

# PERGIOCO

## IL GIALLO e IL GIOCO



LA  
**9**

VITTIMA  
LE REGOLE DEL GIOCO



SOLDATINI DI CARTA  
LA CAVALLERIA



# CON PERGIOCO E SCARABEO VI ASPETTIAMO NEI VILLAGGI VACANZE







## ai Barbosauri non viene più la barba ...giocano Ravensburger

"C'era una volta un Barbosauro di carattere gioviale,  
ma le sere lunghe e grige gli facevano venire una barba....",  
questa era una  
storia di tanto tempo fa,  
ma che adesso non si racconta più:

con il "Rio" della Ravensburger,  
ai Barbosauri non viene più la barba.



®

Ravensburger



# PERGIOCO

## PERGIOCO

Rivista di giochi  
"intelligenti"

### Direzione

Amministrazione

### Abbonamenti:

Pergiocono s.r.l.

Via Visconti d'Aragona, 15

20133 - MILANO

Tel. 02/719320

### Direttore Responsabile:

Roberto Casalini

### Redazione:

Marco Donadoni

Sergio Masini

Jolanda Maggiora

(grafica e segreteria

di redazione)

Hanno collaborato

a questo numero:

Gaetano Anderloni - Carlo

Animato - Loretta Bertolotti

- Domenico Bilucaglia -

Adolivio Capece - Luciano

Cavalli - Sandro Coggi -

Francesco Comerci - Il

C.U.N.S.A. - Roberto Flai-

bani - Giovanni Gandini -

Marco Iudicello - Paola Ja-

cobbi - Stefano Lumini -

Paolo e Cecilia Maestrini -

Giovanni Maltagliati - No-

rry Mangili - Sergio Masini -

Roberto Morassi - Pier An-

drea Morolli - Bruno Mug-

gnai - Claudio Nardi - Elve-

zio Petrozzi - Raffaele Ri-

naldi - Paolo Romano

Carlo Eugenio Santelia

Marvin Allen Wolfthal.

### Fotografie:

Luciano Boselli

### Copertina:

Lupo Mannaro

Abbonamento Annuo:

(12 numeri) L. 25.000

Raccomandato: L. 28.500

Arretrati: L. 5.000

Per l'Italia Distribuzione:

SO.D.I.P.

"Angelo Patuzzi" s.r.l.

Via Zuretti 24 - 20125 MI

### Pubblicità:

Mauro Manni

c/o editoriale Fama

via Cenisio 13

Milano

tel. 02/3450041/2 667179

Registrazione Tribunale di

Milano nr. 327 del 5/8/80

Composizione e Stampa:

Grafiche Signorelli

Calvenzano (Bergamo)

### Fotoliti:

Fotolito Lorenteggio - MI

Pubblicità inferiore al 70%

Articoli e fotografie,

anche se non pubblicati,

non si restituiscono.

La riproduzione anche

parziale dei contenuti

richiede permesso

scritto dall'editore.

## SOMMARIO

Il gioco e il giallo  
Per solutori più che  
abili 4

Miss Scarlet, lei è in  
arresto! 5

Si parte ad armi  
pari 6

Deduco, quindi  
investigo 6

Ma la realtà  
non sta al gioco 7

Se il giallo  
diventa nero:

il grande gioco  
delle spie 9

Veleno nel gelato  
per la 9ª vittima 12

Noddy il piccolo  
editore,

un gioco  
per Tassan Din 14

Pergiocono Club 15

Francia 1810 16

Campionato italiano:  
i problemi  
d'ammissione 24

### Matematici

Il sandwich  
e le bisettrici 25

### Quiz matematici

Il professore sadico  
e il dentista  
gentile 26

### Cubo

Viene dal Vietnam,  
via USA,  
il primo campione  
mondiale 27

Nascono i  
programmi  
per il figlio  
di Rubik 28

### Master Mind

Una vecchia  
conoscenza 30

### Computer

Bersaglio mobile 30

### Risiko

Obiettivo:  
le regole 31

### Wargame

Eleganti  
ma temibili 32

### Boardgame

Alle porte della  
Germania 33

Nelle nebbie dello  
spazio 3

All'inizio della  
partita  
è utile

un buon alleato 34

L'immaginario ha  
comprato

l'immaginabile 35

Fuoco di bordata 36

Hinc sunt leones 36

Ritratto di un

critico 37

### Carte

Il nobile gioco del  
whist 37

### Bridge

Intuire, riflettere,  
giocare 39

### Origami

Qualcosa di  
semplice 40

## DA GIOCARE

### Scacchi

Una strategia  
precisa

fin dalle prime  
mosse 18

Ivrea: tanti milioni  
ma pochi

campioni 20

### Go

Le estensioni  
minime 21

### Othello

Da Napoli a Livorno  
fioriscono

i tornei 23







## Parole

Quarantadue caselle nere  
per un cruciverba ermetico **42**

## Scarabeo

Attenzione: cominciano le selezioni **44**

## Enigmistica classica

1924: nasce la moderna crittografia mnemonica **46**

## Soluzioni

**47**

Austria 1810 **49**  
Libri e riviste **50**  
Presa ai piedi del gigante  
la lepre d'oro di  
Masquerade **52**  
Backgammon News **55**

In viaggio con il gioco  
Di qua e di là dal mare  
ci stava un casinò **56**  
Parigi: piccolo gioco antico **57**  
Secondo campionato italiano  
di Scarabeo **58**  
Scatole aperte  
Il gioco del milionario **60**  
Selector 6 **61**  
Vita dei club **62**  
Posta **63**  
L'inventaregole **64**

## Un'estate gialla

**D**opo tanto verde, una copertina gialla. Con l'inconfondibile cerchio rosso caro ai consumatori di narrativa poliziesca. Diffidente, il lettore si fa avanti e chiede: "Come mai?"

Elementare, lettore: questo mese, il servizio principale della rivista è dedicato a un gioco molto diffuso, il romanzo giallo. E agli altri giochi che la detective story ha ispirato. Con un coscenzioso sconfinamento nella spy story.

"Ho sentito bene?" domanda costernato il lettore. "Il romanzo giallo sarebbe un gioco? Sarà, ma non ho capito".

Caro lettore, guardati attorno. L'impiegato che ti siede accanto, nello scompartimento del treno pendolari — o del tram, dell'autobus, della corriera: scegli tu, — se non sta risolvendo i cruciverba senza schema della Settimana Enigmistica, legge un giallo.

Nove su dieci, un giallo Mondadori. Magari, l'ultimo giallo di John Dickson Carr. Non ti accorgi che avrebbe una voglia matta di andare subito alle ultime pagine? Eppure si trattiene, seguita a leggere, cerca di indovinare. Anzi, di dedurre. Nel tentativo di competere con il dottor Gideon Fell.

Il lettore storce il naso: non è tipo da frequentare treni pendolari, lui. E poi, che l'impiegato stia leggendo un giallo è solo un caso. Che altro si può leggere in treno, di buon mattino? Al massimo, un giornale sportivo.

D'accordo, lettore, cambiamo scena. Hai raggiunto il mare, sei uno dei fortunati che a luglio son già in ferie. Hai provato ad osservare il vicino d'ombrellone? Dopo aver rovistato tra gli scaffali del tabaccaio, che vende anche giornali, cartoline e souvenir, creme abbronzanti e secchielli di plastica, ha trovato il giallo d'annata e se lo gode.

Convinciti, lettore: attorno a te, chi non legge Pergio, chi non sfoglia il quotidiano, chi non dormicchia sul rotocalco, legge un giallo. Libri? E perché, il giallo non è forse un libro? Narrativa seria, volevi dire, qualche buon saggio. Ma non vedi che l'editoria è in crisi? Libri, in giro, ne circolano pochini.

Non hai alternative. Lasciati andare anche tu, almeno d'estate. Leggi un giallo, giocaci, cerca di risolvere l'enigma in base agli indizi forniti nel corso della narrazione. Costruisci dei giochi di società — nell'articolo introduttivo ne suggeriamo uno, basato sugli interrogatori — con i romanzi che hai letto. Gioca a Cluedo. Oppure, salta il fosso e diventa killer. Per finta, s'intende. Lo puoi fare con il gioco che abbiamo preparato per te: si chiama "La nona vittima".

E buona lettura. O buon divertimento. O tutti e due.



# PER SOLUTORI PIÙ CHE ABILI

Per Hercule Poirot, per esempio; oppure per Gideon Fell, specialista nei "delitti della camera chiusa" nati dalla fantasia di John Dickson Carr; oppure, ancora, per Sherlock Holmes, il cui modo di procedere ricorda molto da vicino il Master Mind ("Caro Watson, una volta eliminato l'impossibile, quello che resta, per quanto improbabile, deve essere la verità"). Insomma, il romanzo poliziesco ha sempre come punto centrale un enigma da risolvere, cioè un raffinato gioco intellettuale; quando non si dà addirittura il caso di storie costruite attorno a un gioco vero e proprio. In questo servizio abbiamo cercato di mettere in evidenza gli stretti rapporti esistenti fra i due argomenti, senza dimenticare, come sempre, la cronaca (i pareri dei poliziotti "veri") e i giochi commerciali. Non manca, poi, il riferimento allo spionaggio, comunemente definito "the game" dagli addetti ai lavori. E qualcosa da giocare, per le vacanze.







**"A** desso che conoscete le regole possiamo cominciare a giocare." Con questo messaggio, uno squilibrato propone una macabra partita a scacchi alla polizia di New York. Nella metropoli americana, tre popolari atleti — un giocatore di baseball, un fantino, una tennista — muoiono di morte violenta a poche ore uno dall'altro. E un quarto, un famoso pugile che si appresta a dare la scalata al titolo mondiale, rimane paralizzato in seguito ad un attentato.

Accanto alle vittime la polizia trova, di volta in volta, un pezzo degli scacchi: un cavallo per il fantino e il pugile, una donna per la tennista, un alfiere per il giocatore di baseball. I poliziotti analizzano la logica degli omicidi e formulano ipotesi sui futuri bersagli. E durante un incontro di basket, che presiedono per sventare ulteriori delitti, trovano un involucro che contiene l'ironico messaggio dell'assassino.

Come vuole la regola, il pazzo — un inventore fallito di giochi di società, che ha progettato due dadi speciali privi rispettivamente dell'uno e del sei, con cui si propone di riequilibrare Monopoli e il backgammon — perderà la partita a scacchi con la legge.

È quanto racconta *La scacchiera del delitto* di David Keith Cohler (*Il giallo Mondadori* numero 1737 del 16 maggio 1982), un buon poliziesco d'azione in cui il gioco diventa metafora dell'eterna competizione tra

assassino e detective.

Un'altra competizione, però, sta alla base del romanzo giallo, e lo qualifica come gioco affine all'enigmistica: la competizione tra l'autore del romanzo-enigma e il lettore-solutore. Non è un caso che un codice scritto e rigido vieti all'autore di barare con il lettore, e che un codice orale — ma ugualmente rigido — vieti al lettore di barare con se stesso andando a sbirciare le ultime pagine.

Soprattutto nel *mystery* classico, basta poco perché la struttura logico-enigmistica del giallo divenga esplicita. Vogliamo fare un esempio? prendiamo un gioco inventato da Francis Debyser dell'Oulipo — il Laboratorio di Letteratura Potenziale promosso da Raymond Queneau e bazzicato spesso e volentieri dal nostro Italo Calvino — e riproposto da Giancarlo Dossena su *Tuttolibri* del 13 marzo scorso.

Per fare il gioco basta un buon giallo — Dossena adopera *Assassinio sull'Orient Express* — da cui estrapolare un interrogatorio. Al solutore vengono fornite soltanto le risposte, in base alle quali deve indovinare le domande. Il solutore riceve due punti per ogni domanda ben formulata, fedele allo spirito del romanzo; un punto per ogni domanda plausibile e logica, anche se divergente rispetto al romanzo; nessun punto per ogni domanda incongrua.

Sembra facile, ma è un rompicapo di notevoli com-

# Miss Scarlet, lei è in arresto!

*La signorina in questione è uno dei personaggi di Cluedo, un gioco molto popolare fra gli autori di gialli*

di Roberto Casalini

vensburger lanciò in Germania nel 1961. Né sono mai stati importati giochi che furorreggiano in Gran Bretagna e negli Stati Uniti: *Whodunit*, *221B Baker Street*, *Elementary Watson*, *Sleuth*.

C'è, per fortuna, una lieta eccezione: *Cluedo*, che dei giochi di investigazione è — anche all'estero — il più popolare, e che in Italia è distribuito dalla Editrice Giochi. Il *Cluedo*, con la sua mappa da villa vittoriana, ci riporta ad Agatha Christie e al suo mondo di quiete rurale, tra colonnelli che hanno prestato servizio in India, signore che curano le rose in giardino e delitti di un'atrocità soave.

Nei nove locali della villa sono riuniti sei personaggi, ciascuno dei quali è rappresentato da un segnalino colorato. In uno dei locali, uno dei personaggi ha commesso un delitto, forse con un candeliere, oppure con un pugnale, una spranga, una corda, una chiave inglese, una rivoltella.

I giocatori — da due a sei — devono scoprire il chi, il come e il dove del delitto attingendo informazioni dagli avversari, finché non sono in grado di formulare un'ipotesi. Vince, è ovvio, chi sa utilizzare al meglio le "cellule grigie".

L'atmosfera ovattata che il *Cluedo* riesce a creare tra i giocatori è una delle maggiori ragioni del suo fascino. Ma oggi, i delitti avvengono ancora nella cornice di calma dorata dei romanzi di Agatha Christie?

plessità. A mo' di esempio, riproduciamo alcune risposte che il cameriere dell'assassinio fornisce a Hercule Poirot: 1. Sì. 2. *Henry Masterman*. 3. Trentanove anni. 4. *Clerkenwell, Friar Street 21*. 5. *Intorno alle nove, direi*. 6. *Sono entrato come al solito nello scompartimento del signore, e l'ho servito in ciò che gli occorreva*. 7. *Piegare o appendere il vestito, mettere nell'acqua la dentiera, e accertarmi che avesse tutto ciò di cui poteva aver bisogno per la notte*. 8. *Ecco, signore, direi che era sconvolto*. 9. *Sì, per una lettera che aveva appena ricevuto. Mi ha chiesto se fossi stato io a metterla nel suo scompartimento; naturalmente gli ho risposto che non avevo fatto niente di simile...*

Come vedete, man mano che si procede nelle risposte cresce la difficoltà nel dedurre le domande — che in tutto, nell'interrogatorio di Poirot, sono ventiquattro. Questo e altri giochi di natura poliziesco-deduttiva si trovano in un libro che Debyser ha pubblicato di recente presso le Editions Pédagogie Moderne. Il libro si intitola *Dix Petis Nègres de Agatha Christie*. In Italia non abbiamo niente di simile: al più, un gioco di società stupidino (*Murder Party*) e gli enigmi polizieschi illustrati della *Settimana Enigmistica*.

Poco popolari, da noi, sono anche i giochi ispirati alla deduzione poliziesca, che negli altri paesi abbondano. In Italia non è mai arrivato *Warum*, un gioco che la Ra-

Una caricatura della signora del crimine, Agatha Christie (da "Il romanzo giallo" di Stefano Benvenuti e Gianni Rizzoni, Arnoldo Mondadori Editore).





# Si parte ad armi pari

*Nel buon mystery lettore ed investigatore devono avere le stesse possibilità di scoprire il colpevole.*

di Paola Jacobbi



Nelle ultime pagine di un romanzo di Agatha Christie, *Carte in tavola*, Hercule Poirot riunisce, come al solito, tutti i personaggi del giallo. E con immancabile, flemmatica perspicacia, con indiscutibile logica deduttiva, rivela agli astanti il nome dell'assassino. Le prove? I foglietti del punteggio di una partita a bridge rivelano il mistero che ci aveva tenuti con il fiato sospeso per più di centocinquanta pagine.

In un altro romanzo della Christie, *Poirot e la strage degli innocenti*, il delitto matura in una festa di bambini, durante la ricorrenza di Halloween, tra il gioco delle mele galleggianti e il gioco dell'uvetta.

In *Scacco al re per Nero Wolfe* di Rex Stout (il titolo originale è *Gambit*, ovvero gambetto: una mossa degli scacchi che consiste nel sacrificare uno o più pezzi in vista di una mossa vincente) il delitto viene consumato nelle sale di un circolo scac-

chistico molto esclusivo, per soli uomini, il "Gambit club". Durante una partita-sfida, il supercampione gioca in simultanea e alla cieca, senza vedere la scacchiera, contro dodici avversari. Qualcuno gli porta una tazza di cioccolata all'arsenico e lo uccide. L'assassino non compie altro che un gambetto: la vittima era infatti il "pezzo" di poco conto da sacrificare per ottenere un certo risultato.

Il raffinato Philo Vance ne *L'enigma dell'alfiere* arriva alla soluzione di un difficile caso grazie alla propria abilità "enigmistica": la sequela di omicidi che costellano il libro, infatti, sono preceduti o seguiti da sibilline filastrocche.

Con i giochi di parole si cimenta anche Ellery Queen. Ne *L'origine del male*, uno dei romanzi che compongono la trilogia hollywoodiana, nel comodino da notte della prima vittima viene rinvenuto uno strano messaggio. Lo riproduciamo fedelmente: "Essi pensa-

rono che io fossi scomparso: mi pensarono ucciso da mano assassina. Per lungo volgere d'anni io li cercai... Cercavi voi e cercai lui. E infine li scoprii. Possono essi indovinare il mio piano? Io li ucciderò. In modo rapido? No, a poco a poco. E mi vendicherò così per i lunghi anni in cui li inseguii, sognando orrende rappresaglie. Una fine che si avvicina passo a passo... una fine cui non si può sfuggire... per voi e per lui... Insensibile ma sicura avanza la fine e per l'anima e per il corpo. E a ogni passo innanzi corrisponderà un avviso... un avviso che avrà un senso speciale. Per voi e per lui. Avvisi su cui considerare e arrovelarsi. Ed ecco il primo avviso".

Il messaggio è importante, perché contiene il movente. Ma è strano, usa un linguaggio arcaico e quasi melodrammatico. All'inizio, Ellery Queen pensa che sia opera di uno straniero, il quale traduce da un'altra lingua. Poi scopre che è un gioco, sia pure macabro e involontario. Un vecchio e illustre gioco letterario, il lipogramma, in cui ci si astiene programmaticamente dall'utilizzare una o più lettere. In questo caso, nel messaggio manca la t: alla macchina per scrivere con cui era stato composto era saltato il tasto della t. Un'impresa encomiabile, sia per l'autore che per il traduttore, poiché la protagonista innominata del mes-

saggio, la morte, contiene la t in entrambe le lingue.

Sempre Ellery Queen, in uno dei racconti riuniti nel volume *Sfida al lettore*, affronta una serie di cruciverba, anagrammi e rebus che fanno da sfondo ai casi narrati.

Infine anche l'italiano Giorgio Scerbanenco, in *Venere privata*, fa del gioco degli scacchi un elemento fondamentale per la soluzione del giallo. La giovane prostituta che viene uccisa sa giocare a scacchi.

Molti autori dunque, specialmente nel giallo classico, usano i giochi e le loro regole come sfondo o come molla narrativa delle vicende che raccontano. Ma il vero grande gioco che sta dentro il giallo, ogni giallo, è la vicenda stessa.

Ci riferiamo in particolare al giallo classico, all'inglese, il *mystery*, il cui meccanismo è basato sull'esistenza di un enigma da risolvere e sull'abilità dell'investigatore.

Oggi la situazione sta cambiando. "Nei romanzi polizieschi recenti, per lo più americani", dice Gian Franco Orsi, capo-redattore del *Giallo Mondadori*, "l'azione, la violenza e il movimento prevalgono sull'enigma e la narrazione sfugge a schemi rigidi".

La struttura di base del giallo a enigma è simile a un puzzle che l'investigatore, e quindi il lettore, sono invitati a ricomporre. Anche

## Deduco, quindi investigo

di Raffaele Rinaldi

Nelle prime pagine de *Il nome della rosa*, Guglielmo di Baskerville indica con totale sicurezza a degli inseguitori la strada imboccata da un cavallo che egli non ha mai visto, lasciando al tempo stesso catafratto il suo giovane segretario - testimone - accompagnatore Adso di Melk. Il quale, poi, richieste spiegazioni, si sente non solo descrivere il cavallo con accuratezza strabiliante, ma anche farne il nome. "Mio buon Adso — conclude Guglielmo — è tutto il viaggio che ti insegno a riconoscere le tracce con cui il mondo ci parla come un grande libro".

Il fatto è che Guglielmo, di buona scuola anglosassone, oltre a un'acuta osservazione usa dei principi della deduzione: due elementi che consentono di risalire, da dati sperimentali in apparenza trascurabili e disposti in modo apparentemente casuale, a una realtà complessa che è impossibile sperimentare direttamente.

Guglielmo è insomma depositario di un "sapere di tipo venatorio", come lo ha definito Carlo Ginzburg in *Spie-*



## LA STRANA MORTE DEL SIGNOR BENSON



il poliziesco, dunque, è un gioco dotato di regole. Un grande del giallo classico degli anni Trenta, S.S. Van Dine, il creatore di Philo Vance, scrisse un prontuario per il buon autore di *mystery*. Le sue indicazioni sono valide ancora oggi.

Innanzitutto, secondo Van Dine, è indispensabile che il lettore abbia le stesse possibilità del detective di risolvere il mistero. Sul lettore non possono essere esercitati altri sotterfugi e inganni oltre quelli che il criminale mette in opera contro lo stesso investigatore. Né il detective, né i poliziotti che lo affiancano possono essere colpevoli. Il colpevole, inoltre, dev'essere un personaggio che, nel corso della narrazione, sia divenuto familiare al lettore. L'autore del delitto non può mai essere scoperto per caso o grazie a una sua con-

fessione. Alla soluzione del mistero il detective deve arrivare per logica e deduzione.

Ma la regola più interessante nel prontuario di Van Dine è la dodicesima, che consente di cogliere appieno lo spirito di sfida tra autore e lettore che caratterizza il giallo a enigma. Eccola: "La soluzione del problema deve essere sempre evidente, ammesso che vi sia un lettore sufficientemente astuto per vederla subito. Voglio dire che se il lettore, dopo aver raggiunto il capitolo finale e la spiegazione, deve constatare che in un certo senso la soluzione stava davanti ai suoi occhi fin dall'inizio, che tutti gli indizi designavano il colpevole e che, s'egli fosse stato acuto come il poliziotto, avrebbe potuto risolvere il mistero da sé, senza leggere il libro sino alla fine".

Regole minuziose esistono anche per casistiche specifiche. È il caso del "delitto della camera chiusa", che è stato accuratamente catalogato da John Dickson Carr. Qualche esempio: "Uno. Non è assassinio ma una serie di coincidenze che finiscono con un incidente che somiglia a un assassinio. Due. È delitto, ma la vittima è costretta a uccidersi o a soccombere accidentalmente. Tre. È delitto, per mezzo di un congegno meccanico installato nella stanza e nascosto in un qualunque mobile

dall'aspetto innocente. Quattro. È suicidio con l'intenzione di farlo apparire delitto. Un uomo si accoltella con un ghiacciolo, il ghiacciolo si scioglie, e poiché nella stanza non si trova nessun'arma, si presume il delitto. Cinque. È un delitto che trae il suo problema dall'illusione ottica e dalla personificazione. Così: la vittima, ritenuta sempre viva, è già assassinata dentro una stanza la cui porta è sorvegliata. L'assassino, sia vestito come la sua vittima o scambiato, da dietro, per la vittima, entra precipitosamente nella stanza. E precipitosamente si libera del travestimento ed esce istantaneamente dalla porta". E si potrebbe continuare.

Non è possibile fornire ai lettori un prontuario per la soluzione dei gialli. A meno di andarsi a leggere l'ultima pagina è sempre molto difficile, almeno nei gialli degli autori più bravi, capire come va a finire e chi è l'assassino. "Bisogna abbandonarsi alla lettura", consiglia Orsi, "e permettere all'autore di appassionarci. Anche perché più l'enigma è complicato, in genere, più l'autore è bravo. E infatti, persino il lettore più smaliziato fatica ad arrivare alla soluzione prima dell'investigatore. Io, ad esempio, non ci sono mai riuscito".

Il giallo non è mai privo

di logica. Deve accontentare un lettore esigente, che vuole che i conti tornino sempre.

Il mistero deve coinvolgere, appassionare, ma non irritare. Ed è per queste sue caratteristiche di gioco intelligente che il giallo è stato, ed è tuttora, il genere letterario d'evasione più diffuso e seguito in Italia. I suoi concorrenti, come lo spionaggio, il romanzo d'avventura, non sono riusciti a spiazzarlo.

"L'unica minaccia che il giallo subisce" dice Orsi, "è quella della televisione. Ma è la lettura in genere ad essere messa in crisi, non solo il giallo. Senza dimenticare poi che la televisione propone senza sosta storie "gialle".



Manfred B. Lee e Frederic Danay, la coppia che si nasconde sotto lo pseudonimo di Ellery Queen.

# Ma la realtà non sta al gioco

A sentire gli addetti ai lavori, gli autori di romanzi polizieschi lasciano un po' troppo spazio alla fantasia: al centro delle indagini, più che il detective, c'è la vittima e la sua storia.

di Loretta Bertolotti

**T**itolo: Il delitto difficilmente è perfetto; il libro giallo mai.

Personaggi principali e assolutamente reali: dottor Pagnozzi, capo della Squadra Mobile di Milano. Dottor Cazzaniga, medico legale. Un detective privato. Renato Olivieri, scrittore di gialli.

L'assassino era acquattato dietro l'angolo branden-

do un lungo coltellaccio: aspettava la vittima predestinata. La vittima giunse ignara; l'assassino le balzò addosso, le chiuse la bocca con una mano e zac, una coltellata nella schiena. La vittima si afflosciò senza un grido: stecchita.

"Ma no, è assolutamente impossibile provocare una morte istantanea con una coltellata, neanche un fendente al cuore ci riesce". Il

Radici di un paradigma indiziario. Ed è questo stesso modello interpretativo che sta alla base del racconto "giallo", del racconto poliziesco in cui, in definitiva, il colpevole non è altro che la preda cui l'investigatore dà la caccia.

Massimo esempio di teorizzazione di tale modello è la produzione di Arthur Conan Doyle. Sherlock Holmes si abbandona infatti volentieri a lunghe digressioni sulla "scienza della deduzione": giunge anzi, come si sa, alla estrema affermazione sul possibile e l'impossibile. Per il colpevole non vi è mai possibilità di uscita; quali che siano la sua intelligenza e le sue capacità di celare il delitto commesso, egli lascerà sempre delle tracce che potranno trarre in inganno un qualsiasi investigatore, ma non il depositario della "scienza della deduzione" o di una copiosa quantità di "celluline grigie".

Un Holmes, un Poirot, una miss Marple o un Nero Wolfe non si possono depistare, non è possibile togliersele di torno neppure se si è il professor Moriarty, autore di Dinamica di un asteroide, un testo che anche "nella letteratura scientifica nessuno è mai riuscito a recensire".

Le tracce di una presenza permangono: l'abile investigatore — strumento della nemesis suscitata dalla hybris del criminale — riuscirà ad ordinare concettualmente e temporalmente la successione di tali tracce e ad assicurare alla giustizia (sempre rappresentata da altri, a sottolineare la potenza dell'astrazione contro il numero) il colpevole.



medico legale è scandalizzato. "Quando si tratta di arma da taglio la morte sopravviene per emorragia. Magari interna, come quando viene recisa con un colpo netto l'aorta, ma sempre per emorragia, quindi ci vuole almeno qualche secondo. La morte istantanea non esiste".

Da capo. L'assassino stava acquattato su un tetto; la vittima sbucò dall'angolo e bang un proiettile lo fulminò dritto in mezzo agli occhi.

"Già; ma non si tratta mica di un assassino qualsiasi", commenta perentorio il medico legale. "Come minimo è un tiratore scelto, e possiede un fucile di precisione con il quale si allena ogni giorno da moltissimo tempo. Attenzione, proprio con quel fucile lì e con quelle cartucce, perché per avere una resa del genere è necessario conoscere l'arma alla perfezione. Ogni arma da fuoco ha delle imperfezioni particolari, e così pure ogni tipo di cartucce. Se non è un killer professionista, il nostro assassino deve avere un bel movente per esercitarsi per anni con tanta alacrità".

Va bene, allora l'assassino strangola la vittima nel sonno. "Con una corda?" No, con le mani. "Allora lo strozza, per l'esattezza". Il medico legale è implacabile. "È possibile, ma attenzione ai rapporti di forza. Per poter essere strozzato, un uomo deve essere in uno stato di debilitazione fisica e psicologica notevole, oppure essere molto più debole dell'aggressore. Non lo suggerirei alle mogli che vogliono ammazzare il marito".

Il medico prosegue il racconto: "Nella mia carriera mi sono capitati due casi interessanti; nel primo una casalinga era stata uccisa dal gas in casa sua; all'apparenza si trattava di una disgrazia, ma in seguito si scoprì che un gasista, dopo aver studiato le abitudini della donna, aveva chiuso il gas in tutto lo stabile mentre la signora aveva la pentola sul fuoco, per riaprirlo più tardi. Il secondo era un vero e proprio delitto della camera chiusa, alla John Dickson Carr. Un uomo fu ritrovato morto per confinamento, aveva un sacchetto di cellophane in testa, le



In questa foto, proveniente dall'archivio del quotidiano l'Unità, si vedono tutti i personaggi del fatto di cronaca: la vittima, i fotografi, i poliziotti, gli infermieri e gli onnipresenti cronisti.

mani e i piedi legati a croce, in una stanza assolutamente chiusa dall'interno. Suicidio o omicidio? Mah. Il delitto della camera chiusa è possibile, ma occorrono una serie di circostanze particolarissime: una porta con un particolare tipo di chiave, un meccanismo di chiusura quasi perfetto, lo spazio giusto tra pavimento e porta. Molto difficile".

Lasciamo perdere l'assassino allora. Il pedinamento: la pattuglia della polizia attendeva a fari spenti, quando la macchina segnalata sfrecciò. La Pantera si mosse e le si mise alle calcagna.

"Se non fosse che poi la gente si aspetta di vederci agire proprio così ci farei una risata". Il capo della Squadra Mobile è serissimo. "L'unica possibilità di pedinare qualcuno in questo modo senza farsi scorgere è che il pedinato abbia una coscienza limpidissima e stia proprio pensando ai fatti suoi. I pedinamenti li facciamo a piedi e frazionati: oggi io seguo l'indiziato per un tratto, domani lo segui tu e così via, fino a beccarlo nel posto dove ci aspettiamo che debba andare. E poi è impensabile che, come si legge nei gialli, le stesse persone seguano un caso fino alla soluzione: noi lavoriamo d'equipe ma di casi ce ne sono tanti, che si accavallano, che passano in lista d'attesa e che a volte non vengono mai risolti. Di omicidi non risolti ce ne sono circa il quaranta per cento, perché se un caso non si chiarisce nel giro di quarantott'ore, la sua soluzione diventa sempre più improbabile. Come si trova l'assassino?"

L'ispettore camminava nella sera per le strade gelate mangiando un sandwich. Sentiva che la soluzione era

lì a portata di mano. Fu al cetriolino che il lampo di genio scoccò: non poteva che essere lui.

"Storie. Si comincia dal morto: chi era, quali legami aveva, che nemici, che interessi, insomma si cerca il movente; e poi ci sono gli interrogatori, i confronti, domande elementari che mettono alla prova la sincerità. Si martella sino a che qualcosa non viene a galla. Guardi il caso della Rolls Royce bianca, quello delle due vecchiette ammazzate in via Moscovia: sapevamo che non avrebbero fatto entrare in casa assolutamente nessun estraneo, quindi dovevano conoscere gli aggressori; sui mobili la polvere rivelava le tracce di oggetti sottratti, che poi trovammo a casa di uno degli indiziati. Il colpo di fortuna, più che il colpo di genio, viene a volte quando il cadavere è irriconoscibile, come nel caso di quel carbonizzato, che riuscimmo a identificare solo perché qualcuno si ricordò di aver visto la catenina di maglia marina in una foto segnaletica".

Un tassello insostituibile del puzzle giallo: le impronte digitali. Il commissario prese la pistola vicino al cadavere con una matita e la ripose nel fazzoletto con la massima cura possibile.

"Ma se c'è un posto dove certamente non rimarranno mai impronte è proprio la pistola. Primo, è improbabile che uno la impugni con i polpastrelli, gli unici da cui si possono trarre le impronte. Secondo, le parti zigrinate che la compongono rifiutano l'impronta o la deformano. Non solo, ma perché rimangano delle impronte chiare è necessario che vengano impresse con una pressione giusta, che non

siano troppo vecchie e soprattutto che siano schedate".

Nel giallo, però, non esiste solo il sottile gioco deduttivo. Nel giallo c'è anche l'azione, all'americana per intenderci, e chi la può raccontare meglio del detective privato, che con la sigaretta penzoloni all'angolo della bocca si trova sul luogo del delitto sempre un po' prima che arrivino le forze dell'ordine, pronto all'occorrenza a sfoderare la tessera o il "cannone".

"Con il risultato di vedersi arrestare per violazione di domicilio, porto d'armi abusivo, occultamento di prove, reticenza e se poi ci si mette anche il cliente, estorsione".

Chi parla è un detective autentico, o meglio un investigatore privato. "In Italia la figura del detective da romanzo giallo non esiste. Non viene riconosciuto a nessun livello, non ha nessuna tutela, è considerato un privato cittadino a tutti gli effetti, quindi soggetto alla tutela della libertà del terzo, ovvero: niente pedinamenti, niente foto, niente porto d'armi eccetera. Il rapporto con la Polizia e i Carabinieri si riduce a quello di confidenti, cosa non priva di problemi. Le investigazioni possibili sono, al massimo, quelle commerciali o matrimoniali, ma in quanto all'anticrimine bisogna scordarselo.

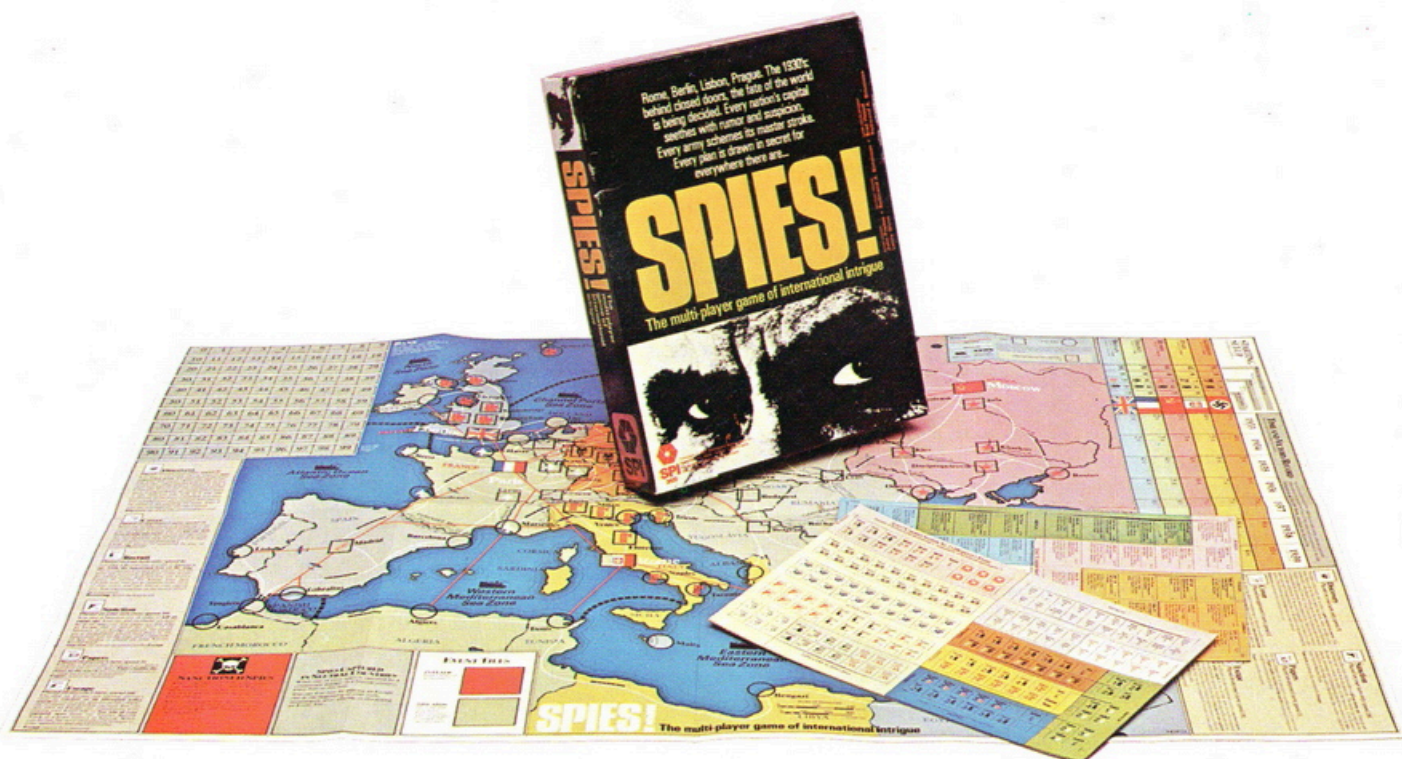
Ma allora, come nasce un libro giallo? "I miei nascono da una lettura accanita della cronaca nera, da mesi di ricerche, ma soprattutto da un grande interesse della psicologia umana, dal gioco affascinante delle apparenze da unificare". Renato Olivieri si è affermato con un nuovo personaggio: un vice-commissario di Polizia che ama i quadri e la musica classica.

"Conoscevo una donna molto interessante, che dava un'immagine di sé diversa a seconda della persona con cui entrava in contatto. Un giorno mi chiesi: se dovesse morire e io dovessi conoscerla attraverso quello che ognuno dice di lei, riuscirei a trovare una figura unitaria? È nato così il mio libro giallo, *Il caso Kodra*. Se fotografassimo la realtà così com'è, sarebbe noiosa. Meglio cercare di svelare l'ambiguo".



# Se il giallo diventa nero: il grande gioco delle spie

di Sergio Masini e Paolo Romano



**I**l ladro che leggeva Kipling di Lawrence Block. È il titolo di un giallo Mondadori, abbastanza recente (n. 1735, 2 maggio 1982), genere umoristico, protagonista un ex ladro che gestisce una libreria antiquaria e che viene incaricato di rubare un raro volume dello scrittore inglese.

È anche il punto di partenza per questa digressione nella narrativa di spionaggio. Già, perché, guarda caso, è proprio nel libro più famoso del bardo dell'imperialismo britannico, *Kim*, che si trova la prima definizione dello spionaggio come gioco. Mahbub Ali, il pathano dalla barba rossa, l'agente segreto di Sua Maestà, dice a Kim, in continuazione, la frase "quando entrerai nel grande gioco...". E il ragazzo viene addestrato alla professione attraverso quelli che ancora oggi si chiamano giochi di Kim, destinati a sviluppare la capacità di osservazione: un tavolo pieno di oggetti, simili ma diversi (nel caso di Kim tante pietre preziose), sco-

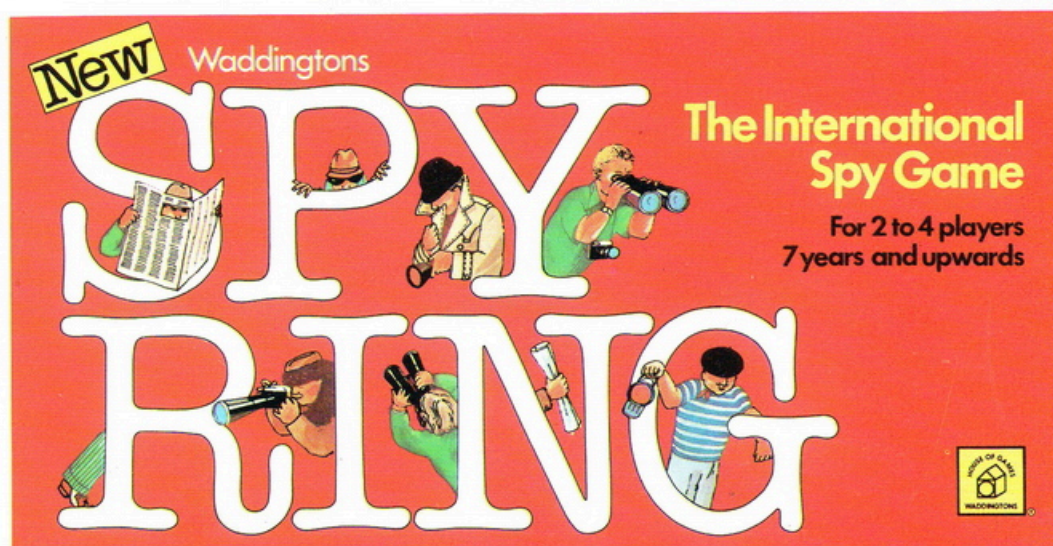
perti e poi subito ricoperti, da descrivere il più fedelmente possibile.

Da Kipling in poi il filo sottile che lega gioco e spionaggio corre attraverso tutta la narrativa del genere. E non soltanto nell'evasione fantastica. Leopold Trep per, capo della famosa rete spionistica sovietica "Orchestra Rossa" che operò in

Germania, Belgio e Francia nella seconda guerra mondiale, ha intitolato le proprie memorie, memorie di fatti realmente accaduti, *Il grande gioco* (Mondadori, Lescie, 1980); e sembra che le spie, quelle vere, usino chiamare ironicamente "the game" la propria professione.

*"In realtà la definizione,*

*almeno in italiano, è un po' fuorviante", dice Laura Grimaldi, direttore responsabile di Segretissimo, "perché da noi la parola gioco ha sempre un significato allegro, scherzoso, che mal si adatta ad un mestiere spesso sordido e ai limiti della legalità. In inglese esiste una differenza fondamentale di significato tra i termini play e game che noi tradu-*



La scatola di Spy Ring, gioco di tavoliere della Waddington House di soggetto spionistico.



ciamo entrambi con gioco: il primo implica un divertimento, il secondo spesso soltanto l'azzardo, il puntare su carte che magari non usciranno perché sono state truccate. Lo spionaggio viene definito così perché si tratta di una realtà beffarda, dove niente è quello che sembra, dove gli obiettivi sono confusi, i falsi scopi diventano continuamente veri e viceversa. E poi è una specie di caccia al tesoro, in cui al posto di una lepre d'oro ci sono le informazioni".

E nella narrativa quest'idea di gioco si conserva, magari sotto forma di enigma come succede nel giallo?

"Sì e no, e comunque meno che nel mystery classico" continua Laura Grimaldi. "Nel giallo il protagonista è il mistero, nel libro di spionaggio è l'azione: i due generi non sono confondibili, se non altro perché il secondo è continuamente costretto a

stare al passo con i tempi. Il poliziesco si può permettere di restare ancorato a realtà sociali ormai sepolte da un pezzo, come le case di campagna dell'Inghilterra vittoriana, e rimane ugualmente godibile. La narrativa di spionaggio, invece, se possibile deve anticipare le evoluzioni politiche del futuro e spesso ci riesce: in una storia di Gerard de Villiers, protagonista Sua Altezza Serenissima Malko Linge, era ipotizzato l'assassinio di Sadat, più o meno secondo la meccanica con la quale si è poi svolto. Tornando al gioco, direi che ciò che resta anche nella narrativa è il senso di sfida alla fortuna, di gioco con la morte".

Forse è vero. Ma che altro è, se non la lenta soluzione di un enigma, la scoperta, da parte di George Smiley, della talpa annidata all'interno del quartier generale del servizio segreto britannico nell'omonimo libro di John Le Carré? Non solo,

ma la ricerca del piccolo e grasso Smiley parte da un gioco, una vecchia filastrocca dei bambini inglesi che suona *Tinker, taylor, soldier, sailor, poor man, rich man, beggarman, thief* e all'interno della quale si nasconde il nome in codice della talpa (non per nulla il titolo originale era *Tinker, taylor, soldier, spy*).

