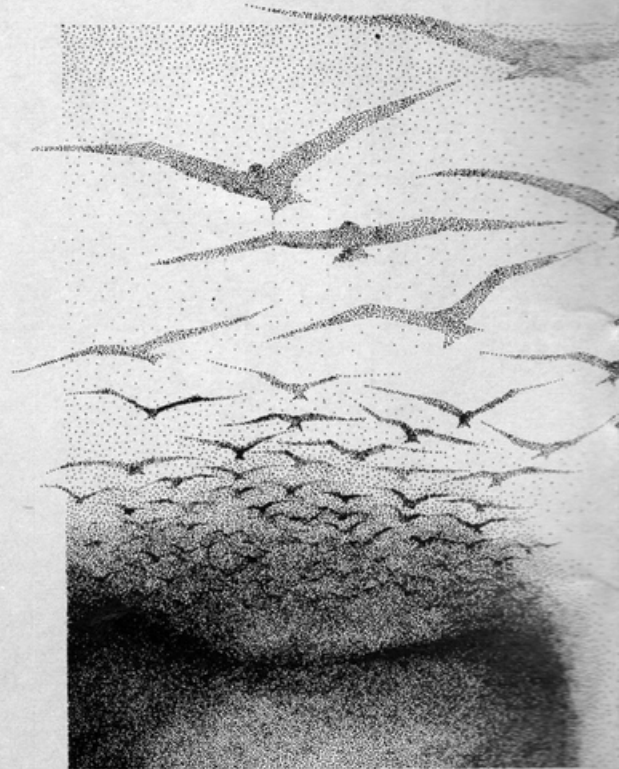


PERCORSO

Rivista di giochi "intelligenti"

Anno II n. 1 - Gennaio 1981 - L. 2.500





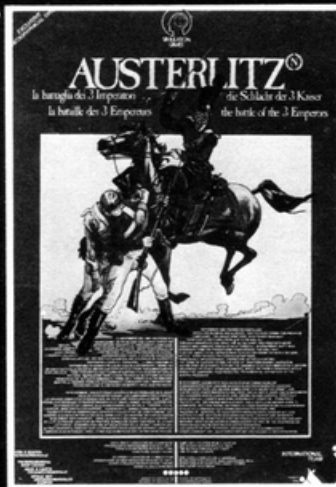
LIBERARE LE IDEE E' PER PERMETTERVI

**Rommel
Austerlitz
Little Big Horn**

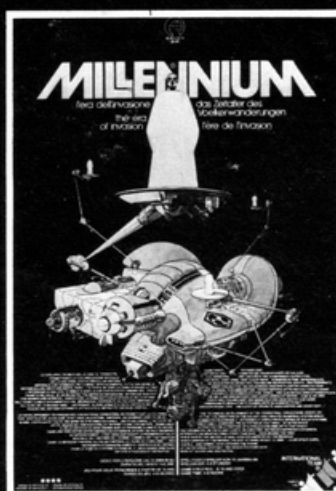
**NOVITA'
ASSOLUTA!**

Giochi di

*** Simulazione
a Mappa Tridimensionale!**



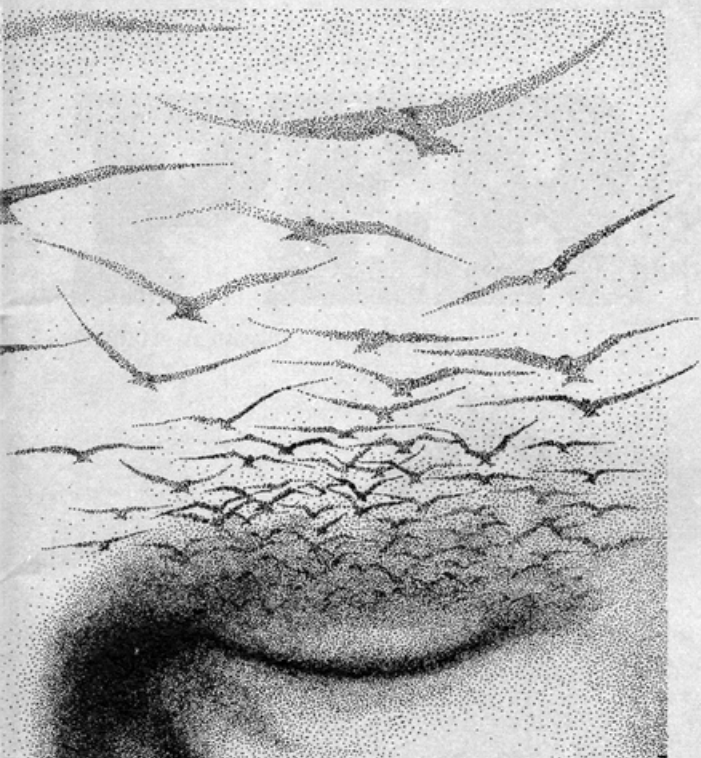
**Millennium
Attila
Norge**



CART/PAD.12/STAND E32.38

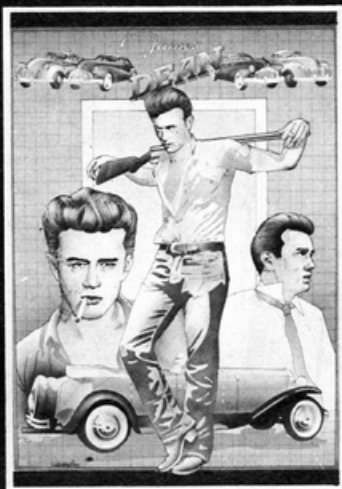
**SALONE DEL
GIOCATTOLO/PAD.30/STAND L46.48**

Qualità e Design Italiani distribuiti in U.S.A. Canada Giappone Australia Inghilterra



IL NOSTRO MESTIERE

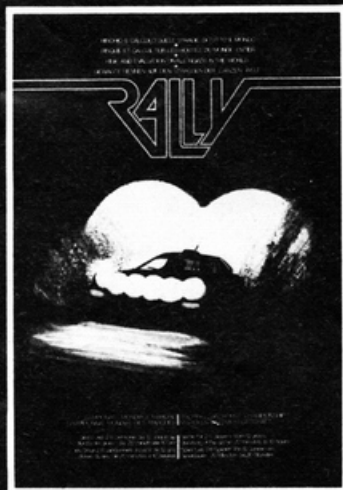
DI AVERE IL MEGLIO!



SUPERSTAR
 Humphrey Bogart
 James Dean
 Charlie Chaplin
 Marilyn Monroe
 Greta Garbo
 Marlene Dietrich

NOVITA' ASSOLUTA!
 Puzzles & Posters

1500pz. setificati

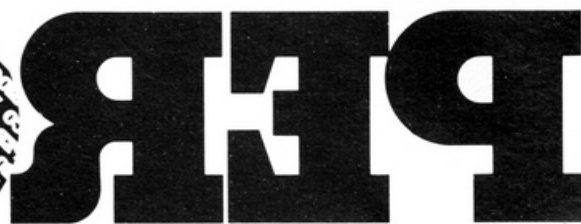
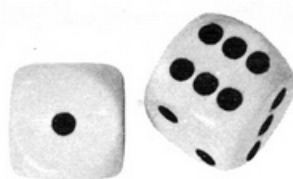


RALLY
 campionato mondiale
 marche

INTERNATIONAL
 TEAM

made in
 Italy

Francia Germania Austria Olanda Belgio Norvegia Svizzera Finlandia Spagna Grecia



002.5 .I - 1891 oisnn9 - I .n II onna

"intelligenti" rivista di giochi

PERGIOCO

Rivista di giochi
"intelligenti"

**Direzione,
Amministrazione,
Pubblicità,
Abbonamenti:**
Pergio srl
Via Visconti d'Aragona, 15
20133 - MILANO
Tel. 02/719320

Direttore responsabile:
Giuseppe Meroni

Redazione:
Eugenio Balduzzi
Roberto Casalini
Franco di Stefano
Marco Donadoni
Sergio Masini
Marvin Allen Wolfthal

**Hanno collaborato
a questo numero:**
Maurizio Casati
Giovanni Ingellis
Giovanni Maltagliati
Alberto Marcedone

Roberto Morassi
Nicola Palladino
Francesco Pellegrini
Elvezio Petrozzi
Raffaele Rinaldi
Giulio Soravia
Luigi Villa

Fotografie:
Renzo Riccò

Grafica:
Ponti & Zanotto
Segretaria di redazione:
Silvana Brusini

**Abbonamento annuo
(12 numeri):**
L. 25.000

Arretrati:
L. 5.000

Per l'Italia Distribuzione:
SO.DI.P. "Angelo Patuzzi"
s.r.l. - Via Zuretti 25 - 20125
Milano

Registrazione Tribunale di Mi-
lano n. 327 del 5/8/80

Composizione e Stampa
Grafiche Signorelli
Calvenzano (BG)

Fotoliti:
Fotolito Lorenteggio
Milano

Pubblicità inferiore al 70%
Articoli e fotografie, anche
se non pubblicate non si
restituiscono

**La riproduzione
anche parziale dei contenuti
necessita di permesso
scritto dell'editore.**

SOMMARIO

Posta	4
Bambole da collezione	8
Antonio Peticov	
Pittura e gioco	12
Varsavia	14
Pergio-co-club	16

DA GIOCARE

Scacchi	2
Eterodosso è bello	5
Go: fine conteggio e partita	6
Backgammon i problemi e i "segreti"	8
di Luigi Villa	10
Labirinti	11
Giochi e problemi con la calcolatrice tascabile	12
Per diventare "campioni"	13
Deduco, quindi	14
Master Mind	19
Gli origami di Michele Sindona	20
La produzione minore di board games	
Fantasy i magnifici otto	





Guerra, guerra,
guerra, e pace
Caccia allo
scarabeo
Agli antipodi del
palindromo
Contro e surcontro
tra audacia
e prudenza
Stratego
tra ambiente
e scacchiera
Micromagia con
i fiammiferi
Nelle intricate
gallerie della
talpa del Perù
Soluzioni

Lettere
Letteratura
e gioco
Top game
Critica della
regola pura
Main Congkak
la barca
della Malesia
Crepax
Brevetti
Vita di Club
Associazione
Italiana
Giochi
Intelligenti
Federazione
Scacchistica
Italiana

NOVITA'

22

24

25

26

28

29

30

31

Sono già partite le prime tessere del Pergio Club; stanno arrivando numerose le segnalazioni per il Gioco dell'Anno 1980.

Numerosissime anche le risposte per l'ultima "puntata" della maxi-gara di Scarabeo (da questo numero tutto più semplice: una gara al mese).

Con regolarità addirittura matematica, ogni giorno giungono nuovi abbonamenti da ogni parte d'Italia.

In dicembre sono giunte anche segnalazioni su ritardi nella distribuzione nelle edicole in alcune città (soprattutto al Sud) e, in particolare, in tutta la Sicilia. La causa prima, evidentemente, è da ricercarsi nei gravi disagi provocati dal terribile terremoto del 23 novembre. In ogni caso ripetiamo a tutti i lettori che la rivista esce puntualmente ad ogni inizio mese e che, di regola, è in distribuzione su tutto il territorio nazionale entro la prima decade. Ricordiamo che è meglio prenotarla presso il proprio edicolante con qualche giorno di anticipo. Stiamo comunque lavorando, in accordo con il distributore, per ovviare ad ogni eventuale disfunzione che ancora dovesse registrarsi.

E veniamo a questo numero. Tornano, a grande richiesta, i giochi di carta e matita. La cronaca ha suggerito ad un nostro collaboratore un gioco strettamente legato agli avvenimenti internazionali, ed in particolare alla "questione polacca". Questo stesso argomento sarà sviluppato con più rigorose basi di simulazione nel primo gioco che (a febbraio) Pergio Club regalerà ai suoi lettori: un boardgame interamente originale studiato e testato dai nostri esperti. L'inserimento di un gioco nella rivista non sarà un episodio occasionale. I programmi per il nuovo anno prevedono infatti una fitta serie di interessanti iniziative editoriali quali, appunto, giochi e supplementi speciali.

Tra le novità di questo numero segnaliamo anche l'avvio di due nuove rubriche.

La prima è dedicata ai giochi da fare con le normali calcolatrici tascabili (e sarà affiancata da febbraio con una rubrica di "personal computer"); la seconda si occupa di giochi di prestigio, dai più complessi, con la dettagliata spiegazione dei "segreti" che nascondono.

Per l'immediato futuro (è di regola ad ogni inizio d'anno) c'è anche un impegno. Come è noto tra gennaio e marzo si svolgono a Milano, Parigi, Norimberga, importanti saloni internazionali del gioco e del giocattolo, nel corso dei quali vengono presentate tutte le novità dell'anno. Pergio Club seguirà direttamente queste tre importanti manifestazioni, offrendo segnalazioni e documentazioni di prima mano.

GM

64

Gentilissimo Pergio, ho letto con grande interesse i primi numeri della rivista anche se non sono un amante di "tutto" ciò di cui trattate.

Sono un appassionato di giochi di simulazione, bellici e sportivi e fra i miei preferiti annovero "Third Reich" e "Basketball Strategy" entrambi della Avalon Hill.

Desidero fare una puntualizzazione e una domanda.

1) Per quanto riguarda l'articolo sul numero 1 riguardante "Diplomacy" voglio dire che ho giocato molte partite con un mio amico, diversamente da come consigliato dalle regole, iniziando con una sola potenza a testa, ed eliminando turno dopo turno le potenze "neutrali". È senz'altro meglio ed è più appassionante. 2) Mi piacerebbe sapere come è possibile giocare per corrispondenza con tutti quei giochi che prevedono cose casuali, del tipo tiro di un dado o estrazioni di una carta. Non mi sembra molto regolare tirare i dadi e spedire il risultato per posta...

Grazie e arrivederci.

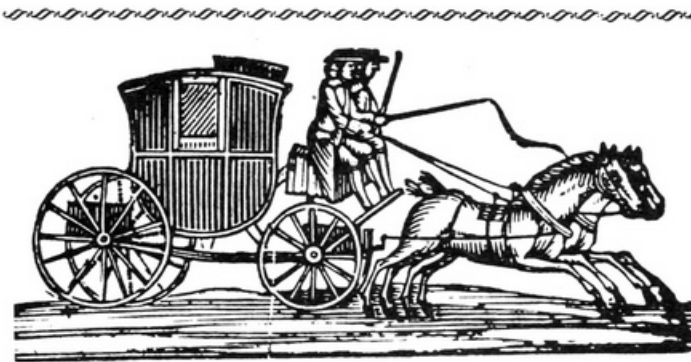
Stefano Greco
Mantova

Una ipotesi (ma possono essercene molte altre): affidare lanci, estrazioni e "cose casuali" ad un arbitro.

Il tuo "appello per Diplomacy" è in Vita dei Club.

Cari amici, ho deciso di scrivervi dopo avere letto l'articolo "Il fascino discreto dell'elettronica" pubblicato nel primo numero di Pergio. Anzitutto una nota di pignoleria. Il calcolatore è una macchina calcolatrice (cfr. Devoto-Oli), mentre il computer è una macchina un po' più complicata in grado di svolgere varie funzioni, oltre al calcolo puro. Come seconda cosa vorrei consigliare ai "tecnici" ai quali si è rivolto l'autore dell'articolo di cercare di allargare leggermente la loro cultura sui computer e specialmente sul pensiero, da molti considerata prerogativa umana.

Il computer sembra apparentemente più veloce dell'uomo perché sa eseguire calcoli in frazioni di secondo, ma se consideriamo la gestione dei byte (celle di memoria) che se vengono paragonate alle cellule umane risultano sempre pochissime, notiamo una incredibile lentezza. Questo avviene perché il computer è dotato di memoria e di unità aritmetico-logica separata, mentre ogni neurone può essere entrambe le cose contemporaneamente. Ciò però non spiega il detto "il computer non pensa", perché anche un solo neurone può determinare intelligenza. Anche l'uomo infatti ragiona in base a



LA POSTA

Molti lettori hanno scritto e telefonato chiedendo il primo e il secondo numero di Pergio, oramai assenti dalle edicole. Chiunque fosse interessato al numero 1 (ottobre) o al numero 2 (novembre) è pregato di farne richiesta direttamente alla redazione, via Visconti d'Aragona 15 - Milano - cap. 20133 - Servizio Arretrati, allegando lire 2.500 anche in francobolli per ciascun numero richiesto.

una cultura (programma) appresa e non compie mai scelte casuali in senso assoluto, poiché la imprevedibilità è una caratteristica delle limitate capacità umane di considerazione dei problemi. Dipende dall'abilità del programmatore creare nel computer una capacità di scelte

Ad Aldo Festa di Genova. Grazie per la gentile proposta di collaborazione. È possibile avere un sintetico quadro della sua collezione? Grazie.

Marvin Allen Wolfthal, curatore di rubrica del Go, è temporaneamente assente dall'Italia. Risponderà alle lettere a lui indirizzate sul prossimo numero.

apparentemente casuali. Nell'esempio del 7 e mezzo basta riuscire a programmare anche una analisi del comportamento di altri giocatori, disposizioni monetarie che determinano la capacità di rischiare, e così via. In questa maniera non noteremo sostanziali differenze dal gioco uomo-computer.



Un board game in regalo

Santelia e la Cirulla

52 carte per impazzire

Binarelli e il gioco

Nel prossimo Pergio

Come ultima cosa desidererei far notare che anche l'uomo per risolvere un problema ha bisogno di sapere il sistema per risolverlo, e ciò viene dato dalle regole del gioco e dalla

autoprogrammazione che l'uomo attua su se stesso, ma anche il computer può autoprogrammarsi se ben addestrato.

Ho desiderato dirvi tutto ciò, anche se piuttosto confusamente data la complessità dell'argomento, poiché programmo abitualmente computer e attualmente mi dedico allo studio dell'intelligenza artificiale, ed ho notato una decisa malinformazione sull'argomento.

Cordiali saluti

Ivano Miselli
Modena

Cari amici, perché non cominciate ad organizzare qualche torneo per corrispondenza (di Master Mind, wargames o altro) se possibile? Per quanto riguarda gli scacchi, esiste l'ASIGC (Associazione Scacchi per corrispondenza) al cui presidente Armando Silli (via Bairo 11, 10155 Torino) ci si può rivolgere per qualsiasi informazione.

Vi saluto cordialmente

Salvatore Tramacere
Gioia del Colle (Ba)

Cara redazione, sono un "patetico" collezionista di carte da gioco pubblicitarie e a tale proposito vi invito a pubblicare sulla rivista un elenco di prodotti attualmente in commercio cui siano abbinate carte da gioco (senza alcuna distinzione, dai detersivi ai liquori, eccetera).

Giacomo Pancotti
Codogno (Mi)

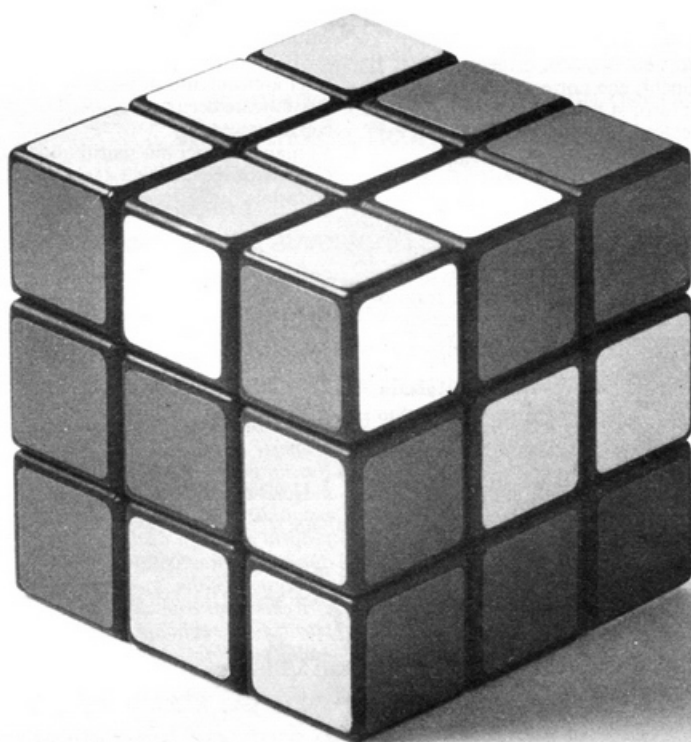
Perché "patetico"? Abbiamo girato la richiesta a Carlo Eugenio Santelia, che curerà da febbraio il settore "carte".

Caro Pergio, vorrei più spazio per i boardgames, soprattutto tenendo conto del fatto che due pagine al mese di labirinti sono forse un poco eccessive, e che gli appassionati degli argomenti presenti nelle pagine centrali probabilmente trovano molto più in riviste specializzate già esistenti e nei libri economici.

Di boardgames, invece, fino ad oggi nessuno se ne è occupato con regolarità o con più di qualche inserto approssimativo, e c'è davvero molto da dire.

Spero che in futuro appaia qualche articolo anche su boardgames di argomento sportivo, economico, politico. Sarebbe un peccato dimenticare giochi come

**43 miliardi
di combinazioni.
Una sola possibilità
di scoprire il mistero
del cubo magico.**



**Il cubo magico.
Un gioco,
una mania,
un regalo.**



CUBO MAGICO®
di
Rubik



Basketball Strategy o After the Holocaust o altri di grande interesse. Inoltre, data la possibilità di introdurre sempre regole opzionali nei giochi di simulazione che si acquistano, sarebbe forse interessante pubblicare di tanto in tanto le proposte dei lettori e le modifiche ai regolamenti che a vostro parere sembreranno valide.

Credo che siate consapevoli di rappresentare il primo tramite regolare fra i giocatori italiani di boardgames, ed è per questo che mi auguro che la vostra rivista possa diventare in breve tempo un mezzo di contatto, di scambio di opinioni e di collaborazione fra gli appassionati. Da parte nostra, cominciamo ad inviare i titoli dei boardgames posseduti, spesso tradotti e giocati.

Nel caso occorresse, a voi o a qualche appassionato, qualche informazione, o traduzione, non avrete che da scrivere.

Basketball Strategy con moltissime regole opzionali (zone differenziate, scelte universitarie, affaticamento, matrice pressing zona 17, crescite giovani ecc.)

Baseball Strategy tradotto.

Football Strategy tradotto.

Paydirt (football) tradotto

Title bout (pugilato) tradotto - principalmente solitario con regole opzionali.

Speed circuit,

Win place & show (AH),

After the holocaust (SPI) tradotto - con regole opzionali.

Russian civil war (SPI) tradotto.

Outdoor survival (AH) tradotto.

Business strategy (AH).

Elementary watson (Phoenix) tradotto.

Arms race (Attack Wargaming) tradotto.

Dreadnought (SPI)

Snipper (SPI)

Outreach (SPI)

Richtofen's war (AH)

Beppe Fasolis, Asti

Già nello scorso numero sono state presentate alcune proposte di lettori per "migliorare" il Golpe. La porta della redazione e le pagine di Pergio sono aperte. Così come abbiamo parlato di Fantasy, ci occuperemo anche di boardgames di argomento differente da quello bellico (così come abbiamo, ad esempio, già parlato del "politico" Corteo). Il tuo annuncio è in Vita dei Club.

Caro Pergio, sono notevolmente interessato al vostro giornale che divoro in un batter d'occhio. Mi interessano particolarmente le pagine dedicate ai giochi di simulazione di cui chiedo ovviamente un ampliamento. Questo era un settore di giochi che non conoscevo assolutamente ma che mi ha preso tanto da spingermi immediatamente a comprare "Iliad" e a mettere in programma vari acquisti tra cui quello di "Oil war" per il cui arrivo spero di

essere arrivato ad un buon livello considerando il gioco di estrema difficoltà.

La cosa che mi dispiace che da quanto avete scritto sugli origami si capisce che non dedicherete più interesse a questo gioco. È vero? Ditemi di no! Questa è proprio una delle parti che più mi interessa e devo dire di essere diventato bravissimo. Mi dispiacerebbe non avere più il vostro supporto se voglio continuare ad approfondire l'arte.

Guido Di Marzio, Napoli

Ti diciamo di no. Gli Origami, che hanno raccolto un notevole interesse da parte di molti lettori, resteranno in Pergio proponendo ad ogni numero nuovi e interessanti modelli.

Cara redazione, colgo l'occasione per segnalarvi un tipo di gioco, o meglio, di giochi, che potreste trattare nel futuro; si tratta di giochi realizzabili con i calcolatori programmabili, che trovano sempre un maggior numero di appassionati. Molti di questi appassionati, tra cui metto il mio nome, spesso hanno acquistato un calcolatore simile per esigenze di studio o di lavoro ed in seguito ne hanno potuto sfruttare anche le molte possibilità "ludiche".

Roberto Malanca Torino

Buone notizie. Da questo numero c'è una rubrica con i giochi per calcolatrici. Dai prossimi ci sarà spazio anche per i calcolatori.

Caro Pergio, ho appreso con gioia la notizia della pubblicazione del primo numero di Pergio e mi congratulo vivamente per questa coraggiosa iniziativa. Sono un medico ventinovenne di Brescia che per combattere gli stress della professione, ha cercato già da più anni un po' di requie e di distensione, nell'hobby della raccolta delle carte da gioco e della ricerca di testi, italiani e stranieri, sui giochi di carte. Sta di fatto che ormai possiedo una discreta biblioteca sui giochi di carte e credo di avere imparato a memoria le regole e lo svolgimento della maggior parte di essi. Secondo uno studioso inglese (a quanto dice Alfredo Castelli in

"Viaggio curioso nel mondo delle carte") i giochi di carte praticati nel mondo sarebbero 2.180 ma, si sa, ne nascono e ne muoiono in ogni momento. E qui sta il problema. Finché i giochi nascono tutto bene; ma quando un gioco cade in disuso, e non esistono testi in proposito per salvarne almeno la memoria (come nel caso da voi citato del "Faraone"), allora assistiamo alla perdita di un patrimonio culturale non trascurabile.

Inoltre in Italia, se si eccettuano certi ambienti, l'introduzione di un gioco nuovo, anche se vecchissimo nel paese di origine, suscita spesso un'ondata di nazionalismo a favore dei patrii giochi della briscola, della scopa e del trasette. Sarebbe meglio essere più nazionalisti in altri campi ed imparare a divertirsi in maniera più varia, almeno attorno ad un tavolo da gioco.

Qualora fosse vostra intenzione istituire un angolino del vostro mensile dedicato ai giochi di carte, sarei arcicontento di potermene attivamente occupare come collaboratore.

Vi mando i miei più sentiti auguri di successo per la vostra iniziativa editoriale.

Sandro Chizzoni Brescia

A Sandro Chizzoni e a tutti i lettori che ci hanno proposto in queste settimane la loro collaborazione, ripetiamo l'invito a inviare direttamente articoli o proposte di articoli.

Nessun gioco, di nessun tipo e di nessuna epoca, è pregiudizialmente escluso. Sovente proprio giochi in disuso o dimenticati nascondono ricche sorprese. L'Italia, lo sappiamo, ne è ricchissima. Alle carte, in particolare, vogliamo dedicare molto più di un angolino.

Cari amici, ho salutato con gioia la comparsa in edicola di Pergio. Finalmente, mi sono detto, c'è qualcuno che pensa un po' ai grandi, perché è inconcepibile il dimenticatoio in cui ci hanno buttati.

Una volta compiuti i diciotto anni ci viene tolto il permesso di giocare, ci restano il cinema una volta tanto, le carte, e poche altre cose.

Un adulto che si voglia divertire è

costretto a passare tra le grinfie assatanate dei rivenditori ansiosi di rifilarli al più presto il nuovo mostriciattolo pulsante e vibrante di bip bip che si aggira ben oltre le cinquantamila.

Qua e là gli adulti stretti d'assedio si organizzano in associazioni o club semiclandestini di cui è difficilissimo avere informazioni. Si sentiva il bisogno di un giornale semiclandestino che rappresentasse i poveri partigiani della dimensione ludica della vita. Vi saluto miei prodi; se può farvi piacere vi comunico che il giorno stesso in cui ho acquistato la rivista mi avete convertito ai Wargames facendomi comprare l'impareggiabile Iliad.

Iselio De Lisi Milano

Caro Pergio, complimenti!! Ho comprato la vostra rivista, a dire il vero, con un po' di scetticismo, ma, dopo averla letta, devo onestamente ammettere che l'inizio è senz'altro incoraggiante, e che non potrete quindi far altro che migliorare, a partire dai prossimi numeri. Si sentiva d'altronde la mancanza di una rivista come la vostra, perché ormai i "giochi" non sono più, da tempo, un appannaggio esclusivo dei bambini ma, direi, quasi il contrario, vista la proliferazione, ad esempio, dei "wargames" che non sono certo giochi per bambini. Ho molto apprezzato, ad esempio, la vostra maniera di spiegare i giochi alquanto complicati, come il "go" oppure il "backgammon" che, tutto sommato, se ben spiegati (e qui occorrerebbe muovere un appunto alle Case produttrici, perché le spiegazioni contenute nei giochi stessi non sono quasi mai esaurienti e chiare), non sono poi così difficili da giocare come potrebbe sembrare.

Bravi!! Continuate così ed avrete sicuramente un vasto seguito.

Aldo Zerbini Milano

Caro Pergio, avrei, per il momento, due richieste-suggerimento. 1) Duemilacinquecento lire pesano troppo: fate qualcosa! (Non so, aumentate le pagine, ristudiate gli spazi, deprezzate....). 2) Studio fisica e gradirei più spazio per giochi matematici, grafi et similia. Abbasso gli Origami!

Giancarlo Terilli, Colleferro (Roma)

1) Gli abbonati pagano un numero di Pergio lire 2083,33 (3 periodico: uno sconto pazzesco! Faremo comunque di tutto per aumentare le pagine. OK? 2) Raffaele Rinaldi è felice. Gli origamisti un po' meno. Ma sei certo di non aver proposte?

A.B.I.GI. Archivio Brevetti Italiani Giochi & Giocattoli

per fare ricerche
(anche tra i modelli e le domande)
per documentarsi
per non "inventare" il già inventato

Rimoldi B. - CP 1325 MI-CORDUSIO - TEL. 02/392855



FIDELITY ELECTRONICS

LA SFIDA CONTINUA



Sensory Chess Challenger 8 **Il primo calcolatore che "sente" le mosse** **e risponde direttamente sulla scacchiera!**

Sensory Chess Challenger apre la IV^a generazione dei micro-elaboratori capaci di giocare a scacchi: una generazione di macchine eccezionali per versatilità, sensibilità, potenza logica.

Straordinario e quasi "magico" l'effetto-presenza di questo sofisticato cervello scacchistico: eliminata la tastiera con lettere e numeri, ora la scacchiera è dotata di diodi luminosi e caselle sensibili in grado di registrare istantaneamente i movimenti dei pezzi! La macchina "sente" le vostre mosse, riconosce il pezzo e risponde segnalando con una luce il pezzo che intende muovere e la casa dove intende spostarlo. Il gioco è vivo, reale, la partita immediata come con un giocatore umano.

Ecco le più interessanti caratteristiche del vostro avversario elettronico: ☐ Gioca a 8 livelli, modificabili anche nel corso della partita. ☐ Conosce le aperture classiche: Siciliana, Francese, Ruy Lopez, Gambitto di donna, ecc. ☐ Analizza i problemi e consente di togliere e aggiungere pezzi, giocando sia con il bianco che con il nero. ☐ Costruisce partite sempre diverse, variando le risposte. ☐ Rifiuta mosse irregolari e consente il controllo istantaneo di tutte le posizioni. ☐ Gioca contro se stesso: in qualunque momento potete chiedere alla macchina di mettersi al vostro posto e di rispondere alla sua stessa mossa! ☐ Funziona anche a pile.

Voice Sensory Chess Challenger 10.

Questo micro-elaboratore rappresenta il modello più sofisticato della nuova generazione: la macchina, oltre a "sentire" le mosse, parla. Una voce elettronica annuncia in inglese le mosse del calcolatore, quelle dell'avversario e le catture di ogni pezzo. Dieci livelli di gioco racchiudono in questo modello il programma scacchistico più avanzato della Fidelity (la Casa che ha vinto l'ultimo Torneo mondiale di scacchi per micro-elaboratori).

Chess Challenger 10 conosce ben 64 aperture da manuale, ed ha in memoria 64 partite celebri fra cui storici incontri di Morphy, Capablanca, Fisher, Spassky, Karpov, ecc.: potrete riviverli, misurando la vostra abilità contro un campione del mondo! La macchina conferma con un punteggio ogni vostra risposta giusta, oppure vi indica la mossa effettivamente giocata dal maestro. ☐ Orologio di gara e possibilità di collegare un'unità stampante.



Voice Bridge Challenger **Finalmente un micro-elaboratore** **capace di giocare, e vincere, a bridge!**

La macchina, dotata di un nuovissimo programma, è in grado di sviluppare una notevolissima abilità strategica, sia in dichiarazione che nel gioco della carta. Voice Bridge Challenger conosce le principali convenzioni: Stayman,

Blackwood, Texas, 2 Fiori Forte, 1 Senza Debole, ecc. e applica un sistema di dichiarazione basato sull'American Standard. Principali caratteristiche: ☐ Gioca indifferentemente da 1 a 4 ruoli: può fare il vostro compagno, può impersonare due avversari, può giocare da sola o permettere a voi di giocare da soli. ☐ Legge le carte che voi stessi mescolate e distribuite. ☐ In attacco elabora un piano e lo esegue come un giocatore umano. ☐ Annuncia in inglese le proprie dichiarazioni.

Non confondete i prodotti originali Fidelity Elec. con le imitazioni: se non li trovate nei negozi di giochi o elettronica della vostra città chiedete a Selegiochi il nome del rivenditore più vicino

nome _____
via _____
città _____

Distributore esclusivo

selegiochi

Via Fumagalli, 6 - Milano Tel. 839.0618 - 837.7517



Il restauratore

La cosa più difficile è entrare. Saranno in tutto venti metri quadri, per lo più occupati da scaffali alti fino al soffitto e ricolmi di ogni sorta di oggetti in porcellana. Una piccola porta e una minuscola vetrina segnalano grande quantità di bambole antiche: di tutte le dimensioni e di tutte le epoche.

In questo angolo di una Roma sempre disposta ad offrire ricche sorprese, non si vende. Mario Squatriti e Gelsy, sua moglie, nel negozietto di via Ripetta 29 (telefono 3610232) sono restauratori, tra i pochissimi (forse quattro o cinque nella capitale) ad essere specializzati "in bambole". "Sono quindici anni — dice Squatriti — che ce ne occupiamo, ed il numero degli appassionati è in forte aumento. Non siamo ancora ai livelli del mercato francese, inglese o statunitense, ma qualcosa si muove".

Segue a ♥



L'asta

In catalogo era la numero 62: bébé caractère con testa in biscuit, bocca chiusa, grandi occhi tondi movibili marroni, parrucca castana, corpo in legno e composition marcato Made in Germany, arti snodati, altezza 42 centimetri.

Alla prima asta italiana di bambole antiche ha raggiunto, in un minuto e mezzo, la più alta quotazione della serata: un milione seicentomila lire. Gli altri 274 pezzi posti in vendita hanno dimostrata altrettanta vitalità e, nell'arco di un paio d'ore, hanno trovato nuovi proprietari. Alla Finarte di Piazzetta Bossi a Milano, a pochi passi dal Cordusio e dal Teatro alla Scala, non si nasconde la soddisfazione. "È raro — dicono i responsabili — vedere un'affluenza così massiccia di pubblico e compratori, un interesse tanto marcato anche tra chi non è, per professione, un addetto ai lavori".

E di curiosi, infatti, se ne sono presentati a decine già nei giorni precedenti l'asta, semplicemente per passare in rassegna i pezzi esposti. Tutte le bambole provenivano da una unica collezione privata. Impossibile conoscere il nome della proprietaria, una signora francese di nascita ma italiana per matrimonio: una riservatezza — si mormora — dettata da timori "fiscali". Nel catalogo di vendita erano presenti, accanto ad una antica bambola secentesca con testa in legno dipinto e abiti originali, un gruppo di esemplari con testa, braccia e gambe in cera, rustiche bambole totalmente in legno, due bambole con testa di porcellana ed una vasta selezione di bambole (dai tre centimetri al metro di altezza) con teste in biscuit. Tra i

Segue a ♣



BAMBOLE DA COLLEZIONE

*Da tre secoli
di moda e di
Ora sono contese
da collezionisti
di tutti i*

di Giuseppe





BOLE LEZIONE

ono simbolo
i costume.
a suon di milioni
i e antiquari
Paesi

e Meroni



La storia

Chi ha detto che la bambola è solo un balocco? Che è destinata alle bambine ed agli anni della loro infanzia? Che è un personaggio senza storia e senza "cuore"?

A Den Haag, in Olanda, a pochi passi dal Palazzo Reale, c'è un piccolo museo, il "Poppen + Mode". Qui, nelle poche sale di una antica abitazione di mercanti, si rivive la storia, vecchia ormai di tre secoli, delle bombole e del loro "organico" collegamento con la moda, il costume, la cultura dell'epoca cui appartennero.

Si scoprono così alcuni importanti fili conduttori che offrono altrettanti spunti di riflessione.

Guardiamo, ad esempio, al 1700. Le bambole per giocare sono, in questo periodo, una esigua minoranza. Gli artigiani accentrano invece la loro attenzione su un prodotto dalle sembianze adulte, destinato a diffondere, città per città, le novità della moda che, allora come oggi, aveva in Parigi un importantissimo punto di riferimento.

Si potrebbe dire che queste bambole sono delle vere e proprie riviste di moda. Esse trasmigrano da una sartoria all'altra, da un negozio di stoffe all'altro, e con loro viaggiano ricchissimi guardaroba in miniatura che servono ad illustrare alle ricche clienti le ultime novità. Nei piccoli bauli non vi sono solo abiti, ma tutti i capi di biancheria, le calzature, le parrucche, i guanti, i gioielli più disparati e preziosi.

Alle sartorie della capitale francese si affiancano laboratori che operano "in scala", realizzando campioni

Segue a ♦



L'antiquario

Corso Pestalozzi, 6, Lugano. Immersa tra i palazzi degli istituti bancari della seconda piazza finanziaria elvetica c'è Birth-Gramm, una "piccola galleria" di antiquariato tra le più "preziose" della confederazione.

La signora Birth, originaria dei cantoni di lingua tedesca, ha trascorso la propria vita tra le bambole. Nella sua casa di Lamone, sulla strada cantonale per Bellinzona, si trovano pezzi rarissimi, in alcuni casi unici, raccolti in anni di attività. L'ampio salone confina con un laboratorio di sartoria ove si riconfezionano abiti d'epoca con stoffe dell'ottocento, così come si usava a Parigi ai tempi di Rousseau. Accanto alla casa, un altro laboratorio nato dalla fusione delle moderne tecnologie con l'amore artigiana-

Segue a ♠





Segue ♥

Il restauratore

Per lo più interessano le bambole in biscuit, soprattutto quelle prodotte in Francia negli anni dal 1880 al 1910; le Montanari di metà ottocento; le Jumeau automatiche a bocca chiusa. "La bellezza — dice Squatriti — non ha alcun rapporto con il prezzo. In alcuni casi, anzi, una bambola "brutta", proprio perchè prodotta in pochi esemplari, costa molto di più".

All'ospedale di via Ripetta le piccole "pazienti" (una novantina in queste settimane) devono aspettare in lista d'attesa le cure del caso. Le riparazioni più difficili sono quelle che riguardano il viso, sovente fessurato in più parti.

Dopo una saldatura con mastice speciale e una stuccatura finissima per annullare qualsiasi imperfezione, una cura particolare deve essere posta nella colorazione delle gote, delle labbra, delle ciglia. "Il risultato — dice Squatriti — deve essere perfetto. La bambola deve tornare a rivivere come nuova".

Le riparazioni sul corpo sono in genere meno impegnative, ma è importante rispettare, nei limiti del possibile, tutti gli elementi originali, senza effettuare sostituzioni: una bambola è tanto più pregiata quanto più è costituita dagli elementi primitivi.

I costi? Modesti se si considera l'attenzione, la cura e l'abilità necessarie per un lavoro tanto delicato. Una testa rotta può recuperare la fisiologia originale con una spesa non superiore alle trentamila lire.



Segue ♣

L'asta

produttori le più note case francesi (S.F.B.J., sigla della Société Française de Fabrication de Bébes et Jouets; Jumeau; Gaultier e Roulet & Halbig). Accanto alle classiche raffigurazioni di bambine dalle ambigue caratteristiche adulte, c'era una serie di divertenti bamboletti (i cosiddetti bébés caractère") di tutte le dimensioni, in una fedele e talvolta caricaturale rappresentazione della realtà. Non mancavano le "Kewpies", disegnate nel 1912 da Rose O'Neill, un "Frozen Charlie" compagno delle diffusissime "Frozen Charlottes" (rigidi bamboletti in porcellana prodotti in tutte le dimensioni e che devono il loro nome ad

una antica ballata del Vermont nella quale si narra di una Charlotte morta congelata dopo una corsa in slitta con il suo Charlie), ed una cosiddetta "googlie" dagli enormi occhi tondi, anticipo di straordinario successo della bambola buffa, molto ricercata dai collezionisti.

Tra le marche italiane, infine, oltre ad alcune Furga vi era un lotto di quattro Lenci, le originali bambole in panno disegnate da Elena Koenig Scanavini negli anni venti.

Segue ♦

La storia

in tutto perfetti: nei pizzi, nelle trine, nei disegni, nei tagli.



L'800 porta con sé molte novità anche nella scelta dei materiali di costruzione di queste piccole bambole-manichino. Al corpo di legno con le labbra in stoffa, ai capelli veri, alla cera, si affianca l'uso della porcellana per il viso e per gli arti, della stoppa per i capelli, del cotone e della stoffa per il tronco.

Lentamente si perdono le fattezze adulte. La bambola diviene sempre più giocattolo; la diffusione della moda segue altri canali.

Sono i giapponesi, nel 1885, a presentare per la prima volta a Parigi, in occasione della Esposizione Internazionale, mutamenti che segneranno una vera e propria rivoluzione nel settore. Dopo avere "inventato" anni prima i sistemi di articolazione alle



ginocchia, alle caviglie, ai polsi, ora introducono nuovi "meccanismi" che permettono di fare aprire e chiudere gli occhi, di simulare il suono del pianto o il richiamo della mamma.

