



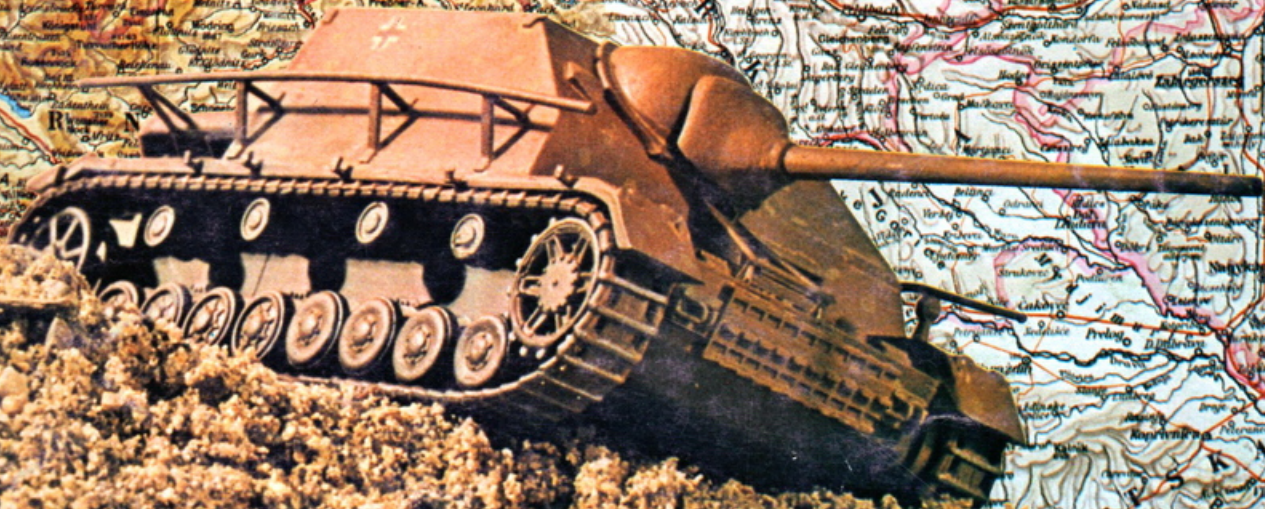
PERCOCO

Rivista di giochi "intelligenti"

Anno II n. 9 - Settembre 1981 - L. 2.500

**ESCLUSIVO
"BACIOPOLI"**

RISIKO! I° CAMPIONATO ITALIANO



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



25 Novembre 1990:

"L'Occidente si arrende senza condizioni."



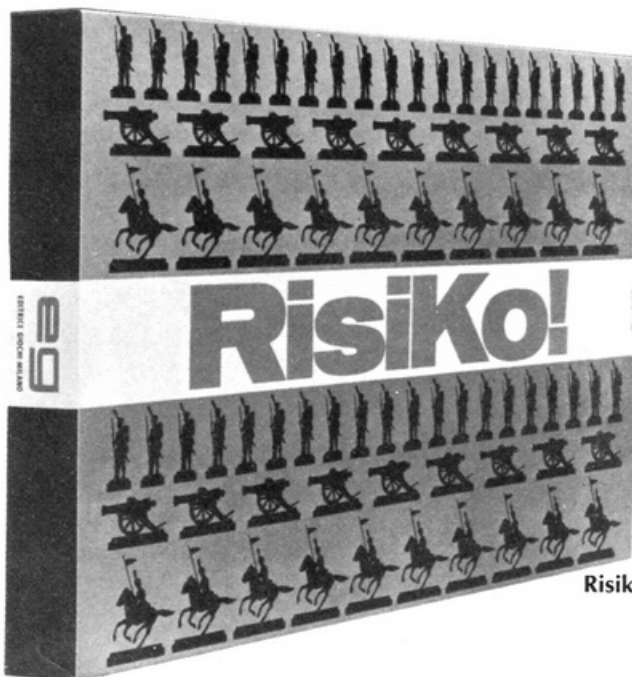
Da un bollettino di guerra di una partita di Risiko.

(Bollettino di guerra N. 7)

"È un'alba fredda e grigia quella che sorge stamattina, mentre la bandiera bianca della resa sventola sul più famoso monumento dell'Occidente. Le armate blu hanno combattuto accanitamente fino alle prime luci del giorno, ma nulla hanno potuto contro la terrificante forza d'urto delle armate rosse. Per i blu è stata la capitolazione totale, senza condizioni.

In questa tragica disfatta delle armate blu molto hanno contato le incertezze tattiche e gli errori strategici".

Naturalmente questo resoconto è solo una finzione. Però, giocando a Risiko, queste situazioni sono abbastanza frequenti, perchè Risiko è un gioco di guerra simulata dove



la tattica e la strategia hanno un ruolo determinante.

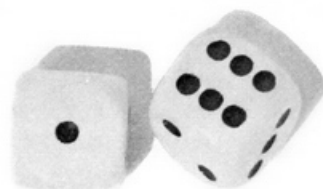
Su una tavola da gioco raffigurante i 6 continenti, armate di diverso colore si danno guerra senza quartiere: la posta in gioco è la conquista del mondo. Ma attenzione, a Risiko con una mossa sbagliata si possono perdere intere armate.

Risiko è un gioco emozionante, come una vera guerra. E come in tutte le guerre, può succedere di perdere una battaglia. Ma l'importante è vincere la guerra e la partita.

E nella prossima partita è l'Occidente che vince.



Risiko, il grande gioco della guerra simulata.
Editrice Giochi Milano.



PER

Anno II n. 9 - Settembre 1981 - L. 2.200

Rivista di giochi "intelligenti"

PERGIOCO

Rivista di giochi
"intelligenti"

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

Direttore responsabile:
Giuseppe Meroni

Comitato di Redazione:
Eugenio Balduzzi
Roberto Casalini
Franco Di Stefano
Marco Donadoni
Sergio Masini

Hanno collaborato:
Marvin Allen Wolfthal
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

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:

SO.DI.P.

"Angelo Patuzzi" s.r.l.

Via Zuretti 25

20125 Milano

Registrazione Tribunale di

Milano n. 327 del 5/8/80

Composizione e Stampa:

Grafiche Signorelli

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

richiede permesso

scritto dell'editore.

SOMMARIO

Posta	4
I° Campionato Italiano di Risiko	5
Cruciverba e dintorni	6
Backgammon News	9
Un gioco al cioccolato per baciarsi al tavolino	10
In principio... Fiat	13
Papà Twixt	14
"Grandi Manovre" in camicia nera	15

Calcolatrice

Poker ma buoni	266
----------------	-----

Computer

Ma che bella pensata	267
----------------------	-----

Brain Trainer

Due sfide Due	268
---------------	-----

Carte

I brividi di zia Telesina	268
---------------------------	-----

Bridge

Dall'Uppercut all'Imperatore senza esclusione di "colpi"	270
--	-----

L'aquilone di Hargrave IL PROGETTO 272

Backgammon

Il backgammon ha la sua first lady	274
Torneo a squadre	275

Boardgame

Quattro sbarchi in Normandia	276
Una boardata di novità	279

DA GIOCARE

Scacchi

Tutto quello che avreste voluto sapere sui problemi e nessuno (o quasi) si è mai degnato di dirvi **258**

Scacchiere

Il diamante di Einstein	260
-------------------------	-----

Go

Un "santone" da un miliardo	261
-----------------------------	-----

Matematici

I problemi della tartaruga	262
----------------------------	-----

Cubo

(DRSF) ⁹ × cominciare	264
----------------------------------	-----

Master Mind

Quel giorno a San Marino	265
--------------------------	-----



Wargame

Il genio militare del piccolo grande uomo	278
---	-----

Aquiloni

Un aquilone cellulare datato 1893	280
-----------------------------------	-----

Parole

Il pianto del piantone: ecco un vero falso	280
--	-----

Scarabeo

La quiete dopo la tempesta	283
----------------------------	-----



È tempo di Giocare

Un autunno "di fuoco", all'insegna del gioco, delle gare e dei tornei.

Siamo alle ultime battute del Campionato italiano di Scarabeo. Nelle prossime settimane — entro il mese comunque — sarà stilata la classifica definitiva dei partecipanti e partiranno le lettere di convocazione per la finale milanese.

Ai primi di ottobre, a Capri un altro torneo nazionale, questa volta di Risiko. Le iscrizioni sono aperte e anche in questo Pergioco (a pag. 5) ritroverete tutte le informazioni necessarie.

Ancora: gli appassionati di rompicapo è bene comincino subito ad allenarsi. Banchi di prova sono il Cubo magico (ovvio) e Genius.

A partire da ottobre e per tre mesi, infatti, saranno aperte le iscrizioni, rispettivamente, al Primo Campionato italiano di Cubo magico, selezione per il Campionato mondiale di Budapest del 1982, e il Primo Campionato italiano di Genius. I premi, sono elencati alla rubrica del Cubo, nella pagina ("Da giocare"). L'iscrizione — gratuita — è semplicissima: sarà sufficiente inviare una cartolina che troverete su Pergioco, nei negozi del Pergioco Club e in alcuni altri importanti punti di vendita di giochi "intelligenti". Le prove di selezione e le finali si svolgeranno nei primi mesi del 1982. Avete quindi modo di prepararvi per tempo.

Prosegue infine con successo il Torneo di Master Mind. Una prima schiera di partecipanti si è già iscritta numerosa alla prima tornata.

Il periodo estivo — che ha costretto Pergioco ad una chiusura anticipata — ci impedisce la pubblicazione sin d'ora delle risposte ai codici dei lettori. Dal mese prossimo i "tempi" torneranno perfettamente regolari.

Carne al fuoco ce n'è molta, ed è solo l'inizio. Tanto fermento e tante iniziative era veramente tempo che fiorissero, e la migliore testimonianza giunge dalla grande adesione dei lettori.

Finite le vacanze, insomma, è tempo di riprendere con impegno a giocare.

G.M.

Origami

Una colazione
alla carta 284

Soluzioni

287

Uomo e azzardo/6
Giocare per caso 51

Gruppi Test
Un osanna per
Havannah 56

Check-up
Tittle bout in
400 sul ring 58

Gioco e letteratura
Lo scarabeo
di E.A. Poe 59

Pergioco club 61

Vita di club 62

Brevetti 63

F.S.I. 64

Caro Pergio, leggo ogni mese le numerose lettere di persone che, giustamente, elogiano la rivista per il suo contenuto, o per i numerosi giochi a premi che vengono proposti. Io lo vorrei fare per un altro motivo, e più precisamente perché avete tolto dal sottotitolo della copertina la parola "per adulti". Infatti io, che ho quindici anni e non sono quindi un adulto, penso di poter benissimo comprare e leggere Pergio, e così dicasi per tutti gli altri ragazzi dell'età mia.

Augusto Brusca
Roma

Caro Pergio, nell'ultimo numero della rivista, quello di giugno per la precisione, avete pubblicato un elenco dettagliato delle riviste che operano nel settore giochi: Strategy & Tactics, Fire and Movement, eccetera.

Il vostro elenco è interessante ma "vedovo" di due importanti pubblicazioni, notevoli soprattutto per gli appassionati di boardgame.

La prima è la rivista Ares, che è orientata esclusivamente sul settore fantascienza e che, come S & T, offre in ogni numero un gioco da tavolo di carattere, appunto, fantascientifico. Per l'abbonamento, le informazioni possono essere richieste ai medesimi indirizzi forniti per "Strategy & Tactics".

L'altra rivista è inglese, si chiama "The wargamer", e ha il seguente indirizzo: The Wargamer, Bow 28, 592-598 Lea Bridge Rd. Leyton, London E 10 7DR, England.

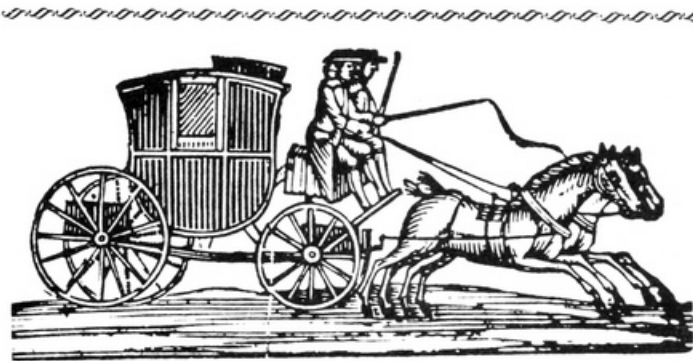
L'ultimo numero, per dare un'idea agli appassionati del prodotto di cui parlo, offrivamo recensioni sui giochi "Waterloo" della Yaquinto, "Battle for Stalingrad" della SPI, "Pearl Harbour" della GDW, "Empires of the Middle Ages" della SPI. In più, forniva due scenari aggiuntivi utilizzabili dai giocatori che possiedono "Squad Leader". Infine, allo stesso modo di "S & T", ogni numero della rivista contiene un gioco. L'ultimo era "Leningrado", ed era particolarmente interessante. La partita infatti si svolge su una mappa tradizionale, tipograficamente assai valida, finché non si giunge alla città di Leningrado. A questo punto la scena passa su un'altra cartina più piccola che rappresenta il settore urbano particolareggiato.

L'abbonamento annuo (6 numeri) costa dodici sterline e nel complesso quindi mi pare una rivista assai competitiva: degna comunque di segnalazione vista la crescente diffusione delle "guerre di carta". Complimenti per la rivista che migliora sempre, e arrivederci.

Roberto Morraglia
Sanremo

Carissimi, mi chiamo Claudio Chinelli, ho 29 anni e abito a Mantova.

Leggendo Pergio ho scoperto molti giochi interessanti, che non conoscevo. Purtroppo molti di questi, a Mantova, sono irraggiungibili. Per esempio, ho girato tutti i negozi per cercare il "Go" della Ravensburger e, oltre a non averlo,



LA POSTA

nessuno sapeva cosa fosse, finché non mi sono deciso a prenotarlo attraverso un mio amico cartolaio. Risultato: è un mese che aspetto, e niente in vista.

Vista l'esperienza, mi rivolgo a voi per il seguente quesito. Sono molto interessato alla scacchiera e ai pezzi dello Xiang-qi: c'è la possibilità di trovarlo in Italia? E se sì, dove? Non sono molto fiducioso, e ho già in programma di costruirmi il gioco. Il problema è però la forma dei pezzi: potreste darmi un'idea? Grazie fin d'ora.

Claudio Chinelli
Mantova

Caro Chinelli, solidarizziamo con la tua sfortunata ricerca del "Go". Possibile che con un po' di insistenza non si riesca ad averlo? Per quanto riguarda lo Xiang-qi, in Italia a tutt'oggi nessuno ha mai pensato di mettere in commercio tale scacchiera, per cui costruirsela è la soluzione migliore. Per i pezzi, non ci dovrebbero essere molti problemi: la forma delle pedine, infatti, corrisponde per tutti i pezzi

a quella della nostra dama. Per distinguere tra loro i vari pezzi, hai due possibilità: o incidere su ciascun pezzo il simbolo grafico corrispondente (vedi Pergio di aprile) oppure, molto più semplicemente, incidere su ciascun pezzo l'iniziale corrispondente (G = generale, M = mandarino, eccetera). Auguri e buon divertimento.

A Filippo Arcudi. Risponde Roberto Casalini. Abbiamo salutato per lei Giuseppe Aldo Rossi, che ricambia. Le crittografie mnemoniche da me pubblicate sul numero di maggio possono essere certamente discutibili nell'esposto, ma sono confortate da un buon numero di problemi consimili (problemi, si badi bene, reperibili presso le fonti canoniche). Comunque, a partire dal prossimo mese, delle crittografie si occuperà il massimo esperto italiano: Francesco Comerci, noto agli enigmisti come Medameo.

Per quanto riguarda i dizionari, personalmente utilizzo il Devoto-Oli e il Garzanti, ma sinceramente

non mi sentirei di imporli a lettori che si avvalgono di testi altrettanto autorevoli (Zingarelli, Battaglia, eccetera). Tanto più che, nel caso di parole "strane" che non compaiono nei due dizionari in mio possesso, mi prendo sempre lo scrupolo di verificare sugli altri.

A Claudio Mereghetti. Cerchiamo, nei limiti del possibile, di non essere sibillini ma, ahimè, ogni branca del sapere, ogni attività (tra cui, bene o male, anche il gioco) ha sovente una terminologia propria che è necessario rispettare, anche perché molto spesso è impossibile rendere altrimenti certi termini o certe espressioni. Chiariamo con un esempio scacchistico abbastanza elementare: in quale altro modo tradurresti l'espressione "arrocco corto"?

I gruppi test sono costituiti da lettori che hanno aderito alla nostra proposta: provare giochi che noi inviamo loro, a titolo gratuito, e compilare un questionario accluso al gioco, in cui vengono espressi i loro pareri. Tali questionari (e quindi le valutazioni dei lettori sui vari giochi) vengono resi noti attraverso la rivista.

Risponde
Francesco Pellegrini

Giovanni Ravesi: una analisi non solo ottima, ma anche espressa in modo chiarissimo, e giusta l'osservazione dell'alternativa da proporre. Tieni presente però che tutti i miei quiz non nascono artefatti a tavolino, ma sono espressioni, di partite realmente giocate, e quindi talvolta qualcosa viene anche messa da parte poiché la rivista tende a rivolgersi a tutti quelli più o meno appassionati e malati di Master Mind. Ti ringrazio anche per la sfida lanciata, purtroppo mi è realmente impossibile giocare tutte le partite che vorrei. Sarebbe appassionante ma anche letteralmente suicida. Non potrei infatti più lavorare, e purtroppo è necessario.

A Leonardo e Lorenzo Felician: ottimo lavoro, d'altro canto non c'è da stupirsi, la preparazione c'è e non a caso Leonardo è il primo concorrente che si è qualificato quest'anno per la finale nazionale, passando oltretutto sulla mia pelle nel torneo che si è svolto a Venezia. Per quanto concerne la pubblicazione tenete presente anche voi che la rivista tende a rivolgersi a tutti e non solo ai giocatori "navigati".

A Sabatino Funari: la regola del nero non bianco è apparsa sul N. 2 (febbraio), quella del 3 e del 2 il numero successivo (N. 3 marzo). Per quanto riguarda il quiz con l'analisi complimenti, anche se come avrai visto nel numero di maggio vi erano altre possibilità. Rispetto ai tornei non avere dubbi, cerca di farne il più possibile, magari organizzandoli con amici. È il metodo migliore per imparare sempre di più.



Dai tarocchi al bioritmo

Gioco e logica: Edward De Bono

La classifica delle eliminatorie del primo campionato di Scarabeo

La cartolina di partecipazione al primo campionato di cubo Rubik

Nel prossimo Pergio

PERGIOCO

"rivista di giochi intelligenti"



EDITRICE GIOCHI - MILANO

con il patrocinio dell'Azienda Autonoma di Soggiorno di Capri

I° CAMPIONATO ITALIANO DI RISIKO

Capri - Hotel La Palma - 2-3-4 Ottobre 1981

Premi:

- 1° Classificato: Coppa Risiko 1981 lire 500.000
- 2° Classificato: Targa Risiko 1981 lire 300.000
- 3° Classificato: Targa Risiko 1981 lire 200.000
- dal 4° al 10° Classificato: un gioco Editrice Giochi.

Tra tutti gli iscritti al Campionato saranno sorteggiati 10 soggiorni gratuiti

Programma: venerdì 2 ottobre:

arrivo dei concorrenti iscritti; sistemazione all'Hotel La Palma, 1^a Cat. superiore, in camere con bagno, terrazzo, radio, frigobar e aria condizionata. L'Hotel è dotato di Bar, ristorante, discoteca, solarium, sauna e si trova a 50 metri dalla famosa "piazzetta" di Capri.

18.00: Cocktail di benvenuto

19.30: Cena e pernottamento

sabato 3 ottobre:

8.30: prima colazione

9.30: inizio delle gare eliminatorie

12.30: pranzo

15.30: proseguimento delle gare eliminatorie

19.30: cena e pernottamento

domenica 4 ottobre:

9.00: prima colazione

10.00: finale

12.30: premiazione:

13.00: pranzo e conclusione del Campionato

Tariffe per l'intero soggiorno, tutto compreso in camera a due letti:

per Concorrenti e familiari: lire 110.000 a persona

supplemento per camera singola: lire 20.000

per Soci del Pergiooco Club: lire 100.000 a persona

supplemento per camera singola: lire 20.000

L'iscrizione al Campionato è limitata a 120 Concorrenti, ammessi sulla base dell'ordine di prenotazione.

**Per informazioni, prenotazioni, chiarimenti: Pergiooco - Via Visconti d'Aragona 15
20133 Milano - tel. 02/719320 dall'1 al 21 settembre.**

Termine ultimo per le prenotazioni: lunedì 21 settembre 1981 - ore 18.00



All'Anagramma, al Palindromo e al Bifronte, che costituiscono — come s'è detto la volta scorsa — i capisaldi della linguistica divertente, si affiancano, in un diverso settore, tutti quei giochi di lettere che siamo abituati a vedere sulle riviste di enigmistica popolare e tra i quali emerge, per universale consenso, il Cruciverba. In che cosa differiscano gli uni dagli altri è presto detto. La linguistica divertente "lavora" sulle parole prese nella loro integrità, rivelandone occulte, imprevedibili risposdenze sotterranee, che da sole bastano a soddisfare i buongustai, se non vogliamo dire gli speleologi, del dizionario. Viceversa i giochi letterali si fondano su una innaturale frantumazione delle parole di partenza nelle singole lettere, dietro la sollecitazione di opportune (e *vocabolariesche*: se ne tenga conto per quando si parlerà dall'enigmistica classica) definizione in *chiaro* (connotazione altrettanto importante per i nostri futuri discorsi). Sviluppare una combinazione anagrammatica, così come scoprire il palindromismo o il bifrontismo di una parola o di una frase è un sottile piacere, molto simile a quello offerto da un solitario di carte ben riuscito. L'accanito ricercatore si trova in sfida con sé stesso, alla caccia di una conferma capitale: quella che le parole di un qualsiasi lessico non rappresentano il prodotto inerte di un determinato codice linguistico, ma vivono di una loro vita autonoma, niente affatto casuale o capricciosa.



Quando constatiamo che SATIRA si anagramma in RISATA e TEATRO in ATTORE, sentiamo che queste parole realizzano nuovi nessi, nuove correlazioni concettuali.

Tutto ciò non avviene nel Cruciverba o nella miriade di giochi satelliti del Cruciverba (Reticolati, Casellari, Colonnati, Linotipie, Tarsie, Scansie, Persiane, Spiragli, Cornici Concentriche, Incroci Obbligati, Ruote, Bersagli, Salti del Re o del Cavallo, Crittogrammi, Proverbi Nascosti, ecc. ecc.), che si basano su una semplice provocazione nozionistica da parte del creatore del gioco verso chi si assume il compito di riempire pazientemente, lettera per lettera, sillaba per sillaba, i relativi reticoli. Un lavoro meccanico, insomma, che non si sublima in una conquista di ordine razionale superiore.

Tra i giochi di lettere il sovrano indiscusso è ormai il Cruciverba, che è di parecchi millenni più giovane dell'Enigma, ma ha conquistato il mondo con pari autorità e con un piglio decisamente più democratico (o demagogico?).

Il *Cross Words Puzzle* nacque 68 anni fa e — come tutti i personaggi alla ribalta — presenta una gestazione aureolata dalla leggenda. Si è favoleggiato addirittura che l'inventore ne sia stato un tale Orville, carcerato in Sud Africa, il quale avrebbe passato i lunghi giorni della sua prigionia riempiendo di lettere i quadretti disegnati dal sole sul pavimento della cella passando tra le sbarre dell'inferriata. Si sa bene, invece, che il gioco è dovuto all'estro di un giornalista di Liverpool, Albert Wynne, emigrato al principio del secolo dall'Inghilterra negli Stati Uniti, dove morì nel 1948: il suo primo schema di Parole Incrociate apparve sul "Fun" (supplemento domenicale del "New York World") del 21 dicembre 1913.

Incredibile: la novità interessò mediocrementemente i lettori del giornale. Dovette passare un decennio, prima che la gente ne avvertisse il sapore: e ciò avvenne quando due giovani, Richard Simon e Max Schuster, si azzardarono a pubblicare un intero volume di cruciverba, elaborati da una delle pochissime esperte

CRUCIVERBA E DINTE

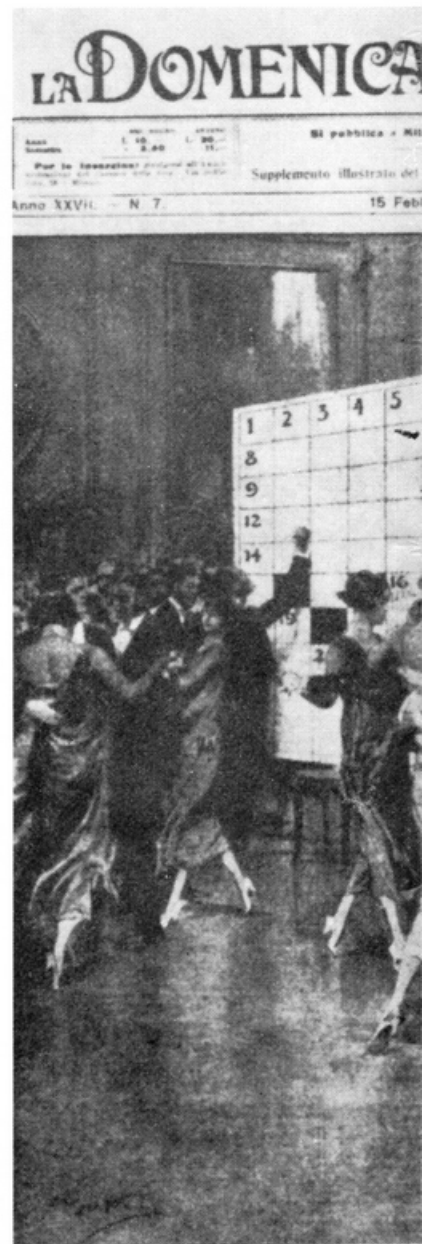
Giocare co

di Giuseppe

*Il Cro
nacque sessantotto anni
sono già nate le leggende
mesi del 1925, complice
Ma quali sono gli antena
C'era una volta, tanto*

della materia, la signorina Margaret Petherbridge Farrar. Il libro (ordinato a credito in 3600 copie alla Compagnia Editoriale Plaza) fu messo in vendita a un dollaro e 35 cents, con la promessa di rimborso per quei compratori che ne risultassero insoddisfatti. Fu un boom editoriale: Simon e Schuster non riuscivano, con le loro ristampe, a fronteggiare le richieste di un pubblico improvvisamente impazzito per il nuovo passatempo. Dopo un secondo volume (al costo, questa volta, di 25 dollari), i due avveduti editori prepararono per il Natale del 1924 un pacco di tre volumi, al prezzo complessivo di ben 150 dollari. Da allora, anno per anno, continuarono a inondare l'America con i loro fortunatissimi "Cross Words Books", per un totale — si calcola — di oltre tre milioni di copie. E di miliardi di fatturato.

Fuori degli Stati Uniti, i primi ad adottare il Cruciverba furono gli Inglesi; in Italia la "Domenica del Corriere" ne pubblicò il primo facile esempio (sette quadretti di lato) l'8 febbraio 1925; la Francia seguì a una settimana di distanza. E in entrambi i paesi cugini uscirono nello stesso 1925 i primi due volumi di parole incrociate, affidati alla presentazione di illustri scrittori (Ferdinando Palazzi, Emilio Cecchi e Valentino Bompiani per l'Italia; Tristan Bernard per la Francia). Di colpo vennero alla luce le riviste specializzate: la più antica delle quali, in Europa, fu la viennese "Die Sphinx", prototipo di una serie innumerevole di pubblicazioni settimanali, quindicinali e mensili che hanno saturato e continuano a saturare il relativo mercato in ogni angolo del mondo.



VERBA TORNI

Aldo Rossi

Words Puzzle
fa e su quell'avvenimento
In Italia giunse nei primi
Domenica del Corriere.
ti delle Parole Incrociate?
tempo fa, il Latercolo...



La domanda è: quali sono gli antecedenti naturali delle Parole Incrociate? Senza dubbio, l'antenato più lontano è il Latercolo o Quadrato Magico, di cui abbiamo visto un mirabile esempio (SATOR - AREPO - TENET - OPERA - ROTAS) nel doppio graffito pompeiano, interpretato da molti come un simbolo dei primitivi Cristiani, da altri come un'abile formula superstiziosa, analoga all'ABRACADABRA. D'altra parte, che le scritte a doppia lettura apparissero in quei lontani secoli opera di fattura quasi soprannaturale, è risaputo: e di quadrati magici hanno fornito esemplari varie letterature (la cinese, l'ebraica, l'incaica, la maya ed altre), anche a non tener conto dei quadrati numerici, come quello riprodotto in una famosa incisione del Dürer, basato sulla costante 34, che potrebbe forse spiegarsi in chiave astrologica come un mezzo di lotta contro la Melanconia, rappresentata in figura umana al centro dell'incisione stessa. Di quadrati magici si diletto la Francia del '700. Ne furono costruiti perfino con nove lettere di lato, che è già un mezzo miracolo:

G R A V A T I E R
R E F I N A N C E
A F F R O N T A T
V I R O N N E R A
A N N O N A N T S
T A N N A N T E S
I N T E N T E R A
E C A R T E R A I
R E T A S S A I T

Gli Inglesi e gli Americani ne hanno anch'essi qualcuno di nove lettere di lato; gli Spagnoli scendono a 8 x 8,

come gli Italiani; ma noi possiamo vantare un punto in più per questo quadrato di *Gastone di Foix* (pseudonimo di Urbano Bocchi), strutturato su frasi che possono leggersi — come nel latercolo pompeiano — non due sole volte (in orizzontale e in verticale), ma quattro volte, dato il bifrontismo di ciascuna di esse:

A N N O. N E R O
N O. E'. L'. A M O R
N E'. S O. R I M E
O. L O. D I R A N
N A R I. D O L O
E M I R O. S E N
R O M A. L E O N
O R. E'. N O N N A

Il segno distintivo di tutti questi giochi geometrici è però la lettura ripetuta orizzontalmente e verticalmente, più l'assoluta assenza di caselle nere. Un passo avanti lo fece un altro italiano, Giuseppe Airoldi (1861-1914), membro della "scapigliatura" lecchese al seguito di Antonio Ghislanzoni e, a tempo perso, enigmista. L'Airoldi fu il primo a pubblicare (anonimamente) sul "Secolo Illustrato della Domenica", in data 14 settembre 1890, un quadrato di 16 caselle bianche col titolo "Parole Incrociate" e relative definizioni in versi (prima, però, le verticali e poi le orizzontali). Lo diamo già risolto: come si vede, le due letture sono diverse.

R	I	P	A
O	D	E	R
S	E	R	A
A	M	E	N

DEFINIZIONI - Verticali: 1. Sono un fiore di rara bellezza; 2. Il "medesimo" in lingua latina; 3. Quali frutti noi siamo indovina; 4. Per la messe di là da venir. - Orizzontali: 1. Guai se l'onda mi varca o mi spezza; 2. In Germania son acqua corrente; 3. Ogni di quando il sole è morente; 4. Così soglion le preci finir. Il titolo, bisogna riconoscerlo, era profetico: ma mancavano



ancora purtroppo quei quadretti neri, che funzionano da stop per le parole ormai concluse, e che formano la vera, grande "trovata" di Arthur Wynne. Oltre tutto, sono i quadretti neri, regolarmente o irregolarmente disseminati nel reticolo, a consentire l'ampliamento a volontà delle misure dello schema, altrimenti legato alla lunghezza delle singole parole. Di recente un settimanale di politica e attualità, "Panorama", ne ha pubblicato, in tre tronconi, uno di tre metri di base con la bellezza di 2255 definizioni in orizzontale.

