



PERGOLDO

Rivista di giochi "intelligenti"

Anno II n. 6 - Giugno 1981 - L. 2.500



**BACKGAMMON
LE NORME DI GIOCO
E LE REGOLE
DI TORNEO**





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®

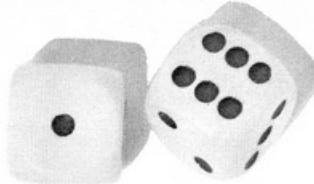
A CHE GIOCO GIOCHIAMO?



PERO - EBANO - NOCE - ACERO - PADOUK - FRASSINO - RAMIN - AMARANTO - RADICA
GIADA - AVVENTURINA

LENA®

per catalogo e informazioni scrivere a: LENA srl - via amedei 1 - 20123 Milano



PERGIOCO

anno II n. 6 - Giugno 1981 - L. 5.200

Rivista di giochi "intelligenti"

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

Alberto Da Pra

Giovanni Maltagliati

Alberto Marcedone

Roberto Morassi

Nicola Palladino

Gabriele Paludi

Francesco Pellegrini

Raffaele Rinaldi

Carlo Eugenio Santelia

Aldo Spinelli

Luigi Villa

Fotografie:

Renzo Ricco

Grafica:

Studio Rime

Segreteria di redazione:

Silvana Brusini

Abbonamento annuo:

(12 numeri):

L. 25.000

Arretrati:

L. 5.000

Per l'Italia Distribuzione:

SO.DI.P.

"Angelo Patuzzi" s.r.l.

Via Zuretti 25

20125 Milano

Registrazione Tribunale di

Milano 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
Quell'enigma è contadino	6
Il Cubo ha un erede, anzi 3	8
... Che qui pagata io l'ho	9
Senza titolo	14

DA GIOCARE

Scacchi

Nel segno della Vergine	162
Scacchi birmani	
Il "Gioco del generale"	164
Go	
Tsumego: una questione di vita o di morte	165

Matematici

Lezione di dissezione	167
Il baseball nel taschino	168
Master Mind	
Se il piolo è un bandito	170
Brain Trainer	

Una sfida "mondiale" 171

Carte	
Barbu figlio di Re	172
Bridge	
Qual è la più perdente delle perdenti?	173
Backgammon	
Norme di gioco e regole di torneo	
Speciale Inserto Elettronici	
Boardgames	
Rommel	179
Via!	187

Origami	
Un papillon da 2000 lire	188
Soluzioni	
	191

I° Campionato Italiano di Scarabeo	
Azzardo / 4 Il Black Jack	49
Letture	51
Check-Up ANTI, The Trust Buster's Game	54
Check-Up Hexagony	56
Pergioco Club	58
Vita di Club	59
Federazione Italiana Scacchi	62

	64
--	----

FRANCO FORTE A BIRMINGHAM

E tre. Franco Di Stefano, collaboratore di Pergioco per il bridge, ha vinto per la terza volta i Campionati europei del MEC svoltisi tra aprile e maggio a Birmingham, in Inghilterra. Anche nelle precedenti edizioni (Ostenda 1977 e Salsomaggiore 1979) era in coppia con Monica Cuzzi, una tra le migliori giocatrici italiane. Gli incontri con Francia, Olanda, Belgio, Lussemburgo, Germania e, soprattutto, con le due rappresentative inglesi sono stati appassionanti ed hanno consentito ai nostri colori di uscire con una ambita vittoria da un campionato che complessivamente, per l'Italia, è stato deludente. "Bravi", quindi, a Franco e Monica.

E parliamo ora di questo numero.

Pergioco affronta l'estate "alla grande". Inizia il primo Campionato Italiano di Scarabeo, con gare di selezione che si protrarranno fino ad agosto, la finale "a tavolino" in ottobre e premi veramente "importanti". A Scarabeo si affianca il Trofeo di Brain Trainer, un nuovo gioco che invitiamo tutti a conoscere. Prosegue, con crescente successo, la maxi-gara di parole. Sarà varata, a luglio, una Gara per corrispondenza di Master Mind. E molto altro uscirà, fin dalle prossime settimane, dai cantieri della redazione.

In questo numero troverete, tra l'altro, un inserto con le norme di gioco e le regole di torneo del Backgammon, un gioco che sta suscitando un interesse crescente anche in Italia. E all'inserto si aggiunge un secondo inserto, tutto dedicato ai giochi elettronici: una guida ragionata a ciò che di buono (o di ottimo) offre un mercato ancora confuso. Vi troverete anche le ultimissime indiscrezioni sul mercato degli scacchi elettronici, e indicazioni sul nascente settore dei personal computers.

GM

Nel corso del mese di aprile, in seguito a scioperi proclamati dai lavoratori delle poste, si sono verificati ritardi e disguidi nel recapito degli abbonamenti e delle copie arretrate richieste. Alle "normali" disfunzioni delle poste se ne sono aggiunte altre, per così dire "straordinarie". Nel tentativo di ridurre il disagio dei lettori, Pergioco ha deciso di adottare, con aggravio di spesa non indifferente, i seguenti provvedimenti:

— invio degli arretrati richiesti dai lettori solo a mezzo Raccomandata;

— invio delle copie agli abbonati tre giorni prima della comparsa in edicola;

— invio dei giochi ai gruppi test solo a mezzo pacco raccomandato.

Questo non comporterà alcuna spesa per il lettore, al quale speriamo di offrire un servizio il più celere e sicuro possibile. Ai lettori che hanno visto smarrite le loro lettere di partecipazione a gare e tornei, a quelli che hanno dovuto attendere a lungo gli arretrati, agli abbonati che hanno finora ricevuto la rivista dopo la comparsa in edicola, Pergioco non può purtroppo promettere di rimediare agli scandalosi metodi di lavoro delle poste. Può però garantire il massimo impegno per migliorare, nel limite del possibile, il proprio servizio.

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.

Preghiamo il lettore Renato Minarini di Bologna di mettersi in contatto telefonico con la redazione per comunicazioni che lo riguardano.

Caro Pergioco,
la guerra c'è e basta, meno se ne parla e meglio è. Questo almeno è quello che traspare dalla lettera del lettore De Cesare. Secondo me è vero il contrario. Le guerre sono state accolte come una liberazione o una dimostrazione di potenza e prestigio solo quando la gente non ne parlava e non le capiva; perché se gli italiani avessero capito in che cosa consisteva la cosiddetta "liberazione dell'Etiopia dalla piaga della schiavitù" (e questo è solo un esempio), di certo non avrebbero dato l'appoggio che dettero, di fatto, all'impresa mussoliniana.

Alfredo Giaroni
Varese

Cara Redazione,
ho letto con interesse la seconda lettera inviata a Pergioco dal Sig. De Cesare. Ora il Sig. De Cesare non limita la sua critica all'hobby in sè, ma critica addirittura l'intera categoria dei wargamers. Come se ciò non bastasse, dalle critiche passa agli insulti: ci definisce "guerrafondai" e "persona senza testa". Per suffragare le sue ipotesi, parla poi della presunta educazione negativa che riceverebbero i bambini dal wargame. È ora noto e risaputo a tutti che la base per una civile convivenza è il rispetto delle idee altrui; non capisce quindi il Sig. De Cesare che inculcando, fin dalla più tenera età, spirito fazioso (altro non lascia in-

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; 5/81 maggio.



LA POSTA

travvedere la sua lettera) si fomentano le divisioni e i conflitti di parte?

Detto ciò, invito il Sig. De Cesare a una riflessione su quello che ho e che sto scrivendo; io considero il wargame utile per lo studio di storia e piacevole per passare una serata insieme agli amici. Mai mi è venuto in mente che potrebbe creare una classe di potenziali guerrafondai, pronti a sostenere una guerra futura (Dio ce ne liberi).

Paolo Carraro
Marano sul Panaro - MO

A Marco Bartoli di Pisa: il gioco è piaciuto. Lo stiamo considerando con attenzione.

A Alessandro Camilli di Perugia: puoi costituire un gruppo test con le caratteristiche da te descritte. Sei già in "lista d'attesa".

A Gianantonio Moretto di Novedrate: la tua lettera è nelle mani di Mr Rinaldi.

A Cinzia Carradori di Venezia e al "suo" gruppo pisano: aspettiamo notizie dettagliate (regole, varianti, caratteristiche, ecc.) sul superdomino. Ci potete inviare il programma BASIC e tabelle per Rail Baron? Ciao.

A Giovanni Ravesi di Roma e ai molti lettori che sono alla ricerca (vana) di un cubo Rubik: abbiamo interpellato la Mondadori Giochi. Il cubo Rubik è in costante e regolare distribuzione, ma la domanda, evidentemente, è esplosa ed ha superato l'offerta. Prenotate il cubo presso il vostro negoziante e... abbiate pazienza.

A Leonardo e Lorenzo Feliciani di Trieste: grazie per il contributo. È



I Gruppi Test giudicano così

Simulazione: in regalo Giovanni dalle Bande Nere

Wargames: le battaglie di Novegro

L'Enigmistica secondo Zoroastro

Rompicapo: l'"altro" Cubo

Nel prossimo Pergioco

all'esame del curatore di rubrica e in lista di pubblicazione.

A Riccardo Del Frate: proposta e lettera sono all'esame di Gaetano Anderloni. Grazie e ciao.

A Maurizio e Raffaella Poltrini di Ferrara: Rally è in distribuzione da pochi giorni. Prenotate presso i negozi che vendono giochi I.T. Ad esempio: Mondadori Per Voi, via Garibaldi, 56.

A Irene Beccati di Torino: è partito! Abbi fede (nelle PP. TT.). Sappiamo di chiederli molto.

A Cristiano Magni di Cologno Monzese: aspettiamo il tuo gioco (meglio se per raccomandata).

A Mario Bartoli di Pisa e Claudio Casolari di Napoli: i giochi ricevuti sono sotto esame.

A Cristiano Draghi di Firenze: grazie per il contributo. Ne riparleremo.

A tutti i lettori che hanno chiesto gli indirizzi delle riviste consorelle, per abbonamenti, rispondiamo con questo elenco:

— Games and puzzles: AHC Publications, 23 George Street, Luton, Beds., UK.

— Fire et movement: Baron Publishing Co., POB 820, La Puente, CA 91747, USA.

— Jeux & Stratégie: Elisabeth Drouet-Excelsior Publications - 5 Rue de la Baume - 75008 Paris, France.

— Strategy & Tactics: Simulations Publications Inc., 257 Park Av. South, New York-NY 10010-USA, oppure: Simulations Publications U.K., Crown Pasages, Hale, Altringham, Cheshire WA 15 9 SP, U.K.

— The Dragon: TSR periodicals - POB 110 - Lake Geneva - WI 51347 - USA.

— Wargamer's Digest: Mc Coy Publishing Enterprises Inc., 6711 Shamrock, Glen Circle, Middleton, WI 53562, USA.

— Military Journal: International Graphics Corp., 218C Beech, Bennington, VT 05201, USA.

— The wargamer: Balboa Game Company - 630 W. Willow - Long Beach - CA 90806 - USA.

— Games: POB 10145, Des Moines, IA 50340, USA.

GRUPPI TEST

Il numero dei Gruppi Test è in continuo aumento. Siamo ormai a quota 500. Per motivi organizzativi facilmente intuibili, è stata fissata al 25 giugno la data di chiusura delle iscrizioni. Stanno affluendo con regolarità in redazione i questionari relativi ai giochi già inviati. Una seconda serie di giochi (un centinaio) è stato inviato ad altrettanti gruppi a metà maggio. La pubblicazione dei risultati dei Test avrà inizio il prossimo mese.

OSIRIDE

ANCHE TU PUOI SCOPRIRE E RIVELARE IL FUTURO

Si è soliti credere che il futuro possa essere letto solamente da persone col dono innato della veggenza, ma non è vero.

Tutti, potenzialmente, possediamo il dono del sesto senso e dell'intuizione che volendo possiamo sviluppare.

Se hai la consapevolezza di possedere un potere psichico sconosciuto, Bev Graig, veggente di fama mondiale, ti propone oggi quattro strumenti divinatori ispirati ai tempi del dio-re Osiride, il consigliere degli antichi faraoni.

Dal più lontano passato: La Tavola, le Carte, la Ruota, i Numeri di Osiride, per scoprire e rivelare a te ed agli altri cosa riserva il futuro.

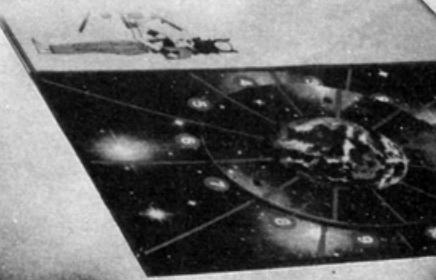
Gli strumenti cartomantico-divinatori di Osiride sono in vendita nei negozi specializzati in giochi per adulti e nelle migliori cartolibrerie.

Invicta

Via Cerva, 22 - 20122 MILANO

SCOPRI IL FUTURO OSIRIDE

Collezione di strumenti divinatori ispirati ai tempi del dio-re Osiride



Gli enigmi sono una costante della letteratura italiana. Con un indovinello, di agevole soluzione, si ha nell'VIII secolo una delle prime testimonianze di scrittura in volgare. L'esempio è celebre: l'indovinello veronese sulla scrittura:

*Boves se pareba
e albo versorio teneba
alba pratalia areba
e negro semen semineba*

che, reso in italiano moderno, suona: "Spingevo avanti i buoi, e reggeva un bianco aratro; un bianco campo solcava, e una nera semente seminava".

Dietro la metafora — non casuale — del lavoro dei campi, si cela l'azione dello scrivere: i buoi sono le dita, il bianco aratro la penna d'oca, il campo bianco il foglio, la nera semente l'inchiostro. La tradizione di comporre enigmi, naturalmente, ha origini molto più antiche, e si perde nei primordi della storia. Gli enigmi, nelle società primitive e nelle civiltà antiche, avevano una funzione magica, rituale e sapienziale.

L'indovinello veronese deriva, con tutta probabilità, dalla ricca tradizione enigmistica del medioevo e della bassa latinità, e non rimane un esempio isolato.

Di enigmi e giochi di parole sono autori anche Dante e Petrarca. Il poeta del "Canzoniere", nei propri sonetti, si diverte a costruire sciarade e acrostici sul nome della donna amata; e quanto all'artefice della "Divina Commedia", chi non ricorda versi fortemente oscuri ed enigmatici come

*Pape Satàn, pape Satàn,
aleppe*

oppure

Raphel mai amech zabi almì

o, ancora, il celeberrimo "enigma del Dux" contenuto nel trentatreesimo canto del Purgatorio?

Un altro enigma di Dante è possibile rintracciarlo nelle opere minori. Ecco:

*O tu che sprezzi
la nona figura
E sei da men
della sua antecedente,
Va' e raddoppia
la sua susseguente:*

*Per altro non ti ha fatto
la natura.*

Si tratta di una brusca risposta a un critico che, per via della sua magrezza, aveva paragonato Dante a una "i" (la nona "figura" o lettera dell'alfabeto). Tu che vali meno della lettera precedente, cioè dell'h, risponde in sostanza Dante, vai a raddoppiare la successiva, il "ka". Vale a dire: vai e...

In tutti questi esempi, però, l'esercizio enigmatico, ancorché consapevole, è casuale, non prefigura né tantomeno fonda un vero e proprio genere.

Per arrivare al periodo aureo della fioritura degli enigmi, bisognerà attendere il XV secolo. Alla fine del '400 appunto (tra il 1482 e il 1494) Leonardo da Vinci compone quelle "profezie" che Sergio Masini ha ricordato alcuni mesi or sono. Le compone a Milano, per allietare le veglie della corte di Ludovico il Moro.

E all'incirca in quegli anni,

poco distante da Milano,

nasce una singolare (e ancora in parte avvolta nell'oscurità)

figura di letterato che proprio

con gli enigmi lancerà un

genere che susciterà vasta eco

e sarà abbondantemente

ripreso e parafrasato.

Il letterato è Giovan Francesco Straparola, nato attorno al 1480 a Caravaggio presso Bergamo, e operante a Venezia, dove nel 1508 pubblica un "Opera nova", pallido canzoniere che testimonia del petrarchismo prebembiano.

L'opera che gli darà la celebrità, "Le piacevoli notti", è decisamente senile: viene pubblicata tra il 1550 e il 1553, quando lo Straparola è settantenne e prossimo alla morte.

Un così lungo silenzio e la scarsità di notizie sulla sua vita testimonierebbe, a parere dei critici, la posizione subalterna dello Straparola nella società letteraria dell'epoca: "letterato di sottobosco, irregolare e possibilista, legato per estrazione e necessità alle sorti della letteratura di consumo e a una editoria minore e avventurosa cui fornisce infaticabilmente sottoprodotti degradati e volgarizzati della letteratura ufficiale" (Manlio Pastore Stocchi).

Perchè è importante insistere su questi particolari, e perchè, all'inizio del discorso,

abbiamo citato Leonardo da Vinci? Per dimostrare come, nella letteratura di intrattenimento e di consumo dell'epoca, di cui gli enigmi fanno parte a buon diritto, si passi, per così dire, dalla "corte" alla "stalla". Per mostrare come il mondo contadino si affacci, dapprima timidamente e poi con prepotenza, in una letteratura tutta improntata a modi borghesi e, spesso, a vaghezza aristocratica.

Dunque, torniamo a Leonardo. L'artista compone le sue "profezie", lo abbiamo detto, per lo spasso dei cortigiani milanesi. Il mondo delle corti è anche il destinatario del "genere" novella che, sviluppatosi sull'esempio del Decameron di Boccaccio, è ormai divenuto uno schema fisso e vuoto, un guscio.

Lo schema del Decameron, lo si ricorderà, è quello della brigata di spiriti eletti (cavaliere e gentiluomini, dotti, damigelle) che si raduna per raccontare. Nel Cinquecento, il veneto Bembo, nelle sue "Prose della volgar lingua", canonizzerà il genere come aristocratico. E il "letterato da sottobosco" Straparola rispetterà formalmente il carattere cortigiano della novella. Le sue "Piacevoli notti" sono ambientate presso l'isola di Murano, nel palazzo di Ottaviano Maria Sforza, già vescovo di Lodi e signore di Milano, che ivi si è ritirato in esilio. La figlia dello Sforza, Lucrezia Gonzaga, funge da padrona di casa e stabilisce le regole del narrare. E proprio il dotto e purista Bembo appare nella raccolta come uno dei narratori.

Rispetto formale, quindi. Ma al Bembo, che nei suoi scritti teorici afferma: "la lingua delle scritture... non dee a quella del popolo accostarsi", viene messa in bocca una novella infarcita di dialettalismi, greve di echi bergamaschi e padani. E benchè il narrare avvenga in un "nobil palagio", il mondo contadino affiora. Nel linguaggio ruvido e, soprattutto, negli enigmi, che costituiscono l'esplicito — ma

Gli indovinelli "popo

Quell'è conta

*Dopo i virtuosismi a
per allietare Signori
di Aprile), le ambigue
che" di Straparola,
do autore be*

di Roberto

**INDOV
RIBOBOLI
ET FARE**

NUOVA MENTE
*e la maggior parte non pu
parte in rima, & l
ordine de*

Con alcune Cicalate di
proverbi po

**Opera molto piacevole, & bella
nelle veglie per**



**Chi fa credenza
Perde l'amico, &**

ari" del XVI° secolo

Enigma è indiano

Leonardo da Vinci
cortigiani (Pergioco
composizioni "erotiche"
quattrocentesco e ruvi-
rgamasco

Casalini

IN ELLI
ASSEROTTI.
A L L O N I.

MESSI INSIEME
stampati, parte in prosa,
ora posti in luce per
l'alfabeto.

Donne, di sentenze, &
sti nel fine.

da indovinare, & da far ridere
passar il tempo.



spaccia affai.
danar non ha mai,

non si sa quanto consapevole
— ribaltamento degli
argomenti aristocratici. Si
veda questo esempio, che
apre la raccolta:

*Nacqui tra duo serragli
incarcerata;
E di me nacque
dopo un tristo figlio,
Grande come sarebbe,
ohimè mal nata!
Un picciol grano
di minuto miglio:
Da cui per fame
fui poi divorata,
Senza riguardo alcun,
senza consiglio.
O triste sorte mia
dura e proterva,
Di madre non poter
restar pur serva!*

La soluzione è: la fava secca,
argomento senz'altro non
molto aristocratico. Oppure:

*Non so qual mia disgrazia
o ria sciagura
Spesso m'induca
a sì malvagio porto,
Che di maschio ch'io son
cangio natura
E di vil feminella
il nome porto.
Di punzoni,
di busse fuormisura
Ogni un mi carca sì
che al fin son scorto;
Ma peggio ancor m'avien,
ch'a tempo e loco
Per la vita d'altrui
patisco il foco.*

Qui, la soluzione è "il grano" che, da maschio, diviene femmina (la farina), viene bastonato (la battitura) e patisce il fuoco (quando viene cotto per cavarne il pane). Ancora più umile è il soggetto seguente:

*Mi vergogno di dir
qual nome m'abbia
Si non aspra al toccar,
rozza al vedere:
Gran bocca ho senza denti,
ho rosse labbia,
Negra d'intorno
e più presso al sedere.
L'ardor spesso mi mette
entro tal rabbia
Che fammi gettar spuma
a più potere.
Certo son cosa sol
da vil fantesca,
Ch'ogn'un a suo piacer
dentro mi pesca.*

Si tratta, come avrete capito, della pentola. Nel prossimo enigma, all'umiltà del soggetto corrisponde lo stile "basso" dell'ottava:

*Un capo veggio star
per mezzo il cullo,
E star il cullo
a suo bel agio in terra.
Una c'ha forza
più d'un forte mullo
Sta cheta, e 'l capo
con le due l'afferra.
Duo che la guardan
ne prendon trastullo;
E 'l capo ogn'or più
presso se gli serra.
Dieci chi su chi giù
poi la zamberla:
È bella cosa certo da vederla.*

La soluzione, in questo caso, è: il mungitore e la mucca. Contadino e tutto popolare, nelle sue sentenziosità, il soggetto del prossimo enigma:

*Nel mezzo della notte
un leva su,
Tutto barbuto,
e mai barba non fe'.
Il tempo accenna,
nè strologo fu;
Porta corona,
nè si può dir re.
Nè prete, e l'ore canta;
ed ancora più:
Calza li sproni,
e cavalier non è.
Pasce figliuoli, e moglie
in ver non ha;
Molto è sottil ch'indovinar
lo sa.*

È il gallo, soluzione del resto abbastanza facile. E concludiamo con due "enigmi" impostati molto esplicitamente sul doppio senso:

*Vassi a seder la donna
con gran fretta;
Ed io lebole e panni
a mano a mano,
E perchè certo son
ch'ella m'aspetta
Indi m'acconcio
con la cosa in mano.
La gamba i'levo, ed ella:
— Troppo stretta,
Ahimè, mi va tal cosa;
fa più piano. —
E perch'ella ne senta
più diletto
Sovente la ritraggo
e la rimetto.*

Nonostante tutte le vostre (peraltro giuste) deduzioni sulla copula, la soluzione è, molto più banalmente, la scarpa. Provate a rileggere l'ottava e vedrete che la soluzione, è proprio il caso di dirlo, calza.

Non meno ribaldo il prossimo indovinello:

*Il candido mio nervo
duro e forte,
Parte peloso e parte
perforato,
Entròvi bianco e asciutto,
o dura sorte!
E fuori doppo usci
nero e bagnato.
Onde servir altri mai
non si stanca,
Se 'l duce che lo guida
non li manca.*

Anche qui, affiora il doppio senso: quel nervo "parte peloso e parte traforato", che presentava tutta l'apparenza di un fallo, è una comunissima penna d'oca. Come si è potuto vedere, gli indovinelli dello Straparola infrangono la tradizione aristocratica del narrare, per quanto non ancora consapevolmente, con i loro soggetti. Altri enigmi, infatti, sono dedicati al gioco, alla bescia, alla caccia al toro, al clistere (sic!), alla tigna e alla dissenteria, allo scaldaletto, alla candela, alla "fante col secchio al pozzo", al porro. Ci sono anche due enigmi dedicati al gioco. Uno è il seguente:

*Nacqui di padre sol,
nè madre alcuna
Ebbi giammai;
e dopo ch'io fui nato
Così mi destinò la mia
fortuna
Che fra tutt'uomo
fusse nudrigato.
In poco tempo crebbi
per ciascuna
Parte del mondo,
e son già sì avvezzato
Che, quantunque mi mostri
ad alcun rio,
A molti aggrada
e piace l'esser mio.*

Non è un enigma molto bello. Quanto all'altro enigma, dedicato al gioco del tavoliere, è inintelligibile, scritto com'è in paleo-veneto. Con Straparola, dunque, si ha una prima timida irruzione del mondo contadino. Perché questa presenza diventi esplicita ed esplicitamente "antiletteraria", si dovrà attendere il bolognese Giulio Cesare Croce, autore del celebre "Bertoldo" e continuatore degli enigmi straparoliani, con almeno quattro raccolte (Duecento enigmi, Prima notte sollazzevole, Seconda notte sollazzevole, eccetera). A lui dedicheremo, fra qualche tempo, il prossimo ritratto.

ESCLUSIVO



Genius, Cubik 4 e I.Q. Test confermano, a diversi livelli di difficoltà, l'esplosione di un grande interesse per i giochi topologici. Due grandi pregi: sono "intelligenti" e costano poco, pochissimo.

I rompicapi dell'estate

Il Cubo ha un erede, anzi tre

C'era da aspettarselo. Dopo il travolgento (e persistente) successo di "papà" Cubo, era attesa una progenie di figli di marcato sapore topologico. Pergioco è in grado di presentare in esclusiva le novità che, dalla fine di questo mese, saranno presenti sul mercato italiano. Si tratta (ed è solo l'inizio) di tre giochi proposti dalla stessa casa distributrice del rompicapo di Rubik. I loro nomi sono: Genius, Cubik 4 e I.Q. Test. Impariamo a conoscerli.

Genius è un cilindro di plastica nera, di facile manipolazione, snodato in tre parti che ruotano attorno allo stesso asse. In senso longitudinale è possibile trasferire da un semicilindro all'altro dei cursori di colori differenti. Esistono tre cursori gialli, tre rossi, tre verdi, tre

bianchi, tre arancio e due blu. Prodotto in estremo oriente è già pronto per una distribuzione a tappeto in centomila pezzi. Il suo prezzo è molto contenuto: meno di cinquemila lire. A vederlo, gradevole nella forma e piacevole da maneggiare, il ricordo torna al Quadrato dei Quindici. In Genius, come nel suo antenato, i cursori devono ritrovare una esatta posizione; là in base al numero, qui in base al colore. Se un tempo la superficie di movimento era quadrata e piana, qui diviene curva e sfuggente; mutevole e, in parte, sempre nascosta alla vista del solutore. Da una prima prova ci è parso più laborioso del Cubo nella fase di "scomposizione", e più accessibile al momento della ricomposizione.

Cubik 4 (2.500 lire il prezzo) è un insieme di quattro cubi

venduti in confezione blisterata. Ogni cubo ha le sei facce di colori differenti e, a volte, ripetuti in più punti. Il

I.Q. Test

problema consiste nel formare un parallelepipedo che abbia ogni faccia composta da quattro differenti colori. Sembra facile, ma non lo è. Provare per credere. Infine I.Q. Test, un buon solitario ideato dagli stessi che, in Norvegia, avviarono a suo tempo la produzione del Brain Trainer. Su un tavoliere triangolare di dimensioni ridotte (sta comodamente in una mano) si trovano quindici fori e quattordici pioli di colorazione diversa. Mangiando come nella dama cinese, occorre rimanere con un solo piolo "vivo". Il punteggio massimo è

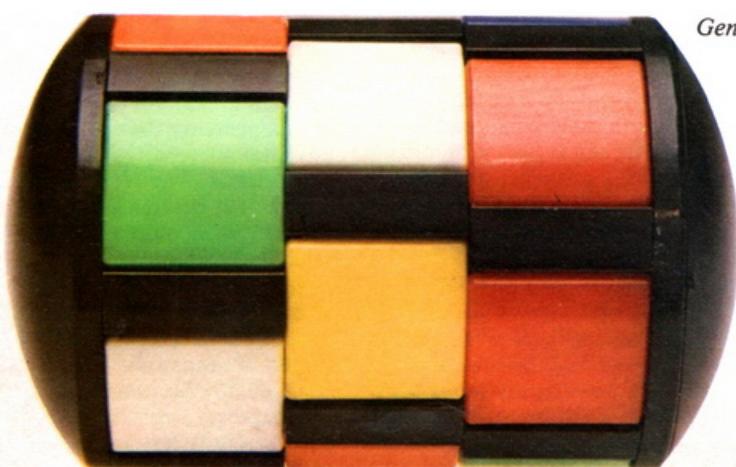
Cubik 4

Genius



raggiunto quando il piolo sopravvissuto è di colore rosso e, a fine gioco, "cade" in una casella indicata da una serie di frecce. Anche I.Q. Test ha un prezzo molto contenuto: 3.000 lire.

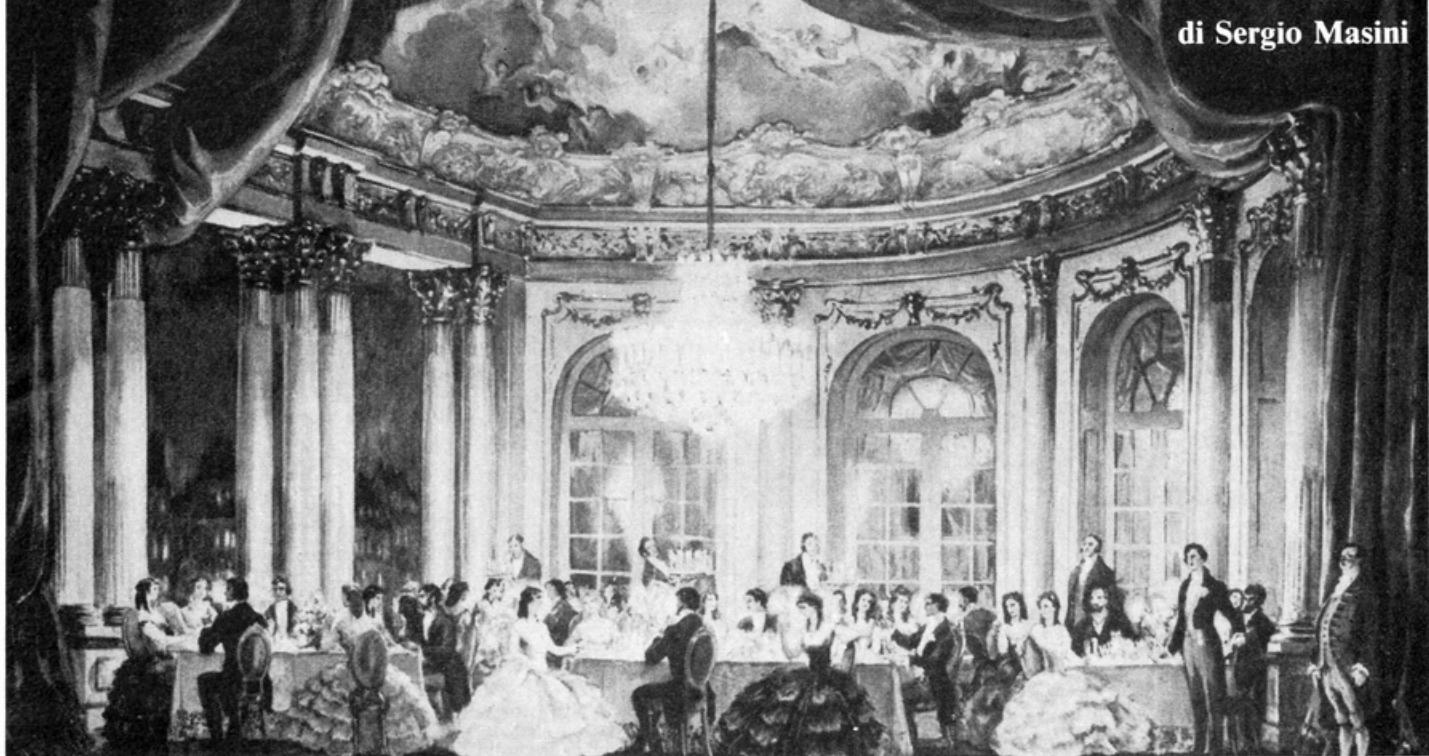
È naturalmente troppo presto per trarre conclusioni o tracciare giudizi, ma se, come pare, questa nuova generazione di giochi avrà lo stesso successo del capostipite, vorrà dire che nel campo del gioco intelligente, e in specifico del rompicapo, un nuovo, importante periodo si è aperto e confermato anche nel "refrattario" Belpaese.



... CHE QUI PAGATA IO L'HO

Lirica e gioco:
il mondo
dell'opera
nasconde spesso,
all'interno di
lavori anche assai celebri,
interessanti situazioni di gioco

di Sergio Masini



Di solito la nozione di opera lirica non si accompagna con quella di gioco. Anzi, tranne che per gli appassionati — e non sono certo pochi — l'opera lirica evoca immagini di tetroggine, drammaticità ineluttabile, tumulti di passioni, eroismi fulgidi e tenebrose bassezze, e per qualche raro barbaro significa addirittura noia e sonnolenza. Insomma, comunque la si guardi l'opera lirica sembra proprio l'antitesi del gioco. Eppure nelle opere si gioca; in più di un'occasione, anzi, la scena del gioco diventa una scena cardine della rappresentazione.

Quali sono i giochi più praticati nelle opere liriche? La precedenza va a giochi di carte semplici e con effetto immediato (faraone o poker) o a giochi di dadi, o a passatempi di società, come gli indovinelli. L'uso di introdurre il gioco nella rappresentazione lirica sembra abbastanza recente: se ne riscontrano scarse tracce nell'opera del Settecento, mentre invece nell'Ottocento gli esempi non mancano. Nel "Trovatore" di Giuseppe Verdi la scena di soldati che

giocano a dadi apre il terzo atto:
parte terza

IL FIGLIO DELLA ZINGARA

SCENA PRIMA

Accampamento.

A destra il padiglione del Conte di Luna, su cui sventola la bandiera in segno di supremo comando; da lunghi torreggia Castellor.

*Scolte di Uomini d'arme
dappertutto; alcuni giuocano,
altri puliscono le armi, altri
passeggianno, poi Ferrando dal
padiglione del Conte.*

Alcuni armigeri

Or co' dadi, ma fra poco
Giocherem ben altro gioco.

Altri

Quest'acciar, dal sangue or
terso,
Fia di sangue in breve
asperso!

Come vedete, la situazione precipita piuttosto rapidamente. Il gioco, invece, è ben più importante nella "Traviata". Alfredo e Violetta si sono lasciati; Alfredo vince al gioco una forte somma, rivede Violetta a quattr'occhi, ha con lei un alterco che finisce in presenza dei

partecipanti ad una festa, col lancio della borsa con la vincita ai piedi di Violetta. Senza il gioco non ci sarebbe la "materia prima" della scena.

*SCENA DODICESIMA
(Detti, ed Alfredo, quindi
Violetta col Barone. Un servo
a tempo.)*

Tutti

Alfredo!... Voi!..

Alfredo

Sì, amici...

Flora

Violetta?

Alfredo

Non ne so.

Tutti

Ben disinvolto!... Bravo!...

Or via, giuocar si può.

*(Gastone si pone a tagliare,
Alfredo ed altri puntano.*

*Violetta entra al braccio del
Barone.)*

Flora (andandole incontro)

Qui desiata giungi.

Violetta

Cessi al cortese invito.

Flora

Grata vi son, barone,
d'averlo pur gradito.

Barone (piano a Violetta)

(Germont è qui! il vedete?)

Violetta

(Cielo!... gli è vero!) Il vedo.

Barone (cupo)

Da voi non un sol detto

*Una scena del I Atto della
Traviata di Verdi in un bozzetto
di Giovanini Grandi.*

si volga a questo Alfredo.

Violetta

(Ah, perché venni, incauta!
Pietà, gran Dio, di me!)

Flora (a Violetta, facendola

sedere presso di sé sul divano)

Meco t'assidi; narrami...

quai novità vegg'io?

*(Il Dottore si avvicina ad
esse, che sommessamente
conversano. Il Marchese si
trattiene a parte col Barone,
Gastone taglia, Alfredo ed
altri puntano, altri
passeggianno.)*

Alfredo

Un quattro!

Gastone

Ancora hai vinto!

Alfredo (Punta e vince.)

Sfornita nell'amore
Fortuna reca al giuoco!...

Tutti

È sempre vincitore!...

Alfredo

Oh, vincerò stassera;
e l'oro guadagnato
Poscia a godere tra' campi
ritornerò beato.

Flora

Solo?

Alfredo

No, no, con tale
che vi fu meco ancora,
Poi mi sfuggia...

Violetta
(Mio Dio!...)

Gastone (ad *Alfredo*, indicando *Violetta*)
(Pietà di lei!)

Barone (ad *Alfredo*, con mal frenata ira)
Signor!

Violetta (al *Barone*)
(Frenatevi, o vi lascio.)

Alfredo (disinvolto)
Barone, m'appellaste?

Barone (ironico)
Siete in sì gran fortuna, che al giuoco mi tentaste.

Alfredo (ironico)
Sì?... la disfida accetto...

Violetta
(Che fia? morir mi sento! Pietà, gran Dio, di me!)

Barone (puntando)
Cento luigi a destra.

Alfredo (puntando)
Ed alla manca cento.

Gastone (ad *Alfredo*)
Un asso... un fante... hai vinto!

Barone
Il doppio?

Alfredo
Il doppio sia.

Gastone (tagliando)
Un quattro... un sette.

Tutti
Ancora!

Alfredo
Pur la vittoria è mia!

Coro
Bravo davver!... la sorte è tutta per Alfredo!...

Flora
Del villeggiar la spesa farà il baron, già il vedo.

Alfredo (al *Barone*)
Seguite pur.
(*Entra un servo.*)

Servo
La cena è pronta.

Flora
Andiamo.

Tutti (avviandosi)
Andiamo.

Violetta
(Che fia? morir mi sento! Pietà, gran Dio, di me!)

Alfredo
Se continuar v'aggrada...
(*tra loro a parte*)

Barone
Per ora nel possiamo: più tardi la rivincita.

Alfredo
Al giuoco che vorrete.

Barone
Seguiam gli amici; poscia...

Alfredo
Sarò qual bramerete.

Barone
Andiam.

(*Tutti entrano nella porta di mezzo: la scena rimane vuota.*)

SCENA TREDICESIMA
(*Violetta che ritorna affannata, indi Alfredo.*)

Disegno di un costume di Nicola Benois per la Bottega fantastica di Rossini-Respighi.



Violetta
Invitato a qui seguirmi, Verrà desso?... vorrà udirmi?... Ei verrà, ché l'odio atroce Puote in lui più di mia voce...

Alfredo
Mi chiamaste? che bramate?

Violetta
Questi luoghi abbandonate... Un periglio vi sovrasta...

Alfredo
Ah, comprendo!... Basta, basta... E si vile mi credete?

Violetta
Ah no, no, mai...

Alfredo
Ma che temete?...

Violetta
Temo sempre del barone...

Alfredo
È fra noi mortal quistione... S'ei cadrà per mano mia, Un sol colpo vi torria Coll'amante il protettore... V'atterrisce tal sciagura?

Violetta
Ma s'ei fosse l'uccisore! Ecco l'unica sventura Ch'io pavento a me fatale!

Alfredo
La mia morte!... Che vencale?...

Violetta
Deh, partite, e sull'istante.

Alfredo
Partirò, ma giura innante Che dovunque seguirai I passi miei...

Violetta
Ah no, giammai.

Alfredo
No! giammai!...

Violetta
Va, sciagurato. Scorda un nome ch'è

infamato.
Va... mi lascia sul momento... Di fuggirti un giuramento Sacro io feci...

Alfredo
A chi? dillo, chi potea?

Violetta
A chi diritto pien n'avea.

Alfredo
Fu Dophol?...

Violetta (con supremo sforzo)
Si.

Alfredo
Dunque l'ami?

Violetta
Ebben... l'amo...

Alfredo (Corre furente sulla porta e grida:) Or tutti a me.

SCENA QUATTORDICESIMA
(*detti, e tutti i precedenti che confusamente ritornano.*)

Tutti
Ne appellaste?... Che volete?

Alfredo (additando *Violetta* che abbattuta si appoggia al tavolino)
Questa donna conoscete?

Tutti
Chi?... *Violetta*?

Alfredo
Che facesse
Non sapete?

Violetta
(Ah, tacì...)

Tutti
No.

Alfredo
Ogni suo aver tal femmina Per amor mio sperde... Io cieco, vile, misero, Tutto accettar potea,

Ma è tempo ancora!... tergermi Da tanta macchia or bramo... Or testimon vi chiamo Che qui pagata io l'ho.
(*Getta con furente sprezzo una borsa ai piedi di *Violetta*, che sviene tra le braccia di *Flora* e del *Dottore*. In tal momento entra il padre.*)

Vi risparmio la scena madre successiva. Sulla scena, vi giuro, è bellissima. Nel libretto... Lasciamo perdere. Verdi si serve ancora del gioco ne "La forza del destino", come espeditivo per far incontrare i due protagonisti, entrambi in incognito nel campo spagnolo durante una delle Guerre di Successione (periodo: metà del Settecento). Don Alvaro entra in scena nel terzo atto mentre nel sottofondo don Carlo sta giocando a carte.

atto terzo

SCENA PRIMA

Bosco. Notte oscurissima. Don Alvaro, in uniforme di capitano spagnolo de' Granatieri del Re, si avanza lentamente dal fondo. Si sentono voci interne a destra.

Voci

Attenti al gioco... Un asso a destra.
Ho vinto.
Un tre a destra... Cinque a manca.
Perdo.

L'"assolo" di Don Alvaro è una delle parti più belle dell'opera, ma non ha niente a che vedere con quel che segue, perciò non serve riportarlo, tanto più che viene interrotto da...

Carlo (dall'interno a destra)
Al tradimento...

Voci

Muoia...

Alvaro

Quali grida!

Carlo

Aita...

Alvaro

Si soccorra.

(*Accorre al luogo onde si udivano le grida; si sente un picchiar di spade; alcuni Ufficiali attraversano la scena fuggendo in disordine da destra a sinistra.*)

SCENA SECONDA

Don Alvaro ritorna con Don Carlo.

Alvaro

Fuggir!... ferito siete?

Carlo

No, vi debbo

La vita.

Alvaro

Chi erano?

Carlo
Assassini.
Alvaro
Presso
Al campo così?
Carlo
Franco
Dirò; fu alterco al gioco...
Alvaro
Comprendo, colà, a destra?
Carlo
Sì.
Alvaro
Ma come
Sì nobile d'aspetto,
a quella bista
Scendeste?
Carlo
Nuovo sono.
Del general con ordini sol ieri
Giunsi; senza voi morto
Sarei. Or dite a chi debbo la
vita?

A questo punto i protagonisti cominciano a raccontarsi un sacco di bugie, e il gioco non entra più in scena.
Abbandoniamo Verdi, e veniamo al musicista italiano che forse ha compiuto l'atto più audace — a favore del gioco — di tutta la storia del melodramma: Giacomo Puccini. Ne "La fanciulla del West" l'eroina riscatta il suo innamorato, un bandito, dalle mani dello sceriffo, vincendolo a poker.

(Johnson, aiutato da Minnie, ha disceso gli ultimi scalini, si trascina verso il tavolo.)
Volete ancor giocare
la partita con me,
signor di Sacramento?
Lascio la scelta a voi:
a corda od a pistola!
(Johnson, si siede di peso
sulla seggiola, appoggia i
gomiti sul tavolo, vi
abbandona sopra il capo. È
svenuto.)

Minnie (violentissima)
Basta, uomo d'inferno!
Vedetelo: è svenuto.

Non può darvi più ascolto...
(disperata, si preme le tempie
con le mani, come per cercare
un'ispirazione; poi si avvicina
a Rance, lo guarda con gli
occhi negli occhi, parlandogli
con voce secca e concitata.)
Parliamoci fra noi... E si
finisca!

Chi siete voi, Jack Rance? Un
biscazziere.
E Johnson? Un bandito.
Io? Padrona di bettola e di
bista,
vivo sul whisky e l'oro,
il ballo e il faraone.
Tutti siam pari!
Tutti banditi e bari!
Stanotte avete chiesto una
risposta
alla vostra passione...
Eccovi la mia posta!

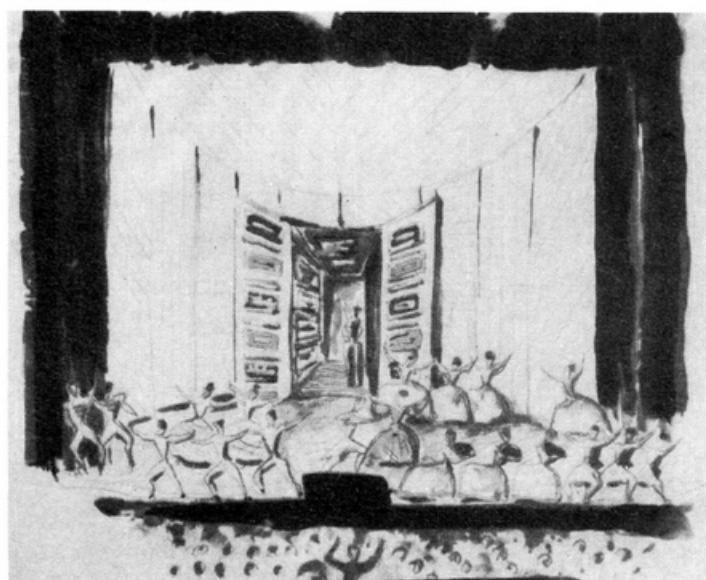
Rance (studiandola)
Che vuoi dire?
Minnie (affannosamente)
Ch'io v'offro
quest'uomo e la mia vita!...
Una partita a poker!
Se vincete, prendetevi
questo ferito e me...
Ma se vince, parola
di Jack gentiluomo,
è mio, è mio quest'uomo!...
Rance
Ah, come l'ami!...
Accetto, sì! T'avrò!
Minnie
La parola?...
Rance
So perdere
come un signore... Ma
perdio! son tutto
della sete di te arso e
distrutto...
ma se vinco, t'avrò...
(Minnie si ritrae con un senso
di ripulsione, va verso
l'armadio e vi si indugia. Si
vede che furtivamente si
nasconde qualche cosa in una
calza.)
(Rance siede al tavolo, getta a
terra la tovaglia, prende dalla
tasca dell'abito un gioco di
carte e comincia a
mischiare.)
(Siede al tavolo in faccia a
Rance.)
(Rance mette da una parte le
sue carte, piglia quelle di
Minnie, le mischia, ne alza
una e fa cenno a Minnie di
fare altrettanto per vedere chi
dovrà dare le carte. La sorte
favorisce Rance.)

Rance
Son pronto. Taglia. A te.
Minnie
Due mani sopra tre.
Rance (Dà le carte.)
Quante?
Minnie
Due...
Rance
Ma che ha
che l'adori così?
Minnie (scartando le carte)
Voi che trovate in me?...

(I due giocatori guardano
ansiosi le proprie carte.)
Che avete?
Rance
Io re.
Minnie
Io re.
Rance
Fante
Minnie
Regina.
Rance
Hai vinto.
Alla mano seguente!
(Giocano.)
Due assi e un paio...
Minnie (mostrando il suo
gioco)
Niente!
Rance (con gioia)
Pari! Siamo pari! Evviva!
Minnie (preoccupata)
Ora è la decisiva?
Rance
Sì. Taglia.
Minnie (cercando raddolcirlo)
Rance, mi duole
delle amare parole...
Rance (acceso)
Scarta.
Minnie (indugiando a giocare)
Ho sempre pensato
bene di voi, Jack Rance...
e sempre penserò...
Rance (certo ormai della
vittoria)
Io penso solamente che ti
avrò
fra le mie braccia alfine.
Tre re! Vedi: ti vinco!

Minnie (Guarda il proprio
gioco; poi, come se stesse
per svenire:)
Presto, Jack, per pietà!
Qualche cosa... Sto male!
Rance (Si alza, cercando
attorno.)
Che debbo darti?
Minnie (indicando la dispensa
accanto al camino)
Là...

Un disegno firmato Gio Ponti per
la scena unica Festa Romantica di
Piccioli.



Rance
Ah! la bottiglia... Vedo...
(Minnie approfitta del breve
intervallo per cambiare
rapidamente le carte,
mettendo quelle del gioco
nel corsetto, prendendo le
altre preparate nella calza.)
Minnie
Presto, Jack... Ve lo chiedo
per pietà, Jack!
Rance (cercando ancora, con
gioia)
So perchè sei svenuta.
Hai perduto! Hai perduto...
(Rance ha trovato il bicchiere;
si volge rapidamente per
portarle soccorso; quando si
volge Minnie è già sorta in
piedi, presso il tavolo,
mostrando il suo gioco,
raggiante, vittoriosa.)
Minnie (gridando)
Vi sbagliate. È la gioia! Ho
vinto io!

Tre assi e un paio!
(Rance rimane interdetto,
senza parola; posa la
bottiglia; guarda le carte: si
domina.)

Rance (freddamente)
Buona notte.
(Prende soprabito e cappello;
esce rapidamente. Appena
Rance è uscito, Minnie butta
per aria il mazzo di carte e
ride convulsamente.)

Minnie
È mio!
(Cala la tela)
FINE DEL SECONDO
ATTO

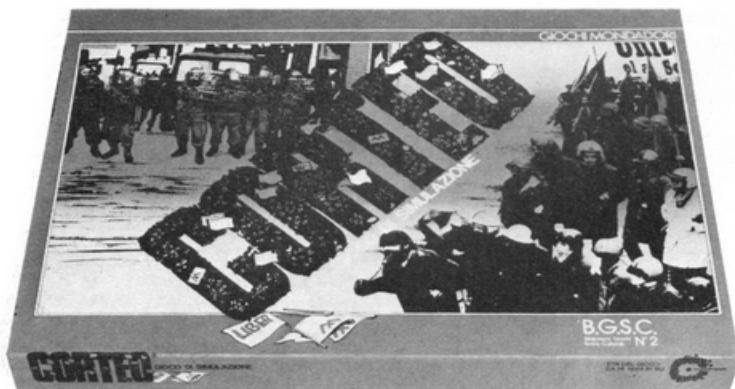
Che brutto poker! più d'uno
penserà che giacchè c'erano
potevano giocarselo a
rubamazzetto, il bandito. Ma
con la musica la scena regge,
eccone, anche se Minnie non
è il Paul Newman de "La
stangata".

