

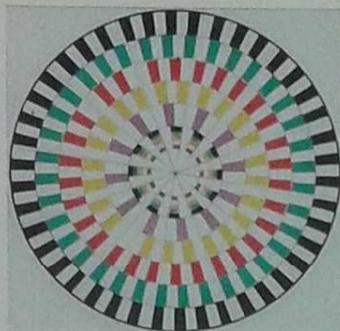
MASTER MIND

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 (compiuti dal decifratore, sfidato) e delle relative risposte fornite dal codificatore, sfidante) illustrati qui sotto, avete elementi sufficienti per risolvere il problema al sesto colpo. 1. BNCN=1n; 2. CBNG=1m, 1b; 3. VRGN=1n, 1b; 4. GNBR=1n, 2b; 5. BCGN=2n; 6. BBGR=4n.



LIBRI

Continuiamo a parlare di *Amba-rabà* di Lella Gandini (Emme Edizioni, L. 7.500), e anche questa volta l'illustrazione sopra ai lipogrammi viene di lì. Leggendo la sezione sugli scioglilingua non ve ne vengono in mente altri? Questo è un libro da interfoliare e annotare; serve anche da guida, come strumento di classificazione, e dunque sollecita il gusto della ricerca, della collezione. Una curiosa collezione di scioglilingua in varie lingue si trova in un libro recente di Louis-Jean Calvet, *Langue, corps, société* (Payot). Se conoscete qualcuno che si picca di parlare un buon francese, chiedetegli come si chiama in francese quello che in italiano è lo scioglilingua, in inglese *tongue-twister*, in spagnolo *trabalenguas*... In francese ci sono gli scioglilingua, ma non c'è il nome con cui chiamarli.



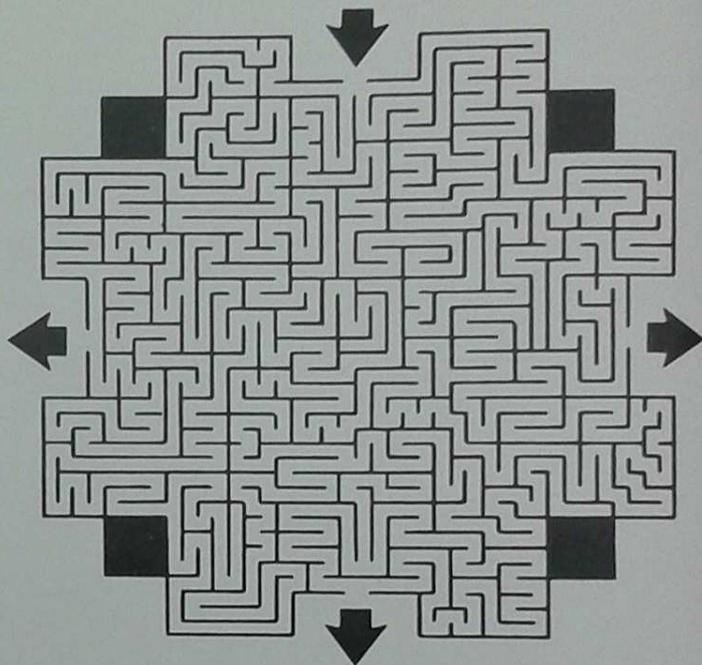
ZODIAC

Succedono tante cose. Andiamo in ordine. Nel nostro giornalino del 13 settembre descrivevamo un gioco chiamato *Zodiaco*: un monòpoli astrologico, che mescola azzardi bestiali e oroscopi mascherati. Il tavoliere dello *Zodiaco* è quello della figura qui sopra. Sempre a settembre usciva in Germania un giocattolo elettronico, con due volumi di istruzioni (in tedesco), chiamato *Zodiaco*, senza la o finale (Hermann Auge, Norimberga); è la parola che leggete nel titolo di questo colonnino. L'ho visto in Svizzera, dove costa 199 franchi. Serve a immettere nel calcolatore tanti dati, di cui spesso nemmeno gli astrologi più scrupolosi tengono conto; il calcolatore li elabora e ti dà oroscopi ben ponderati. Ovviamente, lo *Zodiaco* si trova nei negozi di giocattoli. Che l'astrologia e la divinazione in genere possano anche essere prese come un gioco irrita varie persone: gli astrologi (per i quali l'astrologia è una cosa seria e redditizia); i giocatori (per i quali il gioco è una cosa seria, e non amano vederlo mescolato alle superstizioni), i filosofi. Sempre a settembre usciva "La retorica delle stelle - Semiotica dell'astrologia", di Ugo Volli (ed. Espresso Strumenti, L. 3.000). Di questo libro dovremmo riparlarne. Ma intanto, ultima notizia: a metà novembre è uscito il libro di R.C. Bell di cui parlavamo presentando il gioco dello *Zodiaco*. L'hanno intitolato "Il libro dei giochi da tavolo" (ed. Idea Libri, Milano, L. 30.000). Sarebbe stato più giusto intitolarlo "Il libro dei giochi da tavoliere". La parola "tavoliere" è usata nella copertina di un altro libro, "Il Jumbo Giochi" di John Astrop (M Ed., L. 6.500).

