.
Le zolle fumano, arate.
Che sonno! « Bucolica pace per te, mio frate ». Ancora l'abate, ben sveglio e rasato.
« E mille e mille fiato siate felici, fratelli ».
Questa ai bifolchi che sgobbano cupi nei solchi. E' l'alba, fatica del giorno. Che sonno!
« La grande e piccola Sirte... ».
Ah, per ore, la voce del precettore planerà sul terreno, offuscando il sereno, rompendo la quiete.
« Che sorte è la mia, che destino tremendo » pensa Abele, fremendo. Il sole è ormai sorto.
« Lo ministro maggior de la natura... ».
Abele è sordo. Che sonno.

(continua)

E' un peccato dover interrompere qui, per ragioni di spazio, questa poesia. Ma così c'è un po' di suspense: avete capito che Anita deve arrivare a Caino, no? Abele, abete, abate, arate, frate, fiato, siate, Sirte, sorte, sorto, sordo...

BRIDGE

di Camillo Pabis Ticci

L'invidiabile forma che nel luglio scorso ha consentito alla squadra olandese di qualificarsi con un turno di anticipo per la finale del torneo dei campioni di Deauville ha cominciato ad appannarsi nell'ultimo incontro del girone eliminatorio. Così la squadra francese, vittoriosa col minimo scarto, si è qualificata a sua volta per la finale, rendendo sterile il tardivo risveglio di quella italiana, vittoriosa per 19-1 sulla rappresentativa americana.

Nella smazzata riprodotta nel diagramma Mari e Perron hanno recuperato solo in minima parte i 300 punti persi in sala chiusa da Chemla e Sharif, contrati da Kreyns e Vergoed nell'ambizioso contratto di 4 picche. In bridgerama infatti Maas e Zwaan si sono fermati a 3 picche e i due giovani francesi hanno avuto il loro da fare per batterle di una presa.

Mari		Maas	
♠ J9	♠ 87642	♠ 87642	♠ 87642
♥ K98753	♥ O + E	♥ 104	♥ 104
♦ 764	♦ S	♦ KO	♦ KO
♣ O2	♣ K654	♣ K654	♣ K654
Zwaan		Perron	
♠ K105	♠ A O3	♠ A O3	♠ A O3
♥ A O J 6 2	♥ —	♥ —	♥ —
♦ A J 9 3	♦ 10 8 5 2	♦ 10 8 5 2	♦ 10 8 5 2
♣ J	♣ A 10 9 8 7 3	♣ A 10 9 8 7 3	♣ A 10 9 8 7 3

Perron ha attaccato col cinque di quadri per il tre, il quattro e il re, e Maas ha proseguito col quattro di fiori per il tre, il fante e la dama. Ritorno a fiori di Mari per il cinque, il sette e il taglio del morto col cinque di picche. Rientrato in mano con la dama di quadri Maas ha giocato picche e Perron ha impe-

gnato subito l'asso per proseguire con l'otto di fiori sul quale il morto si è disfatto del due di cuori. A questo punto gli spettatori francesi, rendendosi conto che il match stava correndo sul filo del rasoio, hanno trattenuto il fiato. Infatti era essenziale che Mari, in presa col fante di picche, proseguisse a cuori, pur avendo il re ben piazzato rispetto all'asso. Tuttavia qualsiasi preoccupazione era a mio parere superflua perché le cuori erano state dichiarate e quindi il mancato attacco di Perron nel colore era quanto mai sintomatico. Non dubitavo che Mari, sempre molto riflessivo, avrebbe finito col giocare cuori. Così è stato fra i calorosi applausi del pubblico. Realizzato il tre di picche Perron ha giocato l'asso di fiori, costringendo il dichiarante a tagliare di re e ad affrancargli la dama.

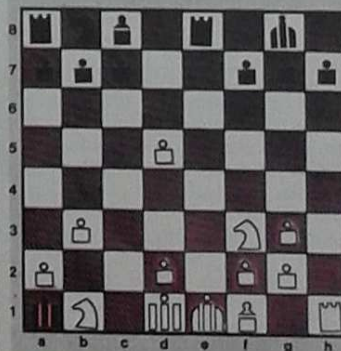
in pista per una cattedra di ludologia a Urbino o a Toronto. Fra i partecipanti al convegno di Montecatini per esempio c'è un Jean-Louis Calvet, che se è quello che ha scritto "Les Jeux de la Société" (Payot 1978) avrà poco da dire. Per fortuna è annunciata la presenza anche di altri, per esempio di Jean Baudrillard, il cattivissimo, che parlerà sulla passione della regola. Di italiani ci sarà Calvino, o poi Agamben, Paolo Fabbri, Lanternari, Buttitta e altri.

SCACCHI

di Adolivio Capece

Alcune settimane fa abbiamo accennato agli "scacchi eterodossi", cioè a variazioni più o meno stranianti delle regole di base. Una delle variazioni più semplici consiste nel far eseguire ad ogni giocatore due mosse consecutive invece di una sola. Questi si chiamano "scacchi marsigliesi". Sta per iniziare il primo campionato per corrispondenza di "scacchi marsigliesi". Chi vuol partecipare scriva a Alessandro Castelli, v. De Nicola 52 (62610) Villa Potenza (MC). Togliamo una partita di "scacchi marsigliesi" dal n. 20 dell' "Arcimatto", la rivista del circolo Bovisa di Milano (v. Mercantini 15). 1.b3 Ab2, d5 e5; 2.A:e5 Ag3, Ad6 A:g3; 3.f:g3 Cf3, Cf6 0-0; 4.c4 c:d5, C:d5 Df6; 5.e4 e:d5, D:a1 Te8+; un errore determinante che ci fa raggiungere la posizione del diagramma. Il Bianco muove e vince.

Soluzione: Matto in due mosse, ovvero in una sequenza, con 6.De2 e D:e8 matto. Bravo chi ha trovato la soluzione in meno di 30 secondi.



Soluzione Karl Kraus (2)

