



PER COCO

Rivista di giochi "intelligenti"

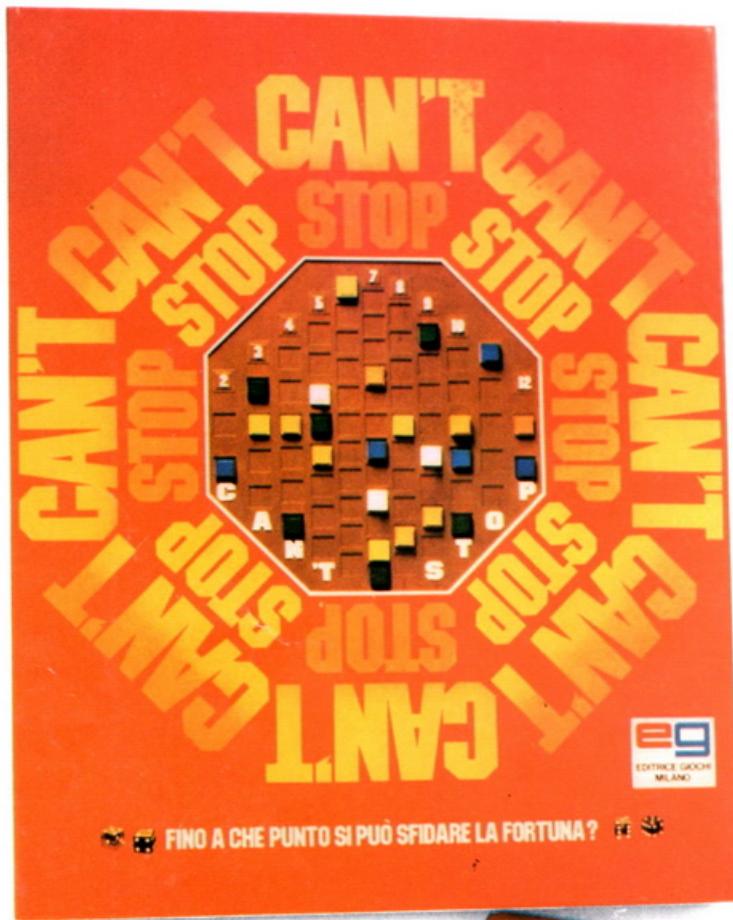
Anno II n. 7 - Luglio 1981 - L. 2.500

IN REGALO
UN BOARDGAME

P2
**LE CARTE
SEGRETE
DELLA
MASSONERIA**



CAN'T STOP

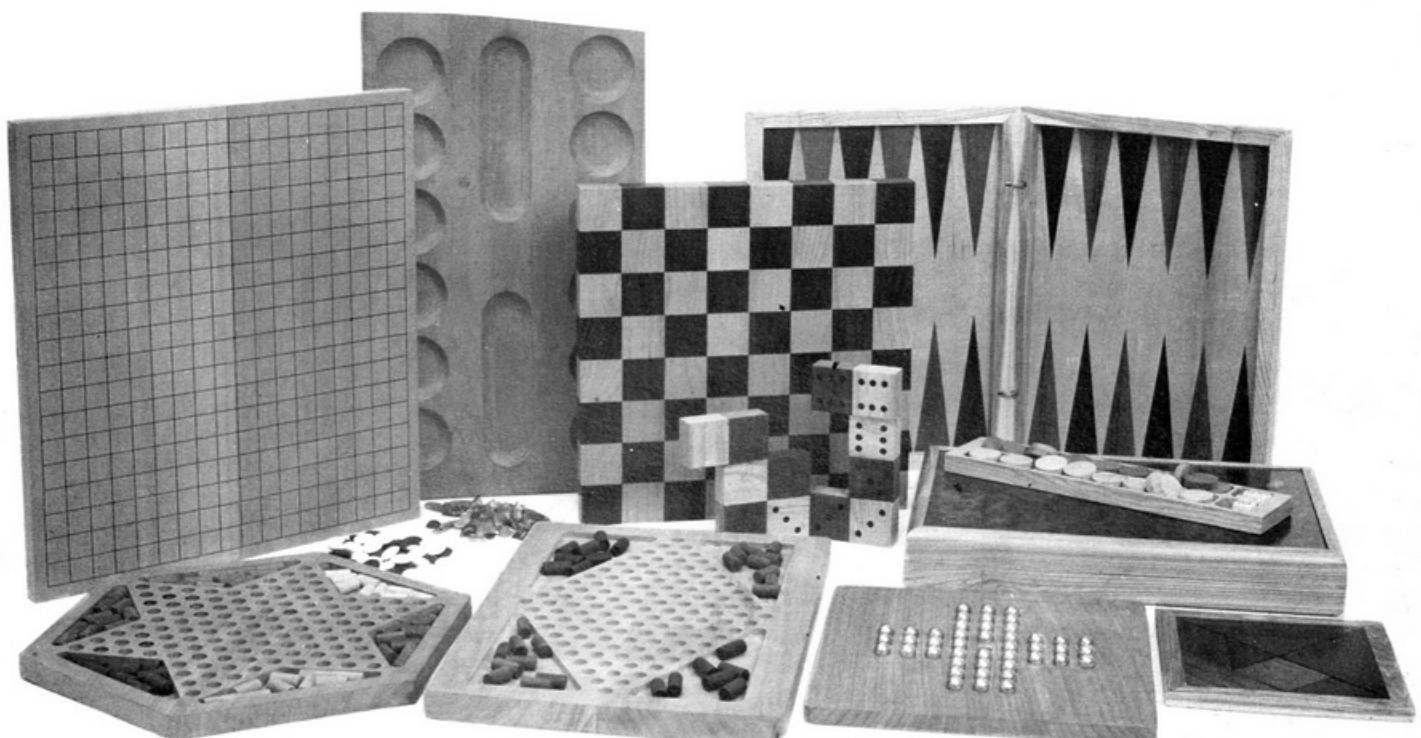


È un nuovo simpatico gioco per le famiglie, che richiede un poco di abilità, un po' di fortuna e un grande coraggio! Ogni lancio dei 4 dadi costringe a meditate decisioni, e molto spesso occorre rischiare per vincere. Scopo del gioco è quello di arrivare in cima a 3 colonne, ma l'ansia di battere gli 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



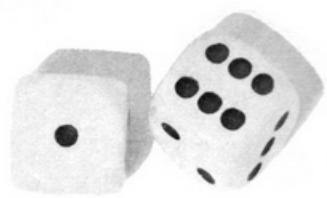
QUESTI GIOCHI NON PARLANO. MA FANNO PARLARE



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

0001 - I. 180 - L. 2500 ANNO II - 7. Maggio 1981

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 Riccò
Grafica:
Studio Rime
Segreteria di redazione:
Silvana Brusini
Abbonamento annuo:
(12 numeri):
L. 25.000

Arretrati:
L. 5.000
Per l'Italia Distribuzione:
S.O.D.I.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
Calvenzano (BG)
Fotoliti:
Fotolito Lorenteggio
Milano

Pubblicità inferiore al 70%
Articoli e fotografie, anche
se non pubblicate non si
restituiscono.
La riproduzione
anche parziale dei contenuti
necessità di permesso
scritto dell'editore.

SOMMARIO

Posta	4
Questa guerra è promossa sul campo	6
Le misteriose carte della Massoneria	8
Saippuakauppias	10
Labirinto	14

DA GIOCARE

Scacchi

Scacco, scacco di scoperta e scacco doppio	194
Donna più donna meno...	195
Il problema di Johnny Baldini	195

Scacchi birmani

Una partita a Chit-Tarren	196
---------------------------	-----

Go

Una regola controversa: il "quattro piegato in angolo"	197
Le parole del Go	198

Matematici

Questi pentamini sono stereo	199
Caro Rinaldi, caro lettore	199

Cubo Rubik

Come ti leggo il cubo	200
-----------------------	-----

Master Mind

Così ho chiuso a cinque	201
-------------------------	-----

Calcolatrice

Solitario e puzzle con la calcolatrice	202
--	-----

Computer

Inversione sul list	202
---------------------	-----

Brain trainer

A caccia del record	203
---------------------	-----

Bridge

Ovest oppure Est chi è più pericoloso	203
---------------------------------------	-----

Carte

Barbu bis	205
-----------	-----

Backgammon

Così ho vinto il Campionato europeo	206
-------------------------------------	-----

Boardgames

Giovanni dalle Bande Nere	208
La Mappa	209

Wargames

15 Maggio 1864	210
New Market Battaglia a Novegro	212

Boardgames

Neonate ma agguerrite	213
-----------------------	-----



GDW: una grandinata di nuovi titoli	213
Tanti problemi per il board a gradini	214
La lunga classifica dei giochi preferiti	215
Lettere e parole	
Il lucchetto	216
Scarabeo	
Campionato italiano: la seconda selezione	218
Origami	
Come navigare a carte s-piegate	220
Magia	
Matematica + Magia = Matemagica	223

Soluzioni **223**

Giovanni dalle Bande Nere	
Le istruzioni e le pedine	49
Azzardo/5	53
Il Craps	56
L'altro Cubo	
Check-up	59
Vocabolo	60
Pergioco Club	62
Vita di Club	63
AIGI	
Federazione Italiana Scacchi	64



SCANDALO AL SOLE

Buone vacanze.

Le trascorreremo insieme, perchè Pergioco sarà in edicola puntualmente anche ad agosto, con una distribuzione rafforzata nelle località turistiche ed una edizione in gran parte da giocare. Gare e tornei (da questo numero inizia quello per corrispondenza di Master Mind) proseguiranno quindi con regolarità verso le importanti scadenze di fine anno.

La " novità" di luglio è il gioco della P2.

È un gioco di carte — carte oneste e carte corrotte — da imparare in fretta e da giocare a lungo con un normale mazzo, le pedine e il tavoliere che trovate in queste pagine. Non riveliamo nomi, né ironizziamo su un caso tanto serio e delicato. Ma proponiamo una forma di simulazione ad alto livello di astrazione, nella quale qualcuno si nasconde, altri possono solo sospettare, qualcosa consente una repentina rivelazione della realtà, tutti — con la realtà, con la nuova verità — devono fare i conti e alcuni sopportarne le conseguenze. Un consiglio: analizzate la differenza di sensazioni tra quando il gioco vi imporrà il ruolo di membro della P2, e quando ve lo negherà: potrete avere sorprese sul vostro conto. Un altro consiglio: studiate il grado di alleanza che via via raggiungono tra loro i non "massoni": potrete avere sorprese sul conto dei vostri partners.

In questo numero trovate anche un boardgame (mappa, pedine e istruzioni) su Giovanni dalle Bande Nere. Speriamo sia gradito come Polonia '81, che incontrò a febbraio il consenso di tutti gli appassionati.

Gi "studiosi" del Cubo di Rubik hanno, da oggi, una rubrica tutta per loro. Il cubo — abbiamo scritto e ripetiamo — non è solo un rompicapo da risolvere, ma un "enigma" topologico, con tante, interessanti possibilità di gioco.

E ancora: le cronache di Novegro, il rientro di Luigi Villa dai campionati europei di backgammon che lo hanno visto vincitore, un nuovo e curioso problema di scacchi, e molto altro.

Un saluto, infine, vogliamo rivolgere a Giuseppe Aldo Rossi — uno dei maggiori enigmisti italiani — che inizia da questo numero la collaborazione con Pergioco.

G.M.

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 iscrizioni 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.

Caro Pergioco,
in merito alla lettera di Luca De Cesare pubblicata sul numero di maggio, ebbene sì, lo ammetto, sono stato smascherato: il mio vero animo è quello di un sadico e cinico guerrafondaio. Adoro infatti stragi e massacri e, in una parola, tutto quanto c'è di orribile al mondo. Avrei anzi un consiglio da dare a chiunque come me, rosso da malvagio demone, non riesce ad astenersi da tutto ciò che ha vera attinenza con la guerra: nel giocare usate vere pallottole.

Scherzi a parte, mi sembra che qui non si riescano più a fare le debite distinzioni tra la realtà e la simulazione. Ricostruire un avvenimento non significa amarlo, altrimenti non dovremmo più cercare di interpretare qualsiasi evento tragico. Io credo, al contrario, che più si parla di ingiustizie, guerre, torture, più questo servirà a mettere alla gogna i responsabili di tali nefandezze. Sbaglia il lettore Luca De Cesare se crede che chiudendo occhi, bocca, orecchie, le guerre finiranno per scomparire.

Samuele Besacchi
Varese

Caro Pergioco,
voglio informarvi su quanto mi è accaduto giocando all'Eleusi più volte e con diversi gruppi di persone. Il mazziere tende a inventare regole che per essere rivelate nella loro interezza abbisognano di una lunga fila di carte giocate correttamente, e questo secondo me rende il gioco impossibile e frustrante (ecco un esempio di regola: "la disposizione deve rappresentare, in ordine di valore crescente, le combinazioni del poker"). Secondo me per determinare se una carta è giusta o sbagliata la regola deve avere bisogno di tenere conto solo dell'ultima carta giocata, o qualcosa del genere. Attendo un vostro parere.

Luigi Carbone
Salerno

Risponde Carlo Eugenio Santelia:
l'Eleusi sarà da noi trattato tra i giochi di induzione; possiamo tuttavia darle fin d'ora pienamente ragione. Il mazziere deve essere in grado di comunicare immediatamente al giocatore che ha impegnato una carta se questa può rimanere in tavolo o deve essere ritirata, e questo non è possibile se la regola nascosta comporta se-



LA POSTA

quenze lunghe e complesse. Inoltre il mazziere che si diverte a inventare regole impossibili danneggia solo se stesso sul piano della vincita, oltre a rendere la partita non gioocabile.

Caro Pergioco,
sono riuscito (credo per la prima volta nella storia) a portare i boardgames in un Liceo classico italiano. Ho convinto la professoressa, dopo un anno e mezzo di lodi spetticate dei boardgames storici ogni volta che se ne presentava l'occasione, a concedermi qualcuna delle sue ore di storia nel caso avessi scoperto un boardgame inerente al programma di storia dell'anno in corso. Subito dopo ho ottenuto un sussidio di 20 mila lire dalla scuola per l'acquisto di un gioco didattico. Ed ora abbiamo a disposizione una copia di "Cesar's Legions" con cui facciamo partite

tra le due squadre in cui la classe è divisa.

Marco Passarello
Bolzano

Non è "la prima volta nella storia", ma è comunque una bellissima notizia. Aspettiamo la cronaca delle partite e una opinione della tua professoressa sull'uso didattico dei boardgames. Per il momento buone vacanze.

A Oretta Fonda di Trieste: chiedi un gioco per quattro persone un po' diverso ma divertente. A caso: Red Seven (ti piacerà molto, visto che già apprezzi lo Scarabeo) o Vocambolo per i giochi di parole; Medici e Cluedo per i giochi da tavolo; Diplomacy e Kingmaker per la simulazione (meglio però essere in più di quattro); Can't Stop per avere un pizzico d'azzardo; Radar per i giochi di induzione.



In regalo un gioco di simulazione sportiva

Dama cinese e calcolatrice

I giochi sulla sabbia

Volare a Ferragosto

Nel prossimo Pergioco

ne. Per le regole dello Scarabeo ti rimandiamo al regolamento pubblicato a giugno. Evviva la matricola!

A Marco Fabbri di Madonna dell'Arco: grazie per i consigli e per gli apprezzamenti. La riscoperta di giochi antichi resta un punto ferino di Pergioco che, soprattutto per quelli regionali italiani, conta sulla collaborazione dei lettori.

A Rosamaria Lai di Padova: nel numero scorso hai trovato tre eredi di Rubik, eccellenti solitari. Ma ci sono anche Brain Trainer, o il Master Mind elettronico. Per gli Origami ti segnaliamo "Introduzione all'Origami" (ed. Il Castello) il manuale "Origami, l'arte di piegare la carta" Vol. I° (ed. Sansoni).

Ad Andrea Pasini di Milano: quante domande! Per alcune hai già avuto risposta dai "fatti". Diamo più spazio anche ai computer (sospesi solo per lo scorso numero).

Ad Andrea Mori di Roma ed ai lettori che hanno scritto per conoscere le procedure di brevetto di un nuovo gioco: occorre in primo luogo preparare la descrizione del gioco, corredandola con disegni che rispondano a particolari requisiti regolamentari.

Si deve quindi presentare la domanda in carta da bollo indirizzata all'Ufficio Centrale Brevetti di Roma, pagando una tassa che varia a seconda del brevetto richiesto. Maggiori precisazioni si possono richiedere all'Ufficio Centrale Brevetti di Roma o agli Uffici Provinciali Brevetti (a Milano in via San Vittore al Teatro 14).

Per quanto infine riguarda il Go, non ci risulta esistere a Roma alcuna associazione.

A Piero Braschi di Firenze: risponde Carlo Eugenio Santelia. La Peppa scivolosa è conosciuta anche con il nome di Filippa. Dissentiamo invece che sia nota anche con il nome di Peppa Tencia, gioco per bambini chiamato anche "la Vecchia" o "l'Uomo Nero" (Fante di picche). La Peppa Tencia è un gioco nel quale vengono distribuite fra un numero vario di giocatori un certo numero di carte accoppiate meno una (la donna di picche o il fante di picche). Ogni giocatore prende a turno una certa carta dal vicino di destra e scarta le eventuali coppie formate. Proseguendo si eliminano via via tutte le carte meno quella singola che condurrà alla penitenza stabilita l'infelice possessore.

A Claudio Casolaro di Napoli: è forse possibile trovare un abbina-mento di quanto ci proponi con il gioco? Prova a pensarci assieme a noi. Dei giochi che ci hai segnalato parleremo certamente.

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 - Hexagon - Triples - Venture - Foil.

in vendita nei migliori negozi specializzati

QUESTA È PRO^{SUL C}

Third Reich, primo gioco di lettori, ha ottenuto un successo clamoroso. Mancano le critiche, si parlano solo di elogi invece al rigore strategico.

Seconda guerra mondiale

Third Reich, by Avalon Hill, è il primo gioco di cui presentiamo un test articolato sui giudizi di gruppi di lettori. Altri giochi, e di altro genere, seguiranno nei prossimi mesi. Molti questionari stanno rientrando in redazione. Molti giochi stanno partendo. Ricordiamo che i gruppi test sono ormai numerosissimi; a fine giugno abbiamo chiuso le iscrizioni (riapriranno in autunno), e tutti — diciamo tutti — dovrebbero presumibilmente ricevere un primo gioco da esaminare entro l'estate.

Third Reich, boardgame di "grande strategia", è stato inviato a otto gruppi: a Verona, Modena, Cologno Monzese, Roma, Rivoli, Torino, Forlì, Bologna. Solo quest'ultimo gruppo non ha risposto. Sono quindi tornati sette questionari, per un totale di 34 giocatori. Le opinioni espresse sono riportate nelle due tabelle che pubblichiamo. Nella tabella 1 si rilevano i voti medi dati da ciascun gruppo in risposta da una serie di domande. Le votazioni sono fornite in ventesimi. La tabella 2 visualizza il voto minimo (-), massimo (+) e medio per ogni domanda. Accanto alle tabelle si trovano le domande, così come sono state rivolte ai gruppi test.

Ma se i "voti" esprimono la sintesi del giudizio dei giocatori, di grande interesse sono le osservazioni aggiuntive che hanno accompagnato i questionari.

Gruppo test di Verona Capogruppo: Michele Castellani

È il gruppo che ha espresso i giudizi più severi anche se "tutto sommato il gioco è da ritenere sufficiente". Tre le critiche principali: il prezzo (36 mila lire) troppo elevato; la mancanza di scomparti per riporre i segnalini a gioco finito; un equilibrio poco soddisfacente perché "l'Asse, per poter vincere, è costretta ad attaccare allo spasmo". Il regolamento, "forse troppo analitico", è comunque in "buon italiano"; il coinvolgimento "è buono perché ogni giocatore è indipendente per forze e decisioni dagli altri"; la durata delle partite (120 minuti) "è ottimale se visto in rapporto a wargame più complessi". La mappa infine, "antiestetica nelle giunture",

ha però "il pregio di essere in cartone robusto".

Gruppo test di Modena Capogruppo: Pietro Cremona

Oltre alle opinioni di alcuni giocatori, da Modena giungono anche i giudizi di 30-35 appassionati che, con Pietro Cremona, in veste di arbitro, hanno giocato di recente per corrispondenza. Tali giudizi sono stati condensati in un unico voto, ma rivestono un notevole significato. Anche in questo caso le critiche riguardano l'assenza di contenitori per riporre le pedine; il prezzo elevato; qualche imperfezione nella sola tabella "offensive combat result". Un giudizio eccellente invece sulla confezione esterna, sull'originalità ("nell'insieme è un vero number one") e sull'equilibrio di gioco relativamente alle partite a due o a cinque: "nel gioco a sei, invece, la Francia è kaputt". La valutazione finale è entusiastica: "esistono forse giochi più realistici, o più semplici, o più completi, eccetera: ma questo è un compromesso assolutamente unico."

Gruppo test di Cologno Monzese Capogruppo: Cristiano Magni

Tre pagine fittissime di notazioni non lasciano immotivato alcun giudizio. Ottime sono le componenti di gioco: "la mappa è ben disegnata; la ricerca geografica accurata, a parte l'inevitabile accomodamento delle linee di confine e dei fiumi per la sovrapposizione della griglia esagonale; la colorazione è gradevole e la topografia è precisa, tenuto conto di un gioco a livello strategico. I contrassegni sono di buona qualità (...) le tabelle e gli schemi chiari e comprensibili; la quantità dei componenti è giusta in rapporto all'uso". Pochissimi e non determinanti i "punti oscuri delle istruzioni", anche se occorre "saltare" da un punto all'altro per il modo in cui sono organizzate. Di buona originalità "considerato che la prima edizione è del 1974", Third Reich offre un ritmo di gioco "normalmente buono", anche se "si raccomanda di non giocare con appassionati lenti" perché "l'ideazione può essere un elemento di intoppo sui vari fronti". Inoltre

"l'introduzione di alcune regole del gioco avanzato può dar luogo a squilibri e lungaggini". In un gioco che lascia pochissimo o nessun margine alla fortuna, non compaiono neppure "squilibri notevoli, anche se a volte, in certi scenari, è leggermente più agevole ad una nazione arrivare alla vittoria." "Il giocatore russo, per esempio, ha minori possibilità di vittoria", soprattutto in alcuni scenari. Ciò risponde alla realtà storica, ma in ogni caso "si consiglia che il ruolo del russo (nel gioco a più giocatori) o degli alleati (nel gioco a due) vada al più esperto". La durata delle partite è giudicata lievemente eccessiva, considerato che almeno 40 minuti servono a disporre le unità. Il tempo reale di gioco è di circa quattro ore, mentre l'"ideale" sarebbe di tre ore.

Gruppo test di Roma Capogruppo: Alessandro Alessandrini

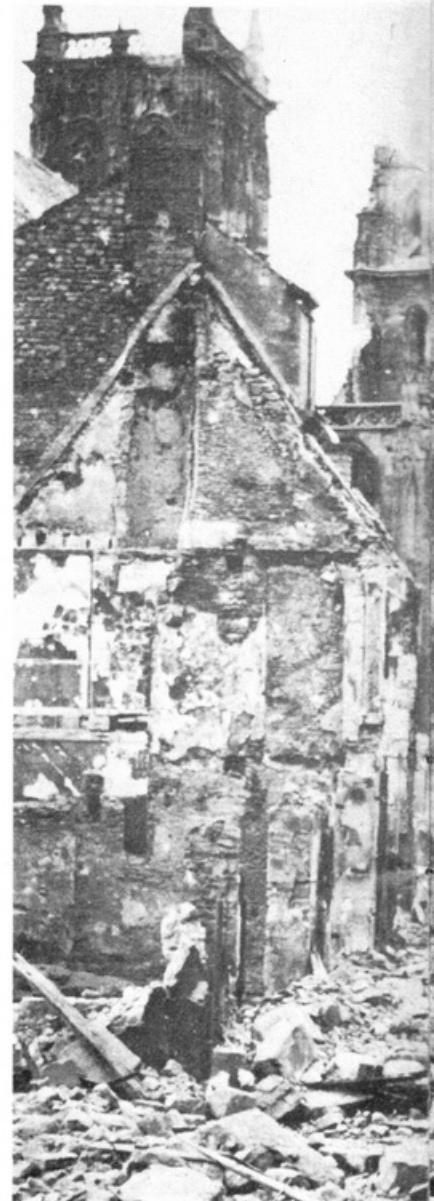
Numerose le critiche: assenza dei contenitori dei segnalini; assenza dei segnalini di riserva; "prezzo pazzesco" e "ingiustificato"; "troppe varianti tattiche" che rendono il gioco "un po' troppo lento"; non bello da giocare in due. Il gioco è "tutto sommato buono", ma occorrerebbe prevedere "varianti semplificate, con abolizione di alcune regole sul movimento navale, aereo e sulle linee di rifornimento". Non mancano però i "meriti": soprattutto l'aderenza alla storia e alla realtà, il "trionfo della abilità tattica" sulla fortuna, il sostanziale equilibrio. "È un bignamone — afferma il gruppo di Roma — con i pregi e i difetti dei Bignami: un esauriente "sunto", un completo sguardo dall'alto (e anche nei particolari) sulla guerra."

Gruppo test di Rivoli Capogruppo: Roberto Minarelli

È il questionario più sintetico tra quelli giunti in redazione. Il gioco, si afferma, ricorda in scala minore "War in Europe" della SPI. Contrariamente a quanto affermato dai giocatori di Cologno Monzese, sono gli alleati, per i giocatori di Rivoli, ad avere "maggiori probabilità di vittoria". Il giudizio finale è nella fascia dell'ottimo, soprattutto per il

buon connubio tra realismo e giocabilità, e per "le numerose opzioni a disposizione" che rendono il gioco "non ripetitivo".

Gruppo Test di Torino



GUERRA MOSSA AMPO

sottoposto all'esame dei buon risultato ma non soprattutto al prezzo. orico con cui si rivive la ra mondiale

Capogruppo: V.M. Brandoni

Tra Torino e Rivoli c'è poca distanza anche per quanto riguarda le conclusioni su questo gioco. Delle cinque serie di valutazioni il capogruppo ci offre alcuni

Tab. 2

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A1 Confezione esterna										-										+
A2 Confezione interna							-													+
A3 Componenti										-										+
A4 Istruzioni										-										+
A5 Prezzo						-					+									
B1 Originalità												-								+
B2 Giocabilità												-								+
B3 Equilibrio							-													+
B4 Durata												-								+
B5 N° giocatori								da 3 a 5												
B6 Fortuna												-								+
B7 Difficoltà												-								+
C Giudizio complessivo												-								+

[+] valutazione massima

[■] valutazione media

[□] valutazione minima

chiarimenti "maliziosi". Ad esempio il giocatore che ha perso sempre è anche l'unico a dare giudizi fortemente negativi sull'equilibrio, il bilanciamento e l'intervento della fortuna nello svolgimento del gioco. È anche quello che dichiara di non essersi divertito affatto. Il giocatore ritenuto unanimemente "il più esperto" è invece anche quello che, mediamente, ha espresso i punteggi più alti.

Gruppo test di Forlì
Capogruppo: Massimo Tesei

"3R è un gioco estremamente vario, dove svolgono un ruolo determinante sia le decisioni strategiche che quelle tattiche, dove un fronte è caratterizzato da una guerra di attrito e logoramento, mentre un altro è in continuo movimento con offensive e controffensive, dove 'varianti' previste e impreviste creano situazioni nuove e ricche di suspense pur nel rispetto sostanziale degli avvenimenti storici".

L'equilibrio tra aderenza alla realtà e giocabilità "fa di questo gioco un capolavoro". "Ciò che è difficile in 3R non è tanto imparare le regole quanto imparare a giocarlo bene dal punto di vista tattico e strategico. È quindi estremamente stimolante". È poi possibile giocarlo in solitario, "cosa che consigliamo vivamente ai principianti per familiarizzarsi con le tecniche di gioco". Non mancano i difetti, naturalmente: "l'imperfetta traduzione dall'inglese in punti importanti; l'ambiguità di certe regole da meglio

definire; l'eccessiva schematicità delle operazioni navali. Gli amici di Forlì hanno quindi redatto tre brevi paragrafi rispettivamente sugli errori di traduzione, sulla proposta di nuove regole, e sulle regole che possono prestarsi a interpretazioni ambigue.

Per ragioni di spazio non è possibile la pubblicazione sulla rivista, ma chiunque fosse interessato a riceverne fotocopia può farne richiesta a Pergioco, allegando 500 lire per rimborso spese.

I boardgame suscitano opinioni e sentimenti contrastanti. Anche per Third Reich è stato così. Per alcuni il gioco favorisce gli alleati; per altri i tedeschi; per ogni giocatore le regole o la confezione meritano un punteggio diverso, e così via. Su questo gioco, tuttavia, esistono dei punti di convergenza nelle valutazioni. I giocatori chiedono (tutti!) che nelle confezioni siano

inseriti gli alloggiamenti per le pedine, si lamentano per un prezzo che appare elevato in modo ingiustificato, in alcuni casi sollecitano l'inserimento di pedine di riserva. Ma il giudizio complessivo è lusinghiero, tra buono e ottimo, con punte di 20/20. Si riconosce unanimemente l'equilibrio tra giocabilità e aderenza alla storia, una seria e profonda ricerca

preliminare, l'abbondanza di scenari risolti con sapienza ed equilibrio, la generale chiarezza delle regole (sia pure con qualche difetto organizzativo e qualche "oscurità").

Gioco "difficile" e articolato, non diventa per questo ingiocabile, laborioso, lento,

ma anzi traduce la

complessità in passione ed entusiasmo per l'attenzione e l'abilità che richiede.

Third Reich, primo gioco di simulazione sottoposto ai Gruppi - test dei lettori, "passa" a pieni voti.

TAB. 1 VALUTAZIONI IN VENTESIMI

Gruppo	I°	II°	III°	IV°	V°	VI°	VII°	
Giocatori	5	6	3	6	4	5	5	Media
A1	10.6	19.7	17.7	15.7	15.5	12.2	14.6	15.13
A2	7.2	17.3	12.7	7.8	14.0	10.8	7.0	10.85
A3	12.8	16.3	19.0	11.3	18.0	15.2	12.4	14.60
A4	14.8	12.8	14.3	17.2	16.7	16.0	13.2	14.99
A5	9.4	12.0	7.0	9.5	12.0	10.6	9.2	10.11
B1	13.2	18.8	15.7	13.7	17.0	17.8	17.4	16.23
B2	13.8	16.7	15.0	13.3	19.0	16.2	13.6	15.26
B3	12.2	13.2	16.6	15.2	15.6	16.2	8.2	13.69
B4	13.8	16.7	13.0	11.5	17.5	15.4	14.2	14.56
B5	3-5	205	3-4	4-6	2-3	3-5	4-5	3-5
B6	13.6	15.8	18.3	16.8	18.5	14.6	16.4	16.10
B7	14.6	15.7	17.0	16.0	15.0	13.4	17.4	15.53
C	12.8	19.7	16.0	14.5	18.5	14.4	19.00	16.59



Inquietanti rivelazioni al tavolo verde

LE MISTERIOSE CARTE DELLA MASSONERIA

Un mazzo di 52 carte. Quattro giocatori individuali ognuno con un set di pedine di colore diverso da quello degli altri giocatori. Un set di pedine nere o riproducenti piccoli mattoni.

Il mazziere viene scelto a caso ed in seguito ruota in senso orario ad ogni smazzata: distribuisce, una per volta, tutte le carte in modo che al termine della distribuzione ogni giocatore possiede tredici carte. Il giocatore al quale è stato distribuito il 2 di Picche è il Massone ma ha interesse a mantenere la cosa segreta fin quando non gioca la carta rivelatrice.

Ogni smazzata consta di due fasi diverse di gioco.

PRIMA FASE: il vicino di sinistra del mazziere pone in tavola una carta scoperta, il giocatore successivo una carta di seme diverso, il terzo una carta di seme ancora diverso ed il quarto una carta del seme mancante. Si gioca a non far prese e a non catturare 6, 7 e 8 che sono carte penalizzanti.

Fa la presa chi ha giocato la carta più alta (il valore di presa delle carte è in ordine decrescente dal Re all'asso) se tutti i giocatori hanno seguito la regola di giocare semi diversi; in caso di parità numerica di due o più carte fa la presa; prima giocata di queste carte; nel caso un giocatore impegna una carta di seme uguale ad altra già in tavola fa comunque lui la presa e nel caso a non seguire la regola del cambio di seme siano due o tre giocatori fa la presa l'ultimo che ha giocato una carta irregolare. Un giocatore può sempre giocare una carta irregolare anche se possiede carte giocabili di seme diverso di quelle giacenti in tavola. Il giocatore che ha fatto la presa delle quattro carte la ritira ed esce per la mano successiva.

Il Massone non può giocare il 2 di picche per le prime quattro mani ed in seguito

Un gioco losco, di carte inquinate. Il gioco del P2, il 2 di Picche. Generali (pedine rosse), politici (pedine blu), funzionari dello Stato (pedine verdi) e giornalisti (pedine gialle), compongono l'area del potere, e giocano le loro carte.

Ma tra loro si muove, a inquinare le regole del gioco, il P2.

Il quadro ne è sconvolto, ribaltato. Tutto muta alla inquietante rivelazione: alleanze si creano, altre scompaiono. Chi vincerà? Chi giungerà a controllare il potere? Ed i massoni via via "rivelati" riusciranno a bloccare la marcia delle forze "democratiche"?

non può mai giocarla come carta d'uscita: inoltre se questa carta viene giocata contro la regola del cambio di seme, fa sempre la presa e viene gravata di 4 punti negativi aggiuntivi.

Al termine della mano in cui è comparso il 2 di Picche termina la prima fase di gioco. Ogni giocatore trattiene in mano le carte non giocate e si procede al conteggio: ogni presa fatta costa due punti mentre le carte 6, 7, 8 costano un punto ognuna tranne che per il Massone per cui valgono un punto positivo ognuna (le prese fatte, nota bene, sono negative anche per il Massone).

Si tiene segnato il punteggio, si ritirano le carte delle prese fatte da tutti i giocatori, si mescolano e si ridistribuiscono venendo ad aggiungersi alle carte in mano ai vari giocatori, non giocate nella prima fase. Quindi ognuno ha ancora 13 carte.

SECONDA FASE: il giocatore a destra del Massone esce con una carta ed il gioco prosegue come nella prima fase (giocare sempre carta di seme diverso)

ma la finalità è diversa: bisogna cercare di fare prese (ognuna vale due punti positivi) e di catturare 6, 7 e 8 che valgono ognuna un punto positivo. Il valore di presa delle carte è però invertito: in ordine decrescente A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, fante, donna, re che in questa fase è la carta di minor valore. Fa la presa il giocatore che ha impegnato la carta di maggior valore seguendo la regola di giocare seme diverso (a parità di valore numerico il primo).

I giocatori che impegnano carte di seme uguale a quello di carte già in tavola non possono mai fare la presa. In questa fase il 2 di Picche è rientrato fra i ranghi e si comporta come carta comune. Nella seconda fase di gioco esce per la presa successiva il giocatore seduto a destra di chi ha fatto la presa.

Il giocatore che in questa seconda fase di gioco si aggiudica tre 6, o tre 7 o tre 8 (Loggia) ha diritto a tre punti supplettivi per ogni tris; l'aggiudicarsi tutti i 6 o i 7 o gli 8 (Grande Oriente) dà diritto a cinque punti supplettivi per ognuna di

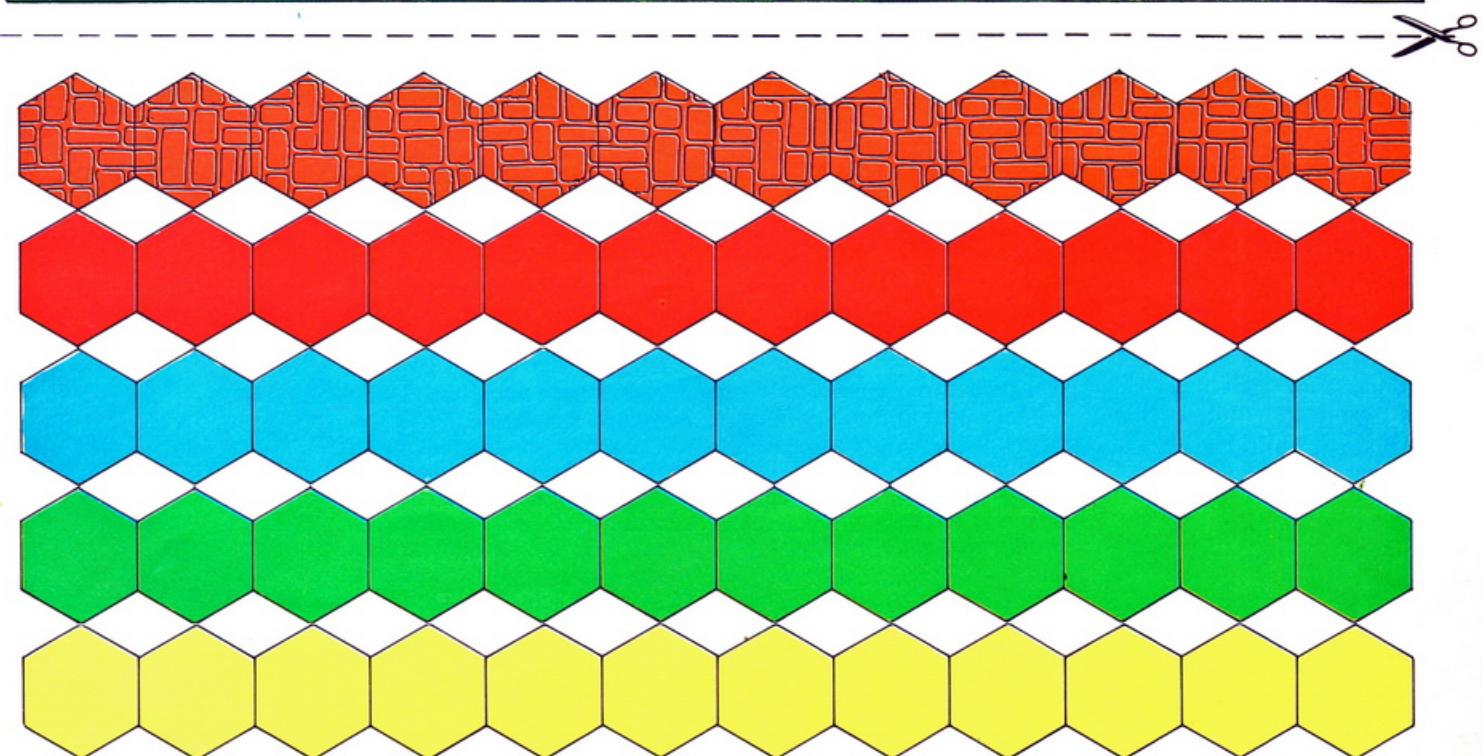
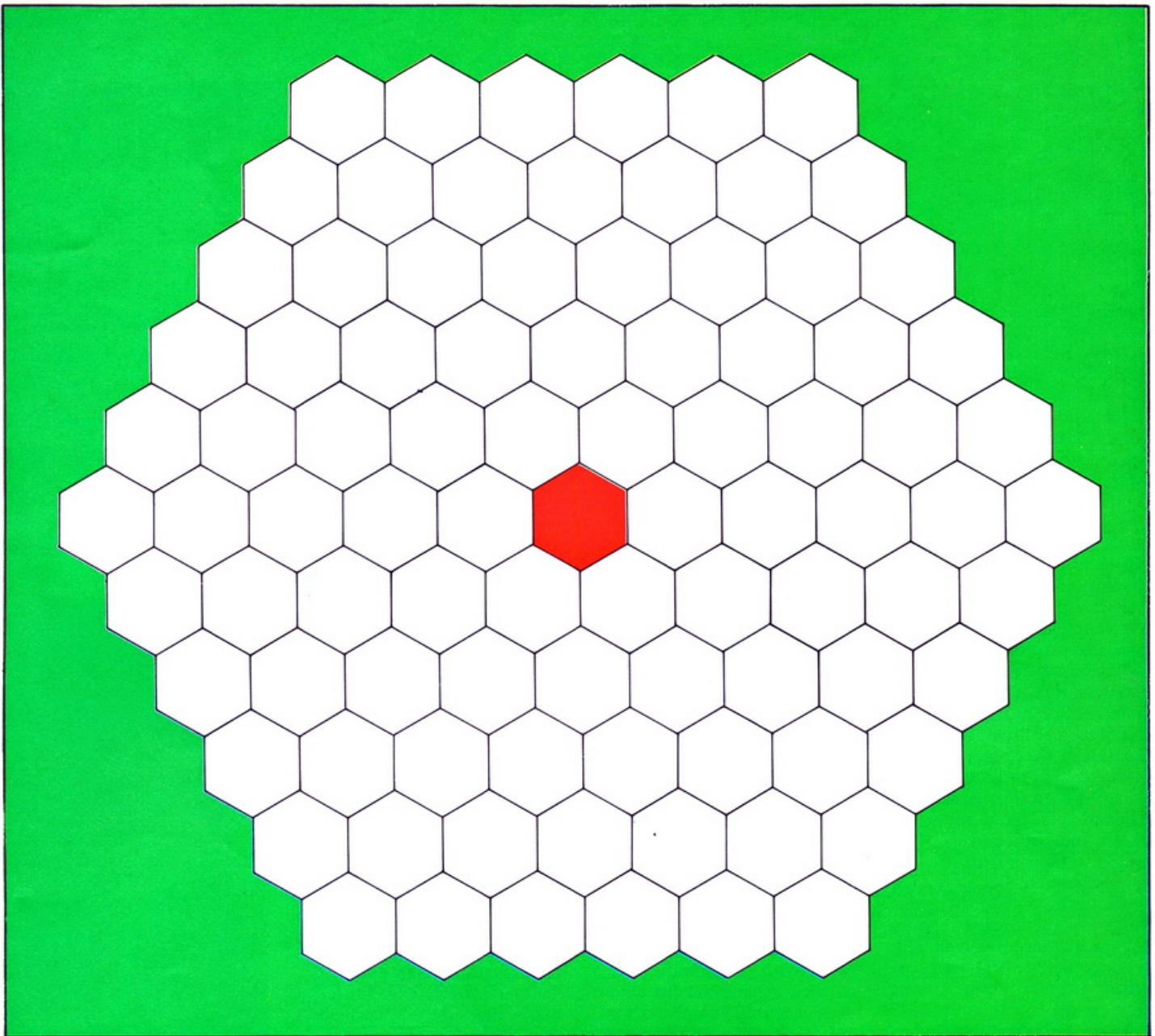
queste combinazioni. Al termine della smazzata (prima e seconda fase) si fanno i conteggi definitivi. Ogni 5 punti positivi conseguiti danno diritto al giocatore di porre una pedina del suo colore in scacchiera (eventuali eccedenze frazionarie si trattengono e si aggiungono al punteggio della smazzata successiva) meno il Massone che può solo disporre mattoni (uno ogni 5 punti positivi) ad intralciare il gioco di scacchiera degli avversari: ha diritto di posare in scacchiera per ultimo ma deve rispettare la regola di continuità ponendo sempre i mattoni a contatto delle pedine già posate.

Il giocatore che termina la smazzata con punteggio negativo non può manovrare sulla scacchiera ma perde altrettanti punti frazionari residuati dalla mano precedente quanti sono i punti negativi.

Obiettivo è quello di disporre, a partire dal lato della scacchiera, una serie di pedine che consentano di evitare gli ostacoli della massoneria e giungere a controllare il centro del potere.

Ogni giocatore può collegarsi a tratti di pedine appartenenti ad altri giocatori, ma non è ammesso che della "catena" facciano parte pedine massoniche.

La strategia di gioco è discretamente complessa: il Massone può avere interesse ad anticipare o ritardare la comparsa del 2 di picche in funzione della sua dotazione di carte mentre gli altri giocatori hanno interesse ad allearsi contro il Massone di turno e possono, ben manovrando, indurre a loro volta la calata anticipata o ritardata della carta incriminata. È chiaro comunque che una rapida comparsa del 2 di picche determinerà punteggi più alti, il termine dell'intera smazzata, che non una comparsa tardiva.





C' è modo e modo di giocare con le parole: si passa dal *calembour* (la cui paternità volontaria risalirebbe all'abate trecentesco Kalemburg, mentre quella involontaria spetterebbe al conte tedesco di Calemburg, famoso alla corte di Luigi XV per i suoi equivoci verbali, dovuti alla scarsa conoscenza della lingua francese) alla linguistica divertente, all'enigmistica, ai giochi da tavolo su lettere. Trascuriamo i motti di spirito e le partite a Scarabeo o a Paroliere e interessiamoci delle due categorie di centro che, sulla base di un comune denominatore, si differenziano a livello di elaborazione: l'una (la linguistica divertente) fermandosi al prodotto grezzo, l'altra (l'enigmistica) mettendoci in più il mistero, la domanda capziosa, il doppio senso spesso epigrammatico. E, soprattutto, la sfida. Mentre infatti nel primo caso si ha un solo protagonista — colui che si adopera alla varia e sagace composizione e scomposizione delle parole — l'enigmistica esige un deuteragonista, cui spetta decrittare l'elaborato dell'altro.

Su queste pagine si sono già avuti parecchi accenni al palindromo, al bifronte, all'anagramma: tre tipi di gioco che interessano ambedue le categorie di cui stiamo parlando, staccandosi sia da strutture del tipo casellario, tarsia, crittogramma (che sono giochi di lettere), sia dall'enigma, dalla sciarada, dal logogrifo (appartenenti all'enigmistica pura). Tre tipi di gioco che meritano un approfondimento già sul



piano della linguistica divertente.

Onorarono costituisce il più efficace esempio di palindromo, in quanto è la più lunga parola italiana suscettibile di venire letta nei due sensi, da sinistra a destra e viceversa, senza cambiare di significato. È una parola allo specchio, che doveva piacere molto a Leonardo, abituato, perché mancino e un po' diffidente della curiosità altrui, a scrivere a rovescio. I Francesi, che in memoria del dio bifronte danno a questo gioco il titolo di *janus*, hanno *Ressasser* ("ribadire"); gli Inglesi hanno *Redivider* ("redistributore"); gli Americani puntano al record tirando fuori dai loro formulari chimici *Detartrated* ("privato di tartrato"). Fatica sprecata, giacché il numero uno in materia resta alla lingua finnica con una parola di ben 15 lettere: *Saippuakaappias* ("venditore di sapone"), regolarmente registrata dal "Guinness dei primati".