Alla forma più antica di
gioco Puccini torna nella sua
ultima, e forse più bella
opera: la "Turandot". Il
gioco è l'indovinello, anzi tre
indovinelli che possono
costare la vita al principe
ignoto, il tartaro Calaf. Se li
risolverà, sposerà la bella e
gelida Turandot, principessa
di Cina: altrimenti morrà,
come i tanti che lo hanno
preceduto.

QUADRO SECONDO

Appare il vasto piazzale della
Reggia. Quasi al centro è
un'enorme scala di marmo,
che si perde nella sommità fra
archi traforati.
La scala è a tre larghi ripiani.
Numerosi servi collocano in
ogni dove lanterne variopinte.
La folla, a poco a poco,
invade la piazza.
Arrivano i Mandarini con la

QUI SUCCIDE CHE CI SCAPPA UN ALTRO '68'



CORTEO

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



E' SCOPPIATA LA RIVOLUZIONE



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

*veste azzurra e d'oro.
Sul sommo della scala,
altissimi e pomposi si
presentano gli otto Sapienti.
Sono vecchi, quasi eguali,
enormi e massicci. Il loro
gesto è lentissimo e
simultaneo. Hanno ciascuno
tre rotoli di seta sigillati in
mano. Sono i rotoli che
contengono la soluzione degli
enigmi di turandot.*

La Folla (commentando
l'arrivo dei vari dignitari)
Gravi, enormi, venerandi,
col mister dei chiusi enigmi,
già s'avanzano i Sapienti.
(*Incensi cominciano a salire
dai tripodi che sono sulla
sommità della scala. Tra gli
incensi si fanno largo i tre
Ministri che indossano, ora,
l'abito di cerimonia.*)

La Folla
Ecco Ping!
Ecco Pong!
Ecco Pang!
Invano l'Imperatore cerca di
convincere il Principe a
rinunciare. Entra in scena
Turandot:
(*Un chiaro corteo di donne
appare dalla Reggia e si
distende lungo la scalea: sono
le Ancelle di Turandot. Fra il
generale silenzio, il
Mandarino si avanza. Dice:*)

Il Mandarino
Popolo di Pekino!
La legge è questa: Turandot,
la Pura,
sposa sarà di chi, di sangue
regio,
spieghi i tre enigmi ch'ella
proporrà.
Ma chi affronta il cimento e
vinto sarà,
purga alla scure la superba
testa!

(*Appena il Mandarino si è
ritirato, s'avanza Turandot
che va a porsi davanti al
trono. Bellissima, impassibile,
guarda con freddissimi occhi
il Principe, il quale,
abbacinato sulle prime, a
poco a poco riacquista il
dominio di se stesso e la fissa
con ardente voluttà. Timur e
Liù non sanno staccare gli
occhi e l'anima dal Principe.
Fra un solenne silenzio*)

Turandot dice:
Turandot
In questa Reggia, or son
mill'anni e mille,
un grido disperato risuonò.
E quel grido, del fior della
mia stirpe,
qui nell'anima mia si rifugiò!
Principessa Lo-u-ling,
Ava dolce e serena, che
regnavi
nel tuo chiuso silenzio, in
gioia pura,
e sfidasti inflessibile e sicura
l'aspro dominio, tu rivivi in
me!

La Folla (sommessamente)
Fu quando il Re dei Tartari
le sue sette bandiere radunò!
Turandot

Pure, nel tempo che ciascun
ricorda,
fu sgomento e terrore e
rombo d'armi!
Il Regno

vinto! Il Regno vinto!
E Lo-u-ling, la mia Ava,
trascinata
da un uomo, come te,
straniero, via,
via nella notte atroce,
dove si spense la sua fresca
voce!...

La Folla (mormora
reverentemente):

Da secoli Ella dorme
nella sua tomba enorme!

Turandot
O Principi, che a lunghe
carovane
da ogni parte del mondo
qui venite a tentar l'inutile
sorte,
io vendico su voi quella
purezza,
io vendico quel grido e quella
morte!

No! Mai nessun m'avrà!
Rinasce in me l'orgoglio
di tanta purità!
(*e minacciosa, al Principe:*)
Straniero! Non tentate la
fortuna!
"Gli enigmi sono tre, la morte
è una!"

Il Principe ignoto

No, principessa, no!
Gli enigmi sono tre, una è la
vita!

La Folla
Al Principe straniero
offri la prova ardita,
o Turandot!
(*Squillano le trombe.
Silenzio. Turandot proclama
il primo enigma:*)
Turandot

Straniero, ascolta! "Nella
cupa notte
vola un fantasma iridescente.
Sale,

disiega l'ale

sulla nera, infinita umanità!

Tutto il mondo lo invoca,

tutto il mondo lo implora!

Ma il fantasma sparisce con
l'aurora
per rinascere nel cuor!

Ed ogni notte nasce

ed ogni giorno muore!"

(*Un breve silenzio.*)

Il Principe ignoto (con
improvvisa sicurezza)
Si! Rinasce! E in esultanza
mi porta via con sé,
Turandot,
"La Speranza."
I Sapienti (Si alzano, e
ritmicamente aprono insieme
il primo rotolo.)
La speranza!
La speranza!
La speranza!
(*Poi tornano, insieme, a*

sedere. Nella folla corre un mormorio di stupore, subito represso dal gesto d'un dignitario.)

Turandot (*Gira gli occhi fierissimi. Ha un freddo riso. La sua altera superiorità la riprende. Dice:*)
Sì! La speranza che delude

sempre!

(*E allora quasi per affascinare e stordire il Principe, scende rapida fino a metà della scala. E di là propone il secondo enigma.*)

"Guizza al pari di fiamma, e non è fiamma!
È talvolta delirio! È tutta febbre!

Febbre d'impeto e ardore!
L'inerzia lo tramuta in un languore!

Se ti perdi o trapassi si raffredda!

Se sogni la conquista, avvampa, avvampa!

Ha una voce che trepido tu ascolti, e del tramonto il vivo bagliore!"

(*Il Principe esita. Lo sguardo di Turandot sembra smarrito. Egli cerca. Egli non trova. La Principessa ha una espressione di trionfo.*)

L'Imperatore
Non perderti! Non perderti, straniero!

La Folla

È per la vita!

Timur (*disperatamente*)

È per la vita! Parla!

La Folla

Non perderti, straniero!

Liù (*con un singhiozzo*)

È per l'amore!

Il Principe ignoto (*Perde ad un tratto la dolorosa atonia del viso. E grida a Turandot:*)
Sì, Principessa! Avvampa e insieme langue, se tu mi guardi, nelle vene, "Il Sangue!"

I Sapienti (*come sopra*)

Il sangue!

Il sangue!

Il sangue!

La Folla (*prorompendo gioiosamente*)

Coraggio, scioglitore degli enigmi!

Coraggio e vincera la Principessa!

Turandot (*raddrizzandosi come colpita da una frustata, alle guardie:*)

Percuotete quei vili!
(*E così dicendo corre giù dalla scala. Il Principe cade in ginocchio. Ed ella si china su di lui, e ferocemente, martellando le sillabe, quasi con la bocca sul viso di lui, dice il terzo enigma:*)

"Gelo che ti dà foco! E dal tuo foco più gelo prende! Candida ed oscura!"

Se libero ti vuol, ti fa più servo!
Se per servo t'accetta, ti fa re!"

(*Il Principe ignoto, non respira più. Non risponde più. Turandot è su di lui, curva come sulla sua preda. E sogghigna:*)

Su, straniero! Ti sbianca la paura!

E ti senti perduto! Su, straniero!

Il gelo che dà foco, che cos'è?

Il Principe ignoto (*Desolato ha piegato la testa fra le mani. Ma è un attimo. Un lampo di gioia lo illumina. Balza in piedi, magnifico d'alterigia e di forza. Esclama:*)

Ah! Non mi sfuggi! Non mi sfuggi più!
La mia vittoria ormai t'ha data a me!

Il mio foco ti sgela, o "Turandot."

(*Turandot vacilla, arretra, rimane immobile ai piedi della scala impietrata dallo sdegno e dal dolore.*)

I Sapienti (*che hanno svolto il terzo rotolo, esclamano:*)

Turandot!

Turandot!

Turandot!

La Folla (*con un grido*)

Gloria!

Gloria, o vincitore!

A questo punto Calaf commette l'errore di offrire la rivincita a Turandot:

Guarda! La mia vittoria la gitto ai piedi tuoi!
Ti libero dal patto,
Principessa!... Lo vuoi?
(*Movimento di generale sorpresa, quasi di paura. Turandot si protende pallidissima verso il Principe, che continua:*)

Tre enigmi m'hai proposto!

Tre ne sciolsi!

Uno soltanto a te ne

proporrò:
il mio nome non sai! Dimmi il mio nome prima dell'alba e all'alba io morirò!

Questa decisione causerà la morte di Liù, devota schiava, suicida per non svelare il nome sotto le torture. Anche qui, insomma, il gioco finisce in tragedia o ne è comunque causa.

Dopo Puccini la presenza del gioco torna a diradarsi nell'opera lirica. Ma in fondo, l'opera lirica subisce evoluzioni tali da non lasciar più spazio a trame complesse per le quali il gioco non era che uno dei vari espedienti scenici.

Anche i cervelli più intelligenti hanno bisogno di allenamento



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



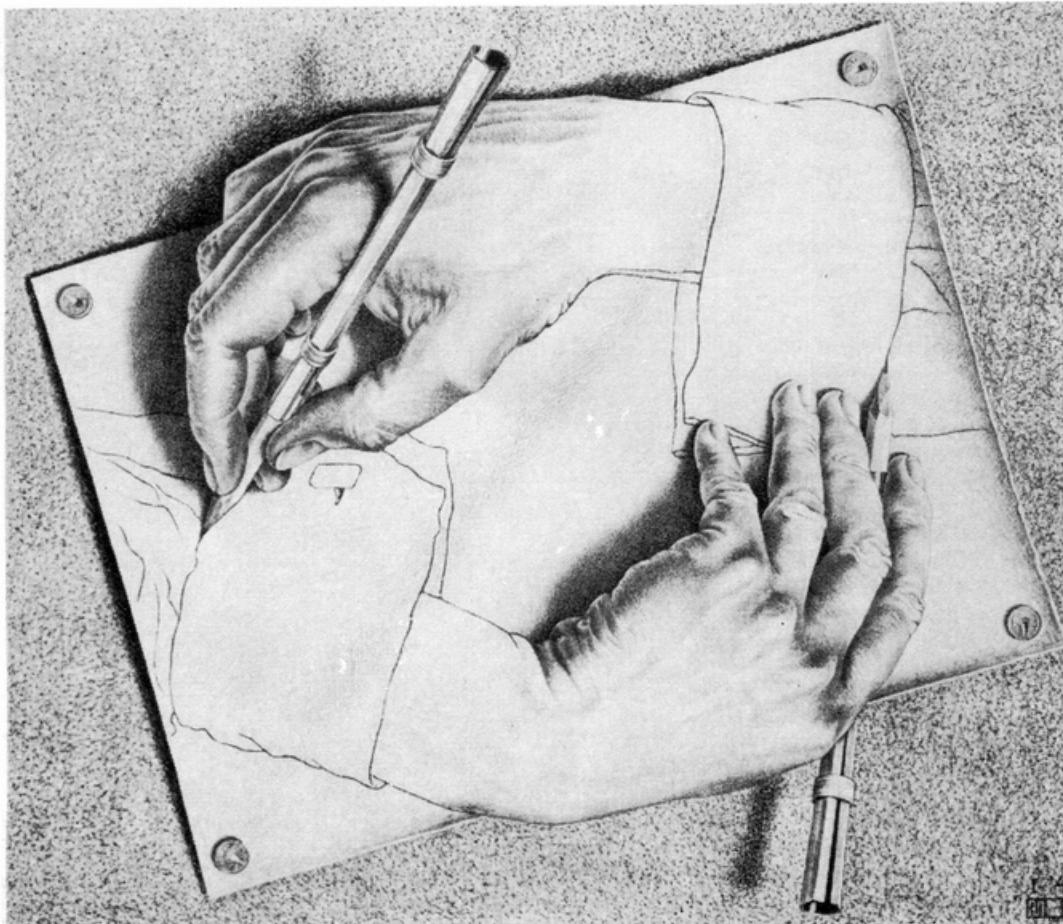
SENZA TITOLO

Nel sommario sotto il titolo (?) il problema sta nel sostituire ad 'x' ed 'y' due numeri (ovviamente scritti in lettere e non in cifre) tali che rendano vere le due frasi stesse.

Attenzione alla specularità delle variabili che rendono le due frasi l'una causa e contemporaneamente effetto dell'altra. Questa situazione, che rientra nel campo più vasto della autoriflessività, ricorre frequentemente nella scienza ed anche nell'arte ed ora che è stato dichiarato l'argomento si può porre termine all'introduzione di questo articolo anomalo.

"Vi sono tre autori - Z, T ed E. Ora succede che Z esiste solo in un racconto scritto da T. Allo stesso modo T esiste solo in un racconto di E. Stranamente anche E esiste solo in un racconto di... Z, naturalmente. Ora, questo triangolo di scrittura è realmente possibile?"

figura 1 M.C. Escher - Drawings Hands - 1948



*La frase successiva è formata da 'x'
lettere alfabetiche.
Invece in quella precedente ve ne sono 'y'*

di Aldo Spinelli

Questa è una approssimativa traduzione di un quesito posto nel libro "GÖDEL, ESCHER, BACH: AN ETERNAL GOLDEN BRAID" di Douglas R. Hofstadter che apparirà nella versione italiana nel prossimo anno presso l'editore Adelphi.

Il libro è formato da circa 750 pagine di testo come un'immensa scatola cinese, un "regressus in infinitum" dall'inizio alla fine (se è concesso il bisticcio), un virtuoso circolo vizioso sul tema del circolo vizioso.

L'autore parte dal teorema di Kurt Gödel (sull'incompletezza di un sistema coerente, quale può essere quello della matematica, nel quale è

comunque possibile formulare un enunciato che non sia dimostrabile nel sistema stesso) illustrando la teoria dei sistemi autoreferenziali ed autoriproduttivi con esempi musicali da Johann S. Bach e grafici di Maurits C. Escher. (fig. 1).

Il tutto alternando pagine scritte con rigore e terminologia scientifica a pagine in forma di dialogo tra personaggi della "mitologia matematica" (l'Achille e la Tartaruga del noto paradosso sull'infinito di Zenone di Elea e del meno noto paradosso logico di Lewis Carroll). A proposito di Lewis Carroll e sempre rimanendo nel tema dell'autoriflessività ecco qui di seguito un suo problema logico tratto da "A selection

from Symbolic Logic":
1) Quando lavoro ad un esempio di logica senza brontolare è certo uno di quelli che meglio comprendo.

2) Questi soriti non sono ordinati regolarmente, come faccio di solito con gli esempi.

3) Nessun esempio facile mi provoca il mal di testa.

4) Non posso comprendere gli esempi che non sono ordinati regolarmente, come faccio di solito.

5) Non brontolo mai ad un esempio, a meno che non mi provochi il mal di testa.

6) Dunque...

Nota: 'sorite' è una catena di proposizioni collegate tra loro in modo che, poste come premesse, ne segue un'altra unica come conclusione. Il discorso ha perso il filo... si era rimasti a Douglas R. Hofstadter che presto succederà a Martin Gardner come curatore di una rubrica di giochi matematici su Scientific American. (No, non era stato ancora scritto; sì, è stato già scritto).

Martin Gardner del quale l'editore Zanichelli ha recentemente pubblicato un'altra raccolta di 'giochi, passatempi, trucchi ed altre arguzie'. Il titolo del libro "SHOW DI MAGIA MATEMATICA" evidenzia l'intenzione dell'autore di andare un poco oltre l'esposizione e la risoluzione di problemi di vario tipo. Di questi ve ne sono, certo, tanti e per tutti i gusti: dai dadi alle carte e agli scacchi, dalla geometria ai giochi logici, dalla topologia al calcolo combinatorio.

tuttavia nel primo capitolo ("Nulla") e nell'ultimo ("Tutto") ed anche altrove egli allarga lo spazio infinito e limitato del gioco concentrandosi su argomenti che sono nel dominio della scienza da una parte e della letteratura (e dell'arte) dall'altra parte e della filosofia da entrambe le parti. Anch'egli spesso cade nel paradosso autoriflessivo... 'qual' è il soggetto di questa

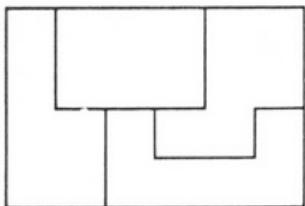
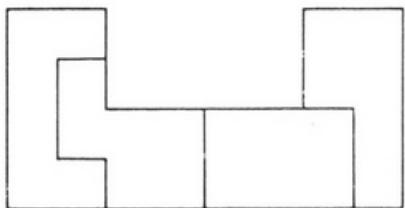
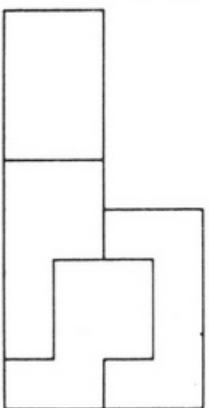
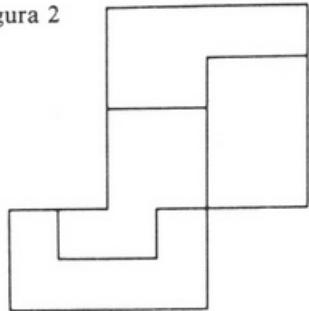


figura 2



Non desistere: ogni problema organizzato in codice offre senza intimidire dispersivi intrecci. Forse facendo immensi calcoli il lettore esperto baderà a scovare tanti allusivi vocaboli anche se occultati laboriosamente. Tuttavia a nuovi tentativi ogni lettore è gradualmente guidato e risolverà empiricamente l'enigma. I neofiti inesperti, zitti, imprecheranno a lui, il discreto inventore, titubando ulteriormente.

Tra tante esperienze l'esempio proposto appare risolvibile (o leggibile) enigmaticamente." Dalla letteratura alla scienza con Rudolf Carnap.

"Talvolta sorge un problema imbarazzante che riguarda sia le grandezze primitive, sia quelle derivate. Per chiarirlo, immaginiamo di avere due grandezze, M° e M' . Quando esaminiamo la definizione di M° o le regole che ci dicono in che modo misurarla, constatiamo che interviene la grandezza M' ; quando esaminiamo la definizione o le regole di M' , constatiamo che interviene M° .

....

Vi ricordo che nel capitolo precedente abbiamo esaminato l'equazione che definisce la lunghezza di un regolo misuratore, equazione in cui interviene un fattore correttivo che tiene conto

della dilatazione termica; in altre parole, la temperatura interviene nell'insieme di regole impiegate per misurare la lunghezza. D'altra parte, ricorderete che nelle nostre regole per misurare la temperatura abbiamo fatto riferimento alla lunghezza o, meglio, al volume di un certo liquido campione usato nel termometro (che, tuttavia, è evidentemente determinato mediante la lunghezza)." E, prima della conclusione, un problema pseudo-matematico:

Trovare una coppia di numeri positivi tali che la somma dei numeri delle lettere delle parole denotanti i due numeri (in italiano) sia uguale ad uno dei due numeri e la sottrazione tra i numeri delle lettere delle parole denotanti gli stessi numeri sia uguale all'altro numero della coppia. E così l'articolo si conclude sperando di essere stato sufficientemente chiaro, cioè di aver usato un "codice" comprensibile ai lettori. A tale proposito un ultimo esempio di autoriflessività: quello del codice da usare per una ipotetica e futuribile comunicazione con esseri extraterrestri: la comunicazione di questo codice presuppone di per sé proprio la stessa comunicazione che vorremmo stabilire per il suo uso...

frase.

Un esempio anche se ben mascherato:
Trovare quattro diverse forme piane che possano essere combinate in modo da ottenere di ognuna una copia più grande.

Gardner propone alcune soluzioni, noi ne abbiamo trovate altre ed invitiamo i lettori alla ricerca.

L'illustrazione qui riprodotta (fig. 2) di una delle soluzioni pubblicate potrà chiarire il problema ma non il dubbio: da dove si comincia? Forse da una forma a caso? E poi: qual'è il punto limite tra causa ed effetto? Esiste questo punto o il serpente si sta mordendo la coda?

Questa immagine mitica riporta il testo ad Escher ed agli artisti che spesso si sono fermati sul rapporto tra significante e significato, tra rappresentazione e rappresentato. Dal famoso dipinto di René Magritte raffigurante una pipa il cui titolo è "Questa non è una pipa" (appunto perché si tratta della sua sola immagine) ad un recente lavoro di Giuseppe Di Napoli dal titolo: "Rappresentazione della finzione - rotolo" (fig. 3) in cui il supporto dell'immagine - la fotografia - viene a coincidere con il soggetto stesso dell'azione rappresentata - l'arrotolamento della stessa fotografia.

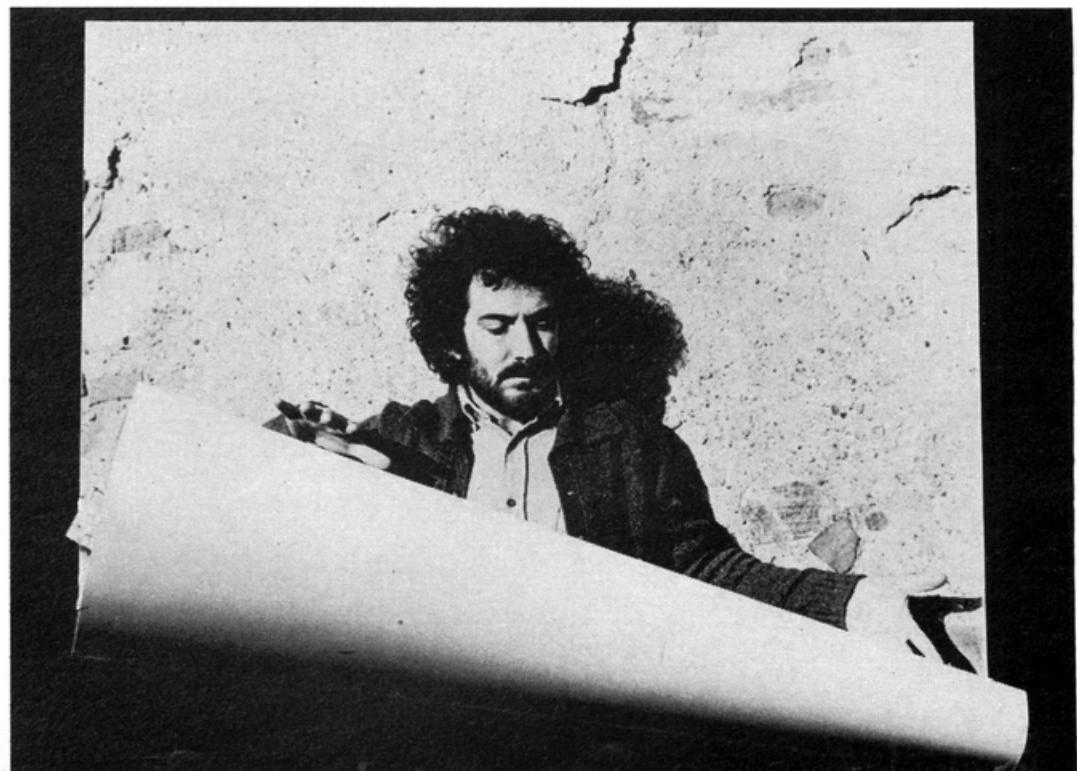
Si potrebbero anche citare illustri nomi che nel campo della letteratura si sono cimentati in questi "strani anelli autoreferenziali" come li chiama Hofstadter: innanzitutto Carroll e poi Borges, James, Raspe,

Campanile, etc.
Invece il testo preferisce autoproporsi come enigma letterario:

"Come ogni mistificante problema letterario impone molta esattezza: nel testo io ho appositamente inserito taluni riferimenti opportuni volendo aiutare te, o lettore, a sciogliere oscuri labirinti uscendovi zigzagando imperterriti. Oppure nell'esprimermi normalmente ostento necessarie e rappresentative anomalie invano nascondendo frasi obbligate.

figura 3 *Sopra: la soluzione con gli esami al problema della riproduzione, tratta dall'ultimo libro di Martin Gardner.*

Qui sotto: Giuseppe Di Napoli - Sequenza n. 3 della Serie: "La rappresentazione della finzione, il rotolo". - 1980.



TANGRAM

Vendita
per
corrispondenza

TANGRAM è una Società di vendita per corrispondenza specializzata in giochi. **TANGRAM** proporrà ogni mese ai lettori di *Pergioco* un vasto assortimento di giochi: alcuni noti e classici, altri nuovi e interessanti. La selezione dei titoli è effettuata in modo da soddisfare gli appassionati dei più diversi settori di gioco, dalla simulazione all'ambiente, dal tavoliere al rompicapo. **TANGRAM** offre un servizio completo e accurato: una selezione di titoli prodotti dalle migliori marche italiane ed estere; una rapidissima risposta al Vostro ordine (sette giorni dal ricevimento); una spedizione raccomandata; la forma di pagamento che più Vi è comoda. **TANGRAM** è in grado di offrirVi i migliori giochi a casa Vostra allo stesso prezzo praticato dal miglior negoziante. **TANGRAM** è fatta "su misura" per Voi: per qualsiasi esigenza e per la richiesta di giochi particolari non contenuti in elenco telefonateci allo 02-719320. Faremo il possibile per accontentarVi.

<input type="checkbox"/> Cubo di Rubik (Mondadori Giochi)	10.900	<input type="checkbox"/> Scarabeo (Editrice Giochi)	14.500
<input type="checkbox"/> Brain Trainer (Mondadori Giochi)	6.900	<input type="checkbox"/> Scarabeo Lusso (Editrice Giochi)	17.500
<input type="checkbox"/> Genius (Mondadori Giochi)	4.900	<input type="checkbox"/> Red Seven (Editrice Giochi)	15.500
<input type="checkbox"/> Cubik 4 (Mondadori Giochi)	2.500	<input type="checkbox"/> Paroliere (Editrice Giochi)	8.900
<input type="checkbox"/> I.Q. Test (Mondadori Giochi)	3.000	<input type="checkbox"/> Autobridge (Editrice Giochi)	17.500
<input type="checkbox"/> Cubo Rubik + Genius + libretto soluzioni Cubo (Mondadori Giochi)	16.500	<input type="checkbox"/> Rummy (Ravensburger)	18.500
<input type="checkbox"/> Monopoli (Editrice Giochi)	10.500	<input type="checkbox"/> Mini Rummy (Ravensburger)	8.500
<input type="checkbox"/> Manager (Editrice Giochi)	16.900	<input type="checkbox"/> Sector (Editrice Giochi)	60.000
<input type="checkbox"/> Risiko (Editrice Giochi)	19.500	<input type="checkbox"/> Merlin (Editrice Giochi)	50.000
<input type="checkbox"/> Cluedo (Editrice Giochi)	11.900	<input type="checkbox"/> Wild Fire (Editrice Giochi)	50.000
<input type="checkbox"/> Stop Thief (Editrice Giochi)	45.000	<input type="checkbox"/> Microvision base + cartuccia	
<input type="checkbox"/> Ascot (Istituto del Gioco)	17.500	<input type="checkbox"/> Blockbuster (MB)	110.000
<input type="checkbox"/> Formula 1 (Istituto del Gioco)	16.500	<input type="checkbox"/> Cassetta Microvision Flipper (MB)	29.900
<input type="checkbox"/> Radar (Istituto del Gioco)	17.500	<input type="checkbox"/> Cassetta Microvision Bowling (MB)	29.900
<input type="checkbox"/> Can't Stop (Editrice Giochi)	9.500	<input type="checkbox"/> Cassetta Microvision Forza 4 (MB)	29.900
<input type="checkbox"/> Jockey (Ravensburger)	22.500	<input type="checkbox"/> Cassetta Microvision Duello sul Mare (MB)	29.900
<input type="checkbox"/> Medici (International Team)	19.000	<input type="checkbox"/> Cassetta Microvision Blitz (MB)	29.900
<input type="checkbox"/> Ra (International Team)	15.000	<input type="checkbox"/> Dark Nebula (G.D.W.) tradotto	20.900
<input type="checkbox"/> Havannah (Ravensburger)	13.500	<input type="checkbox"/> 1940 (G.D.W.) tradotto	20.900
<input type="checkbox"/> Shogun (Ravensburger)	27.500	<input type="checkbox"/> Beda Fomm (G.D.W.) tradotto	20.900
<input type="checkbox"/> Othello (Clem Toys)	18.000	<input type="checkbox"/> Red Star / White Eagle (G.D.W.) tradotto	32.200
<input type="checkbox"/> Super Go (Clem Toys)	40.000	<input type="checkbox"/> Road to the Rhine (G.D.W.) non tradotto	32.200
<input type="checkbox"/> Vagabondo (Invicta)	18.000	<input type="checkbox"/> Bar Lev (G.D.W.) tradotto	34.500
<input type="checkbox"/> Master Mind Original (Invicta)	8.500	<input type="checkbox"/> Marita Merkur (G.D.W.) non tradotto	34.500
<input type="checkbox"/> Master Mind New (Invicta)	10.000	<input type="checkbox"/> Iliad (International Team)	19.000
<input type="checkbox"/> Master Mind Super (Invicta)	14.000	<input type="checkbox"/> Rommel (International Team)	30.000
<input type="checkbox"/> Grand Master Mind (Invicta)	19.000	<input type="checkbox"/> Sicilia '43 (International Team)	25.000
<input type="checkbox"/> Family Master Mind (Invicta)	17.500	<input type="checkbox"/> Little Big Horn (International Team)	28.000
<input type="checkbox"/> Master Mind Supersonic elett. (Invicta)	49.000	<input type="checkbox"/> Austerliz (International Team)	30.000
<input type="checkbox"/> Vocabolo (Istituto del Gioco)	16.500	<input type="checkbox"/> Millennium (International Team)	25.000
		<input type="checkbox"/> Corteo (Mondadori Giochi)	10.900

COGNOME NOME

VIA

CAP CITTÀ PV

PAGAMENTO: Assegno

Vaglia postale

Contrassegno (+ L. 2000)

IMPORTO TOTALE LIRE

DATA FIRMA

Ordinare un gioco con

TANGRAM è facilissimo:

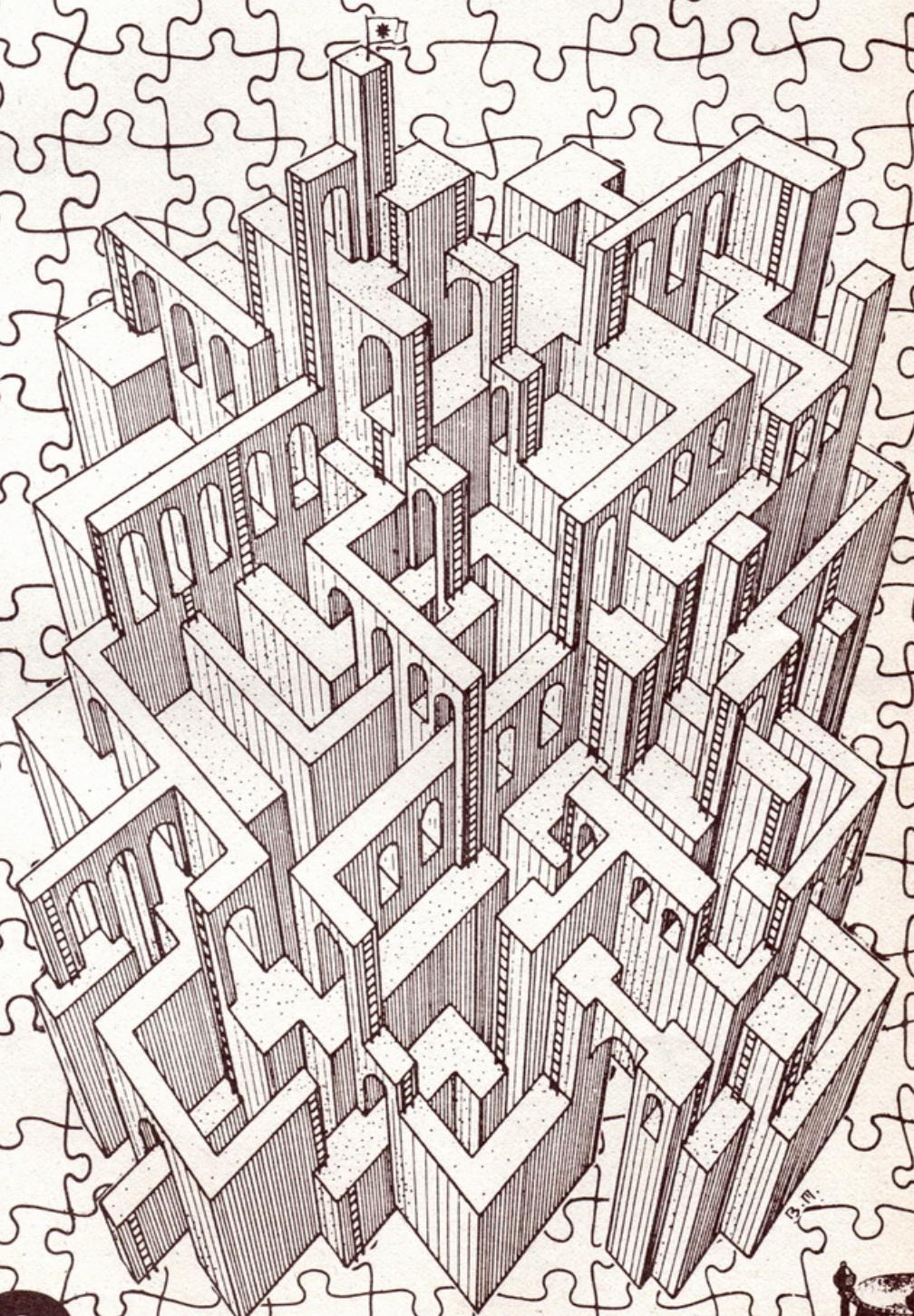
- 1) Segnate con una croce i giochi che intendete acquistare;
- 2) Fate la somma dei relativi importi;
- 3) Se il totale è inferiore a 15.000 lire aggiungete 1500 lire per concorso in spese di spedizione;
- 4) Segnate con una croce la forma di pagamento prescelta. Ricordate che per il pagamento contrassegno (e solo per questa forma di pagamento) dovete aggiungere altre 2.000 lire;
- 5) Scrivete il totale nella apposita casella;
- 6) Compilate con nome, cognome, indirizzo, Cap e telefono;
- 7) Firmate e spedite a **TANGRAM**, Via Visconti d'Aragona 15, 20133 Milano;
- 8) Se non volete tagliare la rivista, usate una fotocopia.

PER GIOCO

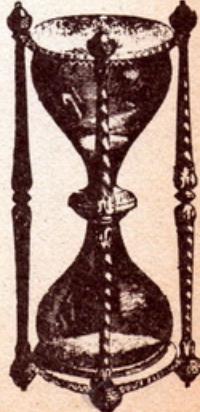
LA FOLLIA DI
DEDALO

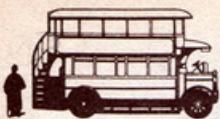
Un pronipote americano di Dedalo, il costruttore del Labirinto originario a Creta, amava le scale a pioli. Ecco perché ha inventato questa follia.

Usando le scale a pioli, le gallerie e i corridoi, trovate la strada più breve dalla bandiera al livello del suolo. È vietato saltare da un livello all'altro.



**DA
GIO
CA
RE**





Scacchi

Nel segno della Vergine

a cura di Eugenio Balduzzi

L'autorevole dizionario encyclopedico degli scacchi di Adriano Chicco e Giorgio Porreca (edizione Mursia) riporta che nell'antico gioco persiano la Donna si chiamava Farzin (consigliere). Il termine è stato tradotto in arabo con Ferzin e Firza, e poi con Fersa nei codici medioevali e Fierge e Vierge nei codici francesi. In breve, il nome odierno del pezzo deriverebbe da Vergine. L'attuale "movimento" della Donna è stato stabilito in Italia nel quindicesimo secolo (almeno a quanto dice Golombek nel libro "A History of Chess"), cambiando radicalmente la meccanica del gioco. Come tutti sanno, secondo le regole vigenti la Donna si sposta e cattura lungo le colonne, le traverse e le diagonali su cui si trova; non tutti, però, sanno valutare appieno la potenzialità del pezzo praticamente più "forte" della scacchiera. Il diagramma 1 illustra, ad esempio, uno scacco matto che solo la Donna (coadiuvata dal Re) può dare. Infatti, se al posto della Donna ci fosse una Torre, il Re nero potrebbe fuggire in f7.

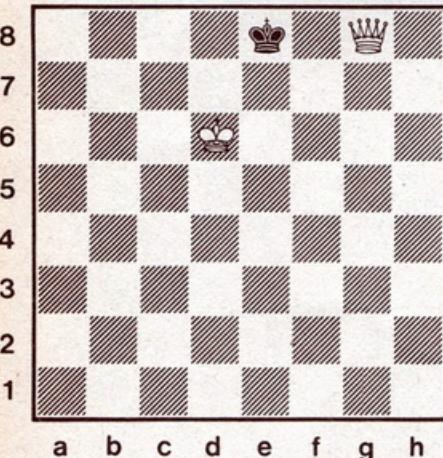


Diagramma 1

Nella posizione del diagramma 2 il Bianco muove e dà scacco matto in due mosse, rientrando in una posizione analoga a quella del primo diagramma.

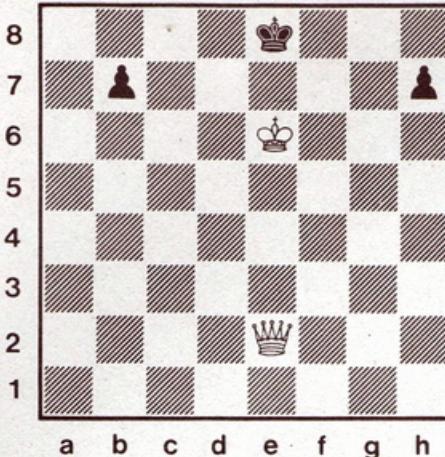
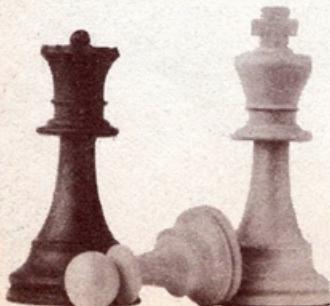


Diagramma 2

1. De5 Rf8
2. Dh8 matto oppure
1. ... Rd8
2. Db8 matto

La stessa idea è alla base della soluzione del problema composto il secolo scorso dal reverendo danese K.L.J. Jespersen (diagramma 3).

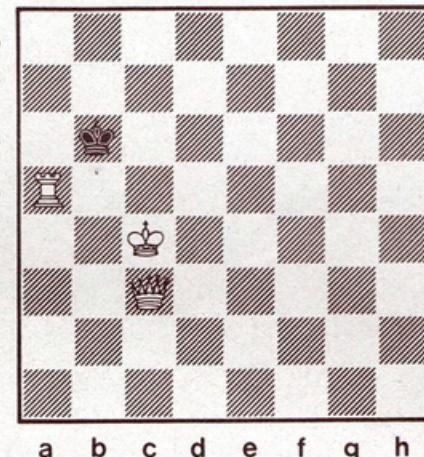


Diagramma 3

Il Bianco muove e dà scacco matto in due mosse.

1. Dg7 R:a5
2. Da7 matto oppure
1. ... Rc6
2. Ta6 matto

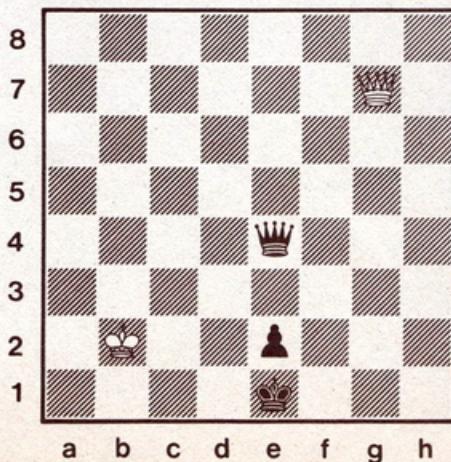


Diagramma 4

Nella posizione del diagramma 4 il Bianco muove e dà scacco matto in tre mosse grazie all'involontaria collaborazione dei pezzi neri.

1. Dg1 + Rd2
2. Dc1 + Rd3
3. Dc3 matto

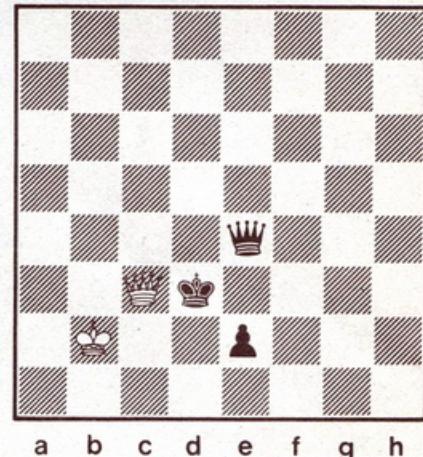


Diagramma 5

Nella posizione del diagramma 6 la Donna può far conto anche sulla collaborazione del pedone.

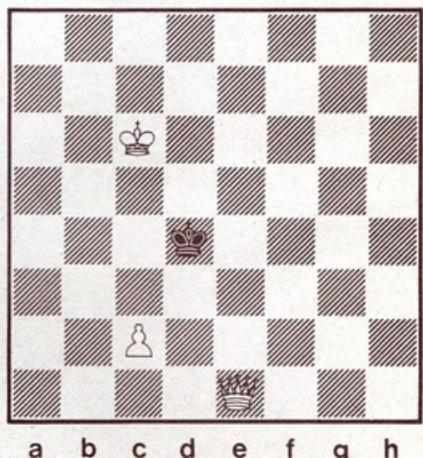


Diagramma 6

Con la mossa al Nero, non è difficile trovare lo scacco matto rientrando in una posizione simile a quella del primo diagramma.

1. ... Rc4
2. De3 Rb4
3. Db3 + Ra5
4. Da3 matto

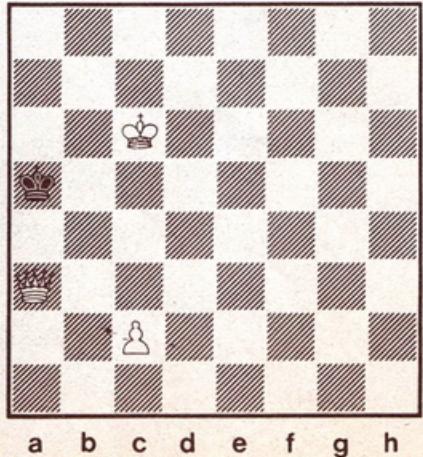


Diagramma 7

La questione si complica se la mossa tocca al Bianco. Ma anche in questo caso è possibile dare lo scacco matto (diverso) in quattro mosse. Come? Giocando:

1. Rd6 Rc4
2. Da5! Rd4
3. De5+ Rc4
4. Dc5 matto

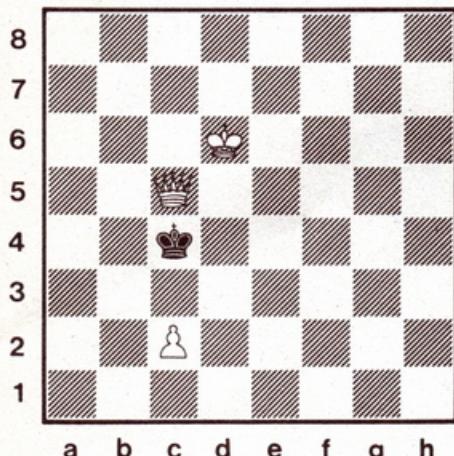


Diagramma 8

Nella posizione del diagramma 9, la Donna dà scacco matto al Re avversario nel centro della scacchiera grazie alla collaborazione del Re e del Cavallo. Il problema, composto da H. Leprettel nel 1879, è stato proposto con la didascalia: il Bianco muove e dà scacco matto in quattro mosse.

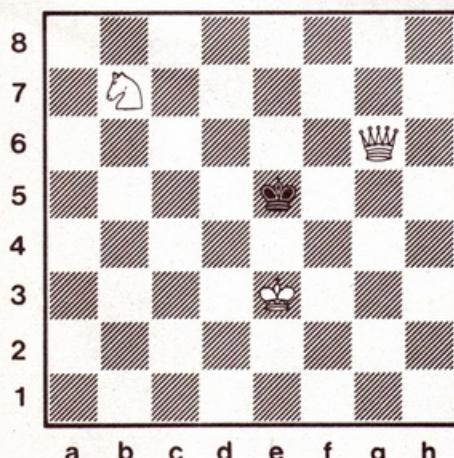


Diagramma 9

La soluzione non è difficile: basta constatare che se fosse il Nero a dover muovere prenderebbe scacco matto in una mossa (1...Rd5; 2. De4 matto) e, quindi, fare una triangolazione col Re per cedere il tratto all'avversario (la triangolazione consiste nel manovrare il Re nello spazio di tre case mentre il Re avversario può manovrare soltanto in due case).

1. Rd3 Rf4
- oppure 1...Rd5; 2. De4 matto.
2. Re2 Re5
3. Re3 Rd5
4. De4 matto

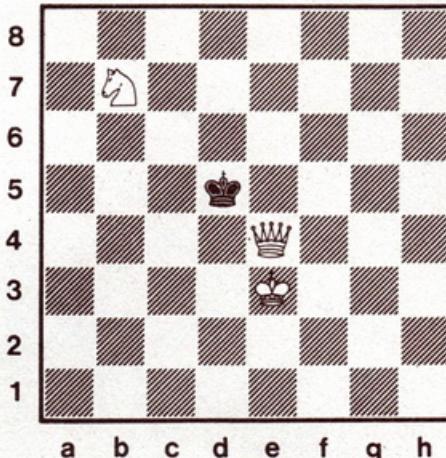


Diagramma 10

Ma c'è un inconveniente: nella posizione del diagramma 9 il Bianco può dare scacco matto in sole tre mosse giocando:

1. Cd8! Rd5
2. Dc6+ Re5
3. De6 matto

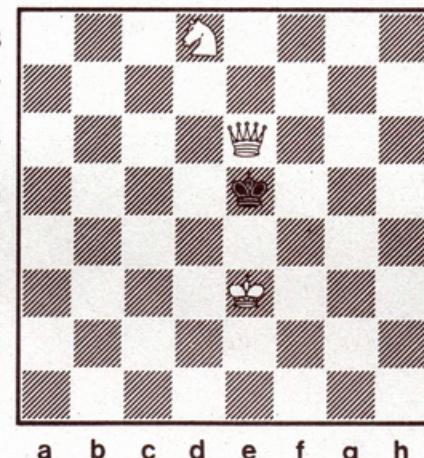


Diagramma 11

Anche l'Alfiere può essere un valido collaboratore della Donna per i matto al centro della scacchiera. Nella posizione del diagramma 12, ad esempio, il Bianco muove e dà scacco matto in tre mosse in una posizione "aperta".

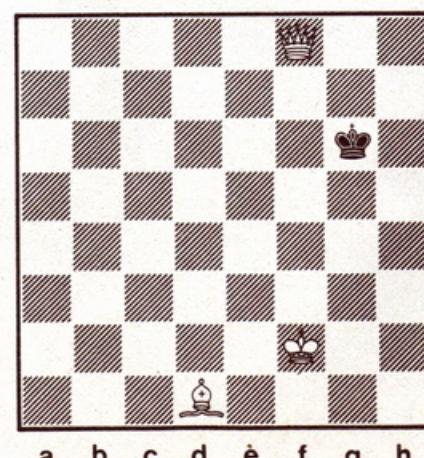


Diagramma 12

1. Re3 Rg5
- oppure 1...Rh7; 2. Ac2 matto.

2. Dg7+ Rf5
- oppure 2...Rh4; 3. Dg4 matto.

3. Ag4 matto

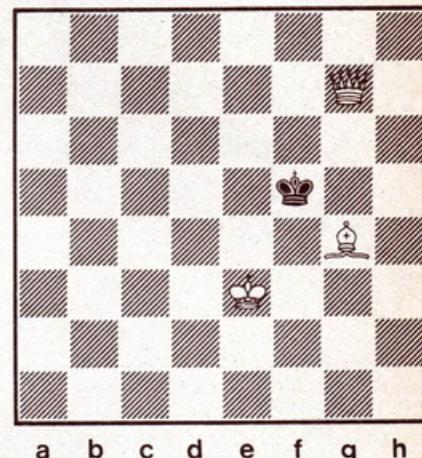


Diagramma 13

La posizione del diagramma 14 viene risolta dal Bianco a proprio favore grazie a una grande triangolazione di Donna.

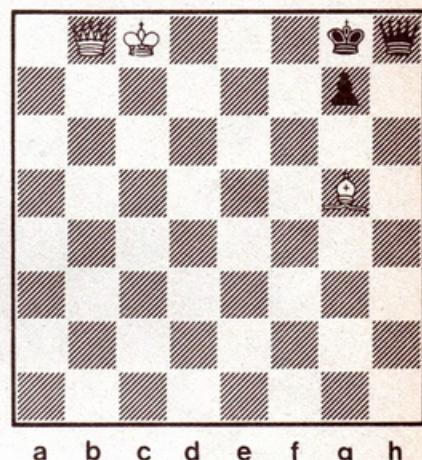


Diagramma 14

1. Rb7+! Rh7
2. Dh2+ Rg8
3. Da2+ Rh7
- oppure 3...Rf8; 4. Da8+ catturando la Donna nera.

4. Df7!

... e il Nero è in zugzwang (ossia, in una posizione dove, dovendo muovere, perde). Il Re e il pedone neri sono, infatti, immobilizzati e l'unica casa possibile per la Donna nera è la casa g8 (a questo punto dovrebbe risultare chiara l'efficacia della prima mossa del Bianco che impedisce ora al Nero di portare la Donna in a8). Ma a:

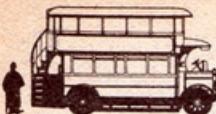
4. ... Dg8

segue:

5. Dh5 matto



Diagramma 15



Da "Xiang-qi" al "Chit-tarren" o "Gioco del generale"; dalla Cina alla Birmania. Proseguendo nella nostra esplorazione delle varianti tradizionali degli scacchi, parleremo stavolta di un gioco molto popolare nelle regioni situate tra l'India e la Cina (Tibet, Birmania, Thailandia, Vietnam): gli scacchi birmani. Non è la sola variante del popolare gioco che sia possibile reperire in Asia: gli "Shogi" o scacchi giapponesi, il Chaturanga indiano, gli scacchi thailandesi e gli "scacchi di Tamerlano" testimoniano della popolarità e della diffusione di un gioco che proprio dall'Asia ha preso il via per il suo lungo e felice cammino. Di tutte le varianti tradizionali, gli scacchi birmani sono probabilmente quelli che più da vicino ricordano, e per dimensioni della scacchiera e per numero dei pezzi, il gioco praticato oggi in Europa. Le variazioni sono minime, e riguardano i movimenti e le proprietà dei pezzi: eppure, la diversità di gioco appare subito evidente.

