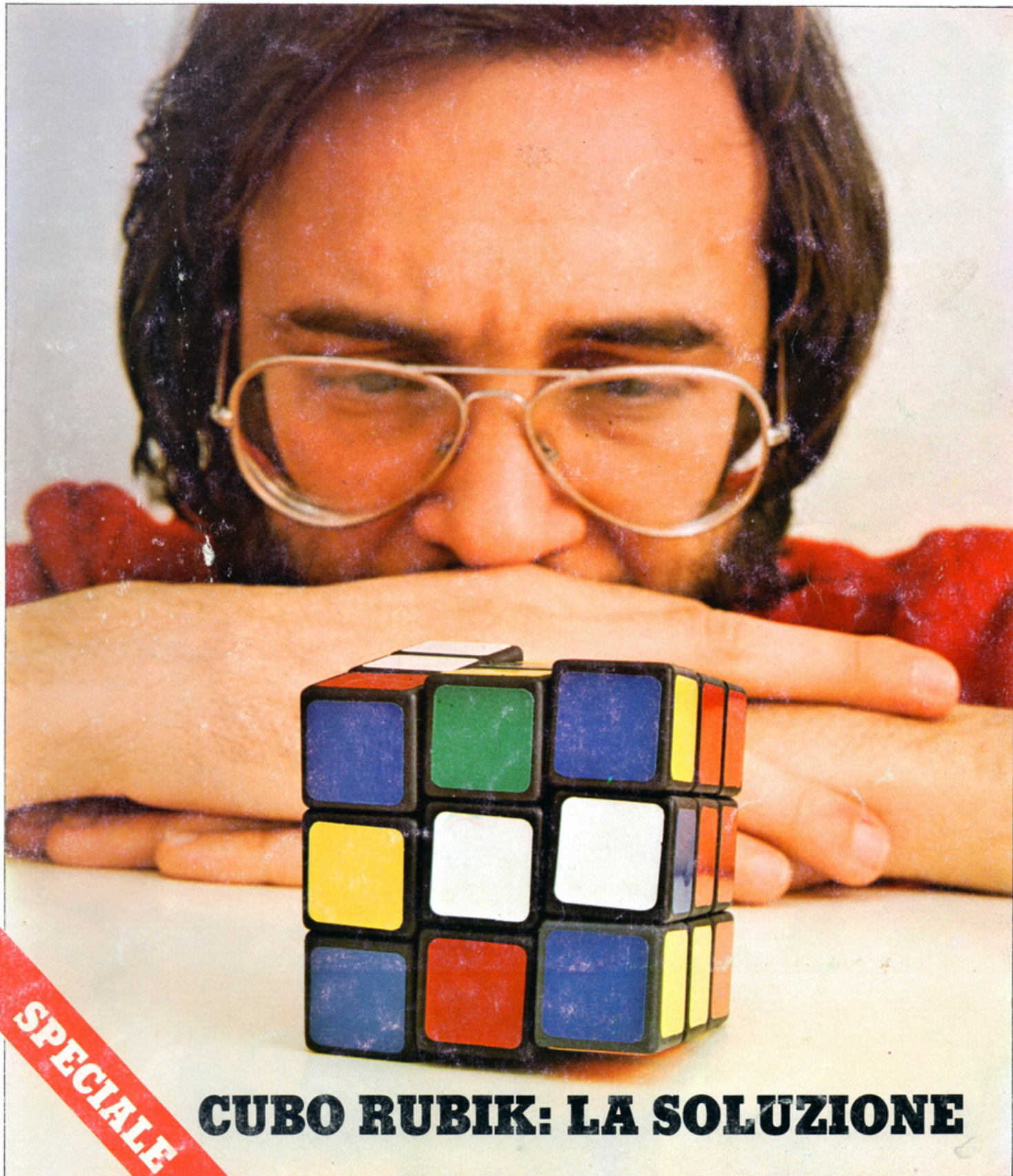




PERCORSO

Rivista di giochi "intelligenti"

Anno II n. 4 - Aprile 1981 - L.2.500



Spedizione in abbonamento postale - Gruppo III - 70%

SPECIALE

CUBO RUBIK: LA SOLUZIONE

VIVI LA TV DUE VOLTE CON I VIDEOGIOCHI PROGRAMMATI ATARI

(sono 1500, i più fantastici del mondo)



Olimpiadi in famiglia

Scacco matto al computer

Avventure in casa

Atari ti dà nella sua Scatola Magica il Computer System, la cassetta-gioco campione, due coppie di comandi e un completo libretto istruzioni. E ti fa scegliere fra 42 cassette diverse (cioè 350 giochi-base con 2000 varianti possibili) cui seguiranno ogni mese le cassette novità.

In ogni cassetta sono memorizzati i programmi dei giochi. Il computer, che puoi collegare con grande facilità al tuo televisore, serve da tramite per animare i videogiochi Atari sul piccolo schermo.

Inserisci nel computer la cassetta del gioco che hai voglia di fare e goditi a casa tua, quando vuoi e con chi vuoi, le sfide esaltanti

degli sport che preferisci, delle avventure più emozionanti, dei giochi d'azzardo o d'intelligenza più difficili. Se vuoi giocare da solo puoi farlo ma contro l'avversario più agguerrito: il computer.

Atari ti dà tutto: colori fantastici, effetti sonori realistici, lettura costante del punteggio sullo schermo. Perché Atari è elettronica d'avanguardia messa al servizio del tempo libero tuo, della tua famiglia e dei tuoi amici.



ACCERCHIAMENTO - AMICO COMPUTER - BACKGAMMON - BASEBALL - BASKET - BATTAGLIA AEREO NAVALE - BLACK JACK - BOMBARDIERE - BOWLING - CACCIA AL TESORO - CASINÒ - CIRCO ATARI - COMBATTIMENTO - CORSA INFERNALE - GIOCARE CON I NUMERI - GUERRA STELLARE - GUIDARE NELLA NOTTE - GOLF - IL DECIFRATORE - INDIANAPOLIS - INVASIONE DALLO SPAZIO - I 3 DRAGHI - LE MACCHINETTE MANGIASOLDI - MEMORIA VISIVA - MENTE DIABOLICA - MINI GOLF - NAVE SPAZIALE - OLIMPIADI - PARACADUTISTI FOLLI - PILOTA IMBATTIBILE - PISTOLEROS - PUNTO E CROCE - RUGBY - SCACCHI - SCOPRI PAROLE - SGRETOLAMURO - SUPERMAN - L'UOMO PROIETTILE -



concessionaria
per l'Italia

MELCHIONI

RICHIEDETE IL CATALOGO ATARI AL VOSTRO RIVENDITORE DI ELETTRODOMESTICI O DI GIOCATTOLE.

E LE 4 GRANDI NOVITÀ:
DAMA
GIOCO DEL CALCIO
GUARDIE E LADRI
GIMKANA

ATARI®

LA DOMANDA

GIOCHI IN LEGNO

*pensati per i giocatori più esigenti
disegnati per il piacere di averli
costruiti a mano in edizioni limitate
realizzati per durare, sempre ...*

L'OFFERTA

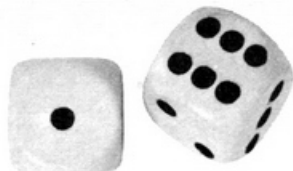
*BACKGAMMON GO TANGRAM DOMINO
SCACCHIERA MANCALA DAMACINESE
PUZZLE CUBI GIOCO DELL'EX ...*

LENA®

oggetti per il tempo libero, anche



002.S.I - 1891 elirqA - 4 .n II onnA



PER

"intelligenti" rivista di giochi

PERGIOCO

Rivista di giochi
"intelligenti"

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

Direttore responsabile:
Giuseppe Meroni
Comitato di Redazione:
Eugenio Balduzzi
Roberto Casalini
Franco Di Stefano
Marco Donadoni
Sergio Masini
Marvin Allen Wolfthal

Hanno collaborato:
Gaetano Anderloni
Roberto Bonsi
Leo Brigantino
Maurizio Casati
Alessio Giordana
Massimo Gusso
Giovanni Maltagliati
Roberto Morassi
Nicola Palladino
Gabriele Paludi
Francesco Pellegrini
Elvezio Petrozzi
Raffaele Rinaldi
Carlo Eugenio Santelia
Aldo Spinelli
Luigi Villa

Fotografie:
Renzo Riccò

Grafica:
Studio Rime

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

nessita di permesso

scritto dell'editore.

SOMMARIO

Posta	4
Rebus, indovinelli e profezie di Messer Leonardo Da Vinci	8
Seega e Senat i giochi del faraone	12
Top game	14
Brevetti	16

DA GIOCARE

Scacchi	98
Xiang-qi gli scacchi dei Tang	101
Tecniche di cattura: lo Sh'cho e il Getà	102
Backgammon: il raddoppio	104
Giocare alla morra con il computer	105
Gli indiani cinesi	106
Labirinto numerico	106
Master Mind	107
Il settimo sigillo	108
Il quadrato nel quadrato nel quadrato	108
L'Ostomachion di Ausonio	109
I magnifici 7 grandi Slam	110
Il dominio con le carte	112

SPECIALE

Le soluzioni del Cubo Rubik

Boardgames: tutto quello che vorreste sapere sulla Fantascienza	113
Bip, bip, bip, and board	116
L'ultima Waterloo	117

Quello Scarabeo è Sassatile

118

Gara di parole: le crittografie

120

Pesci d'aprile tutti di carta

122

"Vedere"

le carte

126

La moneta

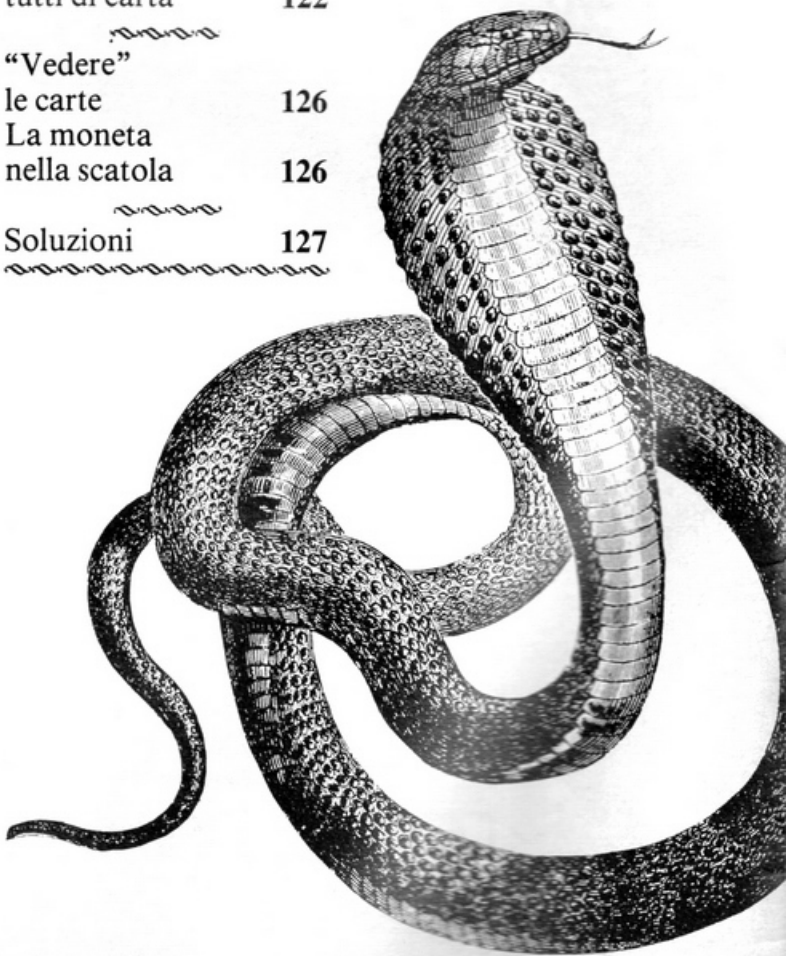
nella scatola

126

Soluzioni

127

Il lettore cerchi i cerchi	50
Uomo e Azzardo/2	
Trente & Quarante	52
Check-up	
Ascot	56
Check-up "Slim" Tomy	57
Vita di Club	58
Pergioco Club	60
Torneo di Go a Milano	61



Associazione
Italiana
Giochi
Intelligenti
Federazione
Scacchistica
Italiana

63

64



IL RIFLUSSO MALIGNO

Come va il vostro riflusso? Ne siete già stati travolti o pensate di resistere ancora un po'?

Perchè, attenzione, il pericolo esiste ed è grave. Lo hanno scritto alcuni colleghi parlando dei giochi per adulti, del loro successo, e anche di noi. In realtà di riflusso ne sentiamo parlare spesso, e quando una parola si afferma per più di sei mesi è bene considerarla con circospezione, forse anche con un po' di timore. Tuttavia (santa ingenuità!) ci era parso che la crescente attenzione per il gioco "adulto" fosse semmai il segnale di un "flusso" verso il tempo libero intelligente, frutto di gusti e di scelte personali, volto all'incontro tra più persone, e via via tutto quello che ben sappiamo. Toh — dicevamo tra noi — questa sera non tutti guarderanno Flash, o Portobello, o il Festival di Sanremo: in molti hanno spento il televisore; in molti giocano e si divertono; e sono più numerosi di sei mesi fa, o di un mese fa. E i nostri indici di gradimento (Tavoliere o scacchiera? Percorso o simulazione?) ci sembravano più importanti di quelli di mamma Rai, forse perchè per noi il gioco è sempre stato un'occupazione seria per stare allegri, di fronte a occupazioni tristi per star seduti.

Invece no. È riflusso. Quello del giocatore, anzi, è addirittura un caso "emblematico" (vocabolo di origine ministeriale. Significa: "guardateli bene in faccia questi sciagurati"). La sua colpa, grande e innegabile, ha ormai un nome preciso: disimpegno e ritorno al privato.

È vero.

Folle di giocatori sempre più numerose rinnovano ormai ovunque, dopo cena, il rito del Riflusso. Isolati dal mondo, diffidenti per natura, indifferenti per vocazione, compiono a piccoli gruppi riti oscuri, parlano parole magiche e incomprensibili, decidono del loro tempo originando divertimento e svago, uomini e donne assieme, spesso in unione a giovani e giovanissimi, financo familiari.

Rifluiscono. E il fatto è tanto misterioso che non si sa da dove.

G.M.

Caro Pergio, tralascio i complimenti per venire subito al punto.

Ho recentemente appreso che, per ospitare la finale del campionato del mondo di scacchi che, come è noto, vedrà di fronte Karpov e Korcnoi, sono in lizza le città di Merano e Buenos Aires. A me, come a tutti gli appassionati italiani di scacchi, farebbe indubbiamente piacere che l'incontro si svolgesse nel nostro Belpaese (cosa che, se non sbaglio, non è mai accaduta). Pertanto mi chiedo se Pergio non possa promuovere qualche iniziativa atta a favorire quanto sopra auspicato (visto anche il successo del "referendum" tra i lettori promosso dalla rivista per ottenere la nuova sede della Scacchistica milanese).

Essendo inoltre particolarmente interessato a quella branca della matematica cosiddetta "dilettevole", desidererei chiedere a Raffaele Rinaldi informazioni su libri — scritti in italiano e non molto difficili da reperire — che si occupano di tale branca, anche su singoli argomenti.

Cordiali saluti,

**Massimo Grande,
Colleparado**

Le informazioni in nostro possesso sulle trattative per la definizione della sede di svolgimento della finale del campionato del mondo di scacchi sono le seguenti: 1) tre Paesi (Islanda, Spagna e Italia) sono in gara per l'assegnazione; 2) i primi due Islanda e Spagna hanno offerto una borsa pari a un milione di franchi svizzeri (circa 530 milioni di lire); l'Italia, e in particolare Merano, ha offerto 800 mila franchi svizzeri (circa 425 milioni); 3) nella seconda metà di febbraio, Karpov ha compiuto in via del tutto privata una visita in Italia, per rendersi conto di persona dei livelli organizzativi garantiti dai nostri organizzatori. Ha alloggiato a Milano all'Hotel Principe e Savoia con un funzionario del ministero dello Sport di Mosca di nome Pichentko. Da Milano, Karpov è partito per una visita a Merano. Qui, persino con escursioni in elicottero, ha constatato le condizioni del "campo di battaglia", degli alberghi in cui potrebbe essere ospitato, delle sale da torneo. A quanto sappiamo sulla base di attendibili indiscrezioni, Karpov ha avuto una eccellente impressione da questa visita. I criteri di scelta definitiva della sede, comunque, si basano unicamente sui giudizi espressi entro il 9 marzo dai due giocatori alla Federazione internazionale, la quale ha comunicato la propria definitiva decisione entro il 16 marzo.

Ammiratissima redazione di Pergio, non voglio concentrare in un'unica lettera tutte le cose che voglio dirvi. Ma una cosa voglio direvi. Davanti al primo gioco completo da voi pubblicato, l'animo mio è stato scosso da violente e contrastanti sensazioni: da una parte ho esultato per la stupenda novità (anche se preannunciata), dall'al-



LA POSTA

Prime informazioni sui gruppi-test. Le adesioni all'iniziativa di Pergio hanno già superato il centinaio e aumentano di giorno in giorno.

I giocatori "coinvolti" sono (per ora) oltre seicento. Per gli amanti della statistica possiamo dire che in media ogni gruppo è composto da sei persone e un quinto, con un'età media di 27 anni, due mesi e tredici giorni per giocatore. Sono rappresentate grandi città e piccoli centri, da Roma a Sassuolo, da Milano a Sagrado, da Torino a Calenzano, da Avellino a Valentano. Numerose le donne, che in quattro casi (Bergamo, Genova, Orvieto e Torino) sono capogruppo. Valeria di Cislano (Milano) ha formato addirittura un gruppo esclusivamente femminile. Grandi evviva della redazione (con Silvana in testa, naturalmente). A tutti, ovvio, una strizzata d'occhio. I primi "lotti" di giochi sono già partiti. Buon lavoro e buon divertimento!

Ai distratti e ai ritardatari ricordiamo comunque che non sono fuori gioco. Se desiderano entrare a far parte dei gruppi test è sufficiente che ci inviino una comunicazione scritta specificando il numero di persone che compongono il gruppo; il nome, il cognome e l'età di ciascun componente e del capogruppo; il settore di interesse. La redazione invierà a rotazione un gioco da "testare". Tale gioco resterà in dono al gruppo, che si impegnerà però a rendere compilati, nell'arco di tre settimane, appositi questionari. Chiaro? Le lettere vanno inviate a Pergio - sezione Test - Via Visconti d'Aragona, 15 - 20133 - Milano.



*Il tesoro di Masquerade
Sua Maestà il Tangram
Giocare ai Referendum
Azzardo 3/Il Baccarà*

Nel prossimo Pergio

tra ho tremato di paura nel momento in cui mi accingevo a vedere cosa vi fosse dietro le "pedine" e dietro la pianta di gioco. Ho tratto un sospiro di sollievo, ma era un sospiro piccolo piccolo: infatti dietro alla Polonia non c'è un foglio bianco, e dovrà quindi mutilare il "nostro-vostro" amato giornale.

Ecco quindi le proposte:

— pubblicate ancora tanti altri giochi (magari facendo un piccolo accordo con qualche sorella maggiore?);

— continuate a mettere le pedine sul retro di pagine di pubblicità o simili;

— trovate una soluzione diversa per le piante di gioco: non si può ad esempio, inserirle al centro in carta bianca e lucida e "pesantina" e stampate su un solo lato (così da poterle incollare su cartone e poterle raccogliere a parte)?

Salutoni,

**Emanuele Rizzo,
Roma**

Bene: dopo Polonia è arrivato Quadrangolo, e prima (non dimentichiamolo) c'era stato Varsavia. Altri giochi arriveranno: saranno tutti originali, inediti, "nostri-vostri", per intenderci. Sappiamo che tagliare la rivista spiace a molti. Ma, udite udite, abbiamo studiato un paio di soluzioni tecniche che, nel caso di pedine, unità tridimensionali (ebbene sì, pensiamo anche a questo), eccetera non costringeranno a tagliare le pagine. Per le mappe abbiamo all'esame differenti possibilità di inserimento "autonomo".

Cari amici, leggo sulla rivista che nel sesto numero si concluderanno le regole del Go. Spero di avere letto bene: che cioè avrà fine la stesura delle regole e NON della rubrica! Anzi, mi piacerebbe una serie di articoli di tattica e strategia. In Italia non esiste letteratura sul Go.

Salutoni,

**Fulvio Savagnone,
Roma**

Ebbene no! Il Go non cesserà di comparire sulle pagine di Pergio. Dopo le regole, ci sono le partite e le analisi delle situazioni di gioco.

Scrivici tutto quello che vorremmo sapere sulla tua carta da lettera (bella!). OK?

Cari amici, come prima cosa desidero complimentarmi con voi non tanto per l'iniziativa che ha visto nascere la rivista, quanto per il fatto che, con il passare dei numeri, migliora sensibilmente il contenuto. Non mi sono ancora abbonato solo per il fatto che ho uno scrupoloso giornalaio che puntualmente, ogni mese, provvede a recapitarmela addirittura fino a casa.

È mai possibile che anche per voi l'Italia si fermi a Roma ed il resto sia Nord Africa?

Nell'elenco dei negozi aderenti al Pergio Club non leggo nessun sudista.

Da quattro anni risiedo per lavoro

Master Mind ti porta con sè fra le piramidi.



COME?

- 1 Acquista una confezione di Master Mind provvista di fascetta "Vinci un viaggio in Egitto per due persone".
Risolvi i due problemi stampati all'interno della fascetta e spediscila in busta chiusa al Centro Italiano Master Mind, entro il 30 giugno 1981.
Le soluzioni esatte parteciperanno all'estrazione di un viaggio in Egitto per due persone e di 50 Supersonic Electronic Master Mind.

- 2 Partecipa al 3° Campionato Italiano di Master Mind.
I tagliandi/problema per qualificarsi alle selezioni regionali sono pubblicati dai seguenti quotidiani:

- **CORRIERE D'INFORMAZIONE** (Milano)
- **Gazzetta del Popolo** (Torino)
- **IL GAZZETTINO** (Venezia)
- **ALTO ADIGE** (Trento)
- **IL PICCOLO** (Trieste)
- **IL LAVORO** (Genova)
- **la Repubblica** (Bologna)
- **PAESE SERA** (Firenze)
- **PAESE SERA** (Roma)
- **IL MATTINO** (Napoli)
- **L'ORA** (Palermo)

Ogni regione qualificherà tre candidati alla finale nazionale. Un rappresentante italiano parteciperà alla finale mondiale che si terrà dal 30 ottobre al 3 novembre a Luxor (Egitto), nella valle dei re.

Per maggiori informazioni rivolgiti al:
Centro Italiano Master Mind - Via Cerva, 22 - 20122 MILANO
Tel. 02 - 790419



Invicta GIOCHI

a Bari, dove pochi vi conoscono e dove con grande difficoltà si possono reperire pochi di quei giochi che definiamo "intelligenti". Che cosa si può fare?

Salutoni,
**Lucio Fontana,
Bari**

Non è vero che per noi l'Italia si fermi a Roma. Ed infatti arriviamo tranquillamente fino in Sicilia. E da molte aree meridionali (la Campania, la Calabria, la Sicilia) abbiamo avuto una risposta sorprendente ed entusiasmante. Ma non tutte le aree hanno le stesse caratteristiche. Il tessuto dei giocatori, dei club, della "cultura" del gioco è relativamente disomogeneo. Con questa realtà Pergio ci si misura da quando è nato. In regioni come l'Emilia Romagna si sono moltiplicati, anno dopo anno, negozi specializzati, club, associazioni, circoli. A Bari, tu stesso lo scrivi, è difficile persino trovare "qualche" gioco intelligente. Che fare? Occorre un lungo lavoro di costruzione, di convinzione, di iniziativa, di attività.

A volte è sufficiente un club, un negozio che apra un reparto specializzato, una manifestazione pubblica, l'attività ludica in una scuola o in un istituto.

Pergio, per parte sua, appoggerà e seguirà con interesse tutte le nuove iniziative, specie laddove esse suonano un po' "pionieristiche". La sua presenza nelle edicole, ovunque, (sia pure con una proporzionalità che deriva dalle richieste e dagli indici di vendita) è già il primo, e per noi importante segnale di questa disponibilità e di questo interesse.

E veniamo ai negozi aderenti al Pergio Club. Qualunque negozio può aderire per iscritto. Da parte nostra non c'è alcuna preclusione. È vero peraltro che, per i contatti da noi avuti, i negozianti del Sud sono restii a praticare sconti. È una scelta (legittima) che non dipende da noi e che, ci auguriamo, non sia di tutti.

E infine: i "tempi" di durata delle partite, specie in giochi di simulazione, sono assai variabili. Mai prendere come valore assoluto le indicazioni a questo riguardo. Buona la tua soluzione adottata per Kingmaker, e siamo lieti che ti sia piaciuto. Ascot (ne parliamo in questo numero) rientra in una ampia famiglia di "giochi di corse ipiche". Possono quindi esistere somiglianze.
Carissimi salutoni.

Sono un giovane appassionato di boardgames e della vostra rivista. Possiedo, tra l'altro, Okinawa della I.T.E., da buon wargamer, dopo le prime partite mi sono dato a modificare il regolamento, che ritengo piuttosto lacunoso. Purtroppo, aiuto-aiuto, non riesco ad apporre alla battaglia aeronavale qualche modifica che la renda più realistica e meno affidata alla fortuna. Mi consigliate di introdurre aeroporti giapponesi? Quanti? Quale potrebbe essere una tabella di combattimento per la fase aeronavale? Ciao.

**Marco Argenti,
La Spezia**

Risponde Marco Donadoni.
Okinawa è, per definizione della stessa casa produttrice, un gioco abbastanza semplice (terzo livello): inoltre il problema di ridurre in scala un attacco di Kamikaze non è semplice, a meno che ci si affidi in maniera determinante alla fortuna. In effetti ci si trova di fronte a una situazione in cui non esiste combattimento vero e proprio: o l'aereo è abbattuto o, schiantandosi sulla nave, facilmente la danneggia in modo grave. Anche il problema degli aeroporti non è facilmente proponibile. La casa produttrice ha calcolato, secondo i periodi storici corrispondenti, quanti aerei potevano al massimo decollare, rapportando queste informazioni sul susseguirsi delle mosse. Aumentare i decolli significherebbe quindi realizzare falsi storici. Si potrebbero ridurre i decolli: ma in tal modo si sbilancerebbe il gioco a svantaggio dei giapponesi. La cosa migliore da fare, a nostro avviso, è quella di puntare sull'evoluzione del solo gioco terrestre, continuando a considerare la fase aeronavale come un presupposto (di cui tener attentamente conto) rispetto alla fase di movimento e combattimento a terra.

Carissimi di Pergio, complimenti per la vostra rivista che, oltre a essere un fatto culturale di notevole importanza, è anche esperimento coraggioso nascendo da una situazione, in campo ludico, di "inesprimibile nulla". Poiché sono molto interessato ai giochi di simulazione, vi sarei molto grato se mi deste notizie sulle modalità di abbonamento a Strategy and Tactics e ad Ares.

Esistono poi giochi di simulazione (in confezione o su riviste) che si riferiscono alla invasione americana nel Vietnam?

Cordiali salutoni,
Riccardo Vadalà, Roma

Risponde Marco Donadoni.
Volendo abbonarsi a S&T ti consigliamo di rivolgerti alla fonte data l'incertezza, tuttora perdurante, sugli accordi tra Spi Usa e Spi UK. L'indirizzo americano della rivista è: S.P.I., 257 Park Avenue South, New York, N.Y. 10010. Per i giochi sul Vietnam, non molto apprezzati negli Usa, segnaliamo "The Year of the Rat", pubblicato anche su S&T. È allo studio un nostro articolo sulle riviste straniere "sorelle" di Pergio.

Caro Pergio, desidererei sapere dove è possibile acquistare il mazzo di carte da voi pubblicato a illustrazione dell'articolo "Giocare a Carnevale" (numero di febbraio). Saluti a tutti.

**Massimo Riva,
Milano**

Il mazzo cui ti riferisci è stato prodotto per conto del Credito Lombardo, ed è reperibile presso il negozio "Le nuvole parlanti", via Cesariano 9, Milano, tel. 02/34.11.34.

Cari amici, sono un vostro lettore da tre mesi, appassionato di tutti i giochi di carte e accanito giocatore di bridge agonistico.

Elogi: Bravi: mancava una rivista specializzata.

Complimenti: per la varietà dei giochi descritti.

Eleganti: per la veste tipografica della rivista.

Intelligenti: per la richiesta di collaborazione ai lettori.

Critiche: ve le farò sapere.

Consigli: Evitate i refusi tipografici e di impaginazione.

Siate più chiari in tutto: soprattutto nella spiegazione dei giochi.

Ricordate che il numero dei vostri lettori è in aumento. Per le rubriche a puntate (tipo Go, Backgammon, Master Mind, Scarabeo) pubblicate sempre un sunto delle regole più importanti. Molte persone che acquistano per la prima volta la rivista non sanno neanche cosa sono. Giusto?

Mettete in palio dei premi. Molte volte una semplice medaglietta suscita maggiore interesse ed una più proficua collaborazione. Giusto?

**Giorgio Capriati,
Napoli**

Risposta: Giusto.

Cari amici, complimenti per la vostra rivista, che migliora di numero in numero. Un unico appunto: non mi pare equilibrato il giudizio espresso su Bloody April della Spi. Certo è "monumentale", come voi dite, ma "tediosamente complesso" soltanto per chi privilegia oltremisura l'aspetto della giocabilità rispetto a quello della veridicità della simulazione e, vi assicuro, non è necessario prevedere di "trascorrere un certo periodo nelle patrie galere" per riuscire a completarlo. Non è questa la sede per fare della "filosofia della simulazione", ma non sarebbe male ricordare che tali giochi sono nati per divertire, ma so-

prattutto per motivi di studio, con tutte le complicazioni che la cosa comporta e con quei risultati formativi che spesso non sono conformi ai più speculativi interessi di mercato, ma lo sono a quelli storico-scientifici dei singoli appassionati. Se il gioco di simulazione ad alto livello non è ancora conforme agli interessi del giocatore medio, ciò non significa che non lo possa a suo tempo diventare.

Cordiali salutoni,
**Piero Visani,
Moncalieri**

A Valentino Orienti di Spilamberto: grazie per la (lunga) lettera che non possiamo riprodurre per esteso. Pubblichiamo la parte relativa ai consigli per giocare i boardgames per corrispondenza.

Per i giochi in cui le cosiddette componenti casuali si limitano al "lancio dei dadi" si può ricorrere alle estrazioni del lotto. I numeri che possono essere estratti vanno dall'1 al 90. Se escono numeri all'1 al 6 nessun problema. Se escono invece numeri superiori basta dividerli per 6 e prendere in considerazione il resto della divisione con un solo particolare: quando il suddetto resto è uguale a 0, detto risultato viene trasferito in 6.

Esempio: devo risolvere quindici combattimenti. Prendo in considerazione il primo estratto della prima ruota: ad esempio 2 (considero il lancio = 2). Considero quindi il secondo estratto: ad esempio 45; lo divido per 6 e ottengo 7 con resto 3 (considero il lancio = 3). E così via, con i primi numeri di ogni ruota. Terminati questi passo al secondo estratto della prima ruota, e così via. Naturalmente prendere coppie di numeri estratti, sempre in senso verticale. È chiaro che quando si inviano le mosse relative alla decisione di combattimento, occorre ben specificare la sequenza nella quale vengono compiute. Bisogna poi accordarsi su quale estrazione si ritiene valida: in genere è quella immediatamente successiva alla data di invio della lettera contenente le mosse.

A Massimo Grande di Colleparolo: sei decisamente sfortunato. Nella risposta alla tua lettera, numero di marzo, alla quinta riga si doveva leggere: "A pagina 34 ho scritto che nei diagrammi il bianco è sempre in basso e il nero è sempre in alto (fatto che può essere dedotto... ecc)". OK? Per quanto riguarda il Master Mind, Francesco Pellegrini ci scrive che per quanto riguarda la tua prima osservazione hai ragione; per il secondo elenco che ci fornisci, il lavoro di analisi è molto buono anche se non ancora completo. Sono infatti possibili altre soluzioni quali, ad esempio: G, AA, G, AA, AA; G,G,G, AA, AA.

A Carlo Morpurgo di Segrate: risponde Francesco Pellegrini; nelle risposte al Master Mind il piolo chiaro segnala la presenza di un colore esatto in posizione errata; il piolo nero segnala la presenza di

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

PERGIOCO IN ELEFANTE

Pergioco cura, dal mese di febbraio, una trasmissione di giochi sulla televisione privata Elefante. Le trasmissioni possono contare su una rete di emittenti che ne consentono la ricezione in gran parte delle regioni del Centro Nord d'Italia. Il programma, condotto dal grande, frenetico, Eugenio Balduzzi, si articola in interessanti rubriche di gioco e di informazione.

Pergioco è in TV tutti i giovedì alle 19.10, con replica il martedì alle 22.30, su tele-Elefante.

un colore esatto in posizione esatta. Il piolo nero prevale sempre sul piolo bianco.

~~~~~

*A Claudio Farinati di Rodano: risponde Francesco Pellegrini: i suggerimenti sono interessanti, e del resto è già stato avviato un lavoro di analisi che stimoli proprio il giocatore a misurarsi sulle vie per giungere alla soluzione. Naturalmente, però, la presenza di proposte più difficili non deve escludere i problemi per i principianti.*

~~~~~

A Luigi Galliotto di Termini di Cassola (VI): l'autobridge costa 17.500 lire. Grazie per la bellissima lettera. Il tuo annuncio è in Vita dei Club.

~~~~~

*A Mario Bartoli di Pisa: il tuo gioco ci interessa. È possibile saperne di più?*

~~~~~

A Leonardo e Lorenzo Felician di Trieste: la vostra idea è buona. Stiamo studiando la possibilità di realizzarla.

~~~~~

*A Luigi Carbone di Salerno: grazie per il materiale inviato. Per quanto riguarda il tuo quesito, riteniamo che tutti i giocatori debbano terminare il turno. Per stabilire, in caso di ex aequo, chi sia il vincitore, si può fare riferimento, ad esempio, al minor numero di uscite di pista, o alla minor strada percorsa, o al grado di "velocità" con cui si giunge sulla linea del traguardo.*

~~~~~

A Massimo Federico Montanari di Padova: le eventuali richieste di "scambio" tra i lettori sono pubbli-

cate in Vita dei Club. Per la tua tessera credo non ci siano problemi (o no?).

~~~~~

*A Saverio De Pace, di Verona: per quanto riguarda la definizione del "movimento in linea retta" nel Ra, è valida la tua prima interpretazione: le pedine si spostano nelle direzioni individuate dai centri degli esagoni. Inoltre, a causa di un errore di interpretazione delle regole da parte di un redattore (per carità di patria tacciamo il nome, ma è stato lungamente frustato) è stato scritto "intransitabile la zona Ra dell'avversario". Intransitabile invece è solo la propria casella Ra. A questo punto, evidentemente, cadono tutti i possibili e giustificati dubbi da te espressi in proposito.*

~~~~~

A Carlo Bertoni di Bologna: la tua lettera è stata "girata a Eugenio Balduzzi, inventore di "Varsavia". Eugenio ha allo studio delle regole "avanzate" e terrà conto dei tuoi suggerimenti.

~~~~~

*A Pietro Cremona di Sassuolo: il tuo annuncio è in Vita dei Club. Pergioco è ovviamente interessata a ricevere contributi e articoli da tutti voi, e segnalerà ogni vostra iniziativa futura. Tantissimi auguri!*

~~~~~

A Filippo Arcudi, di Padova, che ha inviato una lunga e dettagliatissima lettera con una serie di osservazioni, proposte e soluzioni ai vari giochi: il gioco Ra è in commercio, prodotto dall'International Team.

ARRETRATI

I numeri arretrati di Pergioco sono disponibili presso:

Pergioco
Ufficio arretrati
Via Visconti d'Aragona 15
20133 - Milano

Il costo per ogni copia è di lire 5000 da inviare direttamente (anche in francobolli) o da versare sul c.c.p. 14463202.

I numeri disponibili sono:
1/80, ottobre (in esaurimento);
2/80, novembre; 3/80, dicembre;
1/81 gennaio (in esaurimento);
2/81 febbraio; 3/81, marzo.

QUI SUCCEDDE CHE CI SCAPPA UN ALTRO '68'



CORTEO
Gioco di simulazione.
Un entusiasmante gioco
di abilità e di intelligenza.



E' SCOPPIATA LA RIVOLUZIONE



LOTTA DI CLASSE
Il gioco politico che
ha fatto impazzire l'America
e ora anche l'Italia.



REBUS, INDOVINI DI MILANO LEONARDO

Le straordinarie
per se
e div
la Corte di Lu
di Sergio

Lo scorso 12 dicembre un certo signor Hammer, finanziere americano, si è portato a casa dopo averlo vinto ad un'asta di Christie's di Londra, un importante codice di Leonardo da Vinci, il "Leicester", secolare possesso di una nobile famiglia inglese che ha pensato di disfarsi dell'ingombrante eredità per pagare le tasse. L'avvenimento ha messo a rumore il mondo della cultura europea; e prima ancora dell'asta non erano mancati in Italia i feroci duelli giornalistici fra i sostenitori della necessità che il nostro paese acquisisse il codice a qualunque prezzo — le valutazioni arrivavano addirittura a venti miliardi — e quelli che affermavano che in fondo si poteva anche fare a meno di impossessarsi di uno scritto già ampiamente riprodotto in edizione anastatica. Ne' erano mancate le avvisaglie di un intervento francese, volto ad assicurare il

prezioso documento alla terra che aveva visto gli ultimi, e forse più tranquilli, anni dello straordinario artista toscano, spentosi appunto alla corte di re Francesco I.

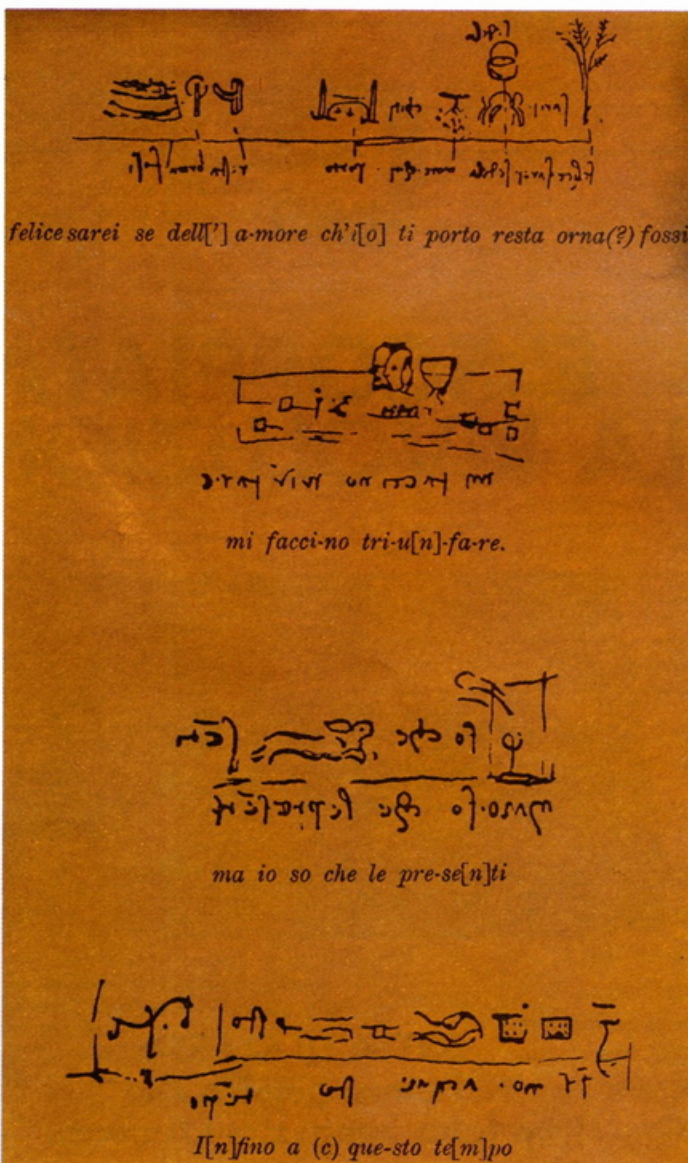
Tuttavia, ritiratosi con dignità il governo italiano — non pareva opportuno investire svariati miliardi in un codice, per quanto prezioso, dopo lo sfacelo del terremoto nel sud — e scomparso dalla scena il governo francese, mister Hammer ha messo sul banco di Christie's 2 milioni e 200 mila sterline, pari a cinque miliardi di lire, e per questo prezzo "stracciato" ha fatto prendere il volo al codice, promettendo però di farlo tornare appena possibile in Italia e in Europa, per una specie di "tournèe".

Sembra comunque assodato che le opere di Leonardo non riescano a star quiete. Non parliamo della Gioconda, coi suoi misteri, i suoi furti e i suoi rocamboleschi ritrovamenti. Ma ancora alla fine dell'anno scorso Milano, l'Europa e

perfino alcuni giornali in America hanno trepidato per la sorte del celeberrimo "Cenaçolo": il muro su cui è affrescato, sopravvissuto ad un pesante bombardamento durante l'ultima guerra, è sembrato sul punto di crollare. Una delle "spie" di vetro che ne controllano l'equilibrio si era rotta. Poi il problema è stato ricondotto nei suoi giusti termini di necessaria tutela, senza allarmismi e senza drammi: ma probabilmente tutta questa agitazione non sarebbe dispiaciuta a Leonardo, misterioso cittadino del mondo, prototipo dell'uomo completo e multiforme sognato dall'Umanesimo e dal Rinascimento. Perché a Leonardo piaceva scherzare ammantando la "facezia" di mistero.

In un'edizione che si dichiara integrale (Leonardo da Vinci - "Scritti letterari" - B.U.R. - 1952) sono contenuti ben 172 "profezie" ossia indovinelli, da proporsi durante le veglie della corte di Ludovico il Moro a Milano. Fra il 1482 e il 1494 Leonardo fu ospite e dipendente dei duchi milanesi, e c'è chi lo dice non insensibile al fascino della bella amante di Ludovico, Cecilia Gallerani. Ma fosse o non fosse attratto da madonna Cecilia, Leonardo, che impiegava gran parte del suo tempo al servizio del Moro nel costruire ordigni di scarsa importanza pratica (quasi antenati dei moderni "giochi elettronici") diede un suo inquietante contributo ai trattenimenti mondani, creando appunto questi indovinelli ambigui e oscuri. Ne diamo qualche esempio, catastrofico: *L'acqua del mare si leverà sopra l'alte cime de' monti verso il cielo e ricadrà sopra alle abitazioni degli omini.* soluzione: "cioè per nugoli" (nuvole, che condensano in vapore acqueo l'acqua di mare e la trasformano in pioggia); oppure, orrido: *Molti fien quegli che scorticando la*

madre li arrovessero la sua pelle addosso. Soluzione, "I lavoratori della terra", che arano appunto la terra, madre dell'umanità; oppure, pessimistico: *Li omini batteranno aspramente chi fia causa di lor vita.* soluzione,



ELLI E PROFEZIE ESSER D DA VINCI

rie invenzioni
upire
ertire
dovico il Moro
Masini

"batteranno il grano", che è appunto fonte di sostentamento. Non mancano gli indovinelli, diciamo così, a sfondo sociologico: *Vederassi ai padri donare le lor figliole alla lussuria delli omini e premiarli*

e abbandonare ogni passata guardia. Soluzione, "quando si maritano le putte", quando si sposano le ragazze.

In un caso, Leonardo specifica anche il modo in cui va recitata la "profezia": "Dilla in forma di frenesia o farnetico, d'insania di cervello". Per la cronaca, la profezia è questa: *Staran molti occupati in esercizio a levar di quella cosa, che tanto cresce, quanto se ne leva.* Soluzione, "La fossa".

È curioso notare che Leonardo si intenerisce per la sorte delle bestie più che per quella degli uomini; molte profezie che narrano di orribili sofferenze e uccisioni non sono altro che la descrizione della vita — e della morte — di vari animali domestici. Così, ad esempio: *O natura instaccurata, perchè ti se' fatta parziale, facendoti ai tua figli d'alcuni pietosa e benigna madre, ad altri crudelissima e dispietata matrigna? Io veggo i tua figlioli esser dati in altrui servitù senza mai benefizio alcuno; e in loco di remunerazione de' fatti benefizi, esser pagati di grandissimi martiri; e spender sempre la lor vita in benefizio del suo malefatore.*

Soluzione, "Li asini bastonati"; oppure: *O quanti fien quegli ai quali sarà proibito il nascere!* Soluzione: "L'ova, ch'essendo mangiate, non possan fare e pulcini". E infine: *Ritornerà il tempo d'Erode, perchè l'innocenti figlioli saranno tolti alle loro balie e da crudeli omini di gran ferite moriranno.* Soluzione, "Li capretti". Non mancano neppure i riferimenti alla geografia e all'astronomia, scienze di prima grandezza all'epoca di Leonardo.

Probabilmente questi ultimi indovinelli dovevano fornire a chi li proponeva — non necessariamente l'autore, dunque — l'occasione per fare sfoggio della propria cultura scientifica. Tuttavia ci sarebbe stato da divertirsi, se Ludovico il Moro non fosse riuscito a spiegare bene la soluzione di

questo indovinello: *Parleransi, e toccheransi e abbracceransi li omini, stanti dall'uno all'altro emisperio, e [n]tenderansi i loro linguaggi.*

La soluzione è: "Li emisperi che sono infiniti e da infinite linie sono divisi in modo che sempre ciascuno omo n'ha una d'esse linie infra l'un piede e l'altro".

