

Chiedo due carte, pardon due numeri

di GIAMPAOLO DOSSENA e RAFFAELE RINALDI

La grande moda di questa fine d'anno è di giocare (a poker, a solitario, a terziglio, a rubamazzo, a "tirare a zero", a "minestra o finestra") col calcolatore da tasca. E' un delirio, un'ebbrezza (e un po' anche un'angoscia)

I selvaggi hanno la sveglia al collo. Gli italiani (e non sono pochi: 700 mila, si calcola) hanno in casa un calcolatore tascabile, e nel novanta per cento dei casi farebbero meglio ad attaccarselo al collo. Solo in Italia? No: il boom dei calcolatori elettronici tascabili è stato uguale, grosso modo, in tutti i paesi occidentali. Ma come capita, boom di vendita e modo di penetrazione reale dei calcolatori nella vita delle persone, cioè la loro reale utilizzazione, non sono andati di pari passo. Adesso, su una moda se ne innesta un'altra: quella di usarli per giocare, anzi per rivoluzionare i giochi tradizionali, di carte o di dadi. Che cosa succederà?

Finora il povero calcolatore infatti non ha incontrato che pregiudizi. Acquistato per risolvere i problemini di economia domestica o di spicciola contabilità in piccoli negozi, il calcolatore viene generalmente negato ai bambini, nel timore che così non imparino l'abaco e le tabelline. Ma è poi vero?

Se usato opportunamente il calcolatore elettronico non ottunde l'intelligenza e men che mai mutila la possibilità di riuscir bene in aritmetica, nemmeno alle elementari. Anzi, se non si riduce a una protesi mentale, diventa un forte stimolante dell'immaginazione ed entra a vele spiegate nella sfera ludica, con effetti liberatori sorprendenti. Dall'elettronica può essere sollecitata e rinvigorita anche l'interiorità di tipo meditativo e religioso: molti giochi col calcolatore possono essere giochi solitari, di isolamento, di rifiuto della società di massa. Insomma, il

calcolatore assomiglia più a un rosario che a una scavatrice.

Negli Stati Uniti, fin dal 1975 l'industria culturale ha sfornato manualetti su come usare per gioco i "pocket calculators". Il maggior successo lo ha avuto quello di Edwin Schlossberg e di John Brockmann arrivato alla sesta edizione. In Francia, in questi giorni, ne sono stati pubblicati ben quattro, con ampio spazio dedicato ai giochi. In Italia, tra qualche settimana, uscirà da Mondadori, negli Oscar, una "Guida al calcolatore tascabile", di Mario Trovato, dove però i giochi, chissà perché, se li son scordati.

E dire che i giochi che si possono fare col calcolatore sono infiniti. Si può giocare da soli, in coppia, in più persone; col solo calcolatore o con calcolatore e dadi, calcolatore e carte, calcolatore e tableaux, calcolatore e diagrammi o mappe. Molti di questi giochi sono anche più divertenti di quel che si possa immaginare. A prima vista, qualcuno sembra cretino. Ma anche i giochi cretini hanno una loro vita: alzi la mano chi vorrebbe che non esistessero il rubamazzo, il gioco dell'oca e le biglie. Qualcun altro può sembrare difficile, ma ci vuole un po' d'impegno, e bisogna provare: provare a farli, i giochi, col calcolatore, con le carte, coi dadi, col compagno giusto.

Se avete un calcolatore, il primo gioco da fare, in questi giorni di Natale, è di provarlo "su strada", cioè di controllare il suo grado di accuratezza. Sarà questo il primo gioco-solitario col vostro calcolatore: lo trovate a pagina 100. Gli altri giochi che presentiamo sono dei solitari; oppure



coinvolgono più giocatori, fino ad arrivare alla versione del poker giocata col calcolatore.