La scacchiera

Partiamo dalla scacchiera: è, come negli scacchi europei, di 64 case (8×8) ma, a differenza di questi ultimi, la scacchiera del gioco birmano è attraversata da una diagonale immaginaria (vale a dire: non tracciata sulla scacchiera). Ciò secondo il Falkener.

Bell invece (*Discovering Old Board Games*) parla di due diagonali chiaramente segnate. È una delle tante (ma marginali ai fini del gioco) varianti che si trovano tra le varie versioni.

I pezzi

Ciascun giocatore ha a disposizione, come nei nostri scacchi, sedici pezzi. Vediamoli uno per uno.

Meng, o Generale, che equivale al Re degli scacchi e muove, come questo, di una casa in qualsiasi direzione. Ogni giocatore ne ha uno.

Checkoy, o Luogotenente, che equivale alla nostra Donna. Muove diagonalmente di una casa, avanti o indietro. Ogni giocatore ne ha uno.

Legenda: P = Pedone; T = Torre; R = Re; A = Alfiere; C = Cavalleria; D = Donna. I pezzi con \bullet sono i neri.

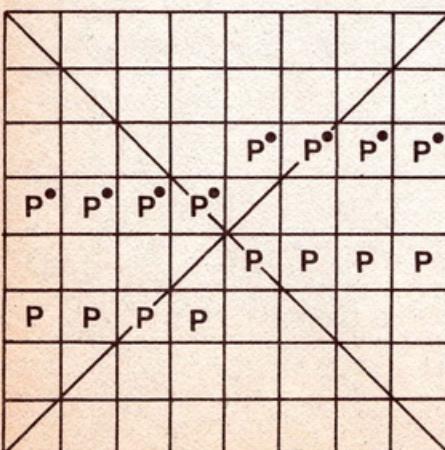


figura 1

Scacchi birmani

Il "Gioco del generale"

Primo approccio con il "Chit-Tarren" una antica variante degli scacchi

Ratha, o Carro, che equivale alla nostra Torre. Come negli scacchi europei, muove in senso ortogonale di quante case vuole, purché siano libere. Ogni giocatore ne ha due.

Chein, o Elefante, che equivale al nostro Alfiere. Ha due diverse possibilità di mossa. Se muove di una casa in diagonale, avanti o indietro, può effettuare la cattura. Se invece muove in avanti di una casa in senso ortogonale, non può effettuare catture. Ogni giocatore ne ha due.

Mhee, o Cavalleria. Equivale al nostro cavallo e, come questo, muove di una casa in senso ortogonale e di una in diagonale. Come negli scacchi europei, il Mhee ha il potere di saltare un pezzo. Ogni giocatore ne ha due.

Yein, o Soldato, che equivale al Pedone degli scacchi europei. Anche qui, la mossa è identica a quella degli scacchi: i pedoni muovono di una casa in avanti, ma prendono in diagonale. Ogni giocatore ha otto pedoni. I pedoni hanno però un'altra particolarità: varcando la linea (o le linee) diagonali, essi possono essere promossi a donna.

Disposizione iniziale

Anche in questo caso, come mostrano le figure che riportiamo qui sotto, le teorie sono contrastanti, ma si tratta di differenze abbastanza lievi.

La figura 1 mostra la disposizione iniziale dei pedoni secondo Bell, la figura 2 un

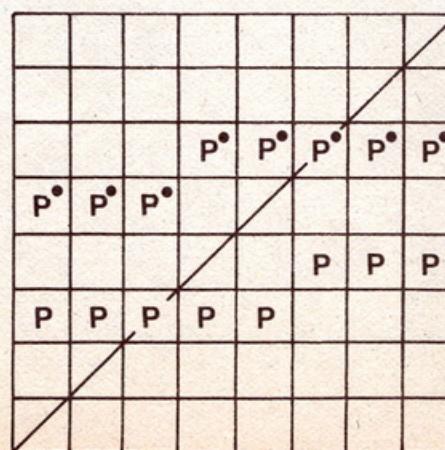


figura 2

inizio di partita trascritto da Falkener. Come si vede, la differenza sta tutta nella disposizione iniziale dei pedoni, e lasciamo ai giocatori la scelta tra le due formazioni.

Comunque, si inizia col piazzare i pedoni. Dopo di che, si procede con il piazzamento di tutti gli altri pezzi, *dietro* i pedoni. Sebbene ci siano parecchie formazioni iniziali "classiche", la disposizione dei pezzi *dietro* i pedoni è lasciata all'arbitrio dei giocatori.

Ad essi è permesso, infatti, in turni alternati di gioco, di sistemare i vari pezzi con mosse anche *anormali* (vale a dire che non rispettano le caratteristiche di movimento dei singoli pezzi).

Ciò vale finché uno dei due giocatori muove un *pedone*. Da allora in poi, potranno essere effettuate soltanto le mosse legali dei pezzi, e la partita vera e propria ha inizio.

Da quanto abbiamo finora esposto, è possibile cogliere due particolarità del gioco:

a) guardate la figura 3, che mostra una delle "aperture classiche" secondo Falkener. È rimarchevole sia la posizione d'attacco dei pedoni, sia quella difensiva del Re, che si trova in una trincea ben protetta e combatte come se fosse "con le spalle al muro". Il Re si trova infatti vicino all'angolo, ed è protetto quindi sia da un lato che sul retro, mentre ha pedine che lo proteggono dall'altro lato e davanti. Per inciso, va detto che (ulteriore differenza) nella versione accreditata dal Falkener, soltanto i tre pedoni avanzati possono aspirare alla promozione;

b) va rimarcato pure come i movimenti più brevi rispetto agli scacchi europei portino i pezzi a contatto tra loro, creando una sensazione di battaglia che nel nostro gioco si è persa.

Si aggiunga che lo stallo non è permesso e che il giocatore deve lasciare all'avversario la possibilità di muovere, e si avrà un quadro abbastanza chiaro degli scacchi birmani.

(nel prossimo numero: alcune partite commentate).

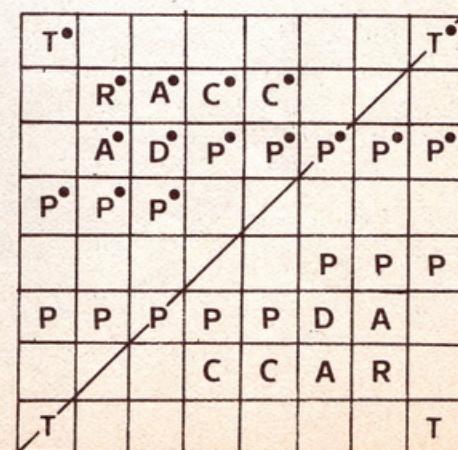
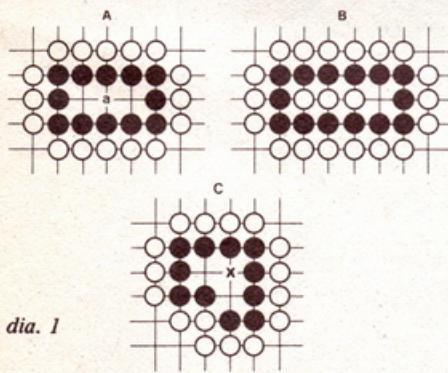


figura 3

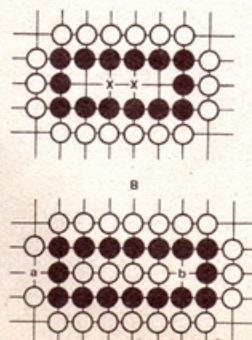
Lo studio del Go non si limita certo ai tesuji che abbiamo presentato negli ultimi due mesi, ma si articola piuttosto in diversi contenuti ben individuati anche se connessi fra di loro. Si può dire che ad ogni fase della partita (apertura, centro, finale) corrispondono dei concetti specifici. I joseki (formule d'angolo) costituiscono da soli, poi, una vastissima materia non solo di studio ma di ricerca vera e propria.

Questo mese parliamo dello *tsumego*, lo studio di vita e morte. Si tratta, in un certo senso, di un'estensione specifica di tesuji: trovare le mosse che faranno vivere o morire una data configurazione di pietre. Lo *tsumego*, quindi, si occupa in modo preponderante di questioni di *forma*, o se vogliamo essere più precisi, della formazione di occhi. Inizieremo proprio con un esame di alcune forme che è essenziale saper riconoscere.

Il lettore saprà già che "tre in fila" vive secondo sentè e che "quattro in fila" vive incondizionatamente. Cioè, nel dia. 1A, il nero è vivo solo se ha la mossa: 'a' gli dà due occhi, mentre 'a' del bianco lo uccide. Di conseguenza, nel dia. 1B il nero è morto. Può mangiare tre pietre, ma inutilmente, perché rimarrà con tre in fila e la mossa sarà poi al bianco. È evidente che anche "tre piegato" è una forma la cui vita o morte è decisa secondo sentè ('x' nel dia. 1C).



Con quattro in fila (vedere dia. 2A) il nero vive incondizionatamente perché a 'x' del bianco risponde 'x'. Nel dia. 2B quindi, il nero non teme l'atari in 'a'. Egli mangia quattro pietre in 'b', rimanendo con quattro in fila.



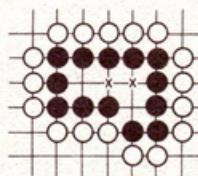
Non solo il quattro in fila, ma anche "quattro piegato" vive allo stesso modo, come si vede nel dia. 3.

— Go —

Tsumego: una questione di vita o di morte

Estensione dei Tesuji, lo Tsumego si occupa in particolare della formazione degli occhi

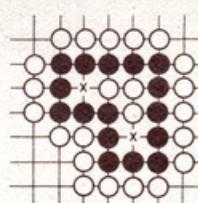
di Marvin Allen Wolfthal



dia. 3

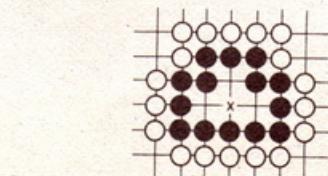
Difatti, anche qui i due punti 'x' sono *miai* (equivalenti): se il bianco ne prende uno il nero prende l'altro e vive. (Un caso a parte è il "quattro piegato nell'angolo" che studieremo il mese prossimo).

Domanda: qual è la situazione nel dia. 4?

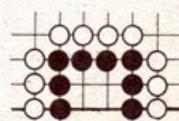


dia. 4

Risposta: Seki! (vedere anche il dia. 29 del numero di gennaio). Se il bianco gioca in 'x' (atari) il nero mangia nell'altro 'x' e vive con quattro piegato. Il nero da parte sua non deve giocare per primo in 'x' perché si mette così in atari. Anche se riuscisse a mangiare le tre pietre, morirebbe: rimarrebbe con un tre piegato e il bianco prenderebbe subito il punto vitale. Quindi i due giocatori lasceranno la situazione così com'è. Un'altra forma di quattro punti è quella "a piramide". Nel dia. 5 è evidente che questa forma vive secondo sentè, avendo un solo punto ('x') in cui fare due (anzi: tre) occhi.

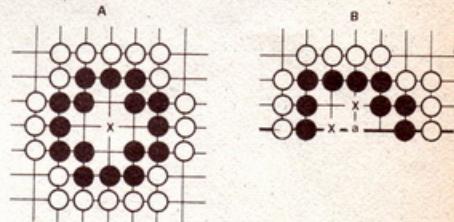


L'unica forma di quattro che rimane da esaminare è quella "a blocco" nel dia. 6. Potrete verificare che il bianco la ucciderà facilmente, siccome il nero deve riuscire a prendere due punti interni (in diagonale) per fare due occhi.



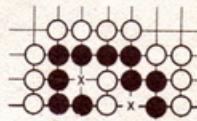
dia. 6

Delle forme a cinque punti ce ne interessano due soprattutto: quella "a croce" e quella "a blocco". Tutte e due vivono secondo sentè come si vede nel dia. 7:



dia. 7

Nel dia. 7A il gruppo "a croce" vive o muore secondo chi occupa il punto 'x'. Nel dia. 7B "a blocco", il discorso diventa un po' più complesso. Nero in 'a' fa, ovviamente, due occhi. Bianco in 'a' uccide il gruppo rendendo "miae" i due punti 'x'. Verificate che dopo la sequenza bianco 'a', nero 'x', bianco 'x', il nero non può più fare due occhi. Potrebbe a prima vista sembrare seki, ma non lo è, come dimostra il dia. 8:

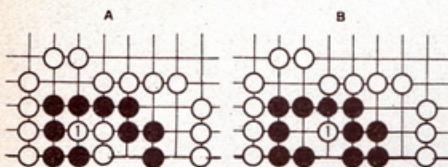


dia. 8

Ovviamente, nero 'x' è atari, ma lo è anche contro se stesso, e quindi è inutile. Bianco 'x' è atari, anche contro le proprie tre pietre, ma quando il nero le mangia, rimane con una forma che il bianco può uccidere: tre piegato. Confrontando questa situazione con quella nel dia. 4, si può formulare un principio abbastanza semplice. Cioè, per uccidere un gruppo coi metodi che stiamo esaminando, è necessario "quasi riempirlo" con una di quelle forme che vivono secondo sentè, dove "quasi" significa "con una libertà



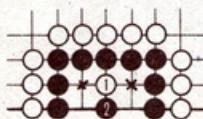
interna ancora aperta". È il caso del dia. 9A, in cui il nero non crede di essere morto e il bianco glielo sta dimostrando (abbiamo dato al nero qualche libertà in più all'esterno, rispetto al dia. 8 per far vedere che la loro presenza non cambia la situazione).



dia. 9

Il bianco ha giocato 1 che "quasi riempie" il nero con la forma del tre piegato. Sapete ormai che è inutile per il nero catturare questo gruppo perché il bianco rimane con senté e lo uccide come nel dia. 9B. Nel dia. 4, invece, se il bianco gioca in 'x', egli "quasi riempie" il nero con una forma *vivente*, il quattro piegato. Studiate attentamente questa differenza.

Passiamo ora alle forme a sei punti. Ne esistono dodici diverse, e tutte vivono incondizionatamente tranne una che è indecisa, che vive cioè secondo senté. Per esempio, nel dia. 10 abbiamo il "sei rettangolare", che vive anche se il bianco gioca in 1. Il nero difende in 2 e i punti 'x' diventano "miae": il nero non ha difficoltà a fare due occhi. Se il bianco attacca in 2 il nero risponde in 1. (E i due punti sul bordo diventano miai).



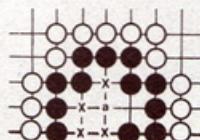
dia. 10

L'unica forma a sei punti che merita attenzione speciale è quella battezzata "rabbity" ("conigliesca") dallo scrittore inglese James Davies per aiutare a ricordarne la configurazione.



Nel dia. 11 si vede che 'a' è il punto vitale di questa forma. Se lo occupa il bianco, egli minaccia di quasi riempire lo spazio con un cinque a blocco (nei punti 'x'). Il nero non può più fare due occhi ed è subito morto. (Verificate che se il

nero risponde alla mossa 'a' del bianco, lo spazio interno finisce "quasi riempito" da un tre piegato).

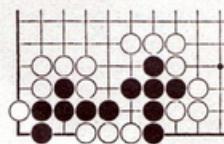


dia. 11

Le forme a sette e più punti vivono tutte incondizionatamente, ma qui è opportuna una precisazione. Tutte le forme che abbiamo presentato sopra sono state prive di punti di "taglio", cioè con gli angoli solidamente chiusi. La presenza di tagli può invece modificare sostanzialmente la situazione. Per esempio, il sei rettangolare nel dia. 12 ora vive solo secondo senté. Se bianco in 'a', il nero muore. Nero 'b', bianco 'c' (atari) dà uno snap-back. Anche bianco in 'b' uccide. Dopo nero 'a', bianco 'c' non lascia speranze. Più brutale ancora è il semplice taglio bianco 'c'! Ovviamente, per vivere il nero deve giocare per primo in 'a' (oppure in 'b'). Nel dia. 13 tutti e due gli angoli presentano tagli.

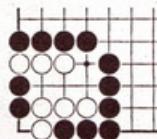
I problemi del mese

I



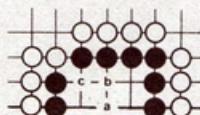
Il bianco uccide

II

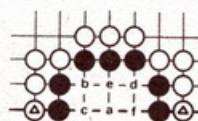


Il bianco può vivere in seki

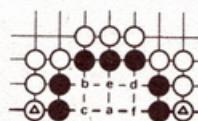
III



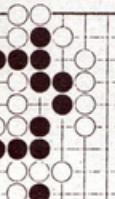
dia. 12



dia. 13

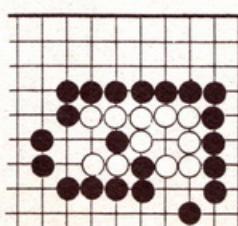


Il nero vive



IV

Ecco un problema di tesuji:



Il nero uccide



Lezione di dissezione

di Raffaele Rinaldi

Tutti i lettori saranno grati, spero, a Massimo Gusso che nel numero scorso di "Pergioco" (aprile) ha presentato l'*Ostomachion* dissepellendolo dai testi tardo latini e mostrando filologicamente come esso fosse un gioco (giustamente paragonato al *tangram*) largamente in uso tra eruditi e intellettuali del tempo. C'è però qualcosa da aggiungere: il *loculus Archimedius*, come è definito nelle fonti citate, è proprio letteralmente il "sacchetto di Archimede" nel senso che il gioco, prima di essere un gioco, fu un problema di geometria posto, analizzato e risolto da Archimede che vi dedica infatti un intero capitolo (intitolato *Stomachion*) nelle sue opere (cfr. t. III dell'ed. Mugler, Paris, "Les Belles Lettres", 1971). Il problema di Archimede era questo: dato un quadrato, dividerlo in 14 parti tali che esse stiano con il quadrato originario (e quindi anche tra loro) in un rapporto razionale. Ecco allora un consiglio: chi si vuol divertire, riprenda il testo di Gusso e, figura e didascalia alla mano, si provi a dimostrare l'assunto del problema di Archimede.

L'*Ostomachion*, o *Stomachion*, o secondo altri autori *Syntemachion*, è un classico esempio di dissezione geometrica. I problemi di dissezione, che costituiscono un capitolo centrale della matematica ricreativa, erano già noti agli antichi e molti dei sezionamenti più semplici erano certamente noti ai greci (come mostra infatti un testo archimedeo). Tuttavia, il primo trattato sulle dissezioni geometriche è più tardo ed è di Abu'l-Wafa (940-998), uno dei più grandi matematici ed astronomi arabi, geometra di eccezionale valore e sistematizzatore della trigonometria. La

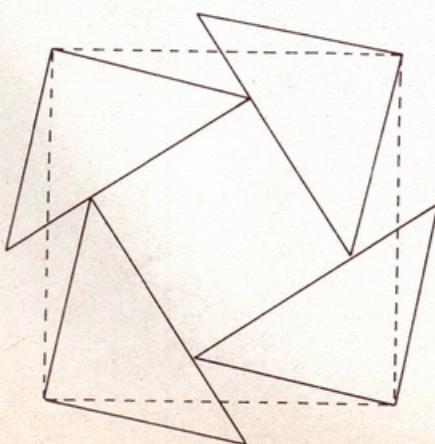


figura 1

figura 1 mostra il metodo costruttivo di Abu'l-Wafa per ottenere, da tre quadrati uguali, un quadrato.

Uno dei quadrati è quello centrale (non sezionato), mentre gli altri due vengono prima sezionati lungo la diagonale e poi lungo le linee tratteggiate che definiscono il quadrato finale. L'altro problema centrale, quello di realizzare la dissezione e la ricostruzione con il minor numero possibile di pezzi, è però un'acquisizione recentissima, di questo secolo. Il problema di Abu'l-Wafa venne infatti risolto in chiave moderna da Henry Ernest Dudney, il grande enigmista inglese che fu anche uno dei primi ad occuparsi di problemi di sezionamento con questo presupposto. La figura 2 mostra la soluzione di Dudney che risolve il problema con 6 pezzi (contro i 9 pezzi di Abu'l-Wafa): soluzione che rimane ancor oggi imbattuta. La costruzione è semplicissima: partendo dai tre quadrati contigui, con centro in E e raggio EA, si costruiscono poi $BF = AG = HC$.

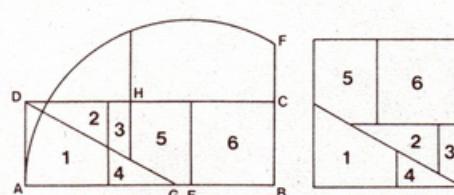


figura 2

Il quadrato è, naturalmente, in questi casi la figura d'obbligo, e l'analisi classica parte sempre da figure da trasformare in quadrato: oltre che per la perfezione e la bellezza intrinseca della figura, vale anche la peculiarità della sua semplicità. Un rettangolo, per esempio, è sempre trasformabile in un quadrato con un sezionamento in tre pezzi, come mostra la figura 3

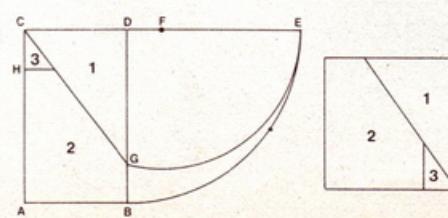


figura 3

Del come comporre e ricomporre forme semplici e complesse in altre forme regolari e no, da Archimede a Mr. Harry Lindgren

Anche in questo caso la costruzione è assai semplice: con centro in D e raggio DB si riporta il lato maggiore di seguito a CD. Poi, con centro in F (punto medio di CE) e raggio FE, si determina G: GC definisce allora il lato del quadrato da costruire. Preso CH = GB e tracciata poi da H la parallela a CD, si ottengono gli altri due pezzi.

L'analisi moderna e contemporanea si è però spinta molto avanti occupandosi soprattutto di dissezioni che trasformano forme complesse non solo in forme semplici, ma a loro volta in forme altrettanto complesse. Per chiarire: sezionando una stella a 6 punte si può passare un quadrato con 5 pezzi, oppure a una croce latina con 9 pezzi. E le forme non trascurano i poligoni regolari (esagono, pentagono, decagono, ecc.) né altre forme piuttosto complesse (svastica, croce di malta, stelle a varie punte, ecc.). La figura 4 mostra, per esempio, il sezionamento in 5 pezzi della croce latina e che porta alla costruzione del quadrato:

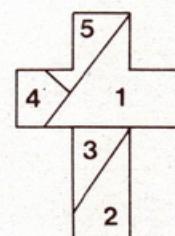
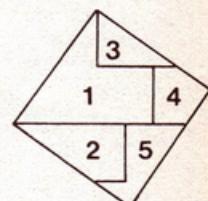


figura 4



Il massimo esperto su scala mondiale di questo genere di problemi che hanno ormai una vastissima letteratura sulle riviste specializzate di ricreazioni matematiche, è un austero funzionario del governo australiano: il signor Harry Lindgren che ha raccolto e presentato in un corposo volume (*Geometric Dissections*, Princeton, Van Nostrand, 1964) i risultati raggiunti in anni di lavoro. Uno dei metodi principali di lavoro di Lindgren si basa sulla riduzione del problema di sezionamento a quello — altrettanto classico — della tassellazione. Le due figure (una trasformata dell'altra) vengono dapprima tagliate secondo uno schema molto semplice che viene poi ripetuto per continguità fino ad ottenere due strisce a lati paralleli. Le due strisce (tracciate su carta trasparente) vengono poi sovrapposte: a questo punto può cominciare, per spostamento di una striscia sull'altra, lo studio e la ricerca di quelli che Lindgren



definisce "punti congruenti", cioè quei punti di una striscia per i quali devono sempre passare i lati paralleli dell'altra striscia. A parole sembra una tecnica difficile, in realtà basta provare per rendersi conto della praticità e della rapidità di ricerca che essa permette. La tabella che segue (figura 5), ripresa dal testo di Lindgren (ma aggiornata al 1968 da Martin Gardner), riassume molto chiaramente la situazione nel

figura 5

mondo delle dissezioni geometriche: ogni casella definisce la trasformazione intercorrente tra la figura della riga e della colonna che in essa si incrociano; i numeri costituiscono i record di dissezione noti (minor numero possibile di pezzi).

In base alla tabella, potete cimentarvi in problemi già noti (conoscete il numero massimo di pezzi del sezionamento) oppure nel tentare di riempire quelle caselle che sono ancora vuote. Si tratta però di trasformazioni abbastanza ardute e per questa ragione vi propongo alcuni problemi un poco più abbordabili (anche in termini di tempo).

1. Abbiamo prima esposto l'analisi di demolizione/ricostruzione che in tre pezzi fa passare dal rettangolo al quadrato. Sapreste costruire e dimostrare l'inverso: dal quadrato al rettangolo con il minor numero di pezzi?

2. La figura che segue mostra una

2. La figura che segue mostra una scacchiera irregolare. Sapreste tagliarla (ogni taglio deve evidentemente seguire i lati delle caselle) e ricondurla a un quadrato? Quale è il minor numero di pezzi del sezionamento?

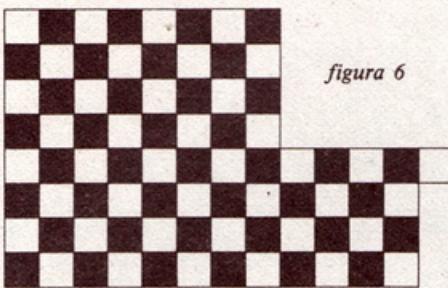


figura 6

3. Se avete risolto i due problemi precedenti, sulle dissezioni saprete ormai tutto, dalla A alla Z. Dimostratelo: trasformate la A nella Z con il minor numero di pezzi.

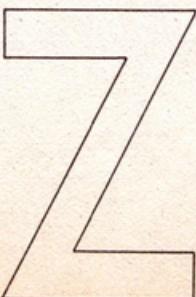
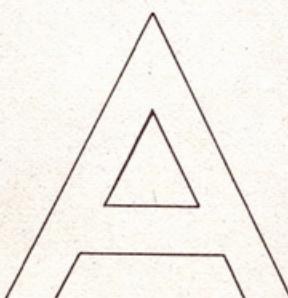


figura 7

Questo mese vi presentiamo il baseball. Per coloro che non conoscessero questo gioco, cercheremo di descrivere succintamente le regole generali.

Il baseball si gioca su un campo chiamato diametralmente (schematizzato nella figura 1), tra due squadre che vicendevolmente si scambiano le parti; esiste la squadra che attacca e quella che si difende. Una partita è divisa in nove fasi o "inning", ciascuna delle quali presenta una volta la squadra in attacco e una volta in difesa. Scopo della squadra che attacca è di riuscire a battere con la mazza la palla scagliata dal lanciatore e conquistare la prima base. A questo punto un altro battitore si presenterà in casa base e se riuscirà a sua volta a battere la palla in modo corretto, vorrà dire che il compagno che stava in prima base andrà in seconda, mentre il battitore conquisterà la prima base.

La squadra in difesa (quella che lancia la palla, per intenderci) invertirà i ruoli quando sarà riuscita ad eliminare tre giocatori avversari.

Il lanciatore, quando scaglia la palla verso il battitore, deve lanciarla in modo che questa attraversi una immaginaria superficie vicino al battitore; se la traiettoria è esterna a questa superficie il lancio non è valido e si avrà un *ball*: quando il lanciatore colleziona quattro ball anche non consecutivi con lo stesso battitore, questi passa di diritto sulla prima base e gli eventuali compagni sulle altre basi ne conquistano un'altra. Se invece la traiettoria è giusta e il battitore non riesce ad effettuare una battuta valida, si dice allora che si ha uno *strike*; se un lanciatore ottiene tre strike, anche non consecutivi, con lo stesso battitore, questi viene eliminato.

Se il battitore riesce a battere la palla, la sua battuta sarà valida se la palla ricadrà sul terreno entro le linee che congiungono la casa base con la prima e con la terza; in altro caso la battuta non sarà valida e conterà come uno strike.

Supponendo che il battitore riesca ad effettuare una battuta valida, egli conquisterà la prima base solo se uno dei giocatori in difesa non riuscirà a raccogliere la palla battuta al volo; se invece si presentasse questa eventualità allora il battitore verrà eliminato.

Se il battitore riuscirà ad effettuare un "fuori campo", allora lui e gli eventuali suoi compagni sulle basi, potranno arrivare direttamente in casa base conquistando ciascuno un punto.

In questa lotta tra lanciatore e battitore si inserisce inoltre la possibilità di un giocatore su una base di "rubarne" un'altra e quella del lanciatore di eliminare eventuali giocatori che abbiano conquistato una base.

Vediamo ora come si potrà giocare il baseball con la calcolatrice.

Il problema sta nel generare dei numeri casuali che daranno diritto a possibilità diverse della mossa che verrà eseguita

Il baseball nel taschino

Come simulare un incontro sportivo servendosi di una normale calcolatrice, alcune fiche colorate, carta e matita

di Maurizio Casati

secondo la tabella 1. La generazione di numeri casuali è la regola fondamentale di moltissimi giochi con il computer, che ha la possibilità di eseguire questa scelta tramite una routine chiamata *random*; questa possibilità esiste anche in calcolatrici tascabili programmabili di un certo valore. Dovendo invece giocare con una calcolatrice normalissima procederemo in questo modo: il lanciatore immetterà un numero di *cinque* cifre nella calcolatrice, il battitore guarderà il numero e lo dividerà per un altro numero di *sei* cifre che deve terminare per 7 (questa cifra serve a rendere ancor più imprevedibile il risultato); del risultato ottenuto, sono interessate solo la seconda e la terza cifra decimali che daranno appunto, secondo la tabella 1, il risultato del lancio avvenuto, (attenzione: lo 0 vale come numero pari).

Nel caso che il risultato sia favorevole al lanciatore (strike o eliminazione), verrà reimpresso il numero di cinque cifre usato precedentemente dalla squadra in difesa (questo per dare al battitore un punto di riferimento); nel caso invece che il risultato sia favorevole al battitore (ball o conquista base), la squadra che si difende procederà all'immissione di un nuovo numero di cinque cifre.

Oltre alla calcolatrice avete bisogno anche di alcune fiche colorate per meglio visualizzare l'andamento del gioco sul diamante e di carta e matita per segnare i punti come da tabella 2.

La partita si articola su nove inning, ovvero per nove volte una squadra è in difesa e per nove volte in attacco. Se il tempo a vostra disposizione è limitato oppure vi sembrerà troppo lungo giocare tutti gli inning, sarà sufficiente definire prima dell'inizio quanti inning durerà la partita, per non creare delle contestazioni in fase di termine del gioco perché potrebbe darsi il caso che un inning molto favorevole (magari proprio il nono) vi possa dare la vittoria.

Tabella 2

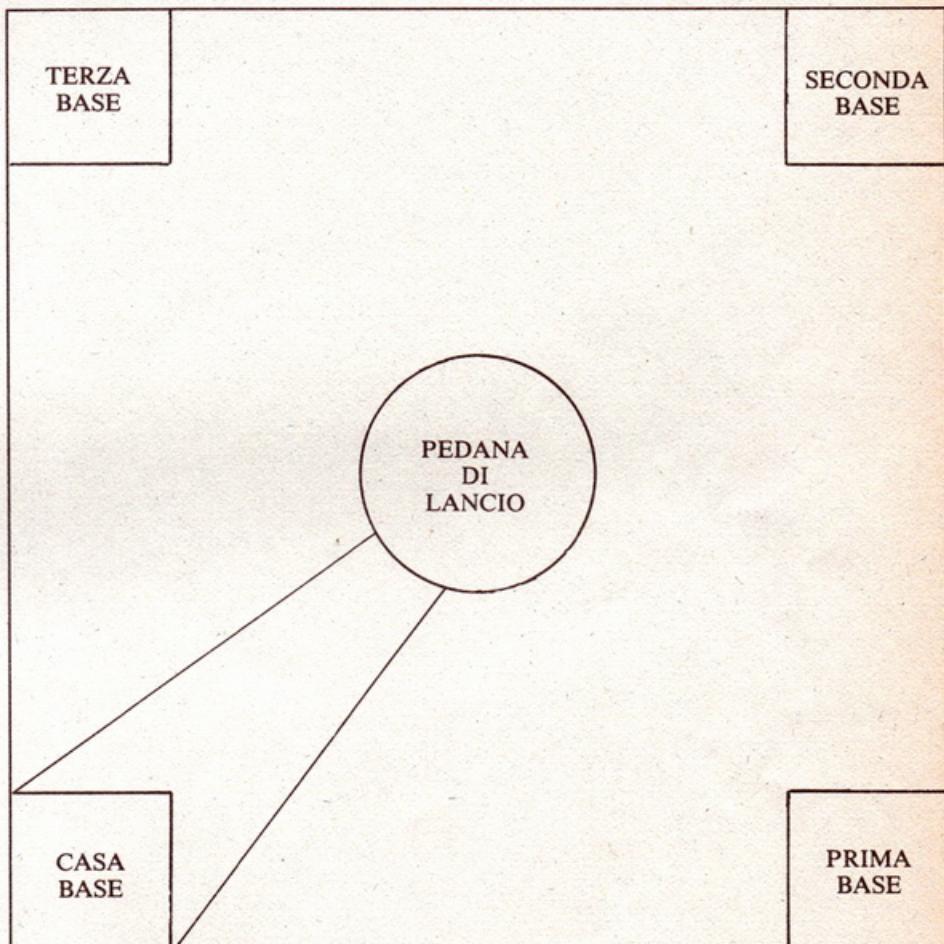


FIG. 1

Tabella 1

		Esito della combinazione	
	2 ^a cifra dec.	3 ^a cifra dec.	
Pari		Uguale a 2 ^a	Base rubata (se esiste giocatore in base)
		Altro	Lancio fallito = 1 ball
Dispari		Uguale a 2 ^a	Fuori campo
		= 2-3-6-7	Battuta valida = conquista base
		= 0-1-8-9	Battuta non valida = 1 strike
		= 4	Battuta valida ma preso al volo = eliminato
		= 5	Eliminato uno dei giocatori su base

Squadra A	I Inning	II Inning	III Inning	IV Inning	V Inning	VI Inning	VII Inning	VIII Inning	IX Inning	Total



Siamo già alle soglie della nuova fase dei tornei ufficiali validi per il nuovo campionato italiano di Master Mind, e visto che le gare, almeno per adesso, si svolgeranno sul New Master Mind, cioè giocando con otto colori e quattro buchi, entriamo un po' nel merito di questo misterioso ed affascinante mondo, un mondo di nuova frontiera per chi è abituato a cimentarsi solo sull'Original Master Mind, un mondo che può sembrare una regressione per chi è abituato ai fasti del Super Master Mind (otto colori e cinque buchi). In realtà è un mondo selvaggio degno del miglior western tradizionale, grazie ai colpi di scena che non mancano mai. In questa versione trionfano in genere i Jessy James, classici banditi, o ladri di cavalli (come direbbe l'amico Petrozzi), ma state attenti: i ladri di cavalli, i Billy the Kid, possono razziare treni e svaligiare impunemente banche od assalire diligence, ma talvolta accade pure che vengano impiccati.

“Adelante Pedro” dunque, ma “con judicio”, e occhio ai colori; e partiamo dunque esaminando il nostro banchiere del vecchio West, il nostro conduttore di diligenza che vuole portare a Dodge City il carico d'oro senza incorrere in troppi rischi o agguati mortali.

Ebbene, il codificatore ha a sua disposizione cinque strade, ovviamente prescindendo dai colori usati, ma solo considerando le possibili combinazioni di colori.

Vediamo infatti cosa può fare per scompaginare i piani di Billy the Kid: — può mettere quattro volte lo stesso colore (nero, rosso, giallo, arancione o un altro, è lo stesso);

— può mettere un colore ripetuto tre volte più uno diverso;

— può scegliere, magari, due colori ripetuti entrambi due volte o un doppio con due singoli.

Ultima chance, quattro colori tutti diversi tra loro.

Se riduciamo tutto ciò a schematiche formule avremo:

4 = un colore ripetuto quattro volte;

3 + 1 = un colore ripetuto tre volte + un colore singolo;

2 + 2 = due colori ripetuti entrambi due volte;

2 + 1 + 1 = un colore doppio più due colori singoli;

1 + 1 + 1 + 1 = quattro colori diversi tra loro.

E veniamo adesso al nostro ladro di cavalli e alle strade che può scegliere per assalire la diligenza o fermare il treno.

Ovviamente sono anch'esse sempre e solo cinque, le stesse che ha a sua disposizione il postiglione.

Potrà partire, cioè, con 4, 3 + 1, 2 + 2, 2 + 1 + 1, 1 + 1 + 1 + 1.

Ogni giocatore ha i suoi sistemi, così come ogni leggendario personaggio del West aveva la propria tecnica. Ormai, a distanza di decenni, lo sanno tutti: Jessy James partiva sempre con 2 + 1 + 1 e Billy the Kid preferiva il classico 3 + 1. Non

Master Mind

Se il piolo è un bandito

Un'analisi del New MM otto colori - quattro fori

di Francesco Pellegrini

voglio togliere nulla a questi maestri del passato ma, (forse perché sono un romantico), resto profondamente legato a Calamity Jane, che si assicurava la via di fuga uscendo con quattro cavalli, 1 + 1 + 1 + 1.

Ovviamente, l'amore per Calamity Jane non è solo dovuto al romanticismo, ma deriva anche dalla convinzione che lei cercasse sempre di arrivare al massimo dello scopo (chiudere cioè nel minor numero di tentativi) con il minimo della fatica.

Che poi la nostra eroina sia rimasta fregata quando ha incontrato Pecos Bill, è un'altra storia che nulla toglie alle sue indubbiie capacità.

Ma veniamo al perchè di questa scelta da parte mia. Quante erano le possibili risposte che Calamity Jane poteva ricevere dopo il primo tentativo? (per semplificare le cose indicherò: x = piolino nero e y = piolino bianco).

Ebbene, le risposte che le potevano arrivare erano ben 14; queste, per l'esattezza:

zero (nessuna risposta), y, x, yy, yx, xx, yyy, yyx, yxx, xxx, yyyy, yyxx, yyyx, xxxx.

Certo, se c'è qualcuno che riesce sempre ad ottenere xxxx al primo tentativo, lo ringraziamo per averci tenuto compagnia e lo invitiamo a dedicarsi ad altri giochi. Il Master Mind non è infatti arte divinatoria, e se c'è la preveggenza non ci si diverte neppure.

Scherzi a parte, è ovvio che se c'è una partenza con quattro risposte positive si è in una situazione da fantascienza, e quindi non esamineremo il caso delle xxxx, tanto il problema a quel punto è già risolto da solo. Partiremo invece dal

caso che molti ritengono fortunato, ricevere cioè risposta zero (niente, nessun piolo presente).

Anche qui serve la tecnica per sapere come procedere e per essere ben sicuri di chiudere sempre e comunque in cinque tentativi.

Sapendo sempre come chiudere in cinque vi potrà capitare ogni tanto di perdere, ma generalmente vincerete (differenza banale ma di fondamentale importanza per un giocatore che tenta di andare a Luxor a rappresentare l'Italia al Campionato mondiale di Master Mind che si svolgerà in ottobre).

Certo, prima si devono sconfiggere Jessy James (l'amico Mignemi di Cagliari) e Calamity Jane (il sottoscritto), aggiudicandosi lo spareggio a cui si ha diritto se si diventa Campione Italiano per il 1981; ma è chiaro che la prima tappa è quella di aggiudicarsi il proprio Campionato Regionale, o almeno di classificarsi nei primi tre. Solo così si ha infatti la possibilità di andare a Sanremo. Spiegarvi tutta la tecnica di Calamity Jane sarebbe indubbiamente lungo e complesso; vi indicherò quindi le linee fondamentali e starà a voi riuscire in seguito a farle vostre e superare tutti gli ostacoli che vi troverete davanti.

Bene, partiamo dunque dal primo caso. La nostra leggendaria eroina ha ricevuto zero al primo tentativo. Siamo quindi davanti a questo schema:

M O V G = zero

Come si comporta Calamity Jane? Potrà sembrarvi strano ma gioca subito:

N R R R

e a questo punto potrà ricevere dieci differenti risposte:

zero (ancora niente, è un vizio), y, x, yy, yx, xx, yyx, yxx, xxx, yyyy, yyxx, yyyx, xxxx.

Perchè Calamity Jane non può trovarsi a questo punto davanti al caso yyyy?

Non è difficile, provate a capirlo da soli, chi riesce vada avanti a seguirmi, chi non ce la fa abbandoni e giochi sperando che gli vada sempre bene che non appaiano all'improvviso Tex Willer e Kit Carson sulla sua strada.

A questo punto sarebbe fatto, senza nessuna possibilità di recupero. E per oggi mi fermo qui, ne ripareremo il mese prossimo quando spiegherò questo schema:

M O V G = zero

N R R R = y x

Come procederà Calamity Jane? Provate ad indovinarlo da soli, è un ottimo allenamento mentale.

Nel frattempo, però, non dimenticate di risolvere i soliti problemini, che per stavolta, sono questi:

BANDITI = °	CASTANA = •°
FORZARE = °°	SCENATE = °°
INCHINI = °	TOSCANO = ••••
FEZIRRO = ••••	PERDONO = ••••
PROPRIO = •••	COMPITO = •••
GLOFFIO = ••••°	CORNUTI = •••••

Nota: Da questo numero il colore Arancione è siglato con "O" anzichè con "AA".

TORNEO DI MASTER MIND PER CORRISPONDENZA

**DAL PROSSIMO NUMERO
UNA APPASSIONANTE
GARA
CON BELLISSIMI PREMI**

	A	B	C	D	E
7					
6					
5					
4					
3					
2					
1					

figura 1

	A	B	C	D	E
7					
6					
5	B	B	B	B	B
4	V	V	V	A	A
3	V	V	A	A	A
2	R	R	R	G	G
1	R	R	G	G	G

disegno A

	A	B	C	D	E
7					
6					
5	R	G	B	V	A
4	G	B	V	A	R
3	B	V	A	R	G
2	V	A	R	G	B
1	A	R	G	B	V

disegno B

Di scena è "l'allena cervello", il Brain Trainer. Come abbiamo annunciato il mese scorso, da questo numero inizia un torneo di questo nuovo e divertente gioco. Obiettivo è quello di battere i record mondiali esistenti: chi riuscirà nell'impresa vincerà una targa ricordo ed un gioco, oltre all'iscrizione nel libro d'oro del B.T., gelosamente custodito in Norvegia. Ma anche chi non è per vocazione un record - man può partecipare alla gara: indipendentemente dall'ottenimento del primato, infatti, ai primi tre giocatori che riusciranno ogni mese a completare il gioco nel minor numero di mosse andranno in dono altrettanti giochi della Mondadori Giochi.

Ed ora ricordiamo brevemente le regole e gli scopi di B.T.

Partendo dalla disposizione dei colori rappresentati nel disegno A, dovrete sistemarli nel minor numero di mosse possibili come nel disegno B. Chi già possiede un Brain Trainer (costa 6.900 lire, salvo sconto ai Soci del Pergioco Club) sarà facilitato, disponendo di pioli e piano di gioco. Chi non possedesse ancora il gioco può ritagliare delle pedine di carta e utilizzare lo schema della figura 1.

Lo spostamento delle pedine deve rispettare le seguenti regole:

- 1) Si inizia il gioco spostando uno dei pioli della fila 5 (figura 2) in una delle posizioni della fila immediatamente successiva (ad esempio vedi la figura 3).
- 2) Via via si possono spostare gli altri pioli (alcuni esempi sono riportati nelle figure 4 e 5) tenendo presente che ogni spostamento riguarda *un solo* piolo, e si potranno muovere due pioli *solo se* essi sono nello stesso colore e si trovano collocati l'uno dietro l'altro (figura 6), e *solo se* questi due pioli si potranno posare davanti a un terzo piolo dello stesso colore.

Brain Trainer

Una sfida "mondiale"

- 3) In nessun caso si possono creare dei vuoti verticali fra i pioli (vedi le mosse sbagliate nella figura 7).

figura 2

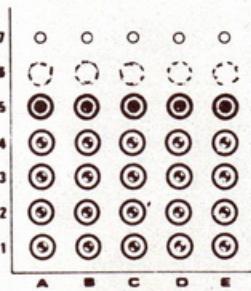


figura 3

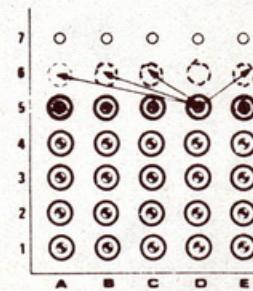
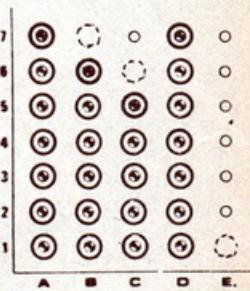


figura 4



◎ PIOLI CHE POSSONO ESSERE MOSSI

○ POSIZIONI NELLE QUALI CI SI PUÒ MUOVERE

✖ PIOLI CHE NON POSSONO ESSERE MOSSI (FIG. 1,2,3,4)

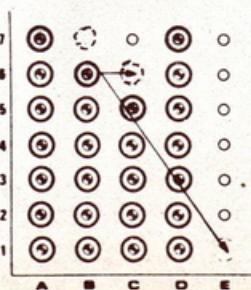


figura 5

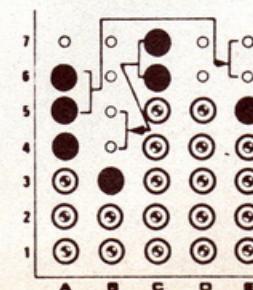


figura 6

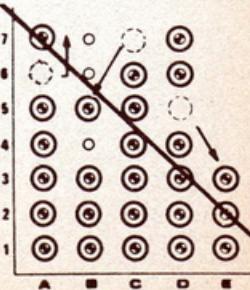
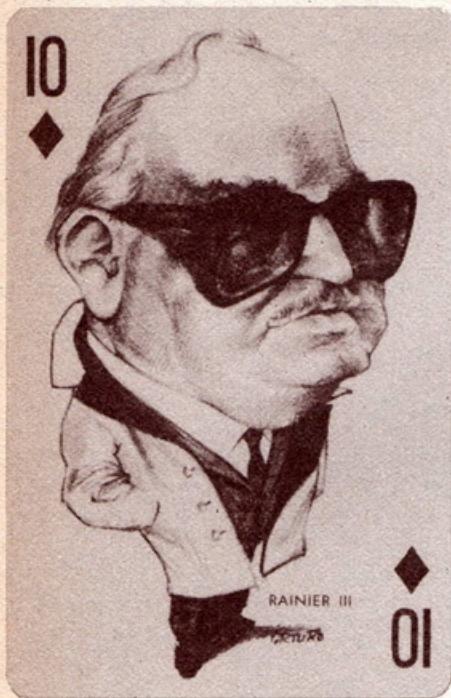


figura 7



Gioco dalla diffusione piuttosto recente (e tuttora in evoluzione per le frequenti varianti introdotte) discende in linea diretta dall'inglese King da cui si distacca nettamente, con il semplice artificio della scelta dell'ordine delle smazzate e l'introduzione del contre, per vivacità, strategia e possibilità tattica da parte dell'abile giocatore.

Viene disputato *singolarmente* da quattro giocatori con un mazzo di carte francesi senza joker (52 carte) e consiste in una serie di sette smazzate diverse per regole e finalità ripetuta quattro volte. Ognuno dei giocatori infatti riveste il ruolo di mazziere per sette smazzate consecutive e pertanto una partita completa di Barbu si svolge sulla distanza complessiva di 28 smazzate.

Le sette differenti smazzate sono:

- mano in cui si deve evitare di prendere il Re di cuori;
- mano in cui si deve evitare di prendere le carte di cuori;
- mano in cui si deve evitare di prendere le Donne;
- mano in cui si deve evitare di prendere la penultima e l'ultima presa;
- mano in cui bisogna cercare di fare meno prese possibile (misère);
- mano in cui giocando a senza atout o con atout (briscola) determinato dal mazziere bisogna cercare di fare il maggior numero di prese;
- mano di "domino" in cui bisogna cercare di sbarazzarsi delle carte della dotazione prima degli avversari.

Il mazziere, scelto a caso all'inizio, distribuisce in senso orario, una alla volta per giocatore tutte le carte del mazzo: prende visione del suo gioco, decide ed annuncia quale delle sette smazzate verrà giocata in quel colpo. Al termine della smazzata, dopo una nuova distribuzione, il mazziere sceglierà fra le sei rimanenti e così via fino a terminare il suo turno di

Carte

Barbu figlio di Re

di Carlo Eugenio Santelia

distributore quando tutte le sette diverse mani sono state giocate (superfluo forse ma non inutile dire che al suo turno il mazziere non può scegliere due o più volte la stessa mano: può solo, ed il vantaggio è già notevolissimo, determinare l'ordine in cui le sette mani andranno giocate). A questo punto si fanno i conti parziali e il ruolo di mazziere si sposta in senso orario.

Svolgimento del gioco:

le mani a) b) c) d) e) hanno uguale meccanismo di gioco: il mazziere "esce" giocando la carta che ritiene a lui più conveniente e gli altri giocatori, a turno in senso orario, devono giocare ognuno una carta obbligatoriamente dello stesso seme: solo se non si posseggono carte di quel seme si può giocare qualsiasi altra carta. La presa delle quattro carte viene fatta dal giocatore che ha impegnato la carta più alta del seme di uscita (il valore di presa delle carte è in ordine decrescente A, K, D, F, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2). Il giocatore che ha fatto la presa gioca la carta iniziale per la presa successiva scegliendola a sua convenienza fra quelle in sua dotazione, e si prosegue così di presa in presa fino al termine della smazzata.

Unico limite alla libertà di uscita è quello di non poter giocare in uscita cuori nelle mani a) e b) fin quando si posseggono carte di altri semi in mano, mentre si potrà in qualsiasi momento giocare una carta di cuori in fase di scarto.