In ogni modo, a parte l'intento "didattico" di qualche "profezia", il tono generale è quello di chi annuncia grandi sciagure, catastrofi irreparabili, magari con l'aiuto di un po' di atmosfera arcaica e di una recitazione concitata. Dopo l'annuncio di orribili disgrazie, comunque, seguiva la spiegazione e, si può ritenere, lo scoppio di risa liberatorio ed esorcizzante.

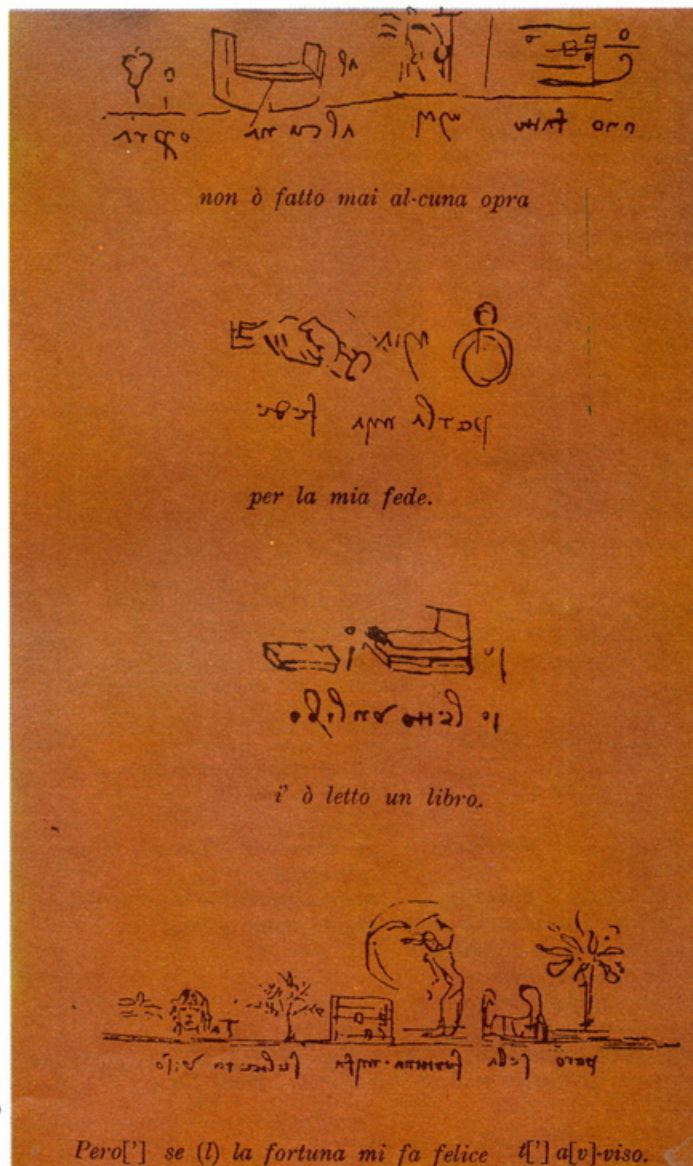
Nulla di grave poteva accadere, in fondo, nell'Italia ricca e tranquilla dei principati. E invece, assai presto, tranquillità ed equilibrio sarebbero stati spazzati via da pesanti interventi stranieri: proprio

Ludovico il Moro, chiedendo l'aiuto del re di Francia, avrebbe spezzato quel fragile statu quo. Che nelle "profezie" per gioco ci fosse veramente un presagio di fine del mondo, o almeno del mondo di Ludovico e di madonna Cecilia?

Forse col presentimento di dover nascondere i suoi segreti al mondo di ferro che sarebbe venuto poi, Leonardo incominciò molto presto a scrivere i suoi appunti con la ben nota scrittura da destra a sinistra, che solo uno specchio consentiva di leggere. In questi appunti, fra gli altri, trovano posto numerosi rebus provvisti di spiegazione.

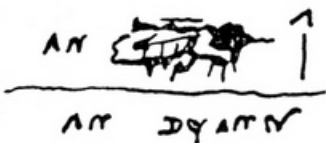
Si può ritenere che anche questi fossero destinati ai trattenimenti di corte, visto che, oltretutto, contengono spesso allusioni di carattere amoroso o comunque galante.

Sono schizzi tirati via, alla buona; è da presumere che servissero di riferimento per composizioni che purtroppo non ci sono state conservate,

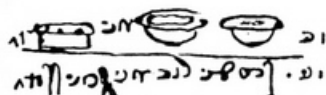


fogli destinati a passare di mano in mano fra i nobili partecipanti alle serate della corte ducale. Gli oggetti adoperati per formare le parole sono di uso quotidiano, e le imperfezioni lessicali che si riscontrano nel passaggio dalle definizioni originali alle nuove parole del rebus sono molto più ridotte di quanto non avvenisse a quei tempi per i rebus composti da altri. Si pensi che veniva citato come buon rebus quello composto da una dama napoletana, che volendo dire ad un suo spasimante sgradito la frase "Botta quel che puoi, ch'io mai farò quel che vuoi" si comportò così: ... *fe' in prima pignere una botte, e poi scrisse QUANTO. Appresso fece un poggio, chiamata volgarmente in Napoli come sapete puoio. Veniua poi scritto. CHIO. In luoco del mai faro, ci era un masaro di botte, che è quello, che Toscani chiamano cocchiame. Seguiu appresso QUEL CHE, Et nella fine un par di buoi. Et con questa bella & honorata impresa fa intendere il suo pensiero.* Da: *Il Rota overo dell'Imprese dialogo del S. Scipione Ammirato.*

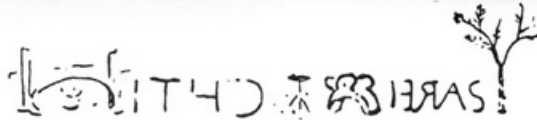
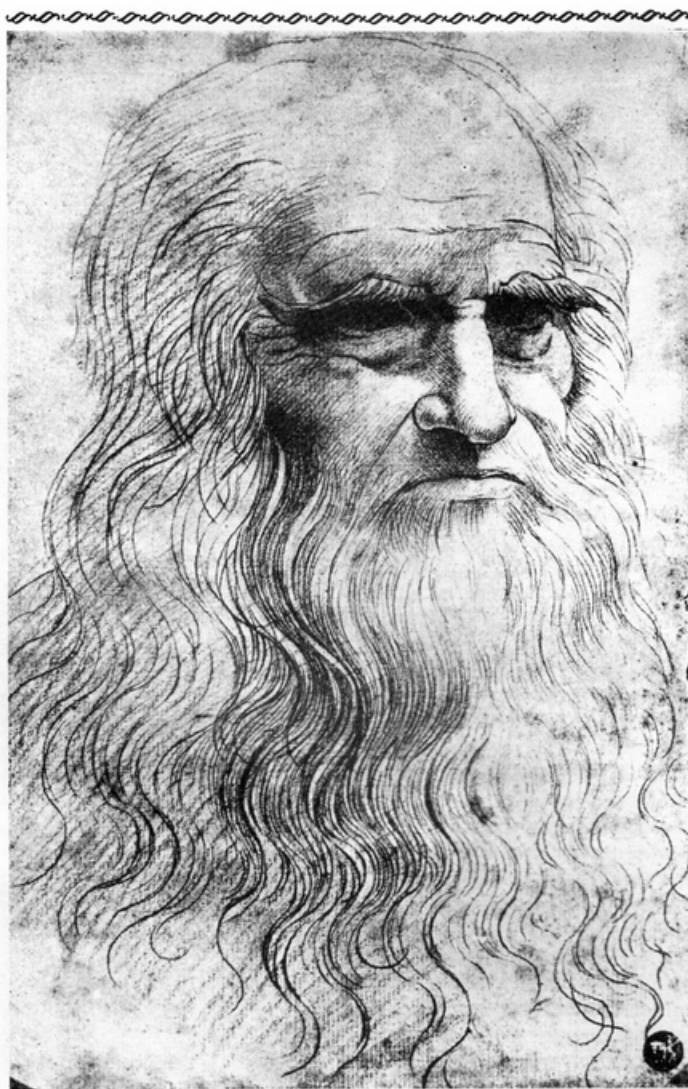
Ma lasciamo perdere la "valorosa et scaltrita signora" di Napoli e torniamo ai rebus di Leonardo. Ci fa da guida in questa ricerca uno studio del 1905: Mario Baratta, *Curiosità vinciane*, stampato a Torino dai Fratelli Bocca. Baratta riporta diciassette rebus di Leonardo, che vanno dalla trascrizione di una semplice parola, come questo



Soluzione: *Un-a pe-na.* alla trascrizione di concetti complessi e articolati, come questo

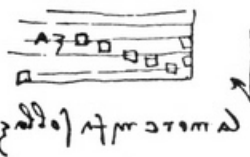


Trascrizione: *i' e-sco delle necessi-ta''*. C'è da domandarsi se questi rebus venivano presentati per la soluzione in senso inverso a quello del disegno, ossia leggibili da sinistra a destra, oppure lasciati nell'ordine in cui li troviamo nei codici leonardeschi. In questo caso, si tratterebbe di un geniale stravolgimento di un tipo di rebus riscontrabile anche oggi,



Felice sarei se (l)l['] a-more ch['] ti porto [...]

il rebus a rovescio, dove la vignetta va "letta" da sinistra a destra, ma la frase che ne risulta va letta all'incontrario. Come dicevamo, le frasi sono prevalentemente di tipo galante, come



che trascivo: *l[']amo-re mi fa sollaz[z]are.* Ma non mancano le notazioni argute, come questa:



Trascrizione: *ora sono fritto.*

Questi rebus, insieme alle profezie di cui abbiamo parlato, ci accreditano la singolare immagine di un Leonardo intrattenitore, diciamo pure "showman" di eccezione; capace di compiere perfino giochi di prestigio, a sentire un altro studioso, il Govi, il quale afferma che i giochi descritti da un certo Paciolo in un *De Viribus*

Quantitatis sarebbero tutti, o quasi, di Leonardo.

In attesa di scovare il Paciolo e i suoi giochi di prestigio con illustri natali (sto mettendo a

soquadro tutte le biblioteche della capitale) possiamo comunque prendere atto di due giochetti matematici sicuramente di Leonardo, che benchè non del tutto intelligibili ci restituiscono il clima di meraviglia che doveva circondare le esibizioni dello scienziato:

"Mettili in 2 mani equali numeri, metti 4 della ma[n] destra nella sinistra; gitta via il rimanente; gitta via altrettanto della man sinistra; mettivi sopra 5[;] ora tu ti trovi in quella mano 13, cfijoè io vi ti feci mettere 4 della destra nella sinistra, e gittar via il rimanente; ora qui la man destra à più 4 che la non sonevù; io ti fo poi gittare via altrettanto dalla destra quanto tu gittasti dalla sinistra, che gittando dalle 2 mani quantità equali, il rimanente fia eguale, ora e' ti resta 4 e 4 che fa 8, e perchè il g[i]joco non sia così cognosciuto, io vi ti feci mettere sopra 5 che fece 13". *"Togli da 12 in g[i]jù che numero ti piace, toglì pos[i] tanti de' mi — a che tu finisca il numero di 12. e quel che rimane an me hè il numero che tu avevi prima tu; perchè quando io ti dissi toglì da 12 in g[i]jù qual numero ti piace, io mi misi in mano 12, e di questo mi[fo] 12 tu togliesti tale numero che tu faciesti il tuo numero 12. ecco che tu crescesti al tuo numero tutto togliesti al mio, cfijoè che se tu avevi 8 [per] andare insino in 12 tu togliesti del mio 12 un 4. Onde quel 4 transmutato da me a te fa che 'l mio 12 resta 8 e 'l tuo 8 si fa 12. adunque il mio 8 è eguale al tuo 8 innanzi che lo facessi 12."*

In che misura Leonardo è capace di mettere alla prova il nostro ingegno di smaliziati uomini del ventesimo secolo? Proviamo a ricostruire l'atmosfera della corte di Ludovico il Moro. Dalle "profezie" propongo ai lettori di "Pergiooco" venticinque esempi. Le soluzioni si troveranno nel prossimo numero, garantite senza trucco e senza inganno, di mano dello stesso Leonardo, uomo di genio ma anche uomo di spirito

"PROFEZIE"

- 1) *Le selve partoriranno figlioli che fian causa della lor morte.*
- 2) *E que' che si imboccheranno per l'altrui mani fia lor tolto il cibo di bocca.*
- 3) *Molti, che fieno disfatti dal foco, innanzi a questo tempo torranno la libertà a molti omini.*

4) Saranno molti, che si moveran l'un contra dell'altro, tenendo in mano il tagliente ferro. Questi non si faranno infra loro altro nocimento che di stanchezza, perchè quanto l'uno si caccerà inanti, tanto l'altro si ritirerà indietro. Ma

trist'a chi si inframmetterà in mezzo, perchè al fine rimarrà tagliato in pezzi.

5) Allor in gran parte delli omini, che restaran vivi, gitteran fori de le lor case le serbate vettovaglie in libera preda delli uccelli e animali terrestri, senza curarsi d'esse in parte alcuna.

6) Al fine la terra si farà rossa per lo infocamento di molti giorni, e le pietre si convertiranno in cenere.

7) Li animali d'acqua moriranno nelle bollenti acque.

8) Discenderà con furia di verso il cielo chi ci darà nutrimento e luce.

9) E a molti corpi nel vedere da loro levar la testa, si vedrà manifestamente crescere, e, rendendo loro la levata testa, immediate diminuiscan lor grandezza.

10) E saran molti cacciatori d'animali che quanto più ne piglieranno manco n'arano; e così, de converso, più n'aran quanto men ne piglieranno.

11) Molti saran veduti portare da grandi animali con veloce corso alla ruina della sua vita e prestissima morte. Per l'aria e per la terra saran veduti animali di diversi colori portarne con furore li omini alla distruzione di lor vita.

12) Nascerà di piccol principio chi si farà con prestezza grande. Questo non istimerà alcuna creata cosa, anzi colla sua potenza quasi il tutto sarà in potenza di trasformare di suo essere in un altro.

13) Le sventurate donne di propria volontà andranno a palesare a li omini tutte le loro lussurie e opere vergognose e segretissime.

14) Infinita moltitudine venderanno pubblica e pacificamente cose di grandissimo prezzo, senza licenza del padrone di quelle, e che mai non furon loro, nè in

lor potestà, e a questo non provvederà la giustizia umana.

15) Molti popoli fien quelli che nasconderan sè e sua figlioli e vettovaglie dentro alle oscure caverne; e li, nelli lochi tenebrosi, ciberan sé e sua famiglia per molti mesi, senza altro lume accidentale o naturale.

16) Molti figlioli da dispietate bastonate fien tolti delle proprie braccia delle lor madri e gittati in terra e poi lacerati.

17) Agli omini sarà fatti grandissimi onori e pompe senza lor saputa.

18) Io dirò una parola o due o dieci o più, come a me piace, e voglio in quel tempo che più di mille persone in quel medesimo tempo dichino quella medesima, cioè che immediate dichino quello che me, e non vedranno me, né sentiranno quello che io mi dica.

19) Molte fien quelle che cresceran nelle lor ruine.

20) Molta turba fie quella che, dimenticato loro essere e nome, staran come morti sopra le spoglie de li altri morti.

21) L'acqua caduta de' nugoli muterà in modo sua natura, che sopra le spiagge de' monti si fermerà per lungo spazio di tempo senza fare alcun moto. E questo accaderà in molte e diverse province.

22) Li omini vederan con piacere disfare e rompere l'opere loro.

23) Appariranno grandissime figure in forma umana, le quali quanto più si ti faran vicino, più diminuiranno la loro immensa magnitudine.

24) Eccì una cosa che levane quanto sai, e mai non ne scemerà di sua grandezza.

25) Ancora: scorrerà per l'aria la nefanda spezie volante, la quale assalirà fino li omini e li animali, e di quelli si ciberanno con gran gridore: empieranno i loro ventri di vermiglio sang[u]e.

(Di quest'ultimo Leonardo non ha lasciato soluzione: ma dovrebbe essere intuita).

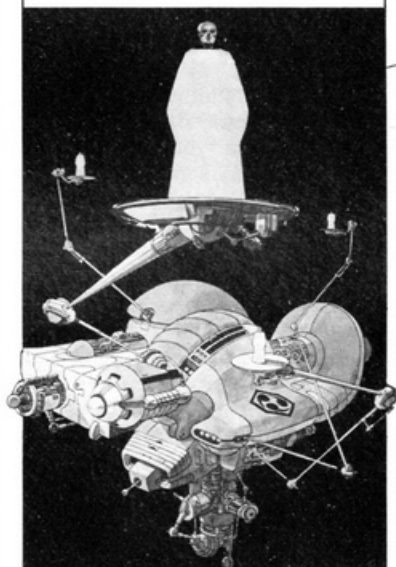


LIBERARE LE IDEE E' IL NOSTRO MESTIERE



ATTILA

L'IPOTETICA INVASIONE DEGLI IMPERI ROMANI D'ORIENTE E D'OCcidente DA PARTE DELLE ORDE DEGLI UNNI. ESSENZIALI LA COMPONENTE POLITICA DI ALLEANZE CON LE ALTRE POPOLAZIONI BARBARICHE (INSIEME ALLA ATTIVITA' DI PAPA LEONE) E IL CALCOLO DEI TERRENI COLTIVABILI DEVASTATI DALLE ORDE DEL "FLAGELLUM DEI".



MILLENNIUM

SU DUE MAPPE, UNA TATTICA E L'ALTRA STRATEGICA, SI MUOVONO E COMBATTONO LE FLOTTE GALATTICHE DELL'IMPERO E DEGLI ALIENI INVASORI. L'EFFETTO "ZOOM" PERMETTE DI SVILUPPARE OGNI SINGOLO INCONTRO TRA FLOTTE IN TANTE PICCOLE BATTAGLIE SPAZIALI CHE COSTITUISCONO CIASCUNA GIÀ UN GIOCO A SE'.

LINEA-GIOCHI DI SIMULAZIONE

ILIAD
ODISSEY
ATTILA
YORK TOWN
NORGE
43
OKINAWA
EAST&WEST
MILLENNIUM
KROLL & PRUMNI
ZARGO'S LORDS
IDRO
WOHROM
JENA
WATERLOO

INTERNATIONAL
TEAM

Giochi
senza Età

SEE GA E

I GIOCHI DEL FA

*La ricostruzione dei d
diffusi nell'an*



Anche nel campo dei giochi, il richiamo del passato si è fatto forte. E, assieme al richiamo del passato, ha preso piede un certo gusto che si rifà, a torto o a ragione, all'esoterismo delle passate culture. Così, mentre in letteratura il richiamo d'obbligo pare essere diventato, negli ultimi

tempi, il Medioevo (il romanzo di Umberto Eco, "Il nome della rosa", veleggia da mesi in testa alle classifiche librerie, mentre altre opere di ambientazione medievale vedono la luce: "Il tesoro del bigatto" di Giuseppe Pederiali, "L'ordalia" di Italo Alighiero Chiusano, e il recentissimo "I dodici abati di Challant" di Laura Mancinelli), i giochi risalgono verso epoche più remote: verso l'antico Egitto dei faraoni.

Gli esempi, in questi ultimi mesi, non mancano: un gioco di scacchiera prodotto dalla International Team, è stato battezzato, significativamente, "Ra". Ancora più esplicito, il riferimento, con un set di giochi di divinazione che la Invicta si appresta a lanciare sul mercato: i giochi di "Osiride", ispirati all'antica divinità egizia. Né si tratta semplicemente di un nome dato a caso, perché tutto l'apparato iconografico della linea di giochi è ispirato, in maniera quanto mai esplicita, all'Egitto. Non si tratta di una moda soltanto italiana ("Osiride", d'altronde, è stato inventato in Australia ed è logico pensare che la Invicta lo stia lanciando in diversi paesi): in Germania, un'azienda raffinata come la Butehorn ha prodotto un gioco di scacchiera (Seti), ancora una volta, dell'antico Egitto. La confezione, anche in questo caso, è quanto mai esplicita: primo piano della scacchiera; sfondo, lievemente iperrealistico, di sabbia,

piramidi e beduini in groppa ai cammelli. Le regole, invece, sono state inventate dall'azienda, perché di quelle originarie non è rimasta traccia. Bene, "Seti" nel 1979 è stato proclamato gioco dell'anno dalla stampa specializzata tedesca.

Viene da chiedersi: tutta questa voga, questo volgersi a civiltà lontane nel tempo e nello spazio, è giustificata? Ha qualche base di fatto che la legittimi? In altri termini: nell'Egitto dei faraoni si giocava, e se sì, come? La risposta è affermativa: dall'antico Egitto ci viene un ricco patrimonio di giochi, molti dei quali sono arrivati sino a noi grazie alle varie campagne archeologiche, con regole di estrema sommarietà. Molti giochi, invece (basti pensare all'Alquerque, che godette di grande popolarità durante il medioevo, e che il re Alfonso X di Leon e Castiglia fece inserire nella raccolta di giochi compilata sotto la sua direzione tra il 1251 e il 1282), pur risalendo a tempi particolarmente remoti (uno schema di Alquerque quadruplo è stato scoperto sulle pietre che ricoprono il tempio di Kurna, a Tebe, iniziato a costruire sotto il regno di Ramsete I, tra il 1400 e il 1366 a.C.) ci sono stati tramandati dagli Arabi, oppure, come nel caso dello Zamma, dalle popolazioni beduine del nord Africa. La varietà di giochi praticati dagli antichi egizi è prodigiosa: giochi di percorso, d'azzardo di cattura, giochi con finalità divinatorie. Nel Bell (Il libro dei giochi da tavolo) vengono citati e descritti almeno sei giochi (La palma, Senat, Il serpente arrotolato, In fila per tre, Alquerque, Zamma), mentre di parecchi altri si fa menzione.

In un vecchio e autorevole testo dedicato ai giochi

dell'antichità e dell'Asia (Edward Falkener-Games ancient and Oriental and how to play them) pubblicato a Boston nel 1892, viene attribuita agli egizi la paternità di molti altri giochi: il gioco del Tau, da cui deriva il romano "Ludus latrunculorum"; il gioco della ciotola; il gioco della via sacra (che viene apparentato allo "hieragramme" dei greci e al "ludus duodecim scriptorum" degli antichi romani); e il gioco di Atepe,

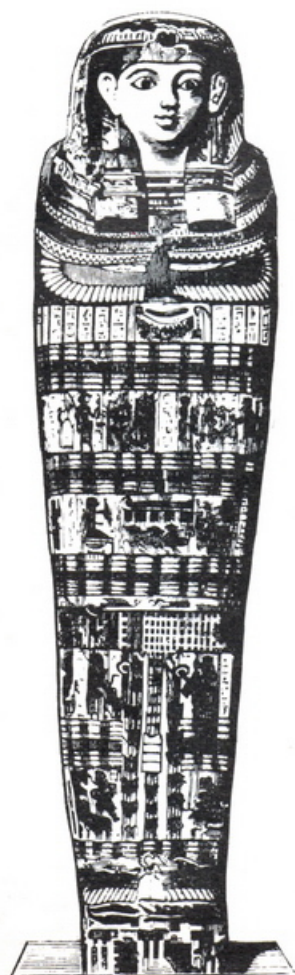


E SENAT

OCCHI RAONE

due passatempi più
antico Egitto

a cui Falkener accosta il greco "dactylon epallage", il romano "digitis mirare" e il nostro gioco della morra. La divinazione è all'origine dei giochi egizi, come pure l'uso culturale: lo dimostra il più antico dei tavolieri a noi noti, rinvenuto in un cimitero predinastico dell'alto Egitto (El-Mahasna) e risalente al 4000-3500 avanti Cristo. A scopo divinatorio venne usato "Il serpente arrotolato", gioco che risale alla terza dinastia (2868-2613 a.C.).



Gli egizi, inoltre, tenevano in altissima considerazione il gioco, molto più, probabilmente, degli altri popoli dell'antichità: afferma Falkener che "così come gli indiani credevano che i piaceri della vita futura con il Grande Spirito sarebbero consistiti nella caccia; come i romani immaginavano nell'aldilà grandi banchetti; e come i maomettani si raffiguravano un paradiso popolato di uri, così gli egiziani immaginavano che avrebbero trascorso il loro tempo, durante la vita futura, in unzioni, lavacri, musica, danze, canti, e giocando a vari giochi".

Troviamo conferma di ciò in un passo del Libro dei Morti: l'anima dell'uomo fortunato dimorava nei campi Elisi, dove viveva tra gli svaghi e si diletta giocando a Senat. Del Senat, gioco di faraoni e gran sacerdoti, ci sono pervenute solo parzialmente le regole, diverse, tra l'altro, a seconda delle mutevoli interpretazioni fornite dagli studiosi. Il tavoliere, costituito da trenta caselle quadrate poste su tre file di dieci con (al termine di ciascuna fila) una casa rettangolare, deve essere percorso dalle pedine (dieci a testa) di ciascun giocatore. Il movimento è regolato dal lancio di monete (4) e si computa 1 mossa per ogni "testa" uscita; nel caso di 4 "croci", si computano 5 mosse. I giocatori devono per prima cosa far percorrere ai loro pezzi la prima fila di dieci caselle quadrate e le tre caselle finali rettangolari. Nelle prime cinque case quadrate può andare una pedina alla volta e, se la casa è già occupata da un pezzo avversario, il giocatore salta il turno. In queste prime cinque case i pezzi non possono essere "colpiti" dagli avversari. Dopo la quinta casella, invece, le pedine



"colpite" dall'avversario che entra nella casella occupata, sono costrette a ripartire dall'inizio. Il primo giocatore a giungere nella casella 13 (le dieci quadrate più le tre rettangolari) guadagna cinque punti. Da notare che, per arrivare a questo primo traguardo, ciascuno può muovere sempre la stessa pedina o immetterne via via altre sul tavoliere. Raggiunta la casella 13, l'attenzione si concentra sulle restanti due file di dieci case quadrate ciascuna. A questo punto non esistono regole di movimento direttamente tramandate, e tutto è lasciato all'interpretazione degli studiosi e alla inventiva degli appassionati. Possiamo consigliare queste regole: il primo giocatore che giunge alla casella 13 si vede assegnato come obiettivo quello di occupare le dieci caselle dispari della fila centrale e di quella inferiore (A e A', C e C', E e E', eccetera). (Vedi lo schema a pag. 14) Il secondo giocatore dovrà occupare le altre (B e B', D e D', eccetera), partendo dalle più lontane (rispettivamente A', A, C', C, E', E...; e B', B, D', D,...). Anche il movimento resta piuttosto misterioso. Ciascun giocatore dovrà "saltare" le caselle dell'avversario e dovrà usufruire pienamente del valore realizzato con il lancio delle monete. Lo spostamento da una fila all'altra dovrà avvenire in senso ortogonale (ad esempio, per andare da E ad A' si dovrà passare da E a E', a C', a A', oppure da E a C, a C', a A', oppure da E, a C, a A, a A', tenendo sempre

presente che è possibile transitare — ma non fermarsi — per case già occupate). Il giocatore che per primo ha occupato tutte le proprie case vince la partita, guadagnando dieci punti più un punto per ogni lancio di monete necessario all'avversario per collocare i propri pezzi. Se un giocatore effettua un lancio di valore superiore a quello necessario per giungere alla



I	II	III	X	♀							
A'	B'	C'	D'	E'	F'	G'	H'	I'	L'		
A	B	C	D	E	F	G	H	I	L		

Lo schema del gioco del Senat. Le prime cinque caselle di partenza sono contrassegnate dai simboli rinvenuti sugli antichi tavolieri.

meta di quella pedina, retrocede del numero di caselle eccedenti e, se cade in una casa già occupata, retrocede fino alla prima casa vuota.

Proponiamo anche una variante, che prolunga e rende più complesso il gioco: nella collocazione delle pedine sulle case dispari e pari, un giocatore può, passando da una casa pari (o dispari) all'altra "colpire" le

pedine avversarie che trova sul percorso, costringendole a ripartire dall'inizio. Ad esempio: se una pedina deve passare da E a C, e trova una pedina avversaria in posizione D, la può colpire facendola ripartire dall'inizio.



Si è detto che, del Senat, le regole originali sono poche, e vale quindi la pena di lavorare di fantasia. Meno complesso è il discorso sul Seega, una variante "moderna" del Senat, addirittura denominato Senat dal Falkener, che lo presenta come l'unica versione attendibile o, comunque giocabile su una buona parte di indicazioni di prima mano. Il tavoliere è costituito da una griglia di 5 case per 5 (o 7 x 7, o 9 x 9, e così via) e da 24 pedine (o 48, o 80, e così via). Nella versione che noi proponiamo le pedine devono

essere bicolori. Il gioco si divide in due fasi. Nella prima parte i giocatori (due) collocano a turno due pedine alla volta in altrettante case vuote, ad eccezione della casa centrale che deve restare vuota fino al termine di



TOP GAME

RISIKO

il gioco del mese

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

Top Game (come la Hit Para-

In ripresa, nelle vendite, l'intramontabile Risiko. Secondo molti negozianti interpellati, il dopo Natale è stato commercialmente riflessivo. Forse per un calo di disponibilità economiche, forse per l'abbuffata natalizia di giochi, gli acquisti sono calati notevolmente e si sono orientati sul passatempo tradizionale (il gioco famoso, collaudato, sicuro). Vivace è stata la richiesta di Tangram. Chissà perchè.

A volte sembra che un misterioso tam-tam movimenti improvvisamente interessi e motivazioni, senza apparenti ragioni.

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

questo periodo. In questa fase non sono ammesse catture. Successivamente (seconda fase) i giocatori muovono a turno una pedina di una casa e solo ortogonalmente (non diagonalmente). La casa in cui una pedina viene mossa deve essere libera (non sono ammesse sovapposizioni). L'obiettivo delle mosse è quello di catturare le pedine nemiche, che vengono "prese" quando sono strette tra due pedine avversarie. Si possono catturare più pedine avversarie, se esse vengono a trovarsi tra due pedine dello stesso colore. Nota bene: la pedina non è oggetto di cattura se è essa stessa a muovere nella casa "critica". A questo punto ci sono due possibili varianti: a) la pedina catturata viene rimossa dal tavoliere; b) la pedina catturata viene semplicemente girata e assume il colore delle pedine del giocatore che ha effettuato la cattura (come nell'Othello-Reversi). A nostro avviso è migliore questa seconda variante, ed è questa che proponiamo. Se una mossa porta ad una cattura, la pedina protagonista dell'azione può continuare a muovere (facendo saltare il turno all'avversario) purchè ad ogni ulteriore mossa corrisponda una ulteriore cattura. È possibile catturare più pedine nemiche con la stessa mossa. Esiste, infine, la possibilità che uno o entrambi i giocatori siano impossibilitati a muovere: in questo caso consigliamo di ricorrere alla variante di Trevor Truran, che consente di distruggere le barriere, evitando l'inconveniente di troppe partite "patte". Ed ecco la variante: quando un giocatore non può muovere una propria pedina nella casa vuota adiacente ortogonalmente, può spostare una qualsiasi propria pedina nella casa vuota, effettuando le eventuali catture del caso. La pedina mossa in via "eccezionale" non può, però tornare nella casa di partenza anche se ciò facendo effettuerebbe ulteriori catture. Vince il giocatore che lascia all'avversario quattro o meno pedine.

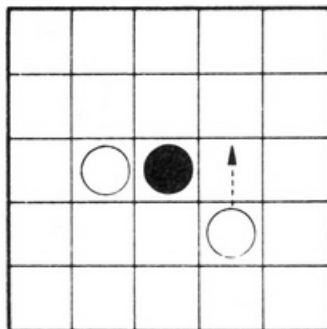


Fig. 1: muovendo la pedina bianca si cattura la pedina nera.

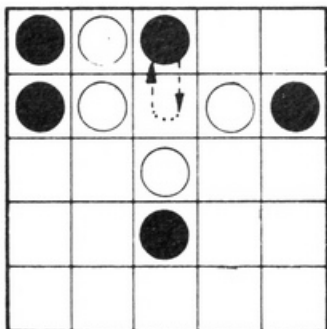


Fig. 2: il nero muove la pedina verso il basso (vedi la freccia) catturando tre pedine bianche e poi verso l'alto catturando una quarta pedina bianca.

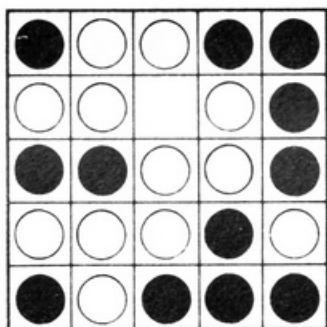


Fig. 3a: nella posizione rappresentata il nero non potrebbe muovere.

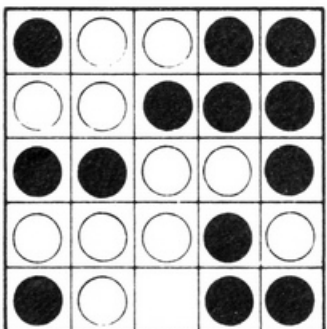


Fig. 3b: dalla posizione della Fig. 3a si passa a quella 3b se il nero (tenendo conto della variante Truran) sposta la pedina nera al centro della fila in basso nella casa della Fig. 3a. Si noti che con la mossa il nero cattura la seconda pedina (partendo da destra) della seconda fila (partendo dall'alto).

FIERA DI GENOVA
4 - 8 giugno 1981

EDUCAGIOCO

2° Salone Italiano del gioco creativo e del libro gioco

rassegna professionale strettamente riservata a librai, cartolibrari, commercianti del ramo, operatori della scuola, pubblici amministratori



Settori
GIOCO CREATIVO E DIDATTICO
LIBRO GIOCO
MATERIALE SCOLASTICO
ARREDO PER LA SCUOLA
DELL'INFANZIA

Gli interessati dovranno presentarsi all'ingresso muniti di biglietto d'invito che potrà essere richiesto alla Fiera di Genova rispedendo l'accluso tagliando.

Sono interessato alla visita di EDUCAGIOCO e vi prego spedirmi un invito.

NOME _____

COGNOME _____

CITTÀ _____

VIA _____

QUALIFICA _____

Orario: tutti i giorni dalle 9 alle 18.

Fiera Internazionale di Genova
piazzale J.F. Kennedy, 1 - I 16129 Genova - telex 271424 Fierge - telegrammi Interfiera - Genova - tel. (010) 59.56.51 - 59.56.71



Game Designers' Workshop

La Workshop, una fra le più importanti Case del mondo nella produzione di giochi di simulazione è ora rappresentata in Italia e distribuisce una vasta gamma di giochi originali completi di traduzione, in due copie, in lingua italiana. Queste le prime proposte del 1981 per tutti gli appassionati

Giochi con traduzione in italiano

della serie "120" i tascabili dei boardgames:

1940 - Simula l'invasione tedesca della Francia. 120 pedine rappresentano le forze in campo.

Beda Fomm - La battaglia italo-britannica del 5 febbraio 1941 rivive in tutta la sua vivacità ed immediatezza.

Dark Nebula - La lotta per la supremazia tra due culture del futuro. Ruolo determinante hanno l'economia e le scoperte scientifiche.

della serie "Historical Games":

Red Star/White Eagle - Dalle ceneri della 1ª Guerra Mondiale i polacchi si sollevano per fermare i bolscevichi - 1920. Tre scenari
Un gioco per due o tre giocatori.

Giochi disponibili sul mercato italiano in lingua originale;

la traduzione è prevista entro la primavera '81

Marita-Merkur - La guerra italo-greca, l'invasione tedesca della Jugoslavia, della Grecia e di Creta.

Road to the Rhine - La guerra di movimento: le colonne alleate avanzano sulla Germania, 1944-45. Due mappe

Bar Lev - Un gioco con due mappe sulla guerra del Kippur fra israeliani ed arabi - 1973.

Giochi di prossima importazione

Case White - La campagna iniziale della II Guerra Mondiale: l'invasione tedesca della Polonia, 1939

Narvik - Edizione revisionata dell'apprezzato gioco di operazioni navali, terrestri ed aeree in Norvegia, 1940

The battle of Agincourt - Enrico V contro il fior fiore della cavalleria francese.

Yalu - la guerra di Corea, 1950-51, con unità di nove nazioni.

Imperium - Gioco classico di guerra interstellare. La Terra contro l'Impero.

"La Bataille de la Moscowa" - Quattro mappe e 1400 pedine per un grande gioco tattico sulla campagna napoleonica in Russia.

Citadel - L'epica battaglia di Dien Bien Phu, il Vietnam contro la Francia in Indocina.

Pearl Harbor - Il secondo conflitto mondiale nel Pacifico. 1941-1945. Due mappe - Seconda edizione.

White Death - La battaglia di Velikiye Luki, il fronte russo nell'inverno 1942-43.

Eylau - La vittoria napoleonica nella Prussia orientale, 1807. Azioni a livello di reggimento.

Questa è una parte dei nostri giochi.

A richiesta invieremo il catalogo di tutta la nostra produzione. È gradita una Vostra scelta circa i giochi da tradursi per primi.

Gian Piero Tenca Concessionario esclusivo per l'Italia della
Game Designer's Workshop
Corso Sempione 41 - Tel. 02-34.13.89 - 20145 Milano

BREVETTI

Segnalazione No.4 - MARZO 1981

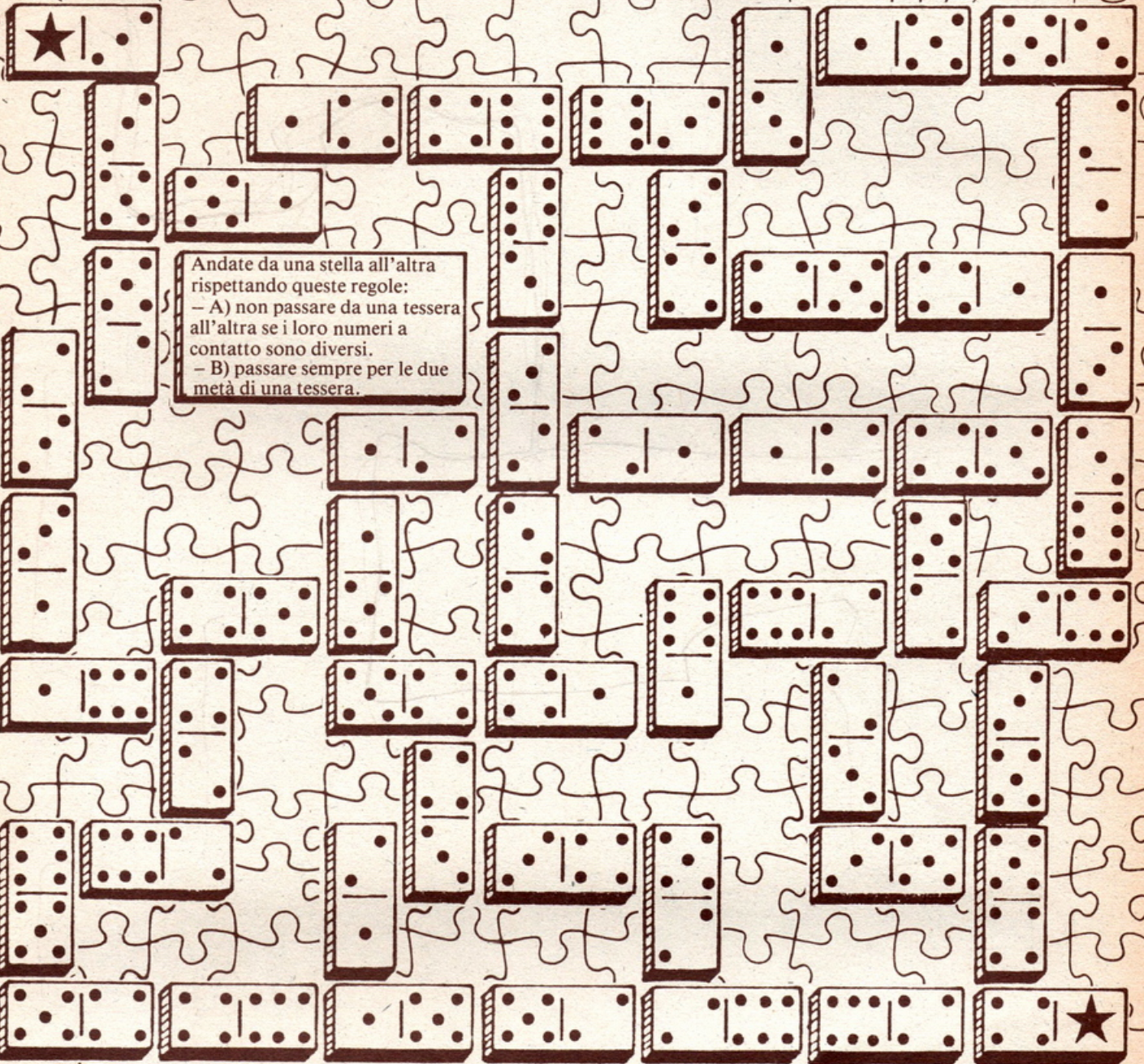
Rif. 2/705	Saporiti	Tavolo da gioco con piano quadrato, bordo rastremato e gambe a scaffaleto.
Rif. 1/706	Zollinger	Tavolo per club.
Rif. 1/707	Infield	Attrezzatura per giocare basata sulla cattura dei pezzi da giocare di differenti giocatori.
Rif. 1/709	Lodovichi	Struttura di gioco di abilità.
Rif. 1/711	Mattel	Dispositivo commutatore per videogiochi.
Rif. 1/712	Leismann	Gioco a collocazione di tessere tipo domino.
Rif. 2/713-4	Oanh Pham Phu	Cassetta-corredo per assortimento di giochi da tavolo.
Rif. 1/715	Marvin Glass	Perfezionamento nei giochi da tavolo.
Rif. 1/716	Marvin Glass	Perfezionato apparecchio da gioco adattivo controllato da un microcalcolatore elettronico.
Rif. 1/717	Mattel	Apparecchio distributore di pezzi da gioco.

Segnalazione No. 5/Aprile 1981

Rif. 2/718	Busico	Gioco didattico comprendente tracciato a vignetta in cui vengono dislocate in apposite caselle delle aree di studio relative a problemi di industria, sociologia, agraria, urbanistica, ecologia ecc.
Rif. 2/719	Schiamazzi	Compendio di pratici schemi per eseguire costantemente il gioco della roulette.
Rif. 1/720	Bally MFG	Dispositivo elettronico generatore di ritardo casuale per apparecchi da gioco.
Rif. 1/721	Bally MFG	Dispositivo di ricezione o scarto di monete o simili in macchine di gioco, vendita ecc.
Rif. 1/722	Bally MFG	Perfezionamenti negli apparecchi di gioco tipo bigliardino.
Rif. 1/723	Marvin	Perfezionamenti nei dispositivi di gioco.
Rif. 1/724	Dotta	Gioco a carattere ricreativo per persone da 7 a 99 anni di età.
Rif. 2/725-6-7	La Ferna	Cubo per giochi video-bar e sale da gioco e, rispettivamente fiancata frontale inferiore e superiore per gioco Fisher-Man.
Rif. 1/728	Grignano	Roulette con totalizzatore.
Rif. 1/729	Mosciatti	Perfezionamento nei giochi del calcio in miniatura.
Rif. 1/730	Universal	Apparecchiatura per l'indicazione del punteggio in macchine per il gioco del bigliardino e metodo relativo.
Rif. 1/731	Ideal Toy	Struttura di gioco logico elettronico.
Rif. 2/732	Gabbai	Dispositivo di gioco.

Le segnalazioni sono a cura dell'archivio A.B.I.GI della ditta Riformidi Bruno - Milano - Tel. 392855 - CP 1325 MI - CORDUSIO.

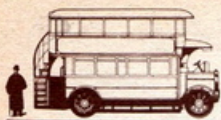
PER GIOCO



Andate da una stella all'altra
rispettando queste regole:
- A) non passare da una tessera
all'altra se i loro numeri a
contatto sono diversi.
- B) passare sempre per le due
metà di una tessera.

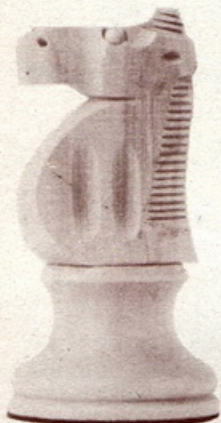
**DA
GIO
CA
RE**





SCACCHI

a cura di Eugenio Balduzzi



PER UN PUGNO DI STERLINE

Hastings, 1973. L'Inghilterra è un'area scacchisticamente depressa.

Non sono gli appassionati che mancano: è che i migliori giocatori locali non ci danno dentro (forse) abbastanza e, comunque, non sono internazionalmente competitivi.

A dirla in breve, al momento non esistono "grandi maestri" inglesi. Ma a tutto c'è rimedio fuorchè alla morte, come ben sa Jim Slater, che, affetto da un'inguaribile passione per gli scacchi e da uno spiccato campanilismo, decide di darsi da fare per cambiare le cose.

Jim Slater è miliardario e non fatica troppo a trovare la ricetta giusta (la condizione di miliardario agevola questo tipo di operazioni): un bel mucchio di sterline.

Nasce così un'insolita gara scacchistica "a distanza": Jim Slater promette 5.000 sterline al "primo" grande maestro inglese e 2.500 sterline a ciascuno dei quattro grandi maestri successivi.