Quanto alle frasi palindromiche, c'è quella meraviglia di verso esametro sulle falene (le farfalle attirate dalla fiamma della candela, tanto da rimanerne bruciate), che fa impallidire qualsiasi altro prodotto del genere:

In girum imus nocte, ecce, et consumimur igni
Sia lode eterna, per questo capolavoro, all'ignoto chierico medioevale che gli dette vita. Ma sa ugualmente lodato chi per primo appose a un fonte battesimale ortodosso quest'altra scritta a due direzioni:

**NÍYON ANOMHMATA,
MH MONAN OΨIN**
Per chi voglia toccare con
mano, la si può leggere
ancora nel Battistero della
Chiesa di Notre Dâme des
Victoires a Parigi o, in Italia,
nell'Abbazia di Grottaferrata.
Ma l'importante è capirla:
“Lavati i peccati e non solo la
faccia”.

Un altro esempio magistrale — fra i tanti in distici — è il seguente (palindromico verso per verso):

*Signa, te signa, temere me
tangis et angis:
Roma tibi subito motibus ibit
amor*

SAIPPUAK

allora vescovo, raggiungere Roma ed essendosi rassegnato ad andarci a piedi, ecco che gli si presenta Satana, ironizzando sul fatto che un sant'uomo come lui non possa disporre di una cavalcatura. San Martino non si fa pregare, tramuta il diavolo in mulo e gli salta in groppa. Poi, durante il cammino, ogniqualvolta il demonio accenna a rallentare, si fa un bel segno di croce. Per cui alla fine Satana, vinto, esclama: Ségnati, ségnati pure: tu mi affliggi e tormenti senza necessità, poiché, grazie al mio movimento, presto raggiungerai Roma, metà del tuo desiderio".

La pluralità di interpretazioni di molti palindromi, in verità piuttosto contorti, rivela l'artificio di costruzione di questi versi, che in antico vennero chiamati càncrini (da *cancer* = "granchio"), retrogradi, anaciclici, reciproci, concorrenti, altrocché sotadici dal nome del presunto inventore, il poeta Sotade (III sec. a.C.). Questo Sotade, peraltro, doveva essere un solenne rompiscatole: tanto che Tolomeo II Filadelfo (il quale, da parte sua, non era uno stinco di santo, avendo tra l'altro sposata la propria sorella Arsinoe), afflitto dai suoi giochetti, lo avrebbe per la disperazione fatto gettare in mare.

Ciò non toglie che, nelle varie lingue, esistano palindromi di facile comprensione. Questo, in francese, è stato attribuito a Cyrano de Bergerac in occasione della stampa della sua storia comica "Degli Stati e dell'Impero della Luna e del Sole":

*A reveler mon nom,
mon nom relevera
che vuol dire semplicemente:
“Una volta conosciuto il mio
nome, la fama mi sarà
assicurata”. Gli Olandesi
hanno:*

Neder ist wort: *trow tis reden*
("La parola è inadeguata;
l'intelletto, tollerante") e i
Tedeschi:
Bei leid lieh stats heil die lieb
("Nel dolore, l'amore dà
sempre sicurezza"). Gli Inglesi
preferiscono lo *humour* e

Giocare co

*Questa parola
già registrata nel Gu-
è il palindromo più lu-
Il suo significato è:
Esistono però frasi pa-
complesse, nelle diverse
L'ingegneria letterale nel c
anagra*

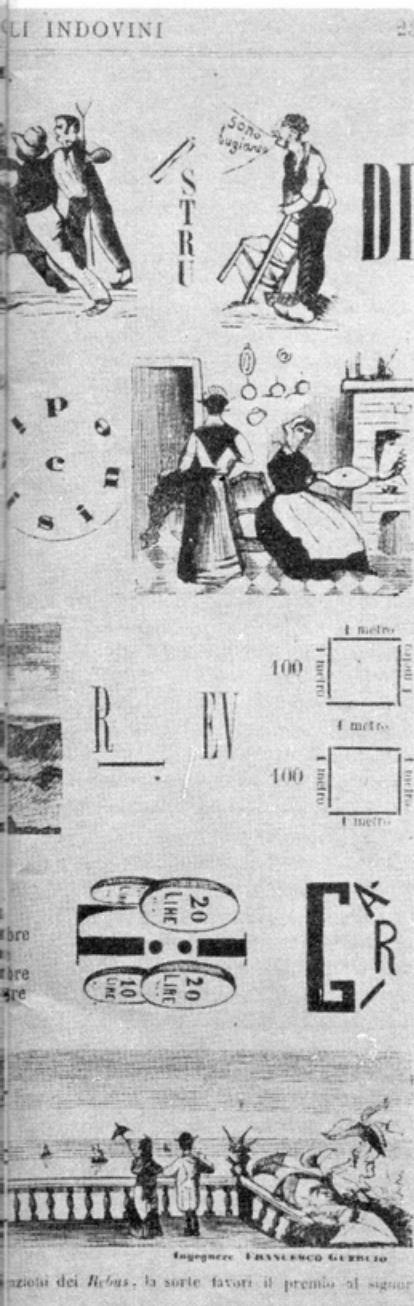
di Giuseppe



KAUPPIAS

finlandese,
innes dei primati,
nto che si conosca.
enditore di gelati.
indrome ancora più
lingue e di ogni epoca.
ampo dei bifronte e degli
mmi.

Aldo Rossi *



allora dicono che la presentazione dell'unico abitatore maschio dell'Eden all'unica abitatrice femmina sia avvenuta in questo modo (e in lingua inglese, beninteso):

Madam, i'm Adam
e che la risposta da parte femminile sia stata:

Eve, man, am Eve

In Italia un fervente cultore di costrutti palindromici fu Arrigo Boito, scrittore della scapigliatura romantica e musicista. Di lui sono rimaste popolari una concettosa sentenza:

*Ebro è Otel,
ma Amleto è orbe*

(nel senso forse che di fronte a un Otello ubriaco di gelosia, Amleto figura come un intero mondo di sentimenti contrastanti) e una dedica di accompagnamento al dono di un anello, offerto alla grande Eleonora Duse: *E fedel non lede fe'
e madonna annoda me*

Comunque, le stravaganze dell'autore del "Mefistofele" andarono oltre: egli fu capace addirittura di comporre un pezzo per pianoforte, eseguibile anche dopo di aver rovesciato il foglio. E non importa che nella storia della musica non sia stato l'unico a farlo.

Ma a che cosa non arriva la febbre del palindromo? Ambrosius Hieromachus Pamperes nel 1802 compone in greco antico un poema di 416 versi ribaltabili; Georges Perec (facente parte dell'OU.LI.PO., "Ouvroir de Littérature Potentielle", un'officina di protesi letteraria) nel 1969 scrive una novella di sei pagine, leggibile anche dal basso in alto: il linguista Dmitri A. Bergmann (che in casi simili preferisce definirsi *logologist*) si mette a inventare parole come *evitative* — da *evitation*, a somiglianza di *meditative* e di *levitative*, originate dai sostantivi *meditation* o *levitation*, e già documentate — soltanto per arricchire la propria lingua di un palindromo di più.

Il bifronte si può dire un palindromo con la sorpresa finale: la parola o la frase ribaltata non restituisce il

significato primitivo, ma ne acquista un altro. *Organo* diventa *onagro*; *acetone*, *enoteca* e la frase *era in rotta* si cambia in *attorniare*.

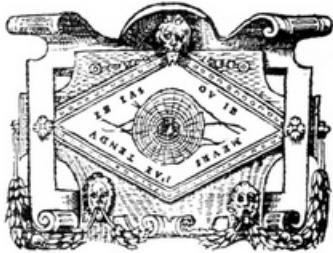
I bifronti sono più rari dei palindromi, con i quali un tempo venivano confusi. La loro distinzione è di data recente, anche se non tutte le lingue la praticano: tanto vero che Martin Gardner propose argutamente di chiamare i bifronti *semordnilap*, che è la lettura inversa di *palindromes*. ciò non toglie che in inglese la parola corretta esista: ed è *reversal*. *Animal* = *Lamina*; *Evitator* = *Rotative*; *Animativ* = *Vitaminina* sono *reversals*. *Eva, can i stab one man's dog?* = *God's name no bats in a cave* è una *reversal sentence*, accettabile solamente come prova di buona volontà, dal momento che il suo significato più approssimativo è di questo tenore: "Eva, posso ammazzare il cane di un solo uomo?" Il nome di Dio non colpisce con la mazza dentro una caverna". Bah!

Una magica serie di bifronti la si ritrova in un'iscrizione scoperta a Pompei e in tante altre parti del mondo romano - cristiano, e che potrebbe rappresentare il più remoto precedente delle parole incrociate (a parte le caselle nere). Questo portento di ingegneria letterale si compone di cinque parole di altrettante lettere, di cui le prime due hanno i rispettivi bifronti nelle due ultime (*Sator* = *Rotas*; *Arepo* = *Opera*), mentre la parola centrale risulta un perfetto palindromo (*Teneit*). Non basta: queste doppie letture possono effettuarsi sia orizzontalmente, sia verticalmente:

tab. 1

SATOR
AREPO
TENET
OPERA
ROTAS

Siamo in presenza di un *laterculus*, o quadrato di parole, che ha fatto scorrere i classici fiumi d'inchiostro per la sua interpretazione sul piano linguistico e su quello religioso. Risultato: la maggior parte degli studiosi si è dichiarata propensa a riconoscergli una matrice cristiana, soprattutto quando un pastore evangelista svizzero con quelle stesse 25 lettere è riuscito a formare



due volte la scritta *A Paternoster O* (A e O equivalgono alla Alfa e Omega greche, simbolo del principio e della fine di tutte le cose umane), facendole incrociare nella lettera N, unica non ripetuta.

tab. 2

P	A	T	E	R
O	S	T	E	R
O	N	A	T	O

A PATERNOSTER O

Qualcun altro ha anche notato che nel latercolo pompeiano — ormai universalmente conosciuto come "quadrato magico" — la T (equivalente alla tau greca, che i Cristiani primitivi usavano come simbolo della Croce) si trova immancabilmente accanto ad una A o ad una O.

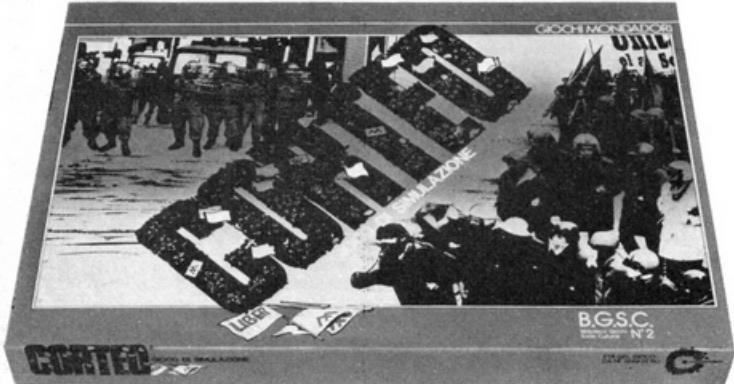
tab. 3

SATOR
AREPO
TENET
OPERA
ROTAS

Quanto al significato, il maggior ostacolo è stato offerto dalla seconda parola (*Arepo*), riconducibile però a una consimile voce gallica indicante l'"aratro". Per di più, una traduzione greca del quadrato, risalente al XIV secolo, presenta a quel posto *āratron*: il che conferma l'ipotesi. In totale si legge dunque: "Il seminatore, col suo carro, tiene con cura le ruote" e simbolicamente: "Il Divino Creatore, dal suo



QUI SUCCEDE CHE CI SCAPPA UN ALTRO '68'



CORTEO

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



E' SCOPPIATA LA RIVOLUZIONE



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

tronno, regola con saggezza le sfere (dell'universo)".

Chi non credeva al valore religioso della scritta ha interpretato *Arepo* con il nome di un contadino, o di un meccanico (atteso alla riparazione delle ruote) oppure, sbrigando la fantasia, di un sagrestano — Salvatore Arepo — che avrebbe suonato le sue campane col sistema, allora in uso, delle ruote. Un processo di profanazione che trovò il suo compimento nell'usanza medioevale di gettare ai cani idrofobi delle croste di pane con sopra scritte le cinque parole magiche.

Qualunque interpretazione, a ogni modo, non riuscirà a scalfire il merito di colui che, circa due millenni fa, realizzò questa stupefacente costruzione di lettere, dalle prodigiose, quasi sovrumanne, rispondenze, che trascendono il semplice appagamento ludico.

Pure con il dovuto rispetto per il palindromo e il bifronte, il re dei giochi in materia resta l'anagramma, per quel sotterraneo legame che unisce misteriosamente due o più parole fornite delle medesime lettere. Scoprire che *Giornalista* = *Singolarità*, *Frosinone* = *Sonnifero*, *Grattacielo* = *L'arte gotica* è più che una sorpresa; è una rivelazione. Non per niente gli Americani sentenziano (anagrammando): *Anagrams* = *Ars Magna*.

E questa rivelazione si fa più eccitante nei casi in cui la versione anagrammatica diventa definizione e chiarificazione della parola di partenza (*programma*):

Bibliotecario = *Beato coi libri*; *Genitore* = *Ti generò*; *Damerino* = *Re in moda*; *Adulterio* = *Il duo a tre: (e, più opinabile) Radiocronista* = *Stanco di orari*.

Questa circostanza che nella nostra lingua si verifica eccezionalmente, in inglese invece, data la brevità di molti vocaboli, è assai frequente: *Astronomers* = *Moonstarers* ("astronomi = coloro che fissano lungamente la luna"); *Caste* = *A sect* ("casta = una setta"), *Contradiction* = *Accord not in it* ("contraddizione = nessun accordo in essa"), *Atom bombs* = *A mob's tomb* ("le bombe atomiche = una tomba per la folla"), *The American Indian* = *I am in a thinned race* ("faccio parte di una razza che si va assottigliando").



Soluzione: A volte la linea che separa il genio dalla follia è quasi impercettibile Da "L'illustrazione italiana" - Milano, Treves 1879.

Tornando alla nostra lingua, altri piccoli prodigi sono gli anagrammi del tipo:

Zanzariera = *Zar e zarina*; *Ulcerazione* = *Renzo e Lucia*; *Disegno Celeste* = *Inglese, Tedesco; Età arretrate* = *Arte, arte, arte*; *Arcicretinissimamente* = *Crisantemi, crisantemi*.

Anche l'anagramma vanta un'antichissima origine. Pare lo inventasse un sapiente della cerchia di Tolomeo Filadelfo, Licofrone. Dal nome del suo sovrano *Ptolemaios* Licofrone ebbe l'accortezza di derivare anagrammaticamente *Apo melitos* ("di miele"); da quello della regina (e sorella) del re *Arsinoe*, ricavò *Eras ion* ("violetta di Giunone").

Come dire che l'anagramma ebbe una motivazione cortigiana: che riuscì a mantenere nei secoli, se l'avvocato e deputato al parlamento di Aix Tommaso Billon ricevette da Luigi XIII la pensione annua di 1200 franchi, trasferibili ai figli, per la sua abilità di "regio anagrammista"; e se Carlo di Gontaut, duca di Biron, fu fatto da Enrico IV maresciallo di Francia e governatore della Borgogna solo per aver trovato che *Henri de Bourbon* diventava, per anagramma, *Bonheur de Biron* ("fortuna di B.").

Quando poi quest'ultimo alla fine cadde in disgrazia, i malevoli insinuarono che era ugualmente da prevedersi, in quanto *Biron* = *Robin*



("babbeo").

L'anagramma ha un suo fascino particolare: schiere di grandi personaggi se ne sono serviti per mascherare il proprio nome: Arouet l.j. (*le jeune*) è diventato Voltaire, Arrigo Boito è diventato Tobia Gorio e (Carlo Alberto) Salustri è molto meno conosciuto di Trilussa. Francamente, creare un nuovo anagramma dà soddisfazione, anche se qualche matematico cerca di raffreddare i nostri entusiasmi sostenendo che in fondo si tratta di un gioco vincolato al sistema combinatorio. In effetti, ogni parola del vocabolario sarebbe in teoria suscettibile di tante combinazioni diverse, quante risultano dal fattoriale del numero delle lettere che la compongono. Se cioè le lettere sono 5, le combinazioni possibili ammontano a 120 ($5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1$). In pratica le cose vanno diversamente: la parola *serto*, che è appunto di cinque lettere, ammette un numero di anagrammi infinitamente inferiore: in totale, sette (*serto = estro, resto, sorte, stero, terso, tesor*). Altre combinazioni, come *oerst*, *rostre* oppure *setor* non significano nulla in italiano. Al riguardo, la parola fortunata è *cronista*, che consente la bellezza di 53 versioni di senso compiuto: solo che, essendo formata di 8 lettere, le combinazioni possibili sarebbero più di 40 mila.

Alle limitazioni della lingua, se ne aggiunge un'altra, dettata dai perfezionisti. Per essere ineccepibile — dicono

costoro — un anagramma deve nascere da un totale rivoluzionamento delle lettere: *scassinatore = ascensorista* lo è; *motociclista = cattolicismo* no come si vede dallo specchietto:

tab. 4

SCASSINATORE ASCENSORISTA

MOTOCICLISTA CATTOLICISMO

Questa condizione non è stata sempre rispettata. In alcuni casi si è perfino ripetuta una parola, come nel *Quid est veritas?*, rivolto da Pilato a Gesù, al quale il Salvatore avrebbe risposto anagrammando: *Est vir qui adest* ("È l'uomo che ti sta dinanzi"). A parte la ripetizione, è ormai risaputo che l'anagramma è in realtà opera del solito scrittorello medioevale.

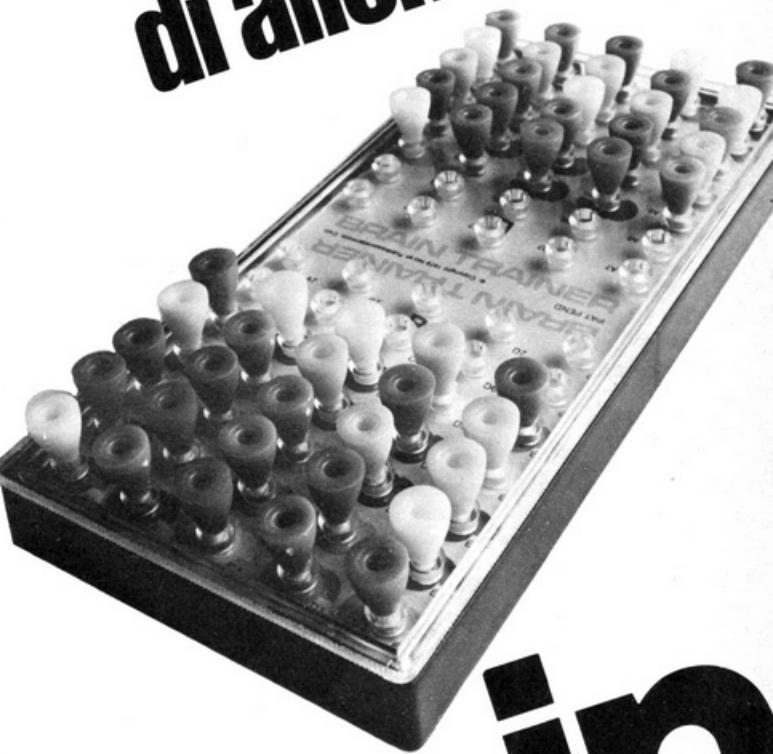
Ben più titanica la fatica del prete sardo Giambattista Agnesi, del XVIII secolo, che, a causa della cecità, si costrinse a realizzare mentalmente migliaia di anagrammi sulle prime parole della Salutazione Angelica: *Ave Maria, gratia plena, dominus tecum = Angelus dei te puram vocat, anima mira = Alma virgo et pia mater, unica munda es = Intacta a malo, verum dei agnum paries = Pia et mera Eva, Adami luctum ignorans = Deipara inventa sum: ergo Immaculata*, ecc. ecc.

Altri tempi. Oggi arriva notizia dall'America che gli anagrammi servono a meraviglia per i trattamenti psicologici: danno misura dell'intelligenza e anche dell'ansietà, dei progressi della percezione e della creatività, influiscono sulle interazioni di gruppo. Proprio vero: *Anagrams = Ars Magna*.

*

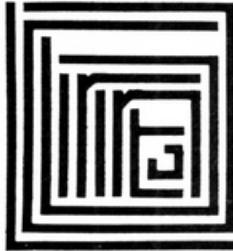
Vive a Roma, città dove ha studiato e si è laureato in Legge, in Lettere e in Filosofia. Ha insegnato materie letterarie nelle scuole superiori. Autore e regista radiofonico e televisivo di oltre 150 programmi, giallista (uno dei creatori del ten. Sheridan), si interessa di enigmistica da più di quaranta anni. Ha scritto la "Storia dell'enigmistica" (1971, ed. CEI, Roma) e per Sansoni due "encyclopédie pratiques" insieme a Mario Carnevale ("Che cos'è l'enigmistica" e "Enigmi e indovinelli", la seconda in corso di stampa). Ha curato numerose rubriche enigmistiche per la radio e per la TV. Dirige la rivista mensile di enigmistica classica "Il labirinto". Pseudonimo: Zoastro.

**Anche i cervelli
più intelligenti
hanno bisogno
di allenamento**



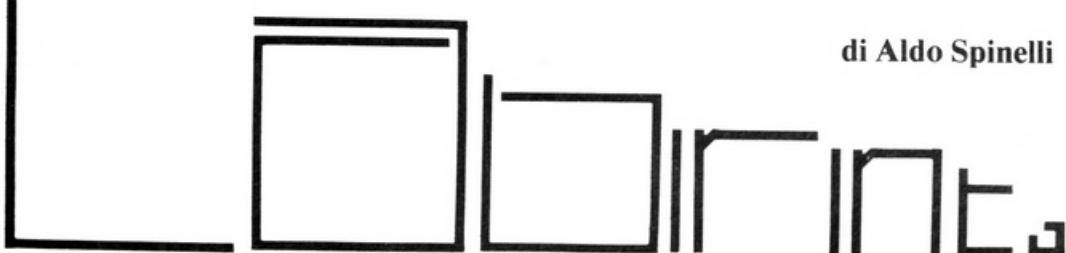
**Brain
Trainer
il cervello**
Un gioco per allenare
la vostra intelligenza.





*Gli appassionati vi hanno già perso la testa:
la mostra sui labirinti appena aperta a Milano
è la maggior esposizione del genere
mai realizzata*

di Aldo Spinelli



Gli appassionati di questo genere hanno finalmente un luogo in cui perdersi. Qual è il genere? Il labirinto, naturalmente, a cui è stata dedicata una mostra, curata da Hermann Kern, direttore del Kunstraum di Monaco, e inaugurata il 12 giugno scorso al Palazzo della Permanente di Milano.

Chi, per ragioni geografiche, non potrà vederla, non deve preoccuparsi: potrà perdersi ugualmente tra le pagine di un libro, in questo caso il ricchissimo catalogo edito da Feltrinelli che, con le sue duecentocinquanta illustrazioni è tra le fonti più interessanti per gli appassionati, assieme al "Libro dei labirinti" di Paolo Santarcangeli (Vallecchi, 1967) e a "Mazes and labyrinths" di W.H. Matthews (Dover, 1970).

Della mostra avremo occasione, sul prossimo numero, di parlare in modo più approfondito. Per il momento, ci limitiamo ad addentrarci sommariamente nell'intricata e labirintica storia del labirinto e del suo significato.

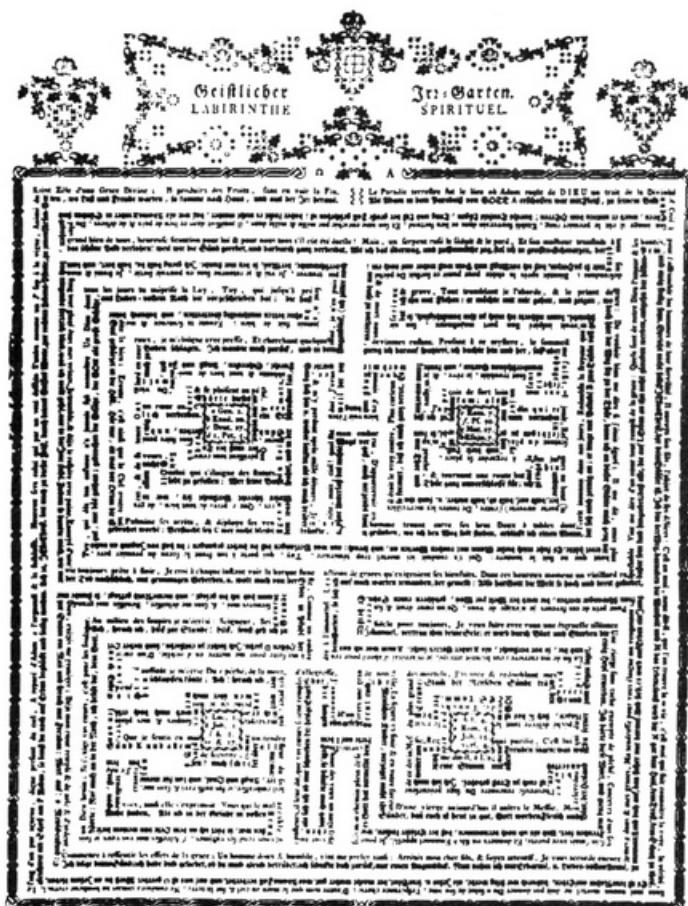
Nato dalla fusione della spirale (ordinata) e del nodo/intreccio (caotico), il labirinto ha fatto perdere dentro di sé numerosi studiosi intenti a ricercare le origini della sua funzione e del suo stesso nome.

La probabile etimologia dal greco 'labrys', ascia a doppio taglio, e la costante presenza del taurino nel suo centro lascia supporre che all'origine fosse uno strumento di caccia, una trappola primitiva funzionale e allo stesso tempo

propiziatoria, tanto da diventare un'immagine mitica.

Per queste ragioni, il labirinto è divenuto un simbolo dalle molteplici facce. Secondo quanto afferma Jill Purce: "...al tempo stesso il cosmo, il mondo, la vita individuale,

A destra: un labirinto moderno tratto dal libro Greg Bright's A Maze Book di estrema difficoltà "visiva". Sotto: un labirinto "religioso" con riferimenti biblici in francese e in tedesco. È datato 1758.



il tempio, la città, l'uomo l'utero — o l'intestino — della Madre (terra), le circonvoluzioni cerebrali, la coscienza, il cuore, il pellegrinaggio, il viaggio, e la Via".

Il labirinto, come ogni segno archetipo, è sempre stato presente nel cammino dell'uomo, manifestandosi sotto differenti aspetti, con diversi significati e finalità, evidenziando le tradizioni e le superstizioni, i riti e i miti di ogni epoca.

Fedele specchio della storia il labirinto, da cruento mito cretese, si colora di mitico e di arcano nei mosaici dei pavimenti delle cattedrali gotiche per poi rinverdire nei leziosi e sontuosi giardini settecenteschi ed infine ritrovare un'ulteriore giovinezza nei nevrotici flippers e nei nevrotizzanti tests psicologici sull'apprendimento.

E così il mistero è stato trasformato in problema: il 'mitologico' è diventato forse 'topologico' ma soprattutto 'logico'.

Lo si può vedere anche dalle forme che esso ha assunto nel tempo: l'univario labirinto del tipo di quello della reggia di Cnosso non è altro che un lungo corridoio con un ingresso/uscita ed un centro. L'inserimento di bivii o ramificazioni multiple, la complicazione degli schemi, lo svolgimento su più piani (labirinti tridimensionali) hanno permesso in seguito la costruzione di labirinti sempre più inestricabili.

A questo ha anche contribuito l'interesse di molti artisti che spesso lo hanno rappresentato nelle loro opere. Da Leonardo a Dürer a Tintoretto fino ai giorni nostri con Joe Tilson e Robert Morris.

Se il labirinto è un percorso irti di ostacoli da superare e scelte da compiere anche il 'racconto' può essere un labirinto.

Molti sono stati nella letteratura gli scrittori 'labirintici' o che comunque hanno scritto di labirinti. Dal 'divino' poema dantesco a F. Kafka fino a J.L. Borges ed a Umberto Eco nel suo più recente romanzo.

Ma in quanto problema il labirinto è anche gioco e si interrompe bruscamente avendo finalmente trovato il suo 'centro': proporre alcuni labirinti da risolvere.

SOLO PER VOI!

TANGRAM

VENDITA PER CORRISPONDENZA

tanti giochi intelligenti ai lettori di Pergioco.

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 rapidis-

sima risposta al Vostro ordine (sette giorni dal ricevimento); una spedizione raccomandata; la forma di pagamento che più Vi 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.

ELENCO DEI GIOCHI PROPOSTI SEGNARE CON UNA CROCE I GIOCHI DA ACQUISTARE

<input type="checkbox"/> Cubo di Rubik (Mondadori Giochi)	10.900	<input type="checkbox"/> Super Go (Clem Toys)	40.000	<input type="checkbox"/> Cassetta Microvision
<input type="checkbox"/> Brain Trainer (Mondadori Giochi)	6.900	<input type="checkbox"/> Vagabondo (Invicta)	18.000	<input type="checkbox"/> Duello sul Mare (MB)
<input checked="" type="checkbox"/> Genius (Mondadori Giochi)	4.900	<input type="checkbox"/> Master Mind Original (Invicta)	8.500	<input type="checkbox"/> Cassetta Microvision Blitz (MB)
<input checked="" type="checkbox"/> Cubik 4 (Mondadori Giochi)	2.500	<input type="checkbox"/> Master Mind New (Invicta)	10.000	<input type="checkbox"/> Dark Nebula (G.D.W.) tradotto
<input checked="" type="checkbox"/> I.Q. Test (Mondadori Giochi)	30.00	<input type="checkbox"/> Master Mind Super (Invicta)	14.000	<input type="checkbox"/> 1940 (G.D.W.) tradotto
<input checked="" type="checkbox"/> Cubo Rubik + Genius + libretto soluzioni Cubo (Mondadori Giochi)	16.500	<input type="checkbox"/> Grand Master Mind (Invicta)	19.000	<input type="checkbox"/> Beda Fomm (G.D.W.) tradotto
<input type="checkbox"/> Monopoli (Editrice Giochi)	10.500	<input type="checkbox"/> Family Master Mind (Invicta)	17.500	<input type="checkbox"/> Red Star/White Eagle (G.D.W.) tradotto
<input type="checkbox"/> Manager (Editrice Giochi)	16.900	<input type="checkbox"/> Master Mind Supersonic elett. (Invicta)	49.000	<input type="checkbox"/> Road to the Rhine (G.D.W.) non tradotto
<input type="checkbox"/> Risiko (Editrice Giochi)	19.500	<input type="checkbox"/> Vocambolo (Istituto del Gioco)	16.500	<input type="checkbox"/> Bar Lev (G.D.W.) tradotto
<input type="checkbox"/> Cluedo (Editrice Giochi)	11.900	<input type="checkbox"/> Scarabeo (Editrice Giochi)	14.500	<input type="checkbox"/> Marita Merkur (G.D.W.) non tradotto
<input type="checkbox"/> Stop Thief (Editrice Giochi)	56.000	<input type="checkbox"/> Scarabeo Lusso (Editrice Giochi)	17.500	<input type="checkbox"/> Iliad (Internation Team)
<input type="checkbox"/> Ascot (Istituto del Gioco)	17.500	<input type="checkbox"/> Red Seven (Editrice Giochi)	15.500	<input type="checkbox"/> Rommel (International Team)
<input type="checkbox"/> Formula 1 (Istituto del Gioco)	16.500	<input type="checkbox"/> Paroliere (Editrice Giochi)	8.900	<input type="checkbox"/> Sicilia '43 (International Team)
<input type="checkbox"/> Radar (Istituto del Gioco)	17.500	<input type="checkbox"/> Autobridge (Editrice Giochi)	17.500	<input type="checkbox"/> Little Big Horn (International Team)
<input type="checkbox"/> Can't Stop (Editrice Giochi)	9.500	<input type="checkbox"/> Rummy (Ravensburger)	18.500	<input type="checkbox"/> Austerliz (International Team)
<input type="checkbox"/> Jockey (Ravensburger)	22.500	<input type="checkbox"/> Mini Rummy (Ravensburger)	8.500	<input type="checkbox"/> Millennium (International Team)
<input type="checkbox"/> Medici (International Team)	19.000	<input type="checkbox"/> Sector (Editrice Giochi)	72.000	<input type="checkbox"/> Corteo (Mondadori Giochi)
<input type="checkbox"/> Ra (International Team)	15.000	<input type="checkbox"/> Merlin (Editrice Giochi)	64.000	
<input type="checkbox"/> Havannah (Ravensburger)	13.500	<input type="checkbox"/> Wild Fire (Editrice Giochi)	64.000	
<input type="checkbox"/> Shogun (Ravensburger)	27.500	<input type="checkbox"/> Microvision base + cartuccia Blockbuster (MB)	110.000	
<input type="checkbox"/> Othello (Clem Toys)	18.000	<input type="checkbox"/> Cassetta Microvision Bowling (MB)	29.900	
<input type="checkbox"/> Cassetta Microvision Flipper (MB)	29.900	<input type="checkbox"/> Cassetta Microvision Forza 4 (MB)	29.900	

* temporaneamente esauriti, si accettano prenotazioni

COGNOME _____ NOME _____

VIA _____

CAP _____ CITTÀ _____ (PV) _____

PAGAMENTO: Per ordini inferiori alle 15000 Lire + 1500 Lire per contributo spese postali

ASSEGNO VAGLIA POSTALE CONTRASSEGNO (+ L. 2000 SPESE)

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 aggiungere 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.

RED SEVEN



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

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

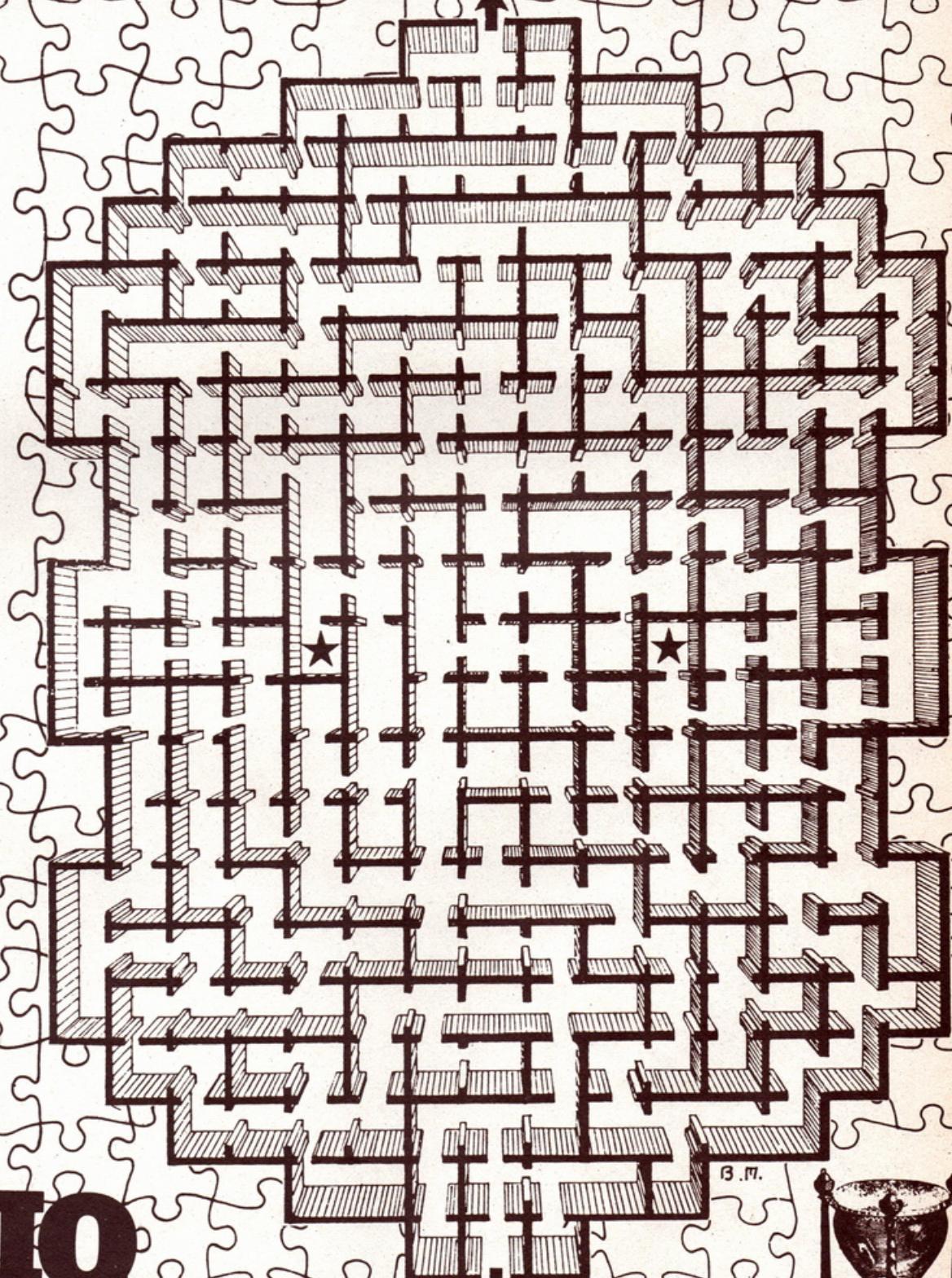
Red seven è un nuovo gioco Editrice Giochi - Milano



PERGIOCO

In quest'enorme palazzo vivono due fratelli che, nonostante in genere se la passino piuttosto bene, litigano sempre quando si incontrano, ogni settimana, prima di andare al lavoro. (Certo, è molto costoso mantenere un palazzo di queste dimensioni). I due fratelli, così, hanno deciso di lasciare il palazzo ciascuno da un'uscita diversa, in modo da non incontrarsi.

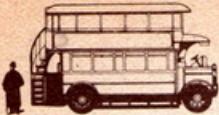
Trovate, a partire da ciascuna stella, due percorsi totalmente separati, che non abbiano in comune neppure una stanza.



DA GIO CA RE



B.M.



In teoria ci sono tre modi per parare uno scacco al Re: catturare il pezzo che dà lo scacco, interporre un pezzo tra il Re e il pezzo che dà lo scacco oppure muovere il Re sottraendolo allo scacco. In pratica non capita sempre di godere di una così vasta gamma di scelte. Tanto per cominciare, il primo modo dipende da chi dà lo scacco che, in genere, bada bene di non mettere il pezzo in presa (almeno, in presa gratuita). Per il secondo modo c'è, ad esempio, lo scacco del Cavallo che non può essere parato coll'interposizione di un pezzo. Insomma, l'unica via per parare "sempre" uno scacco consiste nel muovere il Re. Le cose, però, si complicano se lo scacco che si subisce è uno scacco di scoperta nella versione dello scacco doppio. Che cosa è lo scacco doppio? È l'attacco simultaneo ottenuto con lo spostamento di un pezzo che dà scacco e nel contempo scopre l'azione di un altro pezzo che dà a sua volta scacco. Contro lo scacco doppio non esiste altra difesa che muovere il Re. Sempre se è possibile...

I diagrammi 1 e 2 esemplificano l'efficacia di questa arma tattica in una posizione "apparentemente" insicura.

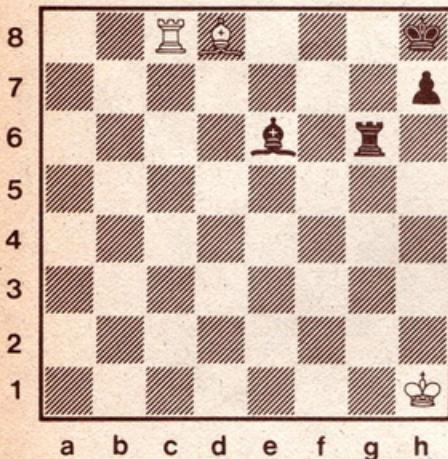
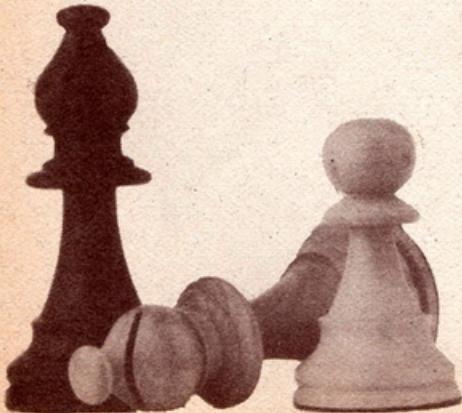


Diagramma 1

Il Bianco gioca 1. $Af6++$ e si ritrova con ambedue i pezzi attaccati dai pezzi neri (la Torre dall'Alfiere e l'Alfiere dalla Torre). Non solo, il Nero può parare lo scacco di Torre sia con la propria Torre che con l'Alfiere e lo scacco di Alfiere



Scacchi

Scacco, scacco di scoperta e scacco doppio

a cura di Eugenio Balduzzi

con la Torre. Il guaio è che non può fare più di una mossa alla volta... e poiché il Re nero (costretto a muovere) non può fare mosse legali, è scacco matto.

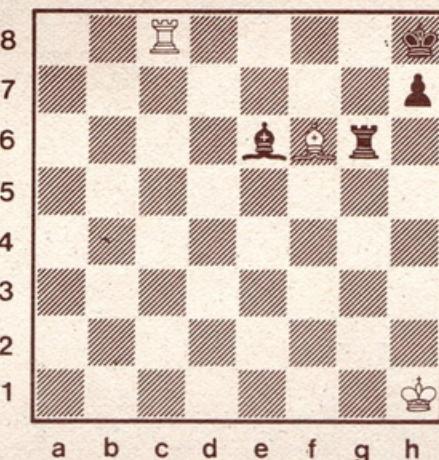


Diagramma 2

Nella posizione del diagramma 3 la mossa tocca al Bianco che, contando su quella potente arma tattica che è lo scacco di scoperta, gioca:

1. Cb5+

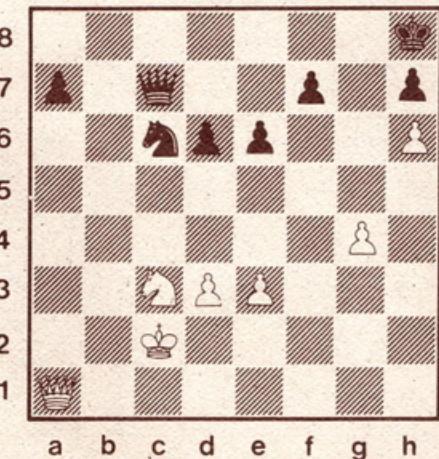


Diagramma 3

... senza fare i conti con quella ancor più potente arma tattica che è lo scacco doppio:

1. ... Cd4++!

Anche qui ambedue i pezzi neri sono attaccati dai pezzi bianchi... ma il Bianco deve muovere il Re.

2. Rb2 Dc2+
3. Ra3 Db3 matto

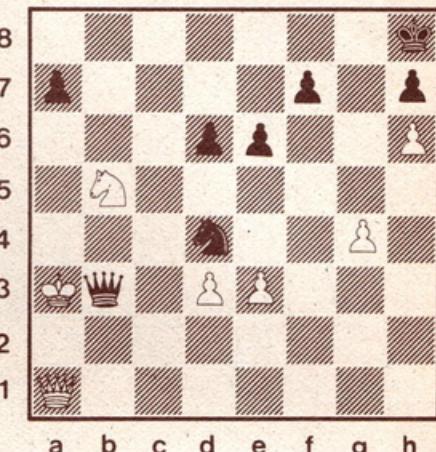


Diagramma 4

oppure:

2. Rd2 Dc2+
3. Re1 De2 matto

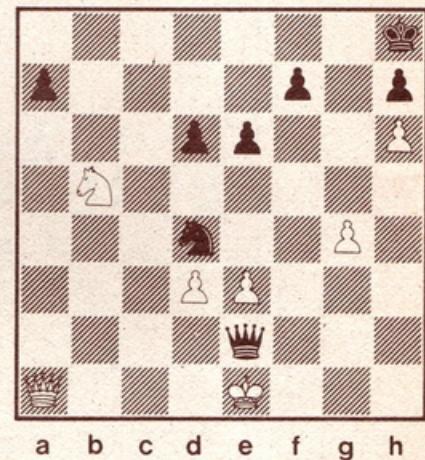
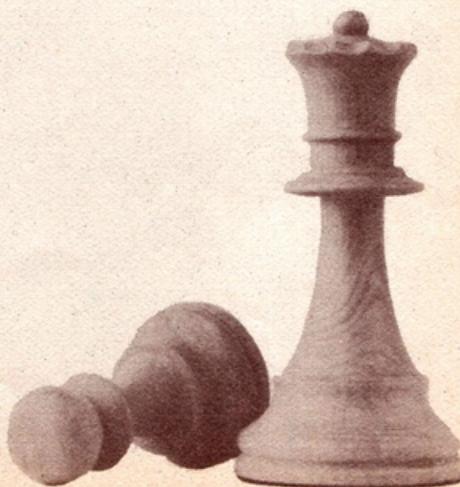


Diagramma 5

La prospettiva di dare uno scacco doppio con le ghiotte conseguenze che ne



derivano autorizza a volte grossi sacrifici
Nella posizione del diagramma 6 il
Bianco sacrifica la Donna per portare il
Re nemico sulla linea del proprio Alfiere
camposcuro e a tiro del Cavallo.

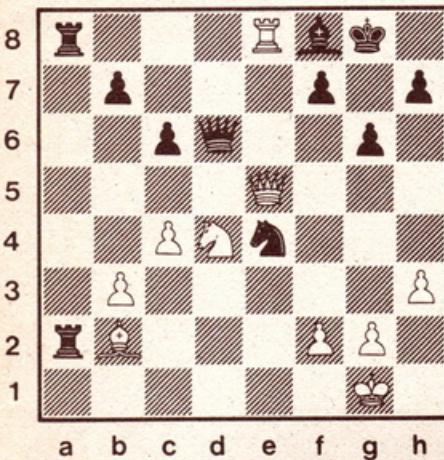


Diagramma 6

1. Dg7+! R:g7

Il Nero deve catturare col Re perché
l'Alfiere è inchiodato dalla Torre.

2. Cf5+ +! Rg8
3. Ch6 matto.

La partita riportata di seguito; che
Tarrasch (col Bianco) ha giocato a
Norimberga nel 1889 contro un certo
signor Schroeder, è iniziata appunto con
la posizione del diagramma 8.