La mano f) si svolge con le stesse modalità delle cinque descritte se giocata a senza atout: se, al contrario, il mazziere ha determinato un seme quale atout o briscola questo seme ha prevalenza sugli altri, ovvero, se giocato da chi non ha carte nel seme d'uscita "taglia" la presa aggiudicandosela (a meno che un altro giocatore, anche lui privo di carte del seme d'uscita, impegni successivamente un atout di valore superiore: "surtaglio"). Il "taglio" ed il "surtaglio" sono rigorosamente obbligatori (a differenza di altri giochi ad atout come il bridge o la briscola).

La mano g) viene giocata a "domino". Il mazziere pone sul tavolo la carta di inizio e gli altri giocatori a turno devono (possedendola) giocare una carta che sia dello stesso seme e contigua a quelle già in tavola oppure una carta dello stesso valore numerico della carta di uscita. Le carte giocate si pongono sulla tavola in

ordine di continuità e il gioco prosegue circolarmente in modo che si formano quattro catene di carte (una per seme) che si estendono progressivamente dal 2 all'asso (che nel Barbu viene posto dopo il Re a differenza del "Domino" vero e proprio). Non avendo carte giocabili un giocatore "passa" il turno, ma è rigorosamente vietato passare avendone. Quando un giocatore ha terminato le carte in suo possesso il gioco prosegue fra gli altri tre ed infine tra gli ultimi due quando anche un secondo giocatore ha terminato in modo da determinare una graduatoria di arrivo che è l'unica che importa agli effetti del punteggio.

Punteggio:

- il giocatore che prende il Re di cuori segna venti punti negativi;
- le carte di cuori costano: quattro punti negativi ognuna l'asso, il Re, la Donna, il Fante e il dieci; due punti negativi ognuna le altre;
- ogni Donna costa sei punti negativi;
- penultima ed ultima presa costano ognuna dodici punti negativi;
- ogni presa fatta costa due punti negativi;
- ogni presa fatta vale cinque punti positivi;
- il primo giocatore che termina le carte segna a suo favore 45 punti positivi, 20 punti positivi il secondo, 10 punti positivi il terzo e dieci punti negativi il quarto.

Il gioco del Barbu è ulteriormente vivacizzato dal "contro": consiste in una proposta, che deve essere obbligatoriamente subita, di raddoppiare il punteggio in palio nella smazzata in gioco con l'inserimento di una scommessa personale fra il giocatore che ha ricevuto e quello che ha dato il contro. Il punteggio viene triplicato se chi ha ricevuto il contro lancia una controcommessa: il cosiddetto "surcontro".

riguardo al contro valgono le seguenti regole:

- il mazziere non può mai contrare: può però surcontrare se viene contratto;
- ogni giocatore che non sia mazziere può contrare quanti e quali avversari vuole nelle mani a punteggio negativo (a, b, c, d, e del nostro elenco): nelle mani a punteggio positivo (f, g) solo il mazziere;
- ogni giocatore che venga contratto può surcontrare: se contratto da più avversari può surcontrarne anche solo uno senza essere obbligato a surcontrare gli altri;



4) se due o tre giocatori hanno "contrato il tavolo" (ovvero contratto tutti gli avversari) si intende automaticamente tra loro surcontrati;

5) ognuno dei tre avversari del mazziere è obbligato a contrarlo in almeno due delle sette smazzate del suo turno.

Con l'imperversare dei conti al tavolo i conti possono diventare un poco complessi: facciamo un paio di esempi: se nella smazzata in cui non bisogna fare le ultime due prese il giocatore B e il giocatore C hanno contratto D e quest'ultimo fa effettivamente le ultime due prese pagherà 24 punti al tavolo, 24 a B e 24 a C e pertanto in questa mano A (mazziere) non segnerà alcun punteggio, B + 24, C + 24, D - 72. Se D avesse surcontrato e le ultime due prese fossero state fatte una da A ed una da C il punteggio sarebbe: A - 12, B pari, C - 36, D + 24.

Per il controllo immediato dei punti (ogni giocatore terrà lo score personale) sarà utile ricordare che nelle varie smazzate, anche se sono intervenuti contro e surcontro il punteggio totale dovrà essere:

- a) 20 punti negativi
 - b) 36 punti negativi
 - c) 24 punti negativi
 - d) 24 punti negativi
 - e) 26 punti negativi
 - f) 65 punti positivi
 - g) 65 punti positivi

Si può agevolmente notare come la somma dei punti negativi delle prime cinque mani equilibri la somma dei punti positivi delle ultime due e questa è la ragione per cui al termine del gioco i conti devono tornare e vengono sistematati pagando un tanto al punto prefissato. Riprenderemo l'argomento per illustrarvi alcune delle molte varianti proposte: per il momento provate a giocare il Barbu con queste regole classiche: crediamo ce ne sia a sufficienza per divertirsi parecchio.

Bridge

Qual è la più perdente delle perdenti?

di Franco Di Stefano

L'avversario ha deposto sul tavolo la carta d'attacco, scende il morto. Questo è il momento di suspense in cui il dichiarante ed i due difensori passano dalla visione limitata delle proprie tredici carte ad un orizzonte, decisamente più vasto, di ventisei. Valutazione delle vincenti e delle perdenti: rapida da parte dei più dotati, naturalmente più lenta da parte di coloro cui necessita maggior tempo per inquadrare la smazzata. E inizia il gioco, con la prima carta mossa dal morto. Vecchie storie brigidistiche tramandate, smazzate celebri viste alla luce di analisi posteriori, tardivi pentimenti ci dicono che spesso un attivo in più (chiaramente dedicato a riflessione) avrebbe consentito un risultato finale migliore. È chiaro anche a chi balbetta i primi vagiti del nobile gioco che le carte vincenti sono destinate ad assorbire il fardello delle perdenti, ma le modalità ed anche i *tempi di gioco* di questa che sembra la più elementare delle manovre non sempre vengono prudentemente rispettate. Avviene infatti che frequentemente ci si trovi nell'antipatica situazione di dover stabilire quale sia la più perdente delle perdenti. Se siete ampiamente dotati di qualità extrasensoriali e gli avversari vi permettono l'uso del pendolino radioestesico al tavolo, il problema non si pone: altrimenti sarà per voi necessario



arrangiarsi in altra maniera. E qui possono spesso venire in vostro aiuto particolari artifizi tecnici: vediamone qualcuno. Una mano classica: giocate in Sud il contratto di sette picche e ricevete l'attacco di re di cuori.

- ♠ 987
 ♥ A543
 ♦ KQ2
 ♣ K43.
 N
 S
 ♠ AKQJ10
 ♥ —
 ♦ A1043
 ♣ AO65

I signori del pendolino radioestesico incassano rapidamente l'asso di cuori scartando dalla mano la quarta carta del colore minore che si rivelerà quello dei due malamente diviso, mentre voi, meno percettivi e notoriamente più sfortunati nelle decisioni ma più eleganti e destri nella giocata, differirete semplicemente la decisione *non impegnando subito* la vincente di cuori ma tagliando di mano la scartina. Avrete tutto il tempo, dopo aver eliminato gli atout, di saggiare la distribuzione dei due colori deboli scartando la quarta carta di quello che risulterà mal diviso sull'asso di cuori, accortamente conservato per la migliore utilizzazione.

Attenzione ora a quest'altra mano non meno classica:

- | | |
|---|-------------|
| ♠ | Q109764 |
| ♥ | A93 |
| ♦ | A92 |
| ♣ | A
N
S |
| ♠ | A8532 |
| ♥ | K1072 |
| ♦ | K1083 |
| ♣ | — |

Giocate, forse non troppo contenti, il
contratto di sei picche e ricevete l'attacco
a fiori. Una prima grossa soddisfazione è
che in questa mano voi e il sensitivo avete
all'incirca le stesse probabilità. A patto
che costui giochi altrettanto bene come
voi che *taglierete in mano* l'asso di fiori
per battere l'asso di atout. Troverete
naturalmente a riprova della vostra
abituale sfortuna le picche avversarie
divise due e zero ma anche a questo
punto le vostre speranze non sono ancora
del tutto perdute: se la divisione dei resti
dei colori rossi è 3 - 3 il gioco è fatto e,
mentre fra le sale del circolo si starà
diffondendo la notizia della vostra
improvvisa pazzia "l'ho visto io tagliare
l'asso di fiori secco del morto", voi
concludrete trionfalmente rigiocando
picche in modo da obbligare in presa
l'avversario. La successiva uscita del
quale, ha buone probabilità di
permettervi di fare quattro prese in uno
dei due colori rossi: la quarta di queste
prese vi permetterà di scartare quella che
ormai con fotografica evidenza è
diventata la carta perdente da eliminare:
la terza carta del morto dell'altro colore
rosso.

Nell'esempio che segue giocate, sempre in



Sud, sei picche e ricevete l'attacco a quadri.

♠ AQ65
♥ 532
♦ A43
♣ Q63
N
S
♠ KJ109743
♥ AKJ6
♦ —
♣ K4

La mano presenta una perdente sicura a fiori ed una perdente possibile a cuori. Sembra che la riuscita del contratto dipenda dall'impasse a cuori e forse avrete mentalmente imprecato sull'inutilità di quell'asso di quadri che sareste ben lieti di scambiare a metà prezzo con la dama di cuori. Ma il contratto è superiore al cinquanta per cento e il disprezzato asso di quadri può assumere il ruolo del protagonista: basta non impegnarlo subito. Voi infatti non sapete ancora se potrà eliminarvi una perdente, e soprattutto quale. La manovra corretta consiste nel tagliare in mano la scartina di quadri e nel muovere piccola fiori dalla mano verso l'onore del morto. Se Ovest possiede l'asso nel colore potrà o impegnarlo subito, oppure



lasciare: nel primo caso avrete risparmiato ambedue i vostri onori alti di fiori ed il fante e la scartina di cuori troveranno giusto rifugio su la donna di fiori e l'asso di quadri diventato improvvisamente utile. Se Ovest ha l'asso di fiori e decide di lasciare, voi farete la presa di donna e potrete scartare il re di fiori sull'asso di quadri. Anche in questo caso è divenuto importante, ora non potrete perdere più di una cuori se l'impasse alla dama non riesce. Tutta questa manovra può essere condotta anche muovendo fiori dal morto verso l'onore della mano: si tratta semplicemente di sapere quale dei due avversari detiene l'asso nel colore. In assenza di qualsiasi elemento dichiarativo può presentare un minimo vantaggio muovere dalla mano: è più facile in questa posizione che l'avversario detentore dell'asso non lo impegni, e in questo caso l'impasse di cuori riuscito vi procurerà addirittura tredici prese. Un recente sondaggio Doxa poneva a cento intervistati la seguente domanda "Premesso che le carte vincenti servono a liberarsi delle perdenti, nella mano che segue quale carta deve essere scartata sull'asso di picche, dopo aver ricevuto

l'attacco nel colore?"
La mano in questione si presentava:

♠ A65
♥ 43
♦ 43
♣ AKQ653
N
S
♠ 8
♥ A652
♦ A762
♣ 10987

♠ A432
♥ AJ3
♦ AKJ8
♣ J2
♠ 65
♥ KQ108
♦ Q765
♣ AQ5
N
O
S
♠ KQJ1087
♥ —
♦ 10942
♣ K43

Sud gioca tre senza atout con attacco di J di picche. Degli intervistati il 26% ha indicato nell'otto di picche la carta



incriminata, il 72% ha dichiarato di non conoscere il gioco e solo il 2% dato una risposta diversa. Voi fate parte di questa esigua minoranza e pertanto sull'attacco avete giocato dal morto una scartina cedendo la presa al nemico e non impegnando quindi subito l'asso di picche il cui impiego differito potrebbe rivelarsi più utile. Prima di concludere con la descrizione della vostra astuta manovra vediamo cosa può succedere a quel 26% di intervistati che hanno passato l'asso di picche sull'attacco. Contenti delle loro apparenti nove prese si rendono conto fin dalla prima battuta del colore di fiori che uno degli avversari non risponde al colore. A questo punto il fante terzo in mano di un avversario non permette di realizzare più di quattro prese nel colore. Voi invece avevate previsto la possibilità che il maledetto sette di fiori avrebbe potuto bloccare il colore e pertanto diventare la vera "perdente" da scartare e per liberarvene avete visto giusto: serviva proprio quell'asso di picche del morto. Nella mano che segue Ovest ha aperto di un quadri impedendovi di giocare il giusto contratto di sei in questo colore, ma il vostro spirito battagliero vi ha condotto ugualmente ad un contratto di slam. Giocate sei picche e ricevete l'attacco di re di cuori.



L'apertura di Ovest mentre vi assicura la mancanza di perdenti a quadri non vi consente illusioni sull'empasse a fiori; quell'asso di cuori al morto sembra del tutto inutile. Non conta niente pertanto procrastinarne l'impiego e tagliare di mano la scartina del morto. Tutto questo vi permetterà, con una saggia amministrazione delle carte di quadri e degli atout, di giungere questa situazione finale:

♠ —
♥ AJ
♦ A
♣ J
♠ —
♥ Q10
♦ —
♣ AQ
N
O
S
♠ —
♥ —
♦ 2
♣ K43

Sulla vostra giocata di asso di quadri Ovest è senza difesa: se scarta una cuori il vostro fante di cuori diventerà vincente; se scarta Q di fiori verrà inevitabilmente messo in presa e costretto a portarvi le due prese di cuori del morto. È chiaro che un iniziale intempestivo impiego dell'asso di cuori non vi avrebbe consentito nessun tipo di gioco di fine mano.

Il problema del mese

♠ AQ107
♥ 8762
♦ —
♣ AKJ83
♠ KJ9
♥ J9
♦ KQJ109
♣ Q109
N
O
E
S
♠ 5432
♥ 543
♦ 2
♣ 76542
♠ 86
♥ AKQ10
♦ A876543
♣ —

Sud gioca sei s.a. Ovest attacca re di quadri.

La soluzione sarà pubblicata sul prossimo numero.

		BEA-European Backgammon Association P.O.Box47-CH-6850 MENDRISIO STAZ. (Switzerland)					
15	10	9	6	12	15	14	6
14	11	6	5	11	14	14	5
14	10	10	4	10	10	14	4
14	9	9	3	9	9	14	3
12	8	8	2	8	9	12	2
10	7	7	1	7	9	10	1
15	TIZIO		CAIO		Opponent's name		Player's name
BACKGAMMON SCORE		Points		Player's name			

N.B.: Chi tiene correttamente lo score è sempre in vantaggio in caso di contestazione.

15. Tizio si aggiudica l'ultimo gioco e vince la partita per 15 a 14.

14. In questo gioco Tizio raddoppia appena lo può fare perché per un gammon con il dado sul 2 e si aggiudica 4 punti. Lo score è lui e ormai indifferente perdere un semplice doppio. Vince un gammon con il dado sul 2 e si aggiudica 4 punti. Lo score è lui e ormai indifferente perdere un semplice doppio. Vince una partita ad un solo punto perché non si può raddoppiare perché non si può fare perché per un gammon con il dado sul 2 e si aggiudica 4 punti.

10. Siamo giunti per la prima volta ad un solo punto dal termine della partita. Questo gioco si chiama "no cube" perché non si può usare il dado del raddoppio. Tizio vince una partita semplice e si aggiudica un punto. 10.14.

9. Caio vince un gammon e fa due punti. Siamo a 9.14.

8. Caio vince un gioco con il dado del doppio sul 2. Lo score passa a 9.12.

7. Caio vince un gammon con il dado del doppio sul 2. 4 punti per Caio. Si segna sullo score di Tizio 9.10.

6. Tizio vince un gioco con il dado del doppio sul 4. Vince 4 punti e segna 9.

5. Tizio vince un gioco semplice. Vince un punto e segna 5.

4. Caio vince un gammon con il dado del doppio a 2. 6 punti per Caio. Si segna sullo score di Tizio 4.6.

3. Tizio vince un gammon con il dado del doppio ancora nella posizione iniziale. Vince 2 punti e segna 4.

2. Tizio vince ancora un gioco semplice e segna 2 (1 punto per il gioco vinto prima).

1. Tizio vince un gioco semplice e segna 1 punto.

COME TENERE IL PROPRIO SCORE

30. Un giocatore che batte una pedina del suo avversario deve prenderla e piazzarla sul bar. Non è sufficiente toccare la pedina o indicare, con un movimento della mano, l'intenzione di batterla.

31. I giocatori devono tenere il loro bussolotto sulla tavola attendo il loro turno di tirare. Un bussolotto non deve mai trovarsi sotto la tavola. Se ciò si verifica il Comitato ha il diritto di intervenire.

32. Il giocatore, che è stato venduto all'asta, che non si presenta all'inizio del Torneo Principale, sarà radiato dalla lista dei giocatori messi all'asta; il compratore sarà rimborsato della somma pagata. Il Comitato sarà libero di disporre come crede del diritto d'entrata versato dal giocatore in questione.

33. In ogni misura possibile, conformemente alle regole di gioco, i due punti devono essere giocati. Un giocatore ha il diritto di scegliere quale dei due giocherà per primo.

34. (a) Tutte le partite devono essere giocate fino al numero previsto di punti. I giocatori non hanno il diritto di accordarsi per giocare la partita ad un numero differente di punti (ad esempio 9 invece di 5).

(b) Se una partita è stata giocata per un numero di punto sbagliato, il Comitato deciderà sul da farsi.

35. Ogni giocatore ha il diritto di chiedere al suo avversario di togliere dal tavolo oggetti che non hanno ragione di trovarsi.

36. Ogni pedina battuta deve essere messa sul bar. Un giocatore non ha il diritto di tenere in mano una o più pedine. Se questi lo fa, il suo avversario ha il diritto di chiedere l'intervento del Comitato.

PER OGNI EVENTUALE CONTESTAZIONE VALE IL TESTO IN INGLESE DEL PRESENTE REGOLAMENTO.

Edizione Italiana a cura della B.E.A. -
European Backgammon Association.

TUTTI I DIRITTI RISERVATI PERGIOCO S.R.L.

PERGIOCO

BEA European
Backgammon
Association

IL BACKGAMMON

norme di gioco
e regole di torneo

a cura di Alberto Da Pra

29. Se durante il corso del gioco si trova una pedina fuori dalla tavola, l'avversario del giocatore al quale la pedina appartiene può chiedere che questa venga piazzata sul bar o oppure che il gioco può volerla. I' avversario del giocatore con 14 pedine può non dimostrare che il gioco è stato appena finito dalla tavola.

28. Il Comitato può designare un incaricato a sorvegliare una partita, questi potrà cominciare a sorvegliare una partita quando non può perdere in tal modo se la partita non ritornerà in modo particolare la progettazione del Torneo.

27. Se un giocatore ritiene che il suo avversario giochi troppo lentamente ha il diritto di protestare reclamando al Comitato che provvederà a far osservare la partita. Se il gioco è stato interrotto a metà, il giocatore che ha il suo spettatore, più di uno o anche tutti non siano allontanati.

26. Il Comitato può decidere che una partita non prosegua sino a che uno spettatore, più di uno o anche tutti non siano allontanati.

25. Se un giocatore commette un errore di gioco e i dadi sono già stati tirati, il suo avversario può — se desidera che la mossa venga corretta — farglielo rimarcare; altrimenti l'errore non può essere rettificato. Le segnalazioni di errori da parte degli spettatori sono severamente vietate e saranno considerate nulli e non avvenute.

24. Se il Comitato fornisce gli score degli utilizzati. Alla fine di ogni partita gli score devono essere firmati ed il vincitore è tenuto a consegnare il suo score al responsabile della tenuta delle classifiche.

re e firmarà tale per tutta la durata della partita.

REGOLAMENTO DI TORNEO

1. In caso di contestazione la decisione del Comitato è inappellabile.

2. Ogni infrazione da parte di un giocatore alle norme di condotta applicabili ai tornei comporterà la sua squalifica.

3. In caso di contestazione, tutte le pedine e tutti i dadi dovranno essere lasciati nella posizione nella quale si trovano al momento della contestazione. Un membro del Comitato dovrà essere chiamato e spetterà a lui decidere sulla contestazione.

4. Gli spettatori devono osservare il silenzio assoluto.

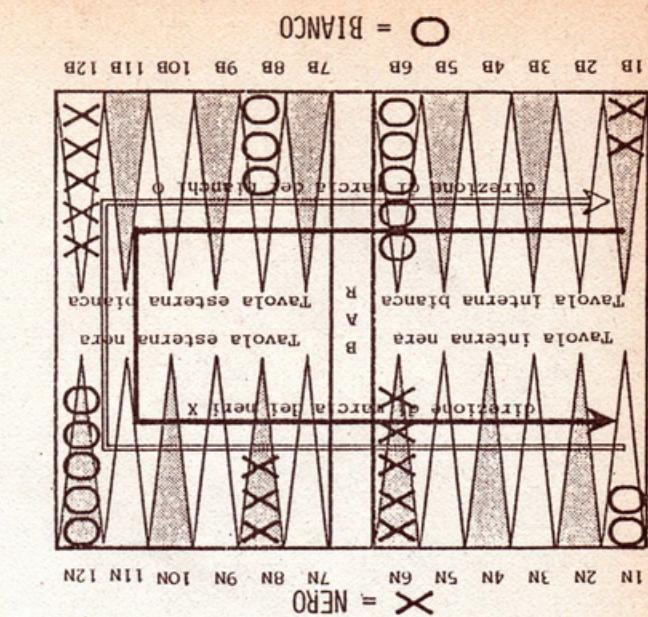
5. Gli spettatori non possono attirare l'attenzione su qualsiasi errore di gioco o fare commenti sul modo di giocare. Se ciò si verifica, il giocatore ha diritto di chiedere al Comitato di intervenire.

6. Ogni segnale inequivocabile tra giocatore e spettatore comporterà la squalifica immediata del giocatore riconosciuto colpevole; egli perderà ogni diritto a qualsiasi premio anche se ricavato dalla somma raccolta con la messa all'asta dei giocatori. Lo spettatore colpevole sarà penalizzato nel medesimo modo.

7. I giocatori hanno diritto di chiedere, senza per questo doverne fornire il motivo, che uno spettatore o degli spettatori si allontanino dal tavolo da gioco.

8. Ogni Comitato sarà libero di decidere se dei giocatori selezionati dovranno ricevere dei "byes" oppure no. Questa decisione dovrà essere presa prima che i giocatori vengano messi all'asta; nel caso sia necessario, essa sarà indicata sull'invito al Torneo.

9. Il Comitato deciderà la lingua ufficiale del Torneo. I giocatori non potranno rivolgersi agli spettatori e viceversa e gli spettatori



1. Il Backgammon consiste in una gara tra due avversari e lo scopo volire dopo aver loro fatto fare un determinato percorso lungo un tratto di 24 punti, come rappresentato nella figura.

a cura di Alberto Da Pra

DEL BACKGAMMON

B.E.A.

LE NORME UFFICIALI

A	B	C	D
OOOO OOOO	OO OOOX	OO OOOX	OO OOOX
1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6

23. Dopo il primo lancio di dadi di ciascun gioco, ogni giocatore, quando viene il suo turno e prima di tirare i dadi, può offrire all'avversario il dado del raddoppio (cube). L'avversario può rifiutare il raddoppio propostogli ed in tal caso perde il gioco e quindi un punto oppure può accettare il raddoppio offertogli ed in tal caso la partita prosegue con punteggio raddoppiato. Dopo questo primo raddoppio il diritto di raddoppiare si alterna e spetta sempre e soltanto al giocatore che ha accettato il raddoppio precedente. Anche gli altri raddoppi successivi al primo devono essere proposti quando viene il proprio turno e prima di lanciare i dadi; se un giocatore accetta un raddoppio successivo al primo la partita prosegue ed ha un valore di base di tanti punti quanti risultano sulla faccia in vista del dado del raddoppio; se rifiuta, la partita termina e il giocatore che ha rifiutato il raddoppio perde tanti punti quanti erano segnati sulla faccia del dado prima dell'ultimo raddoppio.

24. Allorché un giocatore è arrivato ad un solo punto dal punteggio finale, per esempio ai 14 in una partita ai 15 punti, non si potrà usare il cubo del raddoppio (no cube), ma solo per un gioco.

25. Il gioco è vinto dal giocatore che per primo porta fuori tutte le sue pedine. Egli vince un gioco doppio (gammon) se il suo avversario non ha portato fuori neppure una pedina. Se il suo avversario non ha portato fuori neppure una pedina e ne ha una o più nella tavola interna del vincitore o sul "BAR" perde un gioco triplo (backgammon). Per la determinazione del punteggio conquistato in ogni gioco si moltiplica il numero indicato dalla faccia in vista del dado del raddoppio per 2 o per 3 a seconda che si sia fatto gammon o backgammon; se non si è fatto nessuno dei due il gioco è semplice e si segna il punteggio indicato dalla faccia in vista del dado del raddoppio.

PERGIOCO

Rivista di giochi "intelligenti"

Supplemento al numero 6, Anno II di Pergoco.



i giochi elettronici in Italia si chiamano **Tomy Sebino**

Quanti giochi appassionanti!

Si può giocare da soli o con gli amici...

C'è il tennis, il basket, il calcio, la pallavolo, la pelota...

Sono tutti "elettronici" Tomy Sebino.

Vai a provarli dal tuo giocattolaio o nei negozi di apparecchi elettronici.



Giocano i bambini, i ragazzi...
e anche mamma e papà!



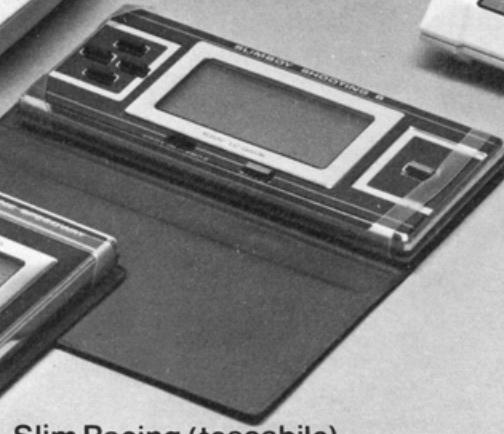
Basket



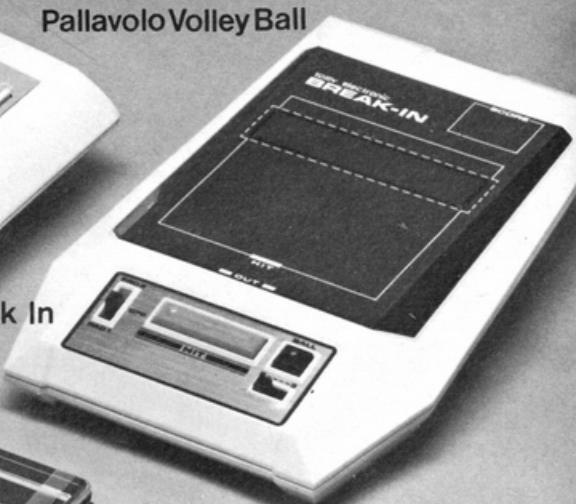
Pallavolo Volley Ball



Calcio World Cup



Pelota Break In



Slim Shooting (tascabile)



Slim Racing (tascabile)



distributore esclusivo per l'Italia

ELETTRONICI IN PIENO SBOOM

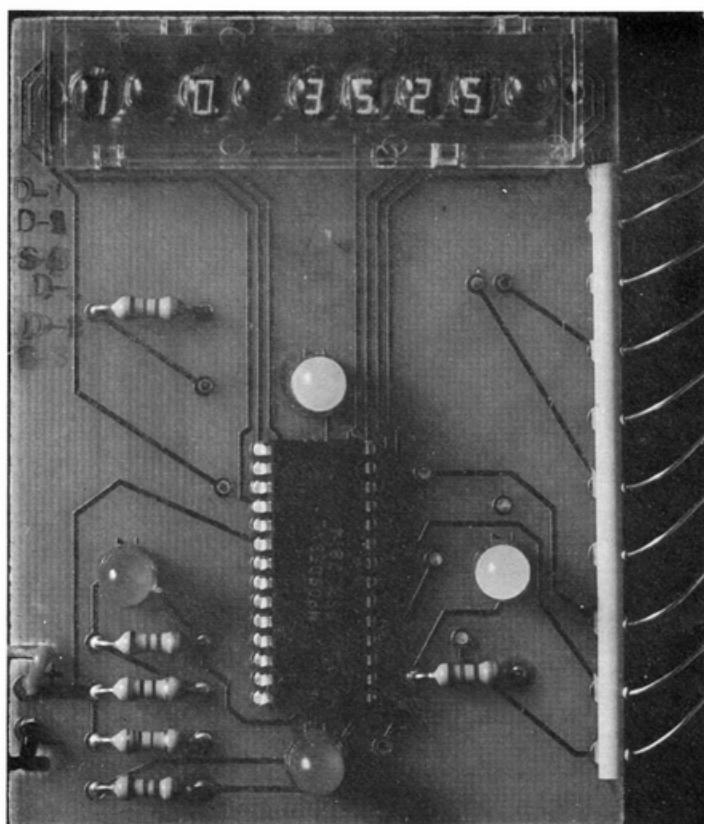
Sono nati troppo in fretta, sono cresciuti male. Oggi, a pochi anni di distanza dalla comparsa dei giochi elettronici sul mercato mondiale, è già possibile un primo bilancio, ed è un bilancio pieno di occasioni perdute e persistenti punti interrogativi.

L'elettronica ha suscitato nel mondo del gioco molta curiosità, molto interesse, e anche vere e proprie "mode". Spinti da un "business" in continua ascesa, centinaia di prodotti si sono riversati sul mercato inseguendosi, sovrapponendosi, copiandosi, ripetendosi all'infinito; decine di aziende sono apparse dal nulla catturando i risultati di una ricerca frutto dell'investimento di pochi. Raramente si era assistito, nel passato, al convergere rapido e convulso della produzione su un boccone tanto prelibato e appetibile. Tutto il mondo, dagli Stati Uniti al Giappone, da Hong Kong all'Europa, hanno freneticamente prodotto decine e decine di milioni di giochi.

Ma quest'anno centinaia di migliaia di questi giochi giacciono invenduti nei magazzini americani; in Europa si parla di un netto rallentamento della domanda; in Italia l'"era" degli elettronici segna il passo e, per qualcuno, è già tramontata. Le ragioni sono molteplici ma, innanzitutto, sono riconducibili al fatto che su un pubblico per lo più disinformato si sono riversati quasi esclusivamente prodotti scadenti, banali, fortemente ripetitivi nei meccanismi di sviluppo, ristretti per lo più alla deprimente misurazione di una presunta abilità manuale e di risposta meccanica a stimoli elementari.

I ragazzini hanno pestato i piedi per averli (e hanno pestato molto, considerati i

*Dopo il boom, la crisi?
Troppi prodotti (e troppo banali)
per un mercato interessato
ma già un po' deluso,
rischiano di compromettere lo sviluppo
di un settore nel quale
non mancano interessanti esempi di
giochi stimolanti e intelligenti*



prezzi non indifferenti), ma non si sono divertiti per più di qualche mezz'ora. Pochi, pochissimi giochi validi hanno galleggiato (a volte discretamente) su questo mare in tempesta, ma non hanno avuto la possibilità di emergere in una situazione, ripetiamo, di totale disinformazione. In alcuni casi il tipo stesso di gioco ha posto al riparo da cattive

compagnie. È il caso ad esempio degli scacchi. Estremamente sofisticati nelle componenti e nei programmi, originali e "unici" nella loro veste di gioco "classico", i Chess elettronici non si sono prestati a facili e lucrose imitazioni. Ma anche qui già sono nell'aria voci allarmate: si dice ad esempio che fin dal prossimo autunno potranno giungere dai mercati estremo

orientali le prime "copie" dotate di programmi senza dubbio superati da tempo ma vendute a prezzi assai inferiori a quelli delle aziende leader. Non è allora un caso che in questo sconsolante sovrappiombamento ci sia un sensibile sviluppo dell'interesse per il gioco con i personal computer o, più semplicemente, con le normali calcolatrici: il giocatore può così sfuggire alle molte trappole dei giochi preprogrammati, sviluppare giochi nuovi in numero illimitato, modificare a suo piacimento regole e funzioni. Certo i personal computer costano, e la capacità di programmazione richiede tempo e studio per essere acquisita. Che fare, quindi, se si vuole un elettronico "intelligente" e divertente senza spendere però cifre astronomiche e senza, soprattutto, trovarsi tra le mani un baracchino inutile? Questo supplemento di Pergioco vuole essere una prima guida "ragionata" alla conoscenza di alcuni dei prodotti in commercio, delle loro caratteristiche e dei loro prezzi. La redazione fornisce anche valutazioni e giudizi, ma soprattutto raccomanda ai lettori di "pretendere", al momento dell'acquisto, una dettagliata illustrazione e, possibilmente, la possibilità di provare il gioco. È questa una prassi in uso nei negozi più seri, ma certamente non in tutti (e neppure nella maggioranza).

NOTA: i giochi sono stati così contrassegnati:

A = abilità
B = ambiente
C = induzione
D = scacchiera

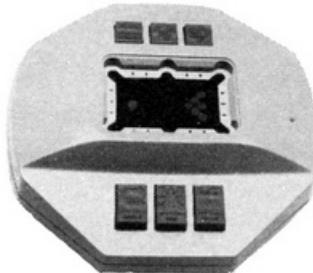
Il prezzo indicato corrisponde a quello consigliato per la vendita al pubblico dalle Case produttrici.

BANK SHOT IL BILIARDO

Prodotto dalla Parker Brothers (Usa); distribuito in Italia dalla Editrice Giochi. In vendita da settembre. Prezzo 64.000 lire.

Bank Shot è un biliardo elettronico assai versatile. Consente, nella sostanza, tre giochi: la partita semplice, la partita "velenosa", i colpi "da maestro". Procedimento con ordine: la partita semplice può essere giocata in solitario (si devono mandare in buca tre serie di palle nel minor numero di colpi possibile) o in coppia (bisogna mandare per primi in buca un numero concordato di palle); la partita "velenosa", da giocare in coppia, consiste nel mandare in buca tutte le palle meno una lampeggiante, che deve essere messa a segno per ultima; con i "colpi da maestro" è invece possibile impostare sul biliardo una varietà assai ampia di colpi, cercando di eseguirli nella maniera migliore.

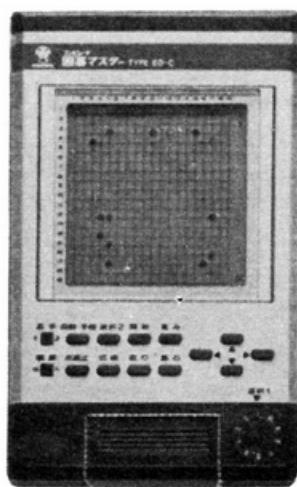
Come è facile immaginare il biliardo è uno schermo luminoso e le palle sono delle piccole luci. Selezionato il gioco è possibile indirizzare il



proprio colpo in tutte le direzioni e sfruttare la possibilità di fare tiri ad effetto. A seconda dell'intensità con la quale si preme il pulsante di tiro è inoltre possibile imprimere alla propria palla una velocità variabile. È previsto anche l'effetto di rimbalzo nel momento in cui due palle si scontrano tra loro o battono sul limite dello schermo. Le istruzioni (da noi viste ancora in bozza) consentono una conoscenza approfondita delle possibilità del gioco, che a nostro giudizio è molto semplice da apprendere ma assai meno facile da giocare. Abbiamo fatto provare Bank Shot ad alcuni giocatori di biliardo; l'hanno accolto con sufficienza e scetticismo ma, soprattutto quando li abbiamo posti a confronto tra loro, si sono divertiti. Esteticamente è gradevole e compatto.

GO: È NATO IL MASTER

Gli appassionati di Go giurano che non è ancora nato chi è in grado di programmare un Go elettronico di livello accettabile, ma proprio dal Giappone, culla dell'antico gioco, cominciano ad arrivare novità che fanno quanto meno vacillare questa certezza. Ecco allora due Go tascabili, poco più grandi di un normale quaderno, con uno schermo a cristalli liquidi di sette centimetri per sette, e la rappresentazione fedele del Go-ban. Non si tratta tuttavia di veri e propri Go elettronici, ma di maestri di Go, e cioè macchine in grado di ripetere, in base al programma inserito, particolari situazioni di partita, le mosse di incontri celebri, e così via. Dotati di moduli intercambiabili (del costo di circa 20 mila lire l'uno), le nuove macchine hanno un prezzo che, in lire, oscilla dalle 150 alle 180 mila.



In Italia non sono ancora arrivate né pare che, per il momento, qualcuno si azzardi ad importarle. Nel resto d'Europa l'accoglienza è stata tiepida: "un maestro troppo caro", hanno detto francesi e inglesi. Gli unici esemplari esistenti sul vecchio continente sono in Germania, dove l'azienda produttrice ha il proprio rappresentante.

QUEL MASTER MIND È SUPERSONICO

Prodotto dalla Invicta Limited (Inghilterra); distribuito in Italia dalla Invicta italiana. Prezzo 42.000 lire. Due anni fa, in un famoso ristorante milanese. Giovanbattista Fiorina, titolare dell'Invicta italiana, presentò alla stampa l'Electronic Master Mind. C'erano, anche allora, scioperi aerei e il pacco che doveva contenere i primi prototipi destinati all'Italia era rimasto sulla pista londinese. Per spiegarne doti e peculiarità si ricorse persino al professor Silvio Ceccato. Le macchinette elettroniche per giocare "in solitario" cominciarono a pullulare nel Belpaese, e Ceccato ebbe il suo da fare a dimostrare che l'EMM non era un alienacervelli ma uno sviluppo cervelli e che, soprattutto, divertiva. Due giorni dopo venne recapitata a casa la minuscola scatoletta regolarmente imballata. Dopo due anni non ci pare che la versione elettronica di un gioco che in tutto il mondo ha registrato un successo travolgente sia stata "premiata" sufficientemente in Italia. L'Electronic Master Mind, al quale si è aggiunto il Supersonic Master Mind (con segnatempo e altri ulteriori marchingegni e segnali sonoriluminosi) è un eccellente compagno di viaggio, un buon allenatore per il giocatore accanito, uno tra i più stimolanti solitari. Ma è, soprattutto, l'ideale soluzione nelle gare a due, a quattro, a centoventotto. È infatti possibile per il primo giocatore impostare il codice segreto che preferisce e lasciare al secondo il compito di decodificarlo (nel solitario è il computer a fornire un codice a caso). Due giocatori dotati di altrettanti MM elettronici o supersonici, che se li scambiano dopo averli impostati, possono

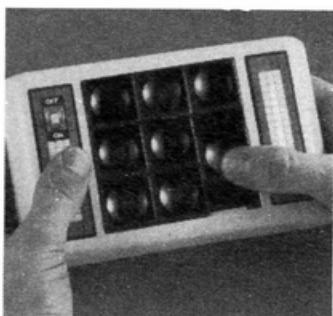
organizzare confronti in contemporanea basati non solo sul numero dei tentativi ma anche sul tempo impiegato. Di questo passo è possibile inventare molte bellissime varianti. La possibilità di scegliere poi diverse difficoltà di gioco, ad esempio, consentono anche confronti equilibrati tra



giocatori di diversa bravura. Tutto ottimamente, quindi. Il prezzo sconta, purtroppo, una incomprensibile Iva al 35 per cento. Sembra incredibile, ma è così. Alla Invicta i funzionari dell'Iva hanno "spiegato" che il Master Mind è dotato di un "visore", e quindi è soggetto a questa aliquota elevatissima, a ulteriore testimonianza della confusione di idee, dello scarso discernimento e della scarsa conoscenza di quel valore chiamato "buon senso" presenti negli uffici fiscali. Il Master Mind, insomma, è un prodotto di lusso, mentre non lo sono gli scacchi elettronici e decine di altri giochi. A nostro giudizio nessun gioco è un prodotto di lusso.

IL MATRIX DEL 15

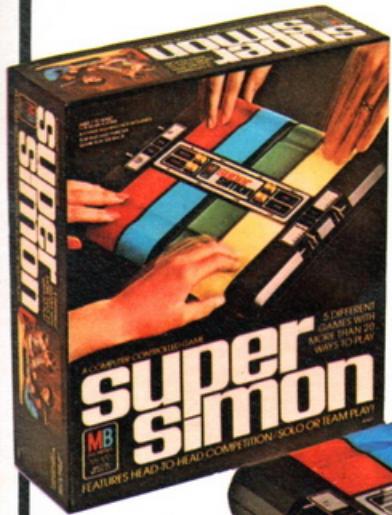
Prodotto dalla Milton Bradley (Usa); distribuito dalla Milton Bradley italiana. Prezzo 22.500 lire. È, tanto per intenderci, il vecchissimo "gioco del quindici", in versione elettronica e con una difficoltà in più. Se infatti nell'antenato più famoso ciascuna casella da spostare era contrassegnata da un numero, e quindi forniva



costantemente l'esatto riferimento visivo del punto di svolgimento del gioco, Matrix è subdolamente composto da otto cursori del tutto anonimi, che segnalano la loro esatta posizione illuminandosi, ma tornano ad essere del tutto identici tra loro non appena vengono rimossi dalla loro



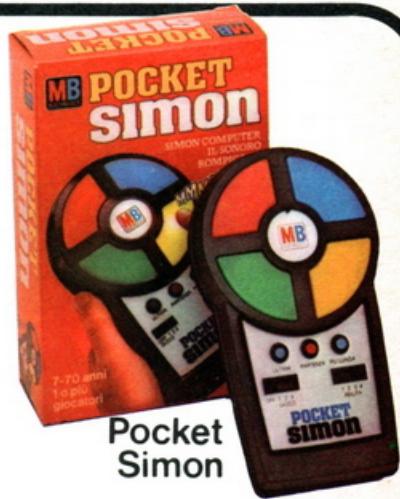
Computer da gioco "d'elite"



Super Simon



Simon



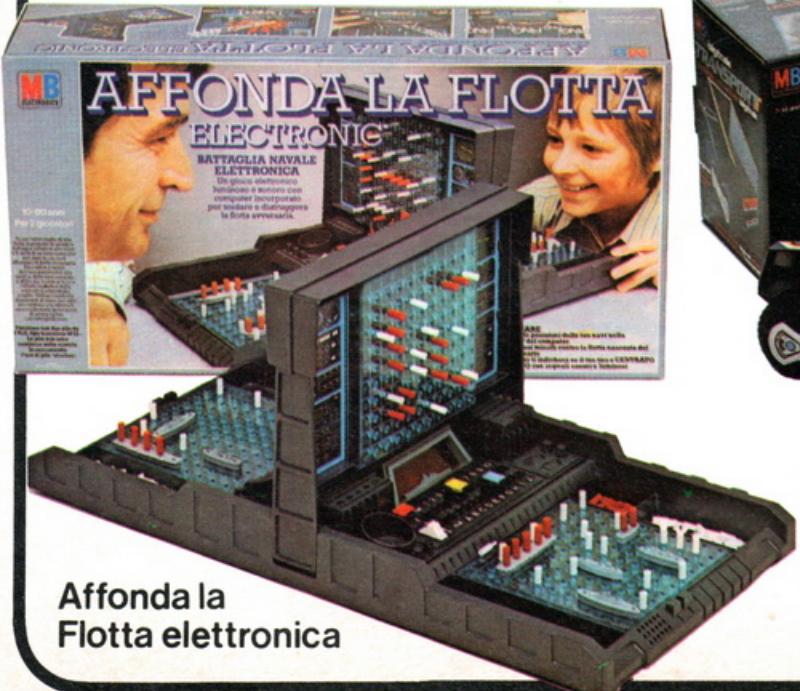
Pocket Simon



Matrix



Microvision e la sua giocoteca



Affonda la Flotta elettronica



Big Trak e Transport



collocazione specifica, magari per favorire lo scorrimento di altri pezzi. Non è quindi un gioco facile, a meno che qualche giocatore pigro non si ingegni a contrassegnare in modo utile tutte e otto le componenti mobili. È destinato alle persone dotate di una buona dose di concentrazione e pazienza.

IL MAGO MERLIN

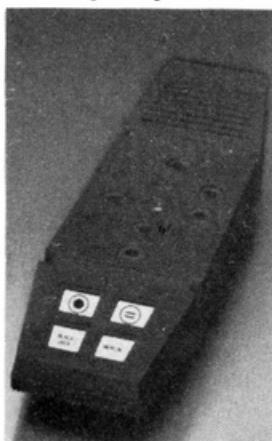
Prodotto dalla Miro (Francia) su licenza Parker Brothers (Usa); distribuito in Italia dalla Editrice Giochi. Prezzo lire 64.000.

Merlin è una "vecchia" conoscenza: sul mercato da oltre un anno ha riscosso un buon successo di vendita. Consente di effettuare sei giochi elettronici, in solitario o in coppia. Alcuni di questi giochi sono di abilità, altri di induzione. Si opera su dieci tasti luminosi: uno in alto, uno in basso, e nove disposti 3×3 . Vi sono poi altri quattro tasti non luminosi di servizio. Il sonoro ha una funzione importante, perché con Merlin è anche possibile comporre motivi musicali. Il primo gioco è il notissimo filetto. È possibile iniziare per primi o lasciare la prima mossa al Merlin. Sulla difficoltà del filetto e sull'importanza di muovere per primi crediamo non sia il caso di spendere parole. Il secondo gioco permette di

Terzo gioco: l'eco. Merlin, a richiesta fornisce un motivo composto da una a nove lettere: si richiede di ripeterlo esattamente, pena l'audizione di un pernacchietto. È possibile giocare in due.

Segue lo spaccatredici: Merlin funge da mazziere e indica la carta in sua mano e quella assegnata al giocatore; questi deve avvicinarsi al punteggio tredici chiamando nuove carte ma cercando di non superare il tetto massimo (tredici, appunto). Pe chiamare nuove carte preme il tasto di servizio contrassegnato dalla scritta Black Jack; quando si ritiene soddisfatto invita Merlin a prendere le proprie carte. Vince chi si avvicina di più ai tredici.

Quadrato magico: sui nove tasti luminosi centrali occorre costruire un quadrato interamente illuminato; premendo dei tasti, si spegneranno luci in altri tasti o se ne accenderanno delle altre. Occorre collegare logicamente queste relazioni per ottenere il risultato finale. Di discreta difficoltà. E infine la combinazione segreta. È una versione di numerello, altrimenti detto codice segreto, altrimenti noto come Master Mind. L'interessante è la varietà di combinazioni che si possono effettuare, poiché si può chiedere alla macchina di proporre problemi da due a ben nove cifre. Sarà bene seguire tutto lo svolgimento della gara annotando le diverse risposte.



comporre motivi musicali utilizzando sette note con possibilità di variazioni di ottava e di pausa. Il limite massimo dei motivi è di 48 note. È possibile risentire infinite volte il motivo composto. Dalla Nona di Beethoven a Frere Jacques tutto è possibile; quello che ci ha stuzzicato di più è il rapporto nota-numero del tasto.



sulla linea del bersaglio: occorre anche che il raggio di fuoco sia lungo esattamente quanto la distanza che separa i due avversari. Per regolare il tiro si gira una manopola; è sufficiente l'imprecisione di un millimetro (o il ritardo di una frazione di secondo) per lasciare avanzare indisturbato l'avversario fino alla... linea del traguardo, e cioè al lato sinistro del visore. Articolato su differenti livelli di difficoltà, Blitz crea già notevoli grattacapi al livello più semplice.

PLUS ONE LABIRINTO IN BIP

Prodotto dalla Milton Bradley (USA); distribuito in Italia dalla Milton Bradley italiana. Prezzo 46.900 lire.

Pensate ad una piramide costituita da quattro facce triangolari equilatere. Ponetela su di un piano e ribaltatela su un lato; ne otterrete un suono di consenso. Un secondo giocatore riporta la piramide nella posizione iniziale e la ribalta su un'altra faccia ottenendo lo stesso risultato sonoro. A voi toccherà riportare la piramide nella posizione iniziale, ribaltarla sulla stessa faccia in cui l'avete collocata la prima volta e aggiungere una ulteriore mossa. Il vostro avversario dovrà ripercorrere



all'inverso il percorso, compiere la sua mossa precedente e aggiungerne un'altra, e così via, alternativamente. Si creano così due catene di movimenti divergenti che ciascuno deve ripetere ogni volta con estrema esattezza. Ogni risposta errata o ritardata porta all'esclusione del responsabile. Semplice da spiegare, il gioco offre in realtà diversi gradi di

difficoltà. Se sulla mappa fornita dal costruttore tutto è relativamente facile e memorizzabile senza sforzo, già iniziare a giocare su un piano privo di punti di riferimento rende assai più complesso ricordare l'esatta sequenza quando questa si allunga oltre gli otto-dieci movimenti. Se poi giocate

Plus One in totale assenza di piani di appoggio, e cioè lo fate ruotare semplicemente tenendolo in mano, sospeso a mezz'aria, comincerete a confondere le mosse già al quinto-sesto tentativo. Il numero massimo di ribaltamenti possibili è 52: un traguardo assai difficile da raggiungere.

Nella gamma di nuovi prodotti MB, Plus One è a nostro giudizio il più originale e divertente. È anche il più versatile, poiché può essere giocato da più di due giocatori.

SLIM RACING E SLIM SHOOTING

Prodotti dalla Tomy (Giappone); distribuiti per l'Italia dalla TG Sebino. Prezzo 81 mila lire l'uno. Della linea "Slim" abbiamo parlato a lungo nella rubrica Check-up di aprile. Vorremmo qui richiamare solo alcuni elementi che ne meritano l'inserimento in questa rassegna di giochi che,

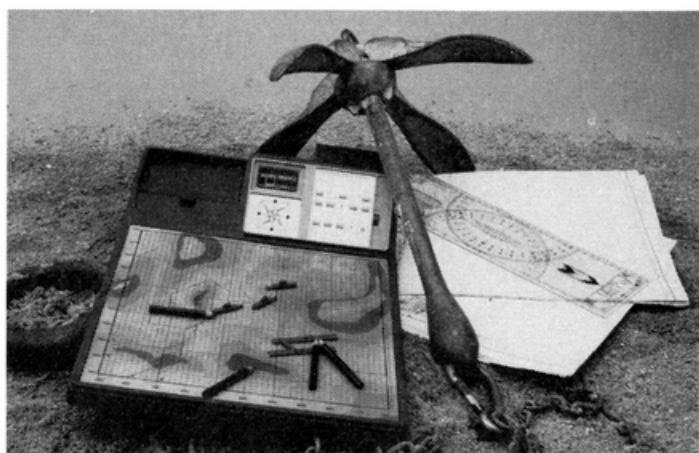


sia pure con diversità che derivano dal settore di appartenenza, ci sembrano originali e validi. Extrapiatti, poco più grandi di una calcolatrice, con un ampio schermo a cristalli liquidi e una buona flessibilità di gioco, gli "Slim" modificano sensibilmente l'immagine e la funzionalità degli elettronici pocket, premiando anche una ricerca

di divertimenti legata alla qualità del prodotto. Il prezzo è piuttosto alto, d'accordo, ma occorre tenere presente che gli "Slim" non hanno nulla a che fare con "baracchini" che presumono di simulare situazioni sportive e propongono invece ripetizioni monotone di sequenze luminose in grado di affascinare (e non per molto) qualche bimbo reduce dalla prima comunione. Se sugli "Slim" fossero aggiunte alcune funzioni "professionali" (ad esempio la possibilità di fare calcoli) sarebbero un regalo ambito e prestigioso per dirigenti d'azienda. La Tomy ha preferito fare un gioco "puro", senza mascheramenti e senza ipocrisie, da acquistare solo per giocare. All'estero hanno avuto un grande successo, segno che certe riserve mentali a livello adulto sono al fine crollate. Un analogo successo è per noi auspicabile anche in Italia.