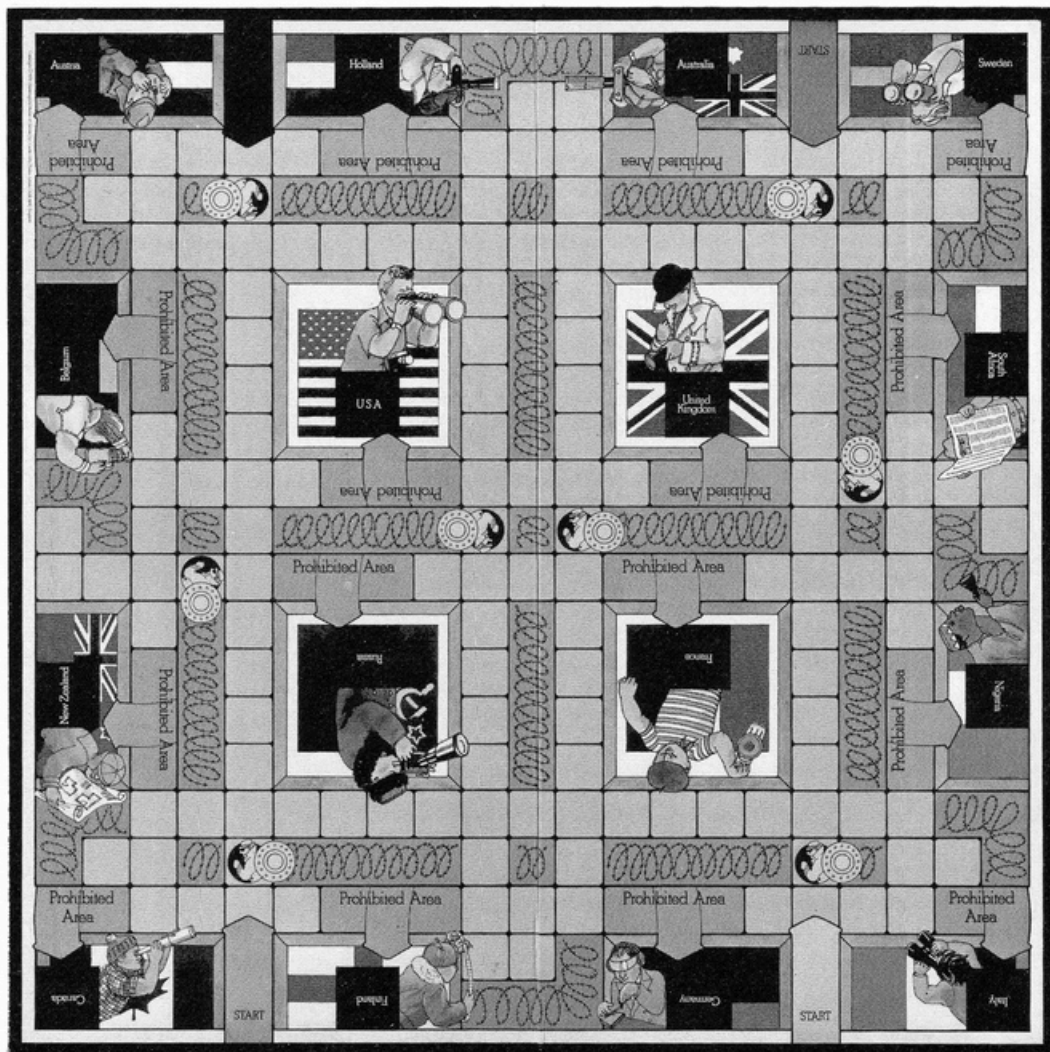
E non basta, c'è dell'altro. Nell'*Alternativa del diavolo*, di Frederick Forsythe, tutti fanno il loro mestiere, ricoprono il proprio ruolo, l'agente britannico spia, l'informatore annidato all'interno del Politburo moscovita svela i segreti di stato: poi, alla fine, si scopre che i fili sono stati sempre tirati dal vecchio segretario del PCUS che, come il master di un *role-playing*, ha manovrato il gioco per rinforzare il proprio potere all'interno del Comitato Centrale, sconfiggere la fazione bellicista e scongiurare lo spettro della carestia

che incombe sull'Unione Sovietica.

"Beh, sì," è ancora Laura Grimaldi che parla *"quello che voi chiamate gioco di ruolo è quasi sempre presente, non solo nella narrativa spionistica ma anche nella realtà, soprattutto per quanto riguarda la figura del direttore, del grande vecchio che muove le fila. Nei romanzi è di solito una persona sola, l'M di James Bond e Ian Fleming, l'R di Ashenden e Somerset Maugham; nella vita si tratta probabilmente di un comitato di persone dotate di grande autonomia, quasi un governo ombra indipendente da quello ufficiale"*.

I nomi di Ian Fleming e di James Bond-007 vengono a proposito per introdurre quello che, crediamo, è il definitivo argomento a favore di un'effettiva parentela tra gioco e narrativa di spionaggio. Non sono pochi i libri del genere costruiti intorno a un gioco, o dove il gioco svolge funzione essenziale. A parte i codici e i cifrari, che altro non sono se non giochi di parole (e proprio un cifrario è il protagonista di uno splendido racconto breve, *Lo sdegnoso nemico* di John Buchan, che apre *Caccia alla spia*, un'antologia Garzanti curata da Eric Ambler), si ritrovano spessissimo gli scacchi, magari usati in funzione simbolica. Un maestro, in questo senso, è Adam Hall: il suo protagonista, Hugo Bishop, uno scrittore di romanzi polizieschi, per concentrarsi e trovare la soluzione usa disporre i personaggi principali sulla scacchiera, con la brava ragazza che diventa la regina bianca e l'avventuriera rappresentata dalla donna nera. Molto spesso, poi, lo scacchista è il malvagio capo della rete spionistica: evidentemente il tipo di intelligenza necessaria a spostare come si deve cavalli e pedoni è considerata adatta ad ordire complicate trame.

Ma torniamo a James Bond. Il nostro si presenta sulla scena letteraria mondiale, in *Casino Royal*, con una memorabile partita di baccarat contro Le Chiffre, un agente di Mosca in Francia: quando il croupier, con Le Chiffre che tiene il banco,



Il tavoliere di Spy Ring. Con Spies! della SPI, uno dei pochi giochi di spionaggio mai realizzati



# LEN DEIGHTON Spy Story



scandisce "Huit a la banque) (otto al banco) e poi scopre il nove di fondo, che fa vincere all'agente inglese trentadue milioni di franchi, è quasi impossibile non trattenere il respiro.

Meno drammatica, più ironica e divertente, è la partita a dama fatta a colpi di mignonette (scotch contro bourbon) ne *Il nostro agente all'Avana* di Graham Greene: il protagonista, venditore di aspirapolveri, collezionista di minibottiglie di liquore e fasullo agente britannico che tutti credono autentico nella Cuba di Fulgencio Batista, riesce in questo modo a far sbronzare (chi "mangia" è costretto a bere) il capitano Segura, della polizia segreta, per poterli prendere la pistola e tentare di risolvere i propri guai.

E, per finire, c'è Len Deighton, il padre dell'agente senza nome, l'autore della *Pratica Ipccress* e di *Funera a Berlino*. Tanto per cominciare, Deighton stesso è un amatore di boardgame: come dichiarò alcuni anni fa in un'intervista a *The Phoenix*, possiede una raccolta completa di *Strategy & Tactics* e una serie di giochi SPI, come *USN*, *Barbarossa*, *Winter War*. Poi ha scritto un romanzo, *Spy story*, il cui protagonista lavora presso lo Studies Centre di Londra, un organismo realmente esistente che sperimenta, facendo uso delle tecniche del wargame, le possibilità di conflitto convenzionale tra gli eserciti della NATO e quelli del Patto di Varsavia nelle aree di competenza delle forze armate britanniche. D'altra

parte, la meticolosità con cui Deighton si documenta per scrivere i propri romanzi non ha niente da invidiare a quella di un ideatore di giochi di simulazione: la stessa attenzione per i particolari, la stessa cura per la verosimiglianza, l'articolazione degli scenari.

*Spy story* si muove lungo un doppio binario. Il protagonista, Patrick Armstrong, si trova coinvolto in uno dei tanti giochi di guerra che si svolgono periodicamente allo Studies Centre; contemporaneamente rimane invischio in una sostituzione di persona manovrata da politici ambiziosi ma del tutto sprovveduti. Ogni capitolo si apre con una citazione delle regole ufficiali del Centro, sottilmente allusive ai diversi colpi di scena che costellano il romanzo.

La storia si snoda quasi tutta nelle sale del Centro; la simulazione, con tanto di computer e pedine, è quella di un confronto tattico aeronavale ambientato nel Golfo di Finlandia. E proprio su una di quelle pedine, un sommergibile nucleare americano, si ritrova alla

fine il protagonista, a giocare sul serio agli ordini del lontano arbitro londinese.

Di fronte ad una simile profusione di addentellati, i giochi in commercio che affrontano il mondo delle spie sono sorprendentemente pochi. Ne conosciamo soltanto due, di cui uno molto vecchio: ma è probabile che fra le pieghe dello sconosciuto e vastissimo mercato americano se ne annidino altri.

Quello vecchio è *Spy Ring*, della Waddington House of Games. È un classico boardgame, inteso nel significato originale, ossia un gioco di tavoliere. È pieno di marchingegni simpatici: una serie di tessere segrete, contrassegnate Atoms, Formula, Circuit e Microfilm, scritte al contrario in modo da poter essere lette con un apposito specchietto in dotazione ad ogni giocatore; quattro pedine di spie con impermeabile e cappello floscio e altrettante di guardie del corpo, a testa nuda e con l'aria del picchiatore; un tavoliere dalla grafica divertente, fitto di ambasciate dalle quali trafugare

le tessere e di tombini che funzionano da passaggi segreti. Scopo del gioco è riuscire a mettere insieme quattro tessere uguali, portandole via dalle ambasciate oppure alle altre spie dopo averle sfidate e, naturalmente, avere vinto la sfida. Questa può essere lanciata quando si tira un doppio numero coi due dadi in dotazione, oppure capitando accanto al segnalino di un avversario. Come si può notare, la fortuna, in *Spy Ring*, ha una gran parte: come *familienspiele*, tuttavia, il gioco non è male.

Più difficile e articolato *Spies*, della SPI, una simulazione appena uscita in Italia. Il suo fascino principale consiste nell'essere ambientata nei turbolenti anni Trenta: nè CIA nè KGB, quindi, ma agenti segreti e polizie di quelle che allora erano le principali potenze continentali, Germania, Italia, Russia, Francia e Gran Bretagna. Non manca nessuno: c'è Scotland Yard, la NKVD di Beria, i Reali Carabinieri, la Gestapo.

Si gioca sopra una grande mappa in carta pesante dove è raffigurata l'Europa con le sue principali città, nonché porzioni di Nord Africa e Medio Oriente. Durante ciascun turno, che equivale ad un anno di gioco, ogni contendente muove gli agenti all'estero e sistema nella maniera più appropriata la polizia all'interno dei confini nazionali per poter bloccare l'azione delle spie avversarie. Scopo del gioco è naturalmente penetrare all'interno di un paese nemico, trafugare le pedine top Secret e riportarle sane e salve nella propria capitale. Se, per uno scherzo della sorte, si incappa nella polizia avversaria, bisogna battersi per la libertà o la prigionia (vince ovviamente la pedina con valore più alto); se, viceversa, ci si imbatte in una spia avversaria, allora si può addirittura eliminare il *villain* giocando un'apposita carta assassinio, cosa che con i poliziotti non è possibile. Gli spostamenti, per nave, aereo o treno, sono in funzione dei punti movimento spendibili dalle varie pedine (al massimo cinque); vince chi, alla fine del turno del 1939, ha totalizzato più punti vittoria in segreti mantenuti e trafugati e spie nemiche catturate.

## SEGRETISSIMO

### MISSIONE IN DODICI MOSSE

Adam Hall MONDADORI

24-1-1974  
lire 350  
SETTIMANALE DI SPIONAGGIO  
Spediz. in abb. post. T.E.R.

Uno dei tanti romanzi con Hugo Bishop come protagonista.



# Veleno nel gelato per la 9<sup>a</sup> vittima

*Per una vacanza un po' thrilling anche a Cesenatico, vi proponiamo un gioco perfido da fare con gli amici per tenere unita la compagnia (tutti si sorvegliano tra loro): non servono nè pedine nè dadi, solo un po' di fantasia maligna.*

di Marco Donadoni

**L**a 9<sup>a</sup> vittima è un gioco di ruolo e di società, che potrebbe essere ambientato in un mondo futuro in cui, sparita ogni forma di violenza dalla vita di tutti i giorni, gruppi di persone si accordano per ritrovare le antiche emozioni partecipando ad una caccia all'uomo volontaria e regolamentata. Per noi, naturalmente, la violenza sarà puramente simbolica.

La caccia, in cui i ruoli di vittime, cacciatori e giudici saranno distribuiti a rotazione o per sorteggio, durerà tanti giorni quanti saranno i partecipanti, salvo diversi accordi tra i giocatori. Ciò non significa che tutti verranno coinvolti in continuazione per tutto il giorno, ma piuttosto che il gioco si svolgerà parallelamente alla vita normale, senza che questa ne venga trasformata se non in alcuni momenti. Momenti che non potranno però essere stabiliti in anticipo, almeno da parte delle vittime: si potrà così creare una situazione di "ambiente" che coinvolgerà i partecipanti anche quando l'elemento gioco non compare.

## Il tempo di gioco

Abbiamo detto che *La 9<sup>a</sup> vittima* dura tanti giorni quanti sono i giocatori. Per evitare un esagerato coinvolgimento, si consiglia comun-

que di porre un limite, nell'ambito di queste giornate, all'orario di caccia.

Il periodo più adatto va dall'alba alle ore 19. Scaduto questo termine i giocatori si riuniranno per conoscere i risultati del periodo trascorso, stabilire i ruoli per la giornata successiva e, magari, bere un aperitivo offerto dal cacciatore più sfortunato. In questo modo, almeno, la serata sarà libera da attentati e rischi vari, preparati da giocatori troppo compresi nella parte.



## I partecipanti

In 9<sup>a</sup> vittima i partecipanti devono essere almeno 7 e rispondere ai seguenti requisiti: a) avere le giornate libere da ogni impegno particolare (studio, lavoro, ecc); b) passare in comunità almeno la maggior parte del tempo di gioco (la normale vita di spiaggia, per intenderci); c) avere sufficiente fantasia per "vivere" il gioco, e sufficiente buon gusto per apprezzarne gli aspetti "gialli" senza scaderne in attività fastidiose verso altri giocatori o persone estranee.

Il numero minimo di sette giocatori prevede la seguente suddivisione: 1 arbitro e 6 giocatori cacciatori-vittime. In caso le persone fossero in numero maggiore, si calcolerà un giudice in più per ogni sette partecipanti, approssimando per

eccesso (per nove giocatori 2 giudici, per 15 giocatori 3 giudici e così via). Il ruolo di giudice sarà svolto a rotazione in modo che nessuno possa ricoprirlo per più di una giornata (salvo l'istituzione di giudici "esterni" che si occupino solo di regolare il gioco).

## Distribuzione dei ruoli

Alla prima riunione, che si terrà la sera precedente l'inizio del gioco, verranno distribuiti i ruoli in questo modo:

a) il giudice viene scelto o estratto a sorte in un modo qualsiasi;  
b) i cacciatori e le vittime sono designati dalla sorte. Per questo occorre avere due serie di segnalini, uguali al tatto, ma differenti per colore o segni caratteristici. Dovrebbero, a regola, essere due serie di piastrine in oro e platino, ma saranno accettati dalla L.C.U. (Lega Cacciatori di Uomini) anche conchiglie segnate all'interno, sassolini colorati o pedine di dama.

Il numero di segnalini per ogni serie dovrà essere pari al numero di giocatori (escluso il giudice) meno 1. In questo modo, qualunque combinazione garantirà che almeno un giocatore risulti vittima o cacciatore.

È importante che i segnalini siano piccoli, dato che ciascun partecipante dovrà portarlo con sé in ogni momento della caccia. Tutti i segnalini saranno piazzati in un contenitore e quindi estratti, uno da ciascun giocatore. Questa estrazione è segreta.

Il giudice registrerà, sempre in segreto, tutti i ruoli, in modo che non possano sorgere contestazioni; quindi mostrerà i segnalini rimasti, così che ciascuno possa trarre le appropriate

deduzioni dalla distribuzione.

In questa fase tutti saranno anche liberi di corrompere l'arbitro, cedendogli punti, per avere informazioni più precise sulla distribuzione stessa. In ogni caso ricordate che conoscere esattamente i ruoli degli altri molto spesso non è importante.

Tali operazioni verranno ripetute ogni sera, in modo da preparare la giornata successiva che, come già detto, inizierà all'alba.

*Nota* - Fin dall'inizio del gioco ogni giocatore ha in dotazione 10 punti-caccia.



## I ruoli

a) **Il giudice** - Suo compito è controllare la regolarità delle attività dei giocatori. A questo scopo sarà libero di tenere gli atteggiamenti che più gli sembreranno utili, cercando di non favorire né sfavorire mai uno o più concorrenti (la sua correttezza sarà garantita, oltre che dalla sua "drittura morale", anche dal fatto che il ruolo sarà prima o poi preso da tutti gli altri giocatori).

Il giudice dovrà essere a disposizione di ogni cacciatore, in qualsiasi momento della giornata. Per evitare comunque che sulle sue spalle pesi un carico troppo oneroso, il tempo richiesto non potrà superare i 10 minuti (chiamati tempo di caccia), trascorsi i quali non potrà più essere reclamato dallo stesso giocatore prima che siano trascorse almeno 2 ore. Per questa ed altre annotazioni si consiglia ai giudici di avere sempre con sé un foglio di carta e una matita. In particolare i suoi compiti saranno:

1) "subire" corruzioni per dare informazioni sui ruoli ricoperti;  
2) controllare presso i giocatori il possesso del segnalino distintivo durante la giornata (se non ce l'hanno





devono passare al giudice un punto-caccia);  
3) controllare la razionalità delle "esecuzioni" ed il loro successo;  
4) controllare la presenza di testimoni durante le stesse;  
5) avvertire le vittime, qualora non lo sapessero, che sono state eliminate;  
6) presentare a fine giornata un riassunto delle attività svolte, aggiornando la classifica.

**b) I cacciatori** - Sono ad un tempo elemento attivo e passivo del gioco. Loro compito è eliminare più vittime possibile (per ogni vittima si guadagna un punto-caccia), ma possono "far fuori" anche altri cacciatori. In questo caso non ottengono punti, ma impediscono ai concorrenti di compiere altre azioni nel corso di quella giornata.

Per effettuare una eliminazione devono:

- 1) prepararla, in base alla propria fantasia o ai sistemi-guida presentati alla fine del regolamento;
- 2) chiedere la presenza del giudice (periodo di caccia limitato a 10 minuti) che potrà essere, per sicurezza, anche prenotato in anticipo;
- 3) eseguirla.

In molti casi la presenza del giudice sarà necessaria sia in fase 1 che in fase 3.

Esempio: se si usa il sistema "l'allegro campanello" (vedi fine regole) il giudice dovrà essere presente sia quando si "manomette" il campanello (controllando l'introduzione del foglietto o la possibile presenza di testimoni), sia quando la vittima lo suona. Il tutto dovrà pertanto avvenire entro il tempo di caccia regolamentare.

È evidente che un cacciatore di successo dovrà conoscere bene le abitudini delle vittime che sceglie. I rischi cui andrà incontro (oltre a quello di finire vittima a sua volta) saranno: 1) essere visto da persone estranee mentre prepara o effettua una "esecuzione" (per i testimoni vale la semplice presenza, anche se non sanno di avere un ruolo nel gioco). In questo caso il cacciatore si considera arrestato, perde 3 punti-caccia, non può più agire per tutto il giorno e la vittima è comunque salva da quell'attentato.

2) Sbagliare bersaglio. Se vittima della sua azione non è l'obiettivo scelto, ma una persona estranea, il caccia-

tore perde 3 punti e la vittima sarà considerata salva ed informata dell'accaduto.

3) Coinvolgere altre persone estranee nell'azione. La vittima è colpita, ma il cacciatore perde 3 punti. Il coinvolgimento sarà da considerare valido solo se contemporaneo, e non se avviene successivamente. Un'azione con effetto positivo oltre il tempo di caccia (al 12° minuto, per esempio) non ha nessun valore. Un'azione fallita, eccettuati i casi 1, 2 e 3 già descritti, non provoca conseguenze se non la necessità di aspettare almeno 2 ore per ritentare.

**c) La vittima** - Elemento passivo del gioco, ha come scopo di sopravvivere fino alle 19, nel qual caso ottiene tanti punti caccia quanti erano i cacciatori in quella giornata. Unici obblighi per la vittima:

- 1) non uscire dai limiti spaziali decisi in precedenza (ad esempio i confini del comune in cui si svolge il gioco) salvo casi di reale necessità;
- 2) non reagire in alcun modo agli attentati subiti. Ogni vittima ha la possibilità, se vuole, di corrompere con punti caccia eventuali cacciatori per essere graziata.

**Nota finale** - Tutti gli sviluppi di questo regolamento saranno possibili se concordati tra i giocatori prima della partita o accettati dall'arbitro, che ne dovrà però rendere conto agli altri giocatori durante la prima riunione-racconto. Ovviamente sono vietate tutte le forme di variazione violenta o troppo realistica.

### Punteggio finale

Vincitore della 9ª vittima sarà il giocatore che avrà ottenuto, alla fine della intera partita, più punti-caccia.

### Sistemi-guida

I sistemi di eliminazione qui di seguito presentati non sono vincolanti. Potranno servire come traccia per la fantasia dei giocatori o essere seguiti letteralmente. In ciascuno di essi viene fornito: a) nome dell'azione; b) sistema materiale da adottare; c) quando entrano in causa i testimoni; d) note.

**1) Cannelloni all'Ucciar-done** - Inserite un biglietto con la scritta "cianuro" in uno dei cannelloni preparati per la vostra vittima.

**Testimoni** - Potete essere visti solo mentre inserite il foglietto.

**Note** - Controllate in anticipo il peso della vostra vittima: una decisione improvvisa di mettersi a dieta potrebbe rovinare tutto.



**2) L'allegro campanello** - Piazzate un foglietto con la scritta "buzz" o "elettricità" sotto la piastrina del campanello che la vittima dovrà suonare.

**Testimoni** - Al momento della manomissione del campanello.

**Note** - Se nella casa corrispondente al campanello si dà una festa, potreste provocare una strage.

**3) Uovo-boom** - Rompete la base inferiore di un uovo sodo e inserite un foglietto con scritto "nitroglicerina". Quando la vittima batterà sul guscio per romperlo, l'uovo esploderà.

**Testimoni** - Quando preparate l'uovo.

**Note** - Se l'uovo viene servito in piatti di portata è facile eliminare degli innocenti. La situazione ideale è quando la vittima possiede un portauovo con il proprio nome.



**4) Killer** - Appostati insieme al giudice a non più di 500 metri dalla vittima, inquadrate in un mirino immaginario. Il giudice, che dovrà avere un dado, lo lancerà. Un esito 4, 5, 6 significa che potete ritentare. 1 o 2 vogliono dire che avete colpito un estraneo.

**Testimoni** - Quando il giu-

dice tira il dado.

**Note** - Sistema decisamente aleatorio (non siete grandi tiratori), non richiede particolari preparativi. Se il giudice è di sesso opposto può essere una buona scusa per appartarsi con lui.

**5) Estrema unzione** - Da una finestra lasciate cadere un bicchiere d'acqua sulla vittima. Questo sistema si rifà ai famosi assedi del 1300. È vietato tirare il bicchiere insieme all'acqua.

**Testimoni** - Mentre versa l'acqua.

**Note** - Un errore di mira può costarvi, oltre ai 3 punti persi, l'ira della vecchietta inaffiata mentre passava.



**6) Kobra** - Piazzate nella borsa o borsetta della vittima un biglietto con scritto "kobra". Alla prima ricerca del fazzoletto o del portafoglio, scatterà il morso letale.

**Testimoni** - Quando infila il foglietto.

**Note** - I testimoni di cui sopra potrebbero accusare voi, e il giudice che vi controlla, di borseggio. Non dite, per giustificarvi, che stavate mettendo un serpente nella borsa. Non vi crederrebbe nessuno.

E, per finire, un omaggio al romanzo "La 10ª vittima", da cui è nata l'idea del gioco.

**7) Sigaretta al gas** - Offrire del fuoco alla vostra vittima, usando un accendino. Nel palmo della mano avrete nascosto un foglietto con scritto "gas", che mostrerete dopo la prima boccata.

**Testimoni** - Mentre offrite da accendere, dato che la vittima dovrebbe stramaz-zare immediatamente.

**Note** - La paura di questo sistema potrebbe provocare gravi crisi di astinenza a fumatori accaniti e paranoici. In compenso promuoverete, se pubblicizzate bene le vostre intenzioni, la campagna contro il fumo.



pisolino (nonni & bambini)

# Noddy il piccolo editore, un gioco per Tassan Din

di Giovanni Gandini

**D**a bambini si fanno con i quaderni gli album di francobolli, e con i fogli grandi di carta bianca i giochi. Nei quaderni con la copertina nera, a quadretti, si mettevano i nastri tenuti insieme con la colla per far finta di avere l'album prezioso che si lega.

Sui fogli bianchi invece serpenti a matita che sembravano circuiti, tracciati sghembi con cavalcavia e passasottovia che solo i creatori del gioco sapevano interpretare. Niente regole scritte, solo tradizione orale. E chi ha la pazienza, a dodici anni, di scrivere le regole di un gioco?

Al massimo si facevano le tessere per le associazioni segrete con il numero, un timbro e il nome (che poi ce lo scriveva lui, l'altro bambino). Ricordo una tessera segreta che aveva la parola d'ordine "brustolini" (forse in omaggio a vacanze passate sull'Adriatico o in Versilia) e che veniva stracciata a pezzetti, ad angolini, come segni di lasciapassare. A un certo punto spariva ("metà non vale!" diceva qualcuno) e l'associazione segreta si scioglieva.

Ho ritrovato in questi giorni un tabellone ormai curvo, molle, sporco di ragni e di polvere che feci nei primi Anni Sessanta con un amico che lavorava da Mondadori. Gli stessi intrecci confusi dei giochi da bambini e molte cose sentite dire dai "grandi" e scritte nelle caselle. Un gioco per editori. Si chiamava "Noddy, il piccolo editore" e al centro, come in qualsiasi gioco con tavoliere che si rispetti, aveva una fotografia. Non vi dirò che foto fosse, di chi fosse. Pensate al 1963, a un editore medio grande, ritagliatelo e mettetelo sul tabellone.

Ahimè, che gioco disuma-

no! Sembrava un piano d'attacco per ambiziosi. Tutte le situazioni reali erano equamente distribuite in caselle e cartoncini e si partiva dall'acquisto della carta per arrivare allo Strega. Royalties, rendiconti autori, spese di trasporto e imballo, artisti, disegnatori, marketing, riunioni, caratteri tipografici, occhielli, perfino le rese. Mancava la ritenuta d'acconto perchè non c'era ancora.

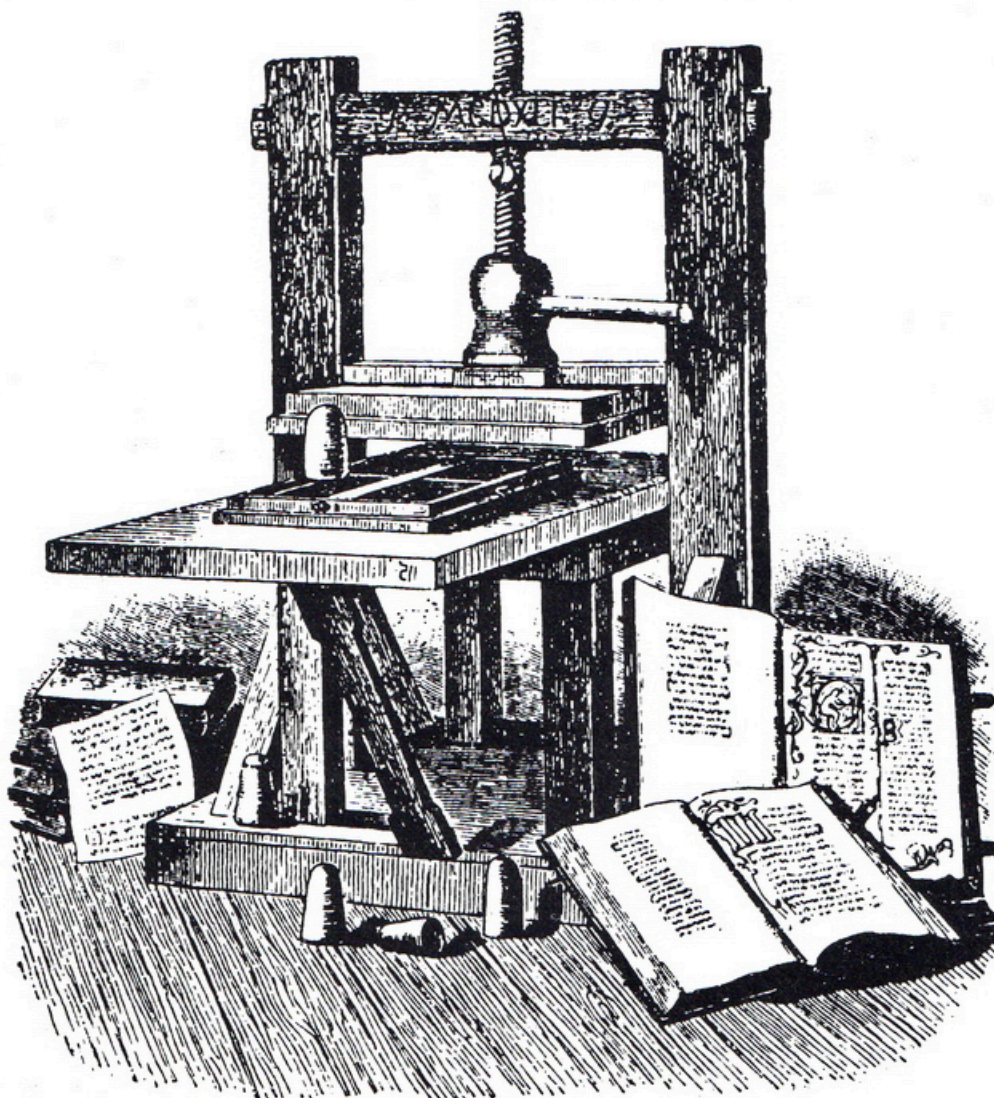
Ogni giocatore (rappresentato da un rozzo disegno colorato a matita che stava in piedi con il lembo infe-

riore girato) disponeva di un certo numero di "tendenze" (bleah!) per cui, se ad esempio capitava nella casella "fumetti" ed era invece portato alla saggistica, perdeva dei vantaggi. Se chi aveva prodotto libri per bambini finiva il percorso nella casella "Goncourt" doveva retrocedere; lo stesso per chi, dopo aver accumulato enciclopedie e dizionari, oppure scolastica, capitava nella casella "Premio Strega". Insomma una pizza di gioco ideata da fanatici.

Quando invece si ha un cartone, un bel cartone

grande che non si imbarca, è sempre consigliabile la vecchia Oca aggiornata, con la consulenza di bambini curiosi. Magari l'Oca diventa Il Gatto e in ogni casella uno ci incolla le foto dei propri gatti di Kite Kat o di Bocconcini, ricreando le situazioni e i giochi di animali domestici e no.

Pensate a tutti i possibili vantaggi e svantaggi, a seconda che a giocare siano la padrona di casa o il gatto, di una casella *Gomitolo!* Mille volte più divertente di una con la scritta *Premio Campiello*.





## I NEGOZI "GIRAFFA"

**Alessandria**  
PROVERA CARLO  
via Piacenza, 2

**Ancona**  
REGALOBELLO  
corso Garibaldi, 23

**Bergamo**  
CALDARA ANGELO  
viale Papa Giovanni XXIII, 49

**Biella**  
SERENO - GALANTINO  
P.zza 1° Maggio, 1

**Bologna**  
F.LLI ROSSI via D'Azeglio, 13/5

**Brescia**  
VIGASIO MARIO  
Portici Zanardelli, 3

**Cagliari**  
GIOCATTOLE NOVITA  
IL GRILLO via Sonnino, 149

**Casale Monferrato - Alessandria**  
RIPPOSIO CLELIA via Roma, 181

**Como**  
MAG. MANTOVANI  
GIOCATTOLE via Plinio, 11

**Cortina d'Ampezzo - Belluno**  
LUTTERI GIOCATTOLE  
Corso Italia, 123

**Firenze**  
DREONI GIOCATTOLE  
via Cavour, 31 R

**Gallarate-Varese**  
VERGANI VITTORIA  
via Manzoni, 9

**Genova**  
BABYLAND via Colombo, 58 R

**Milano**  
E.N.A.R. viale Monza, 2  
QUADRIGA c.so Magenta, 2  
GRANDE EMPORIO CAGNONI  
c.so Vercelli, 38  
NANO BLEU  
c.so Vitt. Emanuele, 15  
GIOCATTOLE NOE  
via Manzoni, 40  
"MASTRO GEPPETTO"  
c.so Matteotti, 14  
LIBRERIA GORIZIA DUE  
v.le Gorizia, 2  
LIBRERIA CENTO FIORI  
p.le Dateo, 5

**Segrate-Milano**  
GIOGAGIO  
Residenza Portici Milano 2

**Monza**  
INFERNO via Passerini, 7

**Padova**  
LUTTERI GIOCHI  
Via Vandelli, 7

**Parma**  
LOMBARDINI BRUNO  
via Cavour, 17

**Rivoli**  
L'ALBERO DEL RICCIO  
via Fratelli Piol, 4

**Roma**  
CASA MIA via Appia Nuova, 146  
NOZZOLI  
via Magna Grecia 27/31  
VE.BI. via Parigi, 7  
GIORNI EREDI  
via M. Colonna, 34  
GALLERIA TUSCOLANA  
via Q. Varo, 15/19  
BABY'S STORE  
viale XXI Aprile, 56  
MORGANTI viale Europa, 72  
BECCHI FRANCA  
via Boccea, 245



I negozi elencati in questa pagina praticano ai Soci del Pergiooco Club il 10 per cento di sconto sugli acquisti e sono "raccomandati" da Pergiooco per il livello di specializzazione nel settore dei giochi "intelligenti".

I lettori interessati ad aderire al Pergiooco Club devono inviare il tagliando qui sotto pubblicato (o una fotocopia) allegando 3.000 lire in francobolli o in contanti.

**GIROTONDO**  
via de Pretis, 105  
piazza Buenos Aires 11  
via Libia, 223  
via Frattina, 25  
via Cola di Rienzo, 191  
FEDERICI E MONDINI  
via Torrecchia, 100  
PIROMALLI LUIGI  
via Torpignattara, 27

**Sondrio**  
MARTINELLI CELESTE  
via Trieste, 3

**Torino**  
GIOCAMI-HOBBYLAND  
piazza Castello, 95  
PARADISO DEI BAMBINI  
via A. Doria, 8

**Treviso**  
NUOVO PARADISO  
DEI BAMBINI  
via Calmaggione, 7

**Trieste**  
ORVISI GIOCATTOLE  
via Ponchielli, 3

**Udine**  
IL GIOCATTOLO 2  
via Mercatovecchio, 29

**Vercelli**  
STILE  
via Marsala, 85 (ang. via Dante)

**Verona**  
GIOCARA p.tta Portichetti, 9

**Vicenza**  
DE BERNARDINI  
piazza delle Erbe, 13

**Voghera-Pavia**  
MAGAZZINO MODERNO  
via Emilia, 15

## ALTRI NEGOZI

**Aosta**  
MASTRO GEPPETTO  
via Croce di Città, 73

**Alessandria**  
GIOCO SCUOLA  
Via Mazzini, 36

**Jesi-Ancona**  
CENTRO DIDATTICO  
PIERETTI corso Matteotti 21

**Bergamo**  
BIMBOLEGGIE  
BIMBOGIOCA via Borsari 12/b

**Como**  
SCOTTI GIOCATTOLE  
via Bernardino Luini, 5

**Genova**  
SPORT E TOYS  
"Models department" Via Gram-  
sci 7

**Grosseto**  
MIGLIORI LORETTA  
via Damiano Chiesa, 32

**Imola - Bologna**  
IL BILLO  
via S. Pier Grisologo, 33

**Ivrea - Torino**  
DIDATTICA PIU  
via Arduino 131

**Livorno**  
PIERO SANTINI  
via Marradi, 48

**Latina**  
LIBRERIA WAY-IN  
via Isonzo trav. Terziariol

**Lugo di Romagna - Ravenna**  
SOGLIO DEL BAMBINO  
via F. Baracca, 72

**Matera**  
PERGIOCO via Protospata, 45

**Milano**  
MOSTRA DEL POSTER  
galleria Buenos Ayres, 2  
FOCHI MODELS via Durini, 5  
LA GIOSTRA  
c.so XXII Marzo, 38

**LIBRERIA DEL CANTONE**  
piazza Susa, 6  
**LA CARTOLERIA**  
via Carlo Forlanini, 14  
ang. via V. D'Aragona, 15  
**MINI BASE V.le Piave, 1**

**Novate Milanese - Milano**  
VENERONI GIOVANNI  
via XXV Aprile, 2

**Modena**  
ADELMO MAZZI via Duomo, 43

**Monseice - Padova**  
SALONE DEL GIOCATTOLO  
via S. Luigi, 21

**Reggio Emilia**  
LIBRERIA CARTOLERIA  
MODERNA  
via Guido di Castello 11/b

**Rimini - Forlì**  
GIOGAGIO  
Via Tempio Malatestiano 6/6A

**Roma**  
"DER" SELF SERVICE  
DEL LIBRO  
via Terme di Diocleziano 36  
**LIBRERIA DELL'OROLOGIO**  
via del Governo Vecchio 7  
**LIBRERIA SATORI**  
via S. Giacomo 75/77  
**LIBRERIA ERITREA**  
viale Eritrea 72M-N  
**LILY** via Pigafetta, 16  
**COMICS LIBRARY**  
via Giolitti, 319  
**LIBRERIA 146**  
via Nemorense, 146  
**IL PUNTO** p.za G. Vallauri, 5  
**L'OFFICINA LIBRI**  
via Marmorata 57  
**L'ASINO CHE VOLA**  
via dei Volsci, 41  
**GIOLLI GIOCATTOLE**  
**MODELLISMO**  
Minifig-GHQ-Plastica-  
Treni  
via Calpurnio Fiamma 28

**Salò-Brescia**  
CASA DEL GIOCATTOLO  
Via S. Carlo 10/12

**Cassino - Frosinone**  
LIBRERIA "LA MELA 99"  
viale Dante 99

**Torino**  
I GIOCHI DEI GRANDI  
via Cernaia, 25  
**IL PUNTO VERDE**  
C.so Siracusa, 109  
**GIOCOIDEA** Via Stampatori 6/b  
**GIUOCHI** Via Altieri 16/bis  
**IOIO** via Capra, 1/A - Rivoli

**Udine**  
LA BATTAGLIA GIOCATTOLE  
Via Cancian, 18

**Varese**  
BINDA C. c.so Matteotti, 23

**Portogruaro - Venezia**  
TABACCHERIA SILVESTRINI  
via Garibaldi, 52

## Pergiooco Club - Tagliando di iscrizione

COGNOME ..... NOME .....

VIA ..... CITTÀ ..... PV .....

Allego L. 3.000 ☐ in contanti ☐ in francobolli

☐ autorizzo ☐ non autorizzo

la diffusione del mio nome agli altri soci.

Mi interessano questi settori di gioco: .....

Inviare a Pergiooco Srl, Via Visconti D'Aragona, 15  
20133 Milano



# FRANCIA 1810



Cacciatori a cavallo  
Ufficiale



Cacciatori a cavallo  
Portabandiera



Cacciatore



Cacciatore



Cacciatore



Cacciatore



Cacciatori a cavallo  
Ufficiale



Cacciatori a cavallo  
Portabandiera



Cacciatore



Cacciatore



Cacciatore



Cacciatore



Lancieri Vistola  
Ufficiale



Lancieri Vistola  
Portabandiera



Lanciere



Lanciere



Lanciere



Lanciere



Lancieri Vistola  
Ufficiale



Lancieri Vistola  
Portabandiera



Lanciere



Lanciere



Lanciere



Lanciere



Corazzieri  
Ufficiale



Corazzieri  
Portabandiera



Corazziere



Corazziere



Corazziere



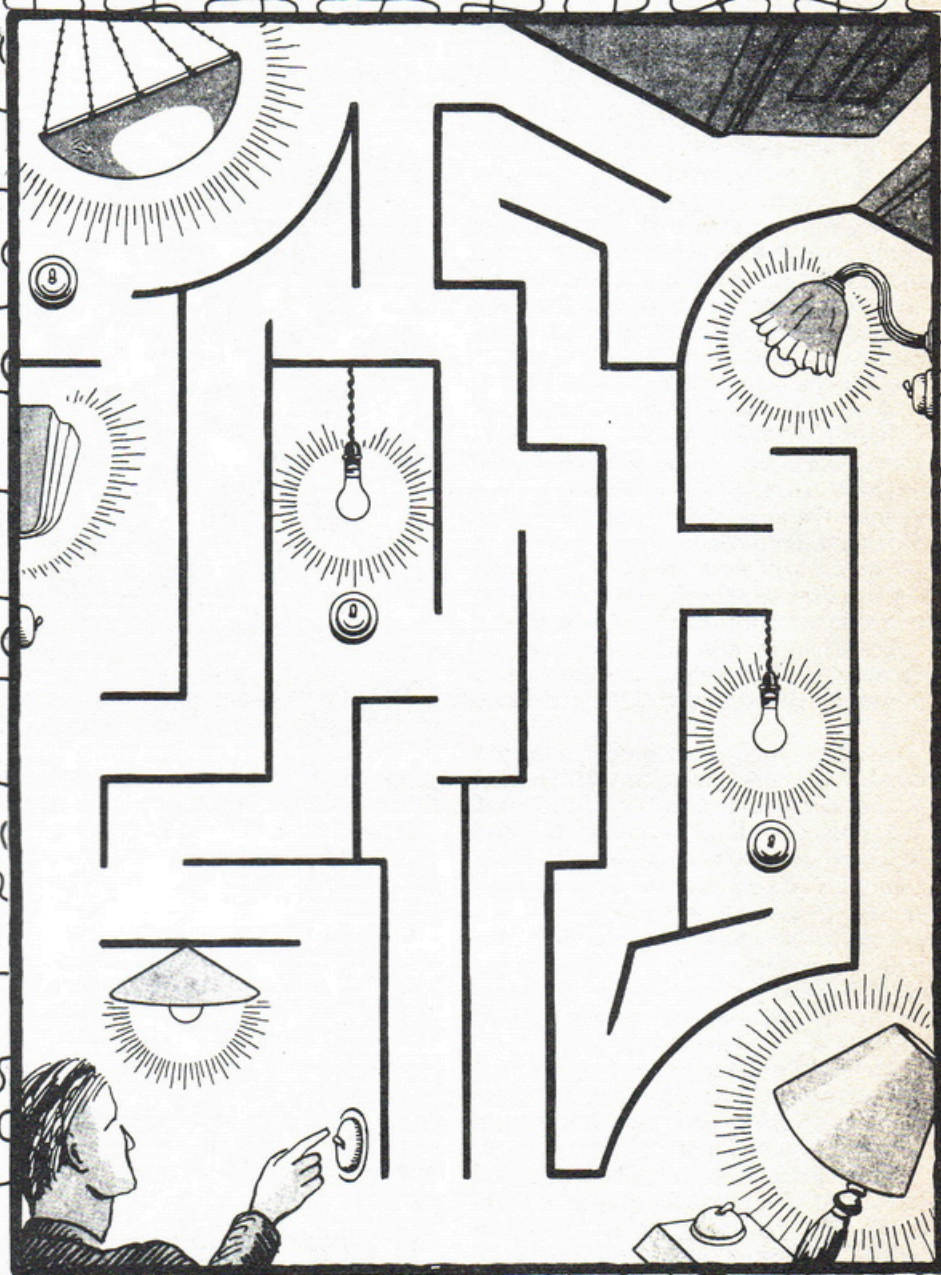
Corazziere

disegni di  
Bruno Mugnai

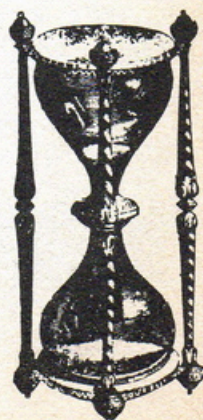


# PER GIOCO

Perchè sprecare  
elettricità — anche  
se non costa  
niente? Partendo  
dall'angolo  
inferiore sinistro e  
senza passare due  
volte per la stessa  
strada, andate fino  
alla porta  
nell'angolo  
superiore destro  
spegnendo tutte e  
sette le luci.



**DA  
GIO  
CA  
RE**





# Una strategia precisa fin dalle prime mosse

*Il problema più grave che affligge i principianti a un certo punto della partita è quello di "non saper cosa fare": qualche consiglio per le aperture e la conquista del centro*

di Adolivio Capece

**Q**uale periodo migliore dell'estate per approfondire la conoscenza del gioco degli scacchi? Mollemente sdraiati al sole su una spiaggia affollata oppure soli su un picco sperduto fra i monti dopo un duro sesto grado, nulla di meglio degli scacchi per ritemprare le cellule cerebrali.

E poichè sicuramente vi capiterà di trovare qualche altro appassionato desideroso di incrociare i pezzi sulla scacchiera, vediamo oggi di imparare qualche trucchetto che vi permetterà di imporre la vostra superiore abilità di lettore di Pergico.

Uno dei problemi principali per chi è solamente capace di muovere i pezzi è quello di coordinare una sequenza logica di mosse con uno scopo preciso. Si arriva invece spesso ad un certo punto del gioco in cui "non si sa cosa fare".

Ci vuole dunque un qualcosa in più che solitamente manca in tutti gli altri giochi da tavolo: la "strategia", cioè la capacità di ideare un piano di mobilitazione completa delle proprie forze (cioè pezzi e pedoni) così da assicurarsi una posizione di vantaggio. Certo poi si tratterà di concretizzare il vantaggio — e questa è questione di "tecnica" o forse per meglio dire di "tattica" —, ma certo la prima cosa da fare è quella di... trovarsi in vantaggio!

Per molti dei nostri lettori i concetti che stiamo per esporre saranno forse già ben noti; in ogni caso un piccolo 'ripasso' non farà male.

Dato che a scacchi chi ha il Bianco inizia per primo ed ha quindi il "vantaggio del tratto", cioè della prima mossa, partiremo dal presupposto di avere i pezzi bianchi, anche per comodità di esposizione. È ovvio che giocando con il Nero — che ha lo "svantaggio" del tratto — bisognerà opporsi alla realizzazione delle idee strategiche che illustreremo.