La precedente constatazione fa cadere nel vuoto anche un'altra ipotesi, avanzata da Martin Gardner: che cioè la matrice del Cruciverba debba cercarsi nel *Double Acrostic*, un gioco che sortì grande favore nei paesi anglofoni durante l'ultimo venticinquennio dello scorso secolo e fino alla prima guerra mondiale. In un certo periodo, ben otto quotidiani londinesi ne pubblicavano contemporaneamente uno al giorno e sembra che la Regina Vittoria se ne mostrasse così entusiasta, da indurre qualcuno a sospettare che proprio lei ne fosse stata l'inventrice. Il che è molto dubbio, anche se storicamente possibile dal momento che il gioco (col primitivo nome di *Acrostic Charade*) era comparso nell'"*Illustrated London New*" il 30 agosto del 1856, quando la futura Imperatrice delle Indie aveva 37 anni.

Altro ragguardevole estimatore del *Double Acrostic* fu Lewis Carroll (pseudonimo del rev. Charles



SOLO PER VOI!

TANGRAM

VENDITA PER CORRISPONDENZA

dalla

tanti giochi intelligenti
ai lettori di Pergio.

TANGRAM è una Società di vendita per corrispondenza specializzata in giochi. TANGRAM proporrà ogni mese ai lettori di Pergio 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 tavolo al rompicapo. TANGRAM offre un servizio completo e accurato: una selezione di titoli prodotti dalle migliori marche italiane ed estere; una rapida-

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)	29.900
<input type="checkbox"/> Genius (Mondadori Giochi)	4.900	<input type="checkbox"/> Master Mind Original (Invicta)	8.500	<input type="checkbox"/> Cassetta Microvision Blitz (MB)	29.900
<input 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	20.900
<input 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	20.900
<input type="checkbox"/> Cubo Rubik + Genius + libretto		<input type="checkbox"/> Grand Master Mind (Invicta)	19.000	<input type="checkbox"/> Beda Fomm (G.D.W.) tradotto	20.900
<input type="checkbox"/> soluzioni Cubo (Mondadori Giochi)	16.500	<input type="checkbox"/> Family Master Mind (Invicta)	17.500	<input type="checkbox"/> Red Star/White Eagle (G.D.W.) tradotto	32.200
<input type="checkbox"/> Monopoli (Editrice Giochi)	10.500	<input type="checkbox"/> Master Mind Supersonic elett. (Invicta)	49.000	<input type="checkbox"/> Road to the Rhine (G.D.W.) non tradotto	32.200
<input type="checkbox"/> Manager (Editrice Giochi)	16.900	<input type="checkbox"/> Vocabolo (Istituto del Gioco)	16.500	<input type="checkbox"/> Bar Lev (G.D.W.) tradotto	34.500
<input type="checkbox"/> Risiko (Editrice Giochi)	19.500	<input type="checkbox"/> Scarabeo (Editrice Giochi)	14.500	<input type="checkbox"/> Marita Merkur (G.D.W.) non tradotto	34.500
<input type="checkbox"/> Cluedo (Editrice Giochi)	11.900	<input type="checkbox"/> Scarabeo Lusso (Editrice Giochi)	17.500	<input type="checkbox"/> Iliad (International Team)	19.000
<input type="checkbox"/> Stop Thief (Editrice Giochi)	56.000	<input type="checkbox"/> Red Seven (Editrice Giochi)	15.500	<input type="checkbox"/> Rommel (International Team)	30.000
<input type="checkbox"/> Ascot (Istituto del Gioco)	17.500	<input type="checkbox"/> Paroliere (Editrice Giochi)	8.900	<input type="checkbox"/> Sicilia '43 (International Team)	25.000
<input type="checkbox"/> Formula 1 (Istituto del Gioco)	16.500	<input type="checkbox"/> Autobridge (Editrice Giochi)	17.500	<input type="checkbox"/> Little Big Horn (International Team)	28.000
<input type="checkbox"/> Radar (Istituto del Gioco)	17.500	<input type="checkbox"/> Rummy (Ravensburger)	18.500	<input type="checkbox"/> Austerlitz (International Team)	30.000
<input type="checkbox"/> Can't Stop (Editrice Giochi)	9.500	<input type="checkbox"/> Mini Rummy (Ravensburger)	8.500	<input type="checkbox"/> Millennium (International Team)	25.000
<input type="checkbox"/> Jockey (Ravensburger)	22.500	<input type="checkbox"/> Sector (Editrice Giochi)	72.000	<input type="checkbox"/> Corteo (Mondadori Giochi)	10.900
<input type="checkbox"/> Medici (International Team)	19.000	<input type="checkbox"/> Merlin (Editrice Giochi)	64.000		
<input type="checkbox"/> Ra (International Team)	15.000	<input type="checkbox"/> Wild Fire (Editrice Giochi)	64.000		
<input type="checkbox"/> Havannah (Ravensburger)	13.500	<input type="checkbox"/> Microvision base			
<input type="checkbox"/> Shogun (Ravensburger)	27.500	<input type="checkbox"/> + 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

novità

☐ The fall of France (G.D.W.) non tradotto 54.000

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) dovrete 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.

L. Dodgson), l'autore dei romanzi di Alice nel Paese delle Meraviglie e Attraverso lo Specchio, il quale ne compilò di eccellenti, arrivando a costruirvi sopra (a mo' di definizioni) addirittura un poema. In che cosa consiste un *Double Acrostic*? In una serie di parole da scrivere orizzontalmente in base alle definizioni, le cui prime e ultime lettere, lette verticalmente, danno origine a due altre parole, parimenti definite. Ecco un possibile schema:

J e s T
U n a U
N o o N
E v E

Nient'altro che un Acrostico-Telestico (separata lettura verticale delle iniziali e delle finali), insomma: che — a parte la lamentata assenza delle caselle nere — appare bel lontano dal Cruciverba, a causa del mancato sfruttamento nei due sensi delle lettere di centro. Per cui la supposizione del Gardner si dimostra estremamente improbabile, se non arbitraria, mentre il Wynne si conferma inventore originalissimo e legittimo

creatore del gioco di lettere più diffuso al mondo. Per finire con un aneddoto, si può ricordare che l'episodio più singolare riguardante le Parole Incrociate è quello verificatosi al tempo del progettato sbarco in Normandia durante la seconda guerra mondiale. Pochi giorni prima di dare il via alla grande invasione, i Comandi Alleati tremarono e stettero lì lì per rimandare l'impresa: negli ultimi cruciverba pubblicati dal "Daily Telegraph" apparivano infatti ben cinque delle parole convenzionali adottate per l'imminente operazione militare: *Utah, Neptune, Mulberry, Omaha, Overlord*. Qualcuno aveva parlato? Esisteva una "talpa", che comunicava in tal modo col nemico? La paura fu grande, ma il corso della storia non ne venne fortunatamente turbato perchè — come risultò presto evidente — il solo colpevole di questa incredibile vicenda era stato il caso. O, non è escluso, una forza telepatica, avvertita dai compilatori dei cruciverba incriminati, ma non dallo spionaggio tedesco.

Il primo cruciverba italiano comparve l'8/11/25 sulla "Domenica del Corriere".

¹ P	A	⁷ N	T	⁸ E	R	⁹ A
U		E		V		G
² Z	I	O		³ A	P	E
Z						V
⁴ O	R	¹⁰ O		⁵ S	U	O
L		C		E		L
⁶ A	M	A	B	I	L	E

DEFINIZIONI

Orizzontali: 1. Belva; 2. Parente; 3. Insetto; 4. Metallo; 5. Possessivo; 6. Gentile.

Verticali: 1. Mammifero; 5. Numero; 7. Segno della pelle; 8. Donna celeberrima; 9. Facile; 10. Volatile.

BACKGAMMON NEWS

NOTIZIARIO DELLA BEA
ASSOCIAZIONE EUROPEA BACKGAMMON

ACCORDO CON PERGIOCO

In seguito ad un accordo recentemente intervenuto, Pergio è l'Organo Ufficiale della BEA in lingua italiana. Il Bollettino che veniva inviato a mezzo posta ai soci viene sostituito dal presente notiziario.

TORNEO INTERNAZIONALE A VENEZIA IN OTTOBRE

Nei giorni 16, 17, 18 ottobre si svolgerà a Venezia, con la cooperazione della BEA, la 5th Cristal Cup di Backgammon con la Direzione di Luigi Villa. Al vincitore spetterà il titolo di Campione Italiano di Backgammon per il 1981. Il monte-premi verrà aumentato di 5.000.000 di lire messi a disposizione dal Casinò Municipale di Venezia. Le iscrizioni verranno accettate dalle ore 18 alle ore 19 al Casinò di Venezia (Cà Vendramin). Oltre al Torneo principale è previsto un torneo Open ed un Jackpot. Per informazioni ci si può rivolgere a: Luigi Villa - Via della Moscova 22 - Milano - Tel. 6591612.

1° TORNEO "PAISIELLO" A ROMA

Il Signor Giovanni Corpi ci comunica che al Circolo Paisiello - via Paisiello 39 - Roma si è costituita una sezione di Backgammon. Un primo Torneo, al quale hanno partecipato 16 giocatori, si è svolto il 10 giugno con i seguenti risultati:

	Principale	Consolazione
Vincitori	Rosati F.	Casadio S.
Finalisti	Scandale C.	Aiani A.
Semi-finalisti	Ferrara N.	Meriggi B.
Semi-finalisti	Corigliano M.	Corpi G.

I soci BEA in possesso della nuova tessera tipo "Carta di Credito" rinnovata per il 1981 sono invitati, se passano o risiedono a Roma, a far visita al Circolo rivolgendosi al signor Corpi.

TORNEO A DIVONNE

Sotto la direzione di Roland B. Jakober si è tenuto a Divonne Les Bains, dal 19 al 21 giugno, l'annuale Torneo con un premio aggiunto del Casinò di Divonne di oltre 5.000.000 di lire. Ottanta i partecipanti di cui 57 nella categoria Campioni e 23 in quella Junior.

Oltre ai tornei principali si sono svolti 3 Tornei Jack-pot. Ecco i risultati:

	Campioni monte premi 16 milioni	Junior monte premi 1.200.000
Principale		
Vincitore	Dragota	Schlenz
Finalista	Ulug	Kadian
Semi-finalista	Pantakatzis	Brauneder
Semi-finalista	Laubmeyer	Veillard
Consolazione		
Vincitore	Keller M.	Nagy
Finalista	Fresneda P.	Hemmerle
Semi-finalista	Boero V.	Da Pra A.
Semi-finalista	Antar	Bressan G.
Last Chance		
Vincitore	Zolfaghari	Alphandery
Finalista	Pearson D.	Veillard
Semi-finalista	Salava	Da Pra M.
Semi-finalista	Lepori	Huguenard

	1 monte premi 8 milioni	2 monte premi 10 milioni	3 monte premi 1 milione
Jackpot			
Vincitore	Pakzad	Nascher	Da Pra A.
Runner-Up	Bigler	Stern	Hammerle.

In principio furono i mazzi di carte. Diffusi ovunque, poco costosi, universalmente graditi, avevano (ed hanno) il gran vantaggio di moltiplicare per cinquantadue dorsi il marchio dello sponsor. Chi non si è fatto pubblicità in questo modo alzi la mano. Qualcuno, con guizzo di fantasia, ha anche avuto l'idea di offrire originali varianti sul tema. Buona ultima, ad esempio, la Banca Popolare di Milano che, lo scorso anno, ha edito un mazzo del Mercante in Fiera corredato di figure di attualità: dal vigilante alla segretaria in minigonna, dal cassiere all'operatore di Borsa. Assenti, per comprensibili motivi di opportunità, gli interessi passivi, gli agenti di cambio insolventi e i rapinatori. Non si può avere tutto. Più tardi, è storia relativamente recente, le Aziende (quelle — si intende — con la "A" maiuscola) hanno trovato un'altra strada, forse meno diretta ma ugualmente efficace: sponsorizzare con discrezione; comparire ma non in veste di produttori e di diffusori di giochi. Manager — per restare a un esempio che, in linguaggio Rai, si definirebbe

emblematico — è la perfezione in questo genere di presenza. Cosa c'è di meglio di un business game dove i protagonisti dell'economia sono Alitalia, Bassetti, Fiat, Dalmine, Olivetti, e via via i più bei nomi dell'industria, della finanza, della distribuzione? Le aziende si fanno pubblicità con modica spesa; il produttore copre una parte dei costi del gioco; il giocatore ha un divertimento che simula con la maggiore veridicità la realtà che ogni giorno ritrova sulle pagine economiche del quotidiano preferito. Solo la International Team è riuscita a produrre un gioco (Rally) mettendo sul coperchio della confezione una immagine della Lancia Stratos, senza neppure chiedere un centesimo alla casa torinese. Una virtù? Un difetto? Forse solo una distrazione. Che male ci sarebbe stato, del resto, se Lancia, Pirelli, Magneti Marelli, Carello e chi più ne ha più ne metta, fossero intervenute sul tabellone di gioco, riducendo di cinquemila lire a scatola il prezzo di vendita al pubblico? Tant'è: gli esempi di collaborazione sono ancora pochi e lontanissimi sembrano i giorni in cui la Oto-Melara scenderà in pista rendendo la vita più facile agli appassionati di boardgame.

Battute a parte, qualcosa sembra in movimento. Non siamo ancora giunti alle soluzioni americane ove la pubblicità si indirizza al giocatore come ad una "categoria" ben definita (quali ad esempio quella degli sportivi o delle casalinghe) e

Da sinistra a destra:
Il jolly dell'Italsider, il retro del mazzo della Liebig ed i jolly del conte Bobba, valente numismatico, e della Carpano Punt e mes.

Questo mazzo di carte è stato disegnato da Flavio Costantini per conto dell'Italsider e stampato dall'antica fabbrica di carte da gioco Teodomiro Dal Negro di Treviso in 2100 esemplari numerati.

Gioco e industria, pubblicità, pubblicità

UN GIOCO AL PER BACIARSI

Ibm e Perugina, in p
sfornato due giochi per
l'interesse delle aziend
giocatore. E ogni tanto i
di b

di Giuseppe

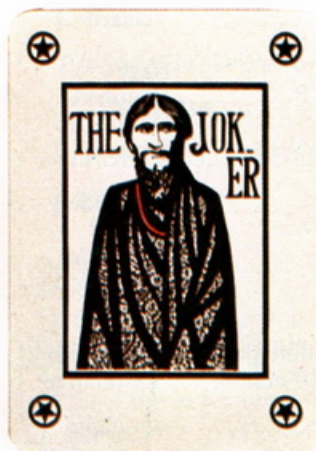
le bottiglie di J&B e i pacchetti di Marlboro finiscono tra tavolieri di Go e scacchiere d'ulivo; qualcosa tuttavia si è mosso in queste settimane.

Due aziende diversissime tra loro — la IBM e la Industrie Buitoni Perugina — hanno addirittura prodotto e firmato due giochi studiati ad hoc per il lancio (o il rilancio) del loro nome e di un loro prodotto. Non è notizia da poco: il gioco diviene ufficialmente strumento di pubbliche relazioni e di pubblicità; si trasforma in business game non perchè sia un gioco d'affari, ma perchè diviene strumento per fare affari. Piace? Non piace? Ognuno decida in proprio. Per parte nostra ve li presentiamo dal punto di vista "tecnico". Come direbbe Deng Xiaoping, che di role-playing se ne intende parecchio, "non importa da dove proviene un gioco, purchè "prenda" i giocatori". Ecco quindi, signore e signori, il Gioco del 38 e Baciopoli.

IL GIOCO DEL 38

Chi, pensando a Corteo, immagina un nuovo gioco di guerriglia basato sulla P38 ha sbagliato strada. Il Sistema 38 appena nato in casa IBM, è uno strumento per rendere più semplice ed economica la gestione di reti anche ampie

di terminali. Come affermano i pieghevoli pubblicitari, sua "principale caratteristica è l'integrazione tra hardware e software in un disegno di nuova concezione" che ha condotto "a numerosi risultati tecnici particolarmente significativi" con particolare riguardo "ai metodi di progettazione, di produzione e di collaudo dei componenti elettronici, nel disegno dei microprocessori, nella struttura del sistema operativo e nei linguaggi di programmazione". In una parola, una favola. Il Gioco del 38 lo è un po' di meno. Vediamo perchè. Prendete un tabellone come quello di Monopoli; inserite, all'interno, otto mini percorsi aggiuntivi, tutti collegati al circuito principale. A questo punto disponete di un segnalino, di due dadi per muovervi e della possibilità di scegliere d'uscire dal percorso principale per qualche scappatella sui percorsi alternativi. Alternativi, beninteso, per modo di dire. Tutto il gioco infatti — come è naturale — riguarda il buon Sistema 38. Ogni giocatore, dicono le istruzioni, è un direttore



le relazioni, "immagine", sponsor...

CIOCCOLATO AL TAVOLINO

che settimane, hanno
vendere di più. Cresce
e per il consumatore-
ventano anche qualcosa
ono

Meroni

generale di un'azienda che, dopo aver con lungimiranza installato il suo 38, deve raggiungere o superare la Formula del Successo (tutto maiuscolo), e cioè un giusto cocktail tra Capacità, Esperienza e Fantasia (sempre tutto maiuscolo). Quale sia per ciascuno la Formula del Successo lo si sa pescando una carta da un apposito mazzo. Per conoscere il proprio destino occorre però un poco di pazienza. Prima, infatti, si deve almeno avere un minimo di dimestichezza con il nuovo "strumento", seguendo "Corsi di Introduzione al Sistema 38" e "Analisi di un applicazione" o, in alternativa, "Applicazioni Data Base e Sessioni Installazione Guidata". Conosciuta la Formula del Successo, e cioè l'obiettivo da raggiungere, ci si muoverà sul percorso tentando di raccogliere le carte di Capacità (stella), Fantasia (lampadina) e Esperienza (E) necessarie. Basterà scegliere se è più conveniente frequentare seminari per dirigenti o eseguire Prove sul Sistema 38, corsi di programmazione

RPG o analisi di applicazione. Ogni casella, naturalmente, contiene delle indicazioni. In parte forniscono carte per aumentare la propria dotazione di successo; in parte invitano con frequenza a ricorrere alle carte Opportunità (le "probabilità" del Monopoli); in parte lasciano il tempo che trovano.

Alcuni abbinamenti sono curiosi e stimolano interpretazioni sulla mentalità dei progettisti di giochi IBM. Ad esempio il Seminario per Dirigenti (articolato su un percorso di sette caselle) inizia con la casa "Bellissimo albergo" che, chissà perché, dà diritto a quattro punti Fantasia e prosegue subito dopo con "Fai una indigestione. Fermo un turno". La casella Controllo Fiscale porta dritto dritto a spendere 1/4 dell'Esperienza posseduta per rispondere alla Finanza: una vera fatica se si pensa che le indigestioni ai seminari aumentano l'esperienza di due punti. Peggior della visita del Fisco è quella del direttore di Filiale IBM, che sottrae al giocatore ben metà dell'Esperienza posseduta pur di evitare un nuovo acquisto: un pizzico di auto-ironia, in fondo, non guasta. Così, dado dopo dado, si va a caccia delle cartine necessarie alla vittoria. Se

Le carte presentate in queste pagine sono tratte dalla collezione privata del Dott. Carlo Eugenio Santelia.

non avete mai visto un gioco dell'Oca quadrato, questo "38" è fatto per voi. L'abilità e la strategia, che secondo il regolamento sarebbero "determinanti" nello svolgimento del gioco, sono tragicamente latitanti. Un punto di merito, invece, alla confezione: ricca, lussuosa, di eccellente qualità. L'"immagine" è salva.

BACIOPOLI

Si può chiamare un gioco Baciopoli? Si può, si può. Soprattutto se la sua nascita è legata — a quanto è dato sapere — al rilancio dei Baci Perugina (ricordate? quei cioccolatini con dentro la nocciola e un bigliettino scritto in tre lingue. Buoni, tra l'altro).

Baciopoli, si dichiara, "è una città simbolica e sentimentale in cui è sintetizzata la storia della giovinezza". È quindi un gioco tenero, teen-ager, in jeans, "cuore di panna". Avete capito.

E Baciopoli è, guarda caso, fresco, grazioso, simpatico, da raccomandare a gruppi (il più numerosi possibili) di eterogenei giovani senza genitori, con panini e Coca Cola. C'è, diciamo subito, una impercettibile dose di malizia: meglio perciò essere affiatati.


A Perugia, dove di dolci ne masticano da anni, sapevano evidentemente che il troppo dolce — e nel caso di un gioco di baci, lo sdolcinato — avrebbe potuto rovinare la festa. Si sono mossi quindi con garbo e misura, grazie probabilmente anche ai consigli dell'Editrice Giochi,

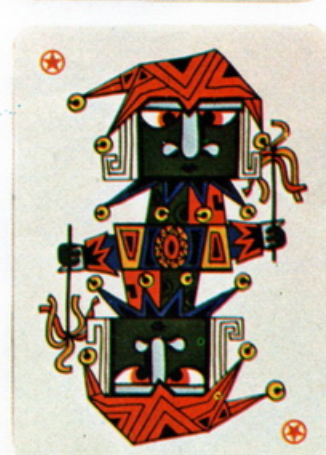
Da sinistra a destra:

Il jolly per il lucido da scarpe Brill, i retri dei mazzi per la linea postale per l'Impero Etiopico e della linea di navigazione Austro - Americana e il jolly del mazzo dell'ENI.

che ha materialmente prodotto oltre quarantamila scatole (diconsi quarantamila scatole) di Baciopoli.

La città "ideale" è divisa in sedici caselle numerate e disposte secondo un preciso percorso. Ciascuna di esse è dedicata a un tema preciso: dal Luna Park al Ballo, dal Garden Party all'Università. Ogni "tema" è illustrato con ambientazioni di tre colori differenti (giallo, rosa e azzurro). Ad esempio la casella Liceo offre tre istituti di colore differente. I giocatori partono dalla casella 1 (Luna Park) con un segnalino: una ragazza per le giocatrici e un ragazzo per i giocatori. Ogni segnalino rappresenta un giovane o una giovane con indumenti di colore differente (ad esempio gonna gialla e camicetta rosa). Ad ogni turno tutti i giocatori avanzano di una casella, collocando il proprio segnalino negli ambienti del colore che preferiscono e segnando segretamente a inizio gara il nome del/della partner preferito/a. Da questo momento l'intreccio di situazioni che si sviluppa è veramente divertente e tanto più curioso quanto maggiore è il numero dei partecipanti: si creano e si sciolgono coppie, si conquistano gettoni di bacioni, bacini e bacetti


**QUESTO
MAZZO DI CARTE
E' STATO DISEGNATO
DA
SERGIO RUFFOLO
PER CONCO
DELL'ENI
E STAMPATO
DALLA FABBRICA
DI CARTE DA GIOCO
MODIANO S.R.A.
IN 6000 ESEMPLARI**



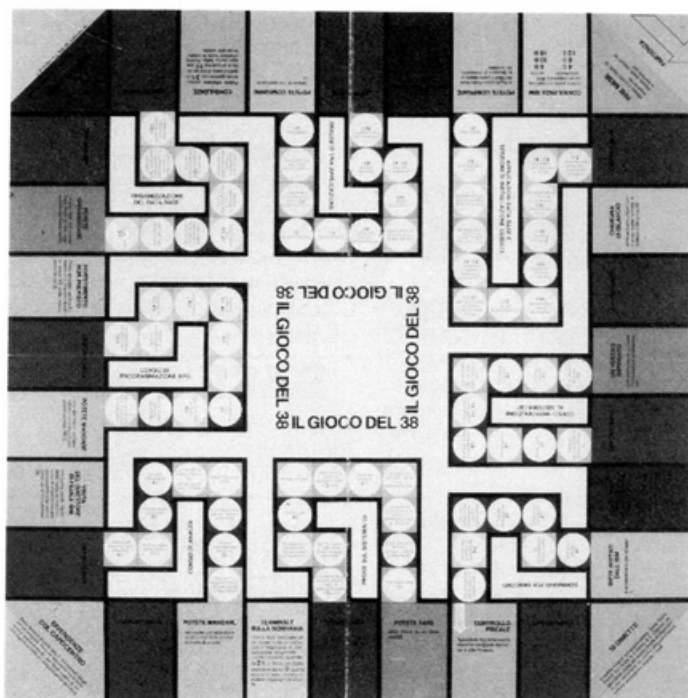


(rispettivamente 50, 30 e 10 punti), si vincono e si scambiano baci (di cioccolati).

Ci sono, naturalmente, anche caselle nelle quali, in particolari casi, i baci sono veri, pur in base a precise regole di precedenza a favore delle minoranze (ad esempio se quattro ragazzi e due ragazze devono baciarsi, saranno le ragazze, numericamente in inferiorità, a scegliere il compagno).

Il gioco procede in quattro manches e prevede la formazione di coppie. Ma attenzione: se è vero che al termine della seconda manche (casella 8) si procede ad accoppiamenti da effettuare in base al punteggio, "i giocatori rimasti senza ragazzo o ragazza non dovranno scoraggiarsi perchè le conquiste che si erano ripromessi di fare potranno anche avvenire in seguito, portando via il compagno o la compagna a quelli che già li avevano conquistati".

E cioè: va bene baciarsi, ma in amore tutto è permesso. Analogamente al termine della quarta manche (casella 15), le istruzioni ci informano che "è possibile rompere il finanziamento allorchè nella casella 15



(galeotto il Garden Party) un giocatore o una giocatrice che sia legato da fidanzamento baci o venga baciato da persona diversa del suo fidanzato. Questo evento è ammesso, eccetto il caso che nello stesso luogo si trovi il fidanzato o la fidanzata legittimi, il che

blocca ogni possibilità a qualsiasi altro pretendente". Insomma: se volete farlo, fatelo, ma senza scandali e scenate, e soprattutto con un briciolo di stile.

La rottura del fidanzamento è inevitabile. Come è possibile infatti tradire il/la partner alla casella 15,



quando alla casella 16 (l'ultima) c'è la Cattedrale di San Valentino e il parroco sulla soglia, pronto a benedire la giusta unione? Non vince, ovviamente, chi arriva per primo in chiesa. Il movimento non è regolato dai dadi; ogni giocatore muove ad ogni turno nella casa successiva e all'altare, di conseguenza, arrivano tutti insieme.

Il successo è di chi, muovendosi con accortezza sul tabellone, avrà raccolto il maggior punteggio. Ma con una allegra compagnia anche chi si piacerà ultimo avrà avuto la possibilità di rompere il ghiaccio e di aver mascherato, sotto l'immagine di un gioco pieno di freschezza e di simpatia, una "audace" linea di corteggiamento con l'amico/a preferito/a.

Baciopoli, che si presenta in una confezione discretamente ricca e ben curata, con istruzioni chiare e complete (aperte, tra l'altro a varianti di maggior complessità), ha tra i suoi pregi quello di avere evitato rischi di un percorso scontato, del movimento dei dadi, del facile ed edificante moralismo. Piacerà molto ai giovanissimi e agli amanti dei buoni giochi da tavolo.



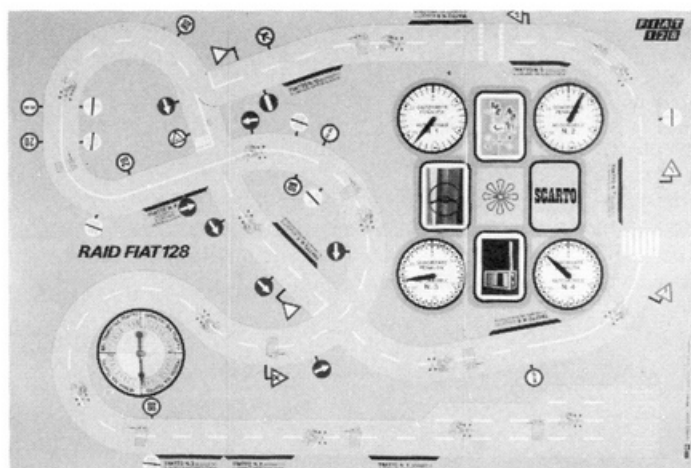
In alto, tra i due gettoni di Baciopoli, il tabellone del Gioco del 38. Qui accanto, plancia di gioco, pedine e scatola di Baciopoli.



In principio... FIAT

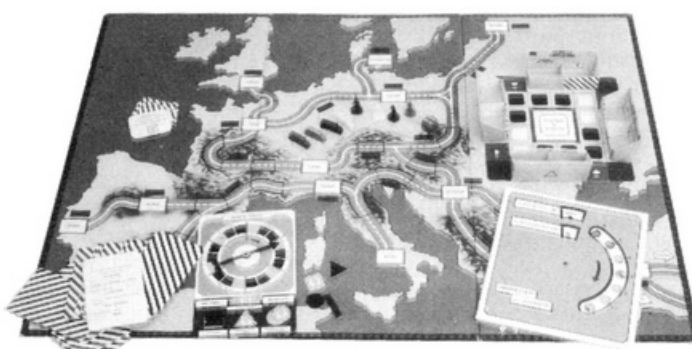
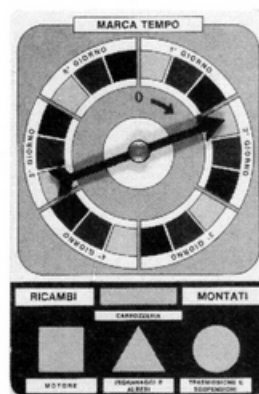
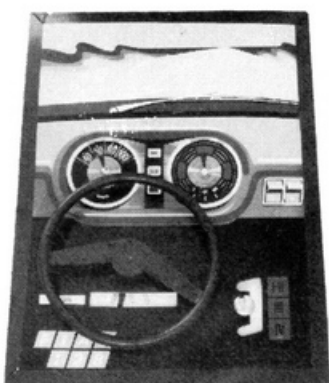
Sono ormai introvabili; bocconi assai ghiotti per i collezionisti, ideati dalla Fiat alcuni anni or sono e distribuiti in gran quantità, sono da tempo dimenticati in soffitta. In realtà "I giganti della strada" e "Raid Fiat 128" sono due buoni giochi che in alcuni casi raggiungono eccellenti livelli di interesse e, per talune "trovate", sono anticipatori di giochi "automobilistici" più recenti. Il primo di essi (I giganti della strada) aveva l'obiettivo di reclamizzare gli autocarri Fiat e, in particolare, di sviluppare la sensibilità degli utenti nei confronti dei pezzi di ricambio originali. Quattro autotreni (ciascuno corrisponde a un giocatore) si contendono, prima di partire per un viaggio che li porterà in tutta Europa, i pezzi di ricambio che presumibilmente serviranno nel corso del tragitto. Il camionista deve misurarsi con gli altri colleghi per accaparrarsi ricambi originali, di miglior qualità rispetto agli altri. La seconda fase del gioco consiste nel ricevere un "ordine di trasporto" e nel compiere il percorso nei modi e nel tempo in esso indicati. Il movimento è regolato dalle caratteristiche del terreno,

*Fu la casa torinese,
anni or sono,
ad abbinare per prima
alcuni suoi prodotti
(autocarri e la vettura 128)
a giochi appositamente studiati
per farsi pubblicità
in maniera accattivante*



In alto: la confezione e la plancia di gioco di Raid Fiat 128, plancia in cui i quadranti sono dotati di lancette regolabili. A sinistra: il "cruscotto" di Raid Fiat 128: nel cambiare marcia cambiano contemporaneamente la velocità ed il numero dei giri - motore indicati sul tachimetro. A destra e in basso: la tabella marcatempo (una per ogni giocatore), la confezione e la plancia di gioco con inserita la stazione di servizio di I giganti della strada.

dagli imprevisti del viaggio, dalle possibilità di incidente e dai guasti, con una discreta complessità di svolgimento e una "parzialità" pubblicitaria assolutamente sopportabile. Ancora migliore, a nostro avviso, il secondo gioco, prodotto a suo tempo in diverse lingue e da noi visionato nella versione italiana. Il "Raid Fiat 128" non ha nulla da invidiare a un buon gioco di simulazione sportiva. La regolazione delle velocità di movimento (con tutti i limiti per le variazioni di caratteristiche del percorso), le variabili meteorologiche, gli obblighi derivanti dal rispetto dei segnali stradali, l'uso delle marce e del numero di giri del motore determinano una discreta complessità e, ciò che conta, divertono il giocatore rendendo vivace il confronto. Quello che ci ha veramente colpito, poi, è la dotazione di un cruscotto con regolazione di marcia e tanto di volante. Un marchingegno da "museo del gioco", talmente sofisticato nella sua semplicità e razionalità da meritare l'ammirazione più sincera. Certamente di componenti fatte con tanta convinzione artigianale se ne è persa da tempo la memoria.