Bambole e bambolotti passano rapidamente dalle mamme alle figlie, mentre tecnologie sempre più avanzate portano, nei decenni successivi, alle prime produzioni in celluloidi e, poi, in plastica. È l'epoca del giocattolo di massa, con i suoi best-seller. Imbattuto ci sembra essere il primato proprio di un bambolotto italiano (il Ciciobello), che da una ventina d'anni è in produzione, con una tiratura di molti milioni d'esemplari e una vendita in oltre novanta Paesi.

Ma a questo punto, ed è

storia di oggi, ecco un ritorno straordinariamente interessante al passato. C'è un fenomeno (piaccia o no) che si chiama Barbie. E ricompaiono le fatture adulte (addirittura "maggiorate"), i guardaroba ricchi di indumenti ed accessori, gli "status symbol" di una ricca civiltà dei consumi (e anche del superfluo e dello spreco). A due secoli e mezzo di distanza, la bambola che un tempo era usata per diffondere moda e gusti in un ristretto e abbiente pubblico femminile adulto diviene ora il tramite per la diffusione, a livello di massa e nell'età infantile, di altre mode, di altri gusti, di altri valori. Può essere una coincidenza, ma è comunque un fenomeno da non sottovalutare. Non a caso, proprio al "Poppen +

Mode", l'arco di tempo abbracciato nelle suggestive sale del museo si chiude al 1966, data di nascita di Barbie e Big Jim, anche se un piccolo posto è stato riservato per la Hollie Hobbie, del 1974.

Segue ♣

L'antiquario

le sforna stupende copie in biscuit, in tutto simili ai gioielli d'epoca.

"Da qualche anno marchiamo tutta la nostra moderna produzione — dice la signora Birth. — Ci eravamo infatti accorti che molti antiquari acquistavano queste bambole gabellandole ai clienti come antiche".

Così, nel negozio di Lugano, antico e nuovo si sposano

all'insegna di un amore per una tradizione secolare.

Da una vecchia cassapanca spunta, con ineffabile sorriso, una bambola francese Bru (1866-1899): è un esemplare rarissimo; il prezzo è di dodicimila franchi, quasi sei milioni e mezzo di lire. Accanto, una "sorella", pure Bru, di una serie appena meno rara: il prezzo scende a ottomila cinquecento franchi, quattro milioni e mezzo.

Si scoprono anche curiosità più avvicinati.

Ecco un bambolotto usato all'inizio del secolo negli ospedali ticinesi per addestrare le infermiere a "trattare i neonati". Il piccolo dorme da ottant'anni. Ogni sua parte è studiata in modo di avere il peso e gli snodi di un lattante: la testa pesante tendente a cadere all'indietro, le braccia (in stoffa) penzoloni, le gambine ben dimensionate. Prezzo: mezzo milione.

Rarissimi (ma meno richiesti e quindi proporzionalmente meno cari delle vere e proprie bambole) anche settecenteschi manichini in cera dalle fattezze decisamente adulte, usati per propagandare nel vecchio mondo la moda parigina. Persino il trucco del viso e l'espressione degli occhi e della bocca sono la testimonianza di un'epoca e di una cultura.



ANTONIO PETICOV PITTURA & GIOCO

*Luce e colore,
topologia e matematica
alla base dell'attività creativa
di un giovane artista
di origine brasiliana*



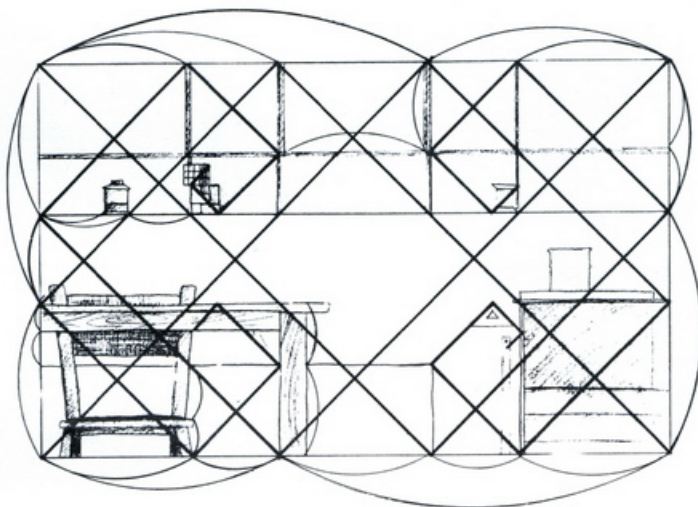
Peticov Antonio, brasiliano, pittore, appassionato di giochi topologici e matematici. È il terzo di quattro fratelli. La sua età? Walter, uno dei fratelli, è dieci anni più vecchio del fratello più piccolo, che si chiama André. André è dieci anni più vecchio della prima figlia di Osvaldo, il quale è dieci anni più vecchio di Antonio che, oltre ad avere i baffi, è trent'anni più vecchio del figlio di André. Antonio è quindi decisamente giovane. L'amore per la pittura risale al 1958 quando suo padre, uno degli organizzatori del decimo congresso mondiale delle chiese battiste, si trasferì con tutta la famiglia da San Paolo a Rio.

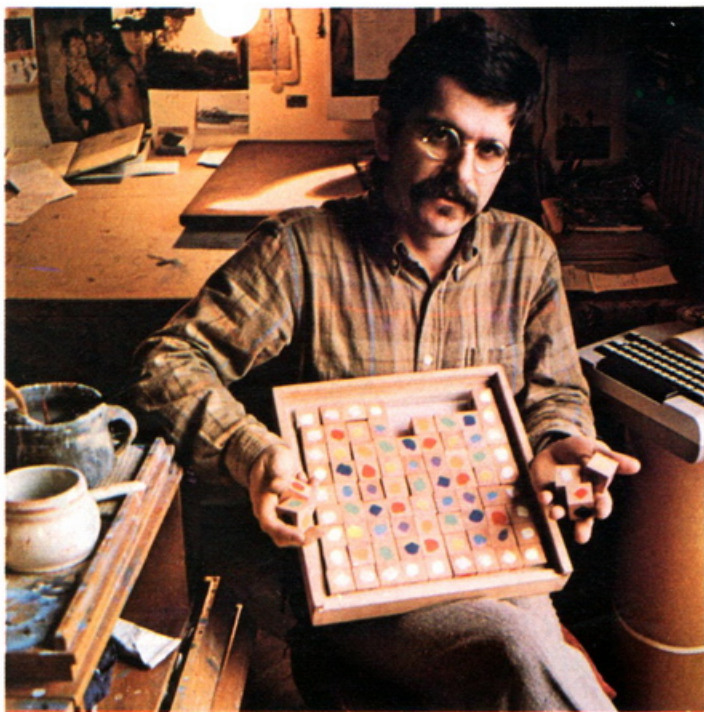
Antonio conobbe un art director (Marsal jr.) straordinariamente bravo, e sotto la sua guida compì i primi passi da pittore. La sua prima mostra è del 1965 ("alla prima esposizione ci si crede sempre dei geni, ed invece si è soltanto uno in più"). La prima personale è del 1967. Oggi i suoi quadri sono in Europa, negli Stati Uniti e, naturalmente, in Sud America.

In Italia approda nel 1971, per un breve soggiorno di studio. Trova anche un amico, Antonio Diaz, pittore concettuale. Non partirà più, se non per brevi soggiorni legati a mostre all'estero o nel paese natale.

In uno di questi rientri in Brasile, in una Fiera alla

Uno studio e, sotto, la realizzazione finale di Golden Room, uno dei più recenti lavori di Peticov. Vi si trovano la sintesi di studi matematici sui rapporti aurei, l'analisi della scomposizione dei colori, la passione per i giochi "intelligenti". Nella foto accanto al titolo: the four elements (1977)





il quadrato magico dei colori

Esclusivamente per i lettori di Pergio, Antonio Peticov ha realizzato una serie numerata e firmata in venticinque esemplari del suo "quadrato magico" dei colori. Interamente in legno, basato sulla scomposizione dei sette colori che compongono la luce e che, nell'opera di Peticov, costituiscono un tema ricorrente, il gioco collega tra loro elementi artistici, matematici e ludici. Il prezzo per i lettori è di lire 230 mila. Per i soci del Pergio Club è di lire 200 mila. Le prenotazioni devono essere effettuate con il tagliando pubblicato nella pagina del Pergio Club.



Sopra: *Mitocondrio* (1977)
Sotto: *Indias* (1977)



periferia di San Paolo, conosce Lhoske Taniguchi, un vecchio giapponese, artigiano abilissimo nella costruzione di giochi topologici. Taniguchi ne produce serie infinite, soprattutto in legno. Molti sono del tutto originali. Tutti perfettamente armoniosi nelle proporzioni, nei rapporti, nella fattura.

Quando nasce questa amicizia il gioco è già entrato nella vita di Antonio.

"I giochi — dice — erano le belle costruzioni che non finivano mai, gli studi di architettura applicati alle concrete realizzazioni a San Paolo, la progettazione delle cupole geodesiche per il ristorante macrobiotico al festival di Parco Lambro a Milano, il lavoro quotidiano di pittore e quanto di ludico giorno dopo giorno si vive in questa attività. I giochi sono fortemente legati, per fare un esempio che ritengo molto vicino a me, alla grafica di Escher, alla sua tridimensionalizzazione. Ad essa si aggiunge una quarta dimensione, che è costituita dal tempo. L'aspetto plastico e quello visivo, il tatto, la forma, i movimenti, i meccanismi, i criteri compositivi e costruttivi provocano un incontro, a volte una fusione tra arte e gioco, o almeno quel vasto campo di gioco che è legato ad elementi di manualità, di creatività, di elaborazione matematica".

E la matematica, con i suoi rapporti e le sue regole, entra in larga misura in buona parte della pittura di Peticov, in stretta unione con il tema costante della scomposizione e della ricomposizione dei sette colori che compongono la luce.

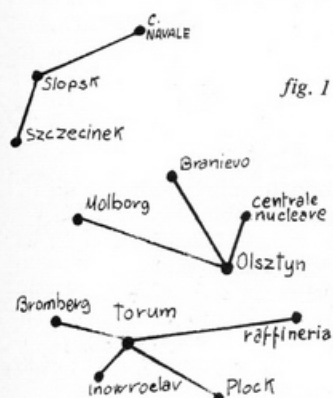
Sono nati così i primi studi su un quadrato magico che utilizzasse, in un gioco fondato sullo spazio, i colori anziché i numeri, per ottenere un risultato complessivo assai vicino alle analoghe elaborazioni compiute, nel freddo mondo dei numeri, dai matematici. Il tema della luce, fondamentale per l'artista, diviene studio e gioco.

E il rapporto è tanto stretto da essere puntualmente segnalato da Peticov proprio in uno dei suoi ultimissimi lavori, *Golden Room*. In una tela interamente costruita su una armonica successione di rapporti aurei, in una simmetrica evoluzione di rigidi tracciati a spirale, trovano collocazione non casuale i giochi affini a questa attività artistica, dalla torre di Hanoi al cubo Rubik, al quadrato magico dei colori, ad altri giochi topologici.

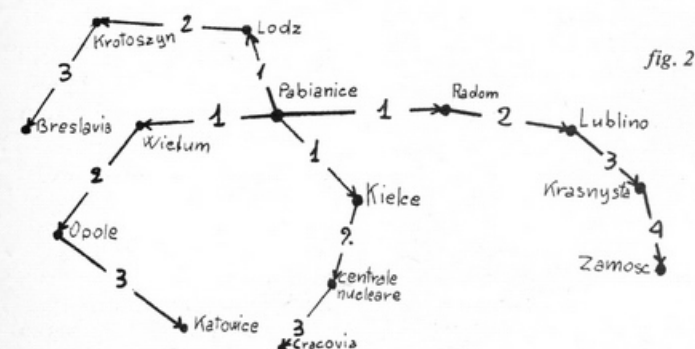
"Ma il gioco più grande — dice Peticov — supera la dimensione del quadro, ed è capire il puzzle del mio lavoro, che è espressione della mia attività e della mia vita. Ed è questo, credo, il gioco di ogni uomo".

VARSAVIA

Varsavia è una variante del Fuggiasco, un gioco di carta e matita ideato da J.F. Strachan. Il materiale richiesto consiste in una grande mappa della Polonia, su cui viene disegnato un certo numero di punti a discrezione del disegnatore (il numero ideale varia tra 60 e 70 punti), e in un normale mazzo di 52 carte. Delle 52 carte, che vanno disposte sul tavolo, 26 sono minate dal partigiano polacco all'insaputa dell'armata rossa (l'operazione consiste nel porre sotto le carte da gioco un qualche contrassegno che permetta di riconoscere le carte minate). I punti, invece, indicano le città e gli insediamenti di interesse strategico e sono collegati tra loro da linee rette. Alcune città (o insediamenti) sono collegate con due città, altre con tre città, ed altre ancora con quattro città (vedi figura 1).



Un giocatore è il partigiano polacco mentre gli altri (preferibilmente quattro) sono l'armata rossa. L'obiettivo del gioco per il partigiano polacco è sopravvivere il più a lungo possibile, mentre l'armata rossa cerca di farlo prigioniero o di neutralizzarlo (immobilizzandolo) il più



rapidamente possibile.

Come si gioca: Ogni giocatore si deve munire di carta e matita e di un certo numero di gettoni (le fiches dell'armata rossa devono essere diverse da quelle del partigiano polacco).

All'inizio del gioco il partigiano polacco scrive su un pezzo di carta, in segreto, il nome della città da cui vuol cominciare e quello della città minata. Gli altri giocatori scrivono a loro volta (in segreto) il nome della città da cui vogliono cominciare. Poi, i nomi delle città vengono letti ad alta voce. Se il partigiano polacco ha scelto la stessa città di un componente dell'armata rossa viene subito fatto prigioniero e la partita termina (ma è molto improbabile che ciò succeda). Se invece, come è assai più probabile, ha scelto una città diversa, la caccia continua e ogni giocatore mette un gettone nella città scelta. Se un componente dell'armata rossa ha scelto la città minata dal partigiano polacco, alza una carta da gioco: se la carta da gioco è minata, il componente dell'armata rossa "salta in aria" e viene estromesso dal gioco.

Si passa, quindi, alla mossa successiva e i giocatori scrivono di nascosto sul foglio il nome della città in cui vogliono spostarsi (il partigiano polacco scrive anche il nome della nuova città minata), tenendo conto che la città deve distare non più di tre punti dalla città in cui si trovano.

Ad esempio, nella figura 2 il giocatore che si trova a PABIANICE può spostarsi in tutte le altre località ad eccezione di ZAMOSC.

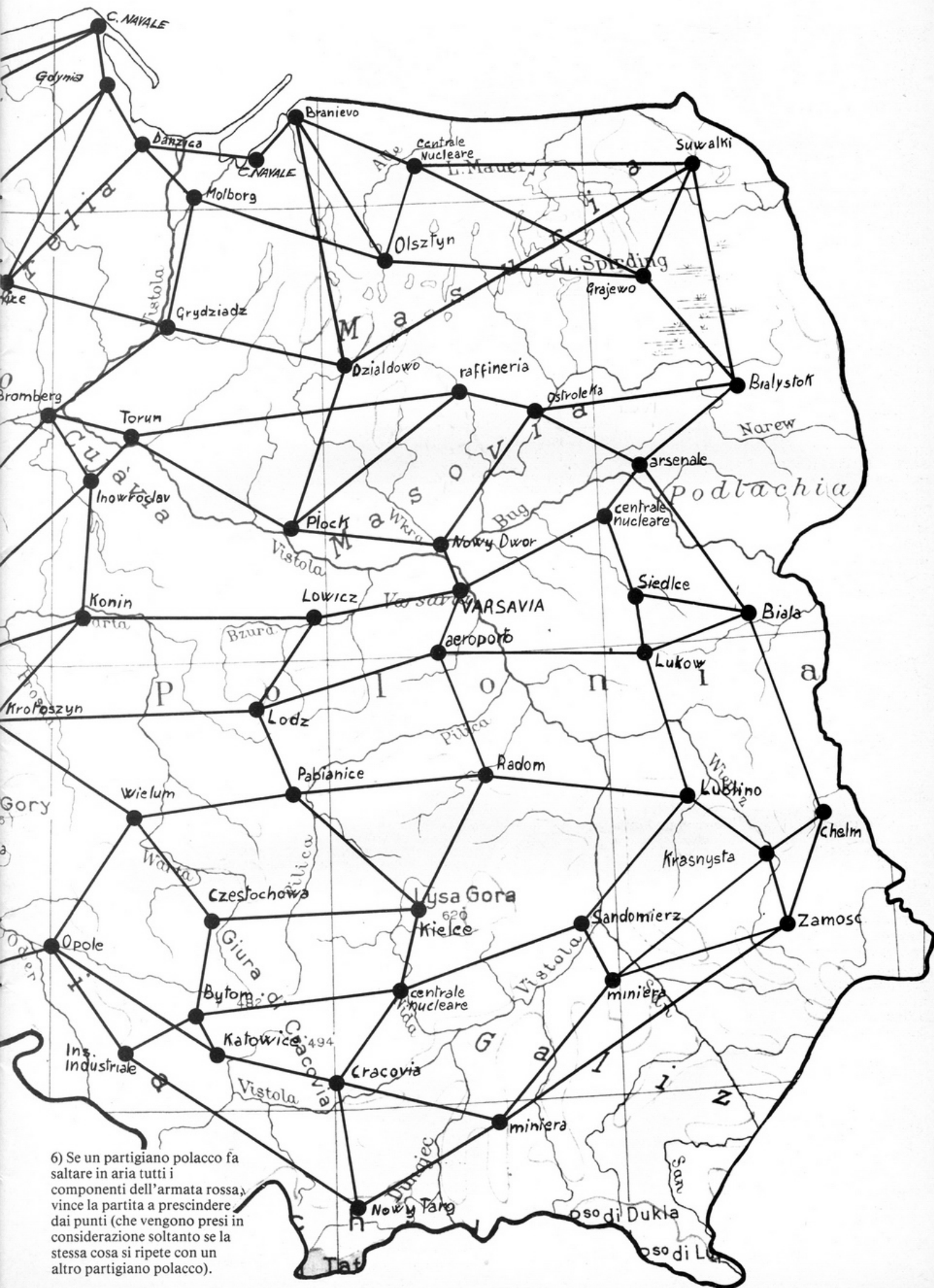
I nomi delle città vengono letti ad alta voce e si procede come all'inizio.

Altre regole

- 1) Il partigiano polacco non può fermarsi o anche solo passare per una destinazione in cui si trova il gettone di un componente dell'armata rossa.
- 2) Ogni volta che un componente dell'armata rossa si ferma o anche solo passa per una località minata alza una carta (col rischio di saltare per aria).
- 3) Quando vengono lette le destinazioni, si suppone che il partigiano polacco muova per primo.
- 4) Il partigiano polacco viene fatto prigioniero quando finisce nella stessa destinazione scelta da un componente dell'armata rossa o quando non può spostarsi se non passando per una località su cui si trova il gettone di un componente dell'armata rossa.
- 5) Solo il partigiano polacco può fare punti (per cui ogni

giocatore deve fare almeno una volta il partigiano polacco) e li fa sia restando libero che facendo saltare in aria i componenti dell'armata rossa. Per ogni componente dell'armata rossa estromesso dal gioco guadagna 10 punti; per ogni destinazione visitata per la prima volta guadagna 3 punti; per le visite successive guadagna un punto. Così, se un fuggiasco visita tre volte Varsavia guadagna 5 punti (3 + 1 + 1).





ELENCO NEGOZI ADERENTI AL CLUB

PROVERA CARLO
via Piacenza, 2
15100 Alessandria
REGALOBELLO
corso Garibaldi, 123
60100 Ancona
BOBINI VASCO
via L. B. Alberti, 3
52100 Arezzo
CALDARA ANGELO
viale Papa Giovanni XXIII, 49
24100 Bergamo
F.LLI ROSSI
via D'Azeglio, 13/15
40123 Bologna
VIGASIO MARIO
Portici Zanardelli, 3
25100 Brescia
GIOCATTOLE NOVITÀ
IL GRILLO
via Sonnino, 149
9100 Cagliari
RIPOSIO CLELIA
via Roma, 181
15033 Casale Monferrato
MAG. MANTOVANI
GIOCATTOLE
via Plinio, 11
22100 Como
DREONI GIOCATTOLE
via Cavour, 31 R
50129 Firenze
VERGANI VITTORIA
via Manzoni, 9
21013 Gallarate
BABYLAND
via Colombo, 58 R
16124 Genova
E.N.A.R.
viale Monza, 2
20127 Milano
QUADRIGA
c.so Magenta, 2
20121 Milano
GRANDE EMPORIO CAGNONI
c.so Vercelli, 38
20145 Milano
NANO BLEU
c.so Vitt. Emanuele, 15
20121 Milano
GIOCATTOLE NOÈ
via Manzoni, 40
20121 Milano
SCAGLIA E FIGLIO
"MASTRO GEPPETTO"
c.so Matteotti, 14
20121 Milano
INFERNO
via Passerini, 7
20052 Monza
LOMBARDINI BRUNO
via Cavour, 17
43100 Parma



Le prime tessere di socio del Pergioco Club sono già partite.

Lo scopo del Club è quello di riunire i lettori, consentire loro di conoscersi, trovarsi, sviluppare assieme comuni interessi, usufruire di facilitazioni nell'acquisto di giochi, partecipare a incontri e tornei appositamente organizzati per loro.

L'iscrizione annua costa 3000 lire da inviare (anche in francobolli) con il tagliando pubblicato qui sotto, compilato possibilmente in stampatello.

I soci riceveranno la tessera di appartenenza al Club.

La tessera è personale, ha dodici mesi di validità e può essere rinnovata alla

scadenza.

I soci del Club usufruiscono del 10 per cento di sconto su tutti i giochi in vendita nei negozi del Gruppo Italiano Dettaglianti Giocattoli (Giraffa), qui accanto elencati. Oltre quaranta punti di vendita in più di venti città italiane sono a vostra disposizione per consigliarvi negli acquisti da effettuare e per farvi risparmiare. Per questo mese, poi, Pergioco Club vi offre la straordinaria opportunità di acquistare a condizioni particolari il "Quadrato magico dei colori", un gioco realizzato in un numero limitatissimo di esemplari (venticinque) dal pittore brasiliano Antonio Peticov.

CASA MIA
via Appia Nuova, 146
00183 Roma
NOZZOLI
via Magna Grecia 27/31
00183 Roma
VE.BI.
via Parigi, 7
00175 Roma

GIORNI EREDI
via M. Colonna, 34
00100 Roma
GALLERIA TUSCOLANA
via Q. Varo, 15/19
00174 Roma
BABY'S STORE
viale XXI Aprile, 56
00100 Roma

MORGANTI
viale Europa, 72
00144 Roma Eur
BECCHI FRANCA
via Boccea, 245
00167 Roma
GIROTONDO
via de Pretis, 105
00100 Roma
GIROTONDO
viale Libia, 223
00199 Roma
GIROTONDO
via Frattina, 25
00187 Roma
GIROTONDO
via Cola di Rienzo, 191
00192 Roma
FEDERICI E MONDINI
via Torvecchia, 100
00168 Roma
PIROMALLI LUIGI
via Torpignattara, 27
00177 Roma
GIOGAGIO
Residenza - Portici Milano 2
20090 Segrate
MARTINELLI CELESTE
via Trieste, 3
23100 Sondrio
GIOCAMI - HOBBYLAND
piazza Castello, 95
10123 Torino
FANTASILANDIA
via Santa Teresa, 6
10121 Torino
PARADISO DEI BAMBINI
via A. Doria, 8
10123 Torino
PINTON MARIO
via Calmaggione, 7
3110 Treviso
ORVISI GIOCATTOLE
via Ponchielli, 3
34100 Trieste
IL GIOCATTOLO 2
via Mercatovecchio, 29
33100 Udine
STILE
via Marsala, 85
(ang. via Dante)
13100 Vercelli
GIOCARÈ
p.tta Portichetti, 9
37100 Verona
DE BERNARDINI
piazza delle Erbe, 13
36100 Vicenza
MAGAZZINO MODERNO
via Emilia, 15
27058 Voghera (Pavia)
Recapito di Milano
Viale Piave, 21

PERGIOCO CLUB
Tagliando di iscrizione

Nome

Cognome

Via

Città

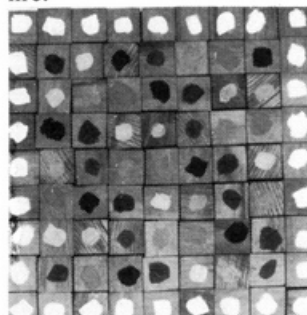
Provincia cap.

Allego L. 3.000
in ☐ contanti ☐ francobolli

Inviare a Pergioco s.r.l.
Via Visconti D'Aragona 15
20133 Milano. Vi verrà
immediatamente recapitata
la tessera di adesione.

Ottantun cubi di legno, ciascuno con una faccia contrassegnata da un differente colore. All'interno di una cornice di nove cubi per nove (da costruire con i "pezzi" a disposizione) un quadrato magico di quarantanove cubi (7x7). Obiettivo: realizzare una composizione in cui ogni fila di cubi (orizzontale, verticale o diagonale) contenga i sette colori in cui si scompone la luce e origini (nella cornice) la loro ricomposizione nel colore bianco. I "colori di Peticov" costituiscono un gioco in cui

arte, matematica e divertimento si fondono. I venticinque esemplari numerati e firmati sono offerti ai lettori a 230 mila lire l'uno e, ai soci del Pergioco Club, a 200 mila lire.



**BUONO
DI PRENOTAZIONE
"I COLORI
DI PETICOV"**

Nome

Cognome

Via n°

Città

Provincia cap.

Prenoto n° copie
del gioco "I colori di Peticov"
a lire ☐ 230mila ☐ 200mila
l'uno.

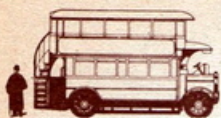
Firma

Data

PER GIOCO

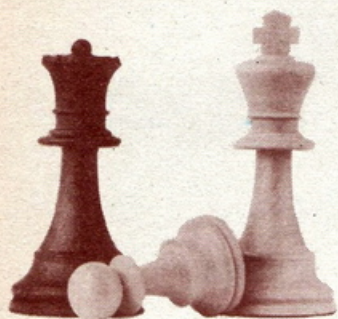
DA GIO CA RE





SCACCHI

a cura di Eugenio Balduzzi



NON C'ERA PIÙ SPERANZA
DI SALVEZZA...
...TRANNE LO STALLO



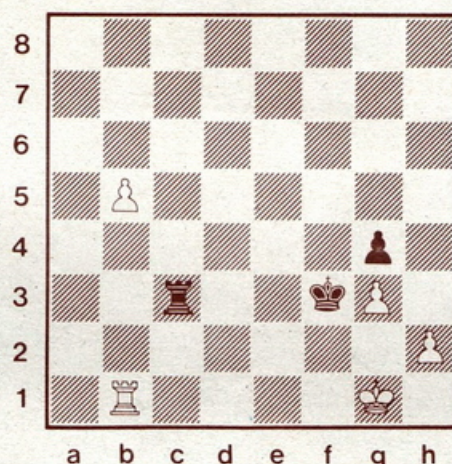
Dice il Regolamento della Federazione internazionale: "La partita è patta quando il Re del giocatore che ha il tratto non è sotto scacco, ma il giocatore non può eseguire nessuna mossa. Si dice allora che il Re è in stallo".

Lo stallo è tradizionalmente l'ultima speranza dei principianti, capaci di tirare avanti partite straperse confidando nell'"errore" (come viene di solito considerato lo stallo) dell'avversario. Ma oltre al concetto "cattivo" di stallo merita di essere considerato anche quello "buono". Infatti, lo stallo può rivelarsi una risorsa che porta a conclusioni brillanti almeno quanto gli scacchi matti più raffinati. Esistono, poi, stalli "semicattivi", che presuppongono un errore dell'avversario, però molto meno evidente.

Scartiamo gli stalli "cattivi" (e stupidi) e passiamo a considerare alcuni stalli "semicattivi". Le prime due posizioni proposte si sono verificate in partite giocate da Karl Schlechter, che non

iscrisse il proprio nome nel libro d'oro dei campioni del mondo per mera sfortuna: la differenza sta nel fatto che mentre la prima volta è Schlechter a far la parte del pesce che abbocca all'amo, nel secondo caso il nostro eroe fa, invece, la parte del pescatore che tende l'amo.

Diagramma 6



Nella partita Schlechter-Wolf (Norimberga 1906), il Nero ha maliziosamente giocato a questo punto:

1. ... Te3

e il Bianco ha frettolosamente riposto:

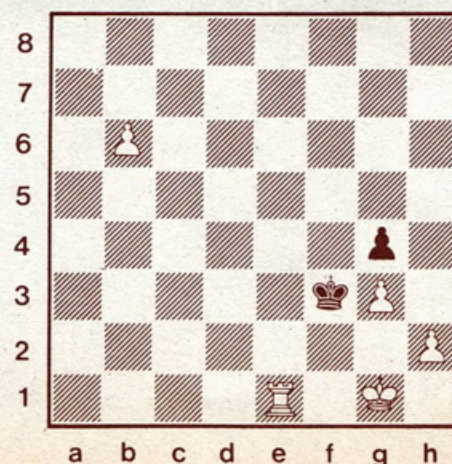
2. b6??

sottovalutando l'"ultima" del Nero. E dire che c'era puzza di stallo, visto che il Re nero può portarsi solo sulla colonna "e". La risposta giusta era 2. Tf1+, cacciando il Re nero nelle grandi praterie. Orbene, il Nero si è trovato all'improvviso l'insperata (o forse no?) possibilità di pattare una partita persa. Come? Semplicemente giocando:

2. ... Te1+!

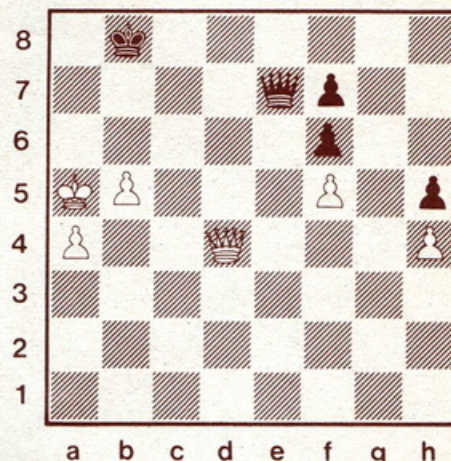
3. T:e1 stallo

Diagramma 7



Ed ecco l'altra posizione:

Diagramma 8



Nella partita Cigorin-Schlechter (Osmende 1905), il Nero ha apparentemente risolto i problemi del Bianco giocando a questo punto:

1. ... Dc7+

Il Bianco deve aver pensato: ma come è gentile il mio avversario! Mi ritrovo con due pedoni liberi e lui mi dà la possibilità di cambiare le Donne! Fatto sta che ha giocato:

2. Db6+?

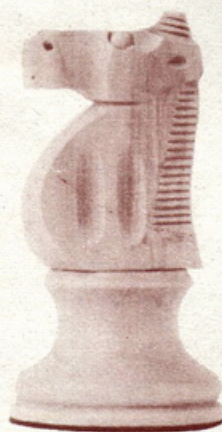
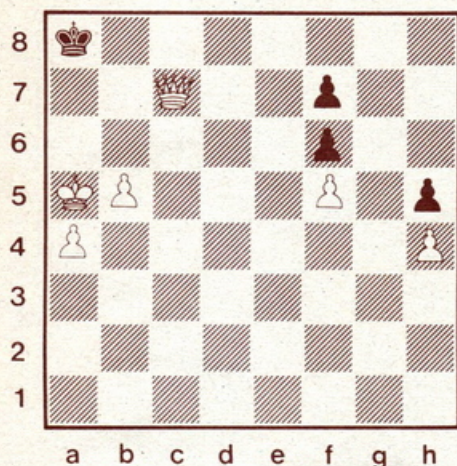
facendo i conti senza l'oste. Il Nero può ora rifugiarsi nello stallo giocando:

2. ... Ra8!

3. D:c7 stallo



Diagramma 9

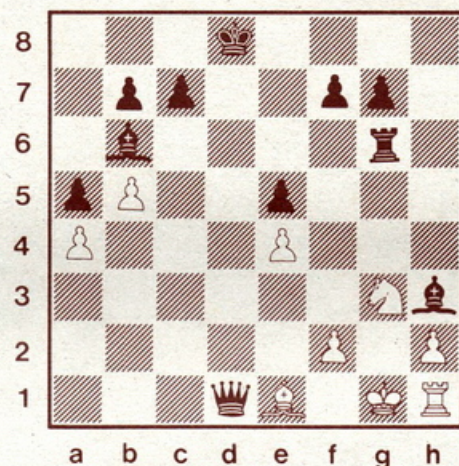


1. Td1! Ah3?

Lo scacco matto (2...Dg2 matto) pare imparabile. E invece no! Il Bianco dispone di una (obiettivamente) poco prevedibile risorsa, visti i pezzi in gioco: lo stallo!

2. T:d8+! R:d8
3. D:d1+! D:d1 stallo

Diagramma 11

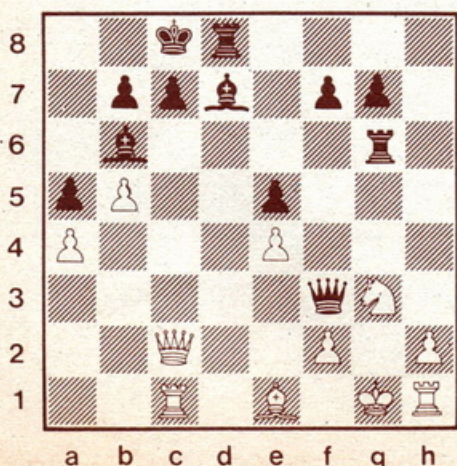


Gli stalli "buoni" sono talmente imprevedibili da avere il sapore dell'ineluttabilità. Nella partita Sliwa-Doda (Polonia 1967), il Nero ha giocato nella posizione del diagramma 12 la ragionevolissima mossa:

1. ... D:c4

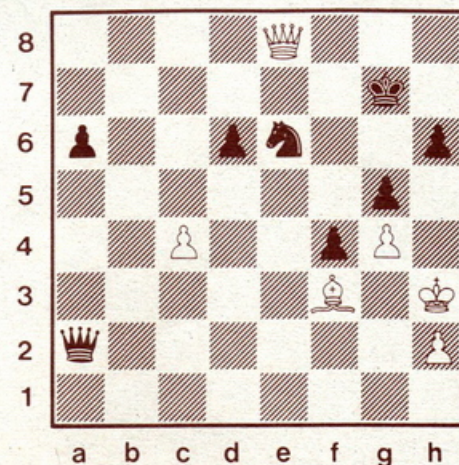
La posizione del diagramma 10 si è verificata nella partita Troitzki-Vogt, giocata nel 1896. Troitzki, silvicoltore e compositore di studi scacchistici sovietico, è stato uno dei primi quattro maestri dello sport dell'Urss nominati nel 1934. Pur non eccellendo nel gioco agonistico, ha trovato il modo di rimediare una patta in una posizione disperata grazie ad un errore del Nero.

Diagramma 10



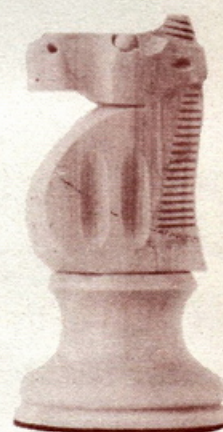
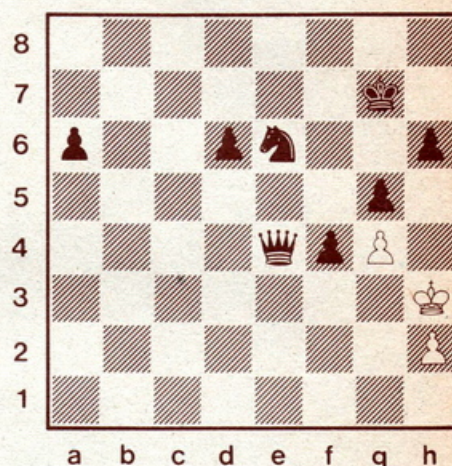
che, oltre ad incrementare il vantaggio materiale, pare consolidare la difesa (vedi il Cavallo in e6) e riportare in gioco la Donna. Ma anche qui c'era nell'aria lo stallo.

Diagramma 12



2. De7+ Rg6
3. Ae4+! D:e4
4. Dg7+ R:g7 stallo

Diagramma 13



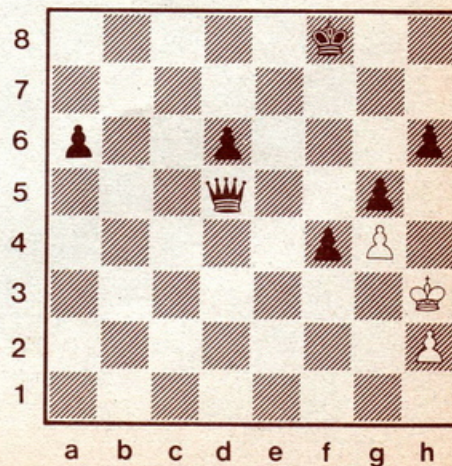
Beh, ci si potrebbe chiedere, le cose sarebbero state le stesse se il Nero avesse giocato:

2. ... Rg8

Vediamo il seguito:

3. De8+ Cf8
4. Ad5+! D:d5
5. D:f8+ R:f8 stallo

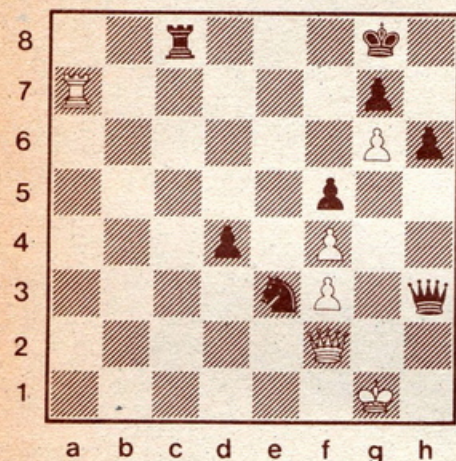
Diagramma 14





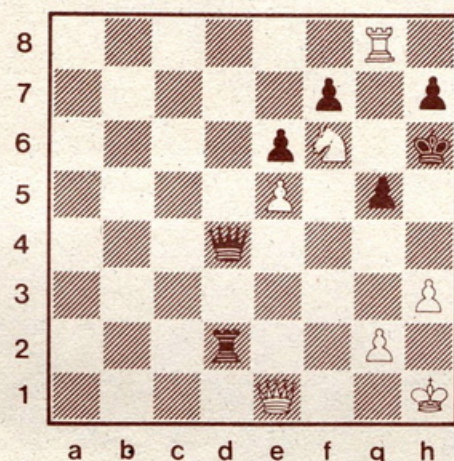
A completare la nostra breve (e incompleta) disamina dello stallo, ne proponiamo uno artistico (molto buono) e uno bizzarro.

Diagramma 15



La posizione del diagramma 17 si è verificata nella partita Ormosch-Betozki (1951). Qui il Bianco si sente sin troppo sicuro di vincere e finisce col fare una frittata.

Diagramma 17

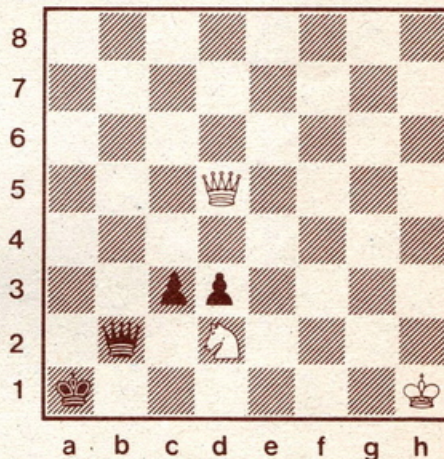


SEMBRA FACILE... O NO?

Nella posizione del diagramma 19 il Bianco muove (per l'esattezza, muove soltanto la Donna) e dà scacco matto in 17 mosse, a meno che il Nero non preferisca perdere in un altro modo (facendosi, cioè, catturare la Donna dal Cavallo). A semplificare le cose, in un certo senso risolviamo noi il problema dandovi la posizione finale (diagramma 20). Resta, però, una questione che sta a voi risolvere: come si passa dalla prima alla seconda posizione?

La soluzione è pubblicata a pag. 32.

Diagramma 19



La posizione del diagramma 15 si è verificata nella partita Enik-Effel (1957). Il Bianco, che si è messo palesemente nei pasticci, trova la via per venirne fuori.

- | | |
|----------|-------------|
| 1. Ta8! | T:a8 |
| 2. Da2+! | T:a2 stallo |

- | | |
|----------------|-------|
| 1. De4? | Td1+ |
| 2. Rh2 | Dg1+ |
| 3. Rg3 | Td3+! |
| 4. D:d3 | De3+! |
| 5. D:e3 stallo | |

Diagramma 16

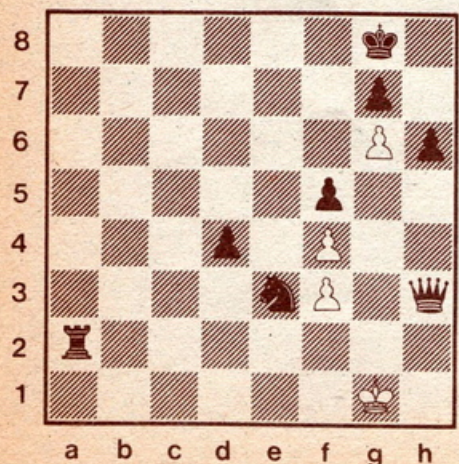


Diagramma 18

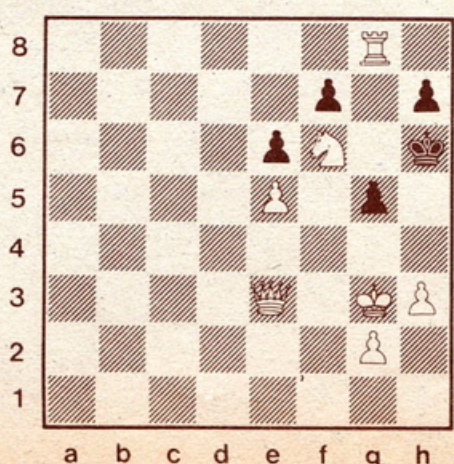
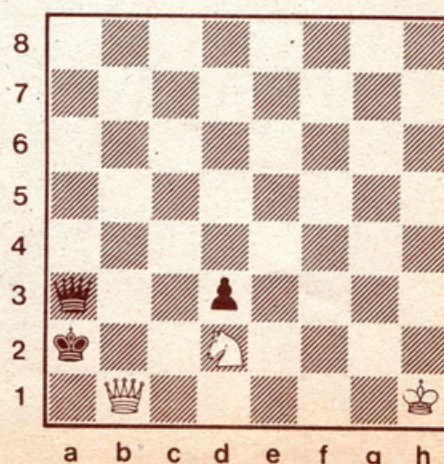


Diagramma 20



Eterodosso è bello

*Un intervento dell'AISE
Associazione Italiana Scacchi Eterodossi
con tutte le regole
per giocare una partita
"progressiva"*

La rubrica dei giochi di scacchiera si trasforma per questo mese in una palestra di "eresie". Rinvitata, infatti, l'idea di parlare del reversi e del tablut, ospitiamo una lettera-articolo dell'architetto Alessandro Castelli di Macerata, consigliere nazionale dell'AISE (Associazione Italiana Scacchi Eterodossi).