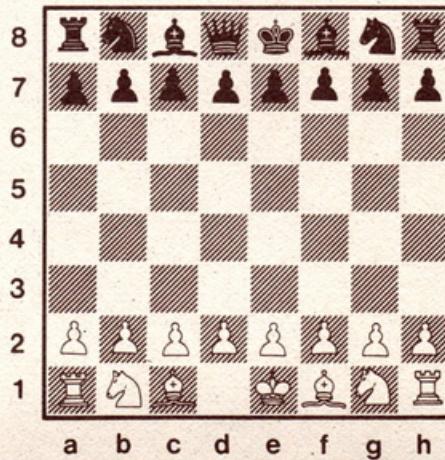


Diagramma 8

Lo svolgimento è stato:

- | | |
|---------|------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. f4 | d6 |
| 3. d3 | f5 |
| 4. Cc3 | f:e4 |
| 5. d:e4 | a6 |

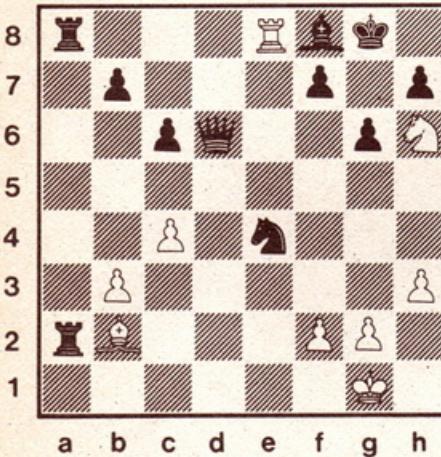


Diagramma 7

Donna più donna meno...

Sigbert Tarrasch, un medico tedesco che
ha rinunciato all'esercizio della
professione per dedicarsi (con successo)
all'agonismo e alla letteratura
scacchistica, si divertiva di tanto in tanto
a giocare partite "handicap" con avversari
decisamente sprovveduti. E a volte
concedeva addirittura il vantaggio della
Donna.

- | | |
|----------|--------|
| 9. Td1 | Dg6 |
| 10. Td8+ | Rf7 |
| 11. Ac4+ | Ae6 |
| 12. C:e5 | matto. |

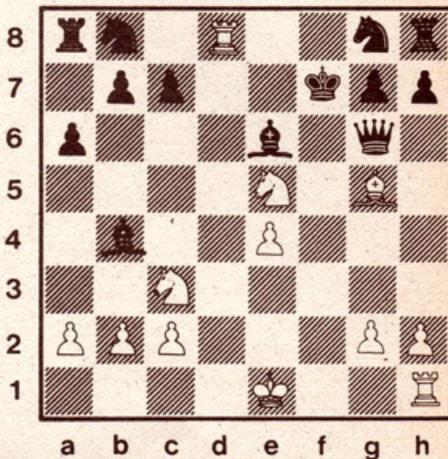


Diagramma 10

La partita non può essere commentata
con punti esclamativi e interrogativi per il
grande divario di forza dei giocatori.
Resta, però, una specie di record da
Guinness dei primati per la brevità.

Il problema di Johnny Baldini

Johnny Baldini, inventore di giochi, scacchista e pittore, ha sviluppato i propri interessi artistici nello studio della dinamica dei pezzi nel corso di partite a scacchi. Sapreste ricostruire mossa per mossa la celebre partita rappresentata in questo schema?

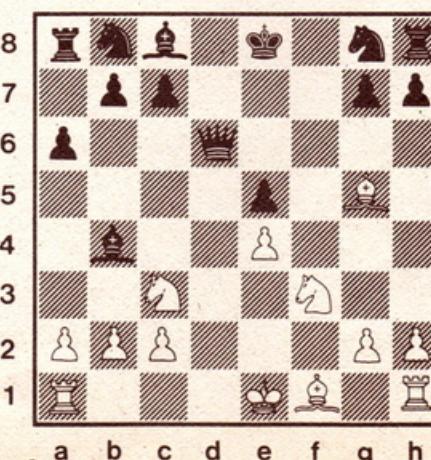
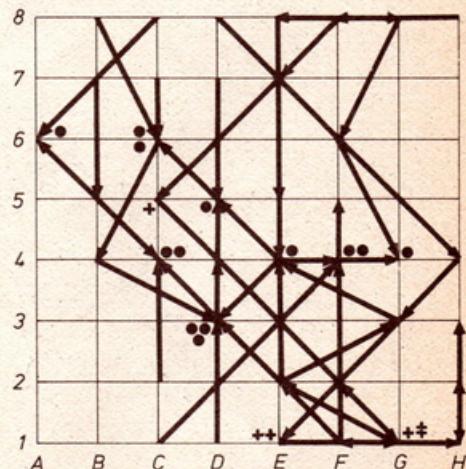


Diagramma 9



La freccia ↑ indica la casa di arrivo dei pezzi
ad ogni mossa
● = cattura; + = scacco; ≠ = scacco;
matto
Apertura: controgambetto Falkbeer
Il nero dà matto alla 25^a mossa
La soluzione sul prossimo numero



Del gioco birmano del "Chit-Tarren", ennesima variante orientale degli scacchi, abbiamo fornito sullo scorso numero le regole fondamentali.

Prima di passare alla partita commentata, faremo alcune precisazioni supplementari. Prima precisazione: è preferibile aprire come consiglia il Bell, oppure disporre i pezzi secondo le prescrizioni del Falkener? Abbiamo optato per la seconda ipotesi.

Seconda precisazione: possono essere promossi a Donna, qualora varchino la diagonale centrale, soltanto i tre pedoni avanzati, e la promozione ha luogo soltanto se il giocatore che cerca di far promuovere il pedone ha già avuto catturata la propria Donna.

Ed eccoci ora la partita. Si tratta di una trascrizione dal Falkener ma al complicatissimo sistema di notazione inventato dall'americano, è stata sostituita la tradizionale notazione scacchografica.

Anche i pezzi, al fine di facilitare il lettore, sono stati equiparati ai pezzi dei nostri scacchi: generale = re, luogotenente = donna, carro = torre, elefante = alfiere, cavalleria = cavallo, e soldato = pedone.

La partita si apre in questo modo:

NERO	BIANCO
1. e6-e5	f4-f5
2. g6×f5	g4×f5
3. Ce7×f5	Ag3-g4
4. Ta8-g8	Af2-g3
5. Cf5×e3+	Rg2-f2
6. Ce3×g4+	Df3×g4
7. Tg8×g4	h4-h5

Apparentemente, il Bianco esce dalla serie di scambi con le ossa rotte. In realtà la ridotta mobilità della Donna e dell'Alfiere rispetto agli scacchi occidentali rende difficile stabilire un valore numerico dei pezzi e, conseguentemente, valutarne l'importanza.

Figura 1

La disposizione iniziale dei pedoni secondo Falkener.

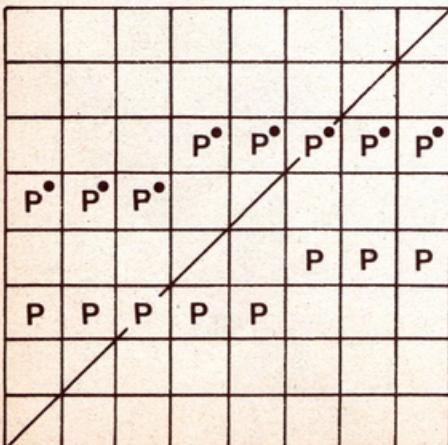
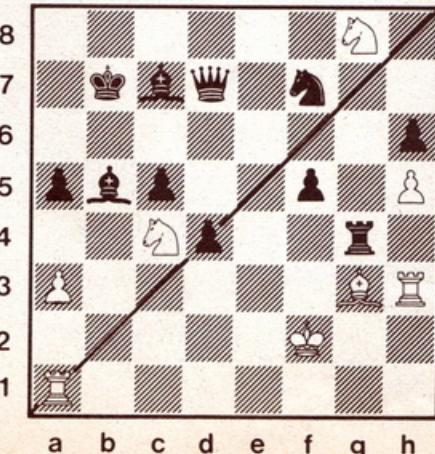


diagramma 1



Scacchi birmani

Una partita a Chit-Tarren

Dopo le regole (Pergioco di giugno), un incontro commentato della variante birmana degli scacchi

8.	f6-f5	d3-d4	24.	Ce4×g3	Ta1-g1
9.	e5×d4	c3-c4	25.	Dd7-e6	Tg1×g3
10.	b5×c4	b3×c4	26.	Tg8-a8	Cb3-d2
11.	Cd7-e5	Ce2-f4	27.	Ta8×a3+	Rf3-f2
12.	Th8-g8	Th1-h3	28.	Ta3-a2	Rf2-e1
13.	d6-d5	c4×d5	29.	Ad6-e5	Tf4-f3
14.	Dc6-d7	d5-d6	30.	f5-f4	Tg3-g6

Pare che un tipico tema tattico per attaccare il Re nemico consista nel portare la Torre nella colonna in cui si trova e nell'attaccare l'Alfiere che lo protegge con un altro pezzo. La 14^a mossa del Bianco libera la casa "d5" al Cavallo con prospettiva di attacco contro l'Alfiere in "b6".

15.	Ac7×d6	Cf4-d5
16.	Ce5-f7	Cd2-c4
17.	Ad6-c7	Cd5-f6
18.	Ab6-b5	Cf6×g8

Vedi diagramma 1

inchiodando la Donna sul Re. Il Nero non può sottrarsi alla perdita del pezzo.

31.	Ta2-a1+	Re1-f2
32.	c5-c4	Tg6×e6+
33.	Rb6-c7	Cd2×c4
34.	Ab5×c4	Te6×e5
35.	Ta1-a2+	Rf2-g1
36.	Ta2-a6	Tf3×f4
37.	Ac4-c3	Tf4-f7+

Inizia l'attacco delle Torri che porta allo scacco matto. È l'unica fase della partita che ci risulta obiettivamente chiara.

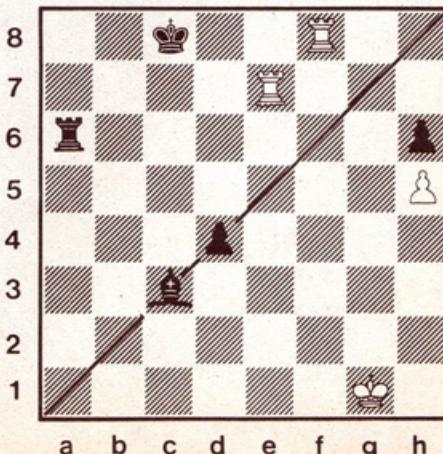
38.	Rc7-b6
-----	--------

Una mossa decisamente dubbia. Era preferibile 38. Rc7-d8 e se 38... Te5-b5; 39. Rd8-c8.

38.	Tf7-f6+
39.	Rb6-b7
40.	Rb7-c8

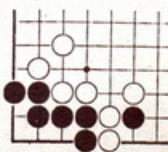
Vedi diagramma 2

diagramma 2



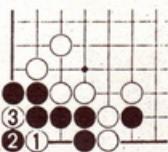
Lo studio dello tsumego iniziato il mese scorso continua ora con un esame del "quattro piegato nell'angolo", posizione che richiede un discorso a parte. Sappiamo che quattro punti piegati, sul lato o nel centro, vivono incondizionatamente. Quando questa forma appare nell'angolo, invece, le cose sono meno semplici. Infatti, essa presenta due possibilità di svolgimento; la prima diventa ko e la seconda porta alla morte del gruppo.

Nel dia. 1 si può vedere la forma di base, quella che diventa ko se il bianco ha la mossa.



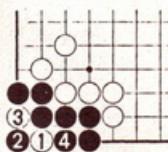
dia. 1

Nel dia. 2 il bianco attacca in 1; 2 e 3 danno il ko. Il bianco vince il ko giocando in 2, che crea un tre piegato e uccide il nero. (Lascerebbe però al nero la cattura delle tre pietre come minaccia ko da sfruttare in una battaglia futura).



dia. 2

È da notare che questo ko funziona solo se il nero ha meno di due libertà esterne. In caso contrario il nero giocherà come nel dia. 3:



dia. 3

Dopo 4 il nero è salvo. (Vedere anche il problema 1 nel n. 2 di Pergioco). Nei dia 4A e B diamo due esempi

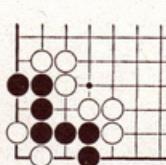
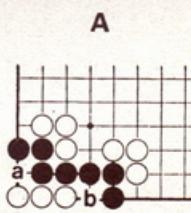
Go

Una regola controversa: il "quattro piegato in angolo"

Nel proseguire lo studio dello Tsumego, ecco una norma tutta giapponese che ha suscitato molte polemiche

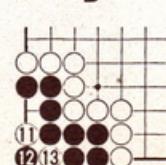
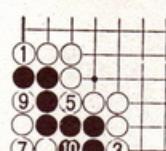
a cura di Marvin Allen Wolfthal

dell'altra possibilità di svolgimento di questa forma, quella in cui, come dicevamo, il gruppo muore. A prima vista potrebbe sembrare seki ma esaminando ulteriormente la situazione nel dia. 4B vedremo che non lo è.



dia. 4

Alla fine della partita il bianco potrebbe rafforzare tutti i suoi punti deboli eliminando così tutte le minacce ko di cui il nero altrimenti disporrebbe. Poi comincerebbe a togliere le libertà esterne del gruppo nero (1, 3 e 5 nel dia. 5A).



dia. 5

9 nel dia. 5A è atari. Se il nero cattura con 10, il bianco crea il ko con 11 e 13 nel dia. 5B. Il nero, essendo stato privato di minacce ko, non ha risposta alla mossa 13 e muore. Nel caso del dia. 4A la sequenza sarebbe analoga. Naturalmente il bianco darebbe atari in 'a'. Muovendo in 'b' creerebbe quattro in fila e il nero, catturando, vivrebbe.

Facciamo notare che il nero potrebbe riuscire nel corso della partita a rompere l'accerchiamento, catturando qualcuna delle pietre bianche che lo circondano (vedere il primo problema di questo mese) e in questo caso vivrebbe.

Lasciando da parte questa possibilità, i gruppi neri nei dia. 4A e B sono morti e esiste anche una regola ufficiale della Nihon Ki-in al riguardo. Essa stabilisce che alla fine della partita il bianco può togliere queste pietre senza dover riempirne le libertà o eliminare le minacce ko dell'avversario. Si ragiona che il bianco può far cominciare il ko quando vuole lui e che il gruppo, rimanendo così potenzialmente catturabile fino alla fine, è da considerare morto. Ci sono state alcune polemiche su questa regola, anche perché è possibile immaginarsi delle situazioni in cui il bianco non riuscirebbe a neutralizzare tutte le minacce ko dell'avversario (all'interno di un seki, per esempio). Inoltre esistono anche le regole in uso presso i cinesi, le quali non arbitrano a priori questioni di vita e morte, al contrario di alcune norme giapponesi.

Comunque, nonostante vari tentativi di eliminare la regola giapponese sul quattro piegato, essa rimane tutt'ora in vigore. Il Go è un gioco in cui possono succedere delle cose che sfuggono ad una rigida predeterminazione ed è forse utopistico sperare in un sistema di regole in grado di risolvere tutte le questioni, nonché vincolante a livello internazionale. In futuro esamineremo alcune anomalie, come il triplo ko; per ora assicuriamo il lettore che tali stranezze sono assai rare. Infatti, se la regola che stabilisce la morte del quattro piegato nell'angolo non ha validità "assoluta", essa è nondimeno giustificata nella quasi totalità dei casi.



Le parole del Go

Un piccolo dizionario dei termini fin qui usati nelle nove puntate di istruzioni

L'elenco che segue riassume tutte le parole giapponesi finora utilizzate in questi articoli. Forse interesserà al lettore sapere che si tratta di un vero e proprio lessico specializzato e che il giapponese non giocatore di Go non saprebbe dare un significato a molte di queste parole.

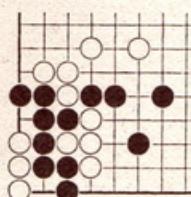
Non avendo lo spazio per spiegare dettagliamente la pronuncia del giapponese, ci limiteremo a ricordare che in essa non esiste, o quasi, accento sillabico.

Ogni parola è contrassegnata da un riferimento al numero e alla pagina di Pergioco dove essa viene introdotta. Naturalmente questo vocabolario verrà periodicamente aggiornato.

TERMINE	N°	PAG.
atari	I/80	8
chuban (ciuban)	II/81	38
dame	III/81	72
damezumari	V/81	134
dan	II/81	38
fuseki	II/81	38
fuseki cinese	III/81	70
geta (gheta)	IV/81	102
Go - ban	I/80	7
horikomi	V/81	134
hoshi	II/81	38
ishi-no-shita (iscinosc'ta)	I/81	7
jigo (gigo)	III/81	72
joseki (gioseki)	III/81	70
kakari	II/81	39
ko	III/80	72
komi	II/81	38
komoku	II/81	39
kyu	II/81	38
Meijin (Meigin)	III/81	70
miai	VI/81	165
mokuhadzushi	II/81	39
moyo	III/81	70
san-san	II/81	39
seki	I/81	6
sente	II/80	39
shicho (sc'cio)	IV/81	102
shimari	II/81	39
shodan	II/81	38
takamoku	II/81	39
tesuji (tesugi)	IV/81	102
tsumego	I/81	7
uttegaeshi (uttegaesc')	V/81	134
yose	II/81	38

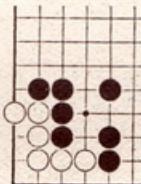
I problemi del mese

I



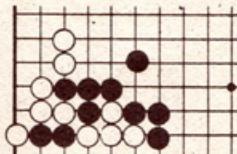
Domanda: avendo la mossa, può il bianco uccidere il gruppo nero?

II



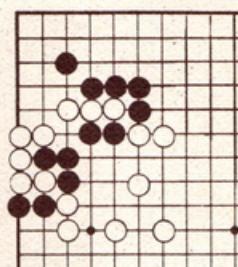
Il nero uccide.

III



Un problema di tesuji: il nero può salvare le due pietre nell'angolo anche se ha soltanto due libertà mentre il bianco ne ha tre.

IV



Sembra impossibile, ma il nero può salvare il gruppo di cinque pietre circondato dal bianco.

Le soluzioni sono pubblicate a pag. 223

La posta di Marvin

Caro Marvin,
nella rubrica di go di aprile trovo i termini *sh'chō* e *getā*. Apprezzo il tentativo, per altro parziale, di rendere in qualche modo la pronuncia giapponese, dato che la *i* della sillaba *shi* è quasi muta e l'assenza (o labilità) di accenti intensivi dà a noi occidentali l'impressione di parole tronche, ma la trascrizione corretta, secondo il sistema Hepburn, è *shicho* e *geta*, con la *i* e senza accenti, pronunciate appunto più o meno *sc'cio* e *ghēta*. Sono piccolezze, che però stonano in una rivista che, rispetto anche a consorelle straniere, si fa apprezzare, per esempio, anche per il rigore terminologico e la correttezza di citazioni e riferimenti bibliografici. E poi, insomma, è possibile che non si trovi quasi trattazione occidentale di go esente da storpiature della terminologia giapponese?

Maurizio Gavioli
Firenze

Gli appunti sono in massima parte giustificati. Infatti ho cercato un compromesso fra l'ortografia occidentale convenzionale e la pronuncia italiana riuscendo forse a creare solo un mostro. Ma poiché era già mia intenzione corredare la rubrica di questo mese con un piccolo vocabolario riassuntivo, ho colto l'occasione per chiarire la pronuncia e stabilire un'ortografia che sarà poi quella definitiva, sperando di non causare altra confusione. Pur accettando queste critiche del sig. Gavioli non posso condividere quella generica da lui espresa nei confronti della "trattazione occidentale". Al di fuori del Giappone i testi più autorevoli (ed anche i più numerosi) sono quelli inappuntabili della Ishi Press, molti dei quali sono stati preparati in collaborazione con quei professionisti della Nihon Ki-in (l'Associazione Giapponese di Go) che da anni curano i rapporti con i giocatori europei. Accusare la letteratura occidentale in blocco di "storpiatura" significa quindi non conoscerla.

M.A.W.



Questi pentamini sono stereo

Come passare dai pentamini agli stereopentamini, ai pentacubi, agli schemi di triplicazione, e vivere felici

di Raffaele Rinaldi

In una densa e corposissima missiva, Giovanni Ravesi di Roma (lettore assiduo e attentissimo) propone — non senza domandarsi / domandarmi di non aver scoperto “l’acqua calda” — uno sviluppo nello spazio del principio costruttivo che sta alla base dei polimini, argomento che abbiamo ampiamente trattato in “Per gioco” del febbraio scorso. Ebbene sì: ha scoperto l’acqua calda. Secondo quanto narrano le storie (Martin Gardner) il signor Thedor Katsanis di Seattle proponeva sia i tetracubi che i pentacubi. Di che si tratta? Presi n cubi unitari, li si uniscano tra loro in modo che due cubi abbiano almeno una faccia in comune. A parte casi banali per $n = 1$, $n = 2$ e $n = 3$, già per valori successivi abbiamo insiemi di 8 tetracubi ($n = 4$), di 29 pentacubi ($n = 5$) e di ben 166 esacubi ($n = 6$): che mi risulti, nessuno è andato mai oltre anche nel solo calcolo degli individui per valori di n superiori.

La prima idea, prima cioè di passare ai pentacubi, consiste nel fornire una terza dimensione ai 12 pentamini ottenendo così 12 stereopentamini. È, questa, un’idea già sperimentata dalla signora Robinson, moglie di un matematico dell’università di Barkeley, la quale scoprì inoltre che i 12 pentacubi possono essere assemblati a formare un parallelepipedo di dimensioni $3 \times 4 \times 5$: una scoperta fatta da molti altri per via indipendente. I 12 stereopentamini sono un sottoinsieme dei 29 pentacubi: e precisamente sono tutti quei pentacubi che con altezza unitaria giacciono su un piano. E diamo qualche costruzione che varrà, per i lettori, come problema: con gli stereopentamini (12 pezzi) si possono costruire i parallelepipedi $3 \times 4 \times 5$, $2 \times 5 \times 6$ e $2 \times 3 \times 10$. Inoltre, anche nello spazio valgono degli schemi di triplicazione che usano però tutti i 12 pezzi per riprodurre la forma di ogni pezzo; vi sono però eccezioni: gli stereopentamini W e X sono impossibili (sapreste dimostrarlo?) per quello F non si sa ancora nulla, mentre per tutti gli altri vale lo schema detto (le lettere individuano i pezzi secondo gli stessi nomi usati per i pentamini). Con i pentacubi le cose vanno

diversamente: intanto bisogna manovrare ben 29 pezzi (di cui 6 coppie definiscono elementi che sono immagini speculari l’uno dell’altro). Con i pentacubi si possono costruire schemi di triplicazione impiegando 27 pezzi, mentre con 28 pezzi si può costruire un parallelepipedo 4×5

$\times 7$. Tutto ciò dipende, come molti avranno già compreso, dal fatto che i 5 cubi unitari assemblati in 29 pezzi definiscono un volume totale di 145. E 145 è appunto — ahimè — 5×29 , ossia un prodotto di due primi e quindi senza altri fattori. Si tratta di una limitazione molto forte (di cui non soffrono i 12 stereopentamini): se però si accetta il principio di non dover usare tutti pezzi, allora il panorama si fa illimitato e interessante. Così, per esempio, il buon Ravesi non solo ha lavorato esaustivamente sui tetracubi, ma ha anche ricostruito gli schemi in scala dei pentacubi, ha costruito un parallelepipedo e — cosa che non conoscevo affatto — ha costruito un cubo di dimensioni $5 \times 5 \times 5$.

Insomma, la maneggiabilità consiglia l’uso degli stereopentamini (si trovano in vendita oppure si possono usare i pezzi LEGO dei figli — altro ottimo consiglio dell’infaticabile Ravesi) anche per le doti di “completezza” costruttiva che le loro caratteristiche spaziali consentono.

Caro Rinaldi, caro lettore

I lettori che inviano le soluzioni elaborate per i giochi matematici sono in continuo aumento. Non ci si può più dunque limitare a dare le soluzioni e basta: da questo numero, cominceremo allora a discutere più ampiamente le soluzioni e nel farlo, terremo uno scarto di due mesi nelle risposte in modo da comprendere poi tutta la posta in arrivo.

Dei problemi di maggio, il primo chiedeva di scrivere, con le cifre da 1 a 9 mantenute ordinate e con il minor numero possibile dei quattro segni d’operazione, $-\infty 0 + \infty$. Il problema è abbastanza semplice e le migliori soluzioni sono, ch’io sappia, queste:

$$(1234) \times (5 - 6 - 7 + 8) \times 9 = 0$$

$$\pm (1234) : (5 - 6 - 7 + 8) \times 9 = \pm \infty$$

nelle quali il diverso risultato è dato dalla sola variazione di un segno. Corrette le soluzioni inviate da Andrea Mori di Roma che impiega però otto segni d’operazione contro i cinque e i sei dati qui sopra. Sempre Mori segnala la notevole identità

$$\log_{1234567} (-8 + 9) = 0$$

in cui si usa però il simbolo di logaritmo. Al secondo problema (ottenere 100 usando i soliti quattro segni, le cifre in ordine disendente e cominciando con -9) non ha risposto nessuno. Ecco allora le uniche tre soluzioni:

$$-9 + 8 + 7 + 65 - 4 + 32 + 1 = 100$$

$$-9 + 8 + 76 + 5 - 4 + 3 + 21 = 100$$

$$-9 - 8 + 76 - 5 + 43 + 2 + 1 = 100$$

Il problema invece che maggiormente ha sollecitato risposte è quello che chiede di

scrivere la successione degli interi da 1 a 100 usando quattro 4. Il problema ha una sua storia di cui mi erano noti inizio e fine: devo invece all’amico (e collaboratore di “Per gioco”) Roberto Morassi di Firenze tutta una serie di divertenti particolari. Il problema venne proposto nel 1943 dal maggiore Hitch dell’esercito inglese e comparve sulla rivista “Dial”: esso chiedeva di scrivere il 71 con quattro 4. Le soluzioni inviate furono, proporzionalmente al problema, divertenti e non convenzionali. Per esempio:

$$\frac{4^4 \times 4^4}{4} = 71$$

in cui, naturalmente, i valori sono sessagesimali.

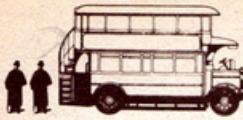
$$4 \times 4! - (\sec(\arctg \sqrt{4}))^4 = 71$$

$$\frac{4^4 + 4!}{4} - (i \times i) = 71$$

e molte altre che mettevano di mezzo piedi, pollici, once e libbre.

Fu così che Blanton Culver Wiggin cominciò a lavorare al problema generale trovando prima una buona metà dei 100 numeri e giungendo infine alla formula generale che fornisce ogni numero nelle condizioni poste dal problema. Eccola:

$$N = -\log_{14} \log_{14} \sqrt{\sqrt{\sqrt{\dots \sqrt{4 \times 4}}}}$$



nella quale N è il numero voluto e il numero delle radici da estrarre è $N + 2$. La formula, sulla quale ha inviato considerazioni anche Andrea Mori, risolve così una volta per tutte il problema.

Molte le soluzioni inviate anche da Dario Uri di Casalecchio di Reno (BO); pochi hanno accettato il suggerimento di usare .4 in luogo di 0,4 (è una scrittura largamente impiegata). Eccovi allora le soluzioni per i numeri proposti:

$$13 = \frac{4!}{\sqrt{4}} + \frac{4}{4}$$

$$39 = \frac{4 \times 4 - .4}{.4}$$

$$53 = \frac{4! - \sqrt{4}}{.4} - \sqrt{4}$$

$$71 = \frac{4! + 4 + .4}{.4}$$

$$85 = \left(\frac{4}{.4}\right)^{\sqrt{4}} + 4$$

$$100 = \left(\frac{4}{.4}\right)^{4\sqrt{4}}$$

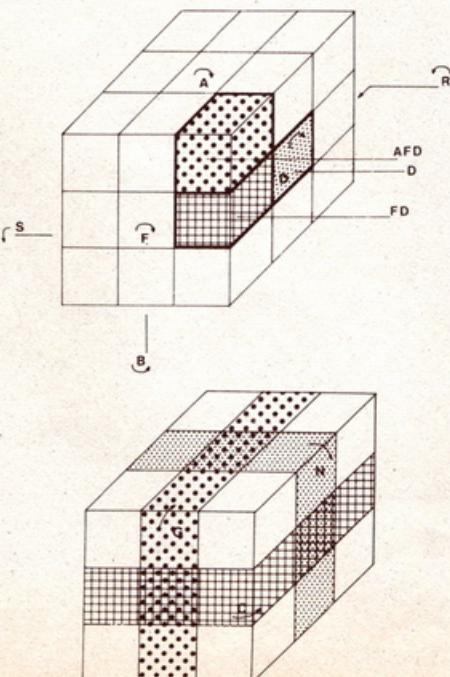
Sui problemi topologici posti dai *Germogli di Conway* di cui ci siamo occupati su "Per gioco" di marzo, sono arrivate molte risposte. In particolare si chiedeva di dimostrare che il gioco termina al massimo in $3n - 1$ mosse: elegantissima, sul piano del formalismo, la dimostrazione di Gianantonio Moretto di Novedrate (CO), ottima l'analisi svolta da Giovanni Ravesi di Roma che a ragione mi rimprovera di aver scritto (errore di penna!) che nel gioco a due punti vince sempre il secondo giocatore: può infatti vincere sempre chi inizia. Sempre di Ravesi, corretta l'analisi strategica del gioco dei *Cavoletti di Bruxelles*, la variante comica dei *germogli*. Corretta e divertente anche la soluzione inviata da Giorgio Tumelero di Valle S. Nicolao (VC) che propone inoltre al "germoglio", anche il "fiore", la "pianta", le "radici della pianta", il "fiore fruttifero" e, naturalmente, la "innaffiatura". Simbolizzando opportunamente questi oggetti, Tumelero sviluppa poi corollari e teoremi in modo veramente geniale: peccato si sia fermato all'ultimo passo, al teorema n. 4 o, come egli lo chiama "della strategia vincente".

Cubo

Come ti leggo il Cubo

di Paolo Zandonella Necca

Dopo la "chiacchierata" sull'Altro Cubo (pag. 56) ci occuperemo ora della necessaria formalizzazione delle mosse. Qui a fianco due disegni indicano le sigle e le posizioni delle facce (A - alto, B - basso, S - sinistra, D - destra, F - fronte, R - retro) e delle file centrali (C - cintura, N - nastro, G - giro). Potremo così esprimere con una lettera una rotazione di uno scatto in senso orario della faccia o della fila indicata; con una lettera munita di apostrofo la rotazione antioraria (Es. C'); ed infine con la lettera seguita da un 2 la doppia rotazione in qualsivoglia direzione (Es. A 2). Alcune notazioni estere non prevedono rotazioni delle file ma non vedo motivi sufficienti per eliminarle. Ogni posto del cubo si trova in questo modo ad avere inoltre una sua sigla che è data dall'insieme delle facce che impegnano mentre un pezzo prenderà di volta in volta il nome del posto che occupa. Per i pezzi a due colori (Es. AF) l'inversione verrà indicata con un segno + (Es. AF+), segno che invece indicherà una rotazione oraria nel caso degli spigoli (Es. ADF+), ovviamente ADF- significherà così una rotazione antioraria del pezzo ADF. Esemplificheremo subito 'traducendo' le due 'sequenze' di Rubik, considerandole nella posizione in cui si presentano disegnate nelle istruzioni pubblicate a



maggio:

Seq. 1 (Procedimento B della Parte V) [GA'GA'GA 2 G'A'G'A'G'A 2] tale sequenza ha come risultato (AF+; AR+);

Seq. 2 (Procedimento A della Parte V) [GA 2 G'A 2]

che porta AR in AF, AF in FB e FB in AR, cosa che noi possiamo semplicemente indicare con: (AR, AF, FB).

Intendendo con 'periodo' di una sequenza il numero di volte in cui deve essere ripetuta per ritornare allo stato iniziale, possiamo notare subito che la sequenza 1 è di periodo due mentre la sequenza 2 è di periodo tre. Questo aspetto del periodo delle sequenze è molto interessante e spesso fonte di utili considerazioni di cui ci occuperemo in futuro:

Per prima cosa possiamo cercare di migliorare la 'soluzione Rubik' in molti punti; per esempio nella Sez. A, Caso A provate ad eseguire la 'manovra': D 2 R 2 D 2 ed ecco che le nove mosse si sono ridotte a tre. Ma di possibili miglioramenti ce ne sono altri ancora e un punto che vi consiglio, soprattutto per l'Arlecchino, è il Caso 3 della Parte V.

Relativamente ai sistemi impegnatevi a cercare il mezzo più rapido per riordinare gli 8 angoli indipendentemente dal resto perché molte composizioni (le più semplici) tengono ferma la posizione degli 8 spigoli. Ciò è equivalente al trovare la soluzione dell'ipotetico cubo 2 × 2 × 2, che non è poi così facile come si potrebbe immaginare; il prossimo mese vi darò un mio metodo abbastanza rapido in attesa di riceverne da voi uno ancora migliore. Passando agli 'altri cubi' vi suggerisco solo i più semplici perché non voglio contribuire a rovinarvi il piacere di inventare; ci sono le 2, 4, 6 X; i 4, 6 Punti: le 2, 4, 6 Croci; poi...

E siamo arrivati all'Arlecchino che è la piccola sfida di questo mese. Ovviamente è facilissimo ottenerlo applicando a tutte le coppie di pezzi a due colori la Seq. 1 di Rubik. Poiché i pezzi sono 12, come le mosse della sequenza, impieghereste così 12 mosse per 6 coppie, ovvero: 72 mosse. Non vorrei sbilanciarmi ma penso si possa considerare bravino chi scende comunque sotto le 72, bravo chi scende sotto le 35 e bravissimo chi ci riesce in meno di 25. Per questi ultimi allora ecco il Super - Arlecchino, di cui comunque ripareremo, che richiede però di torcere preliminarmente un vertice di uno scatto. cosa possibile facendo prima ruotare la faccia di 45°.

Alla fine ogni faccia deve presentare tutti e sei i colori, di cui cinque sulla X e il sesto nei rimanenti quattro pezzi.

Per ultima cosa un piccolo esercizio che vi dirà se vi siete impadroniti bene della notazione; eseguite questa serie e poi presi fra due dita i centri delle facce A e B continuate a far girare l'intero cubo verso sinistra e leggete...

DA'D'AN'AN'GC 2 G'C 2 AN'AN'DAD'
S 2 NS 2 N'F'G'F 2 C'F'CG... OK, OK.

Quando la teoria diventa pratica. Ovvero come proporre ai propri lettori un quiz e poi ritrovarselo nel torneo per corrispondenza.

Eh, sì, cari amici, ricordate che avevo promesso di parlarvi di come si deve agire quando l'avversario dice "niente" al primo colpo e poi vi dà un bianco ed un nero? Ebbene, questa è proprio la situazione che mi è capitata contro Alessandra Bruni, nel torneo per corrispondenza organizzato in maniera encomiabile dagli amici dell'AIGI.

Ancora non so l'esito della partita, in quanto ad Alessandra manca una mossa e può pareggiare, quello che è certo è che io ho chiuso in cinque tentativi.

Vediamo insieme il perchè.

La partita era iniziata così:

M O V G zero
N R R R • o

I colori magari non erano gli stessi, ma identico era lo schema che ne derivava. Cosa giocare a questo punto per essere sicuro di chiudere in cinque tentativi? La mia scelta, e questo era il quesito che vi proponevo nel mese di giugno, è stata di giocare un colpo interlocutorio, un colpo cioè che, pur non permettendomi di chiudere mi metteva in condizione di poter essere certo di centrare il bersaglio in cinque soli tentativi, il che poi non è un cattivo risultato, almeno a mio avviso. Ho giocato quindi

A N N B

e in base alle risposte che avrei avuto sarei stato in grado di comportarmi di conseguenza. Esaminiamo un attimo quali risposte potevo ottenere.

1) zero (niente) era impossibile, infatti avrebbe escluso ben sette colori, M O V G (al primo-tentativo) A N B (al terzo), e lasciato in gara solo R, ma ciò sarebbe stato incompatibile con la seconda risposta

N R R R • o

2) o, con questa risposta mi sarei trovato davanti a ben quattro possibilità,

R A R A

R A A R

R R A A

R B B R

e per essere sicuro di chiudere in cinque sarei stato costretto a giocare ancora una volta la cosiddetta "falsa incognita", un tiro cioè che mi avrebbe messo in condizione di avere risposte diverse, a seconda della diversa combinazione segreta da trovare.

Avrei giocato infatti R A R N, ottenendo

• • • se la soluzione fosse stata R A R A
• • o se la soluzione fosse stata R A A R
• o o se la soluzione fosse stata R R A A
• o se la soluzione fosse stata R B B R

Esaminiamo adesso tutti gli altri casi, seguendo il solito sistema appena indicato, segnalando cioè le singole possibilità e contemporaneamente cosa giocare e con quali risultati.

Master Mind

Così ho chiuso a cinque

di Francesco Pellegrini

3) • Siamo al 50%, due sole soluzioni

R R B B

R B R B

4) o o Qui le cose si complicano, infatti non ho la certezza matematica di chiudere in cinque colpi, e nemmeno la falsa incognita può aiutarmi.

Allora gioco R A B R; o è giusto, oppure ottengo queste risposte:

• o soluzione conseguente B R B N

oo soluzione conseguente B B R N

•ooo soluzione R B R A

••oo due soluzioni R R B A
R B A R

5) • o Qui gioco la falsa incognita B R N R e chiudo in cinque, infatti avrò

oo soluzione A A R N

• o A R A N

ooo R A R B

• oo R R A B

••o B N B R

• • B B N R

e veniamo al caso di ••; sembra un vantaggio ma non lo è, risulta inutile infatti la falsa incognita, e rischiamo di chiudere in 6, vediamo come giocare:

6) oo Gioco A N R A; o è giusto, oppure avrò:

oo soluzione B R N B

•• soluzione B N R N

•ooo soluzione A A N R

••oo c'è da scegliere tra A R N A
oppure A N A R

e siamo ai casi in cui riceviamo tre risposte:

7) ooo Anche qui il 50%, a voi la scelta tra B A R N e B R A N

8) •oo Qui è un altro disastro, sono costretto a giocare B N A R; o è giusto oppure avrò:

•oo soluzione B R N N

••o soluzione B N R N

•ooo soluzione B R N A

oooo soluzione con due varianti A R B N

oppure A B R N

••oo sempre due varianti B N R A

oppure B A N R

9) ••o Qui gioco la falsa incognita e chiudo in cinque; gioco B G N R ed avrò

oo soluzione A N R N

• o A R N N

• oo A N B R

••o A B N R

• • B N N R

10) ••• Qui non c'è bisogno di falsa incognita, si gioca A R N B; o è giusto o:

••oo soluzione A N R B

••o A N N R

Non sempre quindi la sicurezza è premiata; ho sprecato un tentativo per essere certo di chiudere in cinque, e nonostante la buona volontà mi sono rimasti degli spiccioli di possibilità di chiudere anche in 6. Per essere più preciso, tornando alla nostra amica Calamity Jane ed ai ladroni del West, mi sembra che le possibilità complessive, giocando al secondo colpo R R R N, e non avendo ricevuto nessuna risposta al primo (cioè l'avversario ha giocato con non più di quattro colori) sono queste:

1 su 256 di chiudere in 2 colpi

4 su 256 di chiudere in 3 colpi

51 su 256 di chiudere in 4 colpi

187 su 256 di chiudere in 5 colpi

13 su 256 di chiudere in 6 colpi.

D'altro canto ogni fuorilegge corre i suoi rischi, ed un margine del 5,007% di chiudere in 6 è a mio avviso accettabile.

Se pensate che si possa far meglio e diminuire le percentuali di rischio scrivetemi e se i consigli saranno validi, saranno ovviamente menzionati con encomio solenne.

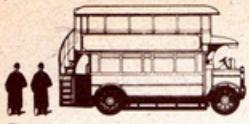
Scherzi a parte, eccovi i quiz che vi allietteranno il mese di luglio. Siamo sempre nel campo del Master Mind parola, con parole di sette lettere.

1° QUIZ

CASTANA	•oo
PARLAVA	•ooo
CRESIMA	•o
CRETINA	•o
CAPRONA	••oo

2° QUIZ

CHIMICO	o
TARTARI	oooo
ESTREME	ooo
ARRIVAI	•oo
URLANTI	••ooo
ORTICHE	•oo



Calcolatrice

Solitario con la calcolatrice

Come applicare l'elettronica a un gioco di epoca romanica

di Maurizio Casati

Ecco un solitario nel quale la calcolatrice servirà soprattutto per facilitarvi i calcoli. È il solitario per eccellenza, conosciuto soprattutto nella forma di tavoletta con dei fori dove sono alloggiate le biglie. Questo gioco, nato forse già in epoca romana, ha visto la sua popolarità nel XVIII secolo sia nella forma francese con 37 fori, sia nella più divulgata forma inglese con soli 33 fori.

È proprio quest'ultimo che noi vi presentiamo.

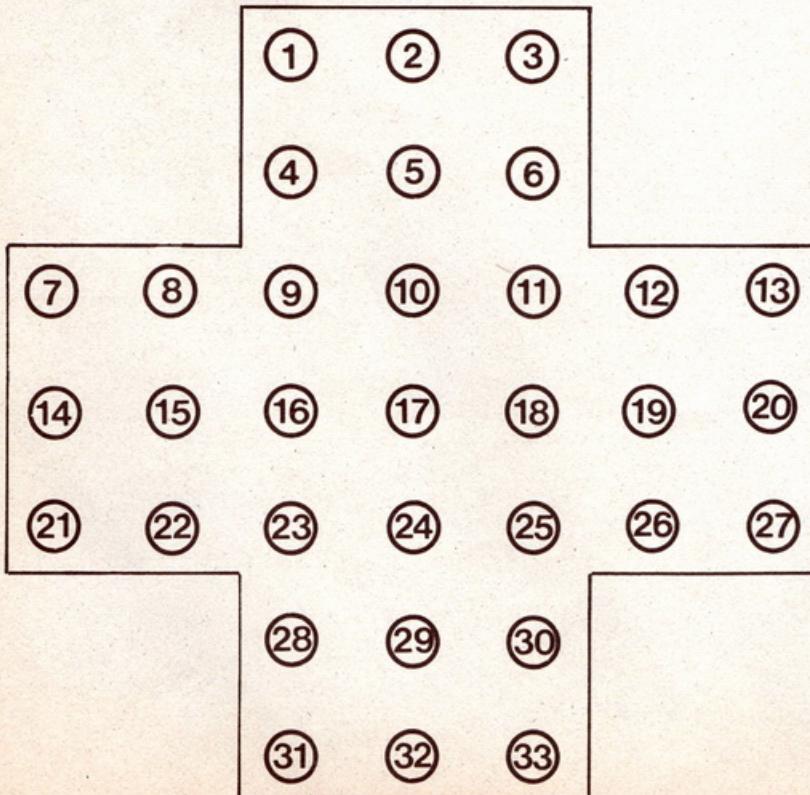
Come si vede in figura, ogni foro è definito da un numero. Inizialmente tutti i numeri sono coperti ad eccezione del numero 17. La biglia (o qualsiasi altra cosa serva a coprire i numeri) si muove scavalcandone un'altra contigua in senso orizzontale o verticale (mai diagonale) per arrivare ad una casa vuota.

Lo scopo del gioco è quello di eliminare

tutte le biglie, lasciando l'ultima nella casa numero 17.

Poiché esistono diverse soluzioni di questo solitario, voi dovete trovare quella per cui:

- la somma delle differenze sia uguale a 14 (per somma delle differenze si intende che se si passa dal numero 5 al numero 17 si ottiene una differenza positiva di 12, mentre se si passa dal numero 29 al 17 si ottiene una differenza negativa di 12: la somma di queste due differenze è uguale a 0);
- la somma dei numeri interessati sia uguale a 1082 (nel caso sopra indicato, la somma dei numeri interessati sarebbe: $5 + 17 + 29 + 17 = 68$);
- la somma dei prodotti dei numeri interessati sia uguale a 10740 (nel caso sopra indicato sarebbe: $5 \times 17 = 85$, $17 \times 29 = 493$, $493 + 85 = 578$).



Computer

Inversione sul list

di Gaetano Anderloni

“Inversione” rientra nel gruppo dei cosiddetti “solitari”. Il computer non è un avversario ma esegue solamente le vostre istruzioni e calcola il numero dei tentativi con i quali il gioco viene portato a termine. Questo non impedisce tuttavia l’organizzazione di gare fra più concorrenti.

All'inizio il computer fa apparire sul video una lista di nove cifra in disordine casuale.

Il giocatore deve riordinarle effettuando delle inversioni di posizione di gruppi di cifre.

Ad esempio, con una lista iniziale 2 3 4 5 1 6 7 8 9, è sufficiente invertire le prime 4 cifre e si otterrà 5 4 3 2 1 6 7 8 9; successivamente si invertono le prime 5 cifre riordinando completamente la fila: 1 2 3 4 5 6 7 8 9.

State certi che un caso così semplice sarà difficilmente proposto dal computer, tenuto conto delle istruzioni contenute nelle righe 210,230 del programma, le quali determinano la casualità della sequenza nella lista iniziale di cifre.

```

5 CLS
10 PRINT:PRINT:PRINT:PRIN TAB(10)"I N V E R S I O N E"
110 PRINT
130 DIM A(20)
140 REM N= NUMERO DEI NUMERI
150 N=9
160 PRINT"VOUI LE REGOLE":INPUT A$
180 IF A$="NO" THEN 210
190 GOSUB 710
200 REM LISTA CASUALE DA A(1) a A(N)
210 A(1)=INT((N-1)*RND(1)+2)
220 FOR K = 2 TO N
230 A(K)=INT(N*RND(1)+1)
240 FOR J=1 TO K-1
250 IF A(K)=A(J) THEN 230
260 NEXT J:NEXT K
280 REM VISUALIZZAZIONE LISTA INIZIALE ED INIZIO GIOCO
290 PRINT"INIZIO DEL GIOCO...LA LISTA E:";
310 T=0
320 GOSUB 610
330 PRINT"QUANTE INVERSIONI";
340 INPUT R
350 IF R<0 THEN 520
360 IF R>N THEN 390
370 PRINT"TROPPO!PUOI INVERTIRE AL MASSIMO";N;"NUMERI"
390 T=T+1
400 REM INVERSIONE DI R NUMERI E VISUALIZZ.DI NUOVA LISTA
410 FOR K=1 TO INT(R/2)
420 Z=A(K)
430 A(K)=A(R-K+1)
440 A(R-K+1)=Z
450 NEXT K
460 GOSUB 610
470 REM CONTROLLO VINCITA
480 FOR K=1 TO N
490 IF A(K)<>K THEN 330
500 NEXT K
510 PRINT"HAI VINTO IN";T;"MOSSE!":PRINT:PRINT
530 PRINT"GIOCHI ANCORA(SI-NO)":INPUT A$:IF A$="SI"THEN 210
560 PRINT"SPERO CHE TI SIA DIVERTITO":GOTO 999
600 REM SUBROUTINE DI STAMPA DELLA LISTA
610 PRINT:FOR K=1 TO N:PRINTA(K):NEXT K
650 PRINT:PRINT:RETURN
710 PRINT:PRINT"LO SCOPO DA OTTENERE E'ORDINARE"
720 PRINT"CON IL MINOR NUMERO DI INVERSIONI, "
730 PRINT"DA 2 A 9 CIFRE, UNA LISTA DI NUMERI"
740 PRINT"IN DISORDINE CASUALE"
741 PRINT"CHIARO?(SI o NO)":INPUT A$
745 IF A$="NO"THEN 710
747 PRINT"PER ESEMPIO LA LISTA INIZIALE E:"
750 PRINT"      2 3 4 5 1 6 7 8 9 "
760 PRINT:PRINT"SE NE INVERTI 4 LA NUOVA LISTA SARÀ"
770 PRINT"      5 4 3 2 1 6 7 8 9 "
780 PRINT"HAI CAPITO?:INPUT A$:IF A$="NO"THEN 747
790 PRINT"ORA SE NE INVERTI 5,VINCIM"
800 PRINT"      1 2 3 4 5 6 7 8 9 "
810 PRINT"PER ABBANDONARE,SCRIVI 0"
820 PRINT:RETURN
999 END

```



Brain Trainer

A caccia del record

	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 A

Secondo problema di Brain Trainer. Occorre trasferire i pioli colorati (contrassegnati da lettere) dalla posizione del disegno A a quella del disegno B, rispettando le regole pubblicate sul numero scorso. Il record da battere è di 28 mosse. Su Pergioco di agosto i nomi dei vincitori di giugno.