20000 LEGHE SOTTO SECTOR

Prodotto dalla Miro (Francia) su licenza Parker Brothers (Usa); distribuito in Italia dalla Editrice Giochi. Lire 72.000. Presentato lo scorso anno, Sector è una delle più gradite sorprese finora apparse in questo settore di giochi. Quattro navi devono dare la caccia a un sommersibile che si muove nella "mente" del computer. Del sommersibile non si sa praticamente nulla: né la velocità, né la direzione, né la profondità. Le navi (possono essere condotte da uno, due, quattro giocatori) iniziano la loro ricerca alla cieca. Escono dai porti in mare aperto. Ciascuna può muovere a turno in otto direzioni (Nord, Nord-Est, Est, Sud-Est, Sud, Sud-Ovest, Ovest, Nord-Ovest, Nord) a una velocità variabile da 0 a 9 nodi (ogni nodo, sulla mappa, è un quadretto). Il "capitano" di ciascuna nave immette nel calcolatore le informazioni che segnalano la rotta e la velocità che intende seguire. Il calcolatore gli indica le nuove coordinate sulle quali la nave si colloca. Il "capitano" chiede allora al comando Sonar di indicare la distanza del sommersibile. Il calcolatore indica la distanza in nodi, ma non segnala la direzione in cui il



sommersibile si trova. Tocca ora alla seconda nave, quindi alle altre due. Dalle indicazioni che si traggono si può ricavare una prima idea della zona di "caccia", ma occorre tenere presente che, ad ogni mossa di ciascuna nave, il sommersibile non resta fermo nella stessa posizione ma si sposta a velocità costante in una direzione sconosciuta.

Utilizzando tutte e quattro le navi e le relative informazioni che si ricavano dalle loro manovre non è difficilissimo giungere in zona di tiro, ma se ad esempio si stabilisce che ciascun giocatore opera in totale autonomia e non "passa" le proprie informazioni agli altri "capitani", tutto comincia a diventare più complesso. Occorrono poi alcune cautele: ad esempio la collisione tra le navi comporta penalità non indifferenti per il responsabile. Giunta in zona di tiro una nave deve ora aprire il fuoco sul sommersibile. Per fare ciò deve individuarne millimetricamente la posizione, la velocità e la profondità. Sparare a casaccio e fallire il bersaglio (ad esclusione di una errata valutazione della profondità) provoca la reazione del sommersibile che investe la nave con una bordata di siluri, allontanandola dal settore di gioco e costringendola a un nuovo inseguimento e, soprattutto, ad una serie di nuove rilevazioni per riscoprire la posizione del bersaglio. Con tutte queste varianti il gioco è già sufficientemente complesso. È tuttavia possibile impostarlo in modo da non avere un sommersibile che si sposta mossa dopo mossa in linea retta, ma cambia rotta, velocità e profondità ogni volta lo si desideri. Applicando questa

variante ad ogni mossa di nave, la caccia diventa un'impresa quasi disperata e non è raro il caso in cui ci si debba arrendere, di fronte ad una mappa marina solcata in lungo e in largo senza alcun successo. In questo caso il computer è clemente e, schiacciando il pulsante che indica la resa, segnala l'esatta posizione del sottomarino. Accompagnato da regole impeccabili, dotato di un programma-pilota per insegnare ai neo-giocatori il funzionamento del suggestivo quadro di comando, Sector resta uno degli esempi più evidenti di come, con una spesa relativamente ridotta, si possa progettare e realizzare un gioco stimolante, vario, flessibile per livelli di difficoltà e (non ultimo) gradevole anche dal punto di vista estetico.

QUESTO SIMON È SUPER

Prodotto dalla Milton Bradley (Usa); distribuito in Italia dalla Milton Bradley italiana. Prezzo 93.500 lire. Tutti sanno cos'è Simon, quel gioco a forma di disco volante che ha aperto, almeno in Italia, l'epoca degli elettronici. È un gioco famoso in tutto il mondo e, ovunque, è stato venduto con questo nome. L'unica eccezione, per la cronaca, è la Germania federale ove il nome "troppo ebraico" rischiava di comprometterne le vendite. Nella RFT si chiama quindi Sensor. Meditate gente, meditate. Tant'è: ecco ora il Super Simon. Cos'è? Un Simon potenziato, con più variabili, più prestazioni, più difficoltà,



**dove nascono
le idee-gioco
più luminose**



3 elettronici per divertirsi da soli o in compagnia



1



2



3

- 1 Othello
suspence fino all'ultima mossa
- 2 Duetto
frenetiche partite a pallacanestro e battaglia navale
- 3 Wizard 4 giochi di abilità e memoria

giochi nati per diventare amici

più tutto. La forma, da rotonda, è divenuta rettangolare: restano, elemento portante, i colori, le luci, i suoni. Si può giocare da soli o fino a quattro, ripetendo sequenze sempre più lunghe e/o rapide, inseguendo segnali che sfuggono via in un lampo, attendendo che il buon computer sortege il giocatore chiamato a rispondere.

L'abbiamo provato e riprovato, e ne abbiamo apprezzato anche le doti di robustezza: più di un gioco, infatti, costringe a interventi tanto rapidi da diventare bruschi. Un'unica osservazione: ci è parso un po' un mangia-pile. Ma non è l'unico, in campo elettronico, a divorare energia in torcia.

STOP (THIEF) B AL LADRO

Prodotto dalla Editrice Giochi; prezzo 56.000 lire. Ecco un raro esempio di come un elemento elettronico possa essere non solo semplice arricchimento di un gioco, ma elemento portante e indispensabile. Stop Thief (un bel gioco che meriterebbe molto più di queste poche righe e del quale ripareremo) è una caccia al ladro. Su una mappa divisa in caselle riquadrate e riproducente gli spacci di quattro appartamenti e delle vie circostanti, l'indivisibile Arsenio Lupin si muove con abilità, inseguito dai giocatori-detectives. Come fare a scoprirllo? Il malfattore è abile, ma lascia alcune tracce: semina, soprattutto, indizi sonori e qui, in aiuto, arriva un piccolo e compatto computer, ben disegnato e, soprattutto, molto funzionale. Il computer indica con la riproduzione dei rumori causati dal ladro ove questo

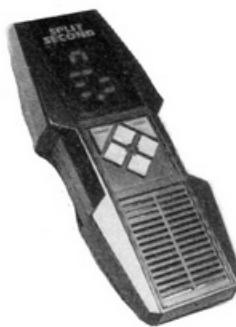
può essere: si può così sapere se sta attraversando una stanza, se apre una porta, se rompe il vetro di una finestra, se corre per la strada, se fugge in metropolitana. Ogni indizio sonoro, tuttavia, offre solo una pista, non fornisce l'esatta posizione del ladro. Se si sente infatti il cigolio di una porta, si saprà che il ladro ha aperto una porta; ma quale, delle numerose presenti nei vari appartamenti? Il gioco è molto vario, non facile e divertente. Il calcolatore chiacchierone ci dirà alla fine se il ladro è stato catturato (sirene della polizia, sparatorie, ancora sirene); o se è fuggito (con l'inevitabile protagonista che si fa beffe della polizia e scoppia in una sonora risata).

SPLIT SECOND A 8 x 1

Prodotto dalla Parker Brothers (Usa); distribuito in Italia dalla Editrice Giochi. Lire 64.000. In vendita da settembre.

È una divertente novità nel campo "action games". Sei tasti, una struttura compatta simile a quella del più conosciuto Merlin, sta, comodamente in una mano. Sei tasti ed un visore di discrete dimensioni (4 x 6 centimetri) permettono di effettuare otto giochi. In comune c'è una sola cosa: compiere un certo numero di prove d'abilità nel più breve tempo possibile. Ed ecco i giochi:

1) Labirinto visibile: sullo schermo compare un percorso segnalato da barriere luminose. Occorre condurre a bersaglio una "pedina luminosa" che si trova collocata in posizione opposta rispetto all'obiettivo. Finito un percorso ne compare un altro, e poi un altro ancora.



provoca rumorosi incidenti e perdita di tempo. Facile.

7) Canestro: attorno ad un pallino luminoso centrale si accendono, per una frazione di secondo, dei bersagli a forma di canestro da colpire in meno di un secondo. In alcuni casi i canestri sono due, e occorre premere due tasti direzionali contemporaneamente. Discretamente difficile.

8) L'inseguimento: una pallina fugge per lo schermo in modo subdolo e provocatorio. Occorre inseguirla con una catena di quattro segmenti luminosi e circondarla completamente sui quattro lati. Difficile. Ricordiamo che i nostri giudizi sul grado di difficoltà si riferiscono ad una tranquilla esecuzione delle prove senza problemi di competizione con altri giocatori. Nel caso di gare (il gioco fornisce il tempo impiegato al decimo di secondo) si rivela senza dubbio appieno la difficoltà di battere via via i sempre migliori record di velocità.

OTHELLO FA RIMA CON CERVELLO

Prodotto dalla Tsukuda (Giappone); distribuito in Italia dalla Clem Toys. Prezzo 190.000 lire.

L'avevamo visto al Salone di Milano. Nel corso di qualche prova-lampo ne eravamo usciti (al massimo livello di difficoltà) con le ossa rotte. Ora, con un esemplare interamente da testare a nostra disposizione, siamo in grado di esprimere un'opinione più completa. Othello elettronico è un eccellente prodotto, ben costruito, ben programmato, neppure di costo eccessivo. Opera a tre livelli di difficoltà: il primo offre senza dubbio possibilità di vittoria al giocatore già un poco smaliziato; il secondo e il terzo trattano l'avversario in modo molto severo: vincere richiede impegno e, soprattutto, una estrema attenzione. Othello elettronico "esce alla distanza": fino a metà gara si ha l'impressione di avere di fronte un computer abbastanza sprovvisto, non in grado di cogliere a fondo certe finezze

e complessità del gioco; nelle ultime battute ci si rende conto invece che tanta "ingenuità" è legata a sottili disegni distruttivi che si svolgono come un rullo compressore, macinando pedine e pedine. Al terzo livello, quello che abbiamo ripetuto con maggior accanimento e per un considerevole numero di prove, emerge una indubbia abilità del programma nel costringere il giocatore, a fine gioco, a mosse obbligate e, praticamente, suicide. C'è, in compenso, la soddisfazione di vedere l'imbarazzo del calcolatore alla vigilia di una sua sconfitta, quando prima di fornire la risposta si ferma minuti e minuti a "pensare". La lotta più serrata è, naturalmente, quella per la conquista degli angoli. A meno che il giocatore non ami andare lietamente al massacro, essa in genere si concentra nelle ultime 5-7 mosse: soprattutto in questa fase l'Othello ci è parso molto astuto e abile.

"Cervello" a parte, il gioco è ricco anche di altri pregi: la struttura è solida; il visore a cristalli liquidi è facilmente leggibile e, grazie ad un apposito tasto, permette il regolamento dell'intensità luminosa; la tastiera per impostare le mosse è ordinata e di dimensioni ragionevoli (non c'è rischio di schiacciare due tasti contemporaneamente); è possibile "vedere" sul visore la propria mossa ma non effettuarla se la si ritiene errata, e impostarne quindi una seconda; il computer si rifiuta di accettare mosse "impossibili"; analogamente il giocatore che è in grado di compiere una mossa, per quanto autolesionistica sia, la deve effettuare poiché il calcolatore si rifiuta di accettare il "pass".

A fine partita Othello fornisce l'esatto punteggio, con musicetta lunga e trionfante se ha vinto il giocatore, e discreto segnale di soddisfazione se ha vinto lui.

Due ultime notazioni: Othello può essere giocato in due, utilizzando il visore ma escludendo il computer; in questo caso la macchina interviene solo per posizionare le pedine e ribaltare di colore quelle conquistate. E infine, Othello funziona sorprendentemente con quattro pile a stilo da 1,5 volt, quasi un record di sobrietà (e può anche funzionare a corrente). Per fornire un'idea concreta delle capacità di questo Othello made in Japan, ecco il resoconto di una partita al terzo livello che abbiamo vinto (per correttezza dobbiamo dire che, su dieci partite, ne abbiamo perse sette). Noi avevamo il nero; tempo massimo ammesso per la risposta dieci secondi.

Nero	Bianco
C4	E3
F5	C6
E2	D3
C3	F3
F4	D1
F1	D2
C5	D6
E6	B5
A6	G4
H4	F2
G3	G5
C7	F6
H5	H6
H7	H3
H2	B4
A3	E7
F8	D7
E8	G6
F7	A5
A4	B3
A2	D8
C8	B6
C2	C1
E1	G1
G7	B7
A8	A7
B8	A1
B1	B2
H1	H8
G2	G8

Il nero vince 36 a 28.



SCACCHI ELETTRONICI:

È IN ARRIVO

LA SECONDA GENERAZIONE

Grosso novità, quasi una rivoluzione, nel settore forse più evoluto e qualificato del gioco elettronico. Una nuova generazione di prodotti sta per giungere anche in Italia e, con ogni probabilità, soppianterà pressoché tutto quello che, fino ad oggi, è stato venduto. Le informazioni in nostro possesso potranno forse subire qualche marginale rettifica, ma prodotti, prezzi, fabbricanti, importatori hanno ormai connotati ben definiti.

Procediamo con ordine. Ricordate il glorioso Sargon 2.5 della ACI, Applied

esclusivamente su questa sezione del gioco. Programma specializzatissimo, sarà in grado di dire al giocatore il suo grado di abilità e potrà essere utilizzato come insegnante. Terzo e ultimo è il programma destinato esclusivamente alla fase finale della partita. Il prezzo di ciascuna "cassetta" sarà di circa 180 mila lire.

Ma non è tutto per il vecchio Sargon. Ricordate le cassette intercambiabili per altri giochi? Bené, ne stanno arrivando altre che potranno utilizzare sia l'MGS, sia il GGM. Saranno disponibili il Reversi, a otto livelli di gioco, 180 mila lire; la dama



Concepts Inc. di Dallas? Sino ad oggi era in vendita il modulo base di gioco (Modular Game System) a 300 mila lire e, a 150 mila lire, il modulo Sargon 2.5. In Italia lo distribuiva la Didatto, un'azienda della Brianza diretta dai fratelli Invernizzi. Ora cambia tutto, o quasi: L'MGS diventa GGM, Great Game Machine, con un nuovo disegno (ma caratteristiche sostanzialmente analoghe); il prezzo sale a 400 mila lire e il distributore sarà Tempo Libero, una società neonata con sede nel cuore di Milano. Quel che conta, però, è il mutamento degli stessi programmi di gioco. Ne arriveranno in giugno addirittura due, ed un terzo è atteso per settembre. Il primo sarà un programma di gioco completo, di nome Morphy; il secondo riguarderà invece esclusivamente la fase di apertura della partita e concentrerà tutte le proprie capacità di memoria

Il Chess Novag a cristalli liquidi con la scrivente e l'orologio digitale

americana, a più livelli di gioco, 150 mila lire; il Las Vegas, per allenarsi a Black Jack, in grado di simulare molto bene la smazzata, sotto le 100 mila lire. Naturalmente occorre acquistare il modulo base. Esiste tuttavia anche la possibilità di acquistare gli stessi giochi singolarmente abbinati al modulo base di una versione che prevede tuttavia l'intercambiabilità dei moduli. In questo caso il Morphy a nove livelli di difficoltà costa 350 mila lire. Questa versione tuttavia è, a quanto ci risulta, un po' più lenta e meno potente di quella GGM più cartuccia. Novità importanti sono segnalate anche dalla Fidelity Electronics, la casa produttrice dei famosi Chess Challenger. L'ammiraglia della flotta FE, il Voice Sensory Chess Challenger, attualmente sulle 600 mila

TANGRAM

Vendita
per
corrispondenza

**UNA STRAORDINARIA OFFERTA
RISERVATA AI LETTORI DI
PERGIOCO**

**4 GIOCHI ELETTRONICI
A PREZZI ECCEZIONALI**

SECTOR ~~72000~~
60000

MERLIN ~~64000~~
50000

WILDFIRE ~~64000~~
50000

STOP THIEF ~~56000~~
45000

**PER ORDINARLI UTILIZZATE IL
BUONO D'ORDINE
PUBBLICATO A PAG. 16 DI PERGIOCO**

EDITRICE GIOCHI PRESENTA QUATTRO ELETTRONICI DI GRANDE SUCCESSO

SECTOR

Il duello all'ultimo...
computer fra un
sottomarino invisibile
e alcune unità
di superficie.

Prezzo Lire 72.000



WILDFIRE

Il flipper a
impulsi elettronici.
Funziona come i modelli
più grandi dei bar.
Ha la pallina che si muove,
gli ostacoli e i percorsi
tutti illuminati.

Prezzo Lire 64.000.



MERLIN

Un cervello elettronico
vi ha lanciato una sfida
da disputare con
sei giochi diversi.

Prezzo Lire 64.000.



STOP THIEF

Il primo gioco elettronico che si svolge
in gruppo su un normale tavolo da gioco.
Si tratta di catturare un ladro
guidato da un minicomputer
all'interno di un complesso di edifici.

Prezzo Lire 56.000.

EDITRICE GIOCHI - MILANO



lire, sarà ben presto sostituito dal modello Champion, dotato di un programma lievemente più sofisticato di quello che recentemente ha consentito ai CC di vincere il campionato del mondo di scacchi elettronici. Il prezzo sarà probabilmente attorno alle 700 mila lire e in Italia arriverà a settembre. Cavallo di battaglia della FE resterà ancora per qualche tempo il CC Sensor a 8 livelli, il cui prezzo dovrebbe continuare a non superare le 300 mila lire. È già iniziato invece il viale del tramonto per il CC 7 livelli a tastiera. A sostituirlo sarà una nuova macchina disponibile da settembre: il Mini Sensory. Di dimensioni minuscole, fatto per essere trasportato con facilità, programmato a più livelli per un pubblico mediamente esigente, il Mini Sensory ha dalla sua parte un prezzo addirittura strepitoso: 130 mila lire al pubblico. Dalla Fidelity è atteso anche un Reversi. Dopo avere saputo che l'ACI ne aveva progettato uno a otto livelli, i progettisti della FE hanno pensato di realizzarne uno che, di livelli, ne conta ben sedici.

A quanto sappiamo non era affatto necessario, se non per



gettare fumo negli occhi, arrivare a un simile frazionamento dei piani di gioco. Si dice comunque che al sedicesimo livello questo Reversi sia assolutamente imbattibile. Questo Reversi sarà costituito da una scacchiera a sensori. Il prezzo sarà di 300 mila lire.

Ed ora un cenno al mega Sargon 2.5, la scacchiera ARB che, su queste stesse pagine, definimmo la Rolls Royce degli scacchi. Il prezzo nel frattempo è salito a 1 milione 400 mila lire (anche per questo prodotto la distribuzione in Italia è passata di mano, dalla Didatto a *Tempo Libero*). Negli Stati Uniti, in previsione di un invecchiamento rapido

dell'attuale programma, si stanno dando da fare per realizzarne uno nuovo e più avanzato. Per il momento regna il più assoluto mistero su cosa ne uscirà. Ma si può ben raccomandare a chi legge queste righe di rimandare per il momento un acquisto tanto impegnativo e incerto (anche se il Sargon 2.5, ricordiamo, è stato e resta un eccellente programma di gioco).

E infine, dopo tanto rinnovamento di marchi già affermati sul mercato italiano, anche qualche indiscrezione su prodotti totalmente nuovi. Parliamo a suo tempo degli scacchi elettronici Novag (la casa è tedesca occidentale; i prodotti sono fabbricati in Estremo Oriente). Molto ben disegnati, articolati su una linea studiata con intelligenza, erano stati presentati in Italia dalla Baravelli, che li ha esposti al Salone di Milano dichiarando di cercare per il mercato nazionale una ditta disposta a distribuirli. In questi mesi si sono fatti nomi diversi: dalla

Didatto (ma l'ipotesi è stata smentita dalla cessione dello stesso Sargon), alla Selegiochi (che già importa la Fidelity), alla Dal Negro (che pare intenzionata a mettere un piede in campo elettronico) ad altri ancora. Mentre scriviamo queste note sappiamo da fonte sicura che i colloqui tra Baravelli e una azienda interessata alla distribuzione sarebbero ad un punto decisivo ed anzi la firma di un accordo sarebbe imminente. Se ciò dovesse realizzarsi l'autunno vedrebbe probabilmente anche una presenza di chess Novag.

Interamente a cristalli liquidi e sensori, i Novag possono essere affiancati da optional sofisticati, quali una scrivente automatica per registrare le partite. Interessantissimi sarebbero i prezzi che, per la versione "tascabile", sarebbero allineati con quelli del Mini Sensory Fidelity. L'incognita è, al momento, il programma e cioè la qualità di gioco. Non li abbiamo potuti testare personalmente, e quindi ci rimettiamo al parere di alcuni esperti che hanno potuto avere un sia pur fugace contatto con queste misteriose macchine. Il giudizio unanime è molto lusinghiero. I Novag non avrebbero nulla da invidiare agli altri scacchi in commercio.

Chercheremo di darvi una panoramica, il più completa possibile, di quello che il mercato offre per tutte le tasche e per tutte le capacità. Nel campo delle calcolatrici ultrapiatte, la Casio offre il modello MG770 e il modello MG880 dove troverete, oltre ad un'ottima calcolatrice, anche la possibilità di eseguire motivi musicali; una ottava, e un gioco programmato tipo battaglia spaziale che metterà a dura prova i vostri riflessi. Il prezzo, 40000 lire circa, è abbastanza contenuto e decisamente valido per quello che viene offerto.

Per quanto riguarda le calcolatrici programmabili, la Texas Instruments offre per i suoi modelli TI-58 e TI-59 un modulo giochi contenente tra gli altri il Black jack, l'atterraggio su Marte, la battaglia navale e il bioritmo. Il modulo giochi costa 110000 lire circa: il manuale d'istruzione è in inglese.

La Hewlett Packard offre un notevole package di giochi per la sua HP-85 comprendente, oltre al solito Black jack, alla battaglia navale, anche l'Othello, il poker, il solitario, la corsa dei cavalli e il labirinto. Questa serie di programmi è in vendita a circa 150000 lire: anch'essa ha le istruzioni in inglese. Esiste anche un modulo giochi per la HP-41C, con guerra spaziale e caccia al sottomarino al prezzo di 60000 lire circa. Il fatto di aver trovato quasi sempre le istruzioni dei giochi in lingua inglese, ci accompagnerà per tutto il viaggio in questo mondo dell'elettronica; d'altra parte le case costruttrici sono tutte straniere (americane o giapponesi) e coloro che acquistano questo tipo di calcolatrici (ad esclusione della Casio) non lo fanno sicuramente perché queste sanno giocare.

Uscirà tra non molto (è stato presentato al salone del giocattolo 81) il Mac che è invece una calcolatrice nata per giocare: speriamo che sia presentata con istruzioni in italiano il più possibile complete e ricche di esempi. Per quanto riguarda il mercato dei micro-personal-mini computer abbiamo fatto la ricerca avvalendoci della collaborazione di alcune qualificate case di software di Milano.

Cominciamo col dire che questi tipi di computer

MA IL G

P

I computer di
già affermati
Ecco co

sembrano nati proprio per il gioco; essi hanno infatti tutti i requisiti per soddisfare anche il pubblico più esigente: hanno uno schermo incorporato o si collegano facilmente ad un televisore, hanno una capacità di memoria espandibile a seconda delle esigenze dell'utilizzatore, sono programmabili in BASIC che è il linguaggio di più facile apprendimento e il loro

Come ti progr

Una delle novità presentate alla Mostra del Giocattolo di Milano 1981, è stato il Mac: la calcolatrice musicale che gioca. Consideriamo una alla volta le funzioni che questo "giocattolo" permette. È una calcolatrice che assolve il suo compito senza troppe pretese (possiede le quattro operazioni con costante e memoria), ma con una tastiera molto comoda ed un visore a cifre verdi molto ben leggibile. Si potrebbe pretendere più delle otto cifre permesse, ma date le sue caratteristiche queste sono più che sufficienti.

È uno strumento musicale che permette di avere il pianoforte o l'organo (la differenza consiste nella lunghezza della nota emessa) con la possibilità di emettere due ottave. Oltre a permettere di suonare come uno strumento qualsiasi, il Mac ha anche la possibilità di memorizzare sino a 55 fra note e pause e di restituirlle in playback; per una persona digiuna di nozioni musicali, i risultati sono soddisfacenti (basta seguire gli esempi dati dal manuale d'istruzione). Oltre a suonare, il computer consente di effettuare diversi giochi, circa una decina già programmati, che si basano sulla combinazione delle 16

IL GIOCO È ANCHE PERSONAL

piccole dimensioni e di alta versatilità, negli Usa, sono arrivati anche da noi. a comprare e quanto spendere

prezzo è contenuto se si considera il loro campo di applicazione.

Iniziamo dal più economico, il Sinclair zx 80 che abbiamo visionato presso la G.B.C. Italia; nella sua configurazione minima (1 Kbyte) costa meno di 35000 al pubblico e può espandersi fino a 4 K (lire 103500) o a 16 K (lire 220000). Non possiede video, ma si allaccia ad un televisore e i programmi

vengono registrati su di un normale registratore a nastro. È dotato di manuale di istruzioni in italiano per l'apprendimento del linguaggio e quindi è lo strumento più adatto per coloro che vogliono avvicinarsi all'informatica. Sinora non è supportato da un software applicativo (leggi programmi già confezionati) sufficientemente valido, tanto è vero che i giochi su di esso

ammio il MAC

luci della matrice gioco. Dato che il Mac vi permette di programmarvi i giochi, è sufficiente un poco di inventiva per escogitare di volta in volta una variante al gioco precedente quanto è dato di capire, il Mac è uno strumento molto versatile che sicuramente potrà dare molte soddisfazioni a chi non ha fatto esperienze su macchine più sofisticate. Se, come ci è stato assicurato, uscirà con il libretto di istruzioni in italiano (noi abbiamo avuto le iscrizioni in lingua originale), sarà molto facile apprendere la sua programmazione, sia che si tratti della parte musicale, sia che si tratti della sezione giochi. Il suo linguaggio, anche se del tutto

particolare, è basato su combinazioni di due cifre il cui legame è molto semplice da ricordare. È un giocattolo adatto a tutte le età, ma per quanto riguarda i giochi, chi è capace di programmarlo non si diverte a giocare, e chi si diverte a giocare non è capace di programmarlo. Sicuramente è uno strumento che introduce al ragionamento logico e può essere molto utile come sussidio didattico per ragazzi intorno ai 14 anni. Un consiglio che diamo alla casa distributrice, dato il prezzo (130 mila lire), è quello di fornire la macchina completa di trasformatore; si eviterebbe, da parte dell'utente, un ulteriore e necessaria ricerca visto il consumo.



programmati erano stati eseguiti dagli studenti di informatica della scuola Feltrinelli di Milano. Alcuni di questi giochi girano con un supporto di 4 K, ma per avere maggior sicurezza occorre avere i 16 K; si può così giocare a Master Mind, all'impiccato, alla corsa dei cavalli, alla battaglia navale, alla dama cinese... Un grosso handicap di questo micro-computer consiste nell'impossibilità di dare movimento alle figure non permettendo quegli effetti spettacolari che contraddistinguono gli altri computers.

Per quanto riguarda il TRS 80 della Radio Shack, ci siamo rivolti alla Infopass, Computer shop "Duomo". È sicuramente questo uno dei primi micro-computer apparsi sul mercato italiano; è munito di schermo e di registratore a cassette o di mini-dischetti; la sua memoria va da 4 K a 32 K; il suo prezzo, nella configurazione minima, si aggira sul milione.

È supportato da un grosso software applicativo anche se per i giochi si sente la carenza della personalizzazione italiana.

Su questo computer si possono giocare sia i giochi classici (scacchi, dama, backgammon, bridge), sia giochi di abilità (volo aereo, grand prix,...), sia giochi di fortuna (roulette, black jack, slot machine...), sia giochi di fantascienza (space invaders, star trek, asteroid...), sia giochi di simulazione. Il costo di ogni gioco si aggira sulle 20000-30000 lire con una punta massima di 50000 per gli scacchi, dove però viene offerto il famoso programma Sargon II.

Anche in questo caso, come su tutti i mini computers, si ha il sonoro che rende i giochi più interessanti e coloriti, oltre alla possibilità di comporre vera musica. Una casa che ultimamente sta facendo grossi è la Apple computer con il suo Apple II; siamo andati a visionarlo presso il negozio Informatica Shop.

Il sistema base non prevede monitor, ma si può facilmente adattare ad un qualsiasi televisore; per i programmi è possibile la registrazione su cassetta normale o su unità mini-dischetto; la sua memoria parte da un minimo di 16 K sino ad un massimo di 48 K; il suo prezzo, nella

configurazione minima, si aggira sui due milioni. In questo computer desta notevole impressione la capacità grafica che riesce a rendere piacevole anche il gioco più semplice; il gioco degli scacchi è veramente molto bello: il programma è sempre il famoso Sargon, ma i pezzi visualizzati niente hanno a che vedere con quelli degli altri computers.

Purtroppo il numero e il tipo di giochi messi a disposizione non è dei più ricchi ed inoltre tutti sono corredati sì da manuale di istruzione, ma tutto in lingua inglese. È compito delle software houses italiane (in questo caso l'Informatica Shop) di rivedere i programmi e di arricchirli con dei giochi a noi più vicini, senza parlare delle traduzioni nella nostra lingua. Il prezzo di ogni gioco si aggira dalle 25000 alle 50000 lire e quasi tutti girano su modelli con memoria di almeno 32 K.

Abbiamo lasciato per ultimo quello che ci è sembrato il più completo computer-game: parliamo del PET della Commodore: l'abbiamo provato presso la Homic. È uno strumento molto compatto con video e cassetta di registrazione incorporati e con possibilità di aggiungere lettore di mini-dischetti; la sua memoria parte da un minimo di 8 K sino a 32 K; il suo prezzo, nella configurazione minima, si aggira sul milione.

Se non fosse per il fatto che, mancandogli il programma Sargon per gli scacchi, si deve accontentare del Microchess (programma in confronto molto povero), sarebbe veramente il non plus ultra per chi volesse dilettersi con i giochi. Possiede infatti un software applicativo notevole, tanto che per elencarlo occorrebbero due pagine della rivista; esiste veramente di tutto anche se bisogna ancora una volta sottolineare che molti programmi sono scritti in lingua inglese. È stata fatta però una grossa opera da parte delle varie software houses nel personalizzare il più possibile i programmi tant'è che alla Homic esiste gente che si dedica esclusivamente alla traduzione dei giochi in italiano.

Su questo computer esistono persino il Monopoly, il Black-box, gli acrobati, e innumerevoli giochi di abilità e prontezza di riflessi.

Se misurarti col computer ti spaventa, allora Supersonic Master Mind non fa per te.

Supersonic Electronic Master Mind. Il più affascinante gioco elettronico del mondo.

Quattro livelli di difficoltà fino a un milione di permutazioni.

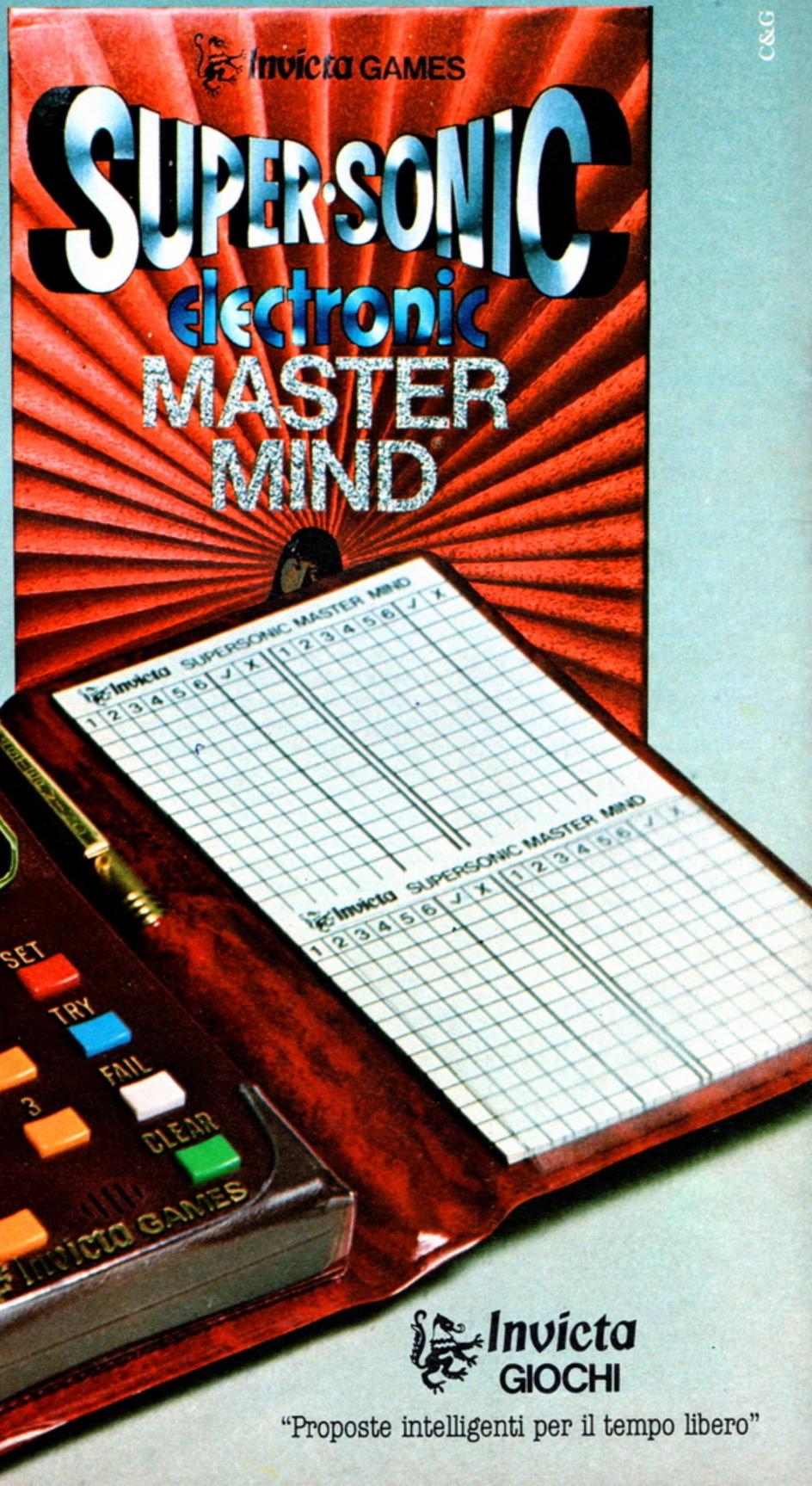
12 possibilità di gioco sia in solitario che per 2 o più giocatori.

Contaminuti digitale per registrare il tempo di gioco.

Suono elettronico per sottolineare (in maniera diversa) la vittoria e la rinuncia.

Prezzo L. 49.000.

C&G



 Invicta
GIOCHI

"Proposte intelligenti per il tempo libero"

Pagina mancante

Pagina mancante



Il rapporto carro-cannone nella campagna di Russia

di Marco Donadoni

Una cosa fu dimostrata in modo chiaro dai comandi tedeschi già all'inizio della seconda guerra mondiale: l'impreparazione generale ad affrontare i carri armati, soprattutto se il loro impiego era autonomo, senza cioè collegamento con la fanteria.

Il terrore di fronte agli sfondamenti ed alle penetrazioni - blitz tipo Guderian spinse quindi tutti i belligeranti (salvo i francesi, convinti della impermeabilità della linea Maginot e quindi annientati, e gli italiani, che pensavano di non doverli mai affrontare) a concepire un sistema che li potesse respingere o comunque contrastare efficacemente.

Sul fronte russo, non disponendo ancora di una tecnica e di una industria che producesse carri sufficientemente potenti e mobili (quale sarebbe stato lo "Stalin" in seguito) si pensò a sviluppare un primo discorso: quello della resistenza al nemico. Fin dai tempi napoleonici l'arma migliore dell'esercito russo era stata l'artiglieria, impiegata sempre in modo egregio ed in grandi concentramenti. Fu quindi naturale che si pensasse ad essa per svolgere il compito di contenimento, organizzandola a questo scopo in unità notevoli, fino al

livello di brigata.

Secondo i sovietici il miglior utilizzo dei pezzi controcarro prevedeva un risultato utile (l'eliminazione di un carro nemico di medio peso e corazzatura) con 12 colpi di pezzi da 45 mm., e 6 colpi di pezzi da 76 mm.

Concentrando quindi il fuoco di quattro pezzi (una batteria media) da 76 mm. si ottenne il notevole risultato, fino a tre carri eliminati da ogni cannone.

Arginata così la punta corazzata nemica, il compito di respingere il nemico indebolito passò al contrattacco corazzato.

Rovescio della medaglia fu il necessario ed indispensabile presupposto per l'applicazione di questa tattica: il suicidio delle batterie, alle quali fu chiesta una continuità di fuoco fino a che i carri nemici fossero stati loro addosso.

Nel simulare questa situazione a livello operativo si può ricorrere a due sistemi:

I) Usare segnalini a una o due facce, con fattori ridotti sulla seconda ed un sistema di doppio tiro difensore-attaccante. Nel momento del contatto tra le due unità si può considerare una notevole maggioranza sul lancio del dado riferito al tiro

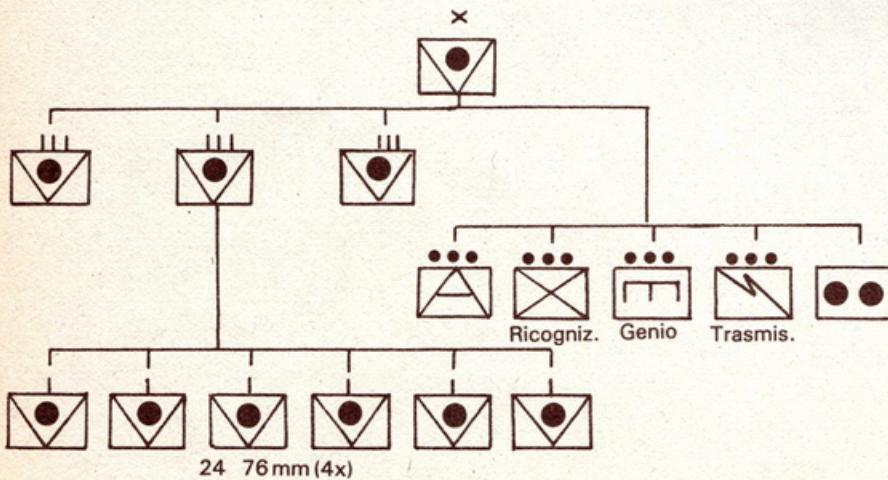
controcarro (fino a tre punti se si usa un dado a sei facce) con automatica eliminazione dell'unità sovietica in questione.

II) Usare segnalini sostitutivi per le unità in campo. Si ottengono così progressive riduzioni dei fattori e si può calcolare un doppio livello di riduzione per i carri su cui viene fatto fuoco, e un corrispondente raddoppio delle possibilità dei carri di eliminare (agendo sul numero dato dal dado) il loro obiettivo dopo averlo raggiunto.

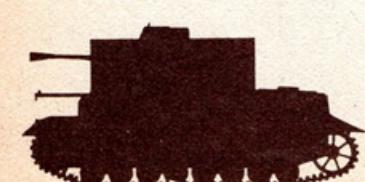
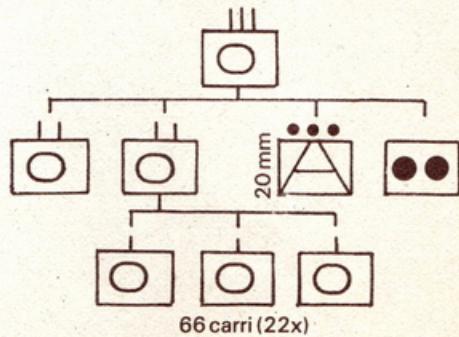
Il rapporto di presenza in campo tra reggimenti corazzati tedeschi e brigate controcarro sovietiche deve naturalmente variare a seconda del periodo e della collocazione geografica dello scenario rappresentato. In astratto, il rapporto che meglio simula un bilanciamento dei due partiti può essere rappresentato da tre reggimenti tedeschi contro una brigata russa.

Sarà necessario, in relazione a questa disposizione, calcolare anche almeno due unità corazzate russe in riserva, ricordando che l'azione sovietica non fu mai fine a se stessa, ma sempre in funzione di un successivo contrattacco.

BRIGATA ANTICARRO RUSSA '42-'45



REGGIMENTO CARRI TEDESCO '42-'44



Flakpanzer IV «Möbelwagen» (SdKfz 161/3)



PzKpfw IV type J



«Panther» type G

Una delle regole più difficili da comprendere, per il "novizio" dei giochi di simulazione, è senz'altro quella delle "zone di controllo".

È logico, visto che si tratta di una regola non rintracciabile in nessun altro gioco e paragonabile solo molto alla lontana a taluni aspetti di qualche gioco di scacchiera. Eppure la sua comprensione è essenziale per chi vuole giocare più o meno il 90 per cento delle simulazioni in commercio.

In pratica, per "zona di controllo" si intende l'area della mappa sulla quale una singola unità esercita un'influenza diretta: una specie di "zona di rispetto" capace di limitare, bloccare o comunque condizionare il comportamento dell'avversario. Il concetto di "zona di controllo" viene applicato prevalentemente nelle simulazioni di argomento militare e si rifà al concetto che qualunque unità, sia pur di limitate dimensioni, per il solo fatto di trovarsi in un determinato posto costituisce un elemento di disturbo e di pericolo per le unità nemiche non solo nel punto ove si trova, ma anche in un territorio più o meno esteso attorno ad essa.

Per afferrare meglio questo concetto facciamo qualche esempio pratico. In una battaglia del periodo napoleonico, un reggimento che viene a trovarsi adiacente ad un reggimento nemico, e cioè a distanza di poche centinaia di metri, non può comportarsi come se nulla fosse. Lo scontro sarà più o meno inevitabile ed una ritirata in faccia al nemico più o meno impossibile. In uno scenario strategico di seconda guerra mondiale, una divisione che entri in contatto con una divisione nemica (distanza: alcuni chilometri) dovrà tener conto della presenza avversaria per potersi sganciare, e lo sganciamento sarà condizionato dalle sue capacità di movimento (un'unità meccanizzata si potrà spostare con maggiore libertà di un'unità di fanteria). Invece, in uno scenario di scontro fra pattuglie, il fatto che due soldati nemici si trovino a pochi passi di distanza l'uno dall'altro può essere privo di particolari conseguenze a parte, è ovvio, la maggior precisione nell'uso delle armi individuali. Come si vede, la "zona di controllo" è più o meno importante a seconda della scala e del periodo storico della simulazione, ed è il modo migliore per garantire il realismo del gioco. Senza la regola delle "zone di controllo" le unità se ne andrebbero a spasso per la mappa infischiadandosi del fuoco nemico, dei

Attenzione alle ZOC

Le zone di controllo assumono, nelle diverse simulazioni, differenti gradi di importanza e possono in molti casi condizionare l'esito di un intero confronto. Alcune indicazioni per i principianti.

limiti psicologici della truppa, delle condizioni del terreno, delle obiettive difficoltà di manovra: in una parola, della realtà storica.

Una zona di controllo, generalmente, si estende sui sei esagoni che circondano l'esagono ove si trova l'unità che la esercita. In particolari casi possono aversi zone di controllo "secondarie" esercitate sul secondo anello di esagoni esterno all'unità. Gli effetti di una zona di controllo possono essere molteplici. Una zona di controllo "rigida" obbliga l'unità avversaria a fermarsi quando vi giunge e ad attaccare nella fase di combattimento, anche se ciò comporta un rapporto di forze sfavorevole.

Si possono così "creare" zone di controllo per "bruciare" unità nemiche deboli, ad esempio sfruttando le regole dell'avanzata dopo il combattimento. Una zona di controllo "semirigida" può invece consentire, a particolari condizioni e con particolari costi, lo sganciamento di un'unità che vi sia capitata nella mossa precedente.

Zone di controllo "fluide" o "semifluide", infine, possono limitarsi a condizionare in modo più o meno evidente i movimenti del nemico, senza obbligarlo a combattere. È chiaro che questa suddivisione è puramente indicativa: ogni singolo gioco di simulazione adopera il concetto di "zona di controllo" in maniera differente a seconda delle necessità. In generale le zone di controllo non esistono nei giochi che riproducono scontri uomo a uomo, mentre sono particolarmente presenti nelle battaglie e nei confronti a livello intermedio fra il tattico e lo strategico, fino a scomparire nuovamente, o ad essere poco rilevanti, nei confronti a livello di grande strategia, salvo per il fatto che definiscono pur sempre l'area dalla quale è possibile portare un attacco alle unità nemiche. I costi per entrare in una zona di

controllo o uscirne possono essere i più diversi. Oltre all'eventuale obbligo di combattere, il movimento o la semplice presenza in una zona di controllo nemica può comportare la spesa di punti di movimento, la possibilità di subire un attacco supplementare da parte dell'avversario, il pericolo di vedere ridotta la propria forza di combattimento a causa dell'attrito, cioè del logoramento prodotto dalla semplice vicinanza del nemico.

Oltre a queste conseguenze, la zona di controllo di un'unità nemica può bloccare le linee di rifornimento necessarie alla permanenza di una o più unità su quel fronte; e ancora, le zone di controllo nemiche possono bloccare la ritirata di un'unità sconfitta in uno scontro, o comunque indebolirne la forza se la circondano completamente.

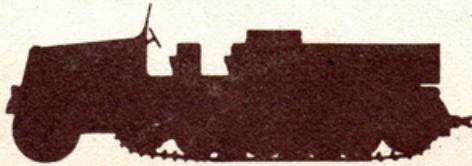
Le zone di controllo di unità tra loro avverse possono condizionarsi a vicenda o addirittura eliminarsi reciprocamente: infine possono essere annullate dal terreno (ad esempio non si estendono, di norma, al di là di montagne o di ostacoli invalicabili).

Bisogna dunque aspettarsi di tutto dalle zone di controllo, dato che una loro corretta applicazione è alla base del realismo di qualunque gioco di simulazione. Un ultimo avvertimento: "zona di controllo" è spesso abbreviato in "ZOC" nelle regole scritte in inglese e a volte anche nella loro traduzione italiana. È la sigla di zone of control.

Specialmente negli Stati Uniti, e guarda caso particolarmente in ambito militare (e di conseguenza in ambito giochi di simulazione) c'è una vera passione per le sigle. Adesso, se incontrate il termine ZOC nel corso delle regole, saprete che non è il grido di un cavernicolo ma l'abbreviazione della malefica, onnipresente zona di controllo.



tracteur 8 t Krauss-Maffei
av. Flakvierling 38 (SdKfz 7/1)



tracteur 18 t Famo (SdKfz 9)



tracteur 18 t Famo av.
grue 6 t (SdKfz 9/1)



Obiettivo Mosca

Ve la sentite di provare un "gigantesco" gioco con 1200 contrassegni, su una mappa che da Parigi arriva fino all'Alaska?

La fertile mente dei progettisti della SPI ha prodotto anche un gioco di simulazione dove la Russia è il paese da conquistare. La data per l'impresa è fissata al 1998: all'appuntamento dovrebbero trovarsi da una parte i sovietici, indeboliti dalle forti spinte all'autodeterminazione dei loro gruppi etnici e dei loro alleati europei; e dall'altra il "resto del mondo", Cina compresa, ovviamente. Il gioco, edito dalla casa di New York alla fine del '77, è disponibile anche in Italia, in un numero limitato di copie (ma è facilmente ordinabile, perché è distribuito anche dalla SPUK, la filiale inglese della SPI). Si chiama *Objective: Moscow* ed è della categoria "dinosauri", grazie alle sue quattro sezioni di mappa e ai suoi milleduecento contrassegni.

La mappa, una volta composta, parte da Parigi e arriva fino all'Alaska, includendo parti consistenti di Asia centrale e di Cina; il livello di base dei contrassegni che rappresentano unità terrestri è la divisione, mentre le unità aeree rappresentano cento aerei ciascuna. Sono previsti diversi corpi specializzati, compresi i Marines dello Spazio: unità americane lanciate in combattimento direttamente da navi spaziali orbitanti intorno alla Terra.

Le zone di controllo delle varie unità, a differenza di quanto accade in altri giochi, sono fluide (cioè hanno scarso effetto sui movimenti del nemico) e consentono rapide operazioni di avvolgimento.

La SPI — bontà sua — ha previsto perdite molto alte in combattimento, addirittura superiori a qualunque altro periodo storico, a causa del potenziale delle armi moderne (che, ovviamente, si prevedono ancora più micidiali nel giro dei prossimi vent'anni).

Dulcis in fundo, non si esclude il ricorso all'arma nucleare, preferibilmente a livello tattico, per non dare il via all'holocausto atomico. Ma chi può dire cosa farebbe davvero al Cremlino di fronte a un tale afflusso di "visitatori" non regolato dall'agenzia statale per il turismo?

Il gioco costa 43 mila lire

Più che un gioco di prestigio vero e proprio è un "effetto" molto facile da realizzare. Lo potrete presentare in diverse occasioni. È inoltre concepito per essere sempre pronto all'uso. Il suo nome è:

Il fuoco "magico"

di Alberto Marcedone

Effetto: un fiammifero esce acceso dalla tasca del prestigiatore. Inoltre, dopo essere stato spento si riaccende.

