



# PERGOCO

Rivista di giochi "intelligenti"

Anno II n. 5 - Maggio 1981 - L. 2.500

## IL TESORO DI MASQUERADE

IL GIOCO DEI REFERENDUM

VOLANO GLI INNOTI

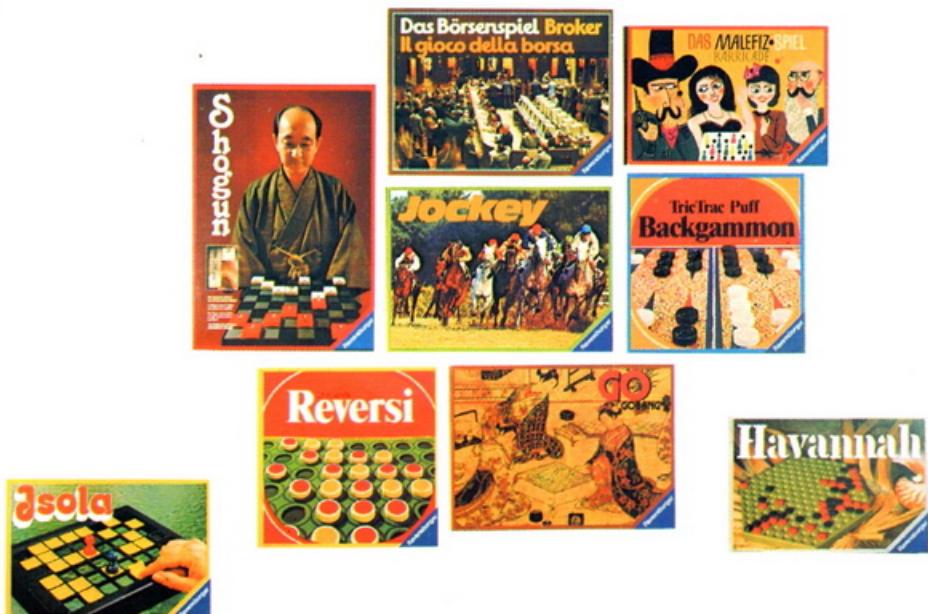


CUBO RUBIK: LA SOLUZIONE/2



## Ravensburger...e gli amici

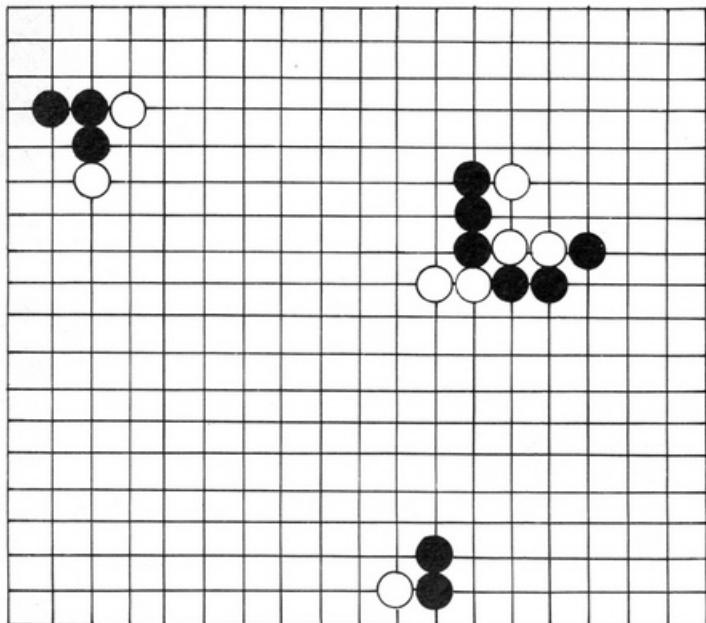
...buon divertimento! Allegri in famiglia,  
piacevolmente, con intelligenza  
per stare insieme, questi e tanti altri giochi



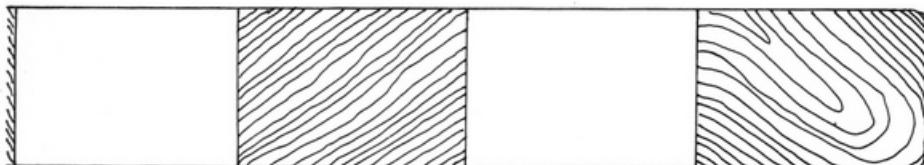
Li troverete nelle cartolerie e in tutti i negozi di giocattoli

Ravensburger®

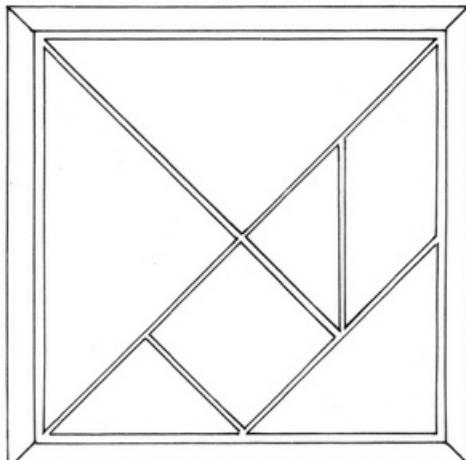
# I GIOCHI SONO FATTI...



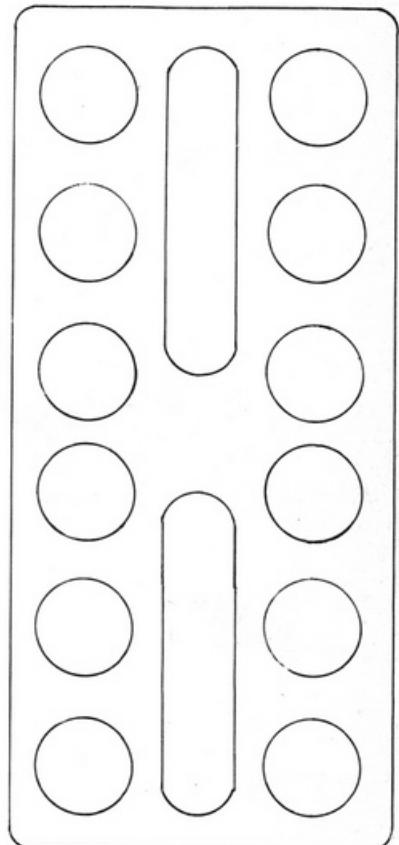
↑ di acero ed ebano  
il go



↑  
di frassino e noce  
la scacchiera massello



di frassino, noce  
o padouk  
il tangram

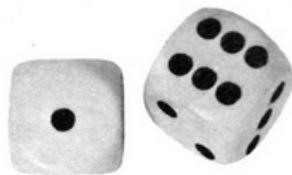


↑  
di pero, giada  
e avventurina  
il mancala

**LENA®**

*giochi di riflessione, comunque*

per catalogo e indirizzi punti vendita scrivere a LENA srl. 1 via amedei milano  
ufficio commerciale h. 14.30-18 0362/563732



# PIRELLA GIOCHI

"intelligenti" giochi ibridi rivista

002.1 - 1801 oggi M - C. n. II anno

## 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 Baldazzi

Roberto Casalini

Franco Di Stefano

Marco Donadoni

Sergio Masini

Marvin Allen Wolfthal

### Hanno collaborato:

Gaetano Anderloni

Maurizio Casati

Giovanni Maltagliati

Roberto Morassi

Nicola Palladino

Gabriele Paludi

Francesco Pellegrini

Elvezio Petrozzi

Oliviero Olivieri

Raffaele Rinaldi

Carlo Eugenio Santelia

Michele Silva

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.D.I.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

Calenzano (BG)

### Fotoliti:

Fotolito Lorenteggio

Milano

### Pubblicità inferiore al 70%

Articoli e fotografie, anche

se non pubblicate non si

restituiscono.

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

## SOMMARIO

Posta 4

Aperta la caccia  
al tesoro di  
Masquerade 8

Naso all'insù:  
volano gli aquiloni 12

## DA GIOCARE

### Scacchi

Il tema tattico 130

### Scacchi cinesi

Al di là del fiume  
tra gli scacchi 132

### Go

Uttegeschi, Horikomi  
e Ormezumari 134

E il nero vinse  
per un punto 135

### Backgammon

Errori e successi nei  
tornei internazionali 136

### Matematici

Sua maestà il  
Tangram 138

La perfezione è un  
numero intero 140

Il poker "elettronico"  
141

Slalom sul list 142

### Master mind

Una partita al  
microscopio 142

**La mappa di  
Referendum** 144

**Le soluzioni  
del Cubo Rubik/2**

### Boardgames

C'era una volta  
il west 146

Quel drammatico tragico  
terribile 1940 148

### Lettere e parole

Scendono in gara le  
crittografie mnemoniche 150

### Scarabeo

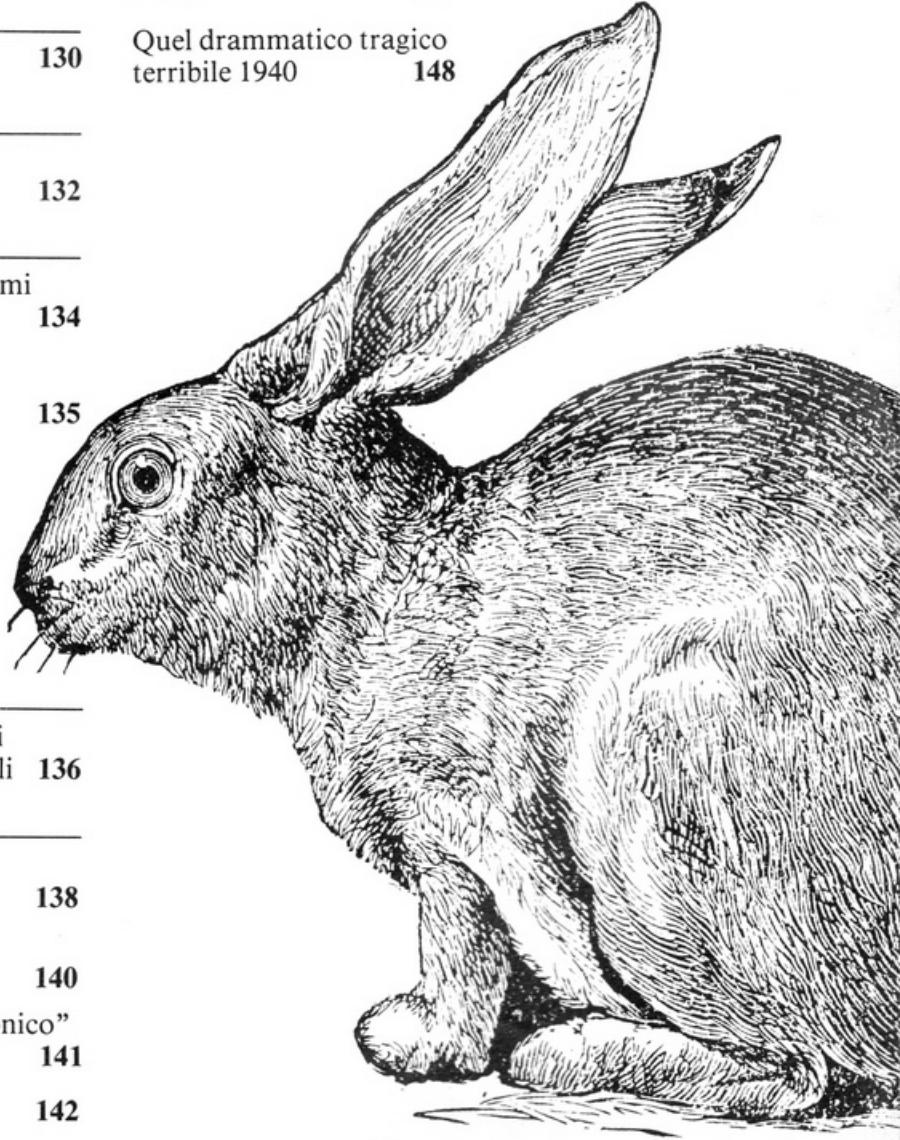
Alla vigilia del  
I° Campionato Italiano 151

### Bridge

Fate la vostra  
dichiarazione 153

### Carte

I piccoli segreti per  
vincere a Domino 155





**Origami**

Volare con le ali di carta  
156

**Soluzioni**

160

oooooooooooooooo

**Referendum** 49

Azzardo / 3	
Il Baccara	
Chemin de fer	52
Ceck up	
Havannah	55
Check up	
Brain Trainer	57
Vita di Club	58
Club di Pergioco	59
Associazione Italiana Giochi Intelligenti	62
Federazione Italiana Scacchi	64

## STAGIONE DI CACCIA

*Sarà interessante vedere se anche gli italiani si appassioneranno nel dare la caccia al Tesoro di Masquerade così come, da un paio d'anni a questa parte, gli imperturbabili (per definizione) cittadini del Regno Unito. La stagione è propizia per le escursioni all'aria aperta e il libro-enigma di Kit Williams, a cui è dedicata la copertina e di cui si parla a lungo in questo Pergioco, offre un'infinità di spunti per gite individuali o di gruppo. Si narra che in Inghilterra, per scovare il monile sepolto (identico a quello da quindici milioni nascosto in Italia) siano al lavoro club di cento e più persone, in grado di noleggiare autobus per trasferirsi da una parte all'altra del Paese. Forse è eccessivo, e anche un po' frustrante, prendere un gioco tanto sul serio. Soprattutto se il mistero, mese dopo mese, diviene sempre più fitto.*

*Altre cacce, comunque, continuano ad essere offerte da Pergioco: c'è quella allo Scarabeo e quella alle Parole sfuggenti e misteriose che appassionano gli enigmisti. Dal prossimo numero si aprirà un periodo di caccia grossa, con tornei e Campionati che già sono annunciati in queste pagine e che occuperanno tutto il periodo estivo.*

*E, a proposito di Caccia e del gran parlare che se ne è fatto per l'eventualità di un referendum, ecco in regalo il Gioco dei Referendum, a metà strada — ci pare — tra "ambiente" e "simulazione". Munitevi di un dado: tutto il resto (mappa, pedine e regolamento) lo trovate in questo Pergioco.*

*Ancora sul filo della cronaca, stagionale e sindacale. Se gli aerei non volano non importa. Oliviero Olivieri vi spiega come fare salire nel cielo delle imminenti vacanze degli aquiloni bellissimi. E anche per i Cervi Volanti è una scoperta di storia, cultura e tradizioni che lega il gioco alla vita dell'uomo.*

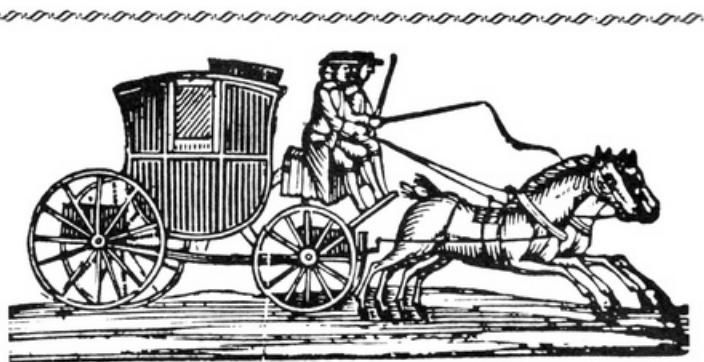
*Infine (sappiamo molto attese) le regole per la soluzione del Cubo magico di Rubik. Con questa seconda puntata non ci saranno più misteri e potrete diventare abilissimi "cubisti". Ma il gioco, secondo noi, comincia proprio ora, non limitandosi ad eseguire meccanicamente le mosse risolutive ma cercando di afferrare i criteri su cui il Cubo si basa. Vi resta, per questo lavoro, ancora qualche mese. A quanto sappiamo, infatti, l'autunno porterà una nuova, importante sorpresa nel campo dei rompicapi.*

G.M.

Cari amici,  
grazie per la risposta di Marvin Allen. Purtroppo però non avete risposto alle critiche che facevo e faccio tuttora agli appassionati di wargames. Critiche che si riferiscono innanzitutto alla educazione che ne ricevono i bambini; educazione in questo caso improntata sulla familiarizzazione con situazioni, strategie e tattiche di guerra. E inoltre al fatto di dare la possibilità ai guerrafondai (non posso considerarli altri) di rivivere momenti tragici della storia e di immaginarsi conclusioni drammatiche di situazioni attuali a tempo di gioco; ridendo e scherzando su cose che dovrebbero fare orrore a qualunque persona con un po' di testa. La storia insegna che a forza di ragionare in termini di guerra, a forza di sentirne parlare dai mass-media, si accoglie poi con rassegnazione e quasi come una liberazione lo scoppio della guerra. Dobbiamo considerare in questo modo (cioè come graduale assuefazione) la proposizione vostra di un boardgames sulla situazione polacca, con esito drammatico per tutti noi?

**Luca De Cesare,**  
Riccione

Non crediamo che il gioco "Polonia" abbia in qualche modo contribuito a seminare spirito di violenza o assuefazione alla guerra. La simulazione (che non è sempre e necessariamente bellica) offre la possibilità di ripercorrere delle tappe storiche importanti, di analizzarle sulla base di informazioni precise, di ristudiarle scoprendone particolarità e caratteristiche spesso ignorate dai contemporanei. Conosciamo insegnanti che propongono ai loro allievi talune situazioni storiche (non tutta la storia, certo) tramite i boardgames; conosciamo studiosi che nei boardgames trovano elementi di approfondimento; conosciamo appassionati che nei boardgames trovano solo elementi di svago e di confronto con altri giocatori, così come gli scacchisti (e gli scacchi non sono forse "guerra"?). Giorni fa a Modena, il Centro Rinascita ha organizzato una tavola rotonda alla quale abbiamo volentieri partecipato, sul tema: "Il gioco è di destra o di sinistra?". Noi pensiamo che persone di tutte le idee politiche giocano; che il gioco può essere elemento di fuga dalla realtà o momento di svago intelligente; che non si può generalizzare. Come sempre è l'uso che si fa di qualcosa (in questo caso il gioco) a determinarne i connotati, il valore, le caratteristiche. E i boardgames sono simulazioni per rivivere la storia (e la guerra ha sempre segnato l'evoluzione storica) in modo ricco e intelligente. Che il semplice parlar di guerra, poi, ne favorisca il verificarsi non ci pare verosimile. Forse (ma è un'opinione personale) la Polonia non è stata ancora (nel momento in cui scriviamo) al centro di un intervento cruento proprio perché se ne è parlato tanto. E la guerra nel Vietnam è finita anche perché se ne è parlato (e visto) tanto. In ogni caso queste sono riflessioni soggettive. Il dibattito è aperto per chiunque voglia intervenire.



## LA POSTA

### GRUPPI TEST

I gruppi test già costituiti in tutta Italia sono circa 250. Rispetto alle cifre fornite nel numero scorso non si sono avute sensibili modificazioni sulle loro caratteristiche. È lievemente aumentato il numero medio dei componenti (7,5 persone a gruppo); pressoché invariata l'età media.

Giochi da testare sono già stati inviati nelle scorse settimane a un primo centinaio di gruppi. I titoli inviati (unitamente ai questionari) sulla base delle preferenze espresse comprendono giochi di lettere e parole, boardgames, giochi d'ambiente e di scacchiera: tutte novità che riteniamo interessanti.

Ai gruppi test compresi in questo primo invio chiediamo una sollecita e attenta analisi del gioco che riceveranno, e la compilazione esatta dei questionari. A tutti gli altri gruppi ricordiamo solo che nelle prossime settimane, sulla base delle novità e delle loro preferenze, saranno anch'essi posti al lavoro.

I distratti e i ritardatari che vogliono informazioni su questa iniziativa possono telefonare in redazione (02-719320) e chiedere di Silvana.



### Scarabeo: via al I° Campionato Italiano

### Il gioco all'Opera

### Brain Trainer: il Trofeo di Pergioco

### Speciale: inserto elettronici

## Nel prossimo Pergioco

Ai lettori: le lettere che giungono in redazione sono numerosissime e non è possibile rispondere a tutte con tempestività. Preghiamo quindi i lettori di avere pazienza: risponderemo comunque a tutti. Una raccomandazione: inviate le soluzioni alle differenti gare, gli elenchi di iscrizione ai gruppi test, gli annunci per Vita di Club e le vostre osservazioni su fogli separati e indicate su ogni foglio il vostro nome, cognome, indirizzo e Cap. Questo facilita enormemente il lavoro di smistamento ai curatori delle singole rubriche e ai responsabili amministrativi.

**A Alberto Barenghi di Milano:** effettivamente Priamo ha valore "O": ciò per la sua influenza più politica che militare sulla vicenda della guerra cantata da Omero. Nel caso dovesse combattere non si aggiungerà quindi alcun punto al suo dado.

**A Maurizio Noli di Livorno:** attenzione: le tue mosse per risolvere il Poker con la calcolatrice non sono 2 ma 813 perché 8, 1 e 3 non sono cifre allineate secondo la tastiera numerica. È meglio quindi la prima soluzione, nella quale le mosse sono 246.

**A Massimo Senzacqua di Roma:** è vero: Pergioco in alcuni casi parla in "anteprima" di novità che non sempre sono immediatamente reperibili nei negozi, anche se "specializzati". In altri casi i giochi si esauriscono rapidamente e qualcuno resta... a bocca asciutta. Ma che mai possiamo fare noi?

**Al Gruppo Scacchistico Salernitano:** l'occupazione della nostra redazione da parte di un centinaio di iscritti del vostro Gruppo è una eccellente idea per passare in allegria qualche ora. Scherzi a parte: la separazione degli scacchi elettronici dagli scacchi tradizionali nella classifica del Gioco dell'Anno non era un expediente per ridurre numericamente l'importanza di un gioco che nessuno "osa" sminuire.

**Ad Alvaro Gurmizi di Milano:** l'idea è divertente, ma per attuarla occorrebbe rifare ogni mese gli impianti della testata.

**Al lettore milanese che ci richiede l'uscita settimanale della parte "da giocare": diamo tempo al tempo. Chissà! Stiamo cercando invece di aumentare, e per numero e per qualità, le proposte di gioco.**

**A Roberto Gravina di Roma:** per quanto riguarda le varie richieste (cartagiocofilia, ecc.) stiamo studiando la maniera migliore per soddisfarle.

# 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.

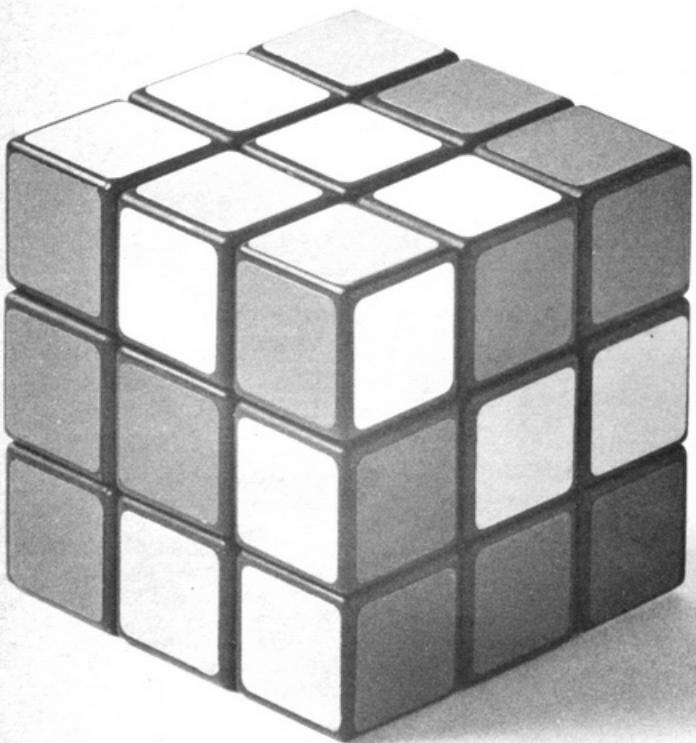
Per maggiori informazioni rivolgiti al:  
Centro Italiano Master Mind - Via Cerva, 22 - 20122 MILANO  
Tel. 02 - 798961



 **Invicta** GIOCHI

# 43 miliardi di combinazioni.

## Una sola possibilità di scoprire il mistero del cubo magico.<sup>®</sup>



## Il Cubo Magico<sup>®</sup> è solo Mondadori Giochi.



I commenti di alcuni lettori su POLO-NIA 81 ci permettono, rispondendo, di chiarire alcuni punti che potrebbero essere di interesse generale. Restiamo comunque a disposizione di chiunque volesse scriverci ancora al riguardo.

A Giorgi Maurizio di Roma.

Conservando lo stesso ordine in cui ci pone le domande, possiamo dire che:

1) L'incidenza sul dado nelle mosse notturne rappresenta l'aumento delle probabilità di influenze casuali negative in caso di azioni di questo tipo (sbagliare una strada per esempio) mentre non riteniamo molto realistico incidere sul fattore di combattimento intrinseco di una unità, che, di giorno o di notte, utilizza sempre gli stessi mezzi. Per di più, considerando il suo suggerimento, si avrebbe il risultato che tre unità 3-3 attaccanti una 2-3 con esito del dado 5, invece di ottenere un risultato D2 otterrebbero D1, il che sarebbe più penalizzante, e non meno.

2) Il movimento fuori strada russo, considerando i problemi che strade secondarie, terreno rotto e non collaborazione civile potrebbero far nascere, non ci è parso presunibile in termini superiori. Inoltre, secondo le attuali strutture del patto di Varsavia, non si può considerare molto differente il movimento di unità meccanizzate, quasi completamente dotate di VTT, e quello di unità corazzate.

3) Indipendentemente dalle dimensioni della cartina, un esagono in scala rappresenta circa Km. 13-16 da lato a lato.

Dato il fronte tipo di una divisione russa (12-16 chilometri), l'ammassamento di più divisioni nella stessa area non potrebbe incidere sulla potenza teorica di fuoco e di conseguenza si prevede che i comandi sovietici (o in generale di forze dell'est) non lo adotterebbero.

Quanto al suggerimento 3<sup>a</sup>, per quanto ci risulta, due sono le divisioni previste dagli accordi del patto di Varsavia di stanza in territorio polacco. Non era quindi possibile prevederne di più nel gioco. Per concludere, pur essendo prevista la possibilità di un insuccesso russo, se esisteva un problema per i nostri tester, dobbiamo confessarlo, era quello contrario. Ad ogni modo, in caso di sbilanciamenti di questo tipo, possiamo consigliare di aggiungere un giorno, identico al terzo quanto a calendario, ottenendo così maggiori possibilità per i sovietici.

A G. Masi di Alghero.

Grazie dei suggerimenti per ulteriori sviluppi di GOLPE.

Alle sue osservazioni su POLO-NIA 81 pensiamo di poter rispondere che la presa di aeroporti civile da parte di un alleato, quale risulta il russo all'inizio del gioco, non è sicuramente un'impresa difficile (vedi Kabul e Praga).

Quanto alla aviazione polacca, è vero che ci sono circa 700 aerei (di cui tuttavia il 30% è bloccato a terra per ordinaria e straordinaria manutenzione) e che i piloti non sono degli sprovvisti, ma in rapporto al potenziale sovietico la proporzione più ottimistica può essere di 5 a 1. Tra l'altro, a fronte di

un MIG 25, cosa le risulta possano mettere i polacchi?

Teniamo presente la possibilità da lei proposta di una simulazione come quella del Salvador, anche se si può facilmente prevedere che sulla sua traccia la situazione, dal punto di vista della giocabilità, non sarebbe delle più indicate.

A Mauro Benedetti di Roma.

Una presentazione di nuovi scenari partendo da giochi già in commercio potrebbe essere un'idea: se avete proposte mandatene. Quanto alla sua domanda su ANZIO, in caso di unità adiacenti nemici ed impossibilitate a muoversi, riteniamo corretto obbligarle ad attaccare, nel loro turno, tutti i nemici con cui resta in contatto, anche in inferiorità.

A Marco Mei di Altedo.

Le unità polacche sono piazzate dal giocatore polacco.

Ad Elisa Gualsetti di La Spezia, risponde Francesco Pellegrini:  
i quiz di Master Mind difficilissimi purtroppo non esistono, quando la soluzione è obbligata con un po' di ragionamento ci si arriva sempre, basta stare attenti a tutte le possibilità.

Proprio per questo motivo, pur lasciando dei quiz tradizionali cercherò di sottoporvi anche dei quiz a più risposte. È il metodo migliore per arrivare a fare delle analisi complete e attrezzarsi per non rischiare di andare "in tilt" e superare i venti minuti che magari sembrano tanti, ma che in realtà non vanno sottovalutati. Vorrei inoltre sapere che cosa ne pensi dei quiz a parole di sette lettere.

Ad Alberto Grillo di Roma, risponde Francesco Pellegrini: complimenti vivissimi per l'analisi fatta, è veramente notevole anche se vi è un piccolo errore, non nelle soluzioni ma nelle percentuali finali.

Nel caso della giocata R,AA,B,R,AA al quinto tentativo abbiamo infatti 1/9 possibilità di chiudere al 5° colpo, 5/9 di chiudere al 6° e 3/9 di chiudere in 7.

È vero che giocando invece quella che io chiamo la falsa incognita, e tu proponi R R B R V le possibilità diventano 6/8 di chiudere in 6 e 2/8 di chiudere in 7, ma non ritengo tale giocata vantaggiosa per due motivi: innanzitutto perdi la possibilità di chiudere in 5, e tale perdita sarebbe accettabile solo se avessimo la matematica certezza di chiudere al colpo successivo, e poi come appena detto non hai la sicurezza di chiudere in 6.

È chiaro comunque che la scelta della giocata non va effettuata in senso astratto ma è chiaramente legata all'andamento della partita, legata cioè alla situazione del punteggio in essere al momento di fare il tuo colpo. Prosegui comunque con convinzione con questo tipo di analisi e vedrai che di strada ne farai parecchia. Auguri.

A Pierluigi Lollini di Bologna. Invaci il tuo programma di briscola per HP-41C. Lo faremo provare dal nostro esperto.

## 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.

A Filippo Arcudi di Padova e Dario Uri di Bologna: risponde Rafaello Rinaldi. Grazie per gli apprezzamenti ma ancora più per la quantità e la completezza delle soluzioni inviate per i Polimini, impossibili da pubblicare per mancanza di spazio. Vi assicuro fin d'ora che questo argomento sarà ben presto ripreso, esplorandone anche i risvolti più curiosi e inquietanti. Per quanto riguarda il Kuuruu: è certamente un nome commerciale, e i pentamini non sono un antico gioco giapponese. Quan-

A Giacomo Fedele di Civitavecchia. Si, è possibile abbonarsi a Pergioco: basta inviare lire 25.000 tramite assegno, vaglia o conto corrente postale all'indirizzo della redazione. Ci sembra impossibile che a Roma sia così difficile reperire la rivista. Comunque, prova a domandare al distributore: Maesano Lino, via Umberto Partini 21/22. Due boardgames che ricostruiscono l'aspetto sottomarino della seconda guerra mondiale sono: U.F. Scope (SPI) e Submarine (Avalon).

A Giuseppe Seidita di Palermo: la qualità della riproduzione delle foto di war-board games è un obiettivo che ci sta molto a cuore e al quale stiamo lavorando (tenendo anche presente l'eventuale sostituzione delle amate pagine grigie). Come puoi capire, con la nostra tiratura è un problema da analizzare con estrema attenzione (senza tuttavia rimandarlo in eterno). Terremo in considerazione tutte le tue osservazioni. I lettori possono inviare articoli: altrettanto!

A Paolo Comunian di Mantova: risponde Roberto Casalini. Il racconto di Poe, nel numero di gennaio, compare. Il brano che inizia con: "Le facoltà mentali..." e termina con "...fin qui dicendo" costituisce l'antefatto alla narrazione, ed è opera dello scrittore americano. Il titolo de "L'Unità" è stato saltato per errore e compare su questo numero. Per il cubo di Rubik: complimenti ma, come vedi, anche noi non siamo da meno. Il gioco di parole che proponi è il lipogramma: ne parleremo presto. Quanto alla scheda-test, te la invieremo. Ciao.

## 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); 3/81 marzo; 4/81, aprile

Anche i cervelli  
più intelligenti  
hanno bisogno  
di allenamento.



Brain  
Trainer  
il cervello  
Un gioco per allenare  
la vostra intelligenza.



**S**arà senz'altro la più massiccia caccia al tesoro che mai si sia vista in Italia. Obiettivo: scoprire dov'è sepolto un misterioso gioiello del valore di molti (quindici?) milioni. Unico strumento: un libro di Kit Williams pubblicato dalla Emme Edizioni e presentato nei giorni scorsi al Piccolo Teatro di Milano, complici i mimi "Quelli di Grock". Sola certezza: il tesoro è in territorio italiano. "Il tesoro di Masquerade", questo il titolo del libro, cela più o meno visibilmente, dietro l'apparenza di una favola illustrata, una vera e propria collezione di problemi di ogni tipo: dagli indovinelli ai quadrati magici, dagli anagrammi alle crittografie. Alcuni sono semplici, altri più

complessi, altri addirittura infantili. Attenzione però ai peccati di superficialità: nella variamente intricata e simbolica corrispondenza tra immagini e testo è nascosta la via per quella che si presenta come l'appassionante caccia ad un vero tesoro, e il nome della località misteriosa scaturirà solo dalla lettura attenta del libro (testo più immagini) e dalla soluzione dei vari problemi posti. Una densa nebbia circonda questo mistero. Nebbia e non smog poiché l'autore — Kit Williams — e le traduttrici — Joan Arnold e Lilli Denon — ci hanno spiegato che la versione italiana non è una semplice traduzione dell'originale inglese, che oltre Manica ha venduto mezzo milione di copie in due anni. Esso è stato

completamente reinventato nei suoi problemi pur rimanendo fedele al testo ed alle immagini originali. In tal modo, come le traduttrici non conoscono l'ubicazione del "tesoro inglese" (un gioiello

# APERTA LA

## AL TESORO

# MASQUERADE

di Aldo S.

d'oro raffigurante una lepre ed ornato di pietre preziose), così l'autore stesso del libro non sa dove sia sepolto il "tesoro italiano" (simile all'inglese ed altrettanto prezioso).

Inutile quindi cercare affinità o diversità rivelatrici tra le

*Un tesoro è sempre un tesoro  
e un libro fornisce la chiave  
località chiamata  
Ma prima occorre superare  
di enigmi, di misteriose  
testi e immagini tutte*



due edizioni: le meccaniche risolutive sono sostanzialmente differenti. Ma procediamo con ordine, anche se saremmo invogliati a comunicare subito alcuni suggerimenti o tentativi già tentati per risolvere l'enigma che, come pochi altri, assomiglia ad un baccello contagioso: questo è infatti un libro da non prendere assolutamente tra le mani se non si vuole essere coinvolti; — un libro da regalare ad uno scocciatore intelligente per neutralizzarlo, o ad uno scettico del gioco per redimerlo.

Iniziamo con qualche informazione "tecnica". "Il tesoro di Masquerade" è composto da poche pagine di testo ed altrettante sgargianti ed accurate illustrazioni. Farcito di simboli e rimandi il racconto parla e mostra la storia di Jack (una vivace lepre) che riceve da una

# A CACCIA D'ORO DI IERADE

Spinelli

Dama (la luna) un dono (il gioiello) da consegnare all'Amato (il sole). Dopo varie avventure attraverso i quattro elementi aristotelici (nell'ordine: terra, aria, fuoco, acqua) e l'incontro con diversi personaggi tra cui persino Isaac Newton, Jack

volto in Italia,  
chiave per identificare la  
e lo cela.  
are decine di indovinelli,  
indicazioni contenute in  
tti da interpretare

finalmente riesce al tramonto a raggiungere il sole, ma... senza il gioiello.

Nei dettagli la storia presenta evidenti ambiguità dovute a frasi e ripetizioni che possono far pensare ad ulteriori relazioni enigmatiche. Dove e quando Jack avrà perso il gioiello? La domanda è girata ai lettori e tra essi il fortunato, il curioso, l'abile, l'osservatore, il logico potrà realmente trovarlo.

Non sono richieste doti, o nozioni, o strumenti particolari. Né detectors, né lauree, né capacità medianiche. È questo il pregio dell'idea del libro unita al difetto, se così si può dire, di essere così ricco di possibilità e di vie per la soluzione da rendere molto facile, anzi normale, il perdersi.

Alcuni esempi: innanzitutto le immagini (qui riprodotte per gentile concessione

dell'editore) e il testo.

E poi:

- Ogni illustrazione del libro contiene da qualche parte una lepre: più o meno facile il trovarla, quanto serva allo scopo finale non si sa...

- Ogni immagine è circondata da alcune frasi; in esse vi sono alcune lettere rosse ed altre un poco particolari: i loro anagrammi danno luogo a parole...

- Un indovinello nel testo è così ben congegnato grammaticalmente da poter dare luogo a tre diverse soluzioni...

- In alcune tavole vi sono dei reticolati quadrati contenenti dei numeri che richiamano lo schema dei quadrati magici...

- In una tavola è riprodotto un gioco del 15 cui manca un numero sostituito dal sedici. Ed in un'altra la stessa struttura è ripetuta ma al posto dei numeri vi sono delle lettere...

- In alcune tavole figurano dei campanelli (o campanule): in altre un vero e proprio campanello. Sappiamo che

Tommaso Campanella ha scritto "la città del SOLE"...; in Italia vi è un paese che si chiama Punta Campanella... Gli esempi potrebbero continuare a lungo. Dove sarà allora questo gioiello? Ma soprattutto: quale sarà o quali saranno gli enigmi utili al conseguimento dello scopo?

Potremmo proporre ai lettori interessati la formazione di un "trust di cervelli" per trovare la soluzione che a nostro giudizio non è molto semplice. (In Inghilterra la stanno ancora cercando da due anni).

Siamo peraltro dell'opinione di Edgar Allan Poe che, ne "La lettera rubata", suggeriva come modo migliore per nascondere un oggetto il metterlo in un luogo troppo bene in vista. (Forse nelle



illustrazioni?).

A proposito del luogo ove è sepolto il tesoro: non rammaricatevi se quando lo avrete trovato (è un augurio) sarete di fronte soltanto ad una cassetta contenente un foglio di carta. La legge italiana decreta che ogni bene sepolto è proprietà dello

D. Chi sei, Kit?

R. Ho trentaquattro anni e sono nato in Inghilterra, nel Kent, in un paese vicino a Tenterden. Sono un pittore, ma ho fatto il marinaio ed ho lavorato con radar e computers. Da bambino a scuola non sono mai stato granché. Alla fine dei miei studi il rapporto di uno dei miei professori diceva: "So che è vivo soltanto perché mi è capitato di vederlo respirare". Ma il mio sogno era di diventare pittore e per questo ho fatto diversi lavori per dieci anni lavorando giorno e notte. Non ho mai frequentato scuole d'arte. Prima di questo libro non ho mai realizzato altri enigmi, problemi o giochi.

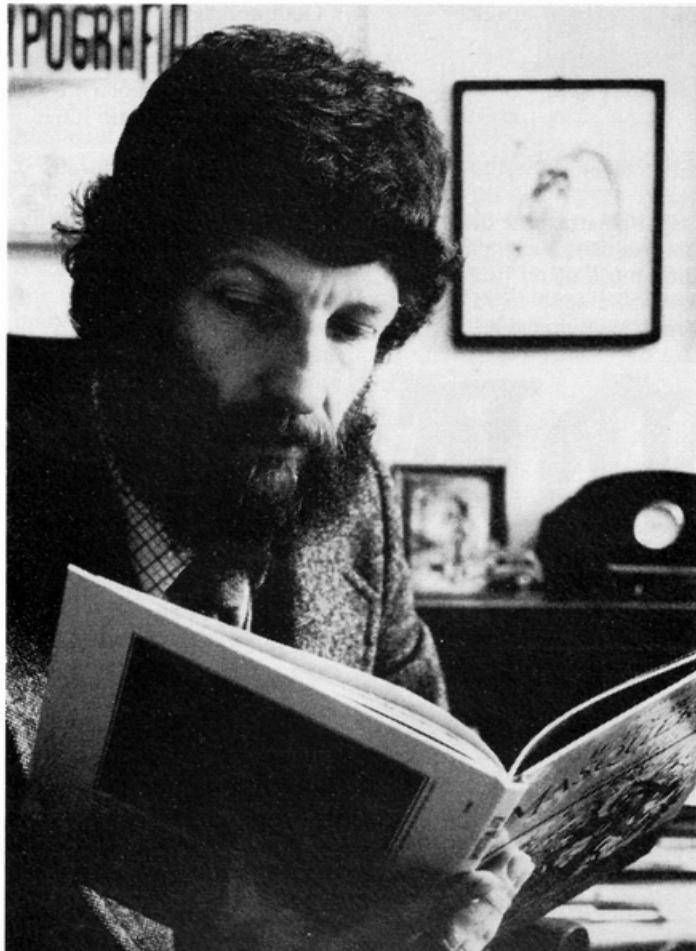
Come è nato allora

Masquerade?

L'editore inglese vide i miei quadri e mi propose di illustrare un libro per bambini. Rifiutai perché lo ritenevo degradante per il mio lavoro. Allora mi propose di scrivere anche il testo. L'idea di realizzare questo libro fu la soluzione ad un problema che mi ero posto: come pittore posso vendere i miei quadri ad un prezzo elevato e se chi li acquista non li guarda è colpa sua. Ma con un libro che costa poche sterline, se il lettore non lo degna di uno sguardo allora è colpa mia. Il mio problema, insomma, era di fermare lo sguardo sui miei lavori. Inoltre mi ricordavo delle caccie al tesoro di quando ero bambino. Ma i tesori erano una delusione per me che ero romantico e sognavo un vero tesoro sepolto e molto prezioso.

Allora ho deciso di fare qualcosa per la mia infanzia ormai passata: un vero tesoro, d'oro e sepolto nella terra.

Pratichi altri tipi di giochi? Penso che vi siano due categorie di persone: quelle che inventano giochi e quelle che li praticano. Io sono un esploratore. Voglio andare dove nessuno è mai stato prima. Mi interessa creare.



Kit Williams

Stato. Il gioiello è quindi al sicuro in una cassetta di sicurezza, ma su quel foglietto leggerete le istruzioni per entrarne in possesso.

E possiamo garantirvi che quelle istruzioni sono scritte non enigmaticamente ed in italiano.

proprio nate dalla magia, dall'alchimia. Isaac Newton (che è anche un personaggio del mio libro) studiò l'alchimia per vent'anni. Del resto anche oggi la scienza non è più così "certa" come lo era trent'anni fa.

Qual è allora il metodo per scoprire il tesoro?

Il metodo per trovare la soluzione è totalmente logico. Non sono richieste nozioni che non siano alla portata di un adolescente. È invece necessaria una immensa curiosità. La soluzione è una frase che descrive un luogo, con l'approssimazione di un pollice quadrato, dove è sepolto il tesoro. Questo posto sarà immutabile anche per cinquecento anni. (ndr. Kit Williams si riferisce ovviamente all'edizione inglese; probabilmente ciò vale anche per l'edizione italiana).

Per trovarla sono più importanti le immagini o il testo?

Entrambe, perché bisogna usare la mente e gli occhi... Non si può usare un calcolatore.

Raccontami qualcosa dell'edizione inglese.

"Masquerade" è stato presentato il 20 settembre 1979 e la soluzione non è stata ancora trovata. Sono state vendute oltre 400.000 copie e momentaneamente il libro è al secondo posto nelle classifiche di vendita a New York. Ci sono persone che lavorano per trovare la soluzione da un anno e mezzo. Alcuni sono addirittura ossessionati. Ci sono stati dei divorzi causati dal libro ed alcuni ricoveri in manicomio. Una vecchia signora inferma mi ha per esempio chiesto di poter conoscere la soluzione prima di morire. Cinque minuti prima il suo dottore mi avrebbe telefonato ed io gli avrei rivelato il luogo. Ho pensato a lungo ma poi ho deciso di non accettare... la medicina può sempre compiere un miracolo.

## Kit, re del "riddle"

### Intervista all'autore del tesoro di Masquerade

Ogni tipo di gioco?

C'è per me una netta distinzione tra "riddle" (ndr. "enigma") e "puzzle" (ndr. "rompicapo"). Dapprima pensavo che i riddles fossero tipicamente vittoriani ed amati dalla gente poiché non vi era ancora la televisione da guardare. Poi ho scoperto che essi erano anteriori al medio evo, che addirittura risalivano agli inizi della comunicazione umana. Ad esempio ho trovato un antichissimo riddle irlandese (che conteneva 300 nomi della terra) che risale all'età del ferro. Un'altra cosa: è possibile dipingere un riddle ma non un puzzle. La mia definizione di riddle è che in esso vi è soprattutto un piacere estetico. Un puzzle matematico è soltanto un problema, un riddle matematico è invece ad esempio un quadrato magico nel quale non si finisce mai di trovare coincidenze. Allo

stesso modo un riddle verbale può essere poesia.

Qual è il tuo rapporto con altri autori del genere?

Lavoro nella tradizione inglese, come ad esempio Lewis Carroll che riusciva ad essere divertente per i bambini ed interessante per i matematici. Abbiamo questa tradizione, forse per questo siamo definiti "eccentrici". "Masquerade" è una favola per bambini o un problema per adulti?

Entrambe le cose. A parte il problema del tesoro, nel libro vi è una storia. Questa storia è nelle immagini e lo scritto ne è l'illustrazione. Bisogna guardare attentamente le immagini perché in esse vi sono diverse storie, diversi problemi.