Legenda:

A = Arancione; R = Rosso; G = Giallo;
B = Blu; V = Verde.

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

disegno B

Bridge

Ovest oppure Est chi è più pericoloso?

Sette situazioni da studiare con attenzione e intelligenza per verificare il vostro gioco

a cura di Franco di Stefano

Nei casi in cui per realizzare il contratto dichiarato bisogna "passare" attraverso una o più prese degli avversari, spesso il gioco è fatto a condizione che entri in presa un avversario e non l'altro. Se ciò qualche volta dipende da pura fortuna, e cioè dalla distribuzione delle carte in mano avversaria, altre volte, manovrando opportunamente un colore, si può evitare o ridurre le probabilità che entri il "lato" più pericoloso.

Eccovi sette situazioni in cui con un po' di attenzione e di logica si può evitare il down. Provate quindi la vostra linea di gioco.

Mano n. 1

♠ 962
♥ 832
♦ A83
♣ AK64

N
O E
S

♠ Q85
♥ AK
♦ K76542
♣ J3

Contratto 3 SA. Ovest attacca K di picche e prosegue 8 di fiori.

Mano n. 2

♠ K8
♥ Q43
♦ Q1064
♣ A752

N
O E
S

♠ A74
♥ AJ86
♦ KJ92
♣ K3

Contratto 3 SA. Ovest attacca tre di picche.

Mano n. 3

♠ 43
♥ 75432
♦ 9754
♣ 73

N
O E
S

♠ AQJ10952
♥ A
♦ AK
♣ K64

Contratto 4 picche. Ovest attacca J di cuori.

Mano n. 4

♠ 103
♥ AJ5
♦ A85
♣ A10732

N
O E
S

♠ AKQJ975
♥ Q104
♦ —————
♣ 654

Contratto 6 picche. Ovest attacca 6 di quadri.

Mano n. 5

♠ A94
♥ AQ10
♦ 643
♣ A1098

N
O E
S

♠ K10
♥ KJ9654
♦ K82
♣ QJ

Contratto 4 cuori. Ovest attacca atout.



Mano n. 6

♦ K65
♥ AJ4
♦ AJ4
♣ 9654

N
O E
S

♦ QJ1094
♥ KQ93
♦ K6
♣ 72

Dopo aver mostrato una bicolore picche, cuori sud gioca 4 picche. Ovest attacca K di fiori e prosegue 2 di cuori.

Mano n. 7

♦ AK5
♥ 64
♦ KJ10
♣ AJ532

N
O E
S

♦ 4
♥ K3
♦ AQ98642
♣ 974

Dopo l'apertura di un picche di ovest, sud dichiara cinque quadri. Ovest attacca Q di picche.



♦ 962	N	♦ 43
♥ 832	O E	♥ Q10974
♦ A83	S	♦ J109
♣ AK64		♣ Q92

♦ AKJ107
♥ J65
♦ Q
♣ 10875

♦ Q85
♥ AK
♦ K76542
♣ J3

A parte la divisione due e due del colore di quadri, il contratto è imperdibile anche in caso di quadri tre e una, purché non entri in presa est. Bisognerà quindi, preso il ritorno a fiori, rientrare a cuori e muovere quadri dalla mano e se ovest mette la donna lasciarlo in presa. Questa manovra infatti anche se potrebbe non essere condivisa dai mitchellisti è

l'unica che consente di mantenere il contratto in assoluta sicurezza.

Mano n. 2

♦ K8
♥ Q43
♦ Q1064
♣ A752

♦ Q10632 N ♦ J95
♥ K107 O E ♥ 952
♦ 73 S ♦ A85
♣ J94 ♣ Q1086

♦ A74
♥ AJ86
♦ KJ92
♣ K3

Chi automaticamente muove subito quadri commette un grave errore. Infatti presumendo che l'attaccante abbia cinque picche (con le picche 4-4 la mano non costituirebbe un problema) bisogna dopo aver lasciato la prima picche, effettuare prima l'impasse a cuori. Se questo riesce, i problemi sono finiti, viceversa si giocherà quadri sperando che entri est che non ha più picche. Giocando in tal modo si andrà down solo se ovest possiede sia il K di cuori che l'Asso di quadri.

Mano n. 3

♦ 43
♥ 75432
♦ 9754
♣ 73

♦ K86 N ♦ 7
♥ J1096 O E ♥ KQ8
♦ J10 S ♦ Q8632
♣ A1082 ♣ QJ95

♦ AJQ10952
♥ A
♦ AK
♣ K64

L'unica chance per realizzare dieci levee (a parte il K secco d'atout) è poter tagliare una fiori al morto, il dichiarante dovrà quindi, preso l'attacco, giocare il K di fiori (non piccola); così facendo infatti avrà il 50% delle probabilità che entri ovest di cui non teme il ritorno in atout.

Mano n. 4

♦ 103
♥ AJ5
♦ A85
♣ A10732

♦ 862 N ♦ 4
♥ 973 O E ♥ K862
♦ Q9764 S ♦ KJ1032
♣ KJ ♣ Q98

♦ AKQJ975
♥ Q104
♦ —
♣ 654

Il problema consiste nell'affrancare due prese a fiori per evitare l'impasse a cuori. Per la riuscita di questa manovra bisogna però che l'avversario non ci tolga il rientro al morto a cuori; è necessario quindi che non entri in presa ovest.

Sull'attacco bisognerà mettere l'otto dal morto, e sulla presa di est scartare una fiori dalla mano. Dopo aver scartato una seconda fiori sull'Asso di quadri si potrà iniziare l'affrancamento del colore.

Mano n. 5

♦ A94
♥ AQ10
♦ 643
♣ A1098

♦ Q72 N ♦ J8653
♥ 73 O E ♥ 82
♦ AJ105 S ♦ Q97
♣ 7532 ♣ K64

♦ K10
♥ KJ9654
♦ K82
♣ QJ

Se il Re di fiori o l'Asso di quadri sono ben piazzati, il down è impossibile. Ma nell'ipotesi sfavorevole che il Re di fiori sia in est e l'Asso di quadri in ovest, come giocare?

Preso l'attacco al morto dovete muovere subito il 4 di picche per il dieci, ovest in presa giocherà fiori, ma voi preso il ritorno di Asso, dopo esservi bloccati a picche, rientrate al morto in atout per lo scarto della seconda fiori sull'Asso di picche e quindi l'impasse di taglio.



Mano n. 6

♦ K65
♥ AJ4
♦ AJ4
♣ 9654

♦ 32 N ♦ A87
♥ 98652 O E ♥ 7
♦ 832 S ♦ Q10975
♣ AK3 ♣ QJ108

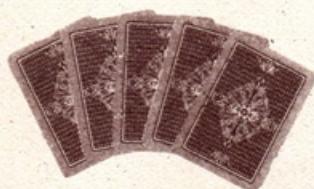
♦ QJ1094
♥ KQ93
♦ K6
♣ 72

Il ritorno a cuori di ovest è innaturale, e deve insospettirci; il pericolo di un taglio è molto probabile. Preso il ritorno bisognerà giocare tre giri di quadri e sulla donna di est scartare la fiori (perdente su perdente) per togliere i collegamenti agli avversari e impedire il taglio di est.

♦ AK5
♥ 64
♦ KJ10
♣ AJ532

♦	QJ10862		N	♦	973
♥	AQJ75	O	E	♥	10982
♦	-----		S	♦	753
♣	Q8			♣	K106
		♠ 4			
		♥ K3			
		♦ AQ98642			
		♣ 974			

Dopo l'apertura di ovest sperare sull'Asso di cuori in est sarebbe troppo ottimistico, unica chance quindi è l'affrancamento delle fiori. Ma come fare a non mettere in presa est ed impedire così l'incrocio a cuori? Provate a lasciare la Q di picche, su qualunque ritorno si potranno così scartare su Asso e Re di picche due fiori ed affrancare così il colore senza dover dare la presa all'avversario... più pericoloso.



Problema del mese

♠ 654
 ♥ 943
 ♦ 105
 ♣ J8762

♦	—	N	♠ QJ92
♥ J752	O	E	♥ Q108
♦ AK87642		S	♦ J93
♣ 94			♣ 1053
		♠ AK10873	
		♥ AK6	
		♦ Q	
		♣ AKO	

Sud gioca 4 picche. Ovest attacca A e K di quadri.

La soluzione sarà pubblicata nel prossimo numero.

Barbu bis

Ancora sul Barbu, sul comportamento nel gioco classico e sue varianti

di Carlo Eugenio Santelia

La Score individuale del Barbu classico.

Le prime quattro doppie colonne + - si riferiscono nell'ordine ai quattro turni di mazziere: gli altri riquadri servono per i conti riassuntivi parziali e totali.

Prima di illustrare varianti di questo gioco sarà bene precisare che nelle partite impegnative è regola di correttezza seguire nel gioco il comportamento del maggior profitto. Quando ad esempio un giocatore può scartare una carta penalizzante caricandola sulla presa di uno degli avversari a sua scelta deve optare per la mossa che gli reca maggior profitto penalizzando chi ha contratto: se non può seguire questo criterio è buona norma che lo scarto penalizzante avvenga alla prima occasione possibile. Giocando allegramente fra amici lo scarto penalizzante può essere procrastinato e fatto a dispetto.

Una variante spesso adottata consiste nel modificare la mano del Re di cuori in mano in cui non si devono prendere Re e Fanti: in questo caso ogni Re costa 5 punti, i fanti neri 3 punti e i fanti rossi 2 punti ognuno. Il punteggio negativo di questa smazzata sale da 20 a 30 punti e quindi, per la quadratura finale, nella

mano di domino l'ultimo arrivato non viene penalizzato con i dieci punti negativi ma termina a zero.

Altra variante adottata per rendere il gioco più violento consiste nel consentire il controllo libero su tutti gli avversari anche nelle mani positive.

Barbu a sei colpi

Barba a sei colpi
In questa variante la serie delle mani è di solo sei per l'abolizione della mano positiva di atout o senza atout. Il punteggio è diverso:

- punteggio è diverso:

 - Re di cuori: 100 punti negativi (oppure Re e Fanti: 25 punti negativi ognuno);
 - Le cuori: 10 punti negativi per ogni carta di cuori;
 - Le donne: venti punti negativi ognuna;
 - Le ultime due prese: cinquanta punti negativi ogni presa;
 - Non prendere o misere: dieci punti negativi ogni presa;
 - Domino: sessanta punti positivi al primo e quaranta al secondo.

Questo punteggio non è in equilibrio come nel barbu a sette colpi comportand per ogni turno 440 punti negativi che vengono divisi, per essere in seguito



compensati, in 110 punti negativi per giocatore.

Al termine del turno del mazziere (dopo le sei smazzate) si calcola la classifica in base al punteggio conseguito dai quattro giocatori e si aggiudicano 50 punti positivi a chi ha il migliore score, 25 punti positivi al secondo, 25 punti negativi al terzo e 50 punti negativi all'ultimo. Ma non è finita: a questo punto per ogni giocatore si calcolano i punti realizzati al tavolo, si sommano i punti di classifica ora descritti, gli si riaccreditan quei famosi 110 punti negativi con cui ognuno era partito in modo da avere una nuova classifica. Se il mazziere, che nel barbu parte con grosso vantaggio, si classifica al terzo posto paga 75 punti [25 ad ognuno degli avversari (piccola penalità)] mentre ne paga 150 [50 ad ognuno degli avversari (grande penalità)] se arriva ultimo.

La variante a sei colpi del barbu comporta una strategia di gioco più collettiva proprio per la possibilità di penalizzare il mazziere che deve cercare di piazzarsi al primo o al secondo posto della classifica finale della smazzata.

Barbu a otto colpi

In questa variante le penalità si contano in punti positivi e naturalmente l'obiettivo finale è di aver meno punti possibile sul proprio score: in alcune mani è ammesso, e premiato, fare cappotto.

Le otto smazzate sono:

- 1) non fare prese (misere): ogni presa costa un punto positivo; se però un giocatore riesce a fare tutte le prese si aggiudica cappotto (-13 punti);
 - 2) non prendere le carte di cuori: un punto per ognuna; possibilità di cappotto;
 - 3) non prendere le dame: tre punti ognuna; possibilità di cappotto;
 - 4) non prendere il Re di cuori: costa 13 punti;
 - 5) non fare l'ultima presa: costa 13 punti;
 - 6) la bouillabaisse: non fare prese, non fare le cuori, non fare le dame, non fare il Re di cuori né l'ultima presa; il punteggio è quello delle rispettive mani con possibilità di cappotto per le carte di cuori e per le dame (non esiste il cappotto totale);
 - 7) l'anti-bouillabaisse: è l'inverso del precedente: le prese, le cuori, le donne, il Re di cuori e l'ultima presa si calcolano come punti negativi e quindi bisogna cercare di aggiudicarseli. Attenzione: gli eventuali cappotti a cuori o di donne vengono penalizzati e conteggiati in punti positivi;
 - 8) domino: -15 il primo a terminare, -10 il secondo e -5 il terzo.
- Nelle mani 2) e 4) è vietato l'attacco iniziale di cuori.

Dal 15 al 17 Maggio si sono svolti nel favoloso Hotel Byblos di Saint-Tropez i Campionati Europei di Backgammon. Oltre 150 giocatori provenienti da ogni parte d'Europa sono accorsi a darsi battaglia per conquistare l'ambitissimo titolo europeo. A questo punto mi sarebbe stato molto più facile presentarvi il nuovo campione d'Europa se non fossi stato proprio io a conquistare il titolo.

Nei quarti di finale mi sono imposto sul francese Pietraru abbastanza agevolmente col punteggio di 17-11; in semifinale ho sconfitto ancora un francese, Marcel Baquiche col punteggio di 19-15 in un incontro che per tre quarti ci ha visto in perfetta parità. Anche in finale, per colmo d'ironia, mi sono trovato di fronte un altro francese, M. Coirré, agente di borsa di Parigi.

L'incontro si è svolto al meglio dei 21 punti e fin dall'inizio ho conquistato un buon margine di vantaggio che ha raggiunto un massimo di ben 8 punti, col punteggio di 13-5 a mio favore. Su questo punteggio il mio avversario ha iniziato una stupenda rimonta e si è riportato in parità col punteggio di 15-15. Con uno sprint finale mi sono aggiudicato l'incontro col punteggio di 21-16. Vi propongo lo score con i relativi punteggi parziali della finale disputata contro il francese Coirré.

21	
L. VILLA	M. COIRRÉ
2	0
4	0
5	0
5	1
7	1
9	1
9	2
10	2
11	2
11	3
11	5
12	5
13	5
13	6
13	10
14	10
14	12
15	12
15	13
15	14
15	15
17	15
18	15
18	16
19	16
20	16
21	16

Per la cronaca sono state disputate 27 partite in poco più di tre ore.

Tra i premi ricevuti ricordo il mio peso in... vino offerto da "Maitre de Vignerons de Saint-Tropez" ed un magnifico orologio offerto da Piaget. Complimenti al fiorentino Boero che si è classificato al quarto posto.

Così ho il Campiona

*La cronaca e i risultati degli
L'analisi di una delle partite
a cura di L.*

Risultati:

Championship division

Winner: L. Villa (European Champion)
Finalist: M. Coirré
Semi finalist: M. Baquiche
Semi finalist: V. Boero

Consolation:

Winner: H. Gittel
Finalist: A. Jalinoos

Last chance

Winner: F. Baigler
Finalist: W. Moghrabi

Junior division

Winner: G. Devlin
Finalist: G. Bressan
Semi finalist: M.T. Huguenard
Semi finalist: M. Galimberti

Consolation

Winner: Montaner
Finalist: Achkar
Last chance winner: M. Fesneda

La partecipazione dei giocatori italiani è stata massiccia e proprio da un altro giocatore italiano è arrivata un'altra splendida vittoria: quella del Jack-Pot che, come ho detto, è un Torneo Speciale con iscrizioni e premi molto alti. L'italiano che si è imposto in modo autorevole è l'avvocato Roberto Mongini, detto "Monginello Kid". Egli, pur avendo disputato pochissimi tornei internazionali, ha dimostrato di avere una grinta ed un sangue freddo fuori dal comune che, uniti alla sua raffinata tecnica, lo hanno fatto diventare un campione di alta classe in breve tempo. Tra i giocatori che ha eliminato ci sono nomi famosissimi nel mondo del Backgammon, come il turco Erdeniz (campione europeo uscente) e l'inglese Bobby Lorenz, considerato tra i primi cinque giocatori al mondo in partita libera.

Era presente a questi europei, in qualità di spettatore (ha solo dodici anni), Massimiliano Martire che considero, dopo averlo visto disputare alcune partite, una rosea speranza del backgammon italiano.

Vi propongo ora le fasi salienti di una partita disputata al terzo turno contro un giocatore tedesco. È senz'altro una delle partite più emozionanti della mia carriera.

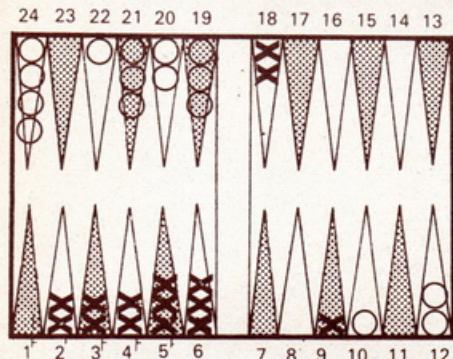
O vinto ato europeo

*gli incontri di Saint-Tropez.
partite più emozionanti*

Luigi Villa

In un incontro al meglio dei 13 punti stavo perdendo per 8-4 ed il mio avversario, pur tirando dei dadi fantastici, era molto nervoso. Commise così il suo primo errore raddoppiandomi il cubo come alla tavola 1.

Tavola 1



Io fui felice di trovarmi in possesso del cubo a 2 e dopo un 6-5 che mosse 10/21 e un mio 2-1 che mossi 9/7, 5/4 la situazione era come alla tavola 2 ed il tedesco tirò un brutto 6-3 che mosse obbligatoriamente 12/21 lasciandomi esposto un blot nel point n. 12 come alla tavola 3. Dopo una lunga riflessione decisi di raddoppiare il cubo a 4 che fu accettato dal mio avversario. A volte, quando un incontro è quasi compromesso o si è in notevole svantaggio, per riuscire a sovvertirlo bisogna prendere decisioni come questa, e raddoppiare una partita anche se si è in svantaggio.

A mia volta tirai un pessimo doppio 4 che mossi 5/1, 5/1, 6/2, 7/3 come alla tavola 3 bis.

Ora se avessi perso questa partita il punteggio sarebbe stato di 12-4 a favore del mio avversario e, a meno di un miracolo, sarei stato eliminato; se invece fossi riuscito a vincere questa partita il punteggio sarebbe andato 8-8, cioè ancora tutto da giocare. Ma il mio avversario dopo una lunga meditazione mi offrì il cubo a 8 (gravissimo errore perché con ben 16 dadi su 36 ossia al 45% non sarebbe riuscito a portare in salvo la sua pedina dal point n. 12) che io accettai.

Tavola 2

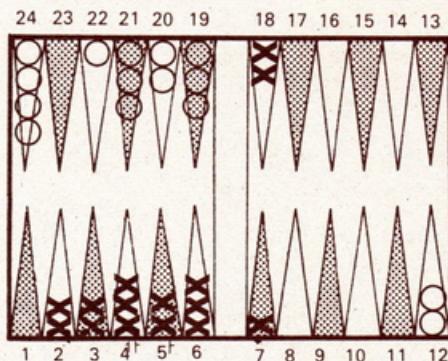


Tavola 3

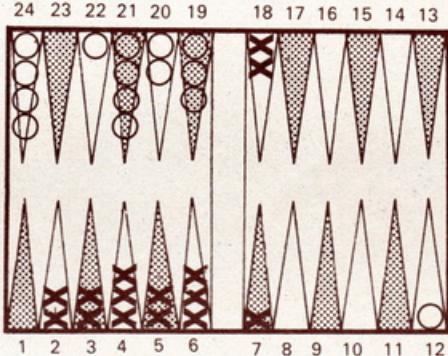


Tavola 3 bis

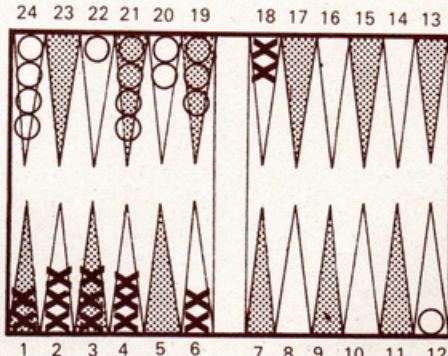
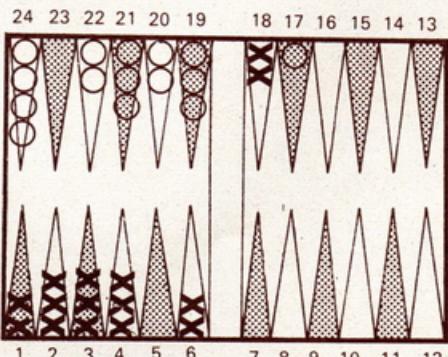


Tavola 4



Il mio avversario tirò 5-1, proprio uno dei tiri che non gli avrebbero permesso di portare l'ultima sua pedina in casa e mosse 12/17, 21/22 come alla tavola 4. A questo punto senza alcuna esitazione presi il cubo a 8, cercai con calma la faccia del 16 e glielo porsi gentilmente; dopo la sua accettazione tirai un magnifico 6-1 e mossi 18/17 x mangiadogli il suo blot e 18/12 come alla tavola 5.

In quel momento il mio morale salì alle



Roberto Mangini

stelle, ma il mio avversario me lo abbassò leggermente tirando 5-3 che mosse bar/5, 21/24 come alla tavola 6.

A mia volta tirai 4-3 e decisi di mangiarlo ancora muovendo 12/5 x come alla tavola 7.

Tavola 5

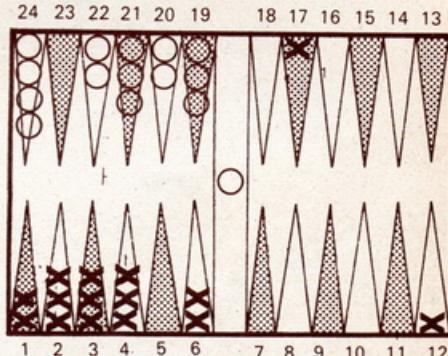


Tavola 6

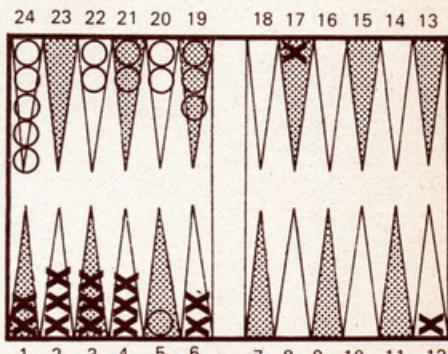
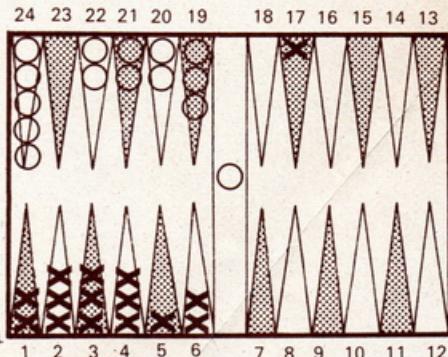


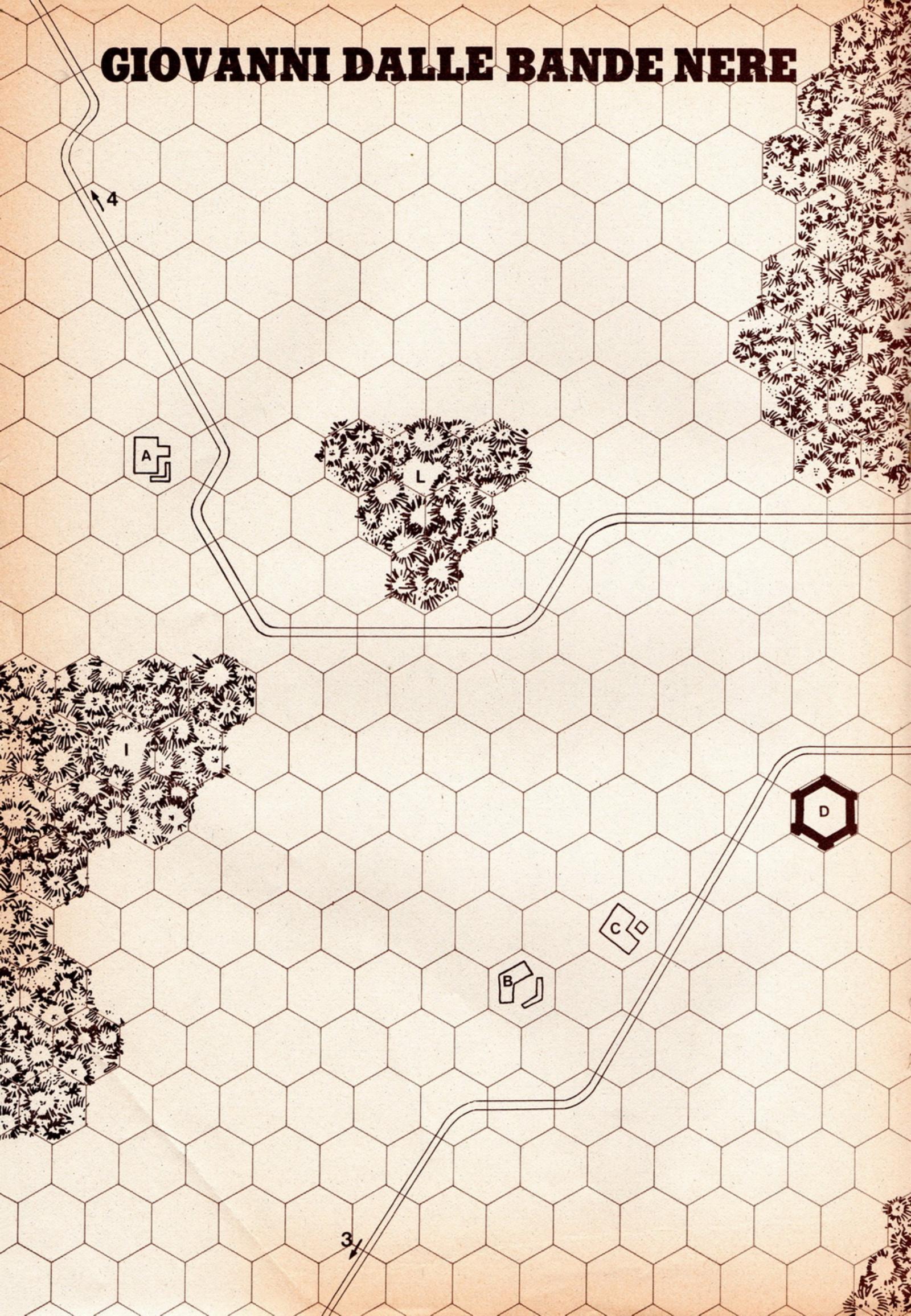
Tavola 7

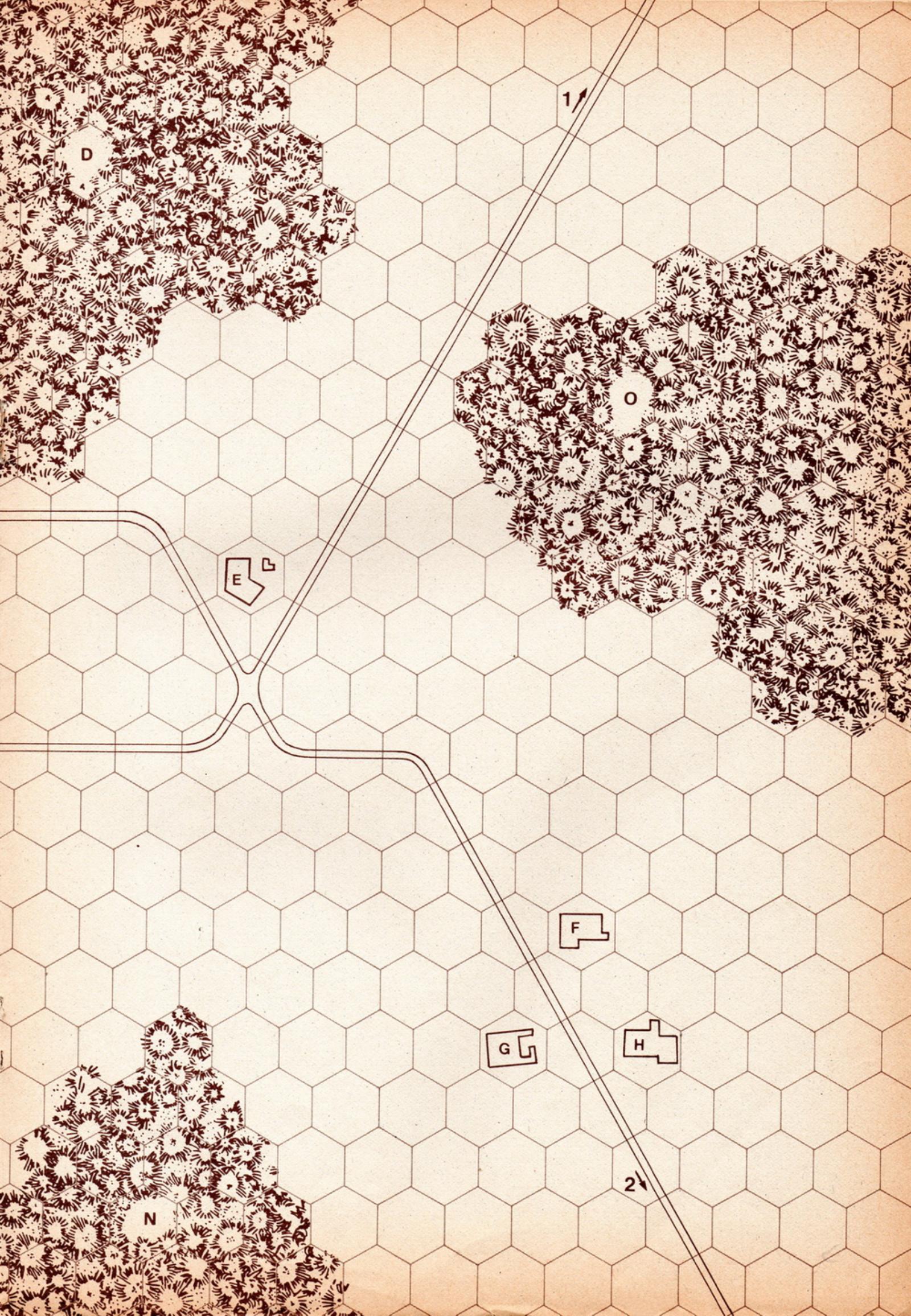


Il mio avversario tirò ancora 5-3 e mi mangiò la pedina muovendo Bar/5, 5/8 come alla tavola 8; io tirai doppio 6 e non rientrai, e il tedesco tirò un doppio 5

segue a pag. 210

GIOVANNI DALLE BANDE NERE







che mosse 8/13, 19/24, 19/24, 19/24 come alla tavola 9; io tirai 5/2 che mossi bar/23, 17/12 come alla tavola 10.

Tavola 8

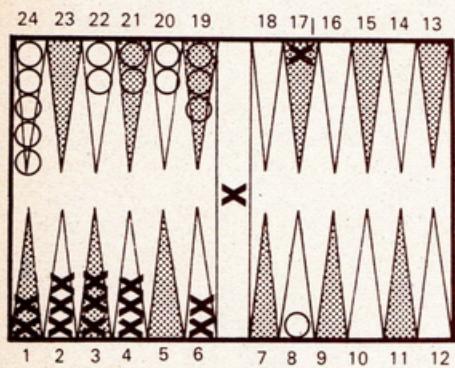


Tavola 9

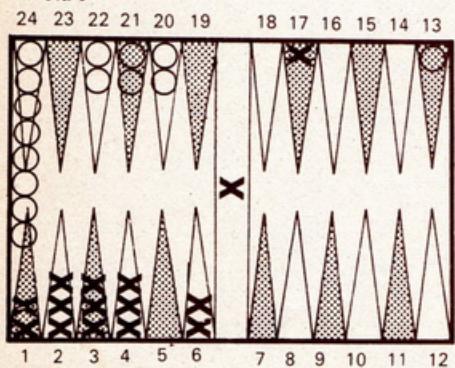
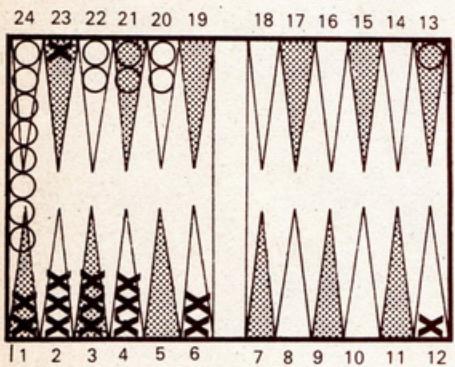


Tavola 10



Il tedesco tirò 2-1 che mosse 13/16 lasciandomi esposto un blot a distanza sette come alla tavola 11; tirai 4-1 che mossi 12/7 come alla tavola 12 e finalmente il mio avversario mi diede un'altra chance tirando un pessimo 4-3 che mosse 16/23 x mangiandomi il mio blot, ma rimanendo esposto come alla tavola 13.

Tavola 11

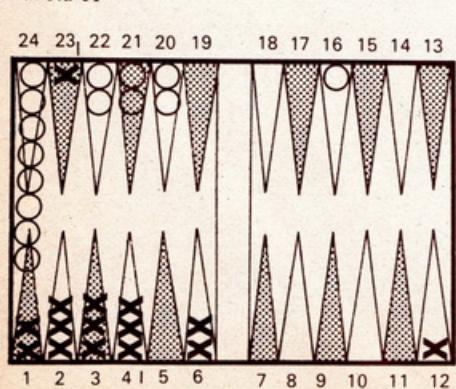


Tavola 12

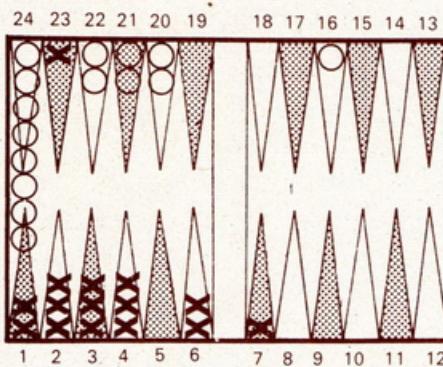
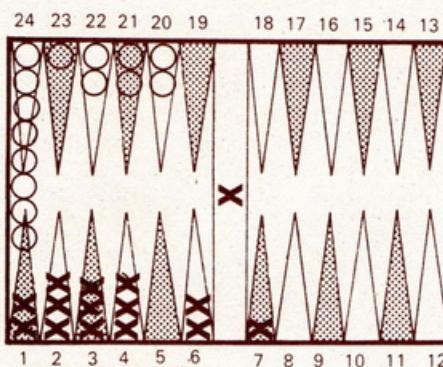
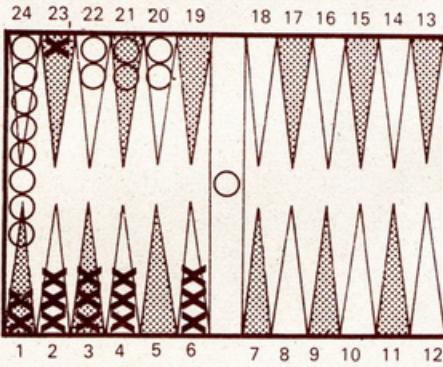


Tavola 13



Dopo una sapiente e lunghissima mescolata dei dadi tirai un 2-1 che mossi bar/22, 7/6 come alla Tavola 14

Tavola 14

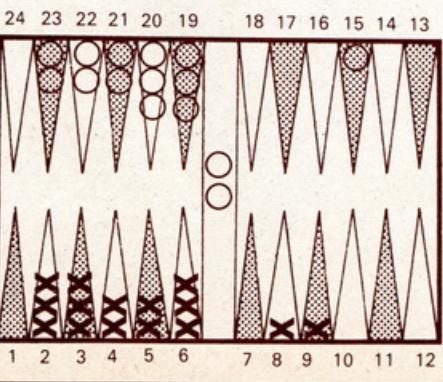


La cronistoria è la seguente: il mio avversario non riuscì più a rientrare in gioco con la pedina mangiata e io vinsi facilmente in corsa questa partita e l'incontro.

Problema del mese

Incontro di torneo ai 21 punti. Score 20-20.

x deve muovere 3-3



La valle di Shenandoah si stende a est degli Allegani e ad ovest delle Blue Ridge Mountains.

D'importanza strategica fondamentale per la condotta bellica della Confederazione (assicurava alle armate del Nord Virginia approvvigionamenti in munizioni, sale e viveri, oltre a mantenere una costante minaccia di aggiramento contro la stessa Washington), con l'arrivo di Grant al comando dell'esercito unionista divenne una delle direttive di attacco contro le difese della capitale sudista.

Nel maggio del '64 su questa via, di fronte all'avanzare delle forze del nord si ergeva, unico baluardo, un piccolo corpo di difesa: 1500 uomini agli ordini del generale Imboden, nei pressi di New Market.

Il generale Sigel, alle cui dipendenze figuravano circa 6500 giacche blu, dopo uno scontro di lieve entità sostenuto da due reggimenti in avanscoperta decise di effettuare un deciso attacco per l'alba del 15 maggio.

Grazie alla cattura di messaggi telegrafici sudisti avvenuta il 10 maggio nella cittadina di Woodstock, egli era al corrente della differenza di potenziale esistente tra le sue forze e quelle nemiche. La sua sicurezza era tuttavia fuori posto; nella notte tra il 14 ed il 15 era infatti sopraggiunto il maggior generale sudista Breckinridge, forte di due brigate di fanteria più una batteria di artiglieria. L'aspetto della valle, in quell'alba di primavera, era dunque diverso da quello che il comandante nordista si aspettava: tutt'intorno alle case del centro abitato si stendeva una fila di divise grigie, di consistenza ben diversa da quella prevista. Per di più Breckinridge, contando in una impressione che potesse sconcertare i nemici, aveva dato ordine alle sue forze di eseguire alcune manovre, raggiungendo in pieno il risultato sperato: Sigel ordinò ai suoi uomini di bloccare l'avanzata, per poter considerare la nuova situazione.

Così, alle due pomeridiane, se si eccettua un pur furioso duello di artiglieria, quella che avrebbe dovuto essere una passeggiata per i veterani nordisti era ancora bloccata in un nulla di fatto. A quel punto l'iniziativa passò ai Conferati; Imboden, grazie ad una superiore conoscenza del terreno, decise di sfruttare un piccolo ponte di legno, del tutto ignoto ai Nordisti, per far passare il torrente Smith's Creek alla sua divisione di cavalleria e alla batteria di Mc Clanahan.

Fin dalle prime scariche questi pezzi di artiglieria falciarono le file della contrapposta cavalleria, schierata in ordine compatto e ferma sull'ala sinistra dei Nordisti.

Era questo il segnale d'attacco che tutta la formazione confederata attendeva. Malgrado l'assenza della cavalleria di Imboden, alla affannosa ricerca di un guado che le permettesse di convergere alle spalle del nemico, Breckinridge

15 Maggio 1864

New Market

*Una proposta per gli amanti del wargame:
la battaglia tra nordisti e sudisti
in un piccolo centro di eccezionale importanza strategica*

di Marco Donadoni

ordinò l'avanzata generale. Purtroppo per lui però, un pronto ripiegamento nemico su di una linea più arretrata, unito al preciso fuoco di due batterie (Snow e Carlin) piazzate su un roccione dietro un boschetto, costrinsero la pur entusiastica carica sudista a fermarsi, prima, e quindi di ripiegare. Prima di poter nuovamente avanzare, occorreva mettere a tacere quelle armi, e a questo fine Breckenridge inviò prima il 51° Virginia e quindi, in appoggio a questo, il 26°. L'azione, dopo un furioso corpo a corpo,

ottenne gli effetti sperati. Ma lo sforzo concentrato sull'ala sinistra aveva indebolito lo schieramento generale del Sud.

Di ciò si rese immediatamente conto Sigel, decidendo di approfittarne coll'inviare un attacco al centro nemico, attacco costituito da tre reggimenti che non avevano ancora subito alcuna perdita.

I reparti ribelli, già duramente provati durante gli scontri a fuoco precedenti (il 62° contava ormai ben 243 caduti su 500 uomini previsti nell'organico iniziale)

dovettero a poco a poco cedere terreno, sotto il tiro delle riserve nemiche appoggiate tra l'altro dal fuoco incrociato della avanzata batteria Kreidel.

L'attacco nemico minacciava ormai di divenire incontrollabile quando il comandante sudista decise, pur tra molti scrupoli (pare aggiungesse "Dio mi perdoni quest'ordine") di inviare in linea la sua unica riserva, un battaglione di cadetti dell'Istituto Militare della Virginia.

Esso era costituito da 257 ragazzi, la cui età media non superava i 16 anni. Ed avvenne il miracolo: questi ragazzini, pallidi e tremanti nelle loro divise grigie troppo grandi, non solo riuscirono a fermare i veterani nordisti tenendo saldamente la posizione assegnata, ma, vedendo i nemici sbardare sotto il loro fuoco, partirono al contrattacco. Sotto la spinta del loro esempio tutta la linea sudista si riordinò e riprese l'iniziativa.

Nemmeno un'ultima disperata carica della cavalleria nordista, accolta a mitraglia dai pezzi confederati, riuscì a bloccarli; e fu solo per il sangue freddo di Sigel nel momento della ritirata, oltre ad un momento di stasi necessario ai nemici per riapprovvigionarsi, che i resti dell'armata nordista riuscirono a passare il Shenandoah River ed a salvarsi, bruciando il ponte appena attraversato.

LE FORZE IN CAMPO

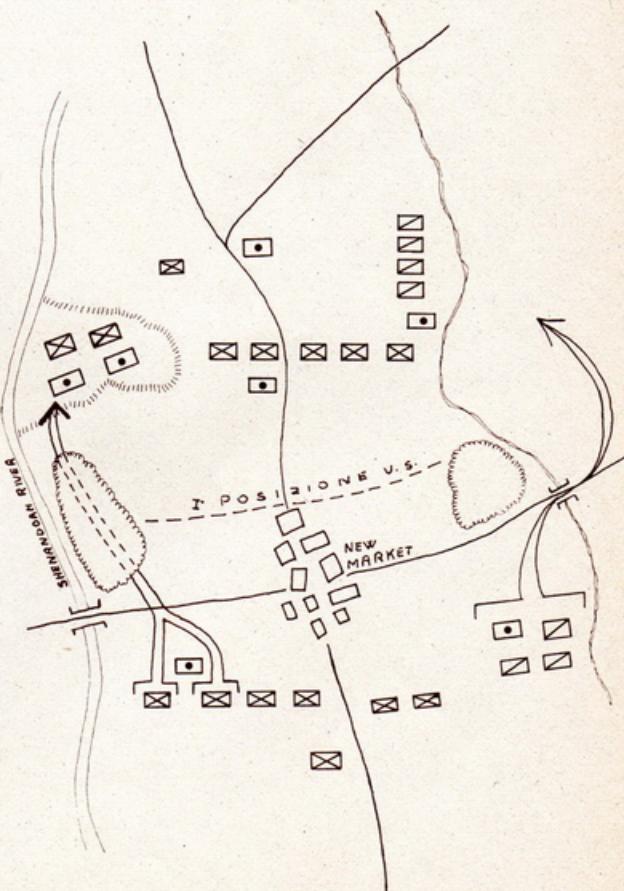
SUD (Gen. Breckenridge)

Fanteria	Brigata Echols	22°, 23° Virg. Rgt., 23° Virg. Btg. Volontari del Miss. (cp.)
	Brigata Wharton	45° e 51° Virg. Rgt., 30° Virg. Batg. Btg. Cadetti V.M.I.
Cavalleria	Brigata Imboden	62° Virg. (Ftr. montata) 18° e 23° Virg. cav. Btg. Gilmor, Davis, Mc Neill cav.
Artiglieria - Btr. Mc Laughlin, Mc Clanahan, Minge		

NORD (Gen. Sigel)

Divisione Fanteria Sullivan	Brigata Moor	(18° Conn., 28° Oh. 116° Oh., 123° Oh.)
	Brigata Thoburn	1° W. Vir., 12° W. Vir. 34° Mass., 54° Penn.
Divisione Cavalleria Stahel	Brigata Tibbits	(1° N.Y. Vet., 1° N.Y. Vol., 21° N.Y. 1° Mary. (dist.), 14° Penn. (dist.))
	Brigata Wynkoop	15° N.Y. (dist.) 20° e 22° Penn.