E' molto probabile che questo poker abbia più successo di altri giochi. In effetti è un poker bellissimo, di una straordinaria velocità: nel tempo di una serata, in cui si potrebbero fare poche decine di giri, col "calculator poker" se ne fanno a dir poco il doppio, e ci si può pelare il quadruplo. E' probabile anche che il "calculator poker" abbia successo in Italia perché agli elementi costitutivi del poker tradizionale aggiunge elementi peculiari di certe tradizioni squisitamente locali: "chiedere un numero" al vicino di destra è molto simile al "chiedere una carta" come si fa nel terziglio e nel quintiglio. Giocate e vedrete.

una carta, e viceversa. Potete ora fare dieci mosse, e a ogni mossa siete di fronte a una scelta: sommare nel calcolatore il valore palese del tasto, oppure accettare il rischio di andare a vedere la carta corrispondente a quel tasto, e sommare il valore di quella carta. La carta può avere un valore uguale o diverso da quello del tasto.

Se usate esclusivamente i tasti ottenete 45 (fate la prova). Se invece scegliete anche qualche carta, il limite dei 45 punti può essere ampiamente superato. Per esempio invece di premere il tasto "uno" voltate la carta corrispondente, e ci trovate magari un "otto", o un "dieci". Una strategia elementare suggerisce di scegliere, invece del tasto "zero", la carta corrispondente.

Mediamente si considera che sotto al 50 il punteggio è insufficiente (capita alle persone di natura perdente); sufficiente è 50 e più; buono è 70 e più; molto buono è 80 e più; ottimo 90.

Variante. Togliere i dieci dal mazzo, mettendo in banco sempre 10 carte.