Nel libro qual è il rapporto tra scienza esatta e scienze occulte?

Mi interessa la transizione poiché le scienze esatte sono

Il libro è pieno di enigmi. Ve ne sono alcuni che servono soltanto per sviare il solutore?

*Il libro non doveva essere frustrante. Il lettore deve trovare piacere anche se non vuole cercare il gioiello. Un esempio "potrebbe" essere il ricercare la lepre in ogni immagine. Nell'edizione inglese vi è un enigma che richiede molto tempo per la soluzione che, una volta trovata, suona così: "Complimenti, sei molto intelligente".*

Come reagiresti se in questo momento estraessi dalla mia tasca il gioiello?

*Fantastico! Sotto certi aspetti "Masquerade" è diventato per me un incubo. Ricevo telefonate ad ogni ora e più di cento lettere al giorno. Mi piacerebbe allo stesso tempo che non venisse trovato per anni: diventerebbe ancor più "un tesoro".*

E se tu morissi prima?

*In una banca vi è una cassetta sigillata contenente un mio diario con la soluzione, tutte le spiegazioni ed anche i miei errori nella stesura del libro.*

*Tra le migliaia di lettere che ho ricevuto ne ho scelta una a caso ed ho lasciato allo scrivente il possesso di quella cassetta. A lui decidere se aprirla o mantenere il segreto.*

È possibile che il gioiello non venga mai trovato?

Sì.

Non penso che questo sia un difetto del libro, che forse non fornisce dati sufficienti o sufficientemente chiari?

*Non credo, molti lo hanno studiato ed hanno trovato diverse soluzioni... alcune addirittura più intelligenti o comunque migliori della mia.*

Qualcun altro, oltre te, conosce la soluzione?

*Sì, è una personalità molto nota al pubblico e che lavora per la televisione inglese; un testimone che può garantire dell'esistenza del tesoro. La scelta di questa persona è stata fatta a causa del suo entusiasmo per la mia idea: non sarebbe servito a nulla pagare il silenzio di qualcun altro o farlo giurare sulla Bibbia.*

Hai in progetto un altro libro? Sì, ho davanti a me almeno quattro anni di lavoro per realizzarlo. È un lavoro molto lungo... sarà una storia di api. Come "Masquerade" sarà un libro enigma che nessun altro ha mai fatto. Nemmeno io.

# Gli antenati di Mr. Williams

*Dalla preistoria, ai greci, ai latini, al Medio Evo, la tradizione per la formulazione di scritti "enigmatici" non ha mai cessato di appassionare gli uomini*

di Michele Silva

**S**crivere testi "enigmatici" o "curiosi", perchè contenenti enigmi da risolvere, o perchè nel testo si nasconde un altro, o semplicemente perchè sono aperti a più letture, non solo lineari ma anche figurate, è

uso assai antico. Lasciando perdere le incisioni o i graffiti preistorici fatti su pietra o altri materiali (hanno e avevano infatti un valore più mistico e magico che non puramente letterario), già nel mondo greco poeti come Simia e Teocrito usavano

*Una costruzione "a enigma" di Josephus Scottus de Sancta Cruce.*

INCLYTASICUPIASSANCTISUBCULMINATEMPLI  
VELLAETASSEDESINTRAREPAMENTIBUSASTRIS  
COETIBUSETCURASSUPPERUMTEUNGERELECTOR  
ENITERESTCERTUMXPICRUXQUAEQUERECLUDIS  
FULGIDACAELORUMMRESERANDOLIMINASANCTIS  
HUMANIENGENERISPERQUAMDEUICERATHOSTEM  
DUMPIUSALTITHRONOIESUSDECULMINEPATRIS  
UENERATETPHINCEPSSHUMANOSSUMSERATARTUS  
ACTERRAEFACTORCAELIQUEMARISQUECREATOR  
MIRIFICOTENERAESTCARNISUELATUSAMICTU  
NUMINATAARTAREAEUELLETDUMPERDREMORTIS  
HOCHRISTUSSIGNOINFANDOSAUERTITETACTUS  
UINCULADISRUMPFATISINPRAESANEFANDIS  
SICHOSTILENEFASUINCITSERPENTEPEREMPTO  
PECCATIQUECAPUTTUMNIGRISABDIDITANTRIS  
INCLYTAQUAPROPTERUARIATISCARMINAMUSIS  
LAURIGERAQUECRUCISEMPERDEUOTACANEMUS  
IPSABONISHOMINUMPRÆBETPRAECONIAUOTIS  
PAKHONOHATQUESALUSLUXSUMMOFULGIDADOONO  
MORSQUASAEUAFUGITDULCISETUITAREUERTIT  
EXIMIOHANCOTOTUSUENERABITURORBISHONORE  
ETSIMULHAECHOMINUMTUTANDOUOTARESERUAT  
NETURBANSANIMURAPIATINCRIMINASERPENS  
PRIMASALUSCUNCTISINTEPERFECTAPERENNIS  
POSTEAQUAMRECTORTESCANDITGRATASUPREMO  
QUAEFULGISUOTOMEDICINAESPRESSUMTADOLORUM  
INClytacruXSALEUPERTEESTPAUXERARELAT  
UIRTUSUITASALUSHOMIRUMMORSPOENADIALIBI  
QVAPROPTERCURRITSUPPLEXQUINPACISORIGO  
INTVAMENSOPERANSTOTISPRAECONIAUELIS  
QVÆRITETAETERNAESIBIUITAEGAUDIALAETA  
TUCAELESTEDECUSCITO PRIMAPIACLATULISTI  
AUREALUXSAECLISSANCTISSIMA NOTAPROBATA  
GRUXUERUENERANDAPOTENSPRETIOSAVALETO  
FRONDICOMOTULERATPRIMUMTEUISCERESACRO  
FRUGIFEROCSI SPESLAUDANTMODOSIDERACAELO  
E S A 8 0

scrivere poesie a forma di oggetti, ed in taluni casi venivano adottati anche versi acrostici.

Nel mondo latino questo genere di componenti trova largo uso e notevole varietà di forme, dai componenti figurati a forma di organo, di altare e così via ai versi acrostici, mesostici, telestici. Si trovano inoltre esametri che letti in senso inverso diventano pentametri, componenti in versi rhopalicci (formati cioè, da cinque parole crescenti di verso in verso di una sillaba), distici anacyclici, (cioè tali che leggendo a rovescio il primo e il secondo, si hanno rispettivamente il secondo e il primo) e molti altri. Tali componenti si trovano non solo in poeti famosi: Ennio, Aurelio Appilio, ma anche in iscrizioni funerarie opera di ignoti lapicidi; nella tarda romanità la produzione di tali componenti è straordinaria e basterà ricordare i nomi di P.O. Porfirio, Pentadio, Ausonio.

Questa tradizione riappare con grande vivacità nel Medio Evo, soprattutto nel periodo della così detta "Rinascita Carolina", e trova nelle genti provenienti dal nord, Irlanda, Scozia ecc., alcuni tra i più raffinati compositori; basterà ricordare Alcuino di York, fondatore della Schola Palatina presso la corte di Carlo Magno, ed oltre che poeta e letterato anche filosofo, matematico, astronomo. Accanto ad Alcuino il suo discepolo, Josephus Scottus, anch'egli, come indica il nome, scozzese.

In Inghilterra questa tradizione sembra non fermarsi, e volendo se ne può ricostruire una traccia che, con momenti di fortuna alterni, giunge fino a noi. Ad esempio, testi "enigmatici" che talvolta assumono anche carattere visuale, cioè forme di oggetti, si trovano a partire dalla fine del XVI secolo per tutto il corso del secolo successivo, e ancora nel periodo Vittoriano tornano con larghissima diffusione fino ai giorni nostri, da Edgar Allan Poe a Lewis Carroll, a Dylan Thomas.

Non è un caso, quindi, se Kit Williams si inserisce in questa longeva e feconda tradizione con un libro che è tutto da risolvere.

**U**na tra le gioie reali di un aquilonista (colui che fa volare un aquilone) è la consapevolezza di trovarsi sulla cima di una montagna ideale di piacevolenze ed interessi inestinguibili.

Il non iniziato certamente si domanda cosa faccia una persona ormai matura in piedi, in una landa desolata, e con in mano un pezzo di corda (spesso l'aquilone è così alto che non lo si vede neppure): ebbene, l'aquilonista, sotto il baldacchino della natura e tutto intento al volo dell'aquilone, può anche pensare.

Pensare, ad esempio, quanto la storia umana sia stata percorsa dal frusciare di un oggetto a volte così umile.

#### *L'aquilone e gli spiriti.*

Si suppone che questo rapporto sia stato una tra le sue prime ragioni d'essere. In Estremo Oriente veniva usato per attirare l'attenzione degli spiriti ai quali era conveniente rivolgere delle preghiere: la sua forma, dragone, pesce o essere fantastico, dipendeva dal carattere del genio da allettare, dal suo temperamento; per maggior efficacia, lo si muniva di zufoli o di arpe eoliche che lo facevano gemere. Altri, di forma cilindrica, contenevano una candela, trasformandosi in lanterne volanti per non correre il rischio di passare inosservati ai geni nelle notti di luna nuova.

Con il trascorrere del tempo queste pratiche delicate si sono perse, ma ancor oggi in Corea, durante i primi 15 giorni dell'anno, si scrive sugli

"Le cerf-volant" in una litografia di Massol (fine Ottocento).



aquiloni il nome e la data di nascita dei bambini che si vogliono mettere al riparo dalle insidie dei geni cattivi: quando i cervi-volanti sono sufficientemente alti, il filo viene tagliato in modo che il vento li porti con sé il più lontano possibile, trascinando gli spiriti al loro inseguimento.

#### *L'aquilone e gli artisti.*

È indubbio che l'arte abbia espresso le sue forme anche attraverso fragili strutture volanti. Nel passato e in Oriente, come al solito, l'aquilone era stimato non solo per le sue qualità tecniche, ma anche per le sue forme originali e la sua decorazione artistica: fin dal XIII secolo, i siamesi andavano a corte per far ammirare i loro aquiloni più belli (farfalle, uccelli, insetti, dragoni), per riceverne i complimenti e permettersi di domandare qualche favore. Oggigiorno numerosi artisti realizzano le loro idee attraverso le ondeggiante sculture aeree: Fumio Yoshimura cominciò a produrre i suoi aquiloni-sculpture nel 1963 ed esemplari se ne vedono nei principali musei d'arte moderna del mondo; Tal Streeter aprì nel 1972 una galleria d'arte a New York per mostrare le varianti della sua famosa Red Line; chi non ha visto al museo del Prado di Madrid la "Cometa" di Goya?

#### *L'aquilone ed i militari.*

La storia ci racconta che nel 206 a.C. il generale cinese Han-Sin stava assediando una città la cui resistenza si prolungava troppo: decise

# NASO ALL'INSÙ: VOLANO GLI



# AQU

allora di scavare un tunnel che sbucasse nel centro della piazza cittadina ed ebbe l'idea di calcolare la lunghezza servendosi di un cervo-volante che inviò sul punto prescelto. In Inghilterra nel 1894, il luogotenente Robert Baden-Powell immaginò di rimpiazzare l'ingombrante pallone frenato per osservazioni con un aquilone facilmente trasportabile: il suo primo apparecchio misurava undici metri di lunghezza, ma in seguito lo sostituì con un treno di 4 aquiloni più piccoli in grado di sollevare affidabilmente una navicella ed il suo occupante. Samuel F. Cody perfezionò il sistema realizzando nel 1901 la sua "Cattedrale volante", impiegata qualche anno prima del 1914 in Francia dal Capitano Saccone e dal suo corpo di militari-aquilonisti. Lo sviluppo fulminante dell'aviazione mise fine alla loro brillante carriera, ma i servizi militari degli aquiloni continuano ancor oggi: la NASA impiega il Jalbert Parafoil per il sollevamento di jeep in condizioni particolari, ed una variante di questo aquilone si è trasformata in un paracadute pilotabile con precisione, ad esempio in dotazione ad un nostro corpo

di paracadutisti acrobatici.

#### *L'aquilone e gli scienziati.*

Nel 1752 un giudice francese, De Nérac, esperto anche in scienze fisiche, elaborò un progetto per andare a catturare l'elettricità delle nuvole per mezzo di un aquilone: nello stesso anno Franklin lo precedette, ed i maligni dicono che lo fece sfruttando gli studi del francese.

Guglielmo Marconi poté realizzare nel 1901 la sua prima trasmissione radio transcontinentale grazie anche ad un aquilone che gli permise di sollevare l'antenna molto più in alto di qualunque traliccio allora esistente. È molto lunga la lista di studiosi che utilizzarono l'aquilone per sollevare barometri, igrometri, termometri o anemometri, fino a giungere al famoso osservatorio di Blue Hill, vicino Washington, che dall'inizio del secolo eseguì per vent'anni rilevazioni meteorologiche e studi atmosferici grazie ad un aquilone di Hargrave. Chi non sa che l'Ala di Rogallo, madre del moderno Deltaplano, fu sviluppata dall'oriundo italo-americano per conto della Nasa per il rientro della navicella spaziale Mercury agli

*Tradizione, storia, cultura  
scienza ma anche sport  
e diletto per un hobby  
molto diffuso all'estero  
e ancora poco noto  
in Italia*

di Oliviero Olivieri\*



# IL.ONI

inizi degli anni '50? Ma forse pochi sanno che un californiano ha da poco brevettato un sistema per produrre, a costi quasi nulli e con alto rendimento, energia elettrica tramite un treno di aquiloni ed un piccolo pallone di testa.

#### *L'aquilone e gli sportivi.*

In questo campo chi più ne ha, più ne metta. Aquiloni per la pesca d'altura, anche se il pescatore-aquilonista sta tranquillamente seduto sulla scogliera; aquiloni a zufoli per la caccia, che svolgono il compito di battitori; aquiloni combattenti, ispirati dai combattimenti di galli di cui gli orientali sono appassionati (per abbattere l'avversario, il cavo di ritenuta è ricoperto di colla di pesce e di scaglie di vetro, l'aquilone munito di un becco puntuto e cosparso di ganci ed uncini, dei pesi sono sospesi a dei fili lungo il cavo di ritenuta per giocare il ruolo di piccole catapulte, il tutto per tranciare e lacerare l'aquilone dell'avversario che sprovvudatamente si sia fatto accalappiare); aquiloni per sci nautico i cui primi campionati ebbero luogo a Vichy, nel 1963; e mille altri ancora.

#### *L'aquilone ed i viaggiatori.*

È famoso il "Carro Volante"

di Sir George Pocock, che un bel giorno nel 1826 arrivò in piena Londra su di un landò trascinato da un bel cervo volante, dopo essere partito di buon mattino dalla sua dimora fuori città.

Nel 1850 la spedizione polare del Capitano Austin impiegò vari aquiloni per trascinare le slitte sulla banchisa e nel 1890 un americano depositò un brevetto per un "treno" di cervi volanti transoceanici: il "treno" sosteneva una navicella per i passeggeri ormeggiata ad una pesante zattera che doveva offrire la resistenza necessaria; la spedizione non fu mai effettuata, probabilmente per mancanza di passeggeri. Nel 1977 tuttavia, nel suo piccolo, Keith Stewart riuscì ad attraversare la Manica nel suo Catamarano trascinato da 4 aquiloni a Delta; in seguito fu costruito un mezzo mobile a tre ruote con volante collegato ad un treno di aquiloni a due fili. Sulla rivista New Scientist, infine, si è parlato recentemente (11 dicembre 1980) di grossi cargo e petrolieri trasportati con efficacia, almeno teorica, da uno "stack" di Flexifoil, uno degli ultimi nati nella famiglia degli aquiloni.

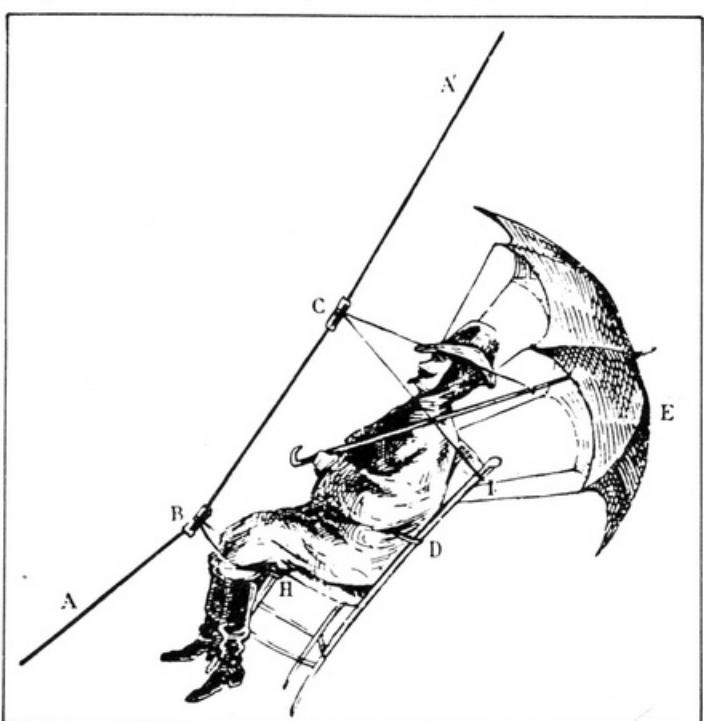
#### *L'aquilone ed i fotografi.*

In Francia dicono che fu Arthur Battut che per primo, nel 1889 ebbe l'idea di servirsi dell'aquilone per prendere fotografie aeree per studi topografici o per l'osservazione di punti di difficile accesso; gli inglesi pretendono che sia stato invece il meteorologo E.D. Archibald; ricerche recenti hanno invece dimostrato che la prima fotografia aerea fu eseguita dall'americano G.F. Henshaw nel 1895. È famosa la foto di San Francisco subito dopo il terremoto del 1906 presa da un aquilone di Eddy e recentemente venduta ad un'asta per 500 sterline; è altrettanto nota la foto realizzata dall'aquilone del sig. Kodak dei suoi primi stabilimenti industriali. Purtroppo il progetto del 1909 di fotografare le anse del Tevere con un sistema di aquiloni non è mai andato in porto. In compenso una ditta inglese di aquiloni sta da alcuni anni facendo affari d'oro vendendo una attrezzatura completa per realizzare foto da un aquilone.

#### *L'aquilone ed i comuni mortali.*

Si potrebbe continuare a lungo l'elenco delle interazioni aquiloni-attività umane: l'aquilone ed i poeti, i musicisti, i postini, gli agricoltori, i bagnini, gli psicologi, gli antiquari, gli addetti alla pubblicità, i sociologi, tanto per citarne alcune. Ma l'elenco non aggiungerebbe nulla più alla

*Progetto di Colladon (Svizzera) per sollevare persone (1844).*



sua secolare nobiltà. Forse è però utile un avvertimento: il bacillo dell'aquilone, specialmente se colpisce una persona adulta, è incurabile e pericolosissimo. È il caso di andarsi a rileggere la novella di S. Maugham, "L'Aquilone", nella quale si narra la storia sconcertante di una persona matura normale infettata dal bacillo che lentamente, ma inesorabilmente, giunge al bivio fatale: scegliere tra la moglie o l'aquilone. Naturalmente vincitore è l'aquilone. Per un italiano il pericolo è anche maggiore: infatti la storiografia ufficiale afferma che il primo aquilone "storico" ben documentato è stato la "Raganella Meccanica" del 380 a.C. di Archita di Taranto, in effetti nato a Polignano a Mare, inventore anche della vite, della carrucola e della puleggia.

\*  
*Oliviero Olivieri è nato a Milano nel 1942. Laureato in fisica, si occupa di previsione tecnologica in un grande ente energetico.*

*Discendente dai costruttori della "mitica" Isotta-Fraschini, forse per reazione è da anni un appassionato degli oggetti che volano senza motore. È noto negli ambienti specialistici internazionali per le sue strutture volanti originali e sta cercando di sviluppare in Italia un'associazione aquilonistica per adulti, sulla falsariga di quelle sviluppatesi nell'ultimo decennio nell'Europa ed in America. Vive a Roma e fa volare gli aquiloni dove e quando può.*

## BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

in italiano:

Oliviero Olivieri: *Gli Aquiloni, come costruirli, come farli volare*, Sansoni, collana Encyclopedie Pratiche, 192 pp. Firenze, 1980, 3.800 lire.

in inglese:

Ron Moulton: *Kites*, Pelham Books, 208 pp. London, 1978, 8 sterline.

David Pelham: *Kites*, Penguin Books, 227 pp. London, 1976, 6 sterline.

Will Yolen: *The Complete Book of Kite and Kiteflying*, Simon & Schuster, 256 pp. New York, 1976, 10 dollari.

in francese:

D. Carpenter, J. Bachelet: *Cerfs-Volants et Air Delta*, Dessaix et Torla, 78 pp. Paris, 1978, 50 franchi.

in olandese:

Harm van Veen: *Vliegers zelf maken*, Cantekeer, 180 pp. Den Haag, 1980.

per immagini:

J.L. Bloch-Lainé, J.M. Folon, P. Ghiringhelli: *Aquiloni*, Alice Editions, 119 pp. 1976, 15.000 lire.

## MUSEI DELL'AQUILONE

*Tokyo Kite Museum*, 10-12-1 Chome Nihonbashi, Chuo-Ku, aperto tutti i giorni, tranne la domenica e le feste, dalle 10 del mattino alle 17.

*National Air and Space Museum, Smithsonian*, sezione speciale "Flying for Fun", Washington, con ricchissima biblioteca.

## MANIFESTAZIONI AQUILONISTICHE (programmate per i prossimi mesi)

in Italia:

Maggio, 3: San Miniato, (Fi) *Festa dell'Aquilone*, con gare di altezza.

Maggio, 23-24: Livorno, *Festival dell'Aquilone*, manifestazione cittadina che raccoglie i frutti di un anno di attività scolastica e cooperazione bambini-anziani. Maggio, 30-31: Cervia (Ra), *Cervia Volante*, il saluto augurale dell'inizio della stagione estiva.

Settembre, 6: Urbino, *Festa dell'Aquilone*, gara tra le Contrade sugli spalti della Fortezza Albornoz, in ricordo della poesia del Pascoli.

in Francia:

Maggio, 2-3: Arc et Senans,

# TUTTO SUGLI AQUILONI: LIBRI, ASSOCIAZIONI, MANIFESTAZIONI, RIVISTE E MUSEI

*Fête du Futur*, alla Fondazione Ledoux, nel celebre falansterio del visionario architetto dell'Ottocento.

in Giappone:

Maggio, 3-4: *Hamamatsu*, a due ore di macchina da Tokio, celebre festival di combattimento tra 66 aquiloni giganti, ognuno con le insegne di una Contrada, una tradizione che risale al 1500. Giugno, 6-7: *Shirone*, le due parti della città si affrontano sulle due sponde del fiume Nakanokuchi, una tradizione

che ha più di 300 anni.

in Inghilterra:

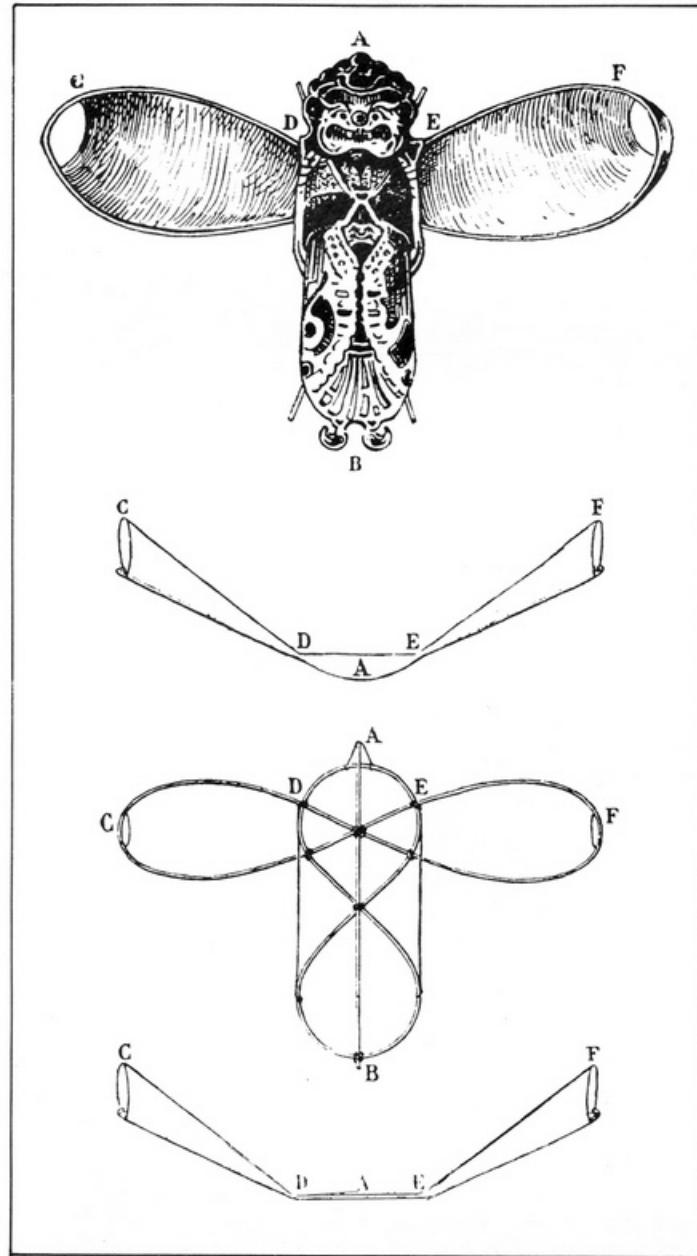
Maggio 3: Old Warden, *Festival di Primavera* nel Bedfordshire, per aquilonisti esperti.

Ottobre 4: Old Warden, *Festival d'Autunno*, per aquilonisti ancora più esperti.

in Olanda:

Giugno, 20-21: *Scheveningen air Day*, ormai affermato come primo evento aquilonistico europeo.

*L'aquilone Yakko (Il Servo), di antichissima tradizione giapponese.*



in Usa:

Maggio 30-31: San Francisco, *Kite Olympics*, la prima olimpiade degli aquiloni con oltre 3 milioni di lire di premi.

## RIVISTE E PERIODICI SPECIALIZZATI

*Kite Lines*, quadrimestrale, 7106 Campfield Road, Baltimore, MD 21207, USA. *European Kiteflier*, pubblicato dall'European Kiteflier Association, Rushley Cottage, High Ham, Langport, Somerset, TA 10 9DG, England.

*La Lucane*, bollettino ufficiale del Cerf-Volant Club de France, 17, Rue Lacharrière, 75011 Paris, France. *Bollettino della Japan Kitefliers Association* (in giapponese) Taimaken 103, 1-12-1 Nihonbashi, Chuo-Ku, Tokio.

## INDIRIZZI DI RIFERIMENTO (per appassionati)

In Italia non esistono negozi specializzati in aquiloni: nei migliori negozi di giocattoli si possono trovare alcuni modelli piccoli dei più noti produttori europei, oltre naturalmente alla produzione della ditta Quercetti, si tratta però di piccoli aquiloni per bambini. Indirizzi di produttori, distributori, negozi e per materiali vari per la velatura, il telaio e gli accessori, all'estero, si trovano nel libro di Olivieri, indicato in bibliografia.

## ASSOCIAZIONI (oltre quelle indicate in precedenza)

*Australian Kite Association*, 10 Elm Grove, North Kew 3102, Victoria, Australia.

*Cerf Volant Club de Belgique*, 33 Rue Defacqz Stratt, Bruxelles 1050, Belgio.

*Nederland Vlieger Gezelschap*, Tolhuis 15-74, Nijmegan, Olanda.

*American Kiteflier Association*, 10,000 Lomond Drive, Manassas, Virginia 22110, USA.

*International Kitefliers Association*, 321 E 48th St., New York, N.Y. 10017, USA. Chissà che un giorno non si riesca a fondare

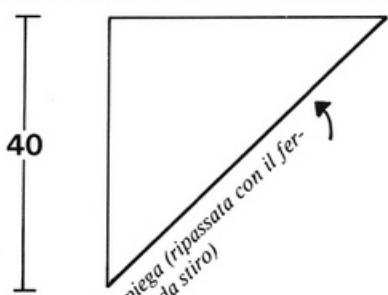
*un'Associazione Italiana di Aquilonisti*, via Dandolo 19/a, 00153 Roma.

# L'ALA DI ROGALLO

(1948 - USA)

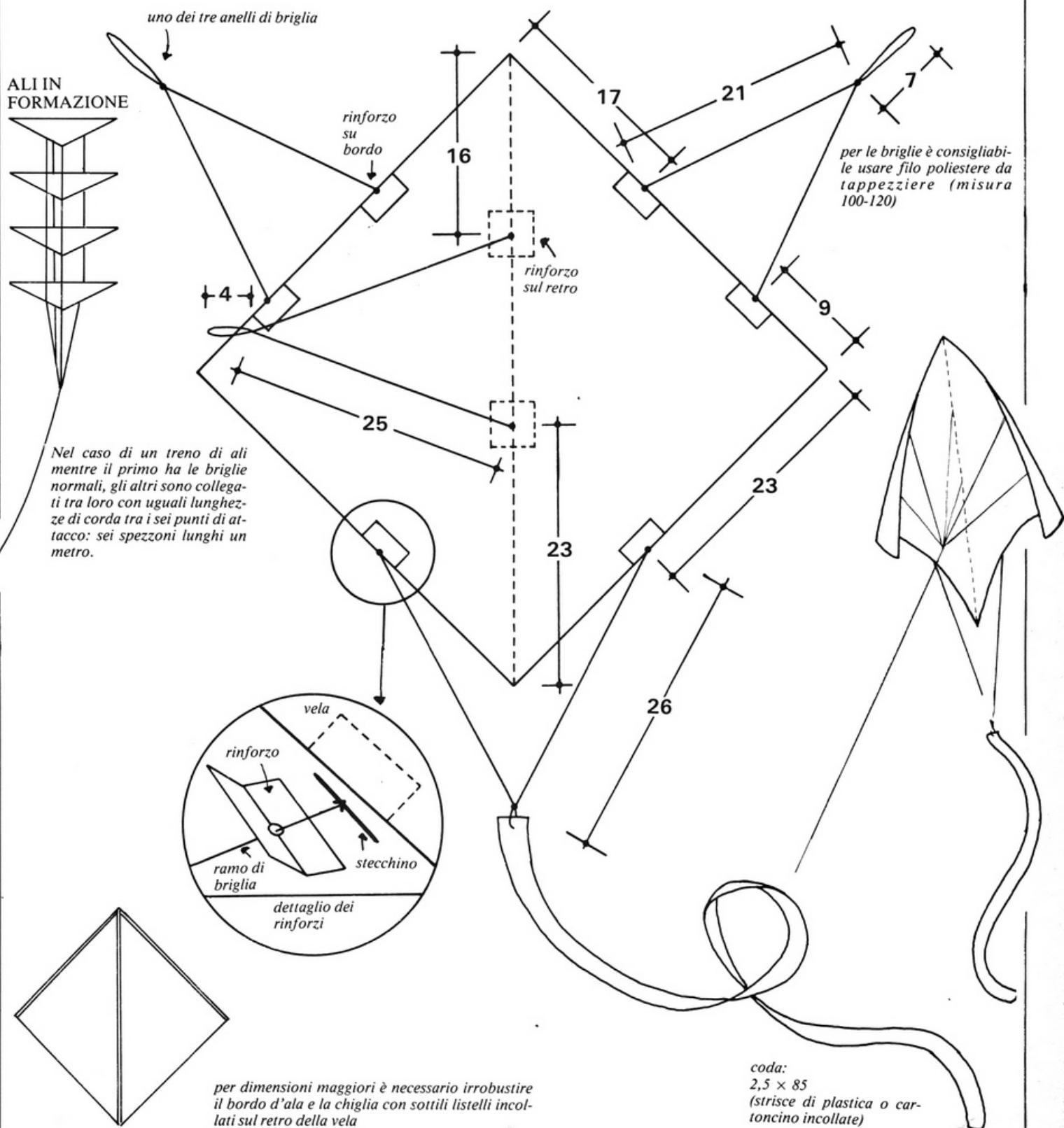
misure in centimetri

Materiali: foglio di plastica 2,5 metri di filo



40

Semplicissimo, ma rivoluzionario aquilone. Le misure sono critiche: è necessaria una estrema precisione nell'annodare le briglie secondo le misure indicate, nodi compresi. Richiede buon vento. È piuttosto difficile da lanciare: una volta in volo, non richiamarlo con troppa energia per non vederselo accartocciare e cadere irrimediabilmente in vite. In volo, pulsa: un misterioso predatore in cerca di selvaggina.



per dimensioni maggiori è necessario irrobustire il bordo d'ala e la chiglia con sottili listelli incollati sul retro della vela

# RED SEVEN



Un nuovo gioco di tattica e di riflessione,  
diverso da tutti gli altri  
perché mescola il fascino delle parole  
ai simboli delle carte da gioco.

È emozionante come il poker e interessante come il bridge,  
però è ancora più divertente,  
perché agli imprevisti delle combinazioni  
unisce il brivido delle dichiarazioni.  
Vince chi riesce a mantenere l'impegno  
e a comporre parole più lunghe e più ricche degli avversari.  
Si gioca normalmente in 4, a coppie, ma anche in 3 o in 2.

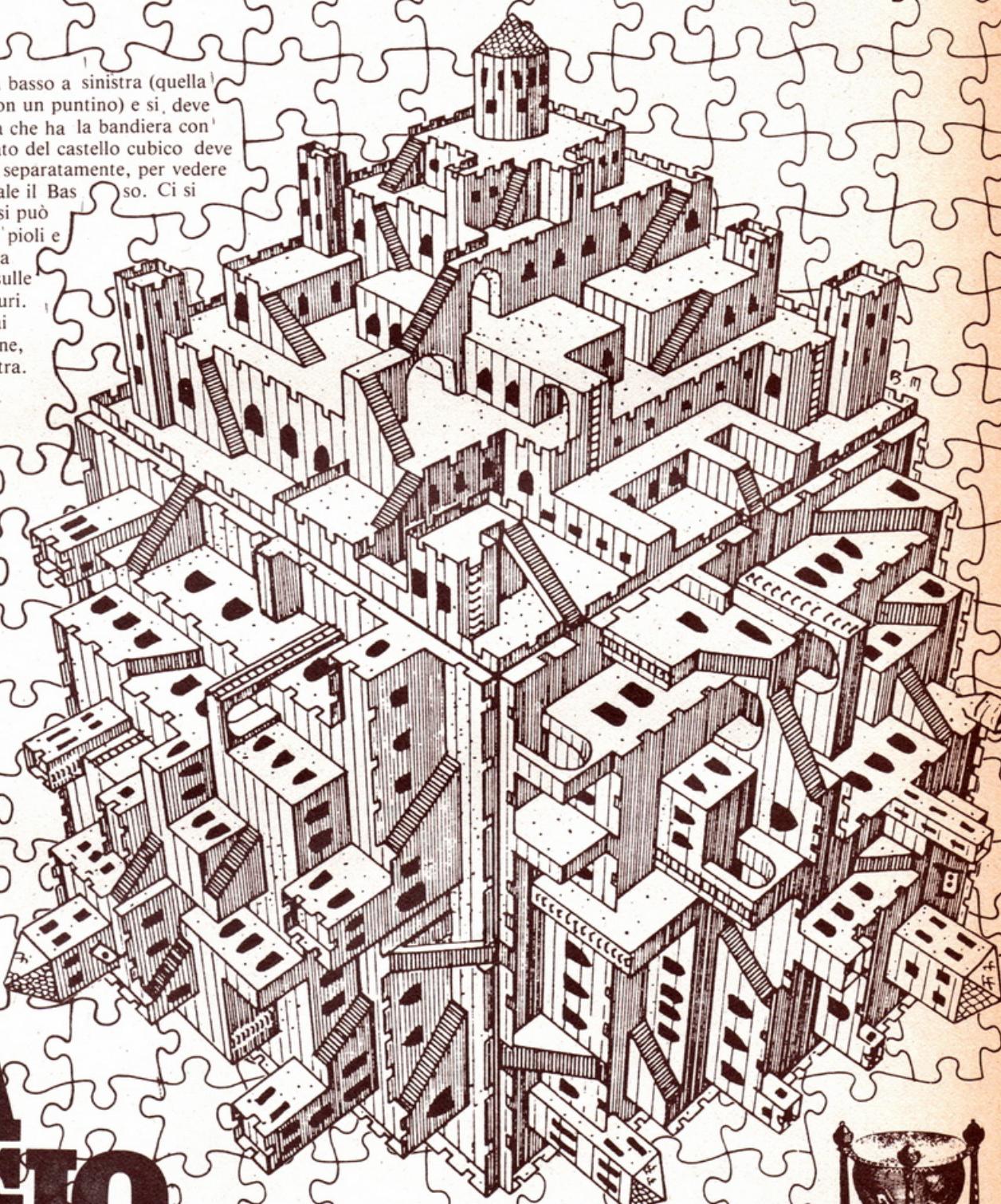
**Red seven è un nuovo gioco Editrice Giochi - Milano**



# PERGIOCO

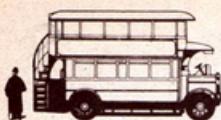
Si parte dalla torre in basso a sinistra (quella che ha la bandiera con un puntino) e si deve passare a destra (quella che ha la bandiera con due puntini). Ogni lato del castello cubico deve essere considerato separatamente, per vedere quale è l'Alto e quale il Bass. Ci si può arrampicare (e si può scendere) per scale a pioli e scale in muratura, ma bisogna camminare sulle terrazze e non sui muri.

Quando si arriva ai bordi di una sezione, si può passare nell'altra.



## DA GIO CA RE





## Il tema tattico

**N**el linguaggio scacchistico, la locuzione "tema tattico" sta ad indicare un motivo di attacco racchiuso da una posizione, su cui si può basare una combinazione. Lo stesso tema tattico può risolvere posizioni diverse che presentano, però, gli stessi "elementi strutturali".

Consideriamo, ad esempio, la posizione del diagramma 1.

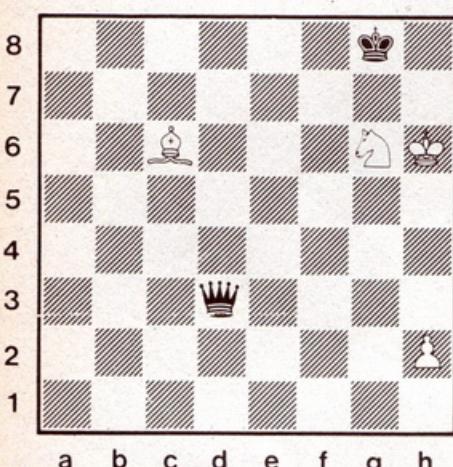


Diagramma 1

il Bianco muove e vince

Il tema didattico consiste nel "raggruppare" il Re e la Dama neri in modo da poterli attaccare contemporaneamente col Cavallo. La soluzione è semplice:

1. Ad5+ D:d5
2. Ce7+ e vince



Diagramma 2

Gli "elementi strutturali" sono:

- 1) la posizione del Cavallo che può minacciare con un solo tratto il Re nemico;
- 2) la mancanza di mobilità del Re attaccato;
- 3) la possibilità di sacrificare l'Alfiere ottenendo il "raggruppamento" Re/Donna.

Consideriamo la posizione del dia. 3.

# SCACCHI

a cura di Eugenio Balduzzi

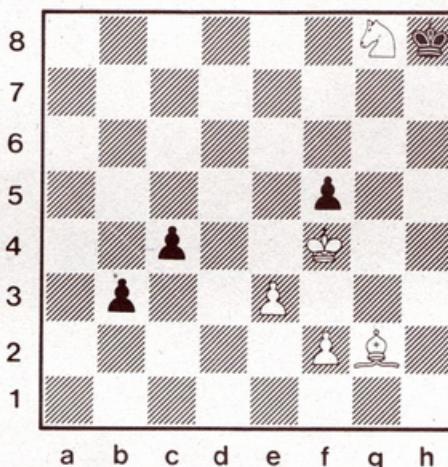
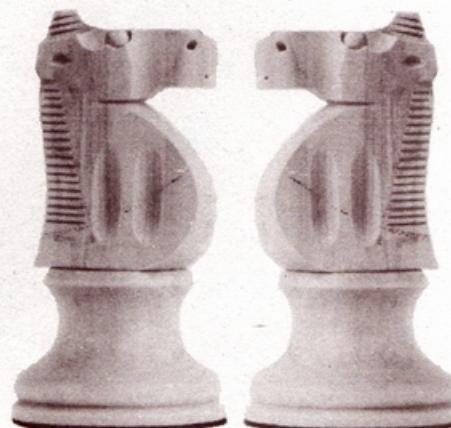


Diagramma 3

V. Asmolov, il Bianco muove e vince

A prima vista pare perlomeno remota la possibilità del Bianco di risolvere a proprio favore anche questa posizione sempre con lo stesso tema tattico visto in precedenza.  
E invece no.  
Il Bianco gioca:  
1. Rg5



con l'idea di ridurre la mobilità del Re nero. A questo punto al nero non resta che affrettarsi a promuovere perché a:

- 1) 1...R: g8 segue 2. Ad5+ 3. A:c4 e 4. Ad3;
- 2) 1...Rh7 segue 2. Cf6+ 3. Cd5 e 4. Cc3;
- 3) 1...Rg7 segue 2. Ce7, c3 (2...b2; 3. C:f5+ e 4. Ae4); 3. C:f5+, R ovunque; 4. Cd4, b2 (4...c2; 5. C:b3); 5. Ae4; come si può vedere, il Nero perderebbe in tutti i casi la possibilità di promuovere (e la partita).

1. ... b2  
2. Ce7 b1=D

A 2... Rh7 seguirebbe 3. Ah3 con la minaccia di 4. A:f5+

3. Rh6 Db6+

4. Ac6

Non va il tratto 4. Cg6+ per via di 4...D:g6+ e il pedone nero promuove.

1. ... Dc5  
La minaccia era 5. Cg6+ e 6. Ad5 matto.

5. Cg6+ Rg8

6. Ad5+ D:d5

7. Ce7+ e vince

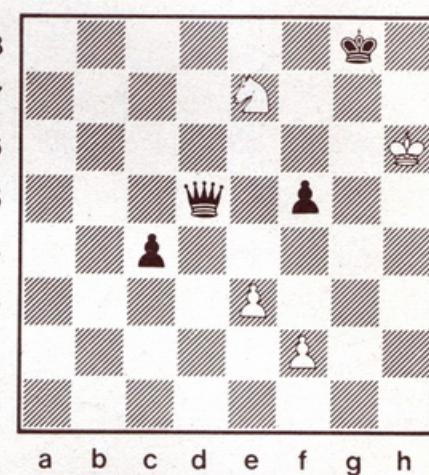


Diagramma 4

Sembra ancora più ingarbugliata la posizione del diagramma 5, principalmente per la presenza di pezzi estranei al tema tattico.

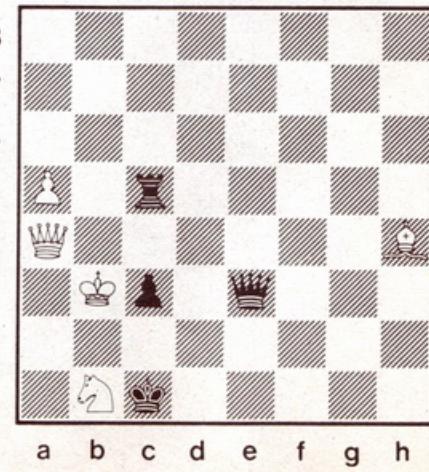


Diagramma 5

A. Troitzky, il Bianco muove e vince

Eppure, anche qui il Bianco viene a capo della posizione sfruttando l'ormai "vecchia" idea.

1. Da3+ Rd1  
A 1...R:bl segue 2. Da2+, Rcl; 3. Dc2 matto.

2. D:c5!

Sbarazzandosi della Donna "ingombrante" e togliendo dalla scacchiera la Torre nemica.

2. ... D:c5  
3. C:c3+ Rc1  
A 3...Rd2 segue 4. Ce4+ e vince.  
4. Ag3!  
Realizza la minaccia di raggruppamento.