Occorrente: una scatola di fiammiferi svedesi.

Bisogna tagliare una scatola di svedesi in modo da recuperare le due striscette di carta abrasiva e uno dei due lati che fungono da coperchio (v. foto 1).

che vi ho proposto nelle puntate precedenti.

Se inoltre avrete la pazienza di preparare i fiammiferi da inserire come appresso, l'esecuzione di questo gioco si trasformerà in un vero atto magico. Guardate la foto 4: sono due fiammiferi attaccati fra di loro. Tirando questo fiammifero per primo, potete spiegare che

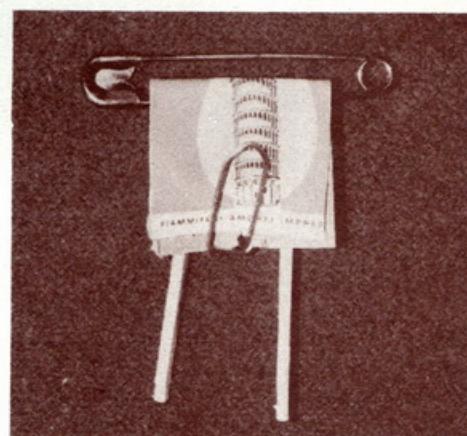
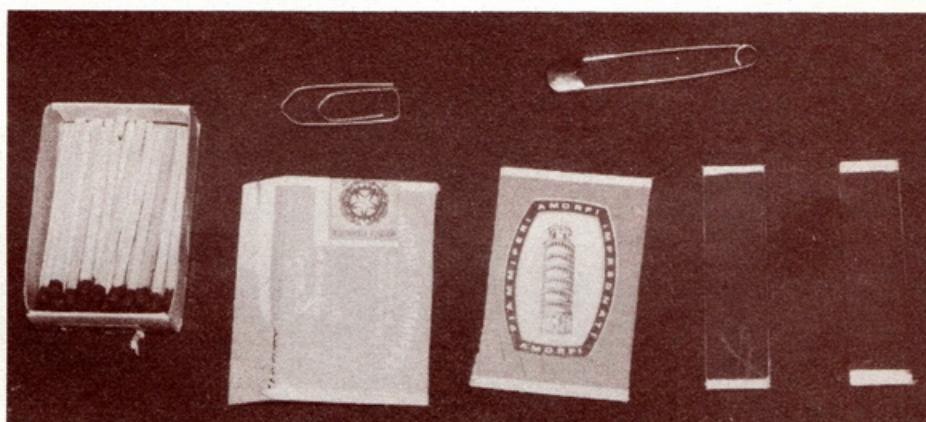


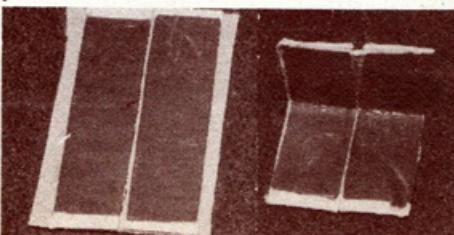
foto 1



Incolate sul cartoncino le due striscette di carta abrasiva come in foto 2. Piegate in due questo attrezzo, passategli in mezzo una spilla di sicurezza, inserite due fiammiferi e quindi chiudete il tutto con una graffetta. La foto 3 vi mostra il risultato finale.

A questo punto siete pronti: attaccate per mezzo della spilla l'attrezzo dentro il taschino della vostra giacca e basterà tirare un fiammifero che questi, sfregando contro le pareti dell'attrezzo fatte di carta abrasiva, si accenderà. Questo effetto è usato dai prestigiatori collegato ad altri effetti con sigarette, candele ecc. Voi potrete usarlo per attirare l'attenzione del pubblico prima di eseguire, ad es., i giochi con fiammiferi

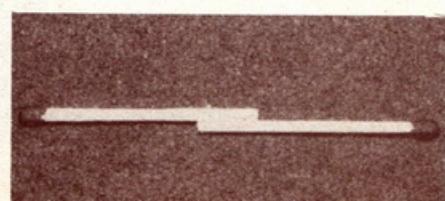
foto 2



vi si è acceso in tasca perché è magico. Dimostratelo spegnendo la punta, girandolo nascostamente e riaccendendo l'altra punta. Per chi non è ancora contento, consiglio di preparare l'altro fiammifero nel modo seguente: con una lametta incidevi fin quasi allo zolfo il legnetto che forma il fiammifero con una croce, in modo da dividerlo in 4 parti. Dopo averlo acceso, aspettate che il fuoco arrivi all'incisione, quindi sfregate il legnetto fra il pollice e l'indice: i vostri amici avranno l'illusione che altri tre fiammiferi accesi vi siano apparsi fra le dita.

È importante, tenendo il fiammifero "doppio", coprirlo con l'indice ed il medio per non far notare la "lunga" coda.

foto 4





Tra Alice e Beatrice

Un giovane e agguerrito critico letterario francese, Jean Gattegno, ha recentemente dedicato al reverendo Charles Lutwidge Dodgson, in arte Lewis Carroll, una biografia dal taglio inconsueto (*Lewis Carroll, vita del "doppio" di Ch. L. Dodgson*, Bompiani, 1980) in cui viene avanzata l'ipotesi che coesistessero, nello scrittore e matematico inglese, due diverse e opposte personalità: da un lato il reverendo Dodgson, figlio di un ecclesiastico e uomo di chiesa egli stesso, autore di sermoni, docente in uno dei più prestigiosi colleges di Oxford, il Christ Church, logico e matematico; dall'altra il sorprendente autore di Alice, il malizioso fotografo di bambine, il corrispondente maniaco, l'inventore pignolo, ossessivo e perfezionista. Da una parte il cattedratico conservatore, dall'altra l'autore moderno, che dà corpo a fantasie stravaganti, e a volte inquietanti e un po' torbide.

A quest'altra faccia di Dodgson-Carroll dobbiamo anche numerosi giochi, di carattere logico-matematico come i dieci "nodi" che formano "A tangled tale", oppure dedicati a varianti del tennis, del tric-trac, di giochi di carte.

A Carroll dobbiamo pure alcuni giochi di parole, ideati per il suo ristretto pubblico di amiche-bambine: Doublets, Syzygies e Mischmasch. Mi fermerò, per stavolta, su quest'ultimo, inventato novantanove anni or sono, nel 1882, e riassumerò le regole proposte dall'autore (cfr. *Lewis Carroll - Complete works* - Vintage Books, New York, 1976 - pp. 1272-73).

“L'essenza del gioco — spiega Carroll — consiste in un giocatore che propone un nucleo (vale a dire un gruppo di due o più lettere, come “gp”, “emo”, “imse”), e nell'altro giocatore che cerca di trovare una “parola ammessa” (cioè una parola di uso comune, e non un nome proprio) che contenga tale nucleo. Per esempio, “magpie”, “lemon”, “himself” sono parole ammesse, poiché contengono i nuclei citati”.

Il gioco è per due persone o due gruppi di persone. Si gioca così:

1. Ciascuno dei giocatori pensa a un “nucleo”, e dice “pronto” quando l'ha trovato. Quando entrambi hanno detto “pronto”, i nuclei devono essere proposti. Un giocatore deve proporre un nucleo anche se non è sicuro che esista una parola che lo contenga.

2. Quando un giocatore ha intuito una parola che contiene il nucleo proposto (parola che non deve essere necessariamente quella pensata dal

*Compie novantanove anni
il Mischmasch,
gioco ideato
dal reverendo Dodgson,
in arte Lewis Carroll.
Ecco le regole.
Ed ecco anche
i nuovi problemi
per la gara di parole
e un primo esame
della fittissima
posta dei lettori*

di Roberto Casalini

proponente), oppure ha maturato la convinzione che non esiste una parola che contenga quel nucleo, dice “pronto” oppure “la parola non esiste”, mentre quando ha deciso di porre fine ai tentativi dice: “rinuncio”. A questo punto l'altro giocatore, entro un tempo prefissato (per esempio: due minuti) deve dire “pronto”, “la parola non esiste”, “rinuncio” oppure “non sono pronto”. Se non dice niente, si presume che non sia pronto.

3. Quando entrambi hanno parlato, se il primo giocatore ha detto “pronto” deve nominare la parola che ha pensato; se ha detto “la parola non esiste”, il suo avversario nomina, se può, una parola che contenga il nucleo. L'altro giocatore, quando è il suo turno, procede nello stesso modo.

4. I giocatori, a questo punto, assegnano il punteggio come segue: se il giocatore dice una parola giusta, guadagna 1 punto; se dice una parola sbagliata, perde 1 punto e l'avversario guadagna 1 punto; se dice “la parola non esiste”, e indovina, guadagna 2 punti; se dice “la parola non esiste”, e sbaglia, perde 2 punti e l'avversario guadagna 2 punti; se rinuncia, perde 1 punto e l'avversario guadagna 1 punto. In questo modo ha termine la prima mano.

5. Nelle altre mani, si segue la stessa procedura, con questa eccezione: quando un giocatore dice “non sono pronto” o sbaglia la risposta, non gli viene proposto un nuovo nucleo, ma continua i tentativi col primo, dopo che egli ha proposto, se del caso, un nuovo nucleo all'avversario.

6. Se un giocatore rinuncia a risolvere un nucleo, questo non può essere più riproposto durante la stessa partita. Se, comunque, al nucleo possono essere aggiunte o sottratte una o più lettere, esso viene considerato nuovo.

7. La partita ha termine quando uno dei due giocatori riesce ad aggiudicarsi 10 punti.

Queste le regole del “Mischmasch”. E ora passiamo al primo problema della nostra gara di parole, dedicato naturalmente al gioco di Lewis Carroll.

Problema 11

Nelle regole del gioco a tavolino, valgono soltanto i nuclei con cui sia possibile formare parole di uso comune. In questo problema, invece, si troveranno anche parole inconsuete. Con tutti i nuclei che propongo, comunque, è possibile formare parole, e tutte le parole sono reperibili in un buon vocabolario (il Devoto - Oli, per esempio). Ogni parola formata vale tre punti.

I nuclei sono: sig - pso - ud - li - tag - cafi - rmu - fae - iai - iotr - mhe - oas - ncic - latal - rop - hiao - rev - cto - oef - olf - cizza - for - sao - tm - nadip - lsi - abr - ecli - tago - ioi - ibut - oeu - gnim - utr - sue - rbi - lal - ciso - soga - coge - adril - ngu - borea - ain - tamb - azog - dob - evu - gori - tict - estu - drig - tise - erna - iglo - enchi - rfos - otr - sipa - eiz - ngu - cros - olv - rib - nico - andico - mopo - picu - uap - nig - pt - nif - igr - cume - gst - agm - uas - tagr - uie - ugu - uio - aie - roi - uel - pife - eot - eost - ider - lalo - pz - namu - noco - oreda - tav - gam - efo - eiu - ranz - lidu - itim.





Problema 12

Per rimanere nell'ambito dei giochi inventati da Lewis Carroll, affronteremo ora i "doublets", che sarebbero poi quelli che nel pentathlon natalizio erano stati definiti "metagrammi". Si tratta di passare da una parola iniziale (*fisco*, per esempio) a una parola finale (*tasse*) col minor numero di trasformazioni possibili. In ogni passaggio è possibile cambiare *una sola lettera* della parola precedente (l'esempio *fisco-tasse* funziona così: *fisco*, *fisso*, *fesso*, *messo*, *messe*, *masse*, *tasse*). E ora, le cinque "doppiette" da affrontare:

a) iniziamo con un "mega-doublet".

Bisogna partire da una delle prime parole di cinque lettere del vocabolario (*abate*) e arrivare all'ultima parola di cinque lettere (*zuppo*) nel minor numero di passaggi. Per arrivare a *zuppo*, però, bisogna compiere, obbligatoriamente, diciotto tappe intermedie. In che modo? Da *abate* si dovrà arrivare a una parola di cinque lettere che inizia con *b* (*baita*, per esempio), e quindi procedere per una parola di cinque lettere che inizia con *c* (*calco*, per esempio); da *calco*, si procederà verso la *d*, e così via sino ad arrivare alla zeta di *zuppo*. Perchè diciotto tappe, allora? Perchè, per non rendervi disperata l'impresa, ho abolito le tappe che corrispondono alle lettere *h*, *j*, *k*, *w*, *x*, *y*. Io sono riuscito a passare da *abate* a *zuppo* in 110 mosse. Per questa prova, 200 punti a chi eguaglierà il mio risultato, e 20 punti in più per ogni passaggio in meno effettuato.

b) Doublet di argomento politico: bisogna passare da *Craxi a Longo*. Io ce l'ho fatta in 13 passaggi. 30 punti a chi eguaglierà la mia prova, e 3 punti in più per ogni passaggio in meno effettuato.

c) I lettori che seguono "la Repubblica" avranno letto, qualche tempo fa, la polemica tra Giorgio Bocca e Beniamino Placido a proposito degli intellettuali. La causa della polemica era l'ultimo libro di Enzo Biagi, "Il buon paese". Bene, passate da *Bocca a Biagi* in un massimo di 12 mosse. Punteggio, come sopra.

d) Doublet sentenzioso: riuscireste a passare da *gatta a lardo* in un massimo di 10 mosse? Punteggio, sempre come sopra.

e) Per concludere, un doublet "istituzionale": passate da *Camera a Senato* in un massimo di 9 mosse. Punteggio, sempre come sopra.

Problema 13

Proseguendo nell'esplorazione della galassia "crittografia", affronteremo questo mese l'antenato della crittografia mnemonica: la "mnemonica dantesca". Si tratta di un genere che conobbe una certa voglia tra la fine dello scorso secolo e l'inizio di questo, e che oggi non è molto praticato. Venne lanciato, sulla rivista "Diana d'Alteno", dal tenente Luigi Piglione, con questa proposta: *PIOGGIA* = l'acqua che vedi non surge di vena.

Come avrete capito, si tratta di una mnemonica la cui soluzione è costituita da un verso della "Divina Commedia" (o di altre opere: saccheggiati furono anche il Tasso e l'Ariosto, e oggi si potrebbe pensare — cosa che vorrei sperimentare — a "mnemoniche montaliane"). Sull'esempio che ho riportato, gli odierni crittografi esprimono pareri discordi: alcuni lo ritengono (e io sono del loro avviso) stupendo, altri lo trovano imperfetto, privo di "sale edipeo", cioè privo di ambiguità, di una reale carica enigmatica.

Quasi tutte le mnemoniche dantesche attuali, infatti, sono costruite forzando il senso originario dei versi danteschi e, talvolta, usando come esposti parole che, nel '300, non esistevano. Si vedano, a mo' di esempio, queste felici creazioni de "Il Troviero": *ALIENISTA* = se' savio, intendi me ch'io non ragiono. *STENOGRAFA* = le tue scritture fien lettere mozze. *FORZATO* = me più d'un anno là presso a Gaeta. *AUTOSTOP* = che l'andar mi facea di nullo costo. *BRIGATA* = per confonder in sè due reggimenti.

Adesso, il problema: dieci mnemoniche dantesche da risolvere. Ogni soluzione vi frutterà 50 punti. Per facilitarvi il compito, assieme all'esposto e all'indicazione del libro dantesco dove trovare il verso, ho fornito anche il diagramma numerico da cui si ricaveranno le parole che formano il verso e la loro lunghezza.

1. ENIGMI = 6, 3, 2, 5, 1, 2, 6 (Inferno).
2. ZOOFILE = 5, 3, 2, 7, 1, 3, 1, 8 (Inferno).
3. SCALENO = 8, 2, 2, 2, 5, 3, 6 (Paradiso).
4. DELITTI MAFIOSI = 3, 3, 7, 1, 4, 10 (Purgatorio).
5. COPRIFUOCO = 1, 5, 2, 2, 5, 3, 2, 5 (Purgatorio).
6. VINCITORE A BRIDGE = 2, 3, 7, 5, 4, 2, 5 (Inferno).
7. INUTILITÀ DEL MECCANICO = 3, 3, 6, 2, 12, 2, 5 (Purgatorio).
8. PETTEGOLI = 3, 2, 6, 5, 2, 6, 4 (Paradiso).
9. CAMINETTO = 4, 2, 3, 5, 2, 5, 5 (Paradiso).
10. PIOGGIA = 5, 5, 5, 3, 2, 5, 5 (Purgatorio).

Problema 14

Più che di un problema, si tratta di tre problemi in uno. Il primo problema consiste nel trovare le venti parole date, qui sotto, in forma parzialmente crittografata. Le parole sono disposte in successione alfabetica. Il codice è dato dall'alfabeto di 26 lettere, a ciascuna delle quali è stato assegnato, in maniera casuale, un numero. A numero uguale corrisponde lettera uguale.

A - 9 - A - 13 - E - 22 - 16 - 25
A - 9 - 22 - E - 19 - 26 - 16 - 25
A - 9 - 15 - 26 - 3 - 1 - 26 - 25
A - 22 - 15 - 23 - 16 - 16 - 26 - 25

16 - A - 1 - 25 - 9 - 26 - 16 - 25
16 - A - 23 - 22 - 15 - 26 - 16 - 25
16 - 9 - E - 12 - 25 - 1 - 26 - 25
E - 1 - A - 22 - 15 - 26 - 16 - 25
3 - 25 - 11 - 26 - 15 - 25 - 1 - 25
1 - E - 25 - 19 - A - 9 - 7 - 25
11 - 26 - 15 - 25 - 1 - 25 - 3 - 25
25 - 1 - E - A - 19 - 7 - 9 - 25
25 - 9 - 3 - 25 - 3 - 1 - 26 - 25
25 - 9 - 26 - 16 - A - 1 - 16 - 25
12 - E - 9 - 26 - 16 - 25 - 1 - 25
9 - 26 - 3 - 25 - 3 - 25 - 1 - 25
9 - 26 - 15 - A - 3 - 1 - 26 - 25
22 - 16 - E - 19 - A - 9 - 26 - 25
22 - E - 1 - 16 - 26 - A - 15 - 25

Trovata la soluzione, si entra nel secondo problema: le venti parole hanno tre caratteristiche che le accomunano. Scopritele.

Terzo e ultimo quesito: le venti parole formano dieci coppie di anagrammi, che dovete trovare. La soluzione di questi tre problemi vi darà 450 punti, così ripartiti: 300 punti per il primo, 50 per il secondo e 100 per il terzo. È ovvio che almeno il primo problema va risolto, per poter trovare la chiave degli altri due.

Problema 15

Torniamo alle scritture segrete: vi ricordate il famigerato problema due, pubblicato nel mese di aprile? Bene, il problema che segue è basato sullo stesso sistema, ovvero sulla combinazione del sistema Giulio Cesare con il "metodo chinese".

La frase iniziale di un classico del Novecento italiano (40 lettere) è stata crittografata secondo il sistema Giulio Cesare (vale a dire secondo uno scarto numerico dell'alfabeto che dovete scoprire), e poi trascritta all'orientale (vale a dire: non in orizzontale da sinistra verso destra, ma in verticale) in modo da formare un parallelogramma.

Poi, è stata ritrascritta all'occidentale, a partire dalla prima colonna orizzontale in alto (e ovviamente, trascrivendo le varie colonne da sinistra verso destra). È venuta fuori questa sequenza di 40 lettere: *n y r n v q y h q e r v d n b e a b f e c i e g h a r r e s v e b n v b a v g g*. Attenzione: stavolta non ci sono errori ma, per evitare che facciate tentativi a vuoto, vi avviso che le colonne verticali del parallelogramma sono disposte in modo casuale. In altri termini, la frase che dovete trovare non parte necessariamente dalla prima fila a sinistra e non segue necessariamente un ordine progressivo delle colonne verticali; queste ultime, infine, vanno in parte dall'alto in basso e in parte dal basso in alto.

Chiaro? La soluzione, vista la difficoltà del problema, vi frutterà la bellezza di 1000 punti.

Regolamento della gara

1. Le soluzioni dei cinque problemi proposti vanno inviate a Pergioco — Gara di parole — via Visconti d'Aragona 15 — 20133 Milano, entro e non oltre il 10 luglio. Farà fede la data del timbro

postale.

2. Spedite anche le soluzioni incomplete, per quei giochi (tutti, tranne il problema 15) per cui è possibile: verranno conteggiate ugualmente. Chi non ha partecipato alle prime due puntate, può iniziare da questa, cercando di rimontare lo svantaggio accumulato.

3. Le cinque prove di questo numero possono far guadagnare, all'abilissimo solotore, 2570 punti (più "n" punti per chi riuscirà a risolvere i "doublets" nel minor numero di passaggi). Sommati ai 2800 punti delle puntate precedenti, portano il "punteggio ideale" a quota 5370.

4. Le soluzioni di questi cinque problemi saranno pubblicate sul numero di agosto. 5. I premi: libri e giochi per i primi dieci classificati.

Quanto alla classifica, sul prossimo numero verrà pubblicata una prima graduatoria parziale: mentre scrivo, infatti, continuano ad arrivare lettere con le soluzioni. In base al parzialissimo scrutinio effettuato sinora, in testa si trovano Bernardo Sclerandi di Ostia Lido, Paolo Cirri di Ravenna e Claudio Farinati di Rodano. Seguono sei giocatori: Alessandro Alessandrini di Roma, Giuliano Fiorito di Trento, Tommaso De Napoli di Roma, Federico Paradisi di Piombino, Fabio Dulcich di Milano e Giovanna Forteleoni di Roma. Al decimo posto, Francesca Praticò di Torino. A scanso di equivoci, comunque, torno a ripetere: si tratta di una classifica ultraprovvvisoria.

Giro d'Italia con i limericks

Definitiva, invece, la classifica per la prima tappa di un giro d'Italia con i limericks che si annuncia interminabile. Alla sfida dell'ottimo Giovanni Ravesi di Roma, che aveva inviato sedici limericks (di cui otto pubblicati e accreditati) su località che andavano da Abano Terme ad Acciano, hanno risposto in parecchi. E vincitrice di questa prima tappa è Anita di Milano (quando potrò pubblicare anche il cognome?), con tredici limericks su sedici degni di pubblicazione. Mancando, purtroppo, lo spazio, sono costretto a una cernita. Ecco, secondo me, i più belli:

*Le arzille vecchiette di Abbasanta
amando il diavol più dell'acqua santa
adescano ogni uom senza vergogna
e invano il buon curato le rampogna,
le felicissime vecchie di Abbasanta!*

*Sedici pazze mogli di Acate
presero ogni stoviglia a martellate
e imposero ai mariti, esterrefatti,
di mangiar nelle foglie e non nei piatti
le esasperate mogli di Acate.*

*Una giovane donna di Accadia
soffriva spesso di malinconia.
Per cacciarla torceva il naso al sindaco
finchè prendeva un bel colore d'indaco,
quella triste signora di Accadia.*

Tre bizzarre vecchiette di Accumoli

mangiavano alle porte tutti i pomoli.

*Si lamentavan poi di notte: "Non
capisco!"*

*Come mai, come mai non digerisco?"
quelle incongrue vecchiette di Accumoli.*

Per concludere, un limerick politico. Chi sarà il personaggio?

*C'era un bel tipo, nativo di Avellino
che i terremoti guardava da vicino.
Faceva il conto di tutti i caduti
e si chiedeva: "Quanti voti avrò perduto?"
quel tetragono tipo di Avellino.*

Ce ne sarebbero anche altri, ma li tengo in serbo per i prossimi numeri. Al secondo posto, Valeria Robder di Cislano (che ringrazio per l'acrostico in inglese sul mio nome), con undici limericks, tra cui ho scelto:

*C'era il prete di Abbadia Cerreto
che battezzava con l'aceto,
usando sempre questo condimento
per ogni suo sacramento,
l'acido prete di Abbadia Cerreto.*

*C'era un giardiniere di Abriola
che cuoceva nella sua carriola
polenta pasticciata con pipistrello
che mescolava bene col rastrello
quel giardiniere affamato di Abriola.*

Molti i lettori a quota quattro: tra loro "Mamma Maria" (è uno pseudonimo, naturalmente) di cui pubblico:

*Un pensionato nato all'Abetone
sentendo assai parlar dell'inflazione
s'armò di bicicletta arrugginita,
prese lo slancio da un'erta salita
e i risparmi investì col copertone.*

Segue, come si dice nel ciclismo, "il gruppo", di cui pubblicherò le cose migliori su "Pergioco" di luglio. Nel frattempo, il giro d'Italia continua e l'infaticabile Ravesi è all'opera. Mi sono arrivati, in un voluminoso plico, ben diciotto limericks, composti sui seguenti paesi: Acerino, Acerra, Aci Bonaccorsi, Aci Castello, Aci Catena, Acireale, Aci Sant'Antonio, Acquafondata, Acquaformosa, Acqualagna, Acquanegra sul Chiese, Acquappesa, Acquaro, Acquasparta, Acquaviva delle Fonti, Acquaviva d'Isernia, Acquaviva Picena, Acri.

Coraggio, provate anche voi la volata con questa seconda tappa. Dai limericks, mi congedo con un bel "fuori concorso" di Federico Salvini:

*C'era un vecchio signore a Regalbuto
che diceva agli amici: "Sono muto",
e a tutti raccontava la storiella
di come avesse perso la favella
senza che alcuno gli prestasse aiuto.*

Palindromi & C.

Dai lettori arrivano proposte e suggerimenti: serpentoni d'anagrammi (come quello, stupendo, di Giuseppe Ferro, che pubblicherò a luglio), logogrammi (Adriano De Luna di Fermo ne invia 56 sul suo conterraneo Arnaldo Forlani, tra

cui: anodino, frana, dolo, arido), altre crittografie mnemoniche (SCRUTINO DI SCHEDE NON VOTATE: 6, 5, 7 = tratta delle bianche) e acrostici, frasi doppie, tautogrammi. Tutti verranno pubblicati, perché i vostri contributi li utilizzi come fanno i contadini con il maiale: senza sprecare niente. Per stavolta, però, cedo il posto d'onore ai giovanissimi: le classi terza E e terza H della scuola media "Scacchi" di Mantova e Claudio Casolaro di Napoli.

Dagli alunni di Mantova, che per tre ore alla settimana si applicano con scrupolo alla materia "gioco", mi arrivano due "compiti in classe": un poemetto di metagrammi (o Doublets) e alcuni palindromi. Iniziamo con il poemetto, che realizza il passaggio da *frate a suora*:

*Vi racconto di un frate
che aveva provocato due frane.*

*Prima frana;
dalla sua ira non si frena
sicchè si spacca il freno
d'emergenza di un treno
e lo fa franar su di un trono.
La seconda — che sembrò un tuono —:
della tromba del frate il suono
fece tremar una che suona
— botte s'intende — cioè una vecchia
suora.*

Personalmente l'ho trovato molto divertente. I palindromi invece sono questi: *Arimanno donna mira — O bara d'arabo — Ingelosire riso, legni.*

Complimenti ai ragazzi della "Scacchi" e al loro insegnante.

Claudio Casolaro, quattordicenne di molte curiosità, segnala frasi che hanno un significato in latino e un altro in italiano: *I vitelli dei romani sono belli* = vā, o Vitellio, al suono di guerra del dio romano; *ali aperte* = nutrirsi in pubblico; *fave marce* = fammi un favore, o Marcio. E aggiunge un tautogramma (i tautogrammi sono frasi le cui parole iniziano tutte con la stessa lettera): *Parola poco pensata può produr perpetua pena, perciò procura parlar poco, per poter posseder perpetua pace.*

Claudio Casolaro chiede altri tautogrammi. Eccone un altro simile al suo: *Poche parole; parla poco, però pensa prima, perchè parola poco pensata potrebbe portarti poi, per punizione, perpetuo pregiudizio.*

Sempre con la "p", ce n'è un altro in francese, composto per dar la baia a un certo abate Pellegrin, autore di una tragedia, "Pélopée", che alla prima rappresentazione fu fischiatissima:

*Pélopée, pièce pitoyable, présentée par
Pierre Pellegrin, pauvre poète provençal,
prêtre, parasite, parfaitement puni.*

E per concludere, un tautogramma malizioso. Una bella vedova francese, durante il secondo Impero, comparve a un ballo in maschera con un abito su cui spiccavano 15 "M", promettendo se stessa in premio a chi avesse risolto l'enigma. La frase era questa: *Ma mère m'a mal mariée; mon mari m'a mal menagée;
maintenant, monsieur menagez-moi
mieux.*



Il banco piange. Si fa per dire, naturalmente, ma guardate un po' la classifica: un pattuglione di quasi sessanta vincitori ha coronato la gara di marzo, con un record di presenze veramente entusiasmante (e speriamo davvero che qualche altra lettera non sia andata persa nel caos postale). Qualche lettore, peraltro vincitore, troverà dei punti in meno rispetto a quelli ottenuti con le soluzioni inviate. Parliamo allora della soluzione più frequente che abbiamo dovuto scartare: si tratta di REFERENTE (ben 154 punti). Ora accade che REFERENTE, pur con tutta la buona volontà, è ritenuto dai vocabolari un participio presente, e quindi contrasta con il terzo comando del regolamento vigente. Vale invece, REFERENTE, che può a buon diritto essere ritenuto aggettivo. Chi ha segnalato contemporaneamente REFERENTE e REFERENTE vedrà computata solo la seconda soluzione; chi ha segnalato REFERENTE e REFERENTI, vedrà conteggiato il punteggio una sola volta, in questo caso in virtù dell'articolo Nono. A questo punto, davanti ad un esercito specializzato in REFERENDUM, ci restavano tre soluzioni: non premiare nessuno, sorteggiare un certo numero di vincitori, premiare tutti. Il giusto, come si dice, sta nel mezzo, ma noi non rifuggiamo da qualche estremismo. Abbiamo così deciso di premiare tutti coloro i quali hanno raggiunto l'agognata quota 326. Tra qualche giorno i primi classificati riceveranno a casa un puzzle da 500 pezzi della Editrice Giochi. Ok? Non ce ne vogliono i lettori che, per REFERENTE sono scivolati a mezza classifica. Purtroppo un regolamento deve esistere, pena la paralisi nello svolgimento del torneo. A Lorenzo Franceschini, che è finito addirittura fuori graduatoria, un saluto particolare. Una segnalazione ammirata, invece, per Igino Aschieri di Parma. Oltre alle esatte soluzioni, ci ha inviato infatti delle composizioni più articolate veramente ingegnose. Con POSE ha formato FARPOSENERE, e cioè FAR POSE NERE; e con la T di TRE ha formato FARTENERE, e cioè FAR TENERE. Non abbiamo considerato valide queste proposte, ma ci sono comunque parse molto belle.

Ai lettori che, come Bruno Noya di Roma, chiedono chiarimenti su taluni risultati nelle gare precedenti, diciamo che ci è impossibile rispondere a ciascuno, indicando risposta per risposta le performance dei vincitori della tre mesi di ottobre-novembre-dicembre 1980. Da qualche numero cerchiamo di essere più chiari, commentando le parole non indicate nelle nostre soluzioni: cerchiamo in tal modo di soddisfare al meglio la curiosità (più che legittima) di tutti i giocatori.

Infine un appello: un lettore di Milano ci ha inviato una lettera con le soluzioni di Scarabeo di Marzo esatte (326 punti), ma si è dimenticato di indicare nome,

Scarabeo

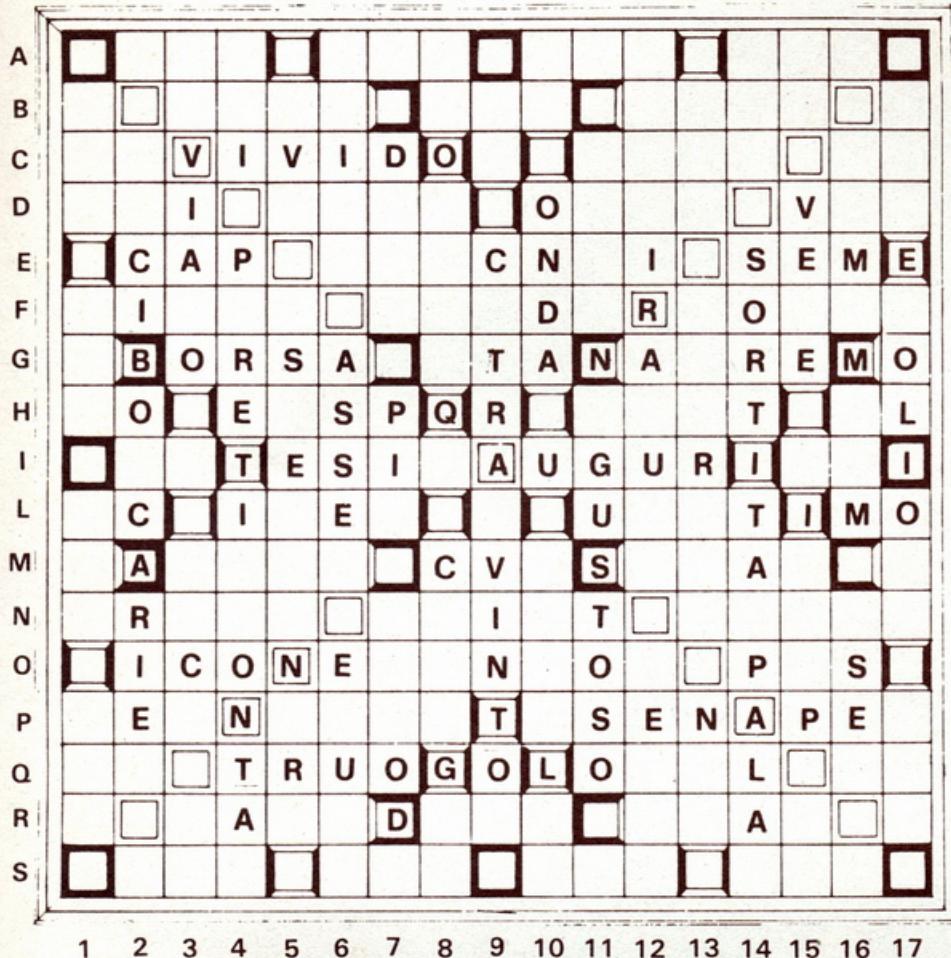
Vince il gruppo a quota 326

Record di presenze e di vincite a marzo

cognome e indirizzo. Sulla stessa lettera erano riportati due limericks su Abano Terme e Abbadia Cerreto. L'anonimo giocatore è pregato di scriverci: potrà farsi riconoscere ripresentando i due limericks.

CLASSIFICA DELLO SCARABEO DI MARZO

Igino Aschieri, Parma	326
Paolo Balestrero, Sestri P.	326
Maurizio Ricci, Ravenna	326
Massimo Sbaraglio, Brugherio	326
Nino Di Bella, Catania	326
Sergio Figliomeni, Terni	326
Lucia Melorio, Napoli	326
Loredana Bosis e Claudia Farina, Bergamo	326
Giuseppe Riccio, Piacenza	326
Lucia Tazzioli e Edoardo Galatola, La Spezia	326
Raffaella Angelini, Ferrara	290
Dario Crivello, Torino	290
Achille Egidi, Ascoli Piceno	290
Roberto Terenzio, Brugherio	290
Nanni Cortassa, Torino	263
Luciano Bassetti, Roma	263
Gian Pietro Camoriano, Chiavari	263
Pierpaolo Mastroiaco, Roma	263
Andrea Cecchi, Firenze	263
Ugo di Tommaso, Roma	263
Giuliano Bazzana, Portogruaro	263
Massimo Menichini, Roma	263
Enrico Atanasio, Roma	263
Paolo Montagni	263
Vincenzo Cremonesi, Fiorenzuola	263
Claudio Casolari, Napoli	263
Giorgio Edefonti, Marnate	263
Rosario Bontempi, Benevento	263
Salvatore Nobile, Roma	263
Mario Vetrano, Napoli	263
Ermanno Bonalumi, Milano	263
Alessandro Ruzzier, Genova	253
Daniela Matri, Genova	253
Gian Carlo Valli, Genova	253
Michelangelo Rainone, Foggia	253
Sauro Sarti, Bologna	217
Marco Lorenzi, Firenze	190
Mauro Valdo, Roma	172
Maria Luisa Versini, Rovereto	172
Paolo Azzetti, Trento	172
Enrico Davini, Roma	172
Michele Merli, La Spezia	172
Riccardo Carosso, Rivoli	172
Giorgio Capriati, Napoli	172
Elisa Gualzetti, La Spezia	172
Gino Pini, Novara	172
Giovanna Barigione, Genova S.	172
Ireus Beccati, Torino	172
Maria Letizia Recchia, Roma	172
Delfio Franchina, Milano	172
Angelo Lacerenza, Roma	154
Anna Maria Nuti, Umbertide	154
Laura Morassi, Firenze	109
Monica Bertuzzi, Torino	99
Paolo Arcuri, Pordenone	99
Bruno Noya, Roma	99

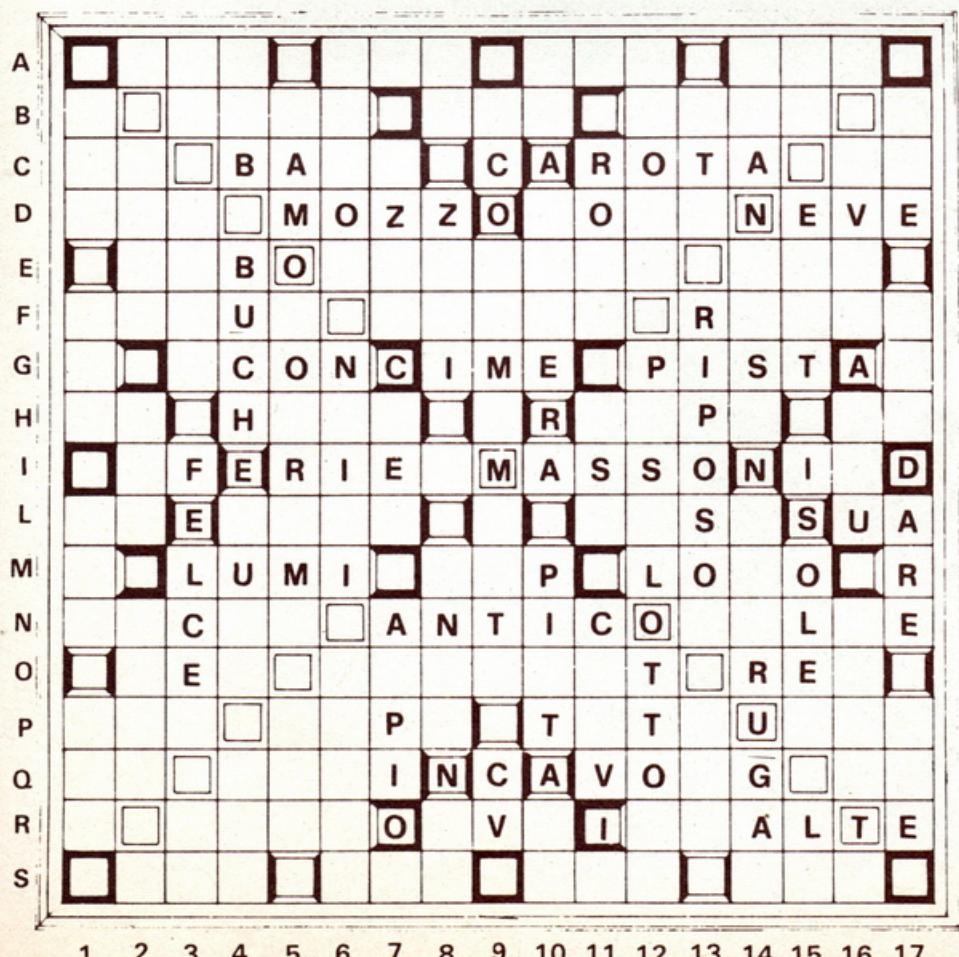


VIA!

Prende il via, da questo numero di Pergioco, la selezione nazionale per il Primo Campionato Italiano di Scarabeo. Ecco, in breve, il suo svolgimento. Nei mesi di giugno, luglio e agosto, Pergioco pubblicherà ad ogni numero un certo numero di problemi di Scarabeo da risolvere. Rispetto alle gare condotte fino al numero scorso non cambia nulla: tutti i giocatori dovranno, per ciascuno schema pubblicato e in base alle otto lettere fornite (sette + lo Scarabeo), individuare il maggior numero possibile di soluzioni. Tali soluzioni dovranno essere riportate su un foglio nel modo più chiaro possibile (stampatello o a macchina), corredate con le coordinate di riferimento sulla griglia. Tali coordinate dovranno indicare la casella di inizio e quella finale delle singole parole composte.

Ad esempio una soluzione di 9 lettere situata orizzontalmente nella prima riga in alto a sinistra dello schema avrà come

A A E E B B C X



A A A M M S S X

coordinate: A1-A9; una parola di 10 lettere collocata verticalmente a partire dall'angolo in alto a destra avrà come coordinate: A17-I17; e così via. Ogni parola rintracciata nello schema dovrà inoltre essere corredata del punteggio relativo, delle sigle significative che eventualmente forma con altre parole della griglia e del punteggio di queste. Ricordiamo che errori nel calcolo del punteggio *non* pregiudicano in alcun modo il calcolo esatto (che verrà comunque compiuto dalla redazione), così come la dimenticanza di una sigla significativa esistente *non* ne pregiudicherà il computo.

Importante: al Torneo partecipano *singoli*

Il valore delle lettere:

Punti 1: A, C, E, I, O, R, S, T

Punti 2: L, M, N

Punti 3: P

Punti 4: B, D, F, G, U, V

Punti 8: H, Z

Punti 10: Q



Valore della
lettera x 2



Valore della
parola x 2



Valore della
lettera x 3



Valore della
parola x 3



lettori: nel caso di soluzioni firmate da più persone, verrà tenuto in considerazione *solo* il primo firmatario. Importantissimo: le soluzioni vanno spedite in busta chiusa (meglio se per Raccomandata) a Pergioco - Scarabeo: Via Visconti d'Aragona 15, 20133 Milano.

Su ogni foglio scrivere chiaramente Nome, Cognome, indirizzo, Cap., Città e telefono. **Allegate alle soluzioni il tagliando riportato in fondo a questa pagina.**

Non saranno ritenute valide soluzioni private di tale tagliando.

Al termine dei tre mesi, a settembre, verrà stilata la classifica finale. I primi 32 classificati riceveranno una comunicazione per lettera Raccomandata e parteciperanno di diritto alla Finale, che si svolgerà a Milano in ottobre. La Finale si svolgerà a tavolino, secondo le regole tradizionali del gioco.

La partecipazione al Campionato è gratuita.

Le fasi di selezione di giugno, luglio e agosto saranno regolate dalle norme già pubblicate in gennaio da Pergioco, e che riproduciamo nuovamente a pagina 49, arricchite con ulteriori chiarimenti.

Il termine ultimo di invio delle risposte è il giorno 10 del mese successivo alla data di uscita in edicola di Pergioco. Ad esempio la data ultima per l'invio delle soluzioni del mese di Giugno è il 10 luglio. Per tale motivo le soluzioni dei problemi proposti saranno rese note solo sessanta giorni dopo la loro presentazione su Pergioco.

Al momento della stesura della classifica di accesso alla Finale, in settembre, saranno individuati, per ogni mese di gara, i tre giocatori meglio classificati. Essi, indipendentemente dalla loro posizione nella classifica generale, riceveranno in ogni caso in premio dei giochi, così come è avvenuto finora per le Gare mensili.

Tutti i partecipanti alla Finale riceveranno un dono, a riconoscimento della loro bravura. Per i primi classificati e, in particolare, per il vincitore, saranno predisposti premi e trofei che indichiamo a pagina 49.

Nel corso dello svolgimento delle prove di selezione *non* saranno disponibili dati o informazioni sulla posizione in classifica dei singoli partecipanti.

Il giudizio della commissione che esaminerà le soluzioni proposte e i relativi punteggi è inappellabile.

—

I CAMPIONATO ITALIANO DI SCARABEO

FASE ELIMINATORIA

GIUGNO 1981

Origami

Un papillon da 2000 lire

*Un uso alternativo e originale
della cartamoneta*

a cura di Roberto Morassi e Giovanni Maltagliati

Si tratta di stabilire quanto vale un modellino di pavone ben fatto, o quanto può valere un grazioso anello di cartamoneta, *in più* del valore nominale della banconota. Il valore aggiunto sarà inversamente proporzionale al valore nominale, ma va tenuto conto anche della "preziosità" che si vuol conferire al modello.

Da non trascurare anche il valore *comunicativo* di queste operazioni finanziarie - origamistiche, che possono aprire porte altrimenti difficili da schiudere. Pensiamo all'apertura di un fido, concessa per improvvisa simpatia, ma anche all'incontro con la bella fanciulla sull'Espresso Milano - Roma. Una volta stabilito questo, per un eventuale (anche se improbabile) cultore di fanta - origami - economia resta da valutare il *peso* di un'operazione anti-inflazionistica basata sull'uso della cartamoneta per l'origami.

Egli si divertirà a calcolare di quanto si ridurrebbe la circolazione monetaria se ciascuno piegasse un uccellino di cartamoneta e poi lo conservasse. Proviamo, perciò, a calcolare di quanto si ridurrebbe in Italia se ciascuno di noi conservasse in un cassetto un bel modellino fatto con un foglio da centomila lire. Oltre 5000 miliardi.

Questo dato dovrebbe essere moltiplicato per la velocità di circolazione, ma naturalmente stiamo scherzando. Una copertina de *L'Espresso* fu dedicata, tempo fa (novembre 1976), al blocco degli stipendi, rappresentato simbolicamente da fogli da diecimila lire piegati a uccellino che batte le ali (vedi Pergioco n. 1) e rinchiusi in gabbia.

Vediamo adesso quali sono i problemi più strettamente origamistici. Abbiamo scritto che preferiamo partire da fogli di forma quadrata, come per i modelli che abbiamo presentato finora. Ma la cartamoneta è rettangolare, con proporzioni diverse nei vari Paesi. La piegatura delle banconote è stata sviluppata soprattutto negli Stati Uniti dove, si sa, con i soldi ne fanno di tutti i colori.

I bravi origamisti americani sono così fieri di questa loro trovata che hanno coniato un nome speciale per questi origami: *dollar - bill folds*, cioè *modelli da banconote di un dollaro* (che hanno proporzioni all'incirca 3×7). Esistono libri dedicati solo a questo argomento, e

c'è un tale Victor Fremkil, grosso imprenditore edile di Baltimora, specialista nel pieghettare le banconote in forma di lettere dell'alfabeto, nomi completi o monogrammi, che sistematicamente regala a varie personalità ed ai Presidenti al momento del loro insediamento. Di recente, una grossa banca di Lexington (Kentucky) ha sponsorizzato una mostra internazionale di modelli origami piegati da banconote di tutto il mondo. Bizzarrie made in U.S.A....

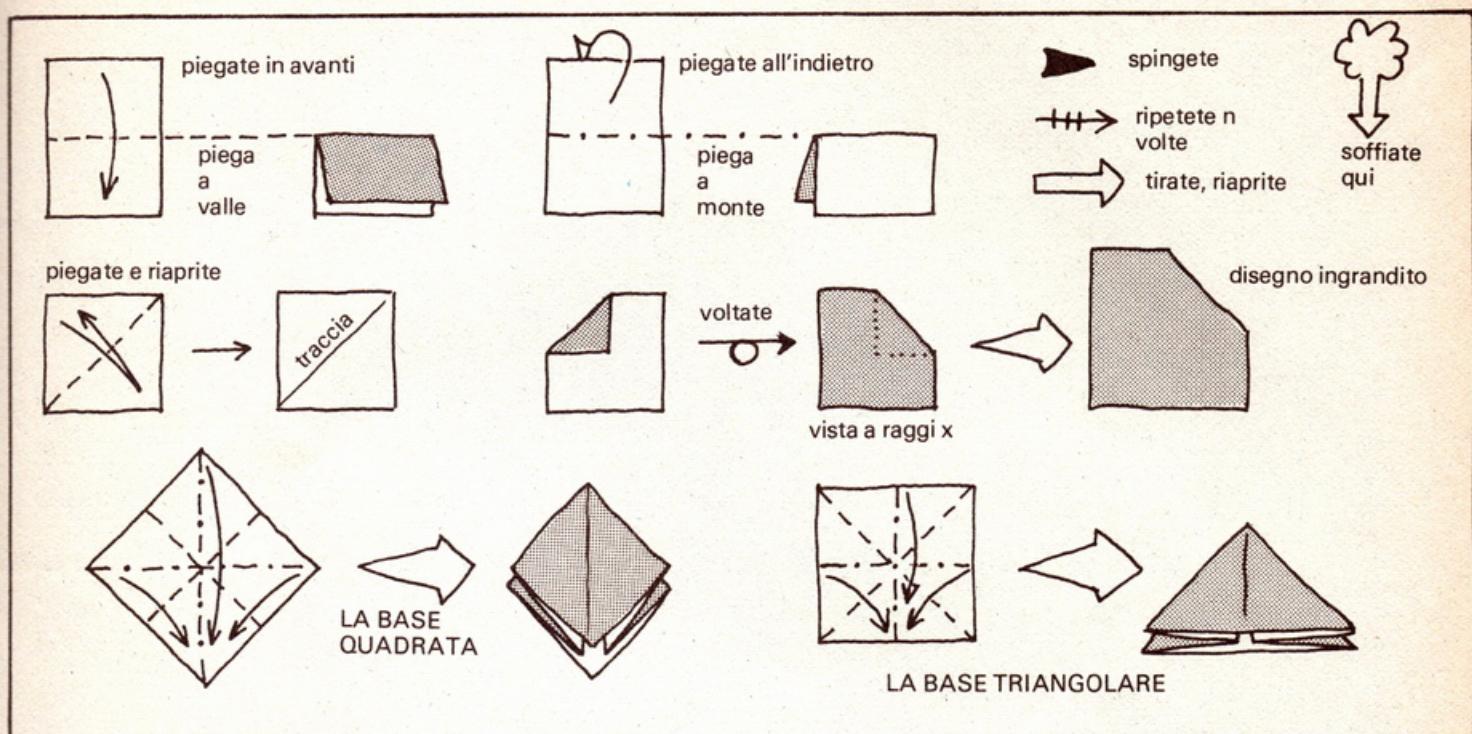
Nel Bel Paese, i biglietti della vecchia serie (mille lire di Verdi, duemila di Galileo, diecimila di Michelangelo ecc.) sono praticamente rettangoli 2×1 , per cui chi volesse eseguire origami perfettamente ortodossi non ha che da piegare il biglietto in due riducendolo ad un quadrato, e proseguire poi normalmente. La nuova serie ha proporzioni leggermente diverse, e va quindi utilizzata così com'è.