Per prima cosa consideriamo il diagramma 1:

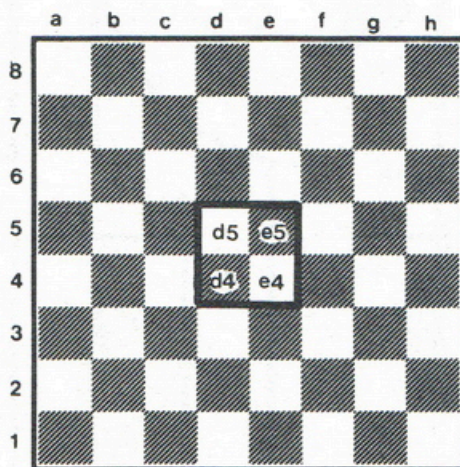


diagramma 1

Abbiamo evidenziato le quattro case centrali della scacchiera: d4, e4, e5, d5.

Allora, primo concetto: la lotta per il controllo del centro deve caratterizzare la prima fase della partita; questa lotta è sostenuta prevalentemente dai Pedoni e dai pezzi 'leggeri' (Cavalli e Alfieri).

Perché è così importante il controllo del centro: perché dalle case centrali i pezzi hanno maggiore raggio di azione e possono dominare tutti i diversi settori della scacchiera, portandosi più rapidamente da un lato o dall'altro. In altre parole, sono in grado di minacciare tutto lo schieramento avversario, lasciando in dubbio il "nemico" sulla direzione in cui si colpirà.

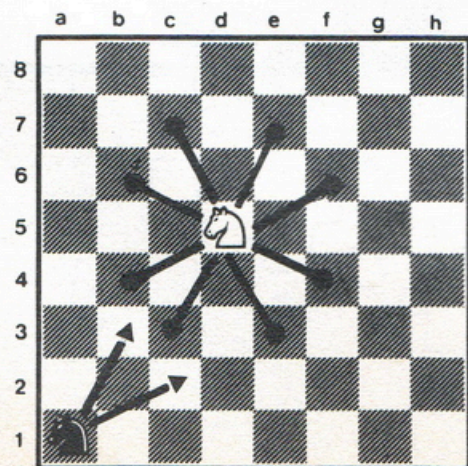


diagramma 2

Il concetto viene visivamente illustrato nel diagramma 2.

È facile notare che il Cavallo bianco in d5 può raggiungere qualsiasi casella in sole 5 mosse, mentre per esempio il Cavallo nero in a1 per portarsi in h8 ha bisogno di 6 mosse. Per di più il Cavallo d5 controlla direttamente ben 8 caselle, contro le 2 sole controllate dal Cavallo a1.

Secondo concetto: prima di intraprendere una qualsiasi azione di attacco è necessario sviluppare tutti i propri pezzi.

Cosa si deduce unificando i due concetti sopra esposti? Che per occupare il centro con i Pedoni e per garantirsi un rapido sviluppo dei pezzi, le migliori mosse con le quali iniziare la partita sono 1.e4, oppure 1.d4.

Quindi, almeno sino a che non siete dei campioncini, vi conviene iniziare la partita con mosse come la spinta di due passi del Pedone di Re (1.e4) oppure di due passi del Pedone di Donna (1.d4).

E poi?

Già, e poi. Certo non è possibile darvi qui e subito tutte le varianti di tutte le aperture. Possiamo però visualizzare un paio di posizioni 'ottimali' cui si dovrebbe tendere per garantirsi quello che si definisce "vantaggio posizionale".

Per chi apre di Re (1.e4) una posizione classica è raffigurata dal diagramma 3.

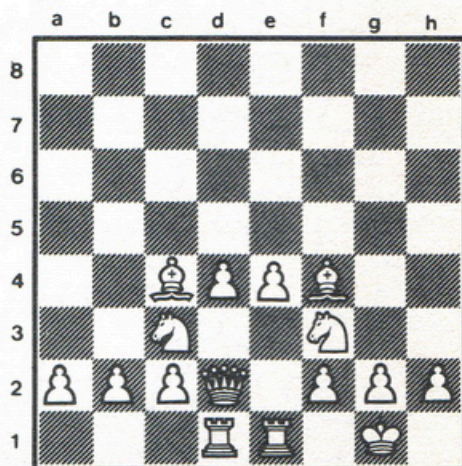
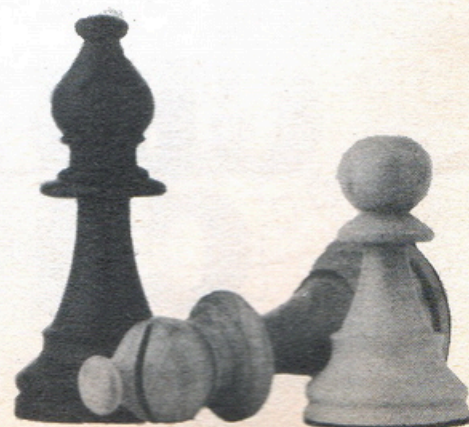


diagramma 3

Per chi preferisce l'apertura di Donna (1.d4) la posizione ideale è illustrata nel diagramma 4.





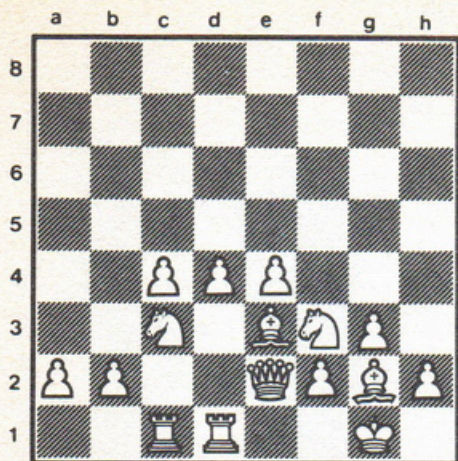


diagramma 4

Con in mente le due posizioni ideali, dovremo cercar di sistemare i pezzi in quelle case dalle quali esercitano la azione più vasta ed efficace (ovviamente anche in funzione dello sviluppo avversario).

Molto importante è l'arrocco, che permette di sistemare il Re al sicuro evitando nello stesso tempo che intralci lo sviluppo degli altri pezzi.

Una volta ultimato lo sviluppo si dovrà elaborare il piano strategico, che può consistere in un attacco diretto al Re avversario o nella conquista di ulteriore spazio per togliere il più possibile libertà di movimento all'avversario, ovvero nell'attacco contro un punto debole dello schieramento nemico.

In ogni caso la manovra strategica deve puntare o al guadagno di materiale o allo scacco matto.

Non va mai dimenticato che, salvo clamorosi errori dell'avversario, l'azione isolata di un solo pezzo non permette di vincere.

C'è invece bisogno sempre di una azione coordinata, almeno di due pezzi.

Vediamo, per esempio, il più famoso e noto scacco matto, quello cosiddetto "del barbiere", che si verifica dopo le mosse 1. e4, e5; 2. Ac4, Ac5; 3. Dh5.

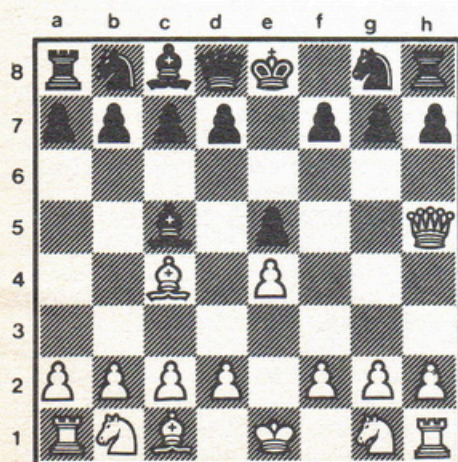
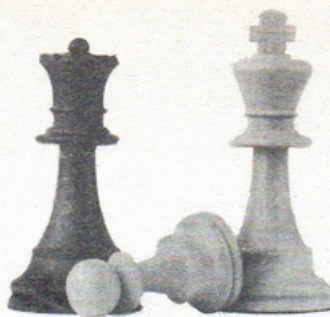


diagramma 5

3...Cc6??; 4.D:f7 matto.



Come si vede il Re nero è minacciato di presa e non ha case di fuga; la Donna bianca è sostenuta e difesa dall'Alfiere.

Cosa deve fare il Nero per evitare il matto? È facile constatare che inutile è 3...Cf6??; che pure permette 4.D:f7.

Non va bene 3...g6?; che evita il matto ma permette 4.D:e5+ e poi 5.D:T-h8, con che il Bianco ha una torre in più.

Giocabile è 3...Df6; che difende sia il punto f7 che il punto e5 e pone nello stesso tempo una controminaccia su f2, ma la mossa migliore è 3...De7; che difende tutto e prepara lo sviluppo (questa è la cosa importante!) del Cavallo g8 in f6, con attacco alla Donna avversaria.

Coordinare l'azione dei pezzi. Ecco il principio basilare. Un noto ma sempre ottimo esempio è il famoso "Matto di Legal" partita realmente giocata in un caffè parigino nel 1787; si tratta di un piacevole tranello consistente nel lasciare la Donna in presa per concludere con un brillante matto con i pezzi minori.

Vediamolo: 1. e4, e5; 2. Ac4, d6; 3. Cf3, g6; 4. Cc3, Ag4; 5. C: e5!

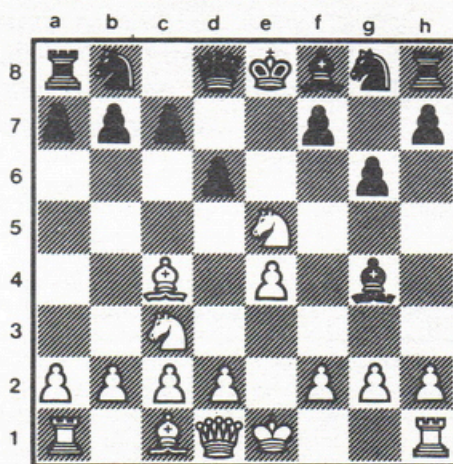


diagramma 6

ora se il Nero gioca 5...d: e5; segue 6. D:g4 ed il Bianco ha guadagnato un Pedone. Ma il Nero cattura la Donna.

5...A:d1?; 6.A:f7+, Re7; 7. Cd5 matto!

Un bel matto permesso dalla superiorità di sviluppo e dal dominio delle case centrali.

Vediamo ora la più drastica punizione possibile per chi non segue questi principi: il "matto degli imbecilli". È la partita più breve che possa esistere, il solo ed unico caso di matto in due mosse: 1. g4, e5; 2. f4, Dh4 scacco matto!

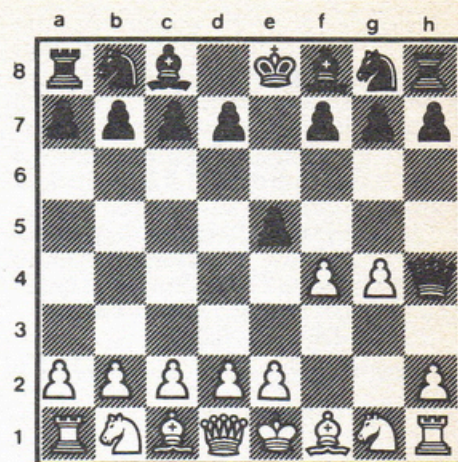


diagramma 7

A questo punto cerchiamo di tradurre in pratica i concetti esposti analizzando una partita del supertorneo di Londra dell'aprile scorso.

Spassky-Short (Difesa Francese)

1. e4, e6; 2. d4, d5; 3. Cc3, Ab4; 4. e5, Ce7; 5. a3, A: c3+; 6. b: c3, c5; 7. Cf3, b6.

Lo scopo del Nero con questa mossa è proseguire con Aa6, in modo da cambiare gli Alfieri. Nella difesa Francese, in generale, questo Alfiere del Nero, risulta debole (tecnicamente: 'cattivo') poiché bloccato nel movimento dai Pedoni in d5 ed e6.

8. Ab5+, Ad7; 9. Ad3,...

Ovviamente al Bianco il cambio degli Alfieri 'campochiaro' non conviene. 9...Aa4.

L'alternativa teorica è Dc7. La mossa del testo serve ad impedire che il Bianco possa sviluppare l'Ac1 in a3. Per esempio: 9...Dc7; 10. 0-0, Cbc6; 11. a4, h6; 12. Aa3, ecc.

10. h4,

L'idea è quella di spingere il Pedone sino ad h6, per obbligare il Nero a porre tutti i propri Pedoni su casa bianca e indebolire quindi le caselle nere nello schieramento del Nero.

10...Cbc6; 11. h5, h6.

Naturalmente il Nero contrasta l'idea dell'avversario. Si noti però che la spinta in profondità del Pedone 'h' ha tolto spazio di manovra al Nero. 12. 0-0, Dc7; 13. Te1, c4; 14. Af1, 0-0-0.

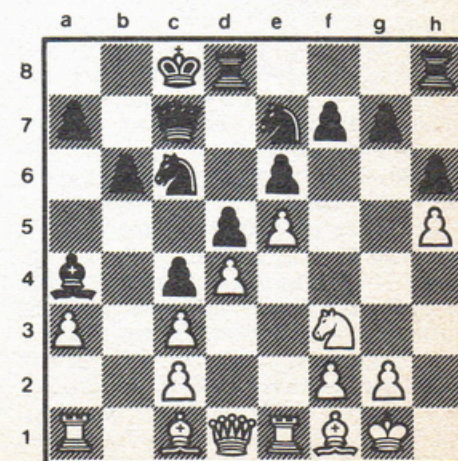


diagramma 8



Possiamo dire che a questo punto inizia il cosiddetto 'centro-partita'. I due giocatori sono pronti ad elaborare il proprio piano strategico: in linea di massima il Bianco cercherà di sfondare con un attacco al centro contro i Pedoni arretrati e6 ed f7, mentre il Nero si preparerà ad un contrattacco sul lato di Donna, anche se la posizione più ristretta e la minore disponibilità di spazio in cui manovrare rendono il suo compito più difficoltoso.

15. ch2, Tdf8; 16. Ta2,...

Necessaria per poter giocare De2 e Ad2.

16...Rb7; 17. g3, a5;

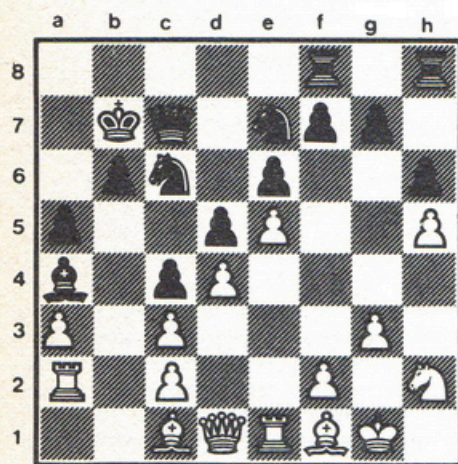


diagramma 9

Una mossa logica nel piano strategico del Nero, che però crea un punto debole nel Pedone in b6.

18. Ah3, Cd8; 19. De2, Ra6; 20. Ad2, Ae8; 21. Tb2, Cec6?

Un errore comprensibile, probabilmente causato da un insieme di fattori. Per prima cosa spostando questo Cavallo si libera la casa e7 per la Donna con possibile attacco al Pedone a3. Poi questo Cavallo è quello che non partecipa alla difesa dei punti e6 ed f7 e quindi appare il più logico da muovere, con l'idea di portarlo in d7, dove non solo collaborerà all'attacco contro i Pedoni centrali del Bianco, ma servirà anche a difendere b6.

Purtroppo il ragionamento ha una pecca, che consiste nel fatto che il Bianco arriva a sfruttare la debolezza di b6 una mossa prima! Giusto quindi era 21...Cdc6; con la possibilità di difendere il debole punto b6 con Cc8.

22. Teb1, Cb8; 23. T:b6+!

Senza dare al Nero il tempo per Cd7. Ora non resta che dare la Donna per le due Torri.

23...D:b6; 24. T:b6+, R:b6; 25. Cf1, Cbc6; 26. Ce3, Ce7; 27. C:c4+!...

Sacrificio vincente permesso dalla pessima posizione dei pezzi neri. Si noti come le due Torri siano praticamente fuori gioco.

27...d:c4; 28. D:c4, Cb7; 29. Db3+, Rc7; 30. c4, Ac6; 31. Ae3, Tb8; 32. d5,....

Da notare a questo punto: se 32...e:d5; allora 33. Ab6 scacco matto:

32...Cd8; 33. Dc3, Tb1+; 34. Rh2,

Ab7; 35. D:a5+, Rd7; 36. Da4+, Rc7; 37. Da5+, Rd7; 38. Dc5, Cc8; 39. Ad2, Cb6; 40. f3, Ca8; 41. Aa5, Tc1; 42. Ag4, T:c2+; 43. Rh3, Te2; 44. f4!, Tc2; 45. f5, e:d5; 46. f6+, Ce6; 47. De7+, Rc6; 48. Dd6, matto!

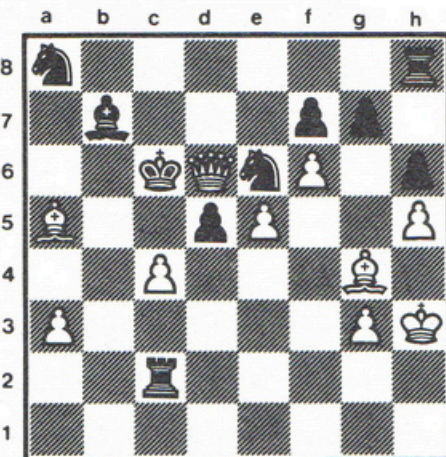
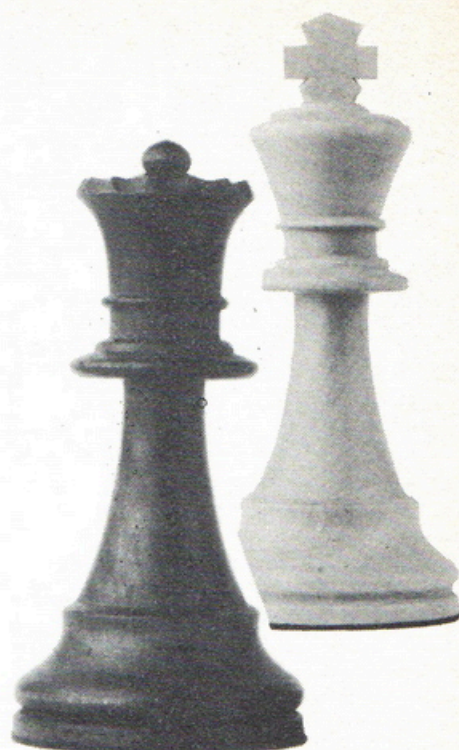


diagramma 10

Avete notato che il Nero non ha mai mosso la Torre h8?



Scacchi/2

## Ivrea: tanti milioni ma pochi campioni

*Il torneo, svoltosi nella cittadina piemontese nell'ambito del programma "Sapere di Sport", si è segnalato più per la ricchezza del monte premi che per il gioco messo in mostra dai concorrenti; per la prima volta il CONI fra i patron di una manifestazione scacchistica*

di Marco Judicello

**E**nnio Arlandi continua la sua ascesa sul ripido pendio dello scacchismo internazionale: il suo ultimo balzo verso la vetta lo ha realizzato al torneo FIDE di Ivrea, dove ha conseguito la sua 1ª norma di maestro FIDE (norma che vale per due essendo il torneo in 15 turni).

Il giovanissimo maestro milanese (16 anni!) già da più di un anno aveva favorevolmente impressionato lo scacchismo Italiano per le sue gesta in campo internazionale (ricordiamo il suo secondo posto al campionato del mondo under 16 in Argentina nello scorso anno), e questa sua nuova impresa ci fa ben sperare: chissà che in un futuro non troppo lontano non riesca a ripagarci delle delusioni che da troppo tempo ci propinano quasi tutti i nostri rappresentanti nelle gare internazionali. Auguri Ennio!

Ma vediamo cosa è successo ad Ivrea. Torneo a 16 giocatori, con un

Elo medio non molto elevato (2320), rientrava nella 3ª categoria FIDE (norma di M.F. a punti 8,5 e norma di M.I. a punti 10,5).

La manifestazione, che si è svolta nei locali del teatro Giacosa di Ivrea dall'8 al 24 maggio, faceva parte del programma "Sapere di Sport" realizzato da Comune e Provincia di Torino, Regione Piemonte e con la partecipazione del CONI, per la prima volta a fianco della Federscacchi per la realizzazione di alcune importanti manifestazioni scacchistiche, quali appunto questo torneo, il campionato Italiano di gioco lampo, di cui parleremo più avanti, un festival scacchistico nonché l'eccezionale "World Master" di scacchi (un torneo con la partecipazione di 8 tra i migliori giocatori del mondo) di cui parleremo nel prossimo numero.

Per tornare al torneo FIDE, qualche nota sul monte premi, la cui pregevole entità (7 milioni e 500 mila lire), forse



eccessiva per un torneo di 3<sup>a</sup> classe FIDE, è stata peraltro immeritata dai giocatori, la cui qualità di gioco, secondo gli stessi partecipanti alla gara, non è certo stata entusiasmante.

Concludiamo citando l'arbitro internazionale Gino Piccinin, direttore del torneo, e passiamo a vedere la classifica finale.

1° Ljubisavljevic (Jugoslavia, M. 2320) p. 11,5 su 15; 2° Despotovic (Jugoslavia, M.I. 2425) p. 10,5; 3° Sahovic (Jugoslavia, G.M. 2450) p. 10; 4°/6° Arlandi (Italia, M. 2300), Toth (Italia, M.I. 2405), Bellin (Inghilterra, M.I. 2410) p. 9; 7° Passerotti (Italia, M.F. 2340) p. 8,5; 8°/9° Messa (Italia, M.F. 2350) Bruno (Italia, M. 2230) p. 8; 10°, 11° Cuartas (Columbia M.I. 2435), Grinza (Italia, M. 2330) p. 7; 12° Martorelli (Italia, M. 2270) p. 6,5; 13°/14° Ponzetto (Italia, M. 2200), Paniagua (Panama, M. 2250) p. 5; 15° Corgnati (Italia, M. 2200) p. 4; 16° Cordara (Italia, C.M. 2200) p. 2.

La seconda manifestazione scacchistica inclusa in "Sapere di Sport" era il Campionato Italiano di gioco lampo. E credo sia opportuno spiegare ai "non addetti ai lavori" di cosa si tratta: il gioco lampo è un particolare modo di giocare a scacchi per superspecialisti; sua caratteristica peculiare è il tempo di riflessione a disposizione di ciascun giocatore estremamente ridotto: 5' per tutta la partita! Inoltre vi sono alcune variazioni alle regole del gioco normale, che però non enunciano in questa sede per problemi di spazio.

76 i giocatori partecipanti alla manifestazione, svoltasi domenica 30 maggio a Pinerolo, e diretta dai sigg. Gamba e Cordara di Torino.

La vittoria è andata a Carlo Micheli di Brunico, già 2 volte campione italiano assoluto, e vincitore quest'anno anche del campionato italiano semilampo (tempo di riflessione: 15') svoltosi a Bologna nello scorso aprile e intestato alla memoria del giornalista Piero Pasini: un vero "Mennea" degli scacchi questo Micheli! Questa la classifica finale del Campionato Italiano Lampo:

1° Micheli, p. 11 su 12; 2° Steinfl, p. 9,5; 3°/5° Trabattoni, Lazzarato, Corgnati, p. 9; 6°/9° Lostuzzi, Fabbri, Ratti, Mantovani, p. 8,5; 10° Sguaizer, p. 8. Cat. candidati maestri: 1°/2° Iudicello M. e Roatta, p. 8. 1<sup>a</sup> cat. nazionale: 1° Didoni, p. 8; 2°/4° Gazziero, Pernici M. e Ceccarini, p. 7,5. 2<sup>a</sup> cat. nazionale: 1° Moling, p. 7. 2°/4° Paltrinieri, Valenzano e Berutti, p. 7. 3<sup>a</sup> cat. nazionale: 1° Moling, p. 7; 2° Marchesini, p. 6,5. Esordienti: 1° Poli, p. 7; 2° Biasio, p. 7.

E concludiamo la nostra prima rassegna di "Sapere di Sport" con alcune partite del torneo FIDE di Ivrea:

Arlandi-Bruno  
1. d4, Cf6 2. c4, e6 3. Cf3, b6 4. a3, Ab7 5. Cc3, d6 6. d5, c5 7. e4, e5 8. g3, Ae7 9. Ag2, 0-0 10. 0-0, Ca6 11. Cel, Cc7 12. f4, Cd7; 13. Cf3, Af6 14. f5, Aa6 15. De2, Te8 16. a4, Cf8 17. Tf2, h6 18. h4, Ae8 19. Afl, Ch7 20. Th2, Ca6 21. Dg2, h5 22. g4, hxg4 23. Dxc4, Rh8 24. Cg5,

Te7 25. Dh5, Dg8 26. Cb5, Td7 27. Cxd6, Axc5 28. hxg5, Txd6 29. Ta3, g6 30. Dh6, f6 31. fxg6, fxg5 32. g7+, Dxc7 33. Dxd6, Ad7 34. Tg3, Rg8 35. hxg5, Cxc5 36. Thg2, Ag4 37. Txc4, Cf3 38. Rf2, il nero abbandona.

Sahovic-Bellin

1. d4, f5 2. c4, e6 3. Cc3, Cf6 4. f3, Ab4 5. Ad2, 0-0 6. Ch3, d6 7. a3, Axc3 8. Axc3, a5 9. e3, De7 10. Dd2, a4; 11. 0-0-0, b6 12. Cf4, Cc6 13. Ae2, Ca5 14. Rbl, Cb3 15. Dc2, c6 16. Thgl, Ab7 17. g4, fxg4 18. fxg4 e5 19. dxe5, dxe5 20. g5, Cd7 21. Ad3, exf4 22. Ax h7+, Rh8 23. Dg6, Cf6 24. gxf6, Txf6 25. Dh5, Ta5 26. Af5+, il nero abbandona.

Grinza-Ljubisavljevic

1. d4, Cf6 2. c4, e6 3. Cc3, Ab4 4. Dc2, c5 5. dxc5 Cc6 6. Cf3, Axc5 7. e3, d5 8. Ae2, 0-0 9. 0-0, dxc4 10. Axc4, a6 11. Tdl, De7 12. a3, b5 13. Ad3, Ab7 14. Ce4, Cxe4 15. Axe4, f5 16. Axc6, Axc6 17. Ce5, Ae4 18. De2, Ad6 19. Cf3, Tac8 20. Ad2, Tc2 21. Tabl, Td8 22. Cd4, Tc4 23. Tbcl, Tdc8 24. Ac3, Axa3 25. f3, Ab7 26. Dd3, Ab4 27. Axb4, Dxb4 28. Txc4, bxc4 29. Dc3, Db6 30. Cc2, Db5 31. Ca3, Db3 32. Td7, Dxc3 33. bxc3, Ad5 34. Ta7, Tc6 35. Cc2, Tb6 36. Cb4, Ab7 37. Rf2, h6 38. e4, fxe4 39. fxe4, e5 40. Rf3, Rh7 41. Re3, Rg6 42. g3, Rh5 43. Rf3, g6 44. Cd5, patta.

Esistono diverse associazioni che organizzano il gioco degli scacchi per corrispondenza.

La più importante di queste, che altro non è che la vera e propria "federazione" del gioco per corrispondenza, è l'A.S.I.G.C. (Associazione Scacchistica Italiana Giocatori per Corrispondenza), che organizza tornei di scacchi a rotazione continua. Per parteciparvi è sufficiente versare sul c/c postale N° 81588006 intestato a Giovanni Monti, Viale Venezia Giulia 157, 00177 Roma, la somma di Lit. 10.000, che comprende l'abbonamento alla rivista dell'associazione e l'iscrizione ad un torneo. Attenzione! nella causale di versamento occorre specificare nome, cognome, indirizzo ed eventuale categoria, sia essa del gioco per corrispondenza o del gioco a tavolino.

Un'altra associazione, non riconosciuta però in campo internazionale, è l'A.S.I., presso l'Italia Scacchistica, via Passeroni 6, 20135 Milano (scrivere per avere informazioni più dettagliate).



Go

## Le estensioni minime

*Non sempre sono possibili mosse di ampio respiro: spesso è necessario rifugiarsi in manovre appena sufficienti a garantire uno spazio vitale*

di Marvin Allen Wolfthal

**L**e estensioni costituiscono le manovre strategiche principali della prima fase della partita e nel mese scorso abbiamo parlato di quelle più frequentemente utilizzate su di un lato aperto del Go-ban.

Queste estensioni, per così dire, "massime" non sono sempre praticabili e talvolta si è costretti a farne di molto meno ampie, fino a rifugiarsi in quelle minime, cioè appena sufficienti per garantire uno spazio vitale. Un caso di questo genere viene esemplificato nel diagramma 1. Il bianco deve dare una base alla sua pietra Δ che si trova in una situazione pericolosa, presa com'è fra due gruppi neri piuttosto forti.

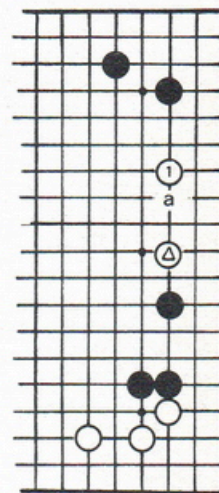


diagramma 1

Difatti, se il nero attaccasse la pietra Δ con una mossa in 'a', il bianco sarebbe costretto a scappare verso il centro, non avendo più spazio per vivere sul lato. Il proseguimento di questo attacco potrebbe fruttare al nero un grosso territorio nella zona superiore, anche lasciando scappare alla fine il bianco. "Fare territorio attaccando" è infatti uno dei principi basilari del Go, ma tentare di uccidere il nemico può essere pericoloso; in futuro ci occuperemo di questi problemi in modo approfondito. ritorniamo al diagramma 1: il bianco giocherà in 1 facendo un salto di due punti ("nikken tobi"). Questa è l'estensione migliore. Potete verificare che il nero non può impedire al bianco di connettere que-



ste due pietre sulla terza linea (ved. diagramma 2):

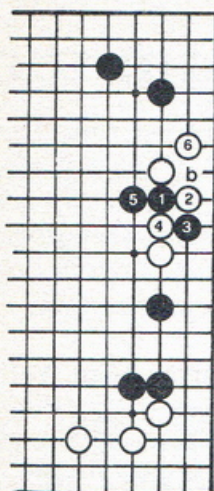


diagramma 2

Naturalmente se il nero avesse già una pietra al punto 5, allora 4 del bianco non sarebbe un atari e il nero darebbe atari in 'b'.

Il bianco potrebbe estendere fino a 1 nel diagramma 3 ma il nero invaderebbe in 2. A questo punto esistono va-

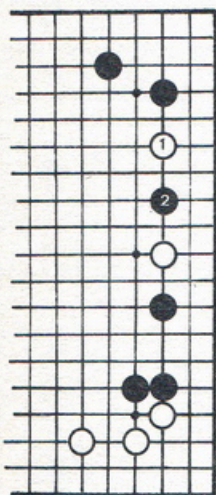


diagramma 3

rie possibilità di svolgimento ma è difficile che il bianco ne venga fuori senza subire danni; in questa zona del Goban il nero è forte e avrà il vantaggio nella battaglia. È meglio quindi il nikken tobi (diagramma 2) che rappresenta l'estensione minima più consigliabile in questa situazione.

Il diagramma 4 dimostra un caso analogo. Dopo 1, 'c' e 'd' sono "miai" e il bianco è sicuro di poter mantenere una posizione comoda.

1 nel diagramma 5 è un'estensione eccessivamente ridotta; il nero prende l'ottimo punto 2 e il bianco, pur assicurandosi uno spazio vitale con 'd' non può essere molto contento. Confrontate questa posizione con quella nel diagramma 4 e notate come il nikken tobi del nero funziona bene con il suo shimari nell'angolo inferiore.

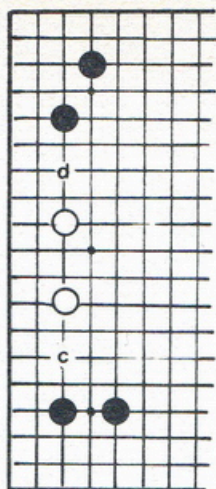


diagramma 4

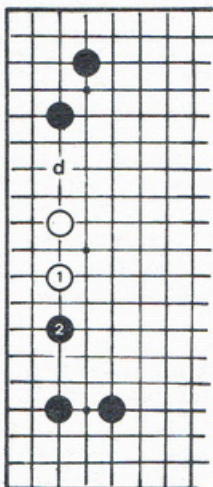


diagramma 5

Nel diagramma 6 il bianco non ha spazio per fare nikken tobi e deve limitarsi al salto di un punto ("ikken tobi"). Questa estensione ha un valore territoriale minore rispetto al salto di due punti, ma, nella fase avanzata del fuseki, una mossa come 1 del bianco è sempre piuttosto importante; rafforza l'angolo e minaccia un'invasione in 'a'. È consigliabile per il nero difendere in 2.

Il bianco potrebbe essere tentato dall'idea di guadagnare qualche punto in più con un'estensione fino a 1 nel

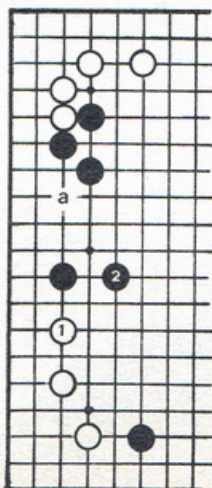


diagramma 6

diagramma 7, giocando di contatto con la pietra nera. Questo sarebbe

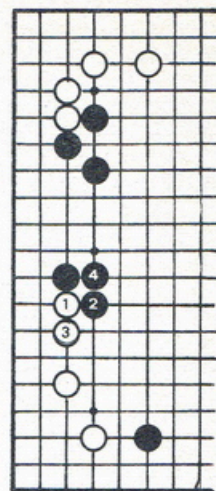


diagramma 7

però un errore piuttosto grave. Con la sequenza fino a 4 il nero diventa molto più forte di quanto non fosse nel diagramma 6 e, inoltre, ha buone prospettive nel centro. In confronto la pietra bianca 1 è rimasta sepolta e insignificante. È importante saper analizzare le mosse dal punto di vista del "lavoro" che esse svolgono; in questo caso quelle del nero lavorano assai di più.

In generale, le mosse di contatto hanno una funzione tattica ben precisa (più difensiva che offensiva, malgrado le apparenze) e anche di questo parleremo a lungo in futuro.

Concludiamo questa puntata riprendendo brevemente in esame la questione delle estensioni da uno shimari. Vediamo in primo luogo l'applicazione ad un problema di fuseki globale.

Nel diagramma 8 bianco e nero hanno fatto due shimari ciascuno. La mossa è al nero: 'a', 'b', 'c' oppure 'd'?

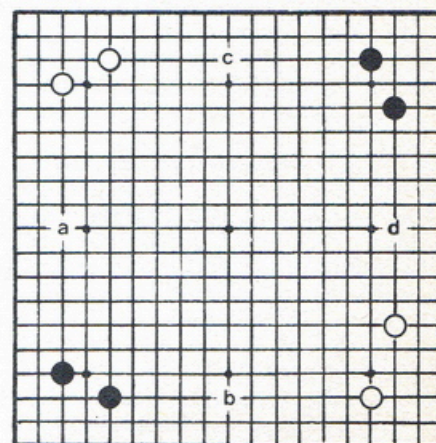


diagramma 8

Dovrebbe essere evidente che il punto 'a' è quello più importante, essendo un'estensione ideale da due shimari in opposizione fra di loro sulla linea di massima influenza. (I punti 'b' e 'c' sono estensioni secondarie da questi due shimari, come abbiamo già spiegato altrove). Quindi, sia il nero che il bianco vorrebbero giocare in 'a', sviluppando il proprio shimari e limitando



allo stesso tempo l'influenza di quello avversario.

Per quanto concerne gli altri punti, 'b' e 'c' sono equivalenti fra di loro e sono quelli più urgenti dopo 'a'. Se il nero prende 'a' allora il bianco giocherà subito in 'b'. Il punto 'd', invece, è quello meno urgente perché estensione secondaria dai due shimari sul lato destro.

Precisiamo infine un altro aspetto della questione: il limite massimo di un'estensione. Domanda: per quale motivo è sconsigliabile estendersi oltre il punto 1 nel diagramma 9? Prima

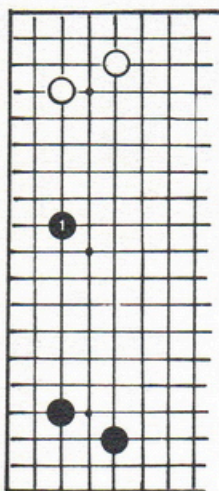


diagramma 9

di rispondere sarà bene riflettere sulle idee sviluppate nelle colonne precedenti.

Risposta: Quando il nero ha giocato in 1 (ved. diagramma 10) il nikken tobi in 'a' rappresenta un'ulteriore esten-

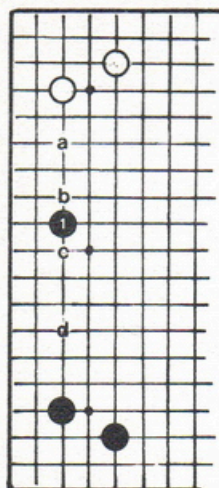


diagramma 10

sione ideale. Se invece egli avesse giocato 1 in 'b', si troverebbe troppo vicino allo shimari bianco e non avrebbe più a disposizione tale estensione. Se il bianco lo attaccasse poi in 'c', allora dopo nero 'a', bianco 'd' metterebbe a nudo l'errore del nero.

## Il Torneo di Milano

Il Secondo Torneo Internazionale di Milano (handicap tournament) organizzato dal Go Club "Città del Sole" e da Pergio, si è svolto il 29 e 30 mag-

gio al Bar Concordia in Corso Colombo 11. Hanno partecipato quindici giocatori italiani, francesi e giapponesi divisi in due gruppi; I: 3-dan a 4kyu, II: 7-kyu a 17-kyu.

Nel Gruppo I tre giocatori hanno vinto quattro delle cinque partite giocate. Secondo il sistema di punteggio utilizzato Sergio Parimbelli 4-kyu (Italia) ha conquistato il primo posto seguito da Jacques Sallée 1-dan e Marie-Claire Chaîne 1-kyu (Francia). Nel

Gruppo II vincitore assoluto, con cinque successi, è stato Eric Vesson 7-kyu (Francia), che si è guadagnato così la promozione a 6-kyu. Con tre partite vinte, Carmelo Rubino e Raffaele Rinaldi hanno diviso il secondo posto.

Gli organizzatori e i partecipanti desiderano ringraziare sentitamente i gestori del Bar Concordia che hanno così generosamente ospitato il Torneo per il secondo anno consecutivo.

Othello/1

# Da Napoli a Livorno fioriscono i tornei

*Particolarmente importante quello disputato nella città toscana: organizzato dall'ARCI, è stato il primo a designare un finalista per il campionato italiano del prossimo ottobre alle cui selezioni interregionali, lo ricordiamo, ci si qualifica risolvendo tre problemi pubblicati anche su questo numero di Pergio*

di Pier Andrea Morolli

**I**n questo numero vi darò la soluzione del problema rimasto in sospenso; per intenderci, quello del mese di aprile in cui muove il bianco.

Ci sono però alcune cose che vorrei dire prima.

Comincio con una specie di errata corregge. Nei mesi scorsi, sono stati commessi alcuni errori cui ora vorrei riparare.

Iniziamo con il numero di marzo: la figura 1 non è esatta. Quella giusta è indicata col numero 5. Le figure 2, 3, 4 sono esatte. La figura 5, come ho già detto, in realtà è la 1, mentre la vera figura 5 non appare. Se volete potete trovarla sul numero di febbraio in cui il problema cui si riferisce era stato proposto.

A maggio avete trovato i problemi di ammissione al campionato italiano: per un banale errore di stampa è stata lasciata vuota la casella g5, in cui in realtà si trova una pedina nera.

I 3 problemi sono stati scelti per voi da Elvezio Petrozzi dell'A.I.G.I., tra un gruppo di problemi inediti da me ideati.

Proseguo con alcune interessanti notizie. Si è svolto qualche tempo fa il 1° torneo "Città di Napoli", sponsorizzata dalle Assicurazioni Generali, dalla Banca del Centro-Sud, dal WWF e dalla Clem Toys.

Sui 39 partecipanti l'ha spuntata Vincenzo Peccerillo, già campione italiano, davanti a Biagio Privitera, Ettore Brizi e Donato Capone. Un plauso a

questi ragazzi, agli organizzatori, agli sponsor, cui auguro di poter ripetere nei prossimi anni questa esperienza con sempre maggior successo.

Tre posti in finale al campionato italiano sono stati assegnati all'Archi, la quale ha organizzato 3 tornei per qualificare altrettanti giocatori. Ci è giunto il risultato del primo di questi tornei, giocato a Livorno il 9 maggio. Il primo finalista è Biagio Privitera, di Catania, che si è aggiudicato la vittoria a Livorno su un nutrito e molto qualificato drappello di giocatori. Biagio vive a Torre del Greco, si sta laureando brillantemente in ingegneria elettrotecnica, è appassionato di giochi da tavolo in genere e di video game, tifa per l'Inter. Gioca a Othello da qualche anno e nel '79 fu campione italiano seniores. Lo scorso anno fu terzo.

Prossimamente vedrò di dare informazioni su tutti i finalisti, compatibilmente coi tempi e lo spazio a disposizione. Sarò anche lieto di dare notizia di tornei non validi per il campionato, naturalmente se qualcuno mi scrive presso Pergio, o mi avverte in qualche modo.

Vediamo il problema di aprile (figura 5). Parlavo di chiusura in 2 mosse. Questo significa che in 3 si prende un angolo.

Tocca al bianco. Vediamo in figura 1 cosa si trova di fronte. Se va in h6 lascia al nero 4 mosse legali. Sia (figura 2) g2 che h2 concedono al bianco l'angolo h1. Restano h4 e h5. Ad ognuna di



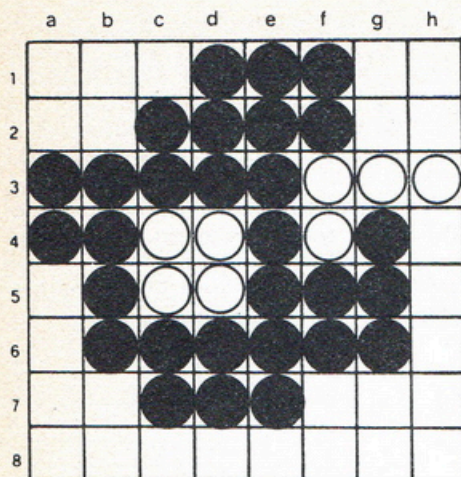


figura 1

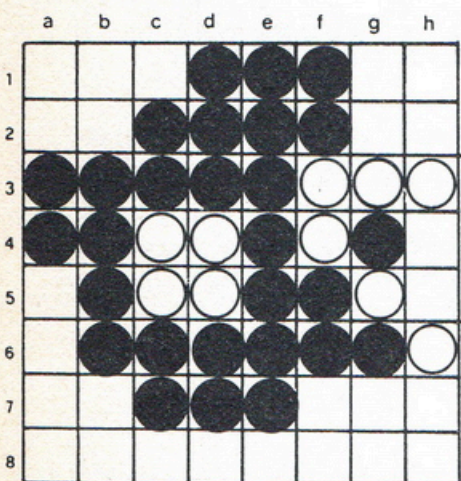


figura 2

queste 2 il bianco può replicare con l'altra o chiudere il nero. Vediamo ad esempio a cosa porta la sequenza Bh6, Nh4, Bh5, che significa bianco in h6, nero in h4 e bianco in h5. (Figura 3)

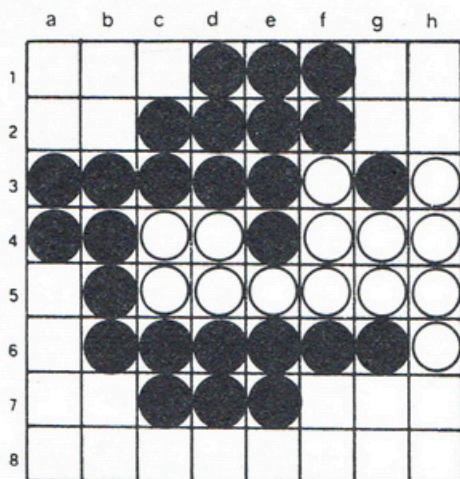


figura 3

stri, dopo averli esaminati. Quindi scrivete. Vi lascio con un problema (figura 4): il Nero prende un angolo entro 3 mosse. Non è facile. Provateci.

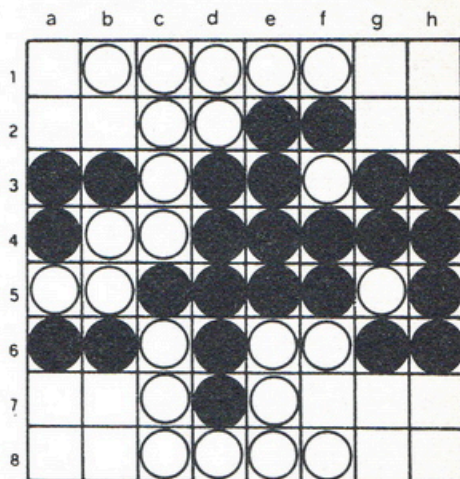


figura 4

Vorrei sapere da voi se preferite che io proponga pochi problemi e vi spieghi bene la soluzione, come ho fatto finora, oppure volete più problemi e la sola sequenza esatta per ogni problema, senza troppi diagrammi. Questo poiché lo spazio a nostra disposizione è quello che è, e, almeno per ora, siamo costretti a scegliere.

Ancora, vorrei sapere se riuscite a risolvere i quesiti con facilità oppure no, se la mia soluzione vi è chiara, se volete che ne proponga di più complessi.