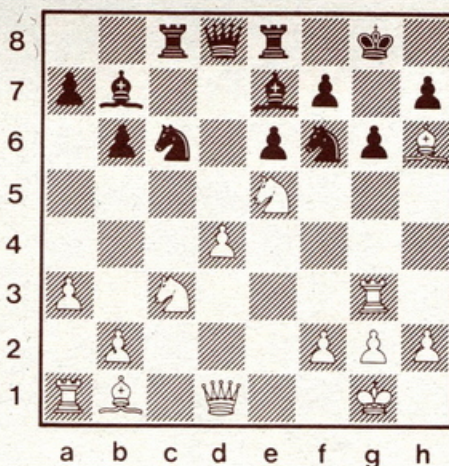
La "terapia Slater" comincia a dare i suoi frutti l'anno successivo, quando Raymond Keene conquista la prima "norma" di grande maestro all'Olimpiade di Nizza (per diventare grandi maestri si devono conseguire due norme, ossia due risultati di grande rilievo in due prove internazionali comportanti almeno 24 partite in totale). Keene, che a quanto pare ha una particolare predisposizione per le competizioni olimpiche, deve però attendere l'Olimpiade di Haifa del 1976 per conseguire la seconda norma (e il titolo), facendosi soffiare il primo premio da Tony Miles, che ottiene le due norme nel torneo di Londra del 1975 e nel torneo di Dubna del 1976 (prima dell'Olimpiade di Haifa).

Ad accrescere la soddisfazione di Slater, Miles e Keene non restano a lungo le due mosche bianche dello scacchismo inglese, che in breve sforma altri due grandi maestri (Stean e Nunn) e diversi maestri

internazionali quasi maturi per il balzo finale.

La gara "a distanza" bandita da Slater ha vissuto i suoi momenti più divertenti (e cruenti) in occasione degli "incontri ravvicinati" dei giocatori in lizza. Nel torneo di Hastings del 1975/76, ad esempio, Keene si è ritrovato a dover affrontare Miles quando aveva soltanto quattro punti e mezzo su dodici (troppo pochi per aspirare alla seconda norma di grande maestro), mentre Miles ne aveva sette su dodici (ad un soffio dal titolo agognato). Non deve stupire, quindi, se l'idea di rimetterci ben 2.500 sterline (la differenza tra il primo e gli altri premi promessi da Slater) ha indotto Keene a giocare con grande accanimento onde impedire a Miles di incassare il gruzzolo.

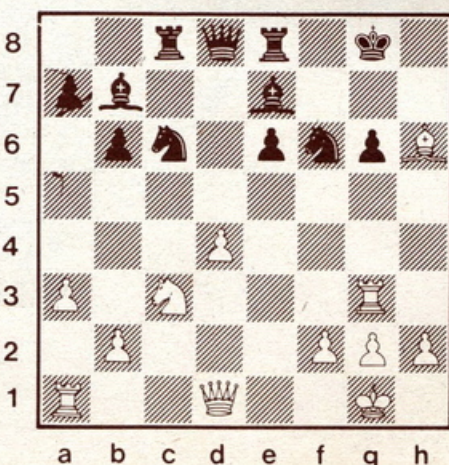
DIAGRAMMA 1



Nella posizione del diagramma 1, il tratto toccava a Keene (Bianco) che ha giocato: 18. C:g6!

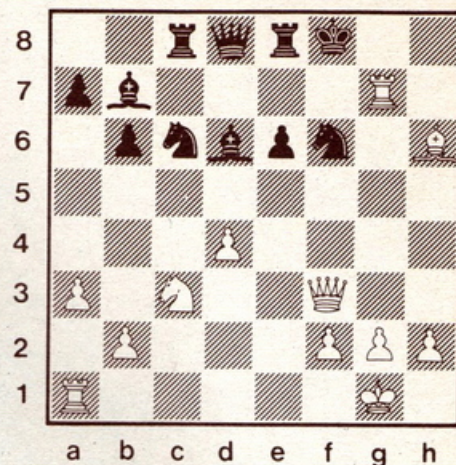
iniziando un fortissimo attacco infarcito di sacrifici. La partita è continuata con
18. ... h:g6
19. A:g6! f:g6

DIAGRAMMA 2



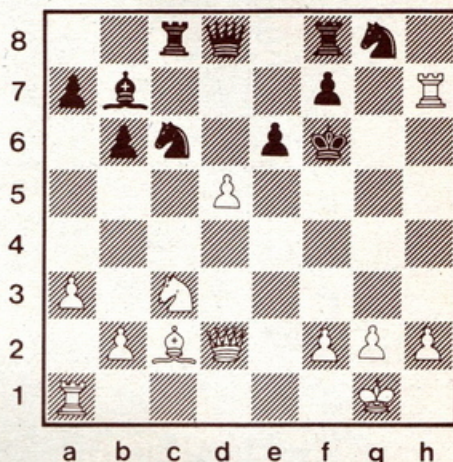
Le analisi di Keene dimostrano che il vantaggio del Bianco sarebbe stato decisivo anche se il Nero non avesse accettato il secondo sacrificio. Infatti, a 19...Ad6 (attacca la Torre in g3) sarebbe seguito 20. A:f7++; R:f7; 21. Tg7+, Rf8; 22. Df3 (diagramma 3)

DIAGRAMMA 3



A 19...Af8, invece, sarebbe seguito 20. Ac2+, Rh8; 21. A:f8, T:f8; 22. Dd2 (minaccia 23. Dh6+ e matto a seguire), Cg8; 23. Th3+, Rg7; 24. Th7+, Rf6; 25. d5! (diagramma 4) con attacco irresistibile (ad esempio, 25...Re7; 26. Tel con la minaccia di 27. T:e6+)

DIAGRAMMA 4



20. Db1!

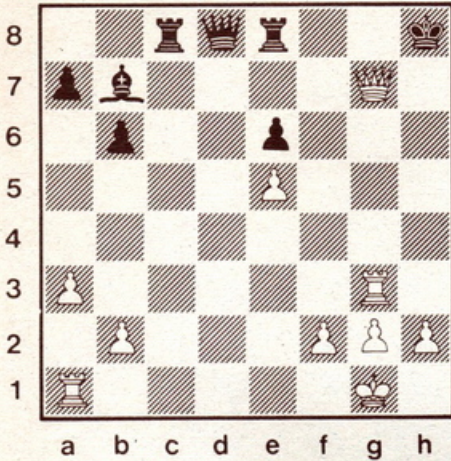
La mossa vincente. Non è difficile constatare che l'attacco del Bianco va a buon fine solo se riesce ad attaccare la casa g6 con la Donna. Miles, che s'era premunito contro le mosse 20. Dd3 e 20. Dc2, probabilmente non ha preso in considerazione questa terza possibilità (all'inizio dell'attacco la casa b1 era occupata dall'Alfiere campochiaro del Bianco). Resta da vedere perchè 20. Dd3 e 20. Dc2 non vanno bene. A 20. Dd3 seguirebbe 20...Ce5! (difendendo la casa g6) e il Bianco non può catturare il Cavallo perchè il pedone è inchiodato sulla Donna. A 20. Dc2 seguirebbe 20...Ce5!; 21. d:e5, Ce4 e il Nero riesce ad ostruire la diagonale b1-h7 (questa volta è il Cavallo bianco ad essere inchiodato sulla Donna dalla Torre nera in c8)

20. ... Ce5
21. d:e5 Ce4
22. C:e4 Rh7

L'alternativa è 22...Tc1+; 23. D:c1, A:e4 che lascia il Nero in grave svantaggio di materiale.

- 23. Cf6+ A:f6
- 24. D:g6+ Rh8
- 25. Ag7+ A:g7
- 26. D:g7 matto

DIAGRAMMA 5

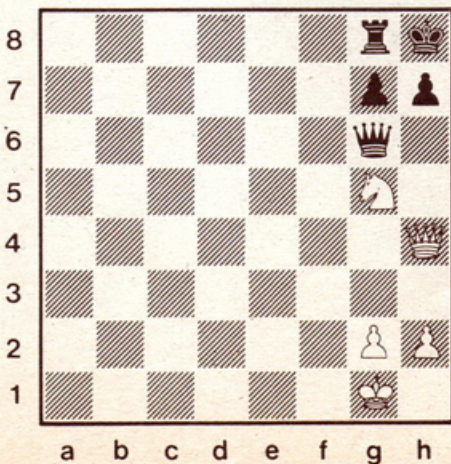


A quanto pare l'avidità e il mecenatismo stuzzicano l'ingegno. È superfluo dire che gli scacchisti italiani attendono da anni un mecenate alla Jim Slater ... che magari tenga conto anche dell'inflazione.

SACRIFICI CLASSICI PER MATTI CLASSICI

Nel gioco degli scacchi il sacrificio è un'offerta (o cessione volontaria) di materiale all'avversario ... con un pizzico di veleno. Chi sacrifica, infatti, non lo fa per ringraziamento, ma per trarre un qualche vantaggio in un futuro più o meno immediato. Il sacrificio viene, inoltre, ritenuto tanto più brillante quanto più è complessa la sequenza di mosse che porta al vantaggio finale. Tra i sacrifici "classici", c'è quello della Donna per dare il matto "affogato" (ossia il matto dato dal Cavallo al Re avversario, chiuso dai propri pezzi). Ad esemplificare il matto affogato, consideriamo la posizione del diagramma 6

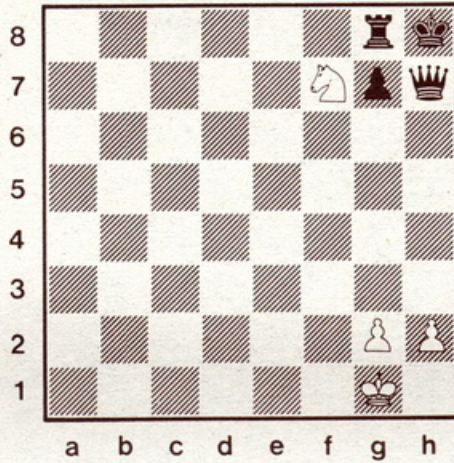
DIAGRAMMA 6



Constatata la "chiusura" del Re nero, al Bianco non resta che cercare il modo di portare impunemente il Cavallo in f7 (casa attualmente controllata dalla Donna nera), dando scacco matto. La soluzione non è difficile:

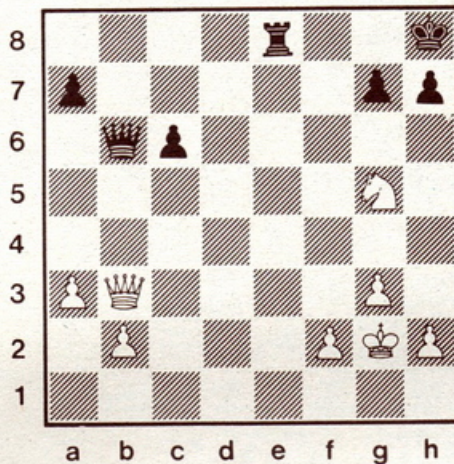
- 1. D:h7+ D:h7
- 2. Cf7 matto

DIAGRAMMA 7



Nella posizione del diagramma 8 il Re nero ha una casa di fuga che gli verrà tolta mediante un "brillante" sacrificio di Donna.

DIAGRAMMA 8



- 1. Cf7+ Rg8
- 2. Ch6++ Rh8
- A 2...Rf8 segue 3. Df7 matto.
- 3. Dg8+! T:g8
- 4. Cf7 matto

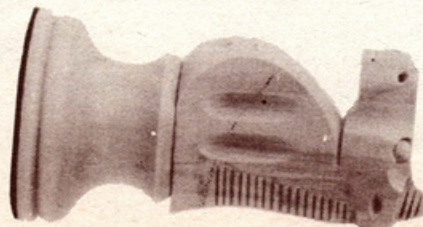
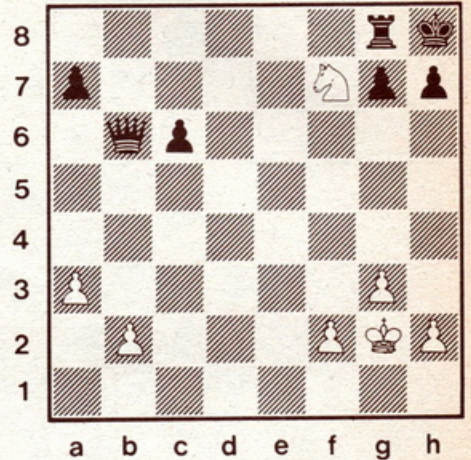
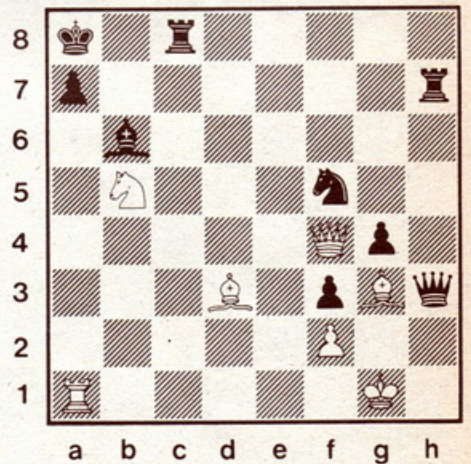


DIAGRAMMA 9



Nella posizione del diagramma 10 la prospettiva di un matto affogato pare remota sia perchè il Re nero ha due case di fuga sia perchè la casa c7 è controllata da ben tre neri (le due Torri e l'Alfiere camposcuuro)

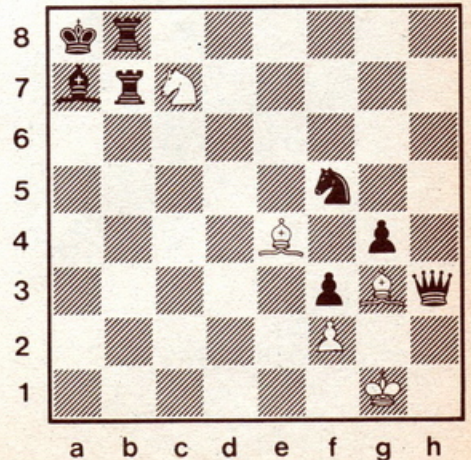
DIAGRAMMA 10



Eppure è possibile venire a capo anche di questa posizione, dando il matto affogato:

- 1. Ae4+ Tb7
- 2. Db8+! T:b8
- 3. T:a7+! A:a7
- 4. Cc7 matto

DIAGRAMMA 11

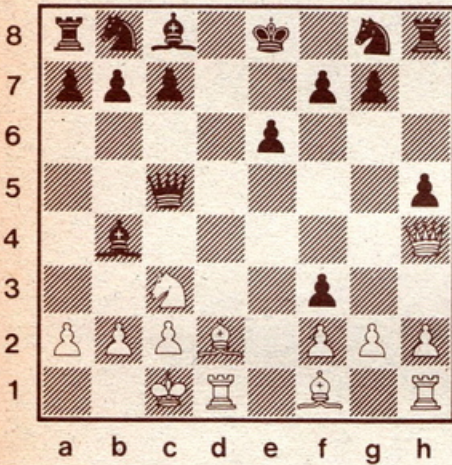


la Torre nera è inchiodata sul Re dall'Alfiere del bianco.



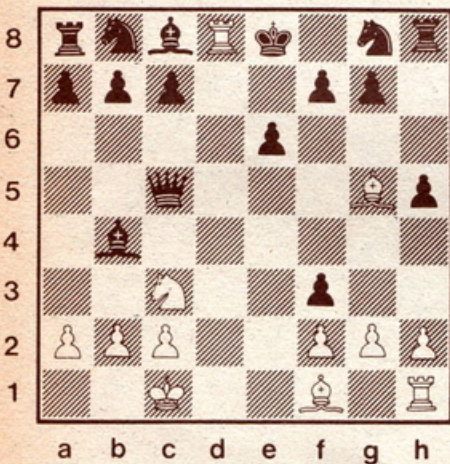
Un altro sacrificio "classico" è quello della Donna in d8 (o in dl) per dare un matto di Alfiere e Torre mediato da uno scacco doppio. Il diagramma 12 illustra una tipica posizione in cui si può attuare questo attacco. Per inciso, il Bianco era un giocatore cieco che, a quanto pare, ci "vedeva" più dell'avversario.

DIAGRAMMA 12



1. Dd8+! R:d8
2. Ag5++ Re8
3. Td8 matto

DIAGRAMMA 13



La posizione del diagramma 14 si è verificata in una celebre partita giocata a Vienna nel 1910 tra Reti e Tartakover

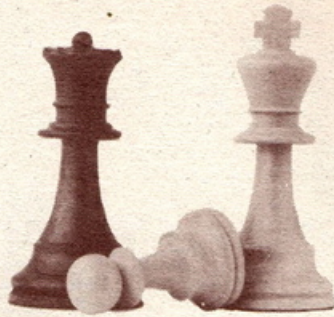
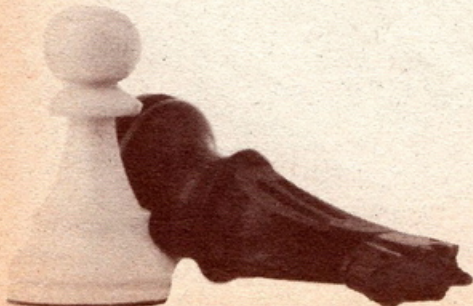
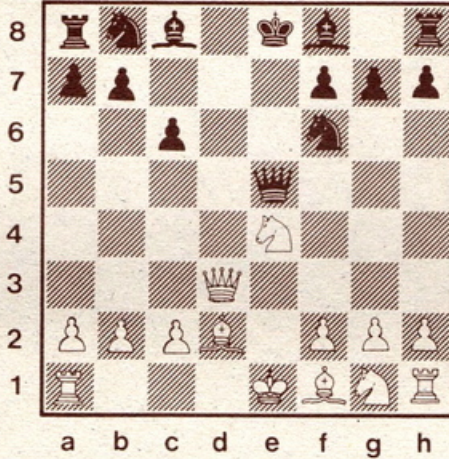


DIAGRAMMA 14



A questo punto Reti ha giocato:

1. 0-0-0!

senza preoccuparsi (a ragion veduta) del Cavallo in e4. Tartakover ha risposto:

1. ... C:e4?

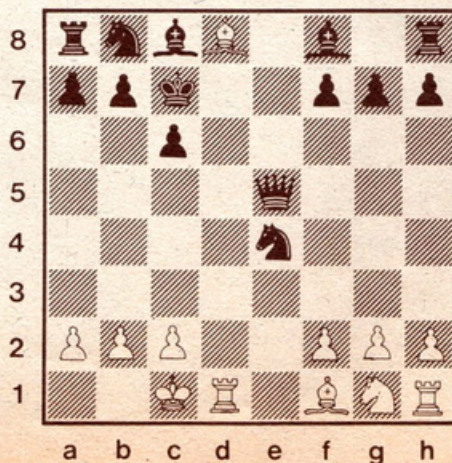
sottovalutando il sacrificio di Donna in d8 probabilmente per via della possibilità di fuggire col Re in c7. Ovviamente non va 1...D:e4, perchè il Bianco giocherebbe 2. Te1 inchiodando la Donna sul Re.

2. Dd8! R:d8
3. Ag5++ Rc7

A 3...Re8 seguirebbe 4. Td8 matto.

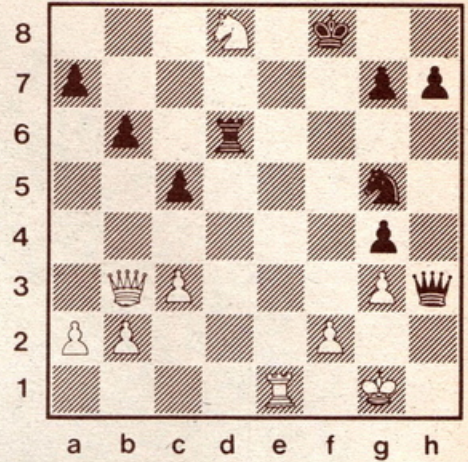
4. Ad8 matto!

DIAGRAMMA 15



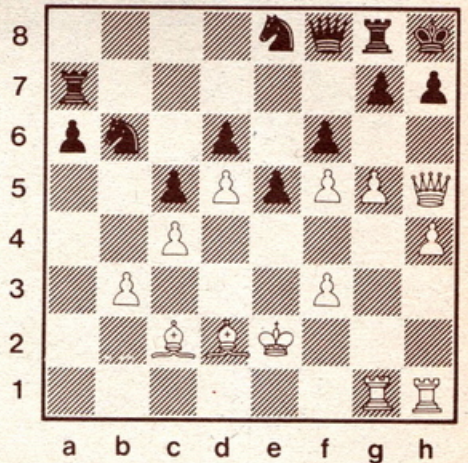
Per finire, vi propongo due posizioni dove il Bianco vince sempre grazie ai sacrifici.

DIAGRAMMA 16



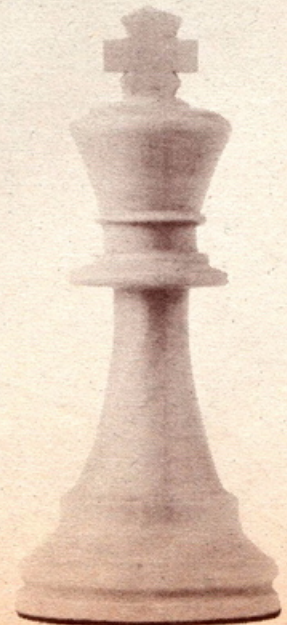
il Bianco muove e vince

DIAGRAMMA 17



il Bianco muove e vince

Le soluzioni sono pubblicate a pag. 128.

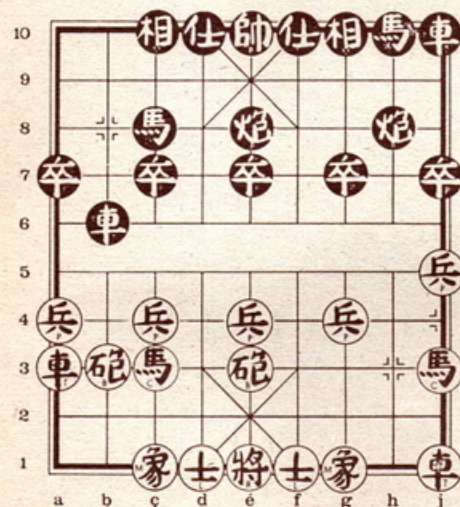


Xiang-qi gli scacchi dei Tang

di Alessio Giordana

La leggenda narra che, circa dieci secoli fa, in Cina una possente armata pose l'assedio ad una grande città. Ma sopraggiunse l'inverno che bloccò tutte le operazioni militari; i soldati allora per trascorrere il tempo inventarono il gioco degli Xiang-qi che riproduceva esattamente la loro situazione, come d'altronde fece Achille davanti le mura di Troia che si ostinava a non crollare.

Si vedono in questo gioco le truppe di allora: fanteria, elefanti, carri da guerra, cavalleria, un palazzo-fortezza nel quale sono alloggiati ma anche assediati il Generale ed i suoi consiglieri, che dirigono senza sosta la lotta che divampa intorno a loro. Le due province avversarie sono divise da un largo fiume difficile da attraversare, ma i due eserciti sono forniti di catapulte che possono colpire a distanza. Questa la leggenda; nella realtà si hanno notizie degli Xiang-



qi fin dalla lontana dinastia Tang. Il gioco deve aver preso forma lentamente nei secoli; infatti sembra che voglia simulare le continue invasioni, prima mongole dal nord poi giapponesi da est, alle quali fu soggetta per tanti secoli la Cina.

Sotto la dinastia dei Song (1201-1276) Liu ke zuang consacra un poema di 240 caratteri al gioco degli Xiang-qi, che ci permette di sapere come il gioco si è evoluto: si è introdotto nella meccanica del gioco un pezzo che differenzia radicalmente gli scacchi cinesi da quelli

Orientali		Occidentali
帥 (R)	將 (R)	Re
仕 (L)	士 (L)	Letterato
相 (M)	象 (M)	Ministro
馬 (C)	馬 (C)	Cavallo
車 (T)	車 (T)	Torre
炮 (B)	砲 (B)	Bombarda
卒 (F)	兵 (P)	Pedoni

occidentali: la bombarda o catapulta. La scacchiera è formata da 9 linee verticali e 10 orizzontali, con il fiume nel mezzo; si nota al centro il palazzo ed il restante spazio costituente la provincia. A differenza degli scacchi occidentali i pezzi non occupano caselle, ma intersezioni di linee.

La torre: intesa come pesante carro da combattimento, muove esattamente come quella occidentale.

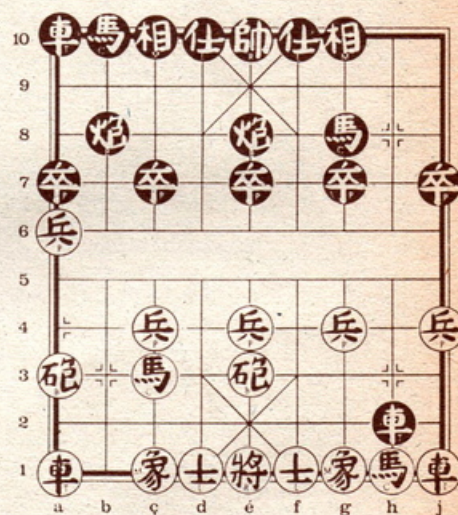
La bombarda (o catapulta): è il pezzo più curioso degli scacchi cinesi. Essa si muove



朱為非常高興，就與孫空商議破城之計。他叫孫空攻打西門，劉為打北門，自己打西門，留出來東門來壯黃巾軍糧食。

esattamente come la torre, ma a differenza di quest'ultima, può colpire solo se tra lei ed il bersaglio esiste un ostacolo, rappresentato da un pezzo amico o nemico. È quindi possibile, incolonnando due bombarde, formare una "batteria" che colpisca inesorabilmente il pezzo nemico. Esempio: sulla stessa linea due bombarde ed il pezzo nemico: quest'ultimo è colpito dalla prima bombarda, schermata dalla seconda; se si intercala un pezzo per parare lo scacco è la seconda bombarda a colpire, schermata dal pezzo ora intercalato. Ci vuole quindi molta perizia per usare efficacemente questo nuovo pezzo così eclettico.

Come per gli scacchi occidentali esistono aperture più efficaci di altre, teorie complesse e sottili giochi di posizione che rendono il gioco molto attraente. Il fascino esotico delle pedine con quei gentili ideogrammi lo fanno bello a vedersi e conferisce alla partita un tocco di mistero. Per chi invece è già familiarizzato con la scrittura cinese, tanto da non apprezzare più la plastica bellezza dei suoi ideogrammi, resta la soddisfazione di fare una avvincente partita con un gioco che richiede riflessione, inventiva ed esperienza. Il "gioco della scienza della guerra", come è stato definito lo Xiang-qi, è ormai diffuso nell'estremo oriente come il Go e lo Shogi e giocato da milioni di appassionati in Asia. Probabilmente in occidente è meno diffuso a causa della distanza che ha favorito quindi l'espansione degli scacchi nostrani, di probabile origine araba o



indiana. Agli scacchi occidentali non ha che da invidiare una propagazione maggiore ed una maggiore fioritura di libri, associazioni, riviste e tornei.

A sinistra: una autentica rappresentazione di giocatori di Xiang-qi.

Sopra: disposizione dei pezzi nel corso di una partita.

Sul prossimo numero: la tattica e la strategia.



Tecniche di cattura: lo Sh'cho e il Getà

Dopo le regole ha inizio lo studio approfondito della tattica e della strategia del Go. Cominciamo con i Tesuji, le astuzie per utilizzare nel migliore dei modi le pietre già collocate sul Go-ban

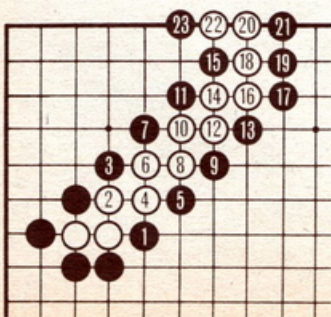
a cura di Marvin Allen Wolfthal

I tesuji. La parola *tesuji* significa un'astuzia, una mossa tattica che, in un combattimento locale, fa funzionare con la massima efficienza le pietre già giocate. Può trattarsi di una mossa che serva per vivere o uccidere, per catturare o scappare. In ogni caso si può affermare che la forza di un giocatore è in buona parte determinata dalla sua bravura nei tesuji, cioè nella sua abilità nel "leggere" una situazione per individuare fra tutte le mosse possibili quella, il tesuji appunto, che porterà al risultato vincente.

Ora, abbiamo detto a ridetto che il Go non è in primo luogo un gioco di cattura. Ciò significa semplicemente che il giocatore che pensa esclusivamente alla cattura delle pietre nemiche rischia di non fare molto territorio, al pari di quello che difende gelosamente ogni singola pietra che gioca. Certo, catturiamo il catturabile e difendiamo le pietre importanti, ma evitiamo in modo equilibrato sia la mentalità difensiva che quella aggressiva. Soprattutto rifiutiamo l'atteggiamento di quei giocatori che non sopportano l'idea che l'avversario possa fare anche lui del territorio e che non sono contenti di farlo loro se dentro non c'è un gruppo nemico morto.

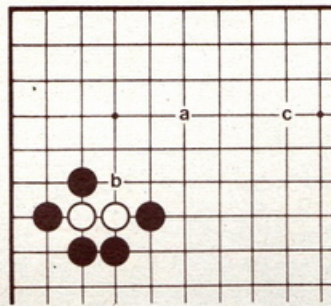
Sh'cho. La prima tecnica di cattura, o tesuji, che studieremo è lo *Sh'cho* (pronuncia: sc'ciò), parola che deriva secondo alcuni dalla frase "perseguire con accanimento". Alternativamente, si chiama "scala", per la sua forma a zig-zag, come si vede nel dia. 1.

dia. 1



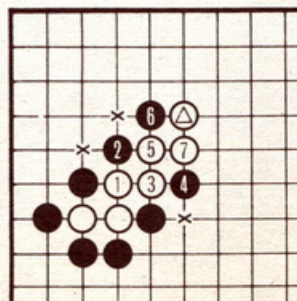
Ogni mossa del nero è un atari, e il bianco perderà tutte le sue pietre quando finisce contro il bordo del Go-ban. Quindi il bianco, sapendo questo, non giocherà in 2. Piuttosto, egli potrebbe giocare in 'a', nel dia. 2.

dia. 2



Ora, se il nero non cattura subito in 'b', il bianco uscirà in 'b' e questa volta scapperà, come si vede nel dia. 3. La pietra Δ "rompe" la scala, e il nero va incontro ad un disastro perchè non riesce a catturare le pietre bianche prima di finire tagliato nei punti 'x' che sono dei "doppi atari".

dia. 3

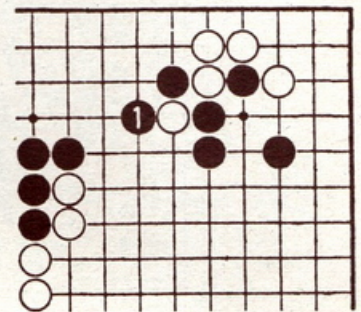


Tornando al dia. 2, presumiamo che quando il bianco gioca in 'a', il nero prende subito in 'b'. Il bianco ha perso due

pietre, ma in compenso resta con l'iniziativa. A questo punto, una buona strategia potrebbe consistere nell'aggiunta di una pietra in 'c' a quella già posta in 'a'. Ciò darebbe al bianco una posizione stabile sul lato superiore con buone prospettive di sviluppo.

Dato che la formazione dello sh'chò è regolare e senza diramazioni, può servire ai principianti come un ottimo primo esercizio di lettura. Per esempio, nel problema 1: funziona o no la scala che inizia con 1 del nero?

problema 1



Bisogna cercare di immaginarsi la risposta del bianco, la controrisposta del nero, ecc., fino alla conclusione della sequenza (la risposta ai problemi di questo numero si trova alla pagina 128).

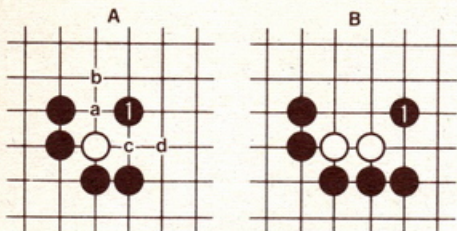
Sembrerà difficile, ma con un po' di applicazione si riesce a leggere perfino uno sh'chò di trenta e più mosse. Provate, poi, a modificare la situazione spostando qualcuna delle pietre, e leggete di nuovo la scala.

Lo sh'chò ha una grande importanza strategica, ed è essenziale saperlo riconoscere. È facile che l'esito di una partita dipenda dalla possibilità o meno di scappare da una di queste scale. Si può notare, poi, come in una partita a nove pietre di handicap, sia assai difficile per il bianco creare uno sh'chò che non venga rotto da una pietra nera.

Getà. La parola significa il tradizionale zoccolo giapponese. Nel dia. 4A, si può

immaginare la forma di una scarpa con dentro il "piede" (la pietra bianca).

dia. 4

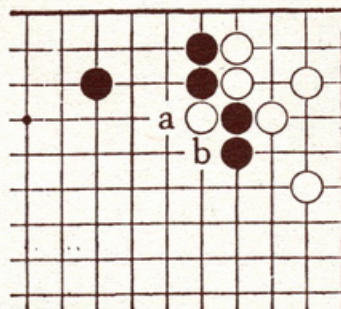


La pietra nera 1, poi, è la cinghia che impedisce al piede di uscire, ed è facile vedere, infatti, che la pietra bianca è catturata. (Bianco 'a', nero 'b', bianco 'c': nero 'd' mangia tre pietre.) Il dia. 4B è una variazione in cui due pietre vengono catturate.

Di questo tesuji esistono altre varianti ancora che assomigliano molto poco ad uno "zoccolo". Hanno però in comune la caratteristica di bloccare il nemico con una mossa sola. Questo è un vantaggio del getà rispetto allo sh'chò.

Presumiamo che nel dia. 5 funzioni la scala che inizia con una mossa nera in 'a'.

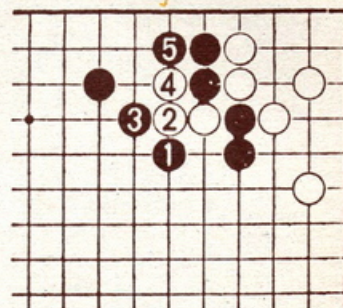
dia. 5



Così la pietra bianca è catturata. Però il nero non dovrà perdere di vista la possibilità che una pietra bianca venga posta da qualche altra parte (per esempio nell'angolo sinistro inferiore) in grado di rompere lo sh'chò. Se ciò succede, il nero dovrà mangiare, con l'aggiunta di una seconda pietra in 'b'; è un caso molto comune. Capita però, che nel dia. 5, esista un tesuji in grado di bloccare la fuga del bianco *localmente*, cioè con una sola

mossa, che non deve tenere conto di quello che succederà altrove. Il tesuji in questione è 1 del nero nel dia. 6.

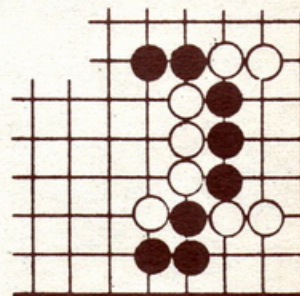
dia. 6



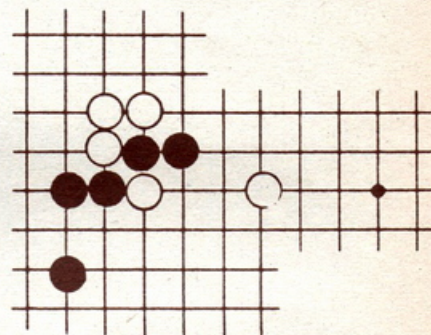
La sequenza dimostra che il bianco non può scappare, e quindi questo getà che cattura con una mossa sola è da preferire alla scala, meno efficiente, nel dia. 5.

Altri problemi:

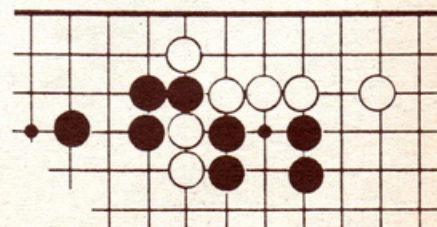
Problema 2: Il nero salva le sue tre pietre catturando un gruppo bianco in sh'chò.



Problema 3: Il nero cattura con getà.



Problema 4: Il nero cattura ancora: la soluzione comincia come una scala ma finisce getà.



Le soluzioni sono a pag. 128

(Il prossimo mese: una partita dal Torneo Internazionale di Go organizzato da PERGIOCO)





Mentre il backgammon è universalmente considerato il gioco più antico del mondo, (recenti scavi hanno infatti portato alla luce tavole di backgammon che risalgono a 5.000 anni fa) il dado del raddoppio fu introdotto solo una cinquantina di anni fa, ed ha dato una dimensione completamente nuova al gioco del backgammon.

Dopo il primo tiro, ciascun giocatore potrà raddoppiare quando sarà il suo turno di gioco, cioè prima di tirare i dadi; naturalmente si dovrà prendere in esame l'ipotesi di raddoppiare quando un giocatore si troverà nel corso della partita in un vantaggio più o meno grande. L'avversario dovrà invece decidere se la posizione di chi raddoppia è troppo vantaggiosa per accettare il raddoppio. Se rifiuta, la partita è finita, ed il giocatore che ha raddoppiato vince la posta in gioco prima del suo raddoppio; se invece accetta il raddoppio, prende il cubo e la partita continua con la nuova posta che è il doppio della precedente. Da questo momento la partita potrà ancora essere raddoppiata più volte, ma sempre soltanto dal giocatore che sarà in possesso del cubo. La parte più difficile ed affascinante nello

Backgammon: il raddoppio

di Luigi Villa

stesso tempo del gioco del backgammon è proprio questa: raddoppiare la posta della partita al momento giusto, ed accettare o rifiutare un raddoppio con raziocinio ed intelligenza.

Teoricamente il raddoppio è illimitato e può arrivare fino a 128, 256, 512 e così via, sebbene in una partita tra bravi giocatori si salga raramente al di sopra del 4. La ragione di ciò, è il rispetto che gli esperti giocatori hanno per il cubo del raddoppio.

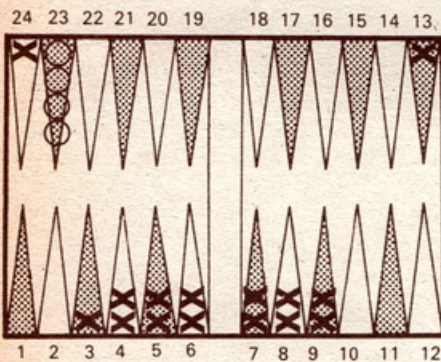
Solo sul cubo del raddoppio si potrebbe scrivere un gigantesco volume. Supponiamo infatti, come in effetti capita molto spesso, che qualcuno vi mostri una determinata posizione di backgammon e vi chieda: secondo te il rosso deve

raddoppiare? E se raddoppia il bianco deve accettare? Per poter rispondere accuratamente a questa domanda necessitano parecchie notizie. Chi sono i giocatori? È una partita di torneo? E se sì, quale il punteggio? Chi è il giocatore più bravo? È una partita con una posta di denaro alta o bassa? Il rosso è la prima volta che raddoppia? È una chouette, e se è così quanti giocatori vi prendono parte? Il vostro avversario tende ad accettare i raddoppi? Se è così anticipate leggermente l'uso del raddoppio. Sia qui che in altri punti del backgammon è vitale che voi adattiate il vostro gioco a quello del vostro avversario. Il raddoppio è un boomerang con una lama da rasoio e sarebbe un suicidio

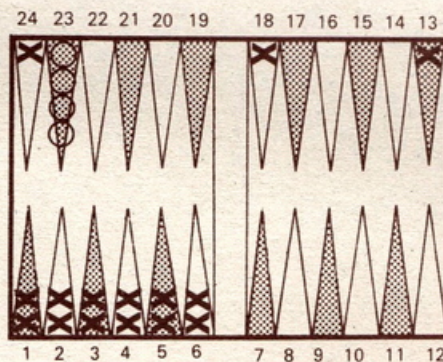
I problemi del mese

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

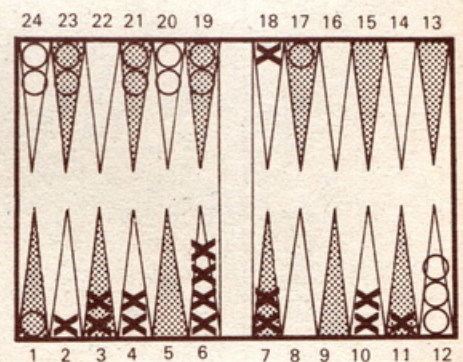
Problema n. 1
× deve muovere 4-1



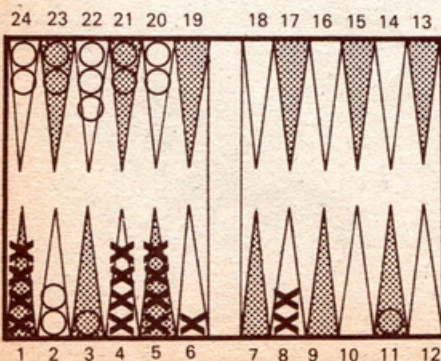
Problema n. 2
× deve muovere 4-1



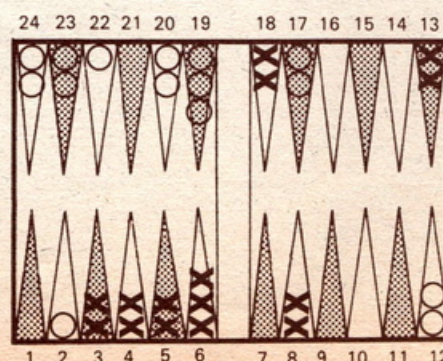
Problema n. 3
× deve muovere 6-1



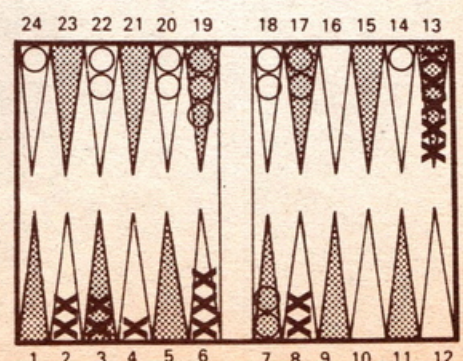
Problema n. 4
× deve muovere 5-2



Problema n. 5
× deve muovere 4-1



Problema n. 6
× deve muovere 5-3





lasciarlo cadere in altre mani nel momento sbagliato. Inoltre dare un raddoppio dipende non solo dalla posizione del momento, ma anche dalla formazione psicologica e dalla abilità tecnica del vostro avversario.

Io ho conosciuto giocatori che usano bene il cubo del raddoppio quando stanno vincendo e lo usano invece male quando stanno perdendo (a questa categoria appartiene la maggioranza dei giocatori); ne ho conosciuti altri che usano meglio il cubo quando perdono di quando vincono; e ne ho conosciuti altri ancora (e questa è la categoria peggiore) che usano bene il cubo solo quando sono pari: quando stanno perdendo accettano anche i raddoppi più brutti a causa della eccessiva fragilità dei loro nervi e quando stanno vincendo accettano ugualmente dei brutti raddoppi, perchè dicono che stanno vincendo già parecchio.

Comprendere la teoria insita nel raddoppio è probabilmente la parte più importante e difficile del backgammon. L'uso abile di questo strumento può elevare un giocatore normale ai livelli più alti.

Ai principianti si insegna invariabilmente a non accettare brutti raddoppi. Ovviamente il consiglio è valido e sensato, ma c'è un corollario che è ancora più sensato: "non rifiutate il raddoppio, quando dovreste accettarlo". Senza dubbio il più grande numero di punti viene perso nel backgammon da giocatori che rifiutano raddoppi che invece avrebbero dovuto accettare.

Allora, generalmente parlando, quando bisogna accettare un raddoppio? Se siete sfavorito meno di 3 a 1 e non c'è pericolo di perdere una partita doppia, dovreste sempre accettare un raddoppio. Può sembrare strano accettare di raddoppiare la posta quando siete sfavorito in una partita, ma considerate la logica del caso. Esempio: il vostro avversario vi offre un raddoppio a 2. Se voi rifiutate, perdete un punto. Se accettate, rischiate di perdere un punto in più, cioè due, ma d'altra parte se vincete la partita, vincete due punti.

In questo modo la vostra posizione invece di essere a -1 (se avete rifiutato il raddoppio) è ora +2, una differenza di 3 punti.

Perciò ogni volta che siete sfavorito meno di tre ad uno (cioè avete almeno il 25% di probabilità di vincere la partita) dovete accettare il raddoppio.

Dal prossimo mese oltre ai consueti problemi includerò anche qualche situazione di raddoppi da dare od accettare.

Ricordo che quest'anno i Campionati del mondo si svolgeranno a Montecarlo dal 6 al 12 Luglio, mentre i Campionati Italiani si svolgeranno a Venezia dal 16 al 18 Ottobre.

Il campione Italiano in carica, il fiorentino De Solcio, esperto oltre che di backgammon di giochi elettronici, troverà un'agguerrita schiera di giocatori che ambiscono al suo titolo.

Giocare alla morra con il computer

di Gaetano Anderloni

Ho scelto questo giochino, antico e semplice, come cavia per un primo approfondimento della conoscenza del linguaggio BASIC e della tecnica di programmazione. Gli esperti certo sorrideranno e troveranno almeno altri cento modi per ottenere lo stesso risultato ed altrettanti per sofisticare lo svolgimento della partita fra giocatore e computer. Ma lo scopo di questa rubrica non è quello di presentare semplicemente un gioco computerizzato, ma di sollecitare l'interesse dei lettori verso un nuovo modo di giocare.

In questa tornata illustrerò le istruzioni TAB e IF... THEN.

La parte estetica della presentazione sul video è ridotta all'osso (righe 6 - 7 - 8) e può essere personalizzata a seconda delle possibilità grafiche del computer. La centratura sullo schermo è in funzione dell'istruzione TAB che funziona in tutto e per tutto come la tabulazione delle macchine per scrivere.

Il numero tra parentesi accanto a TAB indica il punto in cui ha inizio la "stampa" dei caratteri, programmata con istruzione PRINT.

