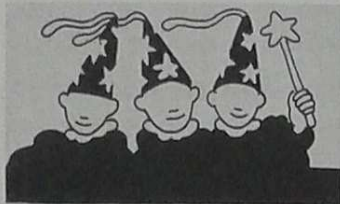


a cura di Giampaolo Dossena



MASTER MIND

Il codice segreto può contenere qualsiasi combinazione o multiplo di questi sei colori: B (Bianco), C (Celeste), G (Giallo), N (Nero), R (Rosso), V (Verde). A sinistra dei numeri le risposte ai vari tentativi di decifrazione: n (nero) = colore giusto al posto giusto, b (bianco) = colore giusto al posto sbagliato. Sulla base dei cinque tentativi illustrati dal disegno qui sotto (tentativi compiuti dal decifratore), e delle relative risposte (fornite dal codificatore), avete elementi sufficienti per risolvere il problema al sesto colpo. 1. NVCR = 1n 1b; 2. NVRR = 1n 2b; 3. BNVV = 1n; 4. CVGN = 1n 1b; 5. RVCR = 2n; 6. RNRR = 4n.

●●●●●	6						
●●	5	●	●	●	●	●	●
○●	4	●	●	●	●	●	●
●	3	○	●	●	●	●	●
○●	2	●	●	●	●	●	●
○●	1	●	●	●	●	●	●

REFUSI

Il collezionista di refusi tipografici non vuole notizie (che potrebbero essere inventate) né fotocopie (che si prestano a sottili falsificazioni); vuole gli originali. Vuole quel numero del "Gazzettino" dove il prefetto "bacia la mona" alla Regina Margherita; vuole quel numero dell'"Unità" dove si definisce il compagno Togliatti "Giuda del proletariato". Per una modesta cifra vi potete mettere in casa, oggi, l'originale di uno dei refusi più memorabili della storia editoriale italiana. Dovete comperare "La città" di Max Weber, che Bompiani ha appena ristampato nella collana "Nuovo Portico" con una nuova introduzione di Livio Sichirollo, in aggiunta alla vecchia prefazione di Enzo Paoli. Andate subito alla pag. XVII. Qui sembra ci sia un piccolo errore di stampa: "quel utero" anziché "quell'utero". Ma leggete attentamente: « forse aveva



SECTOR

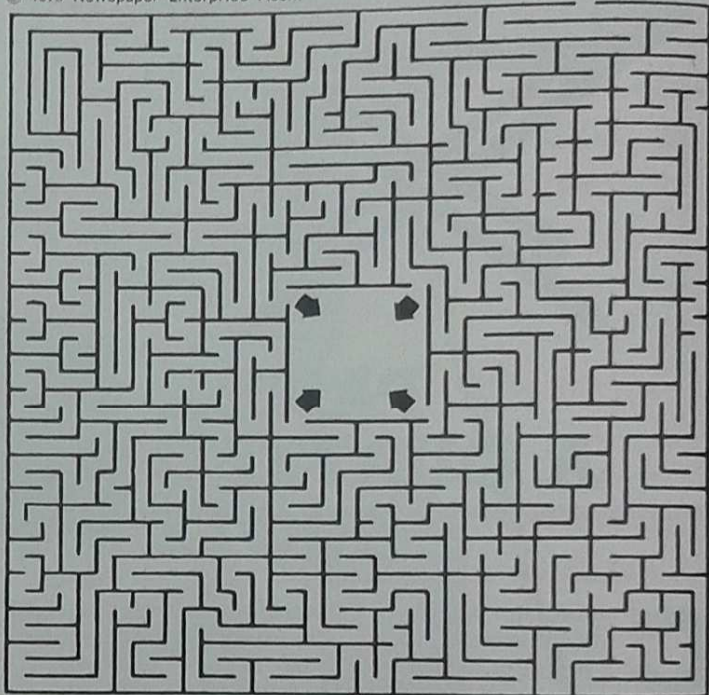
Alla Fiera del giocattolo di Norimberga, l'inverno scorso, s'era visto che i giocattoli elettronici vanno sempre più forte, come ampiezza di mercato e come miglioramento del prodotto. Le due novità più notevoli erano saltate all'occhio di tutti i visitatori avvertiti: Merlin e Sector, entrambi della Parker (la casa dei Monopoli). Di Merlin abbiamo parlato fin dal primo numero di questo giornalino, 12 giugno, come passa il tempo! Non perdo occasione di rammentare che Merlin non piace a Giovanni Gandini perché ha troppo del "ludus" ossia del "game" e troppo poco del "lusus" ossia del "play". Scusate se parlo difficile, ma il Gandini è un robusto pensatore, e anche voi, lettori giocherelloni, dovrete avere ogni tanto pensieri più alti. Io amo i giochi elettronici. Considero l'Electronic Master Mind un rosario laico, un mulino da preghiere tibetano. Considero Merlin un gioco fin troppo ricco di possibilità, un gioco elettronico da seconda generazione. Considero Sector un gioco elettronico avanzato, un po' difficile, ma non troppo. E' una battaglia navale dove il sottomarino scappa senza dirvi dove va. Costa L. 72.000. Non fatevi spaventare dalle istruzioni. Non sono un modello di efficacia didattica. Per prima cosa provate proprio a giocarci, a pasticciare coi tasti, e non abbiate falsi pudori: premete sul tasto che rivela la posizione del sottomarino tutte le volte che ne avete voglia. Non tornate mai dal commesso del negozio a farvelo spiegare: i commessi non giocano a Sector. Si può giocare in 2, 3 o 4 persone (adulte), ma va benissimo soprattutto come solitario.