2

MINISTRA O FINESTRA IN DUE

2 giocatori
2 calcolatori
1 mazzo di 52 carte

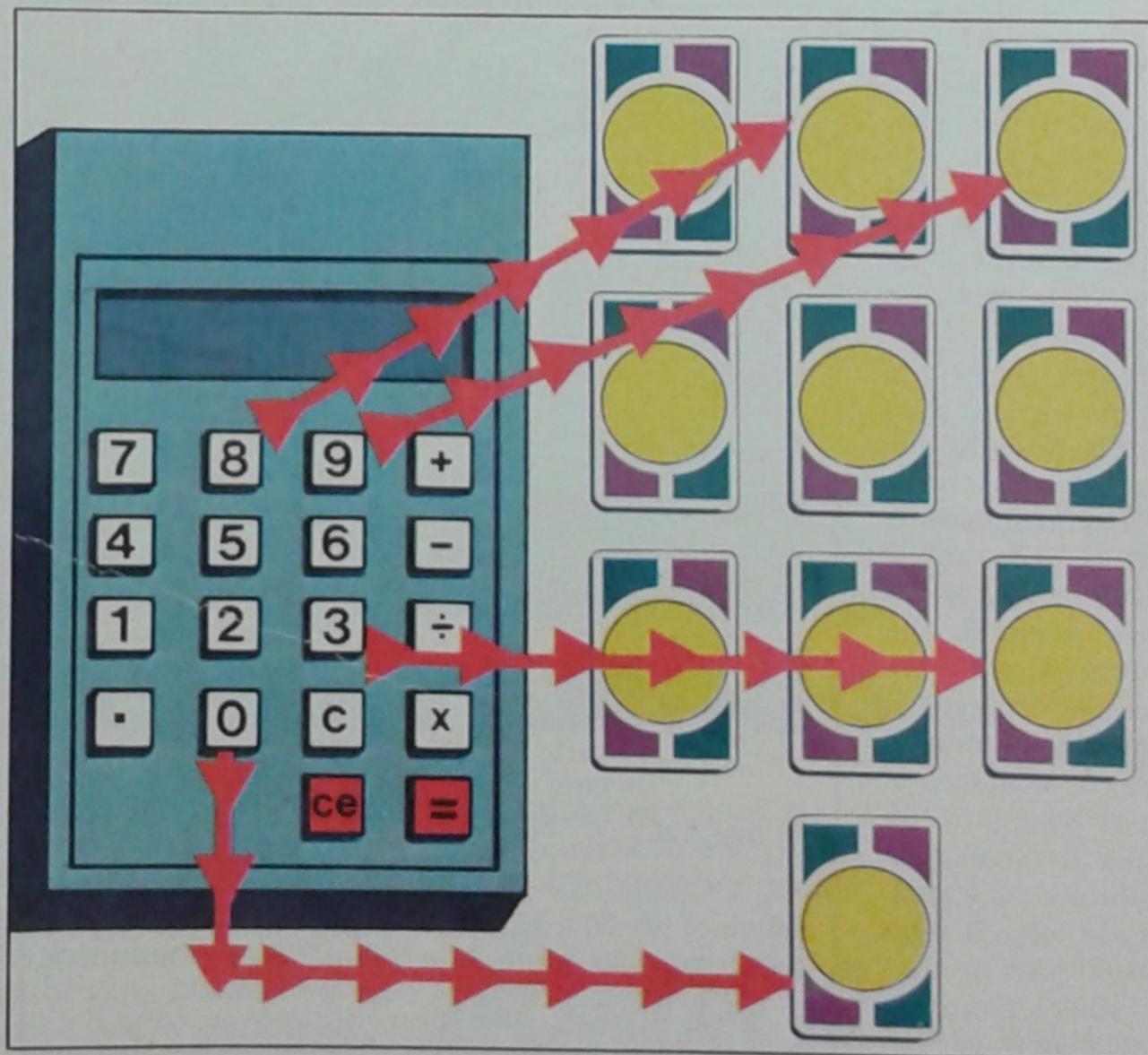
La procedura iniziale è la medesi-
>>>

1

MINISTRA O FINESTRA

1 giocatore
1 calcolatore
1 mazzo di 52 carte

Qual è lo scopo di questo gioco? Fare il maggior numero di punti possibile in dieci mosse. Cominciamo dalla preparazione. Togliete dal mazzo di carte le figure (J, Q, K) e i Jolly. Mescolate. Mettere in banco dieci carte coperte in modo da riprodurre la disposizione dei tasti numerici del calcolatore (vedi figura): ovviamente, a ogni tasto del calcolatore corrisponde



IL CHEK-UP DEL CALCOLATORE

Come si fa a provare un calcolatore tascabile?

A prima vista, i calcolatori più elementari, i più diffusi, i più economici, sono tutti uguali, però, dentro, i circuiti stampati e il relativo cablaggio possono essere più o meno accurati e quindi il calcolatore può fornire o no certe prestazioni, e le può fornire con maggiore o minore accuratezza. Questa accuratezza è facilissima da controllare, con alcune prove sul campo, che potete effettuare senza che nessuno se ne accorga, prendendo in mano il calcolatore e giocherellandoci un pochino, sotto gli occhi del negoziante, o sotto gli occhi di chi ve lo ha appena regalato. La seguente serie di prove è stabilita per grado di difficoltà.

Prima prova: $2 \times 4 + 9 \times 6 + 8 \div 10 - 3 \div 4 = 2$. Ogni calcolatore deve compiere senza difficoltà questo calcolo, che comporta le quattro operazioni. Se il vostro calcolatore cade a questo ostacolo, datelo a una pesca di beneficenza in un luogo di villeggiatura dove non intendete tornare.

Seconda prova: $48 \div 1.5 \times 1.75 + 9.5 \times 2 \times 1.1 - 0.1 \div 3 = 48$. Qui intervengono i decimali; la stragrande maggioranza dei calcolatori in commercio ce la fanno.

Terza prova: $100 \div 5000 + 1 + 100 \times 2000 \times 12 \div 16000 - 51.53 = 100$. Qui comincia la selezione vera: se un calcolatore supera le due prime prove, e fallisce questa, non vuol dire che sia guasto o malfatto, vuol dire che è limitato nelle sue possibilità di resa.

Quarta prova: $3.1415926 \times 24 \div 3 \times 7 \times 56 \div 64 \div 49 = 3.1415926$. Questo calcolo mette in luce la precisione del calcolatore. Sul vostro, quante sono le cifre giuste? L'ultimo gruppo di 4 cifre costituisce il test fondamentale. Se finora tutto è andato bene, da qui in avanti potrete avere delle soddisfazioni.