Artiglieria - Batterie Snow, Kleiser, Carlin, Erwin, Dupont





Novegro, 23/5/1981. Un caldo torrido regna negli edifici che ospitano l'Hobby Model Expo 1981 presso il padiglione fieristico di Novegro. Nel padiglione B due squadre di wargamers si accingono a contendersi il titolo di campione italiano della categoria: sono i giocatori del C.M.S. di Pavia e quelli del G.S.W. di Napoli. La squadra pavese non è nuova alle finali avendo vinto il titolo del 1980 ed essendosi classificata seconda nel 1979 (in entrambi i casi lottando contro i forti bolognesi), mentre i napoletani costituiscono una interessante novità. Una squadra preparata e agguerrita che tenta il "colpaccio" nonostante i pronostici la diano perdente contro i più quotati e titolati avversari. La partita comincia. I pavesi mettono in campo un esercito normanno, i partenopei un esercito sassanide. Si usa il regolamento internazionale del Wargame Research Group (W.R.G.) inglese, V edizione. Lo schieramento iniziale dei due eserciti risulta chiaro nella pianta 1. Per i "non addetti ai lavori" chiariamo le sigle che identificano le categorie di truppe sulla cartina: LI = Light Infantry, MI = Medium Infantry, HI = Heavy Infantry, LC = Light Cavalry, HC = Heavy Cavalry, EHC = Extra Heavy Cavalry. Il punto nero indica invece la posizione del generale. La prima mossa vede un deciso avanzare dei due eserciti l'uno contro l'altro, ma non si registrano scontri. La seconda mossa vede invece le cariche della cavalleria leggera normanna sul lato sinistro dello schieramento. Gli arcieri sassanidi evadono per non essere caricati lasciando il campo alla propria cavalleria leggera che impatta quella nemica, disordinata dalla vicinanza degli elefanti sassanidi.

Più a destra la cavalleria leggera normanna impatta una unità di arcieri ed una di cavalleria extra pesante nemiche. Il resto delle truppe dei due avversari continuano i movimenti di avvicinamento.

Dopo le fasi di corpo a corpo inizia la terza mossa che registra un notevole successo delle cavallerie leggere normanne che mettono in fuga i loro diretti avversari su tutto il fronte, provocando disordine e panico nelle unità sassanidi di seconda schiera. Sulla estrema destra inoltre le cavallerie extra pesanti normanne si scontrano con le cavallerie di pari categoria nemiche, inferiori però di numero e colte anche sul fianco. Nella 4^a e 5^a mossa non c'è più storia: lo schieramento sassanide si sfalda ovunque in una serie di rotte che coinvolgono via via tutte le unità. La squadra pavese è raggiante: una volta di più ha dimostrato di essere la testa di serie nazionale. I napoletani sono meno felici, ma li consola il fatto di essersi aggiudicati dopo un anno di fatiche un secondo posto prestigioso.

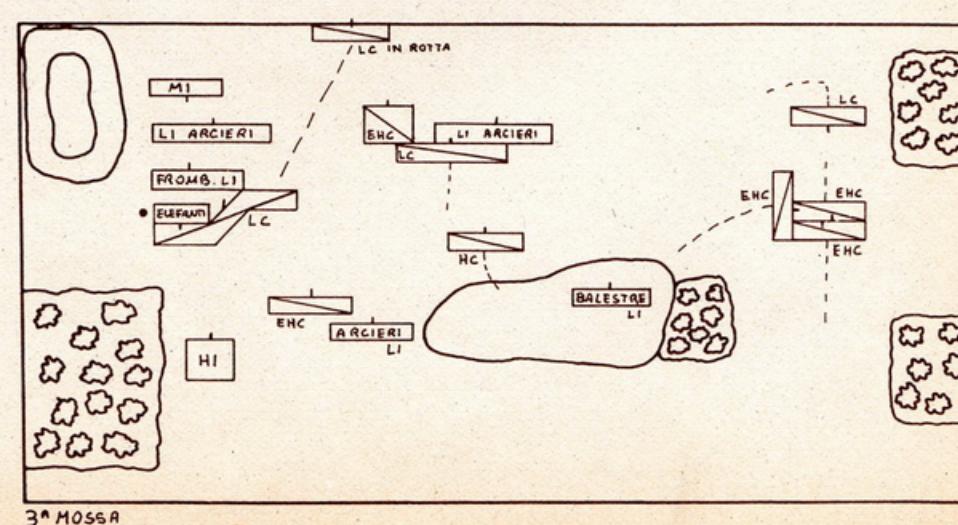
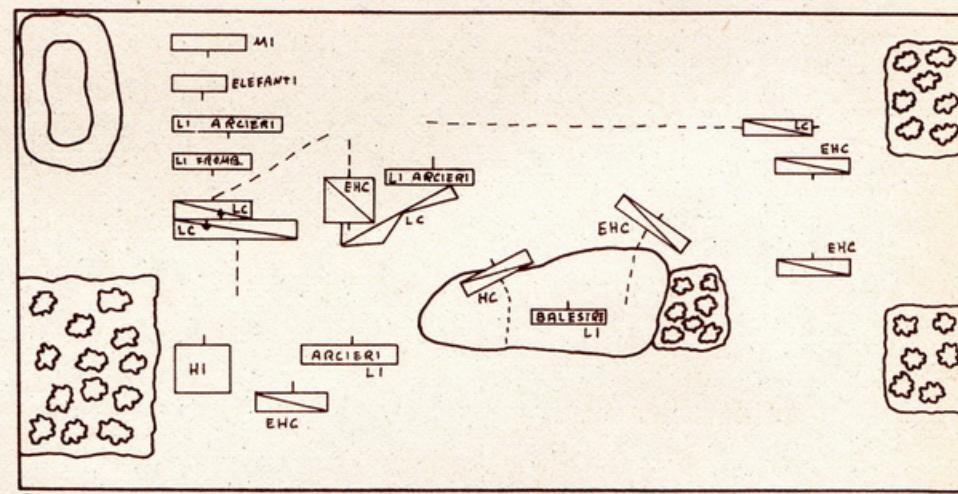
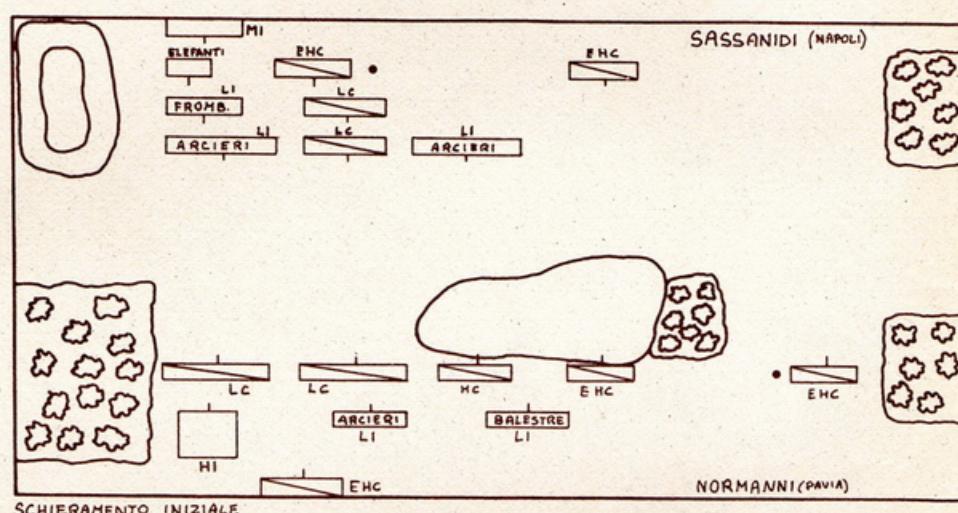
Forse pensano già di rifarsi nell'edizione 1982!!

Wargame/2

Battaglia a Novegro

Tra Normanni e Sassanidi la finale del Campionato italiano di wargame antico

di Ivo Fossati



Neonate ma agguerrite

Due nuove riviste per gli appassionati di simulazione

I giochi di simulazione possono contare dal mese scorso su due nuove pubblicazioni: War e Aquilifer. War si dichiara "pubblicazione non periodica del Club 3M (Modellisti militari modenesi)", dedicata ai giochi di simulazione diplomatico militari. Il numero "0", dedicato — come dice l'editoriale — "soprattutto alle nuove reclute ed a coloro che sono un po' indecisi, forse spaventati, dai voluminosi regolamenti dei giochi", contiene, in una ventina di pagine, un articolo su "cosa sono i wargames", l'elenco dei simboli militari più usati, una rassegna di alcuni giochi per cominciare a familiarizzare con questo genere di passatempi, un pezzo sui Fantasy e notizie minori.

La rivista è inviata a tutti i soci del Club 3M. Diventare soci costa 10 mila lire per gli "amici sostenitori" e 6 mila lire per gli "esterni", compresi tre numeri della rivista. Per quanto riguarda la periodicità, l'obiettivo di War è di diventare trimestrale entro il prossimo anno. Per informazioni e iscrizioni rivolgersi a Guido Tremazzi, Via Lusvardi, 25 - 41100 Modena.

Aquilifer è invece una "circolare" informativa interna del Club italiano studi storico-militari. Il numero "1" (una trentina di pagine) chiarisce quali sono gli scopi del CISS e della nuova pubblicazione: promuovere le conoscenze e le esperienze in campo storico tra i soci, indurre gli appassionati a compiere ricerche e studi storici, divertire con intelligenza. Tra i numerosi articoli segnaliamo una scheda di Ivo Fossati sui trombettieri del 21º Dragoni francesi 1802-1812, una lunga ricerca di Andrea Viotti sui Carabinieri genovesi nel 1866, un saggio in lingua francese sulla Legione straniera in Italia nel 1859. Per informazioni rivolgersi a Ivo Fossati, Via Inama 1, 20133 Milano.

AQUILIFER



GDW: una grandinata di nuovi titoli

Presentata a Novegro la produzione di imminente importazione (e traduzione)

Sono giunti per via aerea poche ore prima dell'apertura dell'Hobby Model di Novegro. Sdoganati a tempo di record, hanno costituito una delle sorprese più liete per i visitatori: quaranta titoli GDW, molti dei quali rappresentano una novità assoluta non solo per gli appassionati italiani ma anche per i boardgamers statunitensi. Gian Piero Tenca, importatore esclusivo della Casa americana, ha voluto presentarli al pubblico anche per avere indicazioni "dirette" sui gusti e le tendenze: per sapere, insomma, quali tradurre e diffondere nei prossimi mesi e, soprattutto, dopo le vacanze estive.

L'intera produzione GDW sarà comunque disponibile entro l'inverno con metà dei titoli tradotti.

Parlare di tutti i giochi esposti è, naturalmente, impossibile. Vediamone tuttavia alcuni tra i più significativi. Non mancherà del resto l'occasione per ritornare in argomento. La terna che proponiamo è composta da The fall of France, Suez '73, Triplanetary.

Il primo gioco fa parte della serie Europa che, come è noto, ha per obiettivo la creazione di tutto lo scenario europeo del secondo conflitto mondiale attraverso vari giochi, ciascuno dei quali rappresenta una delle campagne belliche di quel periodo. Quando la serie sarà completa, le mappe dei vari giochi (giocabili comunque anche singolarmente) disposte consecutivamente formeranno tutto lo scacchiere bellico europeo. The fall of France tratta l'invasione tedesca della Francia: è un gioco notevolmente complesso costituito da due mappe raffiguranti la Francia, i Paesi Bassi, la Svizzera, il sud dell'Inghilterra e l'Italia del nord. Oltre duemila counters rappresentano le forze in campo: divisioni, brigate, reggimenti e battaglioni con più di venti tipi di unità: dalla contraerea ai treni corazzati, sino alle unità di fanteria su bicicletta. Le regole sono strutturate come negli altri giochi della serie Europa (Narvik, Case White e Marita Merkur); novità di quest'ultimo è l'aggiunta di regole particolari per il combattimento aereo.

"Suez '73" simula la battaglia decisiva della "Chinese Farm" (15/19 ottobre 1973) fra israeliani ed egiziani. È un gioco a livello di battaglione ove ogni esagono rappresenta 1.500 metri di terreno, ed è caratterizzato da un'ampia

differenziazione di unità e dal caratteristico tipo di movimento già adottato in un gioco di largo successo: "White Death" (inverno '42/'43 sul fronte russo).

"Triplanetary" è la riedizione aggiornata e migliorata del gioco fantascientifico che uscì per la prima volta sul mercato U.S.A. nel '74 e che fu tra quelli di maggior successo. Il gioco riproduce battaglie nel sistema solare in un ipotetico XXI secolo: uno speciale matitone e una mappa plasticata in superficie permettono la visualizzazione grafica delle rotte che possono di volta in volta essere cancellate.

Il gioco prevede invasioni di alieni, guerre interplanetarie, oppressioni politiche, regole speciali di movimento e combattimento, conseguenti anche ai campi gravitazionali dei pianeti, alla possibilità di rifornimenti, al pericolo di asteroidi; influenza sugli scontri persino un fattore senza tempo, l'eroismo.

Tra gli altri giochi esposti segnaliamo la già nota "Bataille de la Moscowa", che occupa il II posto nella classifica S.P.I. dei 39 migliori giochi scelti fra 202 titoli di varie case produttrici americane (vedi in proposito la rivista "Strategy and Tactics" N° 57, oppure il volume di N. Palmer "I giochi di simulazione strategica", di cui è stata recentemente pubblicata la traduzione italiana dalla casa ed. Mursia).

Anche il primo posto di tale classifica è occupato da un gioco G.D.W., e precisamente da "Drang Nach Osten". La validità, dovuta all'elevato grado qualitativo della Casa, risulta evidente dal gioco "Operation Crusader", che con cinque mappe, 2.400 pedine, un dado a 20 facce ricostruisce la campagna nel Nord Africa nel 1941.

Anche per gli appassionati di fantascienza segnaliamo un gioco con un gran numero di scenari e mappe: "Aslanic Hierate", le cui quattordici mappe riproducono le varie sezioni dell'incrociatore spaziale a bordo del quale si sviluppano le avventure.

Di contrappeso a tali opere "gigantesche" troviamo i giochi della serie "120", i tascabili dei boardgames, che pur avendo un buon livello tecnico, grazie al numero limitato di pedine, alle regole abbastanza sintetiche ed alla poca estensione della mappa permettono un gioco veloce, anche in solitario.



È fuor di dubbio che in fatto di giochi, attività libera e personale più di ogni altra, sia soprattutto questione di gusti. Il settore dei giochi di simulazione, poi, è quello dove più frequenti sono le discussioni tra i sostenitori di questa o quella "linea" di prodotti. È un fenomeno che si spiega anche con il costo piuttosto elevato dei giochi: chiaramente, scelta una determinata casa editrice con caratteri peculiari nella presentazione della simulazione, nella stesura delle regole, nella stessa veste tipografica, diventa "faticoso" passare ai prodotti di altre case con "filosofie" differenti.

In Italia si sono così formate grossso modo tre "scuole": gli adepti della Avalon Hill (ancora i più numerosi), i seguaci della SPI e, ultimi ma non meno battaglieri (in tutti i sensi) i "fans" della IT. A parte vi è un limitato gruppo di raffinati specialisti che si dedicano alla collezione delle "case" americane minori. Per la GDW, infine, è ancora troppo presto per formulare pronostici.

Non è qui il luogo per ricordare pregi e difetti delle due grandi ditte americane; ma è chiaro che i giocatori abituati a questo genere di produzioni possono avvertire un certo senso di disagio di fronte alle rutilanti confezioni della casa italiana. Tuttavia, nonostante i dubbi di alcuni, la IT seguita a vendere bene, in Italia e all'estero. Come si spiega?

Il fatto è che la IT non ha verso i giochi né l'atteggiamento da "impresario teatrale" della Avalon Hill né l'atteggiamento da "manuale dello Stato Maggiore" della SPI. Spieghiamoci meglio. La Avalon generalmente va alla ricerca di giochi ben fatti realizzati da ditte minori o da "battitori liberi", li adatta ai propri schemi e li mette in circolazione; la SPI adopera uno staff nutrito, lavora molto col computer e tende a creare giochi che garantiscano il rispetto assoluto della verosimiglianza, storico o immaginario che sia il fatto ricostruito.

Anche la IT, naturalmente, ricerca la verosimiglianza; però si preoccupa di non venir meno all'estetica e di non raggelare troppo il giocatore con regole che prevedono tutte le eventualità, sino all'ultimo dettaglio. Così i giochi IT appaiono più "belli", in generale, e le regole sono meno voluminose, in media, rispetto a quelle dei giochi editi dai concorrenti. Questo sistema non è tuttavia esente da pecche. Talvolta la ricerca dell'effetto può fuorviare anche (o forse soprattutto) un giocatore esperto. Su una mappa SPI, ad esempio, possono apparire anche sette od otto colori diversi, tra colori base e sfumature: ma ciascuno di essi ha un valore ed un effetto specifico sul movimento e sul combattimento. Su una mappa IT può capitare di non rendersi conto di dove comincia la montagna e finisce la pianura, o dove sono i terrapieni.

Un altro punto "nero" dei giochi di

Boardgame/3

Tanti problemi per il board a gradini

*Pregi, difetti e guai con le nuove mappe tridimensionali I.T.
Una rapida carrellata sulla più recente produzione*

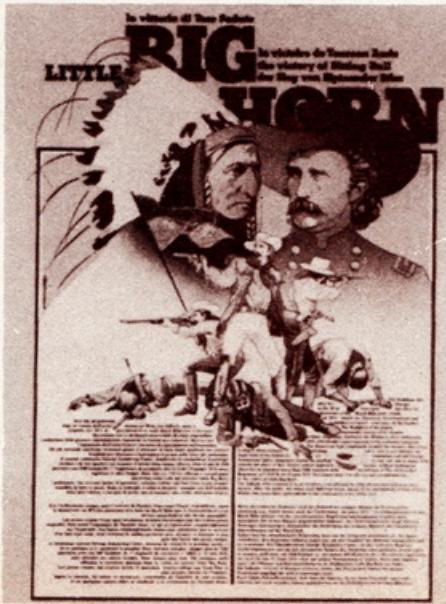
di Sergio Masini

simulazione è costituito dalle regole, qualche volta un po' involte e tortuose. Chi è abituato ai giochi SPI, in particolare, riceve un duro choc quando si accorge che le regole sul movimento non sono proprio tutte concentrate in un unico posto, con tanto di casi e sottocasi debitamente indicati da sequenze numeriche; c'è, è vero, una sezione dove si parla del movimento, ma è meglio controllare tutto il testo prima di essere sicuri di aver trovato tutte le regole. È ovvio che questo succede anche per il combattimento, il morale e via discorrendo. Per l'I.T. è diverso. Non si tratta di sciatteria. Da una parte c'è l'esigenza tipografica di non operare troppe ripetizioni nel testo (avete mai contato i "rimandi" nelle regole SPI e, in minor misura, Avalon Hill?) e dall'altra si ritiene, con una formula discorsiva, di non stancare troppo il lettore, particolarmente il neofita, con un'arida elencazione di casi e sottocasi. Nobile intento, ma non sempre destinato al successo. Va però osservato che anche alcune ditte americane seguono questo metodo: la stessa Avalon Hill rischiò un tonfo clamoroso con la prima edizione di *Third Reich*, le cui regole furono da molti

ritenute incomprensibili. Nonostante i difetti, comunque, i prodotti IT "tirano". Il fatto è che la casa di Milano non perde occasione per tenere desta l'attenzione degli appassionati del settore. L'ultima novità, in questa direzione, è quella delle mappe tridimensionali: un expediente del tutto nuovo, destinato indubbiamente a far parlare di sè anche fuori del ristretto mercato italiano. In sè, il concetto è l'uovo di Colombo. Dato che le mappe IT sono le uniche in commercio in grado di unire la robustezza della plancia (caratteristica Avalon) con l'unità del disegno (caratteristica SPI), perché non sovapporre i rilievi del terreno su questa base, anziché disegnarli sopra? Con questo sistema viene evitata l'eccessiva schematizzazione propria di gran parte dei giochi di simulazione, che sembrano più dei rompicapi colorati che delle autentiche rappresentazioni del terreno. L'effetto "fotografia aerea" che ne deriva è sicuramente formidabile. In nessun gioco attualmente in commercio si avverte maggiormente il "sapore" del campo di battaglia come in questi tridimensionali IT. Purtroppo coi pregi si riscontra qualche difetto. In primo luogo, diventa estremamente delicato manovrare in mezzo alle piccole piattaforme mobili costituite dai rilievi; è vero che esse si possono incollare le une sulle altre, ma in questo caso risulta assolutamente impossibile riporle nella scatola. In secondo luogo non è detto che debbano esistere per forza solo rilievi di primo e secondo livello (uno dei giochi prevede anche le rocce, ma non è sufficiente). Eppure, i tre giochi IT: *Rommel*, *Little Big Horn*, *Austerlitz* hanno introdotto un concetto decisamente nuovo in un settore, quello delle simulazioni, che ha bisogno di essere stimolato, di tanto in tanto. Dei tre giochi, anzi di due di essi, perché *Rommel* è già stato oggetto di attenzioni su questa rivista, è giusto anche parlare in dettaglio: ma non debbono andare disgiunti dall'aspetto di novità che li accomuna.

L'argomento di *Little Big Horn*, è ben noto agli amatori del western: molti ricorderanno il modo in cui viene trattato nel film interpretato da Errol Flynn e, sul

La confezione di un "tridimensionale" I.T.



versante opposto, in "Piccolo grande uomo". La IT ci offre una fantastica visione della storica vallata ove si consumò il sacrificio del 7° Cavalleria, coloratissimi contrassegni che rappresentano tutte le tribù indiane impegnate nello scontro, e regole che consentono ad un Custer meno affamato di gloria di cavarsela con onore anche nello scenario più difficile, quello storico per l'appunto. Gli altri scenari sono fatti per mettere il giocatore "indiano" in estrema difficoltà, e presuppongono che la campagna militare di Toro Seduto prima della battaglia con Custer si fosse risolta in un fallimento. Nello scenario storico, invece, il giocatore indiano può togliersi la voglia di far mordere la polvere ai visi pallidi mentre Custer arranca sulle colline nel tentativo di piombare sull'accampamento dei pellirosse. Nel complesso il gioco è animato e divertente: ci sono le cariche di cavalleria, l'indisciplina dei pellirosse, il ruolo decisivo dei capitribù, e c'è il fascino stesso dell'argomento, inconsueto e trattato con eleganza.

Austerlitz, invece, continua la linea dei "napoleonici" inaugurata con *Jena* e *Waterloo*. Anche in *Austerlitz* la tridimensionalità è importante: la zona era collinosa, e l'epicentro della battaglia fu appunto costituito dalla collina di Pratzen. Il sistema di schieramento su settori anziché su specifiche caselle consente una libertà di scelta particolarmente rischiosa per il giocatore "napoleonico": in realtà Napoleone dispose le sue truppe approfittando anche del nascondiglio offerto dalle colline, cosa ovviamente impossibile nel gioco.

Così come viene impostata, la simulazione non lascia poi grandi margini di vittoria ai Francesi: gli Austro-Russi sono meno maneggevoli, questo è vero, ma sono ugualmente in numero superiore ai Francesi. Bisogna sudare, insomma, per far spuntare il sole di *Austerlitz*.

Il sistema di gioco è quello già sperimentato negli altri napoleonici IT: la mappa a reticolo di ottagoni e quadrati, un'altra.

Purtuttavia dobbiamo osservare che le regole avrebbero potuto essere esposte meglio: è un difetto già notato in *Jena* e *Waterloo*, che in un gioco complesso e articolato come *Austerlitz* è per forza di cose più evidente. Senza dubbio bisognerà che a Milano ci pensino. Comunque, oltre al sistema tridimensionale c'è un altro argomento potentissimo che può far dimenticare gli inevitabili difetti e spingere all'acquisto delle simulazioni italiane.

Fra i vari effetti della nuova presidenza Reagan negli USA c'è stato anche l'aumento pauroso del costo dei giochi americani (beninteso, dovuto alla rivalutazione del dollaro e non a scelte autonome di mercato). Di conseguenza, i giochi IT, prima giudicati costosi, sono diventati competitivi anche sul mercato italiano e ancor più su quelli esteri.

Boardgame/4

La lunga classifica dei giochi preferiti

I risultati di un'indagine condotta da un Club di appassionati su circa trecento giocatori

Il Club 3M, Modellisti militari modenesi, ha svolto nelle scorse settimane una accurata indagine tra soci e appassionati di tutta Italia per conoscere gusti e preferenze degli appassionati di boardgames. I risultati confermano alcuni elementi emersi a suo tempo nell'indagine di Pergioco per la determinazione del Gioco dell'Anno. Segnalammo in modo particolare la notevole polverizzazione delle indicazioni nel settore delle simulazioni, contrariamente a quanto era avvenuto in altri settori di gioco nei quali le preferenze tendevano a concentrarsi su un numero ristretto di titoli. Il Club 3M ha diviso i boardgames in cinque gruppi: gruppo 1 = antichi; gruppo 2 = napoleonici e XVIII sec.; gruppo 3 = II guerra mondiale; gruppo 4 = contemporanei; gruppo 5 = fantasy. Ai giocatori è stato chiesto di esprimere voti da 1 a 10. Non sono stati indicati i giochi che hanno ottenuto meno del 3 per cento dei voti.

Titolo	Voto	%	%
<i>Gruppo 1</i>			
Caesar Alesia	AH	8,25	31
Imperial Governor	A	8,05	10
Kingmaker	AH	7,80	5
Alexander	AH	7,79	25

Crescendo of Down (Avalon Hill)
il preferito in assoluto.

**Crescendo
of
Doom**

A Squad Leader Gamette

CONTINUATION OF DOWN IN A SERIES OF GAMES BASED ON THE SQUAD LEADER GAME.
UNIVERSITY OF SQUAD LEADER AND DOWN IS A TRADEMARK FOR A SUBSIDIARY OF THE SIMULATION

The Game of Tactical Warfare on the Western Front, 1939-1945

Caesar's Legions	AH	7,62	23
<i>Gruppo 2</i>			
Wellington's Vict.	SPI	9,00	5
Nap's Last Battles	SPI	8,33	14
War and Peace	AH	8,25	11
Gettysburg	AH	8,22	15
Wooden Ships...	AH	8,05	9
Terrible S.S.	SPI	8,00	3
Napoleon at War	SPI	7,88	6
Waterloo	AH	7,87	22
Nap's Art of War	SPI	7,00	5
Jena	IT	6,88	4

<i>Gruppo 3</i>			
Crescendo of Doom	AH	9,41	3
Cross of Iron	AH	9,27	4,5
Squad Leader	AH	8,97	11
Third Reich	AH	8,41	10,5
Diplomacy	AH	8,12	3
Stalingrad	AH	8,03	3
Sniper	SPI	8,00	3,5
Submarine	AH	8,00	3,5
Crete/Malta	AH	8,00	3
Tobruk	AH	7,97	5
Russian Campaign	AH	7,80	5,5
Blitzkrieg	AH	7,80	3,5
Anzio	AH	7,72	5,5
Panzer Leader	AH	7,56	4,5
D-Day	AH	7,43	3
France '40	AH	7,39	3
Luftwaffe	AH	7,06	3,5

<i>Gruppo 4</i>			
Arab Israeli War	AH	8,52	43
Nato	SPI	8,33	6
Mech War	SPI	8,07	13
Next War	SPI	8,00	6
East and West	IT	7,96	16
Sinai	SPI	7,32	20

<i>Gruppo 5</i>			
War of the Ring	SPI	8,23	15
Starship Troop.	AH	8,13	21
Zargo's Lords	IT	7,25	8
Outreach	SPI	7,00	5

AH: wargames della Avalon Hill
A: wargames della Ariel
SPI: wargames della Simulation Publication Inc.
IT: wargames della International Team

Numerosi altri giochi delle ditte menzionate e di altre ditte (fra cui Game Designers Workshop (GDW), Operational Studies Group (OSG), New Deal, Yaquinto, ecc., ecc.) hanno pure ricevuto alcuni voti, ma in percentuali inferiori al 3% e non sono stati elencati in questa prima classifica.



O voi ch'avete li 'ntelletti sani, / mirate la dottrina che s'asconde sotto il velame de li versi strani". È una celebre terzina dantesca, diventata a ragione motto dei cultori di enigmistica poetica.

Di questa branca dell'enigmistica classica mi ero occupato, in maniera lievemente sbrigativa e ingenerosa, lo scorso anno, criticandone alcuni arcaismi sia tematici che stilistici. Nel frattempo, due circostanze mi hanno indotto a mutare parere.

La pratica, in primo luogo, mi ha fatto toccare con mano quanto difficile sia comporre enigmi (qualsiasi tipo di enigmi: zeppe, scarti, anagrammi, ecc.) tecnicamente ineccepibili. Figurarsi poi comporli cercando di far la concorrenza alla Poesia con la "p" maiuscola...

Le critiche in tal senso, quindi, erano eccessive ed eccessivamente viziate da pregiudizi extra-enigmistici: per un bifronte in versi, l'importante è che la parola o la frase da indovinare sia effettivamente bifronte e inserita in un contesto tecnicamente ambiguo, enigmatico. Poi certo, più la fattura è pregevole e meglio è, ma lo scopo dell'enigma in versi non è di andare a finire nelle antologie poetiche.

E in secondo luogo, a farmi mutar parere, è venuto il felic incontro con "Il labirinto", rassegna mensile di enigmistica classica diretta da Giuseppe Aldo Rossi e giunta al 34° anno di età. È una rivista per l'élite degli enigmisti classici, venduta solo per abbonamento (il costo annuo è di lire 18.000, da versarsi sul ccp 58786005 intestato a Giuseppe Aldo Rossi, via degli Scologi 19, 00136 Roma), che sfata l'immagine che comunemente si ha degli enigmisti. Chi li immagina passatisti e parrucconi, imbottiti di nozionismo e inattuali, li troverà colti e pieni di curiosità, attenti a linguistica e semiologia, a De Saussure ed Eco, a Queneau e Apollinaire, alla poesia popolare e al nonsense e, soprattutto, scoprirà dei manipolatori abilissimi delle parole, dei virtuosi dotati di grande talento.

Per festeggiare questo incontro, che per me è stato importante, ho deciso di presentarvi un gioco moderno, che vide la luce proprio su "Il labirinto": il lucchetto. Inventato, nel 1950, dal professor Pietro Mercatanti (il cui pseudonimo enigmistico era Carminetta), il lucchetto suscitò all'inizio forti polemiche e si attirò l'opposizione di molti enigmisti "ortodossi". Oggi, a trent'anni di distanza, le prime dispute si sono sopite e il gioco ha raggiunto anche i settimanali di enigmistica popolare.

Qual è il suo meccanismo? Date due parole (per esempio: CObra e braCCIO), se ne deve ricavare una terza, eliminando le parti comuni alle due parole. In questo caso, eliminando "bra", che è comune sia a "cobra" e a "braccio", si otterrà "cocco".

Qualche altro esempio, modo che possiate familiarizzarvi: POLlice - liceO =

Gara di parole/4

Il lucchetto

POLlice - liceO = POLO: ecco il tipo di problemi proposti per questa puntata della gara di parole

di Roberto Casalini

POLO; CAmera - meraVIGLIA = CAVIGLIA; CAsta - stALLO = CALLO; FRASe - seTE = FRATE; POsta - staDERE = PODERE; CRInstallo - stalloNE = CRINE; CHIODO - doSATORE = CHIOSATORE.

Adesso, passiamo all'esposizione del diagramma. Riprendiamo l'esempio: CObra - braCCIO = COCCIO. Il solutore lo troverà esposto con il seguente diagramma: 5/7 = 6, laddove la prima parte di questa bizzarra equivalenza indica le lettere che compongono le prime due parole, e il numero 7 indica la soluzione "coccio" che, appunto, consta di sette lettere.

E ora arriva il difficile. Se il gioco consistesse soltanto nel giustapporre due parole per ricavarne una terza, sarebbe puerile. Il lucchetto invece, come tutti i giochi consimili, si trova inserito in un enigma, vale a dire in un componimento poetico che si presenta sotto una veste unitaria e con tanto di titolo, a designare e descrivere un significato apparente. Nel corpo del componimento, però, si trovano sparse e celate, nelle varie parti, le definizioni delle tre parole. Troppo complicato? Meglio, allora, aiutarci con un esempio, dovuto a Il Paggetto Nero. Il titolo è "Comizio", la chiave (8/6 = 4).

In un clima un po' troppo riscaldato molti agitati presi son per mano da chi tanto calor vuole sedato; forse quel che si cerca è assai lontano, ma, raggiunto, il guadagno sarà dato perché quel che è promesso spetterà: è in questa cosa che ogni uomo sente il sangue rifluir continuamente, e il discorrer di ciò vitale sa.

All'apparenza, il lucchetto evoca passioni politiche, ardori, ideali futuri che fanno battere il cuore. In realtà, la soluzione è profondamente diversa. Eccola: VENtagli - tagliA = VENA. Come mai? Vediamo di analizzare la composizione. I primi tre versi, chiaramente, si riferiscono ai ventagli e non alle teste calde; dal verso 4 al 6, fingendo di evocare idealità politiche, si descrive la taglia contro i ricercati. La soluzione, agli ultimi tre versi, balza evidente: dov'è che il sangue rifluisce in continuazione? Come si vede, basta non lasciarsi fuorviare e prestare un po' di attenzione.

Un altro esempio, dovuto a "Il Duca di Mantova". Il titolo è "Una camicia discussa", la chiave (4/9 = 8).

Coi soliti gemelli si presenta, ma il colletto un po' stretto è da scartare; ché di dare nell'occhio si contenta quel che la porta suole assicurare.

La soluzione, in questo caso, è: LUpa - paCCHETTO = LUCCHETTO. Il primo verso allude a Romolo e Remo, il secondo gioca sull'equivalenza collo-pacco, trasformando "collo", col procedimento del falso diminutivo, in "colletto", e fornisce un ulteriore indizio con il verbo scartare; gli ultimi due, infine, danno la soluzione (l'ultimo verso è quanto mai esplicito).

Bene, il nostro primo approccio con il lucchetto termina, per stavolta qui, e cede il passo ai consueti problemi.

Problema 16

La quarta manche della gara di parole inizia, manco a dirlo, con due lucchetti composti per voi da noti enigmisti. In palio, per ogni enigma, ci sono 500 punti.

(5/3 = 1,5)

LA DENUNCIA DEI REDDITI
Magnanimo, ed anche singolare, la sentivo "legale": nel frattempo, quando la feci (oh spirto imprevisto!) mi vidi al buio e chiaro non ci ho visto.

Berto

(5/7 = 6)

IL FISCO ITALIANO

Si punta molto — ma non è legale! — sulla pelle dei poveri grattando. Puoi giurarvi, toccandola con mano: questa è la sacrosanta verità!

Pinin

Problema 17

Un piccolo pot-pourri enigmistico di non eccessiva difficoltà: ogni prova vi frutterà 100 punti. Iniziamo con un bisenso, vale a dire con una parola che ha due significati differenti. La parola da indovinare ha sette lettere.

È sempre fatto di due unità, ma a volte è morto, che crudeltà.

E ora un cambio di vocale. Lo schema è questo: xxoxxx, e la definizione è: "I signori a Milano hanno la frusta". Terzo arriva un bifronte, ovvero una parola che, letta all'incontrario, forma una parola nuova. La parola che dovete trovare ha quattro lettere, e la definizione è: "Mostro vorace (tocca il punto estremo)".

E per finire, una zeppa, ovvero una parola formata aggiungendo una lettera

alla parola precedente (esempio: ago-agRo). In questo caso, si parte da una parola di quattro lettere per formarne una di cinque. Definizione: "Quanto ardore nello scarico!"

Problema 18

Due logografi. Come ricorderete, si tratta di formare, utilizzando parzialmente le lettere della parola proposta, altre parole. Tenete presente che: non sono ammesse parole formate da meno di cinque lettere; per i sostantivi è ammesso soltanto il singolare, per gli aggettivi soltanto il singolare maschile, per i verbi soltanto l'infinito; non sono ammessi nomi propri e partecipi.

Questo il punteggio: 1 punto per ogni parola di cinque lettere; 2 punti per una di sei; 3 punti per una di sette; 4 punti per una di otto; 5 per una di nove o più. Le parole da cui ricavare i logografi sono: *foresteria e frammentario*.

Problema 19

Adoperando la sequenza di lettere che vi propongo (A D E E G I I I I N N N O O O R S T T T T T T U), dovete ricavare un proverbio. 200 punti per i solutori.

Chi poi volesse guadagnare altri 200 punti, provi a riscrivere il proverbio (o meglio: una frase che, in altra forma, ne esponga il significato) senza utilizzare la "i". Questo è un lipogramma, e presto avremo modo di parlarne.

Problema 20

Per chiudere in bellezza, una maxi-ricerca di piante. Nello schema che trovate qui sotto ce ne sono veramente tantissime (non dico quante). Mettetevi all'opera muniti di pazienza e... 10 punti per ogni pianta trovata.

Le soluzioni di questi cinque problemi andranno inviate entro il 10 agosto. Farà fede il timbro postale.

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

La classifica

Ci siamo, finalmente. Dopo tre mesi di attesa, possiamo fornire la classifica definitiva per i primi cinque problemi. I solutori sono legione: 164 lettere, 164 risposte da tutta Italia. Non possiamo che rallegrarcene. Qualche precisazione circa il punteggio attribuito. Nel numero di aprile si era detto che il solutore ideale poteva aggiudicarsi 1300 punti. In questa classifica, invece, ben quindici solutori compaiono a quota 1310. Il perché è semplice: molti solutori, assieme ai trenta strumenti da noi proposti, hanno trovato anche il corno (che figurava nello strumento flicorno). Abbiamo tenuta per buona questa loro soluzione. Altri hanno reperito "busna", citando la fonte (Tommaseo, ed. 1924). Altri ancora,

Enrico Atanasio - Roma	1300
Olga Beffa - Roma	1300
Renata Bonetti - Napoli	1300
Marco Caressa - Napoli	1300
Tommaso De Napoli - Roma	1300
Salvatore De Pasquale - Catania	1300
Massimo Di Pinto - Roma	1300
Fabio Dulcich - Milano	1300
Giuliano Fiorito - Trento	1300
Giovanna Forteleoni - Roma	1300
Antonio Froio - S. Agata Bolognese	1300
Maurizio M. Gavioli - Firenze	1300
Eva Incalza - Bari	1300
Giacomo M. Manzoni - Lavis	1300
Giuseppe Mele - Torino	1300
Massimo Menichini - Roma	1300
Paolo Monachesi - Roma	1300
Roberto Morassi - Firenze	1300
Luigi Moretto - Ronchi dei Legionari	1300
Francesco Pallara - Lecce	1300
Federico Paradisi - Piombino	1300
Stefano Pogelli - Roma	1300
Carlo Santini - Carpi	1300
Massimo Senzacqua - Roma	1300
Antonio Zuliani - Napoli	1300
Luciano Zurlo - Roma	1300
Francesco Carbonara - Brindisi	1290
Andrea Cecchi - Firenze	1290
Santi D'Arrigo - Catania	1290
Carlo De Angelis - Roma	1290
Neocle Giordani - Novara	1290
Giuseppe Gori - Milano	1290
Nicola Manes - Genova	1290
Aldo Micheli - Monfalcone	1290
Gianantonio Monti - Milano	1290
Vittorio Pecorini - Torino	1290
Giorgio Perversi - Corsico	1290
Francesca Praticò - Torino	1290
Ugo Rossini - Milano	1290
Alberto Tosoni - Milano	1290
Antonio Vespignani - Venezia	1290
Luciano Bassetti - Roma	1280
Luigi Cremona - Gallarate	1280
Teresio Gallino - Torino	1280
Rosmaria Lai - Padova	1280
Federica Travaglini - Brindisi	1280
Mauro Brioschi - Lugo	1280
Francesco Antonucci - Empoli	1270
Dario Crivello - Torino	1270
Vittorio Lio - Empoli	1270
Daniela e Maura Povero - Torino	1270
Stefano Fedriga - Ravenna	1260
Massimo Sbaraglio - Brugherio	1260
Alessandro Camilli - Perugia	1250
Maurizio Catacchini - Roma	1250
Menotti Cossu - Roma	1250
Lorenzo Felician - Trieste	1250
Carla Franceschetti - Sestri Levante	1250
Anita Obizzi - Milano	1250
M. Letizia Davi - Ferrara	1240
Giuseppe Capezzuoli - Milano	1230
Andrea Righini - Scandicci	1230
Ireus Beccati - Torino	1220
Bruno Leoni - Roma	1220
Walter Casse - Torino	1190
Gianantonio Moretto - Novedrate	1190
Mario Vetrano - Napoli	1190
Fabio Bigaglia - Trieste	1180
Maria Favaretto - Venezia	1180
Pietro Micaroni - Civitella Casanova	1170
Edoardo Galatola e Lucia Tazzoli - La Spezia	930
Marcello Ugliano - Torino	830
Elisabetta Gualzetti - La Spezia	820



Pierangelo Guffanti - Milano	800
Roberto Manzi - Vallo della Lucania	800
Daniele Nannoni e Gloria Ricci - Sieci	800
Michelangelo Rainone - Foggia	800
Giovanni Ravesi - Roma	800
Riccardo Caldari - Roma	790
Giulio Cesare Cesari - Ascoli Piceno	790
Giacomo Cocciglia - Livorno	790
Maurizio Codogno - Torino	790
Salvatore Tramacere - Gioia del Colle	790
Carla Zambetti - Bergamo	790
Pasquale Laurelli - Milano	780
Luca Marconi e Mauro Crestini - Bologna	780
Maria Laura Matta - Cagliari	780
Valeria Robber D'Alessandro - Cislano	780
Luca Sofri - Pisa	780
Marco Amanti - Roma	770
Claudio Casolari - Napoli	770
Roberto Cordio - Alpignano	770
Vincenzo Mascello - Bari	770
Francesco Paolo Memmo - Roma	770
Carlo Milella - Bari	770
Fabio Muratori - Milano	770
Antonio Scarpellini - Bari	770
Luca Urbinati - Milano	770
Augusto Brusca - Roma	760
Domenico Forte - Avellino	760
Carla Giugni - Napoli	760
Vincenzo Luciani - Benevento	760
Giovanni Massi - Ascoli Piceno	760
Anna Paganini - La Spezia	760
Adriano Ferro - Roma	750
Roberto Muzi - Tivoli	750
Rosario Azzolina - Milano	740
Alberto e Maurizio Canfora - Roma	740
Vincenzo Dozio - Treviglio	740
Franco Franconi - Sieci	740
Luca Gianotti - Modena	740
Flavio Martinuz - Cinisello Balsamo	740
Carlo Bertoni - Bologna	730
Paolo Galimberti - Roma	730
Fabrizio Larini - Parma	730
Giuseppe Buonamici - Montecatini Terme	720
Sante Enrico Cogliandro - Rimini	720
Franco Corsino - Bolzaneto	720
Massimo Dulcini - Bergamo	720
Roberto e Fulvia Piatti - Malnate	720
Francesco Antozzi - Casalpusterlengo	710
Gregorio Carmine - Piombino	710
Giovanni de Merulis - Roma	710
Duccio Martinez - Firenze	710
Ego Rosso - Torino	700
Valeria Dal Lago - Bologna	690
Tonino Giorgi - Ascoli Piceno	690
Delfio Franchina - Milano	690
Saverio De Pace - Verona	690
Roberto Zorat - Castions di Strada	670
Alberto Caviglia - Genova	670
Roberto Menghi - Porto Garibaldi	650
Fabio Vitali - Casalecchio	650
Maria Anania - Genova	620
Ettore La Serra - Roma	560
Luciano Rossi - Montesarchio	530
Mauro Valdo - Roma	500
Riccardo Esercitato - Gorizia	480
Carlo Ghinassi - Melzo	430
Nicola Borraccia - Bari	340
Stefano Batisti - Casalecchio	340
Leopoldo Di Maio - Castellammare di Stabia	300
Luigi Carbone - Salerno	250

Scarabeo

Campionato italiano: la seconda selezione

I risultati della gara di aprile e due problemi per l'eliminatoria nazionale iniziata a giugno. Ricordate di inviare, con le soluzioni, il tagliando a pagina 220

La gara di aprile ha segnato un nuovo record di presenze. Molti lettori dopo aver conosciuto Pergioco negli ultimi mesi si sono cimentati con successo, affilando le armi prima del Campionato italiano (e a questo proposito dobbiamo dire che, sulla base delle risposte giunte prima della chiusura di questo numero, l'avvio è stato travolgento). La "ripubblicazione" del regolamento su Pergioco di giugno dovrebbe avere fugato dubbi e perplessità ancora esistenti. Ricordiamo in particolare che: occorre inviare *tutte* le soluzioni possibili; le soluzioni devono formare con le parole dello schema sigle o abbreviazioni ammesse dal regolamento ufficiale del gioco o parole significative; nel caso di una soluzione fornita al singolare o al plurale, o di soluzioni dello stesso significato collocate nello stesso punto dello schema, si considera solo un punteggio tra quelli forniti (e precisamente il più alto); nel caso invece che una stessa parola sia collocabile in più parti dello schema, si considera la somma dei punteggi ogni volta ottenuti.

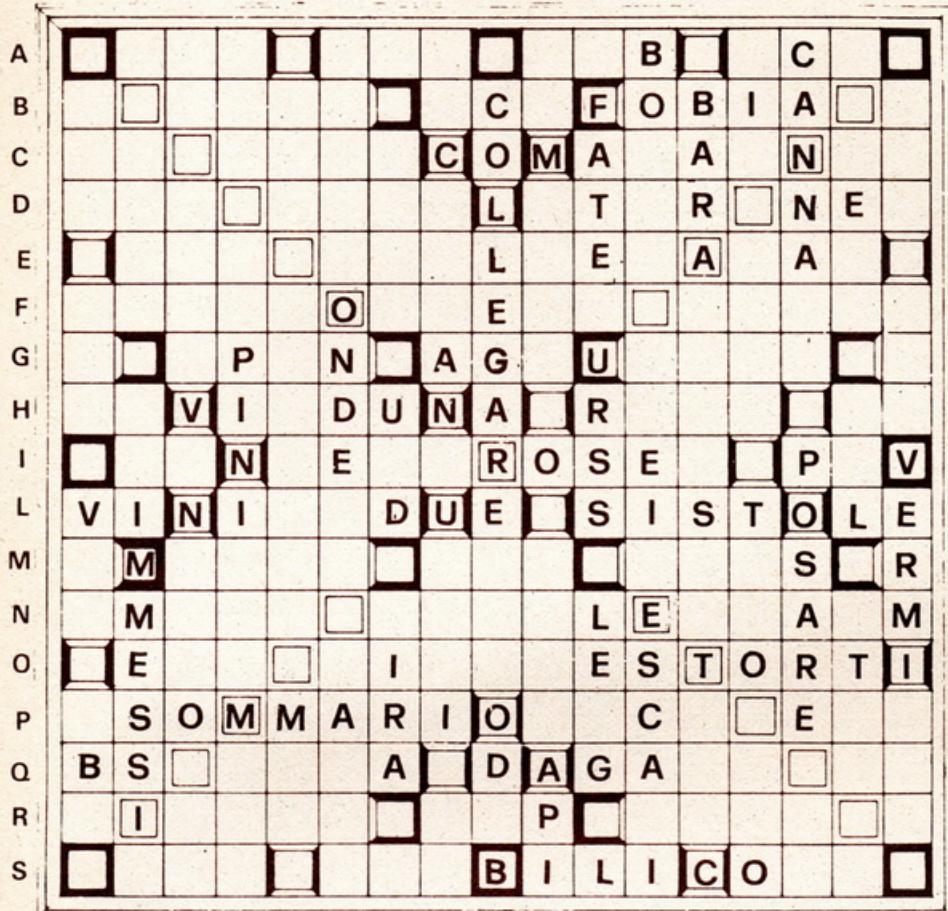
Abbiamo ripetuto questi punti del regolamento perché in aprile alcuni lettori ci hanno inviato soluzioni al singolare e al plurale (ad esempio SCORRERIA e SCORRERIE); altri hanno inviato soluzioni che, come REDAZIONI o RIDUZIONI, formavano sigle non accettabili, come AB o ZA. Sappiamo che AB è sigla usata per abbreviare "abitanti", ma non è contemplata nell'elenco delle sigle ammesse dal gioco ufficiale. Niente di grave, per carità. Nell'incertezza è meglio inviare una risposta in più. Le precisazioni servono tuttavia ad evitare "sorprese" di fronte a qualche ridimensionamento del punteggio.