4. ... D ovunque  
5. Af4+ D:f4  
6. Ce2+ e vince

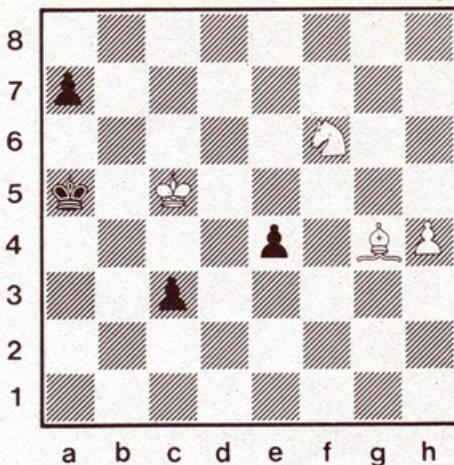


Diagramma 7

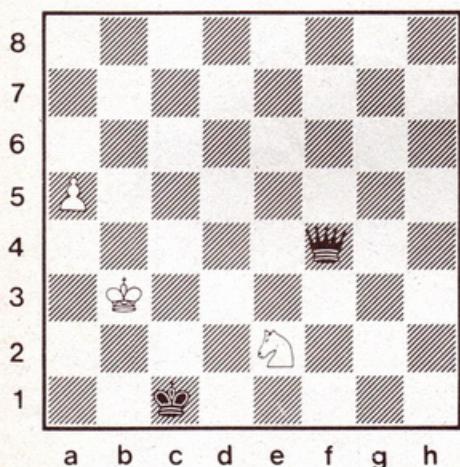
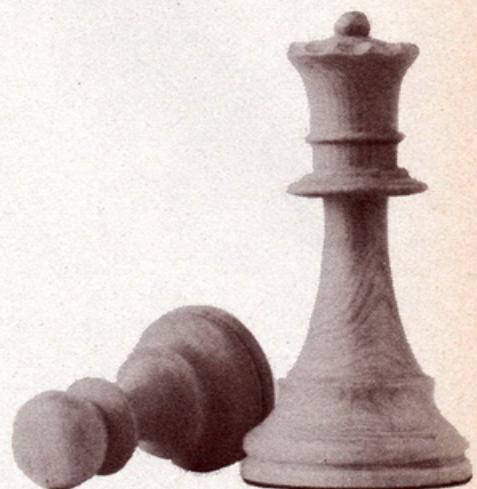


Diagramma 6

A questo punto non dovrebbe risultarvi difficile risolvere a favore del Bianco le posizioni dei diagrammi 7 e 9 sempre in base alla stessa idea.

H. Rinck, il Bianco muove e vince.

1. Cd5 c2  
2. Ce3 cl=D+  
3. Cc4+ Ra4  
A 3...Ra6 segue 4. Ac8 matto.  
4. Ad1+ D:dl  
5. Cb2+ e vince

1. Cf6+ Rf8

Oppure 1...Rh8; 2. Th4+ e matto a seguire.

2. T:f4 D:f4  
3. Af2

Minaccia 4. Ac5 matto. A 3...Re7 segue 4. Cd5 e vince.

3. ... D ovunque  
4. Ac5+ D:c5  
5. Ce7+ e vince

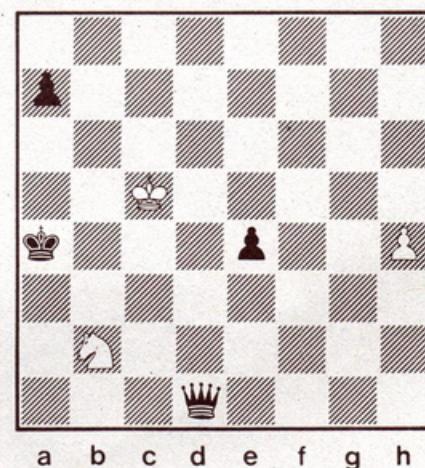


Diagramma 8

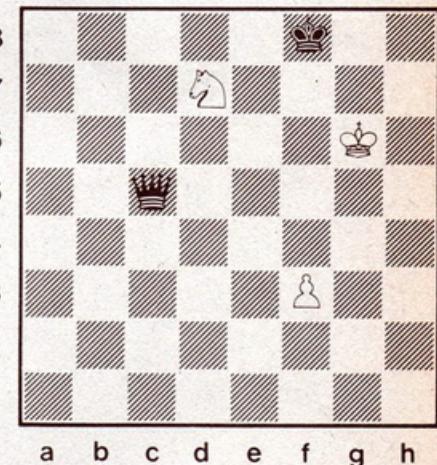


Diagramma 10

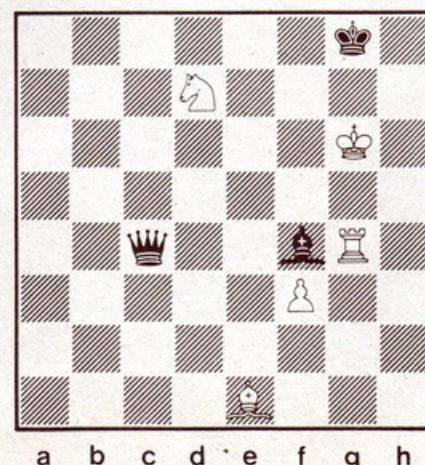
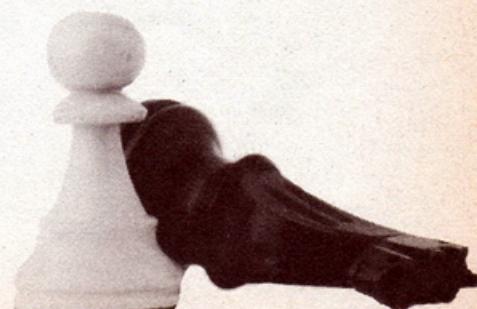
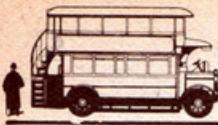


Diagramma 9

Horwitz e Kling, il Bianco muove e vince.





Dopo "Xiang-qi", gli scacchi dei Tang (aprile) ecco qualche informazione supplementare, le regole dettagliate del gioco e, in più, qualche esempio di partita per familiarizzare con la strategia del gioco.

#### Origini degli scacchi cinesi.

Si è detto che la nascita degli "Xiang-qi" avviene attorno al 1000 d.C. È una data accreditata da alcuni studiosi, ma altri la contestano, anticipando la nascita del gioco di milleduecento anni. Due, quindi, le versioni più accreditate: secondo il Bell, il gioco deriva dall'India e arriva nel Celeste Impero "per la strada carovaniera che passa attraverso il Kashmir e il passo del Karakorum fino a Hoang Ho".

All'origine, dunque, il gioco manteneva le regole indiane, che poi subirono profonde modificazioni e adattamenti (uso delle intersezioni, introduzione del fiume e dei palazzi). Anche alcuni pezzi indiani vennero modificati: il rajah diventò generale, i visir si tramutarono in mandarini.

Di queste trasformazioni, lo scrittore Ssu-Ma offre una spiegazione suggestiva in una storia scritta nel 1088. L'imperatore Wen-Ti, in viaggio nelle sue terre, vede alcuni uomini intenti a giocare a scacchi. Chiede informazioni e gli viene riferito che il pezzo più importante del gioco è l'imperatore. Furibondo nell'apprendere che la propria immagine è spostata qua e là a piacimento dei giocatori, Wen-Ti li fa decapitare e comanda che la figura dell'imperatore venga sostituita da quella di un generale.

Secondo Falkener, che scriveva alla fine dell'800 sulla scorta di fonti documentali del '600 e del '700, il gioco risale invece al 200 a.C. La leggenda, in questo caso, attribuisce l'invenzione del gioco ad Han-Sing, generale che comandava le truppe del re di Kiangnan. Durante la pausa invernale di una campagna militare contro il re dello Shensi, Han-Sing inventò il gioco per divertire i soldati e mantenere la coesione delle truppe.

Sul fiume che divide le due metà della scacchiera sono invece tutti d'accordo: è lo Hwang-Ho o Fiume Giallo.

Quale delle due versioni sia più attendibile non è dato sapere: certo è che il gioco è di chiara impronta militare, come dimostra l'identità ré-generale, la presenza delle due fortezze, e lo stesso nome con cui era diffuso alle origini: "Choke choo-hong-ki" ovvero "gioco della scienza della guerra".

#### Il tavoliere e i pezzi.

Campo di battaglia (fig. 1) è uno scacchiera diviso in due metà di  $8 \times 4$  caselle. Le due metà sono separate tra loro dal fiume, un vero e proprio confine che alcuni dei pezzi non possono varcare (gli elefanti, per esempio, che sono troppo pesanti: e ciò dimostra l'origine "realistica" del gioco). Diversamente dagli scacchi occidentali,

#### Scacchi cinesi

# Al di là del fiume tra gli scacchi

*Carri, elefanti, bombarde: ecco i segreti per giocare subito con l'affascinante Xiang-qi*

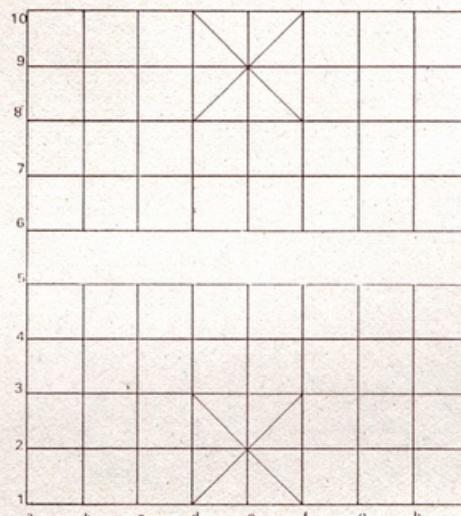


figura 1

la scacchiera degli "Xiang-qi". La striscia centrale rappresenta il fiume, e i due quadrati con le diagonali rappresentano le fortezze.

negli "Xiang-qi" i pezzi vanno disposti non nelle caselle ma nelle linee di intersezione (fig. 2).

Ciascun giocatore dispone di sedici pezzi (1 generale, 2 mandarini, 2 elefanti, 2 cavalli, 2 carri, 2 bombarde e 5 soldati) di cui adesso spiegheremo il movimento.

*Il generale* (che in cinese viene detto "Tsiang") sta dentro la fortezza, e non può uscirne. Può muoversi quindi solo all'interno dei nove punti che delimitano la fortezza, e muove di un punto per volta, in senso ortogonale. Il generale non può occupare la stessa linea in cui si trova il generale nemico, a meno che tra i due non si trovino uno o più pezzi. Il generale, vale la pena di sottolinearlo, svolge funzioni analoghe a quelle del re degli scacchi: dalla sua sorte dipende la sorte della partita.

*I mandarini.* Sono due per ciascun giocatore, e affiancano il generale all'interno della fortezza, da cui neppure loro possono uscire. Muovono anch'essi di un punto per volta, ma soltanto in diagonale. Loro funzione principale è di

fare da schermo al generale, in caso di scacco. In cinese sono chiamati "Ssu". *Gli elefanti* ("Sang"). Due per ciascun giocatore, sono anch'essi pezzi sottoposti a limitazioni, e grosso modo li si può paragonare agli alfieri degli scacchi.

Muovono solo in diagonale, di due punti, a patto che il punto intermedio sia libero. Non possono varcare il fiume che separa le due metà del campo.

*I cavalli.* Equivalenti ai cavalli degli scacchi, sono due per ciascuno dei giocatori. Come muovono? Qui, tra gli esperti, ci sono alcune imprecisioni. Quasi tutti sostengono che muovono di un punto in linea retta e di un punto in diagonale per volta allontanandosi dal punto di partenza. È una definizione approssimata per difetto: i cavalli, in realtà, possono muovere anche nel modo che segue: prima di un punto in diagonale e poi di un punto in linea retta. In entrambi i casi, il punto intermedio della mossa deve essere libero: solo alla bombarda, come vedremo, è permesso di saltare dei pezzi. In cinese, i cavalli sono chiamati "Ma".

*I carri* (in cinese: "Tche"). Due per ciascun giocatore, equivalgono alla torre degli scacchi. Possono muoversi, infatti, in senso ortogonale di quanti punti vogliono, con possibilità sia di avanzare che di retrocedere. Unica condizione (meglio ripeterci) che i punti da attraversare siano liberi.

*Le bombarde* (in cinese: "Pao"). Come abbiamo ricordato nel precedente articolo si tratta del pezzo più curioso degli scacchi cinesi, del più imprevedibile e temibile. Anche l'origine di questo pezzo è "realistica": spiega infatti il Bell che "già duemila anni fa i cinesi usavano bombarde con traiettoria a parabola".

Essendo irrealizzabili i tiri tesí (orizzontali) consideravano il cannone degli scacchi efficace solo quando sparava al di là delle truppe in avanzata".

Le bombarde sono due per ciascun giocatore e si muovono come i carri, salvo che, sia in caso di cattura che in

*caso di spostamento*, possono (e in caso di cattura, *devono*) saltare un altro pezzo, non importa se amico o nemico. Le bombarde *non possono* saltare due pezzi: possono, al massimo, saltare il primo pezzo e catturare il secondo. Se non c'è nessun pezzo da saltare, è impossibile effettuare la cattura.

Nelle prime due partite che vi mostreremo (quelle del "matto delle due bombarde") si vedrà in pieno la dirompente efficacia delle "rincorse" prese dalle bombarde.

*I soldati* (in cinese: "Ping"). Cinque per ciascun giocatore, i soldati sono, in pratica, i pedoni degli scacchi cinesi.

Avanzano di un punto per volta, soltanto in verticale, finché non hanno guadato il fiume, dopo di che possono muovere, sempre di un punto, anche in orizzontale (mai, però, sulle diagonali). Quando arrivano all'ultima fila della metà campo nemica possono muovere e catturare soltanto in orizzontale. Il pedone che raggiunge l'ultima fila avversaria *non viene promosso*.

*Le regole del gioco.*  
Sono, come si vedrà abbastanza semplici.

a. Il nero muove per primo (secondo Pierre Berloquin, la prima mossa spetta al bianco, ma tale teoria non pare accettabile).

b. Ogni punto può essere occupato da un solo pezzo per volta. Nessun pezzo, tranne la bombarda, può saltare pezzi avversari.

c. La cattura avviene occupando con il proprio pezzo un punto in cui si trova un pezzo avversario. Come negli scacchi, non è obbligatoria. I pezzi catturati vengono eliminati dal gioco.

d. Lo "scacco perpetuo" è vietato. Il ripetersi della stessa situazione obbliga l'attaccante a cambiar mossa.

e. Scopo del gioco è dare scacco matto al generale. (In cinese, scacco si dice "wo-té" e scacco matto "tsumda"). Il generale è sotto scacco quando si trova sotto la minaccia di un pezzo avversario dello stesso generale avversario, purché questi non abbia tra sé e il generale minacciato altri pezzi.

f. Allo scacco, il generale minacciato può rispondere: catturando il pezzo che lo minaccia; spostandosi; interponendo un pezzo tra sé e il pezzo attaccante (oppure, se si trova sotto scacco di bombarda, spostando il pezzo che si interpone tra i due). Se non è possibile evitare lo scacco, si subisce scacco matto e la partita è persa.

g. Negli "Xiang-qì" non è ammesso neppure lo stallo. In questo caso, se un generale non può muoversi senza finire sotto scacco, il giocatore a cui il pezzo appartiene ha perso.

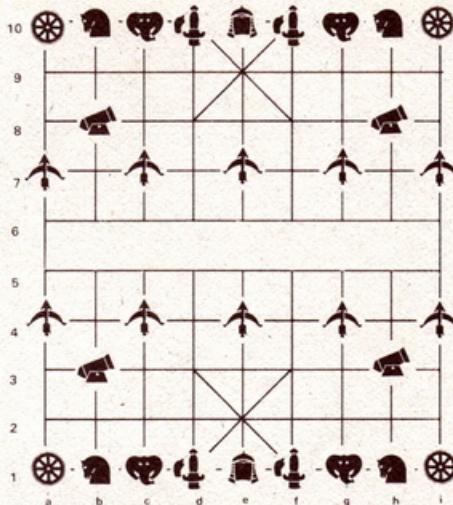


figura 2  
lo schieramento dei pezzi all'inizio della partita.

## Quattro partite commentate

Diamo qui di seguito alcune partite, perché possiate meglio familiarizzarvi con lo spirito degli "Xiang-qì".

Nelle quattro partite i pezzi sono così indicati: generale = G; mandarino = M; elefante = E; cavallo = C; bombarda = B; soldato = S.

La prima partita è un "matto delle due bombarde".

### I°

Nero	Bianco
1. Bb8-i8	Bh3-a3
2. Cv10-f9	Cvb1-c3
3. Bi8-c8	Ba3-a5
4. Ec10-a8	Sc4-c5
5. Sa7-a6	Ba5-e5 +
6. Md10-e9...	

Con la sesta mossa il nero para lo scacco frapponendo due pezzi tra il generale e la bombarda.

6.	...Be5-e2
7. Bc8:c5	Se4-e5
8. Bc5-c8	Cv c3-e4
9. Ci10-i8	Se5-e6
10. Se7:e6	Be2:e6 +
11. Me9-d10	Cv e4-c3

Questa mossa compromette definitivamente la posizione del nero che non può impedire l'irresistibile attacco delle due bombarde bianche. La minaccia è bombarda b3-e3 con scacco al generale che non può sottrarsi all'attacco cambiando linea o frapponendo un mandarino per via della bombarda in e6 che altrimenti lo metterebbe.

12. Bc8:c3                    Bb3-e3 matto

### II°

Sul matto delle due bombarde è costruita anche questa seconda partita.

Nero	Bianco
1. Bb8-i8	Cvh1-g3
2. Bi8-c8	Cvb1-c3
3. Bc8:c4	Bh3-e3
4. Bc4:g4	Be3-e5 +
5. Md10-e9	Be5-e2

La manovra della bombarda bianca prepara lo sgombro della linea "e" allo scopo di effettuare di nuovo un attacco delle due bombarde contro il generale nemico. Si noti la posizione sorniona dell'altra bombarda bianca in b3 pronta a portarsi in e3 per cooperare con la bombarda alleata.

6. Bg4-g8	Be2:e7 +
7. Me9-d10	Bb3-e3
8. Cv10-c8	Be3-e6 matto

### III°

La terza partita è invece un "matto dalla casa dell'elefante".

Nero	Bianco
1. Bb8-i8	Bb3-i3
2. Bi8-c8	Bi3-g3
3. Bc8:c4	Bh3-e3
4. Bc4:g4	Cvh1-i3
5. Bg4-c4	Be3:e7
6. Cb10-d9	Be7-e2 +
7. Md10-e9	Be2-e5 +
8. Cvd9-e7	Bg3:g10 matto

Anche in questa partita è una bombarda a mattare il generale, con la differenza che l'attacco finale non è solo verticale ma anche orizzontale.

### IV°

E per finire, una partita in cui importante è il contributo del cavallo.

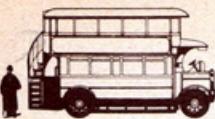
Nero	Bianco
1. Bb8-i8	Bh3-a3
2. Cvh10-f9	Cvb1-c3
3. Bi8-c8	Ba3-a5
4. Ec10-a8	Sc4-c5
5. Sa7-a6	Ba5-e5 +
6. Md10-e9	Be5-e8 +
7. Me9-d10	Bb3-e3

Il bianco sta cercando di ripetere lo stesso tema elementare che gli ha permesso di vincere le prime due partite. Il nero questa volta reagisce portando in gioco il generale e minacciando la bombarda che è entrata nella fortezza.

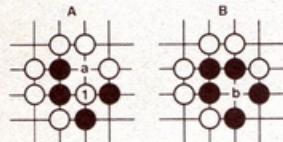
8. Ge10-e9	Be8-e5 +
9. Ge9-d9	Be3-a3
10. Se7-e6	Be5-e3
11. Ea8-c10	Ba3-d3
12. Bc8:c5	Be3:e6
13. Bc5-c8	Be6-e3
14. Cf9-e7	Be3-e5
15. Bc8-i8	

Il nero non si avvede delle due bombarde piazzate sulle linee dirette verso il generale. Ora, portando il cavallo sulla colonna "d", il bianco ha modo di concludere rapidamente la partita con uno scacco doppio e matto.

15.	Cc3-d5 +
16. Bi8-d8	Cd5:e7 + + matto



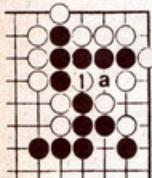
**Uttegaeshi** (snap-back). Questo è uno dei tesuji più divertenti ed è spesso il primo che i giocatori imparano. Abituatevi a riconoscere la forma di base raffigurata nel dia. 1A.



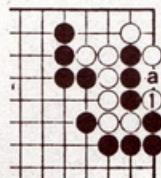
dia. 1

La mossa 1 del bianco crea lo snap-back. Questa mossa è atari contro due pietre nere. Ovviamente il nero può mangiare questa pietra in "a" ma è inutile perché il bianco giocherà di nuovo in 1 mangiando tre pietre ("b" nel dia. 1B).

I due diagrammi seguenti danno altre forme di uttegaeshi. In ciascuno dei casi se il nero cattura in "a" il bianco gioca di nuovo in 1 mangiando sette pietre nel dia. 2 e quattro nel dia. 3. (Nel caso qualcuno avesse un dubbio, chiariamo subito che l'uttegaeshi non comporta una ripetizione della situazione precedente e quindi non rientra nel caso di ko.)



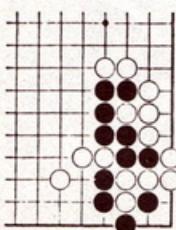
dia. 2



dia. 3

Una storiella giapponese racconta di un signore che tutte le sere andava a giocare al Go club dove restava fino a tardi notte. Uscito lui di casa, entrava l'amante della moglie, e il marito non seppe mai di essere vittima di uno snap-back continuo.

**Horikomi** (letteralmente "buttare dentro" — in inglese "throw in"). Si tratta di sacrificare una pietra per dare una forma cattiva e/o inefficiente alle pietre del nemico (un tesuji istruttivo per quei giocatori che non vogliono mai sacrificare nulla). Nel dia. 4 le quattro pietre nere nell'angolo non hanno spazio sufficiente per due occhi, ma l'horikomi permette al nero di salvarsi.



dia. 4

Si tratta di 1 del nero nel dia. 5, che è atari contro cinque pietre bianche. Il bianco mangia con 2, ma 3 nel dia. 6 è di

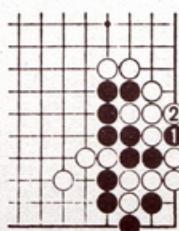
Go

# Uttegaeshi, Horikomi e Damezumari

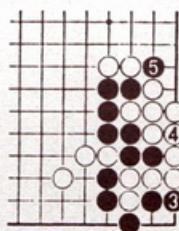
Dopo quelli presentati la scorsa puntata, ecco dei nuovi "Tesuji", sistemi di gioco nei quali tra l'altro sono previsti il sacrificio di pietre e il blocco della manovra avversaria

a cura di Marvin Allen Wolfthal

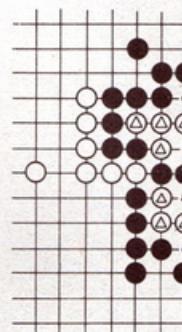
nuovo atari e quando il bianco connette con 4,5 lo distrugge.



dia. 5

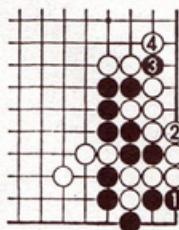


dia. 6



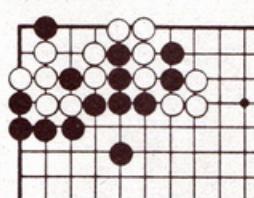
dia. 8

Nel dia. 7 si vede che senza il sacrificio del "throw - in" questo 1 nero non funziona. Il bianco ha una libertà in più rispetto a prima, e dopo le mosse 3 e 4 il nero ha fallito.



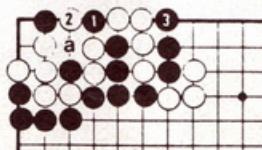
dia. 7

**Damezumari** ("carena di libertà"). Non un tesuji ma piuttosto una condizione che può essere creata da tesuji di volta in volta differenti. In pratica il damezumari impedisce certe mosse all'avversario, rendendole pericolose per lui. Nel dia. 8 la mossa 1 del nero ("ságari" — discesa verso il bordo) impedisce al bianco di giocare atari in "a" o "b" perché così metterebbe se stesso in atari e il nero mangerebbe in "c" o "d", rispettivamente. Questa carena di libertà rende impossibile al bianco salvare le sette pietre  $\Delta$  (Tuttavia il bianco in futuro potrà sfruttare "a" o "b" come minaccia ko.).



dia. 9

Infatti dopo il tre del nero nel dia. 10 il bianco non può connettere in 1 perché rimane sempre in atari (il nero mangia in "a").



dia. 10

**P**resentiamo una partita del torneo internazionale di Go che si è svolto a Milano il 28 febbraio e il 1 marzo. Ringraziamo Mark Hall per il suo contributo al commentario della partita.

Nero - Mark Hall, 4-dan (Inghilterra).

Bianco - Etsuo Terakawa, 3-dan (Giappone).

Komi - 5 punti.

Tempo a disposizione: 1 ora 30 minuti per ciascun giocatore.

Risultato: il Nero vince per 1 punto.

1, 3, 5. Fuseki cinese; confrontare anche la partita Rin-Kato nel numero di marzo. 11 è una mossa che cerca di evitare joseki complicati.

14, 16, 18. Il Bianco non ama lasciarsi spingere in questo modo. Non fa territorio e il moyo (territorio prospettivo) nero in alto si ingrandisce sempre. (Anche qui il confronto con la partita Rin-Kato può essere istruttivo). 21. Il nero cerca di privare l'avversario di una base.

22. Errore — il Bianco si fa coinvolgere in una lotta complicata. Avrebbe dovuto giocare la sequenza Bianco 24, Nero 22, Bianco 31, Nero 29, Bianco 34, per darsi una forma leggera e flessibile.

28 è un errore perché aiuta il Nero a rafforzarsi.

34-58. Questa sequenza permette al Nero di consolidare il territorio in alto a destra e costruire un muro che servirà per attaccare le pietre 10, 14 e 18.

65, 67, 69, 73, 75 non sono joseki, cioè non fanno parte delle sequenze codificate che possono nascere dal kakari (avvicinamento) 61, ma vanno bene perché continuano in modo logico l'attacco su vasta scala contro le quattro pietre bianche 10, 14, 18 e 60. Altrimenti il Nero non accetterebbe mai di aiutare il Bianco a costruire il grande territorio sul lato destro.

76. Il Bianco deve provvedere immediatamente!

88. Il prossimo attacco del Nero sarà contro il gruppo in basso, e il Bianco deve difendere anche qui. Tutto questo esemplifica il pericolo insito nell'avere due gruppi deboli sul Go-ban nello stesso momento.

89-97. Il Nero guadagna circa 30 punti al centro mentre il gruppo bianco sul bordo è appena vivo con al massimo dieci punti di territorio.

98 e 100 mirano ai tagli in 106 e 188 e aiutano il gruppo bianco a stabilizzarsi.

116. Naturalmente la vita del gruppo nero dipende dall'esito di questa battaglia ko. Vincerla darebbe un netto vantaggio al Nero.

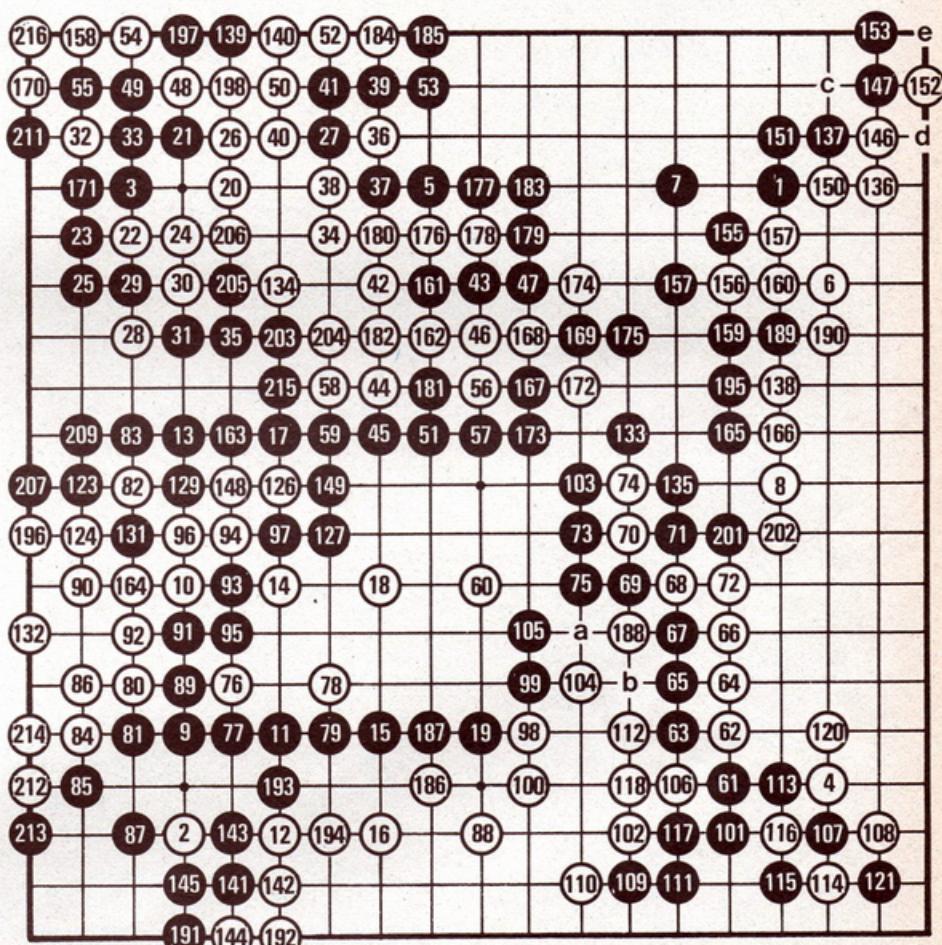
129. Un errore di quelli che ti tolgo il sonno. Questa mossa non è una minaccia ko. Infatti dopo 131 il Bianco vive con 132. L'illusione del Nero era stata di

## E il nero vince per un punto

*La cronaca commentata di una partita*

*"all'ultima pietra" giocata al*

*Torneo Internazionale di Milano promosso da Pergioco*



(1-219)

- 119 prende il ko in 107.
- 122 prende il ko in 116.
- 125 prende il ko in 107.
- 128 prende il ko in 116.
- 130 connette in 107.
- 199 in 197.

- 200 in 139.
- 208 prende il ko in 82.
- 210 in 197.
- 217 prende il ko in 131.
- 218 passa.
- 219 connette in 82.

immaginarsi una necessaria connessione bianca in 164. In quel caso, 132 del Nero uccideva il gruppo. Vincere il ko con 130 rimette in forse l'esito della partita. In seguito, il Nero gioca comunque in 131 perché è sente assoluto (il Bianco deve rispondere).

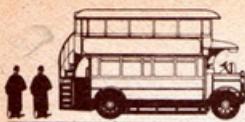
133, 134. Il gruppo bianco in alto non ha ancora due occhi sicuri e 133 ne impedisce l'uscita all'aperto. Il Bianco, quindi, non può rispondere in 135.

187. Una distrazione. Il Nero avrebbe guadagnato 7 punti in 188 (salva tre

prigionieri e toglie quattro punti di territorio al Bianco).

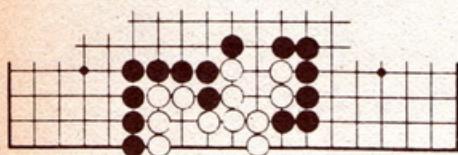
È da notare che dopo 188 del Bianco l'occupazione del damè (punto neutro) "a" da parte del Nero (atari) non obbliga il Bianco a rispondere in "b"; egli si toglierebbe un punto di territorio. Infatti se il Nero cattura in "b", il Bianco mangia quattro pietre in 188 (snap-back).

Nota: Nella fase di conteggio, si avrà la sequenza Nero "c", Bianco "d", Nero "e", oppure Bianco "d", Nero "c", Bianco "e" nell'angolo superiore a destra.



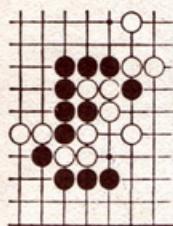
## Problemi di Go

I°



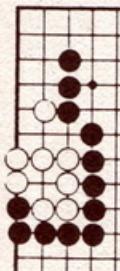
Il nero uccide il gruppo bianco minacciando l'uttegaeshi.

II°



Con l'horikomi il nero cattura un gruppo bianco.

III°



Nella soluzione a questo problema (piuttosto difficile), il nero crea damezumari, uccidendo il gruppo bianco.

Le soluzioni sono pubblicate a pag. 160.

Da giocare - 136

## Backgammon

# Errori e successi nei tornei internazionali

*Interessanti situazioni di gioco nei recenti incontri di St. Moritz e Crans sur Serre*

a cura di Luigi Villa

**I** giocatori italiani incominciano a collezionare successi nei tornei internazionali di Backgammon e hanno messo in luce in questi ultimi tornei una superiorità schiacciatrice. A St. Moritz la finale del Torneo Principale è stata disputata da due giocatori italiani (è la prima volta che avviene). Si è imposto abbastanza agevolmente Emanuele Ginepro, chiamato affettuosamente ai suoi fans "coca cola", perché prima di iniziare un incontro si beve sempre un paio di coca cole, contro Roberto Caprio chiamato poldo-zampone. È strano, ma sono parecchi i giocatori che quando giocano hanno un soprannome.

Il torneo del Last-chance è stato vinto da un altro italiano, Nino Martire il quale è senz'altro il più positivo tra tutti gli italiani; infatti ad ogni torneo si porta a casa una coppa.

Il torneo del Jak-pot (è un torneo speciale

24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13

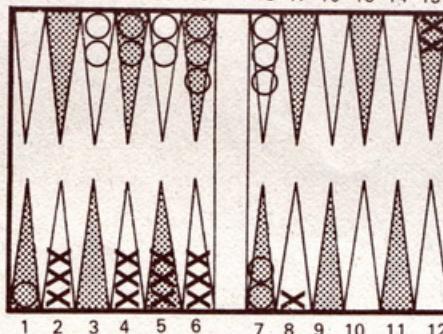


Tavola 1

con le iscrizioni più alte e di conseguenza più alti sono anche i premi) è stato vinto dall'italo-americano Frank Testa il quale è senza dubbio la figura più rappresentativa del backgammon in Italia.

Dicono i suoi abituali avversari che i dadi che tira lui sono incredibili e non c'è persona al mondo che sappia ribaltare una partita o vincerne una doppia con la stessa facilità di Frank Testa.

Alcuni giorni fa l'ho intervistato per una rivista americana ed ho avuto da questo campione di backgammon delle rivelazioni eclatanti.

Mi ha confessato che nei momenti difficili si concentra a fondo e pronuncia sottovoce il numero dei dadi che gli occorrono; l'amico Frank mi ha detto che

i risultati sono straordinari.

L'unica gara conquistata dagli stranieri è quella del torneo di consolazione dove io sono stato eliminato in semifinale dal tedesco Stern, che poi si è aggiudicato il torneo, in modo incredibile.

Ero in vantaggio per 9 a 6 in un incontro ai 13 punti; ero in possesso del cubo a 2 e mi trovai in una situazione che riporto alla tavola 1.

Commisi un errore imperdonabile: raddoppiai a 4 ed il mio avversario accettò. Io tirai 3-1 che mossi facendo una casa sul point 1 mangiando il blot avversario, giustamente, prima di tirare mi diede il cubo del raddoppio a 8 che accettai; tirò 2-1 e rimase fuori con la pedina mangiata, io tirai un 5-4 che mossi. 13/9, 13/8 e mi trovai nella situazione come alla tavola 2.

Il mio avversario tirò 6-3 che mosse bar 3, 3/9x mangiando l'unica mia pedina scoperta, e con questo tiro fuori

24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13

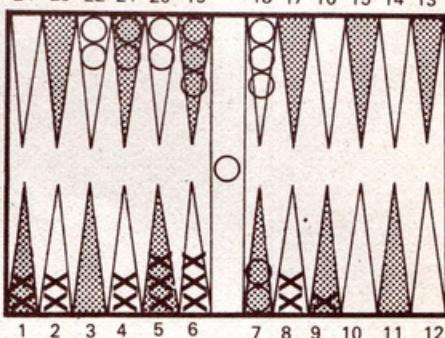


Tavola 2

irrimediabilmente eliminato. Pagai caro l'errore che commisi a raddoppiare a 4 perchè avrei potuto infliggere un gammon al mio avversario ed ottenere i quattro punti che mi mancavano senza correre grandi rischi.

Mi riscattai comunque la settimana seguente a Crans sur Serre dove vinsi il Torneo del Jak-Pot mentre un altro italiano, Giuliano Bressan, vinse il Consolation della categoria Junior. In finale sconfissi un giocatore turco, del quale non ricordo il nome, e nell'ultima partita mentre mi trovavo in vantaggio per 12 a 8 ad un punto dal successo mi trovai in due situazioni che riporto nelle tavole 3 e 4.

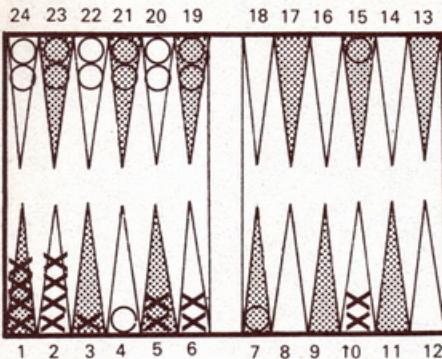


Tavola 3

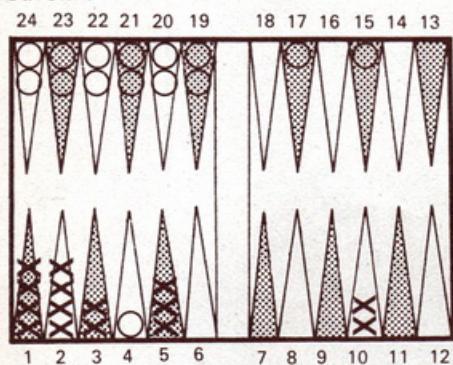


Tavola 4

Come nella situazione alla tavola 3 tirai un 3-1 che potevo muovere in due modi: 10/7x, 3/2 o 6/5, 6/3. Nel primo modo soffro 7 tiri su 36 (3-3, 3-4, 3-6, 4-6); dopo aver pensato a lungo scelgo il secondo modo ed ho indovinato a muovere così perché il mio avversario ha tirato proprio uno di quei tiri 4-6, che ha mosso avanzando la pedina dal point 7 al point 17.

A mia volta io ho tirato un magnifico doppio 3. Mangiando il blot avversario costruendo una casa sul point 4, rischio al prossimo tiro, se il mio avversario non entra in gioco tirando un 6, di lasciare un blot esposto ad un tiro diretto se tiro i seguenti dadi (6-5, 6-4, 6-3, 5-4, 5-3, 6-6, 5-5, 4-4) pari a 13/36. Decido pertanto di correre un piccolo rischio subito per non dover incorrere in un grande rischio in seguito e muovo 10/1, 10/7 rimanendo esposto ad un 4-3 e 6-1.

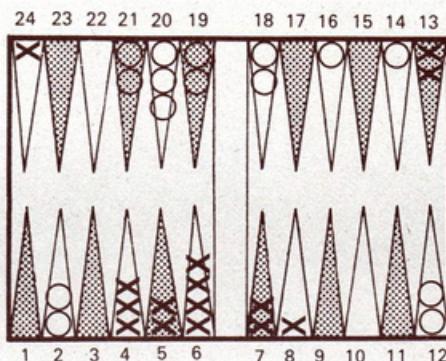
Anche questa volta indovinai la mossa giusta, perché al primo tiro il mio avversario non entrò, io tirai 6-5 e muovendo nell'altro modo sarei stato scoperto, ed anche il turco tirò un 6-5 che gli avrebbe permesso di mangiarmi la pedina scoperta e di vincere la partita. Tra tutti coloro che mi hanno inviato le soluzioni ai problemi che vi propongo ogni mese vi comunico che per i problemi relativi al mese di dicembre 1980, nessuno ha risposto esattamente a tutte e sei le relative soluzioni; si sono comunque messi in particolare evidenza il dott. Sante Enrico Cogliandro di Rimini ed il Sig. Marius Mouchangnia di Padova, mentre per i problemi relativi al mese di gennaio il vincitore è il Sig. Bellasio Felice di Casale Monferrato con sei soluzioni esatte ed al secondo posto si è classificato il Sig. Alberto Diomede di Tolmezzo.

## I Problemi del mese

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

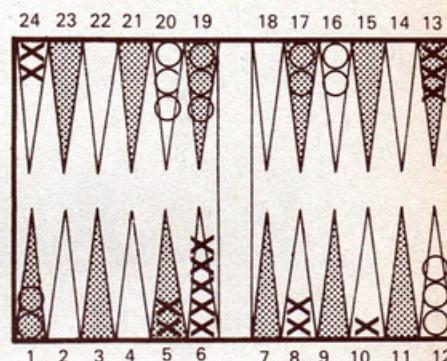
Problema n. 1

x deve muovere 4-1



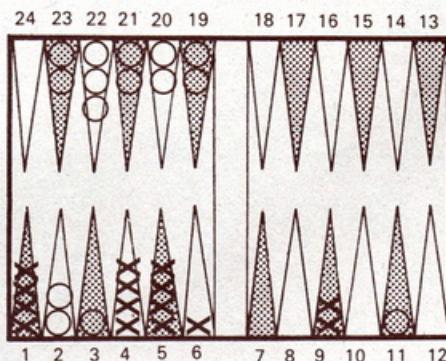
Problema n. 2

x deve muovere 4-3



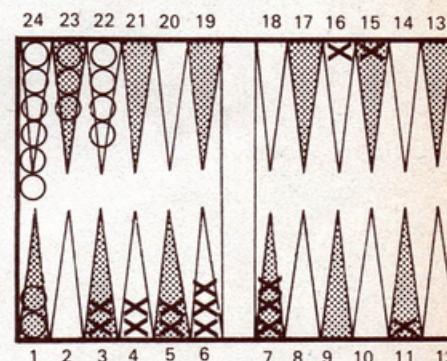
Problema n. 3

x deve muovere 5-2



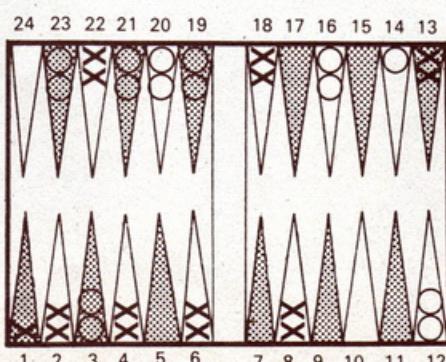
Problema n. 4

x deve muovere 3-2



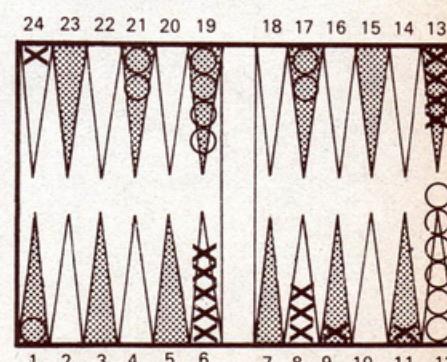
Problema n. 5

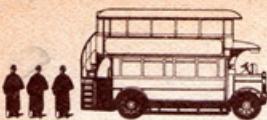
x deve muovere 3-1



Problema n. 6

x deve muovere 6-6





**P**are che infilare un ago con sette crune il settimo giorno del settimo mese porti fortuna.

Almeno, tale opinione era diffusa in Cina nell'era Chou (1.122-256 a.C.), era a cui viene fatta risalire la locuzione "ch'i ch'ae" (o "ch'i ch'iao") che esprime appunto la curiosa usanza.

Al tempo, però, la cultura cinese non si limitava a formulare improbabili credenze, ma abbracciava altri campi dello scibile tra cui la matematica. I matematici cinesi conoscevano le frazioni e le operazioni con le frazioni, sapevano estrarre le radici quadrate e, soprattutto, conoscevano la geometria. La scuola di Mo Ti è contemporanea (e paragonabile per importanza) di quella euclidea.

Ebbene, è attendibile che il "ch'i ch'ae pan" o "ch'i ch'iao t'ue", che sostituisce l'ago con una tavola quadrata e le sette crune coi sette pezzi che la compongono, sia nato allora.

Il "ch'i ch'ae pan" è noto in Occidente col nome dall'etimo misterioso Tangram (a meno che non si dia credito alla leggenda che dice che 4.000 anni fa un certo Tan tagliò per primo un piccolo quadrato nelle sette parti indicate nella figura).

Ma il Tangram non è solo un quadrato diviso in sette pezzi. È qualcosa di più: è geometria che "vive".

Non a caso il primo libro sul Tangram è apparso con millenni di ritardo nell'era Ch'ing (1644-1912), durante l'impero di Chia Ch'ing (1796-1820), in un periodo moralmente travagliato della storia cinese. Sino ad allora nessuno aveva avuto il coraggio di "uccidere" la geometria che "vive" seppellendola nelle pagine immobili di un libro.

Le prime pubblicazioni cinesi sul Tangram hanno avuto un'eco pressoché immediata nel mondo occidentale, tanto che già all'inizio del secolo scorso è apparso un libretto edito a Milano dal titolo "Nuovo Dilettevole Giuoco Chines" che presenta il Tangram come "un'ingegnosa invenzione fondata sopra principi Geometrici, che consiste in sette pezzi, cioè cinque triangoli, un quadrato e un parallelogrammo (grafia dell'epoca), i quali possono essere combinati in modo da formare più di 300 figure curiose". Come se non bastasse, riporta un "supplemento dell'Alfabeto e dei numeri Arabici" spesso indecifrabile.

La stessa "ottusità occidentale" la si riscontra nell'autorevole Encyclopedia Britannica che a distanza di un secolo e mezzo sa solo proporre il Tangram come il puzzle "principe", la "domanda che esige una soluzione".

E così si cancella con un colpo di spugna il "linguaggio del Tangram", che pure aveva indotto lo scrittore Robert van Gulik a fare esprimere il bimbo muto del romanzo "The Chinese Nail Murders" coi pezzi del Tangram quando la gestualità non gli era sufficiente.