Quinta prova: $4 \div 5 \times 5 = 4$; $4 \div 3 \times 3 = 4$; $8 \div 7 \times 7 = 8$; $1 \div 9 \times 9 = 1$. Questo è il test che visivamente sembra il più facile; in realtà è uno tra i più duri. Molti calcolatori, anche costosi, non ce la fanno. Per esempio vi può accadere, eseguendo la seconda operazione, di leggere sullo schermo non 4, bensì 3.999999.

ma del "Minestra o finestra". Chiamiamo A e B i due giocatori (chi parte per primo non è avvantaggiato). Il giocatore A può scegliere fra il tasto o la carta. Se A sceglie un tasto, B deve prendere la carta corrispondente; se B sceglie una carta, ad A tocca il corrispondente tasto. Alla seconda mossa, gioca per primo B, alla terza A, ecc. Vince chi consegue il punteggio maggiore. Attenzione: si può far i furbi fin che si vuole, ma prima o poi a qualcuno tocca il tasto dello zero.

Qui a fianco un esempio di partita:

Esempio di una partita a "Minestra o finestra in due"	A		B	
	punto	totale	punto	totale
1 ^a mossa < A tasto	9	9		
			1	1
			6	7
2 ^a mossa < B carta	0	9		
	8	17		
3 ^a mossa < A tasto			10	17
			5	22
4 ^a mossa < B carta	1	18		
	3	21		
5 ^a mossa < A tasto			7	29
			8	37
6 ^a mossa < B carta	2	23		
	9	32		
7 ^a mossa < A tasto			3	40
			6	46
8 ^a mossa < B carta	7	39		
	8	47		
9 ^a mossa < A tasto			4	50
			10	60
10 ^a mossa < B carta	5	52		

B vince per 60 a 52. Non si paga la differenza in punti, bensì si tiene conto della vittoria, e generalmente si va a tre partite (come i tre ragni a briscola).

3

1976: BICENTENARIO DEGLI STATI UNITI

2 giocatori
2 calcolatori
2 dati

Lo scopo del gioco stavolta è un po' più celebrativo: raggiungere il 1976 (cioè l'anno in cui gli Usa hanno compiuto 200 anni) nel minor numero di mosse possibili. Se siete antiamericani, non giocatelo. Ogni giocatore lancia i dadi, fa la somma dei due valori e la mette in calcolatore. Poi potete sommare o sottrarre i valori ottenuti con i lanci successivi, ma ci sono due eccezioni:

- se ottenete 7, dividete per 7,
- se ottenete 11, moltiplicate per 11.

Se dividendo per 7, vi viene un numero decimale, eliminate tutte le cifre dopo il punto. Esempio di partita:

	A	B
1° tiro	12	5
2° tiro	+ 4 = 16	+ 9 = 14
3° tiro	+ 10 = 26	× 11 = 154
4° tiro	+ 12 = 38	+ 10 = 164
5° tiro	× 11 = 418	+ 12 = 176
6° tiro	+ 4 = 422	+ 6 = 182
7° tiro	× 11 = 4642	× 11 = 2002
8° tiro	÷ 7 = 663	— 10 = 1992
9° tiro	+ 8 = 671	— 4 = 1988
10° tiro	÷ 7 = 95	— 12 = 1976

B vince, e bisogna dire che ha vinto abbastanza alla svelta. Il "Bicentennial" si può giocare anche in più di due persone, o anche da soli, come solitario.

4

ARABI E ISRAELIANI

Anche qui, ci si mette la politica. Ma il problema è diverso. Vari giochi si possono fare col calcolatore sfruttando la possibilità di leggere certe cifre come se fossero lettere. Questo è un caso di polisemia, che capita anche con le lettere e i numeri "normali"; per esempio è ineluttabile che una targa MI A zero venga letta "miao", e una targa MI N uno venga letta