Intervista a Alex Randolph

PAPÀ TWIXT

di Marco Donadoni

Forse non tutti conoscono il nome di Alex Randolph. Moltissimi conoscono però i giochi che sono nati dalla fantasia di questo progettista americano, e cioè, per esempio, Twixt e Dr. Jekyll & Mr. Hide.

Mr. Randolph, come ha iniziato ad inventare giochi?

Parecchi anni fa vivevo in USA scrivendo testi pubblicitari. Nel frattempo mi divertivo a progettare giochi che poi sviluppavo, a livello di hobby, tra i miei amici. Un giorno capitò nel mio studio un agente che curava gli interessi di vari progettisti, il quale mi propose di immettere le mie idee sul mercato. La cosa mi piacque e così, abbandonata la mia normale professione, iniziai a lavorare sui giochi in modo professionistico. All'inizio fu un fallimento vero e proprio, ma ormai quello era ciò che volevo fare, e allora lasciai il Twixt edizione Avalon Hill.

Chi inventa giochi non lo fa per scelta. Si comincia da bambini, modificando giochi preesistenti o ideandone di nuovi sulla base di quelli che si conoscono per tradizione familiare. Il passo verso il professionismo è di solito stabilito da un incontro fortunato, perché di fortuna ne occorre tanta per vivere con i giochi. Naturalmente questa fortuna non basta. Occorre darsi molto da fare, bussare a tutte le porte possibili. Di solito si conoscono già, per varie ragioni, le persone giuste; oppure ci si deve affidare ad agenti specializzati.

Se qualcuno, in Italia, le chiedesse un consiglio su cosa fare per veder pubblicato un suo gioco, cosa potrebbe suggerirgli?

Innanzitutto occorre avere un repertorio abbastanza vario e diversificato. Agli editori, nella maggior parte dei casi, non interessa né il tema del gioco né il meccanismo in

sulle motivazioni del creatore; la miglior garanzia perché un gioco sia valido sta nel fatto che il progettista l'ha disegnato per il solo piacere di farlo. Solo dopo anni di esperienza si arriva a capire quali giochi possono essere fatti per Ravensburger piuttosto che per Parker Brothers. Un altro consiglio che penso di poter dare è quello di cercare di presentare il progetto il più in alto possibile, ai veri responsabili delle aziende.

Infine suggerisco di non insistere mai sull'idea che si è presentata: l'unica sicura conseguenza sarebbe quella di precludersi la possibilità di proporre altre differenti.

Cosa significa progettare un gioco?

Innanzitutto occorre precisare che il termine "progettare" è quasi sempre impreciso. Normalmente, più che inventare, si incastrano delle idee, le quali possono dare

della giustizia nella vita: si può anche essere brutti e stupidi, e malgrado ciò vincere. Per questo i giochi totalmente o almeno parzialmente aleatori sono quelli che in fondo hanno più successo presso il grosso pubblico.

Chi sono i migliori giocatori?

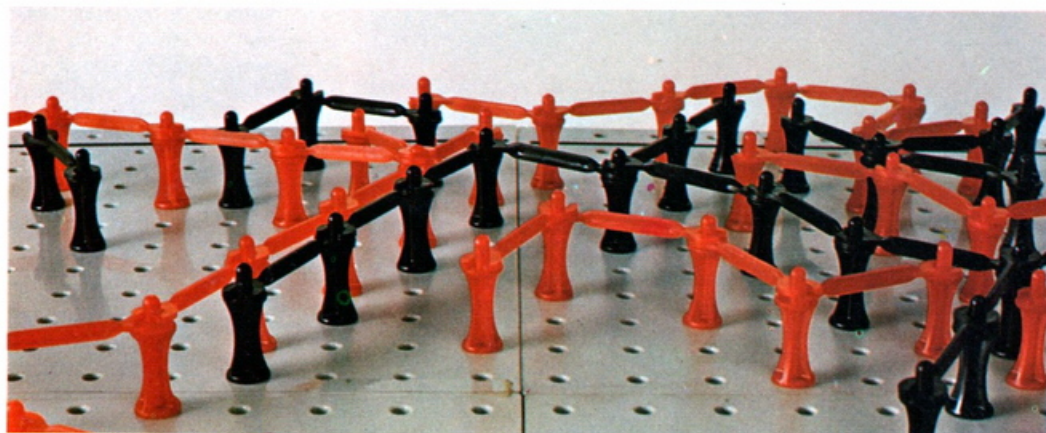
Senza dubbio i bambini. Oltre ad essere quelli che passano più tempo a giocare, i bambini si applicano veramente a tutto ciò che fanno. Per gli adulti il discorso è diverso. Il miglior giocatore è quello che riesce ad entrare nell'ambiente simulato dal gioco, pur restando cosciente che si tratta di una simulazione. L'esempio più tipico di giocatori devianti sono i tifosi di calcio: perdono il senso del gioco, identificandosi completamente con l'ambiente. E di ciò si vedono gli effetti negativi ogni domenica.

Secondo lei, qual è stato il suo progetto più importante?

Come in quasi tutte le attività, l'ultimo "parto" è sempre il migliore. Certo per me il gioco più importante, quello che penso possa essere definito un classico e che spero lo diventi prima della mia morte, è stato Twixt. Una volta inventato e giocato, ho scoperto che ne uscivano delle figure stupende, come se fossero state studiate apposta.

Esiste un mercato del gioco in Italia?

Prima della nascita di Pergio, onestamente credevo che non ci fosse. Oggi mi devo ricredere, se questa rivista continua a vivere. Certo quello italiano, sarà sempre e comunque un mercato diverso da tutti gli altri. In Gran Bretagna si gioca sempre e dovunque, come se il gioco fosse un piacere sociale. Esistono perfino dei pubs famosi, come il Kings's Heat, in cui maestri di scacchi, tra una birra e l'altra, giocano con gli avventori. Negli USA invece il gioco, come quasi tutte le manifestazioni, è diventato una specie di dovere, con una punta di frenesia collettiva. Il problema, in Italia, è che si sta troppo bene all'aperto: chiudersi in casa a giocare sembra quasi un rifiuto della bellezza di questo paese e della sua gente.



l'America, iniziando un lungo periodo di "vacanza di lavoro" prima in Italia, a Roma, e quindi in Giappone, dove mi fermai per sei anni. Ora sono da nove anni a Venezia, ma nel frattempo ho vissuto un po' dappertutto: a Vienna, dove creai un gioco carta-e-matita di cui spedivo per lettera le regole, a Londra e anche in Germania.

Come si diventa inventori di giochi?

base al quale questo si svolge. Ciò che conta è solo la garanzia che questo si venderà in un certo numero di copie. Per questo il riferimento al Monopoli è quasi d'obbligo.

Naturalmente occorre stare molto attenti ad accettare le condizioni di questi editori: si corre il serio rischio di diventare schiavi di un'idea. La fortuna di un gioco non dovrebbe mai incidere invece

origine ad un meccanismo nuovo. Le idee fondamentali sono per forza di cose le stesse; la novità consiste nel modo di applicarle secondo nuovi schemi. Dopo gli scacchi ed il poker, forse niente può più essere inventato, come nella poesia dopo Dante.

Quanto deve incidere la fortuna in un gioco?

L'azzardo è il corrispondente

Gli antenati

"GRANDI MANOVRE" IN CAMICIA NERA

Una simulazione tutta italiana datata 1944

Chi l'ha detto che i wargames sono nati in America? Il gioco che vi presentiamo in questo numero nasce in Italia, nel 1943, per le edizioni "La Bodoniana" (oggi, per quanto ne sappiamo, scomparse). L'abbiamo esaminato grazie alla gentile concessione del signor Paolo Seregni di Milano.

Una volta aperta la scatola, su cui spicca una serie di illustrazioni tipiche del ventennio in cui nasce, balzano immediatamente all'occhio due caratteristiche del più moderno gioco di simulazione: la mappa, rappresentante un tratto di territorio ipotetico con tutti gli elementi che possono incidere su movimento e combattimento (strade, fiumi, laghi, curve di livello, città) e la sua suddivisione in caselle quadrate.

Quanto alle pedine, figurini in piombo bidimensionali con base in legno verniciata di vari colori, esse danno immediatamente l'idea delle differenze funzionali che esistono tra reparto e reparto.

Ogni unità degli eserciti dell'epoca è rappresentata: dallo squadrone di cavalleria all'artiglieria, divisionale e antiaerea, dagli aeroplani ai carri armati. In onore al regime sono anche rappresentati i manipoli di camicie nere, parificati, molto ottimisticamente, alle compagnie dei bersaglieri. Ma la vera sorpresa, per l'appassionato del settore, è costituita dal regolamento: a parte il fatto che il movimento è determinato dal lancio di due dadi, il cui esito costituisce il limite massimo entro cui il giocatore sceglie, scomponendoli, i vari singoli movimenti, e non da un fattore fisso riferito ad ogni unità, tutto il resto è singolarmente simile alle regole base dei più moderni wargames.

Ci sono infatti le zone di controllo (quadrati adiacenti una unità); limitate possibilità di stacking (massimo tre unità per quadrato, più le salmerie che permettono il tiro delle artiglierie); movimenti differenziati sia dal punto di vista dell'unità che li compie (ogni punto del dado corrisponde a due quadrati per la cavalleria, uno per la fanteria, quattro per gli aerei) che dal punto di vista del terreno su cui viene effettuato (ci sono percorsi che



facilitano il movimento, come le strade principali, o vietati, come i laghi). Anche il combattimento, eseguito da unità adiacenti altre unità nemiche, è differenziato a seconda del tipo di unità che attacca e di quello dell'unità che subisce l'attacco (per esempio le

mitragliatrici con una sola scarica possono eliminare due unità di fanteria nemiche, mentre la fanteria ne può eliminare una sola). È perfino previsto l'avanzamento nella casella lasciata libera dal nemico arretrato o eliminato in combattimento.

*Sopra: la mappa.
A lato: la confezione nel
caratteristico stile dell'epoca.*

Il meccanismo dell'attacco è in funzione dei punti di dado rimasti dopo il movimento: per ogni combattimento occorrono due punti, e l'attacco è ammesso solo contro forze inferiori o pari, salvo nel caso di un colpo di mano, permesso tuttavia solo a quella unità che parte a zone distanti non più di tre caselle dall'obiettivo. Scopo del gioco è il controllo, per due mosse successive, di entrambe le caselle in cui sono segnati i capisaldi nemici.

Ne risulta insomma un gioco discretamente complesso e, per quanto astratto nella contrapposizione di due partiti identici e non storici, con un livello di simulazione decisamente discreto, soprattutto tenendo conto dell'anno di ideazione.

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 Mesia - Gettysburg - Cross of Iron - Crescendo of Doom - Arab - Israeli Wars - Napoleon - Third Reich - War and Peace - Bismark - Dune - Fortress Europa - Air Force - Dauntless - Flat Top - Alpha Omega - Machiavelli - Fury in the West - Samurai - Trireme - Amor Supremacy - Circus Maximum.

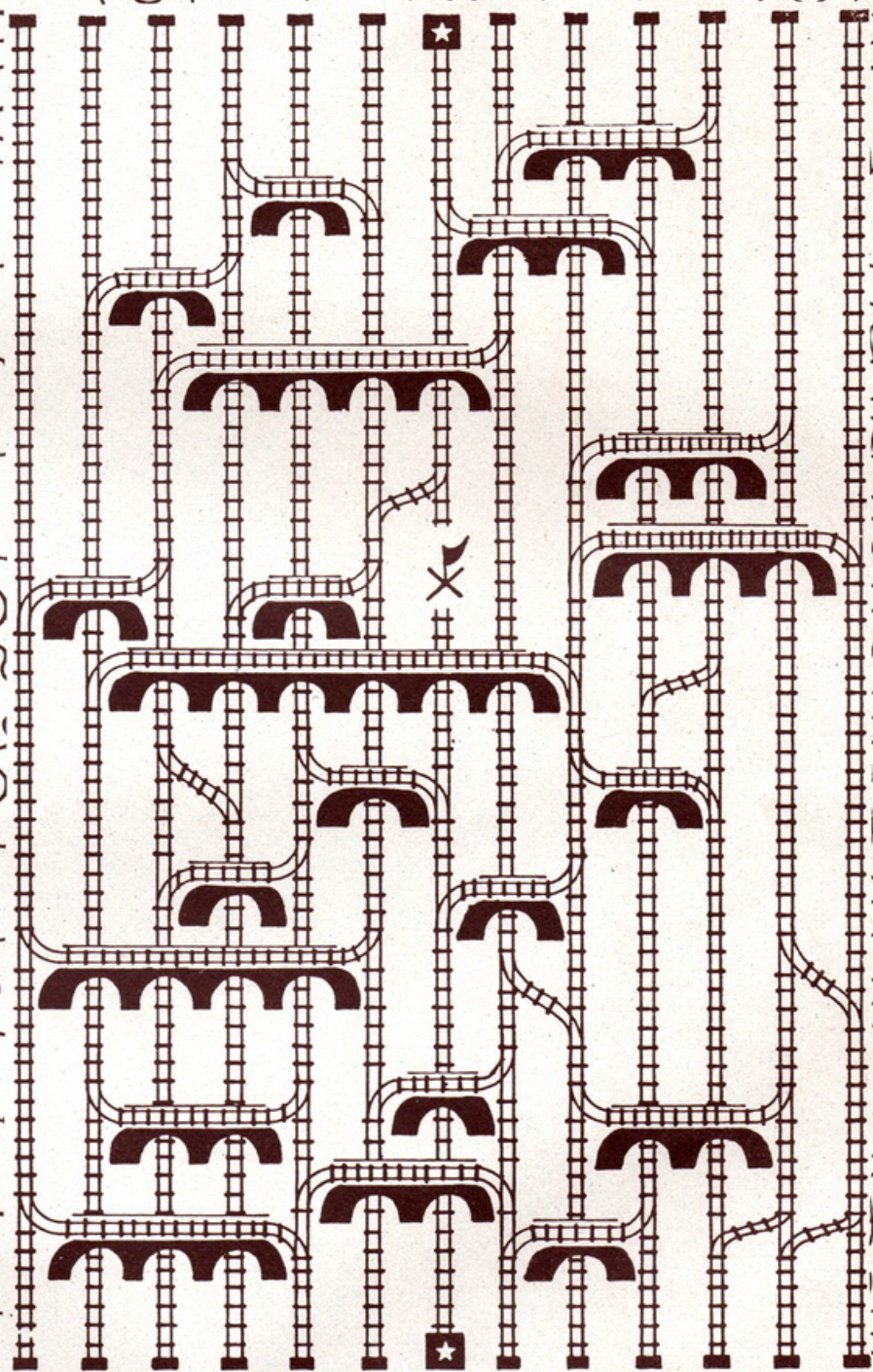
Giochi di argomento vario

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

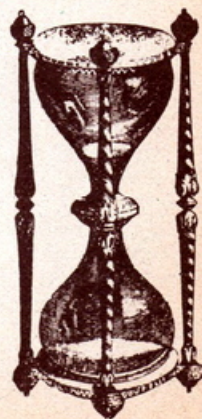
in vendita nei migliori negozi specializzati

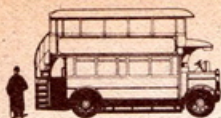
PER GIOCO

In questo tracciato ferroviario, basta un binario inagibile per rendere complicato il più semplice dei viaggi. Spostatevi, con il treno, da una stella all'altra. Potete fermarvi e tornare indietro, invertendo la sua direzione, soltanto due volte. Potete utilizzare tutti gli scambi che volete, ma facendo sempre attenzione a seguire la direzione delle rotaie.



DA GIO CA RE





Il problema scacchistico è una posizione (artificiale) creata dall'estro del compositore che viene risolta dal Bianco dando scacco matto nel numero di mosse preordinato. La soluzione è corretta solo se il numero di mosse che portano allo scacco matto è quella indicata (non una mossa di più o di meno). Inoltre, i problemi esigono che la prima mossa sia poco evidente (lo scacco, la presa o la riduzione delle case di fuga del Re nero sminuiscono la qualità del problema) e che il materiale complessivo presente sulla scacchiera sia strettamente economico (i problemi non figurativi in due mosse più apprezzati richiedono raramente più di sette unità complessive).

Esistono due categorie principali di problemi: i problemi a minaccia, dove il Bianco minaccia una mossa (o una serie di mosse) che porta al matto a prescindere dalla risposta (o risposte) del Nero (che comunque devono essere le migliori possibili), e i problemi e zugzwang, dove il Bianco non potrebbe dare scacco matto nel numero di mosse indicato se il Nero, costretto a muovere, non guastasse irrimediabilmente la propria posizione.

Come si può stabilire se un problema appartiene alla prima o alla seconda categoria?

Semplicemente controllando le possibilità di movimento del Nero. Se sono ampie, si tratta di un problema a minaccia; se sono ridotte, si tratta (di solito) di un problema a zugzwang.

Consideriamo, ad esempio, il problema del diagramma 1.

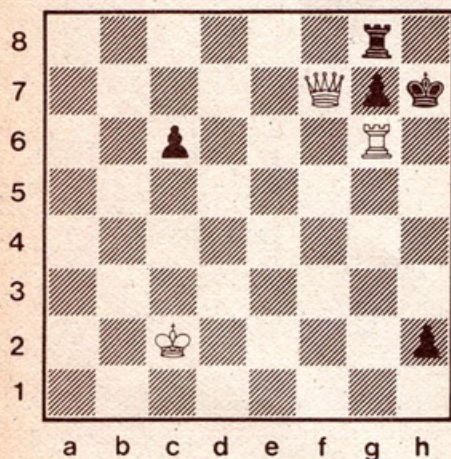


DIAGRAMMA 1
matto in due mosse

Questo problema è di Otto Wurzburg (autore di circa 1.200 lavori in due, tre o più mosse), impiegato postale di Grand Rapids (USA) e nipote di Anthony William Shinkman, problemista americano che fu grande amico di Sam Loyd e che ebbe il coraggio (e la pazienza) di comporre più di 3.000 problemi. Qui le possibilità di movimento del Nero sono tante (tra l'altro, può promuovere il pedone "h"): si tratta,

quindi, di un problema a minaccia. Che cosa può minacciare il Bianco? Non dovrebbe risultare difficile constatare che l'unica possibilità concreta di dare scacco matto al Re nero alla seconda mossa consiste nel portare impunemente la Donna o la Torre sulla colonna "h". Ma c'è un inconveniente: il pedone nero in h2 che, promuovendo, controllerà la colonna. Da qui l'idea di giocare 1. Tgl.

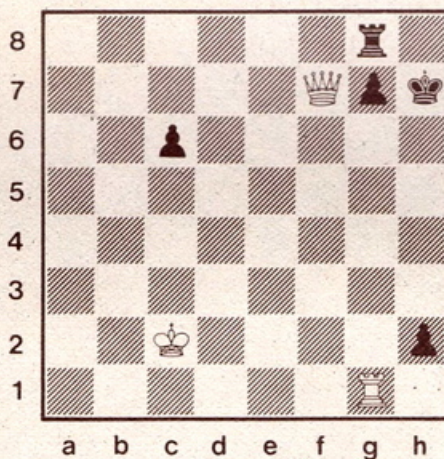


DIAGRAMMA 2

Ora o il pedone nero promuove in h1 immolandosi (e permettendo al Bianco di dare scacco matto con 2. T:h1) o viene "deviato" sulla colonna "g", permettendo al Bianco di giocare 2. Dh5 matto. Un altro problema a minaccia è quello del diagramma 3.

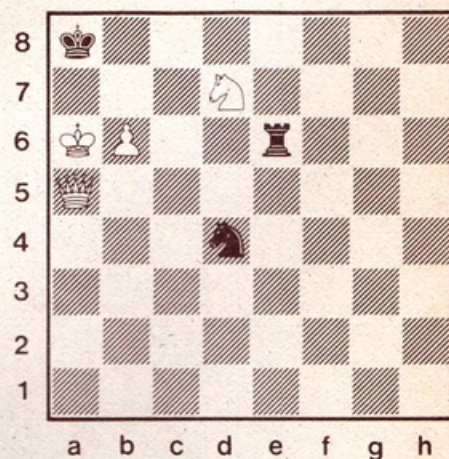
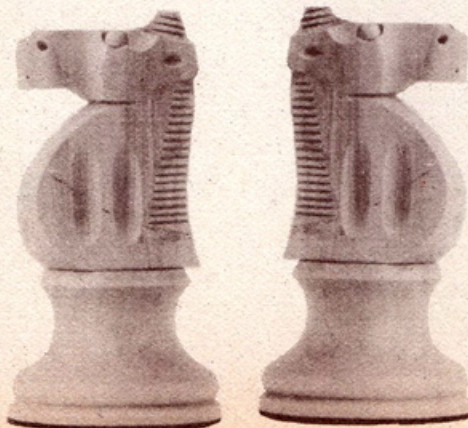


DIAGRAMMA 3
matto in due mosse

Questo problema è di Geoffrey Mott-Smith ed è stato pubblicato sul New York Sun nel 1932. Anche qui il Nero ha ampie possibilità di movimento, per cui il Bianco deve minacciare per la prima mossa lo scacco matto. La chiave della soluzione sta nel rendersi conto che se la Torre nera non inchiodasse il pedone b6 sul Re, il Bianco potrebbe giocare la "banalissima" 1. b7 matto. Da qui la mossa 1. De5, che minaccia 2. Db8 matto e che, in caso di 1...Cc6 oppure 1...T:e5, schiada il pedone "b".

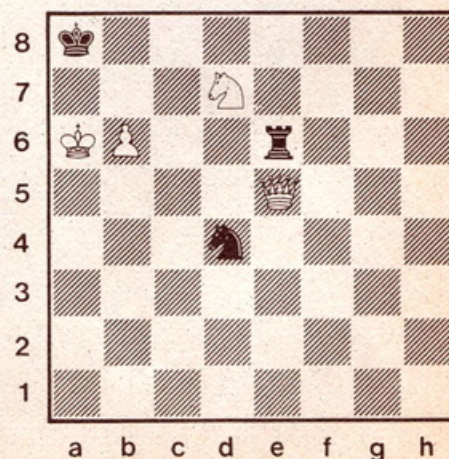


DIAGRAMMA 4

Tutto quello che avreste voluto sapere sui problemi e nessuno (o quasi) si è mai degnato di dirvi

di Eugenio Balduzzi

Il problema, sempre di Geoffrey Mott-Smith, del diagramma 5 è stato pubblicato su The Chess Review nel 1937.

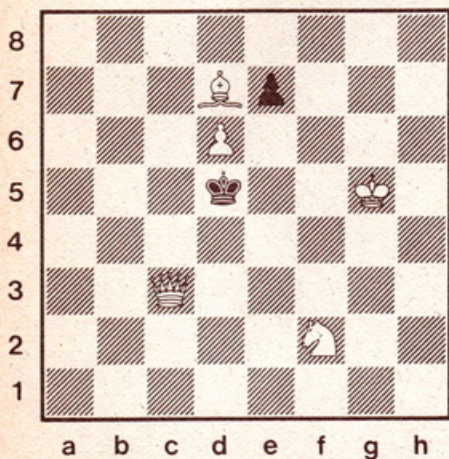


DIAGRAMMA 5
matto in due mosse

Qui le possibilità di movimento del Nero sono ridotte (le mosse possibili sono: 1...R:d6, 1...e6 oppure 1...e5), il che fa pensare a un problema a zugzwang. La chiave della soluzione sta nell'impedire la fuga del Re nero via d6 con 1. Ce4.

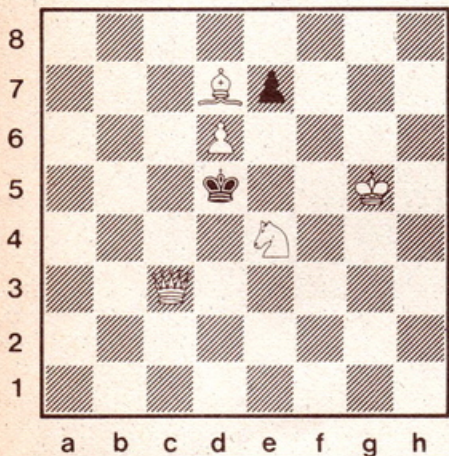


DIAGRAMMA 6

A questo punto o il Re nero si fa "adescare" (1...R:e4; 2. Ac6 matto), oppure il Nero spinge il pedone bloccando la "futura" casa di fuga del Re (1...e6; 2. Ac6 matto e 1...e5; 2. Dd3 matto). Il problema del diagramma 7 è del compositore ungherese Lajos Riczu.

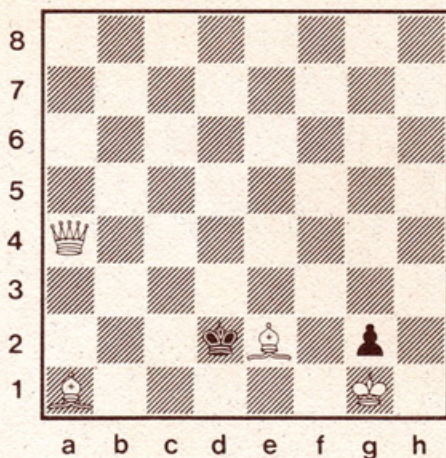


DIAGRAMMA 7
matto in due mosse

Anche questo problema è a zugzwang, dato che le possibilità del Re nero sono ridotte (1...R:c1, 1...Re1, 1...R:e2 oppure 1...Re3). La chiave della soluzione è l'"adescamento" del Re nero che segue a 1. Ad1 (sono errate le sequenze 1. Dc4?, Re3!, 1. De4?, R:c1! e 1. Ah5?, Rd3!).

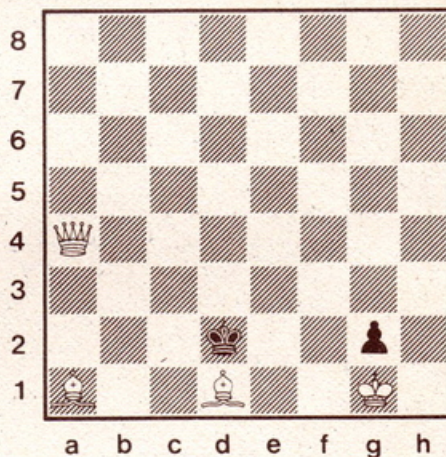


DIAGRAMMA 8

Ora il nero dispone di quattro possibilità:
1) 1...R:c1; 2. Dc2 matto;

- 2) 1...Rd3; 2. Dd4 matto;
- 3) 1...Re3; 2. Dd4 matto;
- 4) 1...Re1; 2. Ac3 matto.

Oltre alle due categorie principali di problemi esiste una terza categoria, ossia quella dei problemi simbolici. I problemi presentano posizioni di pezzi iniziali o finali con curiose configurazioni. "La gabbia di ferro di Tamerlano" (re dei mongoli che, a quanto riporta lo storico Arabshah, si appassionò agli scacchi al punto di chiamare Shah-Rukh, o Re, uno dei suoi figli) del matematico sovietico Karl Andreevic Friedrich von Jänisch ne è un esempio.

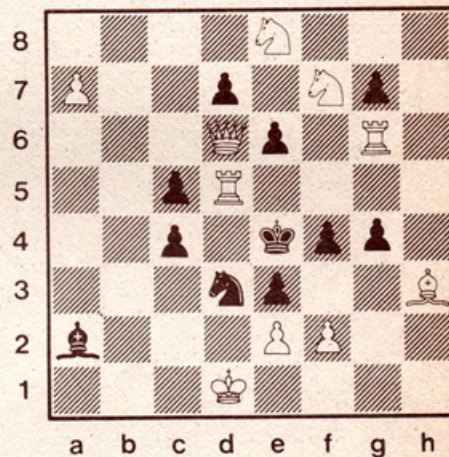


DIAGRAMMA 9
posizione iniziale della gabbia di Tamerlano

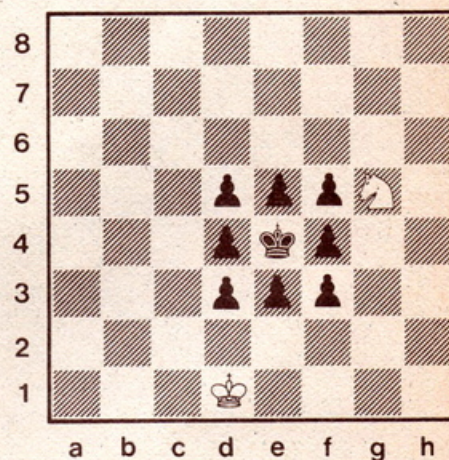
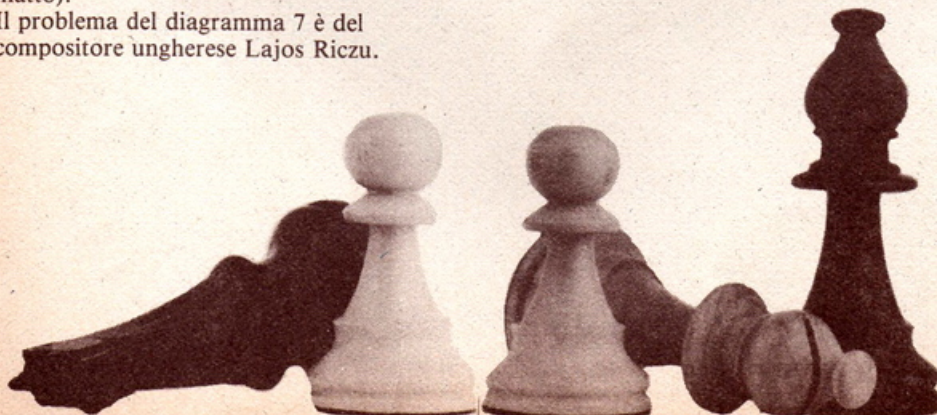
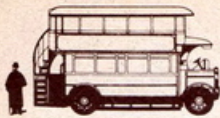


DIAGRAMMA 10
posizione finale della gabbia di Tamerlano

Il problema è anomalo (il Bianco potrebbe dare scacco matto in una mossa con 1. Cg5) e consiste nel passare dalla posizione del diagramma 9 a quella del diagramma 10 in dieci mosse (forzate quelle del Nero).