Sarò lieto di pubblicare anche i vo-



## Othello/2

# Campionato italiano: i problemi d'ammissione

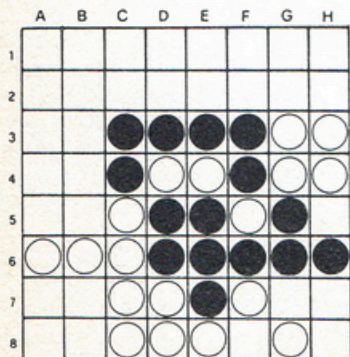
Proponiamo, per la terza volta consecutiva, i problemi di qualificazione alle selezioni interregionali del 5° Campionato Italiano. Purtroppo, nei

due precedenti numeri di Pergioeco (maggio e giugno) il terzo problema risultava incompleto per la mancanza di una pedina nera in G5: pubblichiamo

la versione corretta e ci scusiamo con i lettori per l'errore.

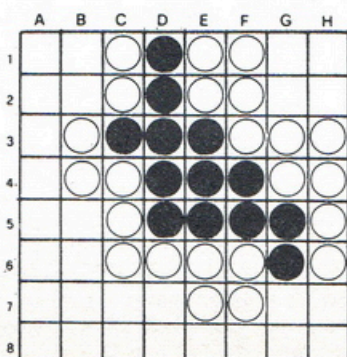
Ricordiamo che la convocazione per le selezioni si conquista inviando, a mezzo cartolina postale, la soluzione di almeno due dei tre problemi proposti; risolvere tutti e tre i problemi consente comunque di riscuotere dei vantaggi. Le soluzioni (la prima mossa del nero) vanno inviate a:

**Clem Toys - Campionato di Othello - Zona Industriale Fontenoce - 62019 - Recanati (Mc).**

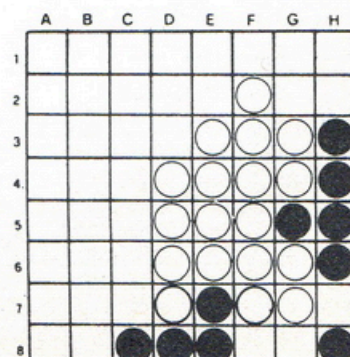


Problema 1

Il Nero muove e prende un angolo alla sua 2ª mossa.



Il Nero muove e prende un angolo alla sua 2ª mossa.



Problema 3

Il Nero muove e prende un angolo alla sua 3ª mossa.



# Il sandwich e le bisettrici

*Un panino, un cubo e un triangolo: tre teoremi da dimostrare*

di Raffaele Rinaldi

**I** rapporti tra giochi matematici e teoremi o acquisizioni della teoria sono molteplici: basti pensare a certi problemi di natura geometrica o topologica (per citare i casi più evidenti) per rendersene conto.

Vi sono però certi casi degni di essere menzionati in quanto tali: cominciamo quindi una piccola rassegna di problemi connessi a questi aspetti.

## Il teorema del panino al prosciutto

Il problema può essere formulato in questo modo: "Dato un panino riempito con una fetta di prosciutto, è possibile con un solo taglio dividerlo in modo che le due parti contengano eguali quantità di pane e di prosciutto?".

È ovvio che un segmento possiede un solo punto medio che lo biseca. È forse meno ovvio che vi sia una sola retta che bischi mutuamente due segmenti nello spazio. Tuttavia, la dimostrazione è semplice: poiché ogni segmento possiede un punto medio, la retta che congiunge quei due punti deve bisecare anche i due segmenti.

Tre punti nello spazio definiscono un arco di cerchio (un segmento può essere considerato un arco di cerchio di raggio infinito), cosicché si dimostra, con ragionamento analogo al precedente, che un arco di cerchio è la curva che biseca mutuamente tre segmenti nello spazio.

Passiamo alle superfici. Due superfici possono essere mutuamente bisecate (in due parti di medesima area) da una linea retta.

L'illustrazione seguente mostra due rettangoli e una retta che passa per i loro centri.

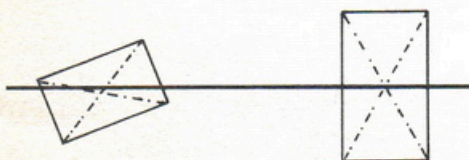


figura 1

È evidente che tale retta biseca i due rettangoli.

Consideriamo ora due superfici irregolari ed una ipotetica linea che ne bischi mutuamente le aree.

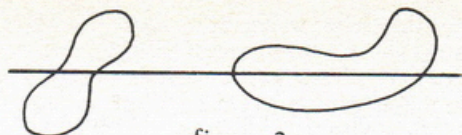


figura 2

Dimostriamo che una tale retta esiste sempre e comunque. Consideriamo separatamente le due superfici: possiamo dire che ciascuna di esse è bisecata da un numero infinito di rette. Disponiamo infatti, sul medesimo piano della superficie, un fascio di rette inclinate di un medesimo angolo  $\alpha$  rispetto a un arbitrario asse di riferimento (x), come in figura:

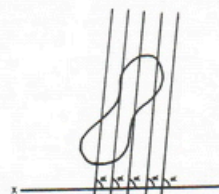


figura 3

Ovviamente tra tutte le rette del fascio ve ne è una che biseca la nostra superficie in due parti di eguale area. Ciò accade evidentemente per ogni valore dell'angolo  $\alpha$ . Dunque le rette che bisecano la nostra superficie sono in numero infinito. La medesima considerazione vale, ovviamente, per la seconda superficie. E dunque una delle infinite rette che bisecano la prima superficie deve coincidere con una delle infinite rette che bisecano la seconda. Tale retta è esattamente quella che biseca mutuamente le sue superfici.

Estendendo queste stesse considerazioni in tre dimensioni (non posso farlo su queste pagine, ma potete benissimo farlo voi), si può dimostrare che tre solidi possono essere mutuamente bisecati da un piano che ne separa ciascuno in due parti di egual volume. Questo risolve il nostro problema della divisione esatta del panino al prosciutto.

## La costruzione del cubo

Il cubo è certo un solido d'elezione per la stupefacente struttura a sei facce uguali, per gli angoli retti e per tutte quelle caratteristiche di perfezione cristallina che già avevano affascinato Platone.

Il cubo ci ha sempre inseguito nella nostra storia e, per quanto riguarda i giochi matematici, è un personaggio di riguardo: lo è sempre stato, anche negli anni a.R. (avanti Rubik), come li definiscono cubisti e cubologi che si occupano appunto del cubo magico o di Rubik.

Consideriamo allora un problema del periodo a.R.: "Dato un foglio di carta rettangolare di dimensioni  $1 \times 3$ , si tratta di sezionarlo in due parti uguali che, una volta piegate e accostate (senza alcuna sovrapposizione), formino un cubo perfetto". Il problema, che era stato posto vari anni or sono sul "Recreational Mathematical Magazine" (n. 7, febbraio 1962, pag.

24), venne risolto in due diversi modi. Ecco, di seguito, le prime due soluzioni (ritenute uniche):

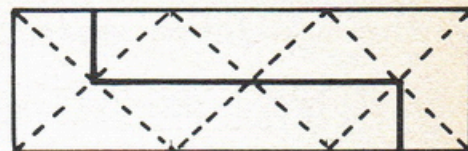


figura 4

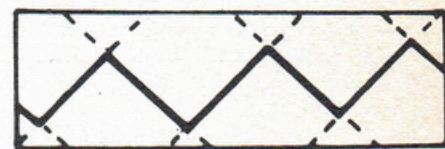


figura 5

nelle quali la linea più marcata rappresenta il taglio da effettuare e le linee tratteggiate indicano le tracce lungo le quali va piegata la carta. Qualche tempo dopo C.L. Baker, uno studente di matematica interessato al problema fino alla mania, scoprì altre due soluzioni distinte. Eccole:



figura 6



figura 7

Non a caso ho accennato alla mania di Baker. Egli continuò infatti ad occuparsi del problema: gli sembrava impossibile che le soluzioni fossero necessariamente ridotte a quattro e che non esistesse un qualche metodo che consentisse di allargarne il numero. E la sua costanza lo portò a dimostrare che il problema ammette addirittura infinite soluzioni. Si consideri la seguente figura:



figura 8

Cominciamo con il tracciare una qualsiasi curva che connetta i punti A e B; successivamente facciamo ruotare la curva tracciata di  $90^\circ$  ottenendo l'arco che connette B con C; poi ruotiamo ancora di  $180^\circ$  per ottenere l'arco che connette C con D; e così via fino a giungere in E. Si tratterà allora solo di tagliare accuratamente la carta lungo la curva così tracciata, di ripiegare i due pezzi lungo le linee tratteggiate e di accostarli l'uno all'altro per ottenere un cubo perfetto. Questo



ingegnoso procedimento è soggetto solo a due (ovvie) limitazioni:

a) la curva deve essere scelta in modo che non generi "incroci" con le curve successive e non generi quindi più di due pezzi;

b) i singoli archi di curva devono essere contenuti entro i limiti della striscia di carta.

## Il teorema di Lehmus

Enunciato del teorema: "Se in un triangolo le bisettrici di due angoli interni sono uguali, il triangolo deve essere isoscele".

Questo teorema ha una storia abbastanza lunga: fu proposto per la prima volta nel 1840 dal matematico Lehmus al celebre svizzero autodidatta Jacob Steiner, "il più grande geometra dopo Apollonio", come fu definito. Da quel momento in poi il teorema fu (e per certi versi lo è ancora) oggetto di innumerevoli discussioni e di molte memorie matematiche. Il fatto è che la bellezza e la semplicità dell'enunciato che esprime una proprietà addirittura ovvia di fronte alla definizione di triangolo isoscele, si scontrano con la difficoltà della dimostrazione. Talune dimostrazioni occupano infatti molte pagine; altre, sorprendentemente, poche righe: insomma il teorema di Lehmus è provvisto di tutta una sua particolare bibliografia così come accade per argomenti molto più rilevanti.

In questa selva di dimostrazioni, perché non aggiungerne altre? È la proposta che vi faccio per l'estate: cercate di dimostrare il teorema di Lehmus.

## Un grande numero

Uno dei giochi matematici sugli interi più diffusi consiste nel costruire espressioni usando solo determinati numeri secondo regole aritmetiche, segni e simboli assegnati.

Tutti i lettori ricorderanno il successo del problema relativo alla costruzione dei numeri da 1 a 100 usando solo quattro 4.

Ora, usando una sola volta i numeri 1, 2, 3 e 4 ed essendo permesso usare parentesi, il segno meno e il punto decimale (per esempio scrivere .2 in luogo di 0,2), è possibile esprimere un intero di dimensioni a dir poco fantastiche.

Potete provare a costruirlo voi con diverse combinazioni degli elementi proposti. In tal caso, se la cosa vi diverte, non continuate a leggere. La soluzione: visto già il lavoro da fare sul teorema di Lehmus, ve la indico qui di seguito. Il nostro numero:

$$N = 3^{(2)^{-(.1)^{-4}}}$$

è il più grande costruibile nelle condizioni date ed è di dimensioni a dir poco enormi. L'esponente è infatti formato approssimativamente di 6990 cifre, mentre  $N$  è di circa 3000 cifre. Per dare un'idea delle sue dimensioni si

può dire che, in rapporto ad  $N$ , il numero di centimetri cubi che esprime l'intero volume dello spazio definito dall'universo osservabile è una quantità del tutto trascurabile.

Per finire, due parole sulla posta.

Molte lettere sono arrivate, ma in ritardo per una risposta su questo numero. Le riprenderemo quanto prima (al prossimo numero).

Mi limito qui a dare la soluzione dell'ampliamento (proposto da Morassi) del problema della pesata delle dodici palline.

La soluzione è dello stesso Morassi: "Può sembrare strano ma le pesate sono ancora tre! Si procede così:

1. si mette in tasca una pallina (la

tredicesima);

2. si analizzano le altre dodici con il metodo già noto.

Di qui due vie:

2a) o la pallina è tra le dodici e la si individua in tre pesate;

2b) oppure le tre pesate effettuate danno tutte la condizione di equilibrio. E allora — sempre in tre pesate — si sa che la pallina cercata è quella messa in tasca".

"Inoltre — continua giustamente Morassi — è ovvio che in quest'ultimo caso occorre una quarta pesata per sapere se la pallina è più pesante o più leggera delle altre... ma l'enunciato diceva solo di individuare la pallina diversa".

## Quiz matematici

# Il professore sadico e il dentista gentile

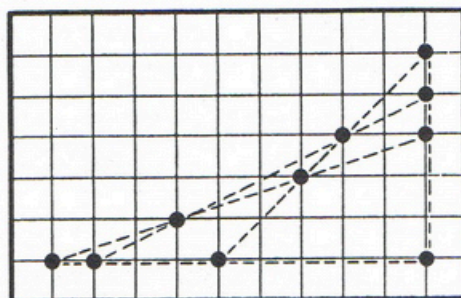
*Con Pitagora ed un turista in vena di speculazioni religioso-finanziarie sono i protagonisti di quattro "problemmini divertenti": le soluzioni, come sempre, nel prossimo numero*

di Elvezio Petrozzi

### 1 - Cinque linee da quattro

Un professore di geometria decide di dedicare la lezione alla soluzione di alcuni problemmini divertenti.

Per il primo di questi gira la lavagna sul lato dove sono tracciati i quadrati, delimita un rettangolo di  $7 \times 11$  quadratini e poi con il gesso segna 10 intersezioni nella maniera mostrata in figura:



Come si può notare, le 10 intersezioni sono segnate in modo che su 5 rette giacciono 4 dei vertici segnati.

Il problema posto agli studenti è quello di trovare un'altra disposizione di 10 vertici che presenti le stesse ca-

### 2 - La salita al santuario

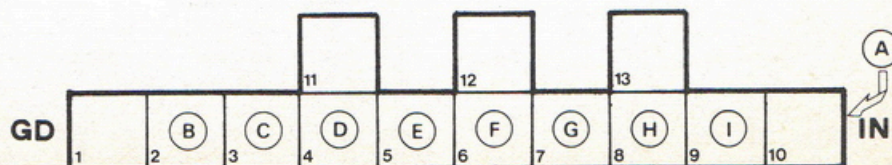
Un turista viene a conoscenza del fatto che nei paraggi esiste un bellissimo santuario al quale è legata una suggestiva leggenda. Si narra che un tempo, lungo la salita, esistessero tre crocifissi: la preghiera dinanzi a ciascuno di essi garantiva il raddoppio della somma in possesso del pellegrino; a questo raddoppio doveva però seguire un'offerta di 10 denari.

Il turista pensa con rammarico all'occasione perduta e per curiosità, sostituendo ai denari i dollari, fa il conto della somma con la quale sarebbe giunto al santuario.

Frugandosi in tasca scopre però che sarebbe giunto al santuario con le tasche completamente vuote: qual è la somma in dollari che il turista trova nelle tasche?

### 3 - Un caso urgente

In uno studio dentistico privo di sala d'aspetto i pazienti attendono il loro turno nel lungo e stretto corridoio. Un certo giorno questo corridoio si presenta come mostrato in figura:





Per semplicità lo spazio è stato suddiviso in quadrati (da 1 a 10) ognuno dei quali è occupato da un cliente con l'esclusione degli spazi 1 e 10. I clienti sono indicati con le iniziali del loro cognome: il primo della fila, dato che il gabinetto dentistico è in GD, è il signor Bianchi, il secondo è la signora Carli e così via.

Ad un certo punto entra dall'ingresso IN il signor Alfieri che occupa lo spazio 10; il signor Alfieri ha però urgente bisogno di un'estrazione.

Si tratta quindi di far passare in testa alla fila il signor A mantenendo inalterato l'ordine degli altri pazienti.

Il corridoio è talmente stretto che ogni quadratino può ospitare una sola persona alla volta e, per far passare A, si debbono utilizzare i tre vani del muro indicati con i numeri 11, 12 e 13, anch'essi in grado di ospitare una sola persona alla volta.

Qual è il numero minimo di spostamenti che le persone in attesa debbono compiere per ricomporre, a partire dalla casella 2, la fila nell'ordine A, B, C, D, E, F, G, H ed I?

Si ricorda che è considerato come uno spostamento sia il passaggio (quando possibile) di una persona, ad esempio, da 3 a 4, che da 3 a 11 o da 3 a 6.

Non contano quindi le caselle percorse, ma solo il numero di volte che le varie persone debbono spostarsi.

### 5 - Pitagora il terribile

È facile immaginare quale enorme padronanza del calcolo dovesse avere Pitagora, quello della tavola.

Più difficile è riuscire a pensare quanto la sua passione per la matematica riuscisse a condizionare tutte le sue azioni, comprese le più banali, per esempio rispondere ad innocue domande.

Si narra infatti che un giorno Policrate, tiranno di Samos, incontrando Pitagora gli chiedesse quanti fossero in quel momento i suoi allievi.

Guardate un po' come a Pitagora venne in mente di rispondere: "La metà di essi studia le belle scienze matematiche; l'eterna Natura è l'oggetto dei lavori di un quarto; un settimo si esercita al Silenzio ed alla Meditazione, vi sono inoltre tre donne".

Se l'avesse detto a me, sarei andato via; pare invece che Policrate, appassionato di matematica, gli abbia dato in breve tempo la risposta. Qual è il numero degli allievi di Pitagora?



# Viene dal Vietnam, via USA, il primo campione mondiale

*Si chiama Min Thai, ha 17 anni e ha annichilito tutti con un fulmineo 22 secondi e 95 centesimi; soltanto non il rappresentante italiano alla manifestazione di Budapest*

di Paola Jacobbi

**I**l DC9 Swissair si posa, non proprio dolcemente, sulla pista dell'aeroporto di Budapest. Siamo ai primi di giugno e anche ad Est fa molto caldo. Alcuni passeggeri, provenienti da varie nazioni, hanno in mano uno strano oggetto multicolore: il cubo magico.

Mentre in Spagna si preparavano i mondiali di calcio, l'Ungheria, terra di zingari e ciarde, ha ospitato un centinaio di persone per la finale dei campionati mondiali di cubo.

Erno Rubik, l'inventore del popolare gioco-rompicapo è nato e vive proprio a Budapest: è quindi naturale che sia toccato alla capitale ungherese di ospitare per tre giorni, dal 3 al 5 giugno, i fans del cubo.

Alla finale del campionato hanno partecipato i rappresentanti di diciannove paesi: Austria, Belgio, Bulgaria, Canada, Cecoslovacchia, Finlandia, Francia, Gran Bretagna, Olanda, Ungheria, Italia, Giappone, Perù, Portogallo, Polonia, Svezia, Stati Uniti, Germania Orientale e Jugoslavia. Quasi tutti studenti, i partecipanti alla gara erano in genere giovanissimi. Il più piccolo è risultato il canadese di origine vietnamita Duc-Trinh che ha 14 anni, il più "vecchio" il francese Jerome Jean Charles di 26 anni. I campioni, insieme a genitori, giornalisti, rappresentanti delle industrie di giocattoli che vendono il cubo nei vari paesi hanno affollato l'hotel Forum di Budapest, un albergo che si trova sul Danubio, proprio di fronte al palazzo del parlamento ungherese.

Il campionato si è svolto in un salone del teatro Vigado, pieno di ori e stucchi, la cui costruzione ebbe inizio nel 1808 su progetto di Johan Assan, architetto della corte austriaca.

Vincitore, come forse i nostri lettori sapranno già, è risultato lo statunitense di origine vietnamita Min Thai, di 17 anni, che è riuscito a risolvere il cubo in 22 secondi e 95 centesimi. Al secondo posto si è classificato l'olandese Guus Razoux Schultz, anch'egli 17enne, con l'ottimo tempo di 24 secondi e 32 centesimi. Infine, al terzo posto il campione che giocava in casa, l'ungherese Zoltan Labas (tempo 24 secondi e 49 centesimi).

Il concorrente italiano, Giuseppe Romeo, si è classificato al nono posto.

Lo studente romano ha risolto il cubo in 28 secondi e 11 centesimi, un tempo decisamente superiore ai 26 secondi circa con cui aveva vinto il campionato nazionale svoltosi in maggio a Milano. Il regolamento della gara, che diventerà probabilmente quello ufficiale di ogni futura competizione di cubo magico, prevedeva tre prove: il miglior tempo registrato era quello vincente. Ricordiamo che nel campionato italiano, invece, i tempi delle tre prove venivano sommati tra loro.

I concorrenti, saliti sul palco una alla volta con addosso una T-shirt ornata della bandiera del proprio paese, avevano quindici secondi di tempo per studiare il cubo, poi scattava il cronometro. Molti giovanissimi, tra cui, crediamo, anche il rappresentante dell'Italia, si sono lasciati prendere dall'emozione e sono rimasti al di sotto delle proprie effettive possibilità.

Min Thai, il vincitore, ci è invece sembrato calmo e rilassato anche prima della gara e durante gli intervalli tra una prova e l'altra. Il giovane è nato a Saigon dove viveva con i suoi genitori fino a quattro anni fa. È stato con la sua famiglia — ha 5 fratelli più piccoli — per quattro mesi in un campo profughi in Malesia; poi è andato a vivere a Eagle Rock, vicino a Los Angeles, in California. Frequenta la High School e pensa di fare l'università per diventare ingegnere elettronico; suona la chitarra, è appassionato di musica e di basket. Ha scoperto il cubo solo l'anno scorso e, sette giorni dopo averlo acquistato, lo ha risolto in meno di tre minuti; è diventato campione nazionale durante il programma televisivo americano "That's incredible". È autore di un libro sul cubo, dove spiega la sua tecnica. In realtà Min Thai ha adottato un tipo di soluzione piuttosto comune: iniziare dagli angoli e risolvere i primi lati opposti.

Come in ogni campionato che si rispetti non sono mancate le polemiche. Il giorno prima della gara, durante le prove generali, gli organizzatori hanno discusso a lungo sulla formula da adottare per dare il via ai concorrenti. Dopo un paio d'ore di battibecchi, si è deciso di dire "3-2-1-Go", al posto del lunghissimo "3-2-1- Solve the cube!". La rapidità del concorrente ungherese nella seconda manche (24 secondi e 49



centesimi) ha ingiustamente destato dei sospetti.

Sempre durante le prove generali, i rappresentanti dell'Ideal Toys hanno chiesto ad alcuni concorrenti di firmare una lettera in cui permettevano l'uso gratuito della propria immagine, in caso di vittoria, a scopi pubblicitari. Il concorrente francese si è rifiutato di firmare. Jerome Jean Charles è stato d'altronde il partecipante più polemico, più "personaggio" e, diciamo, più simpatico della manifestazione.

Jerome ha un curriculum vitae da romanzo. Ha lavorato come giornalista, sommozzatore, guardiano notturno, e comparsa cinematografica. Attualmente si impegna fino a dieci ore al giorno nello studio del cubo. È un appassionato di sport all'aria aperta, e nel tempo libero scala dirupi e rocce a mani nude. È un romantico, cui piacciono vino rosso e champagne e, ci ha detto, è anche un eccellente cuoco. Nessuna polemica, ma una dispiaciuta constatazione è stata fatta, a fine gara, da Erno Rubik: neanche una ragazza ha partecipato a questa finale mondiale.

Per i business man della Politoys Industrial Cooperative e per i distributori del cubo all'estero, la consegna ai campioni di cubi d'oro, d'argento e di bronzo significherebbe probabilmente un aumento delle vendite: non solo del cubo, ma anche di tutti gli altri "logical toys" che sono stati o stanno per essere lanciati sul mercato.

Il direttore della Konsumex (distributore ungherese per l'estero) ha detto, durante una conferenza stampa, che la vendita del solo cubo ha portato il fatturato dell'azienda ad un milione e mezzo di dollari l'anno.

Erno Rubik ha fondato una rivista, di cui è direttore, che si occuperà di tutti i giochi logici e cercherà di pubblicizzarli. E quando qualcuno gli domanda se il cubo diventerà un gioco eterno, come gli scacchi, se saprà sopravvivere al via-vai delle mode, Rubik ha un lampo di dubbio negli occhi azzurri. Ma poi risponde di sì, la sua creatura diventerà un utile strumento didattico per aiutare i ragazzi ad imparare la matematica e la fisica.

Noi pensiamo che forse tra qualche anno col cubo non si giocherà più. Ma tutti ne avremo uno in casa, magari vicino al telefono. E se lo guarderemo con attenzione ci vedremo dentro tutta la frenesia degli anni ottanta.

## Nascono i programmi per il figlio di Rubik

*Elaborati per il personal computer Apple II, consentono il ripristino sia da parte del giocatore che da parte della macchina: si tratta di "diavolerie tecnologiche" che forse scandalizzeranno i puristi ma saranno di grande aiuto per gli studiosi*

di Luciano Cavalli

Come era facilmente prevedibile, il computer si è impadronito del cubo. Certamente molti puristi si scandalizzeranno, così come è già successo quando sono usciti i primi computer che giocavano a scacchi.

Siamo dell'opinione che non si può respingere ciò che è progresso. L'umanità ha vissuto fino ad un certo periodo in un certo modo, poi il progresso tecnico ha modificato determinate situazioni: queste modifiche a certi non possono anche non piacere, si possono anche rimpiangere gli antichi costumi, ma è grave errore respingere le novità senza neanche esaminarle.

Abbiamo così voluto provare questi programmi che agiscono sul cubo di Rubik e ne daremo un resoconto quanto più dettagliato possibile ai nostri lettori: potranno così rendersi conto di ciò che le macchine possono offrire.

Abbiamo esaminato due programmi differenti, entrambi da usare su computer Apple II. Questo tipo di computer è molto diffuso in Italia (dicono più che in USA, proporzionalmente), ma sia chiaro che non è un microcomputer, rientra piuttosto nella categoria dei "personal", cioè di apparecchi più sofisticati e adatti soprattutto per usi aziendali (contabilità, archivi ecc.). Si tratta, in altre parole, di apparecchi di un certo costo. Vedremo in seguito se riusciremo a reperire altri programmi adatti per microcomputer.

I programmi per il cubo si possono dividere in due grandi classi: quelli che risolvono il cubo e quelli che non lo risolvono. Qualcuno dirà: se non risolvono a che cosa servono? Semplice: il cubo viene visualizzato sul video, e digitando sulla tastiera le mosse opportune lo si porta al ripristino. In altre parole il computer accetta le mosse impostate dal giocatore, le esegue e visualizza il nuovo cubo con le mosse eseguite. Evidentemente tutta l'abilità nella soluzione sta nel giocatore e non nella macchina: la macchina toglie soltanto la fatica materiale di ruotare le facce. In questo modo non ci si può ammalare di "cubite al pollice", come pare sia accaduto al sindaco di Manchester (una donna).

Per il tipo di programma che non risolve ma accetta ed esegue le mosse

impostate sulla tastiera abbiamo provato il listato pubblicato su Microcomputing, January 1982, e cortesemente segnalatoci dal Gruppo Editoriale Jackson. Il programma è naturalmente in lingua inglese ma dovendo digitarlo in macchina non sarà difficile tradurre le espressioni inglesi in italiano.

Per prima cosa il computer chiede per quante mosse si vuole mescolare, si batte il numero desiderato e poco dopo (è un po' lento ad elaborare) vengono visualizzate sul video due figure di cubo. Trattandosi di oggetto tridimensionale il cubo non può essere visualizzato per intero, pertanto vengono visualizzate a sinistra le facce Alto, Fronte, Destra, mentre la figura di destra rappresenta le facce Retro, Sinistra, Basso. A questo punto si può esaminare la posizione e, una volta decisa la strategia, si digita in tastiera la prima mossa di esecuzione, seguendo una nuova terminologia (confronta Pergio, marzo 1982) e cioè U+ = alto senso orario, U- = alto antiorario, U2 = alto 180° ecc.

Introdotta la mossa desiderata le due figure del cubo scompaiono, e ricompaiono dopo alcuni secondi con la mossa eseguita. Si imposta la nuova mossa, il computer la elabora e fa ricomparire sul video il nuovo cubo e così di seguito. Volendo modificare la posizione del cubo, per portare per esempio in Alto la faccia del colore che noi siamo abituati ad avere in Alto, o comunque per un qualsiasi altro motivo, è possibile servirsi di appositi comandi che fanno ruotare tutto il cubo sui suoi assi alto/basso, fronte/retro, destro/sinistro. I comandi sono facilmente memorizzabili (una volta tradotti in italiano): MFR (con 1, 2 o 3) significa "Muove Fronte verso Destra di 1/4, 2/4 o 3/4"; oppure MFU (1, 2 o 3) significa "Muove Fronte verso Alto di 1/4, 2/4 o 3/4", e cioè ruota il cubo sul suo asse destro/sinistro, e così via. Questa possibilità di cambiare la posizione del cubo sul video è certamente molto utile.

Ogni volta che si imposta una mossa la figura sul video scompare e ricompare poco dopo modificata secondo il comando dato. Come già detto questo procedimento è un po' lento per cui





un'intera soluzione del cubo (80-100 mosse) richiede un tempo piuttosto lungo. Comunque se ci si stanca prima di aver finito si può battere S (stop) ed il programma termina. Non è possibile impostare due o più mosse contemporaneamente per guadagnare tempo. Le difficoltà sorgono anche per chi è abituato ad usare le mosse G, C, N (e pensiamo che così siano abituati tutti i nostri lettori). Il programma infatti non prevede queste mosse, e dovendo quindi eseguire, secondo la nostra abitudine, ad esempio un G2, dovremo prima battere D2 e poi S2 (R2 e L2 nel programma inglese). Saranno contenti quei "puristi" che hanno sempre visto malvolentieri le mosse G, C, N, in quanto "spostano i centri".

Comunque il programma è senza dubbio divertente, mette a dura prova le capacità cubistiche del solutore, in quanto risolvere un cubo guardandolo soltanto e dando gli ordini di esecuzione non è certamente facile.

È quindi un'esperienza in più per ogni cubista, molto utile soprattutto per migliorare il colpo d'occhio e la capacità di elaborazione mentale.

E veniamo all'altro programma, senza dubbio di gran lunga più interessante. Questo è il "non plus ultra" perché risolve anche da solo.

Abbiamo provato il "Compucube" di Richard Stauduhar, edito in disco da Stoneware Microcomputer Products. Grafica finissima, nei titoli di testa compare un cubo che continua a muoversi velocemente ruotando e spostandosi, fin quando non si preme un tasto per continuare. Naturalmente anche questo è tutto in inglese.

Subito all'inizio si può scegliere fra il cubo  $2 \times 2 \times 2$  ed il  $3 \times 3 \times 3$ . Entrambi vengono visualizzati come nell'altro programma, e cioè con due figure, a sinistra vista/fronte e a destra vista/retro.

Il cubo  $2 \times 2 \times 2$  può essere presentato (a scelta) già ripristinato oppure mescolato: il programma non risolve da solo, occorre agire con propri comandi. L'esecuzione dei comandi è molto rapida, quasi istantanea, e, come se non bastasse, si possono impostare numerose mosse tutte insieme: al comando "return" il computer le esegue tutte in un attimo e subito ri-compaiono sul video le figure modificate. Oppure si può chiedere di impostare su ogni singolo quadretto il colore che si desidera, creando così anche situazioni "impossibili".

Anche il cubo  $3 \times 3 \times 3$  può essere impostato con i colori che si desiderano, cosa utilissima per effettuare studi particolari.

I comandi in questo programma sono differenti: L ruota la faccia sinistra di  $90^\circ$  orario, L2 ruota di  $180^\circ$ , L3 oppure L' ruota di  $270^\circ$  in senso orario ecc. Notiamo un errore di stampa nelle istruzioni: sulla prima pagina, ultima riga in basso, dice "il comando L ottiene lo stesso risultato che L3". Non diremmo proprio: evidentemente si voleva dire "il comando L' ottiene ecc.". Poiché è possibile sistemare sul cu-

Come già visto per il cubo  $2 \times 2 \times 2$ , anche qui si possono impostare più mosse in un solo comando: tutto il comando non deve però avere più di 80 caratteri, quindi si potrebbero impostare anche 50-60 mosse per poi farle eseguire tutte in un colpo (a proposito, chi ne sarebbe capace?).

Anche qui si può far ruotare tutto il cubo sul video: ci sono due comandi, V (con 2, 3 e ') che fa ruotare il cubo sull'asse verticale visto dall'alto di  $90^\circ$ ,  $180^\circ$ ,  $270^\circ$  orario oppure di  $90^\circ$  antiorario, ed il comando H che ruota nello stesso modo sull'asse S/D in senso orario visto da destra. Per ruotare sull'asse F/R si possono usare i due comandi insieme, ad es. VHV' o VHV3.

Giunti ad una certa posizione del cubo e volendo smettere per un qualunque motivo l'elaborazione, è possibile far eseguire la memorizzazione della posizione (comando CTRL S) ed in seguito richiamarla (comando CTRL R). Con questi comandi la posizione viene immessa nella memoria della macchina e quindi va persa quando il computer viene spento. È però possibile memorizzare su un altro disco: comando CTRL W e si seguono le istruzioni che compaiono. Con altro comando si richiama la posizione dal disco. In questo modo certe posizioni interessanti possono essere conservate indefinitamente.

Con il comando CTRL Z si provoca il mescolamento del cubo ed infine con il comando CTRL F il computer inizia la soluzione automaticamente. Come detto, compaiono sul video più mosse schematizzate, ad es. U2 B' D' B e sotto viene scritto con chiarezza il risultato di ogni singola mossa: in questo caso (e tradotto)

— Faccia Alta (U) ruota di  $1/2$  giro  
— Faccia Retro (B) ruota di  $1/4$  giro antiorario  
— Faccia Bassa (D) ruota di  $1/4$  giro antiorario  
— Faccia Retro (B) ruota di  $1/4$  giro orario.

Non solo: il computer usa anche nella soluzione le rotazioni sul cubo introducendo i comandi V e H. Ad esempio V2, e poi sotto specifica: — ruota intero cubo di  $1/2$  giro sull'asse verticale.

Per il ripristino viene usato un algoritmo di James G. Nourse, un po' modificato. Come si può notare durante la soluzione, l'algoritmo inizia con la "croce in alto", poi i quattro vertici in alto; passa quindi agli spigoli della cintura, quindi sistema i quattro vertici in basso ed infine gli spigoli in basso: questo metodo richiede mediamente 150 mosse, ma l'esecuzione è estremamente rapida. Battendo sull'apposito tasto si ha la visualizzazione immediata della formula (da 2 a 7-8 e più mosse contemporaneamente, molto spesso precedute dalla mossa di rotazione dell'intero cubo); battendo nuovamente il tasto si ha la visualizzazione del cubo con la formula eseguita, e così di seguito.

Poiché è possibile sistemare sul cu-

bo nel computer i colori come si desiderano, si può lavorare con il proprio cubo: quando ci si trova in una situazione dalla quale non si riesce più ad uscire, si possono riportare sul computer gli stessi identici colori del proprio cubo e nella stessa identica posizione, quindi si chiede la soluzione. Dal momento che vengono visualizzate tutte le mosse necessarie, gruppo per gruppo, è possibile ripeterle passo passo sul proprio cubo e giungere così al ripristino totale. Si può impostare una determinata posizione, ad esempio il Super-Arlecchino, chiedere la soluzione e scriverne la formula, per poi ripeterla in senso inverso.

Le formule di soluzione non sono però mai molto brevi. Comunque il computer può essere di grande aiuto, anche, e forse soprattutto, per gli studiosi. Abbiamo impostato tutte di seguito le mosse necessarie per avere la figura dei due cubi uno dentro all'altro: battendo l'apposito tasto in meno di un secondo abbiamo avuto la visualizzazione della figura. Per il ripristino basta battere il tasto N e subito ri-compaie il cubo standard.

Per la sperimentazione di nuove formule il Compucube è certamente insuperabile: non si perde tempo per l'esecuzione materiale, basta impostare in tastiera la formula (come detto si possono battere formule fino a 50-60 mosse; sempre sufficienti) si controlla che sia stata scritta in maniera esatta e si batte il tasto: subito compare il cubo con la formula già eseguita. Si ricordano i lettori quanti movimenti inutili hanno dovuto eseguire per scoprire le formule dell'Arlecchino, del Super ecc.? Qui si sarebbe fatto tutto semplicemente battendo sulla tastiera: siamo proprio sicuri che le macchine non servono?

Non l'abbiamo precisato ma è ovvio: per entrambi i programmi qui descritti è indispensabile disporre di monitor o di televisione a colori. Per il Compucube è necessario un Apple da 48 K.

Il programma Compucube ci è stato gentilmente messo a disposizione dalla Ditta Informatica Shop, via Lazzaretto 2, 20124 Milano. A questo indirizzo possono rivolgersi i lettori per eventuali informazioni commerciali.

## Errata Corrige

### Cubo

Nel numero di giugno, nell'articolo a pag. 33 sulla sfera intelligente sono state omesse alcune frecce che indicavano il movimento delle placchette. Ecco la formula corretta:

Z X X X X X X X X  
X X X Y W X X X  
Z Z X X X X X X  
X X Y Y X X X X

### Scarabeo

Nel numero di giugno sono risultate invertite le due serie di lettere per la risoluzione degli schemi a pag. 46:  
C, C, C, E, H, I, R, Scar. appartiene allo schema in basso;  
A, E, I, L, M, R, R, Scar. appartiene a quello in alto.



# Una vecchia conoscenza

*Sempre in tema di aperture, stavolta è di scena il New Original a otto colori e quattro fori*

di Elvezio Petrozzi

**D**opo due puntate dedicate ad argomenti di attualità torniamo a parlare della teoria delle aperture.

Dopo aver affrontato l'Originale Master Mind ed il Super Master Mind, ci vogliamo occupare di una versione che, pur essendo stata tolta di produzione in Italia, è forse la forma più popolare del gioco, perlomeno fra gli iniziati: il New Original M.M. Si tratta della confezione che mette (o forse è meglio dire "metteva") in gioco 8 colori su 4 fori per un totale di 4.096 codici possibili.

Questa versione ha rappresentato per anni la palestra ideale degli appassionati i quali, appreso il meccanismo di gioco sull'Originale (6 colori, 4 fori) e ritenendo questo ormai troppo semplice ma giudicando troppo complesso il Super (8 colori, 5 fori), si sono preparati ed hanno affinato le proprie tecniche sulle difficoltà intermedie che il New Original offriva.

In Inghilterra, dove il Master Mind vanta una maggior tradizione, la vittima dell'evoluzione è stata la versione più semplice e cioè l'elementare Original. In Italia si è invece stimato che questa versione avesse ancora una funzione promozionale da svolgere: i due prodotti trainanti rimasti sul mercato sono dunque l'Original ed il Super, oltre naturalmente ai vari Mini, Grand, Family ecc.

Il New Original non è comunque morto per tutti i suoi aficionados, e questo in due modi: sfruttando solo 4 dei 5 fori presenti sulla tavola del Super; e grazie al Mini M.M. In quest'ultimo caso ci troviamo di fronte ad una tavola con 4 fori ed a piolini di 8 colori; va detto che i piolini bianchi e neri andrebbero usati esclusivamente per le risposte, visto che il loro numero non è superiore a quello dei piolini di altri colori. Dato però che tra i rimanenti colori troviamo, analogamente al Super ed all'ex New Original, il marrone e l'arancione, non vi è alcuna difficoltà a considerare il Mini come un vero e proprio New Original.

Tra l'altro questa ormai introvabile versione è legata alle prime tre selezioni nazionali per i Campionati Italiani nonché alle ultime Finali Mondiali. Prendiamo ora in esame, come già per Originale e Super, le possibilità di prima chiamata. E lo facciamo presentando una tabella fornitaci dall'amico Roberto Menghi di Ferrara, socio A.I.G.I. della primissima ora.

Nella tabella vengono esaminati i quattro tipi di risposta iniziale che un decifratore può produrre: 4 colori diversi, 1 coppia di colori uguali e due colori diversi, 2 coppie di colori ugua-

li ed un colore triplo più un singolo.

In realtà esiste un altro tipo di proposta e cioè quella formata da 4 pioli di eguale colore, ma le indicazioni che se ne possono trarre sono talmente ridotte che non appare credibile che qualcuno la usi. In ogni caso diciamo che, oltre a 4 pioli neri in risposta (magari!), una chiamata di questo tipo ha 4 risposte possibili: 1 piolino nero (codici possibili 1.372 - probabilità 33,49 per cento), 2 piolini neri (c.p. 294 - prob. 7,17 per cento), 3 piolini neri (c.p. 28 - prob. 0,68 per cento) e nessun piolino (c.p. 2.401 - prob. 58,61 per cento).

Tornando alla tabella, possiamo affermare che le prime due sono le proposte utilizzate più spesso. Per quanto riguarda la preferenza tecnica da dare in assoluto, la distribuzione più uniforme appare quella del primo tipo di proposta (4 colori diversi), che presenta il picco di massima più basso (976 codici possibili contro i 1160 della seconda ed i 1296 della terza e della quarta).

Passando ad analizzare in dettaglio questo picco, si scopre che i 976 codici sono di 6 tipi (anche questo è un dato fornitoci da Menghi) e precisamente:

- 444 codici presentano uno dei colori non giocati ripetuto 2 volte;
- 288 codici presentano 4 colori diversi dei quali uno già giocato;
- 148 codici presentano uno dei colori già giocati ripetuto 2 volte;
- 48 codici presentano 2 coppie di colori ripetuti dei quali uno già giocato;
- 28 codici presentano un colore non giocato ripetuto 3 volte;
- 20 codici presentano un colore già giocato ripetuto 3 volte.

**TABELLA PER LE VARIE POSSIBILITÀ DI PRIMA PROPOSTA SUL NEW ORIGINAL MASTER MIND (8 colori - 4 fori)**

	Risposte possibili con N. codici possibili e percentuale																									
Prima proposta	1 bianco		2 bianchi		3 bianchi		4 b.		1b.	1n.	2b.	1n.	3b-1n		1n-2b		2b-2n		1 nero		2 neri		3 neri		no piolin	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
4 colori diversi (B A N G)	976	23.82	936	22.85	224	5.46	9	0.21	660	16.11	204	4.98	8	0.19	72	1.75	6	0.14	500	12.20	216	5.27	28	0.68	256	6.24
1 ripetuto e due diversi (BBAN)	1160	28.32	546	13.33	68	1.66	2	0.04	558	13.62	128	3.12	4	0.09	60	1.46	5	0.12	682	16.65	229	5.59	28	0.68	625	15.25
2 colori ripetuti 2 volte (BBAA)	864	21.09	216	5.27	24	0.58	1	0.02	456	11.13	52	1.26	0	0.00	48	1.17	4	0.09	864	21.09	242	5.90	28	0.68	1296	31.64
1 col. ripetuto 3 volte (BBBA)	978	23.87	127	3.10	0	0.00	0	0.00	342	8.34	39	0.95	0	0.00	36	0.87	3	0.07	991	24.19	255	6.22	28	0.68	1296	31.64

## Bersaglio mobile

*Una versione "personal" del classico tiro a segno*

di Gaetano Anderloni

**A**lla ricerca del più piccolo in termini di spazio tipografico, è venuto fuori questo giochino di movimento in tempo reale con il

quale il giocatore può mettere alla prova i propri e gli altrui riflessi.

Si tratta di una simulazione del tiro ad un bersaglio mobile che attraversa il video a velocità variabile determinata in parte dal computer ed in parte dallo stesso giocatore che, prima di ogni prova, può determinarne il grado di difficoltà.

Lanciato il programma con il solito Run, appaiono sul video brevi istruzioni per l'uso dei comandi di variazione dell'angolo di tiro; il computer chiede, quindi, che venga scelto il coefficiente di velocità del bersaglio. Il coefficiente consigliato è compreso fra 0,5 e 1,5 e va tenuto presente che la velocità del bersaglio è direttamente

proporzionale al suo valore.

Fatta la scelta e premuto il tasto New Line (Enter), appare al centro dell'ultima riga del video la canna della carabina, molto stilizzata in verità; nella parte alta dello schermo il bersaglio, rappresentato graficamente in modo altrettanto essenziale, inizia a percorrere il campo di tiro da sinistra a destra.

Per "sparare" è sufficiente premere la barra spaziatrice: un "proiettile" partirà dalla "carabina" e, se il tiratore avrà ben calcolato i tempi, colpirà il bersaglio disintegrandolo.

Due contatori gestiti dal computer segnalano di volta in volta il numero dei colpi sparati e dei bersagli colpiti.

Premendo i tasti "Z" e "I", è possibile



*In occasione di un torneo  
tenutosi a Roma, esaminate  
le norme sugli spostamenti*

**Q**ualche settimana fa si è svolto a Roma, organizzato dall'A.I.G.I. (Associazione Italiana Giochi Intelligenti), il 1° Campionato Regionale di Risiko. Il numero dei partecipanti (79) ha reso il torneo romano la maggiore manifestazione italiana di Risiko organizzata sinora. Sono stato superati anche i 64 partecipanti al Campionato Italiano di Capri dello scorso anno, a conferma della crescente popolarità di questo gioco.

In questa sede non vogliamo però parlare del torneo (la cui classifica è comunque riportata nel riquadro) bensì della vastissima problematica emersa in merito all'interpretazione dal regolamento.

In effetti le tre giornate del torneo, pur avendo rappresentato un momento agonistico estremamente valido oltreché godibile dal punto di vista spettacolare (gli scontri sono stati anche ripresi per la rubrica televisiva Pianeta Gioco), sono state precedute da un'altra fase, quella della discussione del regolamento del gioco nel torneo, particolarmente interessante dal punto di vista del contenuto tecnico.

In una breve serie di articoli che appariranno ogni due-tre mesi affronteremo i vari aspetti del gioco, certi di incontrare l'interesse della folta schiera dei giocatori di Risiko e con la speranza di poter integrare l'esame dei vari argomenti grazie alle loro lettere ed alle loro osservazioni.