LABIRINTI

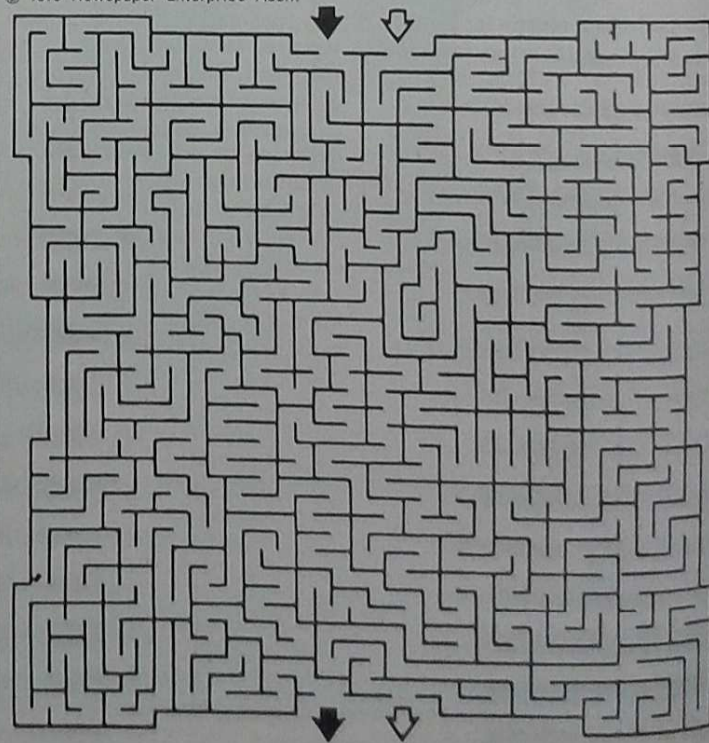
Il primo è un labirinto centripeto: si tratta non di uscirne, ma di arrivarci dentro. La via giusta è una sola. Se siete bravi dovrete farcela in 2'10". Il secondo è un labirinto da giocare in due: uno entra seguendo la freccia nera, l'altro

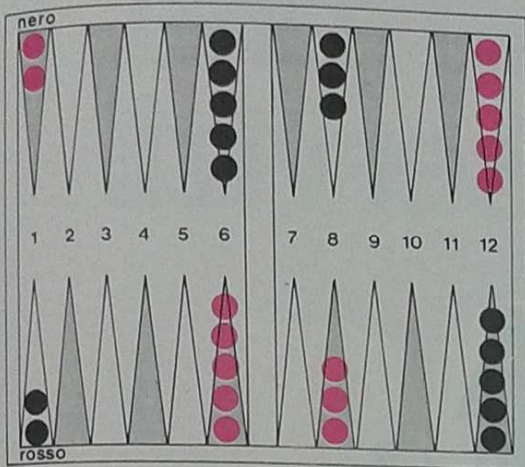
entra seguendo quella bianca; ciascuno deve uscire dalla freccia del suo colore di partenza. Non c'è un tempo pre-determinato: il più bravo è chi esce per primo. Se siete giocatori diligenti, userete matite rosse e blu.