La riga 40 è stata prevista per limitare a 10 il numero delle mani da giocare prima che il computer dia il punteggio complessivo finale; l'istruzione IF THEN in essa contenuta può tradursi così: se la variabile Q (numero delle mani prescelto) è inferiore a 11 si passa (THEN) alla riga 60 ed inizia la partita. Se, invece è uguale o superiore a 11 la successiva riga 50 ripropone, con la dovuta cortesia, la domanda della riga 30.

Alla riga 110 l'istruzione IF... THEN è utilizzata per segnalare l'eventuale errore del giocatore nell'effettuare la giocata. Analizzando, infine, le righe 170-250 si rileva che su tale istruzione si basa la parte più importante del programma e cioè il confronto fra la x (riga 80), che il computer quantifica ogni volta in modo casuale, e il numero prescelto dal giocatore.

Dall'esito di tale confronto dipende l'andamento della partita.

Per una migliore comprensione del programma si riproduce, oltre al LIST delle istruzioni, anche quanto appare sul video via via che il gioco si svolge.

```

RUN
*****
* MORRA CINESE *
*****

QUANTE MANI? 11
SPIACENTE SONO UN PO'TROPPE
QUANTE MANI? 2

MANO N° 1
-----
Sasso  Forbice Carta
  3      2      1
-----

COSÀ GIOCHI? 2
QUESTA E'LA MIA GIOCATA....
....CARTA
HAI VINTO!!

MANO N° 2
-----
Sasso  Forbice Carta
  3      2      1
-----

COSÀ GIOCHI? 1
QUESTA E'LA MIA GIOCATA....
....FORBICE
HO VINTO IO!!

QUESTO E'IL PUNTEGGIO FINALE:
IO HO VINTO 1 VOLTE
TU HAI VINTO 1 VOLTE
VUOI GIOCARE ANCORA? NO

ARRIVEDERCI!!

OK
5 CLS
6 PRINTTAB(15)"*****"
7 PRINTTAB(15)"* MORRA CINESE *"
8 PRINTTAB(15)"*****"
15 PRINT:PRINT
20 H=0:J=0
30 INPUT"QUANTE MANI":Q
40 IF Q<11 THEN 60
50 PRINT"SPIACENTE,SONO UN PO'TROPPE":GOTO 30
60 FOR G=1 TO Q
70 PRINT:PRINT"MANO N°":G
80 X=INT(RND(1)*3+1)
90 PRINTTAB(11)"-----"
95 PRINTTAB(11)" Sasso  Forbice Carta "
96 PRINTTAB(13)"3"TAB(21)"2"TAB(29)"1"
97 PRINTTAB(11)"-----"
100 INPUT"      COSÀ GIOCHI":K
110 IF(K-1)*(K-2)*(K-3)<0 THEN GOSUB 400
120 PRINT"QUESTA F'LA MIA GIOCATA..."
130 ON X GOTO 140,150,160
140 PRINT"....CARTA:GOTO 170
150 PRINT"....FORBICE":GOTO 170
160 PRINT"....SASSO":
170 IF X=K THEN 250
180 IF X<K THEN 230
190 IF X=1 THEN 210
200 PRINT"HAI VINTO!!!:H=H+1:GOTO 260
210 IF K>3 THEN 200
220 PRINT"HO VINTO IO!!!:J=J+1:GOTO 260
230 IF K<1 OR X<3 THEN 220
240 GOTO 200
250 PRINT"PARI!!"
260 NEXT G
270 PRINT:PRINT:PRINT"QUESTO E'IL PUNTEGGIO FINALE:"
280 PRINT"IO HO VINTO":J:"VOLTE"
290 PRINT"TU HAI VINTO":H:"VOLTE"
300 PRINT"ABBIAMO PAREGGIATO":Q-(J+H):"VOLTE"
310 PRINT"VUOI GIOCARE ANCORA":INPUT A$
320 IF A$="SI"THEN 20
325 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
330 PRINT"ARRIVEDERCI!!"
340 END
400 PRINT"ERRORE! RIPETI":GOTO 90

```



Gli indiani cinesi

di Maurizio Casati

Alcuni lettori, ci hanno rimproverato di non aver dedicato spazio a giochi da eseguirsi in particolar modo sulle calcolatrici tascabili programmabili: Hewlett Packard, Texas, Sharp, Non è stata una dimenticanza, ma una cosa espressamente voluta.

Parlare infatti dei giochi da potersi eseguire con tali calcolatrici, avrebbe voluto significare restringere notevolmente il campo di coloro che avrebbero potuto usufruirne. Occorre infatti considerare che:

— ogni calcolatrice programmabile tascabile (ad esclusione dell'ultima Sharp PC-1211) utilizza un suo proprio linguaggio che il più delle volte non solo non può essere utilizzato su un'altra calcolatrice di marca diversa, ma è difficilmente utilizzabile anche su calcolatrici della stessa marca ma di modello diverso.

— la quasi totalità dei negozi specializzati nella vendita delle maxi-calcolatrici tascabili sono provvisti di programmi di giochi già confezionati per le diverse macchine proprio per dimostrare le enormi capacità di queste calcolatrici.

Un discorso completamente diverso vale invece per il linguaggio di programmazione Basic che è utilizzato dalla maggior parte dei Personal - Home - Micro Computers.

Ritorniamo ora alle nostre semplicissime calcolatrici con il gioco del mese che abbiamo chiamato: "Indiani cinesi".

Questo gioco unisce le regole della dama cinese con i numeri posti in fila indiana.

Partendo dalla sequenza
0123456

dove il numero 0 indica la casella libera, bisogna arrivare alla situazione
6543210

con le seguenti regole:

— un numero può essere spostato solo se la casella adiacente è libera (0).

— un numero può saltare un altro numero solo se la casella di "atterraggio" è libera.

Esempio:

spostamento

— partenza 0123456
arrivo 1023456

salto

— partenza 0123456
arrivo 2103456

Per trasportare il gioco sulla calcolatrice è sufficiente impostare inizialmente il numero 123456 considerando la cifra a sinistra del numero 1 come lo spazio vuoto.

Esempio di spostamento:

123456 + 1000000 = 1123456
1123456 - 1000000 = 1023456
123456 + 2000000 = 2123456
2123456 - 2000000 = 2103456

Le due operazioni che portano allo spostamento o al salto, devono essere

contate come se fossero una mossa unica; Le mosse per raggiungere l'inversione dei numeri non devono superare le ventuno.

A questo punto poniamo un semplice quesito: quante mosse occorrono per passare dalla posizione:

11100222

alla posizione

2220111

Con un poco di fantasia si può notare che questo metodo dà la possibilità di giocare con la calcolatrice non solo dei solitari, ma anche delle partite a due giocatori.

Infatti è sufficiente avere a disposizione una calcolatrice che abbia una capienza di almeno otto cifre (meglio se le cifre sono superiori perchè il gioco diventa più vario e interessante) e impostarle come segue:

11100222 se con capienza
otto cifre

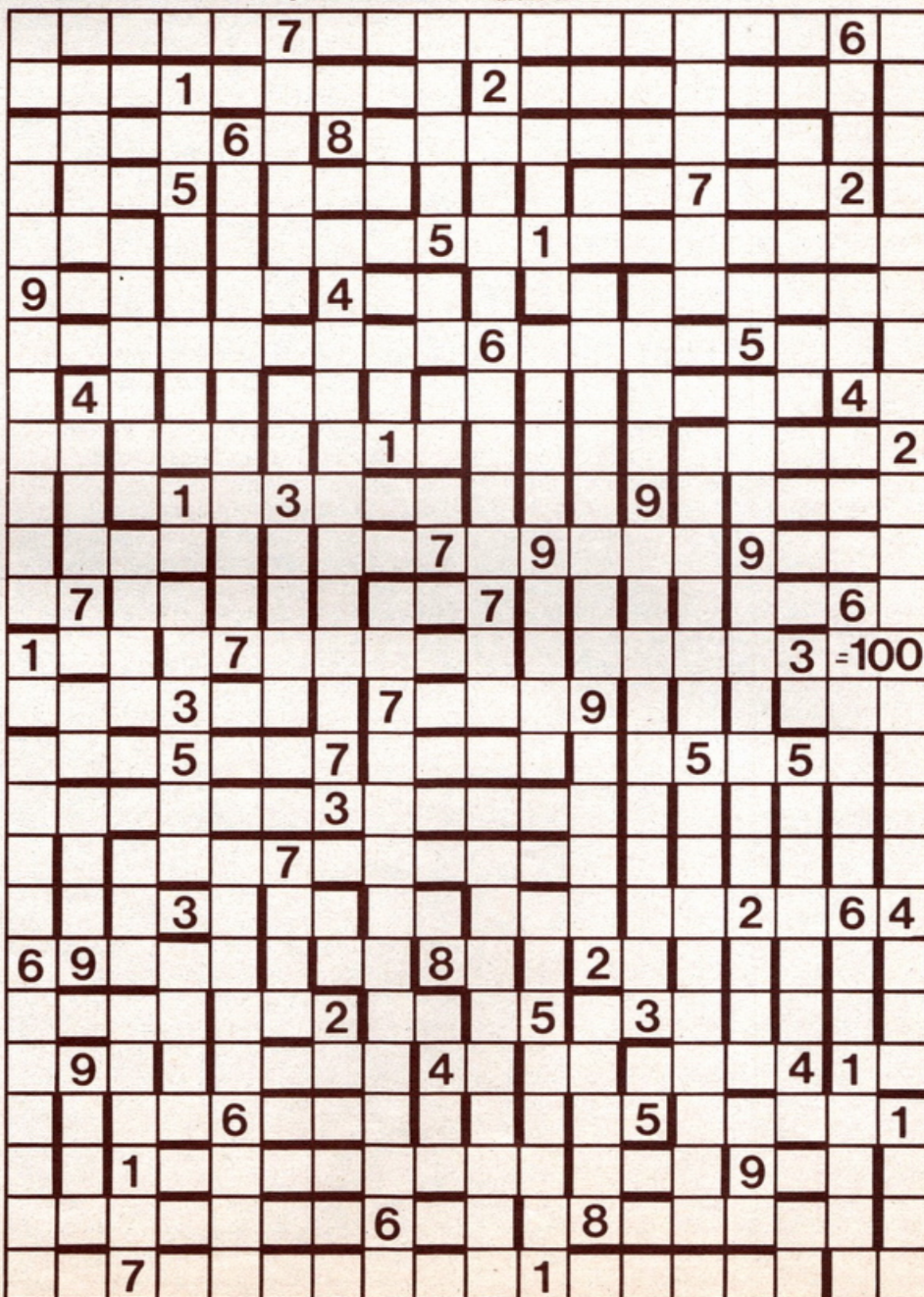
111000222 se con capienza
nove cifre
e avanti così
a secondo della capienza.

Vince chi per primo riesce a posizionare le sue cifre laddove inizialmente erano quelle dell'avversario.

Regola fondamentale è che si debba sempre muovere non appena ciò sia possibile ed è dichiarato perdente chi fa una mossa non permessa (errore di calcolo).

Labirinto numerico

Questo mese vi proponiamo un labirinto in cui si parte dal numero 1 e si deve arrivare al numero 100 percorrendolo tutto (tutte le caselle devono essere toccate una volta soltanto) senza mai incrociare percorsi precedenti; ogni volta che si incontra un numero, bisogna eseguire una operazione aritmetica (somma, sottrazione, moltiplicazione o divisione) in modo da ottenere sempre un numero positivo intero. Per i solutori più abili occorre superare ad un certo punto il valore 3000.



A causa di un disguido in tipografia è clamorosamente saltato il testo del quiz che avevo proposto e quindi lo ripropongo e la spiegazione la avremo nel numero di maggio.

Il quiz era il seguente:

○	V	G	G	N	V
○○○	G	AA	A	B	G
○●	A	V	AA	V	B
○○	B	A	R	AA	B
	A	M	B	G	M

Come ricorderete si chiedeva di sapere in base a quali risposte al quinto tentativo il decifratore era sicuro di poter chiudere al sesto.

Buon divertimento e soprattutto attenzione a considerare ogni possibile soluzione logica. Il Master Mind richiede infatti per raggiungere livelli di un certo peso una adeguata preparazione e le analisi possono iniziare già dal primo tentativo. C'è anche ovviamente chi gioca alla "spera in Dio", e talvolta ha anche successo, ma ben difficilmente senza preparazione si arriva a traguardi prestigiosi. La stessa fortuna, che è pur sempre un elemento di notevole importanza, occorre averla, ma al momento giusto.

A questo proposito vi racconto quello che è successo a Venezia all'ultimo torneo del Reyer Club svoltosi alla fine di febbraio e vinto da Andreina Alzetta, già approdata due anni fa alle finali nazionali di Spoleto.

Il Master Mind più che fortuna è però anche e soprattutto logica e intuizione e quel giorno, 20 febbraio, non avendo la voglia o la pazienza di usare la logica, la simpatica Andreina ha sopperito con tanta, tanta intuizione. Pensate che già negli ottavi di finale era stata costretta allo spareggio da un bambino di dieci anni e aveva brillantemente superato lo scoglio chiudendo in soli 3 tentativi. Cose che capitano ovviamente, anche se si giocava col Super, otto colori e cinque buchi. L'incredibile è avvenuto negli incontri seguenti. Dopo un grave sbandamento nella prima partita dei quarti (anche questa contro un ragazzino) in cui era andata fuori tempo chiudendo quindi in 13, la valida giocatrice veneziana è riuscita ad inanellare una serie di quattro partite chiudendo ogni volta in quattro.

La prima le è servita a pattare col

Master Mind

di Francesco Pellegrini

ragazzo, la seconda a superare lo spareggio e le altre due per accedere alla finale. Qui è stata un po' meno brillante, ma anche l'intuizione ha i suoi limiti, e ha chiuso i due tentativi in sette e cinque che le sono stati comunque sufficienti per aggiudicarsi la coppa in palio. Fare quattro per quattro volte di fila, credetemi, non è cosa di tutti i giorni, ma l'amica Andreina se l'è meritato soprattutto perchè non si è mai persa d'animo, neppure nei momenti più difficili.

Magari poi è stata aiutata un po' dalla fortuna e forse c'era anche qualche santo in paradiso che pregava per lei, eppure tale exploit è rimasto fine a se stesso in quanto, pur avendo vinto il torneo, non si è ancora qualificata per le finali nazionali dato che di fatto si trattava solo di un incontro di selezione locale e la vera finale ci sarà alla fine di questo mese. Sicuramente l'Andreina avrebbe preferito ottenere questa sequenza in un torneo ufficiale e le auguriamo di ritrovare anche in futuro tanta intuizione, ma al momento giusto.

Questo a mio avviso è un chiaro elemento che dimostra come nel Master Mind si possano avere in continuazione colpi di scena, e qui sta la bellezza del gioco. "Dallari e talleri" non servono, non ci sono infatti le migliaia di dollari che vanno ai più prestigiosi giocatori di scacchi a livello mondiale (nessuna finale

tipo Merano tanto per intenderci), non ci sono i dollari e gli alberghi di Monopoli, non c'è neppure il dado moltiplicatore di Backgammon. A Master Mind i tornei si vincono con lo studio, l'applicazione e la passione anche se l'esempio citato potrebbe far pensare il contrario. Non accendete quindi ceri a Sant'Antonio, non ne vale la pena, anche se auguriamo all'Alzetta e a tutti i lettori di riuscire ad avere le giuste chance e di giocare bene nei tornei che contano per qualificarsi al nazionale e magari, se il diavolo di mette la coda, riuscire a rappresentare l'Italia al prossimo mondiale del mese di ottobre a Luxor in Egitto.

Ristudiatevi dunque la regola del nero non bianco e anche quella del 3 e del 2: vi serviranno anche per risolvere il diabolico quiz che vi ho sottoposto all'inizio. Altre regole verranno nel prossimo futuro e serviranno ad arricchire un bagaglio che cerca di non lasciare nulla al caso, anche se è sempre necessaria poi la giusta sensibilità nel sapere scegliere i colori, almeno nella partenza. E riguardo alla partenza vi do un consiglio, partite sempre, se giocate col Super, con tre soli colori, due dei quali ripetuti due volte, ad esempio giocate

N N R G R

oppure

G G V V B

C'è anche chi parte con cinque colori diversi, o magari come la Cecilia Baston di Vicenza con un incredibile 3+2 (R R R B B per capirci). Quest'ultimo tipo di partenza mi aveva messo in crisi e mi ha costretto a studiare parecchio per valutare se fosse più o meno conveniente; alla fine però sono tornato al mio vecchio 2+2+1, anche se ovviamente è una valutazione personale e quindi opinabile.

QUIZ SUPER

●○	G	G	R	V	V
○	N	G	G	B	N
○○○	B	V	B	V	A
●●	V	M	AA	A	V
●○○○	V	A	G	A	B
●●●●					

QUIZ NEW

○○	AA	B	A	M
●○	R	V	N	G
○○○	B	A	R	G
○○	A	R	AA	G
●●	R	G	M	B
●●●●				



2	10	12	17	18	19	
2	24	26	50	76	126	
70	98	154	182	238	266	
20	60	120	200	300	420	
81100	6481	4964	3649	2536	1625	
0139	0193	0319	0391	0913	0931	
Il settimo sigillo						
Trovare il settimo termine delle sei successioni. Questi a loro volta formano una successione: trovarne il settimo termine.						

2	3	5	6	7	8	10	11	12
13	14	15	17	18	19	20	21	22
23	24	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	50	51	52
53	54	55	56	57	58	59	60	61
62	63	65	66	67	68	69	70	71
72	73	74	75	76	77	78	79	80
82	83	84	85	86	87	88	89	90

Il quadrato nel quadrato nel quadrato

Come il lettore può vedere, nella progressione dei numeri nel quadrato mancano i cosiddetti 'numeri quadrati'. Si domanda di disegnare un secondo quadrato (con lati paralleli ed interni al primo) tale che la somma dei numeri in esso compresi sia uguale ad un (numero) quadrato.

Tutti sanno ormai che cosa sia il Tangram, quel millenario gioco cinese basato sulla scomposizione di un quadrato costituito da sette figure geometriche che si possono disporre in pressochè infinite combinazioni stilizzate: ben pochi conoscono una versione 'occidentale', per così dire, del gioco cinese, non sapremmo dire se originale o pervenuta per gli ignoti canali che hanno garantito all'antichità un fruttuoso intreccio di rapporti tra oriente e occidente. Si tratta dell'*Ostomachion*, un Tangram dell'età classica.

Si parla troppo poco dei giochi degli antichi o si fanno immotivate generalizzazioni: occorre rivisitare le fonti alla ricerca anche di regole e di indicazioni che permettano di 'ricostruire', e quindi di 'giocare'. Un'occasione è questa dell'*Ostomachion*: ce ne parla Ausonio ("Cento Nuptialis", I, 37-49), un famoso erudito e "uomo politico" della corte imperiale del tardo Impero romano (310-394 d.C.). Si trattava di un passatempo da ricchi, e, anche — lo sottolinea Ausonio —, da intellettuali: era un quadrato composto da 14 figure geometriche (11 triangoli e 3 quadrilateri irregolari) di avorio o d'osso (*Ostomachion* significa, appunto, "battaglia di ossi") con le quali si costruivano figure d'uomini o di animali ("harum verticularum variis coagmentis simulantur species mille formarum..."). Hugh G. Evelyn-White, nella sua edizione critica di Ausonio ha ricostruito il quadrato dell'*Ostomachion* (fig. 1) utilizzando anche le altre descrizioni che la tradizione classica ci ha conservato. Ci sono altri due autori, Cesio Basso (De lustris) e Mario Vittorino (Ars grammatica), a far cenno al gioco, denominato, in modo vagamente esoterico, *Loculus Archemedius*. C'è da dire che 'loculus' era il contenitore (un sacchetto) dei 'calcoli', e cioè dei sassolini che i ragazzi si portavano a scuola per le operazioni dei calcoli (dove il nome): questo significa che anche il gioco era, per così dire, confezionato, in un sacchetto. 'Archemedius', forse — ipotizziamo — per il numero dei triangoli di tutti i tipi (Ausonio menziona gli

Dato il parallelogramma $ABGD$ (fig. 1), bisecare BG nel punto E . Da E tirare EZ perpendicolarmente a BG , e le diagonali AG , BZ , ZG . Poi, bisecando BE nel punto H e tirando HT perpendicolarmente a BE , tirare HK nella direzione di A , tagliando BT nel punto K . Bisecando, inoltre, AL nel punto M e unendo MB , la metà del quadrilatero ($ABEZ$) rimane divisa in sette parti. Nell'altra metà ($ZEGD$), bisecare GD nel punto N , ZG nel punto C , unire EC e CN . Da C , sulla direzione dei punti BC , tirare CO , tagliando DN nel punto O . Anche il rettangolo $ZEGD$ rimane diviso in sette parti e tutto il rettangolo $ABGD$ in quattordici figure.

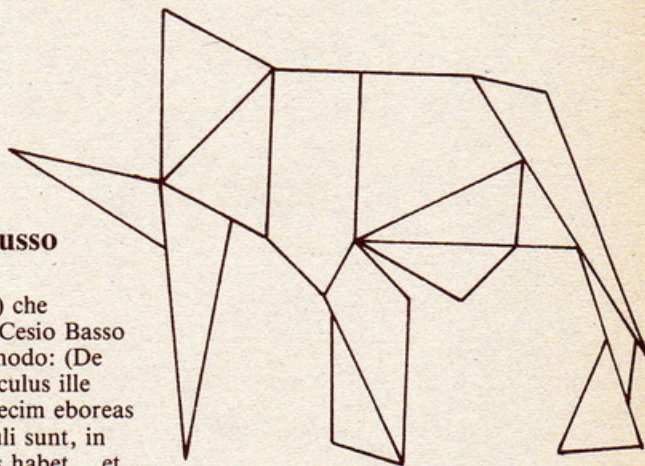
L'Ostomachion di Ausonio

di Massimo Gusso

scaleni, i retti, gli isosceli...) che costituivano le figure base. Cesio Basso descrive il gioco in questo modo: (De lustris, p. 217, ed. Keil) "loculus ille Archemedius qui quattuordecim eboreas lamellas, quarum varii anguli sunt, in quadratam formam inclusas habet... et innumerabiles efficit species". Non c'è quindi alcun dubbio di essere di fronte ad un gioco tipo Tangram; lo stesso Ausonio, anzi, ci dà alcune figure di combinazione da comporsi con i 14 pezzi, "helephantus belua aut aper bestia (un elefante o un cinghiale), anser volans et mirmillo in armis (un'oca in volo e un gladiatore armato, N.B. il mirmillone è il gladiatore con elmo gallico solitamente impegnato contro il reziario),

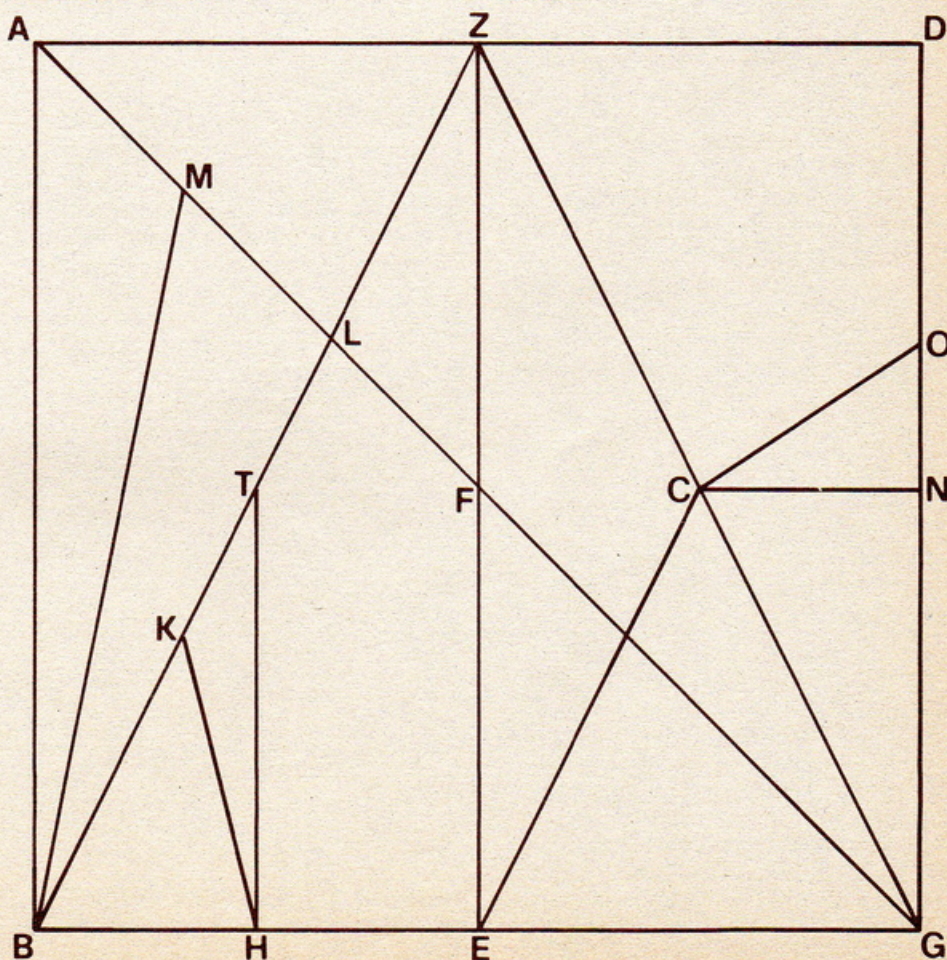
subsidents venator et latrans canis (un cacciatore appostato e un cane che abbaia)".

L'Evelyn-White ci dà una ricostruzione (fig. 2) dell'*helephantus belua*: ai lettori di *Pergio* scoprire le altre indicazioni di Ausonio.



Bibliografia:

- H.G. Evelyn-White, ed. di Ausonio per la Loeb Classical Library, Londra-Cambridge, 1919, (ried. 1951 e 1961), specificatamente, primo volume, p. 395-397;
- Ausonio, Opere, a cura di A. Pastorino, UTET, Torino, 1971 pp. 654-657.





Il nobile

Si dice che il duca di Cumberland, figlio di Giorgio III, fosse un ottimo giocatore di whist, ma che questa mano, costruitagli a sua insaputa da "amici" invidiosi, gli costò la somma di ben 20.000 sterline.

Ma voi forse non avreste scommesso sul down, se gli avversari vi avessero dichiarato il contratto di sette Fiori avendo la seguenti carte?

- ♠ ARQJ
- ♥ AKQ
- ♦ AKQ
- ♣ RJ9

Il figlio di Giorgio III contrò e scommise, ma il grande slam era imperdibile con qualunque attacco.

Questa era l'intera smazzata:

- ♠ 9852
- ♥ 10432
- ♦ -----
- ♣ 65432

N

- ♠ 107643
- ♥ J98765
- ♦ J10
- ♣ -----

O

- ♠ AKQJ
- ♥ AKQ
- ♦ AKQ
- ♣ KJ9

E

S

-
-
- 98765432
- AQ1087

Questo slam, che Fleming in *Moon raker* fa giocare a James Bond, viene chiamato il "Grande slam della morte".

Il sicuro

Questo grande slam costruito come problema di sicurezza, dimostra come spesso da uno scarto del morto possa dipendere la realizzazione del contratto.

- ♠ A32
- ♥ AKQJ
- ♦ QJ10987
- ♣ -----

N

S

- ♠ -----
- ♥ 109876
- ♦ AK
- ♣ A65432

Voi in sud giocate sette cuori ed ovest attacca K di fiori. Cosa scartereste dal morto? Il grande slam sembra sul tavolo, tuttavia una cattiva distribuzione dei colori potrebbe comprometterne la realizzazione.

I magnifici 7 grandi Slam

a cura di Franco di Stefano

Per giocare al massimo delle chance, bisogna scartare dal morto una carta di quadri (non picche) e proseguire a morto rovesciato.

Le due carte di picche serviranno infatti ad essere tagliate dalla parte lunga d'atout, in modo da poter successivamente scartare sulla quarta atout e sull'asso di picche Asso e Re di quadri sbloccando il colore senza rischiare dei tagli e realizzando 13 prese in assoluta sicurezza.

Questa infatti la smazzata completa:

- ♠ A32
- ♥ AKQJ
- ♦ QJ10987
- ♣ -----

N

O

S

- ♠ 108765
- ♥ 5432
- ♦ -----
- ♣ QJ10

E

- 109876
- AK
- A65432

♠ KQJ98

♥ -----

♦ 65432

♣ 987

conservare il controllo a quadri ed il fermo a picche dovrà scartare un cuori.

Ma l'affrancamento della quinta cuori apparentemente non risolve i problemi del dichiarante e lo schema classico di compressione sembrerebbe inattuabile poichè ovest scarta dopo sud. Ma ecco la mossa vincente... il colpo di Vienna, sud batte l'asso di picche e gioca cuori per il seguente finale a quattro carte:

- ♠ J10
- ♥ 3
- ♦ 5
- ♣ -----

N

- ♠ K
- ♥ -----
- ♦ J108
- ♣ -----

O

♠ Q

♥ -----

♦ AQ7

♣ -----

♠ 98

♥ -----

♦ K9

♣ -----

Sul tre di cuori di nord, sud scarta la donna di picche ed ovest è compresso.

Il colpo di Vienna è un esempio di preparazione ad una compressione mediante il trasferimento della minaccia dalla mano verso il morto o viceversa. Oggi questa manovra non è considerata eccezionale o particolarmente difficile, ma più di un secolo fa, quando lo sconosciuto di Vienna "vide" la mano, questa suscitò un tale clamore che la si incise a lettere d'oro nella sala dove fu giocata.

Lo sconosciuto

Il colpo di Vienna trae il suo nome da una mano realmente accaduta nel 1863 a Vienna durante una partita di Bridge a due (a doppio morto). Un giocatore il cui nome non è stato possibile accertare, ma sembra che fosse il più famoso giocatore di Vienna, dimostrò che nella "mano" che era stata distribuita il grande slam era imperdibile.

Questa l'intera distribuzione delle carte:

- ♠ J103
- ♥ AKQJ3
- ♦ 52
- ♣ 742

N

S

- ♠ K6
- ♥ 109765
- ♦ J108
- ♣ 865

♠ AQ

♥ 2

♦ AQ7643

♣ AKQ3

♠ 987542

♥ 84

♦ K9

♣ J109

L'impossibile

Questo grande slam a cuori fu giocato all'Auttopay Club di Londra nel 1934.

- ♠ 1082
- ♥ K983
- ♦ AQJ85
- ♣ 2

N

- ♠ RQJ4
- ♥ F5
- ♦ 106432
- ♣ J9

O

S

♠ 975

♥ Q64

♦ 97

♣ 87654

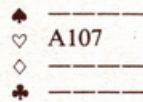
- ♠ A63
- ♥ A1072
- ♦ K
- ♣ ARQ103

Atout fiori, sull'attacco in atout bisognerà riscuotere subito le quattro prese nel colore. Sulla quarta fiori ovest per

Si può realizzare uno slam così senza che gli avversari commettano degli errori?

Apparentemente sembrerebbe di no, ma in effetti la mano è imprevedibile effettuando il "Colpo d'Atout".

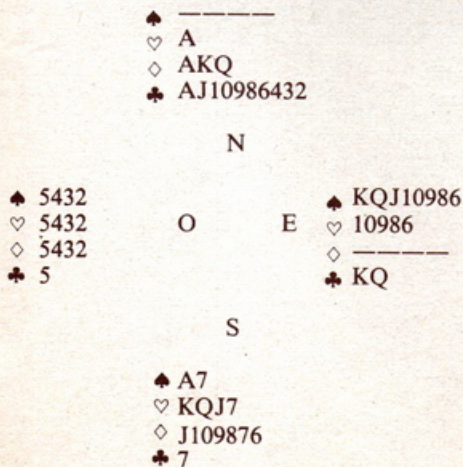
Il dichiarante preso l'attacco a picche con l'asso, gioca le tre fiori vincenti (se Ovest taglia perde la levée in atout) scartando due picche dal morto. Successivamente prosegue incassando le prese a Quadri e realizzando due tagli a picche al morto e un taglio a Quadri in mano; la situazione finale alle ultime tre prese sarà la seguente:



Sull'otto di Quadri del morto Est è costretto a tagliare e Sud sovrataglia, mentre Ovest deve rispondere al colore. Il dichiarante può così catturare tutte le atout avversarie.

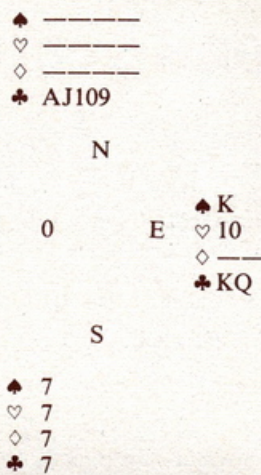
Il disperato

Le storie di Pitt erano mani un po' bizzarre che risalgono al periodo del whist. Nella mano seguente Pitt in sud sul sette picche avversario in difesa dichiara sette senza.



Il contratto sembrava irrealizzabile, ma Pitt non si perse d'animo; sull'attacco a picche di ovest scartò l'asso di cuori e su

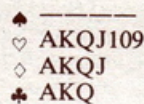
KQJ di cuori scartò AKQ di quadri sbloccando il colore ed arrivando alla seguente situazione finale:



Sul sette di quadri vincente est non può scartare nessuna delle sue carte.

Lo sfortunato

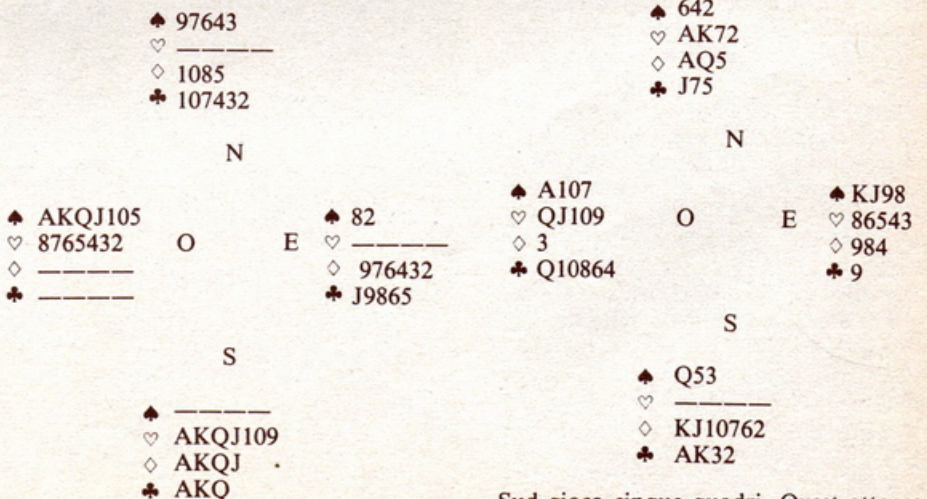
Si racconta che nel periodo del whist un giocatore noto per l'eccessiva sfortuna, per aver sempre in mano molte cartine e pochi onori, ebbe la seguente mano.



Il suo momento era arrivato, cominciò a dichiarare a basso livello per farsi contrare, ottenne lo scopo e surcontrò. Ma cadde di sette prese pari a ben 4000 punti.

Questa mano sembra fosse costruita dai bari che frequentavano i battelli del Mississippi.

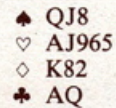
Infatti la smazzata completa fu:



Il vincente

Bermude 1975, finale del campionato del mondo, l'Italia conduce per tredici I.M.P. sugli americani.

Ecco la mano sicuramente più drammatica di tutti i campionati del mondo.



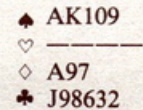
Garozzo (N)



Kantar (o)



Eisemberg (E)

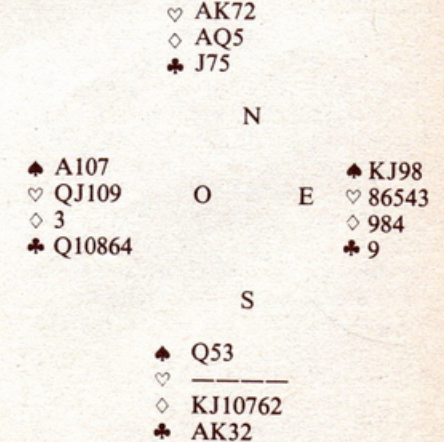


Belladonna (S)

La coppia italiana dopo una serie di passaggi licitativi approdò al contratto di sette fiori e Belladonna preso l'attacco a picche giocò una piccola atout dalla mano. Sul dieci di ovest, mise la donna, incrociò le dita, invocò S. Gennario e battè l'asso. Il Re di ovest venne giù e i problemi erano finiti.

Ma cosa sarebbe successo se Kantar avesse messo sulla prima fiori il Re? Belladonna molto probabilmente avrebbe pensato al Re secco di ovest e il dieci quarto di est, e giocando conseguentemente sarebbe andato down. Ma Kantar non mise il Re e il problema non si pose. L'Italia aveva vinto il tredicesimo campionato del mondo.

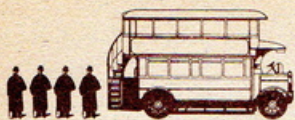
Problema del mese



Sud gioca cinque quadri. Ovest attacca Q di cuori.

La soluzione sarà pubblicata sul prossimo numero.

Con l'attacco di asso di picche di ovest, sud è in "fuori gioco" e può realizzare soltanto le sei atout.



Il Domino con le carte

di Carlo Eugenio Santelia

giocatori ha esaurito le 17 carte della sua dotazione iniziale: egli vince e riceve da ognuno degli avversari tanti punti quante sono le carte rimaste in mano. Nello score generale se il giocatore A ha terminato le carte ed al giocatore B e C sono rimaste in mano rispettivamente 6 e 3 carte si segnerà: A + 9, B - 6, C - 3.

Una partita di domino non ha un numero fisso di smazzate: può essere interrotta a piacere in qualsiasi momento (il punteggio viene sempre aggiornato dopo ogni smazzata ed il totale fra punti negativi e positivi deve sempre quadrare) ma solo dopo un numero di smazzate multiple di tre. In tal modo i tre giocatori hanno rivestito il ruolo di mazziere (che è estremamente vantaggioso per la possibilità di scelta della carta d'apertura) un uguale numero di volte.

Per aumentare l'interesse del gioco viene ormai universalmente adottata la regola per cui il mazziere, prima di deporre in tavola la carta d'apertura, *deve* mettere all'asta il suo diritto di scegliere appunto la carta di inizio: chiede pertanto in cambio della cessione ad altro giocatore di questo diritto un certo numero di punti. Se un giocatore, per la configurazione speciale del suo gioco ha interesse che le catene inizino con una particolare carta può comprare il diritto d'attacco pagando i punti richiesti (che vengono segnati sullo score come gli altri punti) ed eseguendo quindi la giocata d'apertura. Se l'offerta del mazziere trova tutti e due gli avversari interessati all'acquisto del diritto di inizio, viene ingaggiata un'asta che si conclude con l'aggiudicazione a chi ha offerto di più. Naturalmente la richiesta del mazziere è in funzione della forza del suo gioco: se desidera mantenere comunque il diritto d'apertura potrà sempre fare una richiesta molto alta e tale da scoraggiare eventuali acquirenti, mentre una richiesta modesta potrà essere accolta e ricompensare una parte della sicura perdita in una smazzata dalla distribuzione particolarmente sgradita.

Dopo una smazzata in cui è avvenuta una compra-vendita il ruolo di mazziere riprende il suo giro come se non fosse intervenuta tale operazione.

Altre regolette:

— quando la carta d'attacco è l'asso il 2 di picche funge da asso;

— quando la carta d'apertura è il 2 di

Le carte da gioco riportate in questa pagina sono prodotte da "Le nuvole parlanti" di Milano.

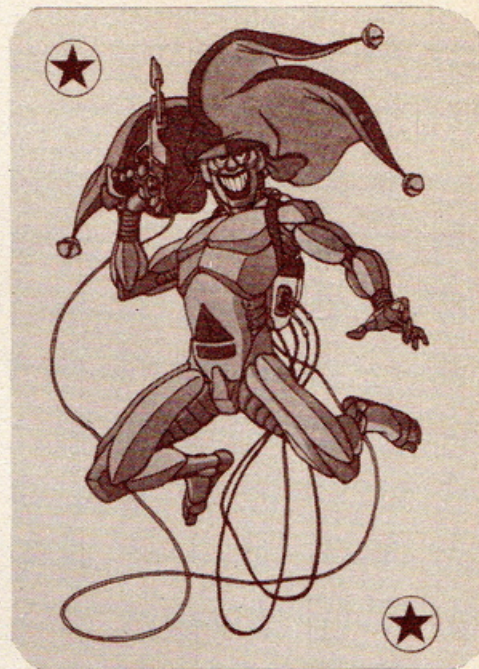


Un primo motivo d'interesse di questo gioco è di far parte della sparuta ma aristocratica famiglia di quelli che comportano, per lo svolgimento ottimale, solo tre giocatori: se affrontato con perizia e strategia, inoltre, impegna notevolmente memoria ed attenzione e non si dispiace dell'impiego di intuizione e astuzia.

Tre giocatori, quindi, ed un mazzo di 51 carte (in pratica mazzo francese cui sono stati tolti i joker e l'asso di picche). Il mazziere, incarico che ruota in senso orario ad ogni smazzata, distribuisce sempre in senso orario una ad una tutte le carte in maniera che al termine di questa operazione la dotazione di ogni giocatore è di 17 carte.

Il mazziere, dopo aver preso visione delle proprie carte, sceglie quella di inizio (evidentemente quella che appare più conveniente al suo gioco) e la depone sul tavolo. Il giocatore alla sua sinistra può mettere in tavola una carta dello *stesso seme e contigua* a quella d'apertura oppure una carta di altro seme ma dello *stesso valore numerico* della carta d'apertura. Il gioco prosegue circolarmente con ogni giocatore che al suo turno: gioca, possedendola, *obbligatoriamente* una carta contigua ad altra dello stesso seme già giacente in tavola oppure una carta dello stesso valore numerico della carta d'inizio; gioca, in possesso di due o più carte giocabili, una sola carta per turno di gioco scegliendo a sua discrezione quale; *passa* il turno, annunciando "passo", mancando di carte giocabili. Mano a mano che il gioco procede si formano al centro del tavolo quattro catene di carte, una per seme, che terminano da un lato con il *re* e dall'altro con l'*asso* (nel seme di picche, mancando l'asso, la catena inferiormente si arresta al 2). Tutte le catene hanno inizio con la carta dello stesso valore numerico della carta giocata dal mazziere per prima assoluta in quella smazzata.

La smazzata si interrompe quando uno dei



picche l'apertore deve specificare se vale quale due o asso (per le successive aperture delle catene negli altri semi)

— quando l'apertore vuole dare inizio con una carta di un certo valore numerico e *non ne possiede alcuna* può comunque annunciare l'attacco con carta di quel valore (senza specificare naturalmente il seme) ed aggiungendo "passo".

Il Domino non è gioco che tolleri di essere disputato a tutti i livelli: infatti se non c'è tecnica e impegno può risultare discretamente noioso, mentre basta che al tavolo ci siano due abili giocatori per trasformarlo in una battaglia che impegna notevole strategia; abbiamo premesso che questo gioco richiede memoria, attenzione ed astuzia: la strategia si esplica, oltre che nella scelta della carta d'apertura, nella scelta, quando è possibile, di una fra due o più carte giocabili ed è chiaro che un giocatore ha interesse ad aprire le catene verso i punti in cui possiede carte estreme, mentre al contrario cercherà di bloccare la catena in cui non ha altre carte da aggiungere. Questo comportamento consente al giocatore esperto ed attento di ipotizzare con discreta corrispondenza gli interessi e quindi i giochi avversari e di indirizzare in un modo o nell'altro il suo comportamento.

Ricordatevi sempre che il Domino è un gioco in cui l'abilità prevale nettamente sulla fortuna: se questa può giocare a sfavore del più esperto in qualche smazzata, siate sicuri che al termine di una seduta di gioco non brevissima lo score rispecchierà fedelmente i valori in campo. È possibile giocare a Domino anche in 4 giocatori (naturalmente con 52 carte e una dotazione di 13 carte a testa), ma questa variante, limitando di molto le possibilità di manovra, lascia più campo alla fortuna. I buoni giocatori, anche quando si trovano al tavolo in quattro, giocano al Domino in tre mentre uno, diverso a turno per ogni smazzata, fa da spettatore e non può certo dire di annoiarsi.



Boardgames

Tutto quello che vorreste sapere sulla

FANTASCIENZA

Durante gli ultimi anni la fantascienza ha ottenuto di non essere più considerata una lettura per bambini non cresciuti.

Contemporaneamente sono caduti anche parecchi pregiudizi contro i giochi per adulti.

Una parte di questi sono i cosiddetti giochi di simulazione, giochi cioè che si propongono di riprodurre il più fedelmente possibile elementi della vita reale (o in questo caso fantastica).

Approfittando del boom della fantascienza attualmente in corso, sono stati così

di Roberto Bonsi

presentati al pubblico una serie di giochi di simulazione, per lo più di argomento bellico, tratti o meno da famosi romanzi di argomento fantascientifico. Con questo articolo vogliamo darvi un elenco, il più completo possibile, dei giochi di simulazione inerenti a questo argomento disponibili sul mercato con traduzione in lingua italiana. Di ogni gioco trattato verranno fornite le seguenti caratteristiche:

il titolo, la casa produttrice, un prezzo indicativo, l'anno di prima edizione, il grado di difficoltà, il tema e il contenuto della scatola. Sulla base di questi elementi pensiamo che sarà facile, per il lettore, indirizzare la scelta su questo o quel titolo, anche senza indicazioni (sempre soggettive) da parte nostra.

In questo articolo non viene trattato "4000 A.D." gioco per 2-4 giocatori di argomento fantascientifico, perchè ritenuto più simile, per il suo meccanismo intrinseco, ad un gioco d'ambiente più che ad un vero e proprio gioco di simulazione.