Il vincitore di aprile è il genovese Nicola Manes. Nel primo schema ha "trovato" SCORRERIA e SCORRERIE (ma abbiamo considerato solo la prima soluzione), SCORRERVI (soluzione non valida), CORRIDORE, RINCORRERE, INCORRERE, RICORDARE e CORRIDERE. Corridere è un termine rintracciabile oltre che sul grande dizionario della lingua italiana del Battaglia (come opportunamente ci segnala lo stesso Manes), anche sul nuovo

Tommaseo. Non è voce arcaica (semmi antiquata) e significa "ridere in compagnia".

Nello schema numero due, Manes ha rintracciato ADDIZIONE, AUDIZIONE, SPEDIZIONIERE, CONDIZIONE, ADDIZIONALE, SPEDIZIONE e ADENZIONI. È stata quest'ultima parola, pure ritrovata dal gruppetto dei terzi classificati, a costituire con "corridere" il "jolly" della vittoria. La gara di aprile ha confermato ancora una volta l'elevato livello di gioco: nutritissimo è il numero di quelli che hanno superato gli ottocento punti o che si sono molto avvicinati a questa soglia. Ai livelli più bassi sono i pochi che, forse per non aver avuto modo di leggere le regole a gennaio, si sono limitati a inviare una sola risposta per schema. Quasi tutti, infine, hanno risolto risolto lo schema dell'"ultima parola" impossessandosi dei cento punti premio: la risposta era PRECIPITOSAMENTE. Ricordiamo per quei lettori che hanno sommato i cento punti premio al valore letterale di questa soluzione, che agli effetti del punteggio finale l'identificazione di questa parola dava "solo" cento punti "netti". Infine una comunicazione "di servizio" che può comunque interessare quei giocatori (fortunatamente pochissimi) che hanno giustamente protestato per non essersi ritrovati, nei mesi scorsi, in classifica. Le soluzioni della gara di marzo di Massimo Duccini di Bergamo, inviate il giorno 3 aprile (data del timbro postale) e recanti la data di stesura del 27 marzo, sono giunte in redazione lunedì primo giugno. Massimo Duccini non entra nella rosa dei vincitori di marzo a causa di un malaugurato RIFERENTE. Lo inseriamo comunque idealmente in classifica, ad un buon secondo posto.

Nicola Manes, Genova (Sector)	1119
Giorgio Edefonti, Marnate (Paroliere)	1068
Giuseppe Riccio, Piacenza (Puzzle)	1062
Sandro Santarelli, Roma (Puzzle)	1062
Maria Laudi, Terni (Puzzle)	1062
Armando Casali, Roma (Puzzle)	1062
Sergio Figliomeni, Terni (Puzzle)	1062
Augusto Caruso, Schio (Puzzle)	1062
Michele Merli, La Spezia	1053
Giuliano Bazzana, Portogruaro	996
Paolo Monachesi, Roma	996
Santi D'Arrigo, Catania	996



Il valore Punti 1: A, C, E, I, O, R, S, T, Punti 3: P Punti 8: H, Z
delle lettere: Punti 2: L, M, N Punti 4: B, D, F, G, U, V Punti 10: Q Punti 11: Q

E I O C L R T

Renato Quartero,	996
Giacomo Manzoni, Lavis	996
Roberto Terenzio, Brugherio	996
Pierpaolo Mastroiacomo, Roma	996
Roberto Franchi, Ferrania	996
Giuseppe Gori, Milano	996
Gabriele Soranzo, Trieste	996
Sergio Zangaglia, Ravenna	996
Salvatore di Pasquale, Catania	996
Marcello Santise, Napoli	996
Luciana Melorio, Napoli	996
Giorgio Galletti, Forlì	996
Maurizia Landini, Reggio E.	996
Elisabetta Gualzetti, La Spezia	996
Cristiano Magni, Cologno Monzese	996
Fernando Talamini, Modena	996
Walter Bocchi, Cernusco S/N	996
Igino Aschieri, Roma	996
Riccardo Minerba, Roma	996
Mauro Conti, Ravenna	996
Salvatore Tramacere, Gioia del Colle	996
Enrico Atanasio, Roma	980
Paola Massera Zucchi, Milano	977
Luciano Bassetti, Roma	973
Ruzzier Alessandro, Genova	956
Antonio Begnudelli, Gallo	956
Luigi Cremona, Gallarate	956
Francesca Praticò, Torino	956
Aldo Micheli, Monfalcone	956
Fabio Severi, Novara	956
Carla Giugni, Napoli	956
Duccio Martinez, Firenze	954
Giuseppe Ferro, Montorsaio	940
Andrea Cecchi, Firenze	939
Alberto e Maurizio Canfora, Roma	938



E E E I N N N

Massimo Sbaraglio, Brugherio	924
Giuseppe Baù, Dorsoduro	924
Ornella Negroni, Milano	924
Vittorio Pecorini, Torino	924
Roberto Maurizio, Torino	924
Giuliano Riavez, Venezia	924
Bruno Ventisette, Preganziol	924
Stefano Titti, Piacenza	924
Maria Giulia Battaglia	924
Francesco Paolo Memmo, Roma	924
Giuliano Fiorito, Trento	924
Maria Favaretto, Venezia	924
Giuseppe Pezzinga, Catania	924
Gianantonio Monti, Milano	924
Virginia Cassia, Bergamo	924
Bruno Noya, Roma	924
Lorenzo Capulli, Ancona	924
Ugo Di Tommaso, Roma	924
Paolo Balestrero, Genova	924
Roberto Brancaleoni, Roma	924
Giovanni Ravesi, Roma	924
Ireus Beccati, Torino	924
Paolo Montagni, Firenze	924
Olga Beffa, Roma	923
Andrea Sindico, Roma	923
Massimo Menichini, Roma	923

Valore della lettera × 2

Valore della parola × 3

Valore della lettera × 3

Valore della parola × 3



Gregorio Carmine, Piombino	911
Massimo Duccini, Bergamo	905
Marco De Giulis, Roma	905
Lucia Tazzioli, La Spezia	905
Carlo De Angelis, Roma	901
Johnny Baldini, Milano	896
Giacomo Pancotti, Codogno	888
Pino Conrado, Roma	882
Ugo Bello, Rivoli	882
Michelangelo Rainone, Foggia	865
Maria Pizzetti, Baldissoro To.	863
Loredana Bosis, Bergamo	851
Raffaella e Maurizio Poltrini, Ferrara	850
Gino Pini, Novara	850
Giovanna Barigione, Genova	849
Paolo Fazzari, Torino	849
Marco Caressa, Napoli	848
Maurizio Franchi, Prato	841
Daniela Matri, Genova	837
Maurizio Laurenti, Roma	837
Daniela Vicini, Bussero	826
Maria Luisa Versini, Rovereto	822
Enrico Davini, Roma	822
Gianfranco Garavelli, Milano	822
Emilio Bolzoni, Milano	810
Patrizia Bonora, Ferrara	810
Claudio Farinati, Rodano	810
Roberto e Fulvia Piatti, Malnate	797
Roberto Manzi, Vallo della Lucania	797
Vincenzo Cremonesi, Fiorenzuola	791
Alberto Zanchetta, Cascine Vica	782
Claudio Casolaro, Napoli	782
Leo Falciani, Grosseto	778
Nicola Dani, Castelfiorentino	773
Anna Maria Falciatori, Roma	759
Umberto Careddu, Milano	737
Gian Carlo Valli, Genova	714
Marco Zuffada, Milano	711
Delfio Franchina, Milano	695
Lorenzo Feliciani, Trieste	690
Federico Salvini, Fiano Romano	673
Giorgio Capriati, Napoli	667
Angelo Galli, Milano	664
Roberto Condio, Alpignano	639
Paolo Prina, Milano	606
Federico Paradisi, Piombino	603
Maria Letizia Davi, Ferrara	599
Davide Cristofori, Ferrara	599
Giuseppe Lopardi, Napoli	585
Vincenzo Granatelli, Palermo	569
Annamaria Nuti, Umbertide	456
Mauro Valdo, Roma	442
Marco Montana, Milano	440
Roberto Silimbani, Cavarzere	423
Valeria Desiderio, Ponte di Brenta	423
Carla Fronza, Sottocastello di Cadore	402
Maurizio Marzi, Riano	395
Giacomo Cocchella, Livorno	383
Pino Baffa Scinelli, Busto Arzisio	245
Marcello Ugliano, Torino	231
Luca Sofri, Pisa	100
Margherita Galanti, Genova	95

I CAMPIONATO ITALIANO DI SCARABEO

FASE ELIMINATORIA
LUGLIO 1981

La posta dei lettori

Senza clamori, a piccoli passi, l'origami da quasi sconosciuto in Italia è diventato quasi conosciuto. La differenza non è molta, è un po' come la storia della bottiglia con metà contenuto che un pessimista giudica già mezza vuota e un ottimista ancora mezza piena. I lettori di Pergioco ci inducono ad essere ottimisti. Ci sembra quindi il momento di dedicare

Origami

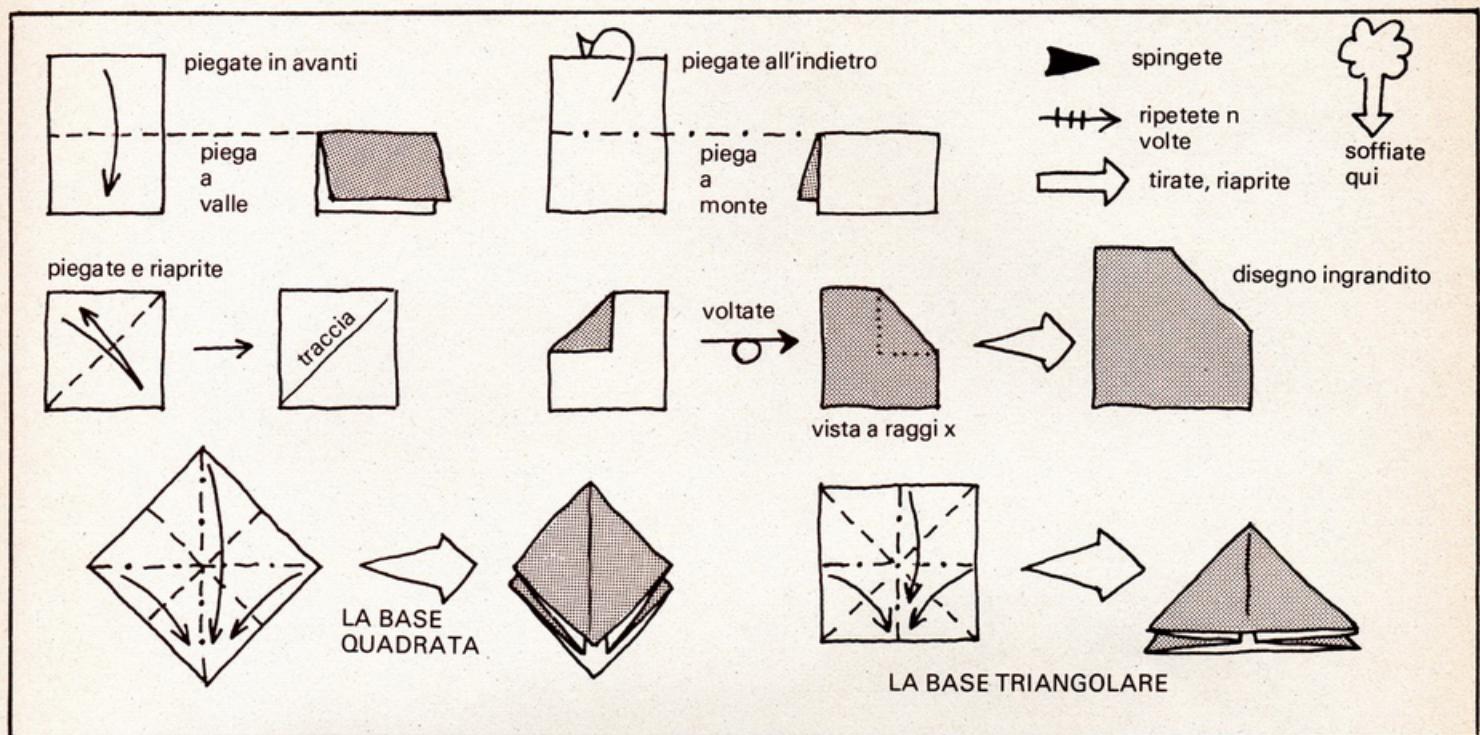
Come navigare a carte s-piegate

di Roberto Morassi e Giovanni Maltagliati

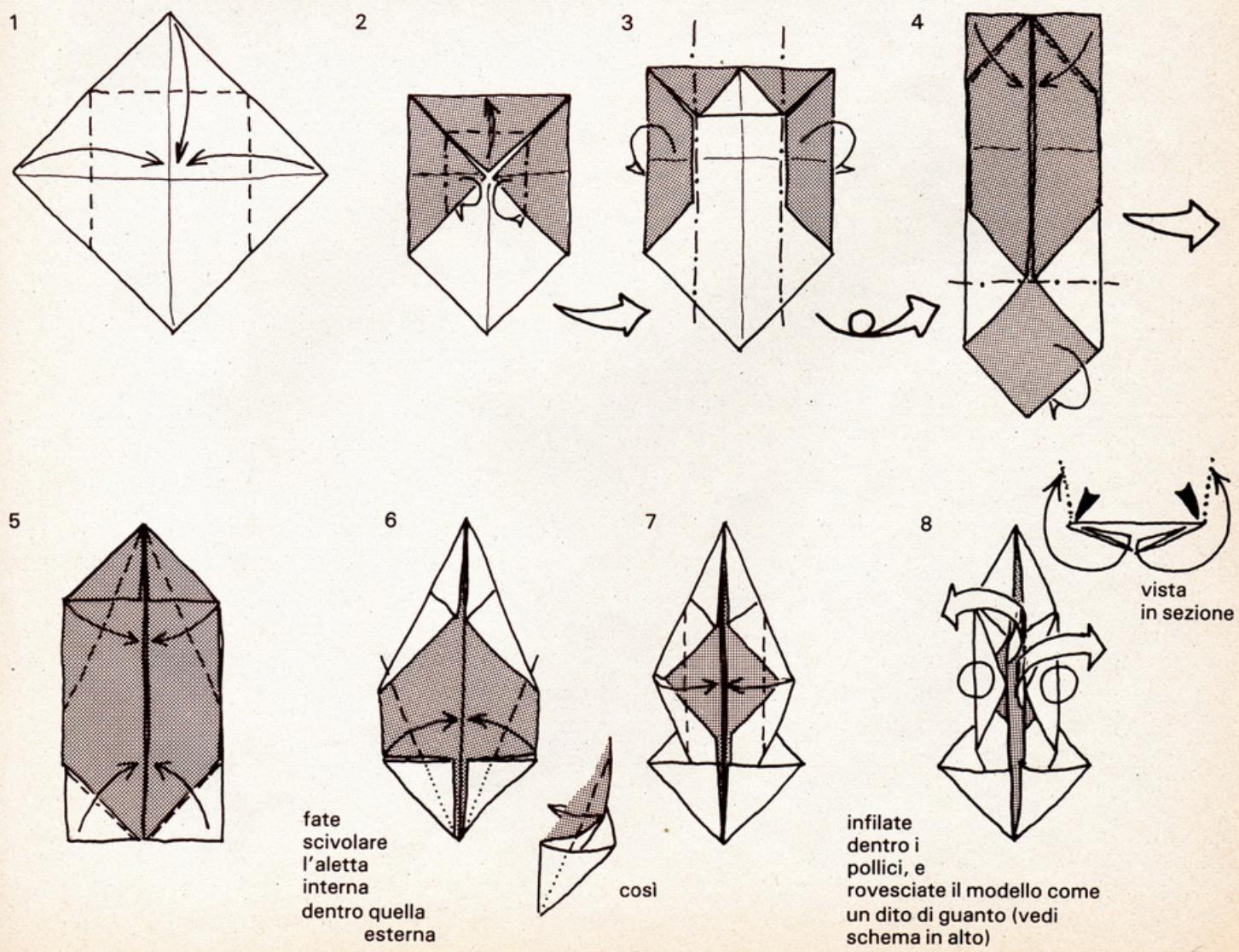
Gli italiani, è noto, sono un "popolo di navigatori" e, a conferma di tale fama, stanno appunto per imbarcarsi nella ormai inevitabile ammucchiata lungo le coste della Penisola. Nonostante lo sviluppo delle coste, non sapremo ugualmente dove cacciare barche, vele, yacht, gommoni, patini, mosconi, pedaloni, motoscafi, windsurfs, ciambelle e materassini, e troveremo difficoltà anche ad ormeggiare un paio di zoccoli. Vogliamo quindi insegnarvi a realizzare una barchetta, con la quale potrete tentare *simulazioni* in vasca da bagno ed evitare l'affollamento di ferragosto. Inventate la vostra "Sardinia Cup" ispirandovi alle regole dei giochi di questo tipo che occupano buona parte della rivista, a riprova del fatto che di simulazioni ne abbiamo bisogno (di "simulatori" invece no, pare ce ne siano fin troppi!). La barchetta di carta, assieme al cappello e all'aeroplano, è fra i modelli favoriti da generazioni di scolari. Tutti conoscono il cappello che si trasforma in barchetta tirandone le punte, ma non a tutti, forse, è noto il *sampan*, un origami classico. Il suo fascino sta soprattutto nell'incredibile manovra di rovesciamento "a dito di guanto", che trasforma in un attimo un cartoccio informe in un piccolo gioiello di architettura navale. Trattando opportunamente le due punte potrete ottenere altre varianti, ad esempio quella a doppia vela, a doppia calotta, ecc. Se volete che le vostre barchette galleggino indefinitamente usate carta cerata, siliconata o plastificata, oppure plastica metallizzata, o infine spruzzate o tinteggiate il modello con vernice impermeabile. La signora Donna Nelson, con una barca origami di alcuni metri, è riuscita addirittura ad arrivare in mezzo al lago di Edinboro (Pennsylvania, USA). Non osiamo pensare come sia andata a finire...

un po' di spazio a chi ci ha scritto, e cominciamo dal Concorso di Aprile "la base del pesce". Non era uno scherzo, e come vedete c'è chi ha meritato il premio in palio. La scelta è stata fatta fra tutti i modelli giunti entro il termine del 10 maggio: è risultato vincitore Lino Ranzato di Vigodarzere, che riceverà un libro di origami e una confezione di carta speciale, il tutto *Made in Japan*. Segnaliamo anche gli altri concorrenti, con risultati non sempre originali ma tutti apprezzabili per impegno ed inventiva: Claudio Farinati di Rodano, Pedro Bianchini di Lucca, Rinaldo Pezzoli de L'Aquila, Luca Sofri di Pisa e Caterina Lerici di Genova. Soprattutto da un accesso di correttezza, abbiamo ritenuto fuori concorso i modelli di quei lettori di Pergioco che sono da tempo anche soci del Centro Diffusione Origami, e ci scusiamo con gli amici Andrea Peggion, Riccardo Baldinotti e Luisa Canovi. Amici origamisti, affilate le armi: nel prossimo numero di Pergioco bandiremo un altro mini-concorso con una nuova base da sviluppare. È previsto un premio speciale per i lettori soci del C.D.O. Un lettore ci chiede quando pubblicheremo le istruzioni per l'elefantino apparso sulla copertina del n. 1/80. Per il momento modelli così complessi ci sembrano prematuri, ma saremo lieti di inviare le istruzioni a chi ce le richiederà (Centro Diffusione Origami, Casella Postale 318, 50100 Firenze).

Patrizia Grasso di Roma ci chiede: "non ci sono trucchi o suggerimenti per rendere più facili le piegature e far riuscire meglio il modello? Mi spieghi: quando si tratta di piegare due lembi a metà verso il centro è necessario farli combaciare perfettamente sulla linea mediana, o è preferibile lasciarli leggermente staccati, proprio per rendere più agevoli i piegamenti successivi senza che si sovrappongano le piegature?" Complimenti, cara amica: questo è proprio uno dei trucchi del mestiere, che si imparano quando ci si accorge che la carta non è un piano geometrico ma ha anche uno spessore di cui si deve tener conto, lasciando appunto delle piccole "fessure" ove necessario. Naturalmente, la "fessura" dovrà essere adeguata allo spessore della carta ed al numero di strati sovrapposti. Attenzione a piegare bene le punte, dove le distorsioni risultano più accentuate (specialmente se la carta non è perfettamente squadrata).

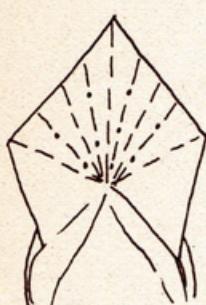


IL SAMPAN A VELA. Variazione di un modello tradizionale

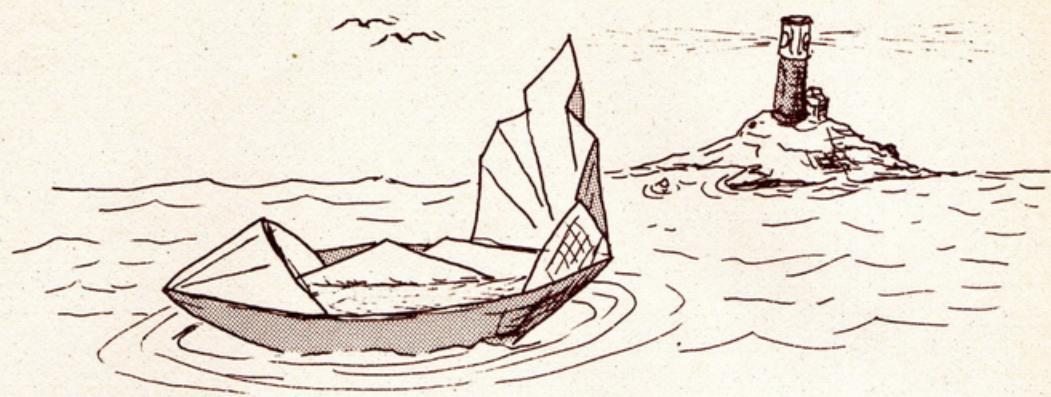




9



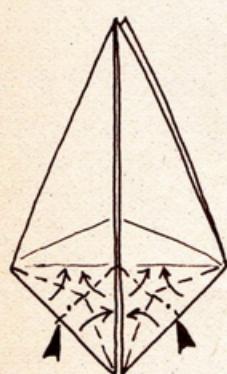
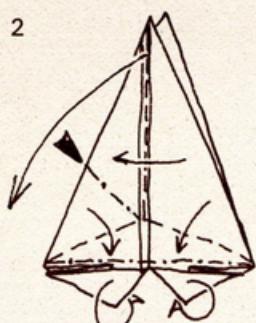
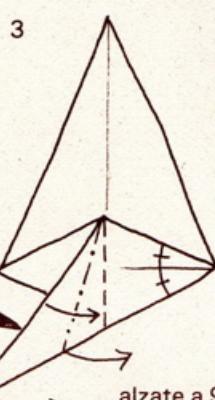
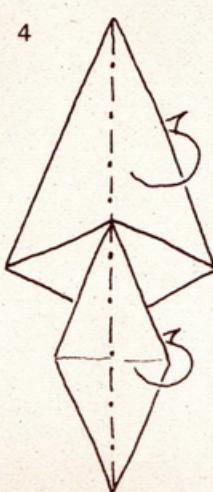
pieghettate la vela



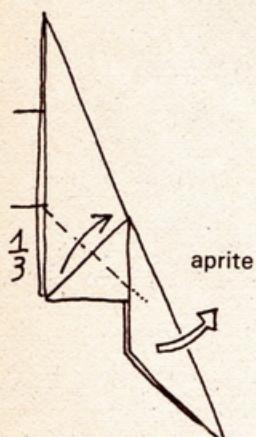
IL GALLETTO di Lino Ranzato -

Partite dalla base del pesce
(v. Pergioco di Aprile)

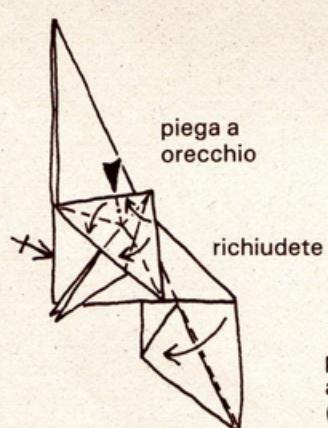
1

pieghe a
orecchioportate la punta
in basso con una
piega a orecchio
sulle tracce già esistentialzate a 90°
e schiacciate

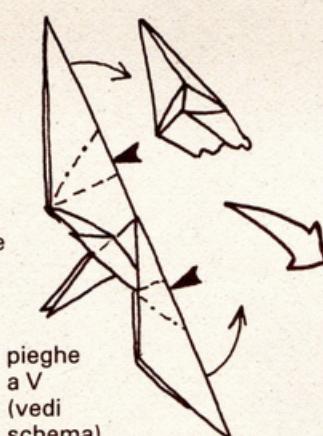
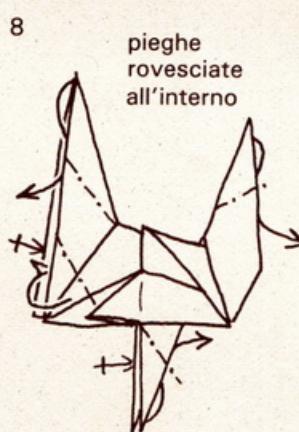
5



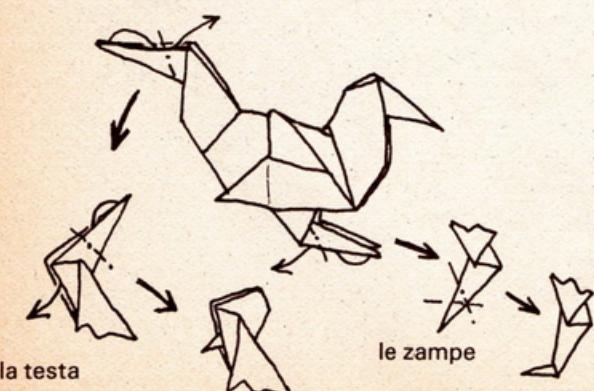
aprite

piega a
orecchio

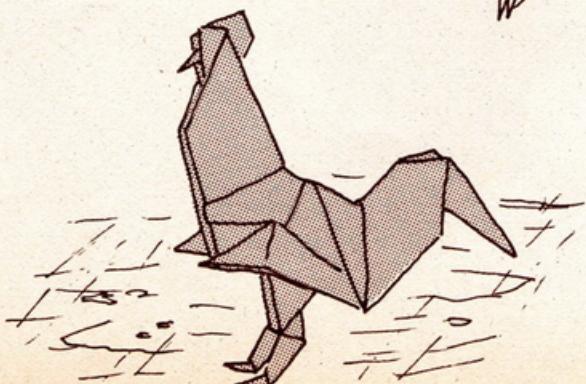
7

pieghe
a V
(vedi
schema)pieghe
rovesciate
all'interno

9



222 Da giocare





Magia

Matematica + magia = matemagica

di Alberto Marcedone

Matematica, gioco ed illusionismo sono tre argomenti fra loro strettamente collegati. Di questa realtà si sono presto accorti i prestigiatori, che hanno provveduto ad impadronirsi di tutte le tecniche a loro utili per stupire il pubblico. Del resto è un dato di fatto che l'essenza stessa delle carte e del gioco è matematica. Il gioco di questa puntata può essere presentato sia come un effetto di prestigio, sia come un divertente rompicapo invitando i vostri spettatori a cercare di capire il sistema operativo.

MATEMAGICAMENTE PARLANDO

Effetto: il prestigiatore seleziona dal mazzo 10 carte, che pone coperte in fila sul tavolo. Lo spettatore, a insaputa del prestigiatore, sposta un certo numero di carte da una punta all'altra della fila. Il prestigiatore, scoprendo una delle carte, rivela in numero di carte spostate dallo spettatore.

Procedimento: estraete da un mazzo di carte una serie dall'Asso al 10 e disponetele in una fila coperta da sinistra verso destra nel seguente ordine:
2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - Asso
Chiedete allo spettatore di spostare un numero di carte a sua discrezione *da sinistra a destra*, mentre voi non guardate.

Scoprendo una carta, come ho detto in apertura, indicherete il numero di carte spostato.

Per la prima volta, basta scoprire la seconda carta da destra. Per le volte successive, dovete sommare il valore dell'ultima carta scoperta al suo numero di posizione partendo da destra.

Esempio: la prima volta lo spettatore sposta 4 carte. Voi scoprите la seconda carta da destra che è un 4. Quindi: $4 + 2 = 6$ — la seconda volta scoprirete la sesta carta da destra. Poniamo che lo spettatore sposti ancora 5 carte. In sesta posizione avrete un 5. Quindi: $6 + 5 = 11$ (superata la decina, questa si sottrae automaticamente: $= 1$); la terza volta, così, scoprirete la prima carta.

L'incredibile di questo gioco è che i vostri amici non avranno molte difficoltà a trovare la posizione di partenza, ma difficilmente riusciranno a scoprire il meccanismo con cui operate!

2° effetto - Scendine Una!

Finito con il primo gioco, parlando dei legami che ci sono fra carte ed enigmi matematici, potrete proporre ai vostri

spettatori il seguente giochetto. Con le stesse carte usate per l'effetto precedente, formate un mazzetto di carte coperte ordinandole come segue:

8 - Asso - 6 - 2 - 10 - 3 - 7 - 4 - 9 - 5
Operate adesso così: mettete la prima carta sotto il mazzetto e posate a terra scoperta la seconda, ancora la terza sotto e la quarta a terra scoperta, e così via. Le carte si metteranno a terra nell'ordine dell'Asso al 10. Invitate i vostri amici a fare altrettanto!

In effetti non è molto difficile riuscire ad ottenere questa serie anche perché è abbastanza conosciuta sia dai prestigiatori che dagli appassionati di enigmi matematici. Però può servirvi da introduzione per l'interessantissimo enigma matematico che, sia pur uscendo un poco dai canoni della mia rubrica, voglio proporvi:

LA PAROLA D'ORDINE

Probabilmente non sapete che in Italia esiste un'associazione che riunisce tutti gli appassionati dell'Arte Magica: si tratta del "Club Magico Italiano". I soci si riuniscono con frequenza trimestrale al riparo da occhi indiscreti per scambiarsi le ultime novità magiche.

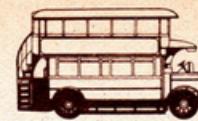
Immaginate adesso che alla porta della sala riunioni, per tutelare la segretezza di questi incontri, ci siano due gorilla che hanno precise disposizioni di non far passare chiunque non conosca una parola d'ordine che il nostro Presidente provvede di volta in volta ad ideare. Un curioso che desiderava entrare per carpire i segreti dei maghi, si appostò nei pressi della porta con la speranza di udire questa segretissima parola d'ordine. Passò il primo socio: le guardie dissero "10", lui rispose "5" e venne fatto entrare.

Venne il secondo: le guardie dissero "8", questi risposero "4" e passò.

Il terzo: le guardie dissero "6", lui rispose "3" e venne fatto entrare.

A questo punto il nostro curioso credette di aver identificato il sistema per entrare e si avvicinò con sicurezza alle guardie. Queste dissero "4"; il nostro rispose "2" ... e fu allontanato a spintoni! Povero illuso... non era questa la risposta! E, cosa ancora più strana, se gli avessero detto "24" sarebbe entrato rispondendo "12"!

In che cosa ha sbagliato? Cosa doveva rispondere invece che "2" e perché? La risposta sul prossimo numero.

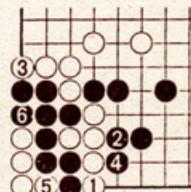


soluzioni

di questo numero

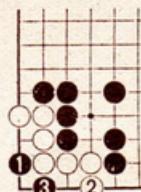
Go

Problema 1



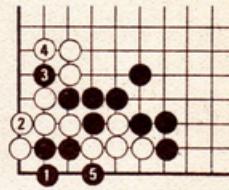
Il nero vive anche se il bianco gioca per primo. Quando il nero cattura con 6, rimane con tre libertà interne mentre il bianco ne ha soltanto due all'esterno. In questo caso il nero evita il quattro piegato nell'angolo rompendo l'accerchiamento.

Problema 2



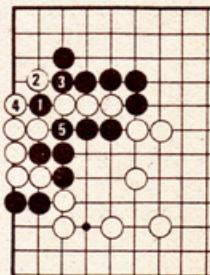
1 e 3 del nero creano il quattro piegato.

Problema 3



Il bianco deve giocare in 2 prima di poter dare atari nell'angolo. Dopo 3 deve rispondere in 4 (il nero minaccia di dare atari) ma non può giocare nell'angolo neppure adesso, senza aver prima mangiato la pietra 3! (Quindi questa mossa del nero impone al bianco due contromosse). Con 5 il nero impedisce pure l'atari bianco sul bordo inferiore e riesce a catturare prima dell'avversario.

Problema 4



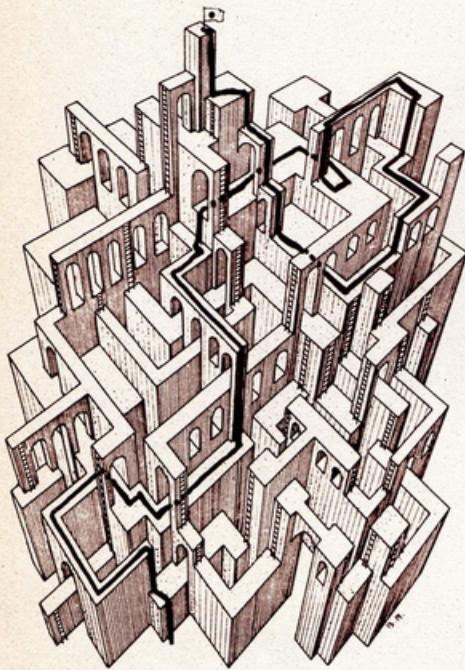
Il nero è il tesuji vincente. Dopo 5 il bianco deve rassegnarsi alla perdita di tre pietre e alla fuga del nero; connettendo in 1 invece perderebbe tutto.



Soluzioni

del numero precedente

Labirinto



Brain Trainer

1:B5	-	A6,
2:E5	-	C6,
3:B4	-	D6,
4:B3	-	C7,
5:B2	-	A7,
6:E4	-	B2,
7:D6	-	B3,
8:D5	-	B4,
9:D3/4	-	E4/5,
10:D2	-	B5,
11:A7	-	E6,
12:D1	-	E7,
13:A6	-	D1,
14:E7	-	D2,
15:E6	-	D3,
16:E5	-	D4,
17:E3/4	-	D5/6,
18:E1/2	-	B6/7,
19:C7	-	E1,
20:A5	-	E2,
21:B7	-	E3,
22:A4	-	B7,
23:A3	-	C7,
24:A2	-	E4,
25:D6	-	E5,
26:A1	-	E6,
27:D5	-	A1,
28:C7	-	D5,
29:B7	-	A2,
30:C6	-	A3,
31:B6	-	A4,
32:E6	-	A5...

Master Mind

Soluzioni Quiz Parola
SFOGGIO

CONGRUO

Senza titolo

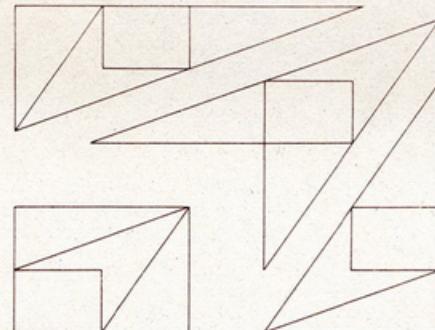
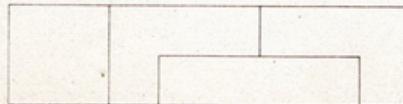
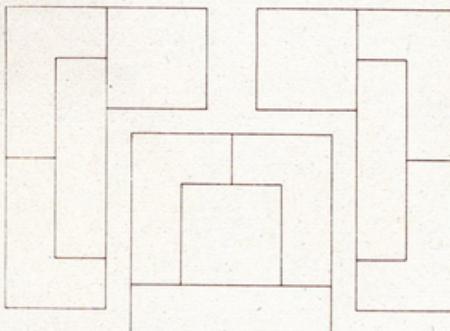
A proposito di SENZA TITOLO: la soluzione del sommario è la seguente: "La frase successiva è formata da quarantacinque lettere alfabetiche. Invece in quella precedente ve ne sono cinquantanove".

Esiste una risposta positiva al quesito di D.R. Hofstadter solo considerando Z, T ed E come i protagonisti di un racconto di... H.

La sesta proposizione del sorite di L. Carroll è:

"Questi esempi sono difficili".

Due soluzioni al problema di M. Gardner:



Per quanto riguarda l'enigma letterario: "Complimenti, hai trovato la soluzione. Non era in fondo poi così difficile: bastava soltanto leggere le iniziali di tutte le parole".

Infine il problema pseudo-matematico ha come unica soluzione i numeri "cinque" e "diciassette".

Bridge

Sul re di quadri Sud scarta il tre di fiori dal morto e prende con l'Asso. Picche per il doppio impasse, e dopo aver battuto Asso e Re di cuori, nuovamente picche. Sulla terza e quarta picche Sud deve scartare donna e dieci di cuori, in modo da potere (col due di cuori) mettere in presa Est, che sarà costretto a muovere quadri.

Scarabeo

Scarabeo: le soluzioni dei problemi di giugno, prima selezione del campionato italiano, saranno pubblicate, come annunciato, ad agosto.

Parole

Problema 6

Le soluzioni delle crittografie mnemoniche sono:

1. GALEOTTA DI BUON SENSO = pratica inesiva.
2. INNAMORATO = matto di donna.
3. GIOVANE PAZZO CON PROTESI = il mattino ha l'oro in bocca.
4. LABRUNA = il capitano di ventura.
5. VAPORE = sale da bagno.
6. EDITH PIAF = voce del passato prossimo.
7. FINESTRA ROTTA = un taglio d'imposta.
8. LA SALITA DEL CASTELLO = scala reale.
9. ZITELLA = donna senza fede.
10. SEPPIA = ha l'umor nero.

Problema 7

I dieci bisensi sono: 1. soffione; 2. passo; 3. piastra; 4. rima; 5. risma; 6. raso; 7. macchia; 8. lustro; 9. stagno; 10. gru.

Problema 8

Ed eccovi i cambi di lettera: 1. pallone-pallore; 2. bollo-bolso; 3. canto-conto; 4. ablazione-abluzione; 5. bordo-bardo; 6. cedro-ceduo; 7. fede-sede; 8. tasso-tassa; 9. abete-abate; 10. fiero-fieno.

Problema 9

Con tutte le sequenze era possibile formare parole di dieci lettere: 1. mazzeranga; 2. aerostiere; 3. periscopio; 4. cognazione; 5. fanerogama; 6. asintotico; 7. longherone; 8. hinterland; 9. adrenalina; 10. effemeride; 11. normografo; 12. capodoglio; 13. doppiatore; 14. abiogenesi; 15. calapranzi; 16. effrazione; 17. crocicchio; 18. ostensorio; 19. pituitaria; 20. urocordati; 21. accademico; 22. marconista; 23. bagnomaria; 24. debosciato; 25. genealogia; 26. ialografia; 27. pannocchia; 28. termostato; 29. laticlavio; 30. mandragola; 31. faraglione; 32. nigriglia; 33. deflettore; 34. ombrellaio; 35. inquartato; 36. puntasecca; 37. sporogonia; 38. rododendro; 39. ventricolo; 40. trinchetto.

Problema 10

Era un "problema aperto", e le frasi migliori trovate dai solutori verranno pubblicate nella rubrica.



Regole, pedine e mappa per giocare a



GIOVANNI DALLE BANDE NERE

Famosissimo Capitano di ventura, temuto da tutti i suoi nemici, il figlio di Caterina Sforza e Giovanni de' Medici affinò l'arte della guerra elaborando nuovi metodi di combattimento e valorizzando il fattore sorpresa e la buona conoscenza del terreno. Un gioco di simulazione per rivivere le gesta del grande condottiero, ricostruite con rigore storico

0.1 INTRODUZIONE

1499 - Da Caterina Sforza e Giovanni de' Medici nasce Ludovico. Egli riceve in eredità dal padre il nome, cambiato dopo la sua morte in Giovanni, e dalla madre il carattere fiero, violento ed intrasigente.

A soli 15 anni è già la persona più temuta di tutta Firenze, da cui viene esiliato per tornarvi quasi subito grazie al nome che porta.

A 18 ha costituito una propria banda con cui combatte, sotto le bandiere di papa Leone X, contro la ribelle Urbino.

A 20 anni è uno dei più famosi e ricercati capitani di ventura di tutta Italia.

Quali sono le ragioni di un successo così clamoroso?

Innanzitutto Giovanni non è semplicemente un violento; è notevolmente intelligente e comprende che la guerra non è una rissa. Di conseguenza si sforza di comprendere e studiare le strategie e le vite dei più famosi uomini d'armi della storia.

Inoltre attualizza i suoi studi alla situazione contingente, scoprendo così che le caratteristiche vincenti delle armate italiane non sono la massa, ma la sorpresa e la conoscenza del terreno.

Su queste basi egli elabora una tecnica bellica così funzionale che le armate Imperiali contro cui combatte arrivano a definirlo "il gran diavolo".

Il gioco GIOVANNI DALLE BANDE NERE simula le situazioni tattiche astratte in cui si trovarono a combattere i due eserciti, Imperiale e italiano, durante l'avanzata dei primi verso Roma, per ordine di Carlo V.

NOTA. Per giocare a G.D.B.N. occorre procurarsi un normale dado a 6 facce.

0.2 LA CARTINA

La mappa di gioco rappresenta un tratto di terreno ipotetico della pianura padana. In essa sono rappresentati boschi, casali, strade e una piccola fortificazione.

Su ognuno di questi elementi è scritta una lettera che servirà come riferimento per il piazzamento nascosto delle unità italiane.

Sul tutto è sovrastampato un reticolo esagonato per permettere i movimenti e i piazzamenti delle unità.

0.3 Le unità previste nel gioco sono:

0.3.1 Imperiali

- | | |
|------------------------|---------------------|
| ■ 2 comandi | ☒ 18 fanterie lanzi |
| ■ 2 cavallerie pesanti | ☒ 2 falconetti |
| ☒ 7 fanterie regolari | ☒ 4 carriaggi |

0.3.2 ITALIANI AL SERVIZIO DI G.D.B.N.

- | | |
|------------------------|-------------------------|
| ■ 1 comando | ☒ 6 fanterie a cavallo |
| ■ 2 cavallerie pesanti | ☒ 2 fanterie regolari |
| ☒ 5 cavalleggeri | ☒ 8 fanterie irregolari |

FORZE IMPERIALI

2	2						
± 1 5	± 1 5			5 4	5 4		
1	1	1	1	1	1	1	1
2 5	2 5	2 5	2 5	2 5	2 5	2 5	2 5
+ 3 -	+ 3 -			1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0
1	1	1	1	1	1	1	1
1 5	1 5	1 5	1 5	1 5	1 5	1 5	1 5
1	1	1	1	1	1	1	1
1 5	1 5	1 5	1 5	1 5	1 5	1 5	1 5
1	1	1	1	1	1	1	1
1 5	1 5	1 5	1 5	1 5	1 5	1 5	1 5

FORZE ITALIANE

3	2	2	3	3	3	3	3
± 2 5	5 4	5 4	1 5	1 5	1 5	1 5	1 5
3	2	2	2	2	2	2	2
1 5	1 4	1 4	1 4	1 4	1 4	1 4	1 4
1	1	1	1	1	1	1	1
1 5	1 5	1 5	1 5	1 5	1 5	1 5	1 5
1	1	1	1	1	1	1	1
1 5	1 5	1 5	1 5	1 5	1 5	1 5	1 5

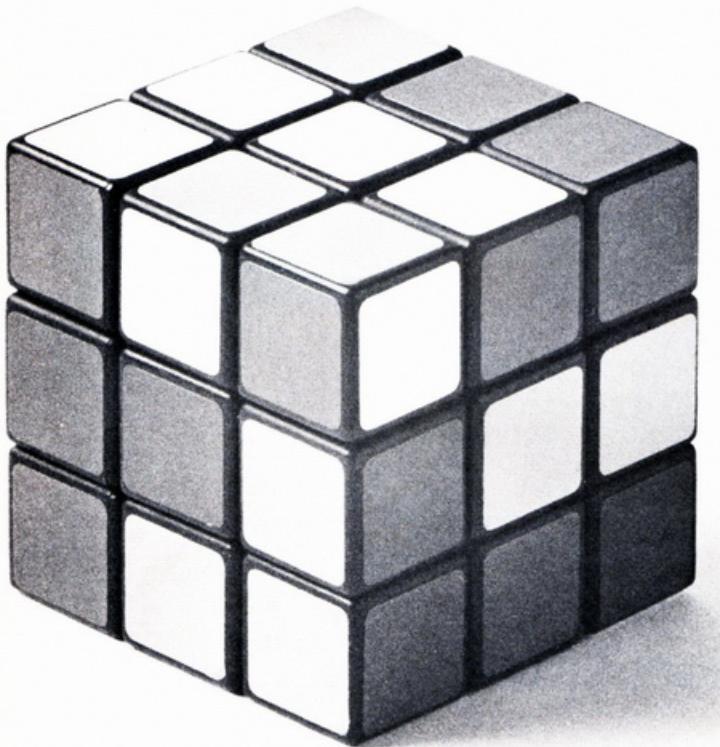
Ritagliate questa mezza pagina lungo il tratteggio e incollatela su cartoncino. Tagliate quindi tutte le pedine servendovi di uno sgarzino.

La mappa del gioco è al centro delle pagine "da giocare".



43 miliardi di combinazioni.

Una sola possibilità di scoprire il mistero del cubo magico.[®]



Il Cubo Magico[®] è solo Mondadori Giochi.



Ogni unità rappresenta da 20 a 30 uomini.