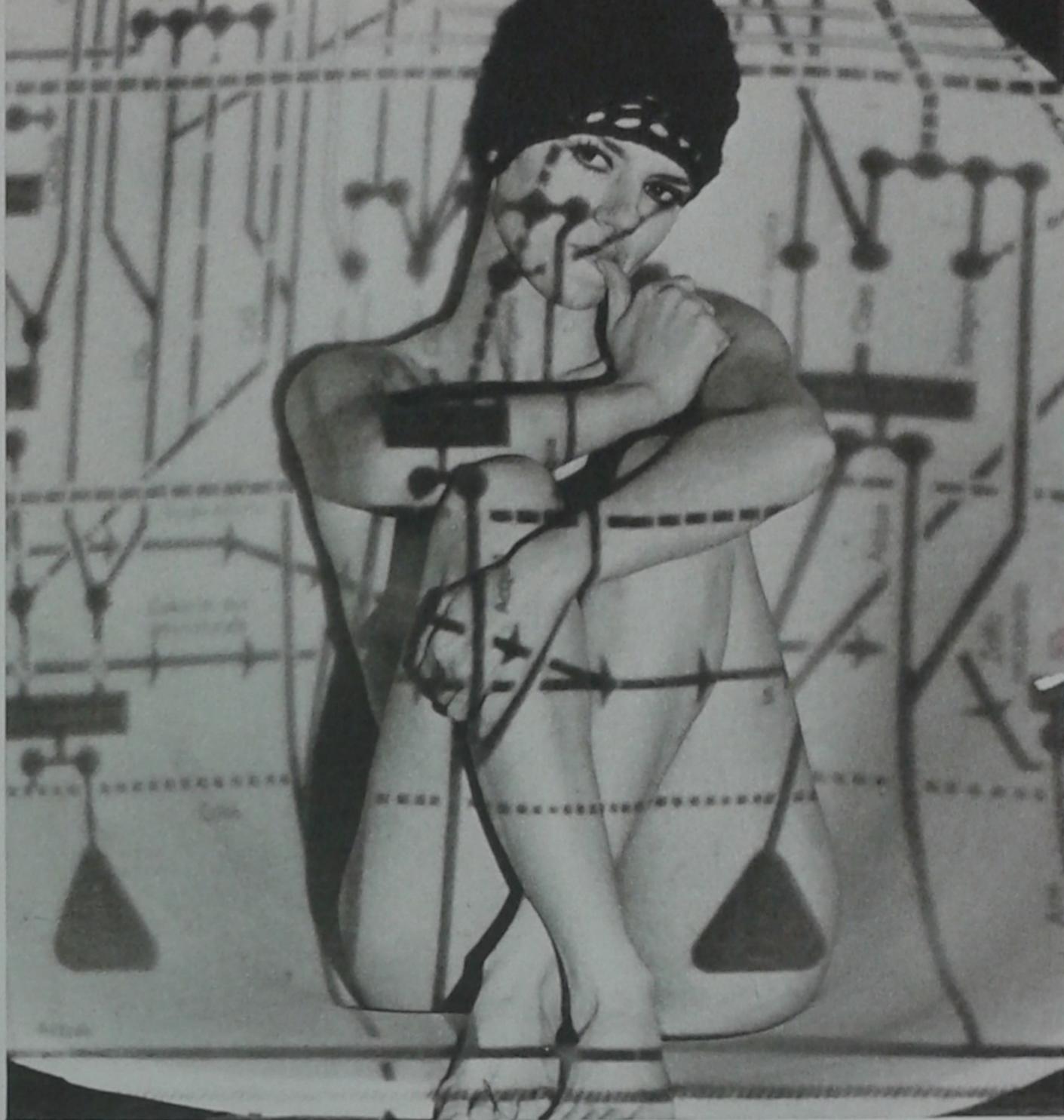
>>>

Giochi col calcolatore

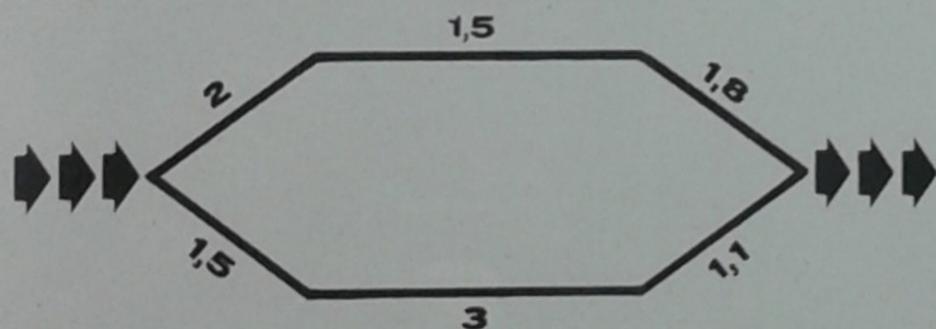
"mini". Col calcolatore la "uno" si può leggere "i", la "cinque" si può leggere "s", ma le possibilità crescono se si capovolge il calcolatore: 0553 si legge "Esso". Generalmente su queste possibilità di polisemia si costruiscono barzellette da commesso viaggiatore; fra le tante, una delle meno peggio è la seguente.