Con le banconote, oltre ai semplici modelli che vi illustriamo, si possono ottenere molte altre figure, disponibili per gli amici origamisti che tramite l'ormai famoso Centro Diffusione Origami di Firenze (Casella postale 318) hanno la possibilità di entrare in possesso di favolose istruzioni come quella del coniglio che magicamente esce dal cilindro.

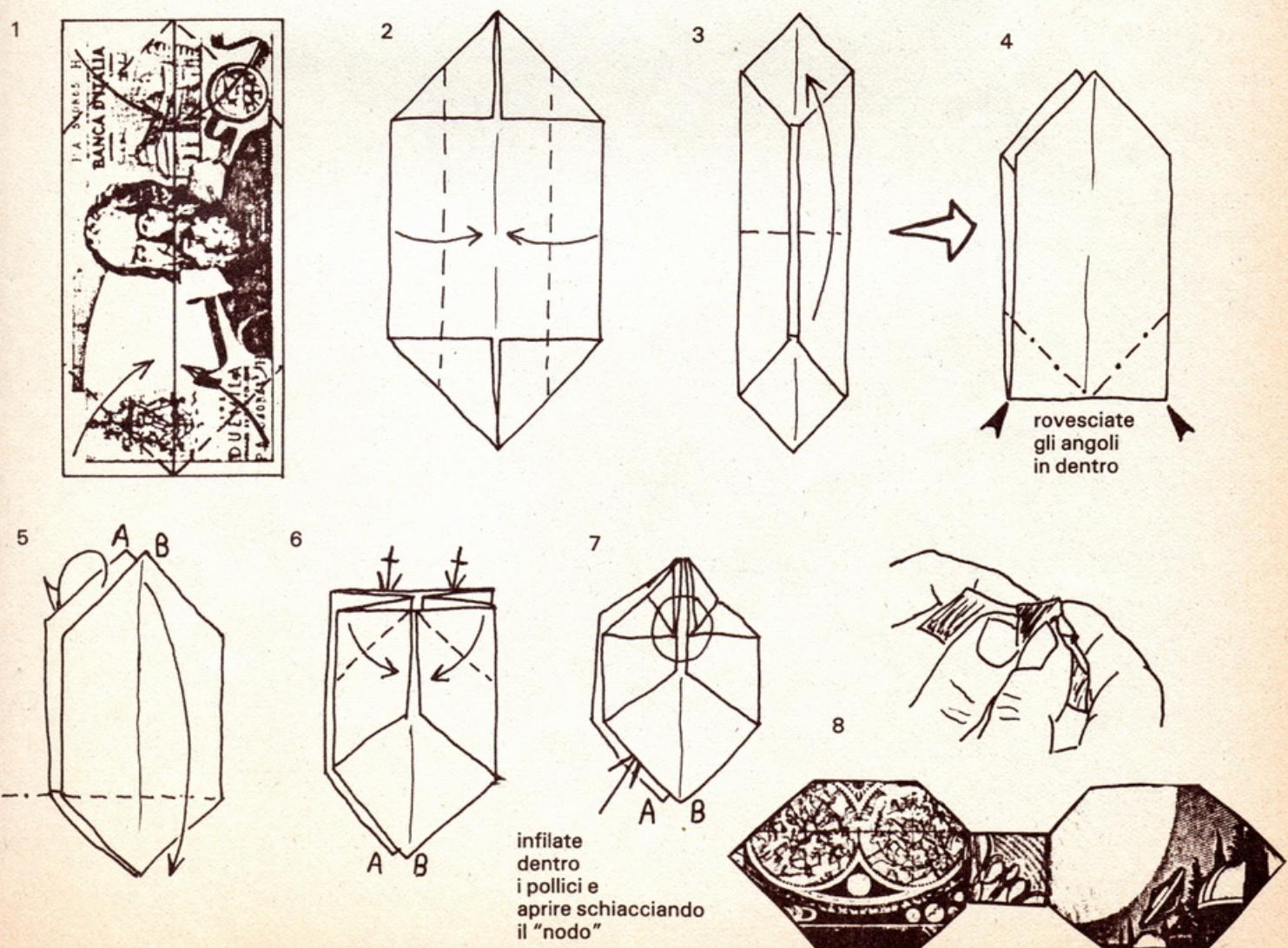
Per i modelli usate cartamoneta in buono stato, possibilmente *nuova di zecca*. Non abbiate paura, ché poi si riapre ed è ancora buona, certamente migliore di quei... campionari di nastro adesivo che circolano spesso per le nostre tasche. Anzi, usate senz'altro i *salmoni* da 100.000 che sono i più belli fra i fogli in circolazione.

La *cravatta a farfalla* è un modello di grande effetto, e viene bene con banconote di tutte le dimensioni. Per il *pavone*, ovviamente, è meglio usare quelle a colori più vivaci. L'*anello*, infine, richiede una banconota non troppo piccola, e possibilmente con la testa del personaggio *al centro*. Le 2000 lire di Galileo sono l'ideale. Se volete utilizzare l'*anello* come dono di fidanzamento vi consigliamo però un taglio più grosso, altrimenti ci fate una figuraccia!

Come al solito, vi invitiamo a spedirci i vostri modelli originali, creati con questa carta particolare. Più ne mandate, meglio è...

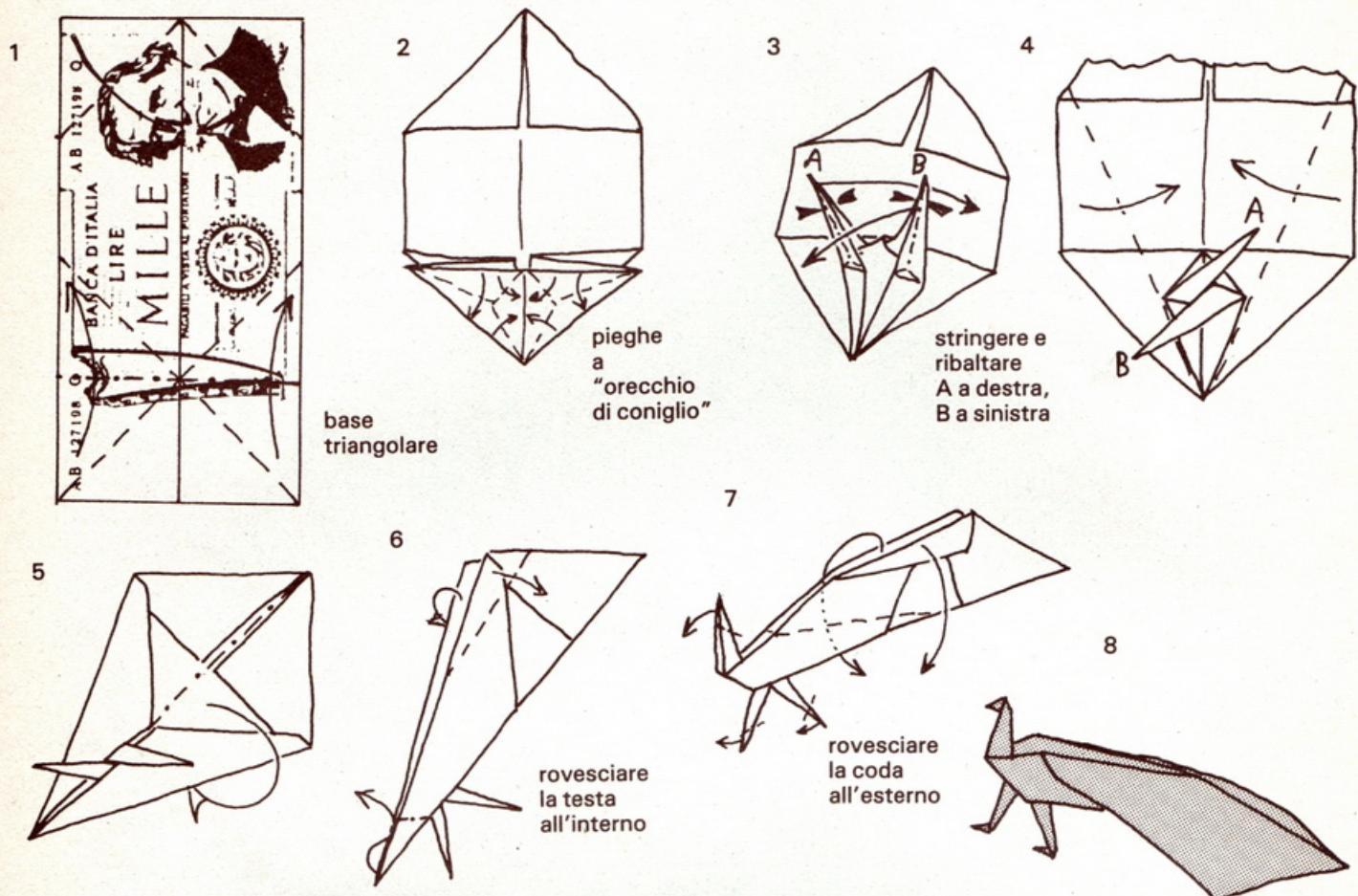


LA CRAVATTA A FARFALLA - Modello tradizionale

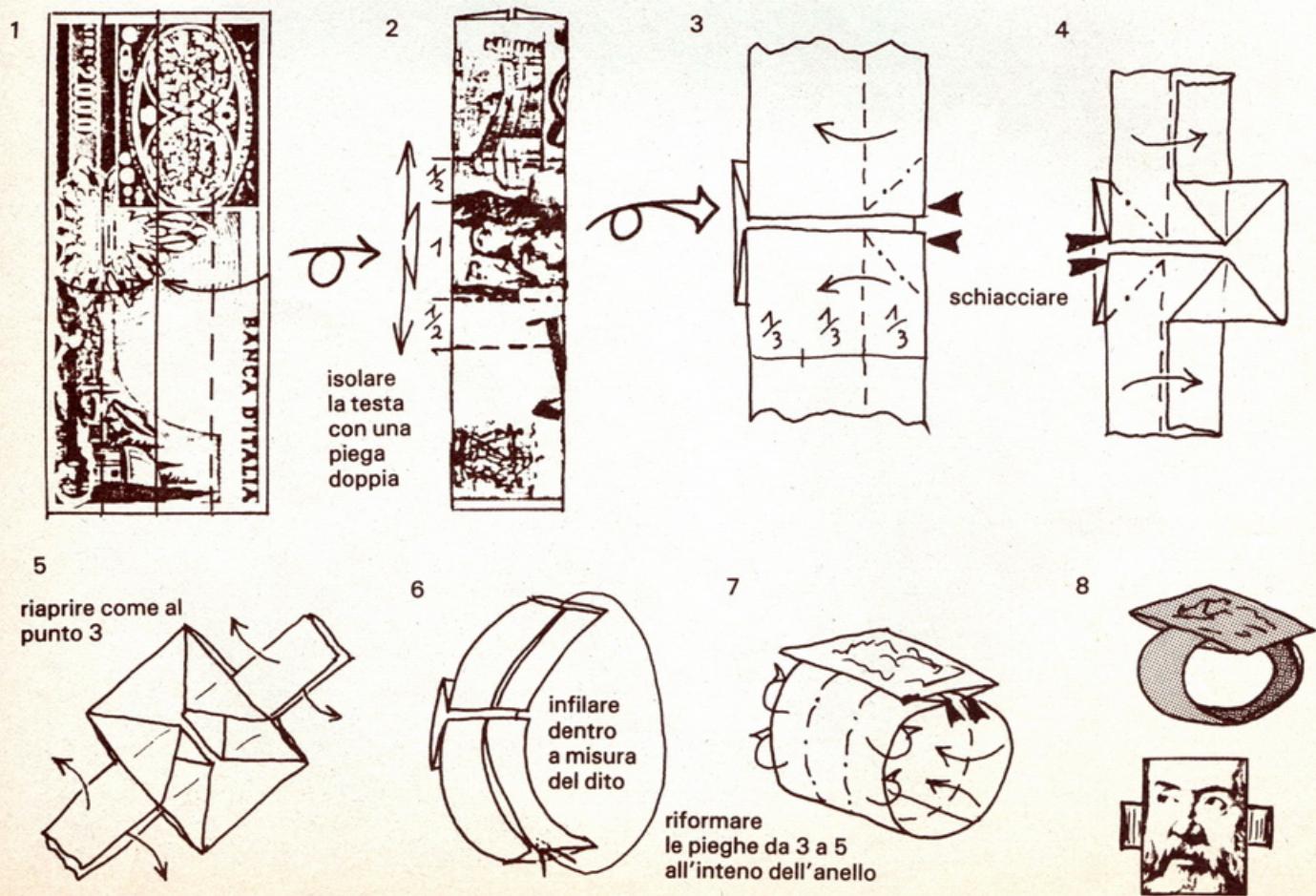




IL PAVONE - Di origine spagnola



L'ANELLO - di Max Hulme (Inghilterra)

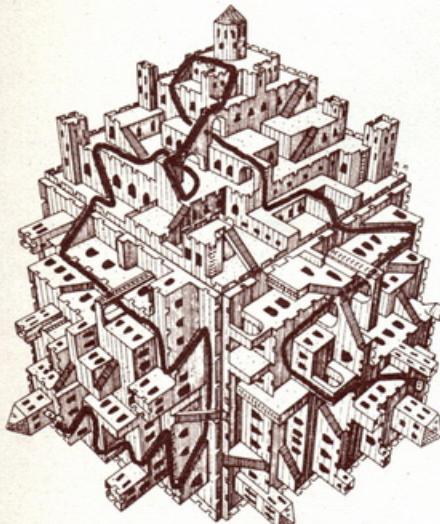




soluzioni

del numero precedente

Labirinto



Labirinto matematico

$1 + 2 = 3$	$393 - 1 = 392$
$3 : 3 = 1$	$392 + 2 = 394$
$1 + 2 = 3$	$394 \times 2 = 788$
$3 \times 1 = 3$	$788 : 4 = 197$
$3 + 7 = 10$	$197 - 8 = 189$
$10 + 9 = 19$	$189 + 7 = 196$
$19 \times 1 = 19$	$196 - 2 = 194$
$19 - 2 = 17$	$194 + 1 = 195$
$17 + 5 = 22$	$195 : 5 = 39$
$22 - 3 = 19$	$39 + 3 = 42$
$19 - 3 = 16$	$42 + 4 = 46$
$16 + 1 = 17$	$46 - 2 = 44$
$17 - 8 = 9$	$44 \times 2 = 88$
$9 : 3 = 3$	$88 - 1 = 87$
$3 + 7 = 10$	$87 \times 3 = 261$
$10 + 3 = 13$	$261 - 2 = 259$
$13 - 4 = 9$	$259 + 5 = 264$
$9 - 1 = 8$	$264 - 6 = 258$
$8 - 5 = 3$	$258 - 5 = 253$
$3 + 9 = 12$	$253 - 4 = 249$
$12 + 4 = 16$	$249 + 5 = 254$
$16 + 8 = 24$	$254 : 2 = 127$
$24 : 4 = 6$	$127 + 2 = 129$
$6 \times 3 = 18$	$129 \times 1 = 129$
$18 - 6 = 12$	$129 - 4 = 125$
$12 - 2 = 10$	$125 - 1 = 124$
$10 \times 6 = 60$	$124 \times 9 = 1116$
$60 \times 7 = 420$	$1116 + 9 = 1125$
$420 + 9 = 429$	$1125 - 6 = 1119$
$429 - 3 = 426$	$1119 - 4 = 1115$
$426 : 3 = 142$	$1115 + 6 = 1121$
$142 \times 1 = 142$	$1121 - 6 = 1115$
$142 + 3 = 145$	$1115 \times 3 = 3345$
$145 - 3 = 142$	$3345 - 5 = 3340$
$148 - 8 = 134$	$3340 : 5 = 668$
$134 + 5 = 139$	$668 + 9 = 677$
$139 - 1 = 138$	$677 - 8 = 669$
$138 - 9 = 129$	$669 - 9 = 660$
$129 \times 6 = 774$	$660 \times 3 = 1320$
$774 + 5 = 779$	$1320 - 2 = 1318$
$779 - 2 = 777$	$1318 - 1 = 1317$
$777 + 9 = 786$	$1317 - 2 = 1315$

Scarabeo

1° problema

1) A 5—15 = CERIMONIALE

punteggio:

$[(1 \times 2) + 1 + 1 + 1 + 2 + 1 + 2 + 1 +$	(1×2)
$+ 2 + 1] \times 3$	$= 48$
$+ \text{CORDA}$	$= 18$
$+ \text{ES}$	$= 2$
$+ \text{RT}$	$= 4$
$+ \text{IO}$	$= 2$
	74

2) D 5—14 = DEMONIACHE

punteggio:

$[4 + 1 + 2 + 1 + (2 \times 2) + 1 + 1 + 1 + 8 + 1]$	$\times 2$
	$= 48$
$+ \text{EV}$	$= 5$
$+ \text{MI}$	$= 3$
$+ \text{BA}$	$= 5$
$+ \text{AC}$	$= 2$
$+ \text{CH}$	$= 9$
	72

3) M 1—10 = MINACCIOSE

punteggio:

$2 + (1 \times 3) + 2 + 1 + 1 + 1 +$	(1×3)
$+ 1 + 1 + 1$	$= 16$
$+ \text{EN}$	$= 4$
$+ \text{LA}$	$= 3$
$+ \text{AC}$	$= 2$
	35

4) E-Q 16 = AMMONIACALE

punteggio:

$1 + 2 + (2 \times 3) + 1 + 2 + 1 +$	(1×3)
$+ 1 + 1 + 2 + 1$	$= 21$
$+ \text{AM}$	$= 5$
$+ \text{MT}$	$= 7$
$+ \text{OR}$	$= 2$
$+ \text{NO}$	$= 9$
	53

2° problema

1) A 9-17 = TENTATORE

punteggio:

$[1 + 1 + 2 + 1 + (1 \times 2) + 1 + 1 + 1 + 1]$	$\times 9$
	$= 9$
$+ \text{TT}$	$= 6$
$+ \text{NE}$	$= 3$
$+ \text{TN}$	$= 3$
	150

2) F 3—13 = ATTENTATORE

punteggio:

$(1 + 1 + 1 + 2 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1)$	$\times 4$
	$= 48$
$+ \text{ABILE}$	$= 11$
$+ \text{ESPIARE}$	$= 36$
$+ \text{NU}$	$= 14$
	115

3) H—R 11 = OSTENTATA

punteggio:

$1 + 1 + 1 + (1 \times 3) + 2 + 1 + 1 + 1 + (1 \times 3)$	$= 1$
	4
$+ \text{TE}$	$= 2$
$+ \text{PETARDO}$	$= 16$
	46

Matematici

La soluzione ai 3 problemi posti sul N. 5 verrà pubblicata sul prossimo numero.

Master Mind

QUIZ PAROLA

VOLONTÀ OVUNQUE

Backgammon

Problema n. 1: 24/23, 8/4

Problema n. 2: 13/10, 6/2

Problema n. 3: 8/3, 8/6

Problema n. 4: 7/2

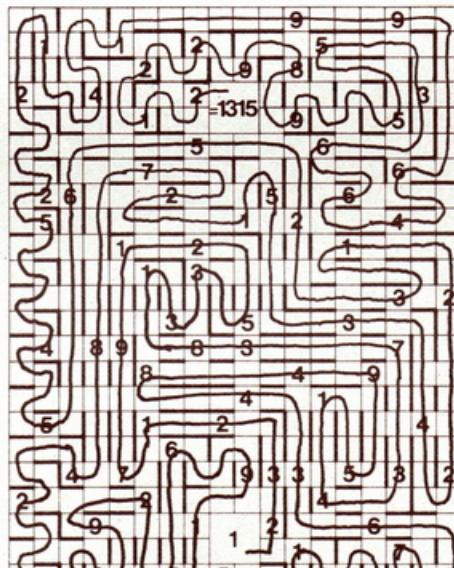
Problema n. 5: 13/10, 2/1

Problema n. 6: 13/1x, 13/1

Parole

Purtroppo, la sfortuna ci ha messo la mano, e si sono registrati, in alcuni problemi, dei lievi errori di stampa. Per quanto fossero tutti aggrabili, nel problema due potevano creare qualche fastidio. Le soluzioni, comunque, sono le seguenti:

Problema uno. Non era difficile, e gli apostofi favorivano l'individuazione della "l". Si trattava di uno scarto sei (a = g, b = h, c = i, eccetera) e il brano cifrato era l'attacco di "Addio alle armi" di Ernest Hemingway: "Sul finire dell'estate di quell'anno eravamo in una casa in un villaggio che da (di là, nrd) del fiume e della pianura guardava le montagne".



Bridge

(SUD GIOCA SETTE S.A., OVEST ATTACCA PICCHE)

Era il quesito che un malaugurato incidente tipografico aveva fatto saltare. Sud dopo aver fatto la presa col dieci del morto deve giocare il fante di quadri coprendo la donna di est con il Re; rientra al morto a picche e gioca il nome di quadri coprendo il dieci con l'Asso. Asso e Re di picche su cui est per conservare il fermo a fiori deve scartare una quadri ed una cuori. A questo punto il dichiarante gioca le quattro fiori vincenti, ed ovest è irrimediabilmente compresso quadri-cuori.



Problema due. Era in effetti perfido, con la lettera in più che compariva a rendere difficile la costruzione del parallelogamma. C'erano però in palio ben 500 punti, ergo...

La soluzione era: "O mio cuore dal nascere in due scisso". La lettera in più era la seconda delle due "t".

Come si procedeva? Era necessario costruire un parallelogamma, che poteva essere di 1×30 , 2×15 , 3×10 , 5×6 , 6×5 , 10×3 , 15×2 . Quello giusto era 5×6 , vale a dire:

P	V	B	D	O	D
N	P	N	F	E	L
L	S	O	S	V	T
P	F	B	F	F	T
D	E	T	L	T	P

che, trascritto "all'occidentale", dava la sequenza di lettere da me proposta, da decrittarsi con lo scarto uno del sistema Giulio Cesare. Veniva fuori a questo punto il parallelogamma:

O	U	A	C	N	C
M	O	M	E	D	I
I	R	N	R	U	S
O	E	A	E	E	S
C	D	S	I	S	O

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

che, ulteriormente descrittato, dava: "O mio cuore dam (leggi "dal", ndr) nascere in due scisso".

Problema tre. Decifrando la scritta, si scopre: "L'uomo che saliva a cavallo tra i boschi verso il castello dg (di, ndr) Challant...", incipit del romanzo "I dodici abati di Challant" di Laura Mancinelli, pubblicato da Einaudi. La chiave era:

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

T ~~U~~ V
X ~~Y~~ Z.

di questo numero

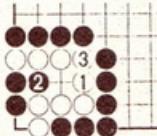
Go

Problema 1



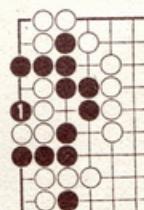
1 del bianco minaccia di dividere il nero in due gruppi e infatti il nero è costretto a connettere in 'a' quando il bianco gli toglie le due libertà 'x' (atari). Però, questa stessa connessione 'a' fa sì che il gruppo nero è quasi riempito da un "tre in fila" e quindi morto. Se fosse toccato al nero invece una sua mossa in 1 gli avrebbe permesso di vivere in seki.

Problema 2



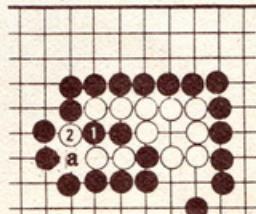
1 del bianco minaccia di fare due occhi in 2. Dopo 3 il bianco è vivo in seki.

Problema 3



1 del nero è il punto - chiave del problema. Se il bianco comincia ad occupare le libertà esterne del nero, questi cattura le quattro pietre bianche e vive. Se il bianco mangia la pietra nera 1, il nero può mangiare cinque pietre bianche, finendo ancora con una forma vivente. Se il bianco giocasse per primo ucciderebbe il nero in 1. Il nero finirebbe quasi riempito da un "sei conigliesco". Catturare le cinque pietre "a blocco" sarebbe altrettanto inutile.

Problema 4



3 in 1

La soluzione è l'horikomi 1 del nero. Dopo 2 il nero rientra in 1 e il bianco non può connettere in 'a' (damezumari). Se il bianco cattura la pietra 3, 'a' del nero rende falso l'occhio.

I° CAMPIONATO ITALIANO DI SCARABEO

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

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

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

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

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

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

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

Settimo: se la parola composta origina nuove parole, queste devono essere di senso compiuto e, nel caso delle sigle, esse devono essere comprese nell'elenco delle sigle ammesse nello scarabeo (sigle stradali, di Stati esteri, e così via).

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

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



I° PREMIO

**Capodanno a Londra o a Parigi
(a scelta del vincitore) per due persone**

II° PREMIO

**Radio-televiseore
portatile**

**Dal III° al
XXXII° PREMIO
Uno splendido
puzzle della
Editrice Giochi**

Sigle, targhe automobilistiche, abbreviazioni, vocaboli di due lettere e vocaboli stranieri ammessi nello Scarabeo.
(inv. = invariabile)

A
a.C. avanti Cristo
A.C.I. Automobile Club It.

ad

AG Agrigento

ah

ai

AL Alessandria

alt (inv.)

A.M. Aeronautica Militare

AN Ancona

àna termine farm.

AO Aosta

AP Ascoli Piceno

AQ Aquila

AR Arezzo

AT Asti

AV Avellino

B

BA Bari

bàr (inv.)

BG Bergamo

BI Indie Britanniche

biberòn (inv.)

BL Belluno

bluff (inv.)

BN Benevento

BO Bologna

bohème (inv.)

boule (inv.)

BR Brindisi

bridge (inv.)

brùm (inv.)

BS Brescia

BZ Bolzano

C

CA Cagliari

C.A.I. Club Alpino Italiano

cachèt (inv.)

C.A.P. codice avviamento

postale

CB Campobasso

c.c. codice

civile

CD Corpo diplomatico

c.d.d. come dovevasi dimostrare

ce

CE Caserta

cfr. confrontare

CH Chieti

chic (inv.)

choc (inv.)

ci

C.I.T. Compagnia Italiana

Turismo

CL Caltanissetta

clàñ (inv.)

club (inv.)

cm centimetro

CN Cuneo

CO Como

c.p. codice postale

c.p.c. codice di procedura civile

c.p.p. codice di procedura

penale

CR Cremona

C.R.I. Croce Rossa Italiana

CS Cosenza

CT Catania

cv cavallo vapore

CZ Catanzaro

D

da

dag decagrammo

dam decametro

d.C. dopo Cristo

DD direttissimo

de

dg decigrammo

dl

dl decilitro

dm decimetro

do

E

ecc. eccetera

ed

EE escursionista estero

eh

E.I. Esercito Italiano

EN Enna

EQ Equatore

es. esempio

ET Egitto

e.v. era volgare

F

FE Ferrara

festival (inv.)

ff facente funzione

FG Foggia

Fi Firenze

FIAT

film (inv.)

FL Liechtenstein

flirt (inv.)

FO Forli

forfàit (inv.)

foulàrd (inv.)

FR Frosinone

fràc (inv.)

frappè (inv.)

FS Ferrovie dello Stato

fu

G

gàffe (inv.)

garàge (inv.)

GB Gran Bretagna

GBA Isola d'Aurigny

GBZ Gibilterra

GE Genova

gin (inv.)

girl (inv.)

GO Gorizia

gòal (inv.)

gòlf (inv.)

gòng (inv.)

G.U. Gazzetta Ufficiale

H

hangàr (inv.)

ha

hotel (inv.)

H.P. cavallo-potenza

I

IVA imposta valore aggiunto

ih

il

IM Imperia

IN Indie Olandesi

INRI Jesus Nazarenus Rex

Judeaorum

io

IR Iran

IRQ Irak

IS Isernia

L

la

lat. latitudine

LE Lecce

LI Livorno

lo

long. longitudinale

LR Lettonia

LSA Siria e Libano

LT Latina

LU Lucca

M

ma

MC Macerata

ME Messina

MEC Merc. Com. Europeo

MI Milano

M.M. Marina Militare

MN Mantova

MO Modena

MOC Mozambico

mq. metro quadrato

MS Massa

MT Matera

N

NA Napoli

N.B. nota bene

N.D. nobil donna

ne

N.H. nobil uomo

NL Olanda

N.N. nescio nomen

NO Novara

NU Nuoro

O

od

oh

O.d.G. ordine del giorno

O.N.U.

or

P

PA paeremo

pag. pagina

paletòt (inv.)

par. paragrafo

pardòn (inv.)

PC Piacenza

p.c.c. per copia conforme

PD Padova

PE Pescara

PG Perugia

PI Pisa

PL Polonia

po'

PN Pordenone

PR Parma

PS Pesaro

PT Pistoia

PV Pavia

PZ Potenza

Q

quiz (inv.)

R

RA Ravenna

R.A.I. Radio Audizioni Ital.

raid (inv.)

RC Reggio Calabria

RCH Cile

RE Reggio Emilia

rècord (inv.)

RG Ragusa

RH Haiti

rhùm (inv.)

RI Rieti

ring (inv.)

R.M. ricchezza mobile

RN Romania

RO Rovigo

ROMA Roma

roulètte (inv.)

RSM Repubblica S. Marino

R.T. radiotelegrafia

S

SA Salerno

samovàr (inv.)

S.A.R. Sua Altezza Reale

satin (inv.)

S.C.V. Stato della Città del Vaticano

SE Irlanda

seg. seguente

segg. seguenti

sèlz (inv.)

sètter (inv.)

SF Finlandia

SHR Jugoslavia

SI Siena

slip (inv.)

s.l.m. sul livello del mare

slògan (inv.)

S.M. Sua Maestà

S.M.O.M. Sovrano Militare Ordine di Malta

snòb (inv.)

SO Sondrio

S.O.S.

SP La Spezia

S.P.Q.R. Senatus Populusque Romanus

SR Siracusa

SS Sassari

stàndard (inv.)

stòp (inv.)

SU Russia

SV Savona

T

TA Taranto

tabarin (inv.)

TC Camerun

T.C.I. Touring Club Italiano

TE Teramo

tènnis (inv.)

thè (inv.)

ti

tight (inv.)

TN Trento

TO Torino

TP Trapani

TR Terni

tràm (inv.)

trùst (inv.)

TS Trieste

TT Togo

tu

TV Treviso

U

UD Udine

uh

un

URSS Unione Repubbliche Socialiste Sovietiche

U.S.A. Stati Uniti d'America

ut antica nota musicale

V

VA Varese

VC Vercelli

VE Venezia

Al pari del baccarat, del trente et quarante, del poker e di tanti altri giochi di carte, alcuni dei quali oggi dimenticati, anche il black jack, chiamato ancora da molti col suo antico nome di ventuno, ha avuto origine in Europa, nel secolo XVII. Si racconta che anche il grande Napoleone amasse giocare al black jack e la descrizione di una partita a cui l'imperatore partecipò, nella curiosa veste di "baro", è riportata fedelmente e minuziosamente nelle "Memorie" della Duchessa d'Abrantès.

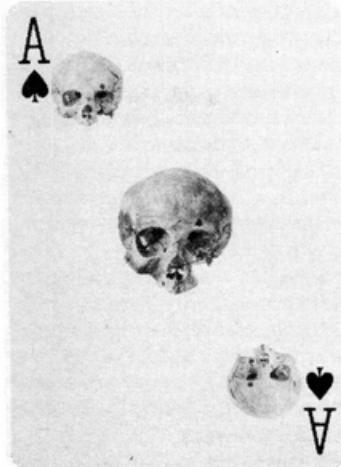
Il black jack ebbe larga diffusione soprattutto in Inghilterra e fu introdotto negli Stati Uniti attorno al 1910, riscuotendo subito un notevole successo.

Il suo nome attuale (*fante nero*, in italiano) fu coniato proprio in America ed è dovuto al fatto che un tempo il punto 21, realizzato con un asso di picche ed un fante di fiori, oppure da un asso ed un fante entrambi di picche, veniva pagato 10 a 1.

Dagli Stati Uniti, il black jack è stato di recente riesportato in Europa, dove ha trovato ospitalità nei principali Casino; in Francia, già dal 1969; in Italia, dapprima a Venezia, da poco più di un anno a Campione d'Italia e solo dal gennaio di quest'anno a Sanremo.

L'intento di compiacere alla clientela americana e calcoli di convenienza economica hanno sicuramente determinato le recenti scelte delle nostre case da gioco. Esistono senza dubbio i presupposti per poter oggi affermare che anche in Italia il black jack diventerà un

Le carte presentate in queste pagine sono tratte da un mazzo ideato dall'artista americano Nall e prodotto dalla Grimaud francese.



Il Black Jack

Nato nel 1600 in Europa, il "Fante nero" porta un nome di origine tutta americana. Le regole, il calcolo e i criteri strategici per "battere il banco"

di Gabriele Paludi

gioco molto popolare, come è già accaduto in tante altre parti del mondo.

Le regole del gioco in Europa

Il black jack è giocato da un croupier che si contrappone ad un gruppo di giocatori variabile da 1 a 7. Vengono impiegate le carte francesi, in un numero da 4 a 6 mazzi, a seconda dei Casino. Le carte mantengono il loro valore nominale, ad eccezione dell'asso che può valere indifferentemente 1 oppure 11, a scelta del giocatore. Tutte le figure valgono 10. Prima di dare inizio alle partite, il croupier sparpaglia le carte scoperte sul tavolo da

gioco e verifica che i mazzi siano regolari e completi. Successivamente, le carte vengono girate e divise in più pacchetti che, dopo essere stati mescolati, vengono tagliati due volte, alternativamente dal croupier e da un giocatore, dopo di che il croupier inserisce nel mazzo una carta di arresto di colore rosso che approssimativamente delimita un gruppo di 52 carte. A tal punto, il croupier "brucia" cinque carte ed introduce il mazzo in un apposito contenitore chiamato *sabot*. Tutte le carte vengono distribuite scoperte ai

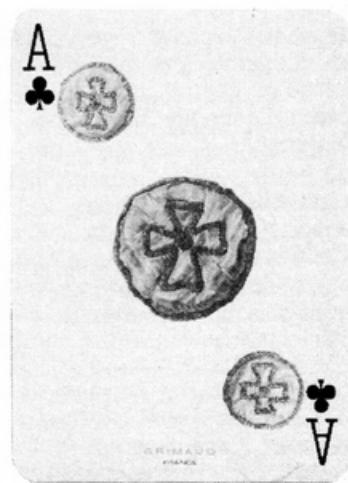
giocatori seduti che al massimo possono essere 7, ma anche i giocatori che sono in piedi possono partecipare al gioco, sia puntando sulle caselle eventualmente libere (il tavolo funziona anche con un solo giocatore seduto), sia puntando su una casella di un giocatore seduto. In quest'ultimo caso, però, le puntate dei due giocatori non dovranno superare il limite massimo consentito dalla casa, né il giocatore che è in piedi può condizionare le decisioni del giocatore seduto. Chi lo desidera, può anche puntare su diverse caselle.

Dopo che i giocatori hanno effettuato le loro puntate, il croupier distribuisce una carta per ogni casella ed una carta per se stesso, partendo da sinistra. Ripete poi la stessa operazione distribuendo una seconda carta.

Dopo aver controllato il proprio punto, il giocatore può richiedere altre carte supplementari, senza alcuna limitazione, al fine di migliorare il proprio punto. Il massimo punto ammesso è il 21; le carte dei giocatori che *sballano* vengono immediatamente ritirate dal croupier, unitamente alle relative poste.

Al termine di queste operazioni, il croupier tira la sua seconda carta e se totalizza un punto inferiore a 17, è obbligato a tirare fino a raggiungere o superare tale punto. Questa regola per il croupier è fissa e inderogabile. Vince chi ha il punto più alto, mentre in caso di parità la mano è considerata nulla.

Le poste vengono pagate 1 ad 1, ad eccezione del black jack, cioè di un 21 ottenuto con due sole carte, che è pagato una volta e mezzo. Se il croupier *sballa*, tutte le



puntate rimaste in gioco vengono pagate. Il black jack vince contro un semplice 21 ottenuto con più di due carte.

L'assicurazione. Se la prima carta del croupier è un Asso, il giocatore può assicurarsi contro la possibilità che il banco realizzhi un black jack tirando la seconda carta.

Per assicurarsi bisogna piazzare una seconda posta uguale alla metà della prima su di un'apposita linea tracciata sul tavolo, prima della distribuzione delle seconde carte.

Quando il croupier fa black jack, egli incamera le poste perdenti e paga le assicurazioni a due contro uno; se invece non fa black jack, egli incamera le assicurazioni e provvede al pagamento delle puntate, come già spiegato.

Le pariglie. Se il croupier dà ad un giocatore una pariglia, cioè due carte dello stesso valore, egli può separare le due carte ed effettuare un secondo gioco contemporaneamente al primo. Se intende avvalersi di tale possibilità, dovrà puntare una seconda posta uguale alla prima. I due giochi vengono condotti indipendentemente l'uno dall'altro.

Quando si separa una pariglia di assi, si può tirare una sola carta per ogni asso. Un black jack ottenuto dopo la separazione di una pariglia non è considerato tale, bensì come un semplice 21. Alcuni Casino non ammettono la separazione di pariglie dello stesso valore che non siano identiche (ad esempio, un Re ed una Regina).

La doppia posta. Se le prime due carte totalizzano 9, 10 oppure 11 punti, il giocatore ha la possibilità di raddoppiare la propria puntata, avendo però diritto ad una sola carta supplementare.

In alcuni Casino è ammesso il raddoppio della puntata anche sui punti 9, 10, 11 ottenuti dopo una separazione di pariglia.

Le regole descritte possono variare in tanti piccoli ma importanti particolari da Casino a Casino.

Negli Stati Uniti, il gioco è notevolmente diverso perché viene impiegato un solo mazzo di 52 carte e le due carte dei giocatori vengono distribuite scoperte, mentre il croupier si dà una carta coperta e l'altra scoperta.

Anche al Black Jack il calcolo vince il gioco

Abbiamo ricordato nel nostro articolo sul *trente et quarante* ("Pergioco" di aprile) che la profezia "il calcolo vincerà il gioco" attribuita a Napoleone ha finora trovato una reale conferma in due occasioni, e precisamente: nel 1929 per quanto riguarda il *trente et quarante* e più recentemente, nel 1960, per il black jack. Ma, mentre per il *trente et quarante* i Casino hanno trovato quasi immediatamente il mezzo lecito per ovviare all'inconveniente, nel caso del black jack ciò non ha avuto successo, perché la sostituzione delle regole in atto con altre più sfavorevoli e restrittive ha avuto in America come unico risultato quello di veder diminuire in maniera impressionante il volume di gioco. Dopo pochissime settimane, i Casino sono stati costretti a ripristinare le vecchie regole e darsi da fare per trovare altre forme di difesa dai sistemisti, talvolta impiegando anche mezzi vessatori e in alcuni casi addirittura barando.

L'attenzione dei sistemisti e

degli speculatori si è rivolta in maniera massiccia verso il black jack soprattutto negli ultimi venti anni, in seguito alla pubblicazione del libro "Beat the dealer" ("Battere il banco", 1962) di E. O. Thorp, in cui venivano esposte alcune strategie di gioco in grado di assicurare un vantaggio matematico al giocatore.

Rifacendosi ad uno studio dei matematici Baldwin, Maisel e McDermott pubblicato nell'anno 1956 sul "Journal of the American Statistical Association", il prof. Thorp propose in un articolo pubblicato sull'organo ufficiale della Società di Matematica di Washington nel dicembre del 1960, un metodo di gioco basato sul conteggio dei 5 che assicurava un vantaggio matematico al giocatore.

Parecchi altri sistemi, anche notevolmente più efficaci, sono stati messi a punto successivamente sia dallo stesso Thorp che da altri qualificati autori.

Ma come è possibile, per un

gioco d'azzardo praticato in un Casino, parlare di gioco matematicamente vincente per il giocatore?

Per poter capire ciò, occorre riflettere sulla natura del black jack che è un gioco di carte in cui le probabilità di ogni mano non sono fisse ed immutabili come avviene in altri giochi, come ad esempio la roulette, ma variano continuamente.

Mentre alla roulette ogni colpo è sempre indipendente da quelli che lo hanno preceduto e da quelli che lo seguiranno, e quindi un numero avrà sempre 1 probabilità su 37 di uscire, ciò non avviene per il black jack, dato che le carte uscite non vengono più rimesse nel mazzo e conseguentemente vengono via via modificate le probabilità di poter ottenere un punto oppure un altro. Il giocatore che conterà le carte uscite potrà valutare esattamente tali parametri di probabilità e potrà regolare conseguentemente il proprio gioco, puntando il minimo nelle situazioni per lui sfavorevoli ed il massimo, o comunque poste più elevate, quando ricorrono situazioni per lui favorevoli.

Se, ad esempio, si adopera un solo mazzo di carte ed escono tutti e quattro gli assi nella prima distribuzione, nelle successive distribuzioni non potranno più apparire degli assi, quindi non ci saranno più black jack, né si potranno dividere gli assi. Giocando in queste condizioni, il giocatore ha uno svantaggio di circa il 3%, ma in altre diverse circostanze il vantaggio di quest'ultimo può essere altrettanto notevole.

Citiamo in proposito un caso limite, ma molto indicativo, riportato da Thorp nel suo libro "Beat the dealer":

"... Supponiamo che stiate giocando con il croupier "testa a testa", cioè che stiate l'unico giocatore al tavolo. Supponiamo che abbiate preso buona nota delle carte giocate e che voi sappiate quali sono ancora le carte da giocare che saranno distribuite nella prossima mano, e precisamente: due 7 e quattro 8. Quanto dovete puntare? La risposta è: puntate il massimo possibile. Cercate persino di farvi prestare del denaro se non ne avete, perché vincerete infallibilmente, semplicemente restando con le due carte che vi saranno date. Ed ecco l'analisi di tale



LA STRATEGIA DI GIOCO

Queste tabelle sono valide per un gioco fatto con 6 mazzi di carte e con una sola carta distribuita al croupier nella prima mano. Adottando tale strategia di base, lo svantaggio del giocatore è ridotto allo 0,68%. Per poter realizzare costantemente delle vincite, occorrerà impiegare, unitamente a tale strategia, un sistema basato sul conteggio delle carte, tra i tanti oggi disponibili.

TABELLA DELLA SEPARAZIONE DELLE PARIGLIE

Pariglia del giocatore	Carta del croupier									
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Asso
Asso + Asso										
10 + 10										
9 + 9										
8 + 8										
7 + 7										
6 + 6										
5 + 5										
4 + 4										
3 + 3										
2 + 2										

■ Separare

□ Non separare

TABELLA DI TIRAGGIO

Punto del giocatore	Carta del croupier									
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Asso
17 e +										
16										
15										
14										
13										
12										
Asso + 8										
Asso + 7										
Asso + 6										

■ Restare

□ Tirare

TABELLA DEL RADDOPPIO DELLE POSTE

Punto del giocatore	Carta del croupier									
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Asso
11										
10										
9										
Asso + 7										
Asso + 6										
Asso + 5										
Asso + 4										
Asso + 3										
Asso + 2										

■ Raddoppiare

□ Non raddoppiare

oo

situazione. Se restate con le vostre due carte, non potete saltare e quindi siete temporaneamente salvi. Quando il croupier fa il suo gioco, egli troverà o due 7 (7, 7) oppure un 7 ed un 8 (7, 8) oppure due 8 (8, 8). Poiché il suo totale è inferiore a 17, egli deve tirare. Se egli possiede due 7, non ci saranno altri 7, così egli necessariamente tirerà un 8 e salterà. Se egli ha un 7 ed un 8, oppure due 8, egli salterà sia che tiri un 7 e sia che tiri un 8, che sono le due sole possibilità. E, poiché il croupier salterà, voi vincerete".

Questo è ovviamente un caso limite in cui le probabilità di vittoria sono del 100%, ma le situazioni di sensibile vantaggio per il giocatore non sono rarissime e possono essere adeguatamente sfruttate.

Mediante l'analisi matematica e con l'ausilio di potenti calcolatori elettronici, è stato possibile definire un complesso di norme per il giocatore che vengono

indicate con l'espressione strategia di base, norme che contemplano tutti i casi possibili. Impiegando la strategia di base, il giocatore può annullare quasi completamente ogni suo svantaggio nei confronti del banco ed il gioco diventa quasi equo.

Se alla strategia di base il giocatore accoppia anche il conteggio delle carte, mediante il quale è possibile ottenere un vantaggio medio finale che può arrivare al 3% se si adopera un buon sistema, risulta evidente che il giocatore potrà vincere costantemente ed in maniera assolutamente certa al black jack, anche senza dover esporre grossi capitali. Per far ciò, è però indispensabile un'accuratissima preparazione preventiva ed un notevole impegno psico-fisico.

Lo studio attento dei volumi indicati nella bibliografia varrà ad illuminare il lettore sui più affidabili sistemi messi a punto per tale gioco.

1. E.O. Thorp: Beat the dealer (Vintage Book, New York, 2^a ed. - 1966);

2. A. Wilson: The Casino gambler's guide (Harper & Row, New York, 1965);

3. J. H. Braun: How to play winning black jack (Data House Publ. Co. Inc., Chicago, 1980).

Nota - I metodi di gioco pubblicati in America nei volumi sopra citati ed in tanti altri sono validi per il black jack giocato con le regole americane. Possono essere impiegati anche con le regole europee con degli idonei adattamenti. In Italia, alcuni importanti studi sul black jack sono stati effettuati, mediante l'impiego dei calcolatori elettronici, dalla Silver Press (P. O. B. 910 - 16100 Genova).

La bibliografia

Così ti inseguo il Master Mind

Arrivò a Venezia che nevicava, era il 22 dicembre. Scese la scalinata della Stazione e si avviò lentamente verso Rialto. Dove venisse non l'ha mai saputo nessuno, anche se sembra sia sceso dall'Orient Express.

Aveva un mantello nero che lo riparava dalle intemperie e un cappello rosso fiammante, a larghe falda, che gli nascondeva quasi il viso.

Quello che non nascondeva il cappello veniva celato agli sguardi indiscreti dalla lunghissima sciarpa gialla. Di lui si vedevano solo gli occhi, di un verde brillante. Non aveva bagaglio, solo una cartella ed un cavalletto azzurro mare, ed una pipa bianca, attorcigliata, che fumava con posata lentezza". Sono le righe d'inizio (ed i sei colori base) che descrivono il genio-guida della "fiabamanuale" scritta da Francesco Pellegrini per introdurre i bambini ai segreti del gioco, il Master Mind, di cui detiene il titolo italiano.

Il genio-guida si chiama Gregor, è un "maestro della mente" amico del mago Merlin, e gira il mondo in cerca di discepoli a cui svelare i segreti dei colori.

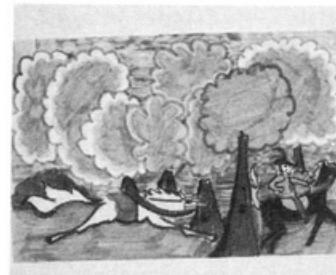
Gregor, abbiamo visto, approda a Venezia e lì, alla Giudecca, il mattino di Natale incontra Giannino, bimetto appassionato di colori che diventa suo amico e discepolo.



Nel corso di tredici capitoli dove l'elemento fiabesco e quello "tecnico" sono gradevolmente fusi, Giannino compie, guidato da Gregor, un viaggio iniziatico che, con fasi alterne di entusiasmi e disillusioni, slanci e paure, lo porta a impadronirsi della tecnica del Master Mind. Il dominio del gioco gli apre la porta dell'eterna giovinezza, e diventa così collega di Gregor nel diffondere il gioco. Questa, per sommi capi, la



trama della fiaba (che si intitola "Gregor, il master mind in un mondo di colori", è uscita a Pasqua presso la casa editrice "Altri Segni" di Treviso, ed è stata illustrata dal pittore veneziano Dario Simionato e dai bambini della quinta elementare della scuola De Amicis di Marghera).



Fiaba nel senso vero, questa di Pellegrini, perché il Master Mind diventa qui metafora, simbolo, tesoro da conquistare, veicolo dell'avventura che il protagonista vive, e non soltanto gioco; e perché le situazioni fiabesche, i rimandi, le citazioni di altre storie nel libro si accavallano (Pinocchio, Robin Hood, eccetera).

Ed eccellente manuale perché i bambini (ma anche gli adulti, se la cornice fiabesca non li respinge) vi trovano tutti gli elementi di tecnica del gioco a noi familiari, in capitoletti titolati emblematicamente "Dove c'è la casa non c'è il ruscello", "Nero non bianco", "Se cala recupera e scarta". Tralasciando la forma divulgativa in cui le regole sono state esposte, un particolare soprattutto colpisce del metodo didattico utilizzato da Pellegrini: l'associare ai colori del "codice segreto" altrettante immagini. A partire dall'iniziale descrizione di Gregor, è questa una costante (una felice costante) del libro.

E il codice segreto da indovinare può essere di volta in volta Roma (una colomba bianca); un uomo sul rogo rosso, Giordano Bruno; una tiara gialla; un prete tutto nero; un pendolo verde, l'"eppur si muove" di Galileo; un cielo azzurro), la foresta di Sherwood (con Robin Hood verde, lady Marianna azzurra, Little John giallo, eccetera) o una partita a golf nei campi esclusivi del Lido di Venezia.

In questo modo il Master Mind, che è un gioco astratto, diventa per il bambino veicolo di fantasie e racconti, guida per far parlare i colori, gioco "concreto". Non ci sarebbe da stupirsi se, grazie a questa fiaba, fra qualche anno ritroveremo, all'altro lato della tavoletta di decifrazione, giovanissimi avversari particolarmente agguerriti.

Nella foto: due immagini del libro di Pellegrini.

Rebus e perditempo

Chi ama le "chicche" librerie, i volumetti strani, insoliti, eccentrici; chi non ha abbastanza soldi per dedicarsi all'antiquariato librario ma non vuole rinunciare al piacere della bibliofilia; chi è attratto dall'"imagerie" popolare non deve perdere questa collanina della Libreria Editrice Fiorentina. Si tratta di una serie di opuscoli popolari batezzata col nome di "Mezzo Scudo" con una simpatica allusione all'antico prezzo di almanacchi, lunari, raccolte di indovinelli, frottoli e passatempi), diretta da Guglielmo Almerighi, che

ripropone una scelta ampia e appetitosa di temi trattati dall'editoria popolare.

La collana è formata da volumetti minuscoli (formato 20 x 10) di 32 pagine, dal costo irrisorio (all'incirca 800 lire). Le tematiche trattate? C'è un po' di tutto, dai briganti toscani a Pia de' Tolomei, dal pane fatto in casa ai proverbi delle donne, dalle facezie del Piovano Arlotto alle maschere italiane, dalle ricette popolari alla fabbricazione delle botti, dalle grida di strada agli stornelli, dalle viti e vigne toscane ai diavoli nelle credenze popolari... e chi più ne ha più ne metta.