Gli scacchi ortodossi, come sappiamo, sono quelli di cui si occupa il nostro Balduzzi. E gli eterodossi? "Non tutti sanno — afferma Castelli — che il regolamento ufficiale degli scacchi è stato approvato solo nel 1952 ad opera della FIDE. È evidente che per un gioco così antico, in assenza di regolamentazioni unitarie, siano sorte infinite varianti più o meno sostanziali. Alcune delle regole (presa al varco, arrocco, promozione dei pedoni) erano applicate in maniera diversa e soggette a particolarità regionali. In età anteriore, nel medioevo, erano diversi anche i pezzi e il loro rispettivo valore (*alfil* in luogo dell'alfiere, *ferza* in luogo della donna).

In tutte le epoche gli spiriti più geniali crearono fantasie scacchistiche. Famoso è il caso di Tamerlano, leggendario re dei mongoli, che usava giocare su una scacchiera cilindrica con pezzi insoliti (cammelli, giraffe, ecc.). In alcune regioni addirittura, come in Giappone, si praticano giochi con origini e filosofia notevolmente diverse dagli scacchi tradizionali: lo Shogi per esempio, in cui i pezzi catturati all'avversario non vengono mangiati (uccisi) ma fatti prigionieri e riarruolati nel proprio esercito.

In Italia Shogi e molti altri giochi, che provengono dalle più svariate zone del mondo, sono quasi del tutto sconosciuti. L'AISE, proprio per tale motivo, opera da sei anni in Italia, organizzando tornei e campionati italiani, pubblicando libri e riviste, prendendo contatti con

organizzazioni straniere.

Ma torniamo agli scacchi eterodossi: si tratta in gran parte di giochi che nulla hanno da invidiare al loro parente più popolare, tranne la maggiore diffusione. Anzi, in essi la creatività del giocatore ha libero sfogo, non essendovi ancora schemi precostituiti e ciascuno può con soddisfazione scoprirne i principi strategici e collaborare alla creazione del primo bagaglio di cognizioni teoriche. Tracerò ora una sommaria mappa dei vari scacchi eterodossi. Innanzitutto, occorre fare una prima distinzione tra "scacchi propri" e "scacchi impropri". Scacchi propri sono tutti quelli dotati di "pezzo reale" (si tratta del pezzo che, come nel re degli scacchi ortodossi, non può essere scambiato o perduto, pena la perdita della partita) e in cui scopo del gioco sia catturare questo pezzo. Scacchi impropri sono tutti gli altri (assimilabili soprattutto alla dama) in cui scopo del gioco è di eliminare o bloccare tutti i pezzi dell'avversario.

Quanto ai "tipi di eterodossia", essi vengono dati: a) dall'alternanza delle mosse (ce ne può essere 1 per giocatore, oppure due come negli scacchi marsigliesi, o ancora possono darsi un numero di mosse crescenti per ciascuno, come negli scacchi progressivi o scozzesi); b) dal tipo e formato della scacchiera, che può essere piana, cilindrica, sferica, a nastro di Möebius, a biliardo, ad angolo piegato, a toro, oppure può essere di 8×8 , di 9×9 come nello Shogi, di 10×9 come nello Xiang-Qi, eccetera; c) dal tipo e numero dei pezzi, che possono essere corridori, saltatori, scavalatori, e via dicendo, e che per ogni giocatore possono esser 16, oppure 18 (ancora una volta come nello Shogi) oppure, addirittura, $5 + 16$ (è il caso dell'Imperatore); d) infine, per il numero dei giocatori."

Fin qui l'architetto Castelli. Gli scacchi eterodossi, dunque, sono quelli che nei

paesi anglosassoni vengono definiti i "fairy chess", vale a dire "scacchi di fantasia". I giocatori ortodossi, in genere, arricciano il naso di fronte a queste stravaganze (anche se qualche campione come Capablanca è stato inventore di varianti dove comparivano pezzi "non regolamentari" come il "cancelliere" e l'"araldo") e le considerano cose poco serie. Pur senza togliere niente all'austera bellezza degli scacchi, sarà opportuno rispondere loro con le parole del massimo esperto francese di giochi, Pierre Berloquin:

"Personalmente, ritengo che abbiano torto... possono essi stessi praticare tali regole per esercitarsi, così come uno strumentista studia uno spartito regolare applicandovi in un primo tempo, in modo sistematico, dei ritmi caotici". Comunque, senza scendere in polemica, rimane da dire che i "fairy chess" arricchiscono in maniera notevole il nostro patrimonio di giochi. E allora, vediamo le regole di uno di questi "eterodossi": si tratta degli scacchi progressivi, e li propone l'AISE.

1. Sono valide le norme stabilite per il gioco ortodosso, tranne quanto segue.
2. Ogni giocatore ha a disposizione un numero di mosse progressivamente crescente: all'inizio il bianco esegue una sola mossa, alla quale il nero risponde con due; il bianco continua con tre mosse consecutive, il nero con quattro, il bianco con cinque, e così via.
3. In una "serie" di mosse possono essere indifferentemente mossi diversi pezzi o più volte lo stesso pezzo.
4. Lo scacco può essere dato solo all'ultima mossa di una serie. Se nella propria serie di mosse (esclusa ovviamente l'ultima mossa della serie) non è possibile eseguire alcuna mossa senza dare scacco all'avversario, si ha la patta per stallo.
5. Lo scacco deve essere parato con la sola prima mossa della propria serie, altrimenti si ha il matto. Dalla regola 4 dipende che non è possibile parare lo scacco al proprio re dando controscacco (mossa illegale): quindi, se lo scacco non può essere parato in altro modo, si ha il matto.
6. La presa en passant è possibile quando il pedone avversario sia stato spinto di due passi durante la serie immediatamente precedente (anche se non con l'ultima mossa della serie) e non sia stato ulteriormente spinto. La presa en passant può però essere eseguita soltanto con la prima mossa della propria serie.
7. La partita è patta se in cinque serie complete di mosse (del bianco e del nero) non si ha alcuna cattura di pezzo o di pedone o nessuna mossa di pedone, salvo il diritto del giocatore interessato alla completa dimostrazione che la partita è forzosamente vinta in un numero superiore di serie di mosse.

Questi, dunque, sono gli scacchi progressivi. I lettori interessati a saperne di più, possono mettersi direttamente in contatto con l'AISE, scrivendo al presidente Maurizio Sciam (via Nomentana 861/R-00137 Roma) oppure telefonando al 06/8276193.

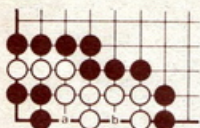


Go: fine partita e conteggio

*Quarta puntata delle regole del gioco:
il Seki e la conclusione del confronto.
Un problema "classico" per i più esperti*

a cura di Marvin Allen Wolfthal

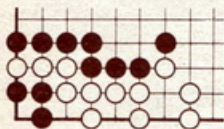
11) **Seki.** Si tratta dell'unico caso possibile di gruppi che vivono senza poter formare almeno due occhi. Nel dia. 27 le tre pietre nere nell'angolo sono circondate dal gruppo bianco e hanno un occhio solo. Però, le stesse pietre bianche sono circondate da quelle nere e anch'esse hanno un occhio solo.



Dia. 27

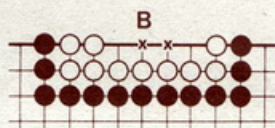
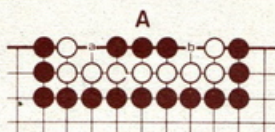
È chiaro che nessuno dei giocatori può mettere in atari l'altro senza mettere in atari *se stesso* e venire subito catturato. (Per esempio, se il bianco gioca in 'a' il nero cattura in 'b'). Di conseguenza, né il bianco né il nero ha interesse a giocare in 'a' e la situazione finisce *seki* ossia stallo, cioè una zona neutra in cui alla fine della partita nessuno si aggiudicherà né territorio né prigionieri.

Nel dia. 28 il bianco ha catturato due pietre riuscendo così a rompere l'accerchiamento esterno. Con ciò le tre pietre nere nell'angolo diventano catturabili; non si tratta più di seki ma di un territorio bianco.



Dia. 28

Il diagramma seguente dimostra un'altra forma di seki:



Dia. 29

Non è difficile vedere nel dia. 29A che se il bianco dà atari in 'a' egli mette se stesso in atari e il nero cattura subito in 'b' tutte le pietre bianche. Cosa succede invece se è il nero a dare atari in 'a' oppure 'b'? Il bianco allora cattura quattro pietre nere. Come si vede nel dia. 29B, questo lascia l'ormai familiare occhio a quattro punti e il nero non può impedire la formazione di due occhi; se prende uno dei punti 'x' il bianco ne prende l'altro. Perciò qui come nel dia. 27 il giocatore che muove per primo perde e tutti e due lasciano la situazione così com'è. Alla fine anche questi gruppi verranno esclusi dal conteggio. Per quanto concerne il significato strategico del seki facciamo notare che mentre può essere impossibile uccidere un

gruppo nemico, lo si può a volte trasformare in seki, annullandone così almeno il valore territoriale.

Naturalmente (siccome nel Go bisogna considerare tutto ma anche il contrario di tutto), certe pietre altrimenti morte si possono salvare in extremis se si riesce a farle vivere in seki evitandone così la cattura.

12) **Fine e conteggio della partita.** La partita finisce di comune accordo quando i due giocatori convengono che non esistono ulteriori possibilità di guadagnare né territorio né prigionieri. Formalmente si direbbe che ciascuno dei giocatori passa il proprio turno. (Si può "passare" in qualsiasi momento della partita ma ovviamente ciò avviene di norma solo alla fine).

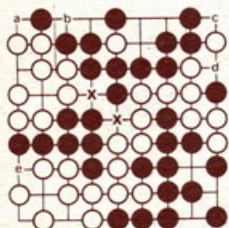
Una volta stabilito che la partita è terminata, bianco e nero si alternano nell'occupare i punti situati sul confine tra territori nemici, una sorta di "pulizia" che elimina qualsiasi dubbio sulle linee di demarcazione. È necessaria in questa fase una certa attenzione; mentre alcuni di questi punti saranno assolutamente neutri, altri potranno costituire degli atari ed obbligare a fare delle chiusure all'interno dei territori (ved. dia 30).

Con i confini così chiariti si procede a togliere dal Go-ban tutte le pietre morte. Cioè, alla fine della partita, tutte le pietre che non siano riuscite a darsi una forma vivente (o a collegarsi ad un territorio amico) rimangono per definizione morte all'interno del territorio nemico, con la sola eccezione del caso di seki discusso sopra. Questi prigionieri vanno aggiunti a quelli già catturati durante la partita.

Si può (ora) contare la partita. Il punteggio di ciascun giocatore è la somma dei suoi punti di territorio e del numero dei prigionieri da lui guadagnati. (In pratica si *sottrae* dal punteggio dell'avversario un punto di territorio per ogni pietra che egli ha perduto, come vedremo poco avanti).

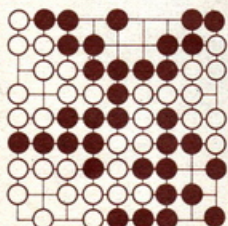
Nella fase di conteggio i giocatori più sperimentati sposteranno qua e là delle pietre (anche da un territorio ad un altro dello stesso colore) per ottenere ove possibile dei blocchi di territorio più facili da contare, definendoli per esempio in multipli di dieci punti. Questo richiede naturalmente una certa esperienza, altrimenti si rischia di modificare il punteggio.

Vediamo ora come si svolgono tutte le suddette operazioni al termine di una partita giocata su un Go-ban di dimensioni 9 x 9. Si consiglia questo formato ridotto ai principianti anche se l'interesse strategico è assai limitato rispetto al Go-ban 19 x 19; in compenso le partite sono più brevi e il primo apprendimento del gioco è facilitato. Nella partita in questione (vedi dia. 30) il bianco ha fatto un territorio sul lato sinistro superiore e un altro che parte dall'angolo sinistro inferiore e arriva fino al lato destro dove una pietra nera si trova intrappolata.



prigionieri

Il nero ha fatto un territorio nell'angolo destro inferiore e un altro sul bordo superiore dove anch'egli ha catturato una pietra. Durante la partita, poi, sono stati fatti prigionieri una pietra nera e due bianche. Il lettore dovrebbe verificare per sé che tutti questi territori sono vivi (in grado di resistere a qualsiasi attacco) e che non rimane altro territorio da contestare. Resta soltanto da effettuare le "pulizie" finali e contare la partita. Cominciamo col chiarire i confini: si tratta di occupare i punti 'a', 'b', 'c', 'd', 'e' e i due punti 'x' nel centro. La mossa è al bianco il quale può giocare indifferentemente in 'a', 'd', 'e' oppure in uno dei punti 'x'. Bianco in 'b' verrebbe subito catturato, e non deve giocare neppure in 'c' perchè il nero prenderebbe due pietre in 'd'. Prima o poi dovrà comunque rispondere al nero 'c' (atari) in 'd'. Il discorso è analogo per il nero che non deve giocare in 'a' e che dovrà invece rispondere in 'b'. Se il bianco gioca in 'x' il nero deve rispondere nell'altro 'x'. Lasciare anche questo punto al bianco significherebbe regalargli sette pietre (vedi sopra anche il dia. 5). Presumiamo la sequenza: bianco 'x', nero 'x', bianco 'a', nero 'b', bianco 'e', nero 'c', bianco 'd' (cattura la pietra nera). Con queste connessioni terminate, di pietre morte c'è soltanto quella bianca e il nero la toglie senza dover occupare la sua ultima libertà. La situazione adesso si presenta come nel dia. 31:

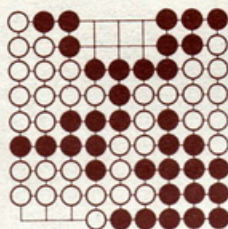


prigionieri

Dia. 31



Si può procedere ora al conteggio. Il bianco mette i due prigionieri neri nel territorio del nero e quest'ultimo toglie in modo identico tre punti di territorio al bianco. Con qualche piccolo spostamento di pietre si arriva al risultato finale (dia. 32) in cui è facile constatare la vittoria del nero con sei punti contro i tre del bianco.



Dia. 32

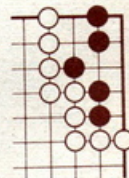
Nel prossimo numero: il gioco con handicap.

Errata Corrige

Nel numero di dicembre, a causa di refusi tipografici, sono apparsi nell'articolo "Ko: dal Go all'eternità" due errori. Pagina 72, terza colonna, 2^a riga, si legga "Δ" e non "A". Pagina 73, prima colonna, 6^a riga, si legga "pietra bianca Δ" e non "pietra bianca A". Ce ne scusiamo con i lettori e con l'autore.

Il problema del mese

Il problema di questo mese è da considerarsi un "classico" dello *tsumego*, lo studio di vita e morte. Si tratta qui di un caso di *ishi-no-shita* ("sotto le pietre"). Cioè, per risolverlo bisogna riuscire a visualizzare lo spazio che rimane quando un gruppo di pietre viene catturato. È sul difficile, ma una soluzione c'è.



il nero deve vivere

La soluzione sarà pubblicata sul prossimo numero.



Nel gioco del backgammon potete catturare un blot del vostro avversario sia col numero singolo di un dado, sia con la somma dei due dadi. La probabilità, per esempio, di fare un 5 con uno dei due dadi è di $11/36$, che corrisponde al 30,5%; pertanto se il vostro avversario lascia un blot a distanza cinque da una vostra pedina, potrete catturarlo con un 5 di uno dei due dadi o con le combinazioni 3-2 e 4-1; la probabilità di mangiarlo sarà pertanto pari a $15/36$ ($11/36$ per il 5 di un dado + $2/36$ per il 3-2 + $2/36$ per il 4-1) che corrispondono al 41,6%.

Naturalmente, se il vostro avversario na delle punte con due o più pedine, tra il suo blot e la vostra pedina dovreste contare se è possibile raggiungere la somma 5 sia con 3-2 che con 4-1, perchè altrimenti dovreste togliere dalla probabilità di $15/36$, $2/36$ se non è possibile muovere il 3-2 e altri $2/36$ se non è possibile muovere neppure il 4-1. Esaminando le quattro tavole che vengono riportate qui sotto, capirete molto più facilmente quello che ho cercato di spiegarvi.

Backgammon

i problemi e i “segreti”

di Luigi Villa

*Una interessante fase dell'incontro
tra Sergio Duca e Kyle Larsen
alla semifinale dei Campionati Europei di Roma*

Tavola n. 1
probabilità di mangiare il blot 11/36 (ogni 5)

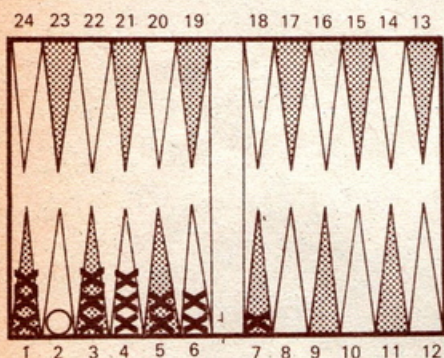


Tavola n. 2
probabilità di mangiare il blot 13/36 (ogni 5, 3-2)

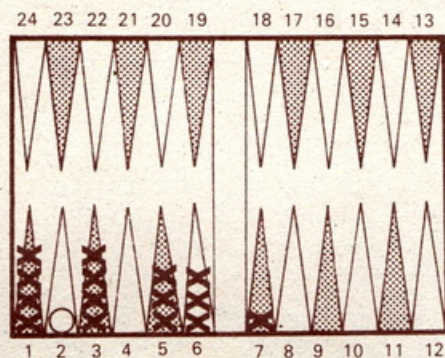
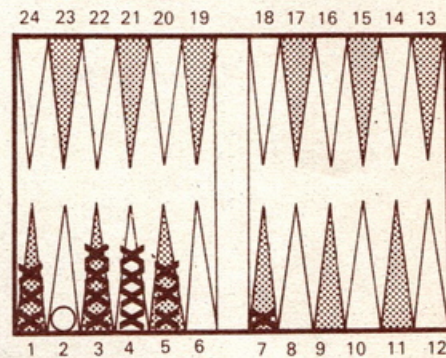


Tavola n. 3
probabilità di mangiare il blot 13/36 (ogni 5, 4-1)



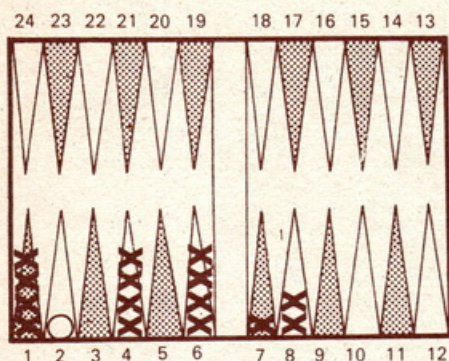
Vi ho elaborato il diagramma n. 2 che vi aiuterà a calcolare facilmente le percentuali e le probabilità che avrete di mangiare una pedina avversaria o di essere mangiati dal vostro avversario.

La buona conoscenza di questo diagramma sarà utilissima non solo ai giocatori principianti, ma anche a quelli più esperti. Esaminando attentamente il diagramma n. 2, noterete che lasciando un blot a distanza da sette in poi, le probabilità che ve lo mangino possono variare da $1/36$ a $6/36$, mentre se esponete un blot ad un tiro diretto, le probabilità salgono sensibilmente da un minimo di $11/36$ ad un massimo di $17/36$.

DISTANZA FRA UN BLOT E MINACCIA	TIRI CON CUI POTERE MANGIARE UNA PEDINA CON		PROBABILITÀ DI MANGIARE UNA PEDINA	
	Singolo dado	Combinazione di entrambi i dadi	36 mi	%
24	—	6-6	$1/36$	2,7%
20	—	5-5	$1/36$	2,7%
16	—	4-4	$1/36$	2,7%
15	—	5-5	$1/36$	2,7%
12	—	3-3, 4-4, 6-6,	$3/36$	8,3%
11	—	6-5	$2/36$	5,5%
10	—	5-5 e 6-4	$3/36$	8,3%
9	—	3-3 e 6-3, 5-4	$5/36$	14%
8	—	2-2, 4-4 e 6-2, 5-3	$6/36$	17%
7	—	6-1, 5-2, 4-3	$6/36$	17%
6	ogni 6	2-2, 3-3 e 5-1, 4-2	$17/36$	47%
5	ogni 5	4-1, 3-2	$15/36$	42%
4	ogni 4	1-1, 2-2 e 3-1	$15/36$	42%
3	ogni 3	1-1 e 2-1	$14/36$	39%
2	ogni 2	1-1	$12/36$	33%
1	ogni 1	—	$11/36$	31%

Tavola n. 4

probabilità di mangiare il blot 15/36 (ogni 5, 4-1, 3-2)

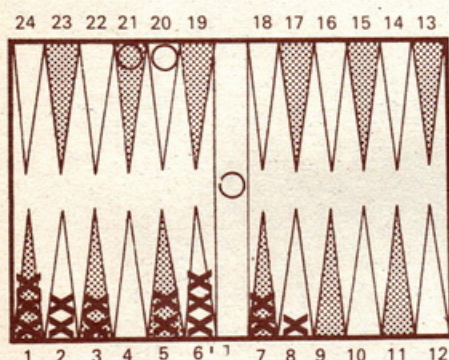


Dal 7 al 9 novembre si è disputata a Roma l'ultima fase dei Campionati Europei Merit di backgammon. Si è laureato campione d'Europa Nihat Erdeniz, un turco residente a Zurigo, mentre il torneo è stato vinto dall'americano Kyle Larsen di Los Angeles.

Tra gli italiani si è messo in evidenza il romano Sergio Duca che si è classificato al 3° posto perdendo di strettissima misura in semifinale contro l'americano.

Vi mostrerò ora una situazione in cui si è trovato l'americano Larsen che ritengo interessante.

× deve muovere 5-2



l'americano in (×) per vincere la partita dovrebbe farsi mangiare una pedina per potere a sua volta avere la possibilità di mangiare un'altra pedina all'avversario. La maggior parte dei buoni giocatori avrebbe mosso 6/4, 7/2, ma Larsen dopo aver lungamente meditato ha fatto una mossa geniale che gli ha consentito nelle successive due mosse di raddoppiare e vincere la partita.

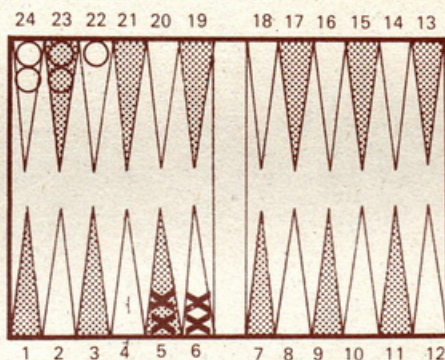
La mossa è 6/4, 6/1 lasciando ben due blots scoperti all'avversario che ha tirato a sua volta un doppio 6. Larsen ha mangiato due pedine all'avversario e gli ha quindi proposto un raddoppio a 4. L'avversario è stato costretto a rifiutare.

I problemi del mese

Vi propongo ora i sei problemi del mese, attendendo le vostre soluzioni con le relative spiegazioni

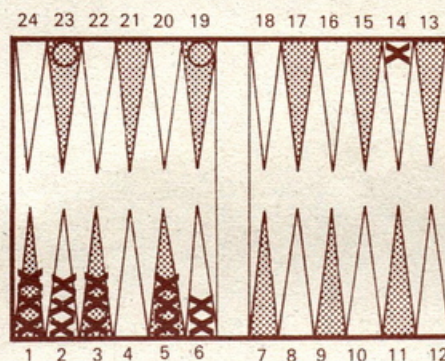
PROBLEMA N. 1

× deve muovere 2-2



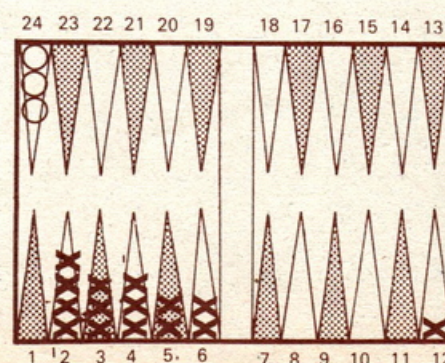
PROBLEMA N. 3

× deve muovere 6-5



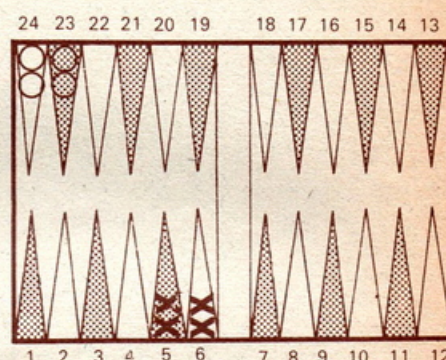
PROBLEMA N. 5

× deve muovere 2-1



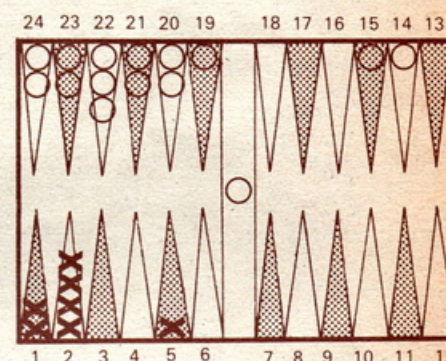
PROBLEMA N. 2

× deve muovere 2-2



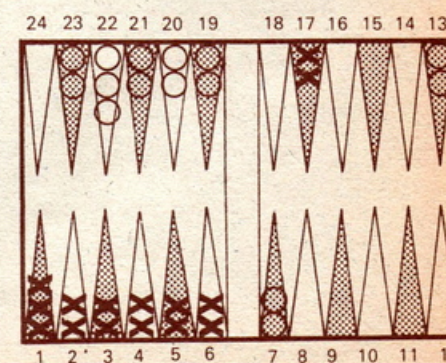
PROBLEMA N. 4

× deve muovere 5-1



PROBLEMA N. 6

× deve muovere 6-1





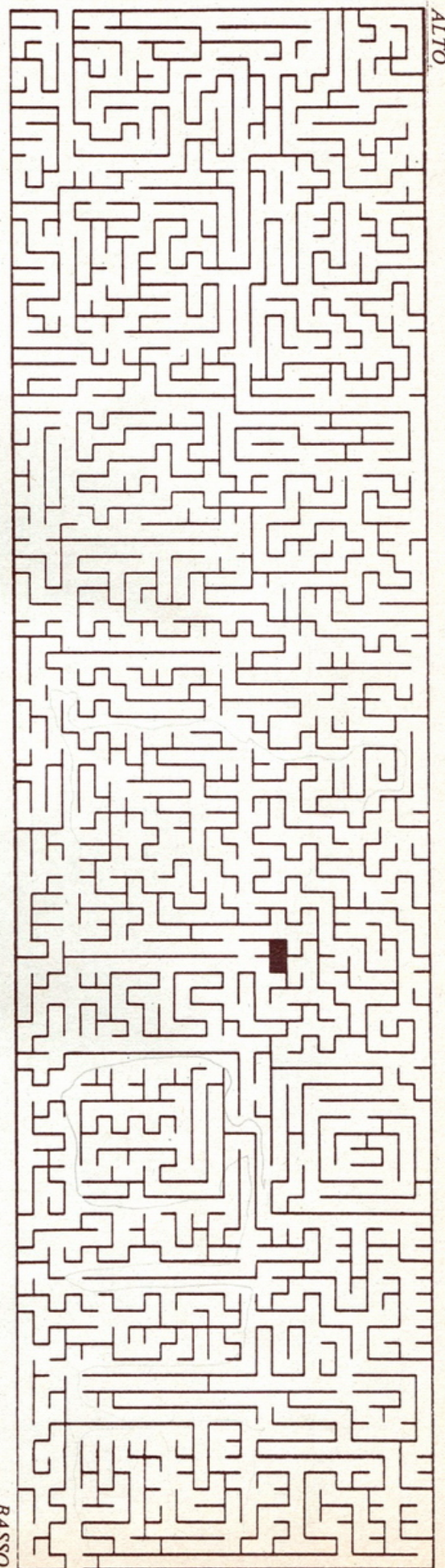
LABIRINTI

Il Labirinto che presentiamo qui a fianco ci è stato inviato da Aldo Spinelli. La prima regola è di orientare il Labirinto secondo le indicazioni (ALTO, BASSO) fornite ai margini. Inizia quindi la frenetica caccia in cerca di una via d'uscita. Attenzione: alla fine il percorso seguito formerà una parola di senso compiuto. Buon divertimento!

Come faranno ad incontrarsi i due bacherozzi innamorati?



Il labirinto è tratto da: Dave Phillips - Mind - boggling mazes - Dover





Giochi e problemi con la calcolatrice tascabile

Come divertirsi con il più semplice strumento da calcolo elettronico. I giochi di sottrazione, le regole, gli esempi per gareggiare in due

di Maurizio Casati

Ve lo ricordate il regolo calcolatore? Era quello strumento riservato a pochi che invidiavamo perché i possessori riuscivano in pochi istanti ad eseguire quei calcoli che noi con carta e matita ottenevamo dopo avere riempito fogli e fogli. L'unica soddisfazione che potevamo averla era che il risultato ottenuto, quando era giusto, non era approssimato come il risultato ottenuto con il regolo. Ora il regolo è diventato un oggetto da museo con l'avvento delle diaboliche calcolatrici tascabili. Queste sono diventate sempre più piccole e sofisticate, e in poche frazioni di secondo risolvono i calcoli più complicati senza

approssimazioni né arrotondamenti. L'elettronica non si è però accontentata di creare uno strumento per eseguire i calcoli, ma ha trovato un terreno fertile nel mondo del gioco, prima con apparecchi da collegare al televisore, poi con le macchinette che stanno in un taschino e che ricalcano quei giochi che si trovano nei bar e nei luna park. Soprattutto i giochi più classici sono stati presi di mira da questi minielaboratori; così troviamo il partner elettronico per giocare a scacchi, a bridge, a dama, a backgammon... L'ultima generazione è costituita dai "personal computer" che riuniscono tutte le caratteristiche delle macchine sopra esposte. Hanno una memoria molto

elevata per poter assolvere le esigenze sia tecniche che amministrative; possiedono una unità di registrazione per la memorizzazione dei programmi; sono dotati di un video più o meno grande per poter verificare le operazioni in esecuzione oltre a comporre grafici o disegni; tutti sono forniti di numerosi e sofisticati giochi.

Vogliamo dare inizio a questa rubrica non tanto con l'intenzione di auspicare un ritorno alle origini, quanto per ristabilire un equilibrio fra calcolatrice e capacità di calcolo.

I giochi che proponiamo potrete farli con qualsiasi tipo di calcolatrice in vostro possesso, dalla più sofisticata a quella che avete regalato a Natale a vostro figlio che frequenta la prima media.

Questi giochi sono infatti basati sulle quattro operazioni e sulla tastiera universalmente adottata che possiamo così disegnare (vedi diagramma 1)

7	8	9
4	5	6
1	2	3

Chiameremo questi giochi: *Giochi di sottrazione*.

Scopo di tutti i giochi: chi arriva al numero 0 o inferiore a 0, ha perso. Numero dei giocatori: 2.

I problemi del mese

1° Gioco:

Immettere un numero di almeno due cifre nella calcolatrice; a turno i giocatori potranno sottrarre un numero tra 1 e 9: chi sottrae l'ultima unità ha perso.

Esempio:

il giocatore A immette 45
il giocatore B sottrae 8 $45-8=37$
il giocatore A sottrae 6 $37-6=31$
il giocatore B sottrae 9 $31-9=22$
il giocatore A sottrae 7 $22-7=15$
il giocatore B sottrae 6 $15-6=9$
il giocatore A sottrae 8 $9-8=1$

il giocatore A vince perché al giocatore B è rimasta da sottrarre l'ultima unità. Dopo poco tempo riuscirete a scoprire che il numero immesso dal primo giocatore gli può dare la sicura vittoria; vi lasciamo scoprire la chiave e potete così passare al gioco successivo.

2° Gioco:

Immettere un numero di almeno due cifre nella calcolatrice; a turno i giocatori potranno sottrarre un numero uguale a quello sottratto dal giocatore che lo ha preceduto, oppure superiore o inferiore a questo di una unità, sempre rimanendo in cifre tra 1 e 9.

Il primo giocatore può sottrarre solo il valore 1.

Esempio:

il giocatore A immette 12
il giocatore B sottrae 1 $12-1=11$
il giocatore A sottrae 2 $11-2=9$
il giocatore B sottrae 2 $9-2=7$
il giocatore A sottrae 3 $7-3=4$
il giocatore B sottrae 3 $4-3=1$

il giocatore B vince dato che il giocatore A può sottrarre solo i numeri 3, 2 o 4 e quindi in ogni caso porta via l'ultima unità, andando addirittura sottozero.

Anche per questo gioco occorre una strategia, molto meno intuitiva e decisamente più complessa della precedente.

3° Gioco:

Occorre in questo caso aver ben presente la tastiera che abbiamo sopra schematizzato.

Immettere un numero di almeno due cifre nella calcolatrice; il primo giocatore sottrae un numero compreso tra 1 e 9. Il secondo giocatore può sottrarre solo un numero adiacente sulla tastiera a quello precedentemente sottratto e così di seguito.

Esempio:

il giocatore A immette 23
il giocatore B sottrae 6 $23-6=17$
il giocatore A sottrae 8 $17-8=9$
il giocatore B sottrae 7 $9-7=2$
il giocatore B ha vinto dato che il giocatore A può sottrarre solo i numeri 4, 5 o 8 e quindi in ogni caso finisce sottozero.



Per diventare “campioni”

Francesco Pellegrini, neo-campione italiano di Master Mind, illustra i criteri di approccio a problemi di differente difficoltà, le regole da rispettare e gli errori da evitare

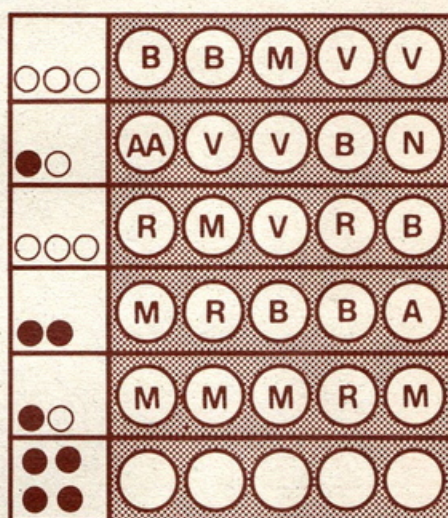
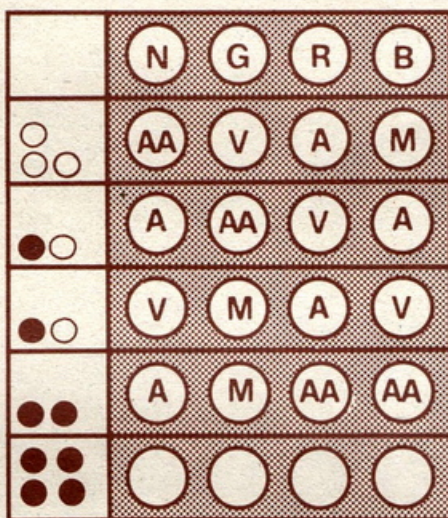
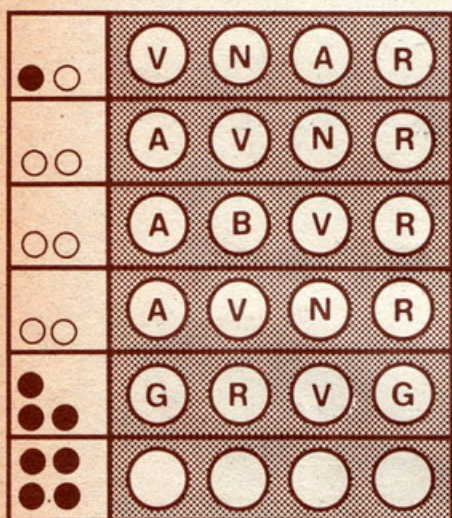
Da questo numero partiamo con tre quesiti di Master Mind che permetteranno agli appassionati di misurarsi ai vari livelli. Il primo è ovviamente il più semplice e si riferisce all'Original Master Mind dove si hanno a disposizione sei colori e quattro fori. Il

quanto riguarda il Super Master Mind, sia o Un Bianco o Un Nero. Spesso si dice che chi vince è stato aiutato dalla dea bendata, e proprio per questo ho scelto due partite, giocate entrambe con amici, in cui le partenze sono state decisamente favorevoli al decifratore.

reale. Comunque quella svista diventa determinante per arrivare alla soluzione del quesito. Cercate di identificarla e di identificare anche la combinazione segreta.

Sempre restando in tema di Super Master Mind, ma la regola vale anche per gli altri tipi, sono ben pochi i concorrenti che fanno l'analisi della loro partita, e quindi molto spesso procedono alla cieca. Ritengo particolarmente importante consigliare di iniziare ad analizzare la partita dal terzo o dal quarto tentativo; ciò permetterà di procedere con più ordine, eliminando combinazioni affrettate o inutili.

Quando però vi accingete a fare l'analisi, non preoccupatevi subito della posizione dei colori. Quello che per prima cosa vi interessa sapere è quali combinazioni di colore possono convivere assieme, e solo allora, se non avete perso troppo tempo, potete analizzare la posizione dei singoli pioli sulla tavola di decifrazione. Molto spesso, l'errore commesso da un



secondo riguarda invece il New Master Mind (otto colori e quattro fori) che è il gioco usato per i Tornei Regionali. Il terzo, infine, è basato sul Super Master Mind (otto colori e cinque fori) che viene usato nelle finali valide per il titolo italiano.

Le regole del Master Mind sono abbastanza note e non desidero annoiare nessuno ricordandole ancora una volta. Penso però sia necessario smitizzare una credenza abbastanza diffusa, e cioè che vi siano delle combinazioni facili e delle combinazioni difficili.

Vi posso garantire che al Master Mind nulla è scontato, e a meno che uno dei due concorrenti non sia un suicida e ponga sempre lo stesso colore, le difficoltà per il decifratore saranno in ogni caso notevoli.

Ciò che rende una partita facile o difficile sono le risposte che riceviamo dopo ogni nostro tentativo, e anche se è ovvio che è preferibile ricevere Due Neri invece che Un Nero e Un Bianco, ritengo che una delle risposte più appetibili, almeno per

Se osservate il quesito relativo alla partita giocata sul New Master Mind noterete come al primo tentativo non ci sia neppure una risposta, e questo è indubbiamente un vantaggio notevole. Tuttavia il mio avversario, pur avendo giocato tutte le mosse seguenti rispettando le regole (se gli concediamo un piccolo errore alla quarta mossa dove ma questo è meglio che lo giudichiate voi) è arrivato alle soglie del sesto tentativo senza aver avuto ancora ragione della combinazione segreta: cercate quindi di aiutarlo, ma considerate che risolvere il problema non è tutto; un buon giocatore di Master Mind ci impiegherebbe infatti circa tre minuti, uno ottimo meno di due. Occhio quindi anche all'orologio. E veniamo al problema relativo al Super. Anche qui la partenza è stata abbastanza buona, Tre Bianchi, e arrivato al quinto tentativo compiuto la risposta è obbligata. Anche stavolta al quarto tentativo era stata commessa una svista, ma non si sa se sia stata voluta per facilitare la soluzione finale o se sia stata

concorrente è infatti quello di voler vedere tutte le possibili soluzioni, senza rendersi conto che ne ha almeno una cinquantina di fronte.

Ricordatevi, infine, che il limite massimo per ogni manche di Master Mind è di 20 minuti, e se non dosate bene il suo utilizzo correte il rischio di fare la fine di un corridore ciclista che è “evaso” all'inizio della Milano Sanremo e viene ripreso all'ultimo chilometro, mentre si ritrova senza fiato per la volata. E se si superano i 20 minuti si chiude in tredici mosse, ricordatelo.