#### CHE SI DEVE FARE COI PEZZI DEL TANGRAM

I sette pezzi del Tangram vanno ricomposti in modo da formare figure geometriche, umane, animali, vegetali, da raccontare storie... da rappresentare il reale e il fantastico.

La regola sta nell'usare sempre tutti e sette i pezzi per ciascuna figura e nel rispettare lo spazio bidimensionale del Tangram. Le figure 2 e 3 esemplificano la plasticità e il movimento del Tangram.

# SUA MA TANG

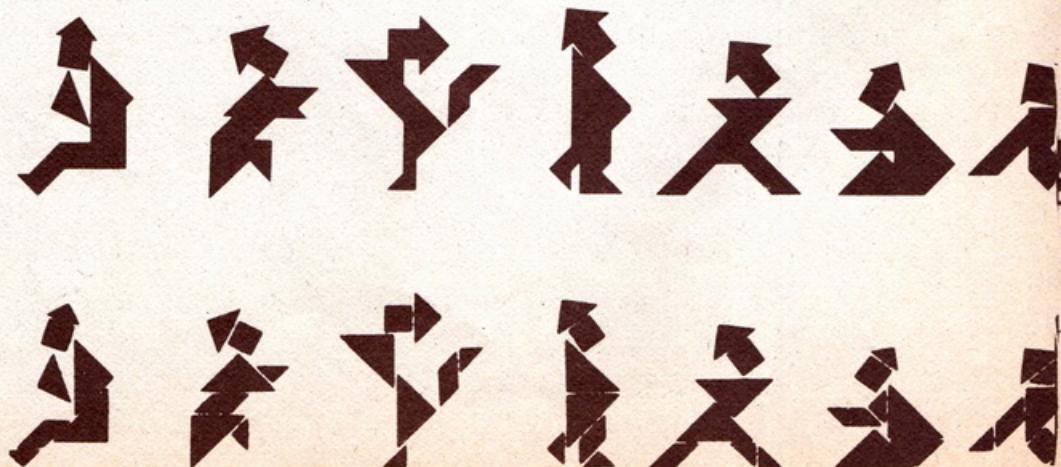


Figura 2  
L'ora della pappa.



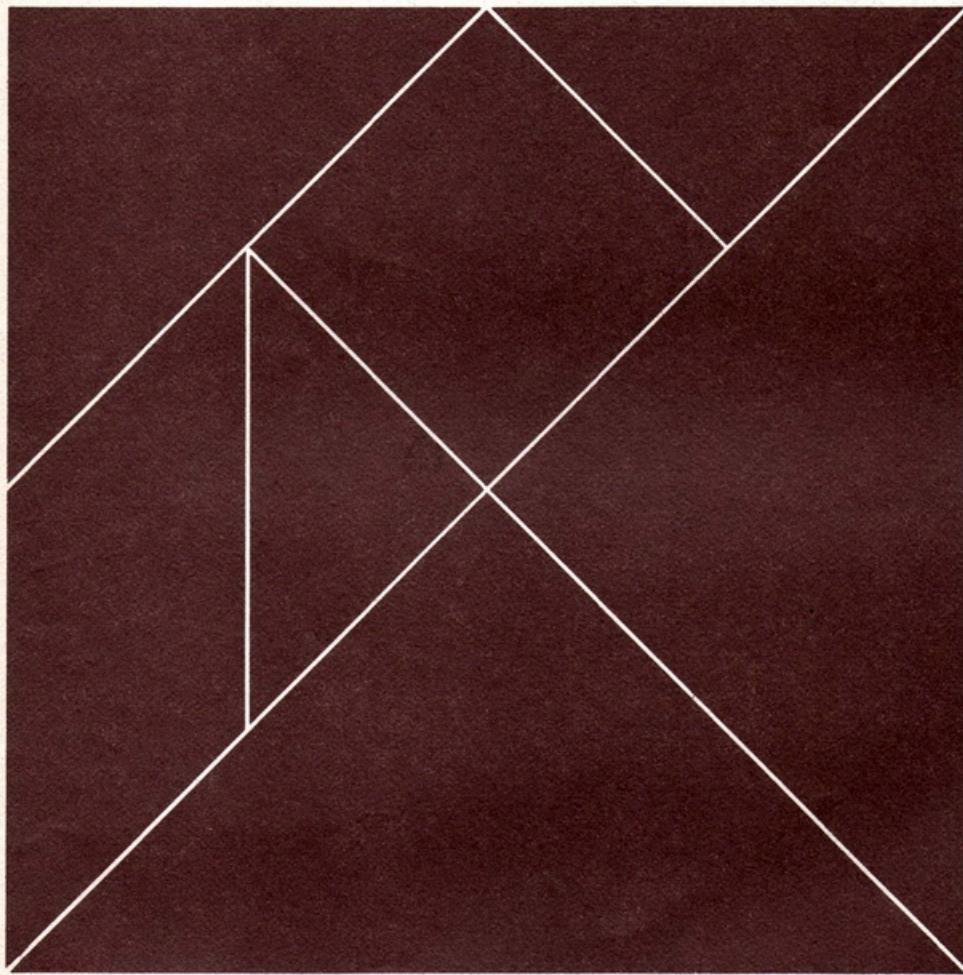
Figura 3  
La coniglietta.  
La figura 5 racconta la storia di un incontro tra due vivaci cinesini.

Figura 5



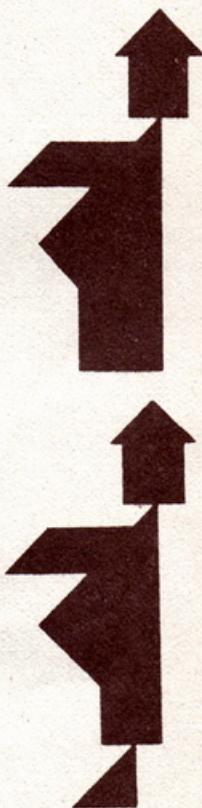
# ESTÀ IL GRAM

*Sette figure  
tratte da un unico quadrato  
stimolano da secoli  
la fantasia umana,  
in Oriente e in Occidente.  
Le immagini e il "linguaggio"  
della "geometria vivente"*



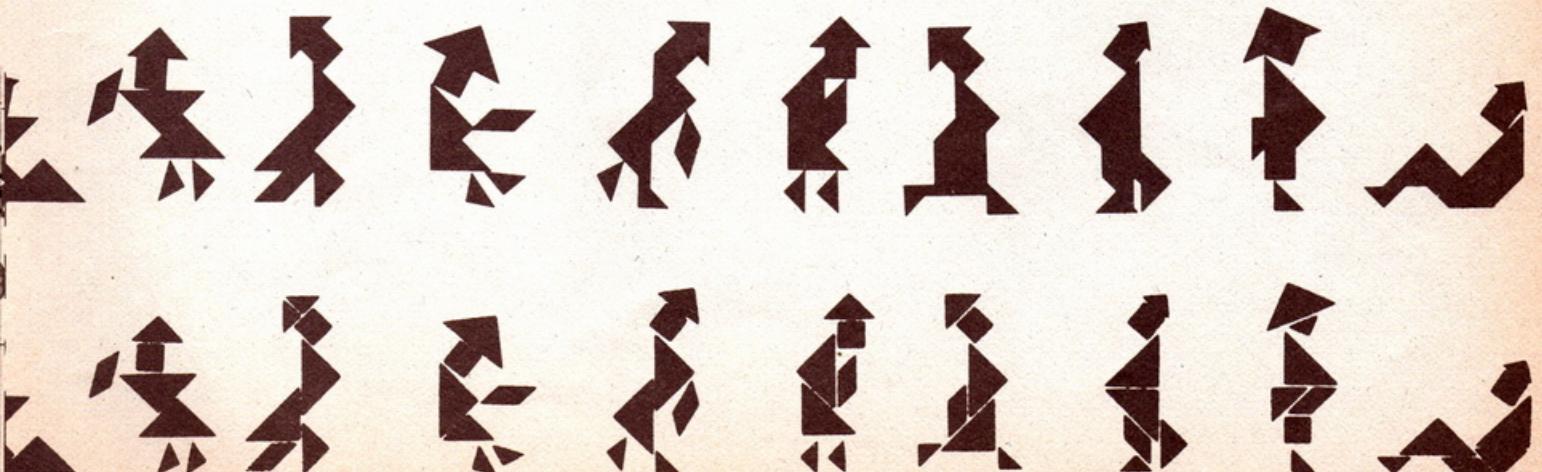
*Figura 1*  
Con i pezzi in disordine e senza schema non è  
facile formare il quadrato.

Tra i pochi occidentali che hanno intuito che il Tangram non è soltanto un rompicapo ma una vera e propria arte figurativa e che, quindi, non si sono limitati a risolvere le "immagini" importate dalla Cina ma ne hanno create di nuove vanno citati Sam Loyd, Lewis Carroll, Henry E. Dudeney e, ultimi in ordine di tempo, Joost Elffers e Erik van Grieken. La figura 4 illustra il paradosso di Dudeney. Ciascuno dei due uomini è stato costruito coi sette pezzi del Tangram, eppure l'omino a destra ha il piede in più. Sapreste ottenere le due figure coi pezzi del Tangram?



*Figura 4*

La soluzione è a pag. 160.

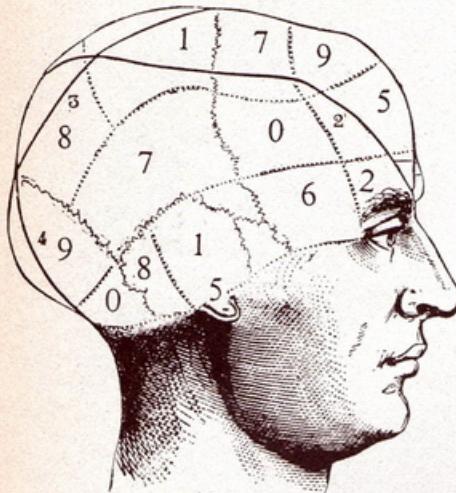




# La perfezione è un numero intero

Curiosità, problemi e soluzioni nel mondo "esatto".

di Raffaele Rinaldi



**I**n numeri interi hanno — ed emanano — un forte fascino: sia per essere appunto "interi", cioè "pieni", esatti, modello di una perfezione ideale rispetto alla approssimazione della espressione della misura degli oggetti reali, sia anche e soprattutto per i rapporti che tra essi intercorrono, sia infine per talune proprietà (più note e meno note) di cui godono alcuni particolari insiemi di numeri. "Dio ha creato i numeri interi; tutto il resto è opera dell'uomo", soleva ripetere il matematico tedesco Kronecker proprio alludendo alle notevoli proprietà cui si è accennato.

Torniamo a parlare di numeri interi, riprendendo il discorso iniziato tempo fa (*Pergioco*, n. 1, 1980). Il problema cui avevamo accennato era quello primordiale e classico di ottenere 100 usando una e una sola volta ciascuna delle cifre da 1 a 9 e gli usuali segni di operazione. Le soluzioni sono, naturalmente, facili e in gran numero. Se tuttavia si restringono le condizioni (non so se qualche lettore si è dato da fare sull'argomento) e si chiede di usare le cifre in modo che siano *ordinate* (da 1 a 9) il problema diviene più difficile ma anche più interessante. Così, per esempio, usando solo i segni + e — vi sono solo 12 identità che soddisfano il problema; tra queste la più breve, intendendo con ciò l'impiego del minor numero possibile di segni, è la ben nota

$$123 - 45 - 67 + 89 = 100$$

Il medesimo problema, ma con le cifre ordinate da 9 a 1, ammette invece 18 diverse soluzioni delle quali la più breve è la seguente:

$$98 - 76 + 54 + 3 + 21 = 100$$

Se però si procede e si accetta l'introduzione di altri operatori (la radice quadrata, le potenze, il fattoriale di un numero, l'operatore  $\Sigma$ , ecc.), le soluzioni si moltiplicano ma generano identità veramente curiose come per esempio le seguenti:

$$1^{2345} + 6(7 + 8) + 9 = 100$$

$$(1!) (2!) (3! + 4!) - 5! + 6! - (7! 8! : 9!) = 100$$

$$\text{dove } n! = 1 \times 2 \times 3 \times \dots \times n \text{ (cioè, per)}$$

esempio,  $3! = 1 \times 2 \times 3 = 6$ .

Se si trascura il fatto di avere le dieci cifre in ordine ascendente o discendente, ma si insiste solo sulla loro presenza (unica) nei numeri, i problemi si complicano alquanto. Fu per esempio Dudney, il grande enigmista inglese (raccoglitore e prolifico costruttore di *puzzles* di ogni tipo e natura), a porsi il problema — e a risolverlo — di costruire il più piccolo e il più grande quadrato che contenesse le nove diverse cifre (escluso lo 0); ecco i risultati:

$$139.854.276 (= 11.826^2)$$

$$923.187.456 (= 30.384^2)$$

Più recentemente, il problema ha avuto altri sviluppi: Harry H. Nelson, dell'Università di California, ha programmato un calcolatore elettronico (IBM 7030) per risolvere il problema. La maledetta macchina gli ha dato in 103 secondi di elaborazione la soluzione, trovando coppie di numeri di 10, 18 e addirittura 27 cifre: numeri che non trascrivo qui in considerazione della cospicua lunghezza. Inoltre, uno dei sottos risultati ottenuti è estremamente notevole e coinvolge ben quattro numeri legati tra loro dall'operazione prodotto:

$$(246.913.578) (987.654.312) = (493.827.156) (493.827.156)$$

in cui, come si vede, non compare lo zero: ma non si può avere tutto. D'altra parte, sembra che Nelson si stia chiedendo se esistono altri risultati simili. Nessuno ne ha ancora trovati.

Lasciamo per ora i numeri di grandi dimensioni (ci ritorneremo prossimamente quando parleremo di altri numeri notevoli come gli amicabili, i primi, i perfetti e i multiperfetti) e torniamo a dimensioni più maneggiabili. Un altro classico problema sugli interi consiste nell'esprimere una determinata successione di numeri (per esempio da 1 a 10, da 1 a 27, da 1 a 1000) in funzione di una sola cifra che deve comparire sempre in un ben determinato numero di volte. Problema: costruire la successione dei numeri da 1 a 100 esprimendoli con il solo uso di quattro 4. Comincio con l'esemplificare:

$$0 = \frac{4}{4} - \frac{4}{4}$$

$$1 = \frac{4}{4} \times \frac{4}{4}$$

$$2 = \frac{4}{4} + \frac{4}{4}$$

$$3 = 4 - 4 + \frac{4}{4}$$

e così via. Sembra una cosa facile, ma quando si giunge a un certo livello le cose si fanno molto complesse e si tratta di usare, oltre ai segni delle quattro operazioni, altri operatori come quelli già citati. Una indicazione per chi decidesse di gettarsi nell'impresa: per superare certe notevoli difficoltà, si accetta l'uso della scrittura (usuale nei testi scientifici) di .4 in luogo di 0,4 (= 4/10).

## Tre problemi

Mi sembra ci sia già abbastanza carne al fuoco per impiegare tempo e fosforo. Cosicché a procurare notti insonni dovrebbero provvedere gli immancabili seguenti problemi (aspetto fiducioso le risposte):

1. Costruire, con le nove cifre da 1 a 9 mantenute in ordine ascendente e impiegando i simboli delle quattro operazioni, tre identità che diano  $-\infty$  e  $+\infty$ .

2. Costruire, sempre con le cifre da 1 a 9 prese ora in ordine discendente e con i soli simboli + e -, le uniche tre identità che diano 100 e che comincino con -9.

3. Usando quattro 4 e qualsiasi operatore di quelli citati (o anche altri possibili) che li connetta tra loro, costruire i numeri 13, 39, 53, 71, 85 e 100.

**I**l gioco è particolarmente indicato per due giocatori. Il primo giocatore deve immettere nella calcolatrice un numero di sole cinque cifre in modo che questo formi almeno una coppia che verrà dichiarata dal primo giocatore; se questo avesse immesso un numero formante un valore superiore deve comunque dichiarare solo una coppia.

Il secondo giocatore, senza aver visto il numero immesso, dovrà decidere se giocare, passare o vedere.

Se decide di giocare, prenderà in mano la calcolatrice, vedrà il numero e dovrà operare sul numero stesso addizionando, sottraendo, moltiplicando o dividendo per una cifra compresa tra 1 e 9 (non valgono i numeri decimali ma si possono ottenere numeri con più di cinque cifre, basta considerare solo le ultime cinque cifre a destra); si può eseguire una sola operazione ed è severamente vietato fare vari tentativi. Senza mostrare all'avversario il risultato ottenuto, starà ora a lui fare la dichiarazione che dovrà per forza essere di un valore superiore alla precedente secondo la scala dei valori sotto esposta e tenendo presente che il valore crescente va da 0 a 9.

Se il numero da lui ottenuto non riuscirà ad avere una combinazione superiore a quella precedentemente dichiarata, egli potrà lasciare o bluffare. Se dichiara, starà ora all'avversario decidere cosa fare.

Attenzione che se un giocatore decide di giocare e si trova di fronte ad un numero che non rispetta la dichiarazione avvenuta, questa dichiarazione rimane valida.

Se un giocatore passa, egli avrà perso senza avere la possibilità di verificare la veridicità della dichiarazione fatta.

Se un giocatore decide di vedere, vuol dire che non crede alla dichiarazione fatta dall'avversario; egli vincerà se la dichiarazione è falsa e perderà in caso contrario.

Esempio:

il giocatore A immette 52382

e dichiara: coppia di due;

il giocatore B gioca ed esegue  $52382 \times 2 = 104764$

e dichiara: coppia di quattro;

il giocatore A gioca ed esegue  $104764 + 3 = 104767$

e dichiara: coppia di sette;

il giocatore B gioca ed esegue  $104767 \times 7 = 733369$

e dichiara: tris di tre;

il giocatore A non crede al risultato ottenuto (non avendo previsto questa possibilità) e vede; egli perde e pensare che se avesse giocato avrebbe potuto eseguire  $733369 - 6 = 733363$ , un poker di tre insuperabile.

Questo è un gioco che metterà a dura prova la vostra capacità di calcolo mnemonico, ma che lascia grande spazio al bluff.

Se desiderate giocare in più persone, il

### Calcolatrici

# Il poker "elettronico"

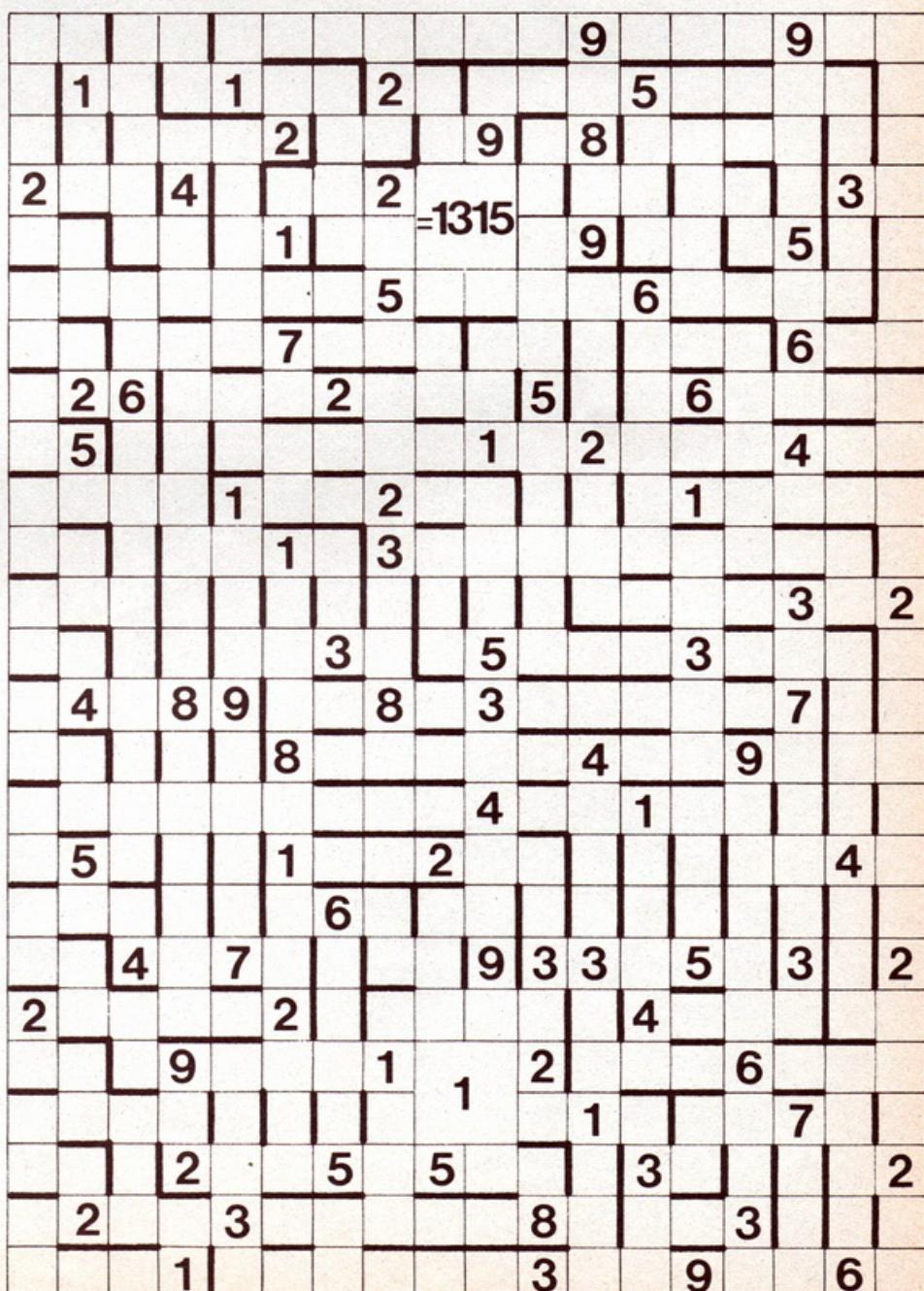
di Maurizio Casati

diritto di decidere se accettare o meno una dichiarazione spetta al giocatore immediatamente successivo; se questi gioca il giro prosegue, se questi vede il gioco si ferma e si scopre il gioco, se infine passa, allora spetterà al giocatore successivo decidere e così di seguito. Se tutti i giocatori passano, chi ha fatto la dichiarazione avrà vinto.

La scala dei valori in ordine crescente è questa:

Coppia.....	= 11234
Doppia coppia.....	= 49934
Tris.....	= 88358
Doppia coppia bilaterale.....	= 49394
Scala.....	= 47365
Full.....	= 33883
Poker.....	= 55575
Full bilaterale.....	= 38383
Poker in linea.....	= 22225
op.....	= 52222
Scala reale.....	= 23456
Pokerissimo.....	= 44444

Passiamo ora al solito labirinto nel quale dovete toccare tutte le caselle senza mai incrociare il percorso, partendo dal numero 1 ed eseguendo una operazione numerica col numero che incontrerete sul vostro percorso; non si possono ottenere numeri decimali. Se avrete fatto i conti giusti alla fine otterrete il numero 1315.





# Slalom sul list

di Gaetano Anderloni

**D**ovendo dare un nome a questo gioco si è pensato che, per alcuni aspetti, tutto sommato abbastanza marginali, esso ricorda il noto sport alpino che impegna i concorrenti ad effettuare una discesa innevata e disseminata di bandierine nel minor tempo possibile e senza errori di percorso.

La schermo TV sostituisce la pista e su di esso appare un campo di gara nel quale il computer dispone in modo casuale (vedi l'istruzione RND alla riga 720) un certo numero di "paletti" indicati con il segno grafico! La partenza è fissata nell'angolo in alto a sinistra ove appare la lettera P.

Il traguardo è sito nell'angolo diagonalmente opposto ed è contrassegnato da una T. Il concorrente deve raggiungere il traguardo per la via che ritiene più breve senza urtare i paletti a pena di squalifica.

Per far ciò deve indicare in che direzione vuol muoversi con i codici 1 (spostamento verso l'alto) 2 (spostamento a destra) e 3 (spostamento verso il basso) ed il numero dei passi nella direzione prescelta che, per aderire al modello cui il gioco si ispira, è chiamato "velocità".

Al termine del percorso il computer indicherà il "tempo" impiegato e ciò consentirà di stabilire il vincitore fra più concorrenti allo ... slalom.

È evidente che per rendere interessante la sfida non deve essere consentito ai partecipanti al gioco di valutare, se non a colpo d'occhio, la "velocità" di ogni spostamento ed il percorso più breve.

Il programma si presenta un po' più complesso di quelli fin qui descritti anche perché contiene le istruzioni che fanno apparire sul video il campo di gara con la sistemazione dei paletti e, dopo ogni indicazione da parte del concorrente della direzione e della velocità prescelte, l'inserimento nel campo stesso di un asterisco che segua la posizione raggiunta. È inutile ripetere che i possessori di microcomputer dotati di grafica possono migliorare l'aspetto estetico del campo di gara, e che, nel caso le caratteristiche della scheda video lo consentano, possono variare le dimensioni agendo sull'istruzione DIM della riga 610, di conseguenza, su quelle delle righe 910, 920.

**D**are una risposta esatta e soprattutto completa al quiz proposto il mese scorso è particolarmente importante perché ci permette di effettuare l'analisi completa di una partita di Master Mind a partire dalla quarta mossa. La domanda che ponevo era: in base a quali risposte del codificatore il decifratore era matematicamente certo di chiudere al 6° tentativo? E questo era il diagramma da considerare

V,G,G,N,V = o  
G,AA,A,B,G = ooo  
A,V,AA,V,B = o•o  
B,A,R,AA,B = oo  
A,M,B,G,M = ?

Ora è abbastanza evidente che per essere in grado di rispondere dobbiamo indipendentemente dall'indicazione che ci darà il codificatore, conoscere tutte le combinazioni segrete compatibili con le prime quattro righe. Solo così, confrontandole poi con la risposta che avremo al quinto tentativo, saremo in grado di poter chiudere al sesto colpo. Esaminiamo dunque a fondo le prime quattro righe e vediamo cosa ci dicono.

1<sup>a</sup> riga. È chiaro che V,N,G si eludono a vicenda in quanto abbiamo ottenuto una sola indicazione di risposta. Sappiamo inoltre che se il piolo presente nella combinazione segreta risulterà essere G o V non potrà apparirvi ripetuto.

2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> riga. Si tratta evidentemente di due tentativi di studio, chiaramente impossibili come soluzioni, avendo posto G,G (e al massimo sappiamo che ve n'è uno solo) nella seconda riga, e V,V (analoghi discorsi) nella terza. Da notare però che alle due coppie abbiamo sempre abbinato gli stessi pioli, B, AA, A. Vediamo dunque cosa possiamo ricavarne partendo dalla certezza che nella prima riga abbiamo indovinato o N, o V, o G. Ragioneremo per assurdo, daremo cioè per scontato un dato che poi all'analisi dei fatti si dimostrerà impossibile e che quindi dovrà essere scartato.

a) C'è N nella combinazione segreta. È allora evidente che al secondo tentativo G,AA,A,B,G, (dovendo escludere G) ho indovinato AA,A,B. Ma questo è assurdo perché se così fosse avrei ottenuto tre indicazioni di risposta anche al terzo tentativo. Dunque N non è nella combinazione segreta e posso eliminarlo.

b) C'è V nella combinazione segreta. Ma allora ancora una volta nella 2<sup>a</sup> riga avremmo ottenuto 3 risposte, chiaramente incompatibili con le due del 3<sup>o</sup> tentativo. Dunque neppure V è presente e possiamo quindi scartare anche lui.

c) se non sono presenti né N né V è ovvio che nella combinazione segreta c'è G (oltretutto una sola volta per la prima risposta).

Esaminiamo ora i tre nuovi pioli inseriti nel 2<sup>o</sup> e 3<sup>o</sup> tentativo: AA,A,B. È ovvio che solo due di essi saranno presenti (magari ripetuti, ma non lo sappiamo ancora) nella combinazione

```

5 CLS
10 PRINT TAB(15)" ** S L A L O M **"
15 PRINT:PRINT:PRINT
45 PRINT TAB(3)"VUOI LE ISTRUZIONI":INPUT NS
45 PRINT:PRINT:PRINT
460 IF NS<>"SI"THEN 610
470 PRINT TAB(3)"L'OGGETTIVO DEL GIOCO E'RAGGIUNGERE"
480 PRINT TAB(3)"IL TRAGUARDO(T)PARTENDO DAL PUNTO(P)"
485 PRINT TAB(3)"EVITANDO I PALETTI INDICATI CON 1..NON"
500 PRINT TAB(3)"PUOI MUOVERTI IN DIAGONALE E DA DESTRA"
510 PRINT TAB(3)"A SINISTRA"
520 PRINT TAB(3)"CON 1 INDICA IL MOVIMENTO VERSO L'ALTO"
530 PRINT TAB(3)"CON 2 INDICA IL MOVIMENTO VERSO DESTRA"
550 PRINT TAB(3)"CON 3 INDICA IL MOVIMENTO VERSO IL BASSO"
560 PRINT
570 PRINT TAB(3)"LA VELOCITA' CORRISPONDE AL NUMERO DEGLI"
575 PRINT TAB(3)"SPOSTAMENTI NELLA DIREZIONE PRESCELTA"
610 DIM M(15,50)
620 A1=ASC("A")
630 A2=ASC("B")
640 A3=ASC("C")
650 A4=ASC("P")
660 A5=ASC("V")
670 A6=ASC("N")
680 D1=0:S1=0
700 FOR I=1 TO 10
710 FOR J=1 TO 42
720 R1=INT(RND(1)*1.2)
730 IF R1=0 THEN 760
740 M(I,J)=A2v
750 GOTO 770
760 M(I,J)=A3
770 NEXT J
780 NEXT I
785 D1=0:S1=0
790 M(2,2)=A4
800 M(10,40)=A3
810 M(10,41)=A5
820 M(2,3)=A3
830 M(3,2)=A3
840 FOR I=1 TO 10:M(I,1)=A2:M(I,42)=A2:NEXT I
850 FOR J=1 TO 42:M(1,J)=A6:M(11,J)=A6:NEXT J
890 K=L:J=L
910 FOR I=1 TO 11
920 FOR J=1 TO 42
930 PRINT CHR$(M(I,J));
940 NEXT J
950 PRINT
960 NEXT I
970 I=K:J=L
990 IF D1>0 THEN 1100
1100 PRINT TAB(3)"DIREZIONE":INPUT D:D=INT(ABS(D))
1110 IF D<1 THEN 1100
1111 IF D>3 THEN 1100
1120 PRINT TAB(3)"VELOCITA'":INPUT S:S=ABS(S)
1130 D1=D1+1:S1=S1+S:IF D1>1 THEN 1160
1150 J=2:I=2
1160 IF D=1 THEN 1190
1170 IF D=2 THEN 1230
1180 IF D=3 THEN 1270
1190 M(I,J)=A3
1200 FOR C=1 TO S:I=I+1:IF M(I,J)=A2 THEN 1230
1210 IF M(I,J)=A6 THEN 1340
1215 NEXT C
1260 M(I,J)=A1:GOTO 1320
1270 M(I,J)=A3
1280 M(I,J)=A3
1290 FOR C=1 TO S:J=J+1:IF M(I,J)=A2 THEN 1340
1295 NEXT C
1320 M(I,J)=A1:GOTO 1380
1370 M(I,J)=A3
1380 FOR C=1 TO S:I=I+1:IF M(I,J)=A2 THEN 1340
1390 IF M(I,J)=A6 THEN 1340
1395 NEXT C
1400 M(I,J)=A1:GOTO 1380
1405 INPUT NS
1408 IF NS="A"THEN 785
1410 IF NS="B"THEN 670
1415 IF NS="C"THEN 1420
1420 END

```

# Una partita di microscopio

*Un'analisi completa delle possibili soluzioni richiede cinque minuti e conduce rapidamente alla vittoria*

di Francesco Pellegrini

segreta. Quello che è sicuro è che nella combinazione segreta avremo una di queste terne

G,A,B  
G,A,AA  
G,B,AA

Mancano da indovinare ancora due pioli che però non possono essere né N, né V, né G (in quanto non ripetuto).

Anche il quarto tentativo B,A,R,AA,B = 0 0 è un tiro apparentemente assurdo e inutile. Non solo infatti non vi è G (che sappiamo essere nella combinazione segreta) ma viene ripetuta la terna A,B,AA di cui sono presenti solo due elementi.

Al quarto tentativo abbiamo ricevuto solo due indicazioni di risposta, e risulta quindi chiaro che neppure R e il doppio B possono essere presenti nella combinazione segreta. (B se c'è vi apparirà infatti una sola volta).

Quali possibilità ci restano dunque?

Esaminiamole tutte partendo dalle tre possibili terne già acquisite senza ombra di dubbio

G,A,B  
G,A,AA  
G,B,AA

Ricordiamoci però che dobbiamo ancora usare M.

Avremo dunque, ed inizio da G,A,B, queste possibilità:

G,A,B,A,A  
G,A,B,A,M  
G,A,B,M,M

I colori però non saranno necessariamente in quest'ordine, si tratta infatti adesso di posizionarli in modo corretto. Proviamoci.

1) G,A,B,A,A è una soluzione chiaramente impossibile in quanto A non si trova né nel 2° né nel 3° foro (risposte seconda e quarta riga) e quindi se ci fossero A,A,A nella combinazione segreta andrebbero a coprire il 1°, 4° e 5° foro. Ma questo è impossibile in quanto G è necessariamente nel 4° foro (vedi risposte 1° e 2° tentativo).

2) G,B,A,A,M. Qui è evidente che uno dei due A è nel 1° foro (altrimenti non potremmo giustificare l'indicazione di 1 nero nella terza risposta), e l'altro va nel

5° foro. Avremo quindi due soluzioni possibili:

A,M,B,G,A  
A,B,M,G,A

3) ragionando analogamente per G,B,A,M,M avremo anche qui due sole soluzioni possibili:

A,M,B,G,M  
A,B,M,G,M

Dobbiamo ora verificare i casi

G,A,AA e G,B,AA

Le possibili soluzioni, che però devono essere verificate e posizionate, saranno le seguenti:

Per G,A,AA  
G,A,A,A,AA  
G,A,A,AA,AA  
G,A,AA,AA,AA  
G,A,AA,M,M  
G,A,AA,AA,M  
G,A,A,AA,M

Per G,B,AA  
G,B,AA,AA,AA  
G,B,AA,AA,M  
G,B,AA,M,M

Lascio a voi la pazienza ed il divertimento di verificare la giustezza delle mie asserzioni, e vi comunico che al termine dell'analisi (che se viene fatta con metodo non richiede più di 5 minuti) si avranno solo 11 possibili combinazioni segrete, considerando anche le quattro sopraelencate:

- 1) A,M,B,G,A
- 2) A,B,M,G,A
- 3) A,M,B,G,M
- 4) A,B,M,G,M
- 5) A,M,M,G,AA
- 6) M,M,AA,G,A
- 7) AA,M,AA,G,A
- 8) AA,B,AA,G,AA
- 9) M,B,AA,G,AA
- 10) AA,B,AA,G,M
- 11) M,B,AA,G,M

Queste e solo queste sono quindi le possibili combinazioni segrete dopo il quarto tentativo. Ebbene, il nostro decifratore ha adesso giocato A,M,B,G,M

e: o indovina (1 possibilità su 11), o può avere queste risposte:

- 1) • o che corrisponde a AA,B,AA,G,AA
- 2) • oo che corrisponde a M,B,AA,G,AA
- 3) •• o che corrisponde a AA,B,AA,G,M e AA,M,AA,G,A
- 4) •• o o che corrisponde a A,B,M,G,A e M,M,AA,G,A
- 5) ••• o che corrisponde a A,M,M,G,AA
- 6) •••• che corrisponde a A,M,B,G,A
- 7) ••• o o che corrisponde a A,B,M,G,M,

Ecco quindi che le risposte che ci danno la certezza di chiudere al turno successivo sono la 1, 2, 5, 6, 7. Vanno scartate la 3 e la 4 poiché non danno un'unica risposta di combinazione ma ben 3 la quattro (A,B,M,G,A - M,M,AA,G,A - M,B,AA,G,M) e due la 3 (AA,B,AA,G,M - AA,M,AA,G,A).

E adesso veniamo ai quiz del mese. Contrariamente al solito non parleremo di colori. Il primo mi è stato inviato da Andrea Mattiolo di Enna a cui vanno i complimenti e l'invito a "darci dentro". Chissà che non ci si ritrovi in un qualche torneo. Si tratta di un problema di Electronic Master Mind, 10 numeri e 5 buchi

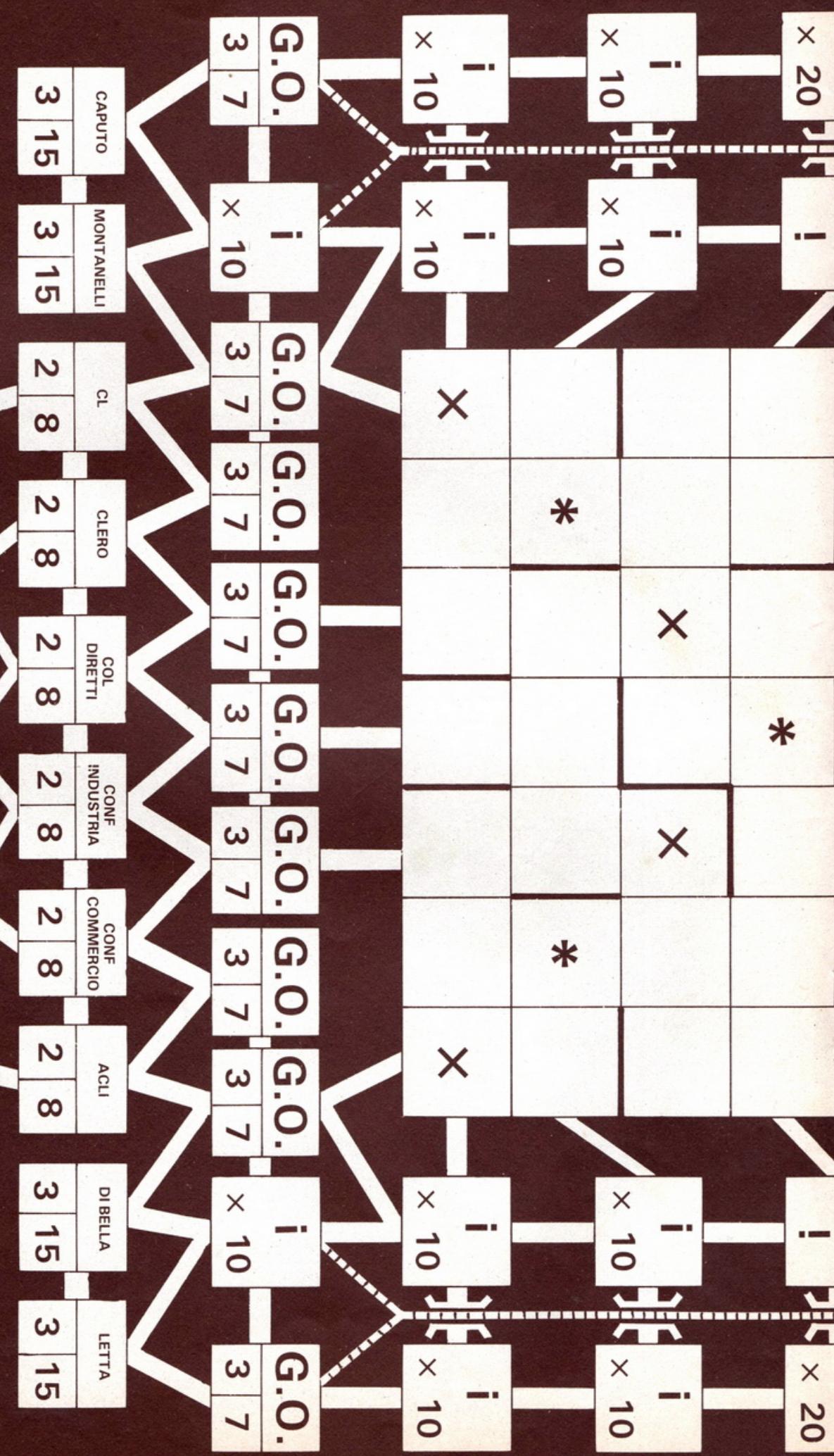
8 4 2 6 5 = •  
0 4 0 9 0 = • o o  
7 1 0 3 9 = • o  
9 7 0 6 3 = •  
1 7 0 3 5 = •

E veniamo agli altri due problemi. Sono di parole: si tratta cioè di applicare la stessa tecnica e le stesse regole di Master Mind per indovinare una parola di ben sette lettere, parola ovviamente italiana di senso compiuto. La partita è stata realmente giocata e l'invito, se l'idea vi piace, è quella di giocare molto anche voi e di inviarmi i quiz che vi sembrano più validi. I migliori saranno proposti a tutti i lettori. Con il Master Mind parola può succedere che la soluzione non sia univoca, magari di parole riuscite a trovarne anche due. Provate però intanto a trovarne almeno una, e buon divertimento.

A R B I T R A	= • o
A S S O L T O	= •• o o o
R I S O L T O	= • • o o
S E D O T T A	= • • •
S U P O S T A	= • • •
S I X O X X A	= • •
R I V I E R A	= o o
P R I M A T O	= o
B A S S I N I	= o
C U R I O S I	= o o
C H I M E R A	= o
Q U A L I T A'	= o o
S I L E N Z I	= o o

# REFERENDUM SÌ

TABELLA INDECISI			
Bla	GR	TG	Partito
1	2	3	4
2	2	3	2
3	1	2	1
4	0	0	0
5	-1	-4	-3
6	-2	-4	-6







# La guerra tra Unione e Confederazione

di Marco Donadoni

**I**l filo conduttore che creò un elemento comune tra gli eserciti del XVIII secolo fu la specializzazione come strumento di lotta, aggressiva o difensiva, nelle mani di un sovrano.

In tal modo l'esercito fu normalmente costituito da mercenari, di nome o di fatto, reclutati negli strati più bassi delle popolazioni, la cui vita era condizionata da una parte dalla disciplina e dall'altra dal soldo, e comunque verso una sola direzione. In tale quadro si tenne anche conto degli alti costi per il loro addestramento e mantenimento, e il contenuto numerico fu inversamente proporzionale alla qualità.

Con le rivoluzioni dell'età moderna, e in particolare la francese e l'americana, si assistette per la prima volta alla partecipazione popolare alla guerra, con sviluppi in genere vincenti.

La restaurazione, sia sotto il profilo sostanziale che formale, non poté non tener conto di questo. Da una parte erano passati i tempi in cui si potevano muovere guerre per il solo capriccio di un regnante; dall'altra erano ormai noti gli ottimi risultati che un esercito "nuovo" di questo tipo poteva ottenere con spesa relativamente minore delle epoche precedenti.

Si giunse così ad avere due eserciti-tipo: il modello francese, a guisa della struttura definita da Napoleone III; ed il modello prussiano, sul tipo creato da Scharnhorst e Gneisenau.

Il primo prevedeva una leva per estrazione, della durata di sette anni, che trasformava una parte della popolazione maschile in reparti di professionisti incapaci di rientrare successivamente nella vita civile (e che quindi per lo più si raffermavano). Il secondo, con una leva obbligatoria generale di circa tre anni, tendeva a creare una nazione-caserma in cui l'esercito non fosse particolarmente numeroso, ma nel quale le possibilità di mobilitazione in caso di necessità fossero pressoché totali.

Nell'America del Nord i due sistemi si

fusero: il primo fu adottato nella costituzione di un ridotto esercito regolare volontario, e prevedeva la formazione di milizie popolari a carico dei singoli Stati, inquadrate autonomamente quanto ad armi e materiali, con una ferma di circa tre mesi. L'esercito regolare, nel 1860, prevedeva una struttura di 10 Reggimenti di fanteria, 5 di cavalleria, 4 di artiglieria, più genio e servizi.

I vari reggimenti di questa unità federale

*Nella foto in alto: un giovane fante sudista ucciso a Malvern Hill.  
Qui sotto: l'edizione straordinaria del "Mercury". Si annuncia la Secessione.*

## CHARLESTON MERCURY EXTRA:

*Passed unanimously at 11.15 o'clock, P. M., December 20th, 1860.*

### AN ORDINANCE

*To dissolve the Union between the State of South Carolina and other States united with her under the compact entitled "The Constitution of the United States of America."*

*We, the People of the State of South Carolina, in Convention assembled, do declare and ordain, and it is hereby declared and ordained,*

*That the Ordinance adopted by us in Convention, on the twenty-third day of May, in the year of our Lord one thousand seven hundred and eighty-eight; whereby the Constitution of the United States of America was ratified, and also all Acts and parts of Acts of the General Assembly of this State, ratifying amendments of the said Constitution, are hereby repealed; and that the union now existing between South Carolina and other States, under the name of "The United States of America," is hereby dissolved.*

## THE UNION IS DISSOLVED!

erano definiti da un numero seguito dalla sigla U.S., mentre quelli statali erano identificati dal nome dello Stato preceduto dal numero.

Gli ufficiali di questi ultimi reparti, fino al grado di colonnello, erano nominati nell'ambito locale, spesso in base a criteri non esattamente tecnici, mentre i gradi superiori venivano concessi dal governo centrale tra gli appartenenti all'esercito federale.

Il rapporto tra le due gerarchie, federale e territoriale, non esisteva, con la conseguenza di trovare ottimi e capaci tenenti regolari a fronte, magari, di colonnelli miliziani incapaci.