0.3.3 I numeri stampati sopra ogni unità rappresentano:
in alto a sinistra - numero di movimenti permessi in una mossa;
in basso a sinistra - fattore di combattimento;
in basso a destra - numero di esagoni percorribili in un turno.

1.0 COME SI GIOCA

Esistono tre possibili situazioni, definite scenari, in cui si può sviluppare l'azione simulata. Le regole particolari di ognuna sono riportate ai punti 9.0, 10.0 e 11.0.

Lo stesso vale per lo scopo da raggiungere in ogni scenario.

Esaminiamo ora le regole valide in generale per tutti gli scenari.

2.0 SCELTA DELLE FORZE DA UTILIZZARE E LORO COLLOCAMENTO

2.1 Mentre l'Imperiale ha sempre in gioco tutte le sue unità (ad eccezione dei carriaggi) per ogni scenario il giocatore italiano ha a disposizione un determinato numero di punti entro cui scegliere, scrivendola in segreto su di un foglio a parte, la costituzione del suo esercito.

Il singolo valore in punti di ogni unità è:

cavalleria pesante	4 punti
cavallerie leggere	3 punti
fanteria a cavallo	2 punti
fanteria regolare	2 punti
fanteria irregolare	1 punto

Se, per esempio, il punteggio massimo a disposizione per uno scenario fosse 10 punti, si potrebbero scegliere 1 cav. pesante (4), 1 cav. leggera (3) e tre unità di irregolari (1 + 1 + 1).

Ciò sarà ignoto al giocatore Imperiale, e non potrà più essere modificato per tutto il gioco.

2.2. DISPOSIZIONE DEI PEZZI SCELTI

Anche la disposizione iniziale sulla mappa delle unità italiane potrà essere segreta, ad eccezione di quelle che si volessero piazzare in campo aperto.

Per ottenere ciò si scriverà, accanto alle unità scelte, anche la lettera corrispondente al bosco o casale in cui esse sono nascoste.

Ciò non dovrà comunque incidere sulle regole generali del movimento.

Nello stesso esempio di cui sopra si potrà pertanto piazzare la cav. pesante nel bosco P, quella leggera nel casolare C, una fanteria nel castello D e due fanterie nel bosco N.

Anche questo posizionamento non potrà più variare nel corso del gioco se non piazzando palesemente le unità sulla mappa e spostandole normalmente.

Nel momento in cui una unità inizia a muovere o anche solo si scopre combattendo da ferma, essa viene piazzata materialmente sulla mappa e da quel momento seguirà le regole normali.

Se posizionata in un bosco, essa può apparire in un qualsiasi esagono di questo, scelto dal giocatore Italiano, combattendo anche nel momento in cui appare.

Ogni volta che una unità è "scoperta" va cancellata dal foglio su cui era stata scritta.

L'Imperiale può attaccare esagoni in cui pensa siano presenti nemici; se questi effettivamente ci sono devono essere scoperti e subire l'attacco.

2.3 INGRESSI IMPERIALI

In ogni scenario è riportata una serie di percorsi che gli Imperiali devono seguire. Quale tra essi è quello valido è definito da un lancio di dadi in alcuni.

Gli esagoni da cui iniziano il movimento sono quelli in cui la strada entra nella mappa. Tutte le unità devono partire da quel punto. Lo stesso vale quando si parla di uscita dalla mappa.

RIASSUNTO DELLA FASE INIZIALE DI GIOCO

I) Si sceglie lo scenario da simulare.

II) L'Imperiale controlla con il dado quale itinerario deve percorrere.

III) L'Italiano sceglie, scrivendole a parte, le unità che vuole usare, entro il massimo di punti disponibili.

IV) L'Italiano, sempre per iscritto, ne determina la collocazione.

3.0 SVOLGIMENTO DEL GIOCO

3.1 G.D.B.N. si svolge per mosse, ciascuna suddivisa in più turni. Il primo turno spetta sempre per regola all'Imperiale.

3.2 IL TURNO IMPERIALE

Durante questo turno egli sposta quante delle proprie unità vuole, entro le regole sul movimento.

Al termine di questi movimenti risolverà i combattimenti even-

tualmente impostati.

3.3 II TURNO IMPERIALE

Tutte le unità Imperiali con il numero 2 scritto in alto a sinistra possono di nuovo normalmente muovere. Anche al termine di questi movimenti si risolvono i combattimenti impostati. Si possono anche ripetere combattimenti tra unità precedentemente rimaste in contatto.

Se due unità hanno ottenuto nel turno precedente esiti di combattimento nulli, ma con agganciamento, esse DEVONO ripetere il combattimento.

In questi turni si considera sempre l'Imperiale come attaccante.

3.4 I TURNO ITALIANO

Come il punto 3.2, ma chi muove questa volta è l'Italiano.

3.5 II TURNO ITALIANO

In questo turno possono muovere di nuovo tutte le unità italiane con numero di movimento 2 o 3.

3.6 III TURNO ITALIANO

In questo turno possono nuovamente muovere le unità che, sole, abbiano un numero di movimento 3, indipendentemente dal fatto che abbiano o no mosso nei turni precedenti.

Non è ammesso accumulare nell'ultimo turno possibile movimenti non eseguiti nei turni precedenti.

Tutte le regole sulle soluzioni di combattimento viste ai punti 3.2 e 3.3. restano valide.

Durante questi turni si considerano sempre gli Italiani come attaccanti.

4.0 MOVIMENTO DELLE UNITÀ

4.1 REGOLE GENERALI

In qualsiasi mossa, durante i propri turni, si possono spostare tutte le proprie unità che si vogliono e possono far muovere.

Si possono spostare tutte, solo qualcuna o anche nessuna.

Il movimento di ciascuna unità non deve mai superare il proprio fattore di movimento (ad ogni punto movimento corrisponde un esagono).

4.2 Il movimento può essere fatto in qualsiasi direzione, non necessariamente in linea retta.

4.3 Alle unità imperiali è vietato entrare in esagoni di bosco.

Per le unità italiane, invece, ciascuno di essi costa 2 punti movimento.

4.4. Gli esagoni di strada costano, in generale, mezzo punto movimento.

4.5 Durante i turni Imperiali nessuna unità italiana può essere mossa se non in conseguenza di combattimenti. Lo stesso vale, viceversa, durante i turni Italiani.

4.6 Si possono compiere movimenti che passino sopra unità amiche, purché alla fine del movimento non se ne trovino due sovrapposte.

Eccezione a questa regola fanno i comandi e i falconetti (vedi 7.0 e 8.0).

Non si può entrare in esagoni occupati da nemici.

4.7 Il movimento attraverso esagoni adiacenti nemici (zone di controllo) costa 2 punti movimento.

4.8 Gli esagoni non completi sul bordo della mappa, sono intransitabili.

4.9 L'uscita dalla mappa equivale ad eliminazione per l'unità che la effettua.

DURANTE LE FASI DI MOVIMENTO NON SI USA MAI IL DADO

5.0 COMBATTIMENTO - REGOLE GENERALI

5.1 Se una o più unità, terminati tutti i movimenti di un turno, si trovano adiacenti un nemico, possono attaccarlo (non è obbligatorio).

5.2 I combattimenti si risolvono nell'ordine che preferisce l'attaccante, uno alla volta.

5.3 È ammesso attaccare una unità con più pezzi, purché tutti questi le siano adiacenti. In questo caso il fattore di combattimento dell'attaccante sarà pari alla somma dei fattori di combattimento delle sue unità impegnate.

5.6 Unità piazzate in un bosco valgono, solo in difesa, un punto combattimento in più.

5.7 Unità piazzate in castello valgono tre punti in più in difesa (eccettuata la cavalleria pesante, che non viene mai maggiorata).

6.0 L'ESITO DEI COMBATTIMENTI

6.1 LA TABELLA COMBATTIMENTI

L'esito dei vari combattimenti è dato dalla Tabella Combattimenti

stampata a parte.

6.2 Una volta calcolata la differenza tra i fattori di combattimento dell'attaccante e quelli del difensore (che può anche essere negativa), si tira il dado. Incrociando la colonna corrispondente alla differenza esistente in quello scontro con la riga corrispondente all'esito del dado si vede quale è la conseguenza di quel combattimento.

Ciò va ripetuto per tutti i combattimenti impostati, nell'ordine preferito dall'attaccante.

6.3 RISULTATI DEI COMBATTIMENTI

Gli esiti dei combattimenti possono essere:

6.3.1 AE o DE - Attaccante o Difensore eliminato

6.3.2 A3 o D3 - Attaccante o Difensore deve arretrare di *tre* esagoni.

Questo arretramento deve avvenire attraverso tre esagoni differenti, a scelta dell'arretrante; se l'arretramento portasse sopra unità nemiche o finisse sopra unità amiche, l'unità arretrante sarebbe eliminata. Lo stesso avrebbe se essa finisse fuori della mappa o in esagoni intransitabili. È invece ammesso arretrare per zone di controllo nemiche (esagoni adiacenti nemici), o attraverso unità amiche.

Una unità attaccante che dovesse arretrare per esiti di combattimento, non può più utilizzare eventuali turni successivi di movimento.

6.3.3 N - Nessuna conseguenza al combattimento.

6.3.4 Na - Si deve lanciare un nuovo dado: se l'esito è pari equivalente a N, se è dispari le unità impegnate sono agganciate e nel turno successivo, a chiunque appartenga, devono tornare a combattere. In questo caso è ammesso modificare il rapporto di forze, aggiungendo alle unità impegnate altre unità che possono muovere, o comandi.

In qualsiasi caso gli esiti AE, DE, e arretramento permettono al vincente di avanzare nell'esagono lasciato libero con una delle unità che hanno partecipato al combattimento. Naturalmente ciò non avviene se l'esagono liberato è intransitabile per l'avanzante.

Durante la ritirata i costi del terreno o delle zone di controllo non si considerano mai.

7.0 I FALCONETTI

A disposizione degli Imperiali sono due falconetti (pezzi di artiglieria leggera da tre libbre) di cui gli Italiani ignorano l'esistenza. Essi sono tenuti fuori dal gioco fino al momento in cui l'Imperiale decide di utilizzarli, piazzandoli sopra una qualsiasi unità di fanteria, a sua scelta. Essi possono essere piazzati anche subito prima di risolvere un combattimento, modificando così improvvisamente la differenza tra i fattori combattimento calcolati precedentemente.

Da quel momento in poi, tuttavia, essi resteranno fissi su quella unità, subendone le stesse sorti.

7.1 Non è possibile piazzare due falconetti sopra la stessa unità.

7.3 È ammesso piazzare sulla stessa unità un falconetto ed un comando.

7.4 I falconetti tirano una sola volta per mossa, nel turno scelto dall'Imperiale, in attacco o in difesa. Una volta usata, la pedina viene girata fino alla fine della mossa.

7.4 I falconetti aggiungono tre punti combattimento alla unità su cui sono piazzati.

8.0 I COMANDI

I comandi rappresentano ufficiali che danno maggior capacità di combattimento ad una unità. Naturalmente il comando italiano rappresenta Giovanni dalle Bande Nere. Possono stare da soli o essere sovrapposti ad una qualsiasi unità (eccetto i carri).

8.1 Il comando aggiunge il proprio fattore (scritto a sinistra in basso) al lancio di dado nello scontro in cui sono presenti, se in attacco, e lo sottrae al lancio nemico, se in difesa.

8.2 Non è ammesso sommare gli effetti di due comandi nello stesso combattimento, anche se sono entrambi presenti.

8.3 Esiti di dado inferiori a 1 valgono come 1, e superiori a 6 si considerano come 6. Lo stesso vale per differenze superiori a -3 e +5.

8.4 Un comando da solo, se attaccato, vale 0 punti, e su questa cifra si calcola la differenza. Un comando da solo non può attaccare e può essere transitato anche da nemici, che però non possono fermarsi sopra.

(La stessa regola vale anche per i carriaggi, a cui non si può inoltre mai sovrapporre nessuna unità).



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

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

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

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

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

Questa è una parte dei nostri giochi.

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

Gian Piero Tenca Concessionario esclusivo per l'Italia della Game Designer's Workshop

Corso Sempione 41 - Tel. 02-34.13.89 - 20145 Milano

GLI SCENARI -

9.0 CATTURA DEI CARRIAGGI

Attraverso un tratto di pianura gli Imperiali devono portare, sotto scorta, il soldo alle truppe accampate più avanti. Compito degli Italiani, in agguato, è quello di distruggere almeno 2 carri nemici. Data l'importanza della posta in gioco (ribellione dei mercenari tedeschi non pagati) le perdite subite dai due eserciti non hanno alcuna importanza. L'eliminazione dei carri deve avvenire prima che questi escano dalla mappa, evidentemente.

9.1 Punti a disposizione del giocatore italiano: 20

9.2 Percorsi imperiali (da controllare prima che l'italiano decida il piazzamento delle sue forze):

dado 1 - 2	ingresso 1	uscita 3
dado 3 - 4	ingresso 2	uscita 4
dado 5 - 6	ingresso 1	uscita 4

10.0 AZIONE DI DISTURBO

Gli Imperiali sono diretti al punto di concentramento da cui attaccheranno, in massa, la fortezza di Mantova.

Giovanni dalle Bande Nere deve cercare di eliminarne il più possibile, prima che questo avvenga.

La vittoria sarà considerata sua se riesce ad eliminarne per almeno otto punti combattimento, senza però subire perdite maggiori di quelle che infligge.

Ciò deve avvenire prima che le forze imperiali siano uscite dalla mappa.

10.1 Punti a disposizione dell'italiano: 22.

L'Imperiale non mette in campo i carriaggi.

10.2 I percorsi possibili per l'Imperiale sono identici a quelli del punto 9.2.

11.0 RALLENTAMENTO

Gli Italiani devono tenere il più possibile bloccati gli Imperiali, permettendo così la distruzione del ponte sul Po da cui questi devono passare.

Ciò si considera effettuato se riescono a conservare l'incrocio delle strade fino al momento in cui hanno inflitto almeno 12 punti combattimento di perdite al nemico. Se nel momento in cui questo avviene non ne hanno subito un numero maggiore, hanno vinto.

L'Imperiale vince nel momento in cui piazza una sua qualsiasi unità nell'esagono crocicchio, se le sue perdite non sono state superiori a 12 punti (o se le avesse anche subite, infliggendone tuttavia di più).

11.1 Punti a disposizione dell'italiano: 40.

11.2 Il piazzamento delle forze italiane avviene prima che l'Imperiale inizi il suo ingresso.

11.3 Gli ingressi Imperiali avvengono dai punti 3 e 4 (forze suddivise a piacere, anche in turni successivi).

TABELLA DELLE DIFFERENZE

TRA ATTACCANTE E DIFENSORE

-	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
1	AE	AE	AE	AE	A3	A3	Na	N	N
2	AE	AE	AE	A3	A3	Na	N	D3	D3
3	AE	AE	A3	Na	Na	N	D3	D3	D3
4	A3	Na	Na	N	N	D3	D3	D3	DE
5	Na	Na	Na	D3	D3	DE	DE	DE	DE
6	D3	DE							

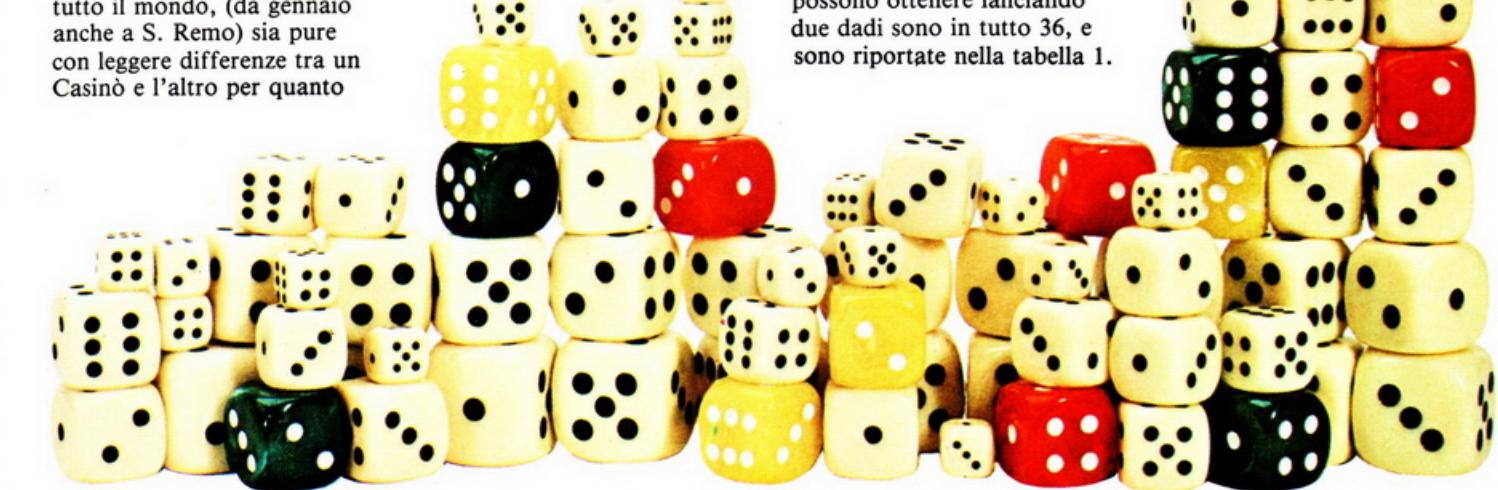
I dadi hanno esercitato fin dai tempi più remoti un fascino irresistibile su tutti gli uomini, senza distinzioni di razza o di continenti, e numerosissime sono le testimonianze che ci sono pervenute al riguardo.

Dagli antichi astragali naturali a quattro facce fino ai moderni dadi di plastica, si può riunire tutto un vasto e molteplice campionario di dadi che da solo basterebbe a testimoniare la grande avventura umana verso il progresso tecnologico e la conquista della civiltà.

Fu proprio dalla trattazione dei vari problemi legati al lancio dei dadi che Gerolamo Cardano (1501 - 1570) trasse lo spunto per il suo *Liber de ludo aleae* che costituì la prima organica trattazione sul calcolo delle probabilità ed anche uomini come Galileo e Pascal affrontarono e risolsero alcuni problemi matematici derivanti dal lancio dei dadi apportando il loro valido contributo alla nuova scienza.

I dadi vengono oggi impiegati in decine e decine di giochi antichi e moderni ed hanno un loro importante posto anche nei Casinò. Soprattutto nei Casinò americani, in verità, ma anche nella vecchia Europa i gusti del pubblico stanno lentamente cambiando e, dopo l'apertura del Casinò Loewes di Montecarlo, anche molti altri Casinò si sono affrettati ad introdurre il Craps nelle loro sale.

Non si conosce esattamente l'origine del nome *craps*, ma si sa con certezza che la struttura sostanziale del gioco, così come esso viene oggi praticato, fu messa a punto dai negri americani nel XIX secolo e costituì una esemplificazione del gioco europeo chiamato *hazard*. Il craps è oggi giocato in tutto il mondo, (da gennaio anche a S. Remo) sia pure con leggere differenze tra un Casinò e l'altro per quanto



IL GIOCO DEL LANCIATORE

Iniziando il gioco, il lanciatore ha tre diverse possibilità:

1^a) Totalizzare al primo lancio un 7 oppure un 11 (chiamati *naturals* o *pass*). In questo caso, egli vince immediatamente, quindi col successivo lancio si inizierà una nuova partita;

2^a) Totalizzare al primo lancio un 2 o un 3 o un 12 (punti chiamati *craps*). In questo caso egli perde immediatamente. Col prossimo colpo si inizierà una nuova partita;

3^a) Totalizzare al primo lancio 4, 5, 6, 8, 9, 10 (chiamati *point numbers*). In questo caso la partita resta

Mr. CRAPS

Gioco di dadi messo a punto nel XIX° secolo dai negri americani, è giocato in tutto il mondo e, da pochi mesi, anche al Casino di San Remo

di Gabriele Paludi

riguarda le varie combinazioni su cui è possibile puntare e le varie quote offerte. Attrae sempre grandi moltitudini di giocatori e soprattutto coloro che ritengono di poter svolgere un ruolo attivo nel gioco, avendo la possibilità di lanciare i dadi. Non è raro assistere a dei veri e propri curiosi rituali propiziatori messi in atto dal lanciatore. Soffiare sui dadi, pronunciare parole magiche saltellando, baciare i dadi e strofinarsene sulle gambe, sono pratiche abbastanza comuni attorno ai tavoli di craps.

LE REGOLE DEL CRAPS

Il gioco si effettua lanciando due dadi su un tavolo il cui schema è riprodotto nelle pagine seguenti.

Il tavolo ha delle sponde piuttosto alte che

Punto	Combinazioni	Numero delle combinazioni	Probabilità del punto
2	1-1	1	1/36
3	1-2; 2-1	2	1/18
4	1-3; 3-1; 2-2	3	1/12
5	1-4; 4-1; 2-3; 3-2	4	1/9
6	1-5; 5-1; 2-4; 4-2; 3-3	5	1/7,2
7	1-6; 6-1; 2-5; 5-2; 3-4; 4-3	6	1/6
8	2-6; 6-2; 3-5; 5-3; 4-4	5	1/7,2
9	3-6; 6-3; 4-5; 5-4	4	1/9
10	4-6; 6-4; 5-5	3	1/12
11	5-6; 6-5	2	1/18
12	6-6	1	1/36

impediscono ai dadi di saltarne fuori. Affinché il lancio sia ritenuto valido, è necessario che i dadi tocchino i bordi del tavolo opposti a quello in cui si trova il lanciatore. I dadi vengono lanciati a turno dai giocatori, seguendo una preventiva prenotazione. Chi lancia è obbligato a puntare quando vince. Un capotavolo e tre croupiers sono incaricati di sovrintendere allo svolgimento delle varie fasi del gioco.

Le combinazioni che si possono ottenere lanciando due dadi sono in tutto 36, e sono riportate nella tabella 1.

tab. 1



aperta ed il risultato della stessa sarà determinato dai lanci successivo. Il lanciatore vincerà la partita se si ripresenterà il *point number* già apparso, invece la perderà se si presenterà prima un 7. Il 7 è quindi un punto vincente in occasione del primo lancio, ma è un punto perdente nei lanci successivi ad un *point number*. Le probabilità per il lanciatore sono le seguenti:

tab. 2

Primo lancio	Numero dei lanci	Numero dei colpi vincenti	Numero dei colpi perdenti
2 crap	55	—	55
3 crap	110	—	110
4 point	165	55	110
5 point	220	88	132
6 point	275	125	150
7 natural	330	330	—
8 point	275	125	150
9 point	220	88	132
10 point	165	55	110
11 natural	110	110	—
12 crap	55	—	55
Totali:	1.980	976	1.004

Il lanciatore vince 976 volte su 1.980 e perde 1.004 volte su 1.980. Il vantaggio del banco è quindi: $(1.004 - 976) : 1980 \times 100 = 1,41\%$. Questa percentuale di vantaggio può comunque essere ridotta allo 0,85% con l'impiego delle cosiddette *free bets*, come vedremo in seguito.

IL GIOCO DEL PUNTATORE

Tutti gli altri giocatori possono puntare in qualunque momento, scegliendo tra le numerose combinazioni

possibili e depositando i gettoni nelle aree del tappeto che sono riservate ad ognuna di esse. Le puntate principali sono 4:

- 1) **PASS LINE (o WIN LINE)** — Puntando su questa combinazione, si scommette che il lanciatore vincerà al primo colpo, quindi si vincerà con il 7 e l'11 e con un 4, 5, 6, 8, 9, 10 ripetuto prima del 7, come è stato precedentemente precisato.

combinazione solo in occasione del primo lancio della partita. Le puntate vengono pagate alla pari. Il vantaggio del banco su questa combinazione è dell'1,40%.

3) **COME BET** — Le puntate effettuate su questa combinazione vincono e perdono secondo le regole già spiegate per il *Pass line*. La differenza tra le due combinazioni consiste nel fatto che si punta sul *Pass line* solo in occasione del primo lancio di dadi della partita, mentre si punta sul *Come* quando il primo lancio ha dato un *point number*. Le puntate vengono pagate alla pari. Il vantaggio del banco è su questa combinazione dell'1,414%.

4) **DON'T COME** — È la combinazione contrapposta al *Come* e corrisponde esattamente al *Don't pass line*. Anche su questa combinazione si può puntare solo dopo l'uscita di un *point number*. È pagata alla pari. Il vantaggio del banco è dell'1,403%.

Si perderà con il 2, il 3 ed il 12. È possibile puntare su questa combinazione solo in occasione del primo lancio della partita. Le puntate vengono pagate alla pari. Il vantaggio del banco su questa combinazione è dell'1,414%.

2) **DON'T PASS (o LOSE)** — È la combinazione contrapposta alla precedente, quindi si vincerà con il 2, il 3 ed il 12 e si perderà con il 7 e l'11. Si vincerà anche quando uscirà un 7 prima che si sia ripetuto un *point number*. È possibile puntare su questa

FREE BETS
Abbiamo visto che la percentuale di vantaggio del Casinò è dell'1,403% sul *don't pass* e sul *don't come* e dell'1,414% sul *pass* e sul *come*. Queste percentuali possono essere ridotte allo 0,848% (e con le regole di alcuni Casinò fino allo 0,591%) effettuando una puntata supplementare, chiamata *free bet*, ogni volta che viene totalizzato un *point number*.

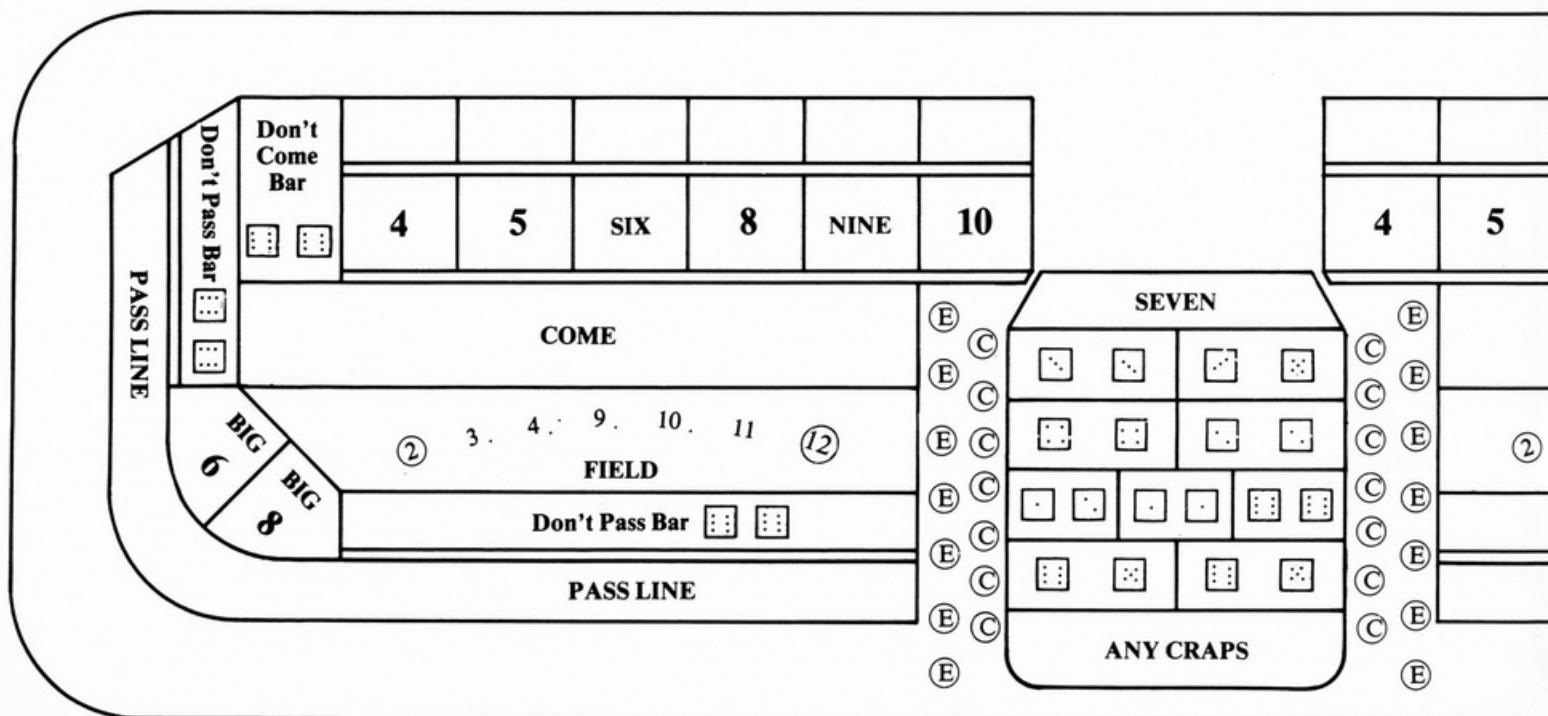
number (4, 5, 6, 8, 9, 10). Se, ad esempio, un giocatore ha una puntata di 1 pezzo sul *pass* ed il lanciatore totalizza un 10, il giocatore può raddoppiare la sua puntata iniziale. In tal caso, se il 10 si ripresenterà prima del 7, il giocatore vincerà 3 pezzi: 1 sul *pass* e 2 sulla puntata supplementare. Le *free bets* sono così pagate: 2 ad 1 sul 4 e sul 10; 3 a 2 sul 5 e sul 9; 6 a 5 sul 6 e sull'8.

ALTRÉ PUNTATE POSSIBILI

Oltre a quelle già descritte, è possibile puntare su altre diverse combinazioni. Ne elenchiamo qualcuna per dare al lettore un quadro sufficientemente esauriente del gioco, pur dovendo avvertire subito che si tratta di combinazioni poco convenienti, data l'alta percentuale di vantaggio che il banco ha su di esse.

HARWAY BETS — Sono le puntate fatte sui numeri 4, 6, 8, 10 ottenuti con gli stessi numeri sui due dadi (quindi: 2-2; 3-3; 4-4; 5-5). Si vince quando queste combinazioni escono prima che lo stesso totale sia ottenuto in modo diverso, oppure prima che esca il 7. Il 4 ed il 10 vengono pagati 7 volte la posta (vantaggio del Casinò: 5,55%); il 6 e l'8 vengono pagati 9 volte la posta (vantaggio del Casinò: 4,55%).

FIELD BET — È una puntata che procura la vincita



quando esce uno dei seguenti numeri: 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12. Perde con l'uscita degli altri numeri. Su questa combinazione il vantaggio del Casino varia dal 2,78% all'11,11%, in relazione alle quote offerte, sovente differenti da un Casino all'altro.

PLACE BETS — Sono le puntate effettuate sui numeri 4, 5, 6, 8, 9, 10. Se viene totalizzato uno di tali punti prima che il lanciatore ottenga 7, il puntatore vince: sul 6 e sull'8: la posta è pagata 7 a 6 (vantaggio del Casino: 1,52%); sul 5 e sul 9: la posta è pagata 7 a 5 (vantaggio del Casino: 4%); sul 4 e sul 10: la posta è pagata 19 a 10 (vantaggio del Casino: 3,33%).

Il giocatore di questa combinazione può ritirare la posta in qualunque momento prima del lancio dei dadi. Su questa combinazione non si punta in occasione del primo lancio dei dadi.

BIG 6 e BIG 8 — Si vince con queste puntate se uno di tali punti viene realizzato prima che il lanciatore faccia 7. Le puntate sono pagate alla pari. Il vantaggio del Casino è su questa combinazione del 9,1%.

ANY CRAPS — Puntando su questa combinazione si scommette sui numeri 2, 3, 12. Le puntate vengono pagate 15 a 2. Il Casino ha su questa combinazione un vantaggio del 5,56%.

I SISTEMI

Anche per il craps, come per tutti gli altri giochi d'azzardo, sono stati ideati numerosissimi sistemi di gioco che dovrebbero assicurare una sicura vittoria.

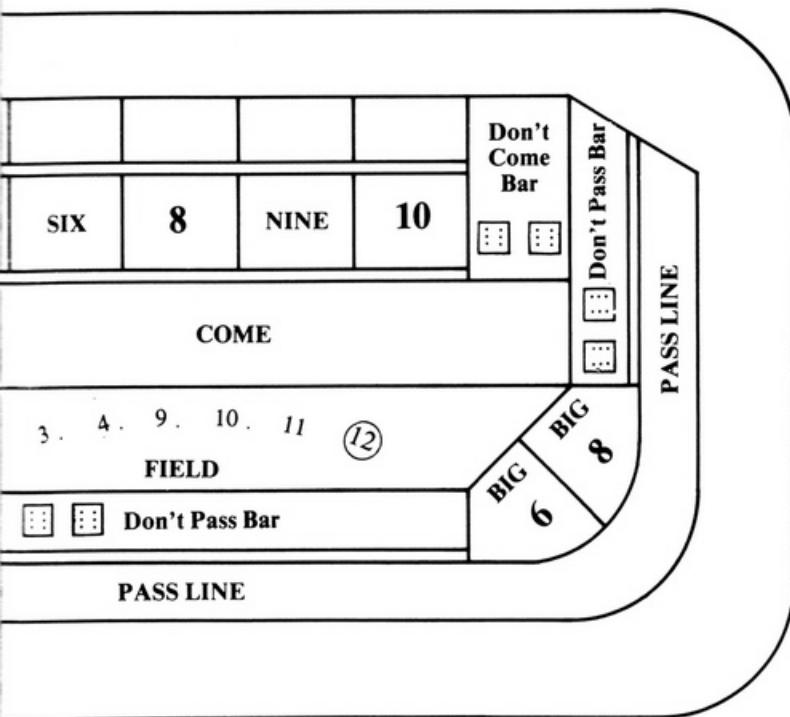
Diciamo *dovrebbero* perché il craps è un gioco di puro azzardo e l'esito di ogni lancio di dadi è completamente indipendente da quelli che l'hanno preceduto e da quelli che lo seguiranno, esattamente come avviene per le sortite dei numeri della roulette.

Ne consegue che il vantaggio matematico del banco esistente sulle varie combinazioni non può essere in alcun modo alterato. Il giocatore potrà ottenere qualche risultato positivo solo se avrà l'accortezza di scegliere una combinazione in cui il vantaggio della Casa sia modesto e non prolungherà eccessivamente la durata del suo gioco.

BIBLIOGRAFIA

- J. SCARNE: Scarne on dice - Stackpole Books, Harrisburg, Pa, 1962.
 M. LEMMEL: Gambling: Nevada style. Dolphin Books, Doubleday & C. Inc., Garden City, N. Y., 1966.
 P. ARNOLD: Casino Games - Ep. Publishing Limited, Wakefield (England), 1978.
 O. JACOBY: On gambling - Hart Publ. Com. New York, 1963.

Il tavolo del Craps



BREVETTI

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

Segnalazione No. 8 - Luglio 1981

Rif. 2/747	Cinque	Gioco di simulazione del football su campo quadrettato.
Rif. 2/748	Negro	Gioco didattico per lo studio della geografia.
Rif. 2/749	Tomy	Gioco Elettronico del tennis (cassa per).
Rif. 1/750	Miletto	Gioco di società.
Rif. 1-2/751	Lo Verso & Capone	
Rif. 2/752	Mascheroni	Gioco, le parti che lo compongono ed i procedimenti per lo svolgimento di tale gioco.
Rif. 2/753	Palumbo	Scacchiera artistica "Scacco Matto".
Rif. 2/754	Palumbo	Elemento modulare componibile, particolarmente per giochi didattici e ricreativi.
Rif. 2/755	Int. Team	Elemento modulare componibile a incastro, particolarmente per giochi didattici e ricreativi.
Rif. 2/756	Int. Team	Disegno per la realizzazione di un gioco, costituito da una disposizione di figure geometriche comprendente una pluralità di ottagoni e quadrati.
Rif. 2/757	Colombo	Complesso di elementi per la realizzazione di un gioco comprendente una superficie di sostegno recante una disposizione di figure geometriche atte a permettere movimenti in varie direzioni a serie di pedine in varie formazioni.
Rif. 1/758	Cecchetti	Complesso di carta-scheda per la compilazione di una giocata al lotto.
Rif. 1/759	Tomy	Struttura di gioco del calcio elettronico.
Rif. 2/760	Sammito	Dispositivo da divertimento.

Le segnalazioni sono a cura dell'Archivio A.B.I.GI. della ditta RIMOLDI BRUNO - MILANO - TEL. 02/392855 CP 1325 MI-CORDUSIO

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

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

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

Esiste un futuro per il cubo magico oppure la pubblicazione della soluzione lo ha relegato al ruolo di soprammobile? L'arcano è svelato e il fascino perduto? Non illudetevi, non è così: la 'bestia' è in gabbia, ma tutt'altro che domata. All'estero, ce ne ha parlato Rinaldi nel numero di dicembre, il cubo magico è stato studiato in termini matematici con particolare riguardo alla teoria algebrica dei gruppi ed ormai la bibliografia in proposito ha superato i cinquanta volumi. È arduo voler dire ancora qualcosa di nuovo: per questo la nostra proposta è di "giocarci", magari insieme, riscoprendolo. Proviamo a invertire l'ordine: non "capirlo per giocare" ma, imitando i bambini, "giocare per capire". Sarebbe troppo facile fare come "Le Scienze" e rivelarvi le sequenze scoperte all'estero magari da un calcolatore, ma il fatto è che così non si impara nulla, si perde il piacere di creare e ci si ritrova con un vago senso di frustrazione. Meglio allora non curiosare nella biblioteca dei "cubologi", e per parte nostra difenderemo questa fruttuosa e piacevole "ignoranza". Ci sono almeno due territori da esplorare: il cubo classico e gli "altri cubi". Sul classico molte domande attendono

risposta. La soluzione "ufficiale" è una ma non è certamente l'unica, né la più veloce; il suo programma segue questi passi: 1) i quattro angoli di una faccia; 2) la faccia completa tranne un 'pezzo guida'; 3) gli altri quattro angoli in posizione; 4) gli altri quattro angoli in posizione e in allineamento; 5) la faccia opposta alla prima; 6) il 'pezzo guida'; 7) la statificazione intermedia. Alcuni lettori hanno inviato soluzioni che seguono sostanzialmente questo programma ma non utilizzano il 'pezzo guida' (Luca de Valli, F. Lombardi, A. Mazzetti); altre soluzioni eseguono per ultima la faccia opposta a quella di partenza (Luca de Valli, ancora lui...). È possibile però anche partire dagli otto angoli (metodo questo molto pratico e veloce), o al contrario lasciarli come ultimo "anello" (poco pratico ma molto 'istruttivo'); infine, ma non è consigliabile, si può anche non procedere per stadi e ottenere l'ordinamento come per magia.

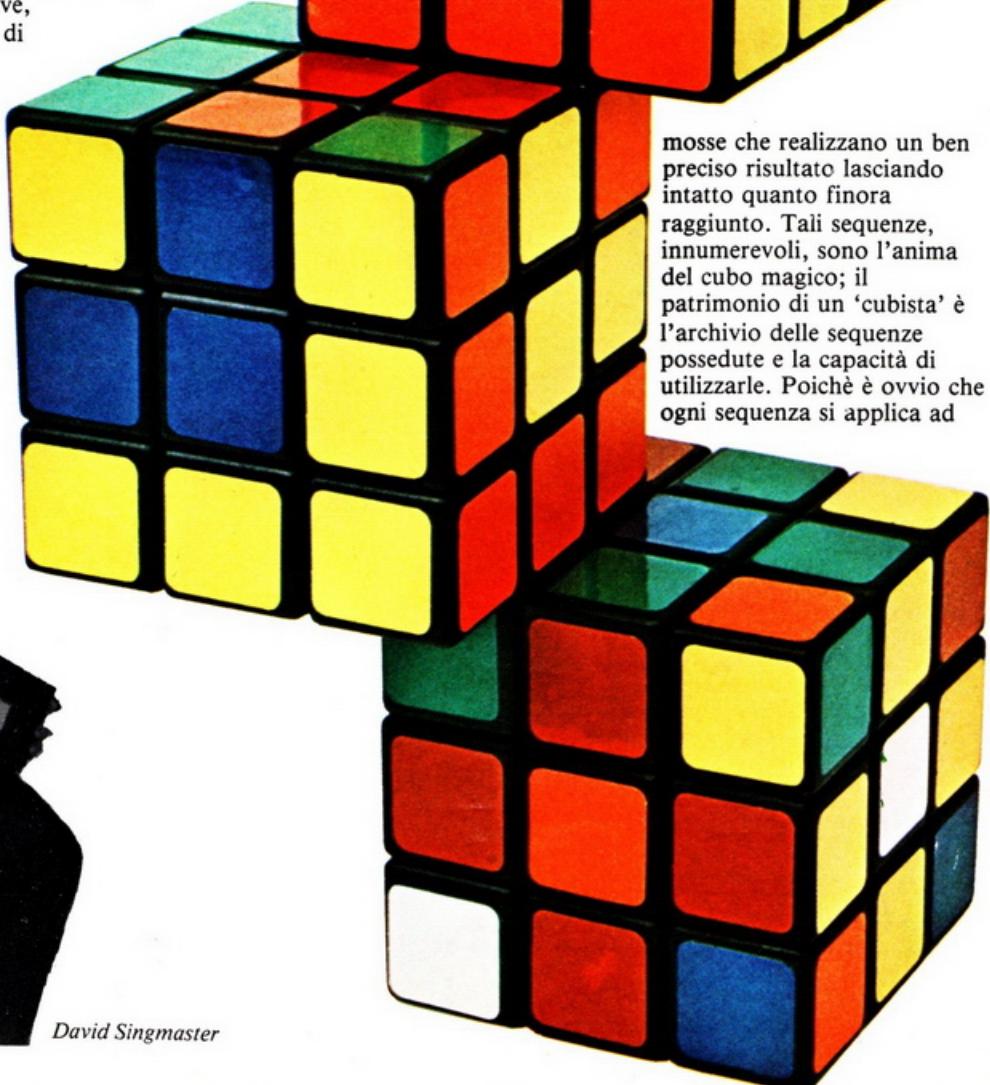
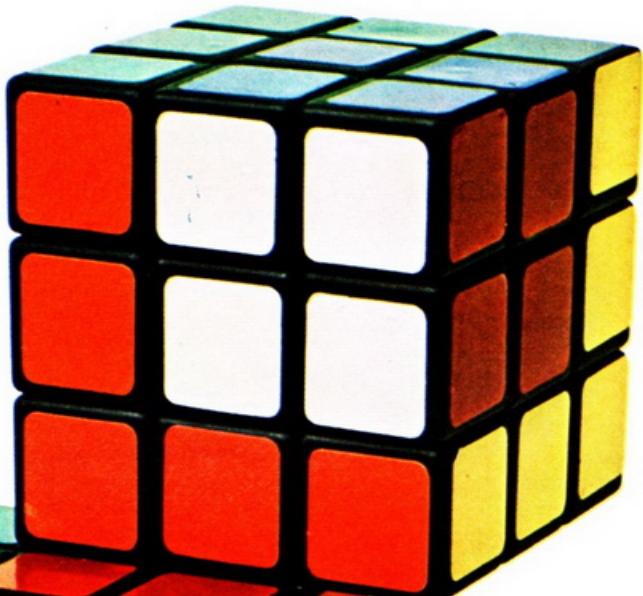
All'interno di ogni programma vi sono un certo numero di sequenze significative, cioè serie di

*Il Cubo
ecco come iniziare a giocare*

L'ALTR

*Esistono molte possibilità per costruire se Rubik, a volte con pochissime mosse. Una
Nelle pagine "da giocare"*

di Paolo Zar



mosse che realizzano un ben preciso risultato lasciando intatto quanto finora raggiunto. Tali sequenze, innumerevoli, sono l'anima del cubo magico; il patrimonio di un 'cubista' è l'archivio delle sequenze possedute e la capacità di utilizzarle. Poiché è ovvio che ogni sequenza si applica ad



David Singmaster

*è risolto:
on le sue infinite combinazioni*

O CUBO

*quenze sempre nuove con il rompicapo di
panoramica dei metodi suggeriti dai lettori.
alcuni problemi originali.*

donella Necca

una particolare configurazione che dev'essere riconosciuta, si separano qui le strade di chi misura la velocità in tempo e di chi la misura in mosse.

Naturalmente il sistema più veloce in secondi non è mai il più rapido in mosse, né il più elegante, bensì quello che consente di 'pensare meno' ossia che più si presenta ripetitivo e meccanico. Questo non vuole necessariamente essere un giudizio squalificante (anche la ricerca della miglior ripetitività è "intelligente"), ma svariate ragioni facilmente intuibili mi portano a privilegiare decisamente l'altra strada. Prima però alcune precisazioni ad uso di chi ha giocato col cronometro.

"Potrete riuscire in meno di due minuti..." diceva la soluzione Rubik... Devo confessare che personalmente non mi è mai accaduto e ho seri dubbi che, a parte casi eccezionalmente fortunati, ciò sia possibile con quel sistema e con quelle sequenze (per inciso provate a diminuire il numero di mosse delle sequenze della soluzione Rubik). A titolo di paragone posso proporvi per ora solo la mia personale esperienza che parla di un tempo variabile tra i 140 e i 200 secondi con un particolare metodo.

Lascerei allora lo spazio in futuro solo a eventuali sistemi, di vostra creazione, ancora più rapidi: il discorso diventerebbe nuovamente interessante.

Torniamo ora alle nostre sequenze che hanno l'eleganza di una dimostrazione geometrica in un problema analitico; giocare con loro significa scoprirlle, riconoscerle ma anche saperle utilizzare; dati a posto gli otto angoli il cubo magico si

può ricomporre, con un sistema molto simpatico per la sua logica e la sua coerenza interna, utilizzando più volte sempre una sola sequenza, tra l'altro semplicissima. Il divertente è che in fondo già la conoscete e quindi non vi resta che scoprirla. Ma attenzione: di relativamente comode ce n'è più d'una all'interno della 'soluzione Rubik' e ne potrete inventare anche altre. Tutto il 'trucco', diciamo così, consiste nel far precedere alla sequenza stessa un certo numero di mosse, sempre diverse, che possiamo chiamare di 'posizionamento' così da mettere i pezzi interessati nel reciproco rapporto che la sequenza richiede, poi eseguirla e infine ripercorrere 'a ritroso' le mosse di posizionamento. Volutamente non mi spiego di più e meglio; riprenderemo il discorso il prossimo mese e allora mi impegnerò ad essere chiarissimo. Non solo, l'intero cubo magico può essere ricostruito analogamente con solo due tipi di sequenze e tante sono le coppie possibili (provate a scoprirlene alcune!), e persino, ma il procedimento si fa molto complesso, con un solo tipo di sequenza purché abbia certe caratteristiche... quali? A questo punto però si impone una precisazione: all'interno di un processo risolutivo abbiamo finora denominato sequenza ciò che lascia intatto il già costruito, ma quest'unico criterio non è sufficiente a garantirne l'applicabilità ad altri metodi di soluzione. Propongo perciò di chiamare 'manovre' queste serie di mosse e 'sequenze' vere e proprie solo quelle che lasciano in ordine ogni cosa tranne i 2, 3, 4... pezzi che le riguardano; ovviamente minore è il numero di pezzi

coinvolti più una sequenza è per certi aspetti 'preziosa', e ciò anche a prescindere dalla sua velocità. Resta inteso inoltre che una sequenza si ritiene eguale in qualsivoglia posizione venga applicata e che naturalmente essa può contenere al suo interno una o più sottosequenze più semplici.