Legenda:

G = Giallo
A = Azzurro
R = Rosso
V = Verde

M = Marrone
B = Bianco
AA = Arancio
N = Nero



Deduco, quindi Master Mind

a cura del Centro Italiano Master Mind

1	○○	A	N	R	V
	○○	A	N	N	V
	○●	V	N	B	G
	○○	A	R	N	V
	●●	G	V	A	R
	●●●	G	V	A	G

4	○●	V	N	B	G
	○○	A	N	N	V
	○○	A	B	N	V
	○○	A	N	B	V
	●●	R	V	A	N
	●●●	R	V	A	G

7	○○	V	N	R	V
	○○	V	N	N	V
	○●	V	N	B	G
	○○	V	R	N	V
	●●	A	V	V	R
	●●●	B	V	V	G

2	○○	A	N	N	V
	○○	A	R	N	V
	○○	A	N	R	V
	●○	V	N	R	G
	●●	B	V	A	N
	●●●	○	○	○	○

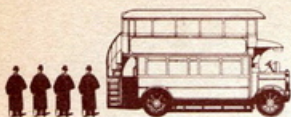
5	●○	V	N	B	A
	○○	B	V	N	A
	○○	B	G	V	A
	○○	B	V	N	A
	●●	R	A	V	B
	●●●	○	○	○	○

8	●●	B	A	N	R
	●○	V	V	B	B
	○	V	N	V	B
	○●	A	V	G	A
	○●	A	N	V	A
	●●●	○	○	○	○

3	●○	V	N	A	B
	○○	R	V	A	N
	○○	B	V	R	N
	○○	A	V	B	N
	●●	R	G	N	G
	●●●	○	○	○	○

6	●○	B	R	A	V
	●○	B	N	A	B
	○○	B	V	A	R
	●●	G	N	R	B
	●●●	R	N	B	V
	●●●	○	○	○	○

Tra sei colori possibili (azzurro = A; bianco = B; nero = N; verde = V; giallo = G; rosso = R) vengono indicate cinque sequenze di quattro colori ciascuna. A lato sono indicati i colori presenti nella sequenza finale una in posizione errata (pallino bianco) e quelli in posizione corretta (pallino nero). Sulla base di questi elementi occorre dedurre una sesta sequenza che ponga i colori del "codice segreto" nella loro esatta posizione. Le soluzioni saranno pubblicate sul prossimo numero.



Gli Origami di Michele Sindona

Una serie di varianti del Multiform, dalla saliera alla barca a vela, dall'ochetta allo yakkosan, alla nave del tesoro

a cura di Roberto Morassi e Giovanni Maltagliati

Piegare o fumare? Questo è il problema!

Un nostro sondaggio fra origamisti ha evidenziato un dato curioso: quasi nessuno di loro fuma.

Le sigarette, si dice, sono un prolungamento nel tempo del succhiottino di gomma e/o della copertina di lana da maneggiare, e i fumatori (come i bambini) ne sentono di più il bisogno nei momenti di particolare tensione o, al contrario, in quelli di massima distensione. Inoltre tutta la gestualità legata al fumare serve ad occupare le mani ed a mostrarsi disinvolti ed abili agli occhi degli altri. Può darsi che l'origami si sostituisca ad alcune di queste motivazioni inconscie del fumatore, e sarebbe molto interessante che i lettori ci dicessero il loro parere in merito.

Il riflusso — pergioco — ci sta bene.

Non è una moda, e proprio per questo ci piace. Il ritorno ai vecchi giochi di scacchiera, ai giocattoli di legno e di latta; la riscoperta degli aquiloni e la "scoperta" degli origami, tanto per fare qualche esempio, sono un fenomeno spontaneo, graduale e tutto sommato limitato.

Non è ancora intervenuta la Tivvù (peccato per gli utenti), e nessuno è stato obbligato a dedicarsi a questi passatempi per "sentirsi aggiornato".

Da un punto di vista commerciale e di distribuzione, il "riflusso" è limitato ad uno o due negozi al massimo in ogni città (la maggioranza strabocca di eroi televideospaziali e di superaccessoriati sempresorridenti bamboline) e proprio in questi rari negozi, dove si incontrano giocatori grandi e piccoli, il gioco origami attira l'attenzione di entrambi in quanto soddisfa sia i grandi che ne ricavano una gratificazione estetica ed un ottimo mezzo anti-stress, sia i piccoli che ne traggono spunti per le loro fantastiche.

Per questo vi presentiamo una serie di origami di tipo particolarmente facile, che grandi e piccoli potranno piegare insieme, anche se con motivazioni diverse. La semplicità è dovuta principalmente al fatto che si tratta solo di pieghe a monte e a valle e tutte conseguenti, ma anche alla familiarità di alcuni passaggi già noti alla maggior parte delle persone da varie generazioni e tramandati per lo più sui banchi di scuola.

Il Multiform

Questo modello, che assume molte forme

diverse nei successivi ripiegamenti, fa parte dell'origami classico. Per far divertire i bambini, si può inventare una storia che colleghi i modelli via via che si realizzano, fino ad arrivare alla barca del tesoro. Si consiglia di usare quadrati di 15-20 cm di lato. Alcuni passaggi sono stati "scoperti" recentemente, e questo fa sperare che altre forme ancora non individuate siano nascoste nel multiform. Invitiamo quindi i lettori a sperimentare la loro creatività e ad inviare le loro scoperte al Centro Diffusione Origami, Casella Postale 318, 50100 Firenze. Alcuni modelli derivanti dal multiform meritano un commento particolare:

La saliera — inferno e paradiso. Tutti l'avranno riconosciuto, questo modello che da decine d'anni è forse l'unico origami veramente entrato anche nella tradizione italiana. Grazie soprattutto all'avvocato Sindona, che piegandone di continuo in modo maniacale ha fatto parlare di sé come di un appassionato di origami (il *Sunday Times* lo ha chiamato addirittura "master", un maestro di origami, suscitando le irate proteste della British Origami Society!). Riteniamo che adesso avrà la possibilità, e soprattutto il tempo, di apprendere tante altre forme, anche più complesse...

La saliera è molto popolare fra i bambini, che spesso la "usano" in modo imprevedibile. In America è nota anche come "cootie-catcher", cioè "acchiappapidocchi": anziché colorare le due metà interne in due colori diversi, se ne lascia una bianca e si ricopre l'altra di puntini neri. È facile ora, appoggiando la "vaschetta" bianca sulla chioma di un ignaro amico, far comparire una manciata di pidocchi, con sarcastici commenti sulla sua igiene personale! Qualcuno conosce altri nomi o applicazioni di questo modello?

La barca a vela. Può servire per fare uno scherzo. Tenendola per la "prua", dite ad un amico di afferrare con due dita la "vela" e di chiudere gli occhi, poi ribaltate rapidamente le due alette esterne. La "vela" ora risulterà libera, e l'amico si ritroverà a stringere la "prua" della barca. Si può ripetere all'infinito...

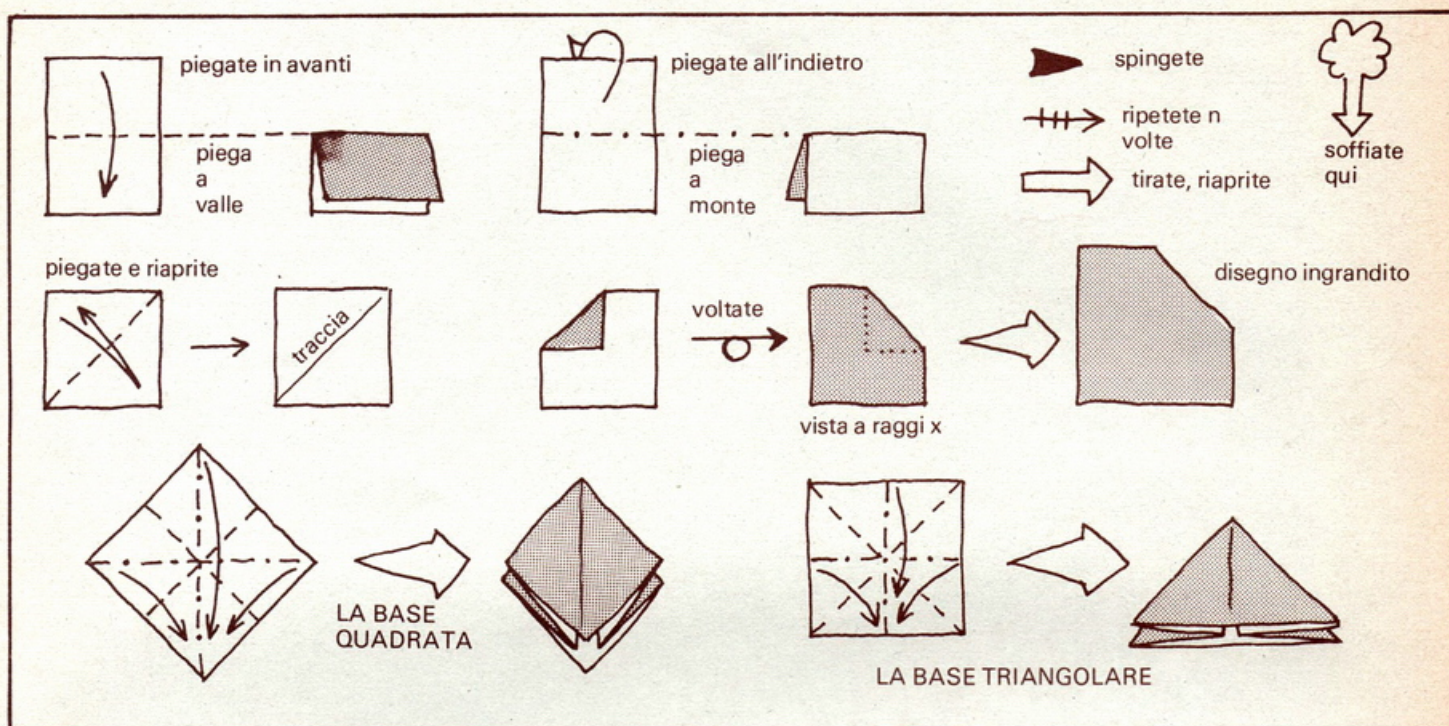
L'ochetta. Questo famoso modello è noto anche come "gallinella" o

"cavallino", e chissà quanti altri nomi. Nei paesi anglosassoni lo chiamano "hobby-horse", in Francia "cocotte" e in Spagna "pajarita". Nel folclore spagnolo, la *pajarita* è un personaggio molto popolare: gli spagnoli sostengono, documenti alla mano, che esso è probabilmente l'unico modello di carta piegata di origine schiettamente europea, senza rapporti con la tradizione giapponese (dove è praticamente sconosciuto). La sua origine si fa risalire ad un gioco di società tradizionale spagnolo, la *pajara pinta*, che si giocava già nel 16° secolo; più di recente, il filosofo spagnolo Miguel de Unamuno (famoso piegatore di carta) e il poeta Federico Garcia Lorca hanno dedicato alla *pajarita de papel* saggi letterari e componimenti poetici. Scolpita in pietra, la *pajarita* fa bella mostra di sé in due enormi monumenti nel parco di Huesca, in Spagna: inoltre, in occasione dell'anno internazionale del bambino, l'associazione UNICEF ha distribuito quadrati di carta fustellati per ottenere la *pajarita*.

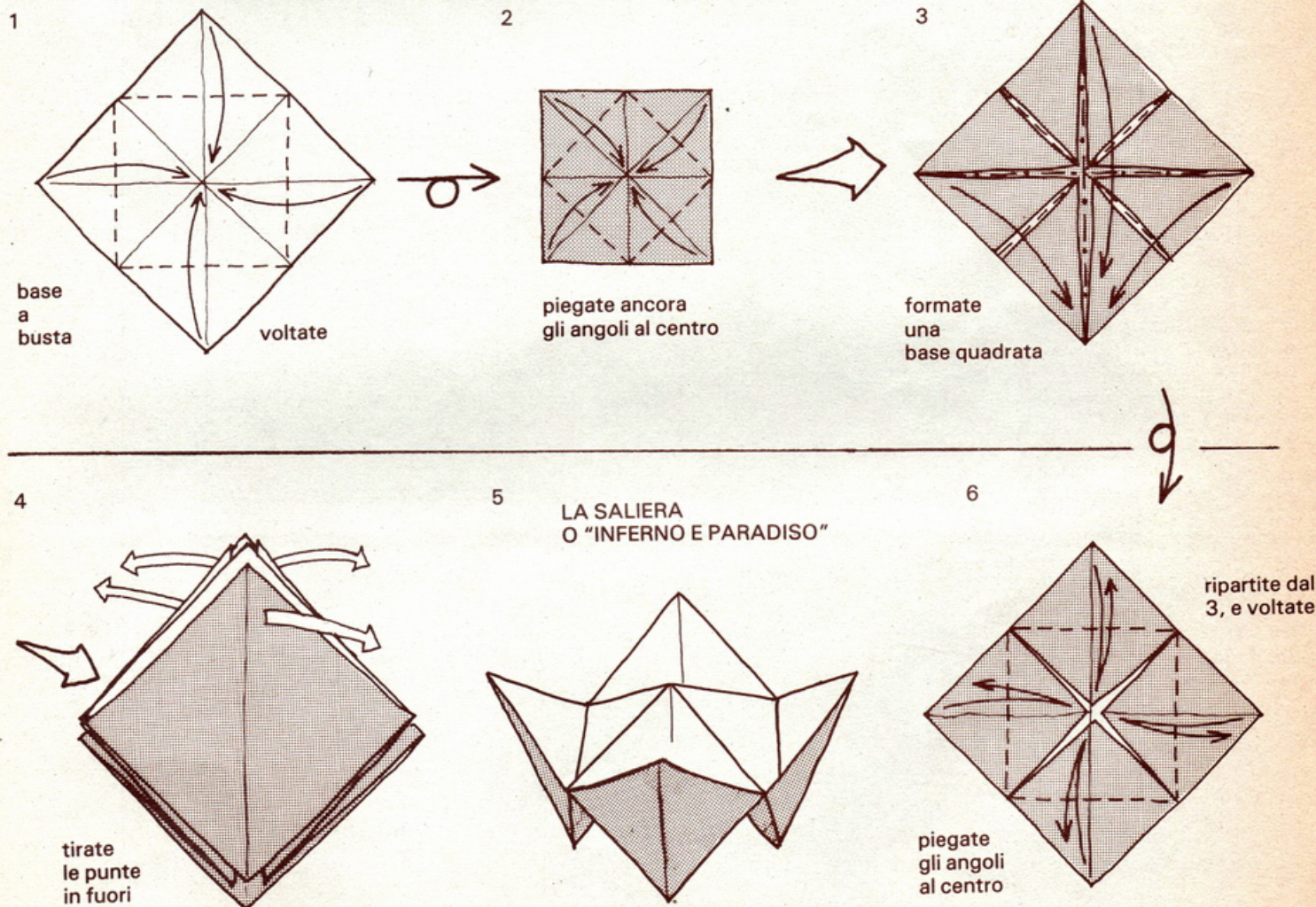
Yakkosan e hakama. Lo *yakkosan* (letteralmente "signor Yakko") con relativi "hakama" (pantaloni) è una comica raffigurazione di un omino in costume tradizionale giapponese, una specie di buffone al servizio dei nobili o dei *samurai* in epoca medievale. Molto popolare in Giappone, viene raffigurato anche nei multicolori aquiloni; la sua origine si fa risalire addirittura al periodo Muromachi (15° - 16° secolo d.C.).

La nave del tesoro o giunca cinese. Per la sua tipica forma, questo modello ha fatto pensare ad una origine cinese, ma questo non è affatto sicuro: anche gli spagnoli, per esempio, ne rivendicano la paternità col nome di *barco del rey y la reina*. Il nome *nave del tesoro* è stato dato dai giapponesi, per i quali, nei secoli scorsi, le navi (*maru*) provenienti dalla Cina costituivano un vero e proprio "tesoro", cariche com'erano di mercanzie insolite e preziose.

Alcuni lettori ci hanno già inviato suggerimenti relativi a questa rubrica, e modelli origami. Ci raccomandiamo di spedire soprattutto modelli di vostra creazione, al Centro Diffusione Origami, Casella Postale 318, 50100 Firenze: i migliori verranno presi in considerazione per essere pubblicati.

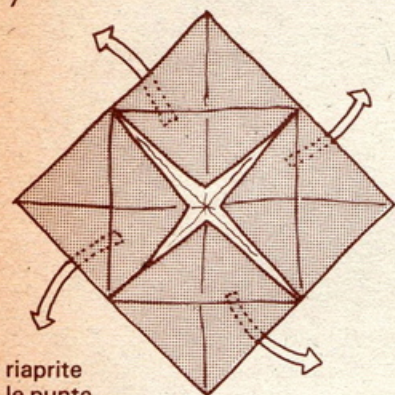


IL MULTIFORM - Modelli tradizionali



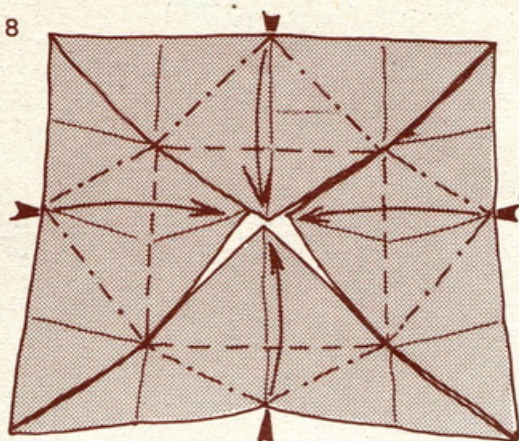


7

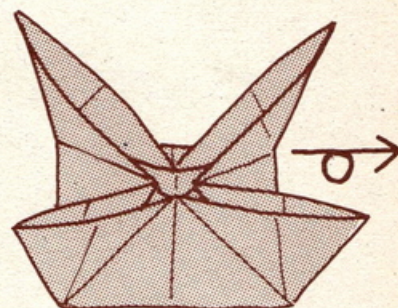


riaprite
le punte
posteriori

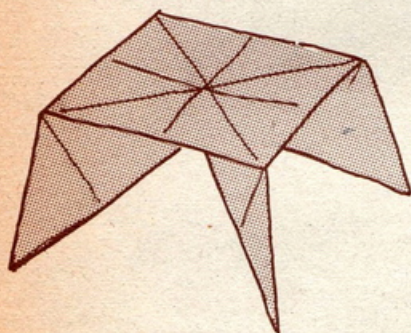
8



9

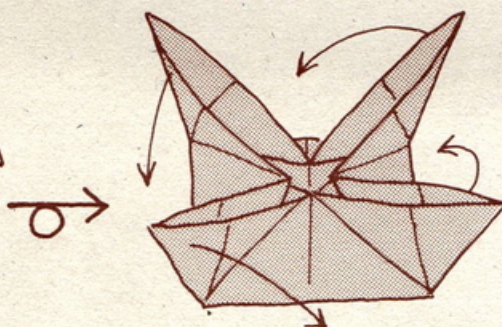


IL TAVOLINO



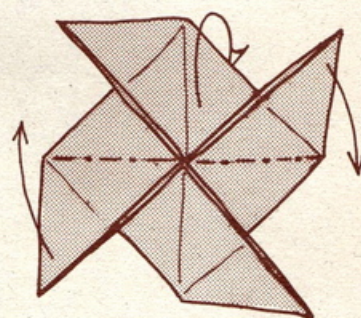
11

ripartite dal 9



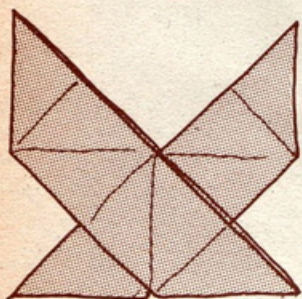
12

LA GIRANDOLA



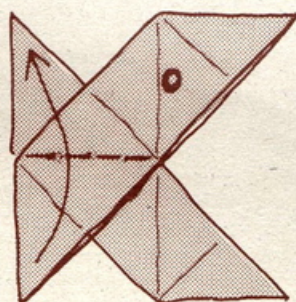
13

IL VASO, oppure...



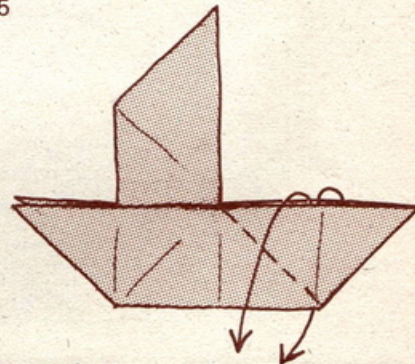
14

...IL PESCE VORACE



15

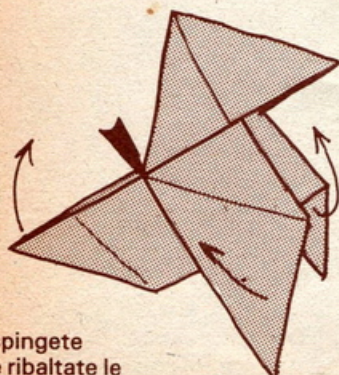
LA BARCA A VELA (1)



rovesciate
la punta all'esterno

16

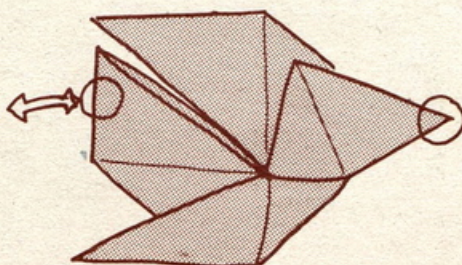
L'OCCHETTA



spingete
e ribaltate le
punte in su

17

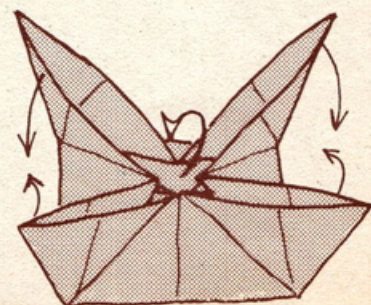
L'UCCELLINO VOLANTE



tirando nei punti indicati
"batte" le ali

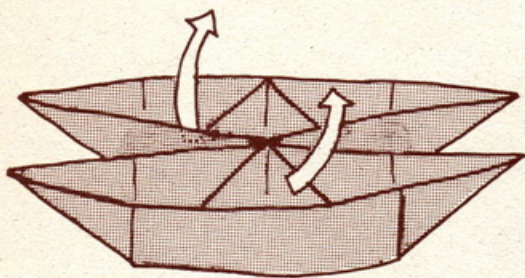
18

ripartite dal 9



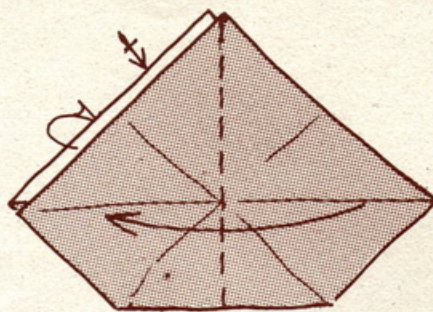
piegate a metà

19 IL CATAMARANO

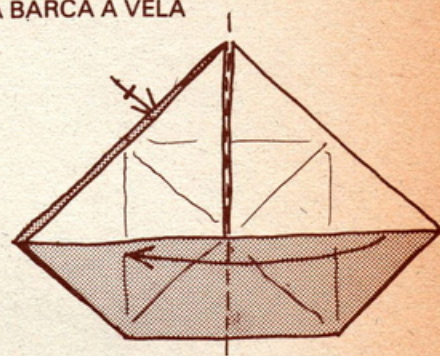


tirate fuori gli strati interni

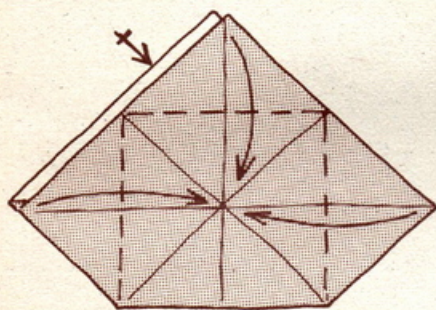
20



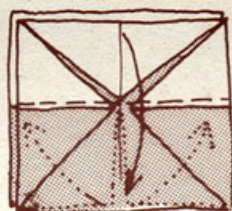
21 LA BARCA A VELA



22

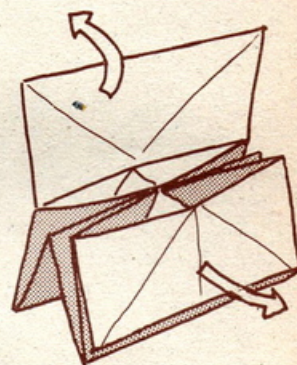


23



ribaltate in su
le punte interne

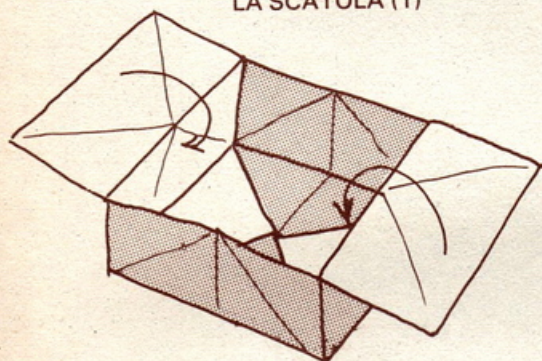
24



tirate in fuori

25

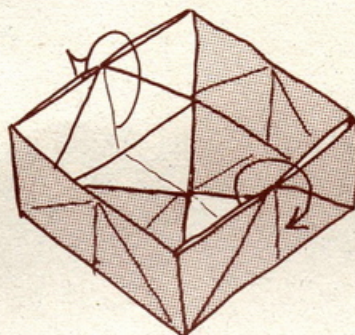
LA SCATOLA (1)



ripiegate
la alette in dentro

26

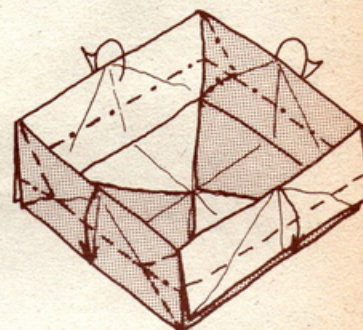
LA SCATOLA (2)



ripiegate
le alette in fuori

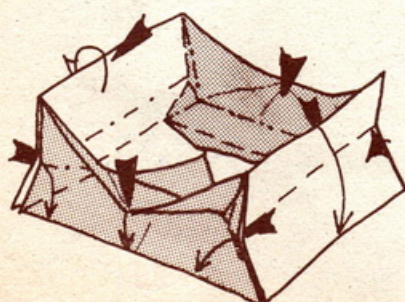
27

così



piegate
i lati
a metà
e
schiacciate

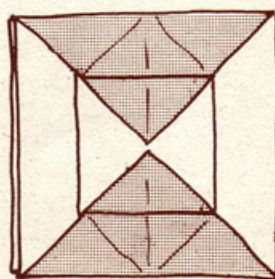
28



così

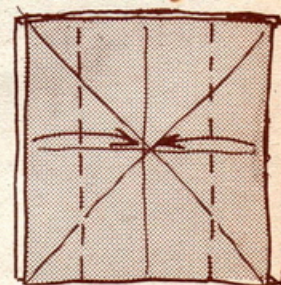
29

LA CORNICE



voltate

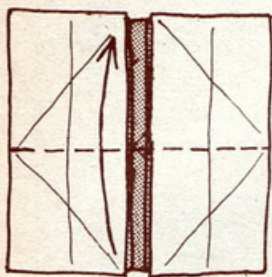
30



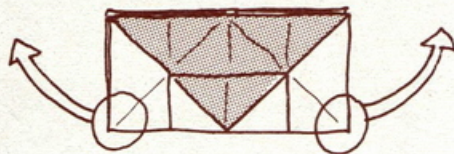
piegate solo
le quattro alette superiori



31

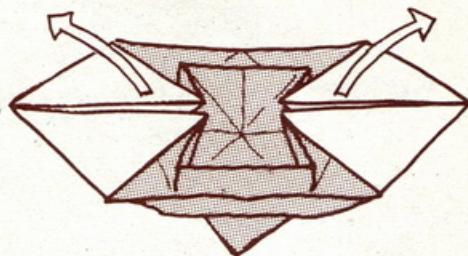


32



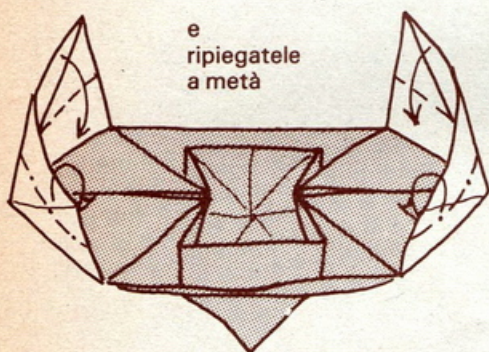
tirate in fuori con forza

33



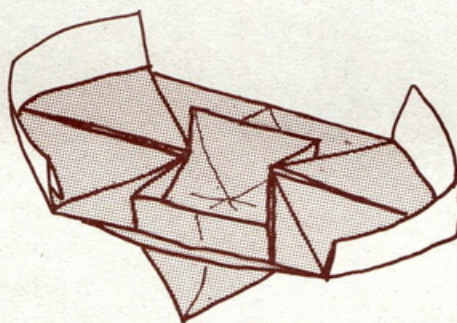
tirate in fuori
queste alette

34



e
ripiegatele
a metà

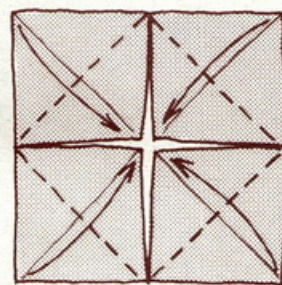
35



LA NAVE DEL TESORO
O GIUNCA CINESE

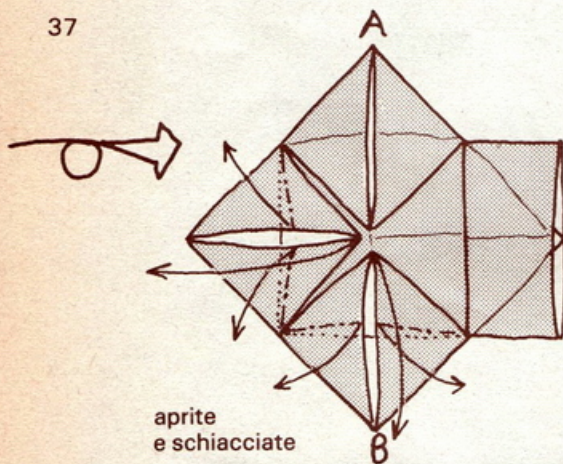
36

Modelli tradizionali
giapponesi



ripartite dal n. 6

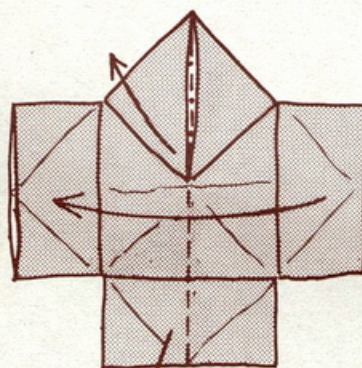
37



aprite
e schiacciate

38

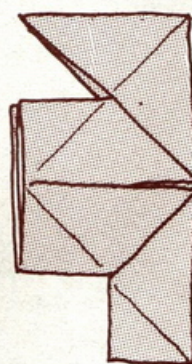
LO YAKKOSAN ... di fronte



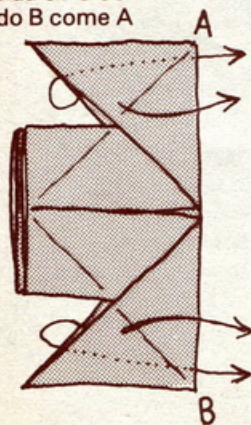
così

39

...e di fianco

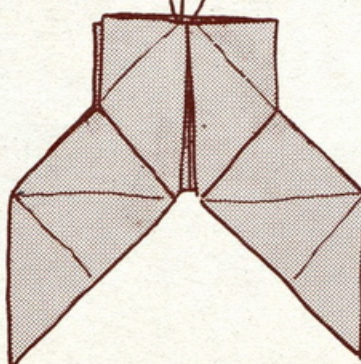


ripetete da 37 a 39
trattando B come A



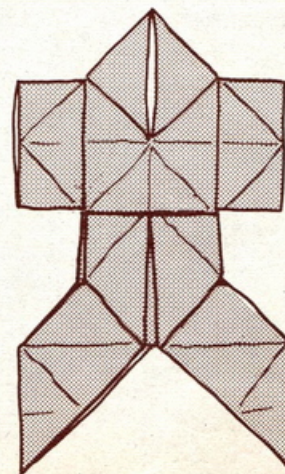
rovesciate le punte
all'esterno

HAKAMA



intascate

42



La produzione “minore” di board games

Battline, Yaquinto e Co.,

viaggio nel sorprendente mondo della simulazione

di Giovanni Ingellis

Tornando a parlare delle case editrici di boardgames, ignote o poco conosciute dal grosso pubblico, pensiamo sia giusto incominciare con un omaggio ad una società che ormai non esiste più: la “Battleline”.

La linea dei giochi della “Battleline” è stata, infatti, acquisita dalla “Avalon Hill” (è disponibile anche in Italia attraverso la “Avalon Hill” italiana) e verrà distribuita con questo marchio dopo una attenta revisione di ciascun “gioco”. Ironia della sorte! È proprio nel momento della sua scomparsa, come casa editrice indipendente, che la Battleline ha visto i propri giochi raggiungere la più ampia comunità dei “wargamers”. Fra i titoli del catalogo della Battleline sono particolarmente apprezzati dagli intenditori Airforce, Dauntless, l’Expansion Kit (di entrambi questi giochi) e Flat Top.

Sono tutti giochi che affrontano il combattimento aereo nel periodo 1939-45, ciascuno sviluppando un particolare teatro di operazioni (Airforce, l’Europa; Dauntless, il Pacifico), o l’uso combinato di una forza aeronavale (Flat Top).

Molto interessante per noi italiani è, infine, il trattamento dell’ambiente politico-diplomatico rinascimentale fornito in “Machiavelli”. Si tratta di un gioco sviluppato sulla scarna struttura di un classico del genere, “Diplomacy”, ma arricchito e complicato da tutta una serie di gustose idee.

Dalle ceneri della Battleline è nata però una nuova compagnia: la “Yaquinto”, che servendosi dello “staff” e dei progetti maturati nel corso degli ultimi mesi della crisi finanziaria della “Battleline” è riuscita a conquistare una discreta fetta del mercato statunitense.

Un notevole contributo a questa ascesa, è stato dato dall’ennesimo “remake” delle battaglie di Waterloo e Borodino (ribattezzate, per l’occasione: “Thin red line” e “The great redoubt”). Badate bene, non si tratta della solita minestra riscaldata, ma di un approccio completamente nuovo a questi soggetti sia per la scala prescelta che per l’originalità delle meccaniche di gioco.

Altre colonne portanti del catalogo della

“Yaquinto” sono i due giochi dedicati al combattimento tattico fra unità corazzate: “Panzer” (T/34 contro Panther sul fronte orientale) e “88” (Inglesi, Italiani e Tedeschi in Africa). Interessante è anche la linea di giochi “fantasy” che comprende le più deliziose assurdità: “Hero”, “Mythology”, “Starfall”, “Beastlord” ed i più allucinanti incubi: “Ultimatum” (guerra termonucleare fra U.S.A. e U.R.S.S.) e “Time War” (guerra nel tempo condotta senza esclusione di colpi).

Restando sempre nel profondo Sud degli U.S.A. (Texas) non possiamo tacere della ditta che forse ha dato il più grosso “scossone” all’intero hobby dall’apparizione di “Dungeons and Dragons”: la “Metagaming”. Quasi tutti i giochi del catalogo della “Metagaming” sono (nel migliore dei casi) orribili a vedersi, ma notevolmente avvincenti da giocare (almeno le prime volte). Il formato “standard” della mappa è di cm. 31 x 34, il trattamento grafico rozzo e privo di fantasia, i “counters” incredibilmente primitivi.

Ciononostante, di “Ogre” (la battaglia fra un super-carro armato ed una miriade di mezzi militari convenzionali) se ne son

vendute quasi centomila copie, ed i suoi successori “Gev”, “Melee” e “Wizard” non sono stati meno fortunati.

Tuttavia, malgrado le imperfezioni già sottolineate, i giochi della “Metagaming”, hanno, in un colpo solo, espulso dal mercato i giochi giganteschi tipo “War in Europe” (lunghissimi, complessi e costosi), ed imposto la propria “filosofia” come la più remunerativa economicamente.

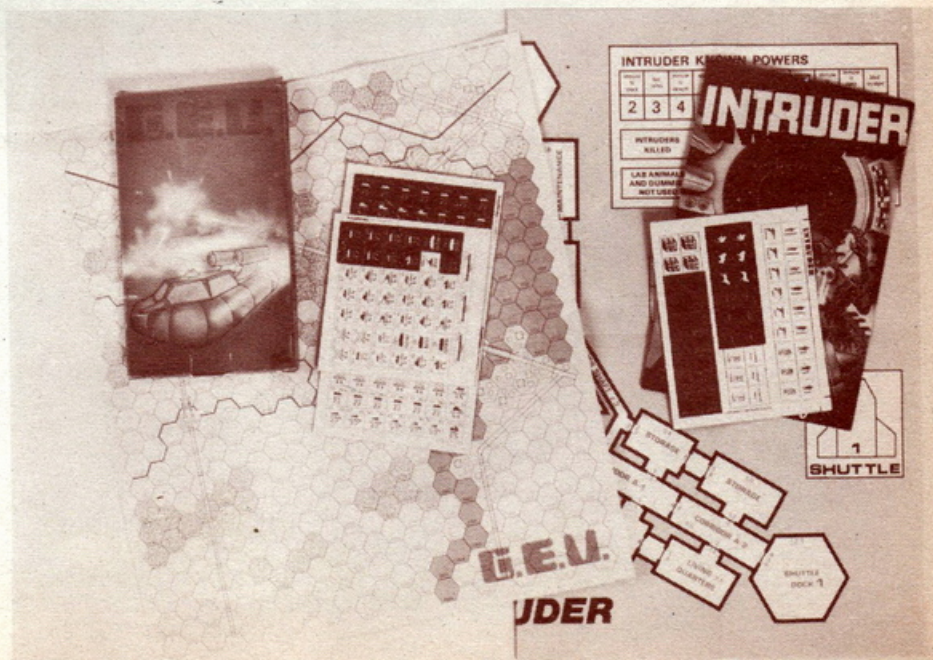
È inutile sottolineare il fatto che ormai tutte le grosse “case” (S.P.I., G.D.W., O.S.G.), hanno introdotto nei loro cataloghi una propria linea di mini-giochi.

Al contrario della “Metagaming” i cui giochi sono tutti appartenenti al genere “fantasy” o fantascienza, la “Task Force Games” si è allargata, con i propri microgiochi, ai più diversi generi. Dal role-playing (Valkenburg), alla II guerra mondiale (Prochorovka), alla guerra del Vietnam (Operatio Pegasus), al plagio dei films di cassetta (Intruder = Alien), la “Task Force Games” offre “entertainment” per tutti i gusti ed a basso prezzo.

E la storia potrebbe continuare, a lungo, perchè con la nostra breve rassegna non abbiamo osservato che la punta dell’iceberg costituito da quell’editoria minore, ed a volte minuscola, che rende così variegato il panorama del nostro hobby.

Quali novità o quali imprevedibili sviluppi verranno dalla “West End Games”, dalla “People Wargames”, dalla “Command Perspectives”, dalla “World Wide Wargamers”, dalla “Simulations Canada”, dalla “Jeux Descartes”, dalla “Bearhug Publications”, dalla “Svensk Spelproduktion”, dalla “Excalibre”, dalla “Creative Wargames Workshop”, dalla “Command Wargames” o dalla “Simulations Games”?

Solo il tempo potrà dirlo, ma in ogni caso l’attesa non sarà poco interessante.





Abbiamo parlato a lungo, nel numero di dicembre di *Pergio*, delle origini dei *fantasy games*, giochi di simulazione ambientati nei regni della magia e della fantasia eroica; e abbiamo parlato in particolare di *Dungeons & Dragons*, il gioco di *fantasy* più diffuso nei paesi anglosassoni, con i suoi numerosi derivati e sottoprodotti. Ma *D & D* non è fatto per soddisfare i gusti di quanti, pur accettando di vedersela con draghi, folletti e stregoni, non intendono rinunciare a mappe, contrassegni e regole dettagliate. Per costoro *D & D* è troppo dominato dalla fortuna, troppo legato alla personalità dell'arbitro (che, come abbiamo visto, in questo gioco è indispensabile) e soprattutto tende a scuotere in maniera un po' troppo vigorosa la fiducia dei giocatori in se stessi.

Ad ogni angolo può esserci un pericolo, ogni istante può veder scattare la trappola mortale, dietro ogni porta può nascondersi un nemico orrendo e insuperabile. E poi c'è un eccessivo individualismo. Ciascun giocatore è solo, è il suo stesso personaggio: per le strette caverne descritte dal gioco potrà al massimo portarsi dietro qualche infido mercenario. Non c'è clangore di eserciti, non c'è sventolio di bandiere, non ci sono siepi di lance e muri di scudi.

Per avere il campo aperto, e il pieno sviluppo della fantasia, occorre tornare alle mappe: ma ben più colorate ed estrose di quelle a cui siamo abituati nelle "normali" simulazioni, ed arricchite non solo dei contrassegni più folli, ma anche di altri espedienti grafici volti ad aumentare le possibilità di trasgressione consentite dal fantastico.

Nel parlare dei *fantasy games* che si avvalgono di strumenti più o meno "canonici", come appunto le mappe, i contrassegni, un preciso apparato di regole, dovremo per forza di cose citare solo quelli facilmente reperibili in Italia: ma il numero già discreto di questi ultimi — otto — lascia intendere quanto sia vasta la gamma disponibile in altri paesi. Tanto per fare un esempio, la rivista americana specializzata *Ares*, in uno degli ultimi numeri, ne ha recensiti quattordici in un colpo solo.

Abbiamo parlato nella prima parte di questo articolo del ruolo fondamentale dello scrittore inglese J.R.R. Tolkien nella nascita del genere *fantasy*: è dunque giusto scendere in campo proprio con *The War of the Ring* (traduzione italiana: *La guerra dell'Anello*, distribuzione Selegiochi), la simulazione che la SPI di New York ha tratto dalla celeberrima trilogia *Il Signore degli Anelli* dello stesso Tolkien, dopo anni di estenuanti trattative con la società che gestisce i favolosi profitti delle sue opere. Con *The War of the Ring* è possibile vivere tutte le avventure del ciclo tolkieniano, ma non necessariamente nell'ordine previsto dall'autore e con lo stesso finale del libro. *The War of the Ring* fornisce due diversi

schemi di gioco: la "partita a personaggi", che fa a meno degli aspetti militari del romanzo e si concentra sul tentativo dei rappresentanti del Bene (la Compagnia) di distruggere per sempre l'Anello, strumento indispensabile per l'affermazione del potere del Male (Sauron, l'Oscuro Signore); e la "partita della campagna", in cui vengono inseriti nuovi personaggi e soprattutto eserciti di Orchi, Elfi, Nani e Uomini pronti a scontrarsi nelle pianure e attorno ai castelli della mitica Terra di Mezzo. Ciascun personaggio è così ricco di aspetti particolari che la loro espressione in valori numerici non può trovar posto sullo spazio ristretto del contrassegno; e così ciascuno ha una propria Carta, che ne mette in evidenza le capacità di combattimento, il morale e così via. In aggiunta, per esprimere la possibilità di repentini colpi di scena, che di fatto accadono spesso nel corso del romanzo, ci sono le Carte degli Eventi e le Carte Magiche.