Prima di entrare nel vivo del discorso è però necessario chiarire che la limpida vena di Risiko, fattore chiave per il successo del gioco, non viene assolutamente intaccata dalle considerazioni tecniche che andremo via via facendo: queste ultime rimarranno ad uso e consumo di coloro che abbiano interesse per l'aspetto, per così dire, 'ufficiale' di Risiko.

Cominciamo la nostra carrellata da una delle regole che più a lungo hanno fatto discutere, quella relativa alla terza fase: gli spostamenti.

La discussione è stata innescata dalla prima parte della prima frase del capitolo: 'Al suo turno ogni giocatore ha diritto, sia che abbia o meno sferato un attacco, di spostare...'.  
 ...

È chiaro che la norma si presta a due interpretazioni assolutamente opposte.

Si può infatti capire che lo sposta-

sparare verso sinistra o verso destra, anticipando od inseguendo il bersaglio.

Per contenere in limiti ristretti la programmazione non è contemplata la rappresentazione grafica della inclinazione della bocca da fuoco che, quindi, sotto l'azione dei tasti sopra indicati, si limita a spostarsi verso sinistra o verso destra mantenendo la posizione verticale. Quando un colpo angolato fa centro, la bocca da fuoco viene automaticamente ricollocata al centro del video, pronta per il colpo successivo.

Il programma è scritto per il Video Genie ed occupa le righe dall'1 al 311; le righe successive, dal 60000 al 60160, contengono una subroutine molto interessante che provvede a sonorizzare il gioco.

Chi volesse, o dovesse (per incompatibilità con il proprio personal), ometterla si ricordi di cancellare l'istruzione Goto 60000 alla riga 1 e le istruzioni Sound alle righe 85 e 305.

Provate a ricomporle nel quadro "B", tenendo presente che il numero indicato in ciascuna sua casella è la somma delle coordinate della lettera da trasferirvi per risolvere il gioco.

## Il computer di Pergino

QUADRO <B>

I	8	I	3	I	3	I	9	I	7	I	3
I	8	I	5	I	9	I	6	I	4	I	4
I	4	I	5	I	10	I	11	I	9	I	9
I	6	I	6	I	7	I	12	I	7	I	8
I	5	I	6	I	8	I	7	I	10	I	11
I	7	I	2	I	10	I	6	I	8	I	7

Ho composto nel quadro "A" sei parole di sei lettere che fanno parte della terminologia del "Go".



mento può essere fatto prima o dopo aver eseguito gli attacchi previsti nel turno, quindi in qualsiasi momento, mentre un'altra interpretazione prevede che lo spostamento vada fatto alla fine del proprio turno, sia che si 'abbia o meno sferrato un attacco'.

È facile capire quanto sia importante questo differente momento di esecuzione dello spostamento. La possibilità di eseguirlo 'durante' le operazioni permette di alimentare attacchi, che si rivelino particolarmente 'sanguinosi', sferrati contro obiettivi ritenuti fondamentali; il doverlo eseguire 'al termine' di tali operazioni attribuisce invece ad esso un preciso significato di 'riordino' del fronte. Tecnicamente, sembra più valida la seconda interpretazione; durante la riunione preliminare del torneo di Roma, però la votazione finale sull'argomento ha fatto adottare la prima regola e quindi in gara si è giocato con lo 'spostamento libero'.

Passiamo ora ad un secondo argomento, che ci pare rivesta particolare importanza; la norma in questione è soltanto sottintesa, ma in maniera talmente sfumata da meritare di essere ribadita e magari portata a far parte integrante del regolamento scritto.

Tutto nasce dall'innocuo 'Ogni scatola comprende': e precisamente dai punti '6 gruppi di 66 carri armati...' e '6 gruppi di 5 bandierine...'. Da questo deriva che ogni potenza, ogni giocatore, ha a disposizione 116 armate.

Ora siamo tutti d'accordo che Risiko non sia assolutamente un gioco di simulazione con la S maiuscola: se vogliamo però concedergli un minimo di serietà, dobbiamo ammettere che questo '116' rappresenta in qualche modo il livello massimo di materiale che le industrie belliche di ciascuna potenza consentono di schierare sul campo.

Se così è, e non ci pare di dire una bestialità, va stabilito che nessun giocatore, in nessun momento della partita, può avere schierate sul campo più di 116 armate. L'espedito di poter utilizzare carri di un colore non usato da altri giocatori durante la partita è quindi ammesso solo nel caso sia necessario 'spicciolare' una bandierina da 10 armate.

Per chiudere questo secondo argomento, facciamo un'ultima considerazione: usare più delle 116 armate concesse sarebbe come se a Monopoli venissero costruite più case di quante ce ne sono nella confezione, sostituendo magari le mancanti con dei fagioli.

Nel Campionato Regionale di Roma si è quindi giocato con il limite '116' ed i giocatori hanno dovuto fare i conti anche con la capacità produttiva delle proprie industrie. Si è perciò verificato il caso di tris non incassabili per mancanza di carri e di attacchi sferrati proprio con lo scopo di perdere carri per poterli incassare.

Per questa volta ci fermiamo qui; al prossimo appuntamento affronteremo altri argomenti relativi al vario mondo del Risiko. Nel frattempo ci aspet-

tiamo di ricevere il vostro parere su quanto detto finora e le vostre proposte sui futuri argomenti.

### Classifica finale

del Torneo al termine dei tre turni di gioco:

Tavolo dei finalisti

- 1° class. Loreto Federico
- 2° class. Francia Massimiliano
- 3° class. Perna Adriana
- 4° class. Lupo Luigi
- 5° class. Ceccacci Roberto

Tavolo dei 'secondi'

- 6° class. Neri Emanuele
- 7° class. Calogero Sirio
- 8° class. Bifulco Ottorino
- 9° class. Beffa Olga
- 10° class. Lamantea Ersilia

Tavolo dei 'terzi'

- 11° class. D'Argenio Riccardo
- 12° class. De Luca Graziella
- 13° class. Aiossa Stefano
- 14° class. Stanzani Alberto
- 15° class. Di Giacinto Giancarlo

Il vincitore ha dovuto superare tre turni vincendo in ciascuno una partita a cinque concorrenti: è stato impegnato per un totale di 25 ore di gioco effettivo. In totale il torneo ha richiesto 26 partite di Risiko svoltesi in due diverse sedi di gara.

### Wargame

## Eleganti ma temibili

*Nel tridimensionale di carta,  
di scena la cavalleria:  
i figurini, francesi e austriaci,  
alle pagine 16 e 49*

di Stefano Lumini

**D**a sempre la cavalleria ha fatto la parte della signora ricca rispetto alle altre armi, ma nel periodo napoleonico raggiunse l'apice sia in ricchezza delle uniformi e delle monture sia in gloria. Fu però un momento di splendore che rappresentò anche il canto del cigno di quest'arma, dato che, terminata la guerra contro la Francia, nessun altro conflitto avrebbe visto la cavalleria padrona assoluta del campo di battaglia.

Nel periodo che ci interessa, chi sapeva usare la cavalleria (o sapeva rintuzzarne gli attacchi) era il vincitore: una carica di cavalleria nel punto giusto al momento giusto poteva sorprendere e disfare irrimediabilmente il nemico. Il difficile era appunto scegliere il punto e il momento, dopo aver "ammorbidito" in precedenza l'avversario con la fanteria e l'artiglieria. Difficilmente infatti, se non in casi eccezionali, la sola cavalleria poteva risolvere una situazione.

Quanto agli organici in ordine di campagna, una brigata di cavalleria

era formata da un massimo di 4 reggimenti, ciascuno costituito da 4 squadroni su 2 compagnie l'uno.

La forza media di uno squadrone era di 150 uomini, che, per le nostre regole, dà 6 figure per reggimento. La base per una figura di cavaliere è larga 3,5 cm.

### CAP. I - Movimento

**1.1** - come per la fanteria, anche la cavalleria ha due formazioni principali atte al combattimento e al movimento: la linea e la colonna. La cavalleria si muove di 20 cm se in linea, di 30 cm se in colonna; il bonus di carica è di 10 cm.

**1.2** - la cavalleria perde il 25 per cento del movimento salendo o scendendo da una collina in dolce pendio; il 75 per cento da una collina ripida.

**1.3** - Cambi di formazione:

— il cambio da linea a colonna penalizza 10 cm di movimento della cavalleria.

— addenda ai cambi di formazione della fanteria: l'unica formazione atta al combattimento della fanteria contro la cavalleria è il quadrato formato da 4 lati più o meno uguali. Per disporsi in quadrato la fanteria perde 10 cm.

### CAP II - Tiro di fucileria e di artiglieria

**2.1** - Aggiungere ai fattori tattici:

se il bersaglio sono i corazzieri e chi spara è la fanteria —1

se il bersaglio è la cavalleria che carica e chi spara è l'artiglieria che tira a palla —2

### CAP III - Mischie

**3.1** - Aggiungere ai fattori:

per ogni cavaliere 2 punti  
per ogni lanciere che carica per almeno 10 cm. +2

per ogni corazziere che carica +1  
1ª mossa di cavalleria contro fanteria in quadrato —4

cavalleria contro fanteria non in quadrato o artiglieria +2

cavalleria che ha caricato per almeno 10 cm o insegue +1

fanteria in quadrato contro cavalleria +2

### CAP IV - Morale

**4.1** - Aggiungere ai fattori:

in caso di cavalleria che fa il test di morale per caricare fanteria non in quadrato +2

in caso di fanteria in quadrato in risposta ad una carica di cavalleria +2

in caso di fanteria non in quadrato in risposta ad una carica di cavalleria nemica —2

in caso di fanteria non in quadrato minacciata da carica di cavalleria —1

**4.2** — Definizione e risultati dei test

La cavalleria può caricare la fanteria in quadrato solo se ha un punteggio di morale almeno paria ad essa; in



caso contrario non può avvicinarsi a una distanza inferiore di quella di carica.

### Regole opzionali per la fanteria leggera

La fanteria leggera negli eserciti dell'epoca annoverava i migliori tiratori, riuniti in reggimenti autonomi il cui compito era di appoggiare col fuoco le altre truppe. Operavano in genere in ordine sparso.

1 - Basette: la base per la fanteria leggera in ordine sparso è il doppio, sia in larghezza che in profondità, rispetto a quella usata per la fanteria di linea.

2 - Movimento: il movimento in ordine sparso è lo stesso della fanteria in colonna. Il cambio di formazione da linea o colonna a ordine sparso penalizza il movimento.

La fanteria in ordine sparso non può mai effettuare una carica se non contro altra fanteria in ordine sparso. Può altresì rifiutare il contatto: la mossa di sganciamento si compie spalle al nemico ed è uguale alla mossa normale più il risultato di un dado a sei facce espresso in centimetri.

3 - Tiro: contate il doppio di figure come sparanti. Ai fattori tattici aggiungere:

se il bersaglio è fanteria leggera in ordine sparso —3

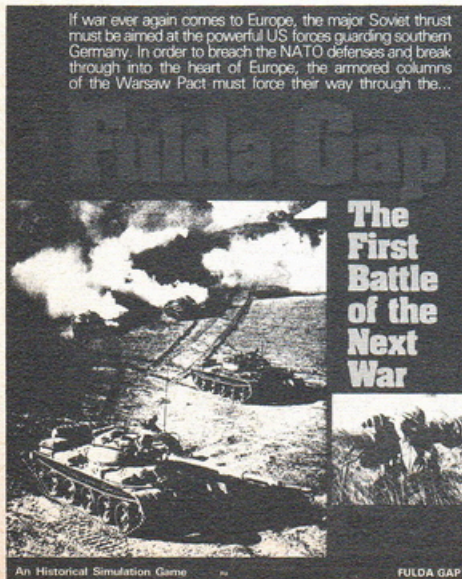
4 - Mischie: aggiungere:  
per ogni fante in ordine sparso 0,5  
fanteria contro fanteria in ordine sparso +2  
cavalleria contro fanteria in ordine sparso +3

### Boardgame/1

## Alle porte della Germania

*In Fulda Gap, un gioco della SPI, descritta "la prima battaglia della prossima guerra"*

di Roberto Flaibani



**A**ppare finalmente con traduzione italiana un gioco che ha fatto molto scalpore nel passato: si tratta di *Fulda Gap* "la prima battaglia della prossima guerra", la simulazione di un possibile attacco alla Germania Federale da parte del Patto di Varsavia.

Da tempo ormai gli strateghi del Pentagono indicano la zona di Fulda, una piccola cittadina a pochi chilometri dal confine tra le due Germanie, come probabile teatro di un tentativo di sfondamento da parte delle forze del Patto di Varsavia in un ipotetico conflitto europeo. L'importanza strategica della zona è evidente: prima di tutto la distanza del confine tedesco orientale dal Reno è minore qui che in qualsiasi altro punto della frontiera, e il Reno costituisce appunto l'asse avanzato del sistema difensivo occidentale. Dietro e intorno a Fulda si estende una zona piuttosto pianeggiante, adatta al transito delle forze corazzate, la punta di diamante dell'ipotetico invasore. Lungo il corso del Reno, attraverso una complessa e capillare rete di autostrade si giunge a città di fondamentale importanza come Francoforte, Bonn, Colonia, Mannheim. Infine, il controllo di questa zona apre le porte ad una successiva invasione della Francia.

In un'ipotesi di "guerra limitata", che vede l'Europa teatro di guerra tra le due potenze imperiali, senza che il conflitto si estenda automaticamente a tutto il pianeta e senza arrivare all'impiego degli arsenali strategici nucleari, sta l'attualità di *Fulda Gap*.

Per quanto riguarda il meccanismo di gioco, ci troviamo di fronte ad un sistema di notevole complessità e realismo, che darà grandi soddisfazioni ai giocatori più esigenti.

Le unità sono a livello di reggimento e brigata e rappresentano forze di varia nazionalità: americani, tedeschi occidentali e orientali, russi, polacchi, belgi, inglesi e francesi. Sono rappresentati, oltre alle tradizionali armi terrestri, anche battaglioni aerotrasportati, paracadutisti, elicotteri ed aerei di vario tipo.

Il regolamento, molto analitico e discretamente tradotto in italiano, è articolato in due livelli, basico e avanzato, prevede l'uso di armi atomiche tattiche, un doppio impulso di movimento e di attacco e lascia molto spazio alla logistica, specie nello scenario "lungo". Solamente da parte sovietica è previsto l'uso dei gas e di un sistema di assalto accelerato.

Il reale valore delle unità, non è esattamente conosciuto all'inizio del gioco. Ogni formazione è rappresentata da una pedina senza valori stampati, per simulare il fatto che l'insieme di uomini, armi, tattiche e addestramenti che caratterizzano ciascuna unità combattente non è mai stato sperimentato nella realtà. Quando l'unità verrà a contatto col nemico si potrà svolgere una apposita procedura per determinarne il valore effettivo.

La zona di controllo può essere chiusa od elastica, a seconda dello stato in cui si trova l'unità che la esercita, e un sistema piuttosto inconsueto regola le ritirate dopo scontri con esito sfavorevole.

Il gioco si articola in due scenari, quello del preavviso, nel caso in cui la Nato abbia sentore dell'imminente attacco e abbia modo di prepararsi, e quello dell'impreparazione che considera la possibilità opposta. Ambedue gli scenari possono essere giocati in versione breve (sette turni) o lunga (quattordici turni) e con alcune varianti: un maggior sforzo sovietico, lo scioglimento della Nato e/o del Patto di Varsavia.

Titolo: FULDA GAP, la prima battaglia della prossima guerra.

Editore: SPI, New York, USA, prima edizione 1977.

Importatore: Interhobby, Firenze  
Complessità: 6,5 (classificazione SPI)

Prezzo febbraio 1982: lire 23.500  
Pezzi: 400 pedine stampate davanti e dietro in vari colori

Mapa: formato 50x70 in quattro colori

Istruzioni in italiano (secondo una deprecabile abitudine dell'importatore, mancano le istruzioni originali in inglese)

Tre fogli di mappe, tabelle ed esempi.

Confezione economica in plastica con vassoio portapezzi.

### Boardgame/2

## Nelle nebbie dello spazio

*Dark Nebula, della GDW, si segnala per una CRT particolarmente cruenta con rapidi scontri all'ultimo sangue*

di Roberto Flaibani

**"E**gregio Signore, il Neutrale Stato di Modena ha inoltrato tramite posta intergalattica una Dichiarazione di Guerra da parte della sua Specie... augurandole un totale annientamento, le porgo i più malevoli auguri di una rapida sconfitta".

Così inizia, sotto gli auspici di una delle più serie associazioni italiane, il Club 3M di Modena, una partita per posta con uno dei boardgame di fantascienza di maggiore successo: *Dark Nebula*. Si tratta di un piccolo gioco edito dalla Game Designers' Workshop, una delle più quotate case americane, e fa parte della serie 120, la collana che comprende prodotti di media difficoltà appositamente studiati



per partite brevi e veloci.

Il meccanismo di gioco di *Dark Nebula* deriva con alcuni adattamenti ed innovazioni, da quello di *Imperium*, precedentemente edito dalla stessa Casa, che da tempo ormai figura tra i primi dieci giochi di fantascienza nella classifica SPI pubblicata periodicamente su "Strategy & Tactics".

Prima di tutto la mappa non è unica, ma si presenta suddivisa in otto tessere combinabili tra loro in vari modi, così da creare situazioni sempre diverse: questo fa già parte del gioco. Sulla mappa sono rappresentati sistemi stellari di vario tipo, dotati o meno di pianeti abitabili, a diverso livello di civilizzazione e raggiungibili mediante apposite rotte iperspaziali. Il movimento lungo tali rotte è limitato solo dall'eventuale presenza di navi nemiche, con cui si è obbligati ad ingaggiare battaglia.

Una delle otto tessere rappresenta una zona inesplorata dello spazio, la nebulosa oscura che dà il nome al gioco. Esplorarla può dare vantaggi tecnologici decisivi e in alcuni casi costituisce addirittura condizione di vittoria.

Le pedine rappresentano le forze armate dei due contendenti, la "Federazione Solomani" e l'"Aslan Hierate", e varie unità di popolazioni neutrali. Sono disponibili ben dodici tipi di astronavi da battaglia, di cui vengono forniti i valori d'armamento, a radiazioni e missilistico, e il valore difensivo costituito da schermi elettromagnetici di repulsione. Ci sono poi navi da trasporto e navi cisterna per il rifornimento.

Le pedine di terra rappresentano unità di fanteria, truppe corazzate, batteria di artiglieria contraerea e un tipo di marines spaziali che richiamano alla memoria i terribili assaltatori di *Starship Troopers*.

La sequenza di gioco si articola in turni composti da due impulsi inframezzati da una mossa di reazione avversaria. Ciascun turno inizia con la fase di sostentamento e produzione, che costituisce l'ossatura economica del gioco, e prosegue con il combattimento, articolato in momenti distinti.

Prima di tutto quello tra astronavi nello spazio, che continua in round successivi senza interruzione fino a che uno dei due contendenti non si ritira o rimane completamente distrutto: all'inizio di ogni round si stabilisce con il dado se il combattimento avverrà a breve o a lungo raggio e di conseguenza si impostano i singoli scontri e l'uso delle varie armi.

Una volta risolta la battaglia nello spazio si procede al bombardamento dei pianeti occupati dal nemico, allo sbarco ed al combattimento terrestre.

La presenza dei Neutrali aggiunge un tocco di diplomazia e di realismo: è possibile allearsi con loro e usarne le unità come mercenari e i punti risorse come se fossero propri. Può essere interessante variare il fattore di alleanza

dei Neutrali attribuendo caratteristiche di maggiore o minore xenofobia ad ogni popolazione.

Una delle caratteristiche più divergenti di *Dark Nebula* è che il meccanismo stesso di gioco spinge i contendenti verso un atteggiamento aggressivo. La rapidità di movimento, la tabella dei risultati di combattimento che non prevede risultati intermedi tra il nulla di fatto e la eliminazione, il meccanismo dello scontro tra astronavi che si protrae ad oltranza in round successivi, garantiscono partite molto effervescenti.

Progettato fondamentalmente per due persone, *Dark Nebula* si adatta bene al gioco in solitario, specialmente se si espandono le regole sui Neutrali, dando loro più possibilità ed autonomia. Chi volesse giocarlo per posta, può rivolgersi al Club 3M di Modena, che dispone di schede e tabelle appositamente studiate.

#### SCHEDA

Titolo: DARK NEBULA

Editore: Game Designers' Workshop, USA, prima edizione 1980.

Importatore: Gian Piero Tenca, Milano.

Complessità: vedi "Imperium" = 6,1 (scala SPI).

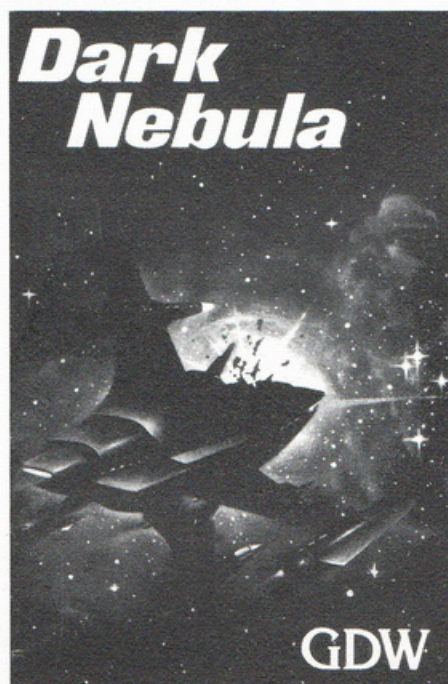
Prezzo febbraio 1982: lire 21.000.

Pezzi: 120 pedine fustellate, in tre colori.

Mappa: otto tessere astromorfiche 20x14 a quattro colori.

Due libretti di istruzioni in italiano più l'originale.

Scatola in cartoncino fustellato illustrata.



La confezione di *Dark Nebula*. Il gioco appartiene alla serie 120 della GDW, i "tascabili" del boardgame: centoventi counter, una piccola confezione, l'attenzione rivolta più alla giocabilità che ai preziosissimi grafici. Il prezzo non è molto tascabile: 21.000 lire.



L'Europa di Diplomacy. Nella cartina s'italiano in caso di patto di non aggressione dell'apertura di Lepanto. Mentre l'Italia una sua armata si sposta in Tirolo per mettere al gioco l'austriaco, che risulterà liberato.

Boardgame

## All'inizio d è utile un b

Un buon giocatore di Diplomacy all'accordo con uno o più avversari non aggressione: per tradire

di Sergi

Qualunque gioco a cui partecipino più di due concorrenti prevede la possibilità di alleanze fra giocatori nel corso della partita. In *Diplomacy*, poi, l'alleanza diventa necessaria, anzi vitale: nessun giocatore, per quanto abile, può sperare di sopravvivere ignorando le esigenze dei suoi vicini e contando esclusivamente sulle proprie unità.

Beninteso, qualsiasi impegno può essere sciolto o addirittura contraddetto in ogni momento: si tratta di scegliere l'occasione più opportuna, che consenta di ottenere i migliori risultati. Quando si gioca a *Diplomacy* gli scrupoli morali vanno messi da parte: bisogna saper dissimulare i propri piani, fomentare le discordie fra gli altri partecipanti, giocare sulla parola e sullo spirito di ogni accordo.

Le trattative vanno iniziate subito: bisogna negoziare con tutti, anche con





ono illustrati i movimenti del giocatore  
gressione con l'Austria e nel quadro  
si dirige verso il Mediterraneo orientale,  
inacciare Monaco e coprire così le spalle  
ero di espandersi verso i Balcani.

game/3

## ella partita un buon alleato

acy deve essere sempre pronto  
versari, o almeno al patto di  
re, poi, c'è sempre tempo

o Masini

chi si trova al lato opposto della map-  
pa. Potremmo sempre ricavare notizie  
utili sulle reali intenzioni dei nostri vi-  
cini.

Esistono due tipi fondamentali di  
accordo: la reciproca indifferenza e  
l'aiuto diretto. Un esempio del primo  
tipo è fornito dal rapporto Italia-  
Austria durante il primo turno:  
benché abbiano due centri di approvvig-  
ionamento confinanti — Venezia e  
Trieste — le due potenze possono sta-  
bilire di non attaccarsi e sono quindi  
libere di spostarsi, l'Italia verso ovest  
e l'Austria verso i Balcani.

Invece, sempre nel caso di Italia e  
Austria, lo spostamento dell'armata di  
Venezia nel Tirolo (che non è un cen-  
tro di approvvigionamento) nel qua-  
dro dell'"apertura di Lepanto" rappre-  
senta un aiuto diretto. L'armata italia-  
na in Tirolo può attaccare Monaco —  
coprendo le spalle all'Austria-

Ungheria — o può anche scendere ver-  
so i Balcani attraverso Boemia e Gali-  
zia, per appoggiare gli austriaci con-  
tro russi o turchi: in cambio, magari,  
di un centro di approvvigionamento.  
Ma questo è già un esempio comples-  
so.

Di solito l'alleanza a scopo di aiuto  
si concretizza in un appoggio o in un  
trasporto. L'accordo concluso più fre-  
quentemente è il patto di non aggres-  
sione: è il più sbrigativo e consente di  
non scoprire troppo le proprie inten-  
zioni future.

Chi gioca a *Diplomacy*, comunque,  
gioca per vincere. Viene prima o poi il  
momento in cui bisogna "pugnalare al-  
le spalle", termine abbondantemente  
usato dagli specialisti. Tuttavia occor-  
re essere eleganti e misurati anche nel  
tradimento. Nel caso sopra citato, se  
l'Italia ordinasse nella mossa di au-  
tunno A Tir-Vie guadagnerebbe forse  
un centro di approvvigionamento, ma  
si esporrebbe a un immediato contrat-  
tacco austriaco e avrebbe rovinato  
un'utile alleanza. Così bisogna essere  
pronti a tradire, ma solo quando è ne-  
cessario e non per il gusto di farlo.

È buona norma tradire in almeno  
tre casi: quando viene richiesto da un  
altro alleato meno pericoloso perché  
occupato in zone distanti dalla vostra  
sfera di influenza; quando l'alleato è  
in buona posizione per vincere la par-  
tita; quando l'alleato è in cattive ac-  
que — ad esempio, è rimasto con uno  
o due centri di approvvigionamento  
soltanto.

Nel primo caso, occorre che il nuo-  
vo alleato sia sufficientemente forte  
per poter impegnare in modo serio il  
nemico: un'alleanza simile ha il preci-  
so scopo di togliere di mezzo un con-  
corrente nel giro di poche mosse, sen-  
za dargli il tempo di procurarsi nuovi  
alleati. È un gioco pericoloso: potreste  
indebolirvi attaccando il vostro ex-  
alleato e rafforzare troppo un futuro  
rivale. Piuttosto che accettare questo  
genere di impegno, proponetelo a  
qualcun altro: se nel giro di due mosse  
i due ex-alleati non riescono a preva-  
lere l'uno sull'altro offrite la vostra al-  
leanza al più debole.

Per quanto riguarda il secondo caso,  
pugnalare un avversario molto forte  
— diciamo uno che possiede sui dieci  
centri di approvvigionamento — è  
buona regola. Ovviamente dovete esse-  
re forti anche voi e aver raggiunto un  
accordo, almeno di massima, con un  
altro giocatore discretamente fornito:  
altrimenti il vostro ex-alleato, giusta-  
mente irritato per il vostro comporta-  
mento, potrebbe cercare di vincere  
proprio a vostro danno, sottraendovi  
centri di approvvigionamento grazie  
alle sue forze superiori.

Infine, è meglio che siate voi, se po-  
tete, a dare il colpo di grazia ad un al-  
leato ridotto male. Chi rischia di esse-  
re eliminato tende a fidarsi di chi non  
l'ha ancora tradito: è la sua ultima  
speranza.

## L'immaginario ha comprato l'immaginabile

*È la fine di un mito: la TSR,  
famosa per i suoi Dungeons  
& Dragons ha preso il  
controllo della SPI*

di Sergio Masini

**P**rima erano state solo voci in-  
controllate: italiani in visita  
agli USA che si erano recati in  
pellegrinaggio alla sede di New York  
della Simulations Publications, Inc. (la  
celeberrima SPI) e avevano trovato gli  
uffici deserti, presidiati da un'unica  
segretaria incapace di fornire spiega-  
zioni. Poi, il numero di maggio della  
rivista *Game Merchandising* ha fugato  
ogni dubbio. La SPI è stata acquistata  
in blocco dalla TSR Hobbies, la casa  
che produce e distribuisce la linea  
*Dungeons & Dragons*. Questi i termini  
dell'accordo: a) la TSR acquista tutti i  
diritti sui prodotti SPI; b) la stessa  
TSR distribuirà tali prodotti negli Sta-  
ti Uniti e in Canada; c) Kevin B. Blu-  
me, capo dell'Ufficio Operativo della  
TSR, assume la presidenza della SPI.  
Così, dopo anni e anni di concorrenza,  
il *fantasy* ha ingoiato la simulazione  
storica e futuribile.

Non era questo lo scopo per cui il  
consiglio di amministrazione della SPI  
aveva "licenziato", due anni fa il presi-  
dente Dunnigan, accusato di aver  
creato difficoltà finanziarie alla ditta  
con i suoi progetti troppo arditi. La  
maggior parte dei dirigenti della pre-  
stigiosa casa editrice newyorchese  
sperava in una ripresa, e per questo  
era stato ripescato Christopher Wa-  
gner, già fondatore della rivista *Strat-  
egy & Tactics*, testata principale del  
gruppo SPI. Wagner, abbandonando la  
scomoda poltrona di presidente della  
SPI, ha dichiarato: "Questo accordo  
funzionerà, perché le capacità delle  
due compagnie sono altamente com-  
plementari. La SPI può realizzare i  
prodotti e la TSR può venderli". Un  
po' poco, come epitaffio.

Può darsi che non sia il caso di esse-  
re tanto pessimisti. Resta comunque  
da vedere cosa succederà sul nostro  
mercato. I prezzi dei prodotti SPI sali-  
ranno? Quali giochi verranno tolti de-  
finitivamente dal catalogo? Ci saranno  
operazioni di svendita? E, soprattutto,  
la TSR si ricorderà che esiste anche  
un mercato europeo, oppure non rin-  
overà più gli accordi con i nostri di-  
stributori?

Sarà anche interessante sondare le  
reazioni della Avalon Hill, della GDW,



della Yaquinto e delle altre ditte minori.

Che avverrà allo *Staff SPI*? Accetteranno tutti di passare agli ordini della TSR, emigreranno verso altre ditte, fonderanno un organismo nuovo o molleranno tutto e si metteranno al seguito di qualche "guru"?

Una cosa è certa. Con l'accordo TSR-SPI è nata una nuova *corporation* del gioco intelligente, superiore per volume di affari alla stessa Avalon Hill. Non resta che attendere i futuri sviluppi di una guerra per il predominio cominciata diversi anni fa.

## Boardgame/5

# Fuoco di bordata

*Con Wooden Ships & Iron Men è possibile ricostruire su mappa le grandi battaglie dell'epoca d'oro della mariniera velica*

di Claudio Nardi

**A**nche se pochi ne hanno letto la storia, molti conoscono di nome (almeno attraverso il cinema) il capitano Hornblower, figura romanzesca che esemplifica tutta un'epoca della marina inglese. Si tratta dell'epoca d'oro dei vascelli da guerra a vela; prima di quel periodo le navi potevano stringere il vento solo con grande difficoltà, dopo furono surclassate dalle navi mosse dal vapore. Ma "in" quegli anni i vascelli a vela raggiunsero vette che ormai sono fissate nel mito; se un nome viene subito alla mente, "Victory", altri non possono essere dimenticati: "Orient", "Redoubtable", navi grandi e sfortunate.

Se siete interessati a quell'epoca e ai suoi problemi, *Wooden Ships and Iron Men* vi permette di ricreare qualsiasi azione navale con tutti i tipi di nave, dalle corvette ai vascelli da cento cannoni. Gli scenari vanno dai semplici scontri fra due navi fino alla fase decisiva della battaglia di Trafalgar, comprendono tutti i principali combattimenti che caratterizzarono quell'epoca.

Il regolamento è chiaro, anche se va letto con un po' di attenzione: praticamente permette, con le regole avanzate, di simulare tutto ciò che avveniva in una battaglia fra navi a vela. Unica mancanza grave, non ci sono regole per l'accecamento delle navi che sparano. Questo fattore era invece fondamentale, dato che i pezzi non sparavano con le moderne polveri senza fumo, ma con polvere nera che offuscava ir-

rimediabilmente la visuale per la nave che si trovava sottovento. Si può obiettare che in questo modo è stata favorita la giocabilità ma, almeno nelle regole facoltative, sarebbe stato opportuno tenere conto anche di questo fattore.

Per il resto il regolamento permette di ottenere un grande realismo, e senza che ciò vada a scapito della semplicità. Questo spiega anche il grande favore che il gioco gode nelle varie classifiche: da diversi anni è costantemente fra i primi dieci.

Naturalmente il sistema di gioco è dominato dal vento, che permette velocità molto differenti a seconda della direzione da cui proviene: vento di poppa, lasco, bolina, vento di prua. È possibile, anche se con molta lentezza (un esagono ogni tre mosse), avanzare per bordi: come nella realtà, è conveniente fare i bordi più lunghi possibili.

In base a queste considerazioni, si comprende facilmente come queste navi siano scomparse dalla linea di battaglia con l'avvento della propulsione a vapore: quantunque fossero in grado di stringere il vento anche con boline di 30°, non potevano certo sviluppare grandi velocità con vento contrario, come invece potevano fare le navi a motore.

Un breve cenno sulla meccanica del gioco: dopo una fase in cui si tenta di staccare le navi che sono rimaste impigliate dalla mossa precedente, si scrivono su un foglio apposito le proprie mosse (senza conoscere quelle dell'altro giocatore); queste azioni poi dovranno essere eseguite senza altre modifiche che quelle dovute alle eventuali (non improbabili) collisioni ed alla deriva. Successivamente le navi si scambiano cannonate o si scontrano in abbordaggi.

I cannoni possono essere caricati con diversi tipi di proiettili, dal normale colpo a palla fino alle palle incatenate o a colpo doppio. Tale realismo, una volta che ci si trovi a dover comandare una flotta sul campo di gioco, rende le cose difficili, tanto è vero che spesso si ripropone un dilemma classico dell'epoca: si deve conservare il vantaggio di vento (maggiore mobilità) oppure tentare di disporsi nella posizione migliore per il fuoco (taglio della "T")? Ovviamente in ogni situazione si dovrà dare una risposta differente.

Se si ha il vantaggio di un equipaggio più esperto (e quindi migliori probabilità di colpire il nemico) generalmente è consigliabile rinunciare alla mobilità per avere una migliore efficienza di tiro; invece, nel caso si possieda una nave con maggiore mobilità, di solito è meglio rompere il contatto e fuggire, dato che la differenza fra le potenze di fuoco è tale da garantire la vittoria all'avversario in un eventuale scontro.

Ogni volta che si tenta di mantenere le navi in linea e "tagliare la T" all'avversario risultano chiare le difficoltà incontrate dagli ammiragli dell'epoca.

Passare da una formazione in linea col vento al lasco alla stessa formazione col vento di bolina costa circa un numero di mosse pari al doppio delle navi che devono manovrare! Con ciò si comprende perché la tattica delle due flotte affiancate che si scambiano colpi di cannone fino all'apertura della linea avversaria abbia avuto tanta fortuna per tutto il XVIII secolo: solo con Nelson, che faceva operare la flotta per divisioni navali indipendenti, si riuscì a mettere fine a questo tipo di scontri.

Il gioco prevede un certo numero di varianti: la possibilità di crearsi flotte a piacere (con una uguale spesa di punti, corrispondenti ai punti di vittoria per l'affondamento delle navi, da parte dei due giocatori); e una "campagna" in cui gli equipaggi delle navi acquistano esperienza man mano che sopravvivono alle diverse battaglie. Sarà in questo modo che, partendo da marinai reclutati a forza nelle bettole, potrete arrivare ad avere una flotta di "uomini di ferro".

## Boardgame/6

# Hinc sunt leones

*Una mappa tutta bianca, un continente da scoprire, mille pericoli ignoti da affrontare: è lo scenario di Source of the Nile, dell'Avalon Hill*

di Sergio Masini

**A**scari, portatori, guide, bestie da soma, collanine per gli indigeni, provviste: questo è quanto serve per districarsi fra savane, giungle, paludi, deserti, tribù amiche o ostili, stregoni malvagi. Chi gioca, che può essere giornalista, missionario, etnologo o altro ancora, acquista tutto questo all'inizio della partita e comincia l'esplorazione dell'Africa.

La simulazione è perfetta, l'Africa è una mappa tutta bianca da scoprire e disegnare passo passo, ma le doti dei nostri "araldi della Civiltà" (gli esploratori) sembrano dover essere la fortuna e l'incoscienza piuttosto che l'intelligenza e l'astuzia.

Proprio in questo sta il limite del gioco: non c'è quasi nessun rapporto tra le scelte strategiche di chi gioca e quanto succederà alla sua spedizione, poiché ciò che accade è determinato in larga parte dalle "carte degli avvenimenti" in cui è descritto il tipo di terreno che si incontra, la presenza di tribù ed eventuali disastri o scoperte sensazionali.

Se si pensa che quel poco che resta



si risolve spesso col tiro dei dadi, si capisce che le possibilità di intervenire nel gioco non sono molto maggiori che in una partita di sette e mezzo. Ma forse l'azzardo è connotato allo spirito tipicamente yankee di *Source of the Nile*.

Gli indigeni, è ovvio, non hanno alcuna connotazione reale, ma sono considerati alla stregua di disastri naturali (serpenti giganti o rinoceronti infuriati). Possibile che ancora oggi per gli americani l'unica immagine dei popoli primitivi sia quella degli "indiani cattivi" dei film western? Comunque questo è l'unico appunto che si può muovere alla simulazione che anzi al realismo sacrifica parte della propria giocabilità, con tutta la quantità di carte e di astruse tabelle che si devono consultare ad ogni mossa.

Per il resto, in *Source of the Nile* si trovano tutti gli ingredienti, a volte anche ironici e divertenti, che permettono di ricostruire, con tutti i suoi rischi ed imprevisti, l'esplorazione ottocentesca dell'Africa. Pensate un po' a cosa vuol dire perdersi in un deserto senza acqua né provviste oppure scoprire che il bel fiume che stavate risalendo si è tramutato improvvisamente in una infida palude! Sono cose che capitano in questo gioco, come capita che uno di noi sia sgominato da una feroce tribù e da solo, senza più ascari né portatori, si aggiri nella giungla in cerca della via del ritorno: io lo incontro con la mia spedizione fresca e pimpante e gli faccio: "Doctor Livingstone, I suppose!".

Boardgame/7

## Ritratto di un critico

*Un viaggio, non molto immaginario per la verità, attraverso l'infanzia, l'adolescenza e la maturità di un santone del gioco intelligente*

di Marco Donadoni

**D**a un po' di tempo, su riviste e quotidiani di vario genere, si va notando un crescente interesse per il mondo del gioco: rubriche, interviste, spazi di cronaca locale riportano manifestazioni, segnalazioni e critiche. In queste ultime, purtroppo, soprattutto in riferimento ai boardgame, si notano spesso (anche se certamente non in tutti i casi) accenti biliosi, personalistici e fossilizzati. L'estrofilia di alcuni tra questi "nuovi criti-

ci" potrebbe essere un interessante spunto da cui far partire un dibattito tra i nostri lettori. Per il momento, vi presentiamo una piccola biografia di uno di costoro.

C'era una volta un critico. A dire la verità, fin da piccolo, la sua grande aspirazione era stata quella di diventare inventore di giochi.

A tale scopo aveva iniziato a prepararsi seriamente già dalle elementari. I suoi compagni di banco, durante tutti gli intervalli, invece di mangiarsi la sospirata merendina erano costretti a giocare con le sue piccole invenzioni: battaglie navali storicamente ineccepibili (tutti i nomi delle navi di Midway scritti su portaerei e incrociatori, tra un quadretto e l'altro); corse di tappi di birra sul cui sughero interno erano chiaramente visibili nome della vettura, pilota, marca di pneumatici e di candele, e così via.

Ad essere sinceri, non è che gli amichetti del nostro eroe fossero proprio entusiasti di queste sue rigorose trovate, ma a lui non importava più di tanto. La differenza tra gioco e simulazione, lui, l'aveva capita, e ciò gli dava la forza di superare ogni critica e incomprensione.

Col tempo, la sua aspirazione a inventare diventava sempre più definita. Così il nostro studiava, studiava accanitamente, intuendo quanto i versi di questo e quel poeta gli sarebbero serviti un giorno. Nessun particolare aspetto del mondo del gioco gli sembrava trascurabile. A diciassette anni già conosceva tutte le case americane e i loro prodotti, anticipando così fin da allora quella che sarebbe stata la grande verità del futuro: gli U.S.A. sono la Mamma del gioco.

Fu in quel periodo che scrisse, a margine dell'ormai introvabile numero uno di S&T, quella frase che lo avrebbe reso celebre in tutto il paese: "la simulazione americana si ama, non si discute".

Nel frattempo però, la vita di tutti i giorni, con le sue meschine necessità, gli si faceva innanzi, rivelandogli quanto duro sia il riuscire a soddisfare un sogno, fosse pure il sogno di tutta una vita. Rischi personali, economicamente parlando, non ne voleva correre: però, grazie alla sua costanza quasi monastica, inserendosi in tutti gli ambienti in cui si trattava, o anche solo si parlava, di giochi, riuscì ad avere le sue occasioni. Pubblicò dei giochi, ma le esigenze di un mercato in mano agli incompetenti, l'impreparazione del pubblico e — soprattutto — gli stupidi incapaci che si incontravano ad ogni passo, gli impedivano di far conoscere alle masse quali piaceri avrebbero potuto provare vivendo le sue Vere Simulazioni.

Così, pur di non allontanarsi da quel mondo che tanto amava e che tante incomprensioni gli avevano precluso, decise che, se non poteva fare l'inventore, almeno avrebbe fatto il critico.

E fu finalmente il successo. I giornali lo richiesero per poter avere

l'onore della sua firma, circoli culturali e manifestazioni underground lo attendevano per poter finalmente "sapere".

Perfino il Ministero della Pubblica Istruzione gli comunicò che un ciclo di conferenze per la prima, seconda e terza età sarebbe stato particolarmente gradito.

La sua costanza e preparazione parevano infine premiate. Ma, in fondo all'anima, capiva che tutto ciò non gli sarebbe mai bastato. Malgrado la fama, il denaro e l'amore del suo pubblico, un bruciante dubbio continuava a tormentarlo: se non era riuscito a diventare un grande inventore, la colpa andava attribuita alle invidie dei concorrenti (amici e nemici), unite agli strali dell'avversa fortuna, oppure al fatto che in realtà non era mai stato capace di fare nulla, se non di criticare?

Carte

## Il nobile gioco del whist

*Prima regola, da non infrangere assolutamente: neanche una parola durante la partita, il silenzio è d'oro per i patiti di questo antenato del bridge*

di Carlo Eugenio Santelia

**I**l gioco del whist è nato in Inghilterra nel XVIII secolo, frutto di elaborazioni di giochi precedenti (fra cui il "Trionfo", di derivazione chiaramente latina, da cui pare sia residuo il termine "trump" per designare l'atout o briscola). Il suo atto ufficiale di nascita con l'attuale nome (che in inglese sta per un imperioso: "Fate silenzio!") è del 1743, in coincidenza con la pubblicazione da parte di Edmund Hoyle del "Piccolo trattato del gioco del whist". Questo trattatello, che ne fissava per primo le regole principali ed il nome definitivo, fu seguito nel 1766 dalla traduzione in francese; nel 1806 il gioco subì un rammodernamento, in seguito mai più rielaborato se non in Francia nel 1839 da un famoso giocatore, tale Deschappelles, conosciuto per un particolare colpo, detto appunto "colpo di Deschappelles", che anche nel bridge frutta tuttora, nel gioco della carta, risultati a volte clamorosi.



Il whist, per le sue possibilità strategiche, per l'attenzione ed il calcolo che richiede premiando il giocatore abile, ebbe grandissimo successo sia nella sua patria d'origine che in Francia ed anche, con qualche variante, in America. Tale favore non subì flessioni se non al tramonto definitivo, quando la nutrice fu strozzata dal pargolo ovvero quando si impose il bridge contratto di cui si vuole il whist principale progenitore. Al whist rimane comunque la distinzione di essere stato il primo gioco di prese giocato con mazzo intero di 52 carte.

Il whist si gioca in quattro persone, due contro due, con due mazzi da 52 carte dal dorso di colore differente in quanto i giocatori se ne servono alternativamente. In pratica, come nel bridge, in ogni smazzata si adopera un solo mazzo; l'averne due sul tavolo permette però che, durante la distribuzione delle carte da parte del mazziere, il suo compagno mescoli l'altro mazzo che sarà già pronto per la distribuzione della smazzata successiva (visto che il whist va giocato nel più rigoroso silenzio anche negli intervalli fra una smazzata e l'altra è forse meglio ridurne la durata).

Il gioco nelle sue linee essenziali non ha regole complicate: consiste nel fare prese giocando con un seme che vale quale briscola.

In pratica si gioca in senso orario: un giocatore mette in tavola (si dice che "esce") una carta della dotazione di tredici che ha in mano, il giocatore successivo impegna pure in tavola una delle sue carte, con il perentorio obbligo di calare lo stesso seme, ed altrettanto fanno i due giocatori successivi.

Quando un giocatore non possiede carte del seme di uscita può giocare a sua scelta una qualsiasi altra carta di seme diverso: se il seme d'uscita non è quello di atout (o briscola), il giocatore che non è in grado di rispondere può giocare una carta di atout (e allora si dice che "taglia") oppure una carta di un altro seme (e allora si dice che "scarta").