La soluzione è pubblicata a pag. 288.





Abbandonando per una volta le varianti esotiche degli scacchi, vi presenteremo per questo mese un gioco del tutto originale, diverso in tutti i sensi.

Diverso nella forma (la scacchiera è un diamante, e le caselle sono esagonali), per area geografica (non è arabo o indiano o cinese, ma europeo, europeissimo), per anzianità (non risale al caos primigenio della tradizione, ma a un'epoca piuttosto recente, essendo del 1942) e per paternità (non è un gioco che si tramanda di padre in figlio senza che se ne conosca l'autore, ma ha un inventore illustre, il fisico danese Piet Hein).

Avrete capito, insomma, che ci riferiamo all'Hex, il gioco, a quanto si è detto e tuttora si dice, prediletto da Einstein.

Gioco originale e raro per le ragioni che abbiamo esposto, ma anche per un'altra, importantissima peculiarità: è uno di quei giochi esemplari che combinano un'estrema semplicità delle regole (ai limiti del banale, si direbbe a prima vista) a un'altrettanto estrema e sostanziale complessità di strategia.

Il tavoliere. Ha la forma di un diamante, e di solito è costituito da dodici caselle esagonali per ciascuno dei quattro lati. Le caselle ai quattro angoli sono comuni a entrambi i giocatori.

Dei quattro lati invece, due lati opposti (contraddistinti, nella figura 1, dal colore nero) appartengono a un giocatore, mentre gli altri due (contraddistinti, nella figura 1, dal bianco) appartengono al secondo giocatore.

Ciascuno dei due giocatori avrà a sua disposizione, per la partita, quaranta pedine.

Lo scopo del gioco. Nell'Hex vince chi, tra i due contendenti, riesce a formare una fila ininterrotta di pedine che vadano da uno all'altro dei due lati appartenenti al giocatore: questo è il fine ultimo del gioco.

Si procede posando, a turno, una pedina su una qualunque delle caselle esagonali,

Il diamante di Einstein

Gioco relativamente recente, l'Hex si distingue per una grande semplicità di regole, pari solo alla complessità di strategia

senza essere obbligati a disporla su una casella contigua a caselle avversarie. È ovvio che la possibilità per uno dei due giocatori di formare una catena (per quanto tortuosa e lunga) escluderà tale possibilità per l'avversario.

Le regole dell'Hex sono tutte qui, ma imparare a giocare bene è più difficile di quanto non appaia: è facile infatti, tra neofiti, limitare (e banalizzare) il gioco a un vicendevole ostacolarsi.

Alcuni principi strategici. Gli esperti consigliano, per prendere dimestichezza con l'Hex, di iniziare a giocare su una scacchiera di dimensioni ridotte, che abbia per esempio, 3-4-5 caselle per lato, invece di dodici.

Ci si abituerà, così, da una mera strategia di "catenaccio", a passare a un gioco a distanza. Soprattutto, si imparerà a visualizzare la scacchiera e a capire quali

sono, di volta in volta, i punti vitali. Grazie a questo allenamento, si entrerà presto nello spirito peculiare del gioco, che consiste nell'alternare (e spesso fondere) mosse offensive e mosse difensive.

A titolo esemplificativo, riportiamo alcuni problemi ideati dall'inventore del gioco, Piet Hein, su scacchiere ridotte. In tutti e tre i problemi, il grigio, a cui spetta muovere, ha a disposizione una sola casella in cui posare la pedina per aggiudicarsi la vittoria (le soluzioni dei tre problemi sono pubblicate a pag. 287).

Una partita ad Hex. Anche stavolta, riportiamo una partita del gioco proposto.

Stavolta però, diversamente dal consueto, non ci sarà alcun commento. Non ci sarà commento, in primo luogo, perché il gioco è abbastanza semplice da non richiederlo, e soprattutto perché vogliamo porre una sfida ai lettori.

Nella figura 1, il diagramma illustra una partita in 60 mosse. I due giocatori (che chiameremo, convenzionalmente, nero e bianco) sono distinguibili graficamente: il bianco, dai numeri contrassegnati dal cerchietto; il nero, dai numeri normali. La prima mossa viene effettuata dal bianco. La partita viene vinta dal nero, che costruisce la seguente catena: 58, 54, 56, 32, 42, 40, 38, 24, 60, 26, 36, 30, 28, 44, 48, 46, 50, 12, 52.

La sfida per i lettori è la seguente: analizzino la partita, e studino il modo più efficace per il bianco di evitare la sconfitta. La partita migliore costruita dai lettori verrà pubblicata, sul numero di novembre, purché pervenga in redazione entro e non oltre il 30 settembre.

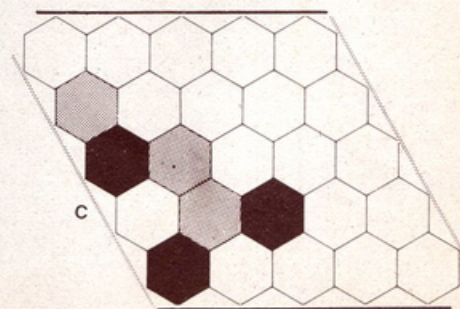
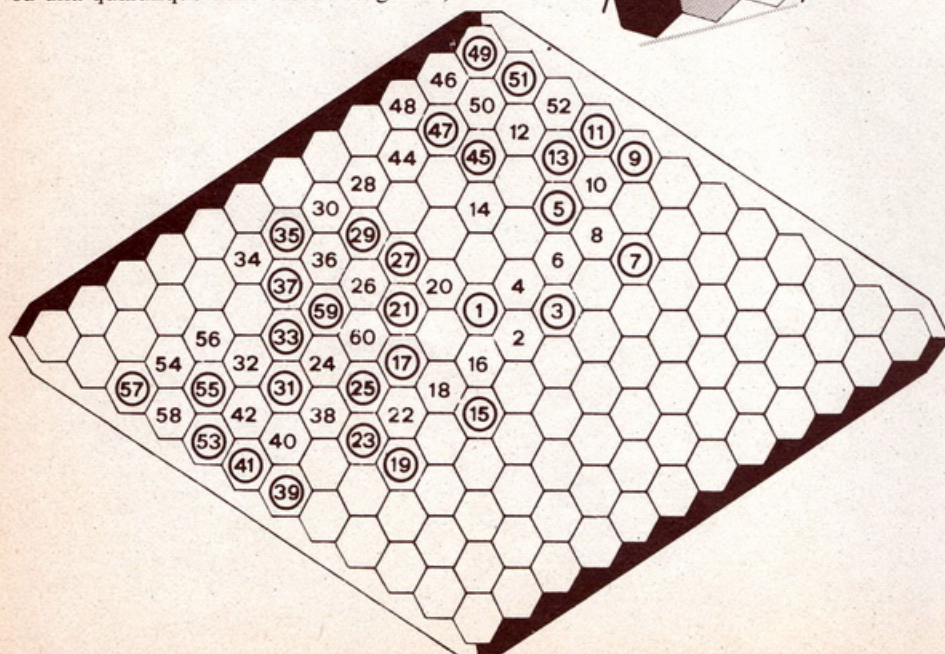
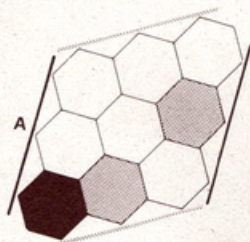
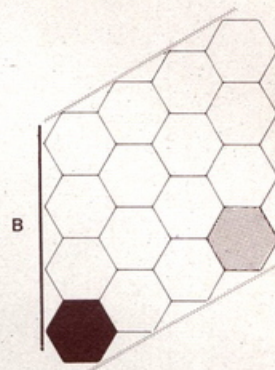


figura 1

Un "santone" da un miliardo

*Il Kisei ("santo del go") è il titolo
più prestigioso e più redditizio per un giocatore.
Ecco il ritratto del campione dei campioni*

di Marvin Allen Wolfthal

A partire da questo numero daremo notizie regolari sul panorama internazionale del Go.

Naturalmente un'attenzione particolare verrà riservata al Giappone, cioè agli avvenimenti in campo professionale, ma non mancheremo di informare i lettori anche sugli sviluppi del Go europeo che in questi anni ha conosciuto un'espansione notevole.

Ci sembra doveroso dedicare questo primo intervento a quello straordinario Fujisawa Shuko (in giapponese il cognome viene primo), nato a Yokohama il 6 giugno 1925, che da cinque anni detiene il titolo più prestigioso nel mondo del Go, il "Kisei" ossia "Santo del Go".

Come tutti i maggiori tornei professionali, anche il Kisei è finanziato da un quotidiano, in questo caso lo Yomiuri, che sborsa 187 milioni di yen (circa un miliardo di lire) in premi e diritti di cronaca. Sembrerà una cifra immensa a chi non sa che la rubrica di Go è un fatto di prestigio giornalistico in un paese che conta più di dieci milioni di appassionati e dove i due maggiori quotidiani insieme vendono circa 12 milioni di copie al giorno.

Il percorso del Kisei è talmente lungo e complesso che prima ancora di terminare l'edizione in corso quella nuova è già cominciata. Si può dire che questa maratona gigantesca comprende in realtà nove piccoli campionati, uno per ogni grado "dan". I vincitori in ciascuna sezione, poi, giocano contro quelli della sezione successiva per prendere parte ai quarti di finale. Infine vengono aggiunti i detentori di altri titoli importanti, più un certo numero di giocatori che secondo una giuria speciale sono meritevoli dell'onore di partecipare all'ultima battaglia per decidere lo sfidante. Ogni giocatore riceve una somma cospicua per ogni partita e le cifre aumentano man mano che si procede alla semifinale. L'intenzione è stata quella di fare della finale del Kisei l'espressione dei massimi vertici del Go e bisogna dire che è riuscita, se si esamina l'elenco dei giocatori che in questi cinque anni vi hanno preso parte.

Il titolo "Kisei" passa a colui che vince quattro partite su sette. Nel 1977 la prima edizione fu vinta da Fujisawa Shuko il quale batté Hashimoto Urtaro 4 - 1. Da

allora egli ha tenuto saldamente in pugno questo torneo con vittorie contro Kato Masao (4 - 3), Ishida Yoshio (4 - 1), Rin Kaiho (4 - 1) e più recentemente Otake Hideo (uno schiacciante 4-0). Insomma, i quattro giovani che in quest'ultimo decennio hanno dominato la scena dei tornei hanno dovuto arrendersi davanti ad un uomo che, lontano dal declinare con il passare degli anni, sembra diventare sempre più forte. Il fatto curioso è che durante l'anno i risultati conseguiti da Fujisawa negli altri tornei sono tutt'altro che brillanti. È risaputo che Shuko è affezionatissimo alla bottiglia di sake e l'ipotesi più frequente è che egli smetta di bere un mese prima del Kisei per allenarsi, ragionando che bastano quelle quattro partite vinte ogni



Fujisawa Shuko

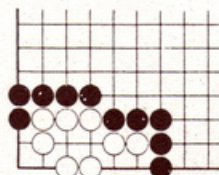
anno per mantenerlo in cima al mondo del Go.

Lo stile di gioco di questo personaggio affascinante non è facile da descrivere. Si può dire che è uno stile in un certo senso "artistico", fatto più di intuizioni sorprendenti che non di calcolo minuzioso, anche se Fujisawa sa dimostrare una potenza e una precisione di gioco che non conoscono rivali. Ma se da una parte egli lascia stupefatti gli altri professionisti con delle mosse imprevedibili e geniali è altrettanto famoso per i suoi errori madornali.

Questa personalità, con la sua grande forza e le sue fin troppo umane debolezze, è assai popolare presso il grande pubblico del Go giapponese.

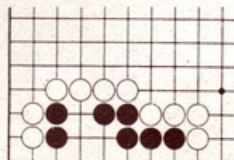
Problemi del mese

I



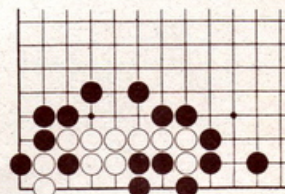
Il nero uccide.

II



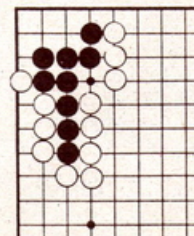
Il nero vive.

III

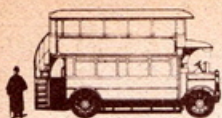


Il nero uccide - ricordatevi che ci vogliono due occhi per vivere.

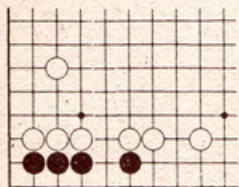
IV



Il nero vuole vivere nell'angolo, ma lo spazio sembra insufficiente per due occhi. Cosa fare?

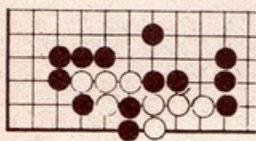


V



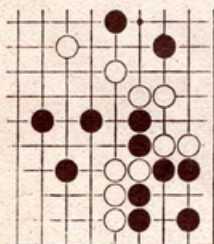
Il nero vive.

VI



Il nero uccide.

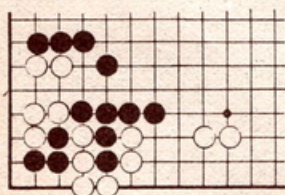
VII



Tocca al bianco catturare alcune pietre di taglio.

Questo problema combina due tesuji; trovate il modo di creare uno shicho.

VIII



Una mossa al punto giusto permetterà al nero di salvare le sue tre pietre nell'angolo. Sforzatevi di "leggere" le sequenze prima di mettere giù le pietre. Solo in questo modo i problemi di tesuji vi aiuteranno davvero a diventare più forti.

Le soluzioni a pagina 288

Un giorno, l'imperatore cinese Yu si trovava sulla riva dello Yangtse-Kiang quando improvvisamente, dalle acque del grande fiume, emerse una tartaruga con uno strano guscio: sulla corazza dell'animale, infatti, era inciso lo schema di un quadrato suddiviso in 9 caselle all'interno delle quali erano calcolati i simboli dei primi nove numeri. Il fatto curioso era però che su tutte le linee orizzontali, su quelle verticali e sulle due diagonali, la somma dei tre numeri era sempre 15: insomma, si trattava proprio di un quadrato magico!

8	1	6
3	5	7
4	9	2

Quella della tartaruga con il "guscio matematico" è certamente una leggenda (i fatti narrati risalirebbero a circa 4 mila anni addietro); ma, come si sa, ogni leggenda adombra un fatto reale. In questo caso la realtà non è difficile da scoprire: i cinesi furono sicuramente un popolo di grandi matematici che andavano alla ricerca non solo degli aspetti scientifici ma anche di quelli divertenti e curiosi.

Sta di fatto che secondo alcuni matematici, il teorema di Pitagora, attribuito appunto allo studioso greco, era noto già alcuni secoli prima proprio ai cinesi che, però, erano particolarmente esperti nel campo dell'algebra. Probabilmente fu proprio l'esigenza di insegnare l'algebra con profitto ma anche senza annoiare troppo gli allievi che spinse i matematici cinesi a inventare un gran numero di giochi e di enigmi divertenti.

Alcuni (quello del quadrato magico è certamente il più noto di tutti) sono giunti fino a noi.

I°



"Una donna — dice per esempio un vecchio indovinello del Celeste Impero — stava risciacquando dei piatti in un ruscello, quando un sorvegliante delle acque le domandò: "Come mai avete tanti piatti?" "Perché in casa vi fu un

banchetto", rispose la donna. Il funzionario chiese allora il numero dei commensali. "Non lo so", replicò la donna; "so però che a due a due usavano un piatto per il riso, tre a tre uno per il pane, quattro a quattro uno per le vivande e che i piatti erano in tutto 65". In questo caso non è troppo difficile calcolare il numero dei commensali: è sufficiente ricorrere ad una semplice equazioncina alla portata di qualsiasi ragazzo di scuola media.

II°



Un tantino più complicato è invece il problema della canna di bambù. "Un albero di bambù alto 3 metri viene abbattuto dal vento; la canna, ovviamente, si spezza e la sua cima tocca il terreno in un punto che è distante un metro esatto dalle radici; in quale punto si è spezzata la canna?"



Il più delle volte problemi di questo tipo erano contenuti in opere matematiche dai titoli piuttosto leggiadri: un importante manuale di aritmetica si intitolava, ad esempio, "Prezioso specchio dei quattro elementi"; un altro era il "Classico aritmetico dell'isola del mare". Alcuni trattati si presentavano in forma più seria ("La matematica in nove sezioni" o "L'aritmetica classica") anche se i loro autori non rinunciavano mai a ricorrere a giochi e indovinelli.

III°

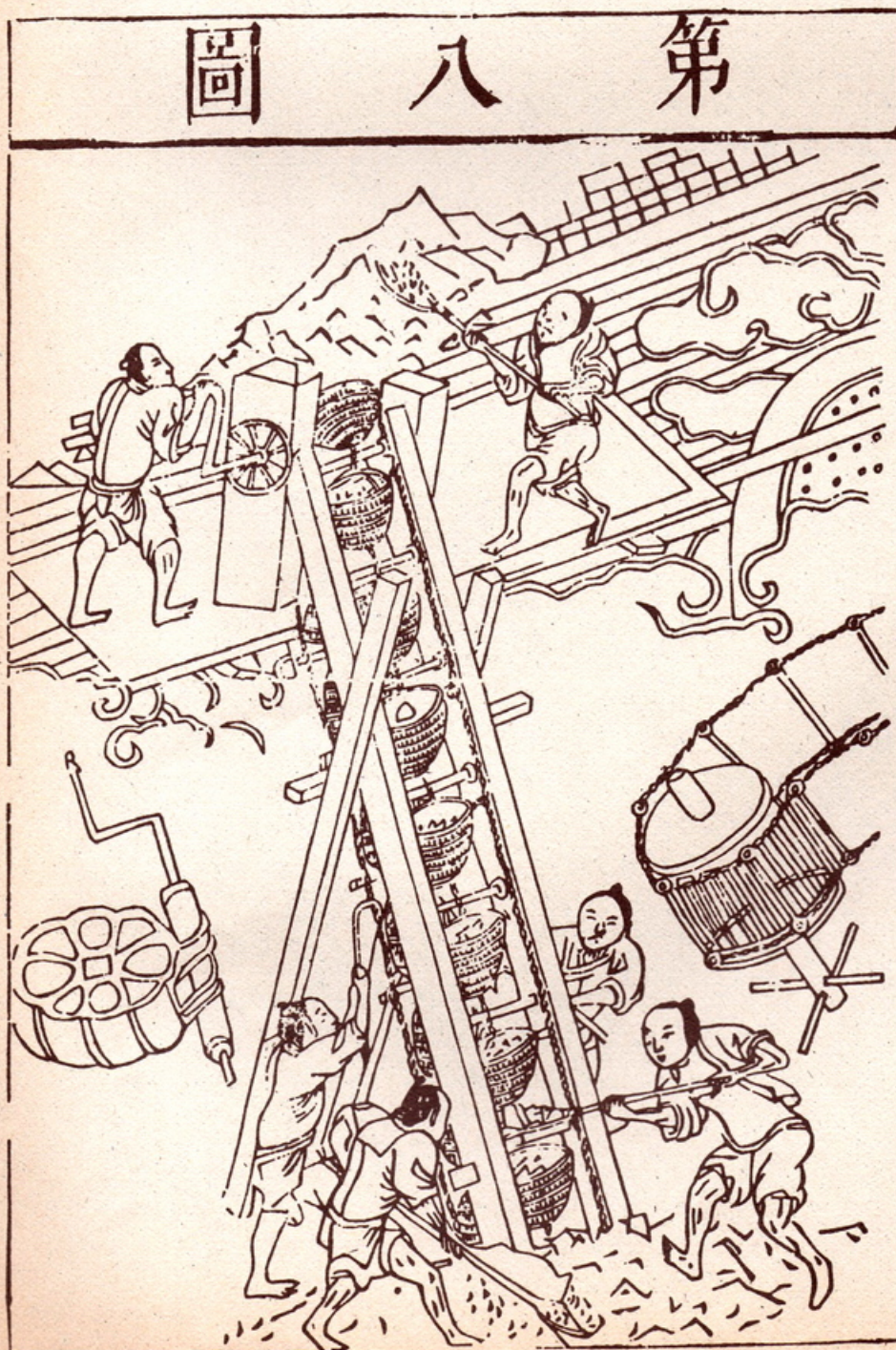


È il caso di Chang Ch'in Suan-ching che, circa un migliaio di anni fa, proponeva ai suoi lettori un problema di analisi indeterminata: "Un gallo costa 5 monete, una gallina 3, mentre tre polli si hanno per una moneta; mediante 100 monete si sono acquistati in tutto 100 bipedi. Quanti di ciascuna specie furono acquistati?" Chang Ch'in forniva tre diverse soluzioni che sono anche le uniche possibili.

I problemi della tartaruga

*Aneddoti orientali
da risolvere col ragionamento*

di Reginaldo Palermo



IV°



A risolvere gli indovinelli cinesi ciò si poteva esercitare anche in geometria; ecco per esempio un curioso (anche se non semplicissimo) problema di questo genere: "Una città quadrata è attraversata da una strada che congiunge i centri dei lati esposti a nord e a sud; alla distanza di 20 passi dalla prima è piantato un albero che diventa visibile dal punto in cui si arriva facendo 14 passi dalla porta sud e poi 1775 verso ovest; quanto è lungo il lato della città?"

(Ma, secondo quanto sostengono alcuni storici, i cinesi non erano in grado di risolvere il problema della città quadrata).

V°



Sembra che ai matematici cinesi debbano essere riconosciute alcune notevoli invenzioni, come, ad esempio, quella dei numeri negativi; per effettuare i loro calcoli essi ricorrevano a dei bastoncini di bambù, di avorio o di ferro ("venivano mossi così rapidamente che l'occhio non riusciva a seguirne i movimenti", riferisce uno scrittore del XI secolo) che potevano essere di due colori: ebbero, i bastoncini neri rappresentavano i numeri negativi e quelli rossi i numeri positivi; d'altronde il sistema "bicolore" è usato ancora oggi nelle banche (anche se ora i numeri rossi indicano i debiti e cioè i numeri negativi). Ad ogni modo, ricorrendo a semplici bastoncini o a strumenti altrettanto popolari, come ad esempio gli abachi, i cinesi di molti secoli fa erano in grado di risolvere problemi anche piuttosto complessi (alcuni richiedevano persino la soluzione di equazioni di grado superiore al secondo che gli occidentali impararono a risolvere molto tempo dopo). Secondo taluni storici della scienza, la matematica cinese ebbe influssi sullo sviluppo delle scienze esatte presso diversi popoli; in particolare sembra che arabi e indiani abbiano imparato molto dalle ricerche condotte nell'Estremo oriente. Sicuramente gli indiani pensavano all'aritmetica cinese quando ai giovani studenti proponevano indovinelli erotico-matematici di questo genere; "Durante una schermaglia amorosa si rompe una collana. Un terzo delle perle cadde a terra, un quinto rimase sul letto, un sesto fu trovato dalla ragazza e un decimo fu recuperato dall'innamorato; 6 perle rimasero sul filo. Di quante perle era composta la collana?"

Le soluzioni saranno pubblicate sul prossimo numero.



Devo confessare che sono un poco imbarazzato. Insuperabili problemi di redazione e tipografia impongono in questi mesi che si intrecciano con le agognate vacanze una consegna largamente anticipata dei pezzi e così mi è impossibile mentre scrivo tenere conto delle vostre lettere che stanno cominciando ad arrivare. Ciò per ora impedisce quel dialogo serrato che mi ero proposto e così da un lato lavoro ancora "al buio" e dall'altro ho il timore di esservi noioso.

Nel primo numero, a luglio, mi impegnavo a non gettare lì "così" soluzioni, novità, trucchi; sarebbe stato ad effetto le prime volte ma credo avrebbe finito per deludere sia voi che me. Così questa collaborazione mi ha impegnato e stimolato a cercare ed esplorare nuove strade, nuovi approcci. Dopo la ricostruzione e gli altri cubi, una di queste poteva essere la colorazione delle facce ma devo dire che, per adesso, mi ha largamente deluso (comunque ne ripareremo) e così sono arrivato ai vincoli; se riordinarlo era troppo semplice perchè non imporre dei limiti alla libertà di manipolazione? Da qui è nato il discorso che stiamo sviluppando con il vincolo ad una sola sequenza. Forse a qualcuno questa visione potrà apparire troppo limitata; gli consiglio allora di provare a prendere un cubo in ordine, muovere solo due facce sino a confondere ben bene le cose su quei due piani e poi tentare di riordinarlo ma sempre usando solo delle due facce prescelte.

È indiscutibilmente possibile, ma... Per i meno schizzinosi ecco invece l'esempio promesso la scorsa volta; ciò potrà apparire un po' "didattico", ma è nella premessa il fatto che questo articolo sia interlocutorio.

La soluzione non è di per sé la migliore, ma solo una che ci permette di vedere svariate delle situazioni possibili. Scomposto il cubo con (DRSF)⁹ possiamo osservare subito che il pezzo in FD dovrebbe andare in AD quindi potremmo portarlo in BD (con D') e scambiare (con [D²N²D²N²]), ma per fare ciò è necessario preventivamente porre al riparo il posto/pezzo AD altrimenti con D' lo porteremmo via. Quindi avremo:

(A	per riparare AD
D'	per porre FD in BD
A')	per riposizionare AD
[D ² N ² D ² N ²]	per scambiare AD con BD
(ADA')	ritorno

In questo modo il pezzo precedentemente in FD è entrato al suo posto in AD e si sono scambiati 2 pezzi (AS, BS) ininfluenti perchè già fuori posto. La serie di mosse (3 di posizionamento - 1 seq.) ha sistemato un solo pezzo e con ben 3 mosse di posizionamento. Allora torniamo indietro un attimo e vediamo se non si poteva far meglio. Essendo la Seq. 3 di periodo 2 basterà rieseguirla per ritornare allo stato iniziale, quindi:

(AD'A') [D²N²D²N²] (ADA').

U

Cubo

(DRSF)⁹ × COMINCIARE

Ancora il giro (e il rigiro) del cubo in ottanta mosse

di Marco Zandonella Necca

Ricominciando possiamo invece fare:

(A²D) [A²N²A²N²] (D'A²) 1.2/1.2

e abbiamo diminuito di una mossa il posizionamento.

Resta comunque il fatto che abbiamo sistemato il solo pezzo AD, d'ora in poi cercheremo di fare meglio. Se scambiassimo SR con SF un pezzo andrebbe automaticamente a posto e di per sé lo scambio inevitabile DR, DF non sarebbe dannoso... ma certo sprecato, invece mettendo FB in DF allora DR si

scambiarebbe con FB e per un caso fortunato entrambi si posizionerebbero correttamente. Cercavamo un colpo da due e ne è sortito uno da tre: FS, RD e FB.

(S	per riparare SR e SF
F'	per porre FB in FD
S')	per riposizionare SR e SF
[D ² C ² D ² C ²]	Seq. 3 1.3/2.5
(SFS')	Ritorno.

Questo colpo da tre richiede una disposizione particolare ma noi volevamo

**Sapete ricomporre il cubo
in meno di 5 minuti?**

**PERGIOCO e MONDADORI GIOCHI
organizzano**

**I° Campionato Italiano
di CUBO MAGICO**

selezione al campionato del mondo

I° Premio viaggio a Budapest per 2 persone

II° Premio un televisore a colori

III° Premio un abbonamento a Pergiooco

IV-X° Premio un gioco Mondadori a scelta

**I° Campionato Italiano
di GENIUS**

I° Premio ciclomotore 50 cc.

II° Televisore a colori

III° abbonamento a Pergiooco

IV-X° un gioco Mondadori a scelta

**A partire dal prossimo mese, su Pergiooco la cartolina
di partecipazione. Cominciate ad allenarvi.**

posizionare due pezzi con una sola sequenza; riproviamoci mandando ora a posto quelli, scelti casualmente, che si trovano in AF e SB e che devono andare rispettivamente in FD e SR.

(B per mettere al riparo SB
S per posizionare SR
B' per rimettere al suo posto SB
D²F per piazzare FA e FD
S) per posizionare le due coppie per la sequenza
[A²C²A²C²] Seq. 3 1.6/3.11
(S'F'D²BS'B') Ritorno

E ancora un altro colpo doppio con:

(B) [B²G²B²G²] (B') 1.1/4.12

Sistematizzati anche AR e BD ci restano solo 4 pezzi da sistemare e in posizioni tali che risulta possibile un colpo da quattro ma bisogna posizionare bene:

(FRD) [A²N²A²N²] (D'R'F') 1.3/5.15

e il cubo è riordinato con 5 sequenze e un totale di 15 mosse di posizionamento.

Alcune domande per voi: quali devono essere le posizioni dei pezzi perché riescano colpi da 3 o da 4? Come fare a scoprirle? E come si fa a scoprire e schematizzare lo stato primitivo dei pezzi per sapere qual è il numero minimo possibile di sequenze? E per sapere su quali pezzi agire con colpi da 2, su quali da 3 o da 4?

Se trovate le risposte, e ci sono, riuscirete nelle sfide a non "perdere colpi" ed ad essere certi che non si può fare di meglio; la gara diverrà allora al miglior posizionario.

Ed ora un problema appena un poco più difficile; partiamo dalla medesima situazione (DRSF)⁹ ma questa volta la sequenza è la numero due di Rubik di cui abbiamo parlato a luglio:

Seq. 2 [GA²G'A²]

Questa sequenza ha la caratteristica di essere di periodo tre e ciò comporta che potranno capitare anche casi in cui sarebbe opportuno eseguirla due volte pur mantenendo il posizionamento, il che tra l'altro è equivalente all'eseguire la sua inversa [A²GA²G'] essendo evidentemente [Seq. 2] × [Seq. 2] × [Seq. 2] = U ovvero nulla di fatto, e [Seq. 2] × [Seq. 2] = [Seq. 2]⁻¹ ovvero l'inverso della sequenza.

Stabiliamo allora che ai fini del conteggio sono equivalenti la sequenza e la sua inversa, ma a parità di sequenze e mosse vince chi ha utilizzato meno inverse. Buon divertimento.

E potendo utilizzare sia la Seq. 2, ed eventualmente la sua inversa, che la Seq. 3... eccovi un nuovo problema per la terza gara. La quarta, la quinta e la sesta "corsa"... stessi vincoli, solo Seq. 3; poi solo Seq. 2 e inversa; infine Seq. 3, Seq. 2 e [Seq. 2]⁻¹ ma a partire dall'Arlecchino.

Master Mind

Quel giorno a San Marino

di Francesco Pellegrini

Settembre: i tornei di Master Mind entrano nella fase decisiva. Il primo appuntamento prestigioso è quello che riguardava la nuova sfida per fregiarsi del titolo di campione italiano; il secondo lo spareggio che indicherà il nostro connazionale che dovrà recarsi in Egitto per tentare la scalata al titolo mondiale; il terzo appunto il campionato del mondo.