In Medio Oriente 142 soldati israeliani hanno attaccato un presidio di 154 arabi che difendevano 69 barili di petrolio. Lo scontro a fuoco è durato 5 giorni. Non si conosce l'esito di questa scaramuccia periferica, ma moltiplicando i dati a nostra conoscenza si può conoscere il vero vincitore della guerra. Scriviamo sul calcolatore 142 154 69 e moltiplichiamo per 5. Otteniamo 71077345. Questo è il vincitore della guerra. Il nome è in cifra. Capovoliamo il calcolatore e leggiamo il nome in chiaro:

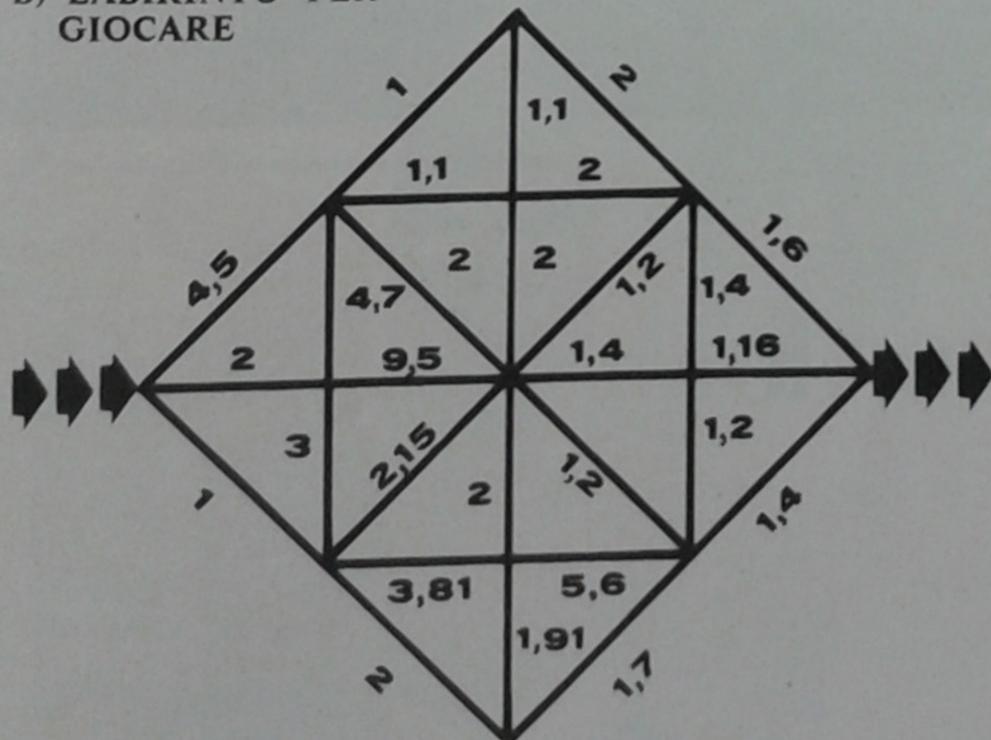
SHELL OIL



A) METODO SCHEMATICO DI GIOCO



B) LABIRINTO PER GIOCARE



5

IL LABIRINTO ELETTRONICO

CULTURA

1 giocatore
1 calcolatore

Il labirinto (B) del disegno a sinistra.

Scopo del gioco: percorrere dall'inizio alla fine uno dei possibili itinerari del labirinto, dall'ingresso all'uscita. In realtà tutti gli itinerari conducono all'uscita, ma bisogna trovare quello di valore numerico minimo (come sarebbe a dire, quello che richiede meno tempo).

Ogni segmento di sentiero è contrassegnato con un numero. Nota bene: il gioco non consiste nel sommare i vari numeri, bensì nel moltiplicarli.

Per esempio, nello schemino (A) qui a fianco, l'itinerario alto ha una "lunghezza" di $2 \times 1,5 \times 1,8 = 5,4$, mentre l'itinerario basso ha una "lunghezza" di $1,5 \times 3 \times 1,1 = 4,95$, ed è dunque il più breve, il migliore, quello vincente.