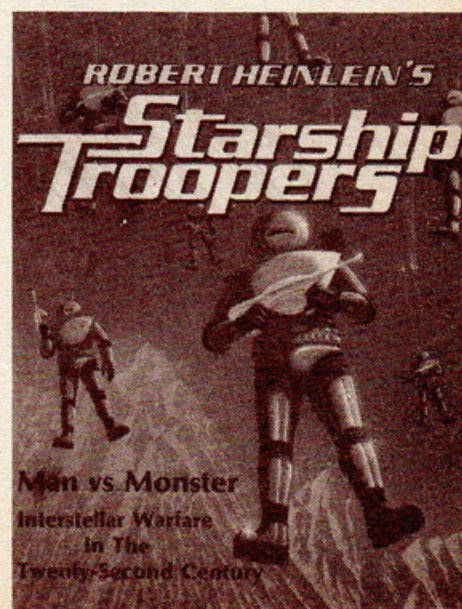
A) Starforce pubblicato dalla Simulations Publications Inc. (SPI) nel 1974 è reperibile in commercio a Lire 21000. Simulazione di conflitto interstellare nel 25° secolo con livello di complessità di 6/9. Nel gioco i giocatori rappresentano comandanti di flotte stellari di diverse civiltà che si affrontano per il controllo di sistemi solari di importanza strategica. Il gioco, basato su un meccanismo tridimensionale e con movimento simultaneo, può essere giocato a due livelli di difficoltà: livello base e livello avanzato. Sono possibili due tipi di disposizione sulla mappa esagonata di cm. 85 x 55, lo spiegamento tattico e quello stellare; il gioco propone inoltre diversi scenari tra i quali anche uno solitario. La scatola

contiene: un blocco di fogli per il movimento simultaneo, un dado e una traduzione del regolamento; pedine rappresentanti unità "starforce" e unità "stargate", segnalini di dispersione decimali e stellari, segnalini di neutralizzazione, di situazione tattica e di stella.

Le tabelle necessarie allo svolgimento del gioco sono stampate direttamente sulla mappa.

B) Star Ship Troopers pubblicato dall'Avalon Hill (AH) nel 1976, reperibile in commercio a lire 36000. Simulazione tattica di combattimento tra umani e alieni a livello di torneo. Ispirato all'omonimo romanzo di fantascienza di Robert Heinlein già edito in Italia (nella collana Urania-Mondadori) con il titolo di "Fanteria dello Spazio", ci ripropone attraverso sette scenari la lotta tra umani (la fanteria del titolo), umanoidi e aracnidi. Ogni scenario rievoca abbastanza fedelmente le forze in campo e le condizioni di vittoria di un episodio ben definito del libro, introducendo sempre nuove regole per l'utilizzo di nuove armi o di nuove tecniche di combattimento. Il gioco per 2 giocatori contiene: una mappa in cartone esagonata di cm. 60 x 55 divisa in tre pezzi che rappresenta una porzione di pianeta con una città, uno spaziorporto e diversi tipi di terreno. Un blocco di fogli stampati su due facce: da un lato una riproduzione in scala della mappa da usare per segnare le gallerie del giocatore aracnide, dall'altro l'organico di due plotoni di fanteria per l'attribuzione di armi speciali ai vari uomini. Due fogli di

pedine rappresentano i terrestri (azzurri), che sono la fanteria mobile (comandante, assaltatore e esploratore), squadre di genieri da combattimento auto-aeree e talenti speciali; armi ed equipaggiamenti speciali: carica esplosiva di prossimità ad azione ritardata, carica esplosiva comandata a distanza ad azione ritardata, gas nervino pesante, apparecchiatura di ascolto, munizioni ad alto esplosivo per demolizioni, nave spaziale di salvataggio e cervello aracnide catturato. Quelle gialle (umanoidi) sono guerrieri, operai, arma pesante a raggi, lanciamissili pesante, caposaldo, decoy (falsa installazione critica) e installazioni critiche (centrali elettriche, di comunicazione e depositi d'acqua). Quelle rosse (aracnidi)





rappresentano guerrieri, operai, arma pesante. Altri segnalini sono: indicatori di perimetro, breccia, area radioattiva e indicatori di danno (HDY = danno grave, WIA = ferito in azione, KIA = ucciso in azione).

Un dado, una tabella doppia la risoluzione dei combattimenti e una traduzione del regolamento ne completano la dotazione.

C) **Outreach** pubblicato dalla SPI nel 1976 è reperibile in commercio a lire 21000. Simulazione strategica di conflitto intragalattico con livello di complessità di 6/9. L'obiettivo di ogni giocatore è quello di elevare il proprio livello di civilizzazione al più alto della galassia. Questo può essere ottenuto espandendo una propria base economica e accedendo a risorse-popolazioni, o interferendo con il progresso di altre civiltà verso quel traguardo. Il gioco propone diversi scenari giocabili da 1-2-3 o 4 giocatori e contiene: una mappa esagonata di cm. 85 x 55, diversamente colorata a seconda della densità di stelle nelle varie zone della galassia e quattro copie delle tabelle. Le pedine rappresentano: flotte stellari, "stargate" (zone di controllo), Forze, Amici, unità autonome, interazione, segnalini di sapienza, stelle faro e valore potenziale. Un dado e una traduzione del regolamento completano il contenuto della scatola.

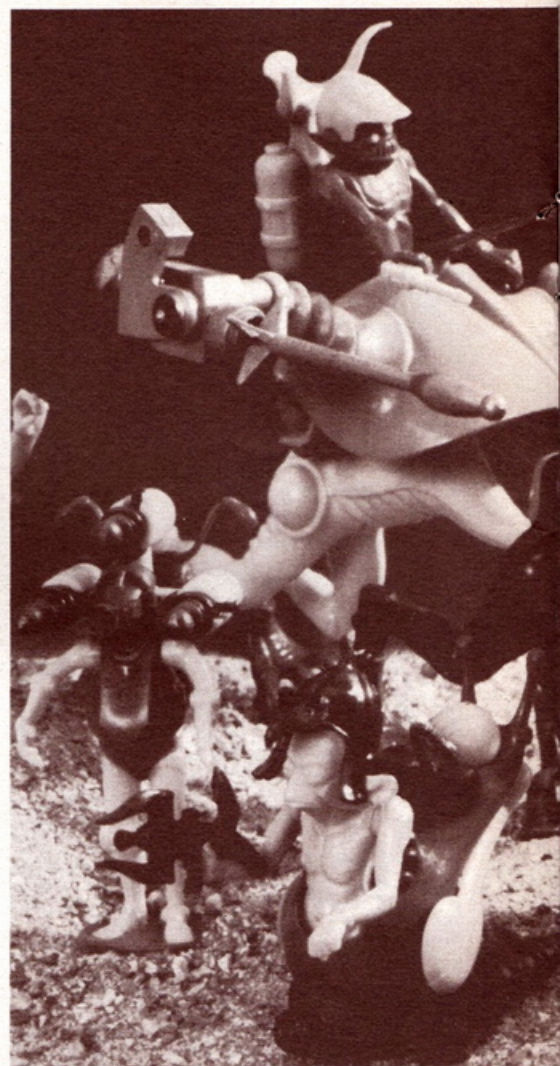
risultati di combattimento sono espressi in termini di perdita di punti-compito.

Il gioco per due giocatori contiene: una mappa di cm. 85 x 55, rappresentante una porzione di pianeta con diversi tipi di terreno; due tabelle, un dado e una traduzione del regolamento. Le pedine rappresentano: soldati regolari, soldati con armi pesanti, androidi, missili a ricerca automatica, acquisizione del bersaglio, piattaforme d'appoggio, registrazione del tiro, comando d'attacco, bombe ai neutroni, contrassegni di punti-compito (permessi, disponibili e del livello di conservazione), missili a volo libero, bomba positronica guidata, granata ad opacità, basi, contrassegni di civili (veri o falsi) e d'alta quota, dinkblog, Rame e Xenofobi.

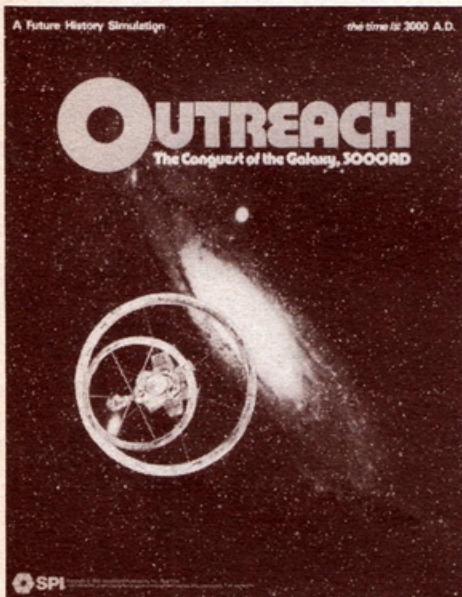


E) **Kroll & Prummi** pubblicato dalla International Team (IT) nel 1979, reperibile in commercio a lire 22000. Simulazione di conflitto interstellare con livello di complessità 2/6. Ogni giocatore rappresenta un impero che per motivi di stabilità politica interna necessita di una vittoria militare sul vicino impero avversario. Pretesto per lo scontro è l'occupazione di una serie di pianeti ricchi di materie prime; il vincitore sarà colui che entro i termini stabiliti ne occuperà con le proprie basi il maggior numero.

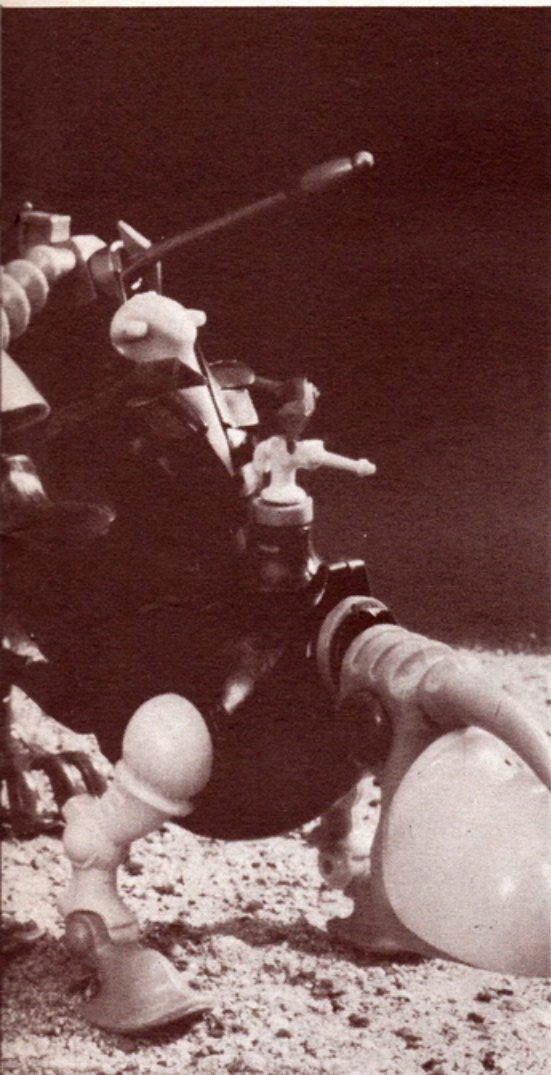
Il gioco per due giocatori contiene: una mappa in cartone esagonata di cm. 100 x 70, rappresentante il settore di spazio dove si svolgono i combattimenti, con indicati i pianeti-base, le fasce di asteroidi e i pianeti da colonizzare. Tutti questi elementi sono colorati in modo diverso per simulare il livello di spazio a cui si trovano. Due serie di pedine rosse e gialle (Kroll e Prummi) rappresentano: basi spaziali mobili, incrociatori, navi da trasporto, basi di coloni ed esplosioni. Due radar (tabelle che, in base al tiratore, al tipo di bersaglio e in funzione della distanza, danno la probabilità di un colpo a segno), un dado e un regolamento.



F) **Dune** pubblicato dall'AH nel 1979 e reperibile in commercio a lire 36000. Simulazione di combattimento per il controllo del pianeta Dune (Arrakis) della serie out standing projects. Ispirato all'omonimo romanzo di fantascienza di

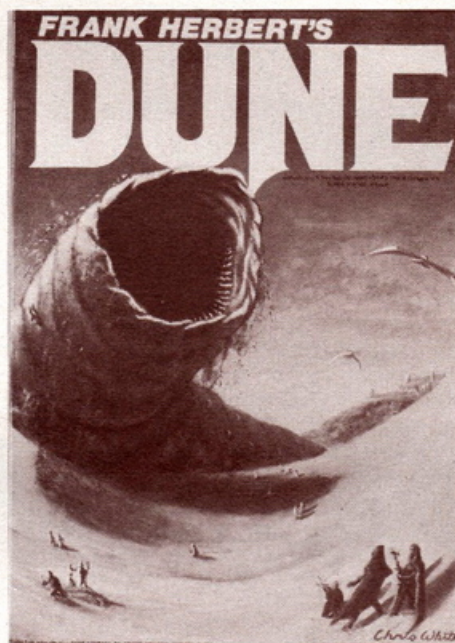


D) **Starsoldier** pubblicato dalla SPI nel 1977 e reperibile in commercio a lire 21000. Simulazione tattica di combattimento tra singoli uomini o alieni con livello di complessità 7,1/9. Il movimento è simultaneo e segreto. Può essere giocato a tre livelli di difficoltà, oppure in tandem con Starforce. A ciascun soldato è assegnata una certa razione di punti-compito i quali possono essere spesi durante un turno di gioco in varie attività quali movimento, combattimento, contromisure e addebitati in previsione di questa distribuzione. Anche sfavorevoli



Frank Herbert, ci ripropone la lotta per il pianeta Dune, unica fonte dello "spice", la droga che prolunga la vita e che permette di vedere il futuro. Il gioco può essere giocato da due fino a sei giocatori a due diversi livelli di difficoltà: basico o avanzato. Nel gioco ogni giocatore rappresenta il capo di una delle fazioni in guerra per il controllo di Arrakis: i freemen, abitanti di Arrakis (Leit-Kynes), le religiose Bene Gesserit (Reverenda Madre Gaius Helen Mohiam), la Gilda Spaziale, che detiene il monopolio dei trasporti interstellari (Steersman Edric), la Casa imperiale (Shaddam IV Imperatore Padishah), le Grandi Case che reggono il commercio tra i pianeti (Barone Vladimir Harkonnen e Duca Paul Atrides). Ciascun personaggio ha particolari vantaggi o economici o militari o strategici o di tradimento. La vittoria spetta a chi, al termine di quindici turni, occupa un dato numero di piazzaforti in funzione del numero di giocatori. Il gioco contiene: una mappa in cartone di cm. 40 x 40 tagliata in due pezzi, rappresentante il pianeta Arrakis, due ruote per le battaglie, due mazzi di carte (spice e tradimenti), 1 indicatore di tempesta, 6 indicatori di movimento della tempesta, pezzi spice numerati 1, 2, 4, un blocco di fogli aiuto, una traduzione del regolamento. Equipaggiamento per

ognuno dei sei personaggi: uno schermo protettivo con stampate le caratteristiche del personaggio, 5 pedine disco con rappresentato un capo e la sua forza combattimento.



4) **Dark Nebula** pubblicato dalla Game Designers Workshop (GDW) nel 1980 e reperibile in commercio a lire 15900. Simulazione strategica di un conflitto interstellare tra due imperi in espansione. Il gioco dura finché un giocatore non ottiene una delle tre condizioni di vittoria che sono in funzione della disposizione iniziale delle mappe. Ha notevole importanza la fase economica del gioco per la manutenzione e la costruzione delle astronavi ed il pagamento dei mercenari. Il gioco per due giocatori appartiene alla serie '120', composta di giochi con durata inferiore alle due ore. Il gioco contiene: una mappa



suddivisa in otto fogli (cm 20 x 14), che possono essere disposti diversamente all'inizio di ogni partita, un dado, due traduzioni del regolamento e delle tabelle, che sono però riunite in fondo al regolamento in lingua originale. Le pedine rappresentano: navi da trasporto, navi cisterna, esploratori, cacciatorpediniere, incrociatori leggeri, incrociatori da battaglia, incrociatori pesanti, incrociatori da attacco, nave di spedizione, corazzata, corazzata perfezionata, nave da battaglia, monitor, truppa regolare, truppa da balzo, truppa corazzata e difesa planetaria dei due imperi (Solomani e Asnic) e dei neutrali.

H) **Millennium** pubblicato dalla IT nel 1981 e reperibile in commercio a lire 25000. Simulazione strategica e tattica di



conflitto intergalattico tra impero e alieni invasori con livello di complessità di 4/6. Il gioco, per due giocatori, si svolge manovrando le proprie flotte su una mappa strategica, che rappresenta un settore di galassia contenente sistemi solari di diverse fedeltà all'impero. Ogni qual volta si presenta uno scontro tra flotte nello stesso settore o l'attacco ad un pianeta, si riproduce questa situazione su di una mappa tattica esagonata e si svolge il combattimento tra le singole navi. È molto importante nel gioco la fase economica per la costruzione di navi, con cui mobilitare le flotte di riserva e la riparazione delle navi danneggiate. La vittoria è stabilita dopo un dato numero di mosse in funzione del rispetto del "programma di conquista" del giocatore alieno. Il gioco contiene: 2 mappe (strategica e tattica) ciascuna di cm. 70 x 50, un mazzo di carte per l'identificazione dei sistemi solari, 3 tabelle (combattimento, composizione delle flotte e programmazione iperspazio), 1 dado, 1 regolamento. I due fogli-pedine contengono: livelli spaziali, pianeti, flotte, intercettori, corvette, fregate, vascelli, portainterceptor, navi per la colonizzazione, basi, riduzioni temporanee, distruzioni ed esplosioni.



Bip, bip, bip and board

di H. Von Friedman

Tra i primi rudimentali giochi di guerra bidimensionali, i cosiddetti boardgames, del tipo di *Tactics*, ed i più recenti e sofisticati prodotti, del tipo di *Squad Leader*, vi è stato un innegabile progresso. Le innovazioni ed i miglioramenti sono però nascosti nelle regole del gioco, mentre il materiale è rimasto sempre lo stesso: una mappa, pezzetti di cartone per le unità, tabelle per risolvere combattimenti etc., dadi.

Ad alcuni giocatori questo stato di cose non dispiace ed essi si sottomettono di buon grado alla necessità di maneggiare instabili pile di cartoncini e di consultare tabelle sempre più complesse e numerose. Altri ritengono invece che questo hobby potrebbe compiere un rivoluzionario passo in avanti qualora si riuscisse a liberare i giocatori dalla schiavitù dei dadi e delle tabelle.

La soluzione è ormai quasi a portata di mano con l'avvento e la diffusione, a prezzi sempre più accessibili, dei piccoli calcolatori elettronici.

Tutti conoscono le calcolatrici tascabili, e coloro che hanno acquistato un modello programmabile sanno che è possibile svolgere con esse qualche semplice gioco. Le calcolatrici tascabili hanno tuttavia una "memoria" troppo limitata e sono capaci di esprimersi solo per mezzo di numeri; per questi motivi sono inadatte a consentire una simulazione relativamente complessa quale è quella costituita da un gioco di guerra. Le cose cambiano se si passa a considerare i loro "fratelli maggiori", cioè i cosiddetti "personal computers". Si tratta di unità aventi le dimensioni di una macchina da scrivere e come queste dotati di tastiera. Sono forniti di una ragguardevole memoria e, presentando i risultati su uno schermo televisivo, possono esprimersi anche in forma grafica. Essi possono essere programmati battendo le istruzioni sulla tastiera, tuttavia accettano programmi già registrati su un nastro magnetico o su un piccolo disco.

Questi calcolatori si stanno diffondendo un po' dappertutto, principalmente per usi amministrativi, quali i calcoli di preventivo e di bilancio, i conteggi degli stipendi e delle scorte a magazzino, etc. In Italia costano attorno ai 3-4 milioni, ma negli Stati Uniti si possono acquistare per circa \$. 1000. Tra breve saranno immessi sul mercato nuovi modelli giapponesi, con le conseguenze facilmente immaginabili.

Per ora il mercato è dominato dai prodotti americani e, tra questi, ve ne sono alcuni che hanno riscosso un notevole successo ed ottenuto una vasta

diffusione: il TRS-80, lo APPLE e pochi altri. Perciò esiste, almeno negli USA, un mercato relativamente ampio costituito dai possessori di "personal computers" dell'uno o dell'altro tipo, a cui si rivolgono numerose intraprendenti ditte fornitrici di "software", cioè di programmi, anche di gioco. Tra esse vi sono probabilmente le ditte destinate a contendersi nel prossimo futuro il mercato dei giochi di simulazione per calcolatore, così come fanno attualmente la Avalon Hill e la Simulation Publications nel campo dei boardgames convenzionali.

Finora i giochi offerti a chi possiede un TRS-80 od un APPLE erano in

L'applicazione e l'uso dei computer nei giochi di simulazione, già diffusa tra gli appassionati negli USA, offre nuove prospettive allo sviluppo dei boardgames

maggioranza "video-games": versioni più sofisticate di quelli che hanno invaso i negozi di giocattoli e parenti stretti di quelli tipici delle "sale giochi" dei Luna Parks.

Le risorse dei computer hanno permesso di offrire anche giochi di tipo particolare, spesso collegati al genere "fantasy" e "Dungeons & Dragons", che richiederebbero forse un discorso tutto per sé. Ma anche tra i "video-games" ve ne sono alcuni che possono ben gareggiare con i più sofisticati prodotti manuali.

Si prenda ad esempio: "Flight Simulation - British Ace" della Sublogic Distribution, adatto al calcolatore APPLE o TRS-80 ed offerto al prezzo di circa \$. 25. Il giocatore, inserito il nastro in un comune registratore a cassette collegato al calcolatore, vede apparire sul video un'immagine schematizzata del terreno, quale potrebbe essere visto attraverso il parabrezza di un "Sopwith Camel" della prima Guerra Mondiale, i cui strumenti di volo appaiono nella parte bassa dello schermo. Per prima cosa il giocatore deve apprendere l'arte del pilotaggio e, manovrando i comandi analogici di cui è corredato il calcolatore (manopole o leve), imparare a decollare, cabrare, virare e picchiare, contrastando la deplorabile tendenza del suo caccia a ritornare verso la madre terra. Terminato l'addestramento si passa poi a tentare un attacco ad un deposito di munizioni posto

dietro le linee tedesche, che è difeso da cinque caccia nemici tra cui, chissà, il temibile Barone Rosso. Se il giocatore preferisce qualcosa di più moderno di un "Sopwith Camel" non ha che da scegliere: il calcolatore gli offre la possibilità di provare con uno "Spitfire" o con un "Phantom", etc.

Giochi per calcolatore di questo tipo mettono soprattutto in evidenza il contrasto tra la simulazione del volo in tempo reale e la lentezza ed artificiosità delle simulazioni manuali del tipo di quelle di "Richtofen War" o "Flying Circus".

Le principali case di boardgames hanno da tempo avvertito il pericolo di questa concorrenza e stanno quindi tentando di inserirsi anche in questo mercato. La Simulation Publications offre programmi adatti ad integrarsi con alcuni dei suoi giochi manuali, mentre la Avalon Hill ha recentemente messo in vendita quattro giochi di guerra per calcolatore.

Per comprendere come è fatto un gioco di guerra per calcolatore si prenda ad esempio "Computer Bismark", apparso verso l'inizio dello scorso anno ad opera della Strategic Simulations per i soliti calcolatori al prezzo di \$. 60 circa. Questo gioco è stato considerato il progenitore di una nuova stirpe ed è il diretto concorrente di "North Atlantic Convoy Raider" della Avalon Hill.

L'acquirente riceve una scatola contenente la cassetta col nastro magnetico oppure il dischetto che reca il programma ed in più un libretto con le regole di gioco e la illustrazione della logica del programma: ciò dissipa, almeno in parte, il timore di non poter vedere "dentro" i meccanismi del gioco. Vi sono poi due mappe plastificate molto simili a quelle di "Bismarck" della Avalon Hill, matite, etc.

Anche se il produttore non lo confessa, questo gioco è infatti una puntuale trasposizione del gioco manuale della Avalon Hill in programma per calcolatore. Stessi gli obiettivi, come è giusto, ma anche la stessa meccanica di gioco. Il giocatore "inglese" possiede quindi un notevole numero di unità rappresentanti navi da guerra, aerei e convogli mercantili e deve evitare che la "Bismarck" del giocatore "tedesco" affondi i convogli, cercando di distruggerla quanto prima è possibile. Accade però che, invece di liberarsi dalle schiavitù tipiche dei giochi manuali, il giocatore di "Computer Bismarck" si veda costretto a consultare frequentemente tabelle e regole speciali ed a dettare i movimenti delle proprie unità (aerei e convogli compresi) battendo

penosamente sulla tastiera le denominazioni di tutte le caselle da queste attraversate! In cambio il calcolatore presenta sul video la posizione di tutte le unità prima e dopo la mossa, compresa quella delle unità nemiche eventualmente avvistate. Non esiste una fase di combattimento vera e propria, perdite e danni essendo calcolati astrattamente in occasione di ciascuno scontro. Ad ogni mossa i due giocatori si alternano per consultare segretamente il calcolatore. Come tutti i giochi per calcolatore, anche "Computer Bismarck" offre però il non disprezzabile vantaggio di poter giocare da soli. In questo caso il "tedesco" è rappresentato dall'ammiraglio Otto von Computer, il quale è notevolmente abile nel riuscire a penetrare i più elaborati schieramenti della Royal Navy e ad infliggere quante più perdite è possibile ai convogli mercantili.

Tutto considerato non si può dire che "Computer Bismarck" rappresenti un vero progresso rispetto alla sua controparte manuale e non risulta che "North Atlantic Convoy Raider" sia un prodotto migliore. Nel caso in esame si può sostenere che le risorse del calcolatore non sono state sfruttate bene. Diverso sarebbe stato il risultato se, ad esempio, il giocatore avesse potuto spostare le sue unità dando istruzioni del tipo: "muovere a tutta velocità fino alla casella XZ ed incrociare in zona fino a nuovo ordine". E quale progresso avrebbe rappresentato una fase di combattimento in cui fossero state sfruttate appieno le possibilità offerte dai "video-games"! Circa la limitazione di dover adoperare a turno lo stesso calcolatore, bisogna ricordare che, dal punto di vista tecnico, non è difficile programmare due identici calcolatori in modo che ciascun giocatore abbia davanti a sé solo quelle informazioni che gli sarebbero disponibili nella realtà: una soluzione non assurda per un'associazione di appassionati ma certamente non alla portata di molti privati.

In conclusione l'esame di uno dei primi veri giochi di guerra per calcolatore smorza alquanto gli entusiasmi di chi si attendeva di raggiungere una perfetta simulazione della plancia della "Bismarck" o del salone operativo dell'Ammiraglio inglese. Un'ulteriore nota di pessimismo è indotta dal fatto che questo gioco è tra i più costosi fra quelli sul mercato ed utilizza le versioni più dotate di memoria (48K) dei calcolatori TRS-80 ed APPLE.

È peraltro evidente che questo non brillante prodotto ha contribuito ad aprire una strada lungo la quale c'è ancora molto cammino da percorrere e che rappresenta, con ogni probabilità, il vero futuro dei giochi di simulazione.

ERRATA CORRIGE

A pag. 86-da giocare del numero scorso si legga "Brigata corazzata israeliana" e non "Divisione corazzata israeliana".

L'ultima Waterloo

di Marco Donadoni

La strada più logica da seguire, quando si vuole iniziare l'attività di editori di wargames, è quella di puntare su titoli di presa immediata per il pubblico.

Quale nome quindi meglio di Waterloo — la battaglia per eccellenza — per stuzzicare l'attenzione degli appassionati di storia, bellica e no?

Ecco quello che giustamente hanno pensato i fondatori della *New Deal* di Napoli, la seconda ditta in Italia a lanciarsi nel difficile ed ancora pieno di incognite mercato del gioco di simulazione storica.

Fin dalla scatola, illustrata con una fotografia di figurini di cavalieri francesi (per l'esattezza cacciatori e dragoni) appoggiati sul piano di gioco esagonato contenuto all'interno, si chiarisce subito lo spirito seriamente boardgamistico del prodotto.

Peccato che la evidente serietà del gioco sia un po' intaccata dalla scritta a piede della scatola, che così recita: "La prima realizzazione tattica della storica battaglia".

Non conoscere, o non riconoscere come tattiche, le varie simulazioni di S.P.I., International Team, Yaquinto & C. se da un lato può rassicurare sulla originalità del sistema di gioco, dall'altro ci pare quanto meno criticabile.

Ma sorvoliamo su questo "incidente" e vediamo il contenuto della scatola.

La mappa, in cartone plastificato e colorato nelle misure di cm. 67 x 84, rappresenta il famoso terreno di scontro, con i vari Papelotte, la Haie Sainte e Hougomont perfettamente riconoscibili. Le pedine, un po' sottili ma ben

fustellate, rappresentano le unità in campo (a livello di reggimento per i francesi e di battaglione per gli inglesi) suddivise in fanteria, di linea e leggera, in cavalleria, di linea e leggera, ed in artiglieria, a piedi e a cavallo.

Sono forniti inoltre simboli speciali per identificare le batterie che hanno sparato, e quindi ricordare che non possono successivamente muovere, e unità demoralizzate o disposte in quadrato. Le tabelle, stampate a parte, prevedono gli esiti dei combattimenti (la base del calcolo è la differenza tra fattori di combattimento), e del tiro delle batterie, suddivise in batterie da 3,4 e 5 (di questi numeri non siamo tuttavia riusciti a comprendere il significato).

Il regolamento, ben ordinato e chiaro, prevede un po' tutti i fattori e le situazioni tipiche del boardgame, quali il settore di tiro, l'ammassamento, i comandi e così via.

Si esce un poco dalla tradizione, invece, quando si intreccia il tiro dell'artiglieria con il movimento e la risoluzione dei combattimenti impostati dal nemico. In sintesi un turno si suddivide così:

mossa francese - fuoco dell'artiglieria francese, risoluzione di attacchi inglesi impostati nella mossa precedente e movimento francese;

mossa inglese - fuoco dell'artiglieria inglese, risoluzione dei combattimenti impostati precedentemente dai francesi e movimento inglese.

Un ultimo accenno ed apprezzamento merita l'iniziativa della *New Deal* quando pone in ogni scatola un pieghevole che, oltre a ricordare numero e tipo delle pedine previste dal gioco, svolge un'utile azione propagandistica a favore del concetto di wargame come sistema di gioco.

Un fascicoletto semplice e chiaro che forse sarebbe utile distribuire anche fuori della scatola (magari togliendo quel secondo accenno alla primogenitura di 18 Giugno 1815 come gioco tattico su Waterloo).





Da impazzire. Veramente. È sufficiente dare uno sguardo alla classifica per vedere che c'è stato un arrivo sul filo di lana. La maggioranza dei lettori ha infatti centrato tutte le soluzioni da noi fornite. Molti ne hanno aggiunte alcune inaccettabili. Otto sono riusciti a pescare una risposta valida "in più". Verificarne la validità non è stato facile, ma alla fine è risultata accettabile. La parola "ombra" è SASSATILE, formata con la T di RATE. Perché il controllo non è stato facile? Perché l'unico vocabolario che, a quanto ci è dato sapere, riporta SASSATILE, è l'ultima edizione dello Zingarelli (per la precisione a pagina 1548). Sugli altri (dal Devoto-Oli al Garzanti, a molti altri consultati) buio totale. A questo punto abbiamo controllato che il termine non fosse comunque definito come un arcaismo, e SASSATILE, che pure è un termine di derivazione schiettamente latina, non è configurabile come arcaico. Quindi onore al merito. Bravi gli otto ricercatori ma bravi anche tutti gli altri. E veniamo alle parole non ammesse. Ricordiamo, ad esempio, che il regolamento pubblicato a gennaio ammette, tra le forme verbali, solo l'infinito e il participio passato, al maschile e al femminile, al singolare e al plurale. Ricordiamo anche che le sigle che si formano incrociando altre parole devono essere significative. Era ad

Quello Scarabeo è Sassatile

esempio possibile formare ASSASSINE anche con la prima N di ANNALI, ma alcune sigle derivate (come IA) invalidavano il tutto.

CLASSIFICA SCARABEO

Figliomeni Sergio, Terni	158
Laudi Maria, Terni	158
Brancaleoni Roberto, Roma	158
Menichini Massimo, Roma	158
Quartero Renato, Torino	158
Taruffi Roberto, Bologna	158
Ghisotti Enrico, Torino	158
Zanchetta Alberto, Rivoli	158
Mastroiacovo Pierpaolo, Roma	129
Vicario Carlo, Vicenza,	129
Melorio Luciana, Napoli	129
Sassu Gianfranco, Roma	129
Di Stefano Titti, Piacenza	129
Bassetti Luciano, Roma	129

Ciccolini Marino, S. Benedetto del Tronto	129
Santarelli Alessandro, Roma	129
Ruzzier Alessandro, Genova	129
Paradisi Federico, Piombino	129
Sbarbaglio Massimo, Brugherio	129
Montanari Massimo Federico, Padova	129
Milanesio Cristoforo, Savigliano	129
Ravesi Giovanni, Roma	129
Rainone Michelangelo, Pisa	129
Ferro Giuseppe, Montorsaio	129
Camoriano Gian Pietro, Chiavari	129
Scippa Mario, La Spezia	129
Gaburro Paola, Mompiano	129
Capezzuoli Giuseppe, Milano	129
Cortassa Nanni, Torino	129
Conti Mauro, Ravenna	129
Granatelli Vincenzo, Palermo	129
Zoli Anna, Ravenna	129
Tramacere Salvatore, Gioia del Colle	129
Piatti Roberto, Malnate	129

A	B	T															
B	A	V	V	I	O							A					
C		T		R		Q			B	E	C	C	H	I			
D				M		U				Q							
E			M	A	S	S	O	N	E		U			C	D		
F	P				P	T				M	E	N	T	E			
G	I				A		E			U					F		
H	A	V	V	E	Z	Z	O		R		T		P		F		
I	L								U	L	T	I	M	A		D	
L	L	I	N	O					M		R			R			
M	E			S	O	M	A	R	O		I			O	G	G	
N			A		O			R	S			L					
O			P	N		D			O	S	T	I	C	A			
P				N				S	E	E							
Q			B	A	C	C	A	N	O			L					
R		G				H						L					
S		B	E	F	F	E				D	O	G	E				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

L'ultima parola

La griglia di parole è composta da tutte le lettere del gioco, ad eccezione di sette lettere e uno scarabeo. Con tutte queste lettere sapete formare l'ultima parola?

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

	Valore della lettera x 2		Valore della parola x 2
	Valore della lettera x 3		Valore della parola x 3

A I I C O R S

- Tazzioli Lucia, La Spezia 129
- Balestrero Paolo, Genova 129
- Gori Giuseppe, Milano 129
- Duccini Massimo, Bergamo 129
- Silvi Franco, Marsciano 121
- Cecchi Andrea, Firenze 104
- Versini Maria Luisa, Rovereto 104
- Santise Marcello, Napoli 104
- Bontempi Rosario, Benevento 104
- Orienti Valentino, Modena 102
- Mínero Roberto, Cuneo 102
- Cassia Virginia, Bergamo 94
- Farina Claudia, Bergamo 92
- Obizzi Anita, Milano 92
- Crivello Dario, Torino 92
- Conato Dario, Roma 92
- Valli Gian Carlo, Genova 92
- Bruno Salvatore, Torino 92
- Italia Francesco, Bologna 92
- Janowski Massimiliano, Meina 92
- Di Giorgio Domenico, Civitavecchia 92
- Falciani Leo, Grosseto 89

Ai primi otto classificati sarà inviata in premio una confezione di Paroliere, della Editrice Giochi.

I E O C R R R

A	A	S	T	I	O											
B	T			L												
C	T	R	A	M	I	T	I									
D	R	N														
E	I	I														
F	T	I	M	O	N	I		S								
G	O		E		D			C	V							
H				P	R	O	S	O								
I			M	O	A			P	A	S	Q	U	A			
L	D	U	E		N			P		E		U				
M	A		S		T			I	B			G				
N	M	C	A		E			O	B	O	E	U				C
O	E	O						E				A	R	I	D	A
P		L						P	N			I				L
Q			A						D							M
R			T				S	A	N	A						E
S			E	N	C	O	M	I	O							

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

La gara di aprile

Per aprile due problemi validi per la gara. Varrà la somma dei punti dei due schemi. Chi risolverà anche "l'ultima parola" nella pagina accanto avrà un premio di 100 punti.

E I I O D N Z

A	S		E			I				R	E			F		
B	C	E	R	O		O	R	A	N	T	E			O		
C	A		T							A				S		
D	T	A		D						L				S		
E	T					I						T	I	B	I	E
F	O	P	P	I	O					C	U	N	A			
G		C							O				S	U	G	O
H	A	C	I	D	O				L			A			R	G
I						I			F		P	A	R	C	E	L
L						O	S	T	I	C	A			E		T
M						E		E					R			O
N						N		L				B			E	R
O						B	I	L	E			A			I	
P															C	O
Q																
R																
S																

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17



GARA DI PAROLE

LE CRITTOGRAFIE

di Roberto Casalini

“**L**a crittografia, ossia l'arte di cifrare e decifrare le corrispondenze segrete”, è il titolo di un libro nonchè l'argomento di questo mese, per due motivi che mi sono parsi sufficientemente validi: in primo luogo, perchè la crittografia è, per così dire, il “grado zero” degli schemi enigmistici omonimi (crittografie sinonimiche, a frase, sillogistiche, mnemoniche, eccetera), schemi privi di appigli poetici e basati su un meccanismo di pura e semplice decrittazione; in secondo luogo, perchè mi è capitato tra le mani uno splendido e, credo, introvabile manualetto Hoepli datato 1897: il titolo è quello che ho citato, l'autore Luigi Gioppi conte di Turkheim.

Splendido e affascinante, il libricino del Gioppi, soprattutto perchè datato; la stessa Hoepli pubblicò, nel 1928 (e l'Istituto Editoriale Cisalpino-Goliardica l'ha riedito cinque anni or sono), un manualetto più aggiornato (“La crittografia”, di Mario Zanotti) e senz'altro più tecnico, ma meno interessante.

Naturalmente, tutto dipende dall'uso che si intende fare della crittografia: se l'intenzione è quella di avviare una florida attività di spionaggio industriale o di complottare come i generali spagnoli (i quali, stando a quanto afferma la stampa, di linguaggi cifrati se ne intendevano pochino: usavano un linguaggio allusivo pieno di evocazioni franchiste e comprensibilissimo), nessuno dei due manuali va bene, ma lo Zanotti: è senz'altro il male minore.

Se invece con la crittografia si intende giocarci, allora il Gioppi è senz'altro più indicato, infarcito com'è di metodi antichi e ormai innocui.

Innocui perchè la storia procede per complicazioni progressive, non perchè alcuni dei sistemi “elementari” non fossero ingegnosi. Anzi, il sistema forse più ingegnoso per inviare messaggi cifrati era quello adoperato dagli spartani: lo scitale. Gioppi lo descrive così: “Gli spartani usavano due bacchette, uguali di diametro e di lunghezza, una delle quali trattenevano nell'archivio di stato e l'altra consegnavano al duce delle truppe che partivano per la guerra. Quando avevano qualche ordine segreto da trasmettergli prendevano una lunga e sottile striscia, o fettuccia di papiro o di pergamena, ed arrotolata a spirale sulla bacchetta cilindrica, in modo che le spire si toccassero, scrivevano su di essa l'ordine

necessario. Tolta la striscia dal cilindro, la inviavano senz'altro al generale, che, avendo l'altro cilindro, poteva decifrare la missiva, che sulla striscia svolta e distesa appariva composta o di lettere raggruppate a capriccio o da segni interrotti, troncati, informi.”

Puerile al massimo era invece il sistema seguito da Giulio Cesare (e, con minime varianti, da Augusto): uno scarto di tre lettere tra la vera lettera e quella che, nella scrittura convenzionale, la sostituiva: D per A, E per B, e così via. Quanto a puerilità (è chiaro che mi mantengo sempre nell'ambito della crittografia antica), pure chiesa e massoni non scherzavano.

L'abate Tritemo, per esempio, sostituiva le lettere dell'alfabeto con parole: A = Jesus; B = miserabilis; C = dilectio, eccetera.

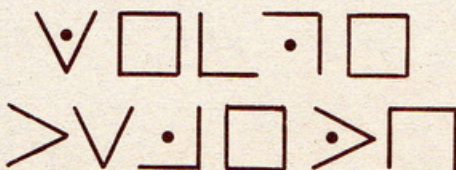
I massoni o framassoni sono invece designati come autori del seguente codice:

figura 1

A	C	E	B.	D.	F.
G	I	K	H.	J.	L.
M	O	Q	N.	P.	R.

In base a tale codice, la frase “Vieni subito” si scriverebbe nel modo che segue:

figura 2



Erano, come si comprende, codici facilmente decifrabili, con un po' di pazienza. Facilmente decifrabile era anche un codice molto popolare durante il medioevo, la cosiddetta “scrittura tetragrammica”. Si formava una croce e,

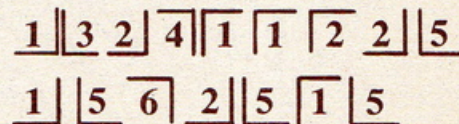
ai quattro angoli, si scrivevano sei lettere dell'alfabeto, così:

figura 3

NOPQRS	ABCDEF
GHIKLM	TUVXYZ

Le frasi venivano poi composte come nel codice massonico, solo che, contenendo ogni angolo sei lettere, si designava la prescelta di volta in volta con il numero. Esempio: la frase “scrittura segrete” veniva scritta in questo modo:

figura 4



Scritture convenzionali, naturalmente, ne esistono tantissime altre, decisamente più sofisticate. Per stavolta, termino, ci fermiamo qui. La prossima volta, oltre alle crittografie mnemoniche, spiegherò anche qualche altro codice. Avete visto tutti, mi auguro, l'annuncio dello scorso numero che prometteva una maxi-gara articolata in cinquanta prove. Iniziamo subito, con quattro problemi dedicati alle scritture segrete.

Problema uno. Partiamo dal sistema più facile, il “sistema di Giulio Cesare”. Ovviamente, nel problema lo scarto non è di tre lettere, ma di un numero che dovrete scoprire. La frase proposta è l'incipit di una delle opere più popolari di un noto romanziere americano, premio Nobel.

“Bdr nqtqam lmrr' mbcgcm lq zdmrr' gttu magegsu qt dig igbg qt dt eqrrgoogu ipm lg lmr nqds m lmr rg vqgtdag odgalgeg rm sutcotgm”.

Chi ha un minimo di dimestichezza con le parole crociate crittografate se la caverà in fretta e senza difficoltà.

Problema due. Questo è un po' più difficile. Si tratta di un miscuglio del “sistema Giulio Cesare” con quello che il Gioppi chiama il “metodo cinese o giapponese”. Di che cosa si tratta? I cinesi scrivono dall'alto in basso, e quindi un verso di Umberto Saba (“Ho parlato a una capra”) potrà essere scritto:

H	A	A	A	A	P
O	R	T	U	C	R
P	L	O	N	A	A

Se unisco a questo metodo il "sistema Giulio Cesare" con uno scarto di tre lettere, verrà fuori questo parallelogramma:

M	D	D	D	D	S
R	U	Z	A	F	U
S	O	R	Q	D	D

Se, infine, per ingarbugliare ancor più la faccenda decido di trascrivere "all'occidentale", il risultato sarà:

Mdddsruzafusorqdd.

Ecco, tenendo presente il meccanismo di soluzione, provate a decifrare quest'altro verso di Saba (naturalmente, non è detto che lo scarto sia di tre, né che il parallelogramma sia di tre per sei):

"Pvbdodnnpnfellsosvtpfbffidettltp".

Un consiglio? Procedete con metodo e iniziate con il contare il numero delle lettere. Vi servirà per costruire il parallelogramma.

Problema tre. Si ritorna al relativamente semplice. Di scena, stavolta, c'è il codice massonico. Naturalmente, le lettere non sono disposte nello stesso ordine della figura 1; ho proceduto a rimescolarle. La frase che vi propongo è tratta da un recentissimo romanzo di ambientazione medievale. Suggerimento: non è il romanzo di Eco, lo ha scritto una donna, lo ha pubblicato un editore torinese.

figura 5

Problema quattro. Congedo dalla crittografia, con la scrittura tetragrammica, anche in questo caso manipolata e cambiata rispetto all'esempio mostrato nella figura 3. Con la frase che dovrete decifrare inizia un romanzo di Joseph Roth.

figura 6

Problema cinque. Nello schema che vedete qui sotto si nascondono trenta strumenti musicali insoliti e rari (più uno, il timpano, che vi abbiamo fornito a mo' di esempio).