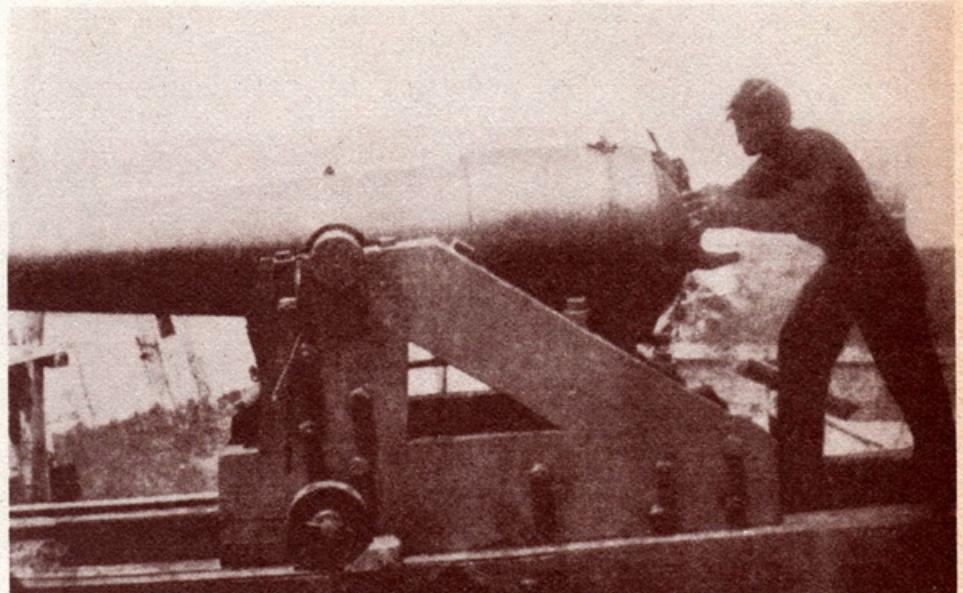
Questa situazione comportò uno dei più grossi problemi per l'Unione che all'entrata in guerra si trovò in una situazione di confusione dal punto di vista dei quadri medi (a quelli regolari era tra l'altro fatto divieto di entrare nella milizia, pena le dimissioni). E a questo problema si sommava quello dei quadri superiori. Viste le dimensioni dell'esercito federale infatti, le gerarchie tra generali erano limitate a due gradi: generale di brigata e maggior generale, per la divisione.

Nel momento in cui furono aumentati gli organici, si verificò l'impossibilità di distinguere chi comandava una armata da chi comandava un corpo d'armata, con evidenti conseguenze negative per la suddivisione di iniziative e responsabilità. Quanto all'armamento, l'esercito dell'Unione, grazie all'esperienza dei *frontiersmen*, poteva disporre dell'ottimo Springfield mod. 1860 a canna rigata ed avancarica, precisissimo a lunghe distanze anche se limitato dai lunghi tempi di caricamento.

I pochi Dreyser prussiani a retrocarica in circolazione, pur essendo più veloci come impiego, si rivelarono tuttavia molto imprecisi e furono tenuti in scarsa considerazione.

L'artiglieria, con 2283 cannoni di cui 231 da campagna, era notevolmente antiquata. La maggior parte era costituita da pezzi da 6 o da 12, fusi in bronzo e ad anima liscia.

*Strutture e armamenti  
negli stati  
del Nord e del Sud  
all'epoca della  
Guerra di Secessione  
americana.  
L'eredità della  
tradizione militare europea  
e l'evoluzione delle forme  
organizzative*



Pochi e scarsamente considerati (per le minori possibilità nel tiro a mitraglia) i cannoni ad anima rigata, quasi tutti Parrot da 10 libbre. A tutti questi pezzi si aggiungeva il buon Napoleone, pezzo simile all'arma tipo dell'artiglieria francese, con notevoli possibilità nel tiro ravvicinato grazie al calibro e alla leggerezza.

La situazione nel Sud, identica a quella del Nord fino al 1860, differiva innanzitutto dal punto di vista psicologico. Qui infatti, al contrario del borghese e mercantile Nord, la categoria dei militari era considerata una specie di élite, dotata di cultura e tenuta in notevole considerazione.

Privato dell'esercito regolare che costituiva il fulcro dell'organizzazione, il Sud dovette

aumentare la durata della ferma territoriale a dodici mesi, facendola quindi divenire obbligatoria e dipendente dalle richieste centrali quanto a numero di coscritti a partire dall'aprile del 1862.

Le varie unità statali, divise anch'esse per reggimenti, ebbero tuttavia la possibilità di disporre di ottimi quadri provenienti dai "regolari" non inquadrati e "bloccati" nell'esercito federale. I quadri superiori poi, a differenza di quelli unionisti, furono strutturati su quattro livelli (generale di brigata, maggior generale di divisione, tenente generale per i corpi d'armata e generale per l'armata), permettendo così fin dall'inizio di disporre organicamente delle grandi unità.

*Il Generale Lee si è arreso! Ecco come fu dato l'annuncio nel Nord, con grandi manifesti murali.*

*Un cannone modello Blakely, in dotazione ai Confederati.*

*L'arma, di fabbricazione inglese, è qui fotografata sugli spalti di Vickaburg.*

L'armamento era basato sull'Enfield, di origine inglese, quasi identico all'arma-tipo nordista.

L'artiglieria, più leggera di quella nordista per assecondare la teoria di impiego più seguita (quella cioè che favoriva mobilità e tiro a mitraglia), spaziava dai 6 libbre ad anima liscia agli obici campali da 12.

Anche in questo settore i pezzi rigati erano per lo più Parrot da 10, oppure i 3 libbre ai quali si accostavano tuttavia parecchi pezzi di origine inglese, quali i Blakely o gli Whitworth. I "pesi massimi" erano costituiti dai Parrot da 20 e 30 libbre.

La struttura degli organici confederati fu in generale molto più consistente di quella ad essi contrapposta, arrivando una sola divisione sudista ad essere costituita da più di 6 brigate di fanteria, corrispondenti circa ad 1 corpo d'armata nordista (che di solito, tra l'altro, non superava mai le due divisioni).

Un'ultima considerazione si impone, in questo discorso generale, sul livello di morale dei due campi contrapposti. Ad una truppa decisamente disciplinata e costante nel suo rendimento come quella unionista, corrispondeva, al Sud, un individualismo spiccato. Le conseguenze sono note: una facile esaltazione in caso di sviluppi positivi (a volte fino a un vero e proprio eroismo di massa), ma un altrettanto facile "crollo" di fronte a rovesci anche parziali.

Si può quindi dire con sufficiente sicurezza che, malgrado una certa letteratura tesa a rivalutare le capacità e il livello morale della truppa sudista, le parti in confronto durante la guerra di secessione americana furono abbastanza equilibrate. La vittoria arrise al Nord essenzialmente grazie alla massa maggiore di uomini a sua disposizione e soprattutto allo squilibrio economico tra l'industria unionistica e la struttura terriera del Sud.

# SURRENDER OF GEN. LEE!

"The Year of Jubilee has come! Let all the People Rejoice!"

**200 GUNS WILL BE FIRED**  
*On the Campus Martius,*  
**AT 3 O'CLOCK TO-DAY, APRIL 10,**  
**To Celebrate the Victories of our Armies.**

**Every Man, Woman and Child is hereby ordered to be on hand prepared to Sing and Rejoice. The crowd are expected to join in singing Patriotic Songs.**

**ALL PLACES OF BUSINESS MUST BE CLOSED AT 2 O'CLOCK.**

**Hurrah for Grant and his noble Army.**

*By Order of the People.*



Boardgames/2

# Quel drammatico, tragico, terribile

*Una simulazione interamente dedicata alle prime fasi della Seconda Guerra Mondiale.*  
*I molti pregi della produzione GDW*

# 1940

di Sergio Masini

**F**ra il 10 maggio e il 22 giugno 1940 (giorno dell'armistizio di Rethondes) le truppe tedesche conquistarono l'Olanda, il Belgio e il Lussemburgo, costrinsero la Francia alla resa e per poco non annientarono una parte cospicua dell'esercito inglese. I criteri della "guerra lampo", già applicati con pieno successo in Polonia, si sommarono nella campagna di Francia con gli errori e le intrinseche debolezze dello schieramento avversario, che fu incapace di grandi e audaci decisioni strategiche e che disponeva di truppe scarsamente motivate e spesso armate in modo inadeguato.

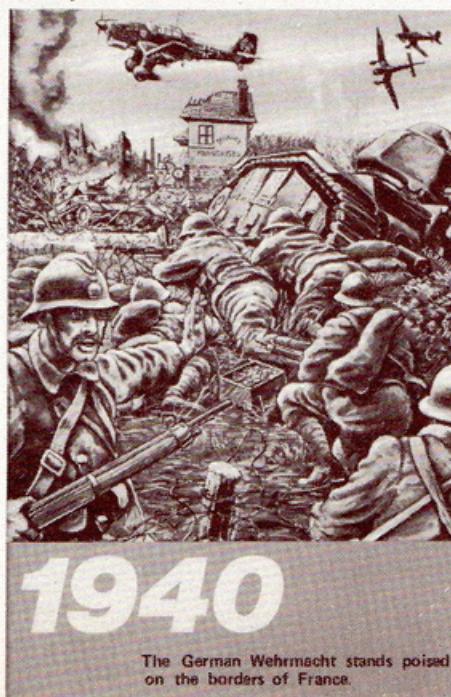
Tuttavia, nonostante queste attenuanti, molti seguitano a ritenere incredibile che un esercito come quello francese, pur sempre numeroso e dotato di opere difensive di prim'ordine (la linea "Maginot"), si sia lasciato mettere in ginocchio in poco più di un mese. Per capire qualcosa di questo mistero, esistono solo due strade: leggere le pubblicazioni sull'argomento o giocare una simulazione.

In questo campo, a parte ovviamente le mosse di apertura di molti giochi dedicati all'intera seconda guerra mondiale, esisteva "France 1940" della Avalon Hill: un gioco molto complesso e ricco di varianti. Ora è uscito, nella nuova gamma della GDW (Game Designer's Workshop) un gioco che si chiama "1940" e che merita una certa attenzione. I lettori di "Pergioco" avranno sicuramente notato che da pochi mesi la GDW, una casa di dimensioni medie ma di illustri tradizioni nel settore dei giochi di simulazione "Made in USA", ha trovato un distributore e un traduttore nella persona del dinamico Gian Piero Tenca. La gamma GDW disponibile in Italia è per il momento abbastanza ridotta, ma i titoli presentati sono tutti estremamente appetibili. Come è naturale, ogni gioco ha pregi e difetti; ma le creazioni GDW hanno senz'altro il merito di riempire il vuoto fra la semplicità spartana di gran parte della produzione SPI e le rutilanti confezioni della Avalon Hill e della IT, (ma le più recenti realizzazioni della casa italiana meritano tutto un discorso a parte).

L'osservazione è valida soprattutto per le simulazioni della "Serie 120": sono le scatole di gioco più piccole fino ad oggi prodotte, se si eccettuano le buste trasparenti delle confezioni ipereconomiche della SPI e della OSG. Il vantaggio è di avere un gioco veramente portatile senza dover temere di perdere i pezzi per strada o di spiegazzare troppo la mappa. La contropartita è quella tipica di tutti i giochi privi di contenitori interni per le pedine: mezz'ora di tempo in più per distribuire le unità fra i concorrenti. Per fortuna le pedine non sono molte (120).

Veniamo ora ai pregi — e ai pochi difetti — di "1940". Nell'arco di 11 turni il gioco consente di ricostruire lo scontro sul fronte occidentale a livello di corpi d'armata (più alcune unità speciali, come i paracadutisti e alcune divisioni corazzate). Le zone di controllo sono fluide per i reparti corazzati, semifluide per le unità non motorizzate; l'attacco non è mai obbligatorio, ma se effettuato coinvolge in una reazione a catena tutte le forze adiacenti; la suddivisione delle forze

*La confezione di 1940.*



francesi e delle forze tedesche in gruppi di armate crea, almeno per i primi turni, la possibilità che si aprano varchi pericolosi negli schieramenti, specialmente nell'esercito francese. Le stesse unità sono valutate in modo visibilmente favorevole ai tedeschi: particolarmente le unità corazzate sviluppano un potenziale d'attacco terrificante, in grado di annientare o quantomeno di fare indietreggiare qualunque unità avversaria. È vero che esistono le fortificazioni lungo tutto il confine; ma i tedeschi possono mettere in campo anche unità paracadutate, in grado di annullare i vantaggi difensivi della posizione. Tuttavia, nonostante le apparenze, gli alleati non sono condannati ad una sicura sconfitta. Tanto per cominciare, una giudiziosa distribuzione delle armate può consentire ai francesi e al corpo di spedizione inglese di trattenere l'ondata d'attacco dei panzer tedeschi. Occorre che la "Maginot" sia presidiata, per evitare sorprese; ma è anche bene che questo presidio non sia affidato che in minima parte alle unità di fanteria "2 - 5" che sono scarsamente affidabili e possono aprire facilmente varchi nella difesa più munita. D'altra parte ce ne sono troppe per poter evitare di metterle in prima linea: è consigliabile sistemerle sempre accanto ad unità più forti. Non sarebbe poi una cattiva idea creare, nei primi turni, una riserva mobile collocata in posizione centrale, costituita dalle unità più veloci, in grado di accorrere ove sia necessario, pur con le restrizioni dei confini di gruppi d'armate. È bene ricordare che il giocatore tedesco non riceve alcun punteggio di vittoria per la distruzione delle unità belghe, olandesi e svizzere: la conseguenza, tragicamente cinica, è che le potete tranquillamente usare per sbarrare il passo agli invasori nei primi turni e guadagnare un po' di tempo per difendervi. Cercate, di fronte ad un'avanzata a Cuneo, di allargare le forze a ventaglio, facendo in modo di non esporre le unità più deboli: in questo modo sarà possibile tentare eventuali contrattacchi "a tenaglia" contro le unità nemiche spintesi troppo avanti (è un errore che i corazzati potrebbero fare, nell'ansia di arrivare al più presto a

Parigi). Meglio non tentare, invece, strategie divisorie, come una controinvasione di suolo tedesco in un altro punto del fronte: non avrete mai sufficienti unità a disposizione per imbarcarvi in un'impresa del genere e contemporaneamente tenere a bada il nemico penetrato in Francia. L'ipotesi di una controinvasione è possibile solo in caso di macroscopici errori tedeschi. A questo proposito, è quasi superfluo osservare che il giocatore germanico ha più o meno tutti gli assi in mano per vincere la partita; tuttavia non deve sopravvalutare troppo le sue forze o sprecare energie preziose. Per esempio le unità paracadutiste hanno un impiego dirompente ma per forza di cose limitato: le operazioni in cui vanno impiegate debbono essere attentamente meditate.

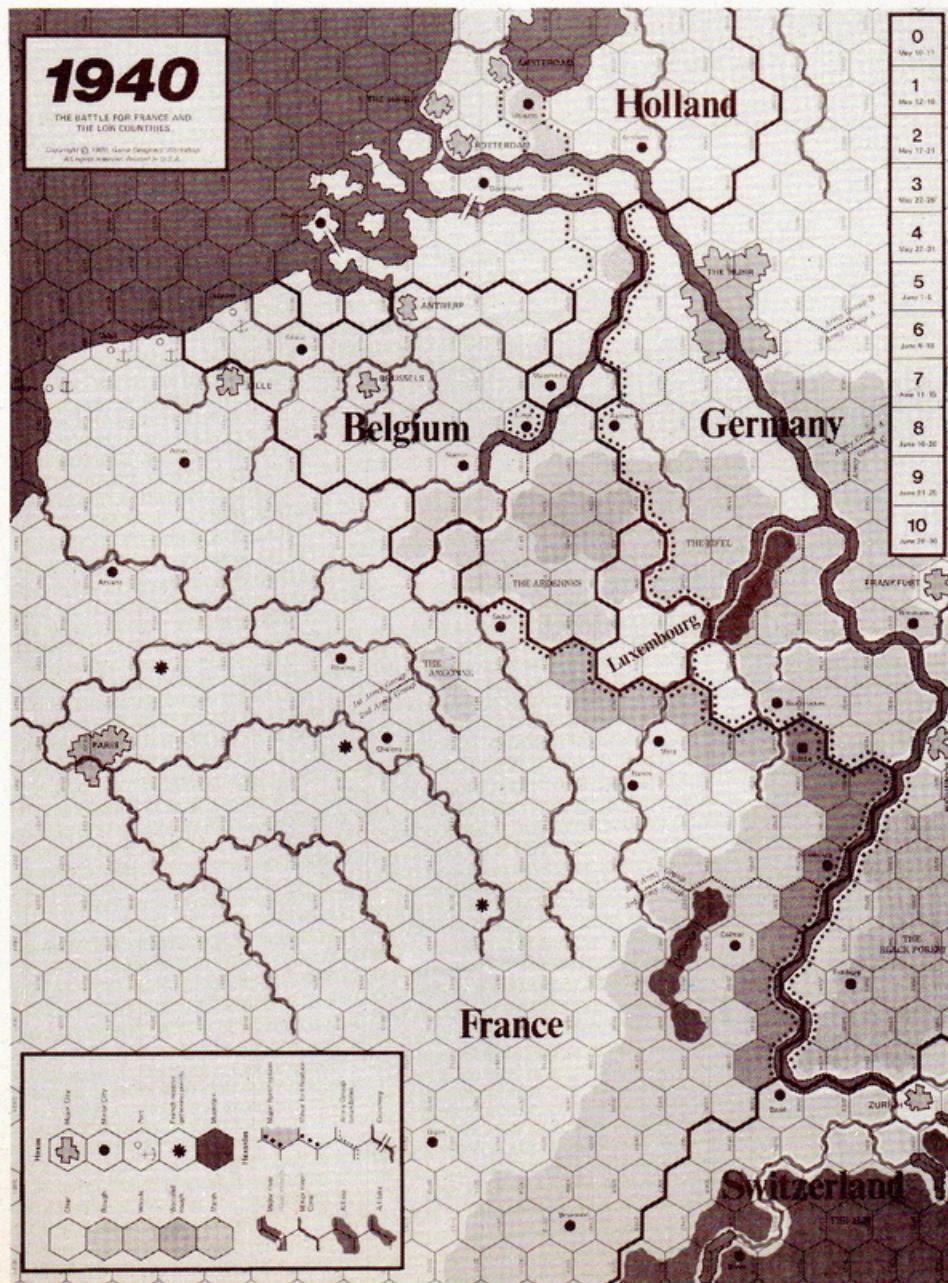
Così è bene evitare di mandare all'attacco unità forti, ma non troppo, in situazioni in cui potrebbero rischiare un imbottigliamento. Meglio, nei limiti del possibile, utilizzare le truppe corazzate per lo sfondamento e le unità di fanteria per occupare le posizioni o ridurre al silenzio le unità nemiche in ritirata. Soprattutto, comunque, il giocatore tedesco deve avere un preciso piano strategico in mente. Tre sono gli obiettivi che può prefiggersi all'inizio del gioco: superare la Maginot, catturare Parigi, conquistare il nord della Francia e i centri del Belgio. Uno di questi obiettivi deve essere scelto all'inizio; conseguire l'obiettivo scelto ed eventualmente gli altri due significa vincere in modo più o meno accentuato. Poiché il giocatore alleato deve collocare le truppe per

primo, il vantaggio tedesco è ancora più forte: può lanciare l'attacco principale nella zona più debole del fronte avversario. Attenetevi a questa scelta, che fu anche quella dello Stato Maggiore del Reich: ovviamente, dovete anche pensare a trattenere il grosso del nemico con operazioni divisorie, mentre gli arrivati alle spalle. Una battaglia frontale alle prime mosse non è assolutamente consigliabile (pena l'impantanamento). Comunque, dovrebbe essere buona norma lasciare gli alleati al giocatore più abile o che conosce meglio la simulazione. Quali i difetti, se così si possono definire, di "1940"? Innanzitutto, alcune regole sono un po' involte (e non è affatto colpa della traduzione). In secondo luogo, il gioco non tiene conto di un fattore storicamente importante: il panico che si sviluppò lungo tutta la frontiera francese alle prime notizie negative, e che causò lo spostamento caotico di milioni di persone verso le regioni dell'interno. Questa massa enorme di profughi intralciò a tal punto le comunicazioni militari che quando il governo francese sostituì il comandante in capo con uno dotato di maggiore inventiva, la maggior parte delle nuove scelte strategiche non poté trovare pratica attuazione: i convogli militari furono bloccati o rallentati sulle strade intasate di traffico diretto in senso opposto.

Ancora, il gioco presenta una curiosa opzione di attacco attraverso la Svizzera, che nessuno alla Wehrmacht avrebbe mai pensato di proporre. In Svizzera passava la maggior parte della rete spionistica internazionale ed erano depositati i capitoli dei maggiori gerarchi nazisti. Gran parte dell'establishment svizzero guardava con simpatia alla Germania. Un'invasione avrebbe significato la fine di questo comodo stato di cose, nonché la sicurezza di una guerra lunga ed aspra. Inoltre impiegare truppe in questo settore avrebbe richiesto un'azione di bilanciamento nel nord della Francia, col risultato di distendere le forze in un arco troppo vasto, indebolendo entrambe le punzate offensive. Piuttosto, ci domandiamo come mai l'autore di "1940" non abbia preso in nessuna considerazione l'intervento italiano. Sia chiaro che non parliamo per una grottesca forma di patriottismo: ma la minaccia di un attacco italiano dalle Alpi distrasse consistenti forze dagli altri settori del fronte francese. Che poi l'attacco italiano sia giunto troppo tardi e non abbia avuto effetti rilevanti è un altro discorso; ma chissà, forse l'ideatore aveva problemi di spazio...

Ad ogni modo, a parte queste osservazioni, "1940" ci sembra un gioco meritevole di riguardo, e non solo da parte degli amatori del genere "seconda guerra mondiale". La sequenza di gioco è abbastanza rapida, e le regole particolari non intralciano troppo la partita (a parte, come si è detto, le poche oscurità del testo). Insomma, meglio tenerli d'occhio, questi giochi GDW.

*La mappa di gioco. 1940 è corredata di accurate istruzioni in italiano, in duplice copia.*





**O**monimo più omonimo uguale frase bisenso. È la definizione più lapidaria e appropriata della crittografia mnemonica, e la si deve a Mario Cosmai, un insegnante pugliese che ha studiato in maniera approfondita il genere, pubblicando un importante saggio sulla rivista di semiotica "Versus". Che cosa si intenda, in enigmistica, per Che cosa si intenda, in enigmistica, per crittografia ho già avuto modo di spiegarlo: uno schema privo di appigli poetici e basato soltanto su un meccanismo di decifrazione. Con le crittografie mnemoniche, però, le cose si semplificano e si complicano allo stesso tempo.

Si semplificano, perché il meccanismo di decrittazione è tecnicamente meno ostico che nella crittografia vera e propria. Un esempio di crittografia? UGNA (1, 1, 3, 3, 1, 1, 1, 8, 1, 1 = 2, 6, 1, 3, 2, 7). Soluzione: "un fanale a gas in strada". Si parte dalla parola chiave (UGNA) e ci si lavora sopra, scoprendo che le lettere "U" e "G" stringono la "N" a sinistra di "A", vale a dire: "U,N fan ale a G a sinistra d'A". Ecco così trovata la prima frase del diagramma numerico; basterà trascriverla correttamente e si avrà la frase di soluzione.

La crittografia mnemonica, rispetto a questo esempio, ha un procedimento meno complesso, ma allo stesso tempo meno "certo", basata com'è sull'anfibologia, sul doppio senso, sull'ambivalenza di certe parole. Si veda questo esempio: STALATTITE (10, 2, 6). La soluzione è "formazione di calcio", che significa anche "squadra di football". Il doppio senso, in questo caso, si regge sul duplice significato della parola "calcio": minerale e gioco del pallone.

Qual è, allora, la corretta definizione della crittografia mnemonica? Io propongo questa: schema enigmistico in cui il problema è dato da una parola (o frase) accompagnata da un diagramma numerico, il quale suggerisce la lunghezza della frase di soluzione e delle parole che la compongono. La soluzione, invece, consiste in una parola o frase che deve essere: a) la definizione della parola o frase posta come problema; b) una frase di senso compiuto che viva di vita autonoma, che abbia cioè un suo peculiare significato non correlato alla parola o frase data come problema.

Un altro esempio, suggerito da Claudio Casolari di Napoli: CUCCHIAINO (2, 5, 6, 2, 13) = un mezzo minuto di raccoglimento. È chiaro, mi sembra, che la soluzione ha due significati. Tra le crittografie segnalate da Claudio Casolari scelgo altri esempi: PIOVRA = il polpaccio sinistro; PELO E CONTROPELO = sono le due passate; ORLATE = provviste di bordo; TORCICOLLO = una deviazione di testa in angolo; ENTRARE STRISCIANDO = fare una bassa insinuazione. Ancora altri esempi, tratti dall'enigmistica classica (ai cultori del

## Parole Scendono in gara le crittografie mnemoniche

*Che cos'è un cucchiaino? È un "mezzo minuto di raccoglimento".*

*Terribile, vero? Ma c'è di peggio  
(o di meglio) in un mondo tutto da scrivere.*

di Roberto Casalini

### Ottavo problema

Dopo i bisensi, alcuni cambi di lettera (esempio, da rima a riva). I concorrenti dovranno trovare le due parole a cui si riferiscono le seguenti definizioni. Le due parole dovranno differire tra loro soltanto per il cambio di una vocale o di una consonante.

1. da aerostato a sbiancamento (consonante); 2. da timbro ad asmatico (consonante); 3. da esecuzione vocale a calcolo (vocale); 4. da asportazione a lavacro (vocale); 5. da margine a cantore (vocale); 6. da frutto a sottoposto a tagli periodici (da consonante a vocale); 7. da anello a residenza (consonante); 8. da animale a imposta (vocale); 9. da albero a religioso (vocale); 10. da orgoglioso a erba secca (consonante).

### Nono problema

Propongo adesso un quesito basato su un gioco in scatola, "Paroliamo", che molti di voi avranno visto in televisione. Il meccanismo di gioco consiste nel comporre, utilizzando in toto o in parte le dieci lettere estratte, una parola il più possibile lunga. Queste sono le quaranta estrazioni che ho fatto per voi:

1. aaaaegmnrrz;
2. aeeeiorrst;
3. ceiioopprs;
4. aceginnooz;
5. aaaefgmnor;
6. aciinoostt;
7. eeghlnoor;
8. adehilnnrt;
9. aaadeilnnr;
10. deeeeffimr;
11. afgmnooor;
12. acdgiloop;
13. adeioopprt;
14. abeegiinos;
15. aacilnprz;
16. aeeffinorz;
17. cccchiioor;
18. einooorsst;
19. aaiiiprttu;
20. acdioorrtu;
21. aaccdeimo;
22. aacimnorst;

### Settimo problema

Del bisenso, inteso come schema enigmistico, avremo modo di parlare. Per adesso mi limiterò a proporre dieci coppie di definizioni. I solutori dovranno trovare la parola che si attaglia ad ogni coppia. 1. pianta, fuoriuscita naturale di gas. 2. secco, valico. 3. lastra che serve da protezione o da rivestimento, moneta. 4. verso, fessura. 5. misura per carta, razza di gente. 6. tessuto, liscio. 7. chiazza, selva. 8. brillio, quinquennio. 9. palude, metallo. 10. macchina, uccello.

## Colti in fla di un delitto

23. aaabgimnor;
24. abcdeioost;
25. aaeeggilno;
26. aaafgiilor;
27. aacchinnop;
28. aemoorsttt;
29. aaciillotv;
30. aaadglmnor;

31. aaefgilnor; 32. aegiillnrt;  
 33. deeflortt; 34. abeillmoor;  
 35. aainoqrtu; 36. aaccenpst;  
 37. aginooops; 38. dddenoorr;  
 39. ceilnoortv; 40. cehinorttt.

#### Decimo problema

La confezione del "Paroliamo" ha 120 lettere: 78 consonanti e 42 vocali.

Utilizzando tutte 120 le lettere, formate una frase di senso compiuto. Le lettere sono così ripartite: A = 9; B = 2; C = 6; D = 2; E = 9; F = 3; G = 4; H = 2; I = 12; L = 4; M = 6; N = 6; O = 8; P = 6; Q = 2; R = 8; S = 10; T = 10; U = 4; V = 2; Z = 5.

## Il regolamento

Vi ricordo le regole della gara di parole:  
 1. La gara è articolata in cinquanta problemi. Le soluzioni dei problemi pubblicati su questo numero vanno spedite entro e non oltre il 10 giugno. Farà fede la data del timbro postale.

2. Spedite anche soluzioni incomplete, laddove i problemi lo consentono. Inoltre, potete iniziare a partecipare anche da questo numero.

3. I punteggi per queste cinque prove sono: per le crittografie mnemoniche 400 punti (o 40 punti per ogni crittografia); per i bisensi 200 punti (20 punti per ogni soluzione); 200 punti o 20 per ogni parziale anche per i cambi di lettera; 400 punti per il nono problema (ovvero: dieci punti accreditati al giocatore che abbia costruito, in ciascuna sequenza di lettere, la parola più lunga). Chi, infine, ha composto una frase di senso compiuto utilizzando le 120 lettere, otterrà 300 punti.

In tutto, si arriva a 1500 punti che, aggiunti ai 1300 della puntata precedente, dovrebbero portare il solutore ideale a quota 2800. A proposito della scorsa puntata, nel problema due ci sono dei perfidi trabocchetti che mi fanno rimordere la coscienza: per il primo trabocchetto, basterà tener presente che si parte costruendo un parallelogramma.

Per concludere, vi anticipo che saranno premiati (con libri e giochi) i primi dieci (non più cinque) classificati. E per congedarmi, riproduco un curioso titolo di giornale proposto da Massimo Grande.

# grante i rei di secoli fa

Ai lettori che hanno inviato limericks, palindromi e altro, do appuntamento sul prossimo numero, ringraziandoli per la collaborazione.

## Scarabeo

# Alla vigilia del I° campionato italiano

**L**a notizia è importante e, siamo certi, soddisferà i molti lettori che in tal senso ci hanno scritto: Pergioco, in collaborazione con la Editrice Giochi, produttrice e distributrice per l'Italia dello Scarabeo, organizza il I° Campionato Nazionale di Scarabeo.

L'appuntamento è per tutti al prossimo numero: a giugno, infatti, pubblicheremo il regolamento, le modalità (semplicissime e gratuite) di partecipazione e la prima Gara di Selezione nazionale. Fin d'ora possiamo dirvi che tutte le selezioni si svolgeranno sulle pagine di Pergioco mentre la Finale, alla quale accederanno i migliori classificati, sarà giocata in più fasi eliminate a tavolino. Naturalmente, oltre alla Gloria, sono previsti premi bellissimi. L'invito è quindi quello di affilare le armi fin d'ora, partecipando tutti alla Gara di Maggio. Vediamo ora i risultati della gara di febbraio. Un'ASTA a mezzo schema ha aperto possibilità insospettabili a molti giocatori. Oltre alle quattro soluzioni indicate a marzo (ma PERINATALE è stata rintracciata da pochi) se ne sono aggiunte numerose altre, complici la sigla di Firenze la T di Asti (AT). Citiamo tra le più frequenti, LAMENTARE, ALLENTARE, PARENTALE, tutte attorno ai cinquanta punti (grazie ad una FIAT che, da sola, ne valeva 33).

In testa alla classifica si sono ritrovate due vecchie conoscenze di Terni (una coincidenza?): Maria Laudi e Sergio Figliomeni. A ruota, due giocatori di Forlì: Giorgio Galletti e Angelo Neri (un'altra coincidenza o lavoro in squadra?)

Ma coincidenza o no, tocca ai numerosissimi altri appassionati darsi da fare per spezzare questa giocosa supremazia. E dobbiamo dire che il "gruppo" degli inseguitori dimostra ad ogni gara sempre maggiore capacità di gioco. È sufficiente da un'occhiata a quota trecento e duecento per rendersene conto. Di fronte a questo eccellente livello, a questo entusiasmo, non potevamo non adeguare il numero e la qualità dei premi, meritatissimi.

Chi scrive questa rubrica (ma chi sarà? provate a indovinare) pensa sempre al primo degli esclusi. Un saluto particolare, quindi, a Luciano Bassetti di Roma, che per soli due punti è stato, come si dice, tagliato fuori. E un saluto anche ad Anita Obizzi di Milano. Naviga sul fondo della classifica ma si merita l'òscar della simpatia per la lettera di accompagnamento che ci ha inviato. È vero: la partecipazione femminile appare ancora un po' scarsa, ma diamo tempo al

tempo: scarabeo (come molti giochi di lettere) è, a quanto ci risulta, molto praticato anche dalle donne.

### CLASSIFICA GARA DI SCARABEO/FEBBRAIO

Figliomeni Sergio, Terni	479
Laudi Maria, Terni	468
Galletti Giorgio, Forlì	430
Neri Angelo, Forlì	423
Agnesi Giuseppe, Milano	381
Cremona Luigi, Gallarate	378
Cremonesi Vincenzo, Fiorenzuola d'Arda	378
Franchina Delfio, Milano	376
Fiorito Giovanni, Trento	376
Poletto Daniele, Milano	376
Manes Nicola, Genova	376
Bassetti Luciano, Roma	374
Pizzetti Maria, Baldissero Torinese	349
Camoriano Gian Piero, Chiavari	336
Casali Armando, Roma	328
Ciccolini Marino, S. Benedetto del Tronto	327
Melorio Luciana, Napoli	326
Santarelli Sandro, Roma	326
Di Bella Nino, Catania	324
Terenzio Roberto, Brugherio	324
Bocchi Walter, Cernusco S.N.	324
Laurenti Maurizio, Roma	277
Aschieri Igino, Parma	277
Farinati Claudio, Rodano	276
Canfora Alberto, Roma	276
Garavelli Gianfranco, Milano	276
De Giul Marco, Roma	275
Monachesi Paolo, Roma	275
Zanchetta Alberto, Rivoli	275
Caruso Augusto, Schio	274
Duccini Massimo, Bergamo	274
Minerba Riccardo, Roma	274
Ruzzier Alessandro, Genova	274
Farina Claudia, Bergamo	274
Tramacere Salvatore, Gioia Del Colle	274
Bosis Loredana, Bergamo	274
Paradisi Federico, Piombino	274
Soranzo Gabriele, Trieste	273
Cortassa Nanni, Torino	225
Bigaglia Fabio, Trieste	225
Ravesi Giovanni, Roma	225
Granatelli Vincenzo, Palermo	225
Salvini Federico, Fiano Romano	224
Morassi Roberto, Firenze	224
Amanti Marco, Roma	223
Di Stefano Titti, Piacenza	223
Montagni Paolo, Firenze	223
Piallini Luciano, Forlì	223
Praticò Francesca, Torino	223
Arcudi Paolo, Pordenone	223
Falciani Leo, Grosseto	222
Rainone Michelangelo, Foggia	205
Greco Antonio, Cirò Marina	204
Nanni Mario, Grosseto	203

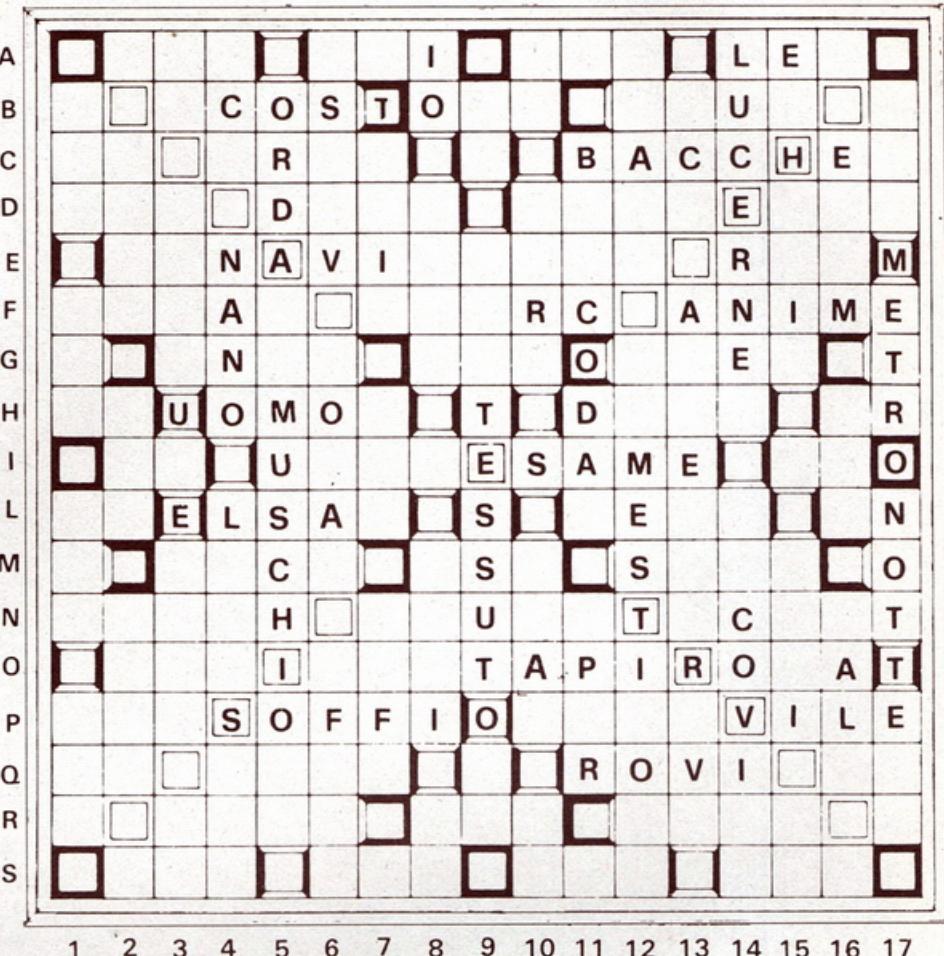


Manzi Roberto, Vallo Della Lucania	173
Salvatore Nobile, Roma	173
Mastroiacovo Pierpaolo, Roma	173
Balesterio Paolo, Sestri Ponente	173
Bazzana Giuliano, Portogruaro	173
Sbaraglio Massimo, Brugherio	173
Matri Daniela, Genova	173
Manzoni Giacomo, Lavis	173
Noli Maurizio, Livorno	173
Lupano Franco, Trofarello	172
Magni Cristiano, Cologno Monzese	122
Ghisotti Enrico, Torino	122
Obizzi Anita, Milano	122
Janowschi Massimiliano, Meina	102
Davini Enrico, Roma	71
Mazzari Gianpaolo, Roma	71
Ferro Giuseppe, Montorsaio	71
Vicario Carlo, Vicenza	51
Spataro Giacomo, Parma	36

Questi i premi: a Sergio Figliomeni un Sector; a Maria Laudi un Merlin; a Giorgio Galletti, Angelo Neri, Giuseppe Agnesi, Luigi Cremona, Vincenzo Cremonesi, Delfio Franchina, Giovanni Fiorito, Daniele Poletto e Nicola Manes un puzzle da 1500 pezzi ciascuno. I premi sono della Editrice Giochi.

## Gara di maggio

A E I O C M N 



### 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



Velutina effusa  
Lamouroux - 2



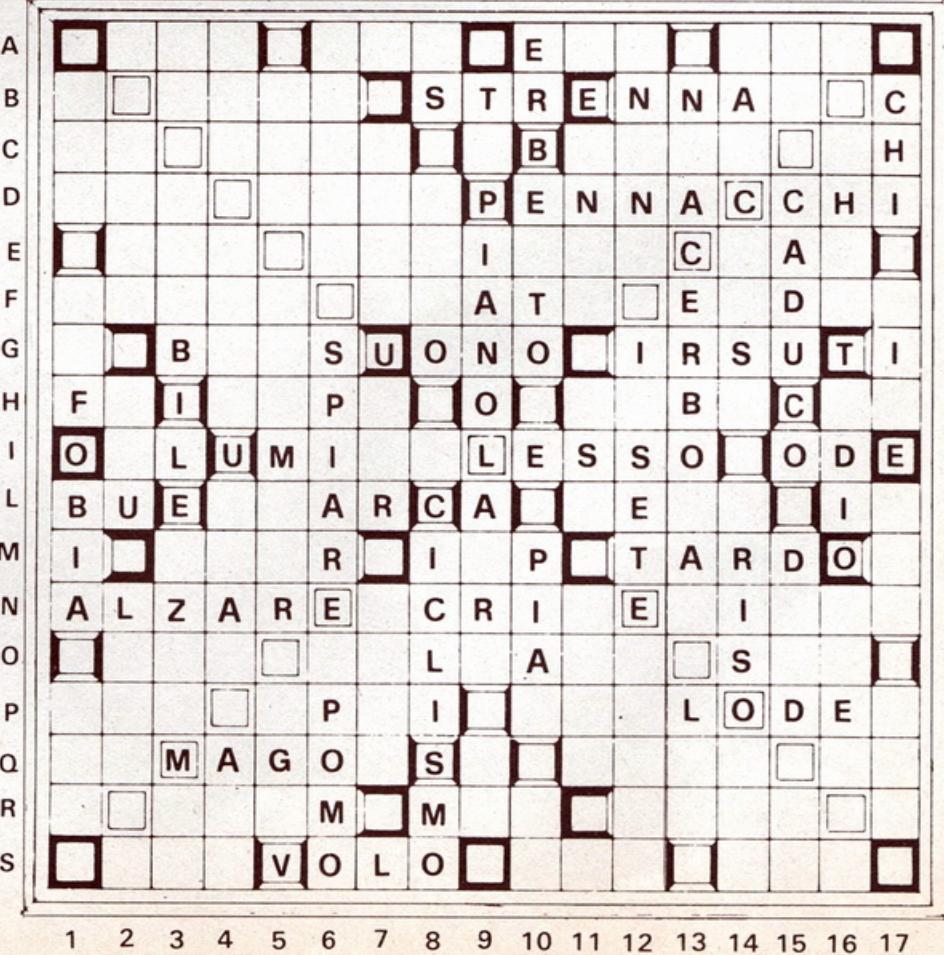
Visitors (cont'd)



### **Valores críticos**



### **Variables**





**Q**uasi tutte le riviste di Bridge del mondo dedicano ampio spazio ai problemi di dichiarazione. La licita infatti è sicuramente la parte più difficile del Bridge. Spesso, per le situazioni innumerevoli che possono verificarsi e per il mutevole elemento umano, può essere soggetta ad interpretazioni personali, anche tra giocatori di ottima levatura tecnica. Eccovi dodici quiz dichiarativi tratti dalla rivista americana The Bridge World, in cui potrete confrontare le vostre dichiarazioni con quelle di sei campioni del mondo Americani.

Il sistema di dichiarazione usato è il naturale lungo-corto, con le risposta al livello di uno ambigue, il S.A. Stayman, e con l'uso delle cue-bid per gli accostamenti allo slam.

#### Quiz N° 1

##### Dichiarazione

OVEST	NORD	EST	SUD
1♦	1♠	2♥	?

Cosa dichiarate voi in Sud con:

♠ 10653  
♥ 4  
♦ 762  
♣ AKJ85

#### Quiz N° 2

##### Dichiarazione

NORD	EST	SUD	OVEST
1♦	PASS	2♦	PASS
3♣	PASS	3♦	PASS
5♦	PASS	?	

Cosa dichiarate voi in Sud con:

♠ 432  
♥ 86  
♦ AQ1052  
♣ 865

#### Quiz N° 3

##### Dichiarazione

NORD	EST	SUD	OVEST
1♣	PASS	1♥	PASS
I.S.A.	PASS	?	

Cosa dichiarate voi in Sud con:

♠ 7  
♥ KQJ104  
♦ 642  
♣ KJ104

#### Quiz N° 4

##### Dichiarazione

OVEST	NORD	EST	SUD
1♥	PASS	2♥	?

Cosa dichiarate voi in Sud con:

♠ AKQ7  
♥ J842  
♦ A97  
♣ 83

#### Bridge

# Fate la vostra dichiarazione

*Dodici quiz per mettere alla prova le vostre capacità di gioco direttamente con i campioni del mondo*

a cura di Franco di Stefano

#### Quiz N° 5

##### Dichiarazione

NORD	EST	SUD
1♥	3♠	?

Cosa dichiarate voi in Sud con:

♠ A742  
♥ AK4  
♦ 5  
♣ Q10853

#### Quiz N° 9

##### Dichiarazione

OVEST	NORD	EST	SUD
4♣	CONTRO	PASS	?

Cosa dichiarate voi in Sud con:

♠ ——  
♥ 109542  
♦ J1074  
♣ AK65

#### Quiz N° 6

##### Dichiarazione

NORD	EST	SUD	OVEST
1♠	PASS	2♦	PASS
2♥	PASS	3♣	PASS
3♦	PASS	3♠	PASS
?			

Cosa dichiarate voi in Nord con:

♠ AK1053  
♥ QJ863  
♦ ——  
♣ KJ2

#### Quiz N° 10

##### Dichiarazione

SUD	OVEST	NORD	EST
1♠	PASS	1♠	1♠
2♣	PASS	PASS	2♣
PASS	PASS	2 S.A.	PASS
?			

Cosa dichiarate voi in Sud con:

♠ 6  
♥ K64  
♦ AJ75  
♣ KQ1096

#### Quiz N° 7

##### Dichiarazione

NORD	EST	SUD	OVEST
1♣	PASS	1♠	PASS
I.S.A.	PASS	3♥	PASS
4♦	PASS	?	