Periodo assai intenso; periodo che mi riporta indietro di un anno, in quel di San Marino, e che mi spinge a guardare con fiducia al futuro. San Marino è stata un'esperienza indimenticabile, e penso che non sia solo un'impressione personale, ma valga per tutti coloro che vi si trovarono coinvolti. Il modo migliore quindi per rispettare le scadenze ed onorare quel gioco formidabile che è il Master Mind, è a mio avviso quello di riproporvi una delle innumerevoli partite che animarono quelle giornate. Ho scelto la sfida "all'ultimo piolo" tra i due concorrenti più giovani, Silvana Struggia e Marco De Benedictis.

Pensate un po': Marco era la seconda volta che arrivava ad una finale nazionale e si classificò quarto, e Silvana, di appena dodici anni, ottenne un prestigioso quinto posto. Eravamo comunque, al tempo della sfida che vi narro, ormai giunti ai quarti di finale; c'era tensione (eccome) nei concorrenti rimasti in lizza. Il sorteggio aveva voluto che proprio i due più giovani si affrontassero.

Il primo a dover risolvere fu Marco, che riuscì a coronare il suo sforzo in soli sei tentativi.

Ecco la sequenza:

V O G R R = •°
V N M M O = °°
N M N R R = °°
A V G N A = •°
B G G O N = •••

La soluzione la lascio a voi; tenete presente che la posta in palio era altissima, e che si doveva chiudere nel tempo massimo di venti minuti. Era obbligata la soluzione di De Benedictis? Quali alternative aveva? Risolvete questo primo problema e vi immergerete nel fascino di una finale nazionale. Fu poi il turno della bravissima Silvana, e, inutile negarlo, l'emozione le attanagliava alla gola. Ebbe comunque una partenza sprint:

R A B G V = •°°
M O N N N = •°
G A V O N = °°
B M N R V = °°°°
A R B N M = •°°°°

Anche in questo caso mi fermo al quinto tentativo. Concludete voi. Silvana fu sfortunatissima e chiuse in sette. Come proseguì il gioco? Questo il secondo quiz che vi sottopongo.

Seconda partita per Silvana. Doveva assolutamente recuperare: era sotto di un punto. De Benedictis conduceva infatti per 6 a 7.

E questa volta Silvana chiuse in 6.

V G N M B = •°
R A O R R = °°
G R R G B = // (nessuna risposta)
V O A N O = •°°°
A O N A V = ••••

e al colpo successivo chiuse. Come? È obbligata o no la soluzione?

E siamo ormai alla conclusione.

I piolini passarono in mano a De Benedictis:

O A N O V = •°
R A V M M = •°°
M R N M O = °°°
R N M G V = •••°
R O M B V = ••••

De Benedictis chiuse in sei (Come? Per vera gloria o con un po' di fortuna?) e accedette alle semifinali.

Ora, settembre 1981, si ricomincia. Il passato è passato e un altro campione salirà sul podio. Saranno ancora della partita Marco e Silvana? Lo speriamo vivamente perché se lo meritano, e magari stavolta uno dei due potrebbe arrivare più lontano. Voi che siete a casa e che non sarete della partita, non prendetevela: il Master Mind è bello a tutti i livelli, e forse è più piacevole giocare quando la posta in palio non è il titolo, la tensione è sicuramente minore e si gioca più rilassati. Risolvete quindi i quattro quiz proposti e godetevi questa affascinante partita della finale dello scorso anno. E partecipate al torneo per corrispondenza!

Un quiz proposto dal lettore Paolo Prina.

○ ○	A	R	V	M
● ○	A	B	R	V
● ○	O	B	M	A
● ●	O	B	R	N
● ●				



Parlamo subito del Poker: moltissimi lettori hanno trovato la soluzione del pokerissimo di nove con 102 addendi (97 volte 987 + 5 volte 852) oppure (95 volte 987 + 6 volte 963 + 1 volta 456). Una menzione particolare va a Maurizio Codogno di Torino e soprattutto a Giovanni Ravesi di Roma:

CODOGNO

11235 = $10 \times 963 + 852 + 753$
 11223 = $3 \times 987 + 8 \times 951 + 654$
 11241 = $8 \times 987 + 3 \times 963 + 456$
 12321 = $987 + 11 \times 963 + 741$
 12354 = $6 \times 987 + 6 \times 963 + 654$
 11331 = $4 \times 987 + 6 \times 963 + 852 + 753$
 11121 = $3 \times 987 + 8 \times 963 + 456$
 13131 = $9 \times 987 + 963 + 951 + 852 + 2 \times 741$
 11112 = $10 \times 963 + 2 \times 741$
 12345 = $12 \times 963 + 789$
 99999 = $95 \times 987 + 6 \times 963 + 456$

RAVESI

(12) 11598 = $11 \times 987 + 741$
 (12) 11844 = 12×987
 (12) 11169 = $7 \times 987 + 5 \times 852$
 (13) 12321 = $987 + 11 \times 963 + 741$
 (13) 12354 = $6 \times 987 + 6 \times 963 + 654$
 (12) 11199 = $987 \times 2 + 963 + 8 \times 951 + 654$
 (12) 11181 = $7 \times 987 + 963 + 3 \times 951 + 456$
 (14) 13131 = $8 \times 987 + 2 \times 963 + 3 \times 951 + 456$
 (12) 11118 = $9 \times 987 + 963 + 951 + 321$
 (13) 12345 = $4 \times 987 + 4 \times 963 + 4 \times 951 + 741$
 (102) 99999 = $987 \times 97 + 5 \times 852$

Calcolatrice

Poker ma buoni

di Maurizio Casati

Eccoci arrivati al consueto labirinto che ci porterà dal numero 1 al numero 4224 percorrendo tutte le caselle senza mai incrociare il percorso o ritornare su una casella precedentemente toccata. Ogni volta che si incontra un numero occorre eseguire una delle quattro operazioni tenendo presente che si possono ottenere numeri negativi o decimali e, per questa volta, come regola nessun risultato deve terminare col numero 7.

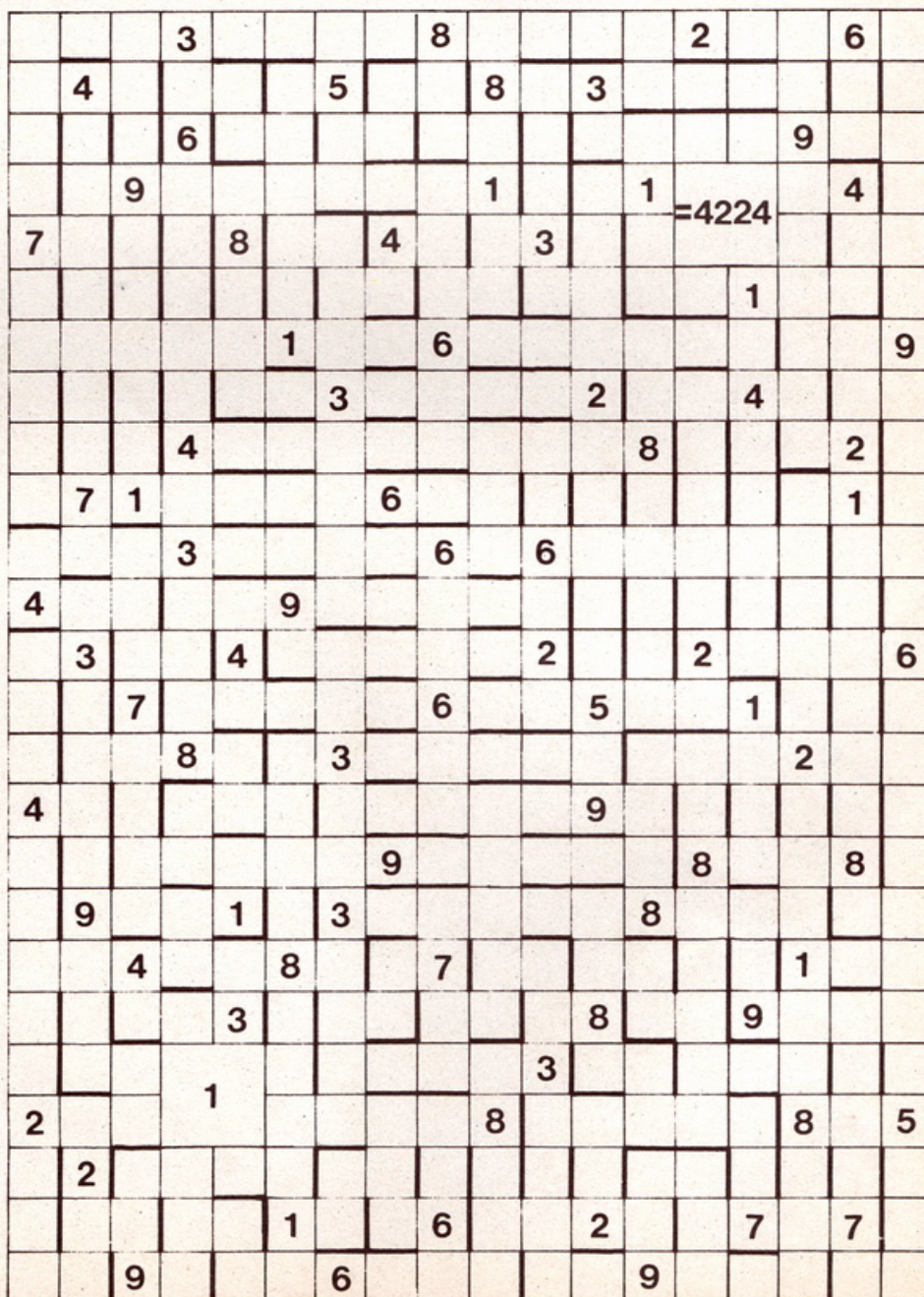
entrambi ci hanno inviato le soluzioni per raggiungere le varie combinazioni possibili (dalla coppia al pokerissimo) con il numero minimo di passaggi. Il fatto più interessante sta nell'aver impiegato lo stesso numero di "mosse" per ottenere gli stessi risultati ma con addendi diversi.

Dobbiamo a questo punto specificare che Ravesi ha anche fornito tutte le combinazioni tenendo conto del 9 come carta più alta e dell'1 come carta più alta. Un doveroso complimento a Rosmaria di Padova che ha risolto il labirinto di marzo con solo 18 passaggi; la soluzione data da me corrispondeva ad un tracciato tale da dover superare ad un certo punto il valore 100000: purtroppo tale precisazione è saltata a livello di stampa. Bravissima in ogni caso.

Per tutti coloro che continuano a contestarmi il fatto di non dare giochi per calcolatrici programmabili, voglio ancora una volta precisare che l'intendimento di questa rubrica è quello di offrire giochi per tutti; la calcolatrice deve essere solo uno strumento così come lo sono le carte o i dadi.

Quello che conta è che il gioco sia valido e che le regole siano chiare: portare questo gioco su di una calcolatrice programmabile il più delle volte è molto semplice e quindi vogliamo lasciare al lettore questo gusto; anzi siamo ben felici se qualcuno ci proporrà un listato della sua realizzazione. Fino a quel momento accontentatevi di avere delle proposte di gioco che cercheremo sempre più di rendere interessanti e divertenti.

Se proprio in questo mese non sapete cosa fare, provate a riempire con cifre da 1 a 9 un rettangolo quadrato da 25×19 in modo che la somma di ogni riga sia un numero dispari, la somma di ogni colonna sia un numero pari, la somma di ogni quadrato di quattro cifre sia un numero dispari.



Ma che bella pensata

di Gaetano Anderloni

Con questo gioco il microcomputerista — neologismo abominevole — può punire il solito amico che, posto di fronte al marchingegno elettronico, esce con la faticosa domanda: ma a che cosa ti serve? Se l'amico in questione non conosce il trucchetto delle 21 carte o dei 3 mazzetti, l'effetto è notevole.

Il programma simula il noto gioco di carte che consente al loro manipolatore di "indovinare" la carta "pensata" dal suo interlocutore. Descriviamo brevemente. Scelte a caso 21 carte da un mazzo di 52, il mazziere, dopo averle mescolate, le scopre ad una ad una e le dispone sul tavolo in tre mazzetti invitando l'amico a memorizzarne una, a sua scelta. Al termine il mazziere chiede in quale di essi la carta "pensata" si trova.

Avuta l'informazione, pone, con la disinvoltura tipica dei... prestigiatori, il mazzetto in questione in mezzo agli altri due, e ripete l'operazione altre due volte sempre chiedendo in quale dei tre è andata a finire la carta "pensata" e, sempre, ponendo quel mazzetto in mezzo agli altri.

A questo punto la carta "pensata" è, in ogni caso, l'undicesima contando dal fondo del mazzetto e la fantasia del mazziere può sbizzarrirsi nell'inventare il modo più "magico" per farla apparire all'amico.

La versione computerizzata è scritta per il Video Genie (TRS80) che dispone di un BASIC esteso e di una grafica che consente di ottenere gradevoli risultati estetici sul video.

In questo gioco tali caratteristiche sono state utilizzate soprattutto all'inizio (righe 10-40).

Dato il via all'esecuzione del programma, al centro del monitor appare la scritta "Tu pensa una carta... io la indovino" che viene incorniciata da un nastrino in movimento.

Il tutto... "magicamente" scompare, e dopo un tempo di attesa e di suspense, il computer sciorina sullo schermo le 21 carte divise in tre colonne verticali.

Ottenuta l'indicazione del numero della colonna in cui si trova la carta scelta, il computer ripete l'operazione altre due volte.

A questo punto altra attesa in cui il calcolatore... pensa; quindi, sempre al centro dello schermo, appare la scritta: "La tua carta è: ecc. ecc."

Il giochetto è tutto qui, ma se saprete scegliere la persona a cui proporlo vi divertirete più di quanto crediate.

```

5 CLS
10 PRINT @ 470,
    "TU PENSA UNA CARTA...."
20 PRINT @ 534,
    ".....IO LA INDOVINO  "
22 Y=14:FOR X=30
    TO 100:SET(X,Y):NEXT
24 X=100:FOR Y=14
    TO 30:SET(X,Y):NEXT
26 X=30:FOR Y=14
    TO 30:SET(X,Y):NEXT
30 Y=30:FOR X=30
    TO 100:SET(X,Y):NEXT
40 FOR Q=1 TO 1000:NEXT Q:CLS
210 RANDOM
220 DIM A(21),B(21)
230 FOR X=1 TO 21
240 J=0
250 T=RND(52)
270 FOR Y=1 TO X-1
280 IF A(Y)=T THEN 250
290 NEXT Y
300 A(X)=T
310 NEXT X
320 N=0
330 FOR I=1 TO 3
340 FOR Z=1 TO 21
350 IF A(Z)=4*(INT(A(Z)/4))
    THEN 470
360 IF A(Z)-2=4*(INT(A(Z)/4))
    THEN 440
370 IF A(Z)-3=4*(INT(A(Z)/4))
    THEN 410
380 C$="FIORI"
390 D$=" "
400 GOTO 490
410 C$="CUORI"
420 D$=" "
430 GOTO 490
440 C$="PICCHE"
450 D$=" "
460 GOTO 490
470 C$="QUADRI"
480 D$=" "
490 N=N+1
500 IF N<74 THEN 530
510 PRINT
520 N=1
530 IF A(Z)>35 THEN 580
540 PRINT TAB((N-1)*20)
    ;INT(A(Z)/4+2;"DI ";C$;D$;
550 IF J=5 THEN 900
560 IF J=10 THEN 980
570 GOTO 710
580 IF INT(A(Z)/4)=9 THEN 670
590 IF INT(A(Z)/4)=10 THEN 650
600 IF INT(A(Z)/4)=11 THEN 630
610 A$="FANTE"
620 GOTO 680
630 A$="DONNA"
640 GOTO 680
650 A$="RE"
660 GOTO 680
670 A$="ASSO"
680 PRINT TAB((N-1)*20)
    ;A$;"DI ";C$;D$;
690 IF J=5 THEN 900
700 IF J=10 THEN 980
710 NEXT Z
720 PRINT:PRINT
730 PRINT"IN QUALE COLONNA
    E'LA TUA CARTA";
740 INPUT K
750 IF K<1 OR K>3 THEN PRINT
    "APRI GLI OCCHI!LE COLONNE
    SONO TRE":GOTO 730
760 PRINT:PRINT
770 T=1
780 S=K+2-3*INT((K+1)/3)
790 GOSUB 940
800 S=K
810 GOSUB 940
820 S=K+1-3*INT(K/3)
830 GOSUB 940
840 FOR C=1 TO 21
850 A(C)=B(C)
860 NEXT C
870 NEXT I
880 J=5
890 FOR Z=1 TO 11+(RND(10)+1)
    ;N=0:GOTO 350
900 PRINT:PRINT
905 FOR Q=1 TO 1500:NEXT Q:CLS:
    PRINT @ 460,"FAMMI PENSARE...":
    FOR Q=1 TO 500:NEXT Q:CLS
910 PRINT @ 460,"LA TUA CARTA E'";
920 N=1
930 J=10:Z=11:GOTO 350
940 FOR R=S TO S+18 STEP 3
950 B(T)=A(R)
960 T=T+1
970 NEXT R:RETURN
980 PRINT"." :PRINT
985 FOR Q=1 TO 1000:NEXT:CLS
990 PRINT"VUOI GIOCARE ANCORA";
    ;INPUT T$
1000 IF T$="SI" THEN PRINT
    ;PRINT:GOTO 230
1010 END

```




Due sfide Due

Record da battere:
33 mosse

①	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

Record da battere:
34 mosse

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

A causa della chiusura anticipata di questo numero, le classifiche definitive della gara del mese di luglio saranno pubblicate sul prossimo Pergoico.

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

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

Se si dovesse fare una graduatoria dei giochi ritenuti più "pericolosi" dal pubblico, probabilmente il poker sarebbe al primo posto.

Prima ancora dei tradizionali giochi da casinò, prima ancora della roulette. Per giocare alla roulette ci vogliono una serie di attrezzi indispensabili, e soprattutto un tipo disposto ad accollarsi il rischio di fare il banchiere. Per giocare a poker basta un mazzo di carte; le regole si imparano presto, ci si può buttare subito nella mischia con l'illusione di saper giocare.

Dopo di che, regolarmente, si esce con le ossa rotte e il fermo proponimento di non giocare più... fino alla prossima volta. Insomma, un gioco peccaminoso, che fa scorrere brividi di colpevole emozione su per la schiena dei potenziali "polli". E poi, non ci sono tutti quei film americani a provare che è un gioco da rudi avventurieri e personaggi di pochi scrupoli? (Ora ci si è messo anche Celentano, con il suo *Asso!*)

Tutta questa cattiva fama, però, è largamente immeritata. È colpa dei giocatori, se il poker sembra lasciare così poco spazio all'iniziativa e al raziocinio, e dà l'impressione di essere del tutto dominato dalla fortuna. Giocato con discernimento, il poker può riservare le stesse soddisfazioni intellettuali di giochi più altolocati, come il bridge. Certo, c'è il problema di tutti quegli spiccioli che girano per il tavolo in maniera tanto plebea; ma provate a giocare a bridge con soldi veri, e vi accorgerete che potete perdere più denaro in una manche che in due ore di contrasti fra tris, scale e full. Ancora, il grosso pubblico ignora che esistono tante varianti di poker da permettere anche alla più grande "schiappa" di fare bella figura (e anche un po' di gruzzolo) spiegandole agli amici. Lasciamo quindi da parte il poker tradizionale, riservandoci di dare in futuro, se qualcuno lo chiederà, alcuni consigli pratici su come giocarlo meglio, e dedichiamoci ad una sua variante abbastanza conosciuta, lo *stud poker*, meglio conosciuto da noi col nome di "Telesina".

A differenza del poker più conosciuto, la "Telesina" si gioca a carte scoperte, il che permette ai partecipanti una maggiore conoscenza delle carte altrui. Almeno, in apparenza: infatti una o più carte in possesso di ogni giocatore restano coperte fino alla fine della partita. Questo permette i *bluff* più arditi, e taglia automaticamente le gambe ai giocatori meno abili.

Ma andiamo per ordine. La "telesina" classica si gioca così:

- 1) si distribuiscono le prime due carte coperte. Ognuno guarda le proprie.
- 2) La carta seguente viene distribuita ad ogni giocatore. Comincia il primo giro di scommesse. Parla il giocatore con la carta più alta (se ci sono due carte alte uguali, fra quelle scoperte, parla quella distribuita per prima). Come nel poker classico, si continua a scommettere finché

I brividi di zia Telesina

l'ultima puntata non è stata accettata da tutti i giocatori rimasti. Quelli che si ritirano voltano a faccia in giù la carta scoperta.

3) e 4) Quarta e quinta carta vengono distribuite alla stessa maniera e seguono due ulteriori turni di scommesse. Come al solito, parla per primo il proprietario della migliore combinazione scoperta.

5) Primo scarto: cominciando dalla sinistra di chi ha dato le carte, i giocatori scartano una carta sola, coperta o scoperta. Ci si può anche dichiarare serviti.

6) Distribuzione di una nuova carta e ulteriore giro di scommesse.

7) Secondo scarto, con le stesse modalità del primo.

8) Distribuzione di un'altra carta (beninteso, non a chi si è dichiarato servito) e ultimo giro di scommesse. Esaurite le puntate, si girano le carte coperte e il giocatore con la combinazione più forte si aggiudica il piatto.

Con cinque fasi di scommessa contro due nel poker normale, è necessario organizzare limiti di puntata per le prime fasi, altrimenti il gioco rischierebbe di esaurirsi in poche battute, se i giocatori fossero lasciati liberi di fare grossi azzardi o di forzare la mano agli altri.

Soprattutto, occorrerà tenere conto che in un poker di questo tipo le scale e i colori sono più frequenti dei tris, dei full e dei poker; che non conviene mai rischiare su combinazioni basse, a meno di non essere in grado di dominare gli avversari tecnicamente e... ideologicamente; che bisogna in ogni caso tenere buona nota di tutte le carte che è possibile vedere sul tavolo, facendo dei rapidi calcoli di probabilità per le carte che debbono ancora arrivare o che sono in mano agli avversari.

Uno dei maggiori studiosi di poker, Terence Reese, analizza otto sottovarianti della "telesina" nel suo *Poker - Game of the Skill* (trad. it. *Il libro del poker*, Longanesi, 1978).

Seguiamo Reese e descriviamole in termini ancora più concisi di quanto non faccia lui stesso.

Misère

È una variante contemplata anche per il poker classico. Anziché valere le combinazioni più alte, valgono quelle più

basse. Di conseguenza, la mano migliore è una scala "buca" senza coppie casuali e con le scartine peggiori.

Telesina con cinque carte

A differenza della versione descritta prima, non ci sono scarti. Di conseguenza è possibile vincere anche con una coppia. È apparentemente semplice: in realtà richiede la massima concentrazione e può portare a dure punizioni gli imprudenti. È il gioco descritto in *Cincinnati Kid*: il capostipite della "Telesina".

"Down the river" ("Giù per il fiume")

Qui si distribuiscono due carte coperte e quattro scoperte con un giro di scommesse dopo ogni carta scoperta. Una settima carta viene distribuita coperta ("giù per il fiume") ed è seguita dall'ultima fase di puntate. I giocatori superstiti scelgono la loro mano migliore fra le sette carte a loro disposizione.

"Baseball"

È una variante della variante "Down the river" che ha in più le seguenti regole:

- 1) Tutti i 9 sono jolly.
- 2) Se un giocatore riceve un 3 scoperto deve andarsene o pagare una penale al piatto (abbastanza considerevole).
- 3) Il giocatore che riceve un 4 scoperto può chiedere di cambiarlo con un'altra carta.

Carta minore coperta jolly

Ancora stile "Down the river", con la particolarità che la minore delle carte coperte di ciascun giocatore è considerata jolly. Per quanto strano possa sembrare, questa regola non porta necessariamente a delle mani particolarmente felici. Si può puntare su un tipo di combinazione che l'ultima carta può mandare del tutto all'aria.

Telesina con sette carte "High low" (Alto e basso)

Schema "Down the river" ma qui il piatto viene equamente diviso tra la mano maggiore e la mano minore, con la divertente conseguenza che pessime carte possono procurare un guadagno, mentre una mano media rappresenta spesso una pericolosa incognita.

Telesina con cinque carte "High low"

Come la Telesina senza scarto, con in più

la particolarità della mano alta e della mano bassa che dividono il piatto.

Telesina messicana

Le prime due carte vengono distribuite coperte. Il giocatore può scegliere quale delle due scoprire. Le carte successive vengono distribuite coperte, una per giro, e ad ogni giro il giocatore può scegliere quale delle due carte scoprire (quella rimasta coperta dal giro precedente, o la carta appena distribuita). In questo tipo di Telesina non ci sono scarti: si distribuiscono in tutto cinque carte. Anche così, però, i bluff sono all'ordine del giorno.

Le sabbie mobili

Sottovariante della Telesina messicana, considera la carta coperta e tutte le altre della stessa denominazione come jolly. La scelta del jolly viene operata all'ultimo giro.

Cincinnati

È conosciuto anche come "poker con la vela". Si distribuiscono cinque carte coperte a ciascun giocatore e altre cinque carte, coperte, vengono messe al centro della tavola. Sono la "vela" o la "vedova". Solo queste carte vengono scoperte ad ogni giro: pertanto ogni giocatore gioca con le sue cinque carte e con quelle al centro della tavola, e fa le proprie puntate basandosi sul concetto che, se arriverà alla fine della partita, potrà scegliere le sue carte migliori fra le cinque che ha in mano e le cinque sul tavolo. Beninteso, non è detto che le carte scoperte sul tavolo non possano "legare" meglio con le carte in mano ad un altro giocatore. Nel corso dei cinque intervalli di scommesse un giocatore abile avrà tutto il tempo di rendersi conto se gli conviene o meno restare in gara. Come si vede, non esiste un solo modo per giocare a poker. Alcune delle varianti qui sommariamente descritte permettono anzi un gioco più "cerebrale" di quanto non accada nella versione più conosciuta. Un particolare da tener presente è costituito dal numero di carte che compongono il mazzo. In Italia si usa giocare con la regola dell'"11", ossia la somma dei giocatori e della cifra della carta più bassa deve sempre essere uguale a undici. Questo permette ai partecipanti di mettere assieme con relativa facilità anche mani piuttosto prestigiose, come full e poker. Tuttavia, ciò avviene a danno della bellezza e della complessità del gioco. Negli Stati Uniti e anche in Inghilterra, invece, si gioca a poker con tutte e cinquantadue le carte. Sarebbe bene che questo sistema si diffondesse maggiormente anche da noi. Forse i giocatori si sentirebbero meno simili a Steve Mc Queen o a Paul Newman, ma si potrebbero render conto di aver a che fare con un gioco più ricco di sfaccettature e di finezze di quanto sinora si sia pensato.

* Carlo Eugenio Santelia è in vacanza. La sua rubrica riprenderà dal prossimo numero.



Bridge

Dall'Uppercut all'Imperatore senza esclusione di "colpi"

di Franco di Stefano

I "colpi" nel bridge costituiscono sicuramente la tecnica più raffinata del gioco della carta. Il campione ne effettua continuamente, li inventa al tavolo, e spesso una mossa di natura tecnica o psicologica può risolvere situazioni disperate.

I colpi classici avuti in eredità dal vecchio whist sono manovre così frequenti e con un così vasto campo di applicazione da essere entrati a far parte di quella che è la struttura del bridge, e la loro conoscenza distingue il giocatore mediocre da quello di buona classe.

L'Uppercut

Questo colpo detto anche del taglio volontario è una manovra della difesa che consiste nel tagliare una carta franca del compagno, obbligando il dichiarante a surtagliare e affrancando così un atout. Eccovi un esempio di uppercut ripetuto mediante il quale un insignificante cinque d'atout viene promosso, e assume valore di presa pur avendo l'avversario KQJ1043 nel colore.

♠ 7				♠ 986
♥ 6543				♥ 92
♦ AKQ103				♦ 9765
♣ AKQ				♣ 7432
♠ A52	N			
♥ AKQJ10	O	E		
♦ 82			S	
♣ J105				
♠ KQJ1043				
♥ 87				
♦ J4				
♣ 986				

Sud gioca quattro picche, e il contratto appare imbattibile, sembra infatti che la difesa non possa incassare più di due cuori e una atout, in effetti mediante un taglio ripetuto a cuori si verifica una promozione d'atout. Est infatti dovrà tagliare al terzo giro la vincente a cuori del compagno e costringere il dichiarante al surtaglio. Sud gioca atout, ma il successivo taglio a cuori di est promuoverà il cinque di ovest.

Il colpo di Bath

Trae il suo nome da Bath, località termale dell'Inghilterra, e consiste nel lisciare l'attacco di Re dell'avversario avendo in mano AJx. Alcuni ritengono che il motivo di questo colpo sia indurre l'attaccante a tornare nel colore e così realizzare due prese. In effetti se questa fosse la sola ragione del colpo di Bath, ai giorni d'oggi con il sistema moderno di attacchi e di scarti questa manovra avrebbe difficilmente successo. Il campo di impiego di questo colpo è più vasto e serve soprattutto ad evitare di sguarnirsi in un colore.

Ecco per un esempio pratico che dimostra l'efficacia del colpo:

♠ 4				♠ 8765
♥ K75				♥ J942
♦ KQJ65				♦ A8
♣ A542				♣ Q108
♠ KQ1092	N			
♥ Q106	O	E		
♦ 43			S	
♣ J73				
♠ AJ3				
♥ A83				
♦ 10972				
♣ K96				

Sud gioca tre S.A. ed ovest attacca di Re di picche, bisogna che lisci l'attacco (colpo di Bath), in caso contrario infatti resterebbe col fante secondo nel colore, e dovendo necessariamente dare la presa ad est andrebbe down.

Il colpo di Deschappelles

Alexandre du Luis Honore Lebreton Deschappelles era un abile giocatore di whist, ma il colpo che lo rese famoso fu quando durante una partita riuscì a battere il contratto sacrificando un Re ben piazzato, creando così un rientro al compagno.

♠ AKJ7				♠ Q432
♥ 987				♥ 2
♦ 8753				♦ J1092
♣ AJ				♣ K532
♠ 10985	N			
♥ KQJ1053	O	E		
♦ ———			S	
♣ Q74				
♠ 6				
♥ A64				
♦ AKQ64				
♣ 10986				

Sul contratto di tre S.A. ovest attaccò a cuori, sembrava che la difesa non avesse nessuna possibilità di realizzare le cuori vincenti, ma Deschappelles in est in presa a quadri giocò il Re di fiori e per il dichiarante non ci fu niente da fare.

Il colpo di Merrimac

Questo colpo trae il nome da un vascello che si era autoaffondato nella baia di Santiago nel 1898 per bloccare la flotta spagnola.

La manovra è simile al colpo di Deschappelles e consiste nel sacrificare un proprio onore per togliere una ripresa al morto e così isolarlo. Eccone un classico esempio tratto dal Redbook di Ely Culbertson.

♠ 64
♥ 64
♦ KQJ1064
♣ A64

♠ AK98	N	♠ 1052
♥ Q98	O	♥ 10532
♦ A98	E	♦ 2
♣ K98	S	♣ J10532

♠ QJ73
♥ AKJ7
♦ 753
♣ Q7

la linea nord-sud gioca tre S.A. Ovest attacca Asso di picche. Il colpo di Merrimac consiste nel proseguire con il Re di fiori per far saltare la ripresa all'avversario ed isolare il morto.