© 1979 Newspaper Enterprise Assn.



© 1979 Newspaper Enterprise Assn.





BACKGAMMON

Tocca al Rosso, che tira 6/6. Direte che sto facendo uno scherzo cretino. Sto cercando di rivolgermi a chi di backgammon non sa quasi niente. La diffusione del backgammon va a macchia d'olio, per chi ricorda com'era cinque anni fa; ma c'è ancora tanta strada da fare. Con questa rubrica (che è stata la prima in Italia e credo sia ancora l'unica) voglio aiutare la scommessa sul futuro del backgammon da noi. Se vi mancano i fondamenti per seguire questa rubrica, ci son dei libri; vi consiglio quello del Gore, tradotto da Mursia (L. 4.800). Se avete curiosità storiche, andate a rileggervi Machiavelli (lettera al Vettori) e il Parini: il loro tric-trac era un antenato del nostro backgammon. Antenati più lontani, romani, erano il Tàbula e il Ludus duodecim scriptorum, dodici lettere pari a dodici punte d'oggi. Una variante aveva 36 lettere, che per esempio dicevano: VENARI LAVARI LUDERE RIDERE OCCEST (hoc est) VIVERE: andare a caccia, far dei bagni, giocare, ridere, questa è vita. Chi trova una frase altrettanto bella, di 6 parole di 6 lettere?

BRIDGE di Camillo Pabls Ticci

Nella maggior parte dei casi il colore di atout non riveste un ruolo determinante agli effetti del gioco di compressione. Non intendo riferirmi alle manovre preliminari molto spesso indispensabili per raggiungere la situazione finale, ma alla materiale esecuzione del colpo, che si attua con la riscossione della carta comprimente. In realtà non fa differenza che quest'ultima sia un atout o l'estremo residuo di un seme di fianco, salvo nel caso che si sia in presenza di uno dei rari schemi che funzionano proprio in grazia del potere di taglio del colore di atout.

Nel caso poi che il dichiarante abbia la possibilità di eliminare tutte le atout dei difensori e al tempo stesso di conservare qualche carta del colore sia di mano sia di morto, ha talvolta a disposizione manovre estremamente duttili. La smaz-

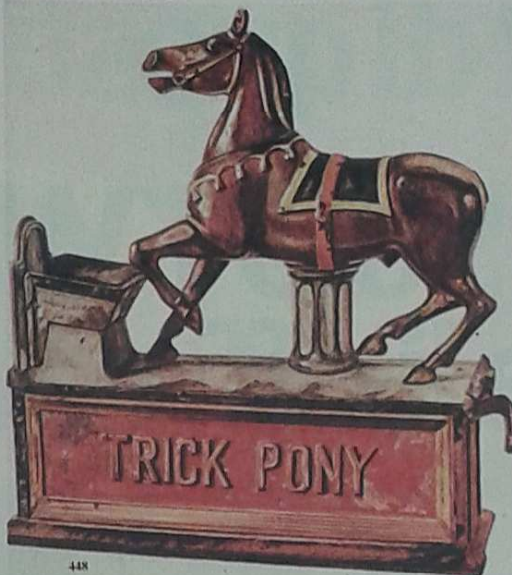
zata riprodotta nel diagramma è stata distribuita di recente al nostro Circolo. Impegnato nel contratto di 5 fiori. Sud vinse con l'asso l'attacco di re a picche e proseguì col tre di cuori