Cosa dichiarate voi in Sud con:

♠ KQ963  
♥ Q1072  
♦ 3  
♣ AJ5

#### Quiz N° 11

##### Dichiarazione

NORD	EST	SUD	OVEST
1♥	PASS	1♠	PASS
2♦	PASS	?	

Cosa dichiarate voi in Sud con:

♠ AJ763  
♥ 5  
♦ J84  
♣ K954

#### Quiz N° 8

##### Dichiarazione

OVEST	NORD	EST	SUD
1♥	PASS	2♥	?

Cosa dichiarate voi in Sud con:

♠ 43  
♥ QJ  
♦ AQ9642  
♣ Q62

#### Quiz N° 12

##### Dichiarazione

NORD	EST	SUD	OVEST
1♠	PASS	1 S.A.	PASS
2♥	PASS	2 S.A.	PASS
3♦	PASS	?	

Cosa dichiarate in Sud con:

♠ Q4  
♥ Q3  
♦ A1082  
♣ J9842



*Queste le dichiarazioni dei sei esperti americani:*

mano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
KANTAR	3♣	6♦	4♥	2♠	4♣	4♣	4♥	4♣	4SA	3♦	3♦	PASS
KEHELA	2SA	6♦	3♣	2♠	4♥	4♦	4♥	4♣	5♠	3♣	2SA	PASS
ROTH	3♣	PASS	2♥	2♠	4♣	4♣	4♥	4♦	4SA	3♣	2♠	4♦
RUBIN	3♣	PASS	3♣	2♠	4♥	4♣	5♣	3SA	4SA	3♦	2SA	4♦
WOLFF	3♣	6♦	3♥	2♠	4♥	4♣	4♥	3SA	PASS	3♦	PASS	3♠
SHENKEN	3♣	PASS	4♥	2♠	4♣	4♣	4♣	3SA	PASS	3♦	PASS	3♠

#### Quiz N° 1

Partendo dal presupposto che la licita non finisce a tre fiori, condivido questa dichiarazione riservandomi di appoggiare il colore di picche in un secondo tempo e così facendo indicò al mio compagno dove ho i valori.

I due S.A. di Kehela è chiaramente un bluff.

#### Quiz N° 2

Con la dichiarazione di tre quadri ho ribadito la mia debolezza. Il mio compagno ha fatto una dichiarazione molto forte pur avendo un colore di quadri molto brutto, mi sembra perciò opportuno rialzare a sei quadri, ma chissà.

#### Quiz N° 3

Il tre cuori e ovviamente il due cuori non sono dichiarazioni che impegnano il mio compagno a riparlare, quindi le escluderei. La dichiarazione di tre fiori, anche considerandola forzante non ritengo che risolva il problema né sull'altezza né sul tipo di contratto da giocare. La concentrazione di valori a cuori ed a fiori (colore dichiarato dal compagno) mi fanno propendere per la dichiarazione di quattro cuori anche se posso avere anche solo sette atout in totale.

#### Quiz N° 4

Tutti gli esperti sono d'accordo sul due picche, mi sembra giusto. Questa mano dimostra come nel bridge talvolta si debba uscire da schemi rigidi. È vero che per intervenire bisogna avere un colore quinto, ma in alcuni casi...

#### Quiz N° 5

Non condivido la dichiarazione di quattro cuori, non tanto perché ho solo tre carte, ma soprattutto perché ritengo di non dare la effettiva forza della mia mano. Ritengo che la dichiarazione più giusta sia quattro fiori, poi si vedrà.

#### Quiz N° 6

La dichiarazione di quattro fiori mi sembra la più opportuna, anche se il mio compagno ha dichiarato di avere un bicolore quadri-fiori senza un buon appoggio a picche. Se il mio compagno non ha valori a quadri può esserci infatti lo slam, viceversa non supero il livello di manche.

#### Quiz N° 7

La dichiarazione di quattro quadri di Nord è chiaramente una cue-bid col fit a cuori e quindi un tentativo di slam. Gli assertori del quattro picche o cinque fiori (cue-bid) portano come argomento che se Nord avesse avuto una concentrazione di poco utili valori a quadri avrebbe dichiarato quattro cuori. Non ritengo che ciò sia giusto poiché la cue-bid di Nord è obbligatoria sia perché sottomanche sia perché il compagno (Sud) non ha limitato la forza della mano. Di conseguenza mi sembra che Sud non abbia il diritto di superare il livello di manche.

#### Quiz N° 8

Avendo gli avversari dichiarato due colori, il tre picche di Nord dovrebbe significare tenuta nel colore e tentativo per giocare tre S.A. che mi sembra giusto accettare. Come dichiarazione alternativa, quattro fiori, il quattro quadri di Roth è un po' sottodichiarato.

#### Quiz N° 9

Il passo mi sembra una scelta pericolosa comunque sia la situazione di board, il cinque picche mi sembra una dichiarazione un po' troppo ottimistica. Il meno peggio è dunque quattro S.A. che ovviamente non deve essere considerata richiesta d'Assi ma di un colore.

#### Quiz N° 10

Il due S.A. di Nord che era precedentemente passato sul due quadri è ovviamente una dichiarazione competitiva e non invitante. La migliore dichiarazione di Sud è sicuramente tre quadri, il tre fiori infatti è in questa situazione rafforzativo.

#### Quiz N° 11

La dichiarazione invitante di due S.A. mi sembra un po' tirata, Nord con quattordici punti rialzerebbe a manche ed anche per due maghi della carta come Kehela e Rubin non sarebbe un contratto facile. Il due picche è tendenzialmente una dichiarazione preferenziale, poco opportuna con sole cinque carte sulla bicolore rossa del compagno. L'appoggio di tre quadri col Jxx su un colore probabilmente quarto è un po' poco. Resta una dichiarazione forse troppo prudente... Passo.

#### Quiz N° 12

Non condivido la dichiarazione di due S.A. Avrei riportato a due picche, di conseguenza adesso freno, comunque non passo sul tre cuori ma riporto sul primo colore che può essere più lungo. Se il mio compagno ha aperto per problemi di range di colori e debolezza in corto-lungo, beh dichiarerà quattro cuori e finalmente capirò.

## Il problema del mese

♦ Q1043	♥ 8	♦ J96	♣ 85
♥ Q107543	♦ 875	♦ Q104	♦ 109843
♦ 875	♦ 875	♦ 875	♦ 875
♣ 7	♣ 7	♣ 7	♣ 7
♦ AKJ2	♥ AK2	♦ AK32	♣ K5

La soluzione sarà pubblicata sul prossimo numero.

# I piccoli "segnali" per vincere a Domino

di Carlo Eugenio Santelia

**A**bbiamo scritto (Pergioco di aprile) che la strategia del domino si esplica nel determinare la carta d'attacco (o di uscita), nella compra-vendita del diritto dell'attacco stesso e nella scelta di una fra due o più carte giocabili al proprio turno. Ma il giocatore attento può avvalersi di informazioni indirette cogliendo piccoli particolari che, se giustamente interpretati, potranno informare lo svolgimento successivo del suo gioco. Ad esempio: quando un giocatore "passa" non avendo carte giocabili, ognuno degli altri due giocatori conosce esattamente quante e quali carte giocabili possiede l'altro: questo dato, memorizzato, può servire per seguire l'ordine di giocata di queste carte (in presenza di varie carte giocabili quella scelta dimostra interesse a far proseguire il gioco in quella sequenza e quindi indirettamente possesso di altre carte in quella direzione). Altro esempio: se scende in tavola una carta lungamente attesa e chi l'ha giocata al turno successivo "passa", è facile che sia crollata una difesa e che il malcapitato non possegga altre carte in quella direzione.

Un esempio di smazzata potrà probabilmente dare al giocatore inesperto una idea più precisa di come dovrebbe svolgersi il gioco. Abbiamo distribuito a caso le carte ai giocatori A, B e C. B è mazziere, C è seduto alla sua sinistra ed A è a sua volta a sinistra di C e a destra del mazziere.

A	B	C
RF8	D10432	9765
F9852A	RD10743	6
109A	RD532	F8764
F10642	5	RD9873A

B ha distribuito e pertanto ha il diritto di scelta della carta di attacco: ha una mano particolarmente disgraziata per la presenza di carte alte e carte basse senza intermedie: con due avversari abili non può vincere e quindi spera che qualcuno gli compri il diritto d'attacco che mette in vendita per 8 carte.

C ha un gioco formidabile: con l'attacco di 6 non può non vincere e vincere sostanziosamente (tutte le carte di cuori, le picche sopra il 9 e sotto il 5 e qualche quadri estrema). Anche A ha però interesse all'attacco: possiede un gioco molto meno sicuro e vantaggioso di C ma, con l'attacco di 9 può vincere tutte le carte inferiori all'8 di picche e superiori al 10 di quadri oltre a

qualcosa sopra i fanti di cuori e fiori. C e A si contendono il diritto d'acquisto di attacco offrendo alternativamente una carta in più dell'altro.

Poniamo che al termine dell'asta C si sia aggiudicato il diritto d'attacco per 12 carte: vediamo come prosegue il gioco.

C mette in tavola il 6 di quadri: A mette in tavola il 6 di fiori e B appoggia il 5 di quadri al 6 già in tavola (ricordiamo che sono giocabili tutte le carte contigue a quelle dello stesso seme già in tavola oppure le carte dello stesso valore numerico della carta di attacco). C gioca il 7 di fiori per il "passo" di A e il 5 di fiori di B. 8 di fiori di C per il 4 di fiori di A ed il "passo" di B. 3 di fiori di C per il 2 di fiori di A mentre B "passa" sempre, quindi 9 di fiori di C per il 10 di A e il solito "passo" di B. Asso di fiori di C che forza il fante di fiori di A, B "passa" sempre (non contento) e C gioca il 7 di quadri, annuncia "passan tutti" (nessuno dei due avversari ha carte giocabili) e aggiunge l'8 di quadri. 9 di quadri di A, B "passa" e 6 di picche di C che forza il 10 di quadri di A. B continua a "passare" e C gioca il 7 di picche che costringe A a calare l'8 di picche. A questo punto il gioco di C è completo: possiede solo carte terminali. Annunciando "passan tutti" mette in tavola donna e re di fiori e quindi il fante di quadri. A "passa" e B mette la donna di quadri. C 4 di quadri per il "passo" di A e il 3 di quadri di B. C gioca il 9 di picche per il "passo" di A e il 10 di picche di B. C 5 di picche, A fante di picche e B donna di picche. A questo punto C gioca la sua ultima carta (sei di cuori) fermando la smazzata. A paga 9 carte (quelle rimastegli in mano non giocate) e B 11 carte. C pertanto ne vince 20, ma dovrà passarne 12 a B che gli ha venduto appunto per 12 carte il diritto d'attacco. Lo score di questa smazzata sarà quindi:

A:-9      B: +1      C: +8

Ipotizziamo ora il caso che abbia acquistato il diritto d'attacco A per undici carte (C potrebbe decidere di non spingersi oltre pensando di poter vincere anche su attacco avversario): in questo caso la manovra della smazzata è molto più delicata della precedente in quanto il gioco di A è di parecchio più fragile di quello di C che abbiamo visto vincere sul proprio attacco senza il minimo problema.

A attacca con il 9 di cuori: B gioca l'unica carta possibile (il 10 di cuori) mentre C può scegliere fra 9 di picche e 9 di fiori. Opta naturalmente per il 9 di fiori che apre un seme in cui lui ha molte carte. A deve anticipare il gioco a cuori per le carte basse che ha nel colore e gioca quindi l'otto di cuori, B è costretto a seguire con il 7 dello stesso seme e C prosegue con 8 di fiori. A gioca a questo punto il 10 di fiori in attesa che si aprano i giochi a lui favorevoli, B "passa" e C ha una scelta da fare: non vuol mollare il 6 di cuori che libererebbe agli avversari tutte le carte inferiori del seme e quindi deve optare per il 7 di fiori o il 9 di picche. Decide per il 7 di fiori per non liberare le alte picche troppo presto e A prende nota mentalmente che C ha fatta questa scelta avendo tre diverse possibilità di gioco (B era passato e quindi le tre carte giocabili sono tutte in C) e prosegue con il 6 di fiori per il 5 di fiori di B mentre C si vede costretto a calare il 9 di picche. A segue con il 4 di fiori e B con il 10 di picche: C ha un attimo di respiro e gioca il 3 di fiori ma A prosegue inesorabile con il fante di picche. D di picche di B e crollo del 6 di cuori da C. A intuisce che le cuori basse mancanti sono in B e apre prontamente il seme di quadri che dovrà scendere fino all'asso. B "passa" e C gioca l'8 di quadri. A 5 di cuori per il 4 dello stesso seme di B mentre C prosegue con il 7 di quadri. Re di picche di A (battuta d'attesa), 3 di cuori di B e 6 di quadri di C. 2 di cuori di A che costringe B a giocare il 5 di quadri e C il 4 dello stesso seme. Asso di cuori di A per il 3 di quadri di B e il "passo" di C. A sa che il 2 di quadri è in B e probabilmente l'asso di fiori in C (per l'interesse a suo tempo mostrato nella scelta del 7 di fiori) e gioca il 2 di fiori. Puntualmente scendono il 2 di quadri da B (che completa il gioco di A) e l'asso di fiori da C.

A questo punto A gioca l'asso di quadri, annuncia "passan tutti" (nessuno degli avversari ha carte giocabili) e prosegue con fante di fiori. B "passa" e C gioca la donna di fiori. 10 di quadri da A, B "passa" e C gioca il fante di quadri (e non il re di fiori in quanto quando un giocatore ha chiuso il suo gioco è buon costume che gli altri due si aiutino a scaricarsi delle carte in mano).

Fante di cuori di A, donna di cuori di B e re di fiori di C. A chiude la smazzata con l'8 di picche. B paga 6 carte e C 3: pertanto A vince 9 carte, ma dovrà pagare 11 a B per aver comprato l'attacco. Lo score sarà quindi:

A:-2      B: +5      C:-3

Anche se A ha perso 2 carte ha fatto bene a comprare l'attacco: si è visto infatti che con l'attacco da parte di C ne avrebbe perso 9.

Lasciamo al lettore, se ne avrà voglia, analizzare cosa succede in questa smazzata con l'attacco di B che può dissennatamente aprire di 5 oppure più prudentemente (chiamandolo in quanto non ne possiede) di fante.



## Origami

# Volare con ali di carta

*Chi non ha mai costruito un aeroplano di carta? Ma per diventare aviatori da scrivania occorrono procedimenti scientifici e molto allenamento. Ecco cosa fare*

di Roberto Morassi e Giovanni Maltagliati

**G**li aeroplani di carta sono una passione per tutti, anche per chi non li ha mai fatti volare. Se questa passione è rimasta repressa è stato forse per il timore che volassero poco lontano, cadendo subito a terra, a testimonianza del gesto "proibito": fuori dalla finestra del Direttore, sopra il berretto del Colonnello, fra i piedi del Parroco, addosso al Caporeparto, sulla pancia dell'Amministratore Delegato, a seconda dei luoghi, tutti altrettanto buoni.

I modelli che vi proponiamo dovrebbero essere abbastanza sicuri, volare cioè così lontano da non coinvolgere, nelle indagini, la vostra finestra. Se questa esigenza sarà soddisfatta, allora anche il Direttore, il Colonnello, il Parroco, il Caporeparto, l'Amministratore Delegato potranno dedicarsi al lancio di aeroplani e, per alcuni secondi, volare su quelle ali di carta senza altri pensieri. E tutti saranno un po' meno tristi, per l'economia nazionale i danni saranno lievi, inferiori comunque a quelli dovuti alla pausa per il caffè, l'aperivo, le sigarette.

**La carta** - Per gli aeroplani di carta va bene di solito la carta da lettera con superficie il più possibile liscia e abbastanza leggera, come per esempio la "extra strong". Se volete "personalizzare" il vostro modello, usate la carta intestata (vostra, o dell'ufficio). Se richiesto, squadrare il foglio con la massima cura. **Consigli utili** - Prima di far volare il vostro modello, fatelo cadere a poca distanza da voi e osservate come si comporta. Se vola storto vuol dire che non è perfettamente simmetrico, e dovrete aprire e richiudere le pieghe osservandolo davanti e dietro per controllare la simmetria. Se la punta batte sul pavimento, sarà necessario

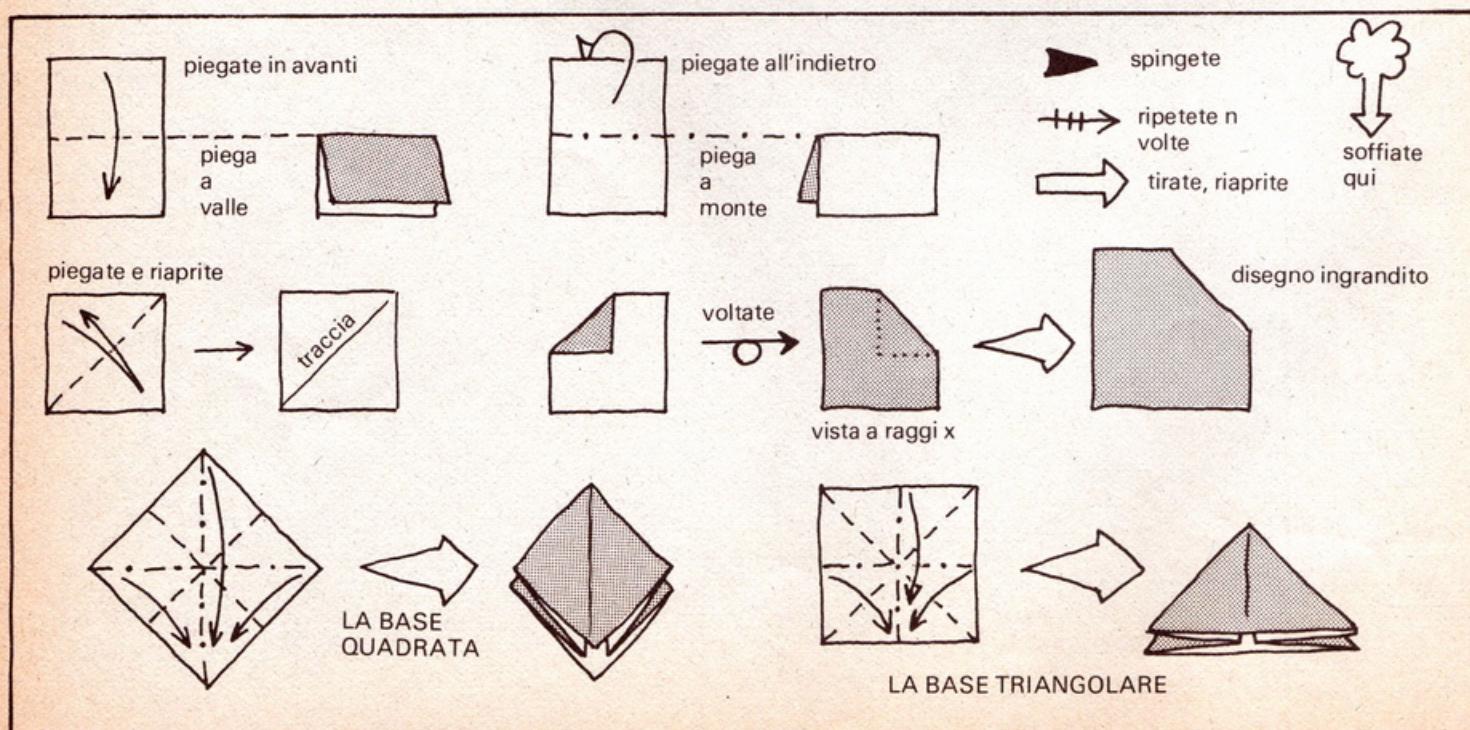
alzare o aumentare la superficie dei flaps. Se va in stallo, dovete ridurre i flaps. Se non vola affatto, provate ad appesantire la punta con un pezzetto di scotch o un piccolo punto metallico. Rinunciate se piove, e a maggior ragione se avete vento contrario. Anche gli spazi troppo stretti (cortili, trombe delle scale, ecc.) conducono di solito ad una morte prematura della vostra creatura di carta. Un buon posto di lancio è il campanile della più vicina parrocchia o il grattacielo Pirelli.

Non andiamo oltre con particolari tecnici. Sugli aeromodelli di carta esistono già ottimi testi in italiano, ad esempio "Aeromodelli di carta" di Mander, Dippel e Gossage, o il più recente "Origami volanti" di Eiji Nakamura, entrambi della editrice Castello.

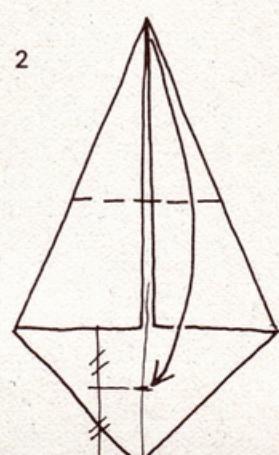
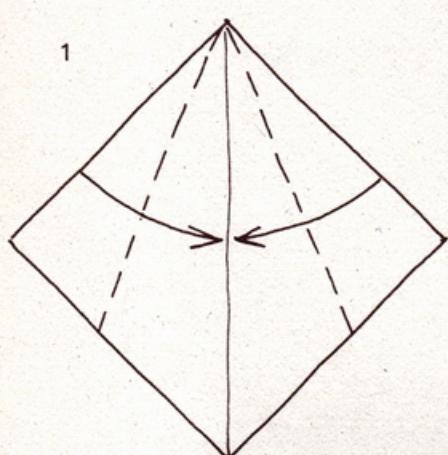
Quanto alle applicazioni pratiche degli aeroplani di carta, segnaliamo che una ditta del Liechtenstein produce e vende un vasto assortimento di aeroplani

origami multicolori, in fogli prestampati con relative istruzioni per piegarli, sui quali può essere stampata a richiesta una frase pubblicitaria. Un'alternativa ai "caroselli" TV? Per ulteriori dettagli scriveteci.

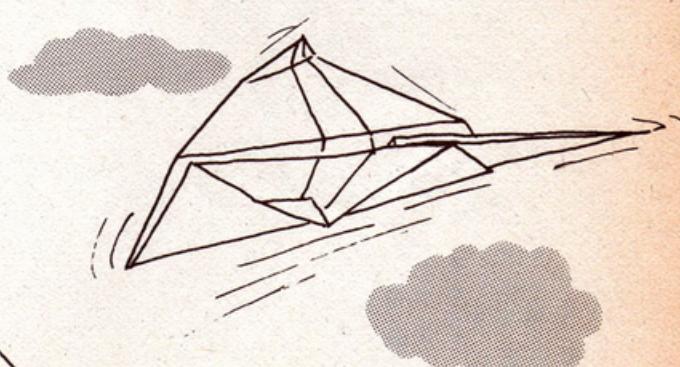
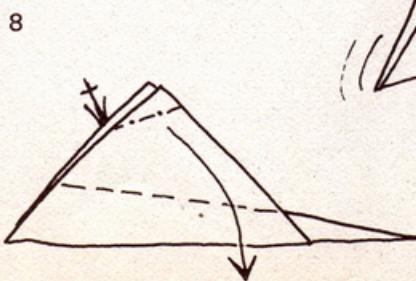
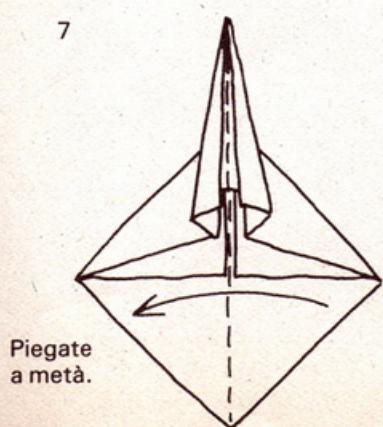
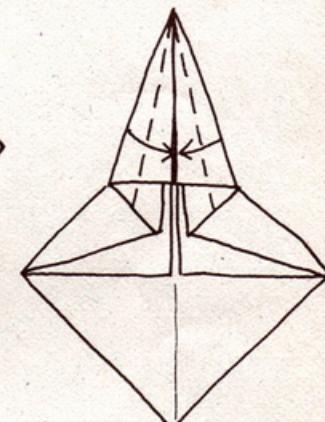
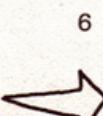
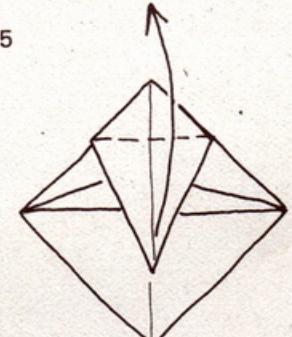
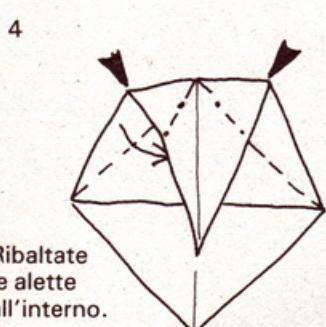
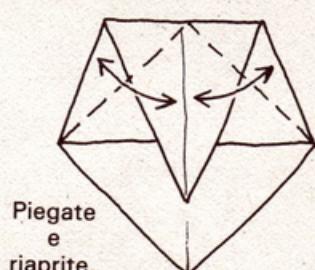
Per chi ama le curiosità, segnaliamo anche che nel 1978 si è tenuta una gara di lancio di aerei di carta nello stadio Kingdome di Seattle: l'obiettivo era quello di centrare con un lancio una cabriolet posta al centro dello stadio. Su oltre 6000 concorrenti, il vincitore fu un ingegnere ventiquattrenne, tale Steve Monks, con un lancio di oltre 80 metri. Chi volesse tentare obiettivi più "umani", può organizzare una gara di "golf" con aeroplani di carta: si tratta di centrare in successione, con le regole del golf, una serie di "buche" (cestini gettacarta o simili) disposte su un percorso il più accidentato possibile, in casa e/o all'aperto. Non è facile come sembra, ma il divertimento è assicurato.



L'AEREO SUPERSONICO DI J.M. SAKODA



3

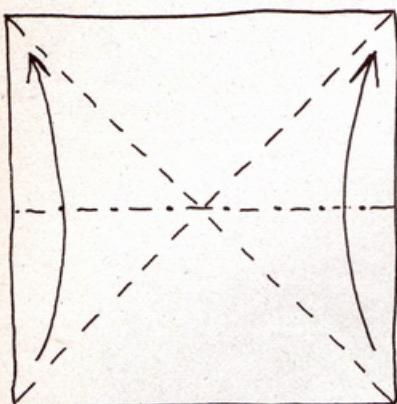


L'AEREO SUPERSONICO.



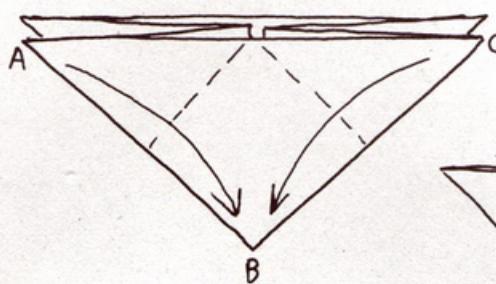
### LA FARFALLA DI AKIRA YOSHIZAWA

1

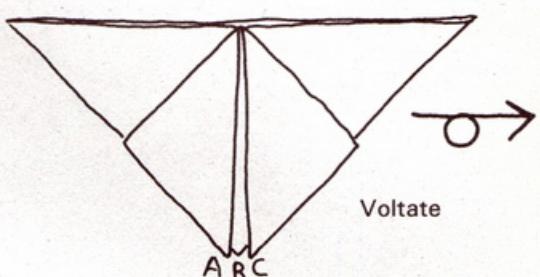


Formate una base triangolare

2

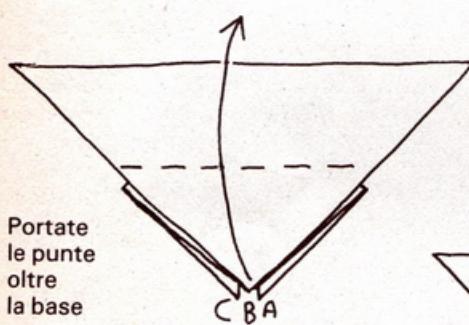


3



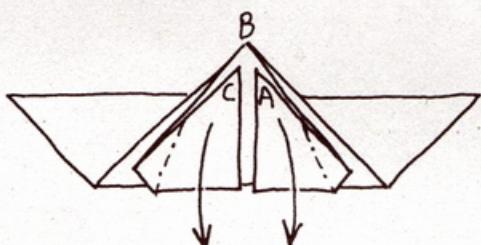
Voltate

4

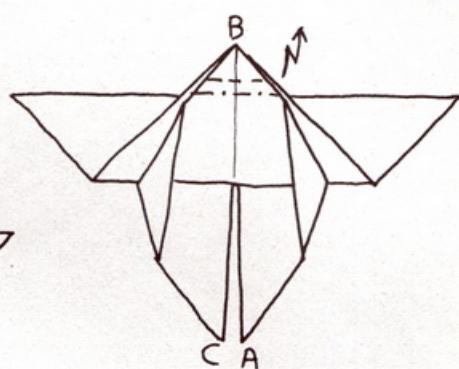


Portate  
le punte  
oltre  
la base

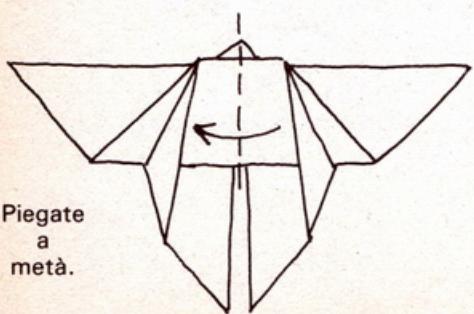
5 Tirate in giù  
A e C, e schiacciate



6

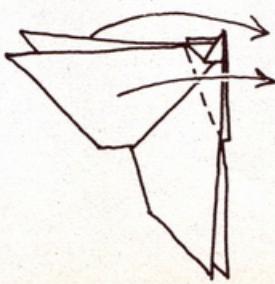


7

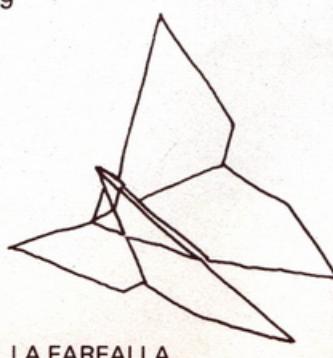


Piegate  
a metà.

8



9



LA FARFALLA.



# soluzioni

del numero precedente

## Scarabeo

L'ultima parola

Soluzione:

F1-16 = PRECIPITOSAMENTE  
SCHEMA 1

1) A1-13 = SPEDIZIONIERE

punteggio:  $[1 + 3 + 1 + 4 + (1 \times 2) + 8 + 1 + 1 + 2 + 1 + 1 + 1 + (1 \times 2)] \times 9 = 252$

+ PE	=	8
+ DO	=	5
+ OR	=	2
+ NA	=	9
+ IN	=	3
+ ET	=	4
		283

2) E3-13 = ADDIZIONALE

punteggio:  $(1 + 4 + 4 + 1 + 8 + 1 + (1 \times 2) + 2 + 1 + 2 + 1) \times 2 = 54 + 4 = 58$

3) G2-11 = CONDIZIONE		
punteggio: $(1 \times 3) + 1 + 2 + 4 + 1 + (3 \times 8) + 1 + 1 + 2 + (1 \times 3) = 42$		
+ POI	=	5
+ INDIO	=	10
+ DIODO	=	22
+ UN	=	6
+ NE	=	5
		90

4) G-R 13 = SPEDIZIONE

punteggio:  $(1 + 3 + 1 + 4 + 1 + 8 + 1 + 1 + 2 + 1) \times 2 = 46 + 4 = 50$

+ AP	=	4
+ ED	=	5
+ RI	=	2
+ BZ	=	24
+ AI	=	4
		85

SCHEMA 2

1) D1-10 = RINCORRERE

punteggio:  $(1 + 1 + 2 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1) \times 2 = 22$

+ RI	=	2
+ MC	=	6
+ OLIO	=	6
+ TR	=	2
+ IR	=	2
		40

2) F9-17 = SCORRERIA

punteggio:  $(1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1) \times 2 = 18$

+ CV	=	5
		23

3) Q5-13 = CORRIDORE

punteggio:  $1 + 1 + 1 + (1 \times 2) + 1 + (4 \times 2) + 1 + 1 + 1 = 17$

+ RSM	=	6
+ RAI	=	4
+ PINO	=	30
		57

4) E-P5 = INCORRERE

punteggio:  $(1 + 2 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1) \times 4 = 40$

+ CD	=	5
		57

+ POROSO	=	9
+ MORA	=	6
+ RN	=	3
+ ET	=	2
+ CARE	=	8
		73

5) H-R 16 = RICORDARE		
punteggio: $(1 + 1 + 1 + (1 \times 3) + 1 + 1 + 1 + 1) \times 2 = 28$		
+ RC	=	2
+ AL	=	3
+ RM	=	3
+ EE	=	4
		40

## Leonardo

Come è andata con le profezie di Leonardo da Vinci alla corte di Ludovico il Moro? Quanti di voi sono andati alla ricerca delle edizioni critiche degli scritti leonardeschi o hanno assediato le sedi della Rizzoli per procurarsi l'ormai introvabile volumetto della BUR che conteneva le "Profezie" del Nostro? Per quanti non sono riusciti a trovare i testi necessari o non hanno evocato l'anima del celebre artista-inventore per carpirgli le soluzioni, ecco la lista:

- 1) "Il manico della scura".
- 2) "Il forno".
- 3) "De' sassi convertiti in calcina, dei quali si mura le prigioni".
- 4) "De' segatori".
- 5) "Del seminare".
- 6) "Delle fornaci di mattoni e calcina".
- 7) "E pesci lessi".
- 8) "L'ulive che caggian de li ulivi e dannoci l'olio che fa lume".
- 9) "Del peso posto sul piumaccio".
- 10) "Del pigliare dei pidocchi".
- 11) "De' soldati a cavallo".
- 12) "Del fuoco".
- 13) "De' frati che confessano".
- 14) "Del vendere il paradiso".
- 15) "Delle formiche".
- 16) "Delle noci e ulive e ghiande e castagne e simili".
- 17) "De li uffizi, funerali e processioni e lumi e campane e compagnia".
- 18) "Queste fiено l'ore da te annumerate, che quando tu dirai una, tutti quelli, che come te annumerano l'ore, dicano il medesimo numero che tu in quel medesimo tempo".
- 19) "La palla della neve rotolando sopra la neve".
- 20) "Il dormire sopra le piume dell'uccelli".
- 21) "La neve che fiocca, che è acqua".
- 22) "I calzolari".
- 23) "Dell'ombra che fa l'omo di notte col lume".
- 24) "El lume d'una candela".
- 25) questa non aveva soluzione: azzardiamo: "Le zanzare".

Alcune soluzioni, come avevamo già detto nell'articolo di aprile, sono al limite della freddura o dell'acrobazia intellettuale; altre sono decisamente indovinate dal punto di vista enigmistico; altre, infine, sembrano fornire un pretesto per spunti satirici (come la 13 e la 14, decisamente anticlericali). Non si può dire, comunque, che Leonardo difettasse di umorismo e di fantasia.

## Matematici

1. Il gioco dei germogli deve terminare in  $3n - 1$  mosse al più (essendo  $n$  il numero iniziale dei punti in campo). Infatti, come da enunciato, un punto possiede 3 "vite" rappresentate dalle sole tre linee che in esso possono convergere. In tal senso, un gioco che inizia con  $n$  punti possiede evidentemente una "vita" iniziale di  $3n$ . Inoltre, poiché ogni mossa spegne due "vite" ma ne accende una (il punto da porre sulla curva appena tracciata), ogni mossa diminuisce di una unità la durata totale della "vita" del gioco. Infine: per definizione, il gioco non può continuare quando rimanga una sola "vita". Conclusione del ragionamento: il gioco può durare al massimo per  $3n - 1$  mosse.

2. Per il gioco dei "cavalletti di Bruxelles" non vi è strategia che tenga: si può sempre sapere chi vince e, quindi, chi perde. Con ragionamento analogo al precedente, si può dimostrare che i cavalletti terminano esattamente in  $5n - 2$  mosse. Dal che si vede chiaramente che, pur sembrando a prima vista una complessificazione dei germogli, il gioco in realtà viene vinto sempre dal primo giocatore per  $n$  dispari, e sempre dal secondo giocatore se si parte con un numero pari di croci ( $n =$  numero pari).

## Bridge

Sud dopo aver scartato su A e K di cuori due perdenti di picche, dovrà, senza battere le atout, giocare picche per togliere i collegamenti agli avversari. Successivamente qualunque sia il ritorno dovrà giocare un onore alto di fiori dalla mano e rigiocare questo colore dal morto. Se Est taglia, Sud potrà dopo aver eliminato l'ultima atout di Est, tagliare la perdente di fiori al morto. Se Est scarta, Sud farà la presa e rigioccherà nel colore per poter, dopo aver dato una fiori agli avversari, tagliarne una con l'atout alta del morto.

## Master Mind

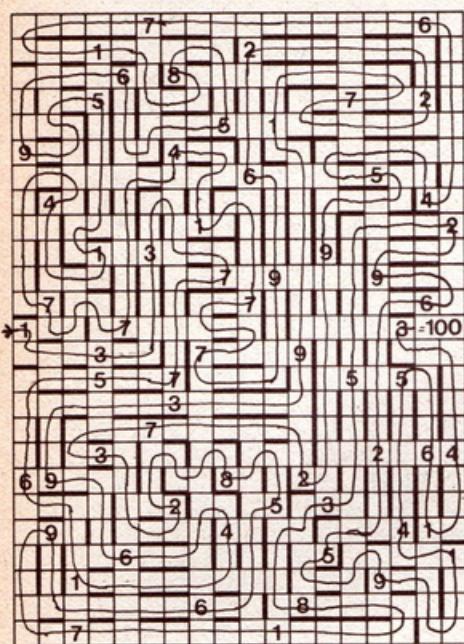
New	R	A	V	B
Super	R	B	A	V

## Beckgammon

Problema N. 1 x deve muovere 4-1 13/8	Problema N. 2 x deve muovere 4-1 24/19
Problema N. 3 x deve muovere 6-1 18/17x, 17/11	Problema N. 4 x deve muovere 5-2 8/3x, 5/3
Problema N. 5 x deve muovere 4-1 6/2x, 8/7	Problema N. 6 x deve muovere 5-3 13/5



### Labirinto numerico



$1 \times 3 = 3$   
 $3 \times 3 = 9$   
 $9 \times 7 = 63$   
 $63 : 7 = 9$   
 $9 - 5 = 4$   
 $4 \times 6 = 24$   
 $24 - 1 = 23$   
 $23 + 4 = 27$   
 $27 - 6 = 21$   
 $21 \times 9 = 189$   
 $189 : 3 = 63$   
 $63 - 9 = 54$   
 $54 - 1 = 53$   
 $53 + 7 = 60$   
 $60 + 2 = 62$   
 $62 \times 2 = 124$   
 $124 - 6 = 118$   
 $118 - 9 = 109$   
 $109 - 7 = 102$   
 $102 + 7 = 109$   
 $109 + 1 = 110$   
 $110 \times 4 = 440$   
 $440 - 7 = 433$   
 $433 + 7 = 440$   
 $440 : 4 = 110$   
 $110 - 1 = 109$   
 $109 \times 5 = 545$   
 $545 + 9 = 554$   
 $554 + 6 = 560$   
 $560 - 5 = 555$   
 $555 + 8 = 563$   
 $563 - 1 = 562$

### Settimo sigillo

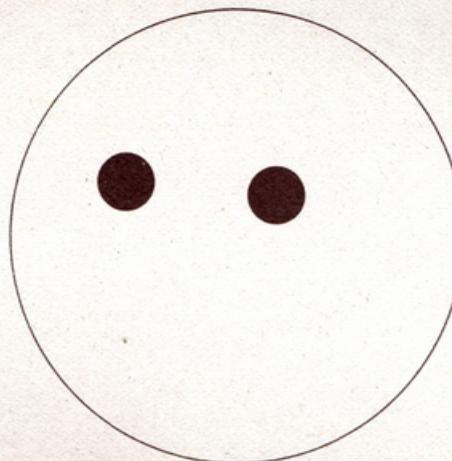
La prima è la successione dei numeri interi la cui scrittura inizia per 'd'. Nella seconda ogni termine è uguale alla somma dei due precedenti (esclusi, ovviamente, i primi due). La terza è costituita dai prodotti del numero 14 per dei numeri primi successivi. Ogni termine ( $a_n$ ) soddisfa la seguente condizione:  $a_n = n \cdot 10(n+1)$  in cui 'n' è uguale all'ordinale del termine. Nella quinta i numeri proposti sono risultati dall'accostamento di due quadrati le cui basi progressivamente decrescono di un'unità per ogni termine.

Nella stessa vi sono le possibili e crescenti permutazioni di quattro cifre.

Ed infine, la successione originata dai risultati delle precedenti: in essa gli incrementi tra i vari termini danno luogo ad una progressione aritmetica con primo termine uguale a 2 e con ragione uguale a 118.

2	10	12	17	18	19	200
2	24	26	50	76	126	202
70	98	154	182	238	266	322
20	60	120	200	300	420	560
81100	6481	4964	3649	2536	1625	916
0139	0193	0319	0391	0913	0931	1390
						1982

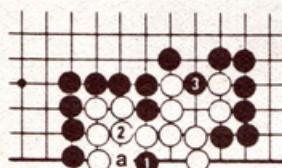
### I cerchi



di questo numero

### Go

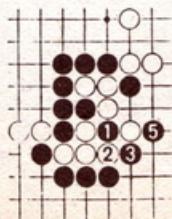
#### Problema 1



Dopo il 3 del nero il bianco ha un occhio solo. Se invece il bianco gioca 2 al punto 3, il nero gioca in 2 e questo crea lo snapback.

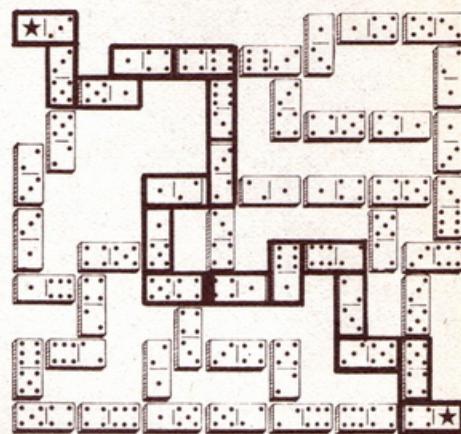
Se il bianco cattura questa pietra in "a" il nero mangia 5 pietre distruggendo il secondo occhio.

#### Problema 2



④ connette in ①

### Labirinto



Il quadrato nel quadrato nel quadrato

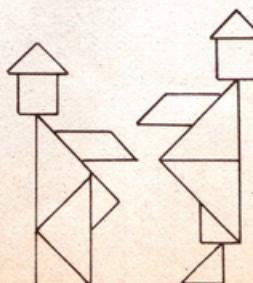
2	3	5	6	7	8	10	11	12
13	14	15	17	18	19	20	21	22
23	24	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	50	51	52
53	54	55	56	57	58	59	60	61
62	63	65	66	67	68	69	70	71
72	73	74	75	76	77	78	79	80
82	83	84	85	86	87	88	89	90

### Problema 3



Il 7 del nero riduce il bianco ad un solo occhio (l'altro è falso). Il damezumari riguarda il fatto che il bianco non può giocare 6 al punto 7, perché con il 5 del nero egli è già in atari.

### Tangram



# **Il gioco del REFERENDUM**

*Il partito del SI e quello del NO si confrontano in una serrata lotta per affermare le loro idee. A disposizione hanno mass-media, apparati di partito, attivisti, opinion-leaders. Riusciranno a conquistare elettori dello schieramento avversario e i molti indecisi? Supereranno i rischi dell'ultima settimana prima del voto?*

di Giuseppe Meroni

**Nota introduttiva: il Gioco del Referendum**, sviluppato da un'idea di Umberto Tosi con la collaborazione della Redazione, schematizza aree, strumenti e comportamenti in una ipotesi di consultazione referendaria non necessariamente riconducibile a quella del 17 maggio. Il SI e il NO sono quindi attribuiti "in astratto" a differenti aree politico-ideologiche.

- 1) Referendum è un gioco per due persone, i sostenitori del SI e quelli del NO.

2) Ogni giocatore dispone di cinque pedine e di 50 segnalini di successo (CLAP-CLAP).  
Le pedine rappresentano:  
a) Il partito (P-SI e P-NO)  
b) Il telegiornale (TG1 e TG2)  
c) Il giornale radio (GR2 e GR1)  
d) I giornalisti di partito (Bla-SI e Bla-NO)  
e) gli attivisti (rappresentati dall'omino).

3) Le squadre sono così composte:  
squadra del SI: P-SI, TG2, GR1, Bla-SI, attivista rosso;  
squadra del NO: P-NO, TG1, GR2, Bla-NO, attivista azzurro.  
La squadra del SI dispone dei segnalini rossi; quella del NO, dei segnalini azzurri.

4) Ogni pedina è contrassegnata da tre elementi:  
- la denominazione;  
- il fattore movimento (rapidità di diffusione della propaganda) a sinistra;  
- il fattore penetrazione (capacità di convincimento della propaganda) a destra.