Il colpo d'Atout

Chiamato anche colpo di riduzione, questa manovra consiste nel ridurre mediante tagli, le proprie atout ad un numero uguale a quello degli avversari e poter così catturare un onore pur non essendoci al morto nessuna carta per poter effettuare l'impasse. Gli elementi necessari per poter effettuare questa manovra sono: i rientri necessari al morto per poter effettuare l'accorciamento, e l'atout in fourche in mano. Ecco nel seguente diagramma come si sviluppa il colpo d'atout.

♠ ———		♠ K10
♥ A43	N	♥ 56
♦ A3	O	♦ 56
♣ A3	E	♣ 5
	S	

♠ AQJ9
♥ x
♦ x
♣ x

Sud deve fare tutte le prese, ma la mancanza di atout al morto non gli consente di poter effettuare l'impasse. Ecco però il colpo d'atout: il dichiarante entra al morto ed effettua un primo taglio in mano, rientra in nord una seconda volta per un secondo taglio, al terzo rientro il gioco è fatto, su qualunque carta del morto est dovrà tagliare.

Il colpo del diavolo

Tra le tante manovre di alta scuola bridgistica, il più spettacolare è indubbiamente il famoso colpo del Diavolo, chiamato così appunto perché di esecuzione mefistofelica. Il colpo che ha luogo soltanto nei contratti d'atout consiste nel catturare un atout avversario apparentemente imprevedibile. Eccone un classico esempio:

♠ K32		♠ Q10987
♥ A87	N	♥ ———
♦ A753	O	♦ QJ10
♣ A32	E	♣ Q10975
	S	

♠ J65
♥ K532
♦ 984 09
♣ J86

♠ A4
♥ QJ10964
♦ K62
♣ K4

Sud gioca un contratto di sei cuori, e sembra inevitabile la caduta, egli deve cedere infatti un quadri ed un'atout; ebbene, tramite il "colpo del Diavolo" lo slam è imperdibile. Il dichiarante infatti preso l'attacco gioca subito Q e J di cuori (ovviamente ovest non copre) e dopo aver eliminato le picche e le fiori mette in presa est a quadri per la seguente situazione finale:

♠ —		♠ Q
♥ A	N	♥ —
♦ 7	O	♦ —
♣ —	E	♣ Q
	S	

♠ —
♥ 109
♦ —
♣ —

Est in presa non può che giocare una delle due donne, sud taglia ed ovest non ha difesa.



Il colpo dell'imperatore

Si racconta che in un paese orientale molto tempo fa si verificò un colpo eccezionale che provocò una differenza di ben sei levee.

Questa la mano in questione:

♠ 86		♠ A1032
♥ AKQ	N	♥ J1098753
♦ J62	O	♦ A10
♣ K7543	E	♣ ———
	S	

♠ J94
♥ ———
♦ Q7
♣ AQJ109862

♠ KQ75
♥ 642
♦ K98543
♣ ———

In quasi tutti i tavoli fu giocato e mantenuto da parte di Nord-Sud il contratto di tre S.A., ma quando la smazzata arrivò al tavolo dell'Imperatore, questo in est sull'Asso di fiori scartò l'Asso di quadri creando la ripresa al compagno e battendo il contratto.



Il problema del mese

♠ KQ752		♠ ———
♥ 965	N	♥ AKQ10843
♦ 1065	O	♦ KQJ732
♣ A2	E	♣ ———
	S	

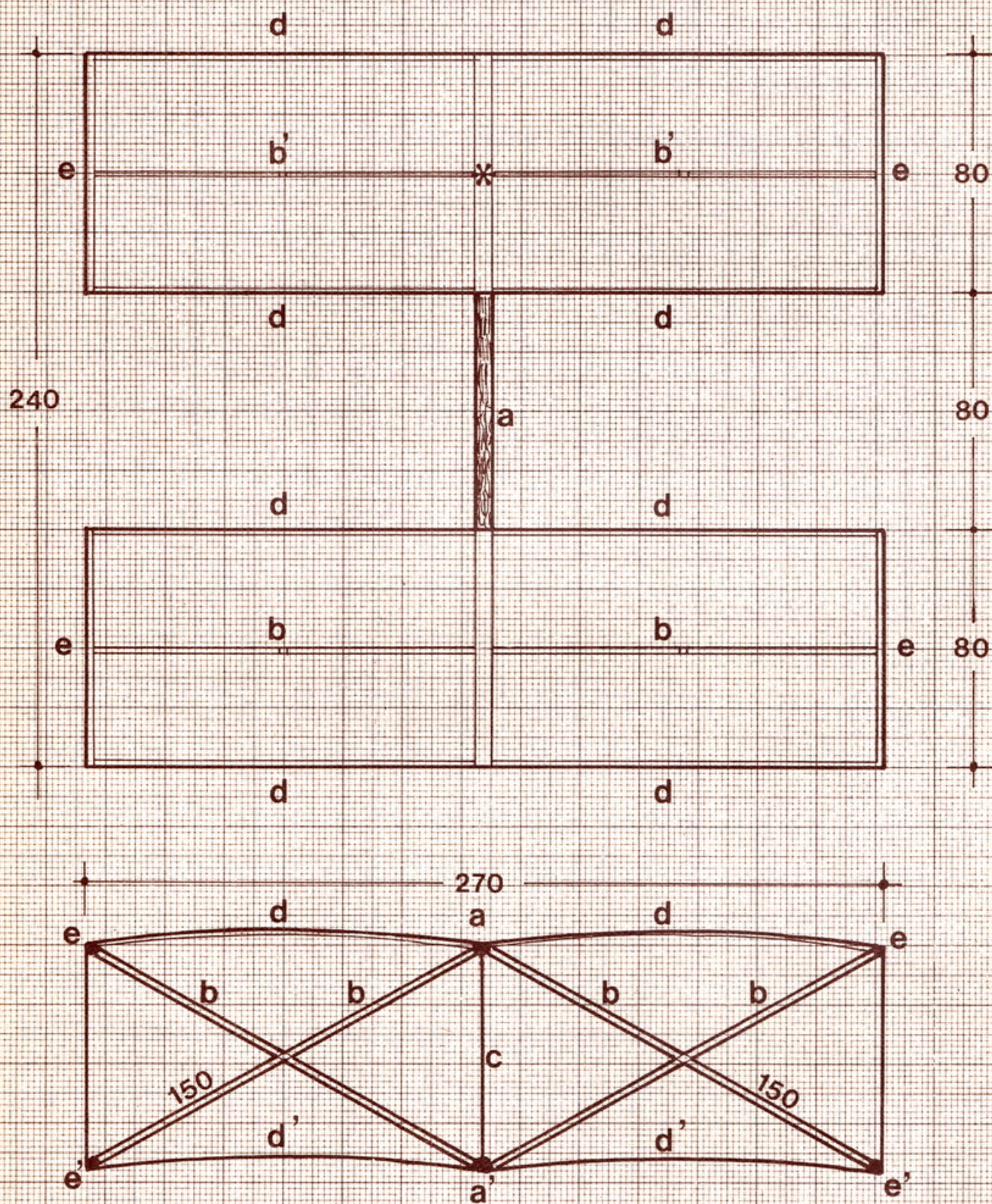
♠ 1043
♥ ———
♦ ———
♣ QJ109876543

♠ AJ986
♥ J72
♦ A984
♣ K

Sud gioca quattro picche. Ovest attacca Q di fiori.

La soluzione sarà pubblicata sul prossimo numero.

L'AQUILONE DI HARGRAVE * 1893 * (AUS)



Velatura:
Telaio:

Cotone "pelle d'uovo" 2 striscie 90 x 720 cm

Ramino

a, a': $\varnothing 1,5 \times 244 \text{ cm} \times 2$

b, b': $\varnothing 1,2 \times 154 \text{ cm} \times 8$

c, c': corda di cotone

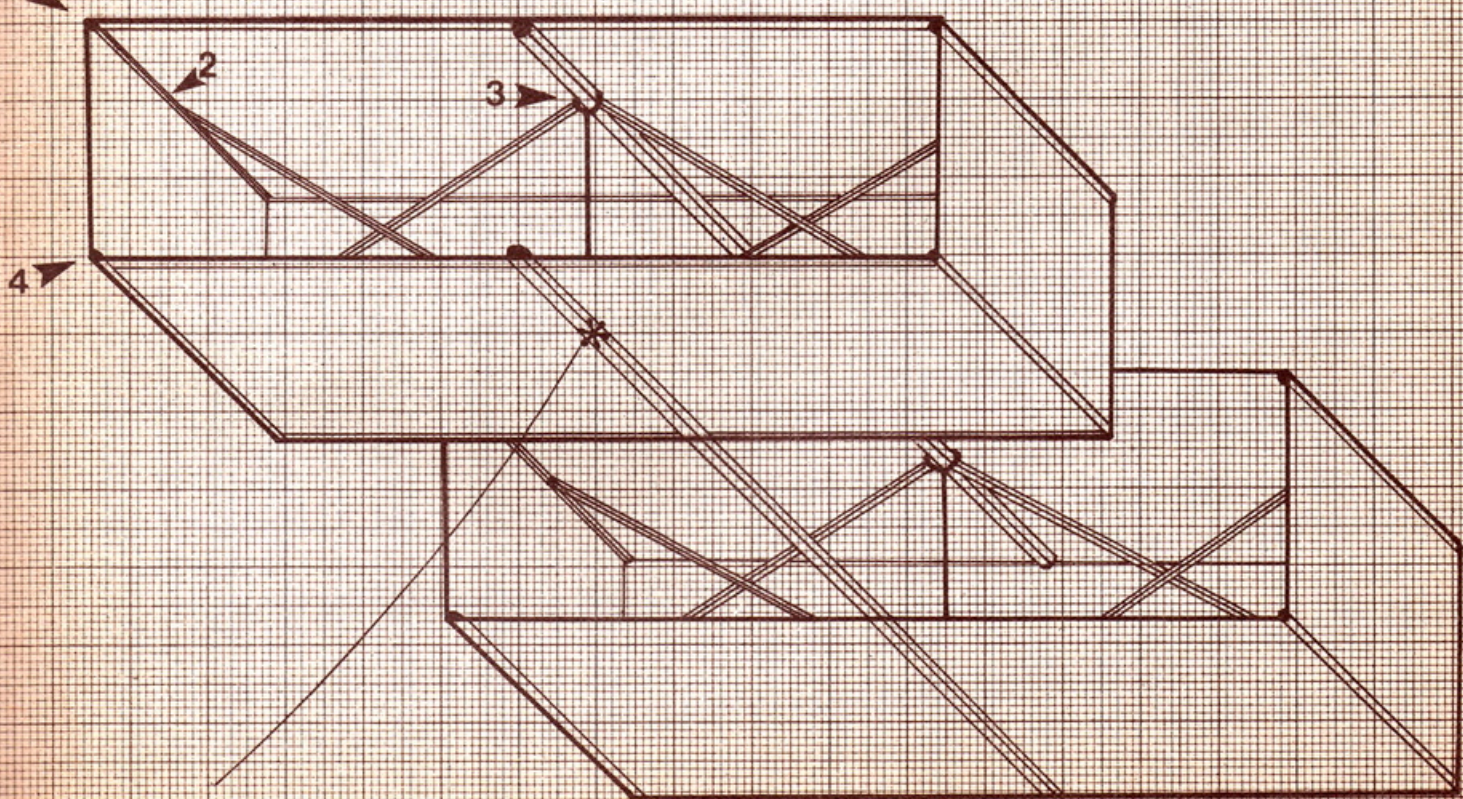
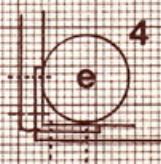
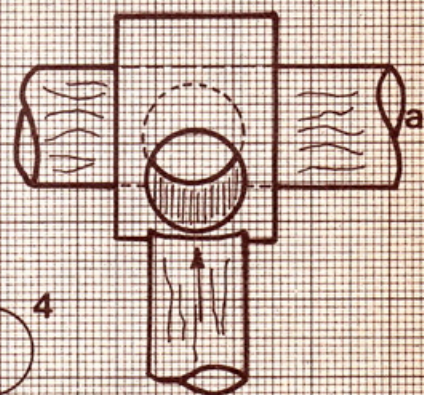
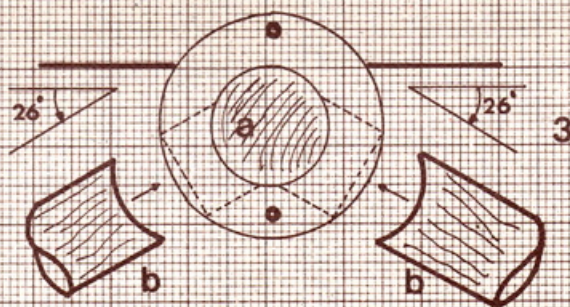
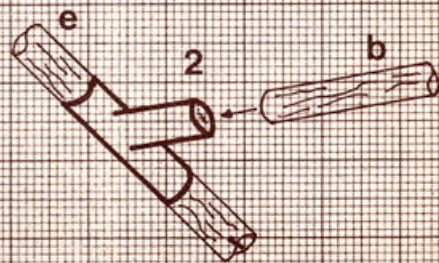
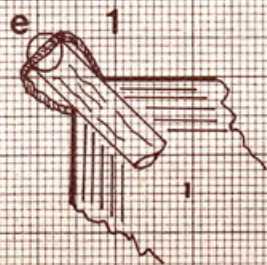
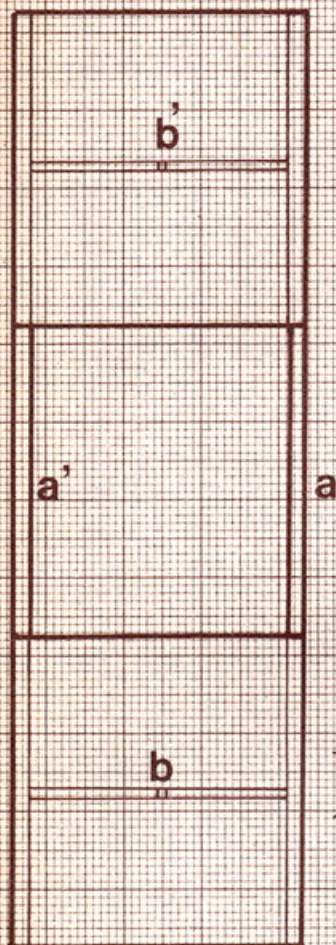
e, e': $\varnothing 1,0 \times 84 \text{ cm} \times 8$

8 raccordi a T $\varnothing 1 \text{ cm}$.

4 giunti ad anello

* Attacco del traino 20 lacci

30 metri di fettuccia h 2 cm





Una bella signora americana di New York — Lee Genu — è diventata Campionessa del Mondo di Backgammon 1981 battendo in un'appassionante partita per 25 a 19 l'inglese Joe Dwek, Campione del Mondo 1976.

Questo è il risultato della sesta edizione dei Campionati Mondiali diretti da Lewis Deyong con la collaborazione di Robert Perry, James Ballié e Jane Deyong, che si sono svolti dal 6 al 12 luglio nei saloni dello Sporting d'Inverno di Montecarlo. Hanno partecipato circa 500 giocatori provenienti da ogni parte del mondo che si sono iscritti nelle tre categorie: Champion, Intermediate, Beginner. Intervistata subito dopo la vittoria la bella Lee ci ha detto che intasca solo la metà della vincita (oltre 50 milioni di lire) in quanto il sindacato dei giocatori americani si tratterrà l'altra metà.

La signora Genu, madre di due figli, ha scelto come professione l'insegnamento del Backgammon. Non sa ancora come investirà la sua vincita; "Certo" — ci ha detto — "non mi comprerò né una macchina né una pelliccia ma farò dello shopping".

Freddezza e controllo dei nervi sono indispensabili ad un buon giocatore di Backgammon. "Ecco perché" — secondo Lee — "noi donne siamo più portate". E infatti, dando un'occhiata anche agli altri risultati, vediamo che fra gli italiani chi si è meglio classificata è un'altra donna — Claudia Peroni — finalista dei Beginners avendo superato ben 5 rounds consecutivi.

Tra gli altri italiani notiamo l'ottimo piazzamento di Carlo Cerri (giunto tra i primi 8) e di Vittorio Boero (arrivato tra i primi 16 e perdente contro Joe Dwek).

Tra i nomi dei vincitori, finalisti e semi-finalisti non appare quello di Gigi Villa. La fortuna questa volta gli è stata ostile. I primi 2 rounds che dovevano selezionare i 64 giocatori (ricordiamo che si partiva da 248) gli erano stati favorevoli. Villa era quindi tra i 64 giocatori che sono stati "venduti all'asta" nella serata dell'8 luglio allo Sporting d'Estate durante una cena ed uno spettacolo degno di Montecarlo. Erano presenti un migliaio di spettatori, tutti patiti del gioco, che sono stati invitati a partecipare ad un'asta durante la quale venivano venduti giocatori singoli o riuniti in gruppi; ovviamente i più forti venivano venduti da soli mentre gli "outsiders" venivano venduti a gruppi di 4 ciascuno.

16 giocatori sono stati venduti da soli (seed) mentre i rimanenti 48 sono stati venduti in 12 gruppi (fiels). Mediamente ogni gruppo di 4 è stato pagato 4.000 dollari mentre i giocatori singoli hanno raggiunto quotazioni molto maggiori: il nostro Villa è stato pagato più di tutti (7.000 dollari) ed è stato acquistato da un notissimo giocatore di Backgammon (il tedesco Bud-Monheim).

Backgammon/1

Il backgammon ha la sua first lady

di Maria e Alberto Da Pra

	Cat. Champion	Cat. Intermediate	Cat. Beginner
	248 giocatori monte premi 49.600 dollari	109 giocatori monte premi 21.800 dollari	115 giocatori monte premi 11.500 dollari
Torneo principale			
Vincitori	Lee Genu (USA)	Abitan M. (F)	Petty W. (U.K.)
Finalisti	Joe Dwek (U.K.)	Artus M. (F)	Claudia Peroni (I)
Semi-fin.	Camhi M. (F)	Naim S.	Rodriguez M.
Semi-fin.	Swart P. (U.K.)	Schneider P. (D)	Phillips J.
1° Consolazione			
Vincitori	Marc Gardner (USA)	Passmann W. (D)	Monkoff W. (D)
Finalisti	Roberto Caprio (I)	Coplans M. (U.K.)	Bohm E. (NL)
Semi-fin.	Goodman A (USA)	Kay M.	Wyndham M.
Semi-fin.	Wright (USA)	Liegnans S.	Herbst M.
2° Consolazione			
Vincitori	Mothakasses K. (IR)	Pretini B. (I)	Greub M. (CH)
Finalisti	Harrison T.	Cunha A (P)	Warner R. (U.K.)
Semi-fin.	Clapp S.	Zurel R. (NL)	Ritterbusch F. (D)
Semi-fin.	Narboni Freddy (CH)	Facchetti Carlo (I)	Baker J.
Last Chance			
Vincitori	Coirre	Bernstein R. (USA)	Schulz-Brunner (D)
Finalisti	Burrascano	King J. (U.K.)	Achkar N. (RL)
Semi-fin.	Tissona E.	Roquette C (P)	Alea Lawson (USA)
Semi-fin.	Leibowitz	Vangelder B (NL)	Wittkowski E (D)
Torneo Jackpot	(84 giocatori - monte premi 84.000 dollari).		
Vincitore	Jaap Vischschraep (NL) contro Kit Woolsey (USA).		

Complessivamente l'asta ha fruttato poco più di 100.000 dollari.

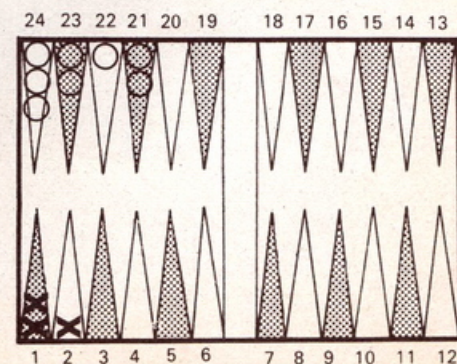
Con questo monte premi sono stati fissati i premi finali pari a:

50.000 dollari all'acquirente del vincitore, 25.000 dollari a quello del finalista e 12.500 ciascuno a quelli dei due semi-finalisti. I conti tornano; suggeriamo soltanto, la prossima volta, di devolvere un 20% del premio alla Croce Rossa. Ma ritorniamo al nostro Villa che il giorno successivo ha giocato il suo terzo round per portarsi tra i 32 "sopravvissuti".

L'abbiamo visto alla fine della sua partita praticamente annichilito da un "colpaccio" di questo genere; lo andava mostrando a tutti e noi, da buoni cronisti, lo riportiamo pari pari.


Villa è X, la partita è nella fase decisiva ed il suo avversario O (che ha ancora 8 pedine da portare fuori) deve tirare. Le probabilità per l'avversario di vincere un gioco del genere e quindi la partita sono

molto modeste (c'è qualcuno che ci sa dire quante sono?). L'avversario O tira un magnifico doppio 4 portando fuori 4 pedine; Villa tira un 5.6 e porta fuori 2 delle sue 3 pedine. L'avversario tira un doppio 2 e vince lasciando Gigi di sasso. Questo è il Backgammon!



Si è svolto anche un torneo a squadre, del quale vi parla più avanti Gigi Villa, vinto dalla squadra Lorenzin-Hassidoff-Elghanian F. contro la finalista Ritterbusch-Martire N.-Gefter. Per ora segnaliamo che le squadre presentate dalla BEA — European Backgammon Association — sono state 6 così composte: BEA 1 (Da Pra A. - Bressan G. - Da Pra M.); BEA 2 (Castro V. - Rusca A. - Civre J.); BEA 3 (Boero M.R. - Galimberti M. - Galimberti L.); BEA 4 (Castro R. - Capezzuto Giulio - Corpi G.); BEA 5 (Claudia Peroni - Alea Lawson - Marie The Huguenard che è arrivata in semifinale conquistando un premio di 2000 dollari) ed infine BEA 6 (Mete U. - Ardovino P. - Facchetti C.). Il monte premi del Torneo a squadre era di 10.000 dollari messi a disposizione dalla Black & White Scotch Whisky. Le squadre che hanno partecipato sono state complessivamente 108 per un complesso quindi di 324 giocatori. Una manna anche per il turismo!

Qui sotto: lo score dell'incontro decisivo.

Monte Carlo, 12 Juliet 1981 4.20PM			
		Scotch Whisky	
PLAYER'S NAME	NUMBER OF POINTS	OPPONENT'S NAME	
JOE DWEK (U.K.)	2 5	LEE GENUD (USA)	
PLAYER'S SCORE		OPPONENT'S SCORE	
GAME SCORE	GAME SCORE	GAME SCORE	GAME SCORE
1: 1	21: 12	1: 0	21: 15
2: 2	22: 14	2: 0	22: 15
3: 2	23: 14	3: 1	23: 16
4: 3	24: 14	4: 1	24: 17
5: 3	25: 14	5: 2	25: 18
6: 5	26: 15	6: 2	26: 18
7: 5	27: 15	7: 4	27: 19
8: 5	28: 16	8: 6	28: 19
9: 5	29: 17	9: 7	29: 19
10: 7	30: 17	10: 7	30: 20
11: 7	31: 17	11: 8	31: 22
12: 8	32: 17	12: 8	32: 23
13: 9	33: 18	13: 8	33: 23
14: 10	34: 19	14: 8	34: 23
15: 11	35: 19	15: 8	35: 25
16: 11	36: 19	16: 10	36: 7.15PM
17: 11	37: 19	17: 12	37: 19
18: 11	38: 19	18: 13	38: 19
19: 12	39: 19	19: 13	39: 19
20: 12	40: 19	20: 14	40: 19
WINNER LEE GENUD FINAL SCORE 25/19			

Backgammon /2

Torneo a squadre

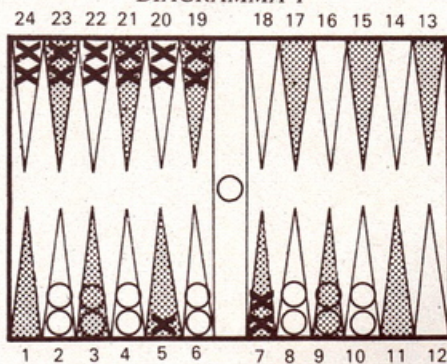
di Luigi Villa

Nel campionato a squadre "inter club" (il campionato del mondo a squadre si svolge ogni anno in gennaio a Miami, USA) brillante secondo posto di una squadra formata da due italiani: Umberto Gefter (capitano) e Nino Martire. Il terzo componente della squadra era la tedesca Fipsi Ritterbusch, entrata in squadra all'ultimo momento, dotata di una tecnica eccellente e di un'avvenenza fuori del comune.

Infatti Gefter e Martire durante gli incontri si mostravano un po' sorpresi di avere una così larga schiera di pubblico a vedere le loro mosse; sono stato io ad un certo momento a spiegare loro che il pubblico non guardava quasi mai le loro mosse, ma gli occhioni azzurri della bella tedeschina.

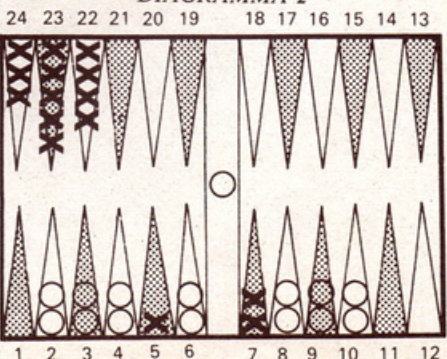
Nella partita decisiva la Ritterbusch in "x" contro Serge Lorenzin campione europeo 1979; il gioco sembrava vinto come potete vedere al diagramma 1.

DIAGRAMMA 1



A Fipsi sarebbe stato sufficiente tirare 4,5 o 6 per non essere costretta a muovere le pedine in casa propria permettendo così all'avversario di cercare di rientrare in gioco con la pedina mangiata. Purtroppo la sequenza dei tiri della tedesca è stata la seguente: 3-2 e doppio 3. A quel punto la situazione era come al diagramma 2 e Serge Lorenzin ha avuto facile ragione della partita e dell'incontro trattandosi della partita conclusiva.

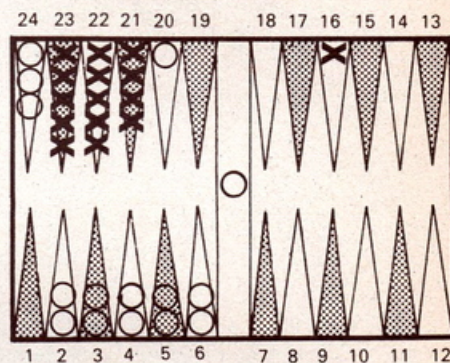
DIAGRAMMA 2



Se nella finale hanno accusato una sfortuna molto accentuata, in semifinale

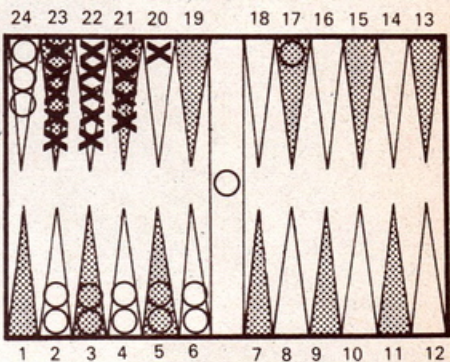
hanno avuto una fortuna pazzesca nell'incontro conclusivo tra Umberto Gefter e un discreto giocatore americano. La fortuna di Gefter è stata che l'avversario emozionatissimo era andato in pallone, come si suol dire in gergo. Osservate voi stessi come ha mosso l'americano in queste due situazioni riportate nei diagrammi 3 e 4.

DIAGRAMMA 3

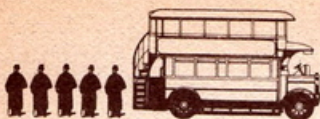


Nel diagramma 3 l'americano tira 6-3 (fantastico tiro che gli permette di mangiare il blot di Gefter) e prende la pedina dal Bar e la pone sul point n. 19 e dopo aver pensato a lungo sposta quella dal point 20 al point 17. Incredibile, mai in vita mia ho visto commettere una svista come questa. Molto probabilmente l'americano pur vedendo il blot nel point 17 pensava che di pedine ce ne fossero anziché una, due o tre o cinque o dodici o trentaquattro. Chissà! A sua volta Gefter tira il dado più brutto 3-1 ed è costretto a mangiare un blot avversario rimanendo però scoperto ad un eventuale 5, o a 1-4 o a 6-4 come potete vedere al diagramma 4.

DIAGRAMMA 4



Vi sono quindici probabilità su trentasei che la pedina di Gefter venga mangiata e l'americano dopo le urla ed impropri che aveva appena ricevuto dai suoi compagni tira un magnifico 5-1. Con una calma sconcertante muove l'1 rientrando dal bar al point 24 ed il 5 spostando la pedina dal 17 al point 12. Non so se in quel momento il sangue dell'americano affluiva normalmente nelle vene che passano vicino al cervello. Appena conclusa la mossa si è levato un boato di ira dei compagni soffocato dal boato di gioia di Gefter, di Martire, della Ritterbusch e del centinaio di fans della Ritterbusch perché Gefter e Martire non ne avevano neanche uno.



Boardgame/1

Quattro sbarchi in Normandia

di Marco Annatelli

Nel mondo delle simulazioni, ogni gioco ha le sue peculiarità, ogni battaglia può venire rappresentata e ricostruita su basi diverse ed essere, nel suo piccolo, una novità. In questo inesauribile mondo, i giochi dedicati alla seconda Guerra Mondiale rappresentano almeno il 40% di ciò che è disponibile sul mercato, spesso e volentieri i creatori ripropongono battaglie di cui esistono numerose versioni, non facendosi intimidire dall'agguerrita concorrenza. Al giocatore, a questo punto, non rimane che l'imbarazzo della scelta, dubbio amletico: Avalon Hill o SPI, IT o GDW. Muoversi bene in questa selva non è facile e troppo spesso l'errore si paga caro. È importante dare ai lettori una panoramica tale da permettere di scegliere con criterio i giochi; per far ciò dovremo entrare nel campo minato dei giudizi e delle valutazioni, che terremo di dare anche con l'ausilio dei lettori. Nostre pietre di paragone sono: *Monopoli*, *Risiko*, *Diplomacy*. Questi giochi, pur non essendo simulazioni, sono conosciuti da un vasto pubblico e di conseguenza sono ideali come parametro. La valutazione prenderà in esame: la difficoltà delle regole, l'aspetto grafico, la resistenza dei giochi all'usura e l'equilibrio di gioco. A ciascuna di esse corrisponderà una scala di valori da 1 a 20.

Esempio	Complessità Regolamento	Grafica	Resistenza	Equilibrio
Monopoli	3/20	3/20	12/20	20/20
Risiko	2/20	5/20	12/20	20/20
Diplomacy	5/20	6/20	12/20	14/20

Evidentemente i giudizi così espressi non entrano nel merito della bontà del sistema di gioco o del divertimento che si può ottenere da esso, ma toccano solo gli aspetti sopra citati. Per la nostra prima analisi abbiamo scelto quei giochi, disponibili in Italia, che trattano dello sbarco in Normandia e più precisamente: *D-Day (AH)*, *Fortress Europe (AH)*, *Normandy (SPI)* e *Atlantic Wall (SPI)*. Ciascuno simula, a livelli diversi, lo sbarco e la campagna degli Alleati in Europa.