Queste ultime non sono altro che la rappresentazione grafica degli oggetti magici dei quali è disseminato il racconto. Tuttavia Carte degli Eventi e Carte Magiche non hanno niente a che vedere con le Probabilità e gli Imprevisti di "monopolistica" memoria. Sono ulteriori strumenti di lotta che i concorrenti debbono saper usare con discernimento. Le regole di *War of The Ring* sono piuttosto complesse e articolate; spesso sono accompagnate da una spiegazione che fa riferimento al romanzo.

La mappa è coloratissima ed ancora più realistica di quella disegnata dallo stesso Tolkien. Fra le varianti, una partita a tre giocatori (il terzo rappresenta Saruman, infido alleato di Sauron). Due diverse confezioni del gioco sono in commercio: la prima, intitolata appunto *The War of the Ring*, contiene la simulazione che abbiamo descritto; la seconda, *Middle Earth*, contiene anche due simulazioni di battaglie cruciali per la "storia" della Terra di Mezzo: l'assedio della città di Gondor e il primo grande scontro fra Sauron e i popoli dell'Occidente, non descritto nella trilogia ma dedotto da altre opere di Tolkien. Entrambe le varianti sono tradotte in italiano. La complessità del gioco prodotto dalla SPI (che la critica americana ha considerato uno dei migliori giochi di *fantasy* in assoluto) soddisfa senza dubbio i conoscitori della trilogia; meglio però non avvicinarsi a questa prestigiosa simulazione se non si è letto il libro (o almeno visto il film, un fantastico cartone animato di R. Bakshi, la cui seconda parte è annunciata per la Pasqua di quest'anno).

Chi vuole, in Italia, accostarsi al genere *fantasy* può anche arrivarci con strumenti più semplici, come *Worhom* della International Team. Ambientato nella favolosa provincia di Ragatai, abitata da popoli misteriosi e arricchita dalla presenza di draghi, principesse, lupi mannari e altre creature, *Worhom* vede

scontrarsi due clan di cavalieri alla ricerca dello scettro e della corona di un re del passato, capaci di assicurare il dominio di tutto il territorio. È una lotta senza quartiere, che contempla fra le capacità dei cavalieri quella di convincere gli avversari oltre che eliminarli fisicamente, e persino quella di far innamorare più o meno rapidamente di sé le principesse

Fanta I mag

Seconda pun
di



liberate durante la guerra.

Worhom non è l'unico prodotto IT nel genere *fantasy*; ci sono anche *Zargo's Lords* e *Idro*, che possono essere inseriti in questo settore più che altro per motivi di ambientazione: il primo si svolge su un pianeta dove quattro stirpi — Cavalieri, Monaci, Alati e Draghi — si affrontano in uno scontro per la sopravvivenza; il

secondo si svolge tutto negli abissi del mare e descrive la lotta fra i tirannici Krost — specie di enormi aragoste umanizzate — e i Tritoni, loro schiavi, alleati per l'occasione col popolo delle Sirene. Superfluo dire che la grafica, come sempre nei giochi IT, è superba (anche se talvolta un poco fuorviante) ma tanto *Zargo's Lords* quanto *Idro* sono più giochi di tipo "napoleonico" ad ambientazione anomala, che veri e propri *fantasy*, con i cannoni ad acqua al posto dell'artiglieria o con i monaci cammellieri al posto degli ussari. C'è, insomma, il clima dei racconti fantastici o di fantascienza, ma non gli ingredienti di imprevedibilità cari a *Dungeons & Dragons*, *Middle Earth* e *Worhom* (il che, naturalmente, non impedisce né a *Zargo's Lords* né a *Idro* di essere dei buoni giochi).

Più orientato nella direzione fantastica appare *Wizard's Quest* della Avalon Hill, dove sei regni si affrontano per il dominio dell'isola di Marnon, ma sono contrastati nei propri disegni da un potente mago che ad ogni turno modifica la situazione a vantaggio dell'uno o dell'altro giocatore.

Wizard's Quest è facile da giocare, ed è l'ultimo dei *fantasy games* tradotti in italiano. Tuttavia si farebbe

un torto agli amatori se non si parlasse di altri tre giochi distribuiti in Italia senza traduzione: *Sorcerer* della SPI

(distribuzione Interhobby di Firenze), *Swords & Sorcery* della stessa ditta (distribuzione Selegiochi) e *Magic Realm* della Avalon Hill (distribuzione, Avalon Hill Italiana).

Sorcerer è il primo tentativo della SPI di avventurarsi nel genere *fantasy*. Ovviamente dimostra i suoi anni (risale al '75) ma ha ancora qualche aspetto interessante: ogni esagono della mappa è di colore diverso rispetto ai suoi vicini, e il colore influisce sulle capacità di combattimento delle unità; gli scenari sono numerosi (nove) ed è possibile crearne altri a proprio piacimento; le pedine rappresentano stregoni con poteri più o meno estesi, oltre agli spiriti maligni e ai fenomeni atmosferici che la forza dei conoscenti può suscitare. La descrizione degli scenari non manca di un curioso senso dell'umorismo: gli stregoni sono spesso stupidi, pasticcioni, ambiziosi o semi-folli.

Lo stesso *humour* è sparso a piene mani nelle regole di *Swords & Sorcery*, un gioco che la SPI ha pubblicato poco prima di *Middle Earth*. Anche qui c'è una terra leggendaria — la Valle della Grande Spada — e un gran miscuglio di razze: draghi, creature delle paludi, uomini-scimmia, demoni assortiti, umani indipendenti, gnomi, orchi, elfi, fanatici di culti proibiti e persino ragni intelligenti.

Ogni stirpe ha ovviamente i propri capi, più o meno bizzarri o dementi, ed è in lotta con i propri vicini; tutti hanno un comune nemico, l'Impero, che preme ai

confini della Valle. Su una mappa sfacciatamente colorata ma ben dettagliata si svolge in quattordici scenari la storia delle principali guerre avvenute nella Valle nel giro di duemila anni. Il *kitsch* raggiunge talvolta il sublime: c'è persino una repubblica comunista degli Orchi ispirata ai testi di Marx, piovuti non si sa come su quella terra; gli accoliti di Corflu, una setta di folli assassini, combattono coi dirigibili; fra le unità magiche che si possono evocare c'è una divisione corazzata delle SS, una macchina ciclostile che fabbrica tirannosauri e una tribù di pinguini omicidi alti parecchi metri. Al gioco militare si accompagnano dodici giochi di "ricerca" dove i partecipanti controllano gruppi di personaggi impegnati nel raggiungimento di un determinato obiettivo (uccidere un nemico o ritrovare un oggetto magico, di solito).

Swords & Sorcery può essere coinvolgente forse più di *Middle Earth*, o magari anche irritante per la grande quantità di regole (problema non insormontabile per i giocatori "veterani"). Chi invece desidera arrivare per gradi ai regolamenti più complicati e nello stesso tempo vuole accostarsi al *fantasy* può anche dedicare la sua attenzione a *Magic Realm*.

Probabilmente quando questo articolo sarà pubblicato, il gioco disporrà anche di una traduzione; e sarà un bene, perché *Magic Realm* sembra dire l'ultima parola nel settore di cui ci siamo così dettagliatamente occupati. Innanzitutto non esite una mappa preordinata, ma solo un mazzo di grandi esagoni di cartone da disporre a caso sulla tavola, in modo da creare ogni volta un paesaggio diverso. Ci sono sedici personaggi, ognuno rappresentato su una carta che ne elenca virtù e poteri su una facciata, e sull'altra ne reca un coloratissimo ritratto. Questi personaggi vivono avventure sempre più complesse lungo un percorso ricco di pericoli, fra boschi, montagne e sotterranei; esplorano il paese, combattono fra loro, incontrano mostri di ogni genere, danno la caccia a magici tesori e giungono infine ad avvalersi di poteri magici sempre più elaborati. A qualunque livello del gioco ci si fermi, la partita è sempre godibile; una regola facoltativa consente persino di far *invecchiare* i personaggi, facendoli partire come giovani avventurosi e impreparati che via via acquistano esperienza (purché, è ovvio, riescano a sopravvivere).

Con *Magic Realm* si salda — almeno per ora — il cerchio aperto da *Dungeons & Dragons*. È un cerchio magico, che lascia perplessi e incerti molti giocatori di simulazioni storiche. Certo in un *fantasy game* non troveremo la risposta a nessuno degli interrogativi di natura politica, militare od economica che spesso un gioco di simulazione "classico" ci aiuta a risolvere; ma forse, impersonando un eroe impegnato nella furiosa lotta contro il Mostro potremo trovare la risposta a qualche interrogativo su noi stessi. Divertendoci.

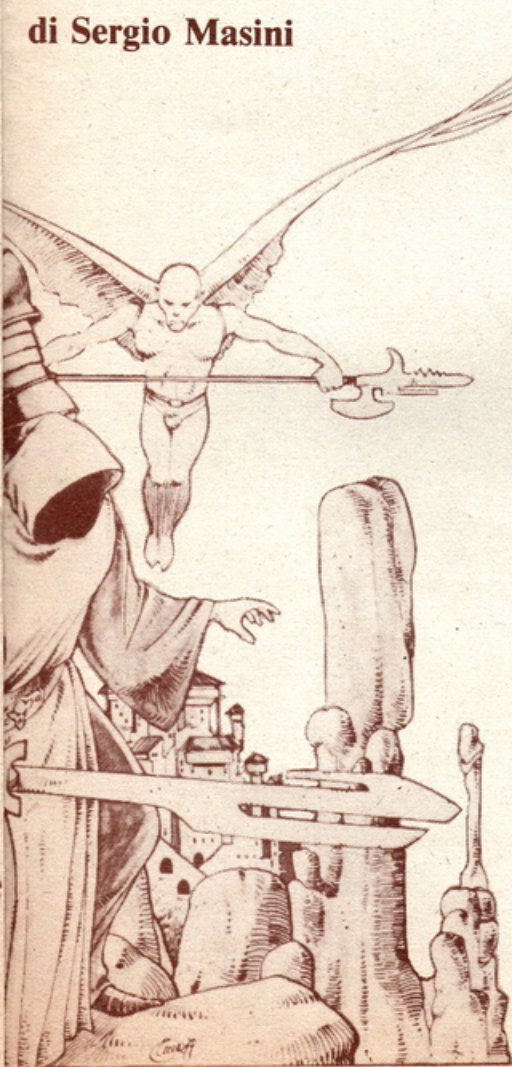
(Fine)

asy gnifici otto

tata

“simulazione fantastica”

di Sergio Masini





E' parere piuttosto diffuso che il periodo napoleonico sia il più adatto ad essere rappresentato in un gioco di simulazione. La relativa semplicità delle manovre, la sostanziale omogeneità delle armi impiegate dai vari schieramenti e il fascino che emana dall'epoca e dalla personalità di uno dei più grandi *leaders* politico-militari della storia attirano indubbiamente molti giocatori (forse più in Europa che negli Stati Uniti) verso la ricostruzione a tavolino delle battaglie che insanguinarono il continente al principio dell'Ottocento.

Tuttavia, particolare curioso, mentre non sono mancate le simulazioni dell'intera seconda guerra mondiale e si segnalano simulazioni di periodi ancora più lunghi per quanto riguarda la storia antica, era mancato fino ad ora un gioco che consentisse, ovviamente con il necessario tempo a disposizione, di vivere l'avventura napoleonica da capo a fondo, dal sole di Austerlitz (1805) al definitivo tramonto di Waterloo (1815) oppure, a piacimento dei giocatori, cimentarsi in una qualunque delle principali campagne militari del grande Corso.

E tutto ciò con un apparato di regole di proporzioni ragionevoli e un buon numero di strumenti grafici adatti ad alleviare la fatica del giocatore. Tutto questo è possibile trovarlo ora nell'ultimo gioco della Avalon Hill di Baltimora, *War and Peace* (Guerra e Pace) che la Avalon Hill Italiana mette in commercio a partire da questo fine d'anno.

La mappa di *War and Peace* rappresenta l'Europa dell'inizio del secolo scorso ed è divisa in quattro pannelli. Solo nel grande scenario 1805 - 1815 è necessario usarli tutti; solitamente se ne usano due. I contrassegni rappresentano i capi militari, le unità di fanteria e cavalleria, le flotte e le navi da trasporto (questi ultimi due servono solo per lo scenario principale). Ci sono altri contrassegni per indicare

Guerra, guerra, guerra, e pace

*Tutta l'avventura napoleonica in dieci scenari.
Una simulazione avvincente e ben equilibrata,
adatta soprattutto a chi ama i giochi di "taglio" strategico*

particolari condizioni delle truppe, come il morale, il possesso di rifornimenti, le difese ricavate nel territorio (fortezze e trincee) o la durata di un assedio. Di due particolari tipi di contrassegno, quello di alleanza e quello di "matrice tattica" parleremo in un secondo momento. Per tornare alle unità militari, diremo che lo schema di base non si differenzia di molto rispetto ad altri giochi dedicati allo stesso periodo, in particolare per quanto riguarda il gioco dei *Leaders*. Secondo un principio inaugurato, se non sbaglio, da *Frederick the Great* della SPI (edito nel 1975), le unità non hanno capacità di movimento di per sé, ma solo se sono condotte da un capo militare, buono o mediocre che sia. I *Leaders* possono influire sul morale delle truppe e sulla loro resa in battaglia. In particolare l'elemento "morale" è considerato molto importante ed è messo in risalto con alcuni semplici espedienti grafici. Da questo punto di vista i Francesi sono vistosamente favoriti: d'altra parte solo così è possibile bilanciare il loro svantaggio numerico.

Ciascun scenario è articolato in turni mensili, dai cinque del primo (Austerlitz - 1805) ai centoventi del decimo (Guerra e Pace - 1805-1815, grande gioco di campagna militare). Ciascun turno, nei primi nove scenari, è diviso in due segmenti, uno per il giocatore francese e l'altro per il giocatore anti-francese; ciascun segmento è a sua volta suddiviso in cinque fasi: attrito, alleanza, rinforzi, movimento e combattimento. Alcuni dei concetti presenti in questo gioco sono stati introdotti da anni, e indubbiamente chi non è alle prime armi riuscirà facilmente ad orientarsi. Ma per chi si accostasse ai giochi di simulazione per la prima volta, diremo che con attrito si intende la possibilità che una forza militare, in proporzione alle sue dimensioni e in relazione ai fattori ambientali, subisca delle perdite che non sono dovute al combattimento, ma ad altre cause, come le malattie e le diserzioni. Per alleanza si intende invece la possibilità di far passare dalla propria parte uno o più paesi neutrali grazie ai risultati ottenuti fino allora nel gioco; e

questo è un punto che non ci ha convinti pienamente, per la procedura un po' troppo meccanica. I rinforzi sono invece regolati con estrema precisione storica (come la suddivisione delle truppe al principio di ogni scenario). Il movimento, come abbiamo detto, è regolato dalla presenza dei *Leaders*; sono loro a spostare le unità militari da un punto all'altro della mappa.

Tutti i generali delle guerre napoleoniche sono presenti, ciascuno con un proprio punteggio da porre a beneficio della combattività e del morale delle truppe; e, fatto ancora più positivo e significativo, è fornito a parte un diagramma che consente di togliere le unità-reparti dalla mappa collocandole accanto al nome del generale che le comanda, e muovendo sulla carta solo il contrassegno di quest'ultimo. Può sembrare una stupidaggine, ma molti giocatori professionisti sanno per amara esperienza quanto sia angosciante muovere sulla carta

WAR AND PEACE



pile traballanti di contrassegni. Ora la Avalon ha risolto il problema, e molti le saranno grati per questo. D'altra parte l'espedito era ancora più necessario in quanto *War and Peace*, nella fase di combattimento, prevede la possibilità di coinvolgere un numero assai elevato di unità. E infatti possibile, dopo il primo round di scontro, far subentrare rinforzi nella battaglia purché adiacenti ad uno dei due eserciti impegnati. Dato che l'arrivo di un rinforzo da una parte o dall'altra può capovolgere l'esito iniziale di uno scontro, una battaglia diventa un affare da non prendersi alla leggera, ancor più rischioso se si adopera un altro "strumento" previsto dal gioco: *la matrice tattica*. Si tratta, in pratica, di un elenco di scelte tattiche fondamentali da adottare durante la battaglia, ad insaputa ovviamente dell'avversario; carica, avvolgimento, schermaglia, bombardamento, quadrato, sottrarre il fianco e ritirata. Come nella morra cinese, nessuna soluzione è automaticamente superiore a tutte le altre, anche se alcune convergono di più in determinate circostanze; il confronto tra le opposte scelte tattiche fornisce ulteriori elementi di modificazione del dado, oltre a quelli già causati dai *leaders*, dal morale, dalle condizioni del terreno, dal collegamento con una propria fonte di rifornimento. Merita un discorso a parte il grande gioco di campagna. Rispetto ad altri scenari, questo include anche le unità navali, molto più indipendenti nel movimento rispetto a quelle terrestri, complesse procedure per le alleanze, la creazione di stati minori, il reclutamento e la ricostruzione degli eserciti. Il grande gioco di campagna consente di rendersi conto dei principali problemi tecnici e politici dell'epoca: l'unico insormontabile difetto è che saranno pochi i fortunati mortali in grado di giocarlo tutto (basta dedicare



venti minuti ad ogni turno, provate un po' a fare il conto).

War and Peace, comunque a parte l'ultimo scenario, è rapido e comprensibile senza per questo rinunciare alla precisione storica.

Inesorabilmente i giocatori sono portati ad adottare le stesse strategie e accorgimenti tattici dell'epoca, se non vogliono subire perdite troppe elevate; contemporaneamente gli scenari premiano le decisioni rapide e brillanti, purché sostenute da un abile lavoro preparatorio. Certo non è un gioco da consigliare a chi ama ricostruire singole battaglie: il fascino dei nomi leggendari, Austerlitz, Jena, Borodino, Waterloo non esiste su una mappa dove sono citate solo le grandi città. Per questo tipo di giocatori esistono molte altre, più allettanti occasioni, e ne parleremo a lungo in futuro.

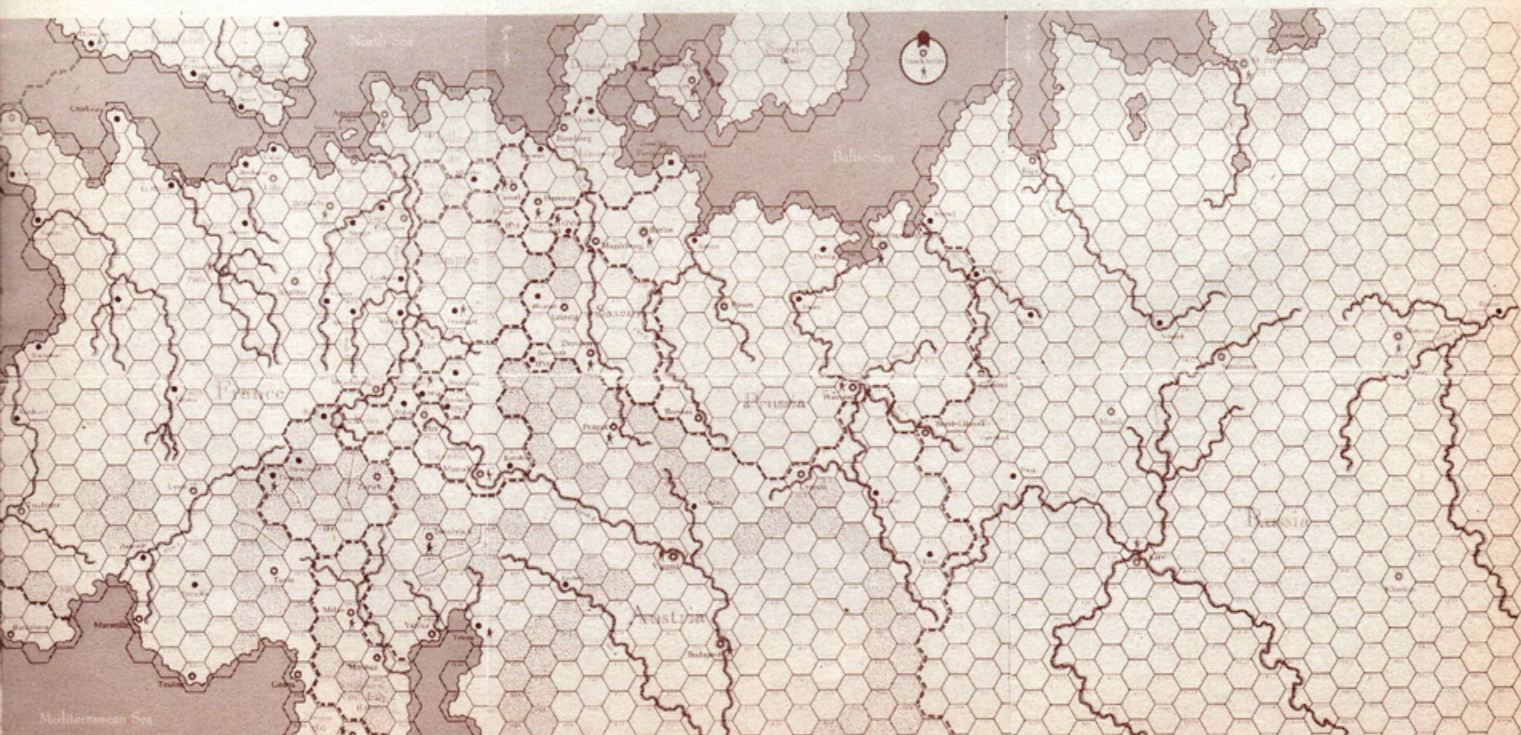
War and Peace, invece, va benissimo per i pragmatisti che si interessano principalmente di giochi di ambito strategico, e per quanti in generale

gradiscono giochi non troppo sovraccarichi di regole minuziose.

Un grosso appunto, anche se può sembrare una pedanteria sciovinistica da parte italiana: nel gioco le truppe del regno di Napoli, vassallo della Francia, partono sempre da Firenze. Che c'entra Firenze con il regno di Napoli? Visto che per ragioni di spazio la mappa non può includere più della parte centro-settentrionale del nostro paese, non sarebbe stato bene spiegare che l'Italia, napoleonica o no, non finisce a Firenze?

AVVERTENZA

Questa recensione è stata scritta basandosi sul solo testo inglese del gioco, poiché la traduzione italiana era ancora in corso di realizzazione. L'autore si scusa per le eventuali differenze lessicali riscontrabili fra l'articolo e la traduzione di *War and Peace*.





Si è concluso con dicembre un primo "esperimento" di gara per lo Scarabeo. La risposta è stata eccezionale. Le lettere sono giunte a centinaia, da ogni parte d'Italia. Sono giunti numerosi anche i consigli e di questi abbiamo tenuto conto nel passare, con questo numero, dalla fase "sperimentale" a quella definitiva.

In primo luogo una bella notizia. Siamo in grado di non articolare più la gara su più numeri, ma di effettuarne una a numero, offrendo ai primi tre classificati delle gradite sorprese, costituite da interessantissimi giochi "intelligenti". Abbiamo poi messo a punto un regolamento preciso, in modo tale che non si verifichino più taluni malintesi che pure ci sono stati.

E vediamo queste nuove regole che, attenzione attenzione, differiscono in alcuni punti da quelle contenute nel "libretto rosso" della casa produttrice.

Primo: ogni numero di *Pergio* conterrà uno o più problemi di Scarabeo, simili a quelli finora già pubblicati. Ciascun lettore dovrà inviare alla redazione tutte (ripetiamo: tutte) le possibili risposte costruibili sullo schema utilizzando, per ciascuna risposta, tutte le otto lettere disponibili (per la precisione sette lettere e lo scarabeo).

Secondo: nel caso di pubblicazione di più di uno schema, dovranno pervenire tutte le possibili risposte di ciascuno schema.

Terzo: sono ammesse esclusivamente, tra le forme verbali, quelle all'infinito e al participio passato, al maschile e al femminile, al singolare e al plurale. Nessuna altra forma verbale è ammessa. Ad esempio: sono ammesse *sanzionare, sanzionata, sanzionato, sanzionati, sanzionate*. Non sono ammesse: *sanzionavo, sanziona-va, eccetera*.

Quarto: sono ammesse tutte le parole comunemente rintracciabili su un vocabolario della lingua italiana.

Quinto: le parole composte devono "aganciarsi" ad almeno una lettera di una parola già presente sullo schema dato, in osservanza della regola ufficiale del "libretto rosso" che prescrive: "Il giocatore dispone sulla scacchiera la propria parola, che deve avere una delle lettere in comune con la parola precedente".

Non sono quindi ammesse soluzioni con parole composte solo dalle otto lettere date, quando si legano allo schema solo "strisciando" accanto a parole dello schema stesso ed esclusivamente originando sigle significative.

Sesto: non sono ammesse le voci arcaiche, letterarie, poetiche o dialettali, né i diminutivi, gli accrescitivi, i peggiorativi, i vezzeggiativi. Non sono al pari ammessi i nomi propri, né i cognomi di nessun genere o natura, né i nomi geografici, né quelli storici o mitologici, né i termini strettamente tecnici o scientifici.

Settimo: se la parola composta origina nuove parole, queste devono essere di

Caccia allo Scarabeo

Nuovo regolamento, nuova gara, nuovi premi

senso compiuto e, nel caso delle sigle, esse devono essere comprese nell'elenco delle sigle ammesse nello scarabeo (sigle stradali, di Stati esteri, e così via).

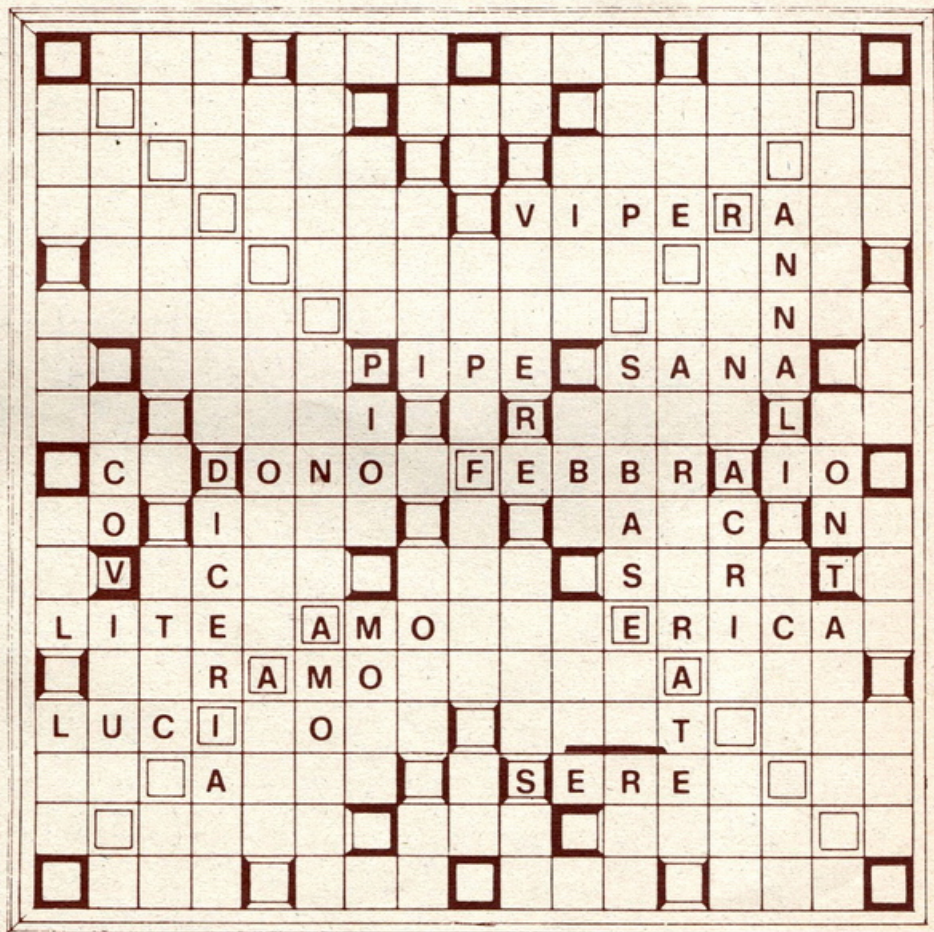
Ottavo: il punteggio viene calcolato sulla base dei valori delle lettere forniti in ogni numero, e dei segni convenzionali presenti sulla scacchiera. Un eventuale errore nel computo del punteggio non pregiudica la partecipazione alla gara. La redazione (come ha sempre fatto in passato) controlla le soluzioni ed i relativi punteggi correggendo, nel secondo caso, eventuali inesattezze.

Nono: nel caso in cui in una stessa parte dello schema dato sia possibile fornire più risposte del medesimo significato ma di differente punteggio, si considererà solo la parola che, tra quelle segnalate, avrà punteggio maggiore. Se le parole hanno differente significato si considererà la somma dei rispettivi punteggi.

Decimo: il termine massimo per l'invio delle soluzioni è, salvo preavviso contrario, il giorno 3 del mese successivo a quello indicato sulla copertina della rivista. Ne fa fede il timbro postale. Una lettera che giungesse in redazione in data successiva al giorno 3, ma che recasse un timbro con data antecedente, sarebbe ritenuta valida.

Tutto chiaro? Speriamo di sì. Ora non resta che giocare insieme in vista (chissà?) di un grande torneo nazionale da organizzare entro l'anno.

I tradizionali ritardi postali dovuti alle festività hanno provocato rallentamenti nell'arrivo delle risposte della gara di ottobre, novembre, dicembre. La classifica aggiornata sarà pubblicata sul prossimo numero.



A A E I S S S



Valore della lettera x 2



Valore della parola x 2



Valore della lettera x 3



Valore della parola x 3

Il valore delle lettere:

Punti 1: A, C, E, I, O, R, S, T
Punti 2: L, M, N
Punti 3: P
Punti 4: B, D, F, G, U, V
Punti 8: H, Z
Punti 10: Q

Dopo i limericks, giungono in redazione anche le prime risposte dei logogrifi, con gli elenchi di parole ricavate dal tema proposto (Arnaldo Forlani).

Michele Zacchigna di Monfalcone propone: *araldo, orafo, ladro, idra, nano, alano, diafano, anfora, fornaio, orrido*.

Pietro Micaroni di Civitella Casanova, invece, scarseggia con i logogrifi (soltanto: *faina, frana, dolor, al forno*) ma in cambio propone un anagramma: *non farlo, la dirà*.

Di parole se ne potevano trovare molte di più, e d'altronde l'unico modo di complicare e rendere attraente un gioco altrimenti abbastanza semplice è dare fondo al proprio vocabolario, sfidando se stessi.

E poi, si potevano comporre parole molto più lunghe, utilizzando quante più lettere possibili. *Farandola*, per esempio. Ma anche *fanorona* (si tratta di un gioco malgascio), *allodio, lanaioolo*, e via di questo passo.

Insomma, non se ne abbiano a male i due lettori, ma c'è stata qualche pigrizia nella ricerca dei nomi. Da Mantova giunge invece una lettera che reca una ghiotta e inattesa sorpresa: un "serpentone" di anagrammi.

Così li definisce l'autore, Cesare Cancellieri, che scrive: "invece di logografare Forlani, ti propongo questi anagrammi a serpentone che mi divertono di più. In ogni verso c'è l'anagramma di Arnaldo Forlani".

Eccovi, dunque, il "serpentone".

NON FARÀ IL LADRO?

*Fa' l'orina, ladron,
o la RAF in Londra
frana l'onor. Di là
rifrodan l'alano,
là rifanno lardo.*

Frodan la lira? No!

*Lordan l'anfora i
folli: narrando a
Dora, falliranno
la fronda al rion.*

Ridonar l'Alfa? No!

*Fornirò Dna alla
flora: non rida la
donna fra allori,
or adornan falli.*

Che ve ne sembra? Io lo trovo più che notevole. La lettera di Cancellieri contiene anche molte gentili parole ("complimenti per la pagina dei giochi linguistici e per la rivista nel suo complesso. Per un insegnante come il sottoscritto, che da tre anni sperimenta nella scuola media una nuova materia chiamata gioco, il vostro lavoro, oltre che prezioso, risulta gratificante e rassicurante.") e una proposta di collaborazione di insegnante e alunni che, naturalmente, *Pergio* accoglie con entusiasmo.

E ora, visto che siamo finiti a parlare di anagrammi, resteremo in tema. Prima però, c'è la consueta ragione di

Agli antipodi del palindromo

di Roberto Casalini

"limericks", questo mese tutti petroliferi. Un finanziere veneto, che chiede di restare anonimo per paura di rappresaglie, scrive:

*C'era un vecchiccio e stava a Rovigo
che i capitali esportava a Zurigo.
Lui li esportava frodando l'imposta
ma non perdeva la sua faccia tosta
quel gran vecchiccio cresciuto a Rovigo.*

Si tratterà di una licenza poetica, oppure di una denuncia in codice? Nel dubbio, provo ad agganciarli alla cronaca:

*C'era un potente boss di Rovigo
che sugli scandali tirava un rigo;
e finanziava degli infidi ovini
per evitare dei tiri mancini
quel biancofiore sbocciato a Rovigo.*

E ora, le proposte di anagrammi. Dovrete ritrovare nomi e cognomi di sette protagonisti e comprimari dell'ultimo scandalo. Gli anagrammi, lo premetto, sono di valore assai diseguale. Una prima traccia, per chi vuol mettersi a decifrarli, posso fornirla: manca Mino Pecorelli, che era possibile anagrammare (*il miele in corpo*, ma, ahimè, in corpo si ebbe ben altro; oppure *incollerò empi* e ancora, sul filo del rasoio, e *l'porcel li minò*), ma non mi ha dato le soluzioni ottimali. L'anagramma che preferivo, infatti (*l'opimi elenco*), veniva incompleto, poichè avanzava una "r".

Gli anagrammi sono sette: *tigna biliosa; dà, potente, l'oro; reato forense; è e fu gelida cifra; oriundi galeotti; lavo l'onte ai duci; la forza t'insegni, ve'!*

E ora, aspettando le prossime insabbiature (ricordate quella filastrocca che fa: *oggi seren non è, doman seren sarà...*), passiamo alle delizie di palindromi, bifronti e antipodi. Stavolta affronterò soltanto i rudimenti di questi tre schemi enigmistici, rimandando al prossimo mese la trattazione delle varianti più complesse e dello svolgimento enigmografico.

Palindromi. Il termine deriva dal greco *palindromos*, "che corre all'indietro", e designa quelle parole o frasi che, lette in senso inverso, risultano identiche.

Le parole sono più numerose di quanto non si pensi: *ingegni, anilina, ottetto, ossesso, apocopa, onorarono*.

Per trovare le parole non occorre particolare abilità; soltanto, al massimo, un po' di pazienza.

L'abilità da enigmisti entra in gioco, invece, per costruire delle frasi palindrome: frasi, vale a dire, che anche lette all'inverso risultano identiche.

In Francia, lo scrittore Benjamin Perec è

riuscito a comporre un racconto di ben cinque pagine, perfettamente palindromo. Iniziava: "*Trace l'inegal palindrome. Neige. Bagatelle, dira...*" e si concludeva: "*(h)aridella, ta gabegie ne mord ni la plage ni l'écart*".

La citava, questa novella, Luciano Filippi in un articolo apparso di recente su "L'Espresso", assieme a una stupenda frase inglese (sempre palindroma) con cui Adamo si presenta a Eva appena estratta dalla sua costola: "*Madam, I'm Adam*". In Italia, niente di così raffinato, ma buoni svolgimenti non mancano. Ecco, per esempio, una frase palindroma tratta da un enigma del "Longobardo": *o mai soci maledetti de le ditte de l'amico siamo*. Pregevole, non è vero?

Oppure ancora un palindromo del poeta-musicista Arrigo Boito, che di questi giochi si dilettava. Inedito fino a poco tempo fa, è stato pubblicato assieme ad altri brani nel '77 dalla rivista "Strumenti critici": *Trop sport? o!no/Eri sire/e capace/eri d'ire: e ridere e redire*.

Iniziate a cimentarvi con le frasi palindrome, e se riuscite a comporne, inviatele (Cancellieri, vuoi provarci?). **Bifronti.** Il palindromo appartiene alla famiglia dei bifronti, d'accordo, lo insegnano tutti i manuali di enigmistica. Il bifronte vero e proprio, però, resta quello in cui la parola o la frase, letta all'inverso, dà luogo ad altra parola (o altra frase) di senso compiuto ma diversa dalla prima.

Anche qui, gli esempi non mancano: *ocra, arco; organo, onagro*; il classico *enoteca, acetone; aedi, idea*, e via di questo passo.

Antipodi. Si tratta di una superfetazione dei due generi descritti, avvenuta per aumentare la giocabilità di certe parole altrimenti inutilizzabili dall'enigmografo. L'antipodo si ha prendendo una parola e spostando la prima lettera in fondo (o l'ultima lettera all'inizio) in modo che la parola così ottenuta, letta a ritroso, dia luogo alla ripetizione della parola stessa (e in questo caso si ottiene l'*antipodo palindromo*) oppure formi una nuova parola (e allora ci si troverà ad avere l'*antipodo bifronte*).

Esempi: *b-anana* (antipodo palindromo perchè, portando in fondo la "b", si ottiene la stessa parola) e ancora *p-atata, l-otto, l-atta, m-ottetto*.

Con *b-olletta*, invece, si ottiene l'antipodo bifronte, perchè trasferendo in fondo la "b" si leggerà *battello*.

Per questo mese ho terminato. Ultimo avviso: per il "pentathlon" di dicembre, vedere nelle pagine delle soluzioni. Il prossimo mese pubblicherò la classifica.



Contro e surcontro tra audacia e prudenza

a cura di Franco Di Stefano

Quasi tutti i giocatori traggono il massimo piacere nella scommessa: il videau nel backgammon, il rilancio nel poker, il contre e il surcontro nel bridge. A parte i vari tipi di contre che in base alla situazione hanno dei significati particolari e tendono a dare una determinata informazione al compagno (contre negativo - sputnik - indicativo di attacco - etc.) e a parte il contre di una dichiarazione difensiva (a quei contratti cioè che gli avversari dichiarano pur consapevoli del down poiché lo ritengono vantaggioso), analizziamo il contre che è dato qualora si ritenga che gli avversari, pur essendo in attacco, abbiano poche probabilità di mantenere il contratto dichiarato.

Questo contre nasce dunque dalla presunzione che gli avversari siano andati fuori contratto, non necessariamente per errore o eccessivo ottimismo, ma piuttosto perché troveranno delle distribuzioni e combinazioni di carte a loro sfavorevoli. Ma se è vero che spesso a bridge la maggior parte dei punti guadagnati o persi scaturiscono dal contre, è altrettanto vero che il contre punitivo per essere redditizio deve essere usato con tecnica, esperienza e buon senso.

Dimenticate di usare tale contre finché siete poco esperti. Saper dichiarare è facile, saper contrare è difficile.

G. Belladonna

Sovente infatti questa parola viene usata a proposito, chi contra lo fa di getto, per euforia, per rabbia; quasi a voler punire la eccessiva fortuna degli avversari spesso la si accresce.

Chi contra non deve essere impulsivo; la sua scommessa deve essere frutto di una serie di deduzioni, calcoli, valutazioni in modo da stabilirne le quote come il più abile dei bookmaker.

Il contre punitivo deve risultare dall'analisi di cinque elementi:

- 1) valori della propria mano
- 2) dichiarazioni del compagno
- 3) dichiarazioni dell'avversario
- 4) tipo di contratto (atout o senza atout)
- 5) altezza del contratto (parziale - manche - slam).

Nei contratti di manche ad atout.

Si è detto che il fondamento logico del contro punitivo debba ricercarsi non tanto in una presunta incapacità, ma piuttosto nella sfortuna degli avversari. Appare evidente quindi che il contro generalmente non possa prescindere dalla forza in atout, unita logicamente ad una forza laterale in carte alte.

Gli avversari dichiarano 4 Picche.

A	B
QJ109 AXX XX AXXX	KO XXXXX AKX AXX
C	D
QJ109 QJX QX QJXX	KX KQJXX KJX QJX

Con le mani A e B il contro si impone, con le mani C e D non è conveniente contrare.

Naturalmente il valore della nostra mano può aumentare o diminuire in base alla dichiarazione del proprio compagno.

esempio NORD EST SUD OVEST

1 ♥ 1 ♦ 2 ♥ 4 ♠

con

KO AKXXX AXX XXX

L'appoggio a cuori di sud riduce notevolmente la forza in prese difensive di nord. Il contro non sarebbe una buona scommessa.

Viceversa nell'esempio che segue:

NORD 1 ♠
SUD EST 4 ♥
X
KQX
KQXX
XXXXX

l'apertura del compagno, la posizione del K di cuori, il misfit a picche, legittimano il contro.

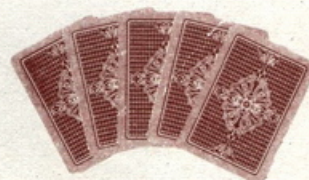
Talvolta anche la dichiarazione degli avversari ci fornisce delle preziose indicazioni sulla opportunità o meno di contrare.

L'apertura di un giocatore, la ripetizione di uno o più colori, la surlicità di un nostro colore da parte degli avversari, fanno sì che gli onori della nostra mano abbiano spesso una scarsa probabilità di tradursi in prese.

Con queste carte

XXX AQX KXX AKXX

dopo che l'avversario a sinistra ha aperto ed ha dichiarato di avere una bicolore (5-5) nobile, bisognerà astenersi dal contrare sia il contratto di 4cuori o 4picche.



Nei contratti di manche a S.A.