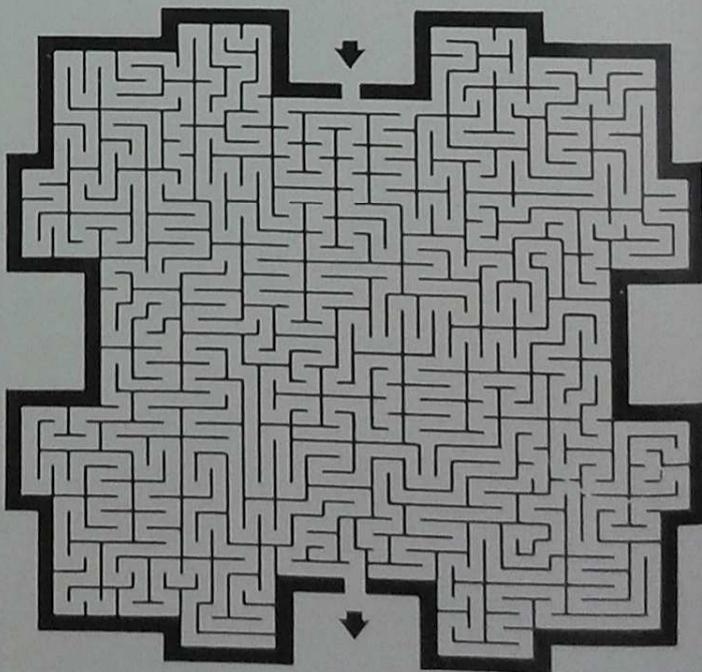
a cura di Giampaolo Dossena

LABIRINTI

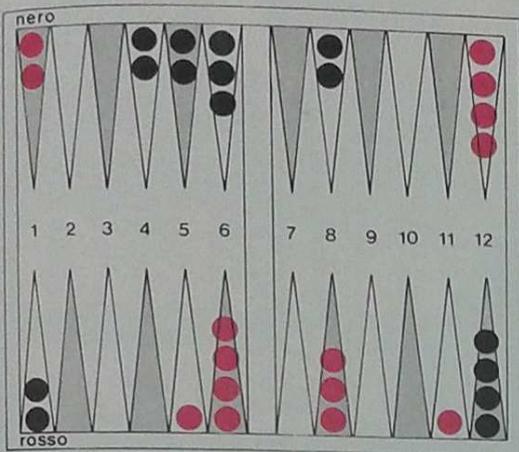
Il primo è un labirinto facile: entrate dall'alto, e, se siete pratici di labirinti, in 1' 12" trovate l'uscita. Attenzione: l'uscita è una sola. Il secondo labirinto ancora una volta deve essere attraversato. Entrate dall'alto, uscite dal basso, e c'è una sola uscita. Ma anche se siete bravi non ve la caverete in tanto meno di 2' 3". Questi tempi, studiati dal calcolatore, sembrano a volte un po' buffi: ma mediamente sono validi.



© Newspaper Enterprise Assn.



© Newspaper Enterprise Assn.



BACKGAMMON

Tocca al Rosso, che tira 6/6. Poter avere un quinto 6!... Ma i 6 sono solo quattro, bisogna lasciar scoperta una pedina in N.7, o in R.7 o in R.5. Quale? Cominciamo a dire che bisogna assolutamente coprire R.5: chiaro? Allora, supponiamo che sia giusto bloccare R. 7. Dopodiché i casi sono due: o B.1-B.7, che lascia due pedine in pericolo, o terza pedina da N.12 a R.7, col che una pedina resta in pericolo (N.12), e le due di N.1 piangono, ghezzizzate. Allora, è meglio portare le due pedine di N.1 in N.7, e portare una pedina da N.12 a R.7: è la soluzione meno rischiosa, e più lungimirante. Dovete anche calcolare che, se il Nero tira un 6 qualsiasi (1/5, 2/4, 3/3, 6/x: le probabilità non sono poche), al Rosso restano ancora buone probabilità di rientrare (con 1/x, 2/x, 3/x). E, se rientra, le due pedine su N.7 possono offrirgli un bel punto d'appoggio. Anzi, portate questo ragionamento ancora più avanti di un passaggio (in questo il backgammon è più simile agli scacchi che a un rubamazzo): se il Nero non fa un 6, il Rosso è quasi sicuro di vincere.

© Joe Dwek

LIPOGRAMMI

di Anita Coduri



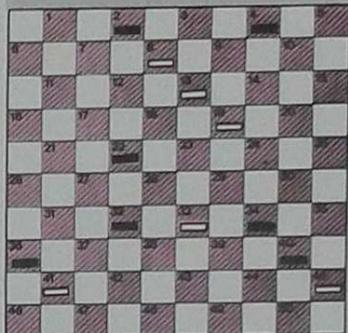
"Non t'amo più, va' via!"
Sbarro gli occhi, domando.
Non dai risposta.
Muta, ti giri, fissi la porta.
Vado. Muovo un passo,
poi l'altro. Giro il capo:
la bocca chiusa al bacio
il duro naso arcuato
volto contro il mio volto.
Oh, tu giochi convinta.
Non lo sai, ma un'ora di vittoria
di costa la sconfitta.