5) Il gioco si svolge su un tabellone costituito da numerosi elementi:  
I) le case di partenza nelle quali si collocano le pedine a inizio gioco;  
II) le aree di influenza diretta dei sostenitori del NO e di quelli del SI (ad esempio, Acli, Comunione e Liberazione, Sindacati, Udi, ecc.);  
III) le aree intermedie dei Gruppi d'Opinione (G.O.) più vicini ai due schieramenti;  
IV) le case di quattro opinion leader per schieramento;  
V) le aree degli Indecisi (I);  
VI) il nucleo centrale che simboleggia le situazioni e gli scontri degli ultimi sette giorni di campagna referendaria.

6) Il gioco è accompagnato da una tabella che, nella conquista dell'elettorato incerto, determina i risultati degli sforzi penetrativi dei gruppi avversari. La tabella è stampata sulla mappa.

7) Occorre che ciascun giocatore sia dotato di carta e matita per segnare il punteggio elettorale via via realizzato.

8) È necessario avere un dado a 6 facce.

IL SI

## ILLINOIS

*Ritagliate questa mezza pagina lungo il tratteggio e incollatela su cartoncino. Tagliate quindi tutte le pedine servendovi di uno sgarzino.  
La mappa del gioco è al centro delle pagine "da giocare".*

## LIBERARE LE IDEE E' IL NOSTRO MESTIERE



### CAPITAL POWER

UN GIOCO D'AMBIENTE FINANZIARIO IN CUI VINCE NON IL GIOCATORE PIU' PREPARATO ECONOMICAMENTE, MA IL PIU' ABILE NEL FAR COMPARIRE ESISTENTI FONDI CHE NON ESISTONO O NELLO STRUTTURARE SOCIETÀ FANTASMA. IL GIOCO CHE HA VINTO IL PREMIO "BANCAROTTA 1981".

### RALLY

STRUTTURATO SU 22 SCHEDE COMBINABILI TRA LORO, RALLY PUO' RICOSTRUIRE TUTTO IL CAMPIONATO MONDIALE MARCHE.

LA VELOCITA' DELLA VETTURA E' SEMPRE IN CORRELAZIONE CON LE POSSIBILITA' DI RISCHIO DISSEMINATE SUL PERCORSO, MODIFICATO DALLA METEOROLOGIA. FUORI-GIRI, RUOTE DA PIOGGIA O DA NEVE, FRENI E INTERVENTI DEI MECCANICI SONO A DISPOSIZIONE DEI GIOCATORI PER ARRIVARE, POSSIBILMENTE PRIMI, AL TRAGUARD.

LINEA-GIOCHI  
**MEDICI  
GIPSO  
RA  
EMPIRE  
RALLY  
CAPITAL POWER**



### COME SI GIOCA

9) Il gioco è diviso in 10 turni di consolidamento elettorale e in 7 turni di fine campagna. I primi dieci turni si giocano solo all'esterno del nucleo centrale (la scacchiera). I restanti sette turni si giocano solo all'interno di esso.

10) I giocatori sorteggiano o scelgono il partito cui appartenere e chi muoverà per primo. Ciascuno colloca quindi le proprie pedine negli spazi di partenza.

11) Ogni giocatore dispone di 5 punti-movimento a turno. Egli può distribuire come crede questa sua potenzialità di diffusione del proprio messaggio. Su ogni sua pedina egli trova due cifre. Quella in basso a sinistra indica il fattore movimento; quella in basso a destra il fattore di penetrazione (o convincimento). Il fattore movimento varia da 1 a 3 e può essere speso tutto o in parte, concentrato su una pedina e distribuito a piacere. Ad esempio il giocatore del SI può giocare i propri 5 punti movimento spostando di 1 casa i giornali di partito e di 2 il partito; oppure di 3 case il TG1 e così via. NON SI PUÒ SPOSTARE UNA PEDINA DI UN NUMERO DI CASELLE SUPERIORE AL SUO FATTORE MOVIMENTO. AD OGNI TURNO PUÒ ESSERE UTILIZZATO ANCHE SOLO IN PARTE IL POTENZIALE (5) DI MOVIMENTO. NON SI PUÒ ACCUMULARE IN MOSSE SUCCESSIVE IL FATTORE MOVIMENTO NON SPESO.

12) Ogni pedina può raggiungere qualsiasi casella del tabellone seguendo le linee di collegamento tra le case, può tornare sui propri passi o andare in ogni direzione. Utilizzando le linee di collegamento tratteggiate può attraversare d'un sol balzo tutta l'area degli Incerti e minacciare l'elettorato e i "feudi" avversari. RICORDARE CHE NEI PRIMI 10 TURNI NON È AMMESSO L'INGRESSO NELLA PARTE CENTRALE DEL TABELLONE.

13) Quando una pedina occupa alla fine del proprio turno una casella dell'area di influenza o dell'area dei gruppi di opinione collocata nella propria metà campo, il giocatore che ha effettuato la mossa acquisisce un punteggio elettorale pari al proprio fattore di penetrazione (la cifra in basso a destra sulla pedina) moltiplicata per la prima delle due cifre riportata sulla casella occupata (la cifra di sinistra).

Esempio: il giocatore del NO muove:

- a) GR2 in Concommercio (1 movimento)
- b) P-NO in un Gruppo d'Opinione (2 movimenti)
- c) TG1 in Comunione e Liberazione (2 movimenti).

Il punteggio realizzato è il seguente:

- a)  $3 \times 2 = 6$
- b)  $3 \times 3 = 9$
- c)  $4 \times 2 = 8$

14) Quando una pedina abbandona, nelle mosse successive, una casella già occupata in precedenza, lascia su quella casella un segnalino di "successo" del colore della sua squadra. In tali caselle potranno transitare o sostare le pedine di quella squadra, ma non sarà più possibile realizzare alcun punteggio. Le pedine di una squadra non possono transitare né fermarsi nelle caselle segnate dal successo avversario.

15) Un giocatore può rapidamente spingersi nelle aree di influenza avversaria. Ad esempio il giocatore del SI può sfruttare in un colpo la capacità di movimento del suo TG2 e, in poche mosse, attraversare l'intera area degli Indecisi e portarsi a ridosso delle zone di influenza avversarie. In tal caso la sua audacia e la sua capacità di convincimento saranno premiate. Il punteggio sarà infatti calcolato moltiplicando il fattore di penetrazione per la seconda cifra (a destra) riportata nella casella occupata. Ad esempio se TG2 penetra negli ambienti di Comunione e Liberazione, il punteggio per il SI sarà:  $4 \times 8 = 32$ . Ogni giocatore dovrà quindi egemonizzare tempestivamente la propria area di consenso, creando barriere con i simboli (segnalini) del "successo". In tal modo renderà intransitabili intere zone del proprio elettorato, chiudendole all'influenza avversaria.

16) I segnalini di "successo" non possono più essere spostati una volta posti sul tabellone.

17) Si può transitare e sostare su caselle occupate da proprie pedine o da propri segnalini di "successo". Se una pedina giunge in una casa ove si trova una pedina o un segnalino di "successo" alleato, e in quella casa è già stato effettuato il computo del punteggio.

gio, la nuova venuta non realizzerà alcun punto. È possibile invece concentrare più pedine in un'unica casella, facendole giungere contemporaneamente nel corso dello stesso turno di movimento. In tal caso il punteggio sarà calcolato considerando come valore del fattore di penetrazione la somma dei valori delle pedine congiunte. Questa procedura riduce i rischi nelle caselle Indecisi, concentrando più strumenti di convinzione su singole fette di elettorato.

18) Le caselle degli Indecisi (I) sono determinanti ai fini della conquista dell'elettorato sufficiente per aggiudicarsi il referendum. Quando un giocatore raggiunge con una propria pedina una casella Indecisi (I), deve lanciare il dado e aggiungere al fattore di penetrazione della pedina il risultato dell'incrocio tra la colonna TIPO DI PEDINA e la riga DADO della Tabella Indecisi. Il risultato ottenuto deve essere moltiplicato (anche se è negativo) per 10 e per 20 (a seconda del numero riportato sulla casella occupata).

Ad esempio se la pedina TG2 si ferma su una casella Indecisi di valore 10, il giocatore del SI lancia il dado. Se indica il 6, la tabella dà un valore pari a -6. Ciò significa che il giocatore del SI ha commesso una imperdonabile gaffe in televisione. Il calcolo sarà il seguente:  $4 - 6 = -2; -2 \times 10 = -20$ .

Il giocatore sottrarrà 20 punti al proprio punteggio; essi saranno invece attribuiti all'avversario.

Se al contrario il dado avrà segnato 1, ciò significherà un buon successo in televisione. Il valore della tabella sarà + 4. Il calcolo sarà:  $4 + 4 = 8; 8 \times 10 = 80$ .

Ogni giocatore deve collocare nella casella Indecisi che abbandona un segnalino del proprio colore se ne ricava un punteggio positivo; un segnalino del colore dell'avversario se ne ricava un punteggio negativo. In caso di punteggio "O", quella casella resterà libera e potrà essere riconquistata da qualsiasi pedina.

19) Al termine del decimo turno non si potranno più realizzare punti se non nel nucleo centrale del tabellone. Ogni giocatore indirizzerà quindi i propri pezzi entro il tabellone seguendo la via più breve.

Inizia la seconda fase di gioco il giocatore che, nella prima fase, aveva mosso per secondo.

20) Sulla parte centrale del tabellone si svolge l'ultima battaglia. Le strutture propagandistiche dei fautori del SI e del NO si scontrano nel tentativo di annullare i vantaggi avversari e sconfiggerne gli apparati.

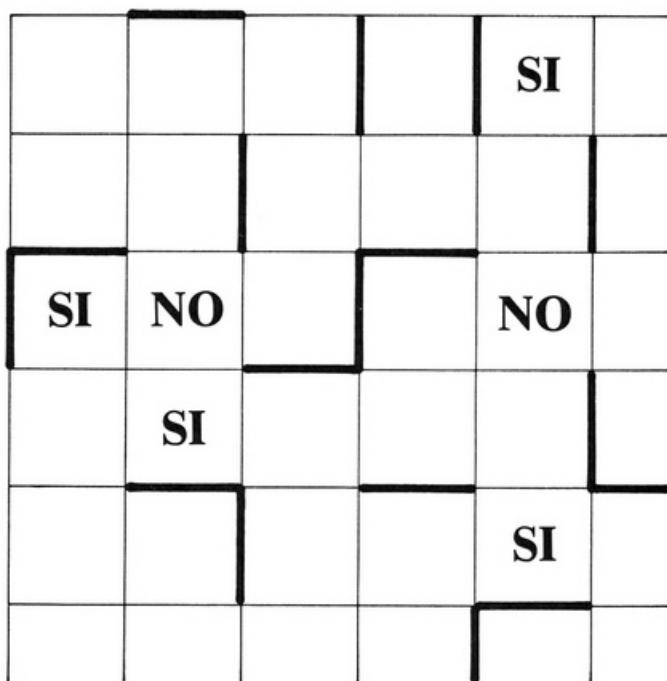
21) Ciascun giocatore, sulla base delle regole di movimento, porta le proprie pedine all'interno del nucleo centrale. Nel corso di questo trasferimento non si possono realizzare punteggi né occupare con segnalini di successo le caselle in cui si sosta sulla parte esterna del tabellone. Può accadere che qualche pedina si trovi bloccata, stretta tra aree di successo acquisite dall'avversario. In tal caso il giocatore bloccato potrà transitare anche su caselle avversarie. Prima di muovere le pedine già presenti sulla scacchiera occorre convogliare nel nucleo centrale le pedine che si trovassero ancora all'esterno.

22) Nel nucleo centrale del tabellone esistono, oltre a normali caselle bianche, caselle contrassegnate con una croce, caselle contrassegnate da un asterisco. La sosta nelle case contrassegnate da una croce simboleggia una gaffe elettorale e provoca una perdita di punteggio pari al fattore di penetrazione della pedina moltiplicato per 5. La sosta nelle case con l'asterisco simboleggia un buon successo e provoca un guadagno di punteggio elettorale pari al fattore di penetrazione della pedina moltiplicato per 5.

23) Nel settore centrale del tabellone le pedine possono muovere in verticale e in orizzontale. Non possono superare le barriere del rifiuto, segnate con tratto più scuro. Le barriere del rifiuto, infatti, si possono solo aggirare. Le pedine non possono transitare o sostare in caselle occupate da altri.

24) In questa fase del gioco è previsto l'annullamento degli strumenti avversari. Ciò avviene quando una pedina avversaria è sottoposta al tiro incrociato di almeno due pedine dell'altro giocatore non importa quanto distanti. Il tiro incrociato può avvenire in orizzontale o verticale. Perchè il tiro incrociato sia valido non devono frapporsi barriere. (fig. 1).

Nella fig. 1 le pedine del giocatore del NO sono tutte sotto tiro incrociato. Le pedine di un giocatore possono porre sotto tiro incrociato anche più pedine avversarie contemporaneamente.



25) Quando una pedina è sottoposta a tiro incrociato, si valuta se il suo fattore di penetrazione è inferiore, uguale o superiore alla somma dei fattori di penetrazione delle pedine che la minacciano. Se è superiore o uguale la pedina resta normalmente in gioco. Se è inferiore la pedina è rimossa e il giocatore vincitore dello scontro acquisisce un punteggio elettorale pari al fattore di penetrazione della pedina eliminata moltiplicato per 20.

26) Il gioco ha termine alla fine del settimo turno di gioco nel nucleo centrale. Se il numero di pedine rimaste nel nucleo centrale esaurisce le possibilità di cattura prima del compimento del settimo turno, il gioco proseguirà ugualmente concentrandosi sull'acquisizione di ulteriori punteggi elettorali legati alla sola occupazione di caselle.

27) Vince naturalmente chi ha più punti.

## BREVETTI

DOMANDE DI PRIVATIVA INDUSTRIALE (INVENZIONI & MODELLI) PRESENTATE IN ITALIA NEGLI ANNI 1979 E 1980, DISPONIBILI IN VISIONE.  
SEGNALAZIONE NO. 6/MAGGIO 1981

Rif. 1/733	TOMY	Dispositivo di gioco di tiro al bersaglio su un aereo simulato. Perfezionamento nei giochi da tavolo.
Rif. 1/734	MARVIN	Concorso pronostici basato sulle temperature minime e massime misurate giornalmente in Italia. Struttura didattica ad elementi prismatici accoppiati, portanti delle lettere differenziate atta a consentire la realizzazione di diverse parole.
Rif. 1/735	CONSOLI	Pannello per campo da gioco di bigliardini meccanizzati.
Rif. 2/736	MTM	Giochi di calcio da tavolo pneumatico.
Rif. 1/737	UNIVERSAL	Le segnalazioni sono a cura dell'Archivio A.B.I.GI della ditta RIMOLDI BRUNO - Milano - Tel. 392855 - CP 1325 MI - CORDUSIO.
Rif. 1/738	NAVARRO	Pergioco - 51

Le segnalazioni sono a cura dell'Archivio A.B.I.GI della ditta RIMOLDI BRUNO - Milano - Tel. 392855 - CP 1325 MI - CORDUSIO.

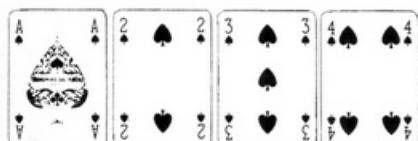
**I**l baccarà è uno dei più antichi e diffusi giochi di banco praticati nei Casinò. Le sue origini sono incerte, ma diversi autori affermano che esso fu inventato in Italia e venne importato in Francia alla fine del 1400 dalle truppe di Carlo VIII che lo avevano imparato durante il loro soggiorno in Italia.

In Francia, il baccarà ebbe la sua massima diffusione e fu molto di moda al tempo di Luigi Filippo (1830 - 1840); proprio in quel periodo le sue regole furono codificate nella forma attuale.

In America il baccarà fu introdotto molto tardi, nel 1920, ma esso viene tuttora molto praticato, nonostante la concorrenza del blackjack che ha la stessa matrice del baccarà, ma che è l'unico gioco, a tutt'oggi, che può permettere a chi lo pratica di vincere matematicamente. Esistono due varianti di questo gioco, e precisamente: il *baccara à deux tableaux* (detto anche *baccara banque*) ed il *baccara chemin de fer*. Si tratta sostanzialmente dello stesso gioco, essendo identiche le loro regole, e l'unica differenza tra i due consiste nel fatto che nel *baccara à deux tableaux* il banco ha due avversari contemporaneamente, mentre nello *chemin de fer* ne ha uno solo.

Un cenno va fatto anche al *tout-va* che è un *baccara à deux tableaux* nel quale non esistono limiti di puntata, cosa questa che può essere molto pericolosa, sia per il banchiere che per il puntatore.

In questa sede, soffermeremo la nostra attenzione sullo *chemin de fer*, che è il baccarà praticato nei Casinò italiani, ma, come abbiamo già precisato, tutto ciò che è valido per lo *chemin de fer* è anche per le altre varianti di questo gioco.



*Di origini antichissime, il baccarà è tornato in gran moda a partire dalla metà del 1800.*

*L'analisi matematica è una insostituibile alleata per giocare al meglio*

di Gabriele Paludi

#### Le regole del baccara chemin de fer

Anzitutto, va precisato che in questo gioco, a differenza della roulette e del trente ed quarante, il giocatore non ha come avversario il Casino, ma un altro giocatore che tiene il banco. Il Casino si limita soltanto a fare da intermediario, mettendo a disposizione l'attrezzatura di gioco ed un croupier che ha il compito di dirigere e sorvegliare il gioco, oltre a quello di prelevare una percentuale del 5% su ogni vincita realizzata dal banco. Le partite vengono effettuate con sei mazzi di carte francesi, per un totale di 312 carte. Esse, dall'1 al 9 mantengono il loro valore facciale (l'1 vale un punto, il 2 due punti, il 3 tre punti ecc.), mentre i 10 e le figure valgono zero.

#### Valore delle carte nel baccarà

In questo gioco, il punteggio possibile varia da 0 a 9 e si ottiene con due o al massimo tre carte, come risulterà più chiaro dalle spiegazioni successive. Sommando i punti, si tiene conto solo delle

unità, tralasciando le eventuali decine. Così, ad esempio, un 8 ed un 5 valgono 3 punti (e non 13), un 6 ed un 4 valgono 0 punti (e non 10), un 7, un 8 ed un 9 valgono 4 punti (e non 24). Dopo la sistemazione del croupier e dei giocatori nei rispettivi posti del tavolo, il contenitore delle carte, chiamato in gergo *sabot*, viene affidato al giocatore seduto nel posto n. 1 e questi diventa così il primo banchiere.

La partita ha inizio con la dichiarazione dell'ammontare del banco che viene fatta da parte del banchiere; costui, cioè, precisa qual è la somma di denaro che intende mettere in gioco. Tale somma deve essere compresa nei limiti minimi e massimi stabiliti dal Casino.

Tutti i giocatori presenti hanno la possibilità di accettare integralmente e da soli la scommessa proposta dal banchiere, ed in tal caso basterà che essi chiamino *banco*, esclamando semplicemente: — Banco! Qualora il banco venisse chiamato da due o più persone, viene accordata la precedenza al giocatore che si trova più prossimo alla destra

del banchiere. Può anche accadere che nessuno chiami *banco*; in tal caso, tutti i giocatori che lo desiderano, anche se in piedi, possono concorrere con puntate di varie entità a raggiungere la cifra dichiarata dal banchiere. Il gioco si svolge anche se non viene totalizzata la cifra inizialmente messa in gioco dal banchiere, ma, ovviamente, in tal caso quest'ultimo resta impegnato solo per la somma che costituisce il totale delle puntate fatte dai vari giocatori e non per quella iniziale.

Le vincite vengono pagate 1 ad 1.

Dopo il rituale *rien ne va plus!* pronunciato dal croupier, ha inizio la distribuzione di due carte coperte che viene effettuata dal banchiere: una al puntatore ed una a se stesso, alternativamente. Se nessun giocatore ha chiamato *banco*, le carte vengono distribuite al giocatore che ha contribuito a coprire il banco con la somma più alta. Quest'ultimo però, avendo anche la responsabilità degli altri giocatori, è vincolato in tal

Valore della carta nel Baccarà

fig. 1

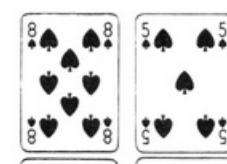
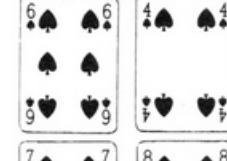


fig. 2



= 3



= 0



= 4

caso ad una precisa condotta di gioco che gli impone di restare con 6 e 7 e tirare obbligatoriamente con 0 - 1 - 2 - 3 - 4. Col 5, invece, è libero di tirare o meno. Se il puntatore ha un 8 o un 9, egli deve *battere*

obbligatoriamente tali punti, cioè deve scoprire subito le sue carte. Così facendo, toglie al banchiere la possibilità di tirare la terza carta.

Se il puntatore ha un punteggio inferiore ad 8, può restare con le due carte iniziali oppure può tirare una terza ed ultima carta, che gli sarà consegnata scoperta.

Il banchiere farà bene a non guardare mai le proprie carte prima che il puntatore abbia dichiarato se intende restare o tirare. Infatti, se dovesse guardarle prima, il puntatore gli potrà chiedere se ha un 8 o un 9 ed avere la facoltà di ritirarsi dal gioco ricevendo risposta affermativa.

Anche il banchiere è obbligato a battere l'8 ed il 9. Se nessuno dei due batte, il gioco prosegue. Il banchiere dà una terza carta scoperta al puntatore se questi la richiede e poi una terza carta a se stesso, se lo crede opportuno. Normalmente, per il tiraggio della terza carta il banchiere si affida ad una *regola* che è stata predisposta tenendo conto delle varie probabilità

più vicino alla destra del banchiere.  
Se invece il banchiere perde il colpo, deve affidare il banco al giocatore successivo (sempre sul lato destro) che può accettarlo o rifiutarlo. Il *sabot* che passa continuamente da un giocatore all'altro dà l'idea di un treno in movimento e ciò ha contribuito a dare il nome al gioco (in italiano, *chemin de fer* significa ferrovia). Anche le spiegazioni di queste regole, come di quelle di un qualunque altro gioco, possono apparire noiose e possono far sembrare complicato e difficoltoso ciò che invece è assai semplice. In effetti, lo *chemin* si impara facilmente, non richiede alcuna particolare abilità, né crea problemi di calcolo. Si tratta in definitiva di un gioco di puro azzardo e l'unico intervento decisionale per il puntatore è, come vedremo in seguito, limitato al tirare o restare con il 5.

#### Tirare o restare?

Volendo giocare nel miglior modo possibile, il puntatore in quali casi ha convenienza a tirare ed in quali altri casi a restare? Dall'analisi matematica del baccarà, si deduce quanto segue:

di tirare sempre con 0 - 1 - 2 - 3 - 4 e di restare sempre con 6 e 7. E quando si ha 5? Tirando con il 5, il puntatore diminuisce in media a 4,62 il suo punteggio finale e quindi sembrerebbe più favorevole restare. Però, bisogna considerare che un simile sistematico comportamento darebbe un enorme vantaggio al banchiere che, sapendo che il suo avversario non tira mai con il 5, potrebbe avvantaggiarsi notevolmente di questa informazione (egli è già avvantaggiato dal fatto di vedere la terza carta dell'avversario; vantaggio questo che è stato calcolato nell'1,37%) e quindi annullare il modesto vantaggio teorico che il puntatore avrebbe se restasse sempre con il 5.

Allora, tirare o restare col 5? A questo fatidico quesito, Georges Le Myre nel suo ottimo trattato "Le baccara" (Hermann & C., Paris, 1935) così risponde:

"... *Sì, sì, tirare, ma non sempre... Un buon giocatore di baccarà deve cercare di ingannare il banco sul suo modo di procedere...*  
*restando, una volta su 3, quando la sua posta è bassa e tirando, due volte su 3, quando invece la sua posta è alta*".

Va precisato che tutti i ragionamenti fin qui fatti sono validi se si considera il mazzo delle 312 carte immutabile nella situazione in cui il gioco ha inizio, il che ovviamente non corrisponde alla realtà delle cose perché le carte che escono non vengono più rimesse nel mazzo. I dati forniti sono comunque ugualmente affidabili e le conseguenti condotte di gioco indicate sono le migliori oggi possibili. Per avere delle indicazioni precise al 100% su qual è il miglior gioco per il puntatore, bisognerebbe tener conto anche delle carte che non si trovano più nel mazzo e quindi aggiornare via via i

conteggi, ma ciò richiederebbe una memoria di ferro ed una preparazione eccezionale. D'altra parte, non c'è dubbio che il giocatore che ricordasse tutte le carte uscite avrebbe un grosso vantaggio sull'avversario, soprattutto nei colpi finali. Il cosiddetto *gioco finale* che ha permesso ad alcuni giocatori di conseguire vincite rilevantissime al blackjack, come viene ricordato da E. O. Thorp nel suo famosissimo libro "Beat the dealer", potrebbe forse adattarsi anche al baccarà se gli studi su questo gioco venissero approfonditi, anche con l'aiuto dei calcolatori elettronici.

#### Tabella di tiraggio per il puntatore

Con 0 - 1 - 2 - 3 - 4  
tirare sempre

Con 5  
Restare una volta su 3

Con 6 - 7  
restare sempre

#### Come si deve comportare il banchiere?

"La migliore risposta che si può dare a questa domanda è di seguire scrupolosamente le regole del calcolo delle probabilità; il suo vantaggio in tal caso è superiore dell'8,7% a quello che avrebbe seguendo il suo estro". A questa conclusione perviene Marcel Boll nel suo trattato "La chance et les jeux de hasard" (Librairie Larousse, Paris, 1936) dopo un'approfondita analisi matematica delle varie possibilità del banchiere e questo è senz'altro anche il nostro parere. Il banchiere, pertanto, se vuol giocare nel miglior modo possibile, farà bene ad attenersi scrupolosamente alla tabella di tiraggio che riportiamo.

#### Tabella di tiraggio per il banchiere

Quando ha	Tira, dando	Non tira, dando	A volontà, dando
3	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.	8	9
4	2. 3. 4. 5. 6. 7.	1. 8. 9. 10.	
5	5. 6. 7.	1. 2. 3. 8. 9. 10.	4
6	6. 7.	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.	

matematiche, ma egli può anche giocare seguendo il suo estro, senza osservare la *regola*. Anche chi non conosce la *regola* può partecipare al gioco; sarà il croupier a suggerirgli quali decisioni adottare.

In caso di punteggio pari, il colpo viene annullato e subito ripetuto. Se il banchiere vince, egli ha la facoltà di continuare a tenere il banco oppure di passarlo a chi ne fa richiesta. Anche in tale occasione, in caso di richieste multiple, la precedenza viene accordata al giocatore che è

Osservando attentamente la tabella, si capisce facilmente che il puntatore ha un vantaggio notevole a tirare allorché il suo punteggio è 0 - 1 - 2 - 3 - 4, dato che in questi casi aumenterà sempre le probabilità di migliorare il punteggio iniziale. Al contrario, con 6 e 7, se egli tirasse vedrebbe diminuite le sue probabilità di migliorare il proprio punteggio; anzi, dopo aver tirato, il suo punteggio risulterebbe molto spesso più basso di quello iniziale. Ne consegue, per il puntatore, la semplice regola

**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

#### **Si può vincere allo Chemin?**

In questo gioco, il banchiere ha sul puntatore una percentuale media di vantaggio dell'1,37%. Si potrebbe concludere che, se fosse possibile giocare sempre al banco, si avrebbe la matematica certezza di vincere (ciò non è possibile, perché quando il banco perde il colpo, viene ceduto). Questa ipotetica conclusione sarebbe però esatta solo se il gioco si svolgesse tra amici. Nei Casino, infatti, viene prelevata una percentuale del 5% sulle vincite del banco (non su quelle del puntatore) e ciò fa sì che il baccarat non sia un gioco equo, anche se la *cagnotte* del Casino, che è

dell'1,15% (percentuale fissa, qualunque sia il modo di giocare del banchiere e del puntatore) è più bassa di quella esistente sulla roulette (2,70% sulle chance multiple e 1,35 sulle chances semplici) e su altri giochi da Casino.

Il banchiere ed il puntatore contribuiscono in varia misura a pagare questa *cagnotte*, a seconda del loro modo di giocare, ma nessuno dei due vi si può sottrarre. I Casino non sono istituti di beneficenza e se anche accade che *il calcolo vince il gioco*, secondo l'espressione attribuita a Napoleone, essi trovano sempre il modo di neutralizzare ogni razionale strategia dei giocatori.

#### **Bibliografia**

*G. Le Myre:* Le baccara - Ed. Hermann & C. - Paris, 1935.

*M. Moll:* La chance et les jeux de hasard - Librairie Larousse, Paris, 1936.

*Chauvet:* Comme jouer pour gagner au baccara en banque - Ed. Optiknormal, Paris, 1959.

*W. Nolan:* The facts of baccarat - Ed. G B C, Las Vegas, 1976.

*T. Renzoni:* Baccarat - Ed. Citadel Press, Secaucus, N. Y., 1977.

#### **GLOSSARIO**

**Baccarà:** La somma delle carte è equivalente a zero.

**Banco suivì:** È un banco chiamato da un giocatore *ferito* (v.). La sua richiesta ha la precedenza assoluta sulle altre.

**Battere:** Scoprire le due carte iniziali, quando si ha un 8 o un 9.

**Cagnotte:** La percentuale che il Casino preleva costantemente e matematicamente su tutte le puntate che vengono fatte dai giocatori.

**Chiamare banco:** Accettare la scommessa del banchiere, integralmente e da soli.

**Cista:** È un 10 oppure una figura, che al baccarat valgono 0.

**Con il tavolo:** Disponibilità espressa da un giocatore a puntare solo la metà della somma dichiarata dal banchiere, lasciando ad altri giocatori la possibilità di puntare il restante 50%.

**Colpo di coda:** Espressione con cui un giocatore dichiara

di puntare ciò che manca per raggiungere la somma dichiarata dal banchiere.

**En carte:** Parità di punteggio tra banchiere e puntatore.

**Ferito:** È il puntatore che, dopo aver perso il colpo, chiama anche il successivo banco che, in tal caso viene indicato come *banco suivì* (v.). Ha la precedenza su tutti gli altri giocatori nell'assegnazione.

**Le brutal:** È il 9 di battuta.

**Le petit:** È l'8 di battuta.

**Passare la mano:** Lasciare al successivo giocatore la possibilità di tenere il banco.

**Passe:** Serie di colpi consecutivi vinti dal banco che gli permettono di raddoppiare ad ogni colpo la somma posta in palio.

**Sabot:** Il contenitore delle 312 carte.

**Tavolo e tavolo:** Associazione di giocatori al 50% per battere il banco.

## CHECK-UP

# HAVANNAH

**U**na scacchiera esagonale a reticolo triangolare; 169 punti di incrocio delle linee; 55 pedine nere e 55 rosse. Si inizia a scacchiera vuota; i giocatori depongono una pedina a turno sul tavoliere; una pedina collocata non può più essere rimossa o spostata in altra posizione. L'obiettivo è quello di "costruire" prima dell'avversario una delle tre figure giudicate vincenti ("anello", "ponte" o "forcella" — ora le vedremo in dettaglio) vanificando gli analoghi sforzi del secondo giocatore.

Le regole sono francamente semplici ma il gioco è indubbiamente complesso, e molto bello. C'è qualcosa del Go, ma è una affinità che non disturba, temperata da differenze sostanziali (certi criteri di connessione tra le pedine e l'assenza della "cattura", ad esempio). C'è anche un ricordo dell'Ex, ma anche in questo caso Havannah ci è parso dotato di una fisionomia propria.

Christiaan Freeling (l'inventore) ha fatto insomma un buon lavoro. E la Ravensburger (l'azienda produttrice) lo ha affiancato con istruzioni e consigli tattici e strategici di rara chiarezza, incisività, efficacia. Un gioco, insomma, che ci sentiamo di raccomandare.

Vediamolo ora in dettaglio. *Le figure vincenti:* sono di tre tipi, ed è sufficiente comporre una per battere l'avversario.

A) L'anello; è una figura chiusa che circonda almeno un punto. Nella figura 1 sono riportati due esempi di anello: uno piccolo, in alto a destra (è il più piccolo che si possa formare), ed uno più grande al centro. L'anello può avere qualsiasi forma o dimensione, e può contenere al suo interno pedine proprie o avversarie. L'importante è che sia completo, e cioè che non abbia alcuna interruzione lungo tutto il suo perimetro.

B) Il ponte; è un collegamento continuo tra due angoli qualsiasi del tavoliere. Nella figura 1, a sinistra, è rappresentato un ponte. È valido anche "costruire" un ponte tra due angoli continui.

C) La forcella; è un collegamento continuo tra 3 lati qualsiasi della scacchiera.



Da notare che i punti d'angolo non fanno parte dei lati. Nella figura 1, a destra, è rappresentata una forcella. Le pedine contrassegnate con "X"

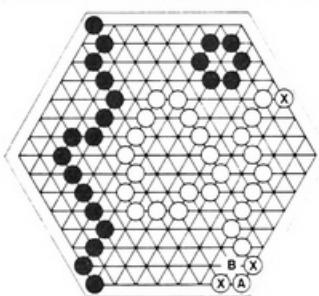


Fig. 1

toccano infatti tre lati differenti, e le altre pedine servono da collegamento. Il

punto d'angolo "A" funge solo da collegamento, ed una pedina al punto "B" avrebbe ottenuto lo stesso scopo. Nel corso del gioco occorre costantemente tenere presenti due obiettivi: cercare di creare le condizioni per la propria vittoria; cercare di contenere lo sviluppo dell'azione avversaria, intuendone lo sviluppo e contrandone la manovra.

*Strategia e tattica:* per vincere occorre essere i primi a realizzare una delle figure vincenti. Ma questo non significa necessariamente che la costruzione dello schieramento secondo la via più diretta sia necessariamente

### Nome:

**Produttore:**

**Ideatore:**

**Categoria:**

**Numero dei giocatori:**

**Durata di una partita:**

**Originalità:**

**Difficoltà di apprendimento delle regole:**

**Complessità di gioco realizzabile:**

**Fortuna:**

**Prezzo:**

**Legenda:**

\* = insufficiente

\*\* = discreto

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

**Havannah**  
Ravensburger  
Christiaan Freeling  
gioco da tavoliere

2

15-30 minuti

\*\*\*\*

2

4

0

lire 13.500\*\*\*\*\*

\*\*\* = buono

\*\*\*\* = ottimo

\*\*\*\*\* = eccellente

il migliore. Nella figura 2, se il nero intende congiungere le sue due pedine sul percorso più breve, può essere facilmente bloccato da una pedina avversaria in posizione 2. Se

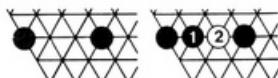


Fig. 2

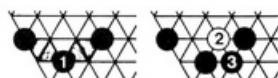


Fig. 3

invece il nero (figura 3) gioca in posizione 1, crea le condizioni per connettere le sue pedine senza che l'avversario possa più fermarlo. Infatti l'avversario potrà cercare di bloccarlo ponendo una pedina in 2, ma al primo giocatore sarà sempre aperta la strada 3. La stessa situazione si verifica nella connessione tra le due pedine nere ancora separate. Da queste considerazioni nasce la disposizione a telaio (figura 4), e cioè la semina di pedine che, all'apparenza sparse,

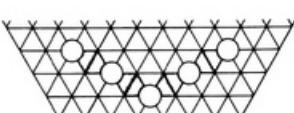


Fig. 4

possono essere in realtà congiunte in qualsiasi momento senza che l'avversario possa più impedirlo.

Ogni giocatore può organizzare la propria strategia a piacimento, partendo dal centro del tavoliere e sviluppando il gioco su posizioni a raggiera, costruendo lungo file che tendano alla formazione di ponti o forcelle, procedendo per linee miste che lascino spazio a varianti improvvise sulla base di scelte di opportunità. Nelle prove che abbiamo effettuato ci è parso di vedere una maggiore efficacia in quest'ultimo metodo, mentre non ha offerto grosse sorprese la strategia di sviluppo al centro.



## 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 1<sup>a</sup> Guerra Mondiale i polacchi si sollevano per fermare i bolscevichi - 1920. Tre scenari Un gioco per due o tre giocatori.
- Bar Lev** - Un gioco con due mappe sulla guerra del Kippur fra israeliani ed arabi - 1973.

### Giochi disponibili sul mercato italiano di prossima traduzione

- 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.

**la GDW  
sarà presente  
all'Hobby Model-Expo  
e sarà lieta  
di presentare  
i propri giochi  
ad appassionati  
e visitatori**

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



**Varianti ed esempi:** nella figura 5a il nero ha realizzato, in un'altra zona del tavoliere, un telaio per il cui completamento sono ancora necessarie solo 3 pedine. Il rosso deve quindi portarsi

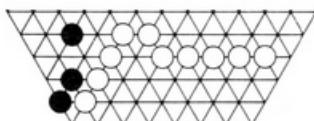


Fig. 5a

Vediamo ancora una situazione di gioco particolarmente interessante. Nella figura 7a, il gruppo di pedine nere mira evidentemente alla formazione di un ponte o di una forcella, e

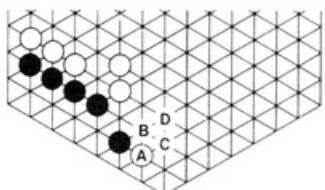


Fig. 7a

immediatamente all'attacco in una o due mosse. La figura 5b mostra la sequenza delle mosse che portano il rosso alla

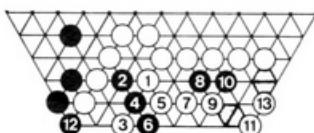


Fig. 5b

deve essere ostacolato. La mossa del rosso in A non è solo un atto di difesa, ma anche un buon attacco. Se successivamente il rosso avesse addirittura la possibilità di costruire in B, avrebbe già in pratica realizzato una forcella. Sarà quindi il nero a sbarragli la strada in B, minacciando egli stesso di costruire una base per creare una forcella in C. Si crea così per tutte e due i giocatori una serie di mosse

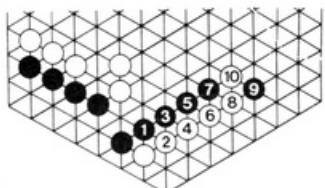


Fig. 7b

vittoria con la costruzione, in due mosse, di un anello. Qualche termine ricorda, come si è detto, il gioco del Go. Ad esempio un gruppo di pedine si dice "morto" quando esse risultano circondante e neutralizzate e non costituiscono più alcuna

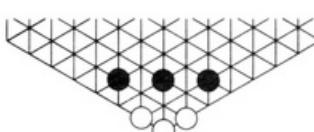


Fig. 6

minaccia per l'avversario. Nella figura 6 le pedine rosse sono morte.

Havannah consente una notevole varietà di gioco, di mosse, di combinazioni, di possibilità. Già nelle istruzioni si trovano, contrassegnate con nomi ad effetto (Magnete, calice, trappola, ancora, e così via) importanti indicazioni. Altre figure ed altre situazioni si creano di volta in volta, con un po' di pratica e l'acquisizione di migliori capacità.

obbligate, riportate nella figura 7b. Il gioco si sposta rapidamente sul lato destro del tavoliere. La situazione però appare adesso capovolta, poiché sarà il rosso a concludere per primo la propria forcella. Il nero quindi dovrà prendere una decisione: con la mossa 9 blocca il cammino all'avversario. Questi a sua volta dirotta in 10, minacciando di ricollegarsi alle proprie pedine situate sulla sinistra, e nello stesso tempo di fuggire verso l'alto. Su queste basi rinnovate la partita proseguirà, tra mosse al tempo stesso difensive e offensive, tra spunti ora obbligati dal gioco avversario ed ora aperti alla strutturazione di nuove condotte di gioco.



**D**opo aver vivacchiato per alcuni anni alla Ricordi, ritorna, distribuito da Mondadori giochi, il norvegese "Brain Trainer" (letteralmente: l'allenacervello).

Che sia un gioco di logica già il nome lo lascia intendere, e la confezione amplifica, in maniera sorniona, le similitudini (peraltro puramente esteriori) con il Master Mind.

Ma, in Brain Trainer, alla logica deve fare da supporto l'abilità manipulatoria del giocatore, in un meccanismo che lo rende assai adatto anche per solitario.

Sotto una plancia forata divisa in due metà campo, ciascuna delle quali con sette file orizzontali di fori, si dispone una delle quattro tabelle codificate, con la faccia A rivolta verso l'alto.

La seconda operazione consiste nel collocare i pioli colorati in modo che corrispondano ai colori illustrati dalla tabella-codice. A fine operazione la tabella andrà voltata con la faccia B in alto.

In tal modo i colori non combaciano più con la disposizione dei pioli.

La partita ha ora inizio: si devono ridistribuire i colori nel modo indicato dalla tabella B con il minor numero di mosse possibili. Ovviamente, nel caso di una gara a due, si dovrà pervenire al codice di arrivo prima dell'avversario.

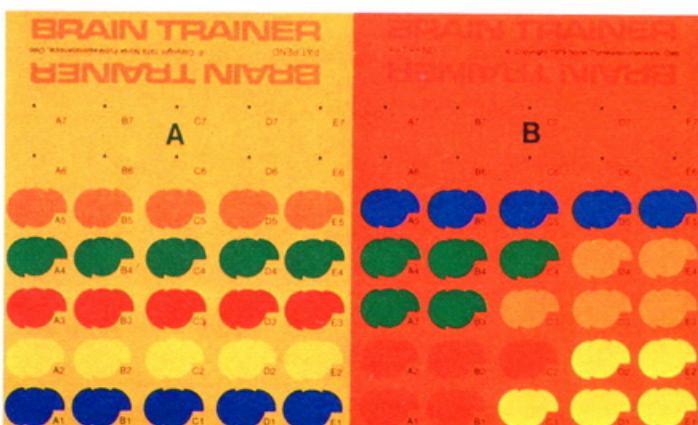
Un'ultima annotazione, molto utile per gli appassionati di solitari: gli 8 lati delle quattro tabelle codice formano 56 possibili combinazioni da risolvere. In coda al dépliant di istruzioni sono riportati i record per ogni combinazione: il giocatore può cercare di egualiarli o abbatterli, cosa che, come vedremo tra poco, non è impossibile.

Quali regole bisogna seguire per passare dal codice iniziale a quello finale?

- Il giocatore non può oltrepassare, con i propri pioli, la metà campo avversaria.
- La prima mossa consiste nello spostare uno dei pioli della quinta fila orizzontale a

## CHECK-UP

# BRAIN TRAINER



partire dal fondo, in uno dei fori della fila immediatamente successiva.

3. È vietato spostare i pioli formando dei vuoti nelle file verticali. Quindi, andranno spostati di mossa in mossa soltanto i pioli in cima o in fondo alle file.

4. I giocatori possono fare una mossa a turno, spostando soltanto un piolo. Nel caso però che due pioli dello stesso colore si trovino uno dietro l'altro, sarà possibile muoverli insieme se andranno a posarsi entrambi *davanti* a un terzo piolo dello stesso colore.

5. Nel caso di sfide tra due giocatori, vince chi arriva per primo al codice finale, e il punteggio è dato dal numero delle mosse che mancano al secondo giocatore per completare il gioco. Le regole sono tutte qui. E ora parliamo dei record: con le quattro tabelle codice è possibile formare 56 combinazioni. Per tutte, in coda al foglietto delle istruzioni, sono riportati i record conosciuti, che vanno dalle 41 mosse di sette combinazioni alle 17 mosse della combinazione A azzurro - B verde. Abbiamo provato ad

*Dal prossimo numero inizierà su Pergioco una rubrica "da giocare" di Brain Trainer, con bellissimi premi e, per chi supererà nelle prove i record in vigore, trofei e iscrizione nel libro d'oro internazionale.*

**Nome:**

Brain Trainer

**Produttore:**

Mondadori giochi

**Categoria:**

giochi di logica

**Numero di giocatori:**

due o uno

**Durata di una partita:**

10-15 minuti

**Originalità:**

\*\*\*\*

**Difficoltà:**

2

**Fortuna:**

0

**Prezzo:**

lire 6900\*\*\*\*\*

**Legenda:**

\*\*\* = buono

\* = insufficiente

\*\*\*\* = ottimo

\*\* = discreto

\*\*\*\*\* = eccellente

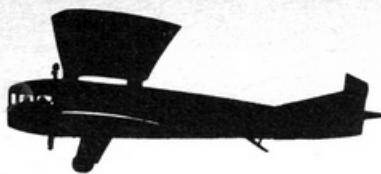
Le componenti difficoltà e fortuna sono valutate in ordine crescente da 1 a 5

abbattere il record di una combinazione. Eccovi il risultato:

A arancione - B rosso (record 41 mosse)

- A5-B6
- A1-C6
- A2-D6
- C6-A5
- E5-D7
- A3-A6
- E4-A3
- E3-A2
- A6-A1
- E1-C6
- D7-E3
- D6-E1
- D5-E4
- C6-E5
- D1-D5
- C1-D6
- C2-D1
- C3-E6
- C5-C3
- B1-C5
- E6-C2
- B2-C1
- D6 + D5-C7 + C6
- D4-E6
- D3-E7
- B6-D3
- B5-D4
- C7-B5
- C6-D5
- E7-D6
- B3-D7
- E6-B3
- D7-B2
- D6-B1

Il record, come vedete, è stato migliorato. L'operazione, tuttavia, non è né semplice né meccanica come potrebbe apparire a prima vista. Ci sono due regole, infatti, che bloccano la possibilità di diminuire il numero di mosse: la regola che permette di iniziare il gioco solo spostando un piolo della quinta fila e (soprattutto nel caso di combinazioni per cui il record è fissato attorno alle 20-30 mosse) la regola che permette il duplice spostamento di pioli solo nel caso che vadano a posarsi *davanti* a un terzo piolo dello stesso colore: provate a giocare la partita spostando i due pioli dietro un terzo piolo e vedrete se non accorcerete il numero delle mosse. Sfortunatamente, però, le regole non lo permettono. Buon solitario, Brain Trainer ha forti elementi di competitività anche per il gioco a due. In ogni caso ha il pregio di non essere mai frustrante.