Le soluzioni possono essere lette da sinistra verso destra e viceversa, dall'alto verso il basso e viceversa, non in diagonale. Le stesse lettere possono far parte di più parole.

figura 7

A	T	S	E	L	E	C	A	U	R	E	L	A	N	I	G	R	I	V	A
B	U	S	N	A	S	P	E	O	G	H	I	R	O	N	D	A	O	L	O
V	I	E	L	L	A	C	G	L	O	C	K	E	N	S	P	I	E	L	O
D	T	P	B	F	L	I	C	O	R	N	O	Z	Q	B	R	F	P	A	N
A	U	R	S	G	T	E	C	Q	A	R	U	D	N	A	B	A	E	U	D
V	R	R	I	B	E	C	A	F	B	S	D	T	H	N	O	D	R	N	E
G	C	Z	T	E	R	U	I	S	B	S	F	H	O	D	M	U	I	E	M
O	N	A	P	M	I	T	H	D	A	I	G	V	N	O	B	L	E	D	A
I	A	E	B	U	O	F	Z	L	T	S	C	G	R	N	A	C	D	D	R
O	L	L	F	C	H	A	C	R	O	T	T	A	O	O	R	I	I	A	T
D	L	A	N	I	R	A	I	H	C	R	M	G	M	N	D	A	E	S	E
R	E	R	A	C	C	O	R	D	E	O	N	N	O	H	A	N	L	D	N
O	M	M	B	O	O	N	O	F	O	S	U	R	R	A	S	A	C	I	O
C	A	O	R	P	L	E	B	E	T	T	E	H	C	O	P	V	I	L	T
I	N	N	O	D	R	O	C	I	V	A	L	C	Q	M	F	L	F	I	O
P	N	I	I	R	N	N	O	L	A	B	M	I	Z	O	M	C	O	M	U
R	E	U	T	P	R	E	M	I	C	L	U	D	S	I	N	N	V	D	D
A	C	M	T	G	O	O	R	G	A	N	I	S	T	R	U	M	Q	H	M

Per stavolta è tutto: iniziate pure a misurarvi con le prime cinque prove e spedite le soluzioni. A proposito, un po' di regole, visto che nel pentathlon natalizio si era fatta qualche confusione.

1. Le soluzioni vanno inviate a Pergiooco - Gara di parole - via Visconti d'Aragona 15 - 20133 Milano, entro e non oltre il 10 maggio. Farà fede la data del timbro postale.

2. Spedite anche le soluzioni incomplete, per quei giochi (tutti, tranne quelli basati sulle crittografie) in cui è possibile: verranno conteggiate ugualmente.

3. I punteggi per le cinque prove sono i seguenti. Il problema uno, che è il più facile, vale 100 punti; il numero due, che viceversa è il più difficile, di punti ne vale 500. Il problema tre e il problema quattro valgono 200 punti ciascuno. Il problema cinque vale 300 punti (ovvero dieci punti per ogni parola trovata, in caso di soluzioni parziali).

Il solutore ideale può quindi aggiudicarsi, con queste cinque prove, 1300 punti.

4. Le soluzioni di queste prove saranno pubblicate, sul numero di giugno.

5. Ulteriore incentivo a partecipare: ci saranno premi per i primi cinque classificati. Ancora non so dirvi quali, ma ci saranno.

E ora, arrivederci e al lavoro.



Siamo un popolo di origamisti che ancora non ha scoperto la propria vocazione. Ma fra qualche tempo, schiere di ciancicatori di biglietti del tram, masse di pieghettatori di scontrini, nugoli di appallottolatori di fazzoletti di carta, e con loro anche i pochi superstiti spettatori cinematografici esperti nel maneggiare le cartine di semi, noccioline, caramelle, in modo da trarne i suoni più strazianti, fra qualche tempo, dicevamo, grazie alle poche fondamentali nozioni di questa rubrica, tutti (o quasi tutti) ricaveranno dalle varie cartine non più palline informi ma scatoline, farfalle, ranocchi, fiori e così via.

Il fatto che l'origami sia ancora poco conosciuto è effettivamente un mistero. Tutti, da bambini, abbiamo avuto le nostre piccole esperienze origamistiche: frecce, barchette, cappelli, aeroplani, pentoline, fisarmoniche, ventagli di carta piegata, senza che questo avesse la naturale conseguenza di spingere almeno qualcuno a saperne di più. È pur vero che fino a pochi anni fa le fonti di informazione su quest'arte erano praticamente inesistenti, e non solo in Italia. Dall'inizio del secolo e fin verso gli anni Sessanta, i pochi modelli riportati sporadicamente su libri o articoli (citiamo un "Giochi di Piegatura", ed. Bompiani, e un opuscolo pubblicitario, "Carta animata", della cera da scarpe Marga, entrambi degli anni trenta) erano solo quelli che abbiamo ricordato ora, o poco più.

Nel 1955, il medico ungherese Gerhon Legman organizzò a Parigi e ad Amsterdam delle mostre di modelli originali del grande maestro giapponese Akira Yoshizawa, e la cosa non sfuggì a un giornalista italiano che pubblicò un articolo a tutta pagina sul quotidiano milanese "La Patria Unita" (15 gennaio 1956). Saremmo curiosi di sapere se, a quell'epoca, l'articolo abbia avuto una qualche risonanza. "Origami Festival" e "Origami Holiday" di Isao Honda, editi in italiano dal Centro Di nel 1968, sono stati, a nostra conoscenza, i primi libri in italiano in cui è comparsa la parola "origami". Oggi, essa è entrata a buon diritto anche nel vocabolario (Devoto-Oli: "Vocabolario della lingua italiana", Le Monnier, edizione 1979). D'altra parte, una conferma che l'attitudine a piegare la carta e la creatività sono un patrimonio anche dei nostri connazionali ci viene dall'esperienza del Centro Diffusione Origami di Firenze che in poco più di due anni ha già raccolto decine di modelli originali creati dai soci e ammirati anche in Giappone (dove di origami se ne intendono!).

Prima di passare ai modelli, permetteteci una considerazione. Questo tipo di insegnamento, in quanto nuovo e fatto di istruzioni grafiche e simboli finora sconosciuti, in mancanza di un contatto diretto con il lettore ci fa talvolta sorgere il dubbio di non essere abbastanza chiari, di non essere capiti, e talaltra quello di essere troppo prudenti, tanto da non

Pesci d'aprile tutti di carta

a cura di Roberto Morassi e Giovanni Maltagliati

osare la pubblicazione di modelli più complessi che invece sarebbero apprezzati e capiti. Purtroppo non ci giungono abbastanza lettere con richieste di chiarimenti, con commenti positivi o negativi, con giudizi: gradiremmo, ovviamente, una maggior partecipazione dei lettori.

In questo mese di aprile, i modelli d'obbligo sono i pesci: vi proponiamo la *carpa dorata* ed il *pesce palla*.

La carpa dorata (Koinobori)

Nel numero di marzo vi abbiamo già parlato del significato simbolico della carpa dorata nella festa giapponese dei ragazzi.

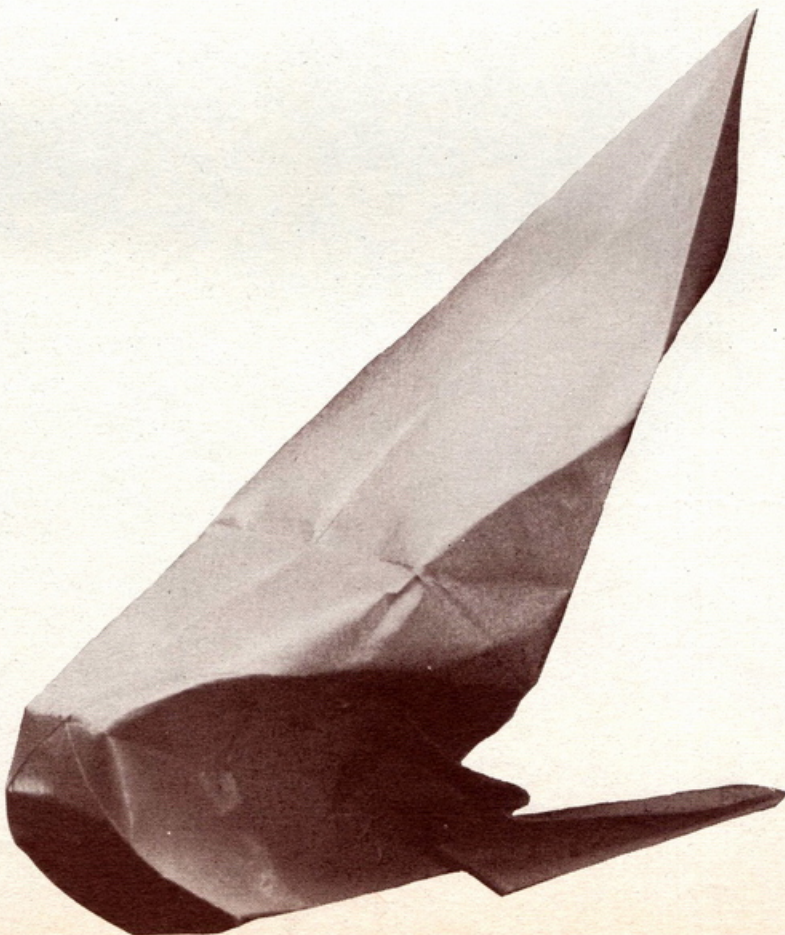
Per questo modello usate della carta sottile, a disegni geometrici.

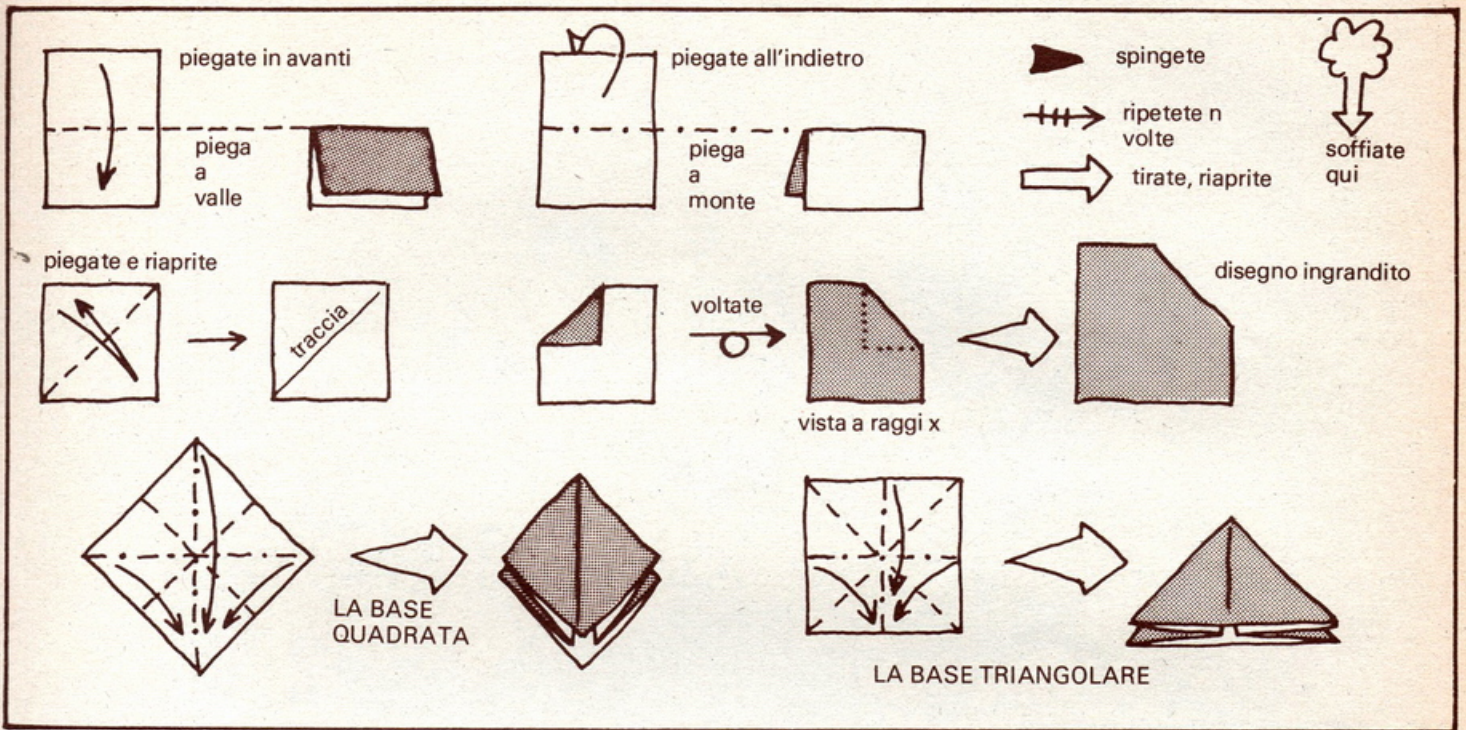
Il pesce palla

Nella prima parte, è analogo al "cubo" che vi abbiamo proposto nel numero di Pergioco dello scorso dicembre. Viene bene con carta metallizzata.

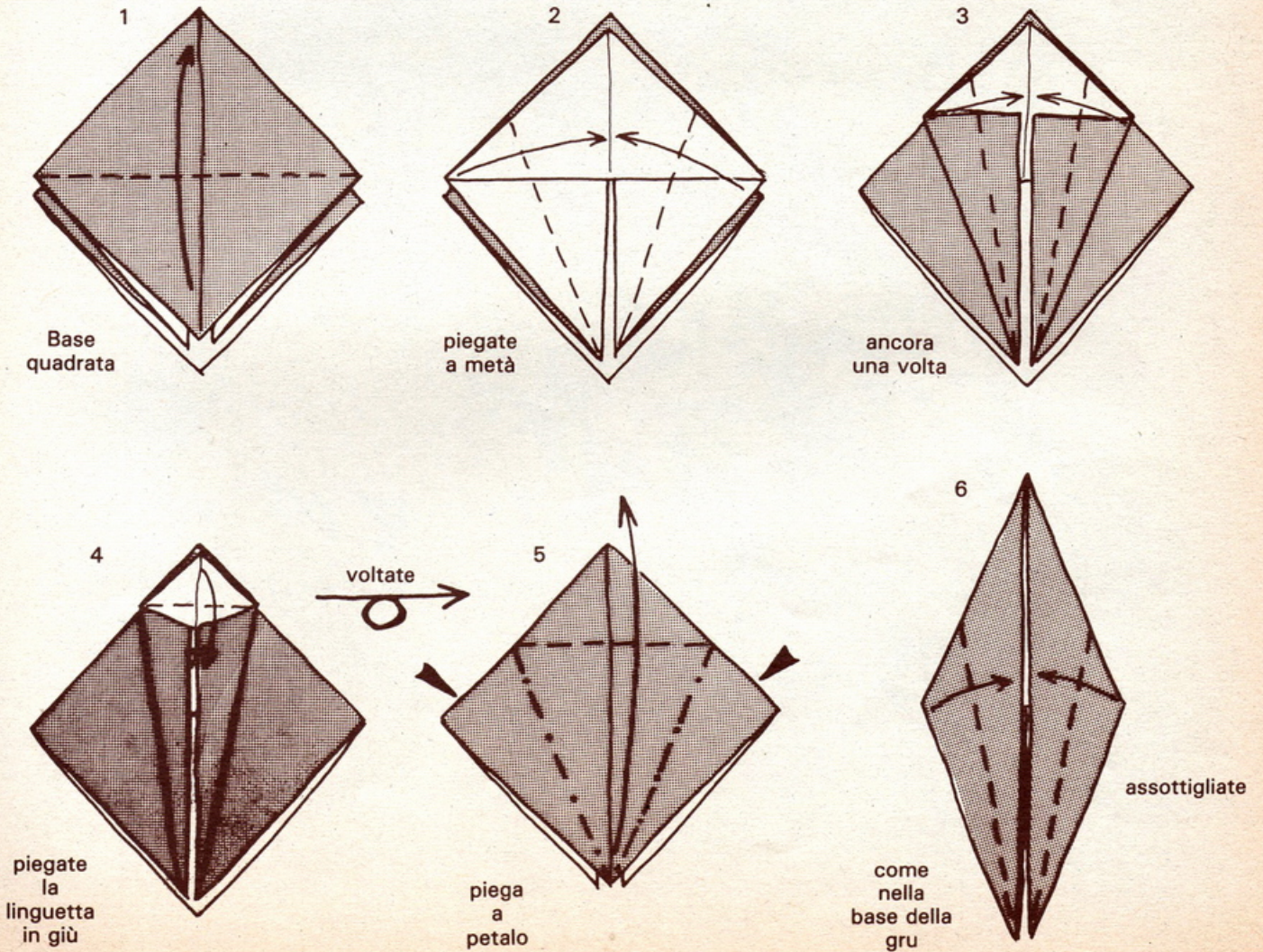
La base del pesce

Vi proponiamo anche un mini-concorso, per stimolarvi ad esercitare la vostra fantasia. Questa base è un punto di partenza per molti modelli, ed ha delle possibilità insospettite. Non vi diamo alcun modello da riprodurre: *create voi stessi un modello originale partendo da questa base*. Segneremo i più riusciti, e per l'autore del modello migliore (che ci perverrà entro il 10/5) sono in palio un libro giapponese di origami ed una confezione di carta per origami, offerti da Pergioco.



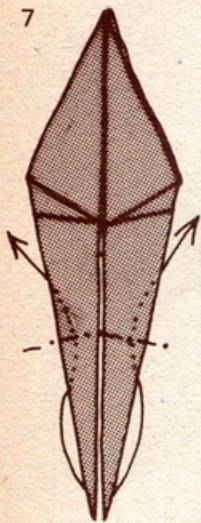


LA CARPA DORATA Modello giapponese tradizionale





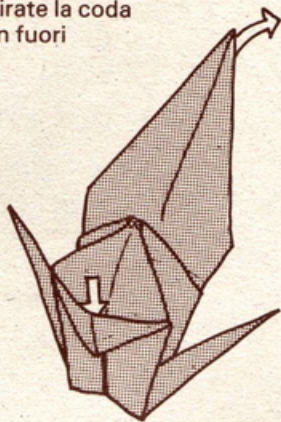
7



rovesciate le pinne all'interno

8

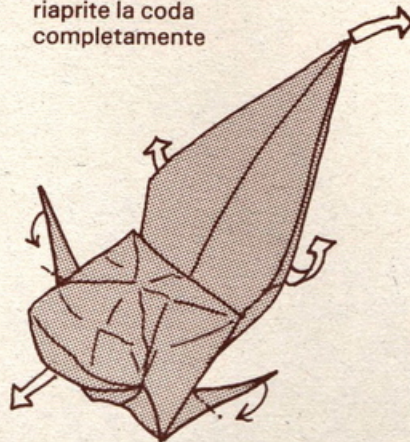
tirate la coda in fuori



infilate un dito nella tasca e tirate in avanti

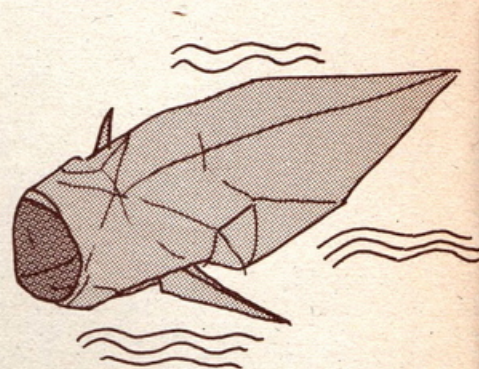
9

riaprite la coda completamente



modellate la bocca e rovesciate le pinne all'indietro

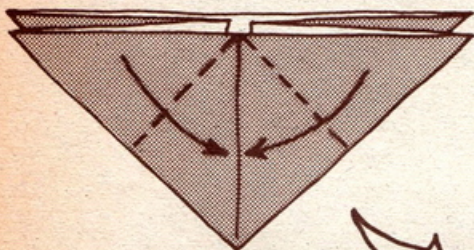
10



LA CARPA DORATA -

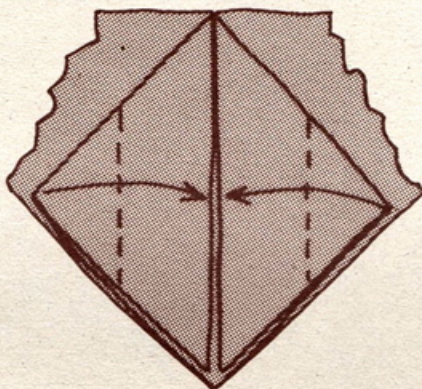
IL PESCE PALLA - Modello giapponese tradizionale

1

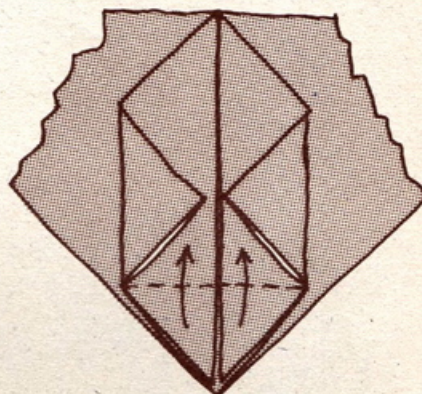


base triangolare

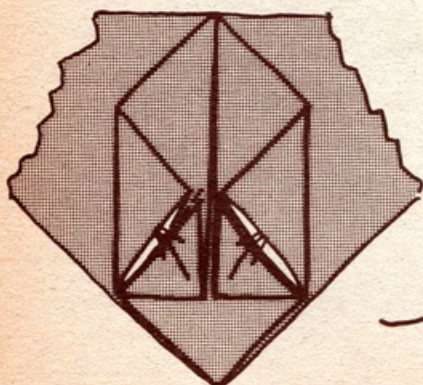
2



3



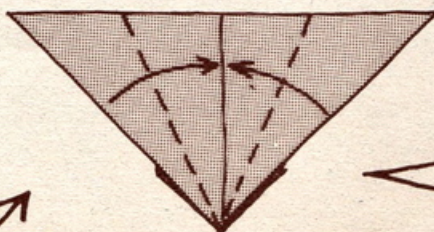
4



intascate

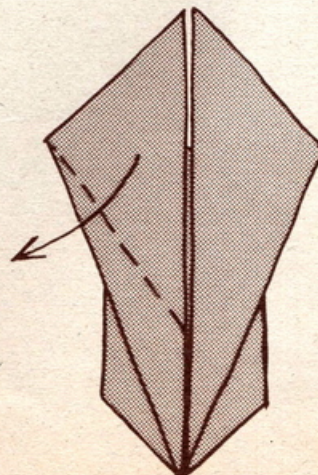
5

(vista rimpicciolita)

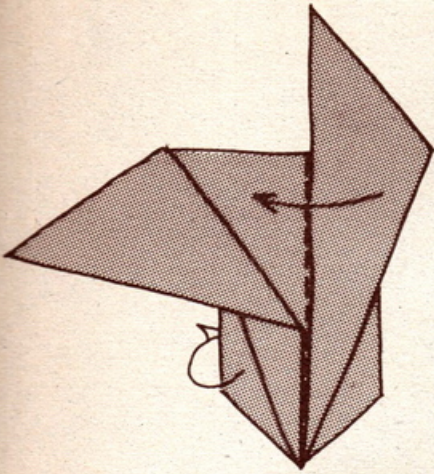


voltate

6

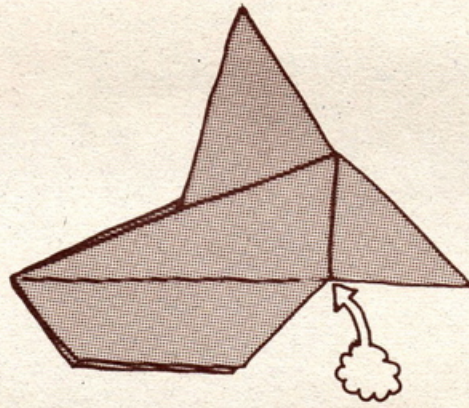


7



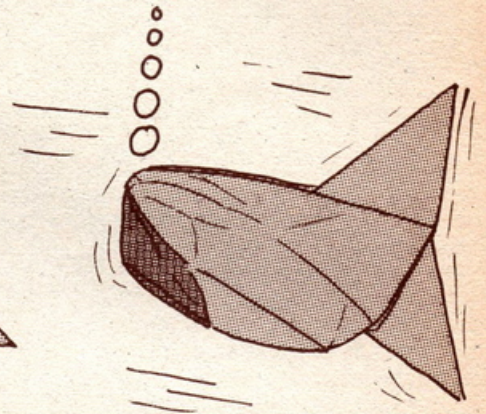
piegate a metà

8



soffiate con forza nel foro

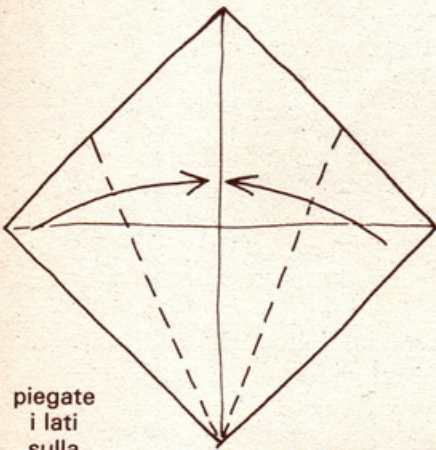
9



IL PESCE PALLA

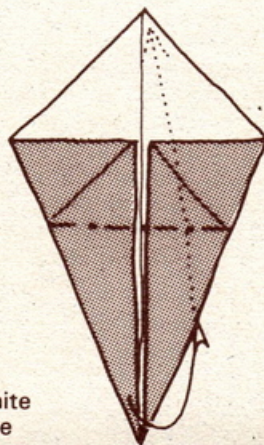
LA BASE DEL PESCE - Partite da un quadrato, e tracciate le diagonali

1



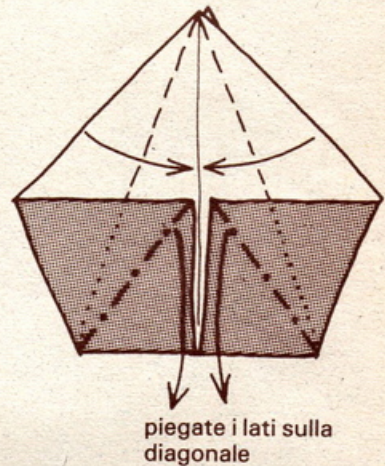
piegate i lati sulla diagonale

2



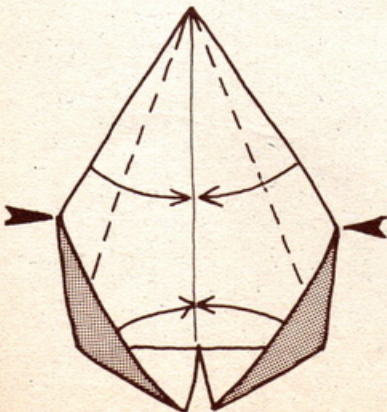
unite le due punte

3



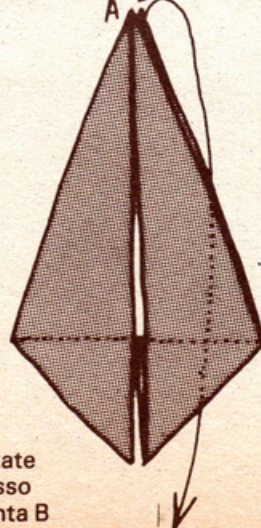
piegate i lati sulla diagonale

4



e tirate queste punte in giù

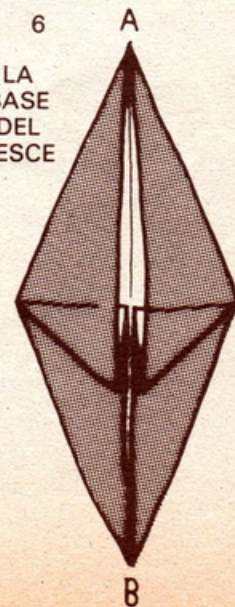
5



riportate in basso la punta B

6

LA BASE DEL PESCE



ora tocca a voi!



Capita spesso, giocando a Poker come in qualsiasi altro gioco, che la discussione cada sui bari. Taluni sostengono che questi personaggi hanno i polpastrelli così sensibili da riuscire a distinguere dal calore della carta il seme (infatti, sia pur teoricamente, le carte nere, fiori e picche, sono leggermente più calde delle rosse poichè il nero assorbe il calore più di qualsiasi altro colore), altri credono addirittura che i bari riescano a percepire l'inchiostro di stampa sulla carta tanto da riconoscere al tatto con precisione seme e valore. Se a questo punto voi affermate di aver conosciuto uno di questi personaggi i vostri amici resteranno stupiti. Se inoltre dite che questo vostro "strano amico" vi ha spiegato come fare e che riuscite anche voi a distinguere al tatto le carte, lo stupore si trasformerà in una risata. Adesso è il momento di effettuare i giochi che vi propongo in questa puntata, ovvero...

LE CARTE AL TATTO!

È uno strabiliante esperimento per il quale occorre un mazzo di carte e un'ottima presentazione. Ci sono molti sistemi in uso, io ne spiegherò 4 alla portata di tutti.

PRIMO SISTEMA.

È realmente usato dai bari per giochi come la Teresina o al momento della distribuzione delle carte a Poker. Occorre una superficie riflettente come un accendino, un sottobicchiere, un posacenere, il piano di un tavolo lucido o qualunque cosa simile a quelle elencate che vi troviate sottomano. La foto 1 dà un'idea, di quello che accade: mentre "tastate" la carta adocchiate il riflesso con voce incerta annunciate il seme ed il valore.

SECONDO SISTEMA

Se fatto con attenzione è insospettabile. È basato sulla posizione del mazzo di carte. Osservate la foto 2: con la mano si arcua il mazzo (usate poche carte!) in modo da vedere per un attimo un angolo della carta mentre si passano sulla sua faccia le dita.

TERZO SISTEMA

A prima vista appare banale, ma se fatto con ocularità è anch'esso molto valido. È utile per dichiarare solo il seme della carta. Bisogna tenere il mazzo con il dorso verso di voi e le facce verso il pubblico. Un compare con il quale vi sarete accordati in precedenza vi farà un gesto con il quale capirete di che seme si tratta. Per esempio il vostro compare può chiudere la mano se si tratta di una carta rossa, aprirla se nera. Non vi sarà difficile ideare un "codice" segreto con il quale passarvi le informazioni.

QUARTO SISTEMA

È il più strabiliante: dopo la vostra

Magia "Vedere" le carte

di Alberto Marcedone



Foto 1

esibizione, senz'altro qualcuno metterà in dubbio le vostre "facoltà". Bene! Date immediatamente il mazzo perchè venga mescolato, alzato e riprendetelo. Sarete subito in grado di "leggere" con le dita le carte del mazzo.

È necessario per questo effetto una piccola preparazione: prima di iniziare con questi giochi, conservate (non visto!) in tasca 5-7 carte imparandone l'ordine a memoria. Quando vi restituiranno il mazzo dopo averlo mescolato, portatelo sotto il tavolo giustificando questa azione con il fatto di dare la certezza che voi non abbiate la possibilità di vedere le carte. Aggiungete il gruppetto di carte che tenevate in tasca e con molta scena operate come al solito!

La cosa più importante in questo effetto è, come ho scritto in apertura, la presentazione. Non sottovalutatela: in qualunque gioco di prestigio dovete curare al massimo il modo di porgerlo al pubblico. Quindi alternate questi sistemi

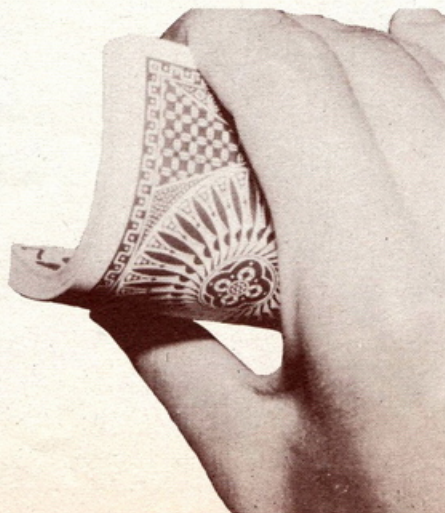
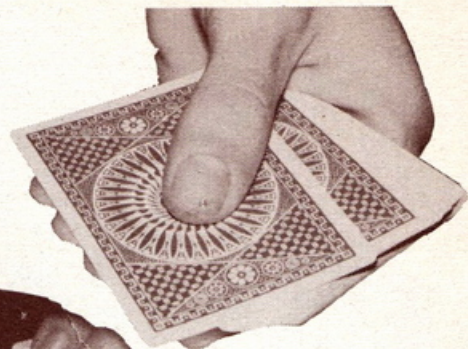


Foto 2



in modo da non eseguire sempre le stesse mosse e soprattutto non tirate in lungo il gioco: una quindicina di carte saranno sufficienti a meravigliare i vostri amici.

La moneta nella scatola

di Leo Brigantino

Effetto:

Si mostrano 3 scatole di "svedesi" vuote. Si chiede ad uno spettatore una monetina da 10 lire che viene posta in una delle scatoline. Fatto ciò, si scuote la scatola per far sentire la presenza della monetina. Si mischia questa scatola con le altre e, si sfida il pubblico ad indovinare dov'è quella con la monetina. Nessuno ci riuscirà mai!

Occorrente:

4 scatole di fiammiferi "svedesi" vuote, 2 elastici, 1 monetina da 10 lire. Prendete 1 scatola e, metteteci dentro le 10 lire. "Legate" con gli elastici la scatola intorno al braccio destro, sotto la giacca.

Presentazione:

Mostrate le 3 scatole vuote, fatevi prestare una monetina, e fingete di metterla in una di esse. Fatto ciò, scuotete la scatola con la mano destra. Il rumore, che il pubblico crede provenga da quella scatola, in realtà proviene dalla scatola che avete nascosto sotto la giacca. Mischiate le 3 scatole e sfidate il pubblico ad indovinare dove sta la moneta. Ad ogni risposta (negativa), aprite la scatola e mostratela vuota. Mischiate di nuovo dopo aver fatto "sentire" la scatola che contiene la moneta (imbroglioni!), e continuate fino a vostro gradimento.



soluzioni

del numero precedente

Bridge

Nel problema proposto a marzo è stato commesso un errore.

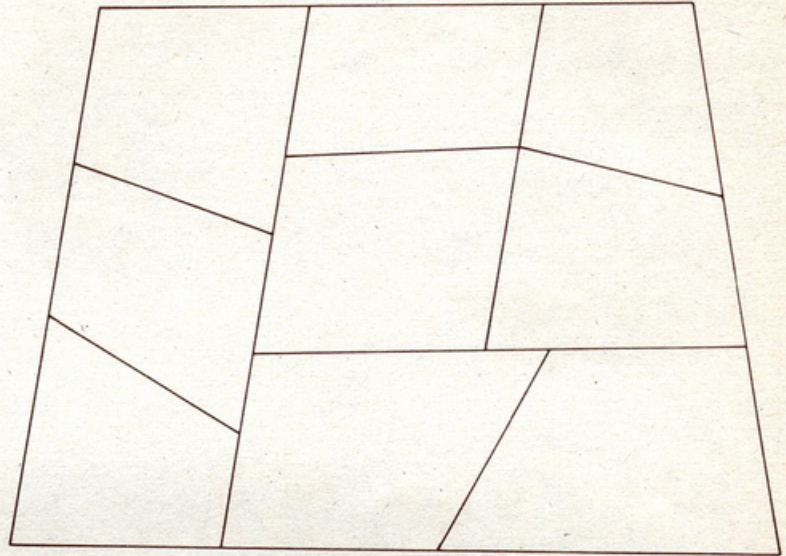
La lettura corretta è: Sud gioca 4 picche. Ovest attacca A di cuori.

Soluzione del problema.

Sull'attacco a cuori sud non dovrà tagliare, ma scartare una quadri.

Ovest ritorna a picche (migliore difesa), sud dovrà dopo aver eliminato tutte le quadri e tagliato una cuori, giocare il fante di cuori dal morto scartando una fiori dalla mano (perdente su perdente). Ovest in presa non potrà che giocare fiori o in taglio e scarto.

Quadrangolo



Scarabeo

1) Con la T di TRE = REFERENTE

Punteggio:

$$[1+1+4+1+(1 \times 2)+1+2+1+1] \times 9 = 6$$

$$+ EN = 6$$

$$+ FORI = 14$$

$$+ EI = 2$$

$$+ RAMI = 6$$

Totale 52

2) Con la I di VIVI, la T di CASTE e la I di COLLINA = INTERFERIRE

Punteggio:

$$(1 \times 3)+2+1+1+1+(3 \times 4)+1+1+1+(-1 \times 3)+1 = 27$$

$$+ AN = 3$$

$$+ TE = 2$$

$$+ OR = 4$$

Totale 36

3) Con la D di CADUTA e la M di CAMINO = REFERENDUM

Punteggio:

$$(1 \times 3)+1+4+1+1+(1 \times 3)+2+4+4+(-2 \times 3) = 29$$

$$+ SE = 2$$

$$+ ORTAGLIA = 24$$

$$+ SE = 4$$

$$+ TN = 4$$

Totale 63

4) Con D di DONO, la A di CACCIA e IO = REFERENDARIO

Punteggio:

$$[1+1+4+1+1+1+2+4+(1 \times 2)+1+1-1] \times 2 = 40$$

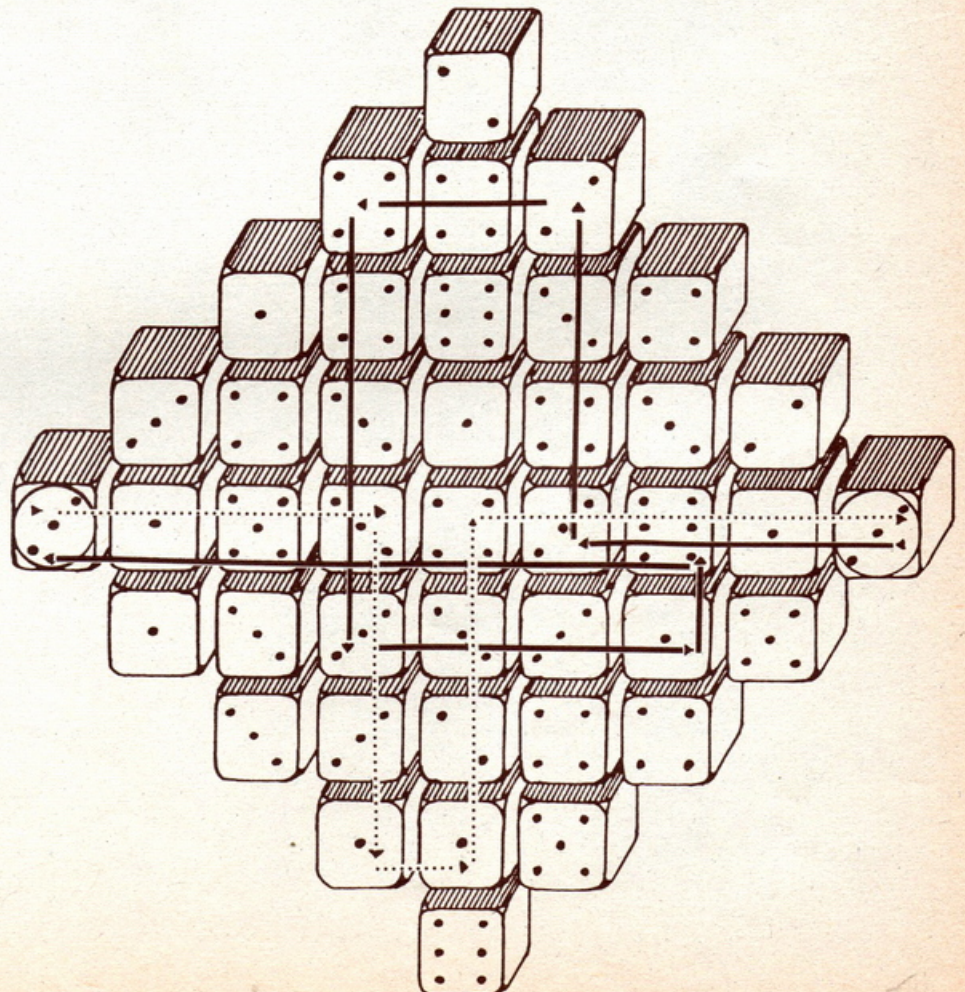
$$+ LIMARE = 16$$

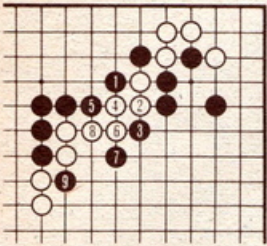
$$+ EQ = 11$$

$$+ NU = 6$$

Totale 73

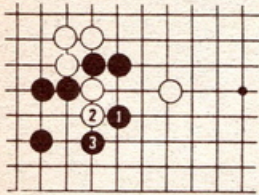
Labirinto





Problema 1 Il bianco è catturato

Problema 3



Labirinto numerico

- 100 × 3 = 300
- 300 + 5 = 305
- 305 × 8 = 2440
- 2440 × 9 = 21960
- 21960 + 5 = 21965
- 21965 - 8 = 21957
- 21957 - 2 = 21955
- 21955 + 3 = 21958
- 21958 + 1 = 21959
- 21959 + 8 = 21967
- 21967 - 8 = 21959
- 21959 × 3 = 65877
- 65877 × 1 = 65877
- 65877 : 3 = 21959
- 21959 - 8 = 21951
- 21951 + 8 = 21959
- 21959 × 7 = 153713
- 153713 × 1 = 153713
- 153713 + 5 = 153718
- 153718 × 7 = 1076026... : 2 = 538013

- 538013 - 8 = 538005
- 538005 - 6 = 537999... = 0
- 0 + 1 = 1
- 1 + 4 = 5
- 5 × 7 = 35
- 35 + 9 = 44... × 2 = 88
- 88 - 3 = 85... = 0
- 0 + 2 = 2
- 2 - 1 = 1
- 1 + 2 = 3
- 3 × 5 = 15
- 15 × 9 = 135
- 135 : 5 = 27
- 27 × 5 = 135
- 135 : 3 = 45
- 45 - 7 = 38
- 38 + 8 = 46... : 2 = 23
- 23 - 5 = 18
- 18 × 3 = 54... × 2 = 108
- 108 - 8 = 100

100	2	4	7	9	7	5	8	8	9	5	9	6	7	2	2	1	
	6	5	8	8	8	4	3	6	3	2	2	6	4	3	9	1	
4	3	4	3	6	4	6	2	7	6	9	1	7	6	3	5	8	8
2	5	8	7	5	8	2	9	5	8	3	4	3	5	7	6	6	4
8	1	3	9	4	1	3	4	8	7	6	5	8	6	4	5	7	2
5	4	9	6	6	9	8	1	4	5	3	8	2	9	3	2	9	8
9	6	5	1	5	4	6	5	3	2	4	7	2	5	6	1	4	8
9	7	3	1	9	8	7	4	3	6	1	4	8	4	7	9	2	2
8	4	8	2	6	1	7	4	8	5	3	9	1	5	8	3	5	1
2	9	7	8	9	1	6	6	9	7	8	6	7	7	2	4	8	3
3	4	5	8	5	3	4	2	2	6	2	3	9	1	5	7	6	8
1	2	7	3	4	9	9	5	8	8	4	5	2	8	3	4		
1	3	6	6	8	8	1	3	3	9	1	9	5	5	9	2		

PROBLEMA N. 1
x deve muovere 6-1
13/7, 16/15

PROBLEMA N. 4
x deve muovere 6-3
6/3, 4/OFF

PROBLEMA N. 2
x deve muovere 5-1
bar/24, 6/1x

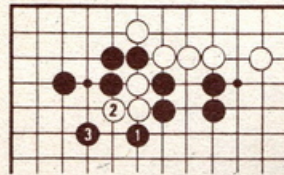
PROBLEMA N. 5
x deve muovere 1-1
10/8, 6/5, 6/5

PROBLEMA N. 3
x deve muovere 2-1
6/5 x/3

PROBLEMA N. 6
x deve muovere 1-1
8/5, 6/5

Problema 2 ⑤ connette in ①
Dopo il 7 del nero il bianco non ha più speranze.

Problema 4



Master Mind

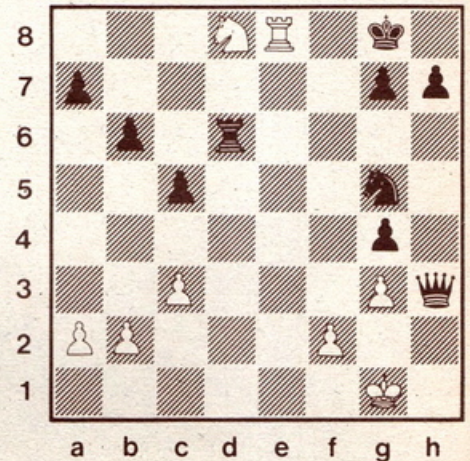


di questo numero

Scacchi

1. Dg8+!, R:g8; 2. Te8 matto.

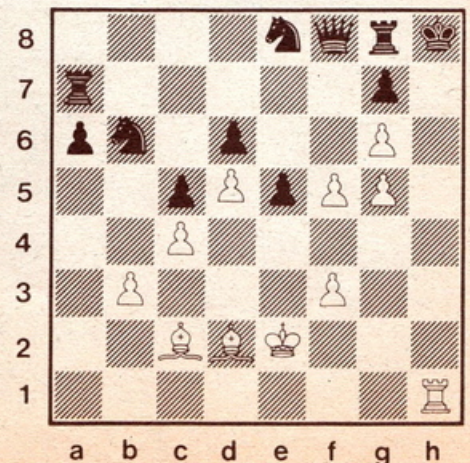
DIAGRAMMA 18



La posizione del diagramma 17 si è verificata nella partita Borisenko-Nakimoskvaia, Urss 1968/69.

1. D:h7+!, R:h7; 2. g6+, Rh8; 3. Tg5! (minaccia 4. Th5 matto), f:g5; 4. h:g5 matto.

DIAGRAMMA 19



**Abbonamento
con libro omaggio**

Dodici numeri ventisettemila lire e la possibilità di scegliere tra sei 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
- Maxime Brady
- "Il libro del Monopoli"**
Mursia



**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.

ABBONAT'YOU

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

CERCHI I CERCHI

in questo gioco di "carta e forbici" un poco logico, un poco geometrico ma soprattutto di pazienza.