Nella collana, ovviamente, c'è spazio anche per i giochi, a cui sono dedicati sei volumetti: "Il giuoco della campana", "Indovinala grillo!", "Giocchi di sala e penitenze", "Qui si giuoca al lotto", "I giochi con i dadi" e "Rebus e perditempo".

Noi abbiamo sott'occhio questi due ultimi volumi, che bene esemplificano lo spirito della collana: "I giochi con i dadi" si occupa di alcune varianti, diffuse tra la fine del secolo scorso e l'inizio di questo, del gioco dell'oca (ma nel libretto ci sono anche il biribisso, la barca, la luna,



Assalto); "Rebus e passatempi", invece, ripropone alcuni degli enigmi pubblicati nelle riviste dell'Ottocento, persino commoventi nella loro ingenuità. Un esempio? La soluzione della figura che vi proponiamo è: "Col vento in poppa, nessuno intoppa".

(figura 1)

Collana "Mezzo Scudo"
Lef, Firenze
pp. 32, lire 800.

Dentro il bridge con Belladonna

La bibliografia bridistica italiana è ricca di volumi dedicati ai più svariati sistemi licitativi, ma trascura un po'

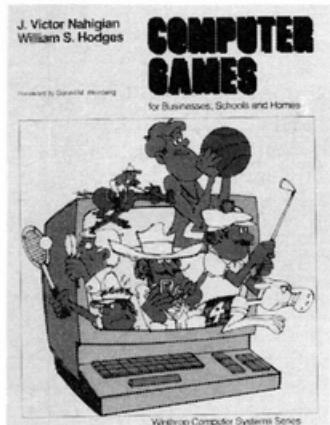
il gioco della carta. Giorgio Belladonna ha voluto trattare questo argomento da un punto di vista strettamente tecnico, ma soprattutto di gioco pratico e buon senso. *Dentro il bridge con Belladonna* è un libro che insegna non tanto i colpi di manuale o i doppi squeeze, ma piuttosto quali sono i requisiti necessari per poter giocare un bridge vincente.

La presenza al tavolo, la riflessione, la tecnica, la psicologia, i difetti dell'automatismo, il gioco del dichiarante e della difesa, etc...

Oltre cento smazzate e mille consigli da colui che da anni guida la classifica di Gran Master.

Giorgio Belladonna
Dentro il bridge con Belladonna
Mursia
pp. 222 - lire 8.500

Tanti giochi col Computer



Rientrando da un viaggio a Parigi, mi domandavo con quale mezzo l'industria americana stava ottenendo notevoli risultati anche nel nostro continente ove il fatturato di questi apparecchi è in continuo aumento. Per quanto incredibile la risposta era tutta lì nelle vetrine dei negozi specializzati e, persino, in quelle dei magazzini Lafayette: un software ricchissimo di giochi.

Il cittadino medio americano, ed ora anche quello europeo, vede il personal-computer come un elettrodomestico evoluto sì, ma non molto di più di un televisore, rimanendo però affascinato dalla possibilità di giocare con lui per ammazzare il tempo.

Per questo motivo i

programmatori di professione sono stati chiamati ad occuparsi di scacchi, wargames, go, bridge ecc. piuttosto che di trigonometria, statistica ed altre cose serie.

Le case editrici che si occupano di software a livello professionale hanno dovuto inserire nelle loro "collane" libri come, ad esempio, il *Computer games businesses, schools for and home*, scritto dai noti esperti V. Nahigian e W. Hodges per la gioia dei possessori di un microcomputer e pubblicato negli U.S.A. nel 1979 dalla Winthrop Publishers di Cambridge Mass.

La veste tipografica ricalca il gusto americano ed ha il pregio della chiarezza, fondamentale per una corretta lettura e trascrizione dei program listing. Il volume contiene 27 programma scritti in 8KBASIC di facile comprensione nonostante la sobrietà dei commenti illustrativi.

I giochi pubblicati, sono, dal punto di vista della scelta, la nota meno lieta, in quanto sono i soliti Black jack, Tic-Tac-Toe, Poker, Golf, Basket, Mastermind (sotto falso nome), Tennis ed altri già visti in tutte le pubblicazioni concorrenti. In mezzo a loro, contrabbandati come "games", gli autori presentano programmi, pare molto richiesti in America, quali: il calcolo del Bioritmo, il calcolo del giorno della settimana corrispondente ad una data prescelta dall'utente, il calcolo della data in cui cade la Pasqua di un anno a scelta e il modo di far scrivere sonetti al computer.

A parte queste facezie, è apprezzabile, invece, l'attenzione posta dagli autori alla illustrazione del linguaggio 8K BASIC usato nella compilazione dei programmi, cui hanno dedicato il capitolo finale.

J. Victor Nahigian
William S. Hodges

Computer games for Businesses,

Schools and Homes

Pagg.: XIV + 157

Winthrop, 1979.

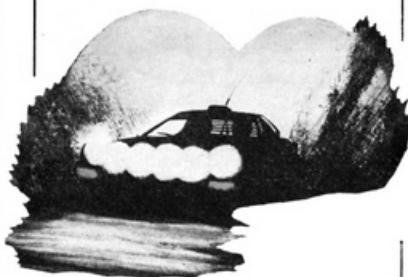
Il volume può essere richiesto alla D.E.A. librerie internazionali con sedi a Roma, Bologna, Milano, Napoli, Torino e Trieste. Per informazioni telefonare allo 06/863468; 865833; 869005; 868803, sede centrale D.E.A.

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

STRUTTURO 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, FRENAZI E INTERVENTI DEI MECCANICI SONO A DISPOSIZIONE DEI GIOCATORI PER ARRIVARE, POSSIBILMENTE PRIMI, AL TRAGUARDO.

LINEA-GIOCHI
MEDICI
GIPSO
RA
EMPIRE
RALLY
CAPITAL POWER

INTERNATIONAL TEAM
Giochi senza Età





Dice una legge federale americana, definita "Sherman" dal nome di chi la propose: "... chiunque crei un monopolio in una qualsiasi situazione commerciale... sarà punito con una ammenda... o con la pena carceraria non superiore a sei mesi".

Sulla base di questa concezione nasce "Anti", della National Games Inc. (importato in Italia da "Giocchi dei grandi" di Torino), simulazione economica di una vera e propria caccia ai trust, agli oligopoli ed ai monopoli. Su un tabellone quadrato di 44 caselle, sono riportati i principali colossi economici americani, i cui nomi sono facilmente identificabili, sotto una "mascheratura"

volutamente assai trasparente (ci sono, emblematicamente, la "Fort" Automobili, la "IPM" computers, le grandi compagnie petrolifere "Standard Oil", "Eggson Oil" e "Techsico Oil", e varie altre industrie abbastanza note).

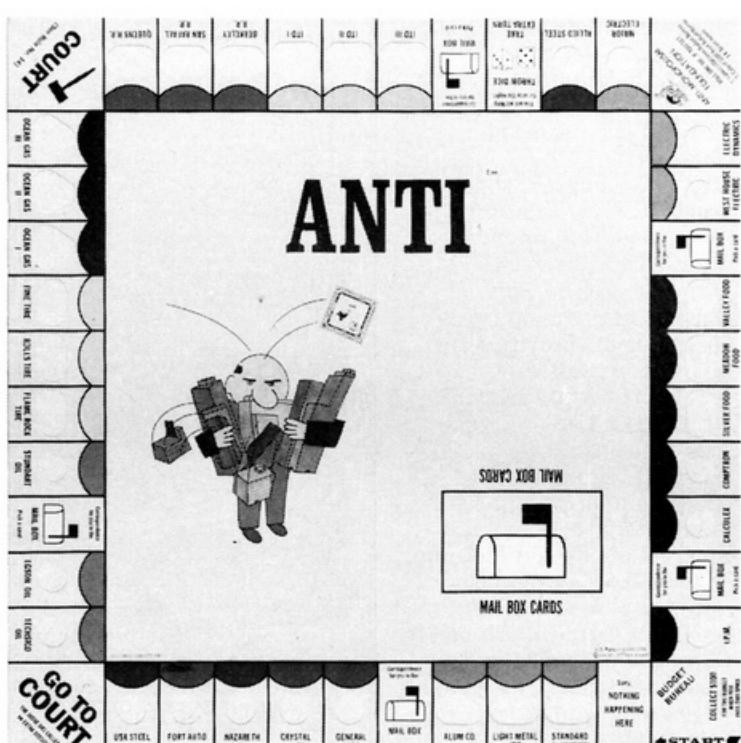
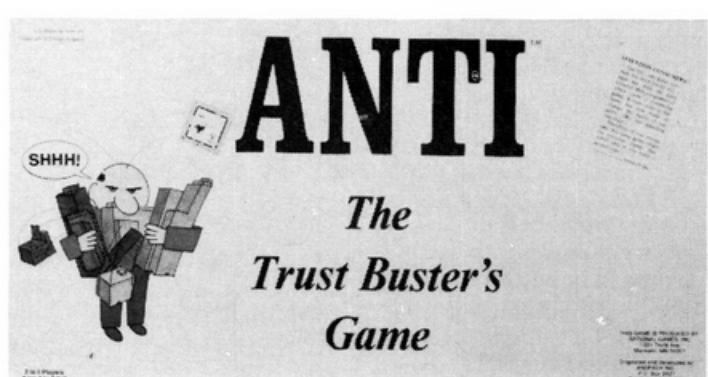
Ogni giocatore dispone di un segnalino che, grazie al lancio di due dadi, si muove lungo un percorso "chiuso" che ricorda, volutamente, il circuito di Monopoli.

Quando si ferma sulla casella di un gruppo economico, il giocatore proprietario di quel segnalino può scagliare un'accusa contro la società corrispondente, acquistando un "cerchietto di accusa" dal direttore di gioco e piazzandolo su quella casella. Una volta completate le accuse contro un gruppo (il che avviene occupando con i "cerchietti" le sue caselle) questi cessa di agire, come se fosse stato condannato da un tribunale, e l'accusatore che ha vista coronata dal successo la propria campagna ottiene (sempre dal direttore di gara), una somma di denaro in premio.

Grazie al piazzamento delle accuse si ottengono anche punti di "credito sociale" che, insieme alla liquidità, stabiliranno alla fine a quale dei giocatori spetta la vittoria. Torniamo al meccanismo accusatorio: abbiamo detto che esso si realizza occupando con i "cerchietti di accusa" le caselle del gruppo economico. Ulteriore precisazione:

CHECK-UP

ANTI THE TRUST BUSTER'S GAME



COURT DECISION:

The Supreme Court has ruled that choosing one company as a price leader and letting it set the price for all companies in an industry is an anti-competitive practice. You may bring one indictment any place you wish without payment.

© Copyright 1973 Ralph Anspach

l'oligopolio ha, in ogni casella, lo spazio per un "cerchietto d'accusa", il trust per due cerchietti, il monopolio per tre.

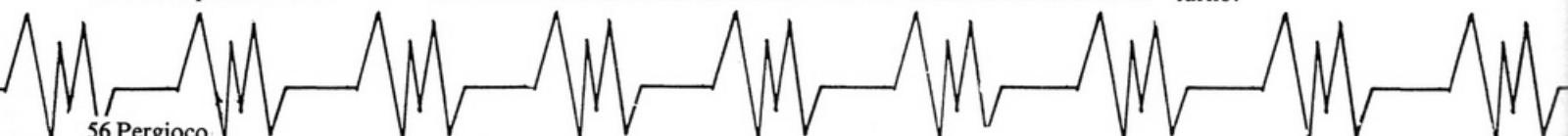
Ogni gruppo economico controlla tre caselle, identificabili dal colore (un po', e troviamo una seconda somiglianza, come avveniva nel Monopoli con i vari gruppi omogenei di aree edificabili).

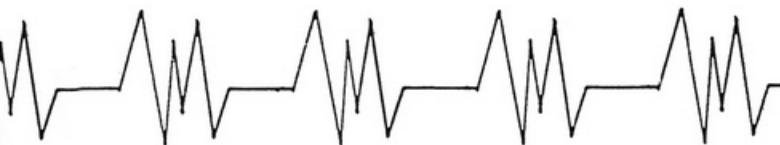
Naturalmente, tutti i giocatori possono lanciare accuse, pagando un certo prezzo al direttore di gara; per ottenere l'esclusiva nella "crociata" antitrust (ovvero, come recita il regolamento, per farsi assegnare la causa di smantellare un determinato gruppo economico), il giocatore deve aver portato almeno due accuse alle compagnie che formano quel gruppo.

Oltre alle caselle dei gruppi economici, sul tabellone si trovano anche le caselle "posta" che danno l'obbligo di pescare una carta dal mazzo centrale comune, una casella "tribunale" e una "tribunale transito". Soffermiamoci sulla casella "posta": si tratta della variante riveduta e corretta dei vecchi cari "imprevisti" e "probabilità" del glorioso Monopoli.

Le "lettere" sono di questo tenore: "il Washington News ha rivelato che avete cercato di insabbiare un'azione antitrust per restituire un favore che la compagnia inquisita vi ha fatto. Pagate una multa di 200 dollari"; "la vostra testimonianza davanti a una commissione del Congresso ha ispirato un inasprimento delle misure legislative antitrust. Ottenete un credito sociale di 200 dollari e conservate questa carta sino al termine della partita, per il punteggio"; "è in corso uno sciopero del personale. Saltate un turno", e così via.

Fin qui la casella "posta", che procura vantaggi o penalità. Il giocatore che finisce sulla casella "tribunale", invece, lancia i dadi normalmente e se non ottiene un tiro doppio può muovere. Se invece il risultato è doppio, deve pagare 50 dollari al direttore di gara e stare fermo un turno.





È inoltre prevista una casella "partenza", passando dalla quale si ottengono ogni volta dollari dal direttore di gioco. I regolamenti di gioco sono tre: il livello base, con un budget ridotto; quello medio, con maggiore dotazione di denaro; e quello avanzato, con possibilità di scambi tra i giocatori.

Già da questa schematica esposizione delle regole è possibile capire l'essenza del gioco: una variante "radical" di Monopoli, in cui

l'originalità (non eccessiva, ma non poteva essere altrimenti) è data dallo sviluppo dell'azione, che prevede la distruzione dei monopoli invece della loro creazione.

La giocabilità, considerando le regole avanzate, è discreta, come può immaginare chi conosce le regole di Monopoli, anche se, a differenza di quest'ultimo, "Anti" si rifà a una realtà americana che da noi non trova riscontro.

Nome	ANTI								
Produttore	National Games Inc								
Importatore	I Giochi dei Grandi - Torino								
Categoria	Ambiente								
Numero dei giocatori	2 ← → 6								
Durata di una partita	1 ← h → 3								
Originalità	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>								
Difficoltà	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>								
Fortuna	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>								
Prezzo lire 14.900	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>								

BREVETTI

Domande di privativa industriale (Invenzioni & Modelli) presentate in Italia negli anni 1979 e 1980, disponibili in visione.

Segnalazione No. 7 - Giugno 1981

Rif. 1/739	TOMY	Gioco meccanico per gareggiare nel far rimbalzare e catturare pezzi da gioco.
Rif. 1/740	TOMY	Dispositivo meccanico da gioco, mini-billiardino da gioco.
Rif. 1/741	BERTELLE	Il gioco dei cinque cubi.
Rif. 2/742	ED. GIOCHI	Struttura di gioco con segnalazione acustica e visiva delle risposte alle possibili combinazioni previste.
Rif. 1/743	POSTASSY et altri	Gioco o giocattolo a traslazione logico tridimensionale.
Rif. 1/744	MATTEL	Giuoco elettronico.
Rif. 1/745	MATTEL	Simulatore elettronico di giochi a carte.
Rif. 2/746	LUCCA & MENICHETTI	Carte da gioco valdostane.

Le segnalazioni sono a cura dell'Archivio A.B.I.GI della ditta RIMOLDI BRUNO - Milano - tel. 02/392855 - CP 1325 MICOUDUSIO.



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^a 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.

Giochi di prossima importazione

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

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

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

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

Imperium - Gioco classico di guerra interstellare.

La Terra contro l'Impero.

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

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

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

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

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

Questa è una parte dei nostri giochi.

A richiesta invieremo il catalogo di tutta la nostra produzione.

È gradita una Vostra scelta circa i giochi da tradursi per primi.

Gian Piero Tenca Concessionario esclusivo per l'Italia della Game Designer's Workshop

Corso Sempione 41 - Tel. 02-34.13.89 - 20145 Milano

CHECK-UP HEXAGONY

Lo aspettavamo, diciamolo subito, con grande interesse e curiosità. Ci è piaciuto (non sono poi tante le novità stimolanti) ma non ci ha entusiasmato.

Presentato dalla Avalon Hill come "il Tao della guerra", aveva evocato reminiscenze orientali, filosofie esoteriche e, perché no?, curiosità esotiche. Il tutto — pensavamo — combinato all'intelligente rigore dell'Avalon deve essere certamente fatto nascere qualcosa di nuovo. E invece...

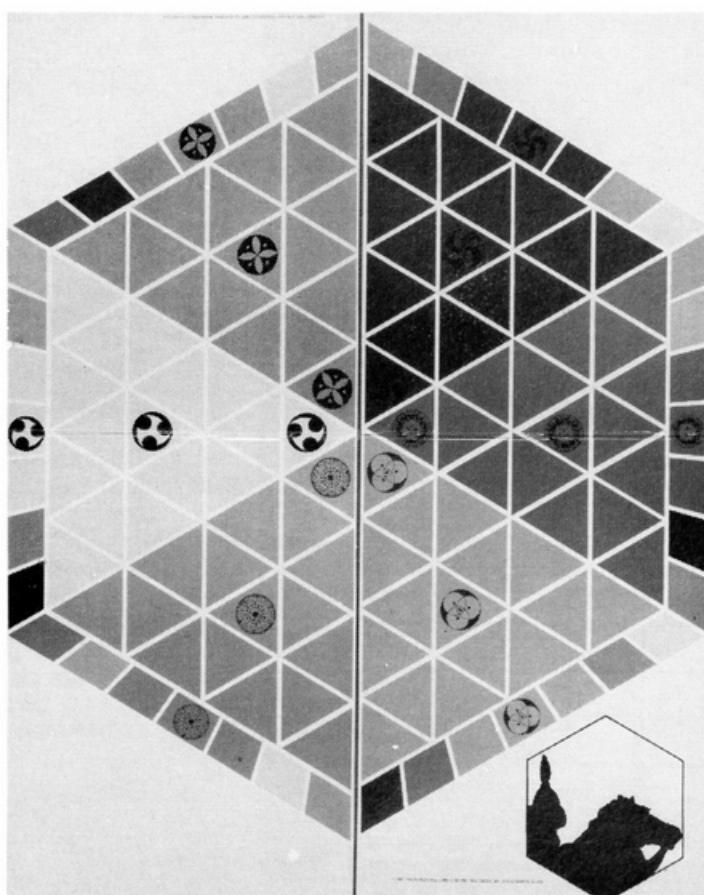
Invece Hexagony di originalità non ne ha molta, di contenuti filosofici non ne ha affatto, di esoticità ha, forse, i simboli sulla mappa di gioco. È un gioco gradevole (e non è poco), ben "costruito" (e anche questo non è poco); ma ci aspettavamo di più.

Si gioca da due a sei; la mappa è un grande esagono con una cornice a quadri e l'interno diviso in sei triangoli di colori e simboli differenti. Ogni colore ed ogni simbolo rappresenta un esercito; ogni triangolone è a sua volta diviso in caselle triangolari (sedici per settore).

Si inizia distribuendo, in misura differente in base al numero dei giocatori, otto stecchette di plastica lunghe quanto un lato di una casella. A turno ogni giocatore le dispone sulla mappa in modo da creare "steccati" tra due caselle, nella posizione che ritiene strategicamente più vantaggiosa. Una volta collocati, gli steccati non saranno più mossi.

Ogni giocatore dispone quindi le proprie truppe (dodici pedine per esercito) nella sezione di mappa col colore dell'esercito che gli è stato assegnato dalla sorte. A sua disposizione, si è detto, ci sono sedici caselle. In base al suo disegno "bellico" e alla disposizione degli steccati egli può collocarle ove ritiene sia più vantaggioso, e può anche metterne più di una per casella, fino a un massimo di tre.

Sulla cornice, ciascuno collocherà un tredicesimo segnalino (Supply Marker). Così come le truppe non possono entrare nella cornice,



il Supply Marker non può uscirne ma deve circolare lungo essa in senso orario. Si gioca con due dadi, e in Hexagony i dadi sono determinanti.

Si procede così: a inizio gioco ciascun giocatore, in base a un lancio di dadi, preleva da una "banca" un numero di pedine nere (Supply) che

equivalgono a "rifornimenti" per le truppe. Ogni volta che vorrà muovere un reparto del suo esercito da una casella all'altra (e l'entità del movimento è anche qui regolata dal dado) dovrà "spendere" un Supply, che torna in banca. Tempo pochissime mosse e anche il giocatore più rifornito si

troverà a secco. Come procurarsi nuovi Supply? Per uno o più turni il giocatore rinuncerà a muovere le truppe e si concentrerà sul Supply Marker, facendolo avanzare a colpi di dado lungo la cornice e cercando con un po' di fortuna di cadere nelle caselle che gli consentono di riapprovigionarsi.

Scopo del gioco è quello di realizzare un buon equilibrio tra rifornimenti (e cioè possibilità di movimento) e la strategia di spostamento e di attacco delle proprie truppe. Obiettivo è colpire ed eliminare le pedine avversarie. La cattura avviene accerchiando reparti isolati avversari o "sfondando" di forza laddove uno o più avversari hanno concentrato più di una unità in una sola casella. In questo caso a risolvere i combattimenti è ancora una volta il lancio dei dadi, secondo un principio che ricorda molto (ma molto) Risiko.

Attenzione: giocato in due Hexagony è abbastanza noioso (tra i nostri collaudatori il gioco a coppia è stato definito "un Supplyzio" e (terribile!) "non un Supply ma una zuppa"). Tutto (ma proprio tutto) cambia nel gioco a quattro, a cinque e (estasi) a sei. La possibilità di stringere alleanze (con la possibilità cinica di annullarle quando si vuole), il numero di variabili da tenere presenti nell'affrontare più eserciti e variamente ricchi di rifornimenti, l'utilizzo assai meno schematico degli steccati per bloccare fin dall'inizio la manovra avversaria o difendere le proprie posizioni, riscattano ampiamente il gioco. Qualche attenzione è raccomandabile nel leggere le istruzioni, non sempre chiarissime. Per chi lo acquisterà segnaliamo un errore al punto IV-3: Per acquistare rifornimenti non è sufficiente che il Supply Marker del giocatore "passi sopra" una casella del suo colore sulla cornice: esso deve infatti "cadere sopra" quella casella, al termine del percorso determinato dal lancio del dado.

Nome	HEXAGONY		
Produttore	Avalon Hill		
Categoria	Ambiente-Tavoliere		
Durata di una partita	2 ← h → 3		
Numero dei giocatori	2 ← → 6		
Originalità			
Difficoltà			
Chiarezza delle regole			
Fortuna			
Prezzo: lire 32.000			

I NEGOZI "GIRAFFA"

Alessandria
PROVERA CARLO
via Piacenza, 2

Ancona
REGALOBELLO
corso Garibaldi, 23

Arezzo
BOBIN VASCO
via L.B. Alberti, 3

Bergamo
CALDARA ANGELO
viale Papa Giovanni XXIII, 49

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

Brescia
VIGASIO MARIO
Portici Zanardelli, 3

Cagliari
GIOCATTOLI NOVITÀ
IL GRILLO
via Sonnino, 149

Casale Monferrato
RIPOSIO CLELIA
via Roma, 181

Como
MAG. MANTOVANI
GIOCATTOLI
via Plinio, 11

Firenze
DREONI GIOCATTOLI
via Cavour, 31 R

Gallarate
VERGANI VITTORIA
via Manzoni, 9

Genova
BABYLAND
via Colombo, 58 R

Milano
E.N.A.R.
viale Monza, 2
QUADRIGA
c.so Magenta, 2
GRANDE EMPORIO CAGNONI
c.so Vercelli, 38
NANO BLEU
c.so Vitt. Emanuele, 15
GIOCATTOLI NOÈ
via Manzoni, 40
SCAGLIA E FIGLIO
"MASTRO GEPPETTO"
c.so Matteotti, 14

Segrate-Milano
GIOCAGIO
Residenza - Portici Milano 2

Monza
INFERNO
via Passerini, 7

Parma
LOMBARDINI BRUNO
via Cavour, 17

Roma
CASA MIA
via Appia Nuova, 146
NOZZOLI
via Magna Grecia 27/31
VE.BI.
via Parigi, 7
GIORNI EREDI
via M. Colonna, 34
GALLERIA TUSCOLANA
via Q. Varo, 15/19
BABY'S STORE
viale XXI Aprile, 56
MORGANTI
viale Europa, 72
BECCHI FRANCA
via Boccea, 245
GIROTONDO
via de Pretis, 105
GIROTONDO
piazza Buenos Aires 11



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

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

Ricordiamo che gli abbonati sono iscritti gratuitamente. Ai Soci è inviato un tesserino personale di riconoscimento.

I Soci, inoltre, usufruiranno di particolari sconti nelle offerte speciali promosse dal Club.

I Soci, inoltre, possono richiedere al Club i nominativi degli altri iscritti che hanno autorizzato la diffusione del loro nome all'interno del Club.

GIROTONDO
via Libia, 223
GIROTONDO
via Frattina, 25
GIROTONDO
via Cola di Rienzo, 191
FEDERICI E MONDINI
via Torrevecchia, 100
PIROMALLI LUIGI
via Torpignattara, 27

Sondrio
MARTINELLI CLESTE
via Trieste, 3

Torino
GIOCAMI-HOBBYLAND
piazza Castello, 95
FANTASILANDIA
via Santa Teresa, 6
PARADISO DEI BAMBINI
via A. Doria, 8

Treviso
PINTON MARIO
via Calmaggiore, 7

Trieste
ORVISI GIOCATTOLI
via Ponchielli, 3

Udine
IL GIOCATTOLO 2
via Mercatovecchio, 29

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

Verona
GIOCARE
p.tta Portichetti, 9

Vicenza
DE BERNARDINI
piazza delle Erbe, 13

Voghera-Pavia
MAGAZZINO MODERNO
via Emilia, 15

Recapito di Milano
viale Piave, 21

ALTRI NEGOZI

Jesi-Ancona
CENTRO DIDATTICO
PIERETTI
corso Matteotti 21

Bergamo
BIMBOLEGGE BIMBOGIOCA
via Borfuro 12/b

Biella
SERENO-GALANTINO
p.zza 1° Maggio, 1

Como
SCOTTI GIOCATTOLI
via Bernardino Luini, 5

Cortina D'Ampezzo - Belluno
LUTTERI GIOCATTOLI
corso Italia 123

Ivrea
DIDATTICA PIU

via Arduino 131

Milano
MOSTRA DEL POSTER
galleria Buenos Ayres, 2
FOCHI MODELS
via Durini, 5
LA GIOSTRA
c.so XXII Marzo, 38
LIBRERIA DEL CANTONE
piazza Susa, 6
LA CARTOLERIA
via Carlo Forlanini, 14
ang. via V. D'Aragona, 15

Novate Milanese - Milano
VENERONI GIOVANNI
via XXV Aprile, 2

Modena
ADELMO MAZZI
via Duomo, 43

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

Reggio Emilia

LIBRERIA CARTOLERIA MODERNA

via Guido di Castello 11/b

Roma
"DER" SELF SERVICE DEL LIBRO
via Terme di Diocleziano 36
LIBRERIA DELL'OROLOGIO
via del Governo Vecchio 7

LIBRERIA SATORI
via S. Giacomo 75/77
LIBRERIA ERITREA
viale Eritrea 72M-N
LILY
via Pigafetta, 16
COMICS LIBRARY
via Giolitti, 319

LIBRERIA 146
via Nemorense, 146

IL PUNTO

piazza G. Vallauri, 5

L'OFFICINA LIBRI

via Marmorata 57

Cassino - Frosinone

LIBRERIA "LA MELA 99"

viale Dante 99

Latina

LIBRERIA WAY-IN

via Isonzo trav. Terziariol

Torino

I GIOCHI DEI GRANDI

via Assarotti, 16

GIUOCHI

via Alfieri 16 bis

Treviso

NUOVO PARADISO

DEI BAMBINI

via Calmaggio, 7

Varese

BINDA C.

c.so Matteotti, 23

Pergioco Club - Tagliando di iscrizione

COGNOME NOME

VIA CITTÀ PV

Allego L. 3.000 in contanti in francobolli

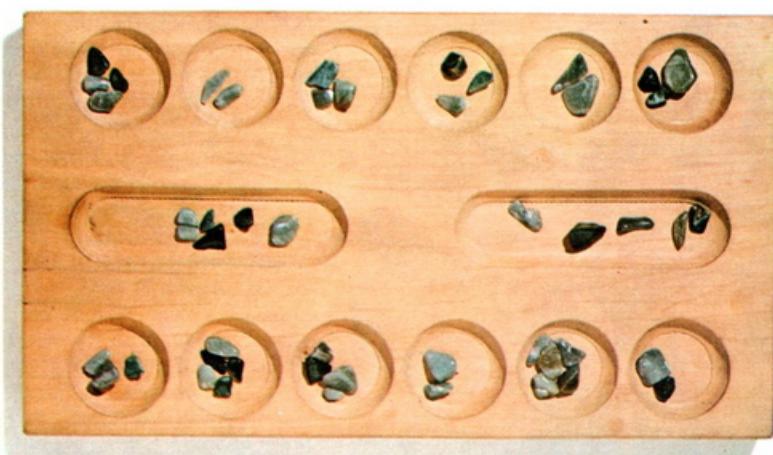
autorizzo non autorizzo

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.

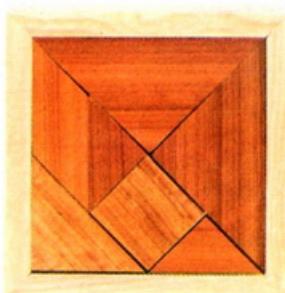


Eccole, belle, fiammanti, pronte per l'estate.

Tangram



Tipo A: essenza in noce



Tipo B: essenza in paduk

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 pagamento. Scegliete quella che ritenevi più comoda. Per il pagamento contrassegno (e solo in questo caso) è previsto un supplemento sull'Ordine di 1000 lire a titolo concorso spese.



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.

La Federazione Scacchistica Italiana, il Comune e la "Corda Fratres" di Barcellona Pozzo di Gotto (Messina), con il patrocinio dell'Assessorato al Turismo della Regione Sicilia, organizzano, dall'1 al 14 agosto 1981, il 41° Campionato Italiano Assoluto di Scacchi (serie: magistrale, riservata ai 14 finalisti per l'assegnazione del titolo di campione d'Italia 1981; e serie: 1^a nazionale, 2^a nazionale, 3^a nazionale ed esordienti). Dal 6 al 14 agosto, invece, avrà luogo il 2° Festival Internazionale di Scacchi.

Entrambi le manifestazioni si svolgeranno nei locali della "Corda Fratres", via Dante Alighieri - Tel. 090/903230-9702282 - Barcellona Pozzo di Gotto (Messina).

È in fase di costituzione il "Pergioco Club" di Napoli. Il club raccoglie appassionati di giochi di carte (bridge, gin rummy, whist, eccetera), di giochi di scacchiera, matematici, di simulazione, Master Mind e Scabrebo.

Tutti i napoletani interessati possono rivolgersi a: Giorgio Capriati - via Battistello Caracciolo, 83 - tel. 212666-417366.

Madrelingua inglese, eseguo a prezzi modici traduzioni dei regolamenti di boardgames. Chi è interessato può telefonare a: Elizabeth Shine - tel. 06/5740404, oppure rivolgersi al negozio "Lily", via Pigafetta, 16 - 00154 Roma (zona Ostiense).

Anche a Verona è stato aperto un negozio altamente specializzato in giochi "intelligenti" per adulti, in particolare giochi di simulazione "I giochi dei grandi" via Dietro Listone, 13 - 37100 - Verona.

Anche Madonna di Campiglio ha il suo Bkg Club. Ha sede presso l'Hotel Posta, nel pieno centro, ed il responsabile è il Sig. Cesarino Collini.

Il Club 3M (Modellisti Militari Modenesi), al fine di cercare di valutare le possibilità di sopravvivenza di una rivista interamente dedicata al wargame e di conoscere i gusti e le preferenze dei giocatori, ha approntato un questionario che gli interessati potranno richiedere a: Pietro Cremona - via Cavour, 6 - 41049 Sassuolo (Modena).

A tutti coloro che richiederanno il questionario e lo rispediranno compilato, verrà inviato in omaggio il primo numero della rivista, attualmente in corso di stampa, sino ad esaurimento delle scorte.

Si informano i soci della "Grande Armée" di Milano che è opportuno contattare i seguenti soci per ottenere il recapito della nuova sede: Alberto Fignon tel. 745520 Marco Annatelli tel. 433861.

La s.r.l. Terme di Bobbio organizza per domenica 7 giugno 1981, sotto gli auspici della Federazione Scacchistica italiana, il 1° Torneo Scacchistica "Terme di Bobbio" Semilampo Internazionale. Il torneo si svolgerà nel salone delle Terme di S. Martino in Bobbio (Piacenza) dalle 9 alle 13 e dalle 15 alle 17,30, in 9 turni di gioco, con un tempo di riflessione di 15 minuti. I primi dieci classificati (e, mediante sorteggio, dieci partecipanti non classificati) verranno premiati con prodotti locali genuini (salami, coppe, pancette, vini, formaggi e funghi). Per ulteriori informazioni rivolgersi alla Segreteria, tel. 0523/93250.

L'A.S.I.G.C. (Associazione Scacchistica Italiana Giocatori per Corrispondenza) organizza tornei di scacchi per corrispondenza ad iscrizioni sempre aperte.

L'Asigc è l'unica associazione italiana riconosciuta dall'ICCF (International Chess Correspondence Federation).

Possibilità di partecipazione a tornei con giocatori di tutto il mondo.

Manifestazioni speciali per i non soci.

Per maggiori informazioni scrivere al Presidente Armando Silli, via Bairo 11, 10155 Torino, o ai Consiglieri

Ilvano Zaniratti, Fraz. Valmaggiore 36, Portacomaro Staz. (AT)

Marco Caressa, via L. Sanfelice 36, 80127 Napoli

Giovanni Monti, via Venezia Giulia 157, 00177 Roma

Andrea Mori, via A. Baccarini 24, 00179 Roma

Gennaro Siviero, via Amendola 1, 81055 S. Maria Capua Vetere (CE)

Dall'11 al 14 giugno si svolgerà a Siena un Convegno nazionale sui giochi creativi organizzato dall'Istituto di matematica, dall'Accademia dei Fisiocritici e dall'ARCI. Sono previste sezioni di lavoro per i giochi matematici; il rapporto tra psicologia, didattica e giochi; i giochi su scacchiera; i giochi di simulazione; i giochi e i calcolatori. Per informazioni telefonare alla segreteria organizzativa, 0577/40447.

Sono un quindicenne con due anni di esperienza di gioco. Cercò, ad Arezzo, altre persone appassionate come me di wargames. Telefonare a: Luca Marzi tel. 357758, ore pasti.

Cerco giocatori di wargames in Firenze e fuori Firenze. Sono in possesso di questi giochi: A.H. "Panzer Leader", SPI "See Lowe" - "North Africa". Scrivere a Vanni Zerauschek Lugarno del Tempio 28 Firenze (tel. 055/678641).

Gli appassionati di backgammon, a Casale Monferrato, possono rivolgersi al Circolo Backgammon Casale, corso Valentino 192, tel. 0142/74388-2921. Presidente del circolo è stato nominato il signor Massimo Barbato.

Il primo club di Backgammon della Regione Emilia-Romagna è nato a Parma. Il responsabile è l'Avv. Giulio L'Innocente - vicolo dei Mulini 4 - Parma. Auguri vivissimi!

Cerco giocatori di wargame in Milano (posseggo giochi IT) telefonare ore serali Mauro (02/8136535).

Vendo mai usato Desert War (SPI) e Sinai (SPI) telefonare ore 15-16 ad Alessandro (02/2363848).

Vendo wargame World War Three della Spi. Telefonare ore pasti a Luca di Arezzo (tel. 0575/357758).

Giocatore di lunga esperienza in giochi per corrispondenza e di ottima cultura legale, offresi come giudice/arbitro eventuali partite per corrispondenza. Scrivetemi per informazioni. Vi troverò avversari e divertimento assicurato. Possibilità di iniziare subito partite di: Cluedo - Master Mind - Backgammon - Diplomacy e tutti i Boardgames. Occasione unica e sempre valida. Massima serietà. Scrivete a Federico Paradisi V.le Matteotti, 23 - 57025 - Piombino (LI).

Alle ore 0 del 1° Maggio 1981 è nato ed è stato subito battezzato con champagne nella famosa discoteca U'BRECCHE nel centro di Alassio il Vivalassio Backgammon Club.

I 38 soci fondatori, tutti entusiasti giocatori di Backgammon, hanno brindato alle fortune del Club e si sono riproposti di iniziare l'attività con un torneo nei giorni 5, 6 e 7 giugno.

Tra i presenti Pilar Marchesi, Presidentessa del Vivalassio, l'Assessore allo Sport e Turismo Carlo Tomagnini, gli anfittioni Carla e Renzo Benvenuti e Alberto Da Pra, rappresentante per l'Italia della BEA, European Backgammon Association.

Con la moltiplicazione dei Bkg Club (Lugano, Casale, Sanremo, Torino, Madonna di Campiglio, Parma...) si sta attuando la seconda fase della diffusione del gioco in Italia. Un invito viene rivolto a tutti gli appassionati del gioco del Backgammon:

- 1) formare dei gruppi, grandi o piccoli che siano, di persone interessate al gioco;
- 2) scegliere la persona che dovrà tenere i contatti con la BEA - European Backgammon Ass. - P.O. Box 47 - 6850 Mendrisio - Svizzera;
- 3) segnalare l'esistenza del Club e la sua denominazione alla BEA che invierà i periodici bollettini di informazione e le segnalazioni dei principali tornei nazionali ed internazionali.

wargames

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



wargames

Wargames

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

Giochi di argomento vario

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

in vendita nei migliori negozi specializzati

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

Classificazione Elo

Per la variazione dei punti Elo, rispetto all'ultimo elenco pubblicato, sono stati presi in considerazione i risultati ottenuti dai vari giocatori nei seguenti tornei: 3^a Lega Veneta, Reggio Emilia, Thessaloniki, Torre Molinos, Barcellona, Stip, Bologna, Malta, Banco Roma, Milano, Napoli, Roma, Bagni di Lucca, Venezia Lido, Caorle, Latina, Verona, Marina Ro- mea, Sistiana, Imperia, Palermo, Asti, Arco, Venezia, Firenze, Malta (Olimpiadi), Gavirate, Catanzaro, 4^a Lega Veneta, Reggio Emilia, Bolo- gna, Banco Roma, Roma, Napoli (Campionato Italiano), Torino.

Giocatori Italiani

	3/80	9/80	1/81	4/81	C. K
Aghion F. - Milano	2005	2005	2005	2005	CM 30
Alba A. - Venezia	2035	2035	2035	2035	CM 30
Albano M. - La Spezia	2295	2295	2307	2307	M 20
Amadesi S. - Aquila	1935	1935	1935	1935	CM 30
Amoretti G. - Imperia	—	—	1900	1900	CM 45
Anceschi V. - Reggio E.	2005	2005	2005	2110	CM 30 (1) 1 NB
Antonelli M. - Roma	1970	1965	1965	1965	CM 30
Arlandi E. - Milano	1900	2355	2355	2339	M 20
Attorre M. - Bari	2030	2010	2010	2010	CM 30
Baldizzone M. - Acqui T.	—	—	1900	1900	CM 45
Bandini R. - Teramo	1945	2025	2025	2037	CM 30 (1)
Barlocco C. - Legnano	2065	2055	2067	2067	CM 30
Bartoletti P. - Piacenza	2000	1985	1985	1985	CM 30
Battaglia P. - Torino	2035	1980	1980	1980	CM 30
Beggi P. - Pisa	2160	2170	2170	2170	M 20
Bella G. - La Spezia	1925	1925	1925	1925	CM 30
Bellemo L. - Chioggia	—	—	1900	1900	CM 45
Bellemo M. - Chioggia	—	2000	2000	2000	CM 45
Beltrami N. - Mantova	1960	1960	1960	1960	CM 30
Benedetti F. - Tivoli	—	—	—	2071	CM 45 (1)
Bertignol M. - Bolzano	2105	2110	2110	2110	CM 30 1 NB
Bettal M. - Siena	1955	1955	1955	1955	CM 30
Billio A. - Bolzano	2090	2095	2095	2095	CM 30
Bini L. - Signa	1945	1965	1973	1973	CM 30
Blasco D. - Catanzaro	1910	1910	1912	1912	CM 30
Blasi F. - Roma	2015	2040	2040	2040	CM 30
Bonati G. - Rapallo	2000	2000	2000	2000	CM 30
Bonavoglia G. - Roma	1955	1935	1935	2001	CM 30(1)
Bonavoglia M. - Chiavari	1905	1905	1905	1900*	CM 30 (1)
Bonfà I. - Bologna	2240	2290	2280	2244	M 20
Bonfioli M. - Milano	2145	2145	2145	2145	M 20
Borghesi P. - Firenze	—	1900	1932	1902	CM 30 (1)
Boschetti M. - Roma	—	1900	1900	1900	CM 45
Bozzi G. - Seregno	—	2000	2000	2000	CM 45
Bozzo R. - Genova	2100	2100	2100	2100	CM 30 1 NB
Braunberger F. - Milano	2100	2100	2100	2092	M 20
Brugnoli L. - Verona	—	2000	2000	2000	CM 45
Bruno F. - Civitanova M.	2160	2210	2273	2265	M 20
Busato M. - Mestre	—	2000	2000	2000	CM 45
Bussi F. - Modena	2150	2150	2150	2135	CM 30 (1) 2 NB
Cambi R. - Firenze	2155	2155	2149	2149	CM 30 (1) 2 NB
Campioli G. - Chioggia	1965	1990	1990	1990	CM 30
Canali M. - Belluno	1995	1965	1965	1965	CM 30
Cangiotti C. - Genova	2080	2080	2080	2080	CM 30
Capece A. - Milano	2065	2055	2055	2055	M 20
Cappello G. - Milano	2300	2300	2300	2300	M 20
Cappello R. - Bologna	2425	2370	2370	2362	MF 20
Caracci G. - Sora	1910	2000	2000	2000	CM 30
Carini G. - Palermo	—	1900	1923	1980	CM 30 (1)
Carminati L. - Bergamo	1935	1965	1965	1965	CM 30
Caselli L. - Milano	2000	2060	2060	2060	CM 30
Castiglioni G. - Milano	1995	1945	2023	2023	CM 30
Castrogiovanni C. - Napoli	—	2000	2000	2000	CM 45
Cavrini A. - Bologna	—	—	—	1900	CM 45
Cecaro D. - Napoli	2200	2065	2065	2065	M 20
Ceria C. - Biella	1980	1980	1980	1980	CM 30
Cerulli A. - Padova	2160	2160	2160	2160	CM 30 1 NB
Cervellati F. - Bologna	1915	1915	1915	1915	CM 30
Ceschia I. - Udine	2245	2270	2264	2282	M 20
Ciampi E. - Roma	2000	2000	2059	2041	CM 30 (2)
Cilli C. - Latina	1960	1940	1940	1940	CM 30
Cimmino P. - Bologna	1925	1925	1925	1970	CM 30 (1)
Ciuffoletti P. - Aosta	2220	2220	2220	2202	M 20
Cocchi A. - Bologna	2235	2245	2245	2267	M 20
Cocozza M. - Napoli	—	2125	2125	2125	CM 30 1 NB
Colombo P. - Roma	2085	2005	2017	2062	CM 30 (1)
Condemi A. - Roma	1930	1930	1930	1930	CM 30

Contedini E. - Milano	2210	2230	2230	2230	M 20
Conti V. - Bologna	2035	2055	2055	2083	M 20
Coppini G. - Roma	2220	2155	2221	2197	M 20
Cordara M. - Torino	1920	1935	1935	1944	CM 30 (1)
Cordi M. - Torino	1920	1920	1965	1965	CM 30
Corgnati M. - Torino	2220	2195	2165	2113	M 20
Corso S. - Palermo	—	—	1900	1900	CM 45
Costanzo B. - Salerno	1940	1940	1940	1940	CM 30
Cosulich R. - Genova	2385	2385	2385	2385	M 20
Crispino G. - Napoli	1935	1980	1980	1980	CM 30
Cucinella V. - Bari	2035	2010	2010	2010	CM 30
Cugini W. - Reggio E.	2240	2185	2185	2185	M 20
Damele C. - Savona	2040	2040	2040	2040	M 20
D'Amore C. - Roma	2190	2230	2230	2250	M 20
David G. - Torino	1940	1940	1940	1976	CM 30 (1)
De Blasio M. - Roma	2015	2145	2145	2157	CM 30 (1) 2 NB
De Echer S. - Trento	2200	2280	2282	2248	M 20
De Vita G. - Roma	2000	2000	2000	2045	CM 45 (1)
Diana R. - Torino	1925	1925	1925	1925	CM 30
Di Cera E. - Campobasso	2205	2205	2205	2205	M 20
Di Donna M. - Torino	—	—	—	1900	CM 45
Di Vincenzi R. - Fiesole	2065	2065	2128	2128	CM 30 1 NB
Drei A. - Faenza	2005	2005	2005	2005	CM 30
Evangelisti C. - Pisa	2110	2110	2110	2170	CM 30 (1) 2 NB
Fabbri M. - Torino	2225	2230	2230	2230	M 20
Facchetti M. - Milano	1935	2015	2015	2015	CM 30
Falchetta G. - Salerno	—	1945	1945	1990	CM 45 (1)
Faraci A. - Imperia	2100	2100	2088	2088	CM 30
Ficco C. - Napoli	2025	1910	1910	1910	CM 30
Fiorini A. - Arezzo	1900	1900	1909	1900*	CM 30 (1)
Fornaciari M. - Reggio E.	2000	1920	1920	1920	CM 30
Fornari G. - Treviso	—	1960	1960	1960	CM 45
Fumo G. - Napoli	1960	1960	1960	1960	CM 30
Garofalo M. - Cosenza	—	2000	1915	1915	CM 30
Garofalo P. - Bari	—	1900	1900	1900	CM 45
Gasser G. - Monfalcone	1990	1990	1990	1990	CM 30
Gervasi G. - Nettuno	2090	2105	2105	2105	CM 30 1 NB
Ghezzi G. - Roma	1950	2095	2095	2062	CM 30
Gibellato F. - Mestre	2035	2100	2100	2100	CM 30 1 NB
Giorda R. - Torino	2070	2070	2070	2070	CM 30
Giubbolini I. - Imperia	1975	1975	2013	2013	CM 30
Giuliano A. - Trento	2065	2075	2075	2075	CM 30
Giustolisi A. - Roma	2275	2275	2275	2275	MI 10
Godani T. - Lerici	2045	2045	2045	2045	CM 30
Godena M. - Treviso	2000	2020	2020	2020	CM 30
Grassi M. - Genova	2265	2265	2265	2265	M 20
Gregoratti I. - Udine	1960	1960	1960	1960	CM 30
Gueci S. - Palermo	—	—	1900	1900	CM 45
Guerrini D. - Firenze	—	1965	1965	1965	CM 45
Guglielmi N. - Torino	—	1900	1900	1900	CM 45
Iannaccone E. - Napoli	2325	2325	2357	2335	M 20
Ianniello R. - Roma	2105	2205	2205	2201	M 20
Iasnig S. - Trieste	—	1900	1900	1900	CM 45
Iudicello G. - Milano	2040	2095	2095	2095	CM 30
Lago G. - Gorizia	2205	2210	2210	2210	M 20
Laguminia S. - Palermo	—	1930	2146	2173	CM 30 (1) 2 NB
Lamberti V. - La Spezia	1905	1900	1900*	1900*	CM 45 (1)
Lanzani M. - Milano	1905	2145	2145	2145	CM 30 1 NB
Lattarulo V. - La Spezia	2015	2015	2015	2015	CM 30
Lazzarato A. - Milano	2025	2050	2050	2050	CM 30
Leoni L. - Milano	2065	2060	2060	2060	CM 30
Longo A. - Ischia	2000	2015	2015	2015	CM 30
Longo E. - Firenze	2060	2060	2060	2060	CM 30
Lostuzzi M. - Trieste	—	—	1900	1999	CM 45 (1)
Lovati P. - Milano	—	1900	1900	1900	CM 45
Lucermoni P. - Treviso	2060	2060	2060	2060	CM 30
Luciani C. - Monfalcone	—	—	1900	1900	CM 45
Lucin E. - Trento	2120	2120	2138	2138	CM 30 2 NB
Macchiat M. - P.S. Giorgio	—	—	1900	1900	CM 45
Magalotti A. - Rimini	2075	2075	2075	2036	CM 30 (1)
Magrin A. - Vicenza	2170	2170	2170	2170	M 20
Magrini R. - Milano	2170	2170	2170	2170	M 20
Malgaroli L. - Torino	—	—	1900	1936	CM 45 (1)
Manzardo B. - Torino	2115	2115	2115	2115	CM 30 1 NB
Marchiori D. - Marghera	—	1910	1973	2009	CM 30 (1)
Mariani P. - Seregno	—	2000	2000	2000	CM 45
Mariotti S. - Roma	2475	2465	2465	2457	GM 10
Marletta P. - Catania	2000	2000	2000	2000	CM 45
Martorelli A. - Napoli	2255	2330	2290	2292	M 20
Masera U. - Trento	2110	2110	2110	2110	M 20
Mattei M. - Livorno	—	—	1900	1900	CM 45

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.

CAN'T STOP



È un nuovo simpatico gioco per le famiglie, che richiede un poco di abilità, un po' di fortuna e un grande coraggio! Ogni lancio dei 4 dadi costringe a meditate decisioni, e molto spesso occorre rischiare per vincere. Scopo del gioco è quello di arrivare in cima a 3 colonne, ma l'ansia di battere gli avversari talvolta vi farà osare troppo e, invece di andare avanti, vi fermerete. Provate e vedrete fino a che punto si può sfidare la fortuna.



Can't stop è un nuovo gioco Editrice Giochi - Milano

eg