♠ A J 7 4		♠ 9 6 5 3
♥ 6 3		♥ K 10 8 4
♦ A 7 4		♦ J 3
♣ A K Q 5		♣ 10 5 2
	N	
	O + E	
	S	
♠ 2		
♥ Q J 7		
♦ K 9 6 2		
♣ 9 8 7 6 3		

per il quattro, il fante e l'asso. Ovest, preoccupato soprattutto di non fare guasti, giocò il fante di fiori vinto dalla dama. Segui il sei di cuori ed Est, in presa col re, si affrettò a giocare picche speran-

FUORI LUOGO

Valentino Zelchen



La toponimia della mia infanzia scolastica era situata nell'enigmistica di strade a crociverba del quartiere Ludovisi marginato dalle Mura Aureliane col tratto che va da Porta Pinciana a Piazza Fiume, nome di città in cui sono nato.

In questo territorio dai restanti perimetri inesplorati, i nomi solidi delle vie erano affluenti di fiumi, regioni sconfinavano nelle più lontane, corsi fluviali ingrossati da eventi pluviometrici di portata storica si incrociavano ad un quadrivio, inassorbibili dalla cancellatura confondevano le mie nozioni geografiche storiche e fisiche.

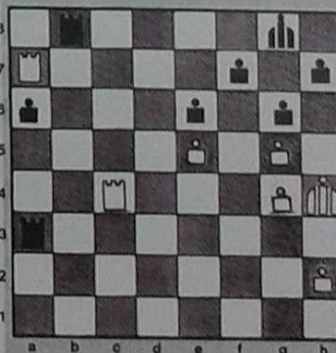
▼ragione la moglie: in quel utero che amava citare: "Non posso fare diversamente. Da qui non mi muovo", ritrovava un'immagine vera di sé...». La frase fila: c'è un personaggio che immagina se stesso in una perenne vita intrauterina, e l'utero è quello della moglie-madre, e lei lo sa, e glielo ricorda spesso, senza rinfacciarlielo. Il mondo è pieno di mogli che "amano citare" il proprio utero. Nota bene, tutto il contesto è tramato su immagini corporee: segue una frase di Kant, «la condizione di completezza dell'uomo riposa sulla punta di un capello». I meccanismi del refuso sono puramente grafici. Mano/mona metatesi a distanza, guida/Giuda metatesi a contatto, Lutero/utero aferesi. I fattori fonici non vengono coinvolti (il g duro diventa dolce, l'accento tonico si sposta...).

SCACCHI

di Adolivio Capece

Rispettando le previsioni, Michal Tal si è imposto nel torneo interzonale di Riga. Mentre questo torneo si concludeva, cominciava a Rio gliocano anche le donne, in due tornei validi come selezione per il mondiale. Ecco una partita dell'interzonale femminile.

Crotto-Lazarevic (Sicilliana) 1.e4, c5; 2.Cf3,Cc6; 3.d4,c:d4; 4.C:d4, Cf6; 5.Cc3,d6; 6.Ae2,e6; 7.0-0, Ae7; 8.Ae3,0-0; 9.f4,Dc7; 10.Rh1, a6; 11.a4,Ad7; 12.Cb3,b6; 13.g4, d5; 14.e5,Ce4; 15.C:e4,d:e4; 16. Cd2,Cb4; 17.C:e4,C:c2; 18.A:b6, D:b6; 19.D:c2,Tfc8; 20.Dd3,Ac6; 21.Af3,Ad5; 22.Cg5,A:f3; 23.Df3, D:b2; 24.Tab1,Dc3; 25.Tb7,A:g5; 26.f:g5,D:f3; 27.T:f3,Tc1+; 28. Rg2,Tf8; 29.Ta7,Tc4; 30.Rg3,T:a4; 31.Tc3,g6; 32.Tc5, Ta3+; 33.Rh4, Tb8; e in questa posizione, raffigurata dal diagramma, il Bianco ha abbandonato in vista di Tb8-b3 e Tb3-h3 matto. In realtà questa minaccia non sussiste; perché?



Soluzione: Perché dopo 34.h3, Tb8b3; segue 35.Tc8+, Rg7; 36.T: f7+I, R:f7; 37.Tc7+, Re8; 38. Tc8+, Rd7; 39.Tc7+I, e il Nero non può sottrarsi al perpetuo: se cattura la Torre mette l'avversario in stallo!