Le sole restrizioni nel compiere un percorso sono:

- deve essere continuo, anche se spezzato;
- non si deve percorrere due volte lo stesso segmento.

Nello schema del disegno grande il percorso ottimale è minore di 3,0, ma il migliore in assoluto è di 2,9309952.

A POKER COL COMPUTER

3 o più giocatori
1 calcolatore per giocatore
Taccuino e matita

1. Si determina in un modo qualsiasi chi è il primo di mano.
2. Ciascun giocatore mette un cip nel piatto. Niente inviti, niente buio, niente controbuio.
3. Ciascun giocatore batte nel proprio calcolatore un numero di cinque cifre, a caso.
4. Ciascun giocatore passa il proprio calcolatore al vicino di destra; questi batte il tasto della divisione (\div) e batte un altro numero di cinque cifre a caso (senza zeri); poi restituisce il calcolatore.
5. Ciascun giocatore batte sul proprio calcolatore il tasto dell'uguale (=), ottenendo così un numero (decimale) che terrà segreto, perché da esso dedurrà la sua mano.
6. La mano si ottiene prendendo le prime cinque cifre dopo il punto. E' meglio trascrivere queste cinque cifre sul pezzo di carta in dotazione, azzerare e reimpostarle.
7. Queste cinque cifre sono le cinque carte, ottenute per distribuzione casuale e segreta.
8. Come risulta dalla tabella, alcune combinazioni sono esattamente quelle del poker con le carte, altre sono nuove o sottilmente diverse.

Combinazioni	Esempio
a) pokerissimo	55555
b) i cinque dispari	35179
c) i cinque pari	04826
d) poker	44144
e) full	22333
f) tris di dispari (2 dispari)	15557
g) tris di pari con due pari	24448
h) scala	54362
i) tris	33328
j) doppia coppia	23732
k) coppia	10045
l) numero più alto	

6 TIRARE A ZERO

1 giocatore
1 calcolatore

Scopo del gioco: operare su un numero di 6 cifre, in quattro mosse, in modo da ottenere zero. Cominciate mettendo in calcolatore 6 cifre a caso, tutte una diversa dall'altra. Poi, "usando solo numeri di due cifre", scelti oculatamente, fate sottrazioni o addizioni, divisioni o moltiplicazioni, come vi sembra meglio. Non moltiplicate per zero. Se volete provare a dividere per zero, state a vedere cosa succede al vostro calcolatore, se è vostro.

9. La cifra 1 vale 1, cioè, diversamente dal poker con le carte, non si comporta come un Asso.

10. A questo punto il primo di mano (e gli altri seguendo il giro) decide se chiedere carte. Le dichiarazioni, i vari "sto", "vado", "vedo" e i rilanci si fanno normalmente come al poker giocato con le carte.