Quest'ultima nota lascia intuire perciò che da qualsiasi 'manovra' si può ricavare una sequenza a patto di aggiungere le altre mosse necessarie (ma purtroppo spesso sono tante); comunque provate, mi permetto un solo consiglio: sperimentatele a cubo in ordine! Resto in attesa delle vostre soluzioni e delle vostre sequenze. Di queste ultime pubblicheremo tutte quelle interessanti con il nome dell'autore, affinché divengano patrimonio comune. La prima ovviamente, per doveroso omaggio, sarà la preziosissima ed elegante sequenza di Rubik (Parte V, Procedimento B della soluzione pubblicata a maggio), ma altre pregevoli, anche se magari da completare, fanno parte sia del metodo Rubik sia di quelli inviateci. Traducete tutto nel linguaggio appropriato e raccomando solo due cose: precisione ed essenzialità.

Riprenderemo questo discorso dettagliandolo meglio in futuro, comunque penso abbiate già molto su cui

'giocare' per imparare, ma una volta che vi sarete impadroniti di un piccolo patrimonio, come giocarci? Potremmo dire che allora avrete i colori e non vi rimarrà che liberare la fantasia e dipingere; qui vi presento tre mie 'composizioni' che ho chiamato Arlecchino, I due dadi e Super-Arlecchino, ma ce ne sono tante altre ancora da scoprire e da inventare. Alcune sono semplici, altre complesse, altre impossibili (si, alcune sono impossibili) ma, per fortuna, il cubo si può smontare (E. Bonora originalmente e spiritosamente l'ha ricostruito con questo sistema record "in 34 mosse"). È sufficiente ruotare una faccia di 45° e fare leva sotto un pezzo a due colori.

Gli 'altri cubi' sono, come dicevo, tantissimi, alcuni molto semplici come ad esempio le 6 X (3 mosse) o il cubo con tutti i pezzi centrali di un altro colore, detto 6 Punti (4 mosse), o ancora i 4 Punti (4 mosse) e poi le 6, le 4 e le 2 Croci e anche altri per arrivare alle lettere, le H, le S, le K e così via.

Rimpiangerete di non avere un cubo $5 \times 5 \times 5$ o almeno un $4 \times 4 \times 4$ per poter comporre molte più sigle o parole di quanto ci conceda il piccolo $3 \times 3 \times 3$; certo allora la fantasia non avrebbe più freni... un sogno probabilmente, ma un sogno bellissimo.

E Singmaster dice che...

di Roberto Morassi

David Singmaster, professore universitario di matematica e grande cultore di matematica ricreativa, è uno dei maggiori esperti del Cubo Magico di Rubik, di cui ha descritto la teoria nel suo manuale "Notes on Rubik's Magic Cube" e in altri articoli. Occhi ridenti, una folta barba e radi capelli scompigliati, lo troviamo nella sua casa londinese attorniato da innumerevoli varietà del suo gioco prediletto. Manipola in continuazione una mastodontica versione del Cubo che ben si intona alla sua robusta taglia di atleta. In questi ultimi tempi, il Cubo si è affermato

clamorosamente in tutto il mondo. Quale sarà il suo futuro?

Certamente ha le carte in regola per essere considerato il più interessante fra i giochi topologici. Per me è un puzzle permanente, è destinato a diventare un classico come lo è stato il "gioco del 15" di Sam Loyd. Con questa differenza di qualità: mentre nel gioco del 15 e in altri a tessere scorrevoli si muove un pezzo alla volta, nel Cubo se ne muovono molti contemporaneamente e si deve tener conto della differenza fra i cubetti d'angolo, quelli di spigolo, e così via. Concettualmente, sono trasformazioni molto

più complicate.

Quanto occorre a un solutore medio per risolvere il problema del cubo, senza suggerimenti?

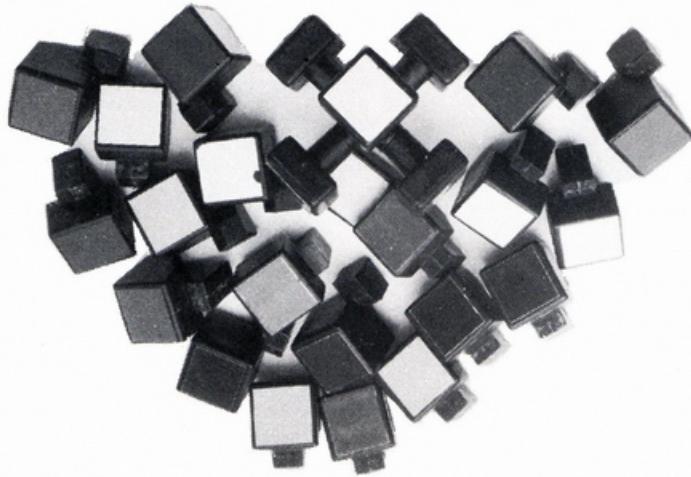
È molto difficile a dirsi. Conosco della gente, con discrete capacità matematiche, che ci ha messo un anno! Non è che fossero stupidi, erano solo incostanti. Lavoravano un po', poi lo mettevano da parte, riprovavano ancora, e così per mesi. D'altra parte so di qualcuno che lo ha risolto in un giorno, chissà, forse per un colpo di fortuna, o per una particolare abilità mentale a visualizzare dei fenomeni molto complicati. Ci vuole molta attenzione, molta concentrazione.

Anch'io, in questo momento, ho perso completamente il filo e non riesco più a rimettere a posto questo cubone che ho in mano... *Esistono altre varianti del Cubo?*

Mi diceva il presidente del "Rubik's Cube Club", in Germania, che ce ne sono almeno una trentina! Sei mi sono arrivate da poco dal Giappone. Alcune sono semplicemente delle versioni in scala ridotta; altre sono concettualmente diverse. Una, per esempio, ha una sezione ottagonale. Ci sono anche un paio di versioni del Cubo di lato $2 \times 2 \times 2$, una magnetica (che però si riapre sempre) e l'altra meccanica. Diversi hanno già anticipato la produzione di un Cubo $4 \times 4 \times 4$, e forse anche del $5 \times 5 \times 5$, e così via... Mi dicono che il meccanismo del Cubo Rubik si può generalizzare a Cubi di ordine superiore, ma mi riesce difficile capire come possa funzionare. I pezzi interni diventano parecchie decine. *Le tue "Notes" hanno avuto un grande successo, e provocato molti articoli.*

Quante lettere ricevi al giorno?

Truppe! Molte sono solo degli ordini o richieste di informazioni, diciamo un venti-trenta al giorno, ma ce ne sono un dieci-quindici la settimana che vale la pena di leggere attentamente. Alla fine dovrò anche rispondere, credo... Per esempio, mi chiedono di provare una certa serie di mosse, e io la provo, poi vedo se era già nota o no, e in quest'ultimo caso dovrei dire cosa ne penso, e così via. Capisco che chi scrive vorrebbe una risposta



sollecita, ma purtroppo ci vuole un sacco di tempo, è inevitabile.

Qualche lettera fuori del comune?

Ce ne sono tante. Da navi in mare, per esempio. Una volta mi è arrivato un radiotelegramma da parte di un capitano di nave, e poi una lettera da un posto sconosciuto nell'Oceano Indiano, da parte di una spedizione che stava facendo il giro del mondo. Ma forse la lettera più curiosa è quella di un cittadino di Toronto. Mi scrisse di aver ricevuto la visita di una sua ex, tornata da Vienna con un Cubo. Lei gli promise di sposarlo se lui fosse riuscito a risolverlo, e... be', lo ha risolto, e lei pure! Mi hanno riscritto di recente; pare che siano molto felici. La signora Kathleen Ollerenshaw, un'esperta di giochi matematici, ha contratto il "pollice del

cubista", una forma di tendinita che richiede un piccolo intervento chirurgico.

È una sindrome comune anche fra i patiti delle discoteche, provocata in quel caso dal troppo schiacciare le dita. Un mio collega, Paul Taylor, ha visto un giorno un Cubo in mostra in un "pub", con l'offerta di una bottiglia di whisky a chi fosse riuscito a risolverlo. Lui lo ha fatto in pochi minuti, ma il padrone lo ha accusato di aver fatto chissà quali imbrogli o magie, e non ha voluto pagare il premio!

Tu sei anche un collezionista di puzzles, libri e riviste di giochi. Cosa pensi che i lettori si attendano da riviste di questo genere, come "Games & Puzzles" o "Pergioco"?

È una domanda molto impegnativa. Da una decina d'anni l'interesse verso i giochi in genere è andato

crescendo senza soste, forse perché la gente ha più tempo libero, o perché c'è più disoccupazione... il che, in fondo, è la stessa cosa!

Diciamo anche che per molti la vita quotidiana è un po' troppo monotona, per niente eccitante: questo può spiegare l'interesse per i giochi realmente impegnativi per il cervello e le mani, che creano una sorta di sfida, di suspense. Anche i giochi di competizione sono sempre più popolari, vedi ad esempio il Mastermind. In realtà molti di questi giochi, come il "Dungeons and Dragons", non sono altro che dei puzzles creati dall'inventore perché un altro li risolva. Le riviste dovrebbero tener conto di tutto questo. Anche i fabbricanti si sono ormai accorti che la gente si rivolge sempre di più ai giochi che richiedono un vero, intenso sforzo mentale, come il Cubo di Rubik...

È proprio il tuo pallino, a quanto pare...

Bè, sì, nel campo dei giochi topologici non c'è niente di paragonabile al Cubo.

Oltretutto, il problema non è affatto esaurito quando uno ha imparato a risolverlo: ci sono altri problemi, come l'ottenimento di certe configurazioni simmetriche (pretty patterns). In Germania e in Ungheria hanno prodotto da poco un paio di giochi nuovi, specie di versioni del "gioco del 15" in tre dimensioni, che appartengono alla stessa classe del Cubo: giochi che insegnano a visualizzare e manipolare in termini di "teoria dei gruppi", una branca importante della matematica. È quello che chiamerei "teoria dei gruppi ricreativi", direi che è un ottimo sistema per insegnare la matematica alla gente.

~~~~~

*Appello a tutti i Cubisti!* - David Singmaster invita tutti i lettori di Pergioco che hanno delle osservazioni sul Cubo di Rubik, o che hanno inventato o scoperto l'esistenza di altri giochi topologici veramente complessi, a scrivergli al seguente indirizzo: 66, Mount View Road, London N4 4JR, Inghilterra.

~~~~~

A pagina 200 "da giocare" alcuni problemi da eseguire con il Cubo.



Creatura di Johnny Baldini e dell'Istituto del Gioco, Vocambolo rappresenta, assieme a Red Seven, l'unica effettiva novità dell'anno nel campo dei giochi di parole. A differenza di Red Seven, che unisce Scarabeo e rudimenti bridgistici, Vocambolo si presenta come un gioco di pura formazione di parole, con un'originalità spiccatissima che deriva dall'uso delle vocali come motori del gioco. Procediamo con ordine e passiamo in rassegna campo e armi del combattimento. Il giocatore che ha acquistato Vocambolo e apre la confezione si trova di fronte un board esagonale, con caselle ugualmente esagonali, e due tipi di tessere. Le prime, centoventi in tutto, sono consonanti, e fin qui tutto è normale. Le seconde (ottanta, divise in quattro gruppi di diverso colore) sono le vocali, che fungono da jolly.

Il giocatore pone il board al centro del tavolo, raduna altri uno - due - tre volenterosi (il gioco è per un massimo di quattro persone), mette le consonanti nel sacchetto, distribuisce leggi e gettoni-vocali, e inizia il gioco. Come? A turno, ogni giocatore cerca di formare la parola più lunga possibile. Tale parola verrà disposta sul board in una qualsiasi delle sei direzioni che si dipartono dalla casella iniziale.

Attenzione, però:

a) è necessario, per formare la prima parola, sfruttare almeno una delle sei consonanti posate sul board a inizio partita, e utilizzare almeno una delle proprie consonanti;

b) il giocatore, con il Vocambolo, può ignorare gli incroci, elemento essenziale dello Scarabeo. Se un avversario ha composto, poniamo, "pedestre", egli può utilizzare in parte la parola per comporre, ad esempio, "destreza".

Scopo del gioco è disfarsi per primi dei propri gettoni-vocali, e il punteggio viene calcolato in base ai gettoni che restano in mano agli avversari.

Quali regole deve seguire, il giocatore, per liberarsi dei

CHECK UP VOCAMBOLO

gettoni?

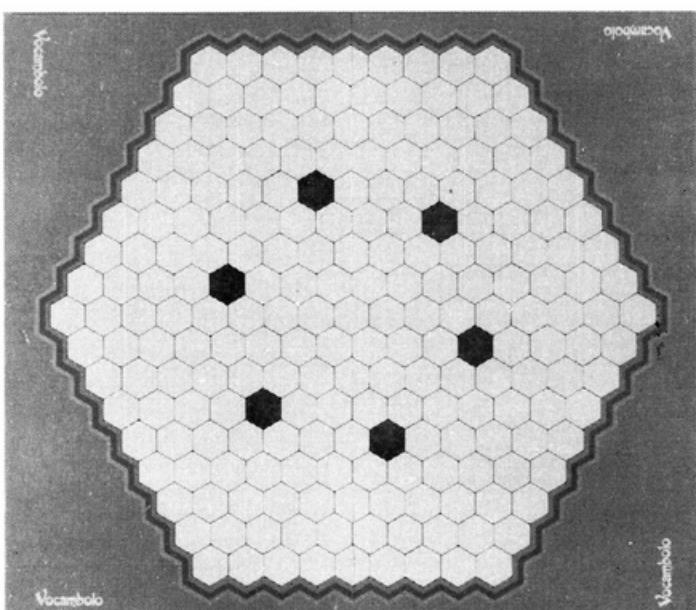
A una dotazione iniziale di 20 vocali e 5 consonanti egli deve aggiungere, alla fine di ogni turno, 2 consonanti che pescherà dal sacchetto. Deve quindi valutare con attenzione anche l'elemento - consonante, per non correre il rischio di trovarsi sprovvisto o, viceversa, di averne in sovrabbondanza. Inoltre il giocatore può non solo comporre parole, ma intervenire su quelle degli avversari (o su quelle da lui precedentemente formate) modificandole parzialmente. Vale a dire: può sostituire le vocali precedentemente usate

(che andranno eliminate dal gioco) con nuove vocali. Esempio: festa può diventare fasto, monte può essere mutato in manto, e così via. I gettoni così sostituiti vanno eliminati dal gioco, le consonanti non sono modificabili. Fin qui il Vocambolo, gioco abbastanza vivace e divertente. Un unico neo: il gioco è consigliato per 3-4 persone. Noi abbiamo approntato, per rimediare, una versione per due giocatori che ci ha molto divertito e ci è parsa fortemente competitiva. Le regole sono le stesse del

gioco - base, ma:
a) il giocatore, a ogni turno, può scegliere tra la formazione di una nuova parola e la modifica di una parola composta dall'avversario;
b) se sceglie la seconda ipotesi, i gettoni-vocali che sostituisce andranno riconsegnati all'avversario. Vince, anche qui, chi riesce a sbarazzarsi per primo dei 20 gettoni - vocale, ma il gioco diventa molto più complesso e "cattivo". Provare per credere. Questa seconda versione è sperimentabile anche in 3 e 4 giocatori, ma in questo caso esiste il fondato dubbio che la partita duri troppo a lungo.

Ovviamente, sia nella versione base che nelle regole suppletive che abbiamo proposto, "Vocambolo" consente agevolmente l'impiego di alcuni trucchi del mestiere. Nella prima versione, per esempio (quella, tanto per intenderci, che consiste semplicemente nello sbarazzarsi dei gettoni-vocali), il giocatore che avrà avuto l'accortezza di formarsi un discreto vocabolario di parole contenenti molte vocali, sarà sicuramente avvantaggiato. Parole come "indivisibile" e "legnaiuolo" consentono di scartare ben sei vocali per volta. Parole come "setaiolo", "legnaiolo" e simili consentono di scartare cinque vocali per volta. È ovvio che possibilità del genere non sono automatiche e che non è possibile predeterminarle, essendo la formazione delle parole strettamente legata alla disponibilità delle consonanti necessarie; in ogni caso, il giocatore che non si affida soltanto all'intuito del momento sarà sicuramente favorito.

Anche per la variante a due, è necessario tener presente un avvertimento: se non si vuole che la partita duri all'infinito, non si vogliono veder vanificati i propri sforzi, si eviti di farsi "contrare" dall'avversario. Anche qui, riflessione e attenzione, unite a una buona conoscenza del vocabolario, eviteranno la composizione di parole che potranno essere modificate con facilità dall'avversario.



Nome	VOCAMBOLO				
Produttore	Istituto del Gioco				
Categoria	Parole				
Durata di una partita	$\frac{1}{2} \leftarrow h \rightarrow 1$				
Numero dei giocatori	2 \leftarrow 4				
Originalità					
Difficoltà					
Chiarezza delle regole					
Fortuna					
Prezzo: lire 16500					

I NEGOZI "GIRAFFA"

Alessandria
PROVERA CARLO
via Piacenza, 2

Ancona
REGALOBELLO
corso Garibaldi, 23

Arezzo
BOBINI VASCO
via L.B. Alberti, 3

Bergamo
CALDARA ANGELO
viale Papa Giovanni XXIII, 49

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

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

Brescia
VIGASIO MARIO
Portici Zanardelli, 3

Cagliari
GIOCATTOLI NOVITÀ
IL GRILLO
via Sonnino, 149

Casale Monferrato
RIPOSIO CLELIA
via Roma, 181

Como
MAG. MANTOVANI
GIOCATTOLI
via Plinio, 11

Cortina d'Ampezzo - Belluno
LUTTERIGIOCATTOLI
Corso Italia, 123

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



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.

Monza
INFERNO
via Passerini, 7

Padova
LUTTERIGIOCHI
Via Vandelli, 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

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 CELESTE
via Trieste, 3

Torino
GIUOCHI
via Alfieri 16 bis
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

Alessandria
GIOCO SCUOLA
Via Mazzini, 36

Jesi-Ancona
CENTRO DIDATTICO
PIERETTI
corso Matteotti 21

Bergamo
BIMBOLEGGE BIMBOGIOCA
via Borfuro 12/b

Como
SCOTTI GIOCATTOLI
via Bernardino Luini, 5

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

Udine
LA BATTAGLIA GIOCATTOLI
Via Ciancian, 18

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



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.

Eseguo traduzioni professionali dall'inglese di qualsiasi gioco di simulazione e di società. Contattare Patrizia Longo - via Volturino 80 - palazzo Cedri - Brugherio. Tel. 039/878188.

Cerco a Cosenza e zone limitrofe appassionati di boardgames. Giuseppe Bacelli - Corso d'Italia 160 - Cosenza - Tel. 0984/35948.

Sono una studentessa universitaria di matematica e vorrei mettermi in contatto, per il mio lavoro di tesi, con persone interessate ai vari problemi del cubo Rubik. Scrivere a: Maria Teresa Casini - via S. Pietro, 23 - 53100 Siena.

Cerco giocatori di Scarabeo a Torino. Roberto Maurizio, via Carlo Alberto 36 - 10123 Torino.

Siamo i soci dell'associazione romana di giochi di simulazione del settore Roma Nord-Est (ma i nostri soci vengono da tutta Roma, Milano, Firenze, Genova e Venezia) che vanta la più lunga e gloriosa tradizione.

Noi operiamo con giochi su scacchiera della SPI, Avalon Hill, marche minori, e noi stessi produciamo tre diversi giochi, in vendita al pubblico:

TEHERAN BLITZ: simulazione del fallito blitz americano su Teheran; mappa di m. 1 x 0,70; oltre 120 pedine, livello di difficoltà medio-avanzato; L. 8500 + 1000 quale contributo spese di spedizione/imballaggio.

ANNIBALE A CANNE: un vero kolossal, dalle regole però sufficientemente semplici; mappa di m. 1,7 x 1,7; oltre 700 pezzi; L. 6000 + 1200 quale contributo a spese postali, livello di difficoltà medio-avanzato.

VALLUM HADRIANI: gioco studiato apposta per i principianti, è di interesse anche per i più esperti, soprattutto per le sue regole sulle imboscate. Oltre 60 pezzi, mappa di cm. 70 x 45.

La nostra associazione opera anche con figurini, utilizzando i regolamenti del Wargame Research Group, di Donald Featherstone, di Bruce Quarrie e di altri maestri internazionali. Operiamo con simulazioni su mappa a livello strategico, su tavolo a livello di scaramuccia, dove in un combattimento un figurino rappresenta un uomo vero, il terreno è in scala 1/32 od 1/72 ed una mossa è pochi secondi di tempo reale, raggiungendo un realismo impressionante.

Per le scaramucce abbiamo anche elaborato un nostro regolamento per la guerra di trincea nella 1^a guerra mondiale, applicabile anche al coloniale dello stesso periodo.

Come livello tattico terrestre operiamo nei periodi antico, rinascimento, napoleonico, guerra civile americana, guerre coloniali, I GM, II GM, Fantasy, utilizzando pezzi in piombo ed in plastica da 20, 25, 30, 5 mm.

È in preparazione un Role-playing sugli antichi gladiatori romani. Partecipiamo, sia per il wargame che per il boardgame, ai tornei provinciali, regionali e nazionali con squadre ufficiali, che già in passato si sono coperte di gloria; inoltre siamo affiliati alla Lega Italiana Wargame.

Per i nostri soci, che godono di sconti sul nostro materiale, abbiamo istituito un servizio per procurare libri, soldatini, dadi speciali e regolamenti dall'America, che consente di ottenere ad un prezzo ragionevole materiali irreperibili in Italia. Inoltre fondiamo in proprio soldatini in 20 mm in piombo, soprattutto dei periodi coloniale, antico e I GM.

Stampiamo anche un bollettino, che si può ottenere per L. 700 + L. 200 di spese postali per ogni 4 copie, in cui pubblichiamo articoli di storia, battle reports, recensioni di boardgames, con esami delle tattiche da utilizzare, corrispondenza di guerra, regolamenti, organici per scenari, storia reggimentale (dalla guerra boera alle legioni romane); inoltre ad ogni bollettino è allegata una scheda di organici di diversi eserciti di diverse epoche, utilissime per i giochi a livello strategico.

Chiunque voglia mettersi in contatto con noi scriva ad Aldo Ferrari, Viale Liegi 34, Roma, nostro segretario, mentre coloro i quali vorranno iscriversi o richiedere materiale che verrà loro inviato a stretto giro di posta possono inviare il loro denaro (cifre piccole anche in francobolli) al tesoriere Andrea Angiolino, via F. Denza n. 3, 00197 Roma, tel. 06/874970.

Ricordiamo che le quote sociali sono di L. 5000 per i soci residenti a Roma e L. 2000 per i soci non residenti.

Copie dello statuto possono venire richieste al tesoriere inviando L. 250 in francobolli.

Vendo o cambio i seguenti giochi:

- Tobruk (Avalon)
- Luftwaffe (Avalon)
- Waterloo (Avalon)
- Midway (Avalon)
- Sinai (Avalon)
- Outreach (Spi)
- Lotta di classe (Mondadori)
- K&P (IT)

a 5.000 lire l'uno.
Preferibilmente scambio con tutti i giochi GDW e con Empire, Magic Wood, Conquist, Jolly Roger, '43, East & West (IT) oppure altri giochi di ambiente.

Renato Scuffetti, via Einaudi 1, Cologno Monzese, tel. 2533176.

Cambio o vendo boardgames Avalon Hill; Spi, e I.T. Scrivere o telefonare, ore 16-18 a Tommaso Romano via G. Gigante, 140 80128 - Napoli tel. 248094.

La rivista War organizza il primo campionato a squadre di Wargames che si svolgerà nel 1982 tra squadre di cinque giocatori ed eventuali riserve. Per la scelta dei giochi da usare ogni interessato è invitato ad indicare un titolo per i wargames antichi e fino al XVIII secolo, per Napoleone e il XIX secolo, per le due guerre mondiali, per le guerre moderne e le battaglie aeronavali, per fantascienza e fantasy.

Scrivere a Pietro Cremona, via Cavour 6, 41049 Sassuolo.

È nato a Civitavecchia il "Club per giochi intelligenti". Chi vuole iscriversi può farlo, purché non abbia superato i 17 anni. Per informazioni tel. 32262, Domenico Di Giorgio.

Vendo giochi di guerra della SPI, Yaquinto publ., W.W. Wargames, Conflict games, ecc. Regolamenti per battaglie in miniatura, della Skyrrex publ., Wargame research group, Navware, ecc. Tutto il materiale è in lingua inglese e in perfetto stato di conservazione.

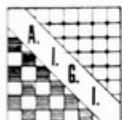
Scrivere a: Francesco Muccilli, via Nicola Covello 17 - 95128 Catania.

Come preannunciato, il primo Torneo di Backgammon, organizzato con entusiasmo e meticolosamente dal VIVALASSIO BACKGAMMON CLUB e patrocinato dall'ASSOCIAZIONE EUROPEA DEL BKG, si è svolto dal 5 al 7 Giugno, con la partecipazione di 32 giocatori, nelle accoglienti sale del GRAND HOTEL SPIAGGIA. La premiazione è avvenuta nella serata di domenica e tra i presenti è stato notato il Campione del Mondo 1979 GIGI VILLA, che si sta preparando per il prossimo Campionato mondiale di Montecarlo (6-12 Luglio), il Presidente del VIVALASSIO, Signor GIANCARLO QUADRELLI, e la Presidente della Confesercenti PILAR MARCHESI, organizzatrice e animatrice della riuscita manifestazione che ha visto la partecipazione anche di turisti stranieri. I vincitori ed i finalisti sono stati premiati con coppe messe a disposizione dal VIVALASSIO.

Nell'occasione sono state distribuite le nuove tessere sociali tipo "Carta di Credito" fornite dalla BEA.

Ecco i risultati:

TORNEI	PRINCIPALE	CONSOLAZIONE
Vincitori	Martire Nino	Gurgo Gino
Finalisti	Lacovich W.	Bolla Chico
Semi-Fin.	Pironi Aldo	Giannotti C.
Semi-Fin.	Schivo Rino	Martire Wanda



Carta e matita

L'evoluzione della specie

I giochi di carta e matita rappresentano sempre un gradito passatempo per gli appassionati dei giochi intelligenti: si possono giocare quasi ovunque e sono spesso veloci e divertenti.

Oggi ne presentiamo due: il primo è un classico del genere e lo spieghiamo per i pochi che non lo conoscono, mentre il secondo ne è la versione più recente e rappresenta praticamente una novità.

PIPOPIPETTE

È questo il nome originale di un giocatissimo "carta e matita" noto in Italia con diversi nomi, tra i quali il più diffuso è "quadratini".

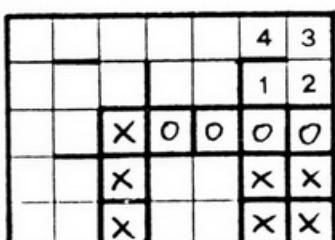
La denominazione originale deriva dall'argot scolastico francese "Pipo" che designa gli studenti dell'"Ecole Polytechnique" che pare l'abbiano inventato verso la fine del secolo scorso.

Si comincia con il delimitare una porzione di foglio di carta quadrettata di dimensioni e forma variabili. Una volta deciso chi inizia, i giocatori tracciano a turno un lato di uno dei quadretti ripassandolo.

Quando uno di essi completa con il suo tratto il perimetro di un quadratino, lo contrassegna con la sua sigla o il suo colore e traccia immediatamente un altro lato.

Se completa un altro perimetro procede, altrimenti cede il turno. Un esempio di mosse successive è presentato in fig. 1, dove il giocatore di turno può chiudere

fig. 1



nell'ordine i quadratini 1, 2, 3 e 4.

Naturalmente vince la partita il giocatore che ha chiuso più quadratini.

Il gioco è adatto per due o più giocatori, a condizione che all'aumentare di essi aumenti l'area del campo di gioco.

Pipopipette può essere giocato in due versioni: una in cui i bordi dell'area di gioco sono considerati già tracciati e l'altra in cui invece sono da tracciare ripassandoli.

È evidente che nel primo caso le caselle adiacenti al bordo vengono chiuse al terzo tratto.

TRIADE

Rappresenta l'equivalente triangolare di Pipopipette, ma aggiunge al gioco una maggior ricchezza di temi strategici, finendo con l'essere più vario ed interessante del suo antenato.

Anche qui il materiale consiste in carta quadrettata e due penne di diverso colore e si inizia delimitando un'area di gioco.

I giocatori eseguono a turno una mossa, la quale consiste nel tracciare un segmento in due modi possibili: o ripassando un lato di un qualunque quadretto oppure disegnando una delle due diagonali, sempre di un quadretto a piacere.

I punti si realizzano nei modi mostrati negli esempi di figura 2; da essi appare chiaro che danno punti solo i triangoli che hanno tutti e tre i lati dello stesso colore e che

fig. 2

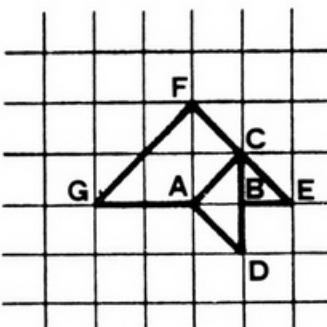
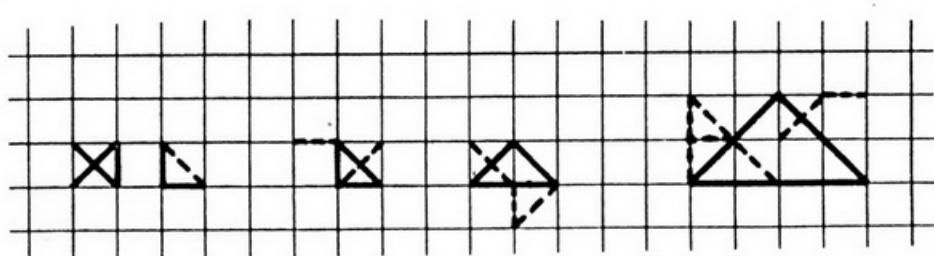


fig. 3

hanno come dimensione minima mezzo quadretto. In Triade, a differenza di Pipopipette, la mossa non rimane al giocatore che ha "chiuso" dei triangoli, ma passa alternativamente da uno all'altro.

In questo gioco è possibile che con un'unica mossa vengano chiusi più triangoli.

Nell'esempio di fig. 3 il giocatore che ha il tratto continuo, tracciando il segmento A-B chiude contemporaneamente i triangoli E-F-G (da 4 punti), A-C-E (da 1 punto), A-B-C (da $\frac{1}{2}$ punto) e A-B-D (pure da $\frac{1}{2}$ punto) ottenendo così 6 punti con una sola mossa.

In fig. 4 vediamo invece un diagramma che mostra la situazione di una partita già iniziata; in questa situazione se la mossa toccasse al giocatore con il tratto continuo, egli potrebbe tracciando il segmento A-B, ottenere 2 punti e $\frac{1}{2}$; se invece toccasse al giocatore con il segno tratteggiato, questi potrebbe tracciare il segmento A-B per togliere questa buona possibilità all'avversario oppure, se volesse fare dei punti, tracciare il segmento C-D ed ottenere 3 punti.

Triade può essere giocato fino all'esaurimento delle mosse possibili, ma è più divertente e più semplice fissare un punteggio da raggiungere prima dell'avversario.

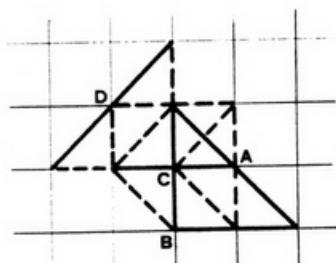


fig. 4

CONCORSI A.I.G.I. 1981

Sul numero 1 di quest'anno di AIGIochiamo, rivista della nostra Associazione, è stato dato l'annuncio di due grandi concorsi aperti a soci e non-soci. Gli elaborati vanno inviati entro il 31 ottobre 1981 a: A.I.G.I. - Concorsi 1981 - Casella Postale 512 - 00100 Roma. È consentita la partecipazione ad entrambi e con più elaborati ciascuno. Inoltre i migliori lavori saranno pubblicati su Pergioco mentre tutti quelli presentati appariranno su AIGIochiamo.

I racconti non dovranno superare le 5 cartelle dattiloscritte tenendo conto che ogni cartella consiste in 30 righe da 60 battute ciascuna.

Il concorso di composizione di problemi riguarda tre giochi: Othello, Master Mind e Neutron (pubblicato sul numero di febbraio di Pergioco).

Per l'Othello le pedine da posare devono essere almeno 5 (3 di un giocatore e 2 dell'altro); per il Neutron le mosse da individuare devono essere non meno di 3 (2 di un giocatore e una dell'altro); per il Master Mind infine, il problema non deve essere "tradizionale" (date le proposte trovare il Codice Segreto), ma di natura diversa, come ad esempio "trovare la risposta errata" oppure "che risposta avrebbe dovuto ricevere"

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 Rojava, Sistiana, Imperia, Palermo, Asti, Arco, Venezia, Firenze, Malta (Olimpiadi), Gavirate, Catanzaro, 4^a Lega Veneta, Reggio Emilia, Bologna, Banco Roma, Roma, Napoli (Campionato Italiano), Torino.

Giocatori Italiani

	3/80	9/80	1/81	4/81	C. K
Mauro A. - Firenze	2015	2015	2003	2003	CM 30
Mazzamuto N. - Palermo	2140	2140	2140	2140	CM 30 1 NB
Meo S. - Roma	2190	2220	2220	2210	M 20
Messa R. - Brescia	2295	2295	2289	2249	M 20
Micalizzi G. - Roma	—	2055	2055	2067	CM 30 (1)
Micheli C. - Brunico	2295	2295	2295	2295	M 20
Monchier S. - Trento	1980	1965	2088	2088	CM 30
Mondini L. - Venezia	1940	1940	1940	1940	CM 30
Monopoli R. - La Spezia	2005	2005	2005	2005	CM 30
Montagna F. - Verona	—	—	1900	1900	CM 45
Montanelli A. A. - Verona	—	1900	1900	1900	CM 45
Mosca S. - Mestre	2190	2140	2140	2140	M 20
Musolino P. - Bianco	—	1900	1900*	1900*	CM 45
Napolitano M. - Firenze	2195	2195	2195	2195	M 20
Natalucci F. - Milano	2200	2240	2240	2240	M 20
Negro P. - Torino	1955	1955	1955	1955	CM 30
Nestler V. - Roma	2135	2105	2105	2099	M 20
Nitti F. - Bari	2015	2015	2015	2015	CM 30
Nosengo P. - Asti	1950	1950	1950	1950	1950 CM 30
Olivotto R. - Trieste	2110	2110	2110	2110	M 20
Pagliaroli P. - Roma	—	—	—	1900	CM 45
Pagnutti L. - Udine	2085	2150	2104	2110	CM 30
Pala G. - Lido C.	2065	2065	2065	2065	CM 30
Palmiotti F. - Bologna	2120	2225	2225	2225	2197M 20
Palombi R. - Roma	1985	1985	1985	1985	M 20
Pangranzi M. - Roma	2020	2040	2040	2040	CM 30
Pantaleoni C. - Bologna	2135	2225	2210	2192	M 20
Paoli E. - Reggio E.	2230	2205	2213	2213	2213 MI 10
Parenti A. - Firenze	1930	1990	1932	1932	CM 30
Passerotti P. - Roma	2280	2350	2330	2328	M 20
Passoni C. - Monza	—	1910	1910	1910	CM 45
Pavan D. - Vicenza	1900	1900	1900	1900	CM 30
Pegoraro G. - Bergamo	2170	2170	2170	2170	M 20
Perich S. - Brescia	2010	2010	2010	2010	CM 30
Perinelli A. - Venezia	1970	1950	1950	1950	CM 30
Perinelli P. - Venezia	2110	2160	2160	2160	CM 30
Perini A. - Senigallia	—	1900	1905	1905	CM 30
Pernici B. - Milano	—	2000	2000	2000	CM 45
Pernisco E. - Varese	2000	1965	1974	1974	CM 30
Petit Bon I. - Reggio E.	1930	1900	1972	1972	CM 30
Piasini A. - Roma	—	—	—	1900	CM 45
Pipitone A. - Parma	1990	2000	2000	1991	CM 30(1)
Pizzuto S. - Bari	2000	2000	2000	2000	CM 45
Pompa A. - Ostia	—	1900	1900	1900	CM 45
Ponzetto P. - Torino	2170	2170	2170	2170	CM 301 NB
Porreca G. - Napoli	2275	2275	2275	2275	MI 10
Postpischl D. - Milano	2000	1900	1900	1900	CM 45
Pozzi E. - Busto A.	—	—	1900	1900	CM 45
Primavera G. - Roma	2075	2075	2075	2075	M 20
Primavera R. - Roma	2245	2245	2245	2245	M 20
Profumo A. - Genova	1940	1940	1940	1940	CM 30
Ragazzini C. - Mestre	—	1900	1900	1900	CM 45
Ratti R. - Carate B.	2255	2205	2205	2205	M 20
Reggiani M. - Reggio E.	—	—	—	1900	CM 45
Resaz R. - Genova	—	1900	1900	1900	CM 45
Ripa A. - Milano	2000	2000	2000	2000	CM 45
Romani E. - Lecco	2160	2150	2150	2150	M 20
Rosino A. - Venezia	2260	2260	2270	2270	M 20
Rossato G. - Padova	2000	1945	1909	1900*	CM 30(1)
Rossi C. - Padova	2020	2055	2121	2097	CM 30(1)
Rossi G. - Erba	1905	2020	1972	1972	CM 30
Rossi G. - Piacenza	2000	2000	2000	2000	CM 30

Rovito G.C. - Torino	—	—	—	1900	CM 45
Rupeni F. - Trieste	2265	2205	2205	2201	M 20
Sabato M. - Bari	1960	1960	1960	1960	CM 30
Saetta A. - Roma	1930	1930	1930	1918	CM 30(1)
Sanna G.L. - Cagliari	2265	2305	2305	2323	M 20
Sansonetti G. - Lecce	1980	2025	2025	2025	CM 30
Santolini L. - Venezia	2135	2135	2201	2201	M 20
Sartori G. - Vicenza	1950	1955	1955	1955	CM 30
Sartori P. - Bologna	2095	2095	2095	2095	CM 30
Sartori S. - Padova	2185	2240	2189	2173	M 20
Satta V. - Roma	1970	2070	2070	2025	CM 30(1)
Scotto M. - La Spezia	2055	2055	2055	2055	CM 30
Selmi C. - Bologna	—	1900	1900	1900	CM 45
Serpia A. - Milano	2000	1980	1980	1980	CM 30
Serpilli P. - Macerata	2015	2015	2015	2015	CM 30
Settis M. - Torino	—	—	—	1900	CM 45
Sgaravatti F. - Padova	1990	1990	1990	2044	CM 30(1)
Sgorlon F. - Oderzo	1905	1900	1900	2044	CM 30(1)
Sguaizer P. - Asti	2150	2150	2156	2156	CM 302 NB
Sibilio M. - Roma	2150	2435	2401	2381	M 20
Simoli S. - Mestre	1920	2020	2020	2020	CM 45
Sodano U. - Napoli	1995	2180	2180	2180	M 20
Sorrentino P. - Roma	2010	2010	2010	2010	CM 30
Spinetti P. - Trieste	2125	2125	2125	2125	M 20
Splendiani F. - Roma	—	1900	1900	1900	CM 45
Steinfl A. - Roma	—	1940	1940	1940	CM 45
Stuflesser W. - Bolzano	—	1975	1975	1975	CM 30
Tamai R. - Pordenone	2070	2070	2070	2115	CM 30 (1) 1 NB
Tarascio G. - Bari	2105	2105	2105	2105	M 20
Taruffi D. - Bologna	2320	2310	2368	2366	M 20
Tassi O. - Latina	2225	2205	2205	2221	M 20
Tatai S. - Roma	2440	2475	2462	2467	MI 10
Teani L. - Massa	2155	2155	2155	2155	M 20
Tirabassi M. - Carpi	2020	2035	2085	2085	CM 30
Tommasini E. - Ostia	2075	2075	2075	2075	CM 30
Tonna G. - Pegli	2040	2020	2020	2020	CM 30
Torrielli D. - Pegli	2010	2010	2010	2010	CM 30
Toth B. - Milano	2420	2410	2411	2424	MI 10
Trabattoni F. - Seregno	2330	2330	2290	2280	M 20
Treviosani B. - Cesena	1975	1975	1975	1975	CM 30
Tribuiani R. - Roma	2120	2100	2100	2073	CM 30 (1)
Tricarico A. - Ancona	1950	1950	1950	1950	CM 30
Turchi P. - Senigallia	2000	1930	1930	1930	CM 30
Ubezio M. - Vercelli	—	1975	1975	2011	CM 30 (1)
Vacca L. - Roma	1985	1985	1985	1985	CM 30
Valdettaro N. - Milano	2000	2000	2000	2000	CM 30
Valeggia R. - Mestre	1925	1925	1925	1925	CM 30
Valenti G. - Roma	2215	2215	2215	2215	M 20
Vallifluoco G. - Napoli	2300	2285	2285	2309	M 20
Vallifluoco G. - Napoli	2000	2025	2025	2082	CM 30 (1)
Ventura F. - Cremona	—	1930	1930	1930	CM 45
Venturino M. - Asti	1995	1995	2058	2058	CM 30
Veronesi C. A. - Bologna	—	2000	2000	2000	CM 45
Vezzosi P. - Parma	—	—	—	1900	CM 45
Villa F. - Milano	2000	2000	2000	2000	CM 45
Voltolini G. - Bolzano	—	—	1900	1900	CM 45
Weinberg E. - Verona	—	1900	1900	1900	CM 45
Wielander C. - Merano	1915	1900	1959	1959	CM 30
Zagallo B. - Monza	2000	2025	2025	2025	CM 30
Zambon A. - Venezia	2025	2025	2025	2025	CM 30
Zannier L. - Spilimbergo	1920	1920	1920	1920	CM 30
Zentil G. - Padova	1915	1915	1915	1939	CM 30 (1)
Zichichi A. - Roma	2360	2355	2359	2360	MI 10
Ziglio R. - Abano	2070	2070	2070	2019	CM 30 (1)
Zonin A. - Verona	—	2000	2000	2000	CM 45
Zullo F. - Milano	2210	2210	2210	2210	M 20
Zurla M. - Bologna	2210	2210	2210	2210	M 20





V C M B L

Vocambolo



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

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

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

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

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

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



ISTITUTO del Gioco
Perché un gioco intelligente diverte di più.

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.

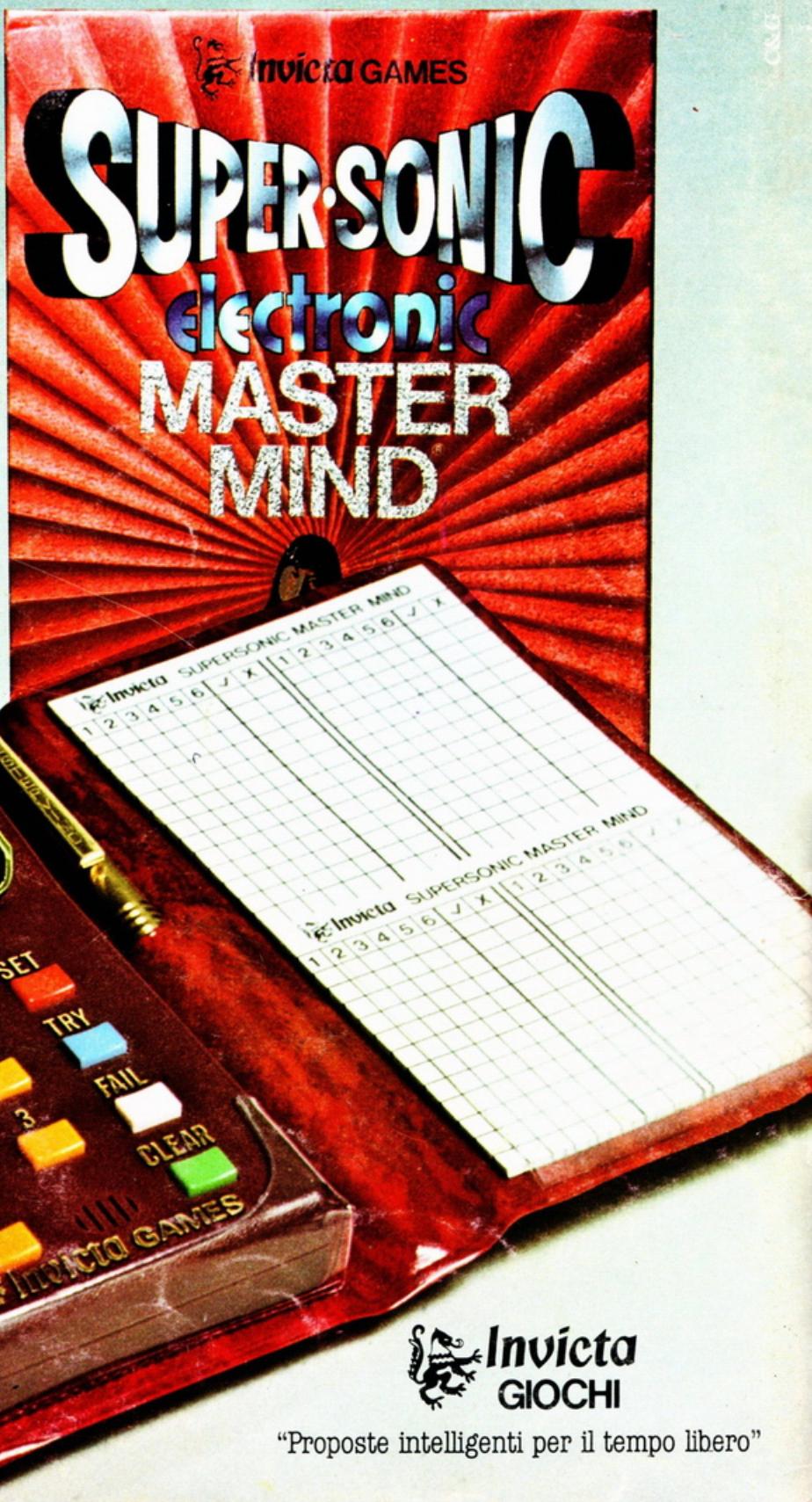
Quattro livelli di difficoltà fino a un milione di permutazioni.

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.



 Invicta
GIOCHI

"Proposte intelligenti per il tempo libero"