# VITA DI CLUB

**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 giocatori** di boardgames della zona centro-nord di Roma. I miei preferiti sono: Squad Leader, Cross of Iron, Crescendo of Doom, Sniper.

**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 e appassionati di giochi matematici ed enigmistici residenti a Roma, preferibilmente zona nord, per incontri e scambi di materiale ed esperienze. Scrivere o telefonare a: Federico Salvini - loc. Gnocco, 13 - 00065 Fiano Romano (Roma) - tel. 0765/38241.

**Cerco disperatamente** nuovi avversari nella zona di Civitavecchia o, al limite, tra ragazzi dell'università di Roma. Scrivetemi al più presto. Fedele Giacomo - via S. Francesco da Paola, 7 - 00053 Civitavecchia (Roma).

**Cerco** il numero 71 della rivista "Strategy and Tactics". Sono disponibile come traduttore: prendere contatto per accordi. Cambierei "D-Day", "Stalingrado" e "Gettysburg" (nuova versione), tutti della Avalon Hill e in ottimo stato, con giochi della SPI. Morraglia Roberto - via Gioberti, 3 - tel. 0184/882557 - Sanremo.

**Cerco giocatori** di wargames nella zona di Arezzo, oppure appassionati di altre città interessati a giocare per corrispondenza. Scrivere a: Tosi Alberto - via C. Bettini, 22 - Arezzo. Tel. 0575/20868 (ore pasti).

**Cambio** Grand Master Mind (valore lire 15.000) ed Electronic Master Mind (valore lire 45.000) in buone condizioni, con il gioco Scarabeo e il boardgame Squad Leader oppure con altri boardgames. Telefonare allo 041/926891 oppure scrivere a Sergio Montagner - via p.co ferroviario, 27/4 - 30030 Chirignaco (Ve).

**Vendo** elaboratore per SCACCHI CC7 nuovissimo a L. 130.000 (telefonare ad Alex Giordana 011/975732).

A causa di non infrequenti inconvenienti tecnici in fase di registrazione, preghiamo tutti coloro che, pur avendo lasciato un messaggio alla nostra segreteria telefonica, non avessero ricevuto risposta entro 20 giorni, di richiamarci oppure di indirizzare richieste di informazioni a: Rimoldi B. - Casella Postale 1325 MI - Cordusio. Grazie.

ABIGI

Per il periodo maggio/giugno, la delegazione provinciale di Roma dell'A.I.G.I. organizza le seguenti manifestazioni aperte a soci e non soci: 2° Campionato Provinciale di boardgames; 1° Campionato di Backgammon a squadre; 3° Campionato Provinciale di Othello; 1° Campionato Provinciale di Vagabondo. Ed inoltre: Corso di boardgames; Corso di Backgammon.

Chiunque fosse interessato ad una o più iniziative, può comunicarlo a: — A.I.G.I. — Delegazione di Roma — Casella Postale 512 — 00100 Roma indicando indirizzo, numero telefonico e motivo d'interesse. A tutti verrà comunicato il programma dettagliato.

**Cerco giocatori** per corrispondenza del boardgame "Third Reich". Telefonare allo 081/467559 oppure scrivere a: Diego Di Dato - III Trav. D. Fontana, 41 - 80131 Napoli

**Cerchiamo** appassionati di wargames e boardgames nella nostra zona.

Gli interessati possono mettersi in contatto con: Marco Mei - via Nazionale, 66 - Altèdo (Bo) - tel. 051/871243; oppure con: Carlo Cappelli - via Nazionale, 113 - Altèdo (Bo) - tel. 051/871190.

A Collegno (Torino), nella sede del Circolo Scacchistico (corso Francia, 135) è aperto, il venerdì e il martedì, il circolo AIGI, che attende nuovi... giocatori.

**Vendo** i seguenti boardgames: Dune (Avalon Hill) a lire 16.000; "Battaglia aeronavale del Mediterraneo" (Tuttostoria) a lire 10.000. Sono nuovissimi, mai giocati, con i pezzi ancora fustellati. Usati, ma in ottimo stato, vendo invece: "Zargo's Lords", "Okinawa", "Kroll e Prumni" (IT) tutti a lire 5.000. Telefonare dal lunedì al venerdì, ore 15-16, allo 040/417500. Piero - Trieste.

**Cerco giocatori** di backgammon, scacchi, master mind, residenti in Pordenone e provincia per partite e possibile costituzione circolo AIGI. Arcudi Paolo - via Nitti, 8 - (PN).

**Cerco appassionati** di bridge backgammon e boardgame nella zona di Carmagnola per fondare un Club (telefonare ad Alex Giordana 011/975732).

Il circolo scacchistico "Bobby Fischer" di S. Giuseppe di Comacchio organizzerà tornei estivi di scacchi presso i Lidi Ferraresi appositamente per chi vi trascorre le ferie. Chi è interessato può scrivere, indicando il periodo di villeggiatura, a: Menotti Passarella - via E. Paesanti, 14 - 44020 Gorino (Fe) oppure telefonare allo 0533/99843 durante le ore di ufficio. Può scrivere o telefonare anche chi è interessato ad organizzare tornei di altri giochi.

**Vendo** SQUAD LEADER assolutamente nuovo L. 24.000 zona Milano - Giovannini 02/4562943.

**Vendo** "Gettysburg" della Avalon Hill in ottimo stato, fornito anche di scatole per i contrassegni; prezzo lire 20.000. Telefonare a Gianvittorio Fedele, 06/5809029 - Roma.

**Vendo** "Keyboard Controllers" (Atari, lire 20.000), cassetta "Basic Programming" (Atari, lire 20.000), "Star Soldier" (SPI, lire 10.000), "Speed Circuit" (AH, lire 10.000), "Luftwaffe" (AH, lire 12.000), "Baseball" (SPI, lire 8.000), "Business Strategy" (AH, lire 12.000), "Death Test" (MG, lire 3.500), "Wizard" (MG, lire 3.500), "Melee" (MG, lire 3.500), "Dama cinese magnetica" (Didatto, lire 4.000), "Basketball" (Mattel, lire 15.000), "Domino" (lire 2.000).

Tutti come nuovi, usati al più una volta. Arvat Riccardo - via Boston, 34 - 10137 Torino - tel. 011/354030 - (ore pasti).

**Vendo:** Westwall (S.P.I.) Quadrigame contenente: Arhhem / Hürtegen Forest / Bastogne Remagen - A lire 16.000, nuovissimo - Vendo inoltre: Dark Nebula (G.D.W.) Gioco di fantascienza, nuovissimo a lire 10.000 - Outreach (S.P.I.) Gioco di esplorazione galattica, nuovo a lire 13.000 - Per contatti telefonare o scrivere: Flavio Acquati (presso Politi Luigi) Via Soderini 19, 20146 Milano - 02/4235296 dopo le 21.00.

**Vendo:** Highway to the Reich, Invasion America e altri in ottimo stato. Mauro Benedetti - via Cortina d'Ampezzo, 213 - 00135 Roma.

**Vendo** boardgames SPI: World War Three e Nato a lire 11.000 ciascuno oppure entrambi per lire 20.000. Telefonare ore pasti a 081/467559, oppure scrivere a: Diego Di Dato - III Trav. D. Fontana, 41 - 80131 Napoli.

**Vendo** ZARGOS LORD'S - EMPIRE - ORIGIN - SQUAD LEADER a L. 15.000 cadauno (telefonare ad Alex Giordana 011/975732).

**La Clem Toys**, distributrice per l'Italia dell'Othello, indice il IV° Campionato italiano di Othello, organizzato in collaborazione con l'AIGI. I tornei di qualificazione si svolgeranno nel mese di giugno a Torino, Roma, Napoli e Venezia. I vincitori delle selezioni parteciperanno alla finalissima che si terrà nel mese di settembre in una sede da definire. Il campione italiano parteciperà al campionato del mondo, che si terrà in ottobre a Bruxelles. Le iscrizioni, corredate di nome, cognome, età, indirizzo e telefono devono essere inviate entro il 31 maggio a Clem Toys, C.P. 43, 62029 Recanati.

Dal 4 all'8 giugno avrà luogo a Genova la seconda edizione del Salone italiano del gioco creativo e del libro gioco, denominato "EDUCAGIOCO". La mostra che si differenzia in modo netto da manifestazioni fieristiche dedicate al giocattolo in generale e affronta il discorso riguardante quegli strumenti e quelle attrezzature che, invogliando il ragazzo al gioco, costituiscono di fatto un autentico strumento didattico.

Chi intendesse visitare la Mostra e non avesse ricevuto l'invito, potrà direttamente richiederlo alla Fiera di Genova inviando il coupon pubblicitario pubblicato sulle pagine di Pergioco.

I NEGOZI  
"GIRAFFA"

PROVERA CARLO  
via Piacenza, 2  
15100 Alessandria  
RIPOSIO CLELIA  
via Roma, 181  
15033 Casale Monferrato -  
Alessandria  
REGALOBELLO  
corso Garibaldi, 123  
60100 Ancona  
BOBIN VASCO  
via L. B. Alberti, 3  
52100 Arezzo  
CALDARA ANGELO  
viale Papa Giovanni XXIII, 49  
24100 Bergamo  
F.LLI ROSSI  
via D'Azeglio, 13/5  
40123 Bologna  
VIGASIO MARIO  
Portici Zanardelli, 3  
25100 Brescia

GIOCATTOLI NOVITÀ  
IL GRILLO

via Sonnino, 149  
9100 Cagliari

MAG. MANTOVANI

GIOCATTOLI  
via Plinio, 11  
22100 Como

DREONI GIOCATTOLI  
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

GIOCATTOLI NOÈ

via Manzoni, 40

20121 Milano

SCAGLIA E FIGLIO

"MASTRO GEPPETTO"

c.so Matteotti, 14

20121 Milano

GIOCAGIO

Residenza - Portici Milano 2

20090 Segrate - Milano

INFERNO

via Passerini, 7

20052 Monza

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



**PERGIOCO CLUB**

L'elenco dei negozi che praticano il 10 per cento di sconto ai soci del Pergioco Club si allunga a vista d'occhio. Accanto ai negozi "Giraffa" (e cioè affiliati ad una associazione nazionale assai nota per l'elevato livello di professionalità e specializzazione), molti altri operatori si sono spontaneamente fatti avanti per aderire alla nostra iniziativa. Nelle pagine seguenti trovate altre due nuove offerte d'acquisto ai lettori e, con particolare vantaggio, ai Soci. Questo mese sono proposti bellissimi giochi in legno pregiato e, per l'estate, le magliette di Pergioco.  
Per aderire al Club inviate il tagliando pubblicato a fondo pagina.

MORGANTI  
viale Europa, 72  
00144 Roma Eur

BECHI FRANCA  
via Boccea, 245  
00167 Roma

GIROTONDO  
via de Pretis, 105  
00100 Roma

GIROTONDO  
piazza Buenos Aires 11  
00100 Roma

GIROTONDO  
via Libia, 223  
00199 Roma

GIROTONDO  
via Frattina, 25  
00187 Roma

GIROTONDO  
Via Cola di Rienzo, 191  
00192

FEDERICI E MONDINI  
via Torrevecchia, 100  
00168 Roma

PIROMALLI LUIGI  
via Torpignattara, 27  
00177 Roma

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 Calmaggiore, 7  
31100 Treviso

ORVISI GIOCATTOLI  
via Ponchielli, 3  
34100 Trieste

IL GIOCATTOLO 2  
via Mercatovecchio, 29  
33100 Udine

STILE  
via Marsala, 85  
(ang. via Dante)  
13100 Vercelli

GIOCARE  
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**

CENTRO DIDATTICO  
PIERETTI  
corso Matteotti 21  
60035 Jesi-Ancona

LUTTERI GIOCATTOLI  
corso Italia 123  
32043 Cortina D'Ampezzo -  
Belluno

BIMBOLEGGE BIMBOGIOCA  
via Borfuro 12/b  
24100 Bergamo

SERENO-GALANTINO  
P.ZA 1° Maggio, 1  
13051 Biella

SCOTTI GIOCATTOLI  
via Bernardino Luini, 5  
22100 Como

DIDATTICA PIU  
via Arduino 131  
10015 Ivrea

MOSTRA DEL POSTER  
galleria Buenos Ayres, 2  
20100 Milano

FOCHI MODELS  
via Durini, 5  
20100 Milano

LA GIOSTRA  
c.so XXII Marzo, 38  
20100 Milano

LIBRERIA DEL CANTONE  
piazza Susa, 6  
20100 Milano

LA CARTOLERIA  
via Carlo Forlanini, 14  
ang. via V. D'Aragona, 15  
20133 Milano

VENERONI GIOVANNI  
Via XXV Aprile, 2  
20026 Novate Milanese - Milano

ADELMO MAZZI  
via Duomo, 43  
Modena

SALONE DEL GIOCATTOLO  
via S. Luigi, 21  
35043 Monselice - Padova

LILY  
via Pigafetta, 16  
00154 Roma

COMICS LIBRARY  
via Giolitti, 319  
00185 Roma

LIBRERIA 146  
via Nemorense, 146  
00100 Roma

IL PUNTO  
piazza G. Vallauri, 5  
00154 Roma

L'OFFICINA LIBRI  
via Marmorata 57  
00153 Roma

I GIOCHI DEI GRANDI  
via Assarotti, 16  
10100 Torino

NUOVO PARADISO DEI  
BAMBINI  
via Calmaggio, 7  
31100 Treviso

BINDA C.  
c.so Matteotti, 23  
21100 Varese

**Pergioco Club - Tagliando di iscrizione**

**COGNOME ..... NOME .....**

**VIA ..... CITTÀ ..... PV .....**

**Allego L. 3.000  in contanti  in francobolli**

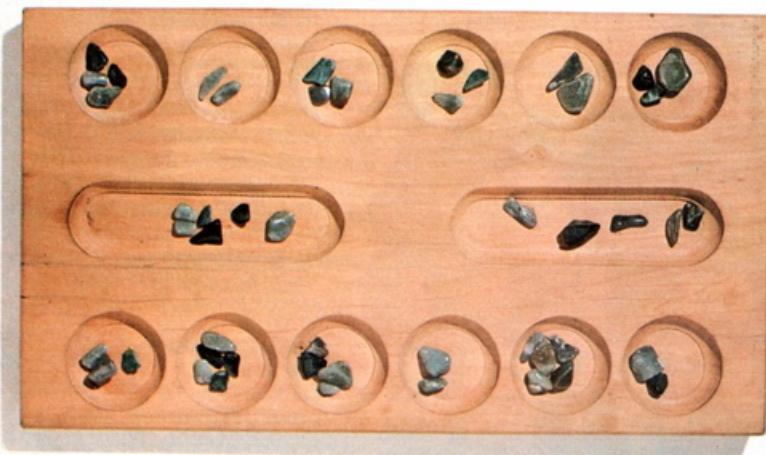
**autorizzo  non autorizzo**

**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



## Mancala

tavoliere in  
pero massiccio  
cm 54 x 30 x 2,5

lavorazione  
artigianale

48 pietre in giada  
e avventurina

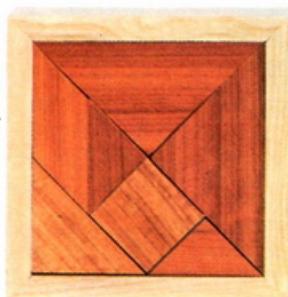
I giochi di Mancala sono molto diffusi in tutta l'area della cultura africana e di quella musulmana. Caratteristica comune di tutte le varianti del gioco è che i pezzi con cui giocano i due giocatori non sono differenziati e passano dall'uno all'altro lato del tavoliere sinché uno dei giocatori non se ne appropria e li mette nella propria riserva. Appartiene invece ai giocatori un territorio, costituito dalla serie di sei buche poste sul lato lungo del tavoliere. Elemento fondamentale del gioco è la semina, che consiste nel raccogliere tutti i pezzi contenuti in una delle proprie buche e nel lasciarli cadere uno a uno in ognuna delle buche successive, sia proprie che avversarie, procedendo in senso anti-orario. Il Mancala prodotto dalla ditta Lena è offerto con dettagliate istruzioni del gioco e delle sue principali varianti.



Eccole, belle, fiammanti, pronte per l'estate.



## Tangram



cornice in frassino naturale  
lucidato cm 20 x 20 x 2

Tipo B: essenza in paduk

Tipo A: essenza in noce

### BUONO D'ORDINE

Il sottoscritto .....  
Via ..... CAP. .....  
Città ..... PV. .....

### ORDINA

N° ..... Mancala completo (1)  
N° ..... Tangram Frassino (A)  
N° ..... Tangram Paduk (B)  
per complessive lire .....  
compreso IVA, imballaggio, spedizione.  
Il pagamento avverrà contrassegno al ricevimento della  
merce.  
Firma .....  
Numero tessera per i Soci .....

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

Prezzo del Mancala,  
completo di tavola,  
pietre e sacchetto in panno:  
Per i Soci: lire 39.000  
Per i non Soci: lire 44.000

Prezzo del Tangram,  
in frassino o in paduk:  
Per i Soci: lire 14.000  
Per i non Soci: lire 16.000

1) Maglietta di Pergioco  
(T-shirt per gli addetti ai lavori).

In cotone 100/100. Maniche corte. Scritta in rosso.  
Quattro taglie disponibili:  
Small (S) = 38/40; Medium (M) = 42/44; Large (L) = 46/48; Extra Large (XL) = 50/52.

Prezzo: per i Soci lire 3000 cad.;  
per i non Soci lire 3500 cad.

2) Blusotto di Pergioco.  
In felpa di cotone 100/100.  
Maniche lunghe. Scritta in rosso.

Quattro taglie disponibili:  
Small (S) = 38/40; Medium (M) = 42/44; Large (L) = 46/48; Extra Large (XL) = 50/52.

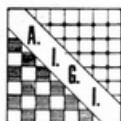
Prezzo: per i Soci Lire 11.000  
cad.;  
per i non Soci lire 12.000 cad.

3) Sacca di Pergioco.  
In tyek, completa di cordone e moschettone. Scritta in rosso.  
Prezzo: per i Soci lire 2500  
cad.;

per i non Soci lire 3.000 cad.  
Il prezzo indicato comprende  
l'IVA.

L'Ordine sarà evaso entro 7  
giorni dal ricevimento. Sono  
previste cinque forme di pagamen-  
to. Scegliete quella che ri-  
tenete più comoda. Per il pagamen-  
to contrassegno (e solo in  
questo caso) è previsto un sup-  
plemento sull'Ordine di 1000  
lire a titolo concorso spese.





## Il Nim

**T**ra i numerosi giochi che per la vittoria necessitano di una chiave matematica, sicuramente i più diffusi sono quelli appartenenti alla famiglia detta "a portar via". Per farci capire presto e bene diciamo che stiamo parlando di quei giochi del tipo "Marienbad", gioco reso famoso dal film di Alain Resnais "L'anno scorso a Marienbad".

Tutto il gruppo di questi stuzzicanti giochini è noto con il nome onnicomprensivo di Nim.

Pare che il primo a tirare fuori questo nome sia stato un pioniere dell'analisi del Nim, certo Charles Leonard Bouton, che lo fece derivare da un arcaico verbo inglese che significava rubare. Su questa origine grava però un'ombra, dovuta al suono abbastanza "cinese" della parola Nim, che unito alla proverbiale fecondità di quei popoli nel campo dei giochi (e non), fa sospettare anche per il Nim un'origine orientale. Sta di fatto che le mille versioni del nostro eroe sono giocatissime, e questo nonostante si tratti per la maggior parte di giochi "a strategia vincente".

Prima di proseguire nel discorso, spieghiamo il Nim per i pochi che non lo conoscono: si tratta di disporre un certo numero di oggetti (cerini, monete, smeraldi) su tre o più righe, con un numero di oggetti differente per ciascuna riga. Stabilito chi inizia per primo, i due giocatori a turno, tolgono da una qualsiasi delle righe un numero di oggetto a piacimento (da 1 a tutti) cercando di togliere (o di far togliere, a seconda degli accordi) l'ultimo oggetto dal tavolo.

La chiave di volta per vincere cappuccini e pastarelle aiosa (ma c'è anche chi gioca a ville sulla Costa Azzurra!) sta nel far equivalere al numero degli oggetti distribuiti sulle varie righe, la corrispondente configurazione binaria e mantenere questa in continua parità o disparità a seconda se si deve togliere o far

togliere l'ultimo oggetto. Questo meccanismo è tanto sicuro quanto facile da dimenticare e comunque implica una certa familiarità con i numeri binari. Consci di queste difficoltà, abbiamo pensato che fosse più utile disporre di un Allenatore personale, con l'aiuto del quale afferrare, sia pure in modo quasi intuitivo, il segreto della vittoria.

La versione di Nim che proponiamo è abbastanza diffusa e prevede la disposizione di 15 oggetti nel modo mostrato in figura. L'Allenatore è rappresentato dalla tabella delle combinazioni, per ognuna delle quali è riportata la "levata" che Lui esegue.

Vediamo come si usa. Iniziamo noi togliendo un qualunque numero di quadrifogli da una qualunque riga; leviamone ad esempio 4 dalla riga che ne contiene 6. Rimane una disposizione 4 - 5 - 2 i cui numeri, ordinati in maniera discendente, danno la combinazione da ricercare e cioè la 5 - 4 - 2.

A questa combinazione l'Allenatore risponde levando 1 oggetto dalla riga che ne contiene 2. Ora la disposizione è 4 - 5 - 1, dalla quale leviamo, per esempio, 2 oggetti dalla riga con 5.

Alla nuova combinazione (4 - 3 - 1), il nostro Avversario toglie, secondo la Tabella del Nim Trainer, 2 oggetti dalla riga con 4.

Si procede quindi così fino a che chi riesce a togliere l'ultimo oggetto dalla tavola, lasciandola perciò vuota, vince la partita.

State pur certi che, se iniziate a giocare voi, l'Allenatore vincerà immancabilmente, ma non ve la dovete prendere: in fondo, il segreto di un buon allenamento, è quello di giocare contro avversari più forti.

Dopo che avrete perso in questo modo alcune centinaia di partite, siete pronti per iniziare la seconda fase del training. Fate allora iniziare il gioco dell'Allenatore: per fare questo togliete per conto suo e come prima "levata", un numero casuale di oggetti da una riga qualunque. Per il massimo

dell'imparzialità è comunque meglio affidarsi ad un dado: con un lancio individuate la riga da cui togliere (1 o 2 per quella da 4, 3 o 4 per quella da 5 e 5 o 6 per quella da 6) e con un successivo lancio stabilite il numero di oggetti da togliere (se esce un punto superiore agli oggetti della riga, ripetete il lancio).

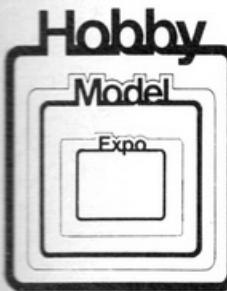
Dopodiché procedete come spiegato prima.

Quando comincerete a battere con una certa regolarità l'Odiato Nemico,

sarete pronti per l'esame finale di Nim. Affronterete l'Allenatore sulla distanza delle 12 partite, iniziando il gioco 6 volte a testa: se alla fine sarete riusciti a realizzare il punteggio di 6 a 6, potrete considerarvi promossi e cominciare a farvi le merende a sbafo, 7 a 5 equivale ad essere rimandati, meno di 5 vittorie significa "bocciatura". La tabella del Nim Trainer è tratta da un elaborato del socio A.I.G.I. Roberto Rampini di Parma.

Combinazione	OGGETTI		Combinazione	OGGETTI	
	da levare	dalla riga con		da levare	dalla riga con
6 5 3	1	5	4 4 4	4	4
6 5 2	1	5	4 4 3	3	3
6 5 1	2	6	4 4 2	2	2
6 5 0	1	6	4 4 1	1	1
6 4 4	6	6	4 4 0	1	4
6 4 3	1	3	4 3 3	4	4
6 4 2	1	6	4 3 2	3	4
6 4 1	1	6	4 3 1	2	4
6 4 0	2	6	4 3 0	1	4
6 3 3	6	6	4 2 2	4	4
6 3 2	5	6	4 2 1	1	4
6 3 1	4	6	4 2 0	2	4
6 3 0	3	6	4 1 1	4	4
6 2 2	6	6	4 1 0	3	4
6 2 1	3	6	4 0 0		LEVO 4 E VINCO
6 2 0	4	6			
6 1 1	6	6	3 3 3	3	3
6 1 0	5	6	3 3 2	2	2
6 0 0 LEVO 6 E VINCO			3 3 1	1	1
5 5 4	4	4	3 3 0	1	3
5 5 3	3	3	3 2 2	3	3
5 5 2	2	2	3 2 1	1	3
5 5 1	1	1	3 2 0	1	3
5 5 0	1	5	3 1 1	3	3
5 4 4	5	5	3 1 0	2	3
5 4 3	2	3	3 0 0		LEVO 3 E VINCO
5 4 2	1	2			
5 4 1	1	4	2 2 2	2	2
5 4 0	1	5	2 2 1	1	1
5 3 3	5	5	2 2 0	1	2
5 3 2	4	5	2 1 1	2	2
5 3 1	3	5	2 1 0	1	2
2 0 0					
5 3 0	2	5	1 1 1	LEVO 2 E VINCO	
5 2 2	5	5			
5 2 1	2	5	1 1 0	COMPLIMENTI!!!!!!	
5 2 0	3	5			
5 1 1	5	5			Mi hai battuto, ma ora mi devi concedere la rivincita!
5 1 0	4	5			
5 0 0 LEVO 5 E VINCO			1 0 0	LEVO E VINCO	

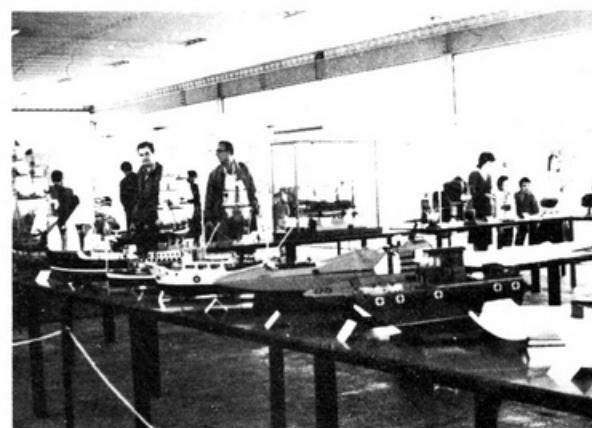
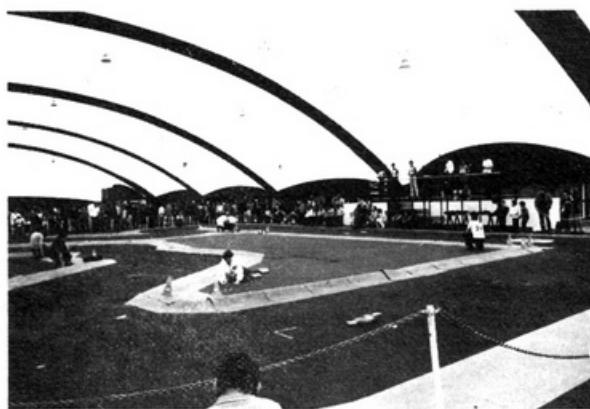
# Hobby-Model EXPO



**5<sup>a</sup> Mostra Specializzata  
di Modellismo  
21 - 24 Maggio 1981**

LA PIU' IMPORTANTE  
OCCASIONE  
DI INCONTRO DEL  
MODELLISMO  
ITALIANO

■ STANDS DI AZIENDE PRODUTTRICI ■ ASSOCIAZIONI E CLUBS  
■ CONCORSI E GARE DI STATICO E DINAMICO



**QUARTIERE FIERISTICO DI NOVEGRO  
Milano Linate/Aeroporto**



Comis Lombardia  
c/o PARCO ESPOSIZIONI DI NOVEGRO  
Via Novegro - 20090 SEGRATE (Milano)  
Tel. (02) 75.60.213 - 75.60.218

**INGRESSO GRATUITO  
AI LETTORI DI PERGIOCO  
PRESENTANDO QUESTO TAGLIANDO**

# Notizie dalla F.S.I.

FEDERAZIONE SCACCHISTICA ITALIANA

## Classificazione II<sup>a</sup> Nazionale (2<sup>a</sup> puntata)

Pelliconi B, Imola  
Pellini L, La Spezia  
Pernici M, Milano  
Pertotti E, Trieste  
Petrucci M, Frosinone  
Petrucci R, Isola D'Iri  
Pezzaldi R, Roma  
Piacentini C, Roma  
Piccinini G, Reggio Emilia  
Pieretti A, Sarzana  
Pietrococla G, Roma  
Pili G, Firenze  
Pincella A, S. Benedetto Po  
Pini L, Mestre  
Pizzicaro A, Catania  
Polit E, Livorno  
Pozzoli M, Milano  
Pria A, Codogno  
Primiterra G, Ostia  
Primon M, Omeagna  
Pulvirenti S, Siracusa  
Quagliarella S, Milano  
Quagliozi M, Ostia  
Quinto G, Roma  
Quizielvu M, Venezia Mestre  
Raffo V, Chiavari  
Raggi P, Cast. Garfagnana  
Ragonesi M, Pesaro  
Rampazzo L, Mestre  
Rampini A, Ceriale  
Ranzato P, Chioggia  
Ratti M, Torino  
Ravaschetto R, Crema  
Redo G, Venezia  
Redoglia A, Torino  
Restivo V, Catanzaro  
Rivello R, Torino  
Rizzi F, Venezia  
Roatta L, Genova  
Romagnolo P, Torino  
Romano D, Roma  
Romito D, Bari  
Roselli L, Roma  
Rossato G, Padova  
Rossi L, Iscritto  
Rossini F, Bari  
Rotelli P, Lecce  
Russo M, Genova  
Sabatini C, Cremona  
Sacchini M, Pescara  
Scripani A, Catanzaro  
Salanis M, Piacenza  
Salis F, Cagliari  
Salvetti M, Varese  
Sammartino A, Milano  
Sansoni C, Lucca  
Santi E, Ferrara  
Saporito V, Napoli  
Sartorelli P, Roma  
Sassi D, Milano  
Savoldelli D, Milano  
Scaletti L, Terni  
Scardazza A, Roma  
Scattareggia D, Messina  
Schiesaro A, Mantova  
Scuderi A, Catania  
Selleri M, Pisa  
Serican C, La Spezia  
Silvestri P, Genova  
Simeone D, Piombino  
Simeoni L, Roma  
Simonini M, Roma  
Siniscalchi M, Agropoli  
Soffritti G, Ferrara  
Solenghi G, Catanzaro  
Soliustri S, Torino  
Sottani P, Grosseto  
Spadaro M, Catania

Spanò G, Scafati  
Spolveri S, Firenze  
Stasi A, Catanzaro  
Stasi M, Catanzaro  
Stinco G, Roma  
Storai I, Ceva  
Tanda G, Genova  
Tavani P, Roma  
Tavernese D, Roma  
Tempestini A, Firenze  
Tiozzo F, Chioggia  
Tizzoni L, La Spezia  
Tomasini G, Morazzone  
Tonello F, Venezia  
Tonghini R, Cremona  
Tramoni L, Roma  
Tianiello A, Firenze  
Tripodo , Palermo  
Urbano A, Milano  
Vacca B, Roma  
Valguarnera G, Palermo  
Valle P, Chiavari  
Vannelli V, Roma  
Vegetti E, Milano  
Vestri L, Roma  
Vezzosi P, Parma  
Villalta R, Pordenone  
Voltolini M, Rimini  
Werth L, Bressanone  
Zanaglia R, Verona  
Zaninotto F, Bergamo  
Zegarra F, Roma  
Zerial M, Trieste  
Zucconi L, Massa Cozzile  
Zunino Rodolfo, Pegli  
Albonetti O, Ravenna  
Barbaini F, Pavia  
Belli P, Marina di Massa  
Benvenuti C, Pisa  
Boccia F, Napoli  
Bono V, Trapani  
Bordandini A, Albenga  
Borgato E, Milano  
Canale C, Cumiana  
Capurro G, La Spezia  
Consalvi F, Tivoli  
Corinthios R, Roma  
Cornetti W, Parma  
Cottone F, Torino  
Cupidi G, Civitavecchia  
D'Apa S, Catanzaro  
D'Intino V, Roma  
De Lorenzi A, Napoli  
De Palma S, Aprilia  
De Santis T, Montereale  
Dei Rossi D, Roma  
Di Ceglie M, Pescara  
Di Salvo R, Napoli  
Diena G, Ruta  
Ferraiuolo S, Roma  
Franza A, Roma  
Furlan B,  
Gallo E, Mestre  
Garvani G, La Spezia  
Giardelli G, San Remo  
Giordano A, Bolzano  
Gissi G, Bari  
Giulianelli B, Pesaro  
Gomez P, Como  
Governale P, Palermo  
Hermetter W, Bolzano  
Iudicello P, Milano  
Kotlar G, Ravenna  
Maio R, Salerno  
Malatesta M, Roma  
Margiotti C, Roma  
Marvin E, Torino  
Mascia G, Campobasso  
Merlin G, Rovigo  
Monopoli M, Genova  
Nicora P, Genova  
Panetti M, Roma  
Panin M, Bolzano  
Papale C, Messina  
Pavarin M, Ferrara  
Perez G, Roma  
Pisani R, Napoli  
Pontini P, Roma  
Raimondo S, San Remo  
Ricciardi P, Gallarate  
Rossi G, Montebelluna  
Roverato F, Mestre  
Salsano L, Cava de' Tirreni  
Scacco M, Roma  
Subini G, Ravenna  
Tamagnini F, Roma  
Vaccari S, Bologna  
Andreoni M, Torino  
Antiga C, Casale Monf.  
Arrigoni B, Roma  
Arrigoni P, Roma  
Astengo C, Milano  
Baiada G, Imperia  
Ballestra G, Ventimiglia  
Barrera P, Milano  
Battistella S, Milano  
Bellucci R, Pellestrina  
Benvenuti C, Pisa  
Bertacco P, Milano  
Bilardi S, Mestre  
Boccioni F, Padova  
Boninsegna G, Milano  
Bomù M, Bergamo  
Borali P, Milano  
Bormacioni D, Pesaro  
Bosi G, Milano  
Bottanelli M, Milano  
Brio C, Milano  
Brovelli C,  
Bruno F, Palermo  
Campini M, Ferrara  
Cantore A,  
Cappadona S,  
Capuano G, Roma  
Carbone L, Milano  
Carbone M, Brescia  
Carpinelli T,  
Casali A,  
Castagnetta L, Mestre  
Castelfranchi C, Roma  
Catacchini M, Roma  
Cavagnaro F, Lucca  
Cavaliere d'Oro A, Bologna  
Cavatorta I, Genova  
Cazzaniga W, Milano  
Cerutti A,  
Ceschi F,  
Colica D, Milano  
Croce M, Milano  
D'Amico S, Roma  
De Angelis G, Milano  
De Fazio P, Roma  
Del Dotto L, Lucca  
Della Rocca G, Pontremoli  
Del Nevo C, Alessandria  
De Masi M,  
De Nicolao G, Milano  
D'Eredità G,  
De Simone A,  
De Tommasi S,  
Di Caglio M, Pesaro  
Di Ciò E, Pescara  
Dilic R,  
Diversi M, Ravenna  
Dubini R, Milano  
Duse J, Chioggia  
Etna F, Roma  
Falco G, Monza  
Faldini A,  
Ferri S, Forlì  
Fiorini S, Milano  
Fiscato C,  
Forese C, Milano  
Franza M,  
Galasso L,  
Gardi G, Milano  
Gatta G, Ravenna  
Gatti A, Legnano  
Gatti G, Milano  
Gawronski P, Roma  
Gennari G, Milano  
Giani S, Milano  
Giusti D, Lucca  
Govoni F, Verona  
Grattarola E,  
Grimaldi F,  
Gualco A, Alassio  
Gussone C,  
Guzzetti L.E, Milano  
Iacchetti G, Milano  
Interlandi S, Milano  
Lagrotteria S, Gambettola  
Lanati A, Corvino  
Lammi E, S. Benedetto del Tronto  
La Torre G, Milano  
Lava G,  
Maccari P, Milano  
Madasci P,  
Magon E, Lendinara  
Marchesi A,  
Marchionne P,  
Marin S, Udine  
Marinelli T,  
Masi G, Bologna  
Mazzini A, Imperia  
Metrangolo A, Pisa  
Mezzetti R, Bologna  
Milesi G, Roma  
Molino F,  
Monico G, Milano  
Montanari C, Mestre  
Montoli M, Milano  
Motta A, Pieve Ligure  
Mappi S, Bari  
Munnari M, R. Emilia  
Occari M, Ferrara  
Paccoia C, Foligno  
Paglietti N, Roma  
Parrella A,  
Perez G, Roma  
Picardi A,  
Piccardo M, Chiavari  
Pienobarca N,  
Pogliano S, Gattinara  
Pompili A, Ascoli Piceno  
Ricci M, Milano  
Ricco W, Brescia  
Risito C, Parma  
Rizzi G,  
Rocchi T,  
Rokeny B, Bologna  
Rombaldoni A, Pesaro  
Roncato M, Padova  
Rotone F,  
Ruzzier D,  
Salietti M, Roma  
Scacco M,  
Scardino P, Treviso  
Segatini A, Bologna  
Scargi G, Cremona  
Spaziani G,  
Stefanelli L, Populonia  
Strocchi A, Bologna  
Tamagnini F, Roma  
Timar A, Padova  
Tocco P, Roma  
Togni G, Roma  
Tonzo S, Siracusa  
Vacchelli G, Milano  
Verrascina R,  
Viaggi S, Padova  
Villa C, Stradella  
Visconti W, Palermo  
Vivarelli C,  
Whisstock D, Desio  
Zangia M,  
Zerbo G, Milano  
Zoffi P, Mestre  
Zotto P, Torino

# FORMULA 1

Vivi il fascino del Gran Prix in questo classico gioco della Waddingtons.

Ogni giocatore, da due a sei, stabilisce la propria gara per conquistare l'alloro del vincitore. Ma attenzione! Velocità, consumo di gomme e freni, uscite di pista, possono pregiudicare la vittoria.

Lire 16.500



## ISTITUTO DEL GIOCO

Dalla "pole position" alla "dirittura d'arrivo" One, Two, Three... Go!



## ASCOT

Il fascinoso mondo delle corse dei cavalli riprodotto in Ascot, un altro classico della Waddingtons. In realtà si tratta di due giochi in uno: prima i giocatori, da due a sei, debbono allenare i propri purosangue per la corsa (più saranno abili, più i cavalli avranno possibilità di vincere), poi, dopo l'allenamento, la gara vera e propria, avvincente come nella realtà.

Lire 17.500

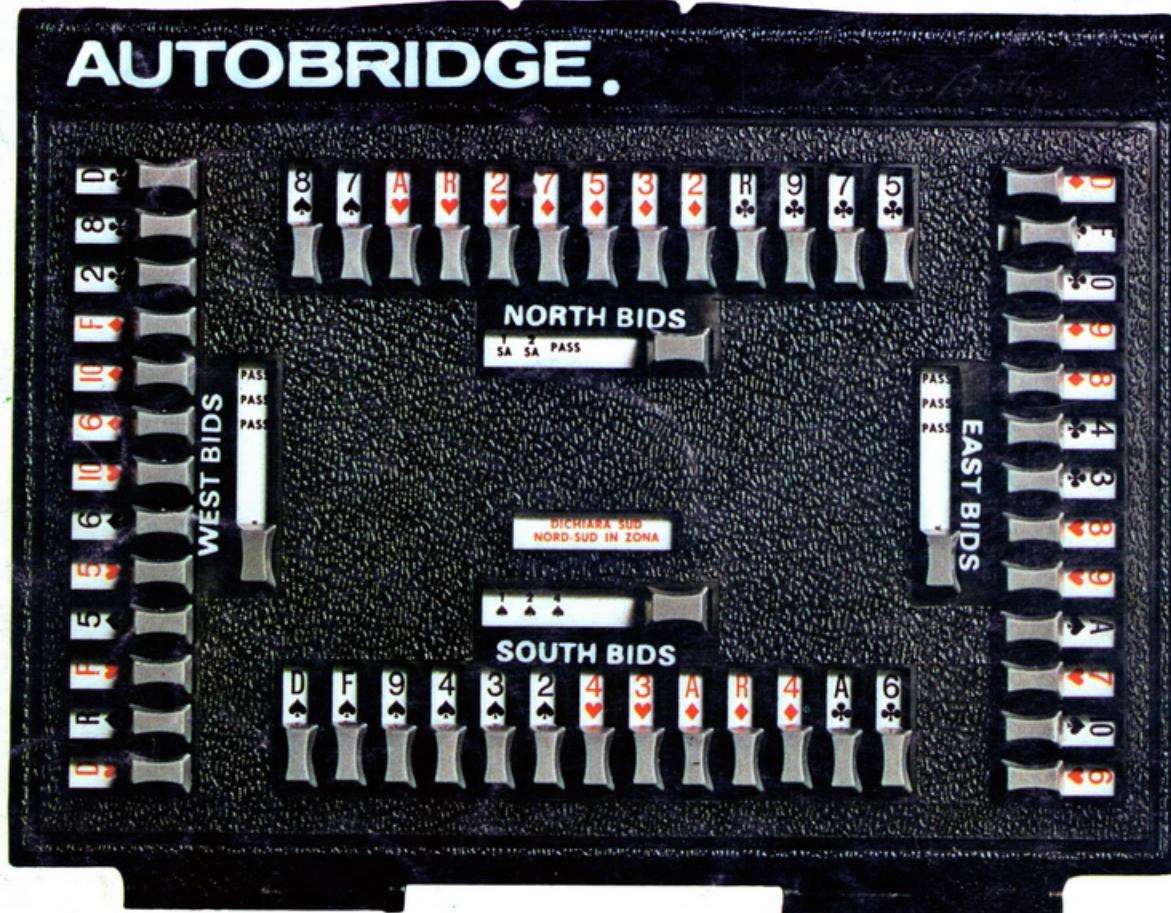


ISTITUTO del Gioco  
Perché un gioco intelligente diverte di più.



# Autobridge®

## AUTOBRIDGE.



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

Ogni scatola contiene:

– 1 apparecchio per giocare da soli,

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

- 64 partite - un commento delle stesse.
  - un manuale completo di Bridge.
- Disponibili buste supplementari con 32 partite ciascuna.



### EDITRICE GIOCHI

Via Bergamo, 12 - Milano

#### ELENCO DEI PRINCIPALI NEGOZI DOVE POTRETE TROVARE L'AUTOBRIDGE:

BOLOGNA — AL BALANZONE via Farini 7

BOLOGNA — F.LLI ROSSI via d'Azeffio 13

CAGLIARI — DESSI Corso Vitt. Em. 2

CARRARA — ROMANELLI ADRIANO via Loris Giorgi 3

CHIETI — PATRIARCA GIULIA Corso Marruccino 50

FIRENZE — LIBRERIA MARZOCCO via de' Martelli 4

FIRENZE — PINEIDER piazza Signoria 13

GENOVA — MARTINI MAURO via Donghi 61 AB/r

GENOVA — SAVINELLI Galleria Mazzini 31/r

GORIZIA — CASA DEL GIOCATTOLO corso Italia 28

LECCE — ABACO via Benedetto Croce 16

MILANO — CITTA DEL SOLE via Meravigli 7

MILANO — COLOMBO GIUSEPPINA viale Romagna 23

MILANO — LA CHOUETTE via Paolo Giovio 16

MILANO — MARCO Galleria Passerella 2

MILANO — ROMAGNOLI via Mazzini 10

MODENA — COOP LIBRERIA RINASCITA p. Mazzini 20

MONTEMUROLO (FI) — EFFEDUE via dell'Industria

NAPOLI — DEPERRO via dei Mille 17

PALERMO — DE MAGISTRIS via Cagini 23

PARMA — LOMBARDINI BRUNO via Cavour 17

ROMA — CARTOGRAF viale Parigi 1/C

ROMA — PASQUALE LASTARIA

viale Regina Margherita 210

ROMA — PERSIANI RENATO viale Tiziano 75

ROMA — F.LLI PIERMATTEI via Appia Nuova 560

ROMA — SAPAL SPORT via del Mascherino 50

TORINO — GAMES CENTRE via B. Galliari 4

TORINO — PARADISO DEI BAMBINI via A. Doria 8

TORINO — TUTANKHAMON via M. Vittoria 37 ang. via delle Rosine

UDINE — CART. BENEDETTI via Mercatoveccchio 13