11. Quello che di solito al poker è "chiedere carte", qui è chiedere numeri.

12. Si possono chiedere numeri due volte.

13. La prima volta si possono chiedere fino a 3 numeri; la seconda volta solo un numero.

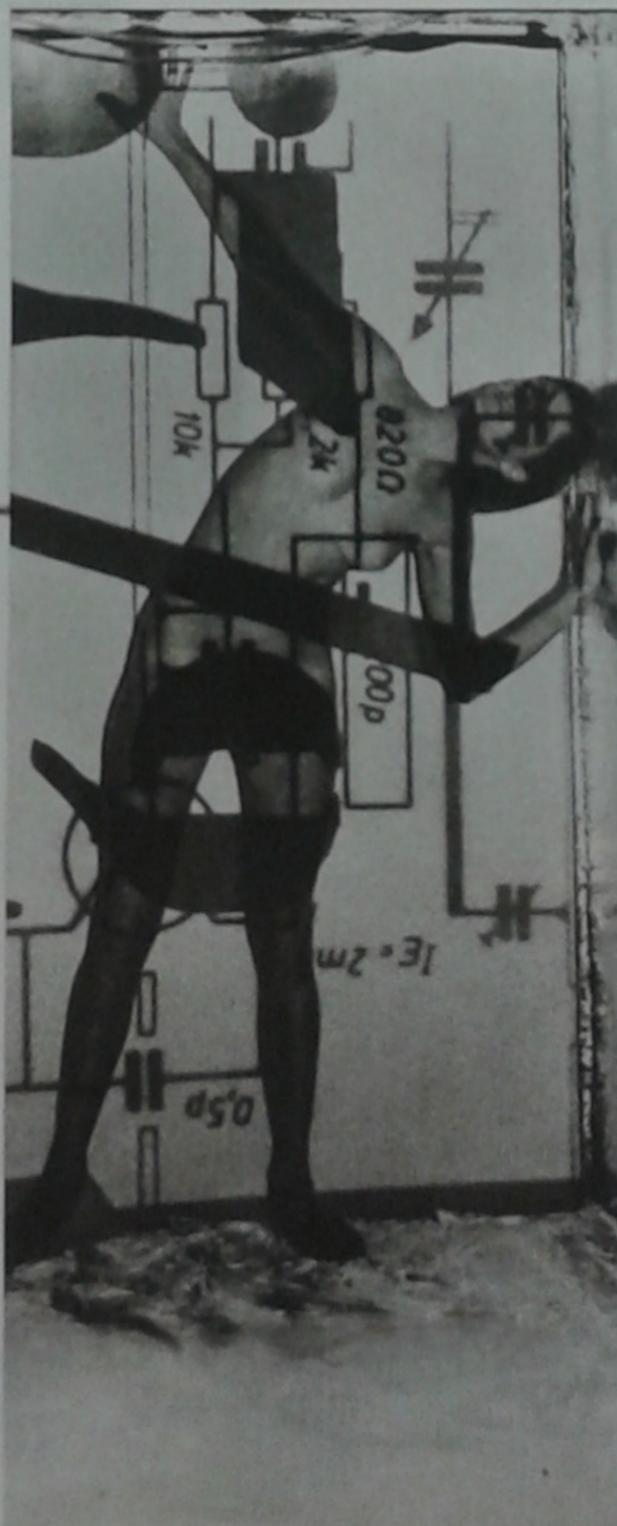
14. Chiedere numeri per la prima distribuzione significa che ciascun giocatore si rivolge, quando è il suo turno, al vicino di destra. Per esempio io ho 44733; chiedo la terza cifra da destra perché progetto un full; il mio vicino, sul suo calcolatore, come terza cifra da destra ha un 2; me lo comunica ad alta voce e non toglie questo 2 dalla sua mano!

15. Io invece, annotomi il 2 sul foglietto dove avevo fatto le altre annotazioni (segrete!), azzerò il mio calcolatore e batto 44233: ho scartato il 7 e ho preso il 2.

16. Anziché annotare, azzerare e ribattere, posso automatizzare l'operazione sommando 200 e sottraendo 700 (uno zero per ogni cifra che deve rimanere tale). Non consigliamo questa finezza ai principianti. Nota bene. Non si deve alterare la posizione delle cifre, non le si deve riordinare, come si fa con le carte.

17. Questa distribuzione dei numeri equivale esattamente a quella che nel solito poker è la distribuzione delle carte, ma aggiunge un elemento nuovo: una certa conoscenza di alcune carte degli avversari.

18. La seconda distribuzione, quella in cui si può chiedere solo un numero, ha una differenza sostanziale rispetto alla prima distribuzione: la richiesta va fatta al vicino di sinistra.



Consigliamo di ricorrere alla divisione con cautela, perché, se è vero che il numero diminuisce rapidamente, c'è però una elevata probabilità di trovarsi alle prese con orde di decimali difficilmente eliminabili. La strategia migliore è di "aggiustare" il numero, per via di sottrazioni o addizioni, in modo da renderlo esattamente divisibile.

Esempio: numero in calcolatore = 542681. Prima mossa $- 81 = 542600$. Seconda mossa $\div 50 = 10852$. Terza mossa $\div 52 = 208.6923$. Quarta mossa $\div 99 = 2.10800$. Questo risultato non sembra particolarmente lodevole. Mossa cruciale era la terza, ed è stata fatta con leggerezza. Non è affatto difficile trovare una mossa migliore.

GIAMPAOLO DOSSENA
e RAFFAELE RINALDI