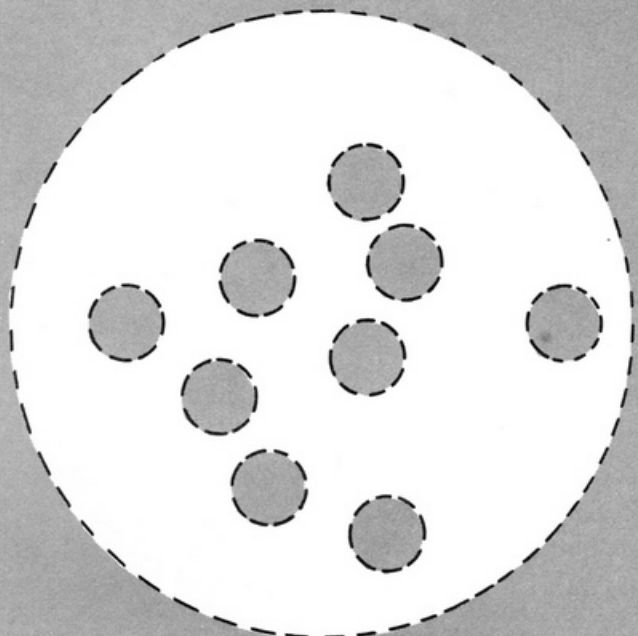
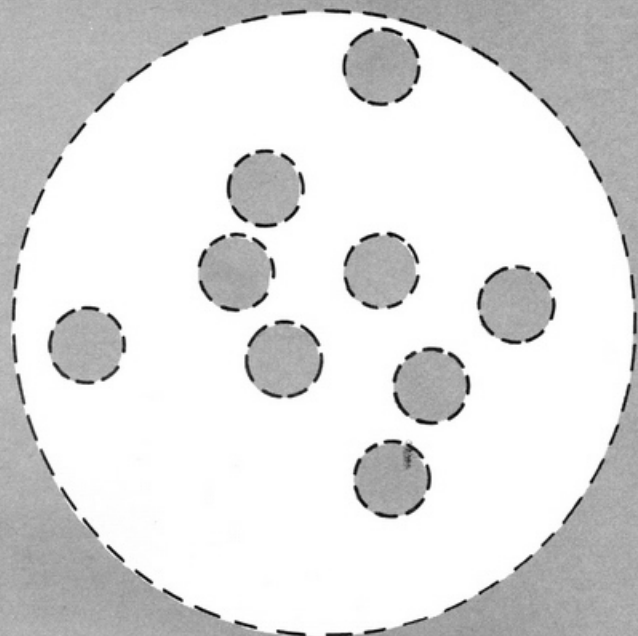
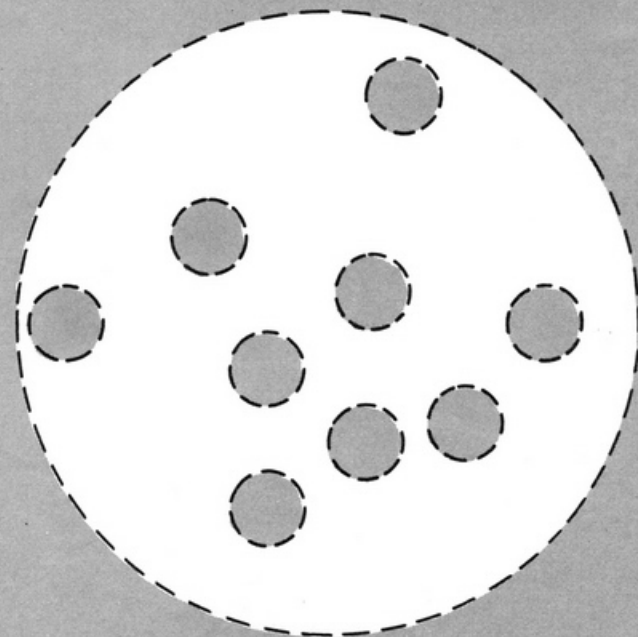
È necessaria anzi una doppia dose di pazienza poiché dapprima bisogna ritagliare i nove cerchi e successivamente eliminare i cerchietti neri al loro interno (per questa operazione consigliamo, anziché le forbici, l'uso di uno sgarzino).

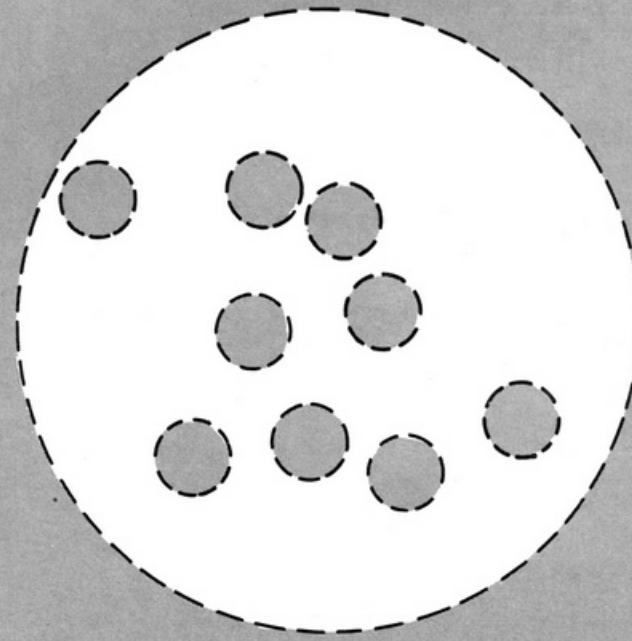
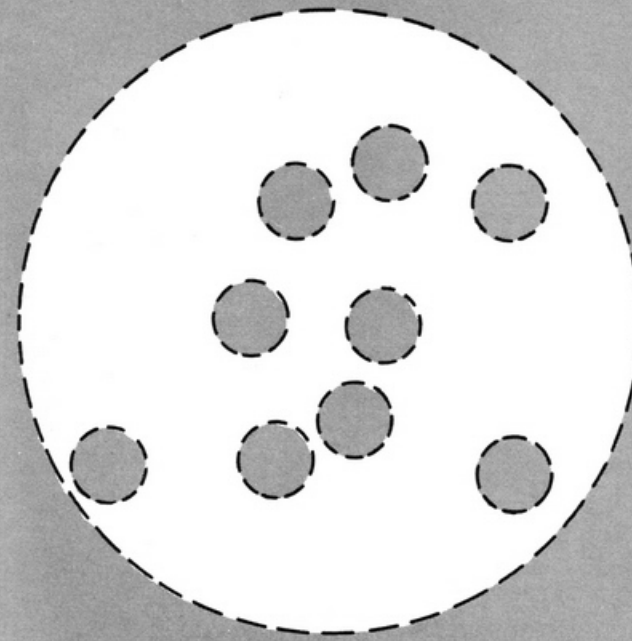
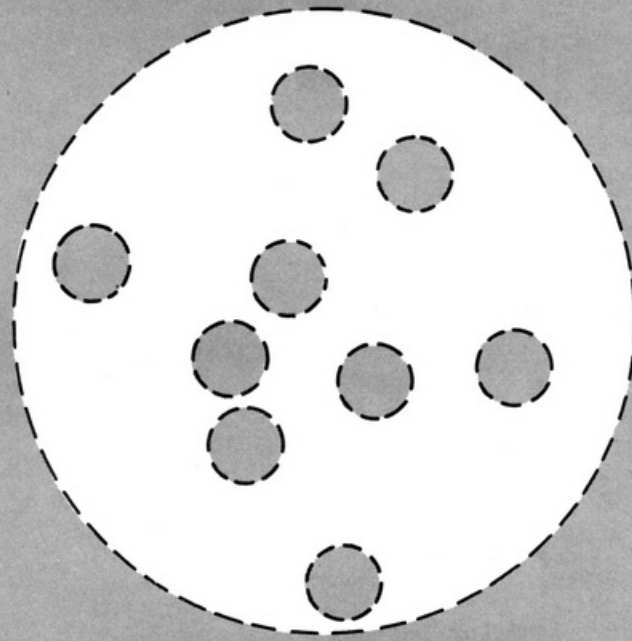
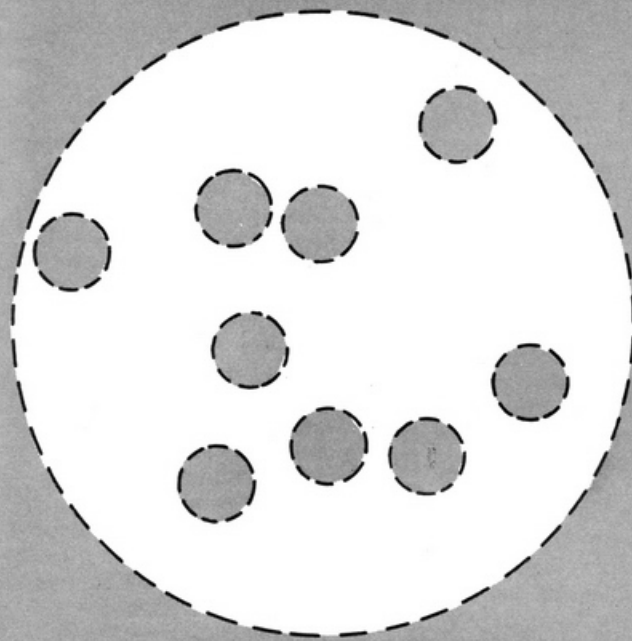
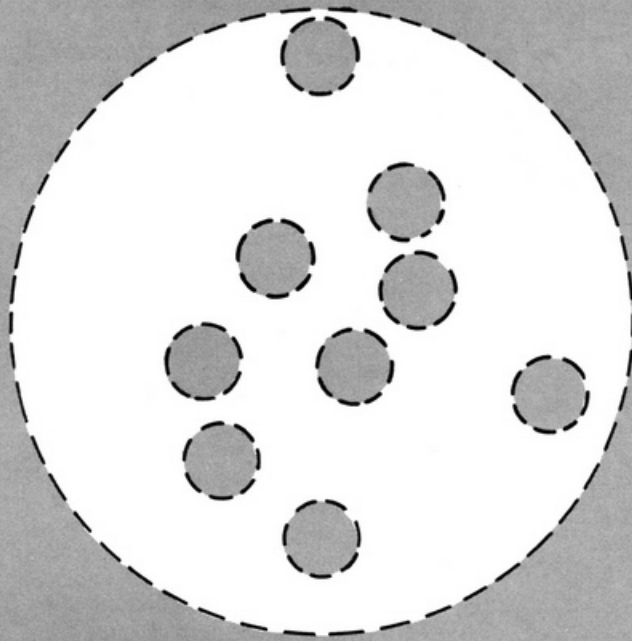
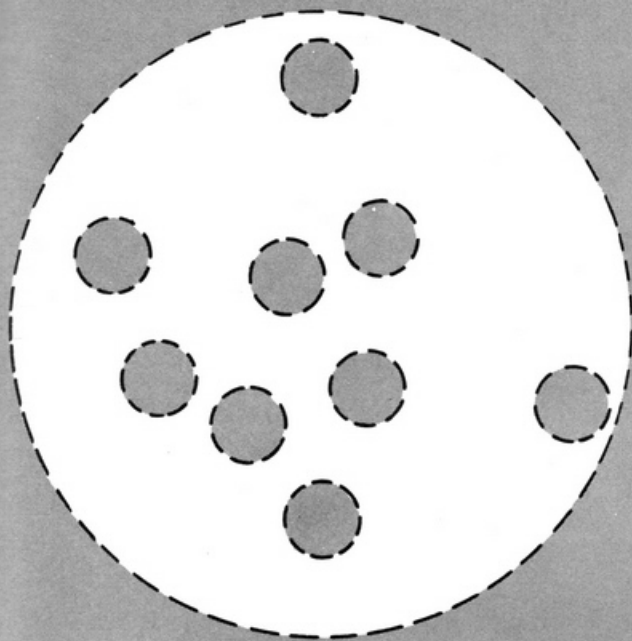
Il problema poi consiste nell'ottenere "esclusivamente" due soli fori passanti e dalla forma circolare sovrapponendo tutti i nove cerchi. Attenzione: alcuni cerchi devono essere utilizzati sul verso.

Per chi non vuole rovinare la rivista consigliamo il ricorso alle solite fotocopie (... o l'acquisto di un'altra copia).

Tutti i diritti riservati

di Aldo Spinelli





TRENTE & QUARANTE

Se la roulette è la regina dei Casino, il *trente et quarante* è senza dubbio il suo degno principe consorte, almeno nelle case da gioco europee, dato che negli altri Casino esso è quasi completamente sconosciuto. Il *trente et quarante* ebbe origine in Francia sotto il regno di Carlo VI (1392) e fu uno dei primi giochi di carte ad essere praticato in tale paese. Anch'esso, come è accaduto per tanti altri giochi, ha avuto l'onore di parecchie citazioni

Già praticato alla Corte di Carlo VI° è oggi il principe delle case da gioco

di Gabriele Paludi

in importanti opere letterarie; fra le più note, quella nell'"Avaro" di Molière (Atto 2° - scena 5ª) e nel "Giocatore" di Dostoevskij. Come viene ricordato dal conte Egon César Corti nel suo libro "Le magicien de Monaco" (Ed. Stock, 1933), anche nella valorizzazione di

questo gioco ebbero una parte notevole i celebri fratelli *Louis e François Blanc* che, divenuti titolari del Casino di Bad-Hombourg (Germania) nel 1841, non mancarono di affiancare il *trente et quarante* alle roulette. La teoria matematica del *trente et quarante* è stata

elaborata per la prima volta da Denis Poisson nella prima metà del secolo scorso ed è stata poi ripresa dal grande matematico Joseph Bertrand nella sua celebre opera "Calcul des probabilités", pubblicata nel 1889. In quest'ultimo testo, tuttavia, come viene fatto notare da Marcel Boll nel libro "Le trente et quarante" (Ed. Le Triboulet, Monaco, 1945) vi sono contenute parecchie piccole inesattezze che, purtroppo, sono state poi perpetuate in molti testi posteriori.

LE REGOLE DEL GIOCO

Il gioco del *trente et quarante* viene effettuato con sei mazzi di 52 carte francesi che mantengono il loro valore facciale; tutte le figure valgono 10 punti. Le 312 carte vengono a lungo mescolate da un croupier che, dopo averle fatte tagliare ad uno dei giocatori presenti, ne "brucia" cinque, senza scoprirle; cioè, le elimina dal gioco. Quest'ultima pratica è stata introdotta in un'epoca relativamente recente, per impedire che i giocatori potessero sfruttare il cosiddetto "gioco finale", cioè, dopo aver annotato

favoriti nelle puntate. Il croupier, dopo aver annunciato le rituali frasi: "Messieurs, faites le jeu... Les jeux sont faites... Rien ne va plus" stende sul tavolo una prima fila di carte che, per convenzione, rappresenta il colore *nero*, fino a che la somma del valore delle carte non superi il trenta. Ripete poi la medesima operazione con una seconda fila di carte che rappresenta il colore *rosso*, sempre arrestandosi allorché la somma delle carte supera il trenta. Vince la fila che totalizza il punto più basso. Supponiamo, ad esempio, che vengano tirate queste carte:

In questa mano vince il *nero*. Oltre alle puntate su *rosso* e *nero*, esiste anche la possibilità di puntare su due altre combinazioni, e cioè il *colore* e l'*inverso*.

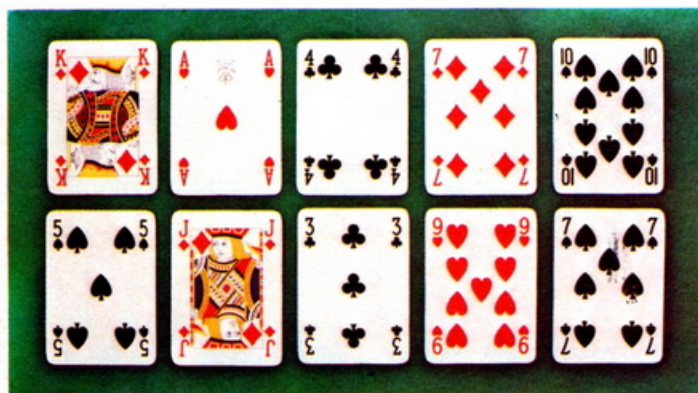
La sorte di queste due ultime combinazioni è determinata dal colore della prima carta della prima fila. Se tale carta è dello stesso colore della fila vincente, vince il *colore*, in caso contrario vince l'*inverso*. Nell'esempio che abbiamo fatto sopra, la prima carta della prima fila è di colore *rosso* e la mano viene vinta dal *nero*. In questo caso, vince l'*inverso*.

Le quattro combinazioni del *trente et quarante* hanno le stesse probabilità di presentarsi (50%) e sono quindi identiche alle combinazioni semplici della roulette. Le vincite vengono pagate alla pari.

Nel corso del gioco, si può verificare il caso che le due file di carte totalizzino lo stesso punto. In tale circostanza, il colpo non viene ritenuto valido, quindi di esso non si tiene alcun conto ed il giocatore può comportarsi con la propria puntata come meglio crede: può lasciarla sulla combinazione sulla quale l'aveva puntata, può cambiarle destinazione o

ritirarla. Questa regola ha un'unica eccezione, rappresentata dal punto 31. Quando si ottiene un 31 su tutte e due le file di carte (indicato anche con l'espressione *uno appresso*) le puntate vanno "in prigione", salvo quelle assicurate, di cui parleremo in seguito; esse cioè non possono essere ritirate e la loro sorte viene decisa nella mano successiva. Se, ad esempio, un giocatore punta sul *rosso* e si verifica l'*uno appresso*, egli non può ritirare la sua puntata e la stessa gli sarà restituita, ma senza che gli venga pagata alcuna vincita, solo se al colpo successivo vincerà il *rosso* (in caso contrario, essa sarà incamerata dal banco). L'*uno appresso* ha in pratica la stessa funzione che ha lo zero alla roulette, serve cioè ad assicurare un vantaggio matematico costante al banco.

È possibile assicurarsi contro il rischio dell'*uno appresso* pagando anticipatamente l'1% della somma puntata. In questo caso, il croupier pone un piccolo gettone vicino a quelli che rappresentano la puntata. Se al colpo successivo uscirà l'*uno appresso*, la puntata non finirà in prigione, ma resterà a completa disposizione del giocatore. È lecito domandarsi: giocando al *trente et quarante*



Colore rosso

tutte le carte via via uscite, potessero conoscere in anticipo il valore delle ultime carte residue e, quindi, essere

Il *nero* totalizza: 10 + 1 + 4 + 7 + 10 = 32 punti.
Il *rosso* totalizza: 5 + 10 + 3 + 9 + 7 = 34 punti.

è conveniente assicurarsi contro l'uno appresso, oppure no?

Per rispondere a questa domanda, bisogna conoscere quali sono le probabilità di formazione di ciascun punto e quelle relative alla formazione di punti pari. Esse sono state calcolate da Denis Poisson e si possono così sintetizzare:

Punti	Probabilità di formazione di ciascun punto	Probabilità di ottenere punti pari
31	14,8061%	2,19220%
32	13,7905%	1,90178%
33	12,7513%	1,62595%
34	11,6891%	1,36635%
35	10,6050%	1,12465%
36	9,4998%	0,90247%
37	8,3750%	0,70140%
38	7,2317%	0,51298%
39	6,0716%	0,36865%
40	5,1799%	0,26831%

Analizzando attentamente la tabella, si può notare che la probabilità che si verifichi l'uno appresso è maggiore di quelle relative agli altri punti pari e corrisponde esattamente al 2,19220%.

Ma, poichè il giocatore perde solo una volta su due la sua puntata in occasione dell'uscita dell'uno appresso, tale percentuale corrisponde in effetti a: $2,19220 : 2 = 1,09610$ che si può arrotondare ad 1,10%.

Considerando che l'assicurazione viene a costare

al giocatore l'1% delle sue puntate, risulta evidente che egli ha tutto l'interesse ad assicurarsi. La lieve differenza tra le due percentuali non deve trarre in inganno, perchè essa a lungo andare ha una notevole importanza sul risultato finale.

Concludendo, si può

affermare che il gioco del *trente et quarante* è molto più conveniente della roulette che preleva l'1,35% sulle combinazioni semplici ed il 2,70% sulle combinazioni multiple.

Tuttavia, esso presenta anche alcuni svantaggi. Il *trente et quarante* ha infatti i minimi di puntata notevolmente più alti rispetto a quelli fissati per la roulette, i suoi tavoli sono aperti solo per poche ore al giorno e la rapidità con cui il gioco si svolge difficilmente permette l'impiego di qualche sistema.

AL TRENTE ET QUARANTE, IL CALCOLO HA VINTO IL GIOCO!

Con il gioco del *trente et quarante* si è realizzata per la prima volta la famosa profezia "Il calcolo vincerà il gioco!" attribuita a Napoleone (la seconda volta, è successo con il *Black Jack*, pochi anni fa). Infatti, nel 1925, un giocatore inglese osservò che ogni volta che l'ultimo colpo della taglia era compreso tra 63 e 71 punti, il rosso aveva maggiori probabilità di vincere rispetto al nero.

Per molto tempo egli sfruttò da solo ed in modo discreto la sua scoperta, giocando solo l'ultimo colpo della taglia con la massima puntata ammessa, ma poi si lasciò ingolosire dalla possibilità di poter ottenere delle vincite più consistenti ed assunse alcuni segretari che avevano il compito di effettuare il medesimo gioco sugli altri tavoli di *trente et quarante* disponibili.

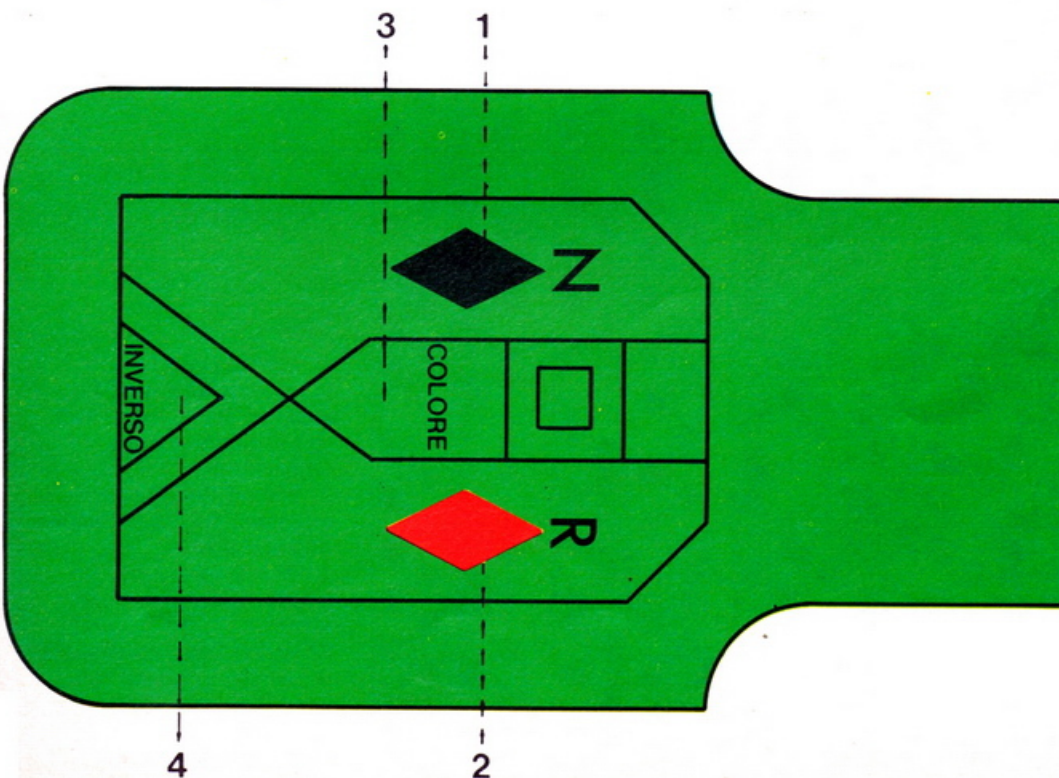
Ciò, naturalmente, causò in poco tempo una notevole divulgazione del suo segreto che alla fine giunse alle orecchie dell'editore Pierre Argo il quale, nel 1929, con lo pseudonimo di *Billedivoire*, pubblicò un libro intitolato "Jour et gagner" in cui espone

dettagliatamente il sistema, fornendo la dimostrazione della sua assoluta validità matematica.

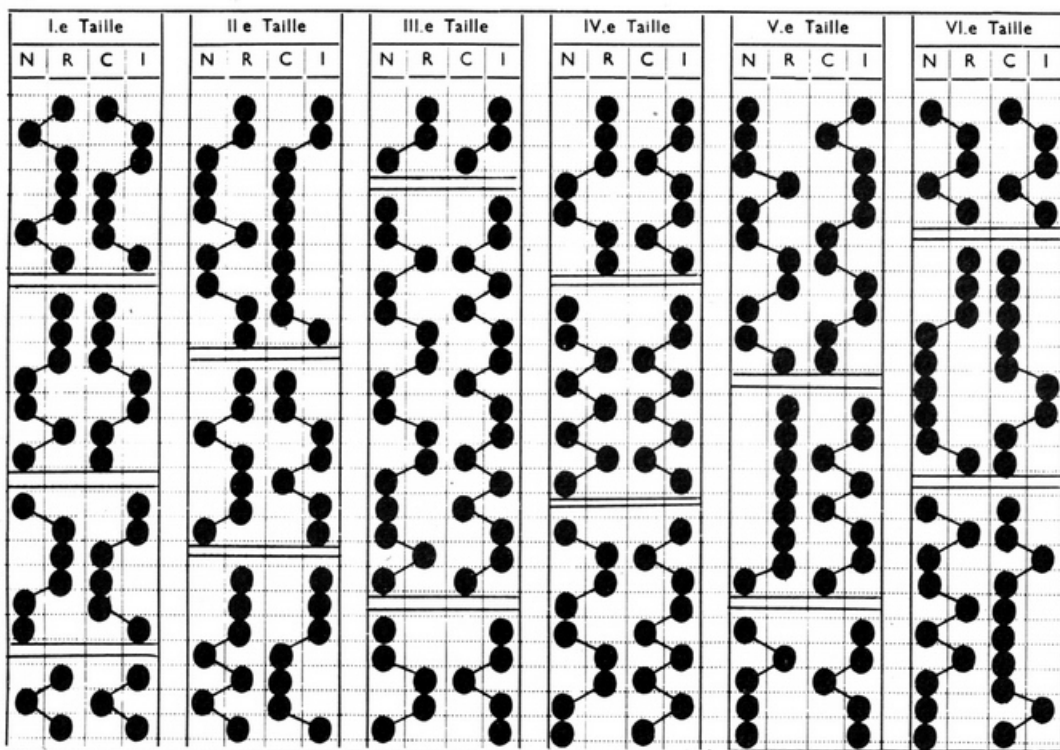
La pubblicazione di questo libro per poco non portò alla morte del *trente et quarante*, dato che numerosi giocatori, divenuti esperti del "gioco finale", assestarono colpi pesantissimi alle casse dei vari Casino europei, soprattutto a quello di *Montecarlo* che era stato preso di mira da un gruppo di giocatori italiani. Fu l'idea assai semplice di un dipendente della *Société des bains de mère* a salvare i Casino dalla pericolosa situazione che si era venuta a determinare. L'idea fu quella di "bruciare" alcune carte (3 oppure 5) all'inizio o alla fine della taglia (il risultato pratico è il medesimo), in modo da rendere inutilizzabile il conteggio delle carte uscite. Nonostante ciò, il Prof. *Henri Daniel* di Nizza, matematico ed esperto di giochi da Casino, sosteneva che anche con le regole tuttora in vigore è possibile prevedere qualche colpo "sicuro".

Non ci meravigliammo se, ad una analisi molto approfondita di questo gioco, effettuata con l'ausilio dei calcolatori elettronici, così come avvenuto per il *Black Jack*, tale convinzione del Prof. Daniel dovesse essere confermata.

Il tavolo del trente et quarante



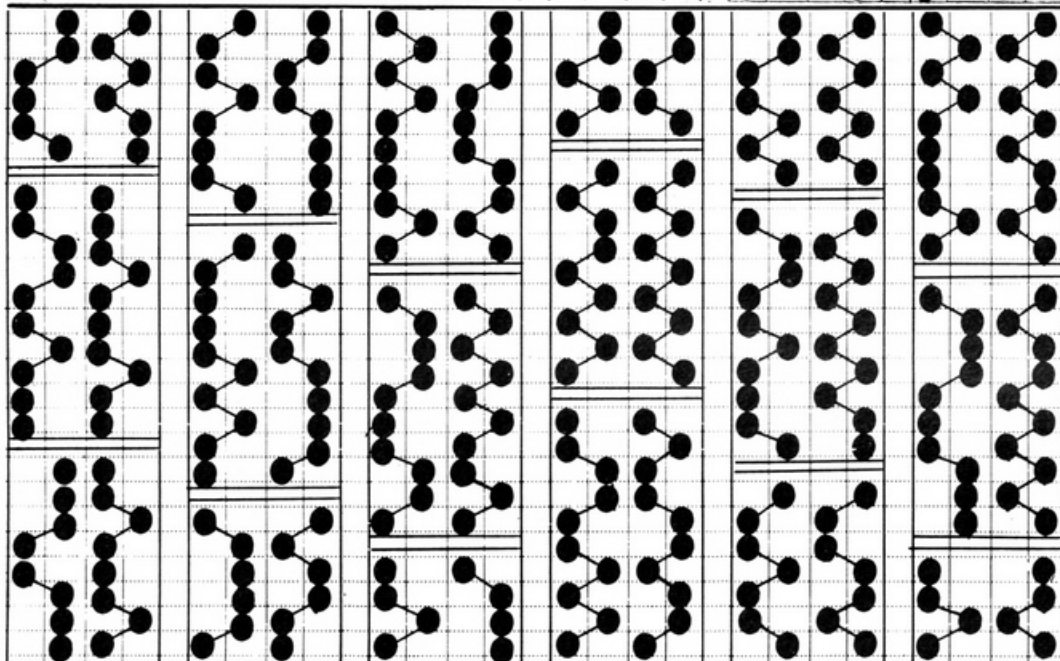
- 1) Puntata sul Nero
- 2) Puntata sul Rosso
- 3) Puntata sul Colore
- 4) Puntata sull'Inverso



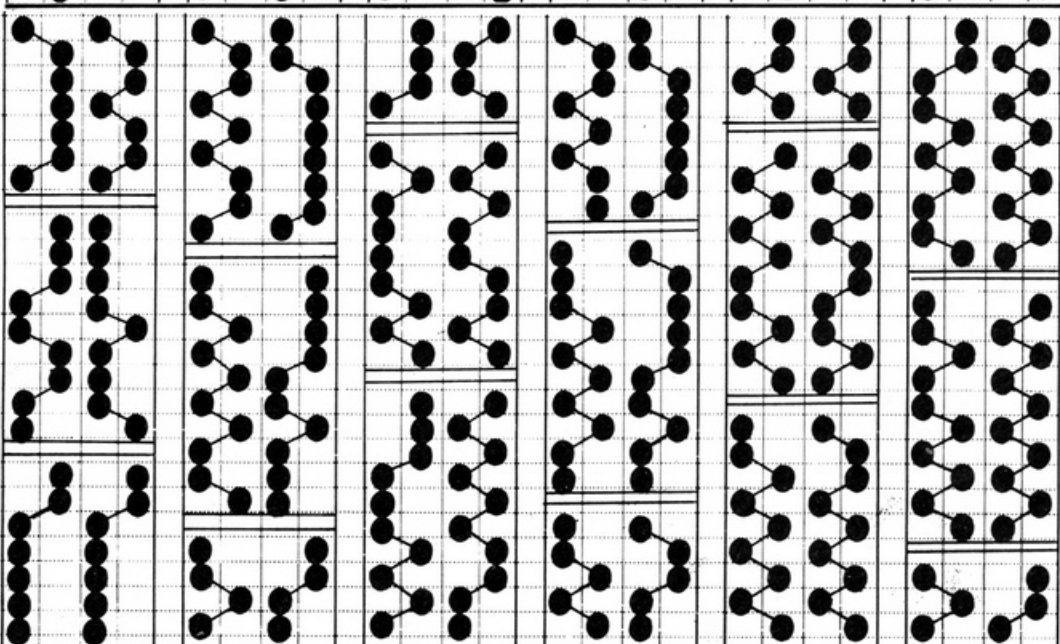
12 ottobre

LA TAGLIA

Ogni partita, giocata con 312 carte, viene chiamata in gergo "taglia" e comprende in media 26 colpi di rosso - nero e colore-inverso. Le taglie riprodotte sono state registrate nel Casinò di Campione d'Italia il 12 ottobre 1974:



13 ottobre



14 ottobre

BIBLIOGRAFIA

1. Martin Gall: La roulette et le trente et quarante, Ed. Delarue, Paris, senza data (probabilmente fine Ottocento);
2. Marcel Boll: Le trente et quarante, Ed. Le Triboulet, Monaco, 1945;
3. Billedivoire: Jouer et gagner, Ed. Argo, Paris, 1929;
4. Errico Papi: La roulette e il trente et quarante, Ed. Trip. Artistica, Milano, 1944;
5. Manuel du Trente et Quarante, Ed. MCRS, Monaco, 1953.

wargames

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



wargames

Wargames

Tactics II^o - War at Sea - Origins of WW II^o - Afrika Korps - Battle of the Bulge - Midway - Waterloo - D-Day - Blitzkrieg - Caesar's Legions - Wooden Ships and Iron Men - Stalingrad Richtigofen'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.

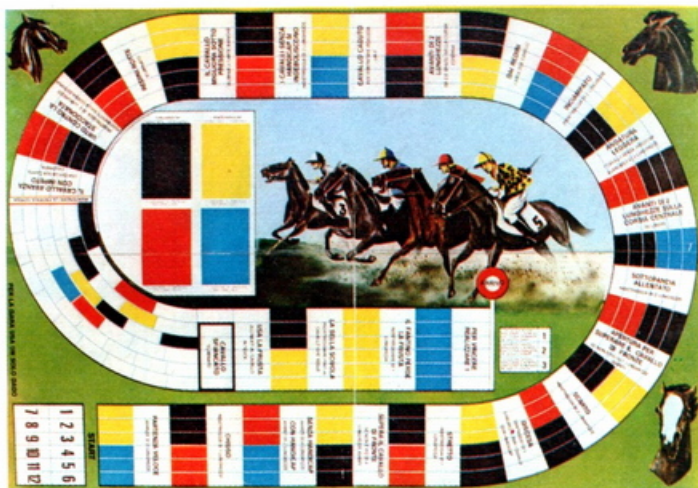
in vendita nei migliori negozi specializzati

Il mondo delle corse dei cavalli è stato più volte al centro della creatività degli inventori di giochi. La possibilità di riprodurre il movimento di una gara di circuito, la componente "scommesse", il fascino stesso del mondo dell'ippica (così come quello sprigionato dalle corse automobilistiche), hanno favorito il proliferare di questo genere di giochi, a metà strada tra l'ambiente e il percorso.

Ascot (produttore per l'Italia: Istituto del Gioco, licenza: Waddingtons House of Games (U.K.); distribuzione: Invicta italiana) è il tentativo di riproporre questo schema in modo non automaticamente scontato e banale, con alcune complicazioni di formula che la nuova edizione italiana ha opportunamente mantenuto (ricordiamo che il gioco è stato commercializzato dal 1951 al 1977 con il nome di Totopoli dalla Editrice Giochi. In quella edizione gli ippodromi avevano preso nomi italiani: le Capannelle e San Siro).

Per prima cosa due tabelloni di gioco. Il primo di "preparazione" alla corsa; il secondo per la gara vera e propria. Nella prima fase si assegnano (per sorte, per trattativa e con un'asta) i cavalli, le due scuderie (Stevendon e Walroy) e la gestione dei servizi ausiliari (dal veterinario al maniscalco, dal fienile al club dei proprietari). I cavalli vengono quindi condotti dalle stalle lungo un circuito che devono percorrere (a colpi di dado) una sola volta per poi rientrare in scuderia. In questa sorta di sgambatura non ha alcuna importanza chi è più veloce; conta invece molto il tipo di caselle in cui di volta in volta si cade, e i premi o le penalità che se ne ricavano. I dodici cavalli in fase di allenamento, infatti, non hanno tutti le stesse doti di purosangue, ma sono suddivisi in quattro gruppi (neri, rossi, gialli e azzurri) di potenzialità differenti. Proprio nell'allenamento i proprietari dei "brocchi" possono acquisire carte per migliorarne le qualità, mentre

CHECK-UP ASCOT



ai campioni possono capitare penalità e incidenti. Lo scopo, insomma, è quello di fare giungere alla partenza un gruppo di puledri che, chi per virtù innata, chi per vantaggi acquisiti, abbiano più o meno le stesse possibilità di vittoria. In realtà, testando il gioco, ci è parso che l'acquisizione di questi titoli nella prima parte del gioco sia piuttosto meccanica, dovuta essenzialmente al lancio dei dadi e al calcolo delle probabilità. Le carte di "svantaggio", invece, sono piovute a grandine su tutti quanti.

E veniamo al secondo

tabellone.

Tutti e dodici i cavalli si trovano ai nastri di partenza. Devono affrontare un percorso che ricorda per conformazione il gioco dell'oca, ma è stato colmato di varianti, difficoltà, eccezioni. Più che un ippodromo sembra, con dodici protagonisti in gara, un percorso di guerra. Ciascun giocatore dichiara quale tra i suoi cavalli ritiene vincente, e c'è quindi spazio per le scommesse. Infine si parte, sempre a suon di dado (questa volta uno solo). Le regole e le difficoltà, si è detto, sono numerose. Non le

elencheremo qui, anche se diremo che non è il caso di attendersi una volata in rettilineo, ma una dura avanzata, passo dopo passo. In questo mare di difficoltà, vanno giocate le carte di vantaggio e di svantaggio acquisite sul tabellone precedente. Il regolamento consente al giocatore di distribuire queste carte su cavalli dello stesso colore, e non necessariamente sul cavallo che le ha guadagnate, nel bene e nel male, durante l'allenamento. Giocando Ascot abbiamo soppresso questa norma. A che serve infatti l'allenamento se poi gli handicap o i miglioramenti di forma acquisiti da un cavallo sono trasferibili su un altro animale?

Vince, naturalmente, chi arriva primo, ma si può anche decidere che il vincitore sia chi è riuscito a trarre maggior profitto economico dalle scommesse e dalla compravendita degli animali. Nelle nostre prove abbiamo verificato una leggera prevalenza di vittoria da parte dei cavalli azzurri (i più "brocchi"). Su un numero limitato di prove, tuttavia, questo può dipendere dal lancio dei dadi o da particolari fattori fortuiti. Quello che è certo è l'equilibrio sostanziale di possibilità tra giocatori appena un poco smaliziati. Ascot è un tranquillo gioco per famiglia o per gruppi di amici (si gioca anche in due, ma è molto meglio essere numerosi) che non abbiano problemi di simulazione e amino i più classici giochi di percorso, ove il buon vecchio lancio di dadi riveste ancora un peso determinante. Astuzia e abilità (sempre in dosi tali da non imporre livelli di concentrazione che vadano al di là di una normale attenzione) sono richieste solo in particolari fasi (la contrattazione, l'asta, i cambi di corsia in gara, ad esempio). In altri momenti c'è invece spazio per il più completo relax o, per chi è così fortunato da riuscire a immedesimarsi in questo genere di giochi, per sentirsi realmente ai bordi del più esclusivo campo di corse del mondo.

Nome:
Produttore:

Categoria:
Numero dei giocatori:
Durata di una partita:
Originalità
Difficoltà
Fortuna
Prezzo

Legenda:

* = insufficiente
** = discreto

Le componenti difficoltà e fortuna sono valutate in ordine crescente da 1 a 5

Ascot
Istituto Del Gioco, Milano
su licenza Waddington House
of Games Ltd.
giochi di percorso
da 2 a 6
60-120 minuti

2
4
17.500***

*** = buono
**** = ottimo
***** = eccellente

Giochi elettronici
"Slimline Speedway" e
"Slimboy Shooting 6".

Primo elemento: la confezione. È adulta, e anche l'occhio vuole la sua parte. Niente plasticacce in bella vista e colori chiassosi, ma due aggeggini che si presentano (e possono essere confuse, a prima vista, o da lontano) come calcolatrici tascabili.

Secondo elemento: i giochi. "Slimline Speedway", il nostro preferito (semplice questione di gusti, nessun giudizio di merito) offre cinque giochi, a difficoltà crescente, basati sulle corse automobilistiche. Il primo gioco è una semplice corsa a circuito: il giocatore dovrà lavorare di acceleratore e di freni; le svolte sono automatiche, il pulsante andrà premuto solo in caso di sorpassi. Dopo un'ora di allenamento, quasi tutti sono in grado di arrivare al punteggio massimo, 999. Il secondo gioco è una complicazione del primo: qui

CHECK-UP

"Slim" Tomy

le svolte non sono automatiche, se non si preme il pulsante destro in tempo ci si spiaccica contro l'immaginario guardrail e si riparte da capo. Il 999 è già più problematico. Il terzo cimento è di abilità: cercare di evitare altre macchine che vi si avventano contro. Il massimo punteggio non è irraggiungibile. Le cose si complicano con la quarta prova: due macchine in gara, a velocità costante, e il giocatore, premendo i quattro pulsanti di direzione e stando attento a non finire contro gli angoli dello schermo, dovrà

catturare la macchina avversaria. Ogni cattura frutta 55 punti.

Quinta gara, decisamente diabolica: corsa frontale senza limiti di tempo, tra auto del giocatore e vettura del computer. Ogni scontro assottiglia il parco macchine del concorrente (che ha cinque vetture). Qui, il massimo punteggio ve lo sognate, ed è già tanto se riuscite a portare a casa metà dei punti.

Che altro dire? La vettura ha quattro velocità, la durata media di ogni gara è di due minuti, gli incidenti fanno

scattare penalizzazioni di 7,5 secondi.

Secondo ordigno, "Slimboy Shooting 6". Come avrete capito, si tratta di un complesso di tiri al bersaglio.

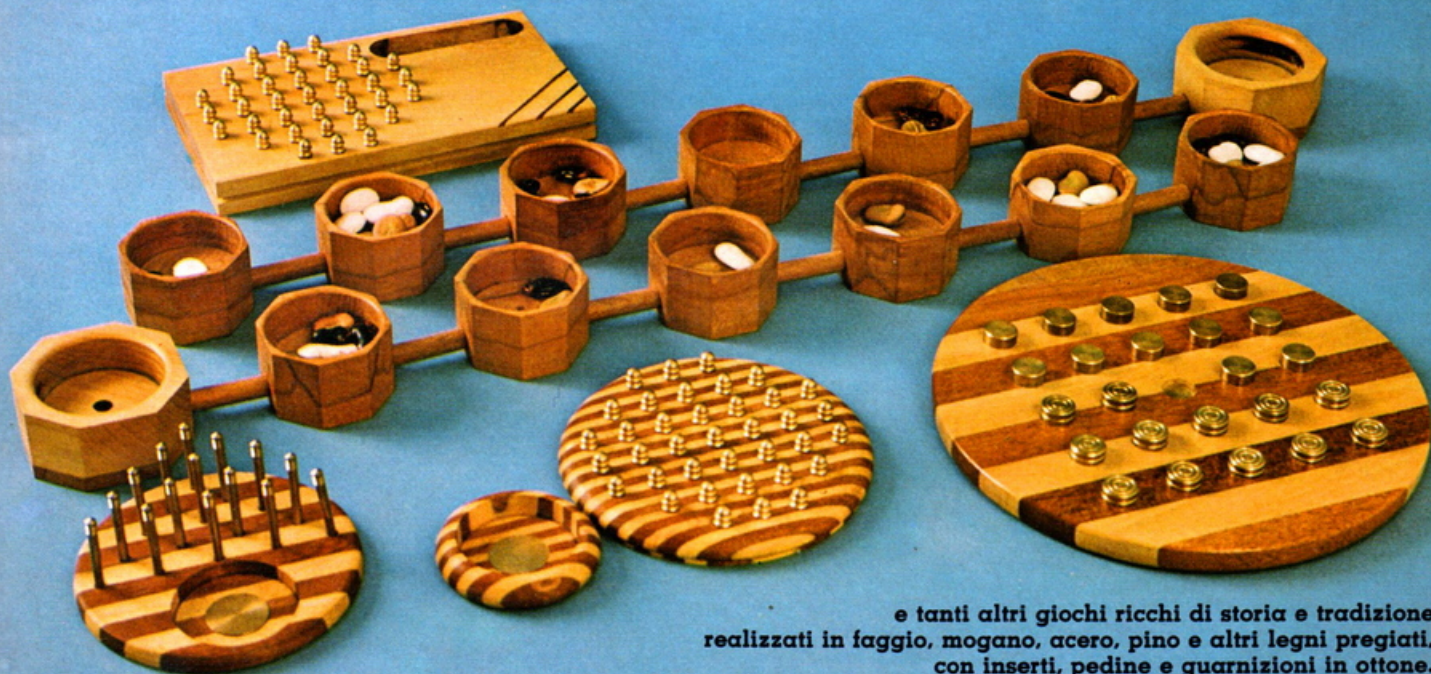
Qui, robot e carriarmati spadroneggiano, in ben 7 giochi graduati secondo difficoltà crescenti e (udite udite) ciascun gioco è possibile regolarlo secondo due livelli di velocità.

Si inizia con un combattimento contro un robot inerme e disarmato che ricorda vagamente il tiro al piccione, e si prosegue con il tiro reciproco tra robot, con la battaglia (sempre tra automi) ad abbattersi, con tanto di colpi in canna: sprecate le munizioni, si riceve un punto di penalità. Poi entrano in scena i carri, che si spostano, oltre che dall'alto verso il basso, anche in avanti e indietro lungo lo schermo. Di notevole difficoltà, soprattutto se impostati nella versione veloce, il sesto e settimo gioco.