Quando tutte le quattro carte (una per giocatore) sono in tavola vengono radunate e aggiudicate al giocatore che ha impegnato la carta più alta del seme d'uscita, purchè in tavola non siano comparse carte di atout.

Se è stato giocato almeno un atout, la presa è appannaggio del giocatore che ha impegnato l'atout; in caso di più carte di atout è di colui che ha giocato l'atout più alto.

Il valore di presa delle carte è, in ordine *decescente*: Asso, Re, Donna, Fante, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Il giocatore che ha fatto la presa ha il diritto ed il dovere di "uscire" per la presa successiva e lo farà con la carta che giudicherà più conveniente al proprio gioco.

Una volta che tutte le carte sono state giocate, e sono state quindi conquistate dai vari giocatori le tredici prese a disposizione, la smazzata è finita e, se non è finita anche la partita (vedi in

seguito), si dà inizio ad una nuova distribuzione per la successiva smazzata.

Entriamo ora nei dettagli. Prima che inizi la partita avviene il sorteggio per i compagni di gioco. Da un mazzo coperto ognuno dei giocatori scopre una carta: le due più alte saranno compagni e giocheranno contro la coppia dei due che hanno estratto le carte più basse (da notare che, solo per questo tipo di sorteggio, l'asso figura la carta più bassa del mazzo).

I compagni di coppia si siedono uno di fronte all'altro in maniera che nel turno di gioco si alternino i giocatori delle due coppie. I due giocatori di una coppia hanno punteggio in comune e le loro prese si sommano, essendo del tutto indifferente, ai fini del punteggio, chi dei due abbia conquistato le prese.

Il giocatore che al sorteggio aveva la carta più bassa in assoluto fa per primo il mazziere. Questo ruolo viene ricoperto a turno da tutti i giocatori, cambiando in senso orario ad ogni smazzata. Qualsiasi giocatore può richiedere di rimescolare le carte e lo ottiene, ma l'ultima rimescolatura deve essere sempre del mazziere che, prima di distribuire le carte, le fa alzare dal suo vicino di destra (è buona norma di etichetta che il taglio del mazzo venga fatto vicino alla metà). A questo punto il mazziere distribuisce, una alla volta, le carte, naturalmente coperte, ad ogni giocatore seguendo il senso orario fino al termine del mazzo: la distribuzione ha inizio dal giocatore a sinistra del mazziere e termina pertanto a quest'ultimo che deporrà davanti a sé, scoperta, la carta terminale che è di sua pertinenza. Questa carta scoperta determinerà il seme di atout per quella smazzata e rimarrà in tavola fino al termine della prima presa, dopo di che il mazziere la riprenderà e la metterà fra le altre della propria dotazione.

In qualsiasi momento della smazzata, qualunque giocatore potrà richiedere quale sia il seme di atout ma non il valore della carta che era stata scoperta.

La distribuzione viene annullata e rifatta dallo stesso mazziere quando: il mazzo risulti non regolare; sia stata rivoltata una carta che non sia l'ultima; un giocatore si sia impossessato di carte non di sua competenza. Un giocatore che per errore distribuisca le carte non essendo di turno quale mazziere deve essere fermato prima che venga scoperta la carta d'atout, altrimenti la distribuzione viene comunque convalidata. Se il mazziere sbaglia la distribuzione, salta il turno, a meno che non sia stato interrotto durante la stessa da un avversario oppure che un avversario abbia toccato le carte di sua competenza prima del termine della distribuzione ed il compagno del mazziere non l'abbia fatto.

Ha il diritto ed il dovere della prima uscita il giocatore a sinistra del mazziere e, come si è detto, successivamente, per ogni presa, il giocatore che

ha conquistato la precedente.

I punti si conquistano con le prese (un punto per ogni presa oltre le sei) e con gli onori (gli onori sono A, R, D e fante di atout): 4 punti se una coppia possiede tutti i 4 onori, 3 punti se una coppia possiede 3 onori comunque ripartiti fra i due compagni. Quando una coppia raggiunge i 5 punti consegue, vincendola, una manche e si aggiudica una posta se l'avversaria ha raggiunto i 3 punti, due poste se l'avversaria ha segnato solo 1 o 2 punti, tre poste se la coppia avversaria è a zero punti.

La partita (in inglese "rubber") ha termine quando una coppia ha conquistato due manche e dà diritto a due poste aggiuntive. Per tanto la partita può limitarsi a due manche se queste vengono conquistate dalla stessa coppia, oppure arrivare a tre manche se le prime due sono state appannaggio delle due coppie avversarie.

Quando si arriva alla terza manche, dal punteggio dei vincitori si sottrae il punteggio in poste che i perdenti hanno conseguito nella manche da loro conquistata. Ne consegue che il minimo valore di un rubber è di una posta (due manche semplici più due poste per il rubber meno una manche persa tripla) ed il massimo è di otto poste (due manche triple più due punti di rubber).

Da notare che una coppia che all'inizio di una smazzata abbia già 4 punti non può aggiudicarsi i punti onori.

Terminato un rubber si formano due nuove coppie di compagni e, in caso di terzo rubber, si vara la terza formazione possibile in modo che ciascun giocatore abbia avuto occasione di giocare in coppia con tutti gli altri.

Penalità: quando un giocatore non "risponde" al seme giocato pur possedendo carte di quel seme compie una "renonce" (atto estremamente disdicevole che un buon giocatore non commette mai) che comporta una penalità. A opzione degli avversari, che per questo possono consultarsi, si trasferiscono alla coppia avversaria, al termine della smazzata, tre delle prese fatte dalla coppia del giocatore colpevole, oppure si trasferiscono tre punti segnati sullo score. In ogni caso una coppia non può vincere una manche con una smazzata in cui uno dei giocatori che la compongono abbia commesso "renonce": se avesse superato o anche solo raggiunto i 5 punti viene retrocessa a 4 punti.

Carta chiamata: se un giocatore, nel corso della smazzata, nomina il valore della carta che era stata dal mazziere esposta quale atout, è obbligato su richiesta (chiamata) avversaria a giocare la carta più alta o più bassa d'atout che possiede, a patto che la giocata imposta non costituisca "renonce". Se un giocatore accidentalmente espone o nomina una carta della propria dotazione, deve deporla esposta sul tavolo davanti a sé ed è obbligato a giocare la su richiesta (chiamata) avversaria, sempre se tale giocata non comporta "renonce".

(continua)



# Intuire, riflettere, giocare

*I principali nemici del buon gioco sono la distrazione, l'impulso e l'automatismo*

di Domenico Bilucaglia

**I**l bridge è un gioco misterioso. Più lo pratichi, più lo studi e maggiormente ti accorgi che la soluzione definitiva, matematica, non esiste. Credi, e ti illudi, di averne capito i segreti e subito dopo ti trovi di fronte a situazioni nuove, imprevedibili, non catalogate e che quindi richiedono nuovi ragionamenti, nuovi calcoli e qualche volta anche la revisione di ciò che tutti considerano pacifico. Questo perché le infinite combinazioni con cui possono distribuirsi le 52 carte, rendono ogni mano nuova e diversa. Basta spostare un 2 o trasformarlo in 3 perché sia possibile che tutto cambi o si capovolga: si può così realizzare un contratto apparentemente impossibile oppure si finisce down in un impegno imperdibile.

Un esempio di queste affermazioni può essere fornito da questa mano, semplice, in cui più che l'abilità tecnica è rilevante l'immediatezza della visione del gioco.

	Nord					
Picche	A	K	Q	F	X	X
Cuori	X	X				
Quadri	K	X				
Fiori	5	4	3			
	Sud					
Picche	10	9	8	X	X	
Cuori	A	Q				
Quadri	A	X				
Fiori	A	K	F	2		

In Sud sedeva Cavalli, un giocatore di cui i giovani han forse solo sentito parlare ma che i più anziani ricordano per la grandissima abilità e l'affabile signorilità.

Il contratto è 6 Picche.

Ovest attacca con il 6 di Quadri. Vince l'Asso del morto e, a questo punto, Est, distratto, lascia cadere sul tavolo il 6 di Fiori. Cavalli cortesemente domanda se è abitudine considerarla carta penalizzata ma che comunque, per quanto lo riguarda, può esser ritirata. Est, che a Fiori possiede il 9 ed il 6 e vede al morto il 5, 4 e 3 pensa di far un atto di facile "fair play" insistendo per la penalizzazione. Cavalli offre ancora il ritiro. prevale Est. "Allora" — dice Cavalli — "Non posso più perdere lo slam, in qualsiasi modo siano messe le carte". Per quel

semplice 6, che costringe in presa Ovest nel colore, il contratto è imbattibile. Si elimina la seconda quadri, dopo aver battuto le atouts e Fiori dal morto: 3, 6 e 2 di Sud. Ovest deve uscire a Fiori o nella forchetta di Cuori o taglio e scarto. Per la cronaca, l'impasse a Cuori andava male e le Fiori erano 4 e 2.

Banale ma istruttiva la giocata, che conferma l'importanza di qualunque carta, la dannosità della distrazione e propone come assioma: "Mai far cadere una carta, mai far vedere una carta".

Altri nemici del buon bridge sono l'impulso e l'automatismo. Il gioco richiede riflessione, anche se intuizione e riflessi immediati possono esser validi alleati per prendere qualche volta in contropiede l'avversario, carpirne le intenzioni, indovinare le carte. In ogni caso, riflettere logicamente per qualche secondo, anche quando il contratto si presenta facile, è un accorgimento tattico obbligatorio. Giocare subito e veloci, quando tutto sembra semplice e pensare poi quando la situazione si presenta complicata, offre agli avversari almeno una prima panoramica generale della situazione. Il buon giocatore deve mantenere la stessa, imperturbabile maschera sia che si prepari ad andare down che a fare una presa in più.

Nei Campionati italiani assoluti svoltisi a Salsomaggiore alla fine di aprile (vinti dalla squadra di Alessandria con Ciriello-Tricerri, Vivaldi-Duboin e Denna-Lauria), un forte giocatore di Milano ha realizzato questo fantastico slam, dove l'ottimismo rasenta l'incoscienza e la fortuna prevale sull'abilità. Ma una volta che le carte sono deposte sul tavolo non è permesso rettificare il contratto: bisogna guardare il morto come se fosse in possesso di tutti gli Assi del mazzo, mantenere un atteggiamento impassibile e cercare di trasformare l'impossibile in possibile. Le carte sono le seguenti:

Picche	Q	10	2		
Cuori	9	7	5	3	
Quadri	K	10	8	7	6
Fiori	9				

Picche	K	6	4	3	
Cuori	Nessuna				
Quadri	A	Q	9	5	4
Fiori	K	4	3	2	

La dichiarazione si è svolta con questa sequenza allucinante:

Sud  
1 Quadri  
3 Cuori (cue bid spaventativa)  
4 Cuori (spera i 4 picche)  
6 Quadri - Tutti passano

Ovest  
1 Cuori  
Passo  
Passo

Nord  
3 Quadri  
4 Quadri  
5 Fiori (l'ottimismo di Sud si trasferisce in Nord)

Est  
Passo  
Passo  
Passo

L'attacco in atout ed il suo ritorno, quando in presa, avrebbe battuto non solo i Sei ma anche i Cinque: Ovest però attacca con Fante di Picche. L'automatismo fa passare la Donna, il ragionamento consiglia il 2 e Sud ragiona. Est vince con l'Asso e basta tornare a Fiori per battere l'impegno. Inespiegabilmente, invece, esce con una Cuori. Sud taglia, un colpo solo di atout e cade il Fante. Bisogna conservare 4, su entrambe le posizioni, per tagliare le Cuori del morto e le Fiori di mano, ed ancora bisogna trovare la seconda atout insieme alle 4 picche, dato che la quarta di Sud, di questo colore, serve a scartare la Fiori di Nord. Tutto così. 6 quadri fatti con 15 punti, ma praticamente con 12, perché il K di Fiori è inutile.

Uno slam con 12 punti è una buona performance, ma non rappresenta un record. Costruire una mano, con il minimo assoluto e con il massimo risultato, non è difficile. Sono sufficienti 5 punti: un Asso ed un Fante, per un grande slam, contro i 35 degli avversari, che se vogliono difendere ad un altro 7, vanno sotto.

	A F X X X X	
	Nessuna	
	Nessuna	
Q	X X X X X X	K
F X X X X X		A K Q X X X
A K Q		F 10 X
F 10 X	X X X X X X	A K Q
	X	
	X X X X X X	
	Nessuna	

La realizzazione del contratto è di una estrema facilità, grazie ai tagli incrociati.

Per finire, due parole sulla mia collaborazione a Pergio che inizia da questo numero. Mi propongo, piuttosto che presentare mani più o meno difficili con soluzioni complicate, giochi acrobatici che nella realtà non si presentano quasi mai, di instaurare con i lettori un rapporto di dare ed avere: aprire quindi un colloquio non su problemi astratti, ma su smazzate di bridge vivo, capitate ieri, impegni che si potevano onorare e non si sono onorati e sviscerarne i perché. E, ancora, mani da giocare, da dichiarare, discussioni con i compagni che non hanno avuto soluzioni soddisfacenti.

Milito in questo gioco diabolico da prima della guerra e con partecipazioni anche di un certo rilievo. Ho grande abbondanza di ricordi ed anche di note su bridge del passato prossimo e remoto: sono pertanto a vostra disposizione per tutte le domande che vorrete farmi su campioni, gioco, personaggi dei tempi che furono.



# Qualcosa di semplice

Due modelli adatti alle vacanze assolate

di Roberto Morassi  
e Giovanni Maltagliati

Una facile proiezione di alcuni dati statistici ci permette di prevedere che i lettori di questa rubrica si troveranno, in maggioranza, in una "posizione" poco adatta a fare origami nel momento in cui sfoglieranno questo fascicolo di Pergio. Li immaginiamo seduti sulla spiaggia a godersi la brezza del mare, o sdraiati su verdi prati di montagna piacevolmente rinfrescati da un gradevole venticello che, come la brezza, è notoria-

mente poco adatto quando si vuole maneggiare della carta. Come del resto ben sanno tutti coloro che si ostinano a cercare di leggere il giornale sotto l'ombrellone...

Ci auguriamo che non ci siano giorni di pioggia, che potrebbero costringere i nostri lettori a rimanere al riparo, e quindi non rimane che proporre qualcosa di facile... come bere un bicchier d'acqua. Lo stesso modello, in proporzioni maggiori, può essere trasformato in un cappello contro i colpi di sole.

Inoltre, per coloro che non sanno mai stare fermi un minuto neanche in vacanza (si riconoscono per il loro vagare continuo alla ricerca di "qualcosa"), proponiamo un pratico cestino da improvvisare al momento e da usare al mare, per conchiglie e sassolini, o in montagna, per fragoline e mirtilli.

**Il bicchiere-cappello** — È uno dei modelli tradizionali, semplicissimo ma efficiente. Se lo fate con carta impermeabile (cerata o siliconata) tiene perfettamente l'acqua. Per il cappello, usate un quadrato di una cinquantina di centimetri.

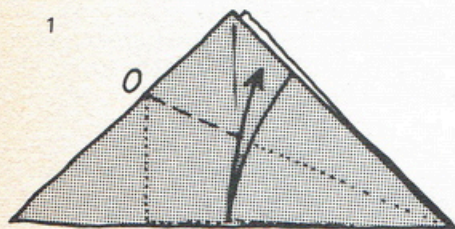
**Il cestino** - Fatelo con carta resistente, per esempio quella delle riviste il-

lustrate. E una delle tante creazioni di Andrea Peggion, promettente origamista fiorentino. Lo stesso Peggion, con Antonella Cantini, cura una coloratissima rubrica di origami per bambini sul periodico didattico "La Luna Bambina". Per ulteriori dettagli, scrivete al Centro Diffusione Origami, Casella Postale 318, 50100 Firenze.

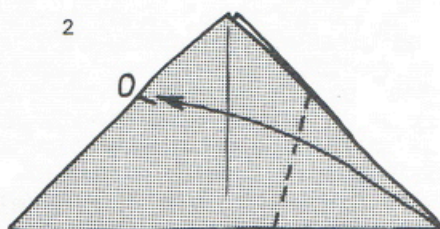
Chi ha apprezzato il modello del mese di giugno, la diabolica "scatola di svedesi", non si preoccupi se per un po' ritorniamo a modelli più semplici. Dal prossimo autunno daremo un bel giro di vite, e chi vorrà avrà pane per i suoi denti.

Segnaliamo infine che il gioco misterioso presentato nel numero scorso era stato pubblicato da "Le Scienze" (naturalmente nella rubrica di Martin Gardner) nel 1979, fascicoli di marzo (n. 127), aprile (n. 128) e agosto (n. 132). Pare che il subdolo cartoncino, che Gardner chiama *ipercarta*, facesse parte di una serie di test per l'ammissione alla Facoltà di Architettura dell'Università di Leningrado. Nella stessa rubrica si trovano altre varianti del gioco, ed alcuni suggerimenti per interessanti applicazioni.

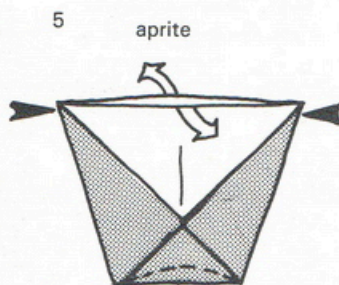
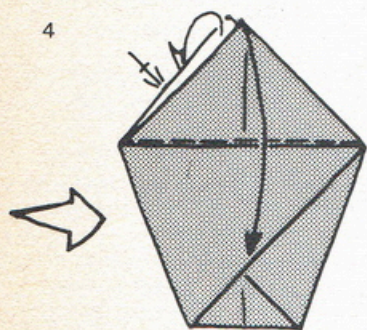
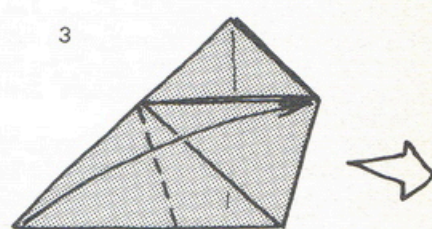
IL BICCHIERE - CAPPELLO - Modello tradizionale - Partite da un quadrato piegato a metà



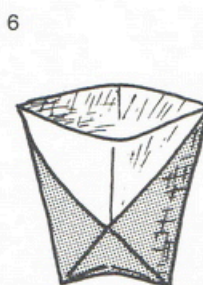
pizzicate solo il punto o



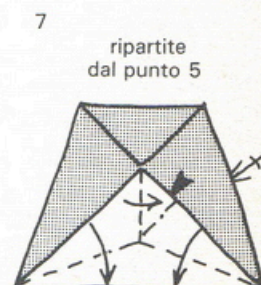
piegate l'angolo destro fino ad o



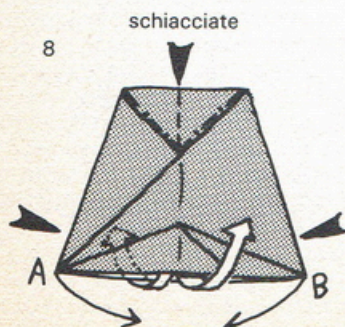
schiacciate



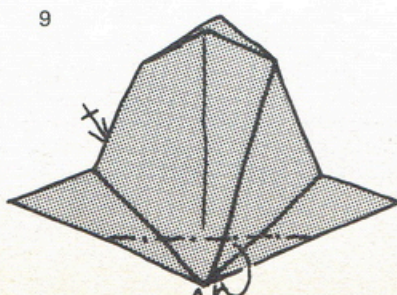
IL BICCHIERE



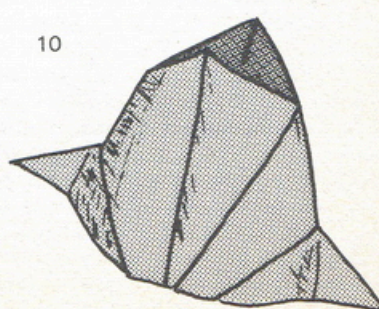
pieghe a orecchio



aprite unendo A con B

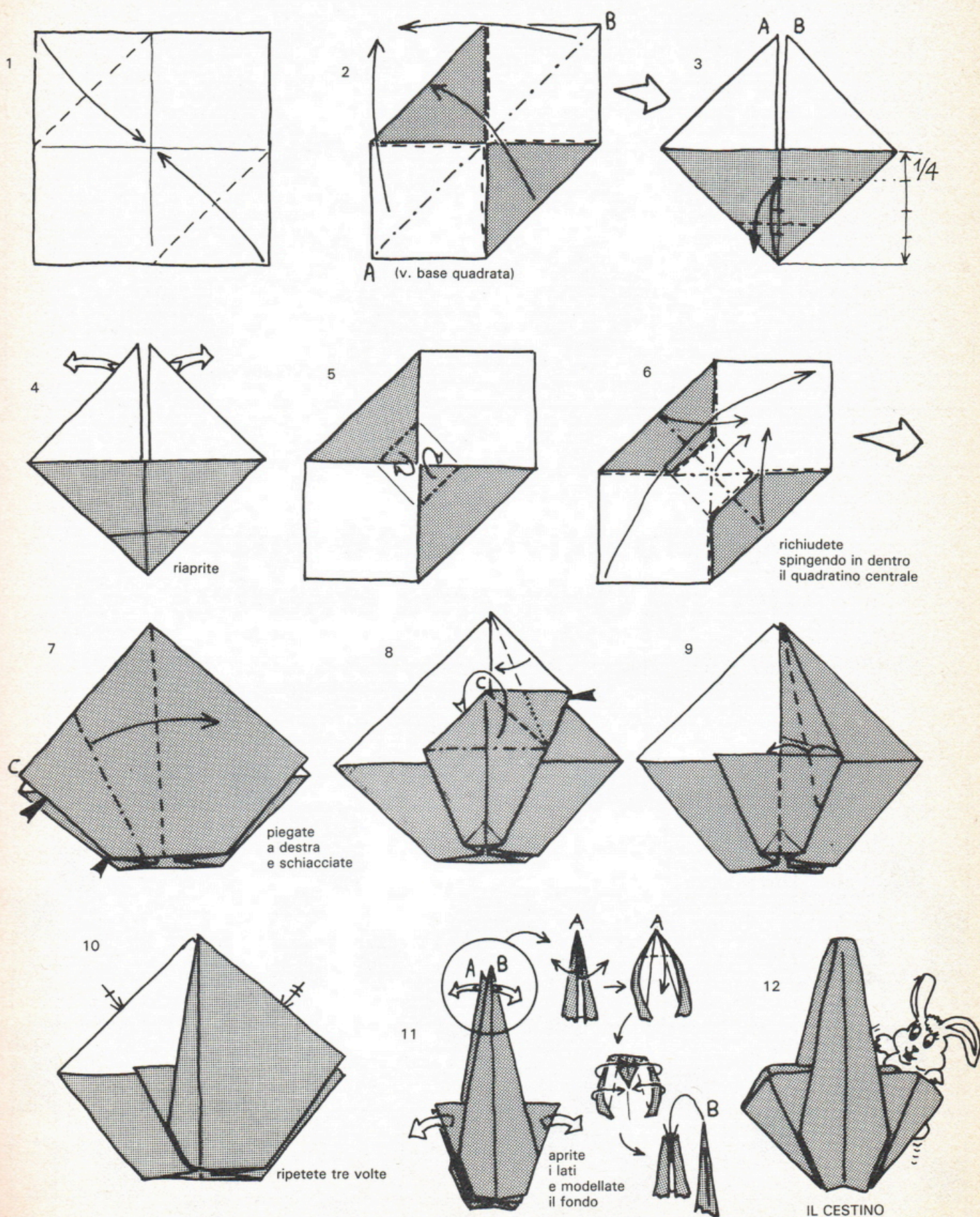


rimboccate in dentro

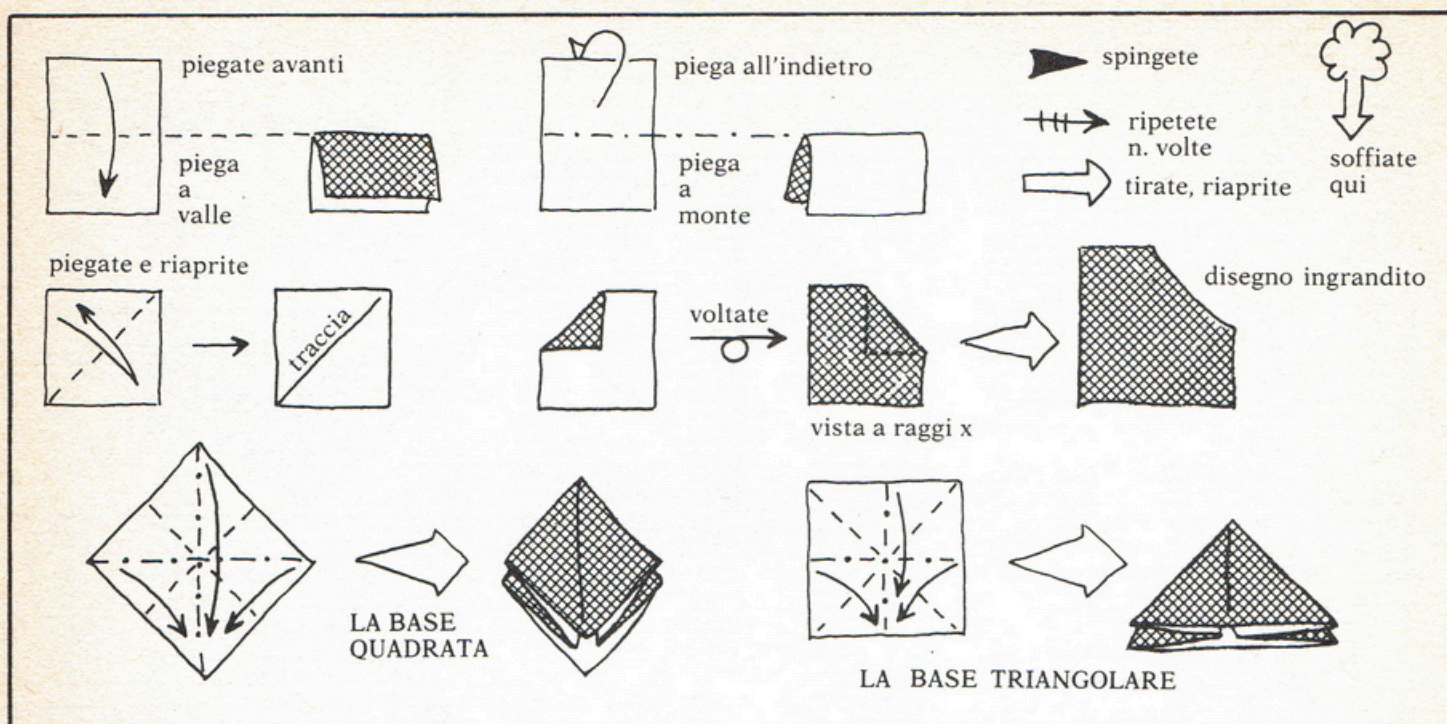


IL CAPPELLO







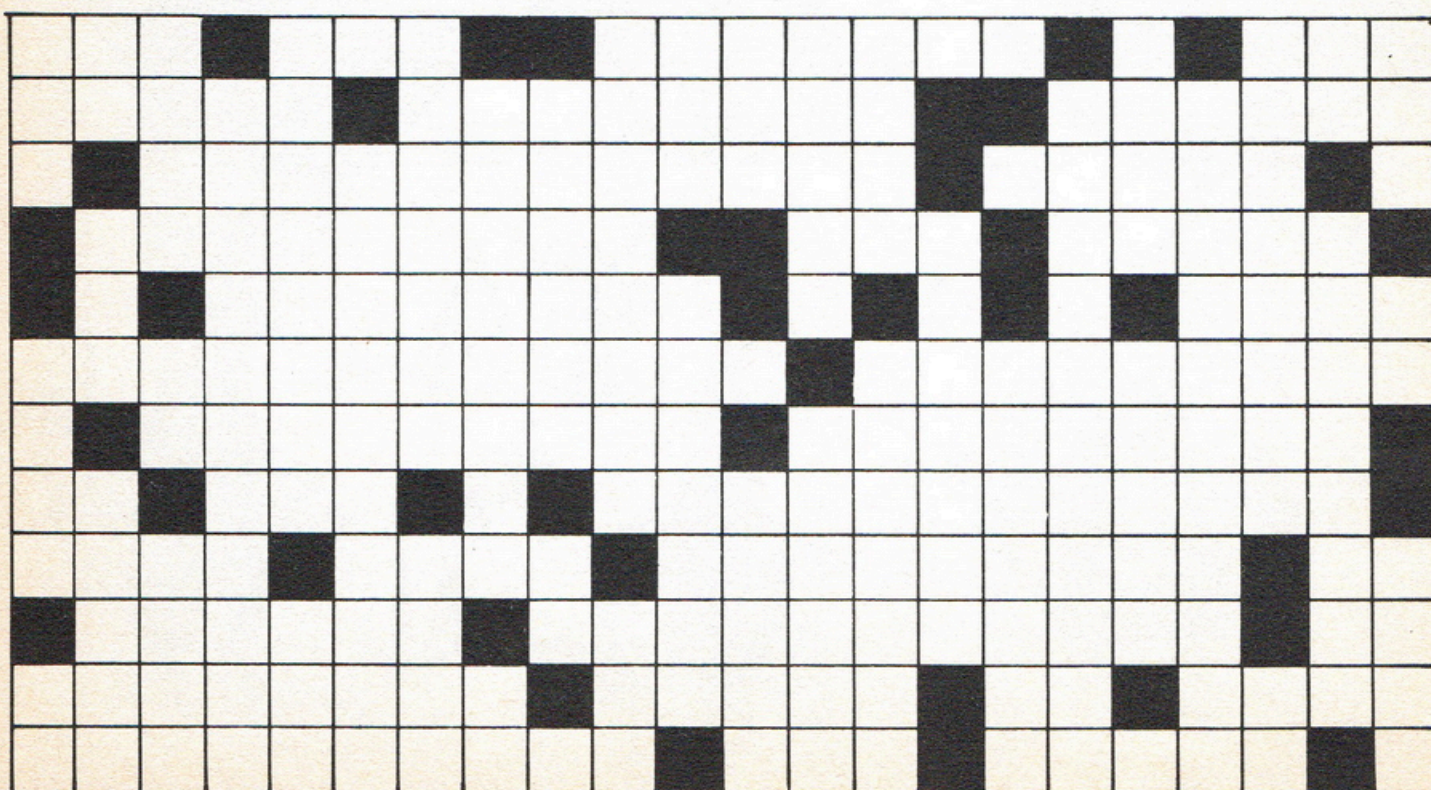


Parole

## Quarantadue caselle nere per un cruciverba ermetico

*Questo mese una speciale versione del popolare gioco enigmistico si affianca alle altre prove della gara: le frasi in... cocci, il giro del mondo, un misch-masch e le parole da trovare*

di Roberto Casalini





**L**e caselle nere, dopo qualche mese di anticamera, entrano nella gara di parole, assieme a un cruciverba dallo schema più ampio. Non si tratta, comunque, di normali parole crociate a schema libero, bensì di una varietà che *La Domenica Quiz* definisce "cruciverba ermetico". In che cosa consiste la differenza? In questo cruciverba, le definizioni vengono date alla rinfusa.

Oltre alle parole crociate, la gara di parole questo mese propone: la "frase in cocchi", un enigma che più d'un lettore avrà già incontrato; una catena verbale di tipo particolare (bisogna unire parole che non abbiano in comune nessuna lettera); il Misch-Masch di Lewis Carroll e le familiari "parole da trovare".

Dal prossimo mese, comincerà ad apparire la classifica dei solutori.

## Cruciverba ermetico

In questo cruciverba, le definizioni vengono date alla rinfusa. Il problema vale cinquanta punti. Il solutore dovrà dire qual è la lettera che figura maggiormente e specificare quante volte compare nello schema.

**Definizioni:** Nel linguaggio psichiatrico equivale a delirante - È accompagnato da Passepartout - Il nome di Eastwood - Il santuario con la Madonna nera - Un famoso circolo - Lo stile jazzistico di Kenny Clarke - Fiume della Baviera - Statuine di porcellana opaca - Scrisse *Al Araaf* - Titolo attribuito in India a persone degne di venerazione - Le monete della Romania - Uccello del genere Bubo - Città termale tedesca - Dio greco figlio di Ermete e della ninfa Penelope - Il suo primo ministro è Mugabe - La città dei Caldei - A nord-est di Meknès - È prodotto nel Kentucky - Arresto volontario della respirazione - Separa la Danimarca dalla Norvegia - Non possono succedere - Gigante figlio di Poseidone - Simbolo del Potere - Entusiasti ammiratori - Scrisse *La Tosca* - Nome italiano di un'assicurazione - Uno stretto del Baltico - Noto campione olimpionico - Articolo tedesco - Celebre pittore surrealista belga (in.) - Carrozza inglese - Fu l'autore della strage di Portella delle Ginestre (in.) - Lo è coprire - Porzioni di minestra - Tributo medievale - Ruvidi - Raccolte d'arte - Nell'antica Atene, i collegi costituiti dai magistrati e dai loro assessori - Azione la macchina - Scrisse *I doveri degli italiani* (in.) - Verbo che si addice a colori, idee e opinioni - Sedile rotondo - Baluardo ben munito - Virtù del generoso - La firma di Tofano - Burattinai siciliani - L'elemento più abbondante in natura - Musica ruspante - Petulante e maldicente - La seconda agenzia di stampa italiana per importanza (sigla) - Agente infettivo - Un obiettivo speciale - In aviazione, vuoto d'aria - Chi è grigio ce l'ha brutta - Premura - Ripartire - L'attrice che ha domato il bisbetico (in.) - Preposizione articolata - Lo furono Emma

Goldman e Alexander Berkman - Un lago vicino a New York - Il simbolo dell'olmo - Infantilismo - I difensori dell'ambiente - Il dio figlio di Wotan - L'autore di *Sessanta posizioni* (in.) - Convenienti - Processo di riproduzione agamica - Titolo di un lp di Cacciante - Divinità scandinave - Scrisse *Sister Carrie* (in.) - Così fa l'insicuro - Risposta Pagata - Liquidi immunizzanti - Città olandese - Difetto cardiaco - Sigla dell'Iran - Ci lavora lo steward.

## Frasi in... cocchi

Il gioco che presentiamo, richiesto con insistenza da una nutrita schiera di lettori, è stato portato alla notorietà dalla *Settimana Enigmistica*.

Per risolverlo bisogna unire a tre a tre tutti i gruppi di lettere di cui viene fornito l'elenco, ricostruire dieci frasi e collocarle nella giusta sequenza.

Il compito è facilitato dalle dieci righe con i puntini: ciascuno di essi corrisponde a una lettera, gli stacchi tra i gruppi di puntini separano le parole di ogni frase.

Se la sequenza originaria sarà stata rispettata, le lettere collocate sopra i puntini ingrossati permetteranno di leggere una frase di Carlo Dossi.

Il problema vale cinque punti. I solutori devono inviare la frase che hanno trovato.

1	..... ..
2	..... ..
3	..... ..
4	..... ..
5	..... ..
6	..... ..
7	..... ..
8	..... ..
9	..... ..
10	..... ..

I gruppi di lettere sono: AMARCO - APITALE - AUM - CIA - DADIN -



DOSALLAROS - ENTODIC - ESTAPREL - ETRO - GIROD - IFRAN - ILSABA - IMINARE - IMPENNA - INCHI - LAGGIO - LIE - LINI - LIODIPI - OTTE - RDDIFEL - REZZE - REZZI - RON - SINI - SOG - TADEIP - TODELVIL - TOURNE - VICA.

## Giro del mondo

Un viaggio per l'emisfero toccando quante più capitali è possibile: ecco il fine del problema.

Una catena verbale, dunque. A differenza di quanto avviene coi doublet, però, tra una parola e la parola successiva — tra i due anelli della catena — non ci dovrà essere neppure una lettera in comune.

Facciamo un esempio. Supponiamo di dover formare una catena verbale con i nomi di venti scrittori: Malaparte, Pavese, Zola, Pasternak, Tolstoj, Gadda, Loti, Monti, Kafka, Buck, Gide, Greene, Balzac, Verga, Simenon, Woolf, Suyin, Uris, Shakespeare, Woolf.

È ovvio che da Shakespeare non si può passare a Kafka, perché i due autori hanno in comune la "k" e la "a", così come è chiaro che da Zola non si può andare a Monti, per via della "o".

La sequenza giusta è: Pavese, Woolf, Pasternak, Boll, Kafka, Simenon, Buck, Gide, Balzac, Monti, Shakespeare, Loti, Greene, Zola, Uris, Gadda, Tolstoj, Verga, Suyin, Malaparte.

Lo stesso procedimento i lettori lo devono applicare alle capitali degli stati attualmente esistenti. In che modo? Scelta una qualunque capitale come parola di partenza, dovranno formare una catena di capitali il più lunga possibile.

Gli unici divieti sono: a) non bisogna passare due volte per la stessa capitale; b) i nomi di due capitali successive non devono avere neppure una lettera in comune.

La materia prima non manca: stando all'ultima edizione dell'*Atlante Enciclopedia Geografica Garzanti*, che è stata pubblicata nel dicembre del 1979, esistono — senza tener conto della Città del Vaticano — centosessantaquattro stati indipendenti. Magari, in questi ultimi anni sono aumentati.

Ogni capitale inserita nella catena vale un quinto di punto. Attenzione però: chi nel collegare una città a un'altra non rispetta le regole che sono state esposte e chi inserisce nell'elenco città che non sono capitali, o scrive nomi che sono nel frattempo mutati (per esempio, Leopoldville invece di Kinshasa), si vedrà, in sede di classifica, conteggiata la catena soltanto sino al punto in cui è avvenuto l'errore.

I lettori si muniscano quindi di sussidi aggiornati e inviino la catena che sono riusciti a formare.

## Misch-Masch

Questo gioco — uno dei tanti dovuti all'infaticabile Lewis Carroll — è già



noto ai lettori di vecchia data, ai quali fu presentato su Pergio del giugno 1981.

È un gioco piuttosto semplice: a partire da un gruppo di lettere detto "nucleo", bisogna ricostruire la parola che lo contiene. Esempio: lm (7). Lm è il nucleo, mentre il numero fra parentesi indica di quante lettere consta la parola da trovare. La soluzione, in questo caso, potrebbe essere fulmine, oppure filmino o, ancora, polmone.

Il problema è tutto qui. In base ai cinquanta nuclei, e ai relativi numeri, i lettori dovranno formare un elenco di cinquanta parole. Ogni parola vale un decimo di punto. I nuclei sono: EOG (8) - RSK (11) - LPO (10) - COCA (12) - TIZ (10) - URL (11) - IGO (10) - LOD (10) - FIT (10) - DOS (13) - ASFR (12) - MN (8) - TATI (18) - OPOA (15) - AGO (14) - PUS (10) - REC (11) - NIZ (13) - SCH (11) - EAG (9) - INT (10) - TRAFE (13) - DRIN (12) - CISO (15) - OPS (11) - SD (8) - AGLO (18) - CAN (12) - ROLE (18) - HE (10) - OEUST (16) - SI-VA (15) - ORO (12) - VIP (10) - NDIB (11) - GHIN (11) - UIN (14) - STEM (13) - EROTE (19) - HIST (16) - TOCL (15) - RIVO (11) - ITA (13) - EU (7) - SIFE (13) - AER (10) - TASI (14) - OPAR (14) - EUT (13) - MBA (14).

## Le parole da trovare

In base alle indicazioni fornite, bisogna trovare due parole. Ciascuna di esse vale cinque punti. Tenere presente che: le distanze che separano una lettera dall'altra, nella sequenza alfabetica, si calcolano escludendo dal conto le due lettere poste in relazione (esempio: la a e la c distano tra loro una lettera). In questo problema bisogna seguire l'alfabeto italiano di ventun lettere.

1. La parola da trovare ha dieci lettere, di cui cinque vocali e cinque consonanti. Sono uguali tra loro: la seconda e la decima lettera; la quarta, la settima e l'ottava lettera. Sono contigue: la prima e la terza lettera; la prima e la nona lettera. La prima e la seconda lettera distano tra loro due lettere. La quinta e la sesta lettera distano tra loro tre lettere.

2. La parola da trovare ha dieci lettere, di cui cinque vocali e cinque consonanti. Sono uguali tra loro: la prima e la quarta lettera; la terza e la decima lettera; la quinta e la settima lettera. Sono contigue: la terza e l'ottava lettera; la prima e la seconda lettera. La seconda e la terza lettera distano tra loro sedici lettere. La sesta e la nona lettera distano tra loro due lettere.

## Le regole della gara

1. Le soluzioni vanno inviate a: Pergio, Gara di Parole, via Visconti d'Aragona 15, 20133 Milano, entro e non oltre il 15 agosto. Farà fede la data del timbro postale.

2. Assieme alle soluzioni è necessario accludere il tagliando per le gare,

pubblicato nella pagina del sommario. Le soluzioni sprovviste di tagliando non verranno prese in considerazione. Nel caso in cui si partecipi a più di una gara, inviare tutte le soluzioni in un'unica busta, indicando a quale gara è stato allegato il tagliando.

3. Le soluzioni vanno inviate possibilmente dattiloscritte, altrimenti scritte in stampatello, con grafia leggibile. Richieste e commenti che prescindono dalle soluzioni vanno scritte su fogli a parte.

4. La gara ha cadenza mensile. I primi cinque classificati vincono un volume di enigmistica. I primi tre classificati, infine, si qualificano alle finali per corrispondenza — a scontro diretto — per il titolo 1982 di campione della gara di parole.

## Scioglilingua & C.

Pochi ma buoni i lettori che hanno inviato scioglilingua dialettali e stranieri, come avevamo chiesto sul numero di marzo.

Chiara e Flavia Santoianni di Napoli propongono due "tongue-twister" inglesi: *Sally sells sea shells on the sea shore* e *Peter Piper picked a pack of pickled peppers: if Peter Piper picked a pack of pickled peppers, where's the pack of pickled peppers Peter Piper pickled?*

Sandro Boeri di Verona ha trovato: *Clichester church lies in Clichester churchyard*. E due scioglilingua in francese: *Poisson sans boisson est poison* e *Ciel! si ceci se sait ses soins sont sans succès!*

Fabrizio Galimberti, da Parma invia: *L'oli l'è lì, l'ola l'è là; l'hala li le l'oli?*

Da Pinerolo invece, Maria Bozzini manda quattro durissime frasi piemontesi: *Chi ca l'è chiel là ca l'è s'coula calà là, ca l'a coula cà là, ca l'à coule culòne là?*

*Sul pont 'd Gasso a j'è tre gatt gris, gros, gras, a sòn bin bei e bin gris, e bin gros, e bin gras còi tre gatt gris, gros, gras.*

*Papé catà, papé pagà.*

*Se Gastaud as dèsgastauda, Gastauda as dèsgastaudariila d'co?*

Da Catania infine — la firma del mittente è illeggibile — arrivano due frasi in siciliano: *'A crapa stripa 'a vracca scippa; scippa 'a vracca 'a stripa crapa* e *Haju un pignateddu di pipi ca di pocu pipi capi.*

Per il momento è tutto, ma i lettori che conoscono altri scioglilingua — in qualsiasi dialetto italiano e in qualsiasi lingua straniera — sono caldamente invitati a inviarceli.

Ancora niente, invece, per la frase palindroma più lunga. Abbiamo ricevuto alcune lettere di lettori impegnati a progettarla, ma il parto finora non c'è stato.

In compenso, ci sono arrivati due splendidi componimenti di Giuseppe Varaldo (Imperia): una frase palindroma crittografica e una frase ad antipodo crittografica.

Ve li diamo da risolvere: se non ce la fate, date un'occhiata alla pagina delle soluzioni del numero di agosto.

**Frase palindroma crittografica**  
(5:2, 3, 4, 6, 1, 8)

## IL POTERE E LA GLORIA

In base alla definizione dell'esposto, bisogna costruire una frase — le parole devono essere formate dai numeri posti fra parentesi — che si legga nei due sensi.

**Frase ad antipodo crittografica**  
(1, 8-6, 5, 5-3, 7, 4, 2, 3, 6)

## I SEGUACI DI CHARLES DE FOUCAULD

Il procedimento è il medesimo del problema precedente, con una sola differenza: una volta costruita la frase, per leggerla alla rovescia bisogna spostare in fondo la prima parola.

Per questo mese, abbiamo concluso, e ci congediamo ricordando che attendiamo ancora una frase palindroma che superi le centosette lettere. Sarebbe la più lunga della lingua italiana. In palio, per chi riuscirà a comporla, c'è un abbonamento annuale a Pergio.