Il contre punitivo non dovrebbe esistere in quanto non esiste il fattore atout che, come si è visto, è determinante ai fini di un buon contro. I casi in cui chi contra ha il down in mano sono rari, e spesso il contro può portare gli avversari a un contratto più sicuro. Esistono comunque delle situazioni in cui può essere conveniente contrare, non tanto perché si è genericamente forti, quanto piuttosto perché si possiedono un buon colore e i rientri necessari per affrancarlo.

Su un contratto di 3 S.A.

con
KQX
AXXX
KQX
JXX

non conviene contrare, poiché dal tipo di contratto, e dalla propria forza si deduce che il compagno è assolutamente privo di valori.

Con
QJ109X
AX
KQ
XXX

conviene contrare. Tenendo presente la dichiarazione per poter essere certi che l'avversario abbia bisogno, per realizzare il contratto, di affrancare entrambi i colori rossi.

Nel caso infatti in cui dalla dichiarazione si deduce che un avversario possiede un colore lungo, è necessario per ipotizzare il down che i rientri si abbiano in quel colore.

L'avversario alla nostra destra gioca il contratto di 3 S.A. dopo aver dichiarato di possedere un colore lungo di fiori.

Con	
QJ109X	QJ109X
XXX	XXX
XXX	AQX
AQ	XX
contro	passo

Abbiamo visto quali sono i presupposti necessari perché il contre si dimostri efficace e quindi per non adottarlo con eccessiva leggerezza. Spesso comunque, pur essendo sicuri del down, bisogna astenersi dal contrare per non indicare al dichiarante la posizione degli onori mancanti o la cattiva ripartizione delle atout e dare quindi indicazioni sulla linea di gioco da adottare. Ecco una smazzata in cui anche un giocatore come Santelia sarebbe andato irrimediabilmente down se non avesse ricevuto il contro. Dopo l'apertura di ovest sud gioca 4 picche contrate da est

	♠ K102	
	♥ A972	
	♦ KJ102	
♠ Nessuna	♣ 102	♠ Q9873
♥ KQJ1065	N	♥ 3
♦ 753	O E	♦ 9864
♣ AK74	S	♣ Q86
	♠ AJ654	
	♥ 84	
	♦ AQ	
	♣ J953	

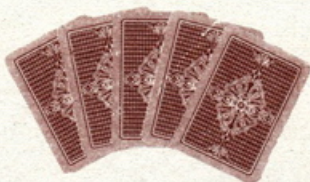
Preso l'attacco di K di cuori, Sud incassa quattro giri di quadri scartando una fiori ed una cuori di mano. Fiori dal morto. Ovest incassa asso e Re di fiori e torna con una terza fiori per il taglio con il 2 di picche. Cuori dal morto tagliato da est, che ha solo atout. Sottotaglio di sud (è questa la manovra vincente) che reclama le restanti levée. Est dovrà infatti muovere atout per la fourche (K 10) del morto.



Il contre al parziale

Tutti i bridgisti sanno bene il rischio che si corre a contrare un parziale. Contrare una dichiarazione che se non fosse stata contrata non avrebbe raggiunto la manche, è una scommessa che può essere pagata troppo cara. Per questo motivo la dichiarazione moderna riduce ormai al minimo le situazioni in cui il contre debba ritenersi prettamente punitivo. Spesso comunque le maggiori penalità si infliggono ad un livello dichiarativo molto basso. Gli interventi talvolta poco prudenti (o anche legittimi ma sfortunati), le distribuzioni possibili del bridge, fanno sì che gli avversari possano incappare nel nostro colore. Il contre punitivo al parziale deve basarsi quindi, quasi esclusivamente, sulla forza d'atout, pur non potendo prescindere da

ulteriori elementi come il misfit nel colore del compagno o il rapporto tra penalità avversaria e una propria dichiarazione di manche, che è legato generalmente alla situazione di vulnerabilità.



Il contre allo slam

Date le distribuzioni irregolari che si possono verificare in una smazzata, e dati i vari sistemi di accostamento allo slam (Blackwood-Cue bid-Asking) usati ormai da quasi tutti i giocatori, il contro ad un contratto di slam non è mai una buona scommessa.

La convinzione che gli avversari non mantengano il loro contratto non può basarsi sul possesso di onori alti, anche se fossero due assi. L'eccessiva ingordigia di 50 o 100 punti in più, non giustifica sicuramente l'indicazione che si dà all'avversario; esso può indicargli la linea di gioco giusta o indirizzarlo nel giusto contratto. Per questi motivi il contre al livello di slam assume un significato convenzionale (Lightner) ed indica una determinata uscita al compagno, con la quale si ritiene di avere più chances di battere il contratto.



Il surcontre

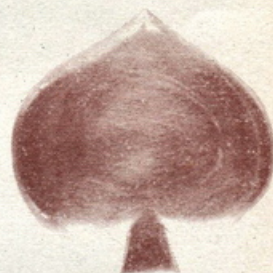
Un esperto giocatore di bridge fu chiamato per esprimere una opinione, su quattro giovani promesse bridgistiche che avrebbero dovuto formare una squadra. Alla prima mano le "promesse" si esibirono in un contratto contratto e surcontrato. Non ha importanza chi ha sbagliato, — disse l'esperto — quello che conta è che tra di voi esiste una reciproca sfiducia.

Se per contrare bisogna avere la massima prudenza, una maggiore cautela richiede il surcontre. Chi surcontra non deve partire dal presupposto che gli avversari abbiano commesso degli errori di valutazione nel dare il contro, ma ritenere che il contre sia fondato su dei validi elementi. Per surcontrare, bisognerà quindi rivedere i motivi che ci hanno portato alla dichiarazione di un determinato contratto, alla luce di una nuova analisi modificata dal contro stesso.

Alcuni, quelli che considerano il contre come una offesa personale, hanno il surcontre di reazione. Altri usano il contre e surcontre in quasi tutte le smazzate, perché traggono il loro divertimento da questo tipo di bridge più violento che tecnico.

È vero che il bridge è un gioco e ognuno ha il diritto di giocarlo come vuole (compatibilmente con le idee del compagno). Ma è anche vero che esistono un'infinità di altri giochi, sicuramente più consoni a coloro che per temperamento o per scelta preferiscono la suspense, come ad esempio..... a chi tira la carta più alta.

La redazione di "PERGIOCO" invita tutti i lettori a partecipare al "TROFEO PICCHE D'ARGENTO".



Scrivete di una smazzata particolarmente interessante, un aneddoto divertente, un consiglio, una curiosità che riguardi il mondo del bridge. Insomma un "fatto bridgistico" visto sotto un aspetto tecnico, umoristico od umano.

La redazione sceglierà, pubblicherà e premierà l'articolo ritenuto più interessante. I brani dovranno essere brevi e non dovranno avere carattere pubblicitario. I manoscritti anche se non pubblicati non verranno restituiti. Amici bridgisti o appassionati del bridge: al lavoro dunque, con il "PICCHE D'ARGENTO"!

Il problema del mese

♠ J432		
♥ 65		
♦ J10943		
♣ KJ		
♠ 107	S	♠ Q98
♥ 3		♥ Q10987
♦ Q8765	E O	♦ 2
♣ 106542	N	♣ 9873
♠ AK65		
♥ AKJ42		
♦ AK		
♣ AQ		

Nord gioca 6 S.A. Est attacca 8 di quadri.

La soluzione sarà pubblicata sul prossimo numero



Stratego

tra "ambiente" e scacchiera

Spie e esploratori, luogotenenti e bombe per conquistare la bandiera avversaria con abilità e astuzia

Per i giochi di guerra esiste una famiglia specifica: quella dei wargames e, in genere, dei giochi di simulazione, che alla guerra sono dedicati in maniera preponderante. Tuttavia la guerra è, da sempre, una delle maggiori fonti di ispirazione (forse la maggiore in senso assoluto) di tutti i giochi da tavoliere.

Se i wargames tridimensionali richiamano la guerra in maniera diretta e immediata e i boardgames la evocano in maniera altrettanto diretta, seppur leggermente più stilizzata, molti altri sono i giochi che all'evento bellico si rifanno.

Valga, per tutti, l'esempio degli scacchi e, in genere, di tutti i giochi di scacchiera che ripropongono, in maniera astratta, i due eserciti che si fronteggiano e alcune situazioni tipiche di un combattimento: lo scontro e la cattura, oppure il mantenimento di determinate posizioni. Anche nei giochi d'ambiente, parecchi sono quelli che si rifanno, in maniera più o meno realistica, all'arte militare. Questo mese parleremo di un gioco anomalo, a metà strada tra i giochi d'ambiente (per i riferimenti diretti ed espliciti alla guerra) e la scacchiera (per le caratteristiche tecniche del gioco): Stratego.

Già il nome la dice lunga sullo scopo del gioco: sul tavoliere si fronteggiano due eserciti, seppure alquanto fantasiosi, che hanno come obiettivo la cattura della bandiera avversaria.

Il tavoliere è costituito da una scacchiera di cento caselle (dieci per dieci) che rappresenta un campo di battaglia diviso in due metà da una striscia nera. Al centro della scacchiera si trovano due laghi che tagliano la metà campo: è opportuno avvisare che non sono transitabili dalle pedine.

Le pedine-eserciti sono 80, di cui 40 rosse e 40 blu. Nell'aspetto ricordano, vagamente, le torri degli scacchi. Hanno una particolarità che, come vedremo, influenza largamente lo svolgimento del gioco: nel lato rivolto verso l'avversario non recano alcun contrassegno che indichi il loro valore.

I due contendenti si trovano, pertanto, nella condizione di giocare alla cieca, e soltanto in caso di scontro diretto tra due pezzi (o nel caso di pezzi dalle proprietà di movimento particolari che, una volta utilizzati, svelano la loro identità al giocatore avversario) sapranno contro quali pezzi combattono.

Ogni esercito di 40 pedine comprende: 1 spia, 8 esploratori, 5 ingegneri anti-mina, 4 sergenti, 4 luogotenenti, 4 capitani, 3 comandanti, 2 colonnelli, 1 generale, 1 maresciallo, 1 bandiera, 6 bombe.

Come vedete, si tratta di un esercito poco verosimile, privo com'è di soldati (negli scacchi, tanto per fare un paragone, ci sono i pedoni).

I pezzi li abbiamo elencati in base al loro valore, a partire dal più basso (la spia) e terminando con i pezzi più importanti (le bombe).

Ci sono, tuttavia, delle eccezioni che avremo modo di vedere, sia nelle proprietà di movimento dei pezzi, sia per quanto riguarda la loro gerarchia nel caso di scontri diretti.

Le regole generali. I due eserciti vanno disposti a piacimento nelle prime quattro file di caselle di ciascuna metà campo, secondo un ordine che il giocatore affinerà con l'esperienza.

I due giocatori possono effettuare una mossa a turno, e in questa mossa devono spostare uno dei loro pezzi di una casella (i pezzi possono muovere in avanti, indietro, a destra e a sinistra).

Le eccezioni. Gli esploratori possono muoversi su più caselle, a patto che siano libere. Così facendo, però, si "scoprono". La bandiera e le bombe restano, per tutta la partita, nella posizione che è stata loro assegnata all'inizio.

Lo scontro diretto avviene quando due pezzi si trovano faccia a faccia, o di lato. In questo caso, l'attaccante dirà il valore del proprio pezzo e, se questo è superiore al pezzo avversario, lo eliminerà.

Viceversa, sarà il difensore a eliminare il pezzo attaccante se questo è inferiore al suo. La scala gerarchica è quella da noi fornita, salvo che:

— due pezzi di uguale valore sono entrambi eliminati dal gioco;

— le bombe sono i pezzi di maggior valore; esse, quindi, eliminano tutti gli altri pezzi, ma sono eliminate dagli ingegneri anti-mina;

— la bandiera è estremamente vulnerabile e può essere eliminata da qualunque pezzo avversario che viene a contatto con lei;

— tra maresciallo e spia vince chi dichiara per primo il proprio valore. In altri termini, vince chi dei due, in uno scontro diretto, è attaccante.

C'è un'ultima regola da osservare, e riguarda ancora il movimento: due pezzi non possono essere mossi più di cinque volte tra due caselle.

Scopo del gioco, come abbiamo detto, è di catturare la bandiera avversaria.

Come si sarà capito Stratego è un gioco che può assicurare un notevole divertimento, ma ha poco a che fare con la strategia. Più che l'abilità "guerriera" contano l'astuzia, la capacità di bluff e una memoria da elefante: ricordare la dislocazione delle pedine avversarie di cui si è conosciuta l'identità (e questo avviene regolarmente a metà partita, quando entrambi i giocatori hanno ingaggiato più di uno scontro diretto) è impresa tutt'altro che facile, dato il numero dei pezzi.

Quanto all'astuzia, ne occorre una buona dose per sviare l'avversario. Facciamo un esempio: la bandiera è, al tempo stesso, un pezzo di importanza vitale e di estrema vulnerabilità, che andrà quindi accuratamente protetta.

La maniera più semplice per salvaguardarla è circondarla di bombe, ma così facendo si forniscono all'avversario informazioni preziose (si tenga presente che contro sei bombe esistono cinque ingegneri antimina, e che una volta aperta una breccia nello schieramento protettivo la cattura della bandiera è impresa facile). Seminare le bombe anche da altre parti, proteggendo allo stesso tempo la bandiera, mette l'avversario su una falsa pista. Come si vede, è anche questione di astuzia.

LA SCHEDA

Nome - Stratego, della ditta olandese Jumbo, distribuito in Italia da Sticktoy.

Numero dei giocatori - due.

Durata del gioco - dai trenta minuti a un'ora. I giocatori veloci, però, possono impiegare anche un tempo minore.

Studio del regolamento - cinque minuti al massimo.

Concetto del gioco - manovrando con accortezza i propri pezzi e cercando di ricordare il valore di quelli avversari (si gioca senza conoscere il valore dei pezzi altrui) condurre un gioco quanto più possibile offensivo, nella metà campo avversaria. È il modo più efficace per proteggere la propria bandiera.

Scopo del gioco - conquistare la bandiera avversaria.

Critiche - le istruzioni in italiano, scritte presumibilmente in Olanda, lasciano a desiderare, anche se non pregiudicano la comprensione delle regole. I contrassegni delle pedine sono alquanto macchinosi da decifrare, e ciò rallenta il ritmo del gioco. Una maggiore stilizzazione non avrebbe nuociuto.





Micromagia: una nuova rubrica il cui scopo è quello di proporre degli effetti accessibili a tutti, con poco allenamento, che si adattino ad essere presentati nelle occasioni più diverse con quanto si ha sottomano. Infatti gli oggetti usati saranno di facile reperimento come monete, anelli, fiammiferi e nella maggior parte dei casi non vi sarà bisogno di preparazione. I giochi che vi propongo sono tutti collaudati da una lunga esperienza sul pubblico. Se qualcosa non dovesse esservi chiaro, scrivete. Prima di iniziare è necessario puntualizzare alcune cose che potranno esservi utili all'apprendimento di questi giochi:

- provate sempre gli effetti prima di presentarli e non fatelo se non avete acquisito una sufficiente naturalezza nell'esecuzione.
 - Non imponetevi ai vostri spettatori e sappiate scegliere i momenti in cui presentare i vostri giochi.
 - Non informate mai i vostri spettatori su cosa state per fare e soprattutto non ripetete mai un gioco una seconda volta; è infatti più facile scoprire il trucco se si sa ciò che deve accadere.
 - Non spiegate mai il trucco: anche il gioco più difficile da eseguire, conosciuto il trucco, perde il suo fascino.
- Detto questo, passiamo subito a...

foto 2

Questi pazzi fiammiferi

Occorrente: 01 fiammifero Minerva, una sigaretta accesa od una penna.

Preparazione:

Effetto: la base di un fiammifero viene annerita da entrambi i lati. A comando del prestigiatore ritornerà intatta.

Mossa base: permette di mostrare il fiammifero dando l'illusione di vedere entrambe le facce mentre invece si mostra sempre la stessa.

A) prendere il fiammifero fra il pollice e l'indice come indicato in foto 1, mostrandone una faccia;

B) ruotare verso sinistra la mano fino a portarla nella posizione indicata in foto 2

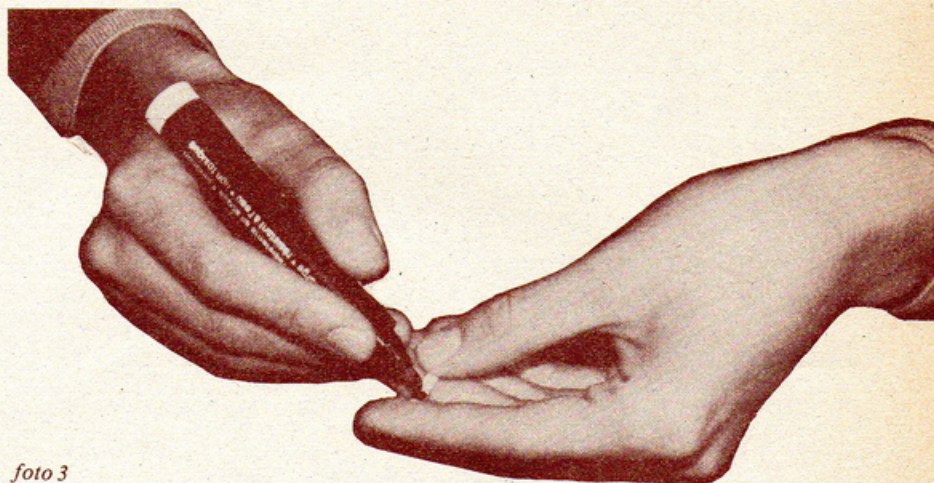
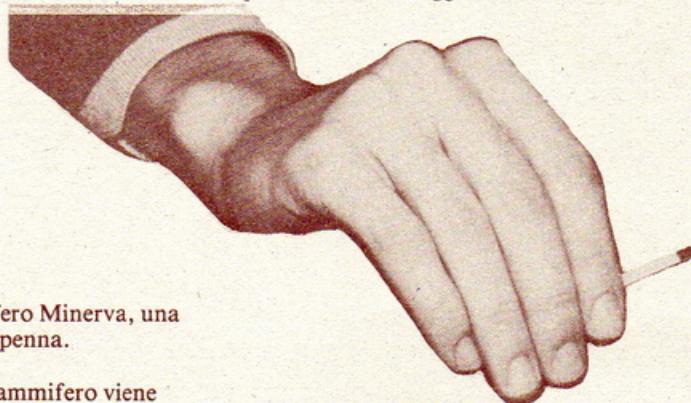


foto 3

Micromagia con i fiammiferi

di Alberto Marcedone

come se ne mostraste l'altra faccia; C) mentre eseguite questo movimento il pollice si muove leggermente in avanti



facendo ruotare il fiammifero di mezzo giro. Lo spettatore, quindi, vedrà sempre la stessa faccia pur avendo avuto l'illusione di averle viste tutte e due.

Invertendo il movimento si ritorna nella posizione di partenza.

Attenzione: nel caso doveste far vedere effettivamente le due facce del fiammifero, mostratele tenendolo come se effettuaste il movimento base, senza però effettuare la rotazione.

Ideale dopo essersi accesa la sigaretta, questo gioco sbalordirà i vostri amici. Prendete un fiammifero e tenendolo come indicato in foto 3, fate finta di annerirne una parte. Indi giratelo e annerite realmente (con la brace della sigaretta o con la penna) l'altra parte facendo notare (senza dirlo) questa azione al vostro spettatore. Prendete il fiammifero con la parte annerita a vista e con il movimento base (M.B.) mostrate come abbiate annerito entrambi (!) i lati.

Fate attenzione a tenere la punta del fiammifero verso il basso, in modo che lo spettatore non possa adocchiare l'altra faccia. Ripetete velocemente un paio di volte questa operazione tenendo presente che non state facendo nulla di straordinario agli occhi dello spettatore: state mostrando un fiammifero che avete annerito! Affermate adesso di possedere un soffio magico (!) che farà ritornare intatto il fiammifero.

Soffiate, infatti, e contemporaneamente muovete bruscamente la mano facendo compiere mezzo giro al fiammifero portando a vista il lato bianco. Mostrate adesso il fiammifero da ambedue i lati, facendo notare come ci sia ancora un lato annerito.

Soffiate ancora su questo lato e sempre con un brusco movimento della mano, ruotando di mezzo giro il fiammifero, portate ancora una volta a vista il lato bianco.

Quindi, usando il M.B. per mostrare sempre la stessa faccia, fate vedere come il fiammifero sia davvero (!) tornato intatto. Mostratelo ancora, spiegando che si è trattato solo di un'illusione, e sotto la copertura della mano sinistra ruotatelo facendo apparire la parte annerita. Con il M.B. mostrate come sia tornato nero da entrambi i lati, posatelo in tasca e... buon divertimento!

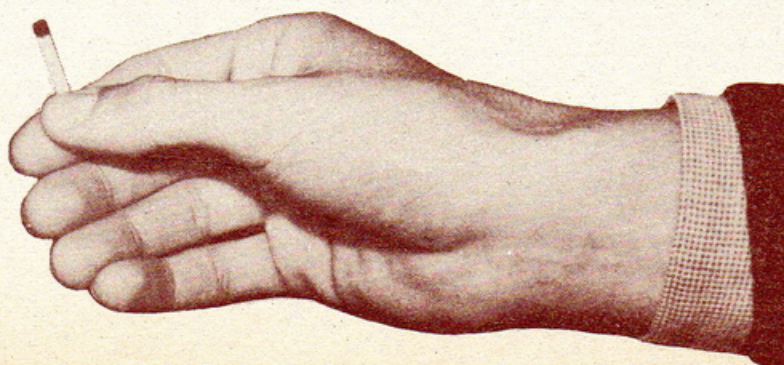


foto 1



Ritornano, dopo il successo riscosso dall'articolo che apparve sul primo numero di *Pergio* ("Carta e matita per le ore buche" era il titolo, ve lo ricordate?) i giochi da fare, appunto, con un foglio e un lapis.

E ritornano abbastanza "alla grande". Questo mese, infatti, i lettori troveranno più di una proposta interessante: nella pagina dell'Associazione Italiana Giochi Intelligenti trovate "Bombardamento", mentre qui presentiamo "La talpa del Perù", che ci viene poposto da Paolo Comunian di Mantova.

Il nome del gioco, scrive il nostro lettore, deriva dalle immagini che vengono gradualmente a comporsi sul foglio di carta, immagini che ricordano un intrico di gallerie.

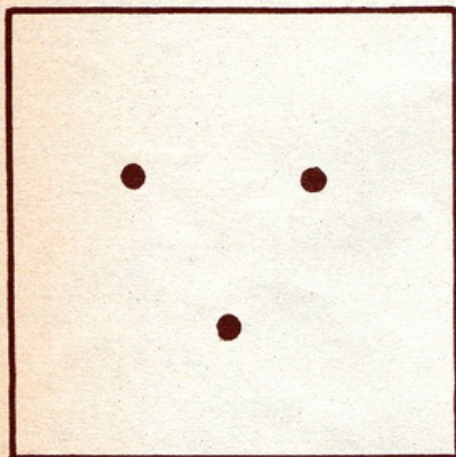
"La talpa del Perù", come si vede, è un gioco semplicissimo da effettuare, ma affascinante e pieno di insidie. È adattissimo a due giocatori che si sfidano, ma niente vieta che il numero dei partecipanti aumenti.

Come si gioca? Eccovi le regole.

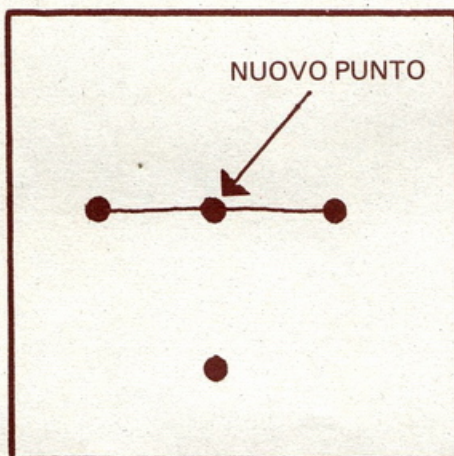
Carta e matita

Nelle intricate gallerie della Talpa del Perù

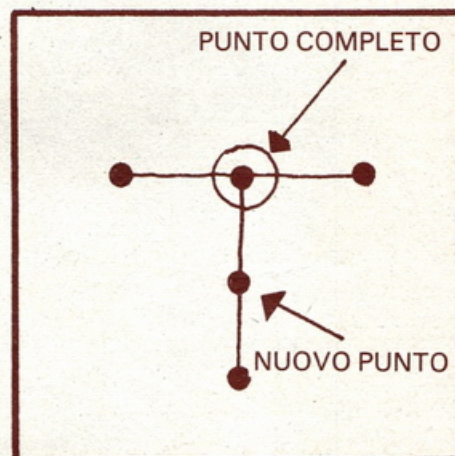
*Un lettore di Mantova propone un gioco a due
per mettere a prova la propria abilità*



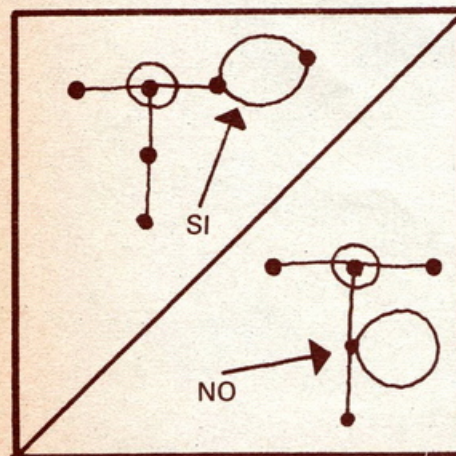
1. Su un foglio di carta, normale, non quadrettata, si segnano tre o più punti, a seconda che si desideri una minore o maggior durata del gioco (figura 1).



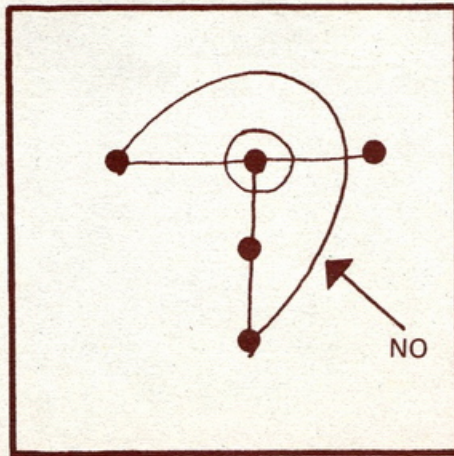
3. Il secondo giocatore congiunge anche lui due punti e ne segna uno nuovo a metà della linea ottenuta. Un punto da cui partono tre linee si dice "completo". Al punto completo non possono più essere aggiunte altre linee (figura 3).



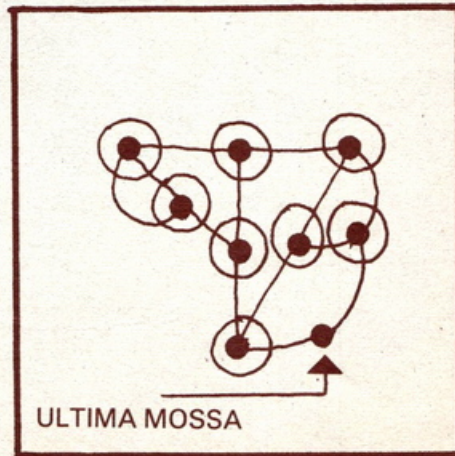
5. Un punto può essere congiunto anche con se stesso, purché venga rispettata la regola 3 (figura 5).



2. Il primo giocatore congiunge due punti e traccia un nuovo punto a metà della linea ottenuta (figura 2).



4. Due linee non possono incrociarsi tra loro (figura 4).



6. Il giocatore che si trova nella impossibilità di effettuare una mossa perde la partita (figura 6).

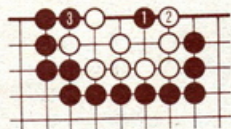


SOLUZIONI

del numero precedente

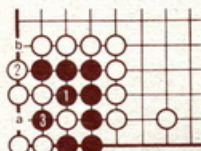
Go

problema 1



1 del nero occupa il punto vitale. Se bianco risponde in 3, allora nero in 2.

problema 2



Dopo 3 del nero il bianco non può connettere in 'a' perchè il nero cattura in 'b'.

Backgammon

PROBLEMA N. 1: \times deve muovere 4-1
Nel problema era stata erroneamente omessa una pedina \times sul 19.

La mossa corretta è 19/15, 4/3 perchè consente al tiro successivo di salvare il gammon dal doppio 3 in su.

PROBLEMA N. 2: \times deve muovere 5-1
La mossa corretta è 5/OFF, 3/2 perchè consente di togliere tutte le pedine il prossimo tiro anche col doppio 2.

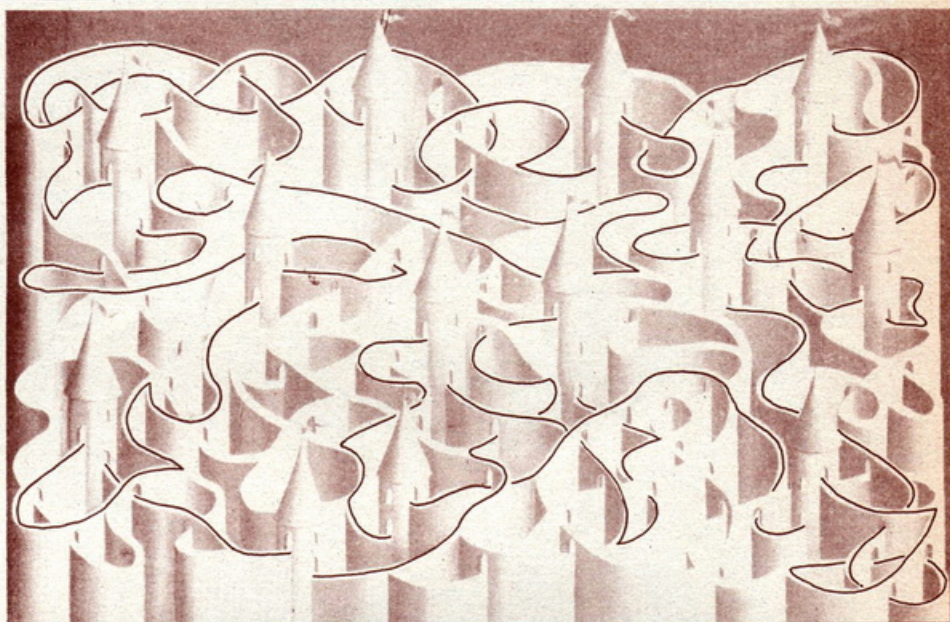
PROBLEMA N. 3: \times deve muovere 4-3
La mossa corretta è 5/1, 3/OFF; le probabilità che vi mangiano una pedina sono identiche anche se muovete nell'altro modo possibile 5/2, 3/OFF, ovvero pari a 20/36, ma se muovete nel modo da me consigliato avete la possibilità di vincere la partita tripla se il vostro avversario tira un 4-2 ed avete la possibilità di vincerla doppia anche se il vostro avversario tira doppio 6.

PROBLEMA N. 4: \times deve muovere 1-1
La mossa corretta è 7/6, 7/6, 5/3 perchè al prossimo tiro non vi potete esporre ad alcun tiro diretto.

PROBLEMA N. 5: \times deve muovere 2-2
La mossa corretta è 14/6 perchè gli consente nei prossimi tiri di ritardare la propria corsa perdendo tutti i 6 ed avendo più tempi per uscire con la pedina imprigionata.

PROBLEMA N. 6: \times deve muovere 2-1
La mossa corretta è 2/1, 6/4 perchè aumenta le probabilità che (o) entri e si scopra con le due pedine sul point 21 (evento determinante per la vittoria di \times).

Labirinto



Scarabeo

Problema 4)

1) Con A di Fiamma, TO, T di cachet
ACCARTOCCIATI
 $[1+1+1+1+(1 \times 2)+1+1+1+1+1+1+(1 \times 2)] \times 9 = 135$
ALTA = 10
AC = 2
TC = 6
AI = 2
LA = 5 Totale 160

2) Con R di Pareti e R di Arrivo
RICACCIARE
 $(1+1+1+1+1+1+1+1+1) \times 4 = 40$
CORO = 5
EN = 3 Totale 48

3) Con E di Spese e H di Aghi
ACCERCHIA
 $[1+1+1+1+1+(1 \times 2)+8+1+1+1] \times 4 = 72$
RETTO = 6 Totale 78

4) Con T di Tare R di Arpia
CACCIATORI
 $(1+1+1+1+1+1+1+1+1) \times 3 = 40$
CI = 2
CS = 2
IO = 2
AL = 2
CO = 4
CI = 2 Totale 55

Punteggio schema N. 4 = 331
Problema 5

1) Con T di Disatteso e R di Oro
INCOCCIARE
 $1+2+1+(1 \times 2)+1+(1 \times 2)+1+1+1 = 12$
OCA = 4
CR = 2
CI = 3
AT = 2
RE = 2 Totale = 25

2) Con E di Enfasi T di Disatteso
ECCENTRICO
 $1+(1 \times 3)+1+1+2+(1 \times 3)+1+1+1+1 = 15$

CIMA = 5
ACI = 3
NON = 5 Totale = 28

3) Con I di Pista e H di Chiari
CICLONICHE
 $(1+1+1+2+1+2+1+1+8+1) \times 4 = 76$
AC = 2
NL = 4
IO = 2
NA = 3
ISOLA = 8
CS = 2
EE = 2 Totale 95

4) Con L di Gerla A di Idea
COCCINELLA
 $(1+1+1+(1 \times 2)+1+2+1+1+2+2+1) \times 2 = 28$
CO = 2
ARIO = 4
EE = 2
BL = 12 Totale = 48

Punteggio schema N. 5 = 196
Problema 6

1) Con R di Reti RAZZOLARE
 $[1+1+8+8+(1 \times 2)+2+1+1+1] \times 9 = 225$
ZANCA = 26
OCARINA = 18
LI = 3
AD = 13 Totale 285

2) Con R di Reti T di Tenda
PREZZOLATA
 $(3+1+1+8+8+1+2+1+1+1) \times 3 = 81$
PD = 15
ORE = 3
LENTO = 16
AN = 3 Totale 118

Punteggio schema N. 6 = 403
Totale dei punteggi ottenuti 930



Parole

1. **Perquackey.** Con il primo lancio di dadi, per quanto alcune lettere fossero difficili da utilizzare, era possibile formare parecchie parole: per esempio tegola, tabe, dotale, quale, dota, equa, boa, gota, bèola, legato, toga, beltà, lega, delta, fola, lago, beato, tolda, tufo, folta, ode, lode, logge, fogge, guato.

Con il secondo lancio, invece si poteva ottenere: opera, rape, pera, bora, froge, borea, gelo, frale, rogo, lego, erba, ferro, prega, forra, farro, porro, oro, largo, boero, bolge, bar, gora, flebo, frego, golpe, aborro, regola, regolo, fregola, pelago, bela, pelo.

Soluzioni abbondanti esistevano anche per la terza sequenza: iloti, voli, ignoti, vento, lieto, gentile, tivoli, vigente, elevo, lente, lieve, gente, venti, ente, eone, leone, vile, lento, vieto, viole, voglie, telo, legno, tigne, vigneto, genio, tenie, ogni, niveo, tingo.

E passiamo al quarto "round". Anche qui, valanga di parole: sartò, serto, cesoia, toro, cero, cespo, cespiti, stipo, tiara, rateo, rata, spora, sporca, porco, orco, orcio, teorico, aspo, sport, sporta, scorta, corte, corteo, coro, carità, sparito, sparato, perito, operaio, scioperato, topaia, paresi, pareti, esito, torcia, reato, sire, recita, tapiro, erpici, soia, società, roseto, posa, poscia, operosità, eros, porosi.

Teminiamo con la quinta mossa, da cui risultano: tasto, pasto, etto, petto, getto, aste, toast, gesto, test, testo, gatto, patto, setto, sega, oste, testa, gota, seta, sego, aspo, esatto, posate, atto, poeta.

Ovviamente, queste sono solo alcune delle soluzioni possibili.

2. **Anagrammi.** Si trattava di ricavare, dagli anagrammi proposti, nomi e cognomi di noti scrittori, come avevamo già detto. Dunque: *amara bile trovo* corrisponde ad Alberto Moravia, *un debole roseto* a Oreste del Buono. *Quanto a la birra è a Boston*, se ne ricava Alberto Arbasino. Più facili gli ultimi due anagrammi: *latini al covo* era Italo Calvino, il quale si era anagrammato nell'edizione scolastica de "Il barone rampante". Chi ha avuto sottomano quell'edizione avrà notato la prefazione pedantesca di uno pseudo-maestro elementare, tale Tonio Cavilla. Bene, si trattava di Calvino che ironizzava su se stesso. Dopo le ultime opere, alcuni nostri amici piuttosto maligni pensano che l'anagramma debba essere mutato in Tonio Vacilla.

Tonni, luce e frittute, infine, anagrammava Fruttero e Lucentini. Abbastanza facile da indovinare, perché "luce" e "frittute" erano molto poco trasformate.

3. **Metagrammi.** Dei metagrammi, nel numero scorso, abbiamo citato l'autore del termine, scordando però l'inventore del gioco, che era il reverendo Charles Lutwidge Dodgson, alias Lewis Carroll, l'autore di "Alice". Nel suo diario, infatti, durante gli anni 1878-79, si trova menzione di un gioco

chiamato "Doublets", il quale consiste nel passare da una parola all'altra cambiando di passaggio in passaggio una sola lettera: si tratta dei nostri metagrammi. Veniamo comunque alle soluzioni. Partendo da "terra", occorre sette passaggi per arrivare a "cielo": serra, serva, cerva, cerca, circa, circo, cieco.

Cinque, invece, i passaggi per andare da "monte" a "valle" (fonte, conte, colte, colle, calle) e sei per giungere a "verde" partendo da "rosso" (dosso, desso, destò, vesto, veste, verte). Ovviamente, come nel "Perquackey" anche qui è possibile far di meglio.

4. **Paroliere.** Nel primo schema abbiamo totalizzato 42 punti (rana, rado, nano, rame, era, remano, ramo, moda, nudo, arma, mare, Arno, dame, remo, dee, mena, nume, numero, radere, reo, erma, omero, eroe, norma, radunano).

Nel secondo 45 (bava, lesive, lima, base, mai, aerea, nave, reti, mina, asina, lieve, avena, vena, erta, reami, veti, iter, nivee, neve, età, ami, vasi, vile, tre, lima, savie, animi, lieti, reni, rena, mite, limite, nervi). Appena 28, ahimé, i punti totalizzati con il terzo schema (mano, timo, animo, zio, zinna, terno, mite, inno, rime, mina, iter, reti, retina, tino, terna, rea, anno, rio, età, ernie, nome).

Si risale, per fortuna, con l'ultimo schema: 51 punti (piste, ciste, ittica, ieri, sirte, denari, tetri, tris, butteri, preti, netti, reti, tersi, bue, enti, arti, aneti, retti, denti, edera, pira, cane, lenti, rena, lena, sterpi, acri, terna).

Anche qui, possono trovarsi altre soluzioni.

5. **Africa.** Speriamo che non ci siano piovute addosso troppe maledizioni. La soluzione, comunque, è data dal seguente schema:

C	A	N	T	I	B	O	N	J	U	L	T	R	E	K
B	U	A	L	T	L	O	N	G	W	E	S	T	O	N
A	R	C	A	N	D	O	N	S	T	O	M	A	L	U
L	A	R	T	O	W	A	C	I	P	R	A	I	A	K
B	A	N	D	R	A	I	K	A	L	I	L	E	P	C
U	A	R	R	O	T	O	S	A	R	R	A	B	U	L
J	E	N	A	M	E	L	E	R	R	E	B	U	T	S
U	N	K	U	R	B	R	O	B	D	L	O	T	A	R
M	I	S	E	K	U	A	G	A	D	U	G	U	R	U
B	L	I	L	L	E	T	B	S	A	M	E	D	I	R
U	R	T	I	L	L	E	M	A	M	E	R	A	R	A
R	O	R	M	A	S	E	R	U	N	I	C	A	V	E
A	L	U	G	O	S	P	E	B	R	E	Z	T	P	I
U	S	I	P	U	T	L	L	I	L	I	T	A	Z	O
A	K	C	E	T	T	A	L	A	P	U	S	A	R	L

Bridge

Nord, dopo aver tagliato con una carta alta, dovrà giocare il Re di quadri e superare con l'Asso del Morto. Q di fiori dal Morto per lo scarto di una perdente a cuori (perdente su perdente). Su qualunque ritorno di Est, rientro al morto con l'8 di quadri per lo scarto di

un'altra cuori.

Il terzo rientro con il 3 d'atout consentirà di scartare, sulla ormai vincente di fiori, la picche perdente.

Master Mind

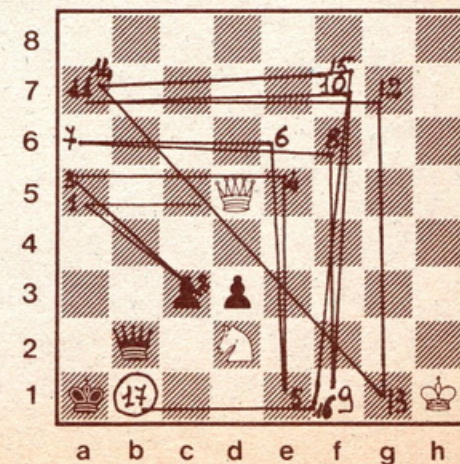
1	R	N	N	A
2	G	B	R	A
3	A	G	B	V
4	B	A	G	A
5	B	V	B	A

di questo numero

Scacchi

- | | |
|----------------|---------------------------|
| 1. Da5 + | Da2 |
| 2. D:c3 + | Db2 |
| 3. Da5 + | Da2 |
| 4. De5 + | Db2 |
| 5. De1 + | Ra2 |
| 6. De6 + | Ra1 (6...Ra3; 7. Cc4 +) |
| 7. Da6 + | Da2 |
| 8. Df6 + | Db2 |
| 9. Df1 + | Ra2 |
| 10. Df7 + | Ra1 (10...Ra3; 11. Cc4 +) |
| 11. Da7 + | Da2 |
| 12. Dg7 + | Db2 |
| (oDd4 +) | Db2 |
| 13. Dg1 + | Ra2 |
| 14. Da7 + | Da3 |
| 15. Df7 + | Ra1 (15...Rb2; 16. Cc4 +) |
| 16. Df1 + | Ra2 (16...Rb2; 17. Cc4 +) |
| 17. Db1 matto. | |

Il diagramma illustra l'allucinante triangolazione della Donna.