Nome:	Slimline Speedway - Slimboy Shooting 6		
Produttore:	Tomy (distr. Tg Sebino)		
Categoria:	giochi elettronici di abilità		
Durata di una partita:	due minuti		
Originalità:	***		
Difficoltà:	da 1 a 3	Abilità:	3
Fortuna:	2	Prezzo:	81.000* l'uno

Una produzione pregiata, interamente realizzata con tecnica ed esperienza artigianale

MANKALA/AWELE NEUTRON SOLITARI NIM CAUPUR BENGALA



e tanti altri giochi ricchi di storia e tradizione
realizzati in faggio, mogano, acero, pino e altri legni pregiati,
con inserti, pedine e guarnizioni in ottone.
Scacchi e pedine di dama in esemplari unici, in metallo e legno tornito a mano.
Si producono su ordinazione giochi di qualsiasi tipo.

Luciano Biscarini Laboratorio Legno-Ottone via Piermarini, 44 06034 - FOLIGNO



VITA DI CLUB

Si è svolto nelle scorse settimane a Bologna un Convegno nazionale promosso dal Circolo scacchistico bolognese in collaborazione con la Cassa di Risparmio di Bologna, sul tema "Gli scacchi tra sport e cultura."

Nell'ambito del Convegno si sono svolte una interessantissima mostra filatelica curata dal professor Oscar Bonivento e una esposizione di alcune apparecchiature (mini-computer) della serie Chess Challenger per giocare a scacchi.

Dopo la relazione introduttiva di Piero Pasini, che ha ricordato la collocazione delle rubriche scacchistiche su larga parte degli organi di informazione nazionale, il giornalista Adolivio Capece ha sottolineato come la storia degli scacchi sia sempre stata legata, sin dalle sue origini, alla più ampia storia del mondo. Gli scacchi — è stato affermato — sono un fatto culturale strettamente legato alla cultura e alla evoluzione dei popoli, con precise influenze nei campi della matematica, dell'arte, della letteratura.

Gli atti ufficiali del convegno, ricco di relazioni ed interventi, possono essere direttamente richiesti alla Federazione scacchistica italiana.

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.

Cerco appassionati principianti di wargames e boardgames per fondare il 1° Club "Pergiooco" Napoli. Scrivere o telefonare (ore serali) a Giorgio Capriati Via B. Caracciolo, 83 - Napoli tel. 081/212666.

Il Circolo scacchistico G. Ferraris, via delle Orchidee 6, Milano, annuncia di avere iniziato la sua attività, che si svolge nei pomeriggi di sabato per le riunioni libere e nelle serate di lunedì e venerdì per l'attività organizzata in torneo. Il 22 marzo si è già svolto un torneo semilampo libero a tutti, ad handicap a seconda delle capacità. Altri tornei si svolgeranno in aprile e maggio. Per informazioni telefonare a Stefano Strada, 02/4151381, ore serali.

Indetto dal Reyer Club San Bortolomio e dall'Arci di Marghera si svolgerà nei giorni 26 e 27 aprile il 3° Torneo Adriatica Città di Venezia. Tutti gli interessati possono mettersi in contatto con Ezio Coppola, presidente dell'Arci Master Mind di Marghera (041/936295) o con Paolo Svalduz della segreteria del Reyer Club San Bortolomio (041/21219).

È nato a Sassuolo (Modena) il Club 3M (Modellisti Militari Modenesi). Il Club, che conta già una ventina di iscritti, raccoglie anche appassionati di giochi di carta e matita, di scacchiera, di morra, eccetera. I soci fondatori hanno già creato un Consiglio direttivo, eleggibile annualmente, con il compito di mettere in pratica e coordinare le iniziative che di volta in volta saranno suggerite dai soci.

Cerco in Pisa persone interessate a giocare a Tactics II e simili (purchè giochi per principianti). Maurizio Nuti, via B. Croce 71, Pisa, tel. 050/40406.

Cinque consiglieri si occuperanno rispettivamente dei seguenti gruppi di giochi di simulazione: giochi politici e diplomatici, giochi antichi fino al XIX secolo; giochi del XIX secolo, giochi sulle due guerre mondiali; giochi di epoca contemporanea, fantascienza e fantasy. Il club pubblicherà saltuariamente un proprio bollettino, promuoverà incontri e tornei.

Chi avesse intenzioni "serie" e cercasse informazioni può rivolgersi a: Pietro Cremona, Via Cavour 6, Sassuolo (Mo), tel. 059/883599; Guido Tremazzi, Via Lusvardi 25, Modena, tel. 059/335971.

Cerco amici principianti con cui cominciare a giocare ai wargames e ai boardgames. C'è qualche appassionato nella mia città? Achilli Egidi, Via Fratelli Volponi, 2, Ascoli Piceno.

Sono un ragazzo di 14 anni che frequenta la 1° Liceo scientifico a Rieti, città dove vivo. Sono un principiante (ho giocato finora solo a Zargo's Lord e Iliad) ma mi piacerebbe saperne di più ed entrare in contatto con qualcuno più esperto, possibilmente abitante a Rieti. Andrea Riello, Piazza Tevere 62, Rieti - telefono 490033

Da Sabato 4 a domenica 12 luglio si svolgeranno a Caorle, nel quadro della tradizionale manifestazione scacchistica, due importanti Tornei. Il primo sarà riservato solo ai giocatori tesserati FIDE e FSI, e sarà valido per le promozioni di categoria e le variazioni Elo; il secondo, riservato a tutti gli appassionati tesserati e non, sarà giocato con il sistema semilampo (un'ora per giocatore) e ha lo scopo di promuovere il gioco degli scacchi come attraente alternativa alle varie iniziative per l'occupazione del tempo libero.

Il monte premi supera gli otto milioni di lire, una cifra record per un Torneo internazionale di scacchi.

La sera di venerdì 3 luglio si terrà la ormai tradizionale simultanea gigante, su oltre cento scacchiere. La manifestazione avrà luogo all'aperto, nel centro storico della cittadina.

L'organizzazione prevede, sulla base dell'esperienza degli anni precedenti, una presenza di oltre 500 giocatori provenienti da tutta Europa, tra cui molti Maestri prestigiosi.

Per informazioni: Segreteria Scacchi: villaggio dell'Orologio, 30021 Caorle, tel. 0421/82831-82757.

Cerco amici principianti con cui giocare partite di boardgames o wargames per corrispondenza. Cerco tutti i "Strategy and Tactis" con giochi completi. Mazzesi Gianni via Cella 329 48020 - S. Stefano (Ravenna).

Vorrei mettermi in contatto con giocatori esperti in giochi di simulazione. Telefonare ore pasti a Riccardo De Rosa, tel. 02/718744.

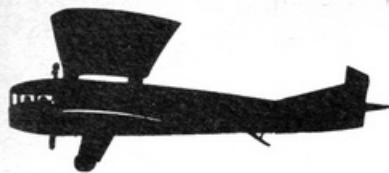
Il Centro Diffusione Origami, fondato nel 1978 con l'intento di diffondere la conoscenza, la pratica e lo studio dell'origami, in tutti i suoi aspetti ed applicazioni, invita tutti coloro che condividono queste finalità o più semplicemente amano l'origami, ad associarsi all'iniziativa, scrivendo a: Centro 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.

Collezione libri, articoli, eccetera di giochi matematici, geometrici, meccanici, puzzle. Gradirei contatti per scambi di idee, informazioni bibliografiche, indirizzi e materiale vario.

Roberto Morassi, via B. Pasquini, 4, 50127, Firenze.



VITA DI CLUB

Torino Backgammon Club.

La sera di martedì 10 Febbraio il Backgammon Club di Torino ha iniziato la sua attività con un torneo nella nuova magnifica sede del Caffè San Carlo in piazza San Carlo. Organizzatori e promotori della serata sono stati Bianca Steinleitner, Sandro Guala e Roberto Gschwentner ed è stato possibile effettuare nella serata tre tornei da otto partecipanti ciascuno. Il primo torneo è stato giocato con partite ai 7 punti ed è stato vinto da SanDro Guala. Tra i partecipanti a questa storica, prima serata del Backgammon Club Torino, al quale vanno i più sinceri auguri della Associazione Europea Backgammon, ricordiamo Luciana Zulberti, Jerome Rime-diotti, Alberto Da Pra, Pagliero, Baglietto, Focilla, Apostolo, Zoccola, De Biasi, Cavezzale, Marchiori, Castagneris e Gerbi. Le riunioni sono previste ogni martedì e venerdì. Al nuovo Club gli auguri di Pergiooco.

Casale Backgammon Club

Anche a Casale Monferrato si è costituito il Casale Backgammon Club che ha sede presso il Circolo Tennis Casale — corso Valentino 192 — Casale Monferrato. Il Segretario è il Signor Felice Bellasio e le riunioni sono previste alla sera del mercoledì e del venerdì. Al nuovo Club gli auguri di Pergiooco.

Torneo Internazionale a St. Tropez

Nei giorni 15, 16 e 17 Maggio 1981 si terrà a St. Tropez, all'Hotel Byblos, il Torneo Internazionale di Primavera di Backgammon.

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

Cerco avversario/i per Squad Leader, Cross of Iron, Crescendo of Doom. Cedo perfetti: Go della Jumbo, Okinawa della IT, zona Bergamo e vicinanze. Loris Pagnotta via A. Curò 6 Bergamo tel. 035/295670.

Cerco persona interessata ai boardgames, possibilmente della mia zona, con cui scambiare idee. Scrivere Massimo Lecchi via Trento 63 - 10064 Pinerolo (To).

Vendo-Cambio i seguenti boardgames: SPI: Seelowe (nuovo) Jena-Averstadt, Normandy; A.H.: Alexander, Air Assault on Crete (nuovo).

Vendo "Iliad" (It) poco usato a L. 7.000 o scambio con giochi Avalon Hill usati con regole. Telefonare allo (081) 366487 (ore pasti) oppure scrivere a Guido Dimarzio via L. Giordano, 16 - 80127 Napoli. Annuncio valido per la sola Napoli.

Vendo boardgames Avalon Hill e SPI in buone condizioni. Per lista e informazioni telefonare 06/5806184 ore pasti e chiedere di Marco.

Cedo a L. 20.000 After the holocaust (SPI) completo di traduzione in italiano. Tel. 5453588 Ugo.

Ho 14 anni. Cerco coetanei napoletani che mi aiutino a perfezionare la tattica di Sinaï e mi introducano ad altri giochi di simulazione di guerra (esclusivamente).

Vorrei mettermi in contatto con esperti e appassionati di Go, Wargames e simili residenti in Verona, anche per possibile fondazione circolo AIGI. Telefonare 528080 Alberto.

Neogiocatore di wargames, decisamente alle prime armi, cerca a Livorno pari grado o paziente esperto per confrontare e migliorare le proprie strategie. Posseggo per il momento solo Iliad e vorrei provare un gioco più complesso. Telefonare 0586/92439 chiedere di Sergio.

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

Vendo wargame "THE ARAB ISRAELI WARS" istruzioni in inglese, come nuovo L. 18.000 (spese di spedizione a vostro carico).

Dispongo della traduzione del gioco irlandese QUAGMIRE. Inverò copia delle regole in cambio di L. 1.000 in francobolli. Casella Postale 1803 - Trieste (Dario Escher).

Traduco dall'inglese istruzioni di gioco (boardgames). Modica spesa. Scrivere per maggiori dettagli a Giuseppe Seidita Via Marchese Roccaforte, 92. 90143 - Palermo. Tel. 091/549630.

Assistente universitario, pubblicista, esperto di storia e tecnica militare ed appassionato da vecchia data di giochi di simulazione ad alto livello, è disponibile a collaborare con casa editrice per l'elaborazione di nuovi giochi, ricerche tecnico-storiche a ciò necessarie e stesura delle regole e dei testi storici di accompagnamento, così come d'uso nelle migliori case americane del settore. È infine disposto ad eseguire traduzioni accuratissime dall'inglese e dal tedesco di qualsiasi gioco, a prezzi di mercato, per tutti coloro — privati o ditte — che ne fossero interessati. Per informazioni e ulteriori chiarimenti, rivolgersi a Piero Visani, Strada Costalunga 10/2, 10024 Moncalieri (TO), tel. 011/6406146.

È nato a Civitavecchia un Club per giochi intelligenti. L'iscrizione è aperta a tutti coloro che non hanno superato i 17 anni di età. Per informazioni telefonare al 32262.

MATEMATICA DILETTEVOLE E CURIOSA

Posseggo ampia collezione di giochi meccanici di topologia concreta. Cerco collaboratori per prossima mostra divulgativa in Bologna. Propongo scambio bibliografia, problemi, analisi a nuovo di Matematica dilettevole e curiosa. Enzo Bonora, Via Porretana 6, 40135 Bologna, tel. 051/413010.

Cerco giocatori di boardgames nella zona Centro-Nord di Roma. I miei giochi preferiti sono Squad Leader, Cross of Iron, Crescendo of Doom, Snifer. Vendo Highway to the Reich, Invasion America e altri in ottimo stato. Mauro Benedetti, Via Cortina D'Ampezzo, 213, 00135 - Roma.

Cerco giocatori di wargames appassionati di giochi matematici ed enigmistici a Roma, preferibilmente zona Nord, per incontri e scambi di materiale e esperienza. Scrivere o telefonare a Federico Salvini, Loc. Gnocco 13, 00065 Fiano Romano (Roma) tel. 0765/38241.

Vendiamo i seguenti giochi di società: Cluedo (Giochiclub), Lotta di Classe (Mondadori), Empire (International Team), Executive Decision (Avalon Hill), Conquistadores (International Team), Manager (Editrice Giochi): tutti in perfette condizioni e a buon prezzo. Scrivere o telefonare a: Alessandro ed Ernesto Capurso, via S. Petronio vecchio 37 Bologna, tel. 051/308088.

Posseggo due copie del primo numero di Pergiooco, e posso quindi metterne a disposizione una copia. Luigi Gallioti, via Galleria Caracas, 14, 36067, Termine di Cassola (VI).

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)

I NEGOZI "GIRAFFA"

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
SERENO-GALANTINO
p.za 1° Maggio, 1
13051 Biella
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



Molti soci del club hanno chiesto di essere messi in contatto con gli altri iscritti residenti nella loro città o zona. Per poter svolgere questa azione di collegamento, Pergioco ha bisogno della autorizzazione esplicita dei singoli soci. Per questo motivo invitiamo i membri del Club già iscritti ad inviare il tagliando pubblicato in questa pagina in basso a destra, ed i nuovi iscritti a compilare in ogni sua parte il tagliando in basso a sinistra.

LOMBARDINI BRUNO
via Cavour, 17
43100 Parma
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 Torrevecchia, 100
00168 Roma
PIROMALLI LUIGI
via Torpignattara, 27
00177 Roma
GIOCAGIO
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 Calmaggio, 7
31100 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
G'OCARE
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

ALTRI NEGOZI

ADELMO MAZZI
via Duomo, 43
Modena
I GIOCHI DEI GRANDI
via Assarotti, 16
Torino
MOSTRA DEL POSTER
galleria Buenos Ayres, 2
Milano
FOCHI MODELS
via Durini, 5
Milano
LA GIOSTRA
c.so XXII Marzo, 38
Milano
LIBRERIA DEL CANTONE
piazza Susa, 6
Milano
VENERONI GIOVANNI
via XXV Aprile, 2
Novate Milanese
SCOTTI GIOCATTOLE
via Bernardino Luini, 5
Como
BINDA C.
c.so Matteotti, 23
Varese
SALONE DEL GIOCATTOLO
via S. Luigi, 21
Monselice (Padova)
NUOVO PARADISO DEI BAMBINI
via Calmaggio, 7
Treviso
IL PUNTO VERDE
Giochi Modelli
C.so Siracusa, 109
Torino

PER I SOCI

Tagliando riservato ai già iscritti

COGNOME NOME

TESSERA N.

autorizzo non autorizzo

la diffusione del mio nome tra gli altri soci.

Mi interessano i seguenti settori di gioco:

.....

.....

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

PER I NUOVI ISCRITTI

Pergioco Club - Tagliando di iscrizione

COGNOME NOME

VIA CITTÀ PV

Allego L. 3.000 in contanti in francobolli

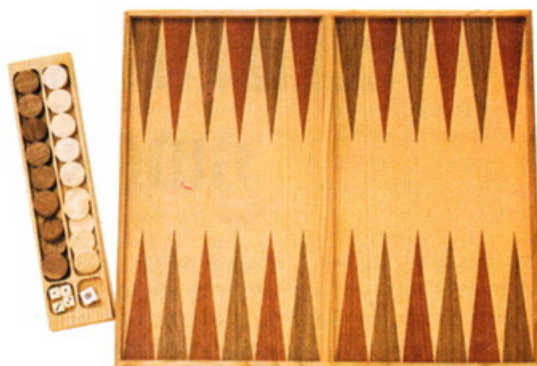
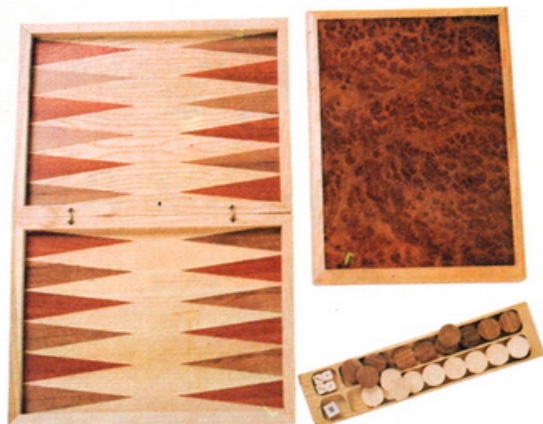
autorizzo non autorizzo

la diffusione del mio nome agli altri soci.

Mi interessano questi settori di gioco:

.....

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



Una straordinaria offerta ai lettori di Pergioico

L'Associazione Europea Backgammon e Pergioico offrono ai Soci del Pergioico Club e ai lettori l'opportunità di acquistare a condizioni particolarmente vantaggiose dei bellissimi tavolieri di Backgammon in legno pregiato prodotti dalla ditta Lena.

1) **Backgammon tavola in frassino, noce e padouk**, dimensioni cm. 55 × 48 × 2,2, intarsio manuale, completo di pedine in legno, portapedine in legno scavato in pezzo unico, dadi e istruzioni:

Soci: 43 mila lire; non Soci 49 mila lire.

2) **Backgammon scatola in frassino, noce e padouk**, dimensioni cm. 42 × 31 × 7, intarsio manuale, completo di pedine in legno e portapedine in legno scavato in pezzo unico, dadi e istruzioni:

Soci: 60 mila lire; non Soci 69 mila lire.

3) **Backgammon scatola in radica "vavona", frassino, padouk, noce**, dimensioni cm 42 × 31 × 7, intarsio manuale, completo di pedine in legno e portapedine in legno scavato in pezzo unico, dadi e istruzioni:

Soci: 70 mila lire; non Soci 79 mila lire.

I prezzi sono comprensivi di I.V.A., di imballaggio e di spedizione raccomandata.

Pagamento contrassegno al ricevimento della merce.

Inviare il Buono d'Ordine completo e firmato a Pergioico - Via Visconti D'Aragona 15, 20133 - Milano.

BUONO D'ORDINE

Il sottoscritto
ViaCAP.
CittàPV.

ORDINA

N° backgammon tavola completo (1)
N° backgammon scatola frassino completo (2)
N° backgammon scatola radica completo (3)
per complessive lire

compreso IVA, imballaggio, spedizione.
Il pagamento avverrà contrassegno al ricevimento della merce.
Firma
Numero tessera per i Soci

Il torneo di Go a Milano

Il 28 febbraio e il 1 marzo si è svolto a Milano il Torneo Internazionale di Go organizzato da Pergioico e dal Go Club "Città del Sole", con il patrocinio della Giochi Clementoni S.p.A. Gli organizzatori e i partecipanti desiderano ringraziare sentitamente i gestori del Bar Concordia in Corso Colombo, 11, rivelatosi di questi tempi uno spazio prezioso e meritevole del sostegno della cittadinanza.

I partecipanti, di nazionalità italiana, americana, inglese, giapponese, svizzera e francese, sono stati divisi in due gruppi secondo il loro grado. I vincitori:

Gruppo I (gradi superiori):
1° premio: **Hirose Maseru** 3-dan (Giappone)
2° premio: **Mark Hall**, 4-dan (Inghilterra)
3° premio: **Hori Hisashi**,

2-kyu (Giappone)
Gruppo II (gradi inferiori):
1° premio: **Georges Hakem**, 7-kyu (Francia)
2° premio: **Sergio Parimbelli**, 9-kyu (Italia)
3° premio: **Enzo Burlini**, 5-kyu (Italia)

Per l'appunto, questi risultati testimoniano l'efficacia del sistema di handicap che nel Go dà a due avversari una pari possibilità di vincere nonostante una forte disparità di grado.

Segnaliamo l'importante partecipazione di quattro giocatori del Go Club di Nizza e soprattutto il successo conseguito da Georges Hakem, unico vincitore di cinque partite su cinque giocate.

Nel prossimo numero di Pergioico pubblicheremo una delle partite più interessanti di questo incontro.



CLEMENTONI = CLEM TOYS = GIOCHI INTELLIGENTI

"Chissà se posso lasciare sul vostro tavolo di lavoro un fiore, per dirvi la mia simpatia..."

Sono le parole di una lettera inviata a Clementoni da una insegnante di 5^a elementare, che definisce i giochi Clementoni "pieni di fantasia, istruttivi e intelligenti".

Intelligente è, crediamo, la parola giusta per definire la produzione di questa azienda di Recanati, impe-

passatempo che hanno sempre delle componenti positive che, di volta in volta, stimolano la fantasia, l'operosità manuale, l'intelligenza, l'agilità mentale.



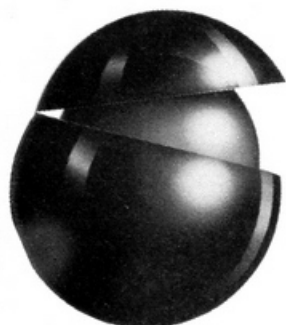
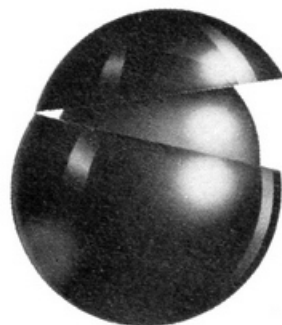
Clementoni vuol dire una produzione molto vasta, che va dai più semplici giochi per bambini, come i "percorsi" a dadi, ai giochi di memoria, a quelli educativi, fino ai più raffinati giochi d'intelligenza come Othello e Go, per i quali



vengono disputati persino dei Campionati Mondiali. Per non parlare dei puzzles, a centinaia, ad ogni livello di difficoltà, o dei giochi tradizionali, come tombola e roulette, rinnovati dalla tecnica elettronica.

Ed a proposito di rinnovamento, Clementoni Giochi è diventato Clem Toys e sta per presentarsi sul mercato con questo nuovo marchio e nuovi, caratterizzanti colori per le confezioni dei suoi giochi, che saranno, per comodità d'identificazione, divisi in tre sezioni corrispondenti a tre fasce di destinatari, secondo l'età: dai 6 ai 12 anni circa, dai 13 ai 25 e dai 25 in su, anche se questa divisione è spesso solo formale, perchè vi sono giochi che divertono ed interessano ugualmente i quindicenni ed i novantenni.

Tutti, comunque, sono "giochi nati per diventare amici", dice lo slogan Clem Toys: amici intelligenti, aggiungiamo noi.



gnata ad offrire al suo pubblico di grandi e piccini





Un salvagente per due

Molto spesso accade che durante una serata di bridge o di poker, tra una mano e l'altra, uno dei quattro giocatori si alzi per uno dei 258 motivi per i quali ha diritto di farlo (pipi, telefonata, sigarette in macchina ecc.).

Immancabilmente uno dei tre rimasti lo segue a ruota, sfruttando uno dei 257 motivi rimasti.

I due superstiti, un po' perchè a corto di motivi (solo 256) e un po' per non lasciare solo l'altro, sono costretti ad aspettare pazientemente il ritorno dei fuggiaschi, spesso annoiandosi: ecco un giochino divertente e veloce per riempire il buco.

Si prendono le prime 9 carte di un seme qualunque (ad esempio fiori - fig. 1) e si dispongono scoperte tra i due.

A turno ne scelgono una e la dispongono davanti a sè mantenendola scoperta. Questo continua fino a che ognuno dei due ha davanti a sè tre carte, mentre nel monte ne rimangono altre tre. Lo scopo del gioco è raggiungere con le proprie tre carte il totale di 15 punti (l'asso vale 1, il due vale 2 ecc.).

Salvo il caso di giocatori ubriachi, questo obiettivo non viene mai raggiunto al termine di questa prima fase. Si passa quindi alla seconda fase, durante la quale, seguendo il solito ordine di gioco, i giocatori "scambiano" una delle loro tre carte con una delle tre del monte e questo sempre cercando di raggiungere i 15 punti; vince il primo che riesce.

Per chiarezza vediamo l'esempio della fig. 2: se toccasse al giocatore A, questi vincerebbe scartando l'otto e pescando il nove (1 + 5 + 9 = 15).

Se invece toccasse al giocatore B, egli non ha modo di realizzare 15, ma deve comunque togliere il nove dal

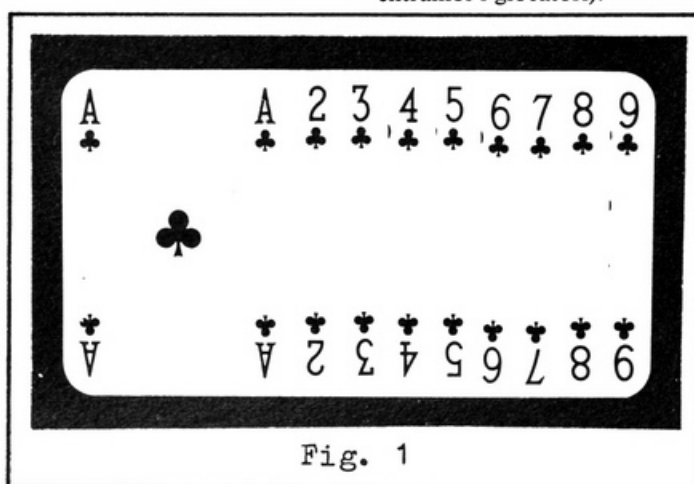


Fig. 1

monte per evitare la imminente vittoria di A. In realtà si tratta di un accorgimento inutile poichè A può vincere anche scambiando l'asso con il 2 oppure il 5 con il 6.

E fino a qui questa nuova forma di "quindici", ma dopo 2 ore di questo gioco, ai due viene il sospetto che i loro compagni non torneranno più.

In effetti il primo stava vincendo cifre pazzesche e potrebbe essere espatriato in Sud-America, mentre il secondo perdeva qualcosa come 18 milioni ed è possibile che si sia suicidato con mezzi di fortuna (per esempio ingoiando un intero tubetto di fiches).

A questo punto la serata è "andata" e tanto vale dedicarsi a un gioco più impegnativo.

Quello che vi presentiamo ci è stato raccontato dal socio Francesco Rossi, che lo ha imparato spiando due panciuti turisti olandesi sulla spiaggia di Cattolica.

Potrebbe trattarsi del famoso Smoosjass un po' distorto, oppure di una forma locale di Jo-jotte, comunque è divertente e noi lo presentiamo.

Si gioca con 32 carte francesi, dal 7 all'asso (se giocavate a poker il materiale è già

pronto) distribuendone 16 a testa così suddivise: 8 carte in mano note solo al proprietario, 4 carte sul tavolo e coperte (sconosciute quindi ad entrambi) e 4 carte sul tavolo e scoperte, disposte sulle 4 coperte (queste ultime 4 sono quindi note ad entrambi i giocatori).

8 carte in mano e le 4 scoperte sul tavolo, decide la briscola (o atout) per quella mano indicandone il seme. Dopo di che si comincia a giocare con le seguenti regole: — è obbligatorio rispondere al seme giocato dall'avversario; — è obbligatorio "tagliare" con una briscola (chiaramente se se ne hanno) quando non si ha alcuna carta del seme giocato;

— l'Attaccante è obbligato a prendere con la briscola di maggior valore quando il Difensore gioca una briscola; — ogni giocatore può, in qualunque momento, scegliere di giocare una carta di mano o una carta dal tavolo e questo sia come Attaccante che come Difensore.

Quando viene giocata una delle carte scoperte dal tavolo, si ha l'obbligo di scoprire la carta sottostante; — chi fa una presa gioca per primo nello scarto successivo. Il valore delle carte è il solito e segue questa scala decrescente:

A - K - Q - J - 10 - 9 - 8 - 7	
10 di briscola	p. 20
9 di briscola	p. 14
A qualsiasi	p. 11
Q qualsiasi	p. 10
K qualsiasi	p. 4
J qualsiasi	p. 3
10 non di briscola	p. 2
Ultima presa	p. 10

In totale i punti in palio per ciascuna mano sono quindi 162.

Se il Difensore ne realizza almeno 81 si aggiudica l'intero punteggio di 162 e l'Attaccante non marca punti. Se invece ne realizza meno di 81, il Difensore non segna alcun punteggio "aggiuntivo" ed i due giocatori realizzano esclusivamente i punti conquistati effettivamente.

Di solito una partita si conclude quando uno dei due giocatori raggiunge i 501 punti.

Nel clamore della spiaggia di Cattolica, l'amico Rossi non è riuscito a cogliere il nome di questo gioco.

Ci troviamo perciò nella necessità di trovargliene uno: visto il valore delle carte proponiamo un roboante "Golden ten", ma ognuno è libero di chiamarlo come gli pare.

Questa suddivisione viene fatta casualmente. Il giocatore che riceve la distribuzione è l'Attaccante, mentre il mazziere è il Difensore: questi due ruoli si invertono ad ogni mano. Il gioco inizia con l'Attaccante che, giudicate le

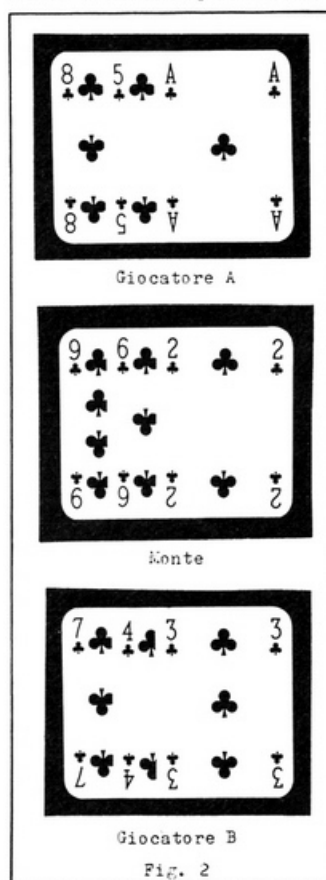


Fig. 2

Classificazione II nazionale al 31-1-81

Abatino M, Catanzaro
 Abbate A, Palermo
 Accorsini C, Parma
 Afeltra G, Agropoli
 Africano G, Recco
 Alessi F, Savona
 Alioto C, Palermo
 Aloè V, Salerno
 Altini F, Bari
 Amoretti G, Imperia
 Andrenelli A, Roma
 Anella S, Roma
 Angelini P, Novara
 Angeloni R, Roma
 Antonelli A, Prato
 Armaroli A, Bologna
 Avolio G, Napoli
 Balbis B, Aosta
 Baldini S, Ostia
 Balducci G, Foligno
 Ballario D, Milano
 Barbieri M, Vibo Valentia
 Barletta A, Roma
 Barosso R, Pinerolo
 Bastarelli G,
 Bellemo L, Chioggia
 Bellotti G, Torino
 Beltrami C, Alessandria
 Benazzo A, Acqui
 Benini S, Vidigulfo
 Benti R, Legnano
 Beretta A, Monfalcone
 Berna R, Palermo
 Berni L, Vicenza
 Berruto P, Torino
 Bertazzo G, Novate Milanese
 Bertuletti O, Bergamo
 Bettalli C, Siena
 Bettera R, Venezia
 Betti F, Lucca
 Biavati G, Torino
 Biondi M, Roma
 Biteznik L, Trieste
 Bizzarri A, Ancona
 Blandini C, Roma
 Bonaccorsi F, Catania
 Bonjean E, Imperia
 Bonvicini A, Cremona
 Borgato M, Padova
 Borgognoni F, Firenze
 Bosinelli M, Amelia
 Bossi A, Milano
 Bottai S, Pesaro
 Bottino C, Palermo
 Braca A, Salerno
 Bracci A, Livorno
 Bresciani N, Bergamo
 Brioschi M, Monza
 Bruno E, Roma
 Bruschini M, Napoli
 Buchicchio E, Olbia
 Bueno F, Firenze
 Buglione F, Torino
 Buonocore E, Como
 Buratti M, Roma
 Busato A, Arsiero
 Buzio A, Omegna
 Caidin M, Chioggia
 Caligara R, Arona
 Calzolari G, Milano
 Cannella C, Catania
 Capelli G, Mantova
 Capello G, Pinerolo
 Capicotto A, Bari

Capraro F, Feltre
 Capuano G, Ivrea
 Carbone R, Barra
 Caressa M, Napoli
 Carini G, Palermo
 Carletti G, Iscritto
 Carli C, San Bonifacio
 Carminucci C, Ascoli Piceno
 Carnio F, Livorno
 Carola P, Roma
 Carpani B, Bologna
 Carradori C, Prato
 Carrai G, Monticelli Ong.
 Casanova A, Biella
 Casarin F, Mestre
 Casieri A, Napoli
 Cassai M, Firenze
 Cassai P, Grosseto
 Cassi M, Bergamo
 Castoldi A, Milano
 Catalini G, Roma
 Catracchia M, Frosinone
 Ceccarelli S, Frosinone
 Ceccarini M, Livorno
 Cecchelli E, Riva Ligure
 Cecchi M, Prato
 Cerasoli M, L'Aquila
 Cereda L, Milano
 Cerioli G,
 Chiesa G, Genova
 Ciani M, Belluno
 Cimadomo E, Napoli
 Civiero G, Torino
 Cogliolo S, Sarzana
 Colnaghi E, Verderio
 Colombrini A, Roma
 Comberti E, Torino
 Conti U, Bologna
 Conz F, Castelfranco
 Coperchini E, Tortona
 Coppola G, Como
 Corazza I, Alassio
 Corleo G, Palermo
 Corsaro P, Catania
 Costantino M, Milano
 Crisanti C, Roma
 Crispi G, Palermo
 D'Angelo R, Roma
 D'Arpino R, Roma
 Da Venezia, Mestre
 Dal Maso G, Golasecca
 Dalla Vedova G, Venezia Mestre
 Davide R, Napoli
 De Bianchi M, Roma
 De Francesco M, Roma
 De Marco F, Roma
 De Marinis M, Roma
 De Vecchi A, Bologna
 Della Vecchia A, Ischia
 Denaro P, Palermo
 Desideri D, Padova
 Di Francesco M, Ostia
 Di Girolamo M, Pescara
 Di Lazzaro G, Merano
 Di Martino A, Teramo
 Di Marzo N, Bari
 Di Paola G. C, Roma
 Diana A, Roma
 Diotallevi M, Ancona
 Donarelli F, Frosinone
 Donati R, Carrara
 Doria T, Brescia
 Dragone C, Roma
 Duarte R, Stradella
 Fabbri F, Porretta Terme
 Fabbri N, Bari
 Fabiano G, Catania
 Fabjan B, Trieste
 Fabri L, Terni
 Facchini M, Porretta Terme
 Facchini R, Roma
 Faccia S, Verona

Faccini R, Ostia
 Faccini V, Arsiero
 Fadanelli G, Rovereto
 Fait A, Trento
 Falcone R, Salerno
 Fenili A, Bologna
 Ferrari A, Mantova
 Ferrigno G, Napoli
 Fersini M, Catanzaro
 Fileri A, Tivoli
 Filippi F, Taranto
 Finardi V, Stradella
 Fioravanti E, Stella Monsan.
 Fiore M, Potenza
 Fiorentini M, Milano
 Fortunato G, Gioia del Colle
 Fragomeni A, Milano
 Francione G, Torre del Greco
 Franco F, Roma
 Frigerio M, Besana
 Frilli F, Firenze
 Gaido G, Bologna
 Galanti A, Roma
 Galli A, Anzio
 Gallozzi G, Roma
 Gambillara F, La Spezia
 Gandolfo M, Milano
 Gaoni V, Perugia
 Garano N, Trieste
 Gargiulo C, Portici
 Garuffi N, Ali Terme
 Gaspero M, Roma
 Geuna G, Pinerolo
 Ghidinelli G, Brescia
 Giacci S, Marima Romea
 Gianelli F, Milano
 Giannetta P, Melegnano
 Gioia C, Napoli
 Giordano A, Roma
 Giordano G, Rivoli
 Giuliani N, Campobasso
 Goli D, Firenze
 Gorgoglione E, Milano
 Gotti M, Torino
 Gradassi F, Ravenna
 Gresta S, Senigallia
 Grippa F, Imperia
 Gualtieri G, Roma
 Guarino M, Roma
 Guarneri G, Roma
 Guido F, Genova
 Guidolin F, Castelfranco
 Guizzon B, Brescia
 Hofer L, Bolzano
 Javarone M, Sassari
 Kowalczyk M, Bolzano
 Lancellotti G, Modena
 Lancia O, Firenze
 Landi P, Napoli
 Laureana G, Genova
 Lazzeri F, Genova
 Leoncini M, Siena
 Leonetti P, Ostia
 Levi G, Perugia
 Lezzi A, Lecce
 Lippi A, Treviso
 Lo Vallo F, Genova
 Lodà G, Rimini
 Lombardo C, Trapani
 Lombardo S, Gaviarate
 Lopa A, Brescia
 Loriga P.P, Sassari
 Lorzio S, Milano
 Lovati G, Biella
 Lucernoni R, Treviso
 Luciani L, Roma
 Luigi R, Roma
 Lunadei M, Roma
 Lupo A, Napoli
 Maccaferri U, Roma
 Maccagno G, Chievi
 Macrina M, Catanzaro

Maffezzoli M, Mantova
 Magini F, Firenze
 Magnani G, Parma
 Maiorino R, Roma
 Malano F, Campiglione
 Mandato V, Caserta
 Mandosio F, Torino
 Maneschi G, Venezia
 Manganelli G, Roma
 Mannu M, Cagliari
 Margoni C, Verona
 Mariani F, Bologna
 Marinuzzi F, Milano
 Marlia G, Cava Tirreni
 Martinelli R, Lucca
 Martino A, Milano
 Martusi C, Roma
 Maruotti L, Napoli
 Marvulli A, Milano
 Mascheroni M, Cormanò
 Maselli C, Napoli
 Massara D, Roma
 Massetti F, Viterbo
 Mattedi M, Trento
 Mattei M, Firenze
 Mauriello N, Aprilia
 Mazzacane D, Bari
 Mazziali R, Roma
 Medda G, Sassari
 Meneghetti N, Mantova
 Mensurati S, Roma
 Mentuccia G, Torino
 Merlini L, Bergamo
 Mezzetti A, Bologna
 Mileto G, Reggio Calabria
 Minarelli G, Alfonsine
 Miolo L, Schio
 Miotto R, Venezia-Mestre
 Misceru G, Reggio Calabria
 Misericordia A, Terni
 Molina F, Torino
 Montefusco G, Chieti
 Morani V, Torino
 Mornati G, Roma
 Mosca L, Chioggia
 Mugelli P, Firenze
 Mussaf A, Cremona
 Musso G, Ruta
 Musso M, Torino
 Nahum Sembira A, Firenze
 Nardiello P, Napoli
 Nardini A, La Spezia
 Natta L, Riva Ligure
 Neri R, Bologna
 Occhigrossi F, Roma
 Olivieri F, Bari
 Olivieri M, Milano
 Oppici G, Romanore
 Orlandella O, Terni
 Orrigo S, Pesaro
 Orтели S, Como
 Ottolini G, Vanzaghelto
 Pacifici G, Frosinone
 Pacini D, Pistoia
 Pagano N, Vibo Valentia
 Pagliaro O, Roma
 Paglietti N, Roma
 Paltrinieri D, Cuneo
 Parigi R, Prato
 Parisi M, Roma
 Pasciuto A, Roma
 Pascoschi G, Bari
 Pasolini C, Mantova
 Pasqualin G, Treviso
 Pastore P, Napoli
 Pastres R, Venezia
 Pavan F, Firenze
 Pavone A, Palermo
 Pavoni F, Como
 Pedrielli I, Carpi
 Pelacchi A, La Spezia

(1 - continua)



Vocambolo

Il gioco di parole che ha come limite solo la tua fantasia.

Nei giochi di parole, comporre vocaboli più o meno lunghi è cosa normale, in VOCAMBOLO questo esercizio viene sviluppato al limite della fantasia individuale.

Obiettivo del gioco è liberarsi della propria scorta di gettoni-vocali e di tessere-consonanti, formando parole di senso compiuto sul tavoliere a nido d'ape, muovendo in ogni direzione.

Inoltre le vocali - rappresentate dai gettoni colorati - possono essere sostituite modificando anche radicalmente il senso delle parole.

Il giocatore più abile e dal vocabolario più ricco, scoprirà tutti gli intrecci possibili e sulla scia di una variegata girandola di parole, risulterà vincitore.

VOCAMBOLO: gioco di parole "senza capo ne coda", per 3 o 4 giocatori dai 12 anni in poi.
Lire 16.500



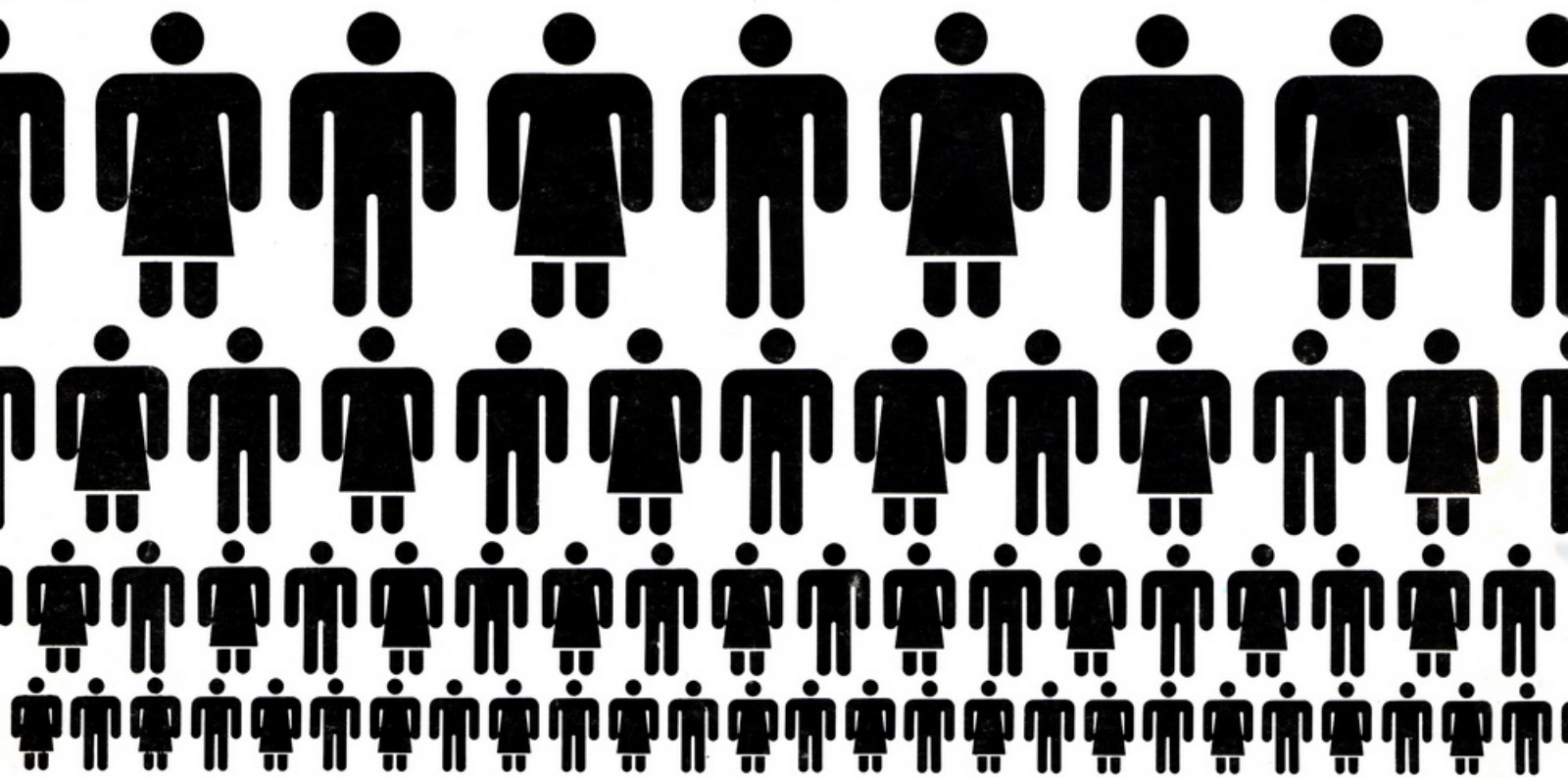
ISTITUTO del Gioco
Perché un gioco intelligente diverte di più.

LA **D** **DOMENICA**
DEL CORRIERE CERCA

1261 GIOCATORI

DI SCARABEO E IL PAROLIERE

DA PREMIARE



PARTECIPATE TUTTI AL GRANDE CONCORSO

utilizzando le schede pubblicate dalla Domenica del Corriere dal 26-2 al 22-4-1981
oppure ritirando la cartolina di partecipazione presso tutti i negozi di giocattoli
che espongono questa locandina.



1261 premi tutti importanti



- Un videoregistratore + TV color con telecomando
- 60 giochi elettronici EG
- 1200 giochi per famiglia EG

Autorizzazione Ministeriale n. 4/220304 del 27/1/81

Editrice Giochi - MILANO