— Scarabeo —

# Attenzione: cominciano le selezioni

*Tre schemi per la prima  
manche di qualificazione al  
II campionato italiano*

di Nory Mangili

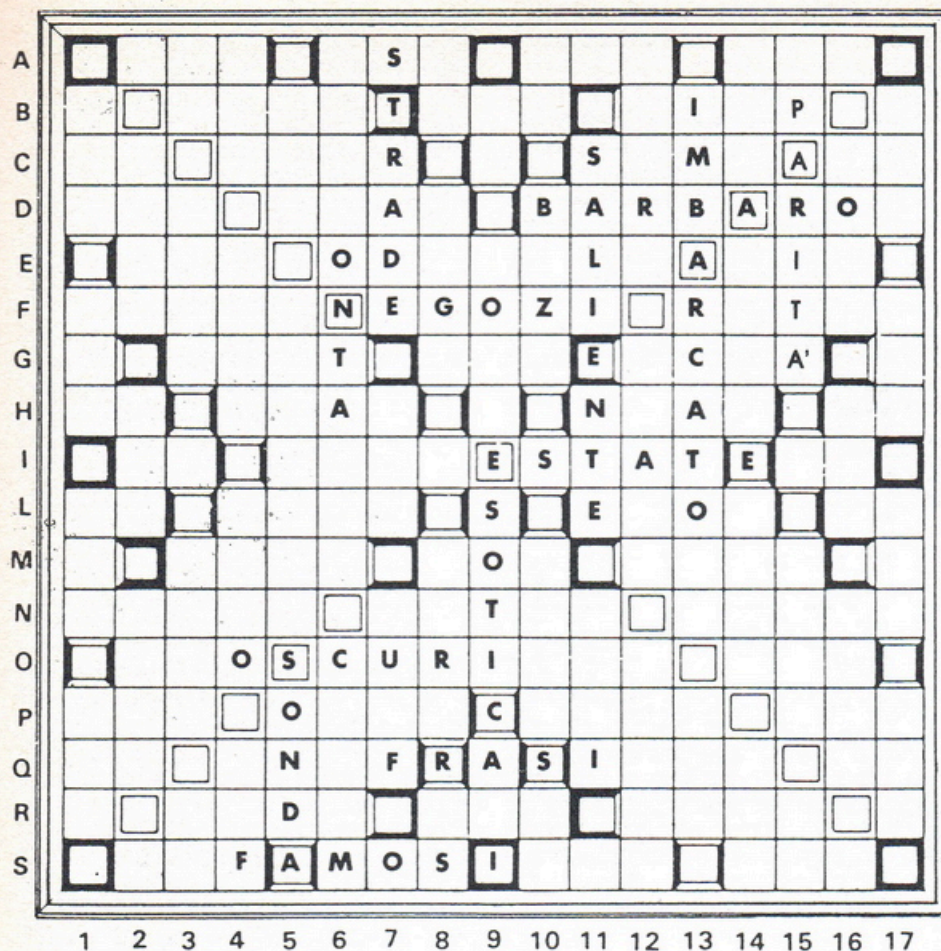
Come annunciato sul numero di giugno iniziano le selezioni del II Campionato Italiano di Scarabeo.

Pergio deve selezionare sedici dei trentadue finalisti che si contenderanno il titolo nella finale di Milano. Due nostri lettori, Pierino Bolignano e Patrizia Gianni, hanno già conquistato l'ambito traguardo vincendo il Trofeo di Capodanno. Gli altri quattordici nomi scaturiranno dai due turni di qualificazione pubblicati da Pergio.

I due turni saranno ciascuno di due manche (rispettivamente luglio-agosto e settembre-ottobre), con due classifiche distinte in modo da assicurare, per quanto possibile, la più ampia partecipazione: conquistano un posto in finale i primi sette classificati di ogni turno.

In caso di parità fra due o più concorrenti, Pergio invierà loro, in busta chiusa, un identico problema di





Scarabeo da risolvere. In caso di ulteriore parità si procederà al sorteggio.

È stata, questa del sorteggio, una scelta sofferta, ma ci è sembrata in fondo la più equa, dal momento che non ci si può basare sulla data del timbro postale (chi spedisce prima la risposta ha vinto) perché un concorrente di Milano si troverebbe avvantaggiato nei confronti di uno di Potenza; né si può continuare all'infinito con gli spareggi in busta chiusa fino al forfait per stanchezza di uno dei concorrenti (o dell'ideatore degli schemi); non ci è sembrato infine proponibile un appuntamento all'alba dietro il convento delle Carmelitane Scalze. Ci affideremo quindi alla dea bendata.

Prima dello sparo di partenza, qualche raccomandazione ai concorrenti per facilitarci il lavoro di spoglio: scrivete, se possibile, a macchina; riportate su ogni foglio nome cognome ed indirizzo, in modo da evitare di dover ricorrere alle perizie calligrafiche; ricordatevi che la partecipazione alle gare è individuale e che quindi non saranno accettate risposte di gruppo; allegare sempre il tagliando "gare e tornei" pubblicato a pag. 3, possibilmente incollandolo o pinzandolo alla lettera; se partecipate contemporaneamente a più di una gara, per esempio a quella

A E G I I N N

di parole, avvertite che "il tagliando di partecipazione è allegato alla mia risposta alla gara di parole di questo mese".

E ora passiamo al campionato, con i tre schemi della prima manche del primo turno.

I tre schemi sono: un'"Ultima parola" (bisogna completare lo schema con le ultime otto tessere rimaste, raggiungendo il punteggio più alto); uno schema normale, per quale dovrete trovare ed inviare il maggior numero di risposte possibili; e un Superquiz, uno schema e tre serie di lettere per una sola soluzione.

Le risposte devono essere inviate entro e non oltre il dieci agosto.

Errata Corrige Scarabeo  
di giugno a pag. 29

### L'ULTIMA PAROLA

Sulla griglia sono disposte tutte le tessere del gioco ad eccezione di sette lettere e di uno scarabeo, che sono in vostro possesso. Si deve chiudere lo schema, comportandosi come in partita, formando la parola (una sola) che consenta il punteggio più alto.

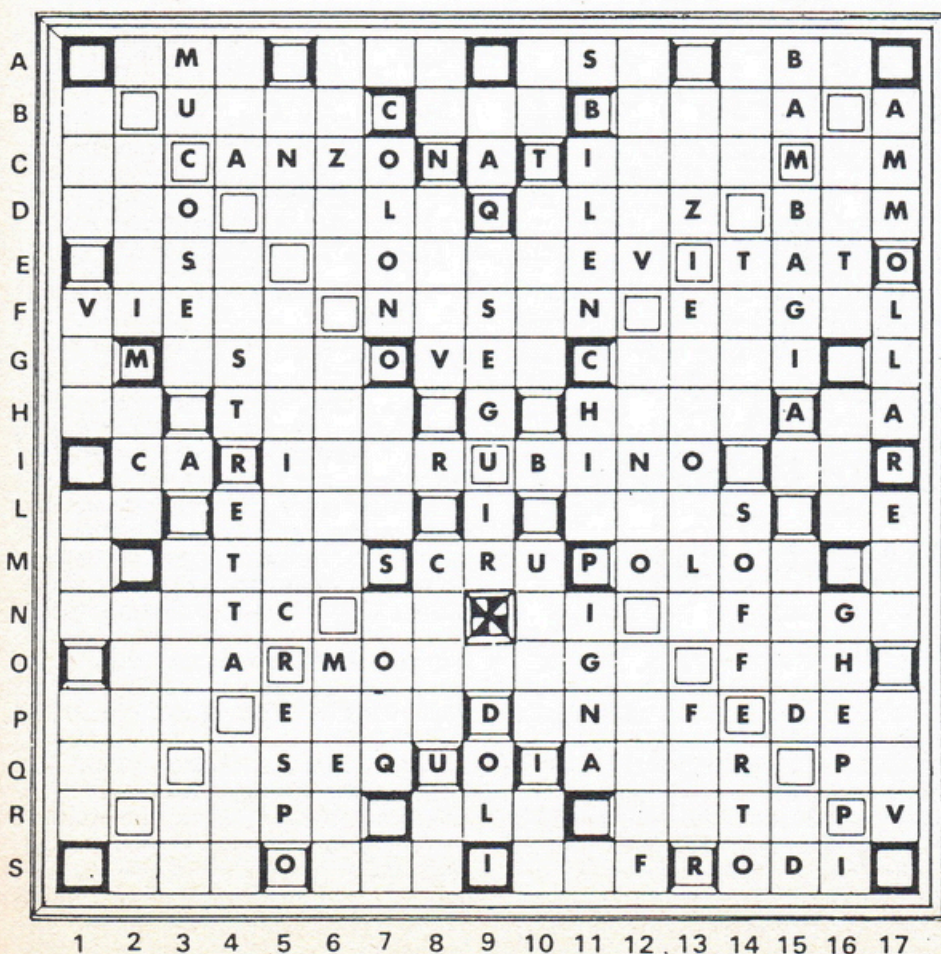
Valore della  
parola  $\times 3$

Valore della  
lettera  $\times 3$

Valore della  
parola  $\times 2$

Valore della  
lettera  $\times 2$

A A C D E E I





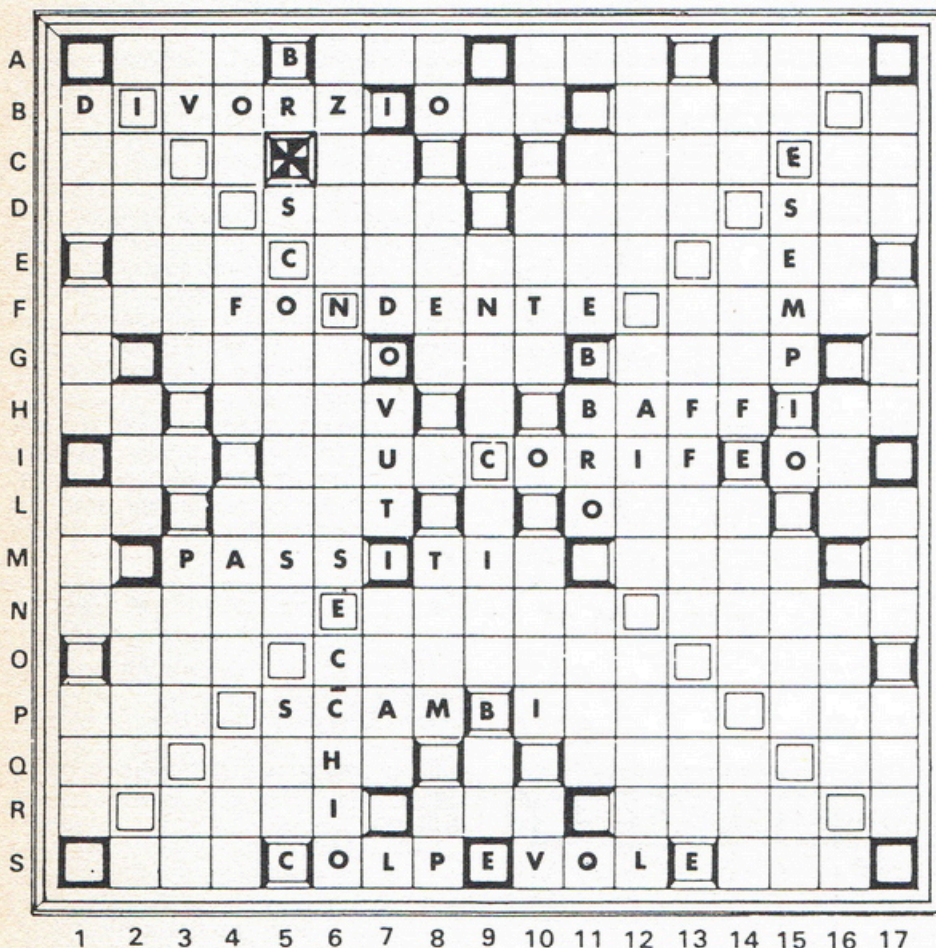
## IL SUPERQUIZ

Il Superquiz consiste in una griglia di parole e tre serie di otto lettere, fornite consecutivamente.

Bisogna comporre con la prima serie una prima parola che si inserisca nella griglia e sia formata da tutte e otto le lettere date, più almeno una dello schema. Sono possibili più soluzioni ma solo una, sistemata sul tabel-

lone, consentirà l'inserimento successivo della seconda serie di lettere, e così via.

Contrariamente ai soliti problemi, nei quali occorre trovare il maggior numero di soluzioni possibili a nove o più lettere, indipendentemente dalle interazioni e dalle sovrapposizioni che si possono creare, in questo caso si deve trovare solo la soluzione che consenta la sistemazione consecutiva delle sequenze di lettere date.



A E I I L L N (1)

A E I O N U U Z (2)

A A A D N R R T (3)

### Enigmistica classica

# 1924: nasce la moderna crittografia mnemonica

di Francesco Comerci

**Q**uando, su "La Favilla Enigmistica" n. 8/1924, fu presentata la crittografia "Inferno Purgatorio Paradiso" (di Isepo) avente come soluzione "Cose dell'altro mondo!", pochi avvertirono la nascita di un nuovo tipo di gioco e nessuna rivista del tempo (Diana d'Alteno, La Corte di Salomone, Penombra, L'Enimmistica Moderna) cercò di sviluppare la novità.

Tant'è vero che la terza mnemonica valida, non dantesca, apparve sul n. 4/1926 della "Favilla" "Usura", di Aramis, con soluzione "Il frutto proibito" e la successiva si ebbe sul n. 6/1928 della stessa rivista: "Tenaglie e martelli" (del Mite Astigiano) con soluzione "Roba da chiodi!".

Un certo sviluppo di questo gioco si ebbe negli anni trenta su tutte le rivi-

ste, tanto che su "L'Arengo di Edipo" (rivista di critica enigmistica), nel febbraio 1938, l'enigmista che si firmava "Uno qualunque" asseriva con preoccupazione che "La crittografia mnemonica, quantunque sia una forma di giuoco di più fresca età, ha già dato un tale contributo, quantitativo e qualitativo, che non è fuor di luogo sostenere come non possa tardare a giungere il momento in cui sarà estremamente difficile fare qualcosa di nuovo".

Considerando che sino al 1937 erano state pubblicate soltanto circa 400 mnemoniche in tutto, è facile rilevare "a posteriori" che la preoccupazione era ingiustificata: negli anni successivi (a parte una certa flessione nel 1943 - 1944 - 1945, in cui c'era poco da "giocare"), furono pubblicate crittografie mnemoniche alla media annuale di 235 negli anni '40, 275 negli anni '50, 270 negli anni '60, 380 negli anni '70, con punte di 303 (1951), 445 (1960), 500 (1978).

Circa 40 anni dopo (su l'Enimmistica Moderna n. 7/1980) Belfagor scrive: "Mi pare d'avvertire che per la crittografia mnemonica sia vicino il "de profundis" poiché gli esempi odierni, anche se ineccepibili nella soluzione, mancano del requisito immediato della mnemonicità. Fatta eccezione per le mnemoniche basate su nomi di divi, specialmente dello sport, esse mettono su espressioni di un tecnicismo esclusivo, faticosamente rintracciabile se non dagli specialisti". Alla medesima opinione può indurre la constatazione del fatto che negli ultimi anni i giudici del "Concorso per la Mnemonica d'oro", indetto da Nicodemo II, hanno trovato grandi difficoltà nel reperire crittografie degne del titolo e del cospicuo premio.

Bisogna pure constatare, però, che ancora durante il 1980 le mnemoniche pubblicate sono state 370, 340 nel 1981 e 90 nei primi cinque mesi del 1982, certamente non scaturite per la maggior parte da un filone in esaurimento.

### Definizioni

"La crittografia mnemonica, come va intesa nella sua concezione e nel suo significato, deve avere un esponente tale che per il suo valore letterale (Gemma = Brocca di rame), per la sua particolare attribuzione (Serpente di mare = L'invenzione della stampa), per quello che rappresenta (Nove capovolto = Lo vedi come sei!), per l'azione (Schiaffo = Colpo di mano) e per la funzione (La Greca = Classifica generale), richiami alla mente una frase tutta d'un blocco". (Stelio - Fiamma Perrenne - 1940).

"La crittografia mnemonica è un "concentrato di enigmistica" che interessa anche gli enigmisti non squisitamente crittografi ed è oggetto di studio anche fuori del nostro campo". (Ciampolino - 1981).

"Le crittografie mnemoniche sono frasi di senso compiuto in cui traspaio-



no e si alternano, come in un magico gioco di dissolvenze, due distinti significati. Nel laboratorio di Edipo, la crittografia mnemonica è la quintessenza dell'Enigma, la riduzione del Doppio-senso allo stato fossile, con processo analogo a quello con cui nella poesia ermetica il discorso lirico si rarefa fino a pietrificarsi nella sua ultima e prosastica essenzialità. Le crittografie mnemoniche, oltre a costituire una fonte inesauribile di materiale ludico per umoristi e per specialisti di "mass media" pubblicitari, servono a rafforzare e approfondire la conoscenza della lingua italiana; perciò esse, sia come divertente esercizio di ginnastica mentale, sia come materiale sussidiario del testo di grammatica, possono trovare feconda applicazione anche nella scuola". (Prof. Mario Cosmai - 1981).

Solo da poco tempo le crittografie mnemoniche hanno attirato l'attenzione dei linguisti. Giacomo Devoto le trovava interessanti; Umberto Eco, considerandole quasi un "genere letterario", vi ha dedicato un seminario di studi presso il Corso DAMS della Facoltà di Lettere dell'Università di Bologna il cui risultato è apparso sul n. 18 della rivista "Versus" (Ediz. Bompiani) del settembre 1974, a cura dei docenti G. Manetti e P. Violi, sotto il titolo di "Grammatica dell'arguzia".

Concludiamo con la proposta di alcuni esempi e con l'augurio e la speranza che i crittografi riescano a trovare e sfruttare spunti e concetti sempre nuovi nelle loro "invenzioni".

**L'Enigmistica** = Serve a spasso (L. Sasso)

**Energetico** = Causa di forza maggiore (Marin Faliero)

**Saponata** = Il primo atto del "Barbiere" (Il Valletto)

**Polsino** = Nato con la camicia (Ciampolino)

**Rovaio** = Un classico del brivido (Cerasello)

**Il moroso della putea** = Tende alla veneziana (Medameo)

**Pelo e contropelo** = Sono le due passate (Ames)

**Son raccomandato** = Campo di alte pressioni (Agrio)

**Il colosseo** = Costruzione del periodo latino (Zoroastro)

**Morte di Don Chisciotte** = Dolore di panza (Barbero)

**Ambizione** = Interesse a scalare (Beniamino)

**Ambizioso** = Pompa aspirante (Simon Mago)

**Impassibile** = L'immobile di faccia (Ser Lo)

**Matrone Romane** = Maturità classica (Ciampolino)

**I bidonisti** = Gabbano con patacche (Cerasello)

**Accumulatore** = Tenente della riserva (Stenterello)

**Gelosia** = Complesso di alta fedeltà (Totip)

**Adamo ed Eva** = La prima coniugazione regolare (Ascanio)

**Ammortizzatori scarichi** = Quaterna secca su tutte le ruote (Il Rondone)

**Adulterio a Mosca** = Il triangolo rosso (Ciampolino)

**Disinibita** = Resa incondizionata (Musclestone)

**Teschio** = Il Capo dello Stato (Cirsor)

**Bar** = Gli esercizi spirituali (Tiberino)

**Biro tirate a terra** = Penne strascicate (Il Mandarino)

**Bernoccoli** = Gnocchi al pesto (Snoopy)

**Cuscino di piume** = Penne al guancia (Marisa)

**Carattere di stampa** = Un tipo impressionante (M. Cosmai)

**Demofobia** = Tema di pubblico concorso (Medameo)

**L'aggressione** = Legittima difesa (Marco)

**Anca** = La banda del Corpo (Il Nocchiero)

**Crochet** = Gancio a pressione (Rinaldino)

**Dissacro** = Liquido decantato (Musclestone)

**Polsino** = Lo stretto della Manica (Magna)

**Passi** = Gli atti del processo (Fra Diavolo)

**Agnostico** = Essere senza parere (Medameo)

**Entasi** = Il grosso della colonna (Ser Cià)

**Fiasco** = Quel che non è successo! (Odisseo)

**Sarà piccione** = L'uovo di Colombo (Il Solerte)

**Maquillage perfetto** = La faccia finita! (R. Farina)

**L'ape** = Tende a fiori (Lilialdo)

**La bandiera del reggimento** = Sven-tola al corpo (Il Veronese)

**L'albero a cannocchiale** = Sale raffinato (Flasi)

**Caffettano** = Un capo di manica larga (M. Cosmai)

**Errata Corrige** = Il canto dei passerotti (Il Morello)

**Solco genieno** = La Linea Gotica (Il Dragomanno)

**Rinculo** = Il gioco del calcio (Tito)

**Camminare nel mezzo** = Non batter ciglio (Brand)

**Orme** = La riproduzione delle piante (Cerasello)

**L'altra guancia** = Porta ad un battente (Lilialdo)

**La cura dimagrante** = Corregge ingrassata (Magopide)

**Evadi** = Scampi ai ferri (Procuste)

**Dichiarazione d'innamorato** = Esposizione del Bramante (Medameo)

**Prima Linea** = L'area del rombo (Gigi d'Armenia)

**Robusto** = Saldo di fattura (Cerasello)

**Divorzio** = Una vera disdetta! (Lucio)

**Divorzio** = La scissione del nucleo (Ciango)

## Soluzioni

### Parole

#### Cruciverba

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	O	(R)	D	A	L	I	A		D	C	
2	L	E	S	T	(R)	A		C	(R)	A	B
3	I	D		T		M	O	I	A	N	A
4	B	O	(R)	I	T	A		S	M	O	G
5	A		A	N	E	T	O		M	E	A
6	N	O	S	O	L	O	G	I	A		N
7	O	(R)	I		A	L		S		F	O
8		E	C	O		O	A	S	I		
9	C	I	C	L	O	G	(R)	A	F	O	
10		D	I		B	O	A	T	I	C	A
11	F	E	A	C	I		N	O		A	T

#### Frasi camuffate

1. La direttrice aveva dato il permesso di andarsene appena le donne avessero preso il tè e Maria guardava ansiosa a quella sua serata di vacanza (James Joyce - *Gente di Dublino*, racconto "Cenere").

2. L'uomo ci saltò sopra come un animale selvaggio e, con le maniche che gli tremavano paurosamente, l'aprì strappandola e spiegò la lettera (Robert Louis Stevenson - *Il dinamitarzo*).

3. Dopo la guerra i rapporti lentamente si riallacciarono. Dato che la vittoria imponeva magnanimità, fu il

ramo italiano della famiglia a tendere la mano per primo a quello austriaco (Joseph Roth - *Fuga senza fine*).

4. Durante i mesi di settembre e d'ottobre, la peste tenne la città ripiegata su se stessa. Siccome si trattava d'un calpestio, parecchie centinaia d'uomini continuarono ancora a segnare il passo, per settimane che non finivano mai (Albert Camus - *La peste*).

5. Era una sera d'estate e nella grande stanza con le finestre aperte sul giardino si parlava di fognie. Il Consiglio comunale aveva promesso di portare l'acqua al villaggio, ma non l'aveva fatto (Virginia Woolf - *Tra un atto e l'altro*).

#### Doublet a passaggi obbligati

*Acaro* - amaro - amavo - aravo - bravo - beavo - beato - boato - botto - cotto - dotto - rotto - retto - reato - beato - beano - brano - erano - frano - grano - grato - irato - arato - prato - piato - piano - piana - liana - piana - pinna - panna - manna - nanna - panna - pinna - piana - piano - piato - prato - arato - arata - orata - grata - grato - prato - pravo - provo - piovo - pioio - diolo - duolo - duoli - duali - quali - duali - duali - ruoli - suoli - suoni - tuoni - suoni - suoli - suola - sgola - ugola - sgola - siola - viola - villa - ville - valle - volle - volpe - colpe - coppe - cappe - zappe - zappa - zampa.

#### Le parole da trovare

1. Otorinolaringoiatra.
2. Transustanziazione.



## Paroliere sei per sei

Era un problema aperto, senza soluzioni definite una volta per tutte.

## Quiz matematici

1 — Sostituendo al 2 ed al 15 il 10 ed il 7 il quadrato che si può ottenere è questo:

1	10	9	14
13	10	5	6
8	3	16	7
12	11	4	7

2 — Ecco tre quadrati magici del tipo richiesto che per quanto si sa sono gli unici possibili. La costante-

differenza è per tutti di 15.

2	1	4
3	5	7
6	9	8

2	1	6
3	5	7
4	9	8

8	1	4
3	5	7
6	9	2

3 — La soluzione è molto semplice: in ogni casella va 'arrangiata' una potenza di 2. Ecco il quadrato risultante che presenta una costante-moltiplicazione di 4.096:

$2^7$	$2^0$	$2^5$	128	1	32
$2^2$	$2^4$	$2^6$	4	16	64
$2^3$	$2^8$	$2^1$	8	256	2

4 — Il quadrato richiesto presenta una costante di 6.726; eccolo:

2243	1341	3142
3141	2242	1343
1342	3143	2241

5 — È ovvio che la somma dei due numeri opposti a coppie deve essere di 82.

La sequenza dei 32 numeri da inserire a partire da un punto qualsiasi della corona esterna è la seguente:

13, 81, 78, 6, 75, 8, 15, 16, 77, 70, 19, 79, 21, 9, 23, 2, 69, 66, 67, 74, 7, 76, 4, 1, 5, 80, 59, 73, 61, 3, 63, 12.

## Computer

MOON LA QUINTA LUNA

MOON  
LAQU  
INTA  
LUNA



# Questo abbonamento ve lo raccomandiamo!



DESIDERO SOTTOSCRIVERE N. .... ABBONAMENTI NELLE FORME SOTTOINDICATE

- |   |              |           |     |           |
|---|--------------|-----------|-----|-----------|
| <input type="checkbox"/> ORDINARIO L. 25.000                    | COGNOME NOME | INDIRIZZO | CAP | PROVINCIA |
| <input type="checkbox"/> RACCOMANDATO L. 28.500                 | COGNOME NOME | INDIRIZZO | CAP | PROVINCIA |
| <input type="checkbox"/> DONO RACCOMANDATO<br>ORDINARIO L. .... | COGNOME NOME | INDIRIZZO | CAP | PROVINCIA |

DECORRENZA DAL MESE DI ..... TOTALE LIRE .....

SOTTOSCRITTO DA ..... FIRMA ..... TEL. ....

INVIARE A PERGIOCO SRL - UFFICIO ABBONAMENTI - VIA VISCONTI D'ARAGONA 15 - 20133 MILANO



# AUSTRIA 1810



Ussari  
Ufficiale



Ussari  
Portabandiera



Ussaro



Ussaro



Ussaro



Ussaro



Ussari  
Ufficiale



Ussari  
Portabandiera



Ussaro



Ussaro



Ussaro



Ussaro



Ulani  
Ufficiale



Ulani  
Portabandiera



Ulano



Ulano



Ulano



Ulano



Ulani  
Ufficiale



Ulani  
Portabandiera



Ulano



Ulano



Ulano



Ulano



Corazzieri  
Ufficiale



Corazzieri  
Portabandiera



Corazziere



Corazziere



Corazziere



Corazziere

disegni di  
Bruno Mugnai



## Libri e riviste

Salvatore Maria Sergio  
Storia minima  
del nobilissimo giuoco  
degli scacchi  
Napoli, Colonnese 1977  
pp. 44, lire 3.500.

**"U**no degli scopi di questo librettuccio non è proprio quello di far conoscere "tutta" la storia degli scacchi (sarebbe impossibile in così poche pagine, e poi, in tanti sono invecchiati scrivendo storie monumentali), ma mostrare ch'essa è in perpetua evoluzione, che continua ad esserlo, che lo sarà ancora come lo è stata nel tempo andato".

Così confessa le proprie ambizioni, non nascondendosi certi limiti oggettivamente rilevanti, l'agile volumetto di Salvatore Maria Sergio dal titolo esplicativo ed accattivante: "Storia minima del nobilissimo giuoco degli scacchi", pubblicato in una veste pulita e decorosissima per i tipi del napoletano Colonnese Editore.

Storia minima che è storia di corti e di re, di mille culture (persiana, araba, bizantina...); di testi sacri e manoscritti di dissacrante cronaca, di leggende e proibizioni che vietavano il gioco e le sue irresistibili tentazioni ("Allah il Misericordioso volge ogni giorno il suo sguardo sul mondo, ma non lo fissa sui giocatori neppure per un istante, perché se abominevole è colui il quale beve vino, chi gioca è indegno dell'occhio di Dio, tanto che è incapace d'essere testimone in giudizio: la sua parola non vale un dirhem falso!...").

Il pregio maggiore di questo singolare "librettuccio" è appunto quello di offrirci un excursus dei fatti più importanti, dei maggiori avvenimenti che hanno interessato il mondo scacchistico: dalla sua genesi (spesso contrastata) al suo rapido e crescente successo, dai primi protagonisti del mirabil giuoco alla fortuna e diffusione dei primissimi trattati, dalla pratica alle più innovative teorie. E di fornirci non un elenco prolisso di nomi e date, ma un documentato e piacevole raccon-



to, che un discorrer garbato — ricco di citazioni e commenti di personale simpatia — rende vivace e mai monotono.

Ci si accorge, insomma, che lo scacchista ammicca spesso al divertito narratore che è in lui, e stanno bene assieme: il risultato è felice, e la doppia identità evita le insidie di una materia che, ai profani, può anche apparir arida e noiosa più d'una volta. Un buon apparato di note, nell'appendice finale, completa il volume: offre chiarimenti per un discorso maggiormente approfondito e buone indicazioni bibliografiche, per saperne di più.

Di questo lavoro del Sergio — dedicato agli amici dell'Accademia napoletana degli scacchi — che un discreto successo ha già conseguito oltre l'ambito puramente locale, ci piace ricordare la frase che l'autore riporta in una delle primissime pagine, a firma di un grande maestro e filosofo, Ibn al-Labbana: "Non siamo se non pezzi degli scacchi nelle mani del destino. Quante volte una pedina dà scacco matto al re!".

(c.a.)

Autori vari  
Strategy & Tactics  
nn. 88 e 89  
Gioco serie Central Front  
(88)  
Gioco serie Victory in the  
West (89)

**C**on il consueto ritardo rispetto ai periodi di uscita negli

Stati Uniti, la Selegiochi ha distribuito i numeri 88 e 89 di *Strategy & Tactics*. I cambiamenti verificatisi negli ultimi tempi ai vertici della SPI hanno in qualche modo influito anche sull'aspetto della rivista principale della ditta americana: è aumentata la pubblicità non — SPI ed è stata potenziata la rubrica *For Your Information*, una raccolta di curiosità storiche sulla guerra. Il livello generale di qualità è rimasto immutato e anzi, se possibile, si è ulteriormente elevato.

Il numero 88 contiene un accurato articolo sull'armata inglese attualmente di stanza in Germania (BAOR, British Army of the Rhine). Sono esaminati gli aspetti organizzativi dell'armata e i suoi eventuali compiti operativi in caso di terza guerra mondiale. Forte di 55 mila uomini (che potrebbero essere portati, se necessario, a 120 mila), BAOR occupa la zona tra Kassel e Hannover, vicino al fiume Weser. Come è consuetudine, il gioco di simulazione allegato alla rivista è dedicato all'argomento del primo articolo e fa parte della serie di giochi *Central Front*, che hanno in comune le regole di base e potranno essere uniti fra loro per formare una grande mappa dell'Europa Centrale, ove dovrebbero affrontarsi le forze NATO e le forze del Patto di Varsavia, nel deprecabile caso di un conflitto con armi convenzionali.

Le regole sono di media complessità ma il gioco, nello scenario completo, dura almeno quindici ore (tempi previsti dagli autori). Fortunatamente c'è uno scenario più breve: cinque ore per i primi quattro turni. L'altro piatto forte del n. 88 è costituito da un serio ma scorrevole articolo sulla guerra dei Cento Anni scritto da A.A. Nofi. La SPI prepara un nuovo gioco di ambiente medioevale?

Il n. 89 di *Strategy & Tactics* si apre con un articolo sull'invasione alleata della Sicilia durante la seconda guerra mondiale, dal 10 luglio al 17 agosto 1943. L'articolo esamina in tutti i suoi

dettagli — con rimarchevole equilibrio — pregi e difetti degli eserciti, dei comandanti, delle tattiche e delle strategie adoperate, con frequente ricorso a grafici e tabelle comparative. Il gioco, *Sicily: the race for Messina* completa degnamente il discorso iniziato sulle pagine della rivista.

Anche questa simulazione fa parte di un gruppo con le stesse regole di base, denominato *Victory in the West*: simulazioni, a livello di reggimento/battaglione, di campagne militari decisive sul fronte occidentale, durante la seconda guerra mondiale. La simulazione è quanto di più accurato si sia prodotto fino ad ora sull'argomento, ma non dovrebbe "surclassare" *Sicilia '43* della IT; a parte la maggior complessità delle regole, per questo gioco è prevista una durata di dieci ore.

L'altro articolo storico del n. 89 è dedicato alla campagna del Maryland nel settembre 1862, durante la guerra di secessione americana. Gran parte del "pezzo" descrive lo svolgimento della battaglia di Antietam, lo scontro più sanguinoso della storia degli Stati Uniti (più di ventimila perdite fra le due parti).

Il n.89 di *Strategy & Tactics* riporta infine, fra le note sparse all'interno della rivista, una tabella molto significativa. È la statistica degli incassi di tutte le case americane editrici di giochi di simulazione o "adventure games", calcolati in migliaia di dollari e in migliaia di scatole vendute, nel periodo dal 1° maggio 1980 al 30 aprile 1981. Come rileva l'estensore della nota, Howard Barasch, questi incassi mostrano che complessivamente i consumatori debbono aver speso nel periodo predetto circa 70 milioni di dollari, con un aumento del 78% rispetto all'anno precedente. In particolare è degna di nota la cifra della TSR, ad indicare l'ampiezza del fenomeno *Dungeons & Dragons*.

(s.m.)



**Giovanni Saladino**  
**Alfa-Tau**  
 Il gioco di guerra  
 aeronavale moderno  
 11 illustrazioni fuori  
 testo  
 una mappa del teatro  
 operativo ridotto  
 Copyright 1982 - Mursia  
 Editore  
 pp. 157 L. 20.000



**L**a mappa che si trova in appendice e riproduce in scala ridotta un'ipotetica superficie di gioco ricorda un po' la Terra di Mezzo di Tolkien, con l'isola Messapia ed il Mare delle Sirene, ma tutto il resto sembra "serio".

Questo resto è il volume di Giovanni Saladino, dedicato al gioco di guerra aeronavale moderno, uscito recentemente per i tipi della Mursia nella collana "Biblioteca di giochi operativi", quella, per intenderci, cui appartengono "Introduzione ai giochi di guerra" dello stesso autore, "I giochi di simulazione strategica" di Nicholas Palmer ed altri titoli di argomento analogo.

In copertina un paio di

Spit si lanciano all'attacco di due corazzate e di un incrociatore di aspetto inequivocabilmente datato 1939-45. La scelta è poco felice per due ragioni: prima di tutto il regolamento si riferisce ad un periodo storico successivo, e poi le nazioni belligeranti proposte sono assolutamente di fantasia. L'involucro, insomma, è fuorviante.

Si tratta comunque dell'unico neo, o quasi, riscontrabile nel libro, almeno ad un primo esame (una valutazione più approfondita richiederebbe un discreto numero di mesi di combattimenti).

Diviso in tre parti, Alfa Tau affronta successivamente la preparazione della simulazione, con l'assegnazione dei ruoli e degli incarichi (una buona riuscita del gioco dipende in larga parte dalle capacità del Direttore), e le fasi del suo svolgimento; le caratteristiche dei mezzi navali ed aerei impiegati, le regole sul movimento, il supporto logistico, l'esplorazione, le basi aeronavali, le unità subacquee; infine il combattimento vero e proprio. In quest'ultima parte sono contemplate anche tutte le operazioni cosiddette speciali, dal tiro contro costa alla guerra antisom, alla posa e dragaggio delle mine. Non manca un'appendice: oltre alla carta 100x70 già citata in apertura, contiene un esempio di tema operativo, con le relative forze disponibili, le missioni affidate ai due partiti in lotta e la situazione logistica.

Nel complesso, l'esposizione delle regole è sufficientemente chiara, soprattutto per quel che riguarda le procedure di utilizzazione delle ventisette tabelle contenute nel volume. L'autore, inoltre, non disdegna

di scendere sul piano pratico e dà numerose indicazioni sul come autocostruirsi o procurarsi i modellini di navi ed aerei necessari per il gioco.

Due sono gli appunti che si possono muovere al regolamento di Alfa Tau. Il primo, tecnico, è a carico del sistema di calcolo delle distanze sulla mappa, che costringe navi ed aerei a trovarsi isolati nel raggio di due miglia. Il secondo, invece, riguarda le abbreviazioni, largamente usate nel testo: più di 200, sono elencate all'inizio del volume, ma la loro oscura origine non ne facilita la comprensione e costringe chi legge a continui riscontri.

Notevole invece, e, almeno a nostro parere, pregio principale del volume, l'abbondantissima messe di dati fornita: nulla è lasciato al caso o all'improvvisazione, in Alfa Tau ogni situazione è presa in esame e sviscerata in modo da chiarire ogni dubbio e ridurre al minimo lo sforzo interpretativo dei giocatori. Le undici illustrazioni fuori testo, in parte a colori, danno un'ulteriore aiuto in questo senso.

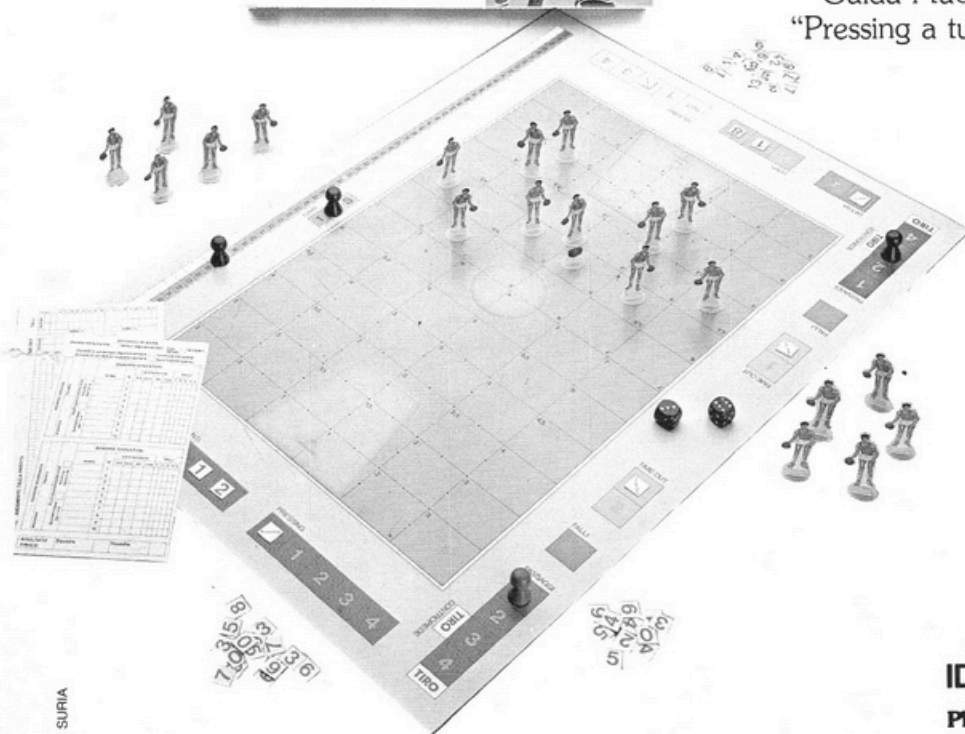


# BASKET

**Gioco di simulazione sportiva realizzato in collaborazione con la Lega Società Pallacanestro Serie A.**

Guida i tuoi uomini dalla Panchina: "Difesa zona!"  
 "Pressing a tutto campo!" "Forza con il contropiede!"  
 "Il 10 è in lunetta per i tiri liberi; se segna abbiamo vinto!"

**Lire 19.000**



**IDG-INVICTA GIOCHI**

**PROPOSTE INTELLIGENTI PER IL TEMPO LIBERO**



# Presca ai piedi del gigante la lepre d'oro di Masquerade

*Responsabile della cattura una signorina di Vercelli appassionata di enigmistica, gialli, fantascienza e fantasy: ha saputo trovare la soluzione interpretando come si doveva tre quadrati cifrati che compaiono in altrettante tavole del libro (due li vedete anche in queste pagine) e aggiungendo alla decifrazione un pizzico di "pensiero laterale".*

di Sandro Coggi

**Q**uando uscì *Il tesoro di Masquerade*, la nostra rivista ne parlò ampiamente, e gli dedicò la copertina. Eravamo nel mese di maggio del 1981. A quattordici mesi di

distanza, la storia di questa doppia caccia al tesoro si può ritenere chiusa. Vediamo di raccontare i fatti essenziali. In parte sono noti, e li riassumeremo. In parte sono cose che i giornali ita-

liani non hanno detto. In parte sono cose che non hanno ancora rivelato nemmeno i giornali inglesi. Cominciamo dall'edizione originale del *Masquerade* di Kit Williams. Era uscita nel

'79. La lepre d'oro era stata sepolta nella notte dell'8 agosto 1979.

Fino alla primavera scorsa, le ricerche andarono intensificandosi. Le tirature del libro superarono, in Gran Bretagna e in Usa, il milione di copie. Si organizzarono addirittura voli charter per portare in Inghilterra i cercatori della lepre perduta. Si disse che questa era diventata la più grande caccia al tesoro mai effettuata nei paesi anglosassoni. Probabilmente, quando gli storici avranno completato le loro ricerche, *Masquerade* entrerà nel "Guinness dei primati" come la più grande caccia al tesoro mai effettuata dalla creazione del mondo in qua.

Il 14 marzo scorso il "Sunday Times" dà la notizia gloriosa e drammatica: la lepre è stata trovata nel parco di Amptill, Bedfordshire. Il fortunato ritrovatore riesce a conservare l'anonimato; si nasconde dietro lo pseudonimo di "Ken Thomas" e si lascia fotografare solo a volto coperto. Si cominciano ad analizzare gli indizi che ha seguito. Gli elementi in gioco sono due: un indizio giusto, e il cane del ritrovatore, che si mette a frugare vicino a una vecchia lapide. Per farla breve, il ritrovatore dal volto coperto ha avuto fortuna.

Si sparge la voce che l'editore inglese, Jonathan Cape, vuole bandire un secondo concorso: per chi riuscirà a scrivere un'ordinata relazione comprendente tutti gli indizi esatti, senza salti logici e senza interventi di cani. Poi la notizia viene smentita. Secondo le indiscrezioni più recenti, Jonathan Cape pubblicherà un nuovo libro, che racconterà l'intera storia di *Masquerade*. L'ordinata relazione di tutti gli indizi esatti sarà





scritta da Kit Williams in persona.

La base di partenza era stata rivelata (si fa per dire) in un disegno di Kit Williams pubblicato dal solito "Sunday Times" il 21 dicembre 1980. Molto in breve, il punto di partenza stava nello scegliere in ogni tavola certi occhi di uomini o di animali, collegandoli opportunamente a certe dita o zampe. Sul prolungamento di questi segmenti si incontrano delle lettere, nelle frasi delle cornici. Queste lettere, in opportuna successione, cominciano a dire qualcosa. Un meccanismo complicatissimo, dunque, assolutamente in traducibile.

Per finire coi testi originali inglesi, Kit Williams, ricco ormai da far paura, vive in una casa di campagna del Gloucestershire, e sta mettendo a punto un altro libro. Sarà pubblicato nel 1984. Si garantisce che questa volta resterà irrisolvibile per qualche millennio. Per dire la dolce, durissima follia di Kit Williams, questa volta le tavole non saranno dipinte: sono intarsiate con legni preziosi, e recano incastonati gioielli vari. Per dire l'oculato, fruttuosissimo calcolo di Kit Williams, il nuovo libro, per quanti diritti d'autore possa fruttargli, servirà soprattutto come catalogo pubblicitario per i nuovi originali intarsiati, che saranno posti in vendita a prezzi incalcolabili.

Ma lasciamo Kit Williams, e veniamo a noi. Da noi, come i lettori ricorderanno, *Masquerade* venne pubblicato dalle Emme Edizioni, "tradotto e reinventato per l'Italia" da Joan Arnold e da Lilli Denon. Titolo: *Il tesoro di Masquerade*. Se ne sono vendute in un anno, dice l'editore, 20.000 copie. È probabile però che moltissime non siano state "usate" appropriatamente, bensì siano state regalate ai bambini, i quali avranno gustato più o meno i disegni (bellissimi) e la fiaba (inconsistente). Riflettiamo un momento: il *Masquerade* di Kit Williams è stato tradotto in undici lingue, ma solo in Italia è stato "reinventato", con un nuovo meccanismo enigmistico, e con la sepoltura di un nuovo tesoro. Chi ha letto *Masquerade* tradotto in francese o in tedesco si è trovato nella si-



tuazione dei bambini italiani; avrà potuto solo gustare più o meno i disegni (ripetiamo, bellissimi) e la fiaba (ripetiamo e sottolineiamo: inconsistente).

Dice sempre l'editore italiano che arrivarono molte telefonate, di gente che diceva "ho trovato la pista giusta", ma non è stato niente in confronto alla follia collettiva durata tre anni nei paesi anglosassoni.

Finalmente l'11 maggio *La Stampa* di Torino ha dato la notizia dell'avvenuto ritrovamento. Il 13 maggio lo stesso giornale pubblicava in esclusiva la prima intervista col fortunato ritrovatore: una signorina di Vercelli. Il 15 maggio, sempre su *La Stampa*, veniva pubblicata la "soluzione".

Cominciamo a parlare del personaggio, della signorina di Vercelli.

Dire dove stava la lepre d'oro non era facile. Sarebbe stato più facile tracciare l'identikit della persona che l'avrebbe trovata.

Una signorina sui quarant'anni, che vive sola con la madre e un'altra sorella, pure nubile. Che fa la pendolare, come impiegata di concetto di una grande azienda, tra Vercelli e Milano per molti anni, e poi fra Vercelli e Torino. In una condizione sociale di medio benessere, che le permette di leggere, studiare le lingue, viaggiare, ascoltare musica.

Appassionata di enigmistica? Certo. Affezionata alla *Settimana enigmistica* o a

*Domenica quiz*? A *Domenica quiz*, che notoriamente è un po' più volgare nelle barzellette e in certi giochi, ma è molto più difficile della *Settimana enigmistica* sia nel ramo "classico" sia nelle parole incrociate senza schema. Ha partecipato a concorsi enigmistici? Sì. Ha inviato al suo settimanale preferito qualche gioco enigmistico di sua invenzione? Sì.