D-DAY (AH) del 1961

Contenuto:

2 Mappe ciascuna di cm. 54 x 35 cartonate
180 Pezzi rappresentanti unità a livello di divisione
1 Dado
1 Libretto delle regole (Tradotto)
D-Day fu uno dei primi giochi presentati ai giocatori americani. Legato ad un sistema semplice, anche se non molto accurato, si presenta oggi al pubblico nella sua terza versione, che ne ha aggiornato il regolamento senza modificarne la struttura grafica. Questo gioco fu concepito venti anni fa e come Waterloo è entrato nella élite dei classici. Sebbene da quella data ad oggi i sistemi di gioco abbiano subito trasformazioni radicali, questa simulazione rimane pur sempre un titolo interessante. Ovviamente il tempo ha fatto perdere lo smalto a questo gioco, rendendolo sempre meno adatto alle esigenze di nuovi giocatori e sempre meno competitivo nei confronti delle più sofisticate simulazioni odierne.

Esso è infatti troppo semplice per piacere agli esperti, ma tenendo conto della sua vetusta età rimane una valida introduzione al boardgame.

VALUTAZIONE 6/20 6/20 12/20 12/20.

NORMANDY (SPI) del 1971

Contenuto:

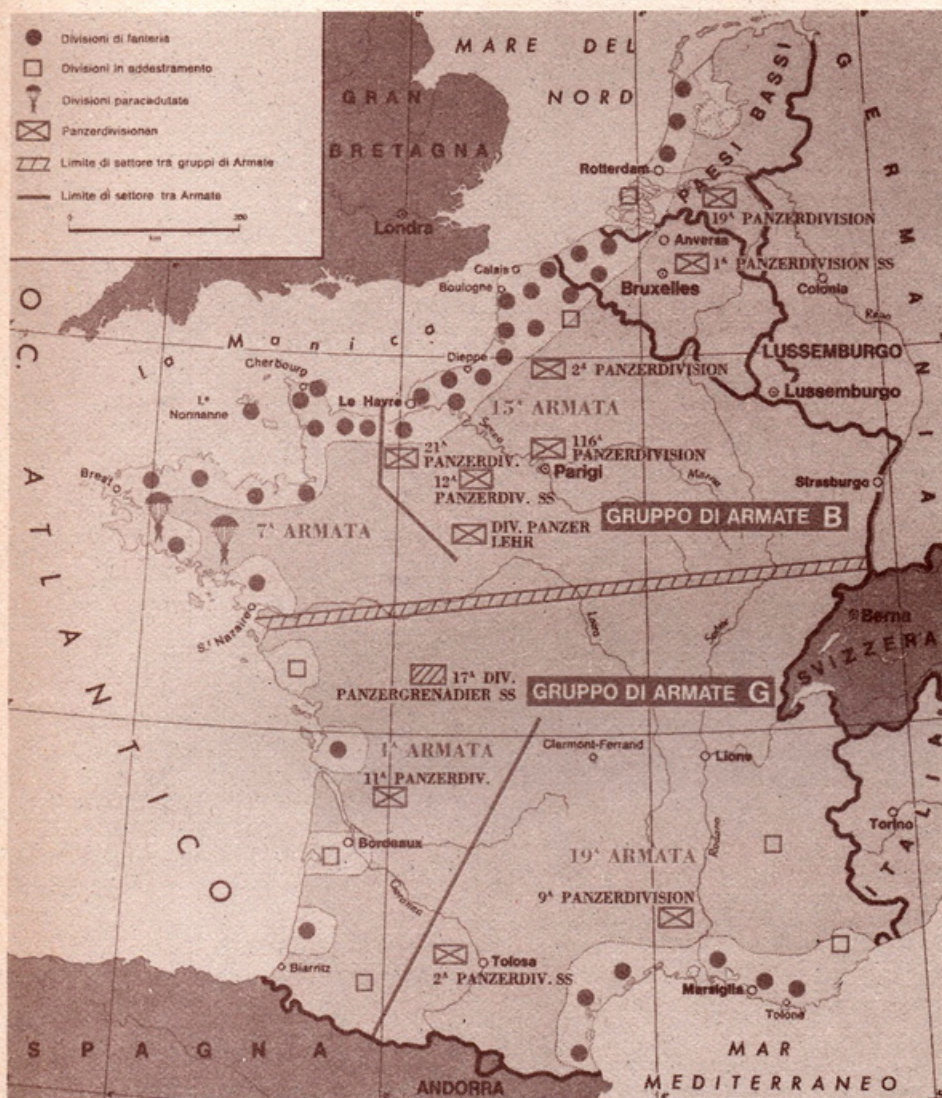
1 Mappa di 85 cm. x 55 cm in carta leggera
255 Pezzi rappresentanti le unità a livello di reggimento / battaglione
1 Dado
1 Libretto delle regole (tradotto)
Il gioco riproduce i primi 6 giorni di combattimento tra gli alleati ed i tedeschi in Normandia. Oltre allo sbarco storico, vi sono altri cinque scenari che propongono scelte diverse al giocatore tedesco creando una certa suspense al momento dello sbarco. La battaglia scorre abbastanza veloce e difficilmente dura oltre le 2 1/2 ore, nel complesso si tratta di un gioco che dimostra i suoi 10 anni di età, ma che forse, proprio per la sua semplicità, è adatto a quei giocatori che si avvicinano per le prime volte ai giochi di simulazione.

VALUTAZIONE 6/20 4/20 8/20 14/20

ATLANTIC WALL (SPI) del 1977

Contenuto:

5 Mappe ciascuna di cm. 85 x cm. 55
2.000 Pezzi rappresentanti le unità a livello di battaglione / compagnia
1 Fascicolo di regole (in Inglese)
1 Fascicolo per gli scenari
Questa simulazione è sicuramente la più complessa tra quelle fin qui analizzate; essa copre il periodo di tempo compreso tra il 6/6/44 (giorno dello sbarco) e il 1/7/44 ricreando nei minimi particolari la



più grande operazione anfibia mai portata a termine. Bisogna leggere molto attentamente le regole di questo "mostro" prima di iniziare anche soltanto uno scenario; vi sono infatti molti concetti non facilmente assimilabili e la cui interpretazione errata porterebbe ad errori ed incongruenze gravi. È consigliabile pertanto imparare gradatamente il sistema di gioco. Ciò è reso possibile da vari scenari, che permettono di assimilare nel modo migliore il regolamento. Si tratta certamente di un gioco interessante e ben studiato, con alcune trovate (es. il meccanismo di sbarco) che ne fa un vero gioiello, purtroppo adatto solo a chi ha acquisito una certa esperienza e padronanza in materia di giochi di simulazione. Inoltre la mancanza di traduzione ne rende ancora più difficile la commercializzazione, facendo di esso un titolo non sempre reperibile sul nostro mercato.

VALUTAZIONE 15/20 10/20 8/20 17/20

FORTRESS EUROPE (AH) del 1977

Contenuto:

3 Mappe ciascuna di 56 cm. x 20 cm. cartonate

520 Pezzi rappresentanti le unità a livello

di Divisione / Reggimento

1 Dado

1 Libretto delle regole (Tradotto)

Mentre Normandy restringe la battaglia al solo sbarco ed ai prossimi giorni di combattimento, questo gioco (come il suo predecessore D-Day) ricrea tutta la campagna Alleata nell'Europa Occidentale dal giorno dello sbarco al marzo 1945. Il giocatore Alleato si trova così a dover affrontare gli stessi problemi che gli alti comandi anglo-americani non sempre riuscirono a risolvere brillantemente. Infatti al giocatore alleato si dà la possibilità di scegliere liberamente dove sbarcare, che strategia impostare per la liberazione della Francia e per l'attraversamento del Reno, il tutto in 41 turni. Mentre al giocatore tedesco (se non riesce a rintuzzare l'invasione sulle spiagge) non resta che tentare di ritardare il più a lungo possibile l'avanzata alleata. Il gioco campagna non è certamente veloce, ma sicuramente è adatto a quei giocatori che hanno ambizioni strategiche, mentre per chi vuole passare una sera in maniera piacevole vi sono ben cinque scenari di diversa durata tra cui scegliere. La vastità del campo di battaglia e l'introduzione di alcune regole facoltative rendono interessante il gioco anche per i giocatori più esigenti.

Verrebbe naturale pensare che, con una tale disponibilità di mezzi e uomini, il successo fosse garantito; in realtà un'operazione anfibia di questa portata aveva il suo punto debole proprio nella sua forza l'enorme massa che bisognava coordinare senza commettere errori. Inoltre per quanto fosse grande la superiorità alleata essa doveva fare i conti con la capacità di reazione dei tedeschi.

- 50.000 uomini per lo sbarco iniziale
 - 4ª Div. F. Am.
 - 1ª Div. F. Am.
 - 50ª Div. F. Ingl.
 - 3ª Div. F. Can.
 - 3ª Div. F. Ingl.
- 30.000 uomini aviotrasp.
 - 82ª Div. P. Am.
 - 101ª Div. P. Am.
 - 6ª Div. Par. Ingl.
- 1100 Aerei da trasp.
 - 300 Alianti
 - 7500 Aerei da comb.
 - 3500 Aerei da bomb. pes.
- 138 Grandi navi da guerra
 - 221 Unità minori
 - 1000 Dragamine
 - 4000 Navi/Mezzi da sbarco
 - 805 Navi mercantili

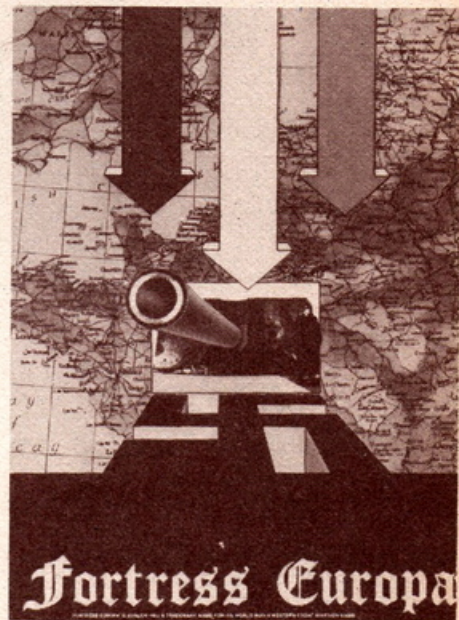
Purtroppo vi sono due grosse pecche, che nuociono molto ai fini del divertimento:

1) Il giocatore tedesco applicando in maniera corretta le regole 9.1 C, 9.3, 9.4, 12.6, 12.7 e 12.9 può riuscire facilmente a ributtare in mare gli alleati fin dal primo turno di gioco.

2) La tabella di combattimento è estremamente sanguinosa e ciò spesso comporta gravi ripercussioni nello svolgimento del gioco.

Nonostante ciò F.E. rimane il miglior gioco strategico, oggi disponibile in Italia, sulla guerra in Occidente.

VALUTAZIONE 10/20 8/20 12/20 14/20



Per dovere di cronaca, in quanto non sono importati in Italia, cito i seguenti titoli: Overlord (GDW), The Longest Day (AH) e Breakout and Pursuit (SPI), con l'augurio che il sempre maggior successo delle simulazioni convinca gli importatori ad una diversa politica.



Wargame

Il genio militare del piccolo grande uomo

di Marco Donadoni

Il nome di Napoleone Bonaparte, insieme a quelli di Alessandro Magno e di Giulio Cesare, è sinonimo di genio militare. Ciò è comunemente noto.

Quello che invece non tutti conoscono è il perché questi uomini (ed in particolare Napoleone, di cui ci interessiamo in questa sede) abbiamo potuto ottenere tante vittorie.

L'esame di questi perché non è naturalmente esauribile in modo completo, se non scrivendo interi libri. È invece possibile, anche nell'ambito di un semplice articolo, approfondire quei punti che possono interessare, in quanto applicabili in modo teorico, tutti coloro che si interessano di wargames.

La strategia

Occorre innanzitutto dire che la genialità di Bonaparte non gli deriva da "divine ispirazioni", ma da ore ed ore passate sui testi militari di tutti i tempi, fin dai tempi della scuola addestramento di artiglieria di Auxonne.

Nomi quali quelli di Guibert, Folard, Mesnil-Durand o del duca di Broglie figurano molto spesso in tutti i passi in cui Napoleone spiega le proprie teorie o le proprie vittorie.

La sua superiorità, semmai, sta nell'elaborazione delle idee così recepite. Una cosa occorre piuttosto ricordare, in linea generale, e cioè che se in qualcosa egli era avvantaggiato rispetto ai suoi colleghi di altri paesi, quello era il fatto di essere francese. In Francia infatti, in conseguenza della rivoluzione, era possibile accostarsi ed anche applicare quelle nuove idee che in paesi più conservatori erano considerate eresie solo per il fatto di essere, appunto, nuove. La filosofia bellica generale napoleonica potrebbe essere suddivisa in cinque punti.

1) Previsione dell'incidenza del caso

Questo elemento aleatorio, tanto caro a tutti i giocatori che tendono ad elevarlo al rango di artefice massimo delle proprie sconfitte, fu sempre e dovunque tenuto nella massima considerazione dal grande corso.

Il suo sforzo principale consisteva infatti nell'inquadrare la fortuna in un sistema quasi matematico, in modo da poterne prevedere ed anticipare tutti i possibili aspetti. Egli disse una volta che "la

scienza militare consiste nel calcolare per prima cosa ed accuratamente tutte le eventualità possibili e quindi dare al caso un posto esatto, quasi matematico, nei propri calcoli". (1)

2) La sicurezza

Prima preoccupazione di Napoleone era conoscere i piani altrui senza che accadesse l'inverso. In ciò era sicuramente d'accordo con il suo grande nemico, Wellington, il quale disse che "... tutta l'arte bellica, consiste nel sapere cosa c'è dall'altra parte della collina..."(2). Questo è naturalmente più difficile da rendere in un gioco in cui, normalmente, le forze sono già in campo e visibile ad entrambi i contendenti, ma può sempre valere per quanto riguarda la possibilità di prevedere come quelle forze agiranno.

3) Sfruttamento di tempo e velocità d'azione

La Correspondance di Bonaparte è piena di riferimenti a questo proposito, ed il più famoso dice: "La strategia è l'arte di far buon uso di tempo e distanza" con la

distinzione che "la distanza può sempre essere recuperata, il tempo mai".

Naturalmente, l'esatto impiego del concetto di distanza e di tempo non significa l'abuso di marce forzate ma semmai il contrario: una sensata distribuzione degli sforzi poteva permettere nel momento opportuno la massima manovrabilità delle masse di soldati.

Per di più, questo risultato era ottenuto abbastanza facilmente da Bonaparte, grazie agli attenti e particolari esami che il generale riteneva necessari, dal punto di vista della topografia, prima di iniziare qualsiasi campagna.

(1) M.me de Rémusat, Mémoires 182-1808, Londra, 1895.

(2) The croker paper, Londra, 1885.

4) Conoscenza della psicologia delle truppe

La conoscenza psicologica che l'Imperatore aveva delle truppe ai suoi ordini era di fondamentale importanza per lo sviluppo da "blitzkrieg" che egli intendeva dare alle sue campagne. Egli sapeva dimostrarsi un "piccolo padre" come trasformarsi in terribile custode della disciplina più ferrea. Il tutto sempre in funzione degli obiettivi che si era proposto.

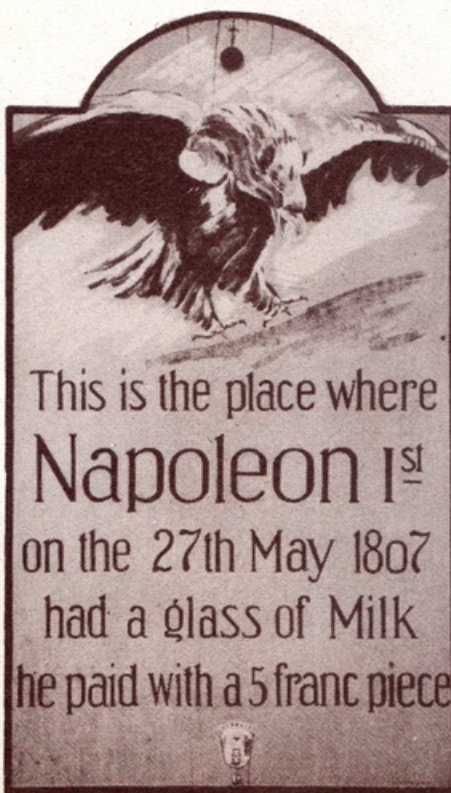
Anche la sua valutazione dell'importanza della vita umana era sempre vista in un'ottica utilitaristica. La perdita di migliaia di uomini per il raggiungimento di uno scopo anche secondario o l'abbandono di un intero esercito (come accadde in Egitto, per esempio) se questo veniva giudicato irrecuperabile, potevano tranquillamente coesistere con la sincera preoccupazione per dispersi e feriti durante la campagna di Russia.

In ogni modo, come disse Wellington, "... la sua presenza sul campo di battaglia rappresentava una differenza di 40.000 uomini in più". (3)

(3) Conte P.H. Stanhope, Conversation with Duke of Wellington, Londra, 1899.

5) Unicità di comando

Fin dal 1800, grazie al potere personale acquisito, Napoleone abolì la struttura -



tipo dell'esercito rivoluzionario, che prevedeva più comandi di pari livello sui diversi fronti, assumendosi la responsabilità generale.

"Meglio un solo comandante mediocre" sosteneva "che due geniali".

E ciò effettivamente permise una elasticità alle armate francesi quale non si sarebbe neppure potuta immaginare in nessuno degli schieramenti avversari. Certamente il sistema non andava esente da difetti, in un periodo in cui le notizie venivano trasmesse tramite canali ancora del tutto insufficienti dal punto di vista bellico.

Ma a ciò Napoleone ovviava trasmettendo ordini estremamente precisi fin dall'inizio delle campagne, in modo da manovrare con sufficiente tranquillità anche su fronti lunghi centinaia di chilometri.

E in fondo bisogna riconoscere che le più grandi disfatte subite dai francesi hanno come presupposto la disobbedienza ai suoi ordini da parte dei vari Ney e Bernadotte.

Applicazione dei principi generali di strategia

I concetti finora considerati non bastano a spiegare il successo delle armate francesi. Per ottenere questo risultato occorre esaminare anche come essi venivano applicati durante le campagne. Anche qui i principi fondamentali possono essere raggruppati in cinque punti.

A) L'obiettivo deve essere unico e scelto all'inizio delle operazioni, in modo che tutti gli sforzi di tutti i reparti siano concentrati verso il loro raggiungimento. Le operazioni secondarie e alternative devono essere previste in funzione di questo.

B) L'obiettivo deve essere sempre il nucleo principale dell'esercito nemico.

C) Il movimento, per scopi strategici e psicologici, deve ottenere di raggiungere il nemico prendendolo di spalle o di fianco.

D) Il fianco da aggirare deve essere quello più esposto, e cioè quello più debole.

Questo permette di isolare dal nemico i suoi centri logistici ed eventuali alleati con possibilità di inserimento nell'azione.

E) Il movimento deve permettere di mantenere sempre aperte ed agibili le proprie linee di collegamento e di rifornimento.

Le manovre — base, che permettevano l'applicazione di questi principi, erano secondo Bonaparte, tre: *manoeuvre sur les derrières*, detto anche di "avvicinamento indiretto", la posizione centrale e la penetrazione strategica. La prima manovra, attuata non meno di 30 volte tra il 1796 ed il 1815, tendeva prima all'isolamento del nemico e quindi alla sua distruzione.

Ciò era possibile "agganciando" il nemico con reparti all'avanguardia sufficientemente forti da potergli resistere per alcune ore, mentre il grosso dell'esercito manovrava sui fianchi fino ad isolarlo completamente. Nell'ambito di

queste operazioni, era della massima importanza lo sfruttamento degli ostacoli naturali che potevano partecipare al taglio delle linee nemiche.

Nelle occasioni in cui questa manovra non era applicabile, data la vicinanza di due eserciti nemici non isolabili completamente uno dall'altro, si poteva ricorrere alla strategia della "posizione centrale".

Con essa, distaccando una forza la cui entità, di volta in volta valutata, permetteva il blocco di una delle due formazioni nemiche, si otteneva la disponibilità del grosso delle forze contro un solo obiettivo.

Meno remunerativa della prima (in pratica si prospettava la perdita del quinto delle proprie forze in cambio della possibilità di eliminare la metà) questa manovra diede i suoi più significativi risultati sui campi di Jena-Auerstadt.

La "penetrazione strategica" era

praticamente la prima attività, in genere necessaria per poi sviluppare una delle due altre tecniche esaminate.

Scelto un punto favorevole nello schieramento nemico, su di esso si concentrava un attacco di sfondamento, a cui seguiva un'avanzata, nel varco ottenuto, da parte di reparti che seguivano il primo scaglione.

Questi avanzavano fino a raggiungere centri operativi alle spalle della formazione nemica, centri da cui in seguito partivano le direttrici per aggiramenti o blocchi di linee logistiche.

Fin qui, in modo necessariamente superficiale, abbiamo esaminato quali erano i principi su cui Napoleone si basava per arrivare sul campo di battaglia nelle condizioni a lui più favorevoli.

Come poi si sviluppasse la manovra dal punto di vista strettamente tattico, sarà possibile considerarlo in un prossimo articolo.

Boardgame/2

Una boardata di novità

Mentre i giochi di simulazione ambientati nella storia sembrano segnare il passo — forse a causa dell'obiettivo saturazione dei soggetti da scegliere, almeno dal punto di vista del pubblico anglo-americano — i *role-playing*, i *fantasy* e gli *science fiction games* vivono la loro stagione d'oro.

Sull'onda della *Dallasmania*, ovvero il fanatismo di massa provocato dalla serie di telefilm *Dallas*, sono stati realizzati due giochi, rispettivamente dalla SPI di New York e dalla Yaquinto Publications di, guarda caso, Dallas, Texas. Il gioco SPI è leggermente più complesso del gioco Yaquinto: ma entrambi, in pratica, si basano sul principio del *role-playing*. I giocatori assumono la parte di un protagonista del *serial* televisivo e cercano di costruire il proprio impero personale facendo ricorso a tutti gli "sporchi trucchi" dei telefilm originali, più qualche metodo di propria invenzione.

La GDW mette in circolazione un rifacimento di *Triplanetary*, uno dei primi giochi di combattimenti nello spazio e due giochi "storici", *Suez 73* e *Fall of France*. La Metagaming passa dai minigiochi a prodotti di maggiore impegno, come *Trojan Wars*, *War at Sea* e *Hitler's War*.

Sono in arrivo cinque nuovi giochi Avalon Hill: *Amoeba Wars* (fantascienza), *Bureaucracy* (interessante: come sarebbe una versione italiana?) *Gladiator* (per far coppia con *Circus Maximus*, in distribuzione in Italia), *Moonstar* e *Guns of August* (l'intera

prima guerra mondiale!).

Per tornare alla SPI, che da meno di un anno ha sostituito nella carica di presidente James Dunnigan con il fondatore di *Strategy & Tactics*, Christopher Wagner, la ditta di New York sta andando avanti nella realizzazione del progetto *Central Front*, una serie di dieci giochi dedicati all'ennesima ipotesi di scontro fra truppe NATO e Patto di Varsavia in Germania a livello di battaglioni. Questa volta le dieci mappe previste potranno essere accostate l'una all'altra, in modo da creare un impressionante "teatro di guerra" che andrà da Monaco ad Amburgo. La prima di queste simulazioni, *Fifth Corps*, è già distribuita in Italia, come gioco inserito nel n. 82 della rivista *Strategy & Tactics*.

Giacché ci siamo, segnaliamo che è possibile trovare nei soliti negozi superspecializzati e ad un prezzo veramente esoso anche il n. 83 di *S. & T.*, che però contiene un gioco molto interessante, *The Kaiser's Battle*, sull'ultima offensiva tedesca della prima guerra mondiale, più alcuni articoli decisamente interessanti (molto documentato quello sulla dottrina navale sovietica e americana negli anni '80).

Soprattutto, però, dobbiamo segnalare gli ultimi due numeri della rivista *Ares* giunti in Italia, il 5 e il 6: non tanto e non solo per gli articoli che contengono, quanto per i due giochi che le accompagnano: *Citadel of Blood* (fantasy) e *Voyage of the B.S.M. Pandora* (fantascienza).

Lasciateci il tempo di giocarli, poi ne riparleremo.



Aquiloni

Un aquilone cellulare datato 1893

Curiosità e regole, per realizzare l'aquilone presentato nelle pagine centrali

di Oliviero Olivieri

Forse non tutti conoscono Lawrence Hargrave, ma si tratta nientedimeno del "padre" dell'aeronautica contemporanea: l'australiano, vissuto a cavallo tra la fine del secolo scorso e l'inizio del nostro secolo, studiò, progettò e realizzò una serie di aquiloni allora completamente rivoluzionari, chiamati "aquiloni cellulari" o "a scatola", che introdussero per la prima volta il concetto di piani paralleli sostentatori orizzontali e piani paralleli stabilizzatori verticali. Con un suo modello i fratelli Wright fecero i primi esperimenti, ed i primi biplani dell'inizio del secolo devono la loro struttura aerodinamica proprio ai modelli di Lawrence.

L'aquilone che Pergio illustra ai suoi appassionati lettori aquilonisti è la versione finale di una delle serie di progetti di Hargrave, il suo "perfetto aquilone cellulare" del 1893, come venne da lui stesso chiamato: come tutte le invenzioni di questo affascinante personaggio, non fu mai brevettato, rifiutando qualunque vincolo all'utilizzazione da parte di tutti dei risultati dell'intelligenza umana.

Non è difficile da realizzare, ma richiede una costruzione robusta ed accurata, visto che si tratta di un aquilone adatto per venti forti e per sollevare carichi, ad esempio una macchina fotografica con motore e radiocomando per foto aeree, o una telecamera video: ha infatti una superficie portante di 8,6 m² che, con un "vento quasi forte" di 10 m/sec. può tranquillamente sollevare più di 20 kg. Nel riquadro in alto a destra della figura sono indicati i materiali occorrenti e nei quattro "particolari" alcuni dettagli costruttivi.

Per prima cosa si devono tagliare, orlare ai bordi di entrata e di uscita d e d' e cucire le due celle, anteriore e posteriore. Il dettaglio 4 illustra la cucitura del lato sul quale gli estremi di una striscia si congiungono, con indicato anche l'ulteriore rinforzo longitudinale che deve essere cucito anche su tutti gli altri lati longitudinali delle celle. Il dettaglio 1 mostra il sistema di aggancio della velatura al telaio, con lacci di corda ben cuciti alla velatura che si andranno ad

alloggiare nelle tacche che si faranno agli estremi dei listelli e ed e', a ed a'.

I dettagli 2 e 3 illustrano il sistema di bloccaggio dei listelli b e b' diagonali che mettono in forma la struttura, ma che sono amovibili per rendere l'aquilone facilmente smontabile: nel particolare 2 si vede uno dei giunti a T; si tratta dei raccordi a T di plastica che si trovano nei negozi di giardinaggio. Nel particolare 3 è illustrato l'elemento più delicato e forse di più difficile realizzazione se non si dispone di un piccolo trapano a colonna: si tratta di un anello di legno duro o di nailon di 5 cm di sezione e 5 cm di lunghezza, forato longitudinalmente per ricevere i tondini a e a', e lateralmente, ad un angolo di 26° con l'orizzontale, per ricevere i tondini diagonali b e b'. (Si può chiedere all'amico falegname di farsene fare 4, più 2 di riserva). Eseguire infine i forellini indicati nel dettaglio 3 sugli anelli per permettere il passaggio della corda c che metterà in tensione il tutto.

Come ultimo particolare, per facilitare il trasporto dell'aquilone smontato, sarebbe opportuno tagliare in due i longheroni a ed a' e raccordarli con un giunto telescopico, come per le canne da pesca: in questo modo l'aquilone si può arrotolare e riporre in una sacca cilindrica di 1,55 m di lunghezza realizzata con la stessa stoffa di cotone "pelle d'uovo" impiegata per la velatura. Il cavo di ritenuta si attacca direttamente al punto indicato in figura con un asterisco, sull'anello di giunzione.

Usare un cavo di ritenuta di poliestere con un carico di rottura sui 100 kg, di quello usato per la pesca d'altura (evidentemente la parte più costosa di questo aquilone): è anche indispensabile un buon rocchetto, come quelli descritti nel libro: "Gli aquiloni: come costruirli, come farli volare", Sansoni, Firenze 1980. Chi desiderasse infine documentarsi su L. Hargrave può scrivere a David Ayling, presidente dell'Australian Kitefliers Association, 4A Hazelwood Avenue, Hazelwood Park, South Australia 5066, per richiederli lo stupendo volume: Shaw W. Hudson, O. Ruhen, "Lawrence Hargrave: Explorer, Inventor & Aviation Experimenter", Cassel Australia Ltd. 1977, 16 dollari australiani.



Per la prosecuzione autunnale dell'ormai annosa gara di parole, ci occuperemo di falsi. Niente a che vedere con banconote, bilanci, testimonianze, atti pubblici: si tratta, molto più semplicemente, di uno dei giochi più antichi dell'enigmistica classica.

Il nome odierno, "falsi derivati" (nome che, occorre precisare, è tuttora contestato da più di un enigmista) gli venne dato da una rivista pubblicata a Firenze a cavallo tra il secolo attuale e quello scorso, "Diana d'Alteno". Perché falsi, e perché derivati? Derivati perché si tratta di parole costruite a partire da un vocabolo principale (minaccia; creta-cretina; monte-montone). Falsi, perché rispettano solo in apparenza le trasformazioni consentite dalla grammatica.

Tanto per spiegarci: è chiaro che "minaccia" non è il peggiorativo di mina (grammaticalmente parlando), così come "cretina" non è il diminutivo di "creta". Sul gioco, in sé, non c'è bisogno di dilungarsi ulteriormente, e converrà passare ai vari tipi di falsi.

La menzione d'onore, ovviamente, spetta alle forme più comuni: falso diminutivo (matto-mattino; botto-bottino), falso accrescitivo (valle-vallone; padre-padrone; pianto-piantone) e falso peggiorativo (foca-focaccia; addio-addiaccio).

Esistono, però, molte altre varianti: falso cambio di genere (collo-colla; busto-busta; vento-venti; colletto-colletta), falso vezzeggiativo (preda-predella; stampa-stampella; colto-coltello), falso iterativo (sotto-risotto; fiuto-rifiuto), falso prefisso (ghiera-preghiera; lato-prelato), falso plurale (colla-colle; monta-monte; conta-conte; folla-folle), falso participio (torre-torrente; brama-Bramante), falso gerundio (orlo-Orlando; rima-rimando), falso imperfetto (fondere-fuso) e falso aggettivo (mora-morale; cavia-caviale).

L'enigmistica classica della fine Ottocento presenta anche altri esempi (frasi opposte, eccetera), ma si tratta di generi ormai caduti in disuso. Un ulteriore sviluppo del genere è costituito dai falsi derivati a frase (esempio: lama-la mina è un falso diminutivo a frase; labbro-l'abbraccio è un falso peggiorativo a frase). E ora, passiamo ai problemi.