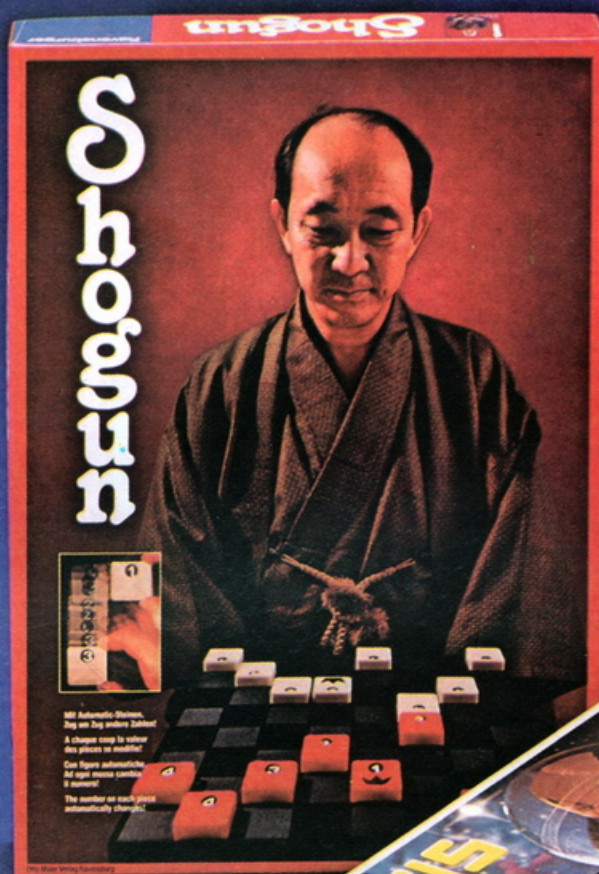




con allegria
con piacere
con intelligenza
con la famiglia
con gli amici



...buon divertimento!



Per stare insieme,
questi e tanti altri
giochi

della famosa Casa Tedesca dei "giochi di società"

Li troverete nelle cartolerie e in tutti i negozi di giocattoli.

Ravensburger®



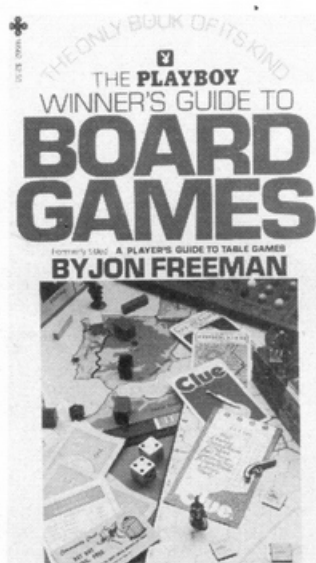
Combattimenti aerei in miniatura

I giochi di guerra, ormai noti con il termine inglese wargames, sono un compromesso. Lo afferma Mike Spick nel suo "Combattimenti aerei in miniatura" edito dalla Mursia che coglie cos   un poker specialistico, dopo i libri di Casali, Quarrie e Saladino. "Il solo modo di provare la vera sensazione di un combattimento aereo — si dice ancora nel libro —    quello di salire su un aereo e di sparare a qualcuno che risponda al tiro". Ma il wargamer si accontenta della simulazione, del compromesso che nel caso specifico dei "combattimenti aerei" diventa un grande compromesso, per fortuna. Come simulare le grandi battaglie aeree, con tanto di manovre tattiche, alla Barone Rosso o strategiche, come fanno i grandi sciami? Come, se il modellino aereo viene mosso sulla "carta" come un qualsiasi mezzo blindato? Questo    il senso delle domande che hanno assillato per molto tempo l'autore. Ora, grazie a lui, i combattimenti aerei in miniatura hanno finalmente la giusta dimensione, la terza. Cos   ogni sera, da soli o con gli amici, si potr   volare tra il tavolo e la parete esibendosi in virate, picchiate, tiri ad alta precisione, voli notturni e missioni kamikaze. Quello di Spick    l'uovo di Colombo della situazione: il conto su due piani (uno verticale e l'altro orizzontale)    senz'altro pi   complesso dei sistemi tradizionali ma certamente pi   veritiero e pieno di atmosfera, come



quella creata dalla copertura delle nubi. Con un po' di fantasia (e il boardgamer ne ha da vendere), seguendo i consigli di Spick, si potr   persino incidere sulle sorti del mondo, magari dopo cena; tanto, che fretta c'  ?

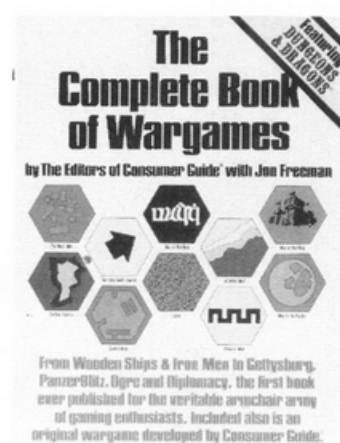
**Mike Spick -
Combattimenti aerei in
miniatura -
Mursia, 1980 -
pp. 175 - lire 15.000**



Giochi in scatola dagli States

Nel mondo dei giocatori, i cercatori di rarit   costituiscono (scusateci il bisticcio!) un fatto tutt'altro che raro. Non vi    mai capitato di incontrare un amico reduce da un viaggio all'estero, che sventola tutto orgoglioso la rivista che "qui da noi, te lo giuro, proprio    impossibile

trovarla"? Oppure che mostra, con l'aria di chi ha esplorato un continente sconosciuto il gioco che, giura e spergiura, in questo momento furoreggia a Londra o a Parigi? Bene, per questi giocatori amanti del nuovo, dell'insolito e, soprattutto, dell'inedito e del difficilmente raggiungibile, segnaliamo questa "Playboy winner's guide to boardgames" scritta dal solito Jon Freeman. Pubblicata l'anno scorso in America e riferita, ovviamente, allo sterminato mercato statunitense, la guida affronta tutti i pi   importanti settori di giochi in scatola commerciati negli states. I capitoli del libro sono dedicati a: giochi di argomento economico, giochi di famiglia, giochi astratti circolari di corsa, giochi sportivi, giochi di investigazione e deduzione, giochi di parole, giochi astratti, wargames uno, due, tre e quattro (i capitoli sono dedicati, rispettivamente, ai giochi di guerra semiastratti, ai giochi per pi   persone, ai wargames "puri" e ai giochi di ruolo). Come si vede, ce n'   per tutti i gusti e nulla, apparentemente, sembra trascurato. In questo libro, dunque, i giocatori "abituali" troveranno utili "trucchi del mestiere" (le profezie pi   fruttifere nel Monopoli, come accrescere il proprio punteggio del 100% a Scarabeo, le migliori aperture di Master Mind, il paese migliore che gli inesperti possono scegliere a Diplomacy) mentre i cacciatori di rarit   avranno pane per i loro denti. Un utile indirizzario delle aziende produttrici chiude il volume. **Jon Freeman**
The Playboy winner's guide to boardgames
Playboy Press Paperbacks
1979, pp. 286, \$ 2.50.



Il libro dei wargames

Inizia a formarsi, nel settore dei giochi di simulazione, una letteratura abbastanza vasta e di buon livello qualitativo. Mancava per  , e in Italia manca tuttora, una guida ragionata ai giochi in commercio. Una guida del genere ha pensato a pubblicarla, negli Stati Uniti, la "Consumer Guide". Ne    venuto fuori un volume di notevole mole (285 pagine di grande formato) ma agevole da leggere e ricchissimo di notizie. Prima della rassegna, il volume contiene una parte introduttiva formata di cinque capitoli e, particolare interessante, un gioco inedito: *Kassala*, che rievoca una battaglia tra musulmani e soldati cristiani nell'Africa del sedicesimo secolo. Il libro, per  , si fa apprezzare soprattutto per la seconda parte: duecento pagine fitte fitte di schede accuratissime, con oltre 150 giochi recensiti. L'eccellenza    raggiunta soltanto da sei giochi: "Diplomacy", "Austerlitz" (SPI), "Kingmaker" (Philmar), "Richthofen's War" (Avalon Hill), "Ogre" (Metagaming) e "Dungeons & Dragons" (TSR). Unico neo: non sappiamo come sia possibile reperire il volume in Italia. Il solo suggerimento che possiamo dare    di richiederlo direttamente all'editore: Simon & Schuster - Simon & Schuster Building - Rockefeller Center - 1230 Avenue of the Americas - New York - New York 10020. **The complete book of wargames - a Fireside Book published by Simon & Schuster, 1980 - pp. 285 - \$ 8.95**

wargames

Le migliori simulazioni tattiche
e strategiche:
i giochi originali della AVALON HILL
con accurata traduzione in italiano



wargames

Wargames

Tactics II° - War at Sea - Origins of WW II° - Afrika Korps - Battle of the Bulge - Midway - Waterloo - D-Day - Blitzkrieg - Caesar's Legions - Wooden Ships and Iron Men - Stalingrad Richtigshofen's War - Russian Campaign Jutland - Alexander the Great - Panzerblitz - Starship Troopers - Luftwaffe - Panzer Leader - Anzio - Tobruk - France 40 - Victory in the Pacific - Diplomacy - Squad Leader - Assault on Crete - Submarine - Caesar Alesia - Gettysburg - Cross of Iron - Crescendo of Doom - Arab - Israeli Wars - Napoleon - Third Reich - War and Peace - Bismark - Dune - Fortress Europa - Air Force - Dauntless - Flat Top - Alpha Omega - Machiavelli - Fury in the West - Samurai - Trireme - Amor Supremacy - Circus Maximum.

Giochi di argomento vario

Executive Decision - Stocks and Bonds - Ufo - Oh-Wah-Ree - Image - Win, Place & Show - Speed Circuit - Rail Baron - Contigo - The Collector - Foreign Exchange - Regatta - Basketball Strategy - Business Strategy - Wizard's Quest - Magic Realm - Title Bout - Intem - Source of the Nile - Hexagony - Tripples - Venture - Foil.

in vendita nei migliori negozi specializzati

Catalogo con la presentazione completa di ciascun gioco verrà spedito gratis su richiesta.
AVALON HILL ITALIANA c/o Dr. Alfredo Gentili via Mazzini 112 - 56100 Pisa

Le facoltà mentali che definiamo analitiche, sono, di per sé, poco suscettibili di analisi. Le apprezziamo unicamente nei loro effetti. Sappiamo tra l'altro che, per chi le possiede in misura straordinaria, costituiscono sempre una fonte di vivissimo godimento. Come l'uomo forte esulta delle sue doti fisiche, dilettandosi di quegli esercizi che chiamano in causa i suoi muscoli, così l'analista si compiace di quell'attività mentale che *districa*. Egli trae piacere da qualsiasi occupazione, anche la più banale, purché metta in azione il suo talento. È appassionato di enigmi, di rebus e di geroglifici, nel risolvere i quali dà prova di *acumen* che può apparire soprannaturale a un'intelligenza comune. I risultati che egli consegue applicando l'essenza, l'anima stessa del metodo, hanno in realtà tutta l'aria dell'intuizione.

La facoltà di risoluzione è forse molto rinforzata dallo studio della matematica, e in particolar modo dal ramo più nobile di essa che, ingiustamente e solo a causa del processo a ritroso delle sue operazioni, è stata definita *analisi*, come se lo fosse per *eccellenza*. Eppure calcolare non è di per sé analizzare. Un giocatore di scacchi, per esempio, esegue il primo procedimento senza ricorrere al secondo. Ne segue una interpretazione completamente errata degli effetti che il gioco degli scacchi ha sulla struttura mentale dell'individuo. Non intendo qui scrivere un trattato, ma semplicemente introdurre, con delle osservazioni, fatte molto a casaccio, un racconto un po' strano; colgo quindi l'occasione per sostenere che le facoltà più elevate dell'intelligenza riflessiva sono messe alla prova più a fondo e con maggiore utilità dal gioco più modesto della dama piuttosto che dall'elaborata frivolezza degli scacchi. In quest'ultimo gioco, dove i pezzi si muovono con mosse diverse e *bizzarre*, secondo dei valori vari e variabili, ciò che è soltanto complesso viene scambiato (errore piuttosto comune) per ciò che è profondo. Si richiede qui la massima capacità d'attenzione. Distrarsi per un attimo

GIOCO & LETTERATURA

Un autore classico e un brano tratto da uno dei suoi più famosi racconti.

L'autore è Edgar Allan Poe (1809-1849), bostoniano di nascita e virginiano di adozione, uno dei grandi della letteratura americana. Il racconto è il celeberrimo "I delitti della rue Morgue" dove Poe, con molti decenni di anticipo su Gaborieau e Conan Doyle, pone le basi del genere "poliziesco". Il personaggio creato da Poe, Monsieur C. Auguste Dupin, mentre analitica per eccellenza, è l'archetipo di molti dei moderni investigatori.

Perché proprio questo racconto? Perché nelle pagine introduttive alla vicenda, che fanno quasi corpo a sé, Poe traccia una sorta di identikit dell'"*homo analiticus*", prendendo come esempio il giocatore.

I giochi dei quali Poe discorre sono tre classici: la dama e il whist, che vengono esaltati, e gli scacchi, che viceversa il nostro definisce "elaborata frivolezza". È un brano, quindi, che manderà in visibilibio damisti e bridgisti (il whist, lo abbiamo già scritto, è uno degli antenati del bridge) e dispiacerà, probabilmente agli scacchisti.

Un'ultima osservazione: "I delitti della rue Morgue" non è l'unico racconto in cui Poe si cimenta con giochi ed enigmi. Nello "Scarabeo d'oro", per esempio, si trova uno splendido esempio di scrittura in codice, mentre ne "Il giocatore di scacchi di Maelzel" viene analizzato con molta acutezza il famoso automa inventato dal barone von Kempelen.

Il lettore interessato potrà trovare, assieme alla "rue Morgue", anche gli altri racconti nel volume: E.A. Poe-Racconti-traduzioni di Glauco Cambon, Augusto Guidi e Gabriele Baldini, edito da Garzanti nella collezione "I grandi libri". All'editore vanno, naturalmente, i nostri ringraziamenti per aver concesso la riproduzione del brano.



significa commettere una svista da cui deriverà un danno o una sconfitta. Poiché le mosse possibili non sono soltanto molteplici, ma anche complesse, le occasioni per simili sviste si moltiplicano, e nove volte su dieci vince la partita non il giocatore più acuto, ma quello che sa maggiormente concentrarsi. Nel gioco della dama, invece, dove il movimento è *unico* e consente poche variazioni, le probabilità di distrazione sono minori, e dal momento che la semplice attenzione viene impegnata solo relativamente, i risultati ottenuti da entrambi gli avversari sono attribuibili soltanto a una maggiore dose di *acumen*. Per toglierci dall'astratto: immaginiamo una partita a dama dove i pezzi siano ridotti a solo quattro dame, e dove naturalmente non ci sia da aspettarsi alcuna svista. È chiaro che qui la vittoria sarà decisa (dal momento che i giocatori si trovano su un piano di parità) da una mossa *recherchée*, risultato di un eccezionale sforzo mentale. Non potendo valersi dei consueti stratagemmi, l'analista s'insinua nello spirito dell'avversario, si identifica con esso, e non di rado vede così, a colpo d'occhio, l'unica mossa (a volte assurdamente semplice) mediante la quale può indurlo a commettere un errore o affrettare un calcolo sbagliato.

Da molto tempo si è notata l'influenza che lo "whist" esercita su ciò che viene definita capacità di calcolo; e si sa che uomini dotati di eccezionale intelligenza, mentre disdegnavano come frivoli gli scacchi, ricavano da questo gioco un piacere apparentemente inspiegabile. Senza dubbio non c'è nulla del genere che riesca a impegnare altrettanto profondamente la facoltà dell'analisi. Il miglior giocatore di scacchi della cristianità non sarà nulla di più del miglior giocatore di scacchi; ma il grado di eccellenza nello whist implica una probabilità di successo in tutte quelle imprese tanto più importanti in cui una mente umana si trova a fronteggiare un'altra. Per grado di eccellenza intendo quella perfezione che presuppone la conoscenza di *tutti* gli espedienti del gioco da cui si possano trarre vantaggi legittimi. Questi non

sono soltanto molteplici, ma multiformi, e si celano sovente in abissi di pensiero del tutto impenetrabili all'intelligenza ordinaria. Osservare con attenzione significa ricordare distintamente; e sotto questo aspetto il giocatore di scacchi riuscirà molto bene nello whist perchè sa concentrarsi; d'altra parte le regole di Hoyle (basate sul puro e semplice meccanismo di gioco) sono in genere sufficientemente chiare a tutti. Così, avere una memoria incisiva e attenersi al regolamento di gioco sono due requisiti che sembrano definire il buon giocatore per eccellenza. Ma è oltre i limiti delle regole che l'abilità dell'analista si manifesta. In silenzio egli fa tutte le sue osservazioni e deduzioni; altrettanto forse fanno i suoi avversari; ma la differenza nella portata delle indicazioni così ottenute non consiste tanto nella validità della deduzione quanto nella qualità dell'osservazione. Quel che è necessario sapere è che cosa si deve osservare. Il nostro giocatore non si pone limiti, né, per il fatto che il gioco è l'oggetto primo della sua concentrazione, egli manca di trarre deduzioni da fattori estranei alla partita. Scruta l'espressione del suo compagno, confrontandola attentamente con quella di tutti i suoi avversari. Osserva il modo in cui ciascuno ordina le proprie carte, contando sovente un *atout* dopo l'altro e un punto dopo l'altro dalle occhiate che via via si lanciano quelli che ne sono in possesso. Nel corso del gioco non si lascia sfuggire le minime alterazioni dei volti, traendo le sue prime considerazioni in base al loro atteggiarsi ad espressioni di sicurezza, di sorpresa, di trionfo o di dispetto. Dal modo di raccogliere un'alzata giudica se la persona che la prende ha o no la possibilità di combinarne un'altra. Riconosce la carta che viene giocata per ingannare dal modo con cui essa viene gettata sul tavolo. Una parola buttata là per caso o pronunciata inavvertitamente; una carta caduta o scoperta accidentalmente che venga quindi nascosta con nervosismo o con indifferenza; il conteggio delle alzate, l'ordine in cui si succedono; imbarazzo, esitazione, prontezza o ansia — tutto serve alla sua

percezione apparentemente intuitiva per trarre indicazioni sullo stato effettivo delle cose. Dopo che sono state giocate le prime due o tre mani, egli conosce alla perfezione le carte di cui ciascuno dispone, e da quel momento può buttar giù le sue seguendo un piano così preciso come se il resto della compagnia giocasse a carte scoperte. Il potere di analisi non dovrebbe essere confuso con la semplice ingegnosità; poichè mentre l'analista è necessariamente ingegnoso, l'uomo ingegnoso è sovente notevolmente incapace di analisi. La capacità di ricostruzione o di combinazione, attraverso cui si manifesta comunemente la ingegnosità, e alla quale i frenologi hanno assegnato (a torto, direi) un organo separato, considerandola una facoltà primordiale, è stata riscontrata tante volte in persone il cui livello intellettuale sfiorava — per il resto — l'idiozia, da attirare l'attenzione di tutti gli scrittori di psicologia. Tra le ingegnosità e l'abilità analitica esiste in effetti una differenza ancor più notevole di quella che corre fra la fantasia e l'immaginazione, benchè di un genere strettamente analogo. Si constaterà difatti che l'uomo ingegnoso è sempre pieno di fantasia, mentre l'uomo veramente ricco di immaginazione non è mai altro che analitico. Il racconto che segue costituirà per il lettore una specie di commento a quanto si è andato fin qui dicendo.

Arriva, con qualche mese di ritardo e dopo numerose richieste e garbate proteste, la dama. Più di un lettore, infatti, ci ha scritto per lamentare il fatto che gli scacchi godessero di un trattamento di favore. Ha scritto Giovanni Massi di Ascoli Piceno ("Perchè non avete preso in considerazione la dama?"); ha scritto Sandro Del Bello di La Spezia ("Ho provato un piccolo dispiacere nel rendermi conto che anche voi, come la maggioranza delle riviste e delle persone che si dedicano ai giochi, avete dato una primaria importanza agli scacchi, relegando al 'dopo' un gioco che ritengo superiore e non di poco. Avrete senz'altro capito che mi riferisco alla dama..."); hanno scritto, usando più o meno gli stessi accenti, anche altri lettori. A tutti rispondiamo: non abbiamo dimenticato la dama, che è uno dei giochi ancora non trattati regolarmente (come, d'altronde, i giochi di carte, tanto per fare un esempio) semplicemente perchè *Pergio* muove ancora i primi passi e attraversa tuttora, di conseguenza, una fase di assestamento. Intanto, per farci "perdonare", abbiamo accolto un suggerimento implicito di Sandro Del Bello dedicando, stavolta, la rubrica "Gioco e letteratura" al brano di Poe da lui citato. E ora, qualche breve cenno sul gioco.

La dama: dalle origini a oggi
Tralasciando la leggenda che fa nascere il popolare gioco presso i greci che assediavano le mura di Troia, sorge un in-

terrogativo: la dama è nata verso l'anno mille, o molto più tardi, nel XV o addirittura, come sostengono alcuni, nel XVII-XVIII secolo?

Crediamo che all'origine di questa sarabanda di date ci sia un grosso equivoco: quello di far nascere la dama. *tout court*, quando entrano in vigore le regole tuttora (pur con infinite varianti) praticate, vale a dire il cosiddetto "jeu force"; oppure addirittura quello di posare la prima pietra, per campanilismo o sciovinismo ludico dei francesi, nel 1723, quando un ufficiale del Reggente inventa quella che viene denominata "dama alla polacca" (e che in Polonia, ovviamente, si chiama "dama alla francese").

In realtà, il gioco nasce in Francia (in quella meridionale, per l'esattezza), ma attorno all'anno mille.

Probabilmente, con la nascita del gioco ha qualcosa a che fare l'influenza degli arabi di Spagna. La dama, infatti, nasce come contaminazione tra il gioco arabo "el-qirkat", meglio noto come "alquerque" (di cui vengono adottate le mosse) e il tric-trac (da cui derivano le pedine). Di suo, ha il nome e la scacchiera. La dama delle origini si chiamava "Fierges", e i giocatori disponevano di 12 pedine ciascuno, dette "fers" (è il nome della donna o regina negli scacchi medievali).

Come si giocava? La cattura avveniva diagonalmente, saltando la pedina nemica e occupando la casella retrostante a questa, purchè libera. Era possibile, se la situazione di gioco consentiva la mossa, eseguire più catture in una sola volta.

Quel che caratterizza la dama però, cioè la promozione della pedina, entra a far parte delle regole soltanto verso il XIII secolo. Più in là, il gioco si libera del nome medievale e viene chiamato, nei paesi neolatini, dama.

Verso la metà del '500 si arriva alle basi del gioco moderno, stabilendo l'obbligo di cattura della pedina avversaria quando la mossa è possibile. La dama inizia così a diffondersi in vari paesi, ciascuno dei quali la codifica in modo diverso.

La dama italiana

Le seguenti note non vogliono costituire una spiegazione esauriente delle varie dame, ma semplicemente mostrare le differenze tra le più diffuse versioni.



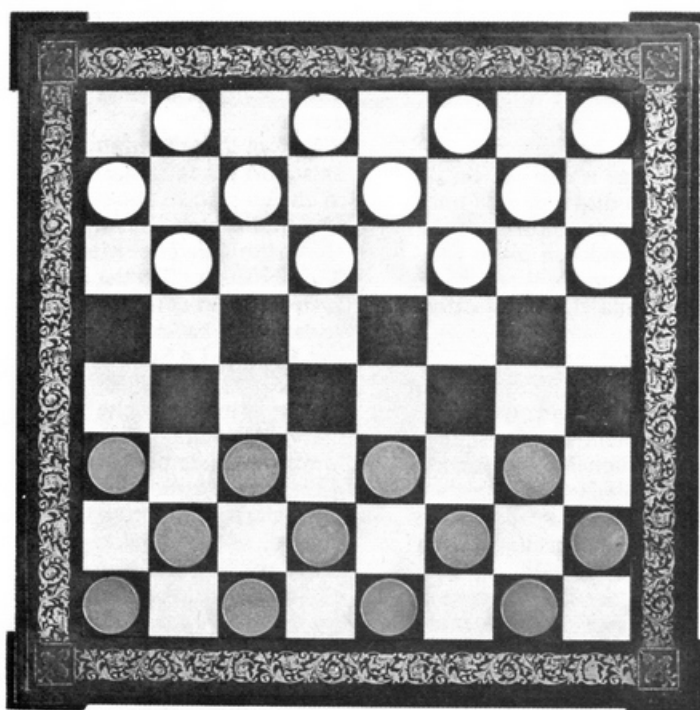
In Italia, si gioca su una scacchiera di 64 caselle (8×8), con 12 pedine per ciascuno. Le pedine possono muovere solo nelle caselle nere, e la casella d'angolo alla destra di ciascun giocatore è bianca. Muovono per prime le pedine nere. Le pedine muovono in avanti, una casella per mossa; non possono retrocedere. Le "catture" vengono effettuate in diagonale, occupando la casella retrostante la pedina avversaria "mangiata", che viene tolta dal gioco. È possibile, con una sola mossa, effettuare più catture.

Una pedina che raggiunge l'ultima fila di caselle dell'avversario viene promossa "dama". Ciò avviene aggiugnendo un'altra pedina dello stesso colore. La dama può muovere avanti e indietro, e non può essere catturata da una semplice pedina, ma soltanto da altre dame.

Ultima particolarità: se un giocatore omette di effettuare una cattura, la sua pedina viene "soffiata", vale a dire rimossa dal gioco.

La dama francese

Le principali differenze rispetto alla versione italiana sono: una scacchiera diversa, di 100 case (10×10) e un numero di pezzi maggiore (20 pedine



per ciascuno).

Inoltre la casella d'angolo alla destra di ciascun giocatore è nera e le pedine bianche muovono per prime.

La pedina muove come da noi, ma può mangiare anche all'indietro. Non viene riconosciuta la superiorità della dama sulla pedina (quindi: la dama può essere catturata da una pedina).

ro. La pedina muove e prende

La dama inglese

Chiamata in Inghilterra "draughts" e in America "checkers", pare che altro non sia che il gioco francese precedente la "riforma del 1723".

Si gioca, quindi, sulla scacchiera della dama italiana, con 64 case e 12 pezzi.

La prima mossa spetta al ne-

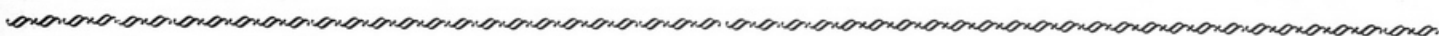
solo in avanti, la dama anche all'indietro, ma muovendosi di una casa per volta come la pedina.

Ovviamente, sia la dama che la pedina possono effettuare prese multiple, ma solo quando se ne presenta l'occasione. Se si omette di effettuare la cattura di una pedina avversaria, non è detto che la pedina venga soffiata: è nelle facoltà dell'avversario, infatti, anche accettare la mossa fatta (con o senza obbligo di prendere alla mossa successiva) o obbligare alla ripetizione della mossa.

Conclusioni

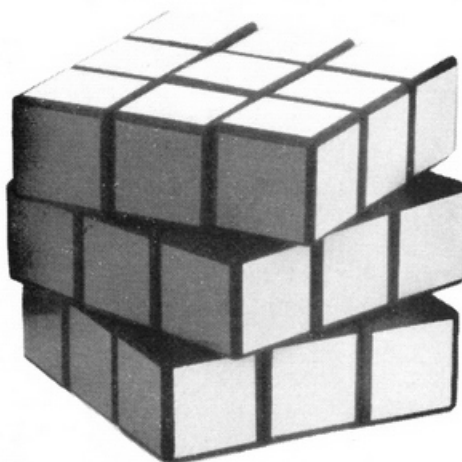
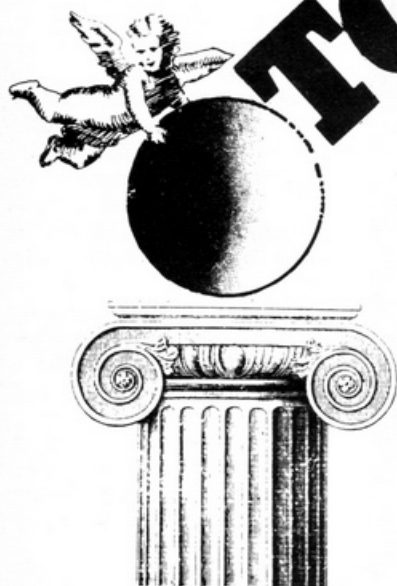
Queste sono soltanto alcune delle varianti più diffuse della dama. Le abbiamo spiegate per sommi capi (omettendo una serie di regole, come la possibilità di far dama "passando", i sistemi di annotazione, la scelta tra mosse alternative, e così via), e anche molte versioni sono state lasciate: la dama spagnola e tedesca, la dama russa o "sciaski", l'originale dama turca, la dama in diagonale, la dama "vinciperdi" e molti brillanti esempi di dame eterodosse.

Su tutte queste varianti, e anche sulla dama italiana, ritorneremo presto. È una promessa.



TOP GAME

Cubo di Rubik

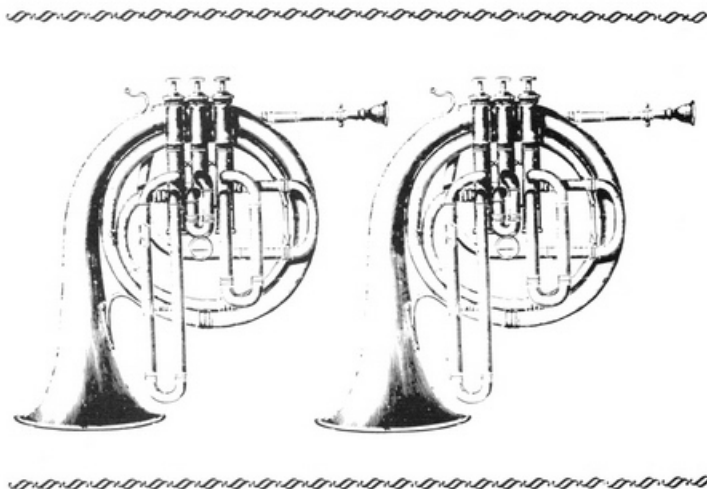


Ogni mese Pergio compirà in tutta Italia una rilevazione per conoscere nome e cognome del gioco più richiesto.

Top Game (come la Hit Parade

il gioco del mese

nel settore discografico) fornirà ai giocatori l'indicazione più precisa dei gusti, delle tendenze e delle mode nel settore del gioco.



CRITICA DELLA REGOLA PURA

di
Marco Donadoni



Di solito, per "regola" si intende quell'insieme di norme preordinate che permettono a due o più persone di svolgere un'attività ludica senza scannarsi vicendevolmente.

Un autosottoporsi quindi volontariamente a dei limiti previsti da un terzo, ed entro questi limiti misurarsi con i propri partners o con la propria intelligenza.

Da queste semplici e scontate definizioni si può trarre spunto per approfondire un argomento particolarmente interessante: la psiche del giocatore.

Ciascuno di noi, infatti, reagisce in modo diverso di fronte ad un regolamento di gioco.

Da approfonditi studi statistici da me condotti in collaborazione con le più sconosciute università americane, in riferimento soprattutto ai giochi di simulazione e d'ambiente, sono risultati quattro tipi di psicologie ludiche.

Tipo A (Mistico) — Nessuna regola può essere inserita in un regolamento a caso. Tutto, anche le cose più strane, ha una ragione d'essere, magari incomprensibile da parte del profano, ma necessaria per il completamento del Piano di Gioco.

L'appartenente a questa categoria, qualora si trovasse di fronte ad un errore di stampa (tipo: piazzare un uovo in ogni postazione di mitragliatrici) passa ore alla affannosa ricerca delle pedine uovo (considerando anche la possibilità di adattarne alcune prese dal frigorifero). A questi giocatori non prospettate mai la possibilità di errori nel regolamento, soprattutto se questo viene da paesi anglosassoni: potrebbe tentare di bruciarvi sul rogo per eresia.

Tipo B (Ansioso) — Di fronte allo stesso refuso di cui sopra, la sua domanda tipo sarà: è un errore di stampa o una dimenticanza nel mettere le pedine

uovo? E se ci devono essere veramente le uova, quale potrà essere la loro influenza su uno scontro tra il carro tedesco Mark III e una batteria di controcarri russa?

L'unica cosa che può risollevare l'Ansioso dallo stato di frustrazione che deriva da simili dubbi è l'interpretazione autentica dell'autore del gioco, a cui si affretta a scrivere.

(Molte case produttrici ottengono, sfruttando ignobilmente queste categorie di giocatori, l'elenco completo delle errate corrette da inserire nelle successive edizioni dei propri giochi). Per giocare con il tipo B dovrete calcolare nei tempi di gioco alcune interruzioni dell'ordine di settimane per attendere le risposte ai dubbi.

Tipo C (Interpretativo) — Tutti i problemi fino ad ora esaminati cadono automaticamente con questo virtuoso della regola. Il problema tuttavia si può presentare quando non solo gli errori di stampa vengono superati in base alla intuizione, ma anche qualsiasi caso dubbio o ritenuto dimenticato viene interpretato. Si ottengono così, volta per volta, dei regolamenti ad hoc, le cui conseguenze non sono mai facilmente prevedibili.

Le motivazioni a questo modo di affrontare le regole sono, di solito, due: prima (dichiarata), sveltire il gioco e renderlo più realistico; seconda (a livello subconscio), ottenere comunque la vittoria.

Un sottoeffetto di questo atteggiamento, in casi tuttavia circoscritti ai pochi professionisti del settore, è la sistematica vittoria del capo o del futuro committente del gioco stesso.

Tipo D (Critico) — Esattamente agli antipodi rispetto al tipo A, per questo giocatore qualsiasi regola può essere modificata in meglio, con un pizzico di fantasia e di realismo in più, rispetto a quanto non ne abbia

avuto il progettista del gioco in questione. Con queste persone ci si può trovare ad iniziare una partita a dama finendo con uno scacco di regina, o viceversa.

È il partner ideale per chi ama il gioco solo come sistema per passare alcune ore in allegria (ma di solito il tipo D è costretto a cambiare partner alla fine di ogni partita).

Sicuramente a questi quattro prototipi potrebbero esserne avvicinati molti altri, ma per ora il nostro studio termina qui.

È sottinteso che in tutto questo discorso non c'è alcun atteggiamento critico da parte mia, né alcun riferimento personale; se tuttavia caso volesse che qualcuno si riconoscesse in questa breve e superficiale analisi, non me ne voglia: io personalmente potrei rientrare in almeno tre delle classi succitate.

L' eterno ciclo rotatorio della terra, le rivoluzioni del sole sono anch'essi una sorta di gioco dell'oca senza fine, un ritornare sui propri passi, rivivere e rinnovare un moto senza fine le cui regole sono state fissate — sulla pietra o sui papiri — migliaia di anni fa da uomini attenti a scrutarle.

Come un gioco di percorso — non so se avete mai fatto caso — l'oroscopo segna gli ingressi del sole nelle case dello zodiaco. Allo stesso modo gli antichi aruspici traevano le indicazioni del destino dal fegato delle pecore sacrificate, quasi come un tiro di dadi che svelasse, con un segno tangibile, i disegni segreti scritti in un misterioso libro celeste. Gioco e magia, logica e astrologia, regole affini; le un per fissare ogni possibile situazione in una scacchiera, per non lasciare nulla al caso, per assicurare anche nell'azzardo di un lancio di dadi la possibilità di sapere esattamente come comportarsi nella situazione contingente. Le altre, invece, parte di un disegno più vasto dove il gioco diviene la vita stessa e le perdite crescono ad altezza d'uomo.

Che cosa sia il gioco e che cosa significhi, dove nasca e tragga le sue origini non lo sappiamo. Sappiamo tuttavia che gli uomini hanno sempre guardato alle rivoluzioni celesti rapportandole alla propria statura, che i propri comportamenti "naturali" li hanno poi codificati entro regole, spesso di un gioco che non significa più che l'ombra di se stesso eppure è ancora il riflesso di un disegno più grande.

Così le case del sole hanno affascinato gli uomini dell'antichità che soprattutto guardavano con stupore e meraviglia, talvolta con sgomento, il sole nascere da sotto l'orizzonte, da una casa tenebrosa piena di mille incognite da cui ogni giorno c'era da dubitare potesse risorgere. E ancora più sgomenti lo vedevano la sera sparire sempre nello stesso punto a occidente in quella stessa casa delle tenebre da cui forse, vincendo le mille incognite e i mille pericoli della notte, sarebbe rispuntato la mattina dopo. E ciò dopo aver percorso un lungo cammino nel buio, giacché rispuntava sempre nello stesso punto, sì, ma a

MAIN CONGKAK

LA BARCA DELLA MALESIA

oriente.

Per un uomo capace di stupirsi di tutto e in balia alla natura ciò aveva molto di misterioso ma ancor più di affascinante. E allora ecco decine e centinaia di quegli esseri indifesi, primitivi, che cominciano a muoversi, percorrono migliaia di chilometri, se ne vanno verso il sole che sorge o verso il sole che tramonta, a scoprire dov'è quella casa nascosta, a vedere dov'è l'origine e la fine di tutte le cose, a svelare il mistero dell'eterno ciclo delle notti e delle stagioni, in un gigantesco gioco dell'oca con pedine umane.

Questi uomini antichi furono capaci di percorrere migliaia e migliaia di chilometri, per terre sconosciute e mari infidi. Ma la casa del sole rimaneva sempre lontana, apparentemente irraggiungibile. Una cosa però era certa: là dove moriva il sole dovevano andare anche gli uomini che si spegnevano sulla terra di sopra. Le barche con cui questi uomini affrontavano le acque, che celavano il segreto della morte nelle profondità dei loro abissi, diventavano null'altro che i veicoli stessi della morte. Votati alla morte più che alla vita, come Ulisse oltre le colonne d'Erebo, gli uomini dell'antichità si avventuravano negli oceani e spesso non ne tornavano. La barca dei morti la ritroviamo nelle tombe egiziane, testimonianze di credenza sepolte nelle sabbie del deserto, ma anche nell'Indonesia da cui partirono i polinesiani verso oriente alla conquista delle mille isole del Pacifico. In patria essi non tornarono perché avevano sfidato il sole e mentre in Indonesia il mare è ancora considerato la dimora di demoni e di morti e la barca dei morti ricompare nelle immagini della tradizione, in Polinesia ecco che la barca ha vinto il mare,



l'orizzonte più lontano, non è più il funebre veicolo di un manipolo di suicidi, ma l'agile mezzo di un popolo che sorride al mare e del mare ha fatto la sua dimora, dopo averlo sconfitto e capito. Come può la barca, questo funebre simbolo, divenire un gioco, dunque? Anche in questo vediamo il rapportarsi da un macrocosmo a un microcosmo simboleggiando sentimenti sommersi e dimenticati. Dove la barca diventa un gioco, si esorcizzano le paure e al contempo si controlla magicamente il destino che essa rappresenta. Ecco dunque, fantasiosa, ma plausibile, un'origine del gioco "della barca". Quel gioco diffuso in tutto l'oriente toccato dai mari, ma anche nell'Africa che si affaccia all'Atlantico, che con diverse regole da luogo a luogo, ha spesso trovato descrizioni nella letteratura, ma scarsa, se non nulla, diffusione da noi. Il gioco che vi vogliamo presentare in una sua versione

malese è antichissimo. Le sue regole variano e quindi, per non poterle dare tutte, ci limiteremo a una sola variante. Altre le potremo vedere in seguito, ma soprattutto pensiamo che le varianti possano essere inventate da chi vi si appassioni e voglia capirlo al di là della sua apparente facilità di passatempo. Il gioco infatti in Malesia è giocato velocemente, apparentemente senza troppo pensare. E in ciò sta la sua difficoltà. Non concedere tempo alla riflessione significa costringere al colpo d'occhio, all'intuizione geniale, alla padronanza di riflessi e alla capacità di calcolo. Strumenti del gioco sono semplicemente una tavola e 128 semi di un frutto che in Malesia si chiama *gorek* e in italiano non ha nome anche se gli scienziati l'hanno chiamato *Caesalpinia*. Ma naturalmente, al di là di un rituale che in certi giochi può assumere la rigidità di una liturgia, nulla civieta di usare altri semi o altri gettoni.

*Dai semi di un frutto esotico
e da un'antichissima
tradizione popolare una
versione asiatica del Mankala*

di Giulio Soravia



In Malesia il gioco si chiama *main congkak* (pr. *cionkà*), ma anche questo ha poca importanza. È la tavola che richiama la nostra attenzione perchè è appunto lì riassunto il significato originario del gioco e le sue regole. Per solito in legno, la tavola è in forma di barca, con le due estremità appuntite e rialzate; sul "ponte" della barca sono scavate due file di vaschette, otto per parte in Malesia, mentre a prua e a poppa esistono due vaschette più grandi.

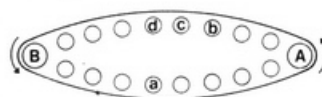
Qual è lo scopo del gioco? Semplice: impadronirsi del maggior numero di semi, i quali sono depositati nelle due file di vaschette parallele a otto a otto. Otto semi in ciascuna delle vaschette che sono sedici ci dà appunto il totale di 128. Ciascuna delle due vaschette all'estremità della tavola "appartiene" a uno dei due giocatori. Si può cominciare il gioco. Il giocatore che inizia ha facoltà di pescare dove voglia il contenuto di una vaschetta qualunque e pone

ciascuno degli otto semi presi successivamente nelle otto vaschette successive seguendo una direzione antioraria (lasciando, com'è ovvio, vuota la vaschetta di partenza). Di passaggio egli lascerà un seme anche nella propria vaschetta all'estremità della tavola (vaschetta che in origine era vuota), seguendo un ordine ideale di successione che include appunto anche le vaschette all'estremità della barca. Ovviamente non ne lascerà nella vaschetta dell'avversario, che sarà saltata, come se non esistesse. Infatti alla fine del gioco si conteranno i semi in queste due vasche e sulla base del loro numero si deciderà chi è il vincitore.

Se scopo del gioco è dunque il depositare nella propria vasca il maggior numero possibile di semi eliminandoli progressivamente dalle vaschette laterali d'origine, vediamo come si dovrà procedere. Ogni giocatore può continuare indefinitamente a

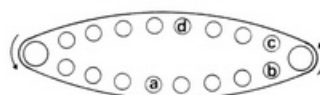
pescare e a distribuire semi finchè si troverà nella condizione per cui la vaschetta successiva a quella in cui deposita l'ultimo seme non sia vuota. In questo caso egli si fermerà e lascerà il turno all'avversario. In teoria, si capisce, un giocatore abbastanza abile dovrebbe poter continuare fino alla fine senza lasciar mai giocare l'avversario. Questo è tuttavia impossibile e vedremo perchè. Infatti se la vaschetta successiva a quella in cui ha depositato l'ultimo seme non è vuota e conterrà anche un solo seme, il giocatore non avrà più facoltà di scelta e dovrà pescare il contenuto proprio di quella vaschetta. A un certo punto, continuando così, si troverà necessariamente una vaschetta vuota dopo aver deposto l'ultimo seme di un gruppo e allora si dovrà cedere le armi. Ma vediamo un paio di esempi a chiarire meglio il meccanismo del gioco:

figura 1



nella figura 1 pescando in a) all'inizio troverò 8 semi che distribuirò nelle vaschette successive, uno per vasca compresa la A, che è la mia. Lascierò l'ultimo seme nella vasca b) e poichè nella successiva, cioè la c), vi sono 8 semi potrò prendere questi e continuare la distribuzione. Questa volta terminerò col porre l'ultimo seme nella vaschetta a) (infatti non pongo alcun seme in B che è la vasca del mio avversario). La a) è vuota perchè vi avevo preso tutti i semi inizialmente, ma la vaschetta successiva ne contiene nove (gli otto iniziali più quello posto nel primo giro). Continuerò la distribuzione e terminerò nella vasca d), donde potrò continuare coi nove semi della successiva, e così via.

figura 2

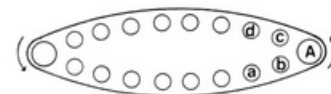


Guardiamo adesso alla figura 2 e poniamo che inizi a pescare nella vaschetta a) contenente a un certo punto del gioco 3 semi soltanto. Se la b) contiene anche un solo

seme potrò continuare il gioco, nella fattispecie ponendolo in A, cioè la mia vasca. Di qui se la c) contiene due semi potrò anche prenderli e continuare ponendoli nelle due vasche successive, ma a questo punto la d) è vuota. Sono quindi costretto a cedere il turno all'avversario.

Ciò che occorre ricordare è che nelle due vaschette finali non si pesca mai, ma si deposita soltanto, e che esse non contano ai fini della valutazione se la vaschetta successiva sia piena o no. Come vaschetta successiva a quelle finali delle file parallele si considerano le iniziali della fila successiva, anche se, ovviamente, il seme pescato nella finale si deposita nella propria casa, e allora si valuta il contenuto. Si può verificare allora (vedi in proposito la figura 3) che io termini i semi nella vasca a)

figura 3



e che nella successiva, la b) ci sia un solo seme. La d) è colma, ma la c) è vuota. Siccome però il seme della b) devo porlo nella mia vasca A, risulta che la vasca successiva è vuota e quindi devo cedere il turno all'avversario.

Su questo impianto semplicissimo si possono innestare regole diverse, per renderlo più complicato. Il gioco del *congkak* è un gioco veloce che richiede prontezza e riflessi e non impegna a lungo in ogni partita. Le varianti si possono innestare per quanto concerne gli inizi. Per esempio nel modo di stabilire chi sarà il giocatore che inizierà per primo (è un vantaggio o no? a voi scoprirlo). Oppure pescando preliminarmente entrambi i giocatori contemporaneamente da una vaschetta tutti i semi, in modo da avere fin dall'inizio due vasche vuote (poi il giocatore che ha il turno iniziale comincerà regolarmente, lasciando all'avversario gli otto semi in mano, che verranno utilizzati poi).

Altri "trucchi" del gioco li lasciamo a voi. Solo scoprendoli a poco a poco non si guasterà la sua capacità di avvincere e divertire.



*A colloquio con il creatore di Valentina,
giocatore e inventore di giochi*

CREPAX

Per poter parlare con Guido Crepax abbiamo dovuto attendere che terminasse un furioso incontro di boxe sul "quadrato" della sua abitazione milanese.

Erano di fronte lo stesso Guido e suo figlio Giacomo (10 anni), tramite due figurini alti 10 centimetri, disegnati, naturalmente. Alla fine dell'incontro, terminato con la vittoria di Giacomo per K.O.T. alla quinta ripresa, l'aggancio con Crepax giocatore è stato automatico. "L'inizio della mia attività creativa nel campo dei giochi — dice — si può far risalire circa al 1946, quando, con gli amici e coetanei Claudio e Gabriele Abbado, mi prese la passione della simulazione sportiva; incominciai con il ciclismo, continuando quindi con tutti gli sport, nuoto, calcio, atletica e così via.

Erano naturalmente delle simulazioni molto semplici, ma abbastanza ben fatte da risvegliare l'interesse anche degli amici di mio fratello Franco, più vecchio di me, con cui mi trovavo spesso a giocare. È così che ho scoperto la mia "vocazione" di disegnatore e progettista di giochi".

Per i pochi che non lo sapessero, infatti, il padre di Valentina non è soltanto architetto, pubblicitario e disegnatore, ma anche un notevole inventore di giochi, sia sportivi che di guerra. "La cronologia dei miei giochi, dopo il '46, è continuata poi con un paio di battaglie contemporanee della seconda guerra mondiale, negli anni '50, fino ad

arrivare, nel '60 circa, ai vari Solferino, Azincourt, Waterloo, Lago ghiacciato e Pavia, alcuni dei quali apparsi poi in Linus". Ma la produzione di giochi è finita?

"In effetti per ora il mio tempo è talmente occupato da fumetti e pubblicità che purtroppo ho dovuto sospendere ogni velleità creativa in questo senso. Non è però da escludere che possa ricominciare, anche perché proprio un gioco è il mio sogno segreto da molto

tempo: illustrare la simulazione dell'Orlando Furioso".

A proposito di fumetti, Valentina non gioca mai? "Praticamente mai. Solo in una delle prime storie, intitolata "Un poco loco", entrando in casa di amici, li vedeva intenti a giocare a "Pavia".

Così Valentina è una dei pochi fortunati che hanno visto questo gioco completo, dato che su Linus se ne è pubblicata solo una parte... "Effettivamente la serie di

figurini per "Pavia" si interruppe a metà, per ragioni editoriali non ancora ben chiarite. Non è tuttavia escluso che in futuro non se ne possa vedere una ristampa completa".

A proposito di giochi di guerra: cosa ne pensa del collegamento wargame-militarismo?

"Penso che non ci sia niente di più inesatto, e di più stupido.

Io mi ritengo una persona assolutamente equilibrata e sono convinto che ci sono

Figurini studiati per alcuni wargame.





DON ANTONIO
DE LEYVA
DUCA DI TERRANOVA
1

pochi meno violenti, per indole e per scelta, di me. E tali sono anche tutti gli amici che ogni tanto si trovano a giocare con me. Il fatto che ci si appassioni ad una battaglia potrà tutt'al più scaricare quella parte di violenza che c'è in noi, non certo caricarla.

Ritengo anzi che se più gente giocasse anche ai giochi di guerra, ci sarebbe sicuramente meno gente in giro che la violenza la applica nella realtà di tutti i giorni.

Nessuna persona dotata di un minimo di intelligenza può accostare il piacere di "mangiare" una pedina dell'avversario al piacere di colpire o uccidere un nemico. Certo tutte le attività vanno prese per quello che sono, e di conseguenza anche il gioco non deve diventare un vizio monomaniacale".

Crepax ama di più giocare, disegnare o inventare un gioco?

"Ciò che mi interessa di più in un gioco è la parte creativa, e quindi mi appassiono molto di più a prepararli che poi, in fondo, a giocarli. Anzi, forse lo stimolo maggiore è per me il disegno dei figurini, a cui fa seguito poi lo studio del sistema di usarli".

Nei suoi giochi il dado ha sempre una notevole importanza. Qual è il rapporto con la fortuna?

"Secondo me in un gioco i dadi, la fortuna, sono elementi molto importanti, perchè rappresentano quella componente imponderabile che ritrovo poi in tutte le cose della vita. Ma, proprio come

nella vita, non devono essere determinanti, perchè anche le proprie capacità devono poter essere impiegate in un gioco. Io infatti non amo dichiaratamente i giochi d'azzardo: non conosco nemmeno le regole del poker".

Nella vita di Crepax un lancio di dadi fortunato è stato Linus; come è avvenuto l'incontro?

"Un giorno, intorno al tavolo su cui giocavamo "Waterloo", i miei amici Gandini e Carano mi proposero di collaborare ad una rivista che intendevano fondare. Accettai con piacere l'offerta, che tra l'altro mi permetteva finalmente di pubblicare una storia interamente disegnata, sceneggiata e progettata da me.

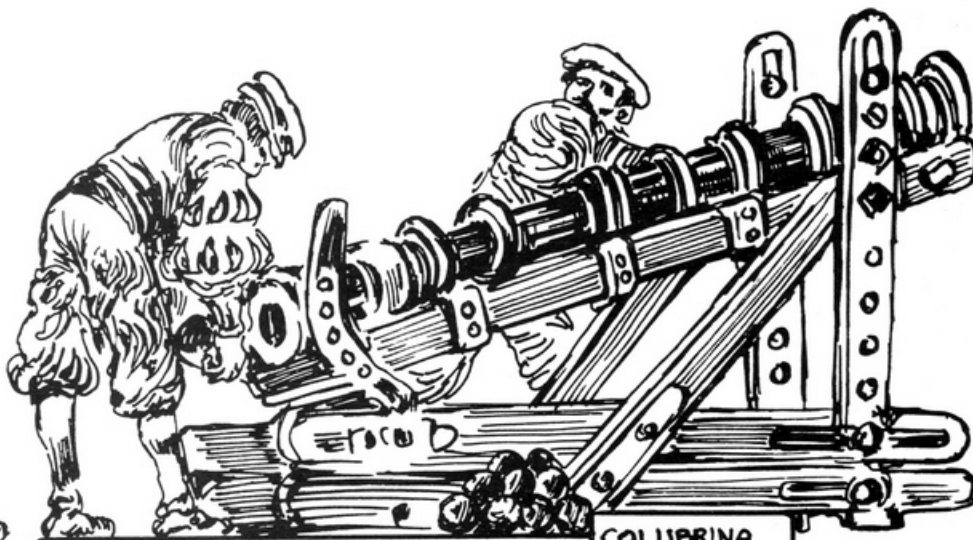
In seguito, visto che la cosa funzionava bene, mi offrirono anche la possibilità di pubblicare i figurini e le regole per usarli, e così nacquero Waterloo e Pavia". Ma c'è spazio per altri giochi oltre ai suoi?

"Purtroppo ormai il tempo a disposizione per il gioco è sempre meno, ed cui ho passato la mano ai miei figli. Non sono mai stato un grande giocatore: conosco altri giochi, certamente, ma in effetti mi diverto di più a giocare ai miei. E poi, per i giochi seri, come gli scacchi, sono abbastanza negato. Penso di potermi definire matematicamente distratto e questo non è decisamente favorevole ai giochi impegnativi".



TERCIO
SPAGNOLO
2-5

2



COLUBRINA
SPAGNOLA

1

1

Abbonamento con libro omaggio

Dodici numeri ventisettimila lire e la possibilità di scegliere tra cinque interessanti libri di giochi:

— Clidiere

"Il manuale dei giochi"

Garzanti

— Ferrari

"Il libro dei rebus"

Mondadori

— Masini

"Le guerre di carta"

Ed. Guida

— De Filippi

"Solitari con le carte"

Mursia

— Ault

"Il libro del Master Mind"

Mursia



ABBONAT'YOU

L'abbonamento a Pergio è anche un regalo

Pergio ti offre la possibilità di fare un abbonamento-dono comunicandolo alle persone interessate tramite una cartolina che verrà inviata non appena ricevuto la tua richiesta. L'abbonamento-dono costa venticinquemila lire. Abbinandolo al tuo puoi inoltre usufruire senza nessun aggravio di spesa dell'offerta del libro omaggio.

Abbonamento a prezzo scontato

Venticinquemila lire per dodici numeri, due cioè sono gratuiti.

ABBONAMENTO DONO

Desidero sottoscrivere un abbonamento a Pergio per le persone sottoindicate, che vi prego informare del mio dono.

L'abbonamento è destinato a

Nome e cognome

Via

c.a.p. Città (Pv.)

Nome e cognome

Via

c.a.p. Città (Pv.)

L'abbonamento è offerto da

Nome e cognome

Via

c.a.p. Città (Pv.)

Desidero sottoscrivere un abbonamento

che decorra dal mese di

☐ Allego importo o assegno bancario

☐ Invio vaglia postale

☐ Versamento in C.C.P. 14463202

Abbonamento dono a Pergio

12 numeri L. 25.000 per abbonamento

ABBONAMENTO DONO

ABBINATO AD

ABBONAMENTO ORDINARIO

Desidero sottoscrivere un abbonamento personale ed un abbonamento dono a Pergio per la persona sottoindicata che vi prego informare del mio dono

L'abbonamento è destinato a

Nome e cognome

Via

c.a.p. Città (Pv.)

L'abbonamento è offerto da

Nome e cognome

Via

c.a.p. Città (Pv.)

il libro da me scelto è il seguente

☐ Allego importo o assegno bancario

☐ Invio vaglia postale

☐ Versamento in C.C.P. 14463202

Abbonamento dono più abbonamento con

omaggio a Pergio

12 numeri L. 50.000

ABBONAMENTO ORDINARIO

Desidero sottoscrivere un abbonamento a Pergio con decorrenza dal mese di

.....

.....

☐ Allego importo o assegno bancario

☐ Invio vaglia postale

☐ Versamento in C.C.P. 14463202

Abbonamento ordinario a Pergio

12 numeri L. 25.000

ABBONAMENTO CON OMAGGIO

Desidero sottoscrivere un abbonamento a Pergio con decorrenza dal mese di

.....

il libro da me scelto è il seguente

.....

☐ Allego importo o assegno bancario

☐ Invio vaglia postale

☐ Versamento in C.C.P. 14463202

Abbonamento con omaggio a Pergio

12 numeri L. 27.000

BREVETTI

**Domande di privativa industriale
(invenzioni & modelli)
presentate in Italia
nel corso dell'anno 1979
e disponibili in visione.**

Segnalazione No. 1/Dicembre 1980

Rif.2/650	De Grenet	Complesso di 6 pezzi stilizzati per giochi di scacchi.
Rif.2/651	Neri	Gioco scacchiera, pedine, in più serie o cartelle per solitario per più giocatori o a coppie.
Rif.2/652	Penazzi	Scheda per gioco di società.
Rif.1/653	Burgi & Cortesi	Regata, gioco da tavolo.
Rif.2/654	Sardella	Gioco simulazione di operazioni bancarie.
Rif.1/655	Texas Ind.	Perfezionamenti negli apparecchi elettrici impiegabili come sussidi didattici, giochi elettronici e simili.
Rif.2/656-7	Mobilstil	Il gioco.
Rif.1/658	Bargna	Gioco del barodam.
Rif.2/659	Invicta	Dispositivi di gioco comprendenti una pluralità di pedine accolte in sedi di una tavoletta.
Rif.2/660	Citterico	Attrezzatura per gioco di dama modificato.
Rif.2/661	Tosato	Struttura di gioco numerico.
Rif.2/662	Musetti	Cruciverba perpetuo.
Rif.1/663	Postacchini	Struttura di gioco simile al gioco del calcio.
Rif.1/664	Plastibox	Dispositivo elettronico atto a consentire differenti giochi, normalmente eseguibili con uno o più dadi.
Rif.1/665	Harmers	Oggetto da usare per giocare a scacchi.
Rif.1/666	Vallet	Gioco di abilità.
Rif.1/667	Coleco	Gioco di quiz elettronico.
Rif.2/668	Fontana	Gioco di società con scoperta di simboli e della loro posizione.
Rif.2/669	Mellana	Gioco di società basato su dinamiche di acquisto, contrattazione ecc.
Rif.2/670	Landi	Gioco per adulti di calcolo incrociato basato sulla formazione di uno schema completo di 6 operazioni sistematiche da due giocatori a turno su di una scacchiera.
Rif.2/671	Gallina	Dispositivo di gioco a scacchi con settori superiori a due.
Rif.2/672	Cardinale	Serie di n. 32 pezzi per il gioco degli scacchi raffiguranti personaggi dell'inferno dantesco.
Rif.1/673	Chianese	Il gioco della casella.
Rif.1/674	Buonvicino	Gioco sulla circolazione stradale e sul codice della strada.

Le segnalazioni sono a cura dell'archivio A.B.I.G.I. della ditta RIMOLDI BRUNO - MILANO - Tel. 392855 - CP 1325 MLCORDUSIO

PROMARCO

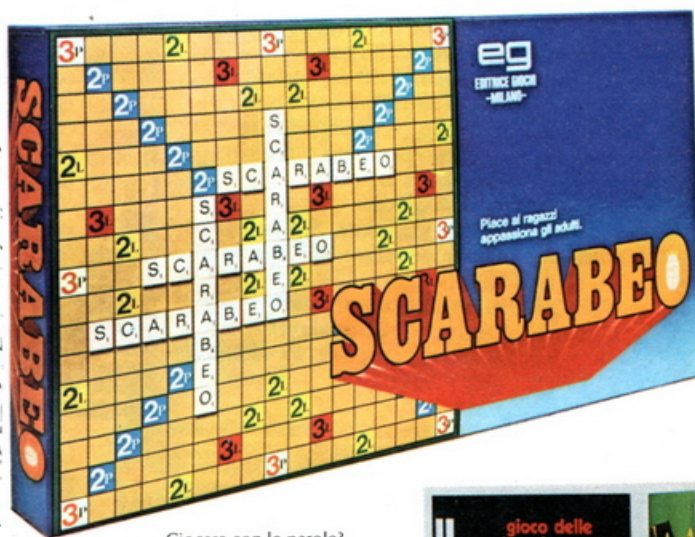
**Vi presentiamo
due giochi di parole:**



**Scarabeo, da giocare
attentamente.**



**Il Paroliere, da giocare
allegrementemente.**



Giocare con le parole?
Può essere divertente, e anche educativo.
Come fare allora per divertirsi molto e conoscere
delle nuove parole?

Basta giocare con Scarabeo e il Paroliere.
Ma attenzione però: con Scarabeo si può giocare
con le parole. Con il Paroliere, si può essere
giocati da una parola.

Infatti, Scarabeo si gioca componendo le
parole con delle pedine ed ogni parola vale un
determinato punteggio.

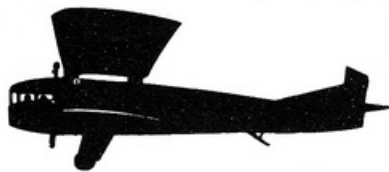
Vince chi totalizza il punteggio più alto.
Il Paroliere è invece un gioco dove conta molto la
velocità. Bisogna scoprire le parole nascoste più
velocemente dell'avversario.

Vince chi indovina più parole nel minor
tempo possibile. Così, sia che giocate a Scarabeo,
sia che giocate al Paroliere, il divertimento
è assicurato.



Editrice Giochi. Milano.





VITA DI CLUB

Il Centro Diffusione Origami, fondato nel 1978 con l'intento di diffondere la conoscenza, la pratica e lo studio dell'origami, in tutti i suoi aspetti ed applicazioni, invita tutti coloro che condividono queste finalità o più semplicemente amano l'origami, ad associarsi all'iniziativa, scrivendo al: Centro Diffusione Origami, casella postale 318-50100 Firenze. La quota sociale minima per l'anno 1981 è di lire 10.000 e dà diritto a ricevere tutto il materiale pubblicato dal Centro fra cui il notiziario "Quadrato Magico" contenente istruzioni di modelli origami inediti, notizie, giochi, recensioni, articoli specializzati. A richiesta ulteriori dettagli.

TORNEO INTERNAZIONALE DI GO

Il Go Club "Città del Sole" e la rivista PERGIOCO invitano i giocatori di Go a partecipare ad un torneo che si svolgerà il 14 e 15 febbraio 1981 al Bar Concordia, Corso Colombo 11, Milano

Regolamento

I partecipanti saranno limitati alle prime 32 richieste di iscrizione.
Queste dovranno pervenire alla redazione di PERGIOCO per mezzo posta entro e non oltre il 1 febbraio.
Specificare nome, indirizzo e eventuale classifica.
La tariffa d'iscrizione è di Lire 3000 pagabili all'inizio della gara.
L'inizio del Torneo è previsto 9.30 del 14 febbraio.
I giocatori verranno suddivisi in gruppi secondo la distribuzione dei gradi presenti.
Si giocherà con handicap e il torneo si svolgerà secondo il sistema svizzero.
Tempo di gioco:
Gradi superiori: 1h 15' per giocatore, 30" byo-yomi
Gradi inferiori: 1 ora per giocatore, 30" byo-yomi
Komi 4 1/2
Sono previsti premi per i vincitori
Per altre informazioni e iscrizioni:
PERGIOCO, Via Visconti d'Aragona, 15 - Milano
Tel. 719320

L'Arcimatto - Rivista del Circolo Scacchi Bovisa tel. (02) 370332 ci invia:

TORNEI MATCH PER CORRISPONDENZA

- Amici scacchisti, ecco una nuova formula che si potrebbe introdurre nel gioco per corrispondenza e che vi invitiamo a sperimentare.
- I tornei si svolgeranno sotto l'egida dell'ASIGC e daranno quindi la possibilità di promozione sino alla 1ª categoria (nelle eliminatorie) a tutti gli iscritti all'ASIGC ed a tutti coloro che si iscriveranno all'ASIGC entro 4 mesi dall'inizio del torneo.
- Il Direttore del Torneo è Pagani Marco, via Buonarroti 24-20149 Milano.

Cercasi appassionati, inventori e collezionisti di giochi topologici (particolarmente in legno) per scambio di idee. Antonio Peticov via Canova 3 - 20145 - Milano - tel. 3490732 Milano.

Cerco appassionati giocatori milanesi di backgammon o associazioni che praticano questo gioco in Milano. Alberto Diomede Via Lequio, 14 - 33028 Tolmezzo (Ud).

Vorrei mettermi in contatto con giocatori di "go" e di "war-games" a Roma preferibilmente della zona di Montesacro. Il mio indirizzo è Fabrizio Bartolomucci via Conca d'Ora, 146 - 00141 - Roma tel. 8126272.

Vendo boardgames vecchi e nuovi. Prezzi modici. Giovanni (tel. 393486 ore pasti)

Cerchiamo giocatori di Diplomacy o war-games in Milano o dintorni - Lucio 2534794 - Renato 2533176

Acquisto giochi: Biribissi, Reale, Cavagnola, Romano, Oca, e simili
Dott. Aldo Festa Via XX Settembre 3/10 16121 - Genova.

Cedo a L. 10.000 Cadauno i seguenti giochi: Tactics II (Avalon Hill) Game of Nations (Waddington) tradotto - Formula One - Crime (Ravensburger) Twixt (Avalon Hill) tutti in perfette condizioni. Nel caso qualche casa editrice fosse interessata a conoscere giochi di simulazione e di ambiente da noi creati, o idee sviluppate o da sviluppare, preghiamo mettersi in contatto. (Beppe tel. 0141-55892).

Cerco giochi da tavolo con particolare riferimento ai giochi di simulazione. Cafaro Bruno via A. Palladio, 6-00153 Roma

Un convegno nazionale di studi sul tema "Scacchi tra sport e cultura" si svolgerà il 31 gennaio, nel salone di rappresentanza della Cassa di Risparmio di Bologna. Il convegno vuole costituire un tentativo di collocazione degli scacchi in un'area ben definita ai fini della loro tutela e per favorirne la ulteriore diffusione. Le due principali relazioni riguarderanno: "Gli scacchi, gioco di massa e loro rappresentanza sportiva" e "Gli scacchi, fatto culturale e ambiente naturale nel loro sviluppo".
Per informazioni: Circolo scacchistico bolognese - Via Santa, 3 - Bologna - tel. 051/27.68.58.

Il Club "La grande Armée" organizza con il patrocinio della "Città del Sole" e della Avalon Hill Italiana il I° Torneo di Boardgames "Città di Milano". Le eliminatorie del Torneo si svolgeranno sui giochi - Gondor - Arnhem - Ligny - Squad Leader - Le iscrizioni si accettano fino al giorno 16.1.81 presso la Città del Sole e presso M. Annattelli via Foppa, 32 (tel. 433861-4151649).

Gli annunci di questa rubrica sono gratuiti. Si pregano i lettori ed i circoli interessati di comunicare le informazioni relative alle iniziative in programma con il maggior anticipo possibile, scrivendo o telefonando alla redazione: Milano, via Visconti d'Aragona, 15, tel. 02/719320.

Il 25 gennaio 1981 si terrà l'Assemblea generale per il 1981 della LIW (Lega Italiana Wargame). All'ordine del giorno saranno la rielezione del Presidente e dei consiglieri nazionali della Lega stessa, oltre alla presentazione del programma per i campionati nazionali di wargame per il 1981.



Bombardamento di numeri

Carta e matita per un inoffensivo confronto a due

Ci eravamo lasciati il mese scorso con un arrivederci: il mese è passato velocemente ed allegramente tra cenoni e panettone e noi siamo qui, puntuali, per iniziare un anno che per molti di noi (v. *Pergio*, v. AIGI) sarà un anno fondamentale, un anno di verifiche e, speriamo, di conferme. Parleremo verso la fine di alcune novità AIGI per il 1981, ma prima parliamo di giochi. Questo mese intendiamo presentarne uno sicuramente sconosciuto, della famiglia carta-e-matita. È un inedito anche per i nostri soci e questo rappresenta un omaggio che vogliamo rendere all'ospitalità di *Pergio*. Il gioco si chiama "Bombardamento", ma di bellicoso c'è solo il desiderio di superarsi tra due giocatori. Per giocarlo è sufficiente, come abbiamo detto, della carta (quadrata) ed una o due matite. Si inizia delimitando un quadrato di 8 quadretti di lato all'interno del quale si definiscono quattro settori periferici di 6 caselle ciascuno (fig. 1). I due settori opposti (A) appartengono ad un giocatore, mentre gli altri (B) all'altro; le caselle d'angolo e quelle centrali sono neutre. Inizia uno qualunque dei due, segnando su una qualsiasi

casella neutra il numero 1. A questo punto la "mossa" passa all'altro giocatore il quale deve mettere il numero 2 in una qualunque delle 8 caselle adiacenti alla 1 definita dall'avversario. Ora il giocatore che aveva iniziato, deve definire con il numero 3 una casella qualsiasi adiacente alla 2, purché risulti ancora inutilizzata. Il gioco procede a questo modo, con i numeri da assegnare che aumentano di una unità ad ogni turno di gioco. Bombardamento si può giocare a due livelli: nel primo lo scopo del gioco è "guidare" l'assegnazione dei numeri intesa come utilizzazione delle caselle, in modo da riempire o far riempire le proprie 12 caselle prima dell'avversario. Questa versione è particolarmente adatta a sfide fra grandi e bambini in quanto l'elementare strategia di gioco consente anche ai più piccoli (e questa è una cosa abbastanza difficilmente riscontrabile) di divertirsi e magari vincere senza la compiacente complicità degli adulti.

Anche la semplicità delle regole contribuisce a rendere gradevole questo gioco che, nella seconda versione appena più complessa, diventa anche gioco matematico. Difatti lo scopo di questo secondo Bombardamento rimane più o meno lo stesso, salvo che può vincere anche il giocatore che non completa le sue 12 caselle, in quanto la vittoria viene assegnata "ai punti" come segue: ogni giocatore totalizza tanti punti quant'è la somma dei numeri-mossa che hanno coperto le sue case più 10 punti per ogni casa coperta. In entrambe le versioni il gioco termina nel caso di completamento di una delle

due serie di 12 case oppure nel momento in cui non sono più possibili mosse legali. In fig. 2 vediamo un esempio di questo secondo caso in cui la mossa 11 non è eseguibile perché tutte le caselle adiacenti alla 10 sono già state utilizzate. Nello stesso caso la vittoria va al giocatore A anche nella versione 1, in quanto egli vanta, al momento della conclusione, 2 case coperte contro una di B. È evidente che nelle due versioni la strategia è completamente opposta: nella prima si deve raggiungere

Si può rilevare che nella versione 1 non è necessario usare i numeri per le mosse, ma semplicemente dei segni che indichino una casa utilizzata. Noi comunque consigliamo l'uso dei numeri anche per questo Bombardamento, poiché consentono di non perdere di vista l'ultima casa utilizzata. Bombardamento, tra gli altri pregi, ha quello di essere estremamente flessibile nella dimensione dell'area di gioco: se amate le partite brevi potete anche giocare su un quadrato di 5×5 ; se invece state scontando l'ergastolo e avete un compagno di cella giocherellone, potete andare tranquillamente su un 132×132 . Vediamo ora in fig. 3 una partita conclusa nella quale sia la prima che la seconda versione sono state vinte da A (prima = 10 a 8, seconda 321 a 249).

Fig. 2

10	8	7	A	A	A	A	
9	6	5					
B	4	3					
B		2	1				
B							
B							
B							
B							

L'obiettivo il più presto possibile, mentre nella seconda conviene aspettare i numeri-mossa più alti, che sono poi le "bombe" più pesanti.

Fig. 3

	14	16					
13	15	17					
12			18				
11	1		19	20	38	35	36
10		2	21	22	39	37	34
9	3		23	24	40		33
8	5	4	25	41	27	29	32
	7	6	42	26	28	30	31

Fig. 1

	A	A	A	A	A	A	
B							B
B							B
B							B
B							B
B							B
B							B
	A	A	A	A	A	A	

Abbiamo detto all'inizio di alcune novità AIGI. La prima riguarda il 1° Campionato di Diplomacy che inizierà in primavera e che si svolgerà nella prima fase in più città. Le sedi certe sono Torino, Roma, Milano e Napoli, ma chiunque abbia intenzione di organizzare una qualificazione nella sua città può comunicarlo alla segreteria AIGI: Venier Nives - Casella Postale 53 - Roma. Maggiori dettagli saranno comunicati agli interessati. La seconda novità prende spunto dalla campagna AIGI tesa a favorire la formazione di nuovi Circoli.

I Circoli affiliati all'AIGI per il 1981, nuovi e vecchi, verranno dotati, all'atto dell'iscrizione, di 8-10 giochi "intelligenti" diversi oltre ad un abbonamento a *Pergio*. Chiunque sia interessato alla formazione di un Circolo può richiedere maggiori informazioni e moduli per l'iscrizione al responsabile del Settore Coordinamento Circoli: Dott. Mauro Ananasso - Viale Tito Livio, 135 - 00136 Roma. Ricordiamo che un Circolo, per essere tale, deve essere composto da almeno 8 soci. Per questo numero è tutto: aspettiamo vostre notizie!

La Federazione Scacchistica Italiana ricorda ai propri affiliati che

**IL PRESIDENTE
DELLA REPUBBLICA**

*Visto il R.D. 1° maggio 1930 n. 519 concernente l'erezione in Ente morale dell'Associazione Scacchistica Italiana con sede in Milano;
visto il D.P.R. 6 aprile 1948 n. 914 concernente l'approvazione del vigente statuto e della nuova denominazione dell'Ente in "Federazione Scacchistica Italiana";
viste le deliberazioni adottate dall'Assemblea Federale in data 1° giugno 1969 e 1° maggio 1973 relative alla modifica del vigente statuto;
considerato che il Consiglio di Stato con parere in data 26 novembre 1971 n. 3292/71 (sezione prima) fece presente l'opportunità di trasferire la vigilanza sul predetto Ente alla Presidenza del Consiglio dei Ministri;
vista l'istanza del Presidente della Federazione in data 29 maggio 1973;
visto l'art. 16 — ultimo comma — del Codice Civile;
udito il parere del Consiglio di Stato;
su proposta del Ministro per i Beni Culturali e Ambientali di concerto con il Presidente del Consiglio dei Ministri;*

DECRETA:

Art. 1 - Lo statuto della Federazione Scacchistica Italiana approvato con D.P.R. 6 aprile 1948 n. 914 è abrogato.

Art. 2 - È approvato il nuovo statuto della Federazione Scacchistica Italiana annesso al presente decreto e firmato d'ordine del Presidente della Repubblica dai Ministri proponenti.

Art. 3 - La vigilanza sulla Federazione Scacchistica Italiana è trasferita dal Ministero per i Beni Culturali e Ambientali alla Presidenza del Consiglio dei Ministri.

Il presente decreto munito del sigillo dello Stato è inserito nella Raccolta Ufficiale delle Leggi e dei decreti della Repubblica Italiana. È fatto obbligo a chiunque spetti di osservarlo e di farlo osservare.

Dato a Roma, addì 16 luglio 1976 n. 964.

F.to Leone Andreotti Pedini

*Registrato alla Corte dei Conti addì 18 gennaio 1977
Reg. n. 1 Beni Culturali; fg n. 235
Pubb. per estratto sulla G.U. n. 32 del 3-2-1977 - n. 964.*

Riportiamo di seguito un estratto dello statuto della F.S.I. con riferimento alla costituzione della stessa e alle affiliazioni:

Art. 1 - a) La Federazione Scacchistica Italiana (F.S.I.) riunisce in una sola organizzazione volontaria le energie scacchistiche italiane per dirigere con unità di intenti il movimento scacchistico nazionale, svolgendo opera di coordinamento e di regolamentazione tecnica, nonché di incremento e di diffusione dell'attività scacchistica, non solo in vista del lato ricreativo, ma anche di quello educativo del carattere e formativo della mente. La F.S.I., inoltre, rappresenta lo scacchismo italiano all'estero.

OMISSIS

Art. 2 - a) Possono affiliarsi alla Federazione i Circoli Scacchistici che abbiano almeno 10

soci tesserati, e che si impegnino ad accettare le norme statutarie, tecniche e le deliberazioni della Federazione.

b) Possono affiliarsi anche le sezioni scacchistiche di altre società alle medesime condizioni.

c) L'affiliazione alla Federazione è condizionata all'approvazione da parte della Federazione stessa dello statuto sociale o del regolamento della sezione.

d) Gli statuti e i regolamenti devono tra l'altro indicare:
- il nome e la sede, nonché la legale rappresentanza del sodalizio o della sezione;
- le modalità per la designazione del legale rappresentante e dei dirigenti;
- i casi e le modalità di scioglimento del sodalizio e della sezione.

e) Il rappresentante legale del Circolo deve aver compiuto il 18° anno di età.

f) Gli iscritti al Circolo o Sezione devono richiedere alla Federazione la Tessera-cartellino, tramite il loro Circolo o Sezione, e si impegnano a pagare le quote federali stabilite dall'Assemblea.

g) Sono inoltre costituiti presso la sede federale due gruppi distinti per raccogliere:

- i soci fondatori (persone ed Enti);

- i soci vitalizi (persone).

Tali gruppi, se raggiungono il numero di 10 soci tesserati, assumono la fisionomia giuridica delle altre Società federate e, salvo espressa e diversa volontà degli appartenenti, il Consiglio Direttivo di tali gruppi è quello della Federazione.

h) Possono essere ammesse a far parte della Federazione le autonome di attività scacchistiche collaterali (giocatori per corrispondenza, problemisti, ecc.), secondo norme che verranno stabilite dal Consiglio Direttivo.

Per il 1981 le quote di affiliazione previste sono di lire 4.000 per ogni socio e lire 15.000 per l'affiliazione annuale del circolo.

L'affiliazione del circolo assicura il diritto di organizzare tornei sociali validi per le promozioni alle categorie previste dalla F.S.I. ed il diritto di partecipare a tornei nazionali secondo le norme di ammissione del Regolamento tecnico federale.

Per ogni ulteriore informazione ci si deve rivolgere alla segreteria della F.S.I., via Metastasio 3, 20123 Milano (tel. 87.46.46).



Radar®

Intercepta il bersaglio con i raggi della tua logica.

Se ti piace giocare di logica, se gli Scacchi e il Master Mind sono tra i tuoi giochi preferiti, RADAR è per te.

Un giocatore dispone, non visto, una serie di simboli/ostacolo sulla plancia/bersaglio.

Gli altri a turno, lanciano segnali RADAR i quali vengono deviati, respinti o assorbiti a seconda degli ostacoli che incontrano.

Attenzione però! Il tuo segnale RADAR può essere influenzato da

più ostacoli. A te l'abilità di scoprire quali sono, ed in quale posizione si trovano.

Vince chi per primo ricostruisce esattamente la posizione dei simboli/ostacolo.

RADAR è un grande gioco di logica per 2-3-4-5 giocatori dai 10 anni in poi.

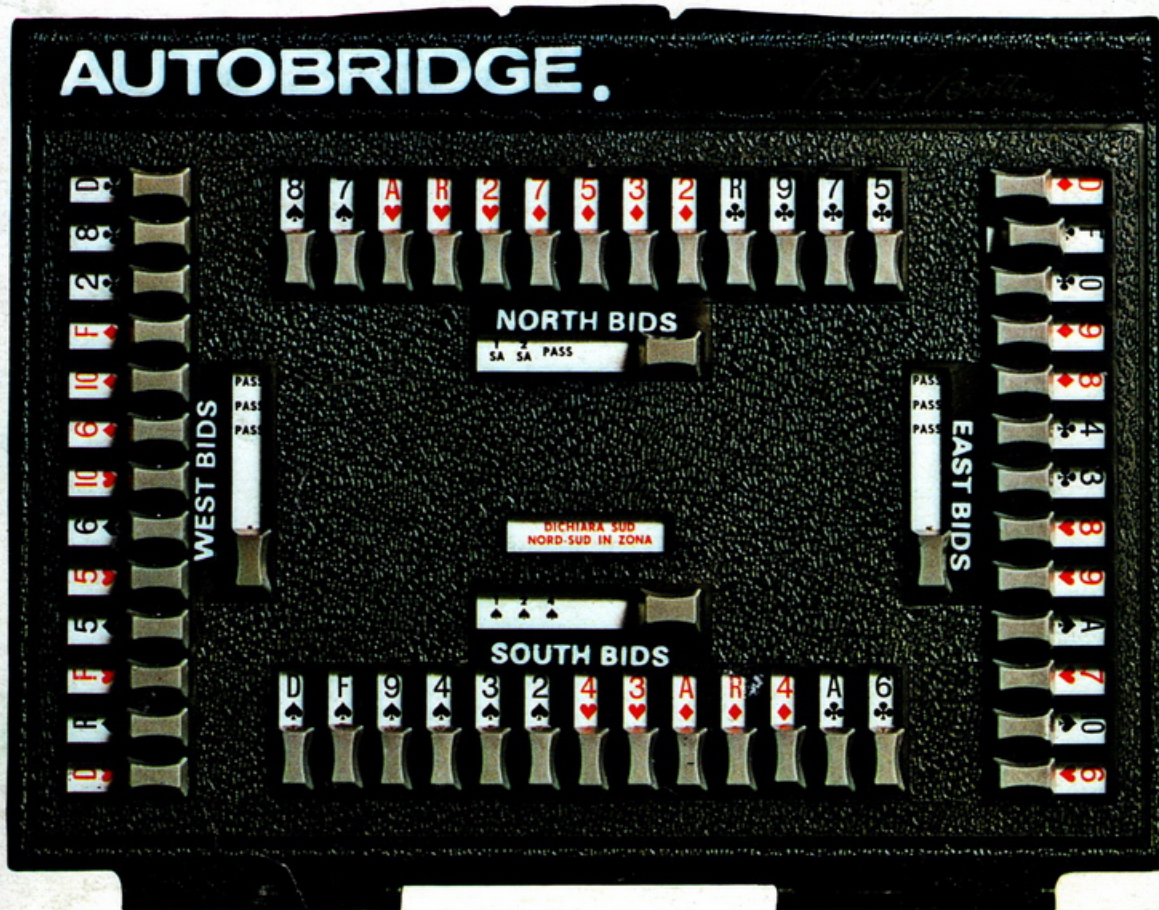
Lire 13.500.



ISTITUTO del Gioco
Perché un gioco intelligente diverte di più.



Autobridge®



Il gioco famoso, con partite studiate e commentate dai due campioni del mondo Belladonna e Garozzo, realizzato con dichiarazioni impostate anche sul SISTEMA NATURALE.

Ogni scatola contiene:

- 1 apparecchio per giocare da soli,

che vi segnala automaticamente gli eventuali errori di dichiarazione e di gioco.

- 64 partite - un commento delle stesse.
- un manuale completo di Bridge.

Disponibili buste supplementari con 32 partite ciascuna.

eg

EDITRICE GIOCHI
Via Bergamo, 12 - Milano

ELENCO DEI PRINCIPALI NEGOZI DOVE POTRETE TROVARE L'AUTOBRIDGE:

BOLOGNA - F. LLI ROSSI Via D'Azeglio 13
BOLZANO - CAPPELLI P.za Vittoria 41
CAGLIARI - DESSI' C.so Vitt. Em. 2
GENOVA - SAVINELLI Galleria Mazzini 31/R
FIRENZE - PINEIDER P.za Signoria 13
MILANO - BOTTARELLI C.so Matteotti 3

MILANO - CART. CORDUSIO Via Dante 3
MILANO - CART. MAGLIA P.za Duomo 21
MILANO - CART. MAZZINI Via Mazzini 10
MILANO - CITTÀ DEL SOLE Via Meravigli 7
MILANO - LA RINASCENTE P.za Duomo
MILANO - MEIANA Gall. Vitt. Em. 88

MILANO - PARENTI C.so Vercelli 2
MILANO - PINEIDER C.so Europa 13
NAPOLI - DEPERRO Via Dei Mille 17
PALERMO - DE MAGISTRIS Via Gagini 23
ROMA - BIGLIOCCHI Via Due Macelli 25
TORINO - GARRONE Via Roma 90