Ama i libri gialli? Sì. Quanti ne legge? Uno per sera. Fantascienza? Sì. Dalla fantascienza ha fatto recentemente il passo decisivo, passando alla "fantasy"? Sì. Ama Tolkien? Alla follia. Come ha cominciato a leggere Tolkien? Prendendolo a prestito in biblioteca, come fa sempre per tutti i li-



bri. Poi se l'è comprato, come fa solo per i libri che le piacciono davvero. Sta attenta a non comprare troppi libri perché in casa non ci stanno più. D'accordo con la madre e con la sorella ha provveduto dolorosamente a eliminare annate intere di quotidiani e settimanali rilegati, per mancanza di spazio. Hanno conservato solo una collezione del vecchio *Corriere dei piccoli*.

Legge gialli, fantascienza e Tolkien anche in lingua originale? Sì.

Ha qualche debolezza per l'archeologia e le civiltà sepolte? Sì. Parla di storia come si parlerebbe di fiori o profumi. Quali sono "i suoi preferiti"? I Celti. È stata in Irlanda e in Scozia? Più volte.

Dunque, a parte i dati grezzamente biografici (non va a ballare tutte le sere, non ha cinque figli da accudire, a Vercelli c'è la ne-

bia, ecc.) l'identikit della ritrovatrice del tesoro è soprattutto un identikit culturale. Si è trovata a suo agio nel mondo fantastico, fiabesco, celtico, di Kit Williams. Si è ritrovata in testa, ben lubrificata, gli schemi mentali dell'enigmistica classica italiana (che è la più complessa e raffinata del mondo occidentale), ma nello stesso tempo si è ritrovata la mente aperta ad altre possibili forme di enigmistica, di fronte alle quali il lettore della *Domenica Quiz* o di *Penombra* resterebbe stupito e inerte. Diciamo pure: altre possibili forme di enigmistica di fronte alle quali il lettore di riviste più rigide, come *Il labirinto*, scrollerebbe le spalle dicendo "non vale".

Vediamo ora, passo per passo, il cammino seguito dalla signorina di Vercelli, da questa creatura inconsueta uscita dal nostro identikit, da questa bravissima

Carla Vignola, per arrivare alla lepre d'oro. Riprendiamo le linee essenziali già tracciate da Giampaolo Dossena (il collaboratore di "Pergio" e della "Stampa" a cui si devono la prima notizia del ritrovamento e la prima intervista con la ritrovatrice). Sottolineiamo, guardando con la lente d'ingrandimento questi capelli spaccati in quattro, la elasticità mentale con cui Carla Vignola ha preso giustamente per 16 le tavole del libro (contando anche la copertina), ha giustamente saltato il nome dell'autore nel computo delle lettere in copertina (incidente editoriale per il quale Joan Arnold e Lilli Denon erano preoccupatissime), e ha poi giustamente saputo saltare da procedimenti crittografici a procedimenti di "pensiero laterale".

In tre illustrazioni del libro ci sono tre diversi quadrati, chiaramente inseriti

nella stampa dell'edizione italiana. Ciascuno ha 16 numeri, che rinviano, in vario modo, alle 16 illustrazioni (15 tavole + copertina). Se guardate nelle tabelle qui accanto i tre quadrati e le corrispondenze incolonnate, è abbastanza chiaro che nel primo quadrato ogni numero si riferisce, in successione aritmetica, a ciascuna delle 16 illustrazioni, e indica per ciascuna la lettera da scegliere nella cornice. Il secondo quadrato indica un diverso ordine in cui devono essere considerate le illustrazioni (per la prima la 16ª, ecc.). Il terzo quadrato indica la lettera da scegliere nella cornice di ciascuna illustrazione così ordinata (per prima, la 47ª lettera della 16ª illustrazione ecc.).

Lavorando con un minimo di pulizia, salta fuori "statua del gigante, Monterosso al Mare". A questo punto, se la signorina vispa e benestante di Vercelli fosse un paralitico poverissimo di Pantelleria, si bloccherebbe. Potendo invece prendere la macchina e fare un salto a Monterosso, vede la statua del gigante e capisce di essere sulla pista giusta.

E qui ha il guizzo del campione in dirittura di arrivo. Per citare Dossena, "ha saputo abbandonare i procedimenti crittografici da Ufficio Cifra per affidarsi a un 'pensiero laterale', come lo chiamerebbe Edward De Bono". Sapeva a memoria il testo di *Masquerade*. C'era una riga con un indizio palese: "Adesso segui la rana. Stagli alle calcagna. Del gigante oceano che ci circonda conosce tutti i misteri". E c'era un indizio occulto: il pesce che dice questo, storpiando le parole. Storpiando la sintassi è chiaro che si legge "...alle calcagna del gigante". Tutto qui.

Qualcuno scrollava le spalle, scuote la testa. Troppo facile, pensa. Sì, diciamo noi: troppo facile, veramente facilissimo. Bastava arrivarci. Bastava pensare che tutto si potesse risolvere con due semplici enigmi tipologicamente diversi. Non era difficile risolverli: era difficile trovarli. Se si vogliono attribuire i meriti della signorina di Vercelli, bisogna almeno sottolineare i meriti delle due signorine di Milano e di Varese, Lilli Denon e Joan Arnold.

13	6	2	41
7	17	37	23
41	31	1	38
2	25	23	17

16	3	2	13
(5)	10	11	8
9	6	7	12
4	15	14	1

47	11	23	34
23	2	6	17
4	31	34	47
11	17	41	4

ill.	lettera			
	★			
1	13			S
2	6			T
3	2			A
4	41			T
5	7			U
6	17			A
7	37			D
8	23			E
9	41			L
10	31			G
11	1			I
12	38			G
13	2			A
14	25			N
15	23			T
16	17			E
	I			

ill.	lettera			
	★			
16	47			M
3	11			O
2	23			N
13	34			T
(5)	23			E
10	2			R
11	6			O
8	17			S
9	4			S
6	31			O
7	34			A
12	47			L
4	11			M
15	17			A
14	41			R
1	4			E
II	III			



# BACKGAMMON NEWS

NOTIZIARIO DELLA BEA  
ASSOCIAZIONE EUROPEA BACKGAMMON

I tornei di backgammon si sono spostati, con il cambio di stagione, dalla montagna al mare. Il 9 maggio si è concluso, con la vittoria nei due tornei principali della coppia O'Farril, il Torneo di St. Tropez che è stato allietato da una temperatura perfetta e da un sole adatto per la prima abbronzatura. Il trattamento è stato come al solito perfetto grazie alla grande collaborazione fornita dal personale dell'Albergo Byblos diretto da Mr. Marret; ad Aldo Peretti un particolare ringraziamento per l'assistenza fornita durante i quattro giorni del torneo.

Il torneo è stato diretto da Robert Perry coadiuvato da James Ballie'; dei mini-tornei (questa volta sono stati 33 ed hanno quindi coinvolto oltre 250 iscritti con un montepremi complessivo di oltre 150.000 franchi) si è occupato Alberto Da Pra. Nella Categoria Championship si sono iscritti 74 giocatori con una quota d'iscrizione di 2000 franchi mentre gli iscritti nella categoria Intermediate sono stati 50 con un'iscrizione di 500 Franchi. I montepremi sono stati quindi rispettivamente di 148.000 Franchi e di 25.000 Franchi.

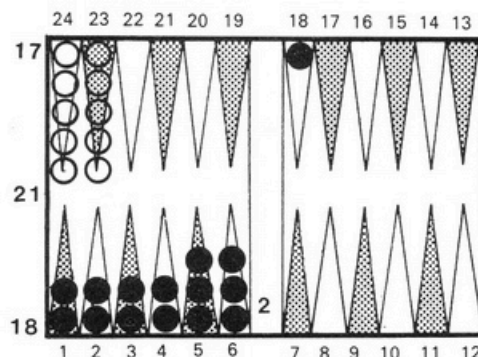
Ecco i risultati:

	CAT CHAMPIONSHIP	CAT INTERMEDIATE
<b>Torneo Principale</b>		
Vincitori	Mr. O'Farril	Mrs. O'Farril
Finalisti	Olsen	Bressan
Semi-finalisti	Odermatt	Balassiano S.
Semi-finalisti	Busfield	Bunk
<b>Torneo di consolazione</b>		
Vincitori	Lee Genud	Gschwentner R.
Finalisti	Bimes	Eskenazi
Semi-finalisti	Devlin	Shama
Semi-finalisti	Capezzuto	Moro
<b>Torneo last-chance</b>		
Vincitori	Giannini	Marbleu
Finalisti	Crespi	Pescarmona P.
Semi-finalisti	Carpentier	Venturelli
Semi-finalisti	De Synes	Galimberti M.

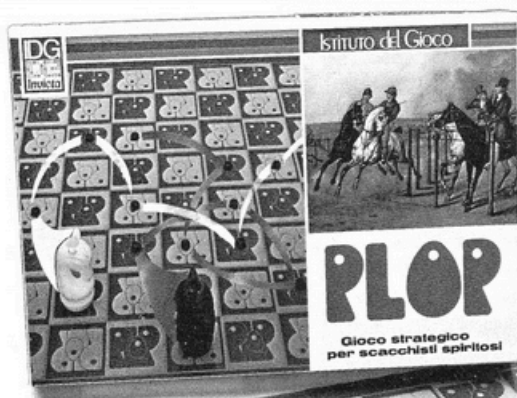
La Campionessa del Mondo in carica Lee Genud ha vinto il Torneo di Consolazione confermando la sua innegabile classe. Luigi Villa, Campione del Mondo 1979, ha vinto il Torneo di Jackpot che comportava un'iscrizione di 3000 franchi; un notevole risultato e soprattutto un considerevole premio di 30.000 franchi!

La vittoria di O'Farril su Olsen ci è stata raccontata a tavola da uno spettatore italiano e ve la riportiamo come un esempio classico della possibilità di intervento della fortuna nel gioco del Backgammon.

La situazione è la seguente: Olsen, con i suoi neri, ha 14 pedine nel suo inner e una pedina sul 18; O'Farril ha ancora 10 pedine da portare fuori (5 sul suo punto 1 e 5 sul suo punto 2). Olsen ha 18 punto e O'Farril 17 e devono andare ai 21. Olsen ha accettato il dado del doppio sul 2.



Sembra abbastanza facile per Olsen salvare il gammon e quindi la partita; ma la cattiva sorte (per Olsen naturalmente) fa fare ad O'Farril un doppio 2, seguito da un 3 e 4 di Olsen, da un 3 e 4 di O'Farril, da un 2 e 1 di Olsen e da un doppio 2 di O'Farril che si aggiudica così il gammon, 4 punti e la partita per 21 a 18! La sua gentile signora vince il Torneo Intermediate. Veramente un torneo fortunato per casa O'Farril.



# PLOP

**Gioco strategico per 2 scacchisti spiritosi.**

Ideato da Alex Randolph, inventore di fama internazionale, PLOP è un'originale variazione su una delle mosse fondamentali degli scacchi: la mossa del Cavallo. Il cavallo Bianco muove per primo per sfuggire al "matto" del cavallo Nero. Ad ogni mossa i cavalli lasciano un... "Plop". Vince il giocatore che fa miglior uso della propria scorta di "Plops".

**Lire 18.000**



**IDG-INVICTA GIOCHI**

**PROPOSTE INTELLIGENTI PER IL TEMPO LIBERO**



# Di qua e di là dal mare ci stava un casinò

a cura del C.U.N.S.A.

**C**he giocando a dadi un certo re di Danimarca abbia rischiato di perdere il regno e che i barbari delle tribù germaniche diventassero schiavi l'uno dell'altro solo per uno sfortunato tiro di dadi, non è cosa che deve stupirci oggi. Se poi pensiamo al film *Il Cacciatore*, scopriamo che a volte persino la vita è una posta adeguata al gioco d'azzardo.

Da questa costante storica è stata formulata la legge generale che vale per chiunque si avventuri in un Casinò o bisca che sia: lì davvero "l'importante è partecipare, non vincere", purché si abbia sempre in tasca l'ultima fiche cui affidarsi con tutte le proprie speranze. Così è nata Montecarlo, con le sue Rolls Royces parcheggiate e i suoi panfili ormeggiati al porto. Così è nata Las Vegas, dove si entra a qualunque ora del giorno e della notte, comunque si sia vestiti.

Montecarlo con i suoi giochi europei: roulette, boule, chemin de fer, baccarat, trente et quarante. L'antico fascino dei saloni damascati, dei putti di bronzo, dei velluti pesanti e del mogano lucido, fa da scenario alle carovane di turisti in cerca di emozioni in serie come in un supermarket. Ma se si entra nel "Privé" di Montecarlo tutto l'antiquariato di arredamento è perfettamente consono alla vecchia atmosfera rarefatta dell'azzardo per pochi.

Sono i locali dove è consentito il poker, ma in maniera molto esclusiva: questa è una tradizione comune dei vecchi Casinò europei. Una volta a Sanremo Faruk, ex re d'Egitto, dichiarò durante una partita un poker di fanti e al giocatore che era andato a vederlo non volle mostrare le carte dicendo: "Lei deve credere alla parola di un re!". Potenza del sangue blu!

Ma nella vecchia e nobile Europa di Montecarlo il 15

dicembre 1887 accadeva anche di peggio. Un gentiluomo scese dal suo panfilo e andò subito a giocare; in poche ore perse duecentomila franchi. Senza scomporsi andò dal direttore e reclamò i suoi soldi, minacciando altrimenti di far radere al suolo il Casinò dai cannoni del suo panfilo. Il direttore pensò che scherzasse e fosse ubriaco. Ma quando, mezz'ora dopo, vide da una finestra che quattro cannoni erano effettivamente puntati sul casinò, fece mettere in mare una scialuppa con una bandiera bianca e due impiegati che portarono subito i soldi al gentile signore.

Oggi questi tempi gloriosi dei "pirati dell'azzardo" appartengono all'aneddotica di Montecarlo. Le nuove figure di giocatori "vincenti" si avvicinano di più ai tecnici del calcolo delle probabilità. Le credenze, le superstizioni sembrano appartenere a una piccola minoranza di nostalgici. Costoro ancora ricordano che la somma dei numeri della roulette è 666. Questo numero è indicato da San Giovanni nell'Apocalisse come la "Grande Bestia" contro cui è difficile vincere ogni battaglia. Per questo si giocano ancora tutte le combinazioni di numeri che si possono formare dal 666:  $6+6+6 = 18$  e poi 2, 6, 7, 11, 30. E, naturalmente, anche lo zero.

Aria diversa, l'aria del deserto del Nevada, si respira nella grande e praticamente unica strada di Las Vegas, the Strip. Tante, tantissime insegne Hotel-Casino che invitano in locali d'ambiente secondo il gusto degli avventori. Il Cowboy Cowboy tipicamente western, il Circus Circus dove trapezisti e clowns fanno i loro numeri sopra le slot machines e i tavoli da gioco, il Biniors Horse Club dove ci si può far fotografare davanti a un milione di dollari in contanti.

Verso il 1840, Las Vegas

era luogo di accampamento per le carovane che andavano in California lungo la vecchia pista spagnola di Santa Fe. Nel 1905 arrivò la ferrovia e con essa il divorzio: il Nevada liberal lo concede ai residenti e per essere residente bastano sei settimane di permanenza. Come ingannare l'attesa per il sospirato divorzio? Dal 1931 sono autorizzati tutti i giochi d'azzardo.

L'insegna di Las Vegas è una slot machine, nata all'epoca del proibizionismo: una macchina uguale ai distributori di dolciumi dell'epoca, con qualche piccola modifica.

Oggi sullo Strip l'unica dimensione reale è quella del gioco. Per i novizi, il "Las Vegas Fun Times" fornisce tutte le informazioni utili per la scelta dei giochi e dei Casinò. Ma fa di più: per chi, fra una giocata e l'altra, cerca avventure eccitanti ci sono offerte maschili e femminili dei più fantasiosi jobs che si possono fare in amore. L'entrata ai Casinò spesso è gratuita: sullo Strip i Casinò si contendono i potenziali giocatori distribuendo gettoni ai passanti per invogliarli ad entrare.

Il più "in" è comunque da qualche anno il *Caesar Palace*, lanciato anche dal grande business del pugilato mondiale. L'albergo vero e proprio è tutto in stile romano/antico: fontane che zampillano, ragazze che girano nella hall con un corpetto più adatto a un playboy club che a una villa romana. Nelle camere da letto l'immane triclino. Tutto è immerso in una atmosfera "fantasy" con colonne,

architravi e capitelli di un bianco tanto abbagliante che per il riverbero si rischiano frequenti colpi di sole.

Identica è la ricostruzione nelle sale del Casinò. Entrando c'è una prima grande sala piena di slot machines, le "one arm bandits", come sono ironicamente chiamate da chi passa intere giornate a gettonarle. Poi la "Grande Ruota della fortuna", una sottospecie di roulette che sa tanto di fiera di paese. Come del resto il "Bingo", una tombolona a buon mercato intorno a cui si affollano le carovane di turisti e sfaccendati.

Nella seconda sala, più interna, il gioco inizia ad essere di un certo livello. Molti tavoli di roulette (si gioca con due zeri) e di dadi. Ma il gioco più popolare e avvincente è sicuramente il black jack (o ventuno). Tutt'intorno al salone si allineano piccoli separè per i giocatori più accaniti e facoltosi con tavoli di poker, baccarat, e qualche roulette. Solerti vigilantes impediscono ai curiosi di invadere la privacy dei veri magnati e dei grossi cowboys con tanto di cappello a falde larghe.

Di frequente capita che







Particolare di una slot-machine (chiamata dagli americani "bandito con un braccio solo") in una sala giochi di Las Vegas.

uno di questi J.R. si faccia riservare un tavolo di roulette e giochi da solo. E uno di questi puntava sempre e solo il 20 e tutti i carrè e le altre combinazioni che si potevano formare coi numeri vicini. Ad ogni tiro staccava un assegno da ottomila dollari e lo porgeva al croupier dando grossi pugni sul tavolo. Quando finalmente

il suo numero uscì, diede una mancia di duemila dollari al croupier e se ne andò soddisfatto e sorridente.

Se la notte, però, non è stata fortunata, non ci si deve disperare. Basta fare un salto in Loan Street, dove i giocatori ridotti a zero lasciano in pegno gli oggetti più disparati.

## Parigi: piccolo gioco antico

di Marco Donadoni

**P**arigi, l'aria umida della pioggia appena caduta. Saint Germain de Près, con i suoi studenti, turisti e giocolieri, come solo in queste piazze possono trovarsi. Appena dietro questo mondo, parallela al grande e affollato corso, rue Jacob, una piccola e silenziosa via che richiama alla mente le avventure dei tre moschettieri. È qui che scopriamo la Galerie 13, una boutique quasi scavata, con le sue due vetrine, in un palazzo del diciassettesimo secolo.

L'apparenza è quella di un negozio di antiquariato, uno dei tanti che costellano l'universo di queste viuzze. Basta avvicinarsi, però, per scoprire che in questo caso si tratta di un genere di antiquariato molto particolare. Come conferma anche la proprietaria, Martine Jeannin, questo è l'unico centro di antiquariato specializza-

to nel gioco a Parigi, e forse nel mondo.

*Come è nata l'idea di interessarsi ai giochi antichi?*

"È stato un caso. All'inizio trattavamo solo oggettistica, ma rendeva talmente freddo l'ambiente che pensammo di ravvivarlo accostando ai pezzi esposti alcuni antichi tavolieri di cui disponevamo. Poco alla volta ci accorgemmo che l'attenzione dei visitatori, tra cui alcuni che iniziavano a venire anche apposta, era attratta più dai tavolieri che dagli oggetti a cui avrebbero dovuto servire da sfondo. Così, quasi senza volerlo, iniziammo ad appassionarci, fino ad arrivare, oggi, ad avere una delle collezioni di giochi antichi più citate in Francia".

In effetti, mettere piede in queste due sale piene di scacchiere, carte e pedine è un po' come ripercorrere al

contrario la storia del gioco.

*Quanto incide l'antichità di un pezzo sul pubblico che frequenta il suo negozio?*

"A dire il vero, l'interesse dell'acquirente medio è rivolto più al valore intrinseco dell'oggetto che al gioco di per sé. Lo dimostra il fatto che molti dei pezzi esposti, pur avendo tutte le caratteristiche esteriori del gioco, sono privi di una meccanica nota".

Gli esempi, a questo proposito, non mancano. Il primo che ci viene mostrato è una serie di figure in avorio policrome, evidentemente ispirate agli scacchi. La loro base, però, invece del solito piedistallo piatto, è costituita da dei lunghi perni appuntiti.

"Sono state elaborate svariate teorie per cercare di spiegarne la natura, — ci dice Martine Jeannin — Poiché provenivano da Dieppe, patria di famosi completi scacchistici in materiali preziosi, si era pensato inizialmente che dovessero servire a giocare sulla sabbia, in spiaggia. Ma ciò non è mai stato confermato. Pare piuttosto più probabile che questi pezzi servissero per alcuni giochi di presa, una specie di shangai, insomma".

Ma questi misteriosi scacchi non sono l'unica curiosità che la Galerie 13 riserva a chi la visita. Aprendo i cassetti in cui custodisce la sua collezione privata, la nostra ospite ci mostra altre sorprese inesplicite. Una specie di roulette a spirale in ceramica, di origine olandese, e più precisamente di Delft, in cui una piccola sfera dello stesso materiale viene fatta rotolare fino a cadere in una delle numerose buche della base.

E ancora, un tavoliere-scatoletta in avorio, giapponese, le cui pedine dovrebbero essere due cavallini in stoffa e una serie di pendagli-perno in avorio. Al tutto si accompagnano delle piccole frecce dalla punta a foglia di fiori.

E per finire, un antico gioco di carte francesi, le cui figure non paiono avere nessun significato né rispondenza nei giochi fino ad ora noti: una mucca, dei cigni, una altalena, un bacio "violento". Naturalmente, in questa collezione figurano anche giochi noti e famosi.

"Il pezzo che ritengo più importante è una scacchiera appartenuta a Luigi XIV. La base è formata da una scatola componibile, su cui sono incisi i tavolieri per giocare a scacchi, tavola mulino e tric-trac (la versione francese del più famoso bakgammon). Senza pezzi di gioco il suo valore è di 10.000 franchi (due milioni di lire), circa".

Naturalmente non tutti i tavolieri esposti hanno prezzi così elevati: con cifre variabili dai 600 ai 2000 franchi si possono acquistare dei buoni scacchi del XIX secolo, le cui basi costano in media 5000 franchi.

Anche l'Oriente ha un suo spazio in questa piccola rassegna del gioco prezioso: si va da piccole croci in stoffa decorata da pietre, su cui giocare al gioco nazionale indiano, il pachisi, a una bellissima serie di scacchi messicani in avorio dipinto.

Un "piccolo mondo antico" del gioco, insomma, che non può essere ignorato da chi potendo visitare Parigi, vuole acquistare, o anche soltanto ammirare, qualche cosa di diverso.



Le vetrine della Galerie 13, una boutique del gioco d'antiquariato in piena Parigi, dietro Saint Germain de Pres.



# DI SCARABEO

**N**ell'ottobre del 1981, a Milano, si tenevano le finali del primo campionato italiano di Scarabeo. I trentadue concorrenti erano stati designati tra coloro che, nel rispondere ai problemi pubblicati da Pergiooco durante i mesi di giugno, luglio e agosto, avevano ottenuto i punteggi più alti. Veniva premiata, in questo modo, l'abilità "problemistica" dei giocatori.

Lo Scarabeo, però, è anche e soprattutto un gioco concreto. Quest'anno perciò, nel dare il via alla seconda edizione del campionato italiano, Pergiooco ha ideato una formula mista per la qualificazione alle finali.

Metà dei finalisti verranno designati in base ai risultati conseguiti nel risolvere i problemi che Pergiooco pubblica a partire da questo mese.

L'altra metà, invece, la qualificazione dovrà conquistarsela nei tornei che, sino a settembre, verranno disputati presso quattordici villaggi vacanze.

Come si partecipa a questi tornei? È presto detto. Chiunque trascorra un soggiorno, anche settimanale, presso uno dei villaggi vacanze (l'elenco è nella pagina accanto) della Valtur e della Mondadori Viaggi, potrà iscriversi gratuitamente a uno dei tornei e, se l'abilità lo sostiene e la fortuna gli arride, potrà andare a Milano per prendere parte, nel mese di febbraio del 1983, alla finale nazionale del secondo campionato di Scarabeo. L'organizzazione dei tornei, nei villaggi vacanze, sarà curata dagli animatori.

## Il regolamento dei tornei estivi

Nei tornei dei quattordici villaggi vacanze verrà adottato il seguente regolamento:

1. Nel corso delle partite è valido a tutti gli effetti il

regolamento dello Scarabeo predisposto dalla Editrice Giochi e inserito, sotto forma di opuscolo, in tutte le confezioni di Scarabeo attualmente in commercio.

2. I villaggi vacanze che aderiscono al secondo campionato nazionale di Scarabeo organizzeranno un torneo per ciascun turno di soggiorno, in modo di consentire a tutti gli ospiti che si avvicenderanno durante la stagione di prendere parte alle selezioni.

3. Le iscrizioni ai tornei, per gli ospiti dei villaggi, sono libere e gratuite. Ad ogni torneo possono partecipare un numero illimitato di concorrenti.

4. In ogni torneo, accederanno alla semifinale i sedici concorrenti che, a prescindere dai risultati ottenuti negli scontri diretti, avranno totalizzato il punteggio finale più alto.

5. I sedici semifinalisti verranno distribuiti, mediante sorteggio, in quattro tavoli di quattro giocatori.

6. Il vincitore di ciascuna delle semifinali avrà accesso alla finale, dove si incontrerà con gli altri tre finalisti.

7. Durante le eliminatorie e le semifinali, il controllo del tempo e il calcolo dei punti andranno effettuati dai giocatori, che dovranno consegnare le schede-partita — con i punti totalizzati da ciascun giocatore — all'animatore.

8. Nella finale, l'animatore arbitrerà, controllando che i giocatori rispettino i tempi, tenendo aggiornato il punteggio e provvedendo a girare il tabellone di gioco in modo che sia sempre rivolto verso il giocatore di turno.

9. Durante le eliminatorie e le semifinali, i giocatori decidono in caso di parole contestate. Nella finale decide l'arbitro.

10. Il vincitore di ciascun torneo settimanale viene premiato ed è iscritto nell'albo dei campioni del villaggio.

11. Al termine dei tornei settimanali, presso ciascun

villaggio vacanze viene stilata una graduatoria dei vincitori. Il concorrente con il punteggio più alto rappresenterà il villaggio alle finali del secondo campionato italiano di Scarabeo, e riceverà comunicazione scritta mediante lettera raccomandata dalla direzione di Pergiooco.

12. In caso di parità nella graduatoria finale tra due o più vincitori di tornei settimanali, verrà ammesso alle finali nazionali chi avrà il punteggio-partite complessivo (risultante dalle schede) più alto. In caso di ulteriore parità si procederà mediante sorteggio.

## Le finali nazionali

Nel febbraio del 1983, a Milano, si terranno le finali del secondo campionato italiano di Scarabeo. I giocatori disputeranno gli incontri in tavoli da quattro, e ogni turno di gioco farà accedere alla fase successiva i primi due classificati di ogni tavolo.

Il primo classificato vincerà un soggiorno a Londra per due persone, della durata di quattro giorni. Il secondo e il terzo vinceranno un soggiorno in un villaggio vacanze. Per tutti gli altri concorrenti ci saranno ricchi premi di consolazione.

## I tornei estivi di Triominos

Oltre al secondo campionato italiano di Scarabeo, Pergiooco organizza, in collaborazione con l'Editrice Giochi, tornei estivi di Triominos, che si svolgeranno negli stessi villaggi vacanze che ospitano le selezioni di Scarabeo. Triominos è un domino anomalo, che si gioca con 56 tessere triangolari numerate sui tre lati.

I tornei di Triominos sono liberi e gratuiti per tutti gli ospiti dei villaggi vacanze. I vincitori riceveranno in premio prodotti dell'Editrice Giochi.



**in collaborazione con Valtur e Mondadori Viaggi**

---

## **SECONDO CAMPIONATO ITALIANO DI SCARABEO**

**finale nazionale a Milano nel febbraio 1983**

---

### **PREMI**

**1° classificato: quattro giorni a Londra (per due persone)**

**2°/3° classificato: una settimana in un villaggio vacanze**

**4°/32° classificato: premi di consolazione**

---

I finalisti sono 32. Sedici verranno designati dalla gara per corrispondenza che compare in questi mesi su Pergioco. Gli altri sedici verranno designati dai tornei che, nel corso dell'estate, si svolgeranno presso i seguenti villaggi vacanze:

### **VALTUR**

**Alimini** (tel. 0836/85101-2)

**Ostuni** (tel. 0831/972281-2-3)

**Caporizzuto** (tel. 0962/791121-2-3)

**Nicotera** (0963/81352)

**Brucoli** (tel. 0931/991333-991177)

**Pollina** (tel. 0921/26243)

**S. Stefano** (tel. 0789/77136)

**Cugnana Verde** (tel. 0789/65316-318)

### **MONDADORI VIAGGI**

**Punta Fanfalo** (tel. 0923/921777)

**Perla Jonica** (tel. 095/877333)

**Le Castella** (tel. 0962/795054)

**Porto Ainu** (tel. 0789/21191)

**Forte Village** (tel. 070/921531)

**Pugnochiuso** (tel. 0884/79011)

---

**Per informazioni o chiarimenti, scrivere a Pergioco, via Visconti d'Aragona 15,  
20133 Milano, oppure telefonare allo 02/719320.**





Non è basato sulla fortuna, è solo un gioco formato da 5 dadi di diverso colore, con cui sono possibili infinite combinazioni.

L'abilità consiste nel saper scegliere, fra i tre lanci di cui ogni giocatore dispone al suo turno, la combinazione più vantaggiosa e nell'annotarla su uno speciale segnapunti che è un po' la "tabella di comando" del gioco. Basta un piccolo errore nel decidere e nell'annotare la combinazione prescelta che la possibilità di vittoria si allontana.

Kismet è nato in California e, pur non essendo un gioco d'azzardo, porta con sé un po' del profumo e del fascino dei casinò di Las Vegas.



## scatole aperte

### IL GIOCO DEL MILIONARIO



**G**ioco di tavoliere prodotto dalla Ravensburger.

**Contenuto della scatola:** una plancia a percorso circolare; un grosso segnalino; due dadi; quindici "buoni di risparmio"; una banconota da un milione; altre banconote e fiches di diverso valore.

**Sistema di gioco:** specie di roulette gigante senza pallina, questo *Millionenspiel* vede da tre a cinque giocatori puntare i propri sudati risparmi nel tentativo di guadagnare, attraverso vincite successive, l'ambita banconota da un milione che assegna la vittoria.

L'idea base, che denota una certa originalità, sta nella presenza di un unico segnalino che vale per tutti i giocatori e che si muove lungo un percorso circolare formato da gruppi di caselle di diverso colore; il movimento è determinato dal punteggio ottenuto con il lancio dei due dadi.

Ciascun gruppo di caselle, qualora la pedina vi si fermi sopra, ha un determinato effetto sulle puntate di tutti i giocatori. Così, ad esempio, le caselle blu consentono una vincita pari alla puntata, quelle gialle fanno incassare il decuplo, le beige provocano la perdita di tutto il denaro puntato e le verdi di tutto il denaro non puntato (non sempre la prudenza è pagante!). Naturalmente, anche qui vale il *rien ne va plus*: una volta effettuate, le puntate, che so-

no assolutamente libere — niente o tutto quello che si possiede —, il giocatore di mano lancia i dadi e i giochi sono fatti, non resta che incrociare le dita e sperare.

Particolarmente raffinata, in termini di azzardo, è la regola che prevede il divieto di cambiare il denaro in tagli più piccoli presso il giocatore che funge da banchiere, mentre impone l'obbligo, non appena si possiedono dieci fiches o dieci banconote uguali, di passare al taglio superiore.

Non è permesso prestare i soldi ad un giocatore che si trovi momentaneamente "a secco".

Un costante rifornimento di denaro fresco è assicurato dai buoni di risparmio, i cui interessi vengono riscossi ogni volta che il segnalino passa per la casella di partenza: alcuni buoni si possono acquistare, altri vengono distribuiti all'inizio della partita.

I buoni di risparmio non si possono negoziare, nè è permesso adoperarli per le puntate.

**Commenti:** eccellente gioco d'azzardo, il *Milionario* si presta anche alle partite con i soldi "veri", ovviamente previo accordo di dividere le vincite per 100 o giù di lì: giocarsi un milione in una serata non si addice ai *familienspiele*.

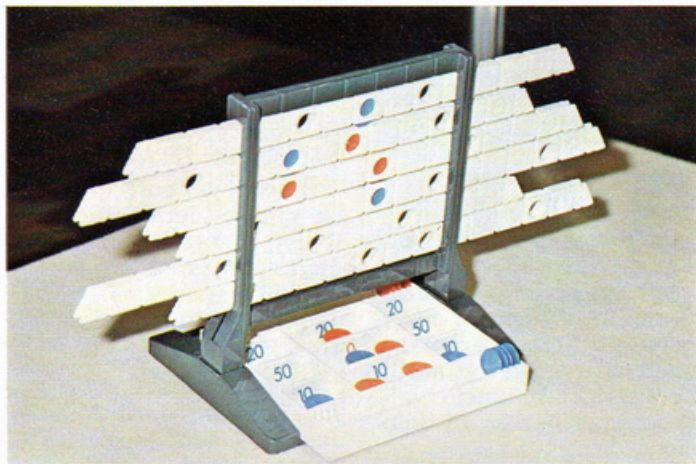
Piuttosto è da sottolineare un aspetto. Mentre nella roulette ogni giro rimette in gioco tutti e trentasei i numeri, qui è possibile un sia pur limitato calcolo delle probabilità: se nelle dodici caselle che il segnalino può al massimo coprire ce ne sono sei beige (si perde), quattro gialle (si vince il decuplo) e due nere (effetto incerto), un po' di prudenza è d'obbligo.

A proposito delle caselle nere. Sono le uniche in cui la regola generale — la posizione del segnalino ha effetto su tutti i giocatori — viene annullata da una regola particolare. In questo caso, il giocatore di mano lancia un solo dado: in base al punteggio ottenuto, dovrà, *lui solo*, subire un danno economico oppure godere di determinati vantaggi.



## scatole aperte

### SELECTOR 6



**G**ioco di strategia verticale prodotto dalla MB Italy, filiale italiana della Milton Bradley, USA.

**Contenuto della scatola:** una base di gioco con vassoio segnapunti mobile a scomparti; un'armatura verticale con sei strisce scorrevoli orizzontalmente; dieci pedine rosse e dieci blu.

**Sistema di gioco:** Selector 6 è un gioco che potremmo definire particolarmente tridimensionale. In altre parole, lungi dall'accontentarsi di un tavoliere, di un dado e di un po' di pedine, come la maggior parte dei giochi da tavolo, prevede tutto un marchingegno di parti mobili con relativi "clic" e "clac".

Il concetto di base è comunque piuttosto semplice. Ciascuno dei due giocatori riceve otto pedine rosse o blu (lodevole l'inclusione di quattro pedine di ricambio) da inserire, a mosse alterne, nella parte superiore dell'armatura. Ogni striscia scorrevole presenta un certo numero di fori attraverso i quali i dischetti possono scivolare in quella immediatamente sottostante, fino a raggiungere il vassoio segnapunti: scopo del gioco è far cadere le proprie pedine negli scomparti con valore più alto cercando di spedire quelle dell'avversario dove si guadagnano pochi punti o addirittura fuori gioco, sul tavolo. Alla fine, ossia quando uno dei due ha terminato i dischetti, si fanno i conti e

si vede chi ha vinto.

Può sembrare banale. Invece no, è tutto il contrario. Prima di tutto le mosse iniziali, l'inserimento di ogni pedina nell'armatura, sono sottoposte ad un vincolo particolare: non è permesso approfittare di una fila di fori già pronta per scivolare direttamente alle strisce più basse, è obbligatorio fermarsi alla prima pena la perdita di un turno.

In secondo luogo ogni giocatore può sempre scegliere fra tre mosse: inserire una nuova pedina; spostare una striscia a destra o a sinistra di uno spazio per far cadere verso il basso un dischetto già in gioco; spostare il vassoio in modo che l'arrivo a destinazione dell'avversario frutti un minor numero di punti. Inoltre, non è permesso muovere una striscia appena spostata dall'altro giocatore.

**Commenti:** confessiamo di essere un po' prevenuti verso le cosiddette strategie verticali. Molto spesso si tratta di giochi abbastanza banali e noiosi, nella migliore delle ipotesi rimasticature della vecchia tavola mulino. Non è il caso di Selector 6: qui la strategia c'è davvero, e non è semplice da scoprire ed applicare. La necessità di non favorire l'avversario, di cadere dove i punti sono maggiori e di evitare di finire fuori dal vassoio, unita ai vincoli (in particolare il non poter toccare la striscia appena mossa dall'avversario), costringe a pensare, e a lungo, prima di ogni mossa.



Arriva in Europa dopo 8 anni di strepitosi successi negli Stati Uniti.

È un giovanissimo parente del Domino, a cui ha dato un nuovo significato e una nuova dimensione.

Si gioca da 2 fino a 6 giocatori, utilizzando 56 triangoli numerati che devono combaciare su più lati per far vincere punti. Abilità e strategia sono la chiave del successo.

Speciali combinazioni, che danno luogo ad altrettante suggestive figure geometriche, assicurano grossi punteggi.





Pagina mancante



Pagina mancante



# LA FATTORIA DEGLI ANIMALI

di Paolo e Cecilia Maestrini

**L**a rubrica mensile che abbiamo battezzato "l'inventaregole" nasce allo scopo di stimolare la fantasia dei lettori i quali, osservato il disegno e letto il testo che lo corredda, dovranno cercare di elaborare delle regole applicabili alla situazione proposta.

Il massimo della libertà, quindi, con una sola costrizione: le regole, che dovranno fornire una coerenza interna a una situazione, di per sé, vaga e ambigua.

I lettori dovranno inviare le regole che hanno elaborato a: Pergio - L'inventaregole - via Visconti d'Aragona 15, 20133 Milano. Le proposte migliori verranno pubblicate.

Il cielo, contrapponendosi al gioco istigato, si dimostrò nell'immensa vastità del tempo e sulla clessidra girevole (circumragionaci le regole, oh Arbitro!), confuse insieme diluvio universale e Ararat, monte dell'arcobale-

no, confondendo ancor più gli animali, granelli di sabbia/veloce di ore, minuti e secondi che scorrono in rapide discese cromatiche dall'Ararat a mondi diversi.

La clessidra del tempo, nel volgersi continuo (Arbitro! Lo spunto è lo stesso!), distorce in selvatico istinto la natura della specie animale.

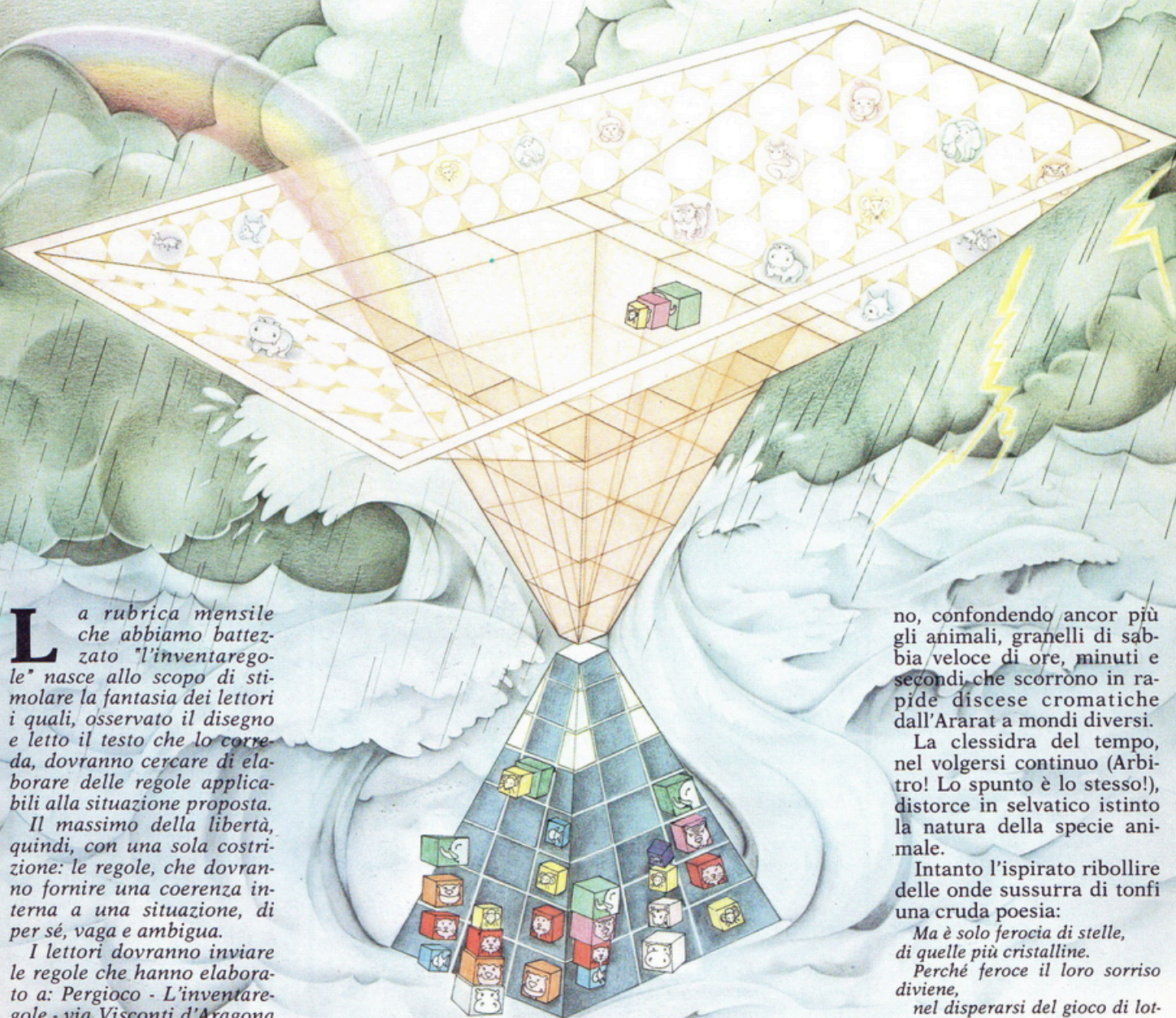
Intanto l'ispirato ribollire delle onde sussurra di tonfi una cruda poesia:

*Ma è solo ferocia di stelle,  
di quelle più cristalline.*

*Perché feroce il loro sorriso  
diviene,  
nel disperarsi del gioco di lotta.*

*Perché costellazioni di diamante  
hanno respiri infiniti:  
su razze, su bestie, su specie,  
una ad una.*

E la furia sarà placata solo da una pioggia di vivide norme, regole immutabili di un eterno, spaventoso gioco.





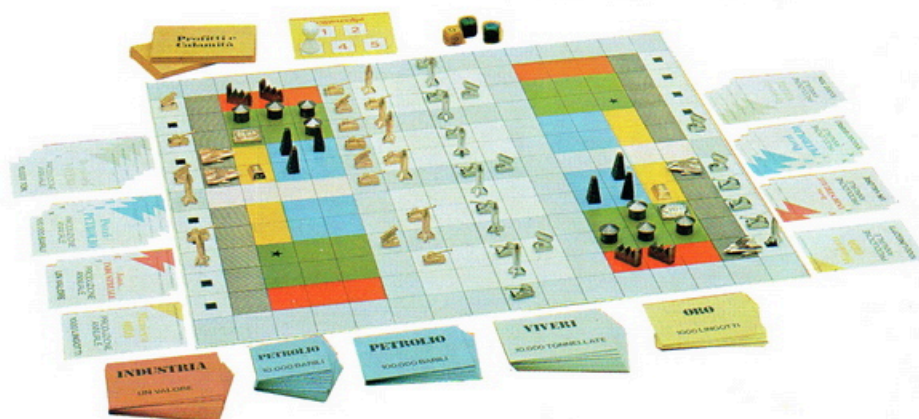
# Top-Secret

**Gioco strategico di simulazione bellica per 2 - 4 giocatori.**

I giocatori, assunto il comando di un ipotetico Paese, dirigono le operazioni economico - militari conducendo una battaglia per la vittoria della partita.

**Lire 39.000**

CONTIENE 70 MODELLINI  
IN PRESSOFUSIONE.



## Per vivere nuove emozioni senza...risicare!



## IL GRANDE CONFLITTO

**Gioco di simulazione per 4 - 6 giocatori.**

IL GRANDE CONFLITTO è il gioco che descrive l'esplosione di una guerra in un mondo che, entro pochi anni potrebbe essere il nostro. Grandi Federazioni di Stati hanno sostituito le aggregazioni nazionali dei nostri tempi. Spetta a voi amministrare gli elementi economici, geopolitici, diplomatici e strategici di quello che le generazioni future chiameranno: IL GRANDE CONFLITTO

**Lire 25.000**



**IDG-INVICTA GIOCHI**

**PROPOSTE INTELLIGENTI PER IL TEMPO LIBERO**



VIAGGI MONDADORI

# SPIAGGE DEL MEDITERRANEO

GRECIA/SPAGNA/TUNISIA



VOLI SPECIALI-NON STOP  
**AEROMEDITERRANEA**  
PER ATENE/RODI/MALAGA/TUNISI/DJERBA  
SPECIALE VILLAGGI  
**Valtur**  
GRECIA/TUNISIA