Problema 26

Iniziamo con dieci quesiti para-enigmistici basati sui falsi derivati. "Para" perché, rispetto all'elaborazione e alla difficoltà dell'enigmistica in versi, hanno molte meno pretese. Ogni enigma vale cento punti. I numeri tra parentesi indicano le lettere che compongono le due parole da trovare.

1. Falso cambio di genere (8): labiata per funzioni importanti.
2. Falso vezzeggiativo (4,6): filamento da barbiere.
3. Falso plurale (4): morbida arsuria.
4. Falso accrescitivo (5, 7): frutto abbagliante.
5. Falso participio (4, 7): per il salto presente.

Il pianto del piantone: ecco un vero falso

Giro di boa per la gara di parole. La maratona di questo numero dedicata ai "falsi derivati" e a una crittografia da levare la pelle.

di Roberto Casalini

6. Falso prefisso (5, 8): corrosione di instabili.
7. Falso iterativo (5, 7): rientranza che s'infrange.
8. Falso prefisso (7, 9): il quinto ed il più piccolo sul tetto.
9. Falso peggiorativo (7, 11): truca il voto e registra le partite.
10. Falso accrescitivo (5, 7): cremoso scosceso.

Problema 27

Cari lettori, questo problema ve lo siete proprio voluto. Rispetto alle crittografie (problema 2 di aprile e 15 di giugno), molte lettere hanno lamentato la facilità dei quesiti. Qualcuno si è spinto più in là: perché non proponete una crittografia senza fornire la chiave di interpretazione, ha chiesto, in modo che il lettore si trovi nella stessa situazione de "Lo scarabeo d'oro" di Poe? Bene, eccovi accontentati. La sequenza di simboli che troverete più avanti nasconde, tre volte cifrato, un verso piuttosto celebre di Dylan Thomas. 2000 punti a chi l'indovina.
° + ?"06&(4 = " &"!1 + 68"64 = &48°268 = "!"1° = 7686°996!)06

Problema 28

Un problema di composizione abbastanza semplice. Si tratta di formare una parola di sette lettere. Tutte le lettere sono diverse tra loro, nessuna è ripetuta. La terza lettera e la quinta sono separate tra loro, nell'alfabeto, da una lettera, e così pure la prima e la quarta, mentre la seconda e la sesta sono separate da tre lettere, e la prima e la settima da quindici lettere. Questo rompicapo vale 1000 punti.

Problema 29

Restiamo a Dylan Thomas. Procedendo da una casella all'altra nello schema pubblicato qui in fondo (precisiamo: si passa da una casella a un'altra adiacente, in qualsiasi direzione, comprese le caselle in diagonale), riuscirete a ricostruire due versi del grande poeta gallese. La soluzione vi frutterà 300 punti. Perché

non restino dubbi, formiamo un esempio di passaggio da una casella all'altra.

G	A	M
R	O	M
R	P	A

La parola che si legge è: programma. Ed ecco lo schema:

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

Problema 30

E per concludere, come promesso, accenniamo ai lipogrammi, che consistono nello scrivere senza utilizzare, programmaticamente, determinate vocali, oppure di utilizzarle formando determinate combinazioni.

Per il momento, ci atterremo al primo caso, su cui sono apparsi pregevoli esempi, basati sui proverbi, sulla rubrica giochi di "Tuttolibri". Seguendo l'esempio di Dossena, propongo due proverbi: "Ride bene chi ride ultimo" e "La gattina frettolosa fa i gattini ciechi". Provate a esprimere, con parole vostre, i concetti adombrati dai due proverbi senza usare, di volta in volta, la a, la e, la i, la o e la u.



In tutto, quindi, dovete scrivere cinque frasi per ciascun proverbio. Ogni frase vale 300 punti, e le migliori verranno pubblicate.

Per stavolta è tutto. Il prossimo mese, la gara di parole non comparirà, per cedere il posto alle numerosissime creazioni dei lettori.

LA CLASSIFICA

Grande disordine sotto il cielo. Il ravennate Mauro Conti, lettore e solutore benemerito (lo ricordiamo assiduo fin dagli esordi della rivista), con un irresistibile exploit si è portato in vetta alla classifica, scavalcando i pur bravi Alessandrini e De Napoli. Progressi, ai primi posti, registrano anche Francesco Pallara, Roberto Morassi e Filippo Arcudi. Altri scivolano, perdono quota, ma la gara è ancora agli inizi.

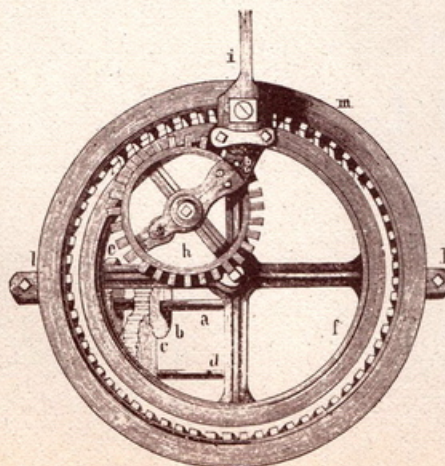
Qual è stato il propellente di questa frazione di gara? Due problemi, soprattutto: le crittografie dantesche e, in maniera decisiva, il mega-doublet.

Qualche altra segnalazione: a testimonianza delle possibilità di rimonta offerte dalla gara, vanno menzionati, tra tutti, i notevoli progressi di Giovanni Ravesi, che rapidamente guadagna terreno, e il notevole esordio di Gabriele Soranzo (3585 punti *solo* con questi cinque problemi).

La gara, insomma, è ancora abbastanza aperta, e soprattutto più aperti che mai sono i piazzamenti di tappa, di cui a partire dal prossimo numero inizieremo a dar conto. Per il momento, comunque, Mauro Conti indossa la maglia rosa: c'è qualcun altro disposto a prendere il suo posto?

Mauro Conti - Ravenna	6233
Alessandro Alessandrini - Roma	6194
Tommaso De Napoli - Roma	6194
Francesco Pallara - Lecce	6164
Roberto Morassi - Pistoia	6000
Giuseppe Ferro - Montorsaio	5929
Filippo Arcudi - Padova	5866
Salvatore Nobile - Roma	5861
Aldo Micheli - Monfalcone	5854
Luigi Moretto - Ronchi dei Legionari	5818
Mauro Trioschi - Lugo	5782
Menotti Cossu - Roma	5778
Paolo Cirri - Ravenna	5636
Claudio Farinati - Rodano	5625
Saverio Gaeta - Napoli	5599
Luciano Zurlo - Roma	5586
Marco Bonavoglia - Roma	5505
Santi D'Arrigo - Catania	5501
Ugo e Annalaura Rossini - Milano	5467
Fabio Dulcich - Milano	5425
Renata Bonetti - Napoli	5359
Antonia Zuliani - Napoli	5359
Giovanna Forteleoni - Roma	5315
Luciana Melorio - Napoli	5274
Giacomo Manzoni - Lavis	5261
Enrico Atanasio - Roma	5217
Olga Beffa - Roma	5201
Massimo Menichini - Roma	5201
Andrea Sindico - Roma	5201
Giuseppe Gori - Milano	5199
Giovanni Ravesi - Roma	5122
Stefano Fedriga - Ravenna	5056
Salvatore Di Pasquale - Catania	5031
Vittorio Pecorini - Torino	5000
Neole Giordani - Novara	4976
Fabio Bigaglia - Trieste	4824
Alberto Tosoni - Milano	4764
Angelo Ricchetti - Carpi	4755

Ireus Beccati - Torino	4715	Riccardo Esercitato - Gorizia	2665
Maurizio Codogno - Torino	4688	Guglielmo Cameo - Foggia	2576
Massimo Sbaraglio - Brugherio	4646	Paolo Bernabei - Roma	2527
Luciano Bassetti - Roma	4619	Roberto Menghi - Porto Garibaldi	2523
Francesco Antonucci - Empoli	4618	Fabio Pellegrini - Roma	2513
Vittorio Lio - Empoli	4550	Carla Zambetti - Bergamo	2464
Stefano Pogelli - Roma	4542	Giovanni de Merulis - Roma	2463
Antonio Vespignani - Venezia	4469	Manuela Corrao - Roma	2444
Carlo Santini - Carpi	4449	Francesco Paolo Memmo - Roma	2417
Marco Caressa - Napoli	4417	Pierangelo Guffanti - Milano	2412
Nicola Manes - Genova	4412	Maria Pizzetti - Baldissero Torinese	2395
Massimo Duccini - Bergamo	4406	Giuseppe Panizzi Savio - Sanremo	2374
Eva Incalza - Bari	4397	Saverio De Pace - Verona	2320
Teresio Gallino - Torino	4326	Ausonio e Francesca Trevisol - Follina	2336
Bruno Leoni - Roma	4322	Mauro Casartelli - Como	2265
Mario Vetranò - Napoli	4251	Vincenzo Granatelli - Palermo	2230
Francesca Praticò - Torino	4240	Giorgio Perversi - Corsico	2219
Edoardo Galatola e Lucia Tazzioli - La Spezia	4218	Luigi Pignattai - Milano	2155
Carla Giugni - Napoli	4217	Tullio Re - Mistretta	2081
Paolo Azzetti - Trento	4204	Alessandro Camilli - Perugia	2076
Giuliano Fiorito - Trento	4180	Marco Mei - Altedo	1924
Daniela e Maura Povero - Torino	4129	Nuccio Mandarà - S. Croce Camerina	1684
Rosmaria Lai - Padova	4116	Pasquale Laurelli - Milano	1680
Francesco Carbonara - Brindisi	4097	Franco Corsino - Bolzaneto	1678
Marco Amanti - Roma	4073	Patrizio Fontana - Traversetolo	1634
Elisa Gualzetti - La Spezia	4042	Massimo Lollini - Bologna	1618
Andrea Cecchi - Firenze	4009	Daniele Nannoni e Gloria Ricci - Sieci	1526
Carlo De Angelis - Roma	4005	Carlo Milella - Bari	1487
Gregorio Carmine - Piombino	3982	Franco Franconi - Sieci	1487
Roberto Manzi - Vallo della Lucania	3959	Stefano Banducci - Vedano al Lambro	1458
Luigi Cremona - Gallarate	3954	Luca Marconi e Mauro Crestini - Brescia	1410
Luca Sofri - Pisa	3931	Rosario Azzolina - Milano	1350
Dario Crivello - Torino	3872	Luigi Carbone - Salerno	1327
Federico Paradisi - Piombino	3839	Marcello Corradini - Roma	1310
Marcello Ugliano - Torino	3824	Alberto Albano - Torino	1300
Riccardo Caldari - Roma	3708	Giuseppe Astorino - Torino	1300
Federica Travaglini - Brindisi	3658	Massimo Di Pinto - Roma	1300
Maria Favaretto - Mestre	3651	Antonio Froio - S. Agata Bolognese	1300
Alessandro Ambrosetti - Genova	3628	Maurizio Gavioli - Firenze	1300
Claudio Casolaro - Napoli	3623	Giuseppe Mele - Torino	1300
Lorenzo Felician - Trieste	3608	Paolo Monachesi - Roma	1300
Gabriele Soranzo - Trieste	3585	Massimo Senzacqua - Roma	1300
Anita Obizzi - Milano	3576	Gianantonio Monti - Milano	1290
Valeria Robder D'Alessandro - Cislano	3453	Maria Anania - Genova	1287
Marcello Napolitano - Roma	3397	Maurizio Catacchini - Roma	1250
Roberto Condi - Alipignano	3392	Carla Franceschetti - Sestri Levante	1250
Luca Gianotti - Modena	3359	Massimo Grande - Colleparco	1235
Bernardo Sclerandi - Ostia Lido	3304	Andrea Righini - Scandicci	1230
Fulvio Scalabrini - Milano	3302	Gianantonio Moretto - Novedrate	1190
Maria Laura Garau - Cagliari	3284	Giovanni Massi - Ascoli Piceno	1177
Sante Cogliandro - Rimini	3267	Domenico Forte - Avellino	1160
Carlo Bertoni - Bologna	3259	Giuseppe Sgarlato - Roma	1052
Flavio Martinuz - Cinisello Balsamo	3229	Nicola Borraia - Bari	1033
M. Letizia Davi e D. Cristofori - Ferrara	3178	Maurizio Giorgi - Roma	938
Patrizia Tommasoni - Venezia	3087	Leopoldo Di Maio - Castellamare di Stabia	930
Dante Melotti - Modena	3081	Adriana Errico - Salerno	839
Cino e Davide Tortorella - Milano	3055	Francesco Biraghi - Milano	829
Giampiero Cambursano - Torino	2942	Pino Conrado - Roma	800
Augusto Brusca - Roma	2916	Michelangelo Rainone - Foggia	800
Giuseppe Capezzuoli - Milano	2892	Giulio Cesare Cesari - Ascoli Piceno	790
Walter Casse - Torino	2875	Giacomo Cocchella - Livorno	790
Carlo Ghinassi - Melzo	2857	Salvatore Tramaccere - Gioia del Colle	790
Pietro Micaroni - Civitella Casanova	2785	Franco Lucio Schiavetto - Roma	784
Ermanno Bonalumi - S. Donato M.	2766	Vincenzo Mascello - Bari	770
Vincenzo Dozio - Treviglio	2760	Fabio Muratori - Milano	770
Milena Modica Zurlo - Vigevano	2727	Antonio Scarpellini - Bari	770
Teo Mora - Genova	2718	Luca Urbinati - Milano	770
Mario De Vito - Avellino	2678	Vincenzo Luciani - Benevento	760
Delfio Franchina - Milano	2675	Anna Paganini - La Spezia	760



Adriano Ferro - Roma	750
Roberto Muzi - Tivoli	750
Alberto e Maurizio Canfora - Roma	740
Marino Carpignano - Gorizia	740
Eraldo Data - Forno Canavese	735
Paolo Galimberti - Roma	730
Fabrizio Larini - Parma	730
Giuseppe Buonamici - Montecatini Terme	720
Roberto e Fulvia Piatti - Malnate	720
Francesco Antozzi - Casalpusterlengo	710
Duccio Martinez - Firenze	710
Ego Rosso - Torino	700
Valeria Dal Lago - Bologna	690
Tonino Giorgi - Ascoli Piceno	690
Roberto Zorat - Castions di Strada	670
Alberto Caviglia - Genova	640
Fabio Vitali - Casalecchio	640
Ettore La Serra - Roma	560
Luciano Rossi - Montesarchio	530
Mauro Valdo - Roma	500
Bruna Pemper - Trieste - Trieste	494
Stefano Batisti - Casalecchio	340
Riccardo Camerlò - Torino	320
Lorenzo Cedro - Lugano	183
Claudio Mereghetti - Cernusco S/n	99

La quiete dopo la tempesta

La chiusura anticipata di questo numero ci impedisce di pubblicare la classifica finale definitiva del Campionato Italiano di Scarabeo. La troverete comunque sul numero che sarà in edicola nei primi giorni di ottobre. Nel frattempo riprende la consueta gara mensile con bellissimi premi in giochi. Attenti, in questo numero, al secondo schema: è un po' strano.

A I U N Q S T

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

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

Il valore delle lettere:

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

Punti 2: L, M, N

Punti 3: P

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

Punti 8: H, Z

Punti 10: Q

Valore della lettera × 2

Valore della parola × 2

Valore della lettera × 3

Valore della parola × 3

M N S S S T T

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

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



Il potere comunicativo dell'origami è già stato rilevato in questa rubrica, ma forse vale la pena di dedicare ancora dello spazio a questo argomento. Una cenetta fra amici in un buon ristorante è un'occasione per passare insieme una bella serata in allegria, ma talvolta accade che qualcosa non funziona e l'atmosfera giusta non si crea. Il servizio troppo lento, il cibo non al livello desiderato, la giornata negativa di uno dei commensali possono mettere in imbarazzo un'intera tavolata, e rischiare di far naufragare la serata.

A questo punto basta poco per ritirare su l'umore di tutti, o per farlo ingrigire del tutto. Talvolta qualche piccolo gioco è quello che ci vuole; in questi casi gli elementi a portata di mano di chi, con un po' di buona volontà, tira fuori qualche trucco o qualche scherzo sono i soliti: stuzzicadenti, fiammiferi, sigarette, monetine. Di solito questi giochi servono bene allo scopo e fanno fare buona figura all'improvvisato animatore, per cui vale la pena di impararne qualcuno da fare con la tecnica origami. La carta che si può avere a disposizione in un ristorante non è molta: il menù, il conto, la busta dei grissini o qualche foglietto sgualcito ripescato nel portafoglio. Con questi tipi di carta si possono tentare giochi già proposti in questa rubrica: l'uccellino che batte le ali, la rana che salta, il ribaltino magico, oltre ai modelli con le banconote di cui abbiamo parlato in Pergio di giugno. Ma i risultati saranno migliori se, al posto della carta, sapremo usare i tovaglioli, sia perché rimarremo in tema, sia perché i tovaglioli dei ristoranti sono quadrati e un po' inamidati, e si prestano molto bene ad ottenere delle forme insolite e curiose.

Oltretutto si può, con questo, incoraggiare il rinnovo di un'antichissima tradizione. L'arte di adornare la tavola con salviette piegate in forma di figure fantastiche risale infatti al sedicesimo secolo e forse prima, come attestano numerose fonti storiche di vari paesi europei. Questo compito specifico spettava al "credenziere", uno degli "ufficiali di cucina" che assieme allo "scalco", al "trinciante" e ad altri curava l'allestimento dei sontuosi banchetti in voga a quell'epoca presso le corti e di cui, oggi, si è persa la memoria (dopo la scoperta del colesterolo!). Citiamo ad esempio "Il Trinciante" di Vincenzo Cervio, del 1643 (è stato ristampato di recente dall'editore Cappelli):

"...L'apparecchio poi sarà fatto da un valente credenziere con piegature di tovaglie e salviette inusitate, cioè fogge nuove con fare un trionfo grande a modo di uno di quelli tabernaculi che oggi si vedono in quei bei templi di Roma con archi trionfali, elefanti, camelli, leoni, cavalli, grue, pavoni, Hercule, alicorni, caprii, cigni, ninfe, pastori, montoni, colonne, guglie e altri fogliami e spinapesci con verdure e fiori ben posti." È difficile immaginare come si potesse

Origami

Una colazione alla carta

Come piegare — in attesa del cameriere — tovaglioli, coprimacchia, salviette e fazzoletti

di Roberto Morassi e Giovanni Maltagliati

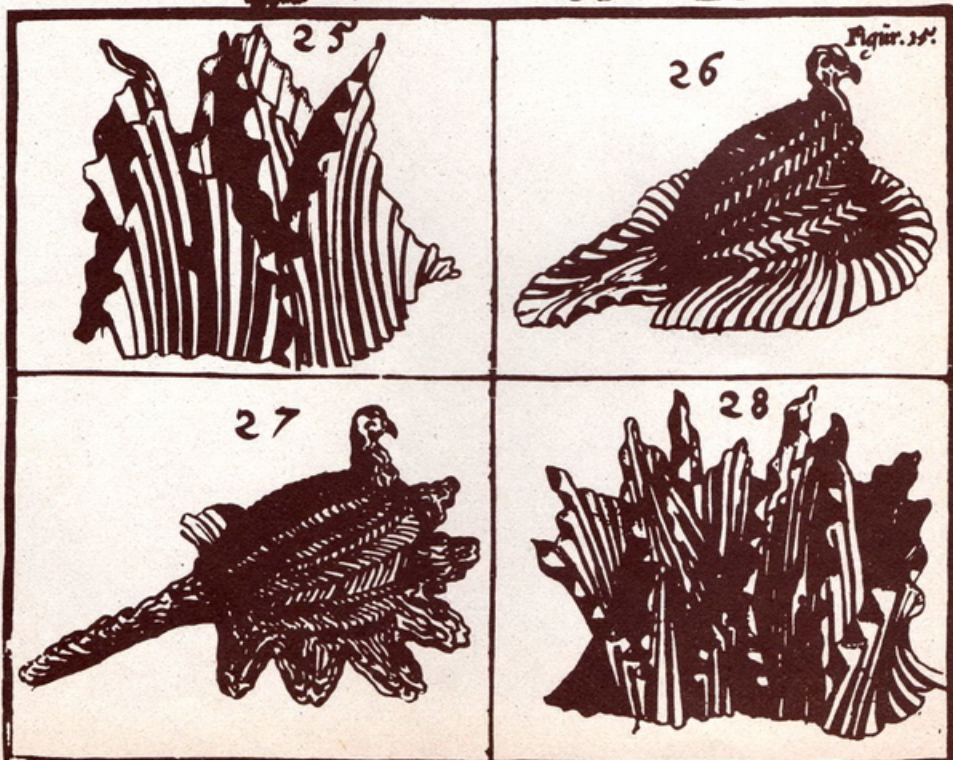
ottenere una tale varietà di figure con tecniche simili a quelle dell'origami. Il mistero ci viene però svelato dal "Trattato delle piegature", uno dei "Tre Trattati" di Mattias Ghiegher (Padova, 1639) che, oltre a descrivere il metodo di piegatura, riporta anche una serie di illustrazioni da cui si vede che gli animali, fogliami e spinapesci erano per lo più ottenuti con una serie di *pieghettature a fisarmonica* strettamente addossate con una serie di *pieghettature a fisarmonica* strettamente addossate e inamidate. Alcune di queste figure furono poi riprese nel "Vollständiges vermehrtes trincirbuch" di George Philipp Harssdofer (Nurnberg, 1665) (vedi disegno). Nella moderna arte della tavola, questo modo di piegare i tovaglioli è ovviamente in disuso, ma la piegatura a scopo decorativo è tuttora praticata, sia pure in forme assai più semplici. Avrete certo notato che in molti locali i camerieri dispongono i tovaglioli a cono rovesciato sopra il piatto o a ventaglio dentro il bicchiere. Proviamo ad imparare qualche forma diversa per divertirvi a tavola con gli amici o per decorare la tavola di casa quando abbiamo ospiti.

La ninfea. Viene molto bene con i tovagliolini di carta morbida, o con un tovagliolo ben inamidato, e si presta ad essere inserita in piccoli vassoi rotondi per dolci o simili. Se il tovagliolo è abbastanza grande, potete ripiegare le punte al centro una terza volta dopo il passaggio 3, in modo da ottenere più petali. Nei passaggi finali, si consiglia di premere un bicchiere rovesciato sul centro del tovagliolo prima di tirar su le quattro punte, in modo da impedire che si riaprano.

La barca con vele (o cresta di gallo) e il **coniglio** sono due modelli molto decorativi. La prima può essere tenuta in forma infilandola fra i rebbi di una forchetta. Il coniglio può essere infilato in un bicchiere, o messo in un cestino di uova in occasione di un pranzo pasquale. Chi vuole altre informazioni anche su questo tipo di "origami" particolare, può scrivere al Centro Diffusione Origami, Casella Postale 318, 50100 Firenze. Gradiremmo anche che i lettori ci segnalassero, ad esempio con un modello in carta, ogni tipo inconsueto di piegatura dei tovaglioli di cui vengano a conoscenza.

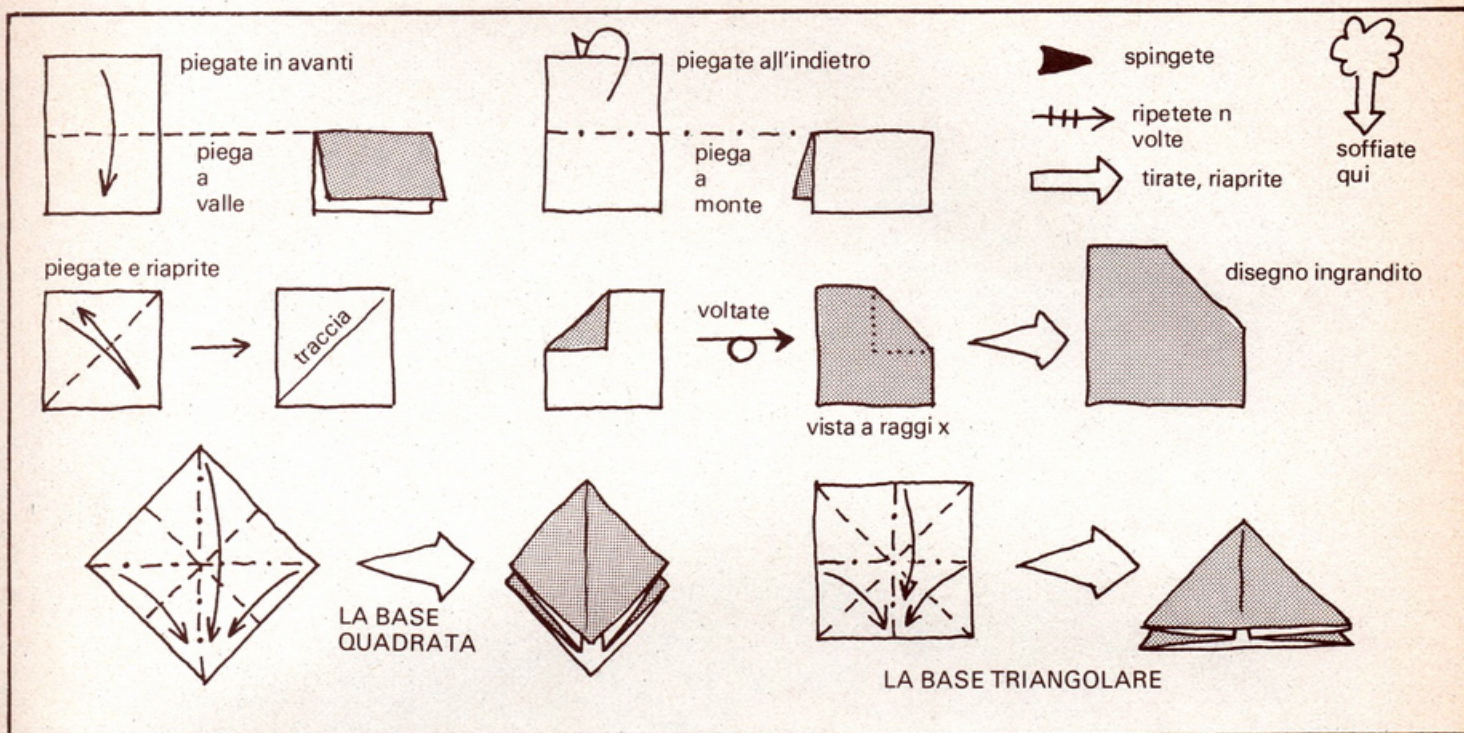
Die XV. Figur.

45

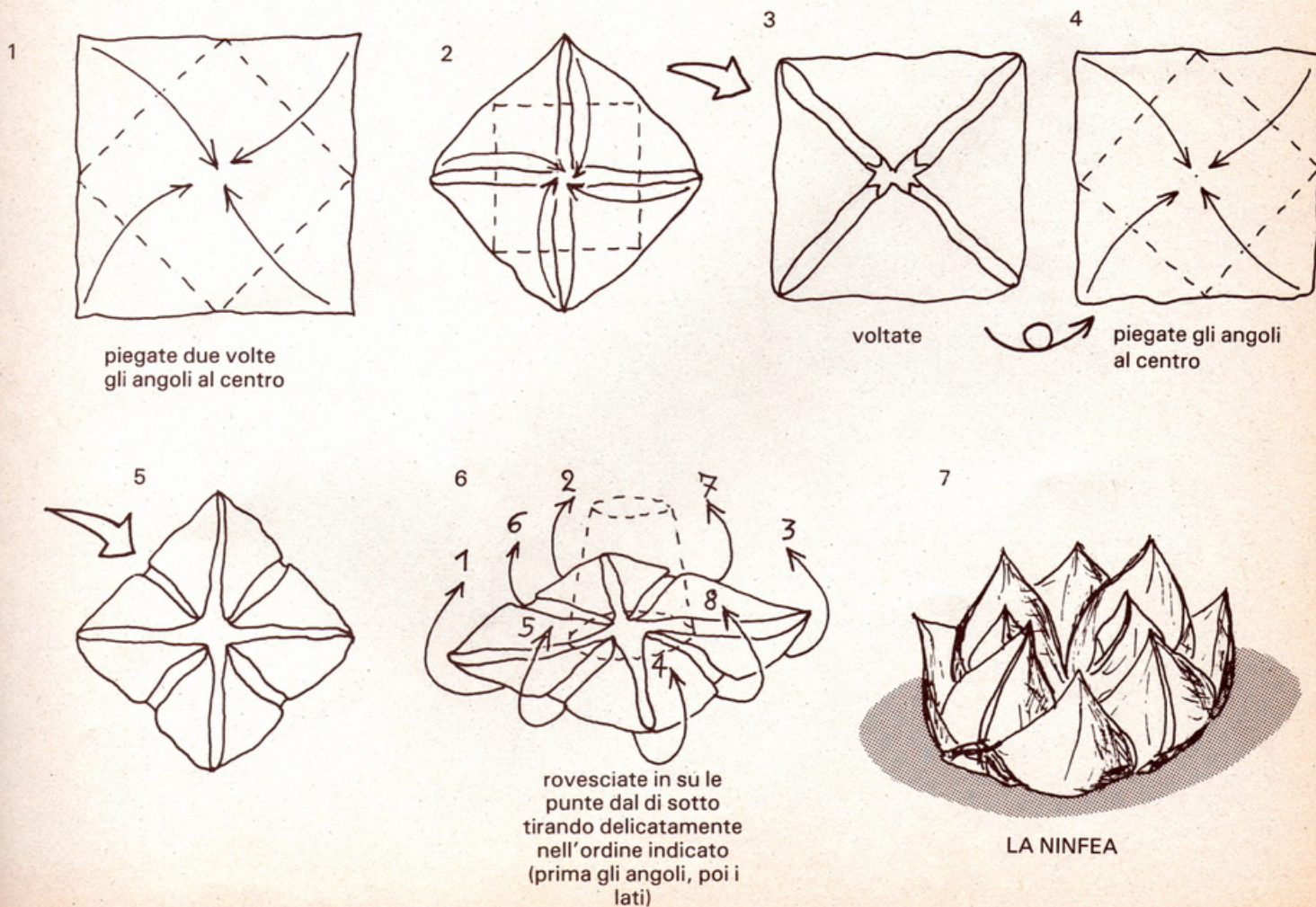


F iii

Erllä

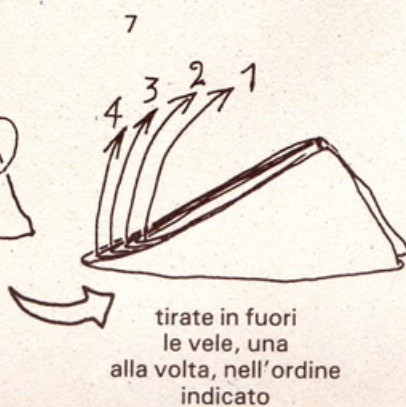
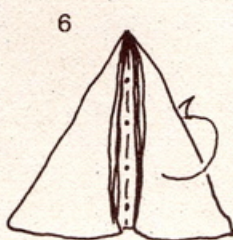
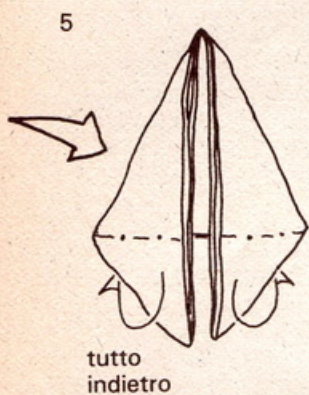