Il lipogramma è un antico gioco di costrizione, di "contrainte", che consiste nello scrivere (o riscrivere) qualcosa senza usare una certa lettera. Nel n. 35 abbiamo pubblicato una straordinaria poesia lipogrammatica di Italo Calvino. Quella d'oggi, in e, è il primo capitolo d'una storia d'amore (i seguenti sono in a o in o: la storia non è ancora finita). Il titolo è: "A man is a man". Il gioco di parole del quartultimo verso, in un libro, composto da una tipografia ricca di segni diacritici, sarebbe evidenziato da accento grave sull'o larga del primo "volto" e da accento acuto sull'o stretta del secondo. Esempio di omografi non omofoni per fonema, o di immutato vocalica.

DAMA

di Fat

"Miniatura" di dama internazionale (cioè: "problema con un massimo di 14 pezzi"). Autore un militare, Boris Shkitkin, che ha vinto il concorso di composizione 1978 dell'Unione Sovietica.

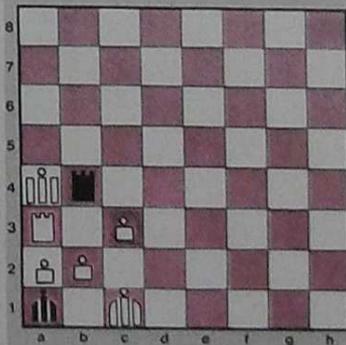


Soluzione: 1. 13-9!, 4:24 (obbligata poiché cattura due pezzi); 2. 8-3 (dama), 36:47 (dama); 3. 3-9, 47:29 (obbligata); 4. 9:8 (un giro di valzer con sacrificio di dama davvero eccezionale; la mossa viene effettuata passando per le case 27, 43 e 30), 2:13 (obbligata); 5. 45:23 ed il Bianco vince, come è facile constatare, grazie alla cosiddetta "opposizione diretta".

SCACCHI

di Adolivio Capece

Il problema di scacchi ha spesso suggerito trovate eterodosse, "interdisciplinari", che sconfinano nelle terre dell'enigmistica o dei giochi di parole e dei giochi alfabetici. Questo, composto nel 1927 da Knud Hanneman, fu dedicato ad alcuni scacchisti, partecipanti al campionato mondiale di Londra: Ruben, Anderssen, Norman, Hansen, Krause, ed è giocato sulle loro iniziali. Nel diagramma i pezzi sono disposti in modo da formare la lettera R.



Soluzione: 1. DC2 (lettera A), T:b2 (ora si leggono la N e la K); 2. D:b2 matto (formando una K).

BRIDGE

di Camillo Pabis Ticci

Che negli incontri a squadre non basti rispettare le probabilità matematiche per assicurarsi come minimo il pareggio, è talvolta molto seccante ma in definitiva decisamente positivo, perché dimostra che il bridge resta un gioco anche quando tende a diventare una scienza. Questa almeno è la mia opinione e non bastano a farmela cambiare le disavventure, abbastanza rare, sul tipo di quella che sto per raccontarvi.

Nella smazzata del diagramma giocavo 3 s.a., in seconda, con la mano di Est e converrete con me che il contratto sembrava proprio imperdibile e indegno di sovrachia attenzione.

Vinsi col re l'attacco di fante a quadri e proseguii col re di picche che Nord vinse con l'asso (se avesse lasciato mi avrebbe dato l'occasione di portare a casa le mie nove prese dirottando sulle fiori) per ri-

giocare quadri. Presi con l'asso scartando dal morto il due di fiori (Sud si sbloccò fornendo il nove) e incassai le tre picche franche scartando di mano il sette di quadri e l'otto di fiori, mentre Sud si disfaveva di tre fiori.

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

Il fatto di aver trovato le sei picche mancanti divise peggio che 4-2 era tanto spiacevole quanto scarsamente probabile (appena il 16%),

ma non mi esimeva dal continuare ad adottare la linea di gioco percentualmente corretta. Sotto questo profilo l'impasse alla dama di cuori e quello al re di fiori avrebbero avuto la stessa probabilità di procurarmi la nona presa se la seconda soluzione non mi avesse inoltre consentito di speculare sulla possibilità che Nord avesse la dama di cuori seconda.

Proseguii dunque con re e asso di cuori, giocai il dieci di fiori, feci l'impasse al re e... non presi più, perdendo così 200 punti. In complesso il board mi costò 850 punti (equivalenti a 13 match-point) perché all'altro tavolo gli avversari giocarono 4 cuori e fecero undici prese. Il loro contratto era molto buono, ma quello di 3 s.a. non era certo da meno e, anche se in generale reputo che non sia di buon gusto prendersela con la sfortuna, spero che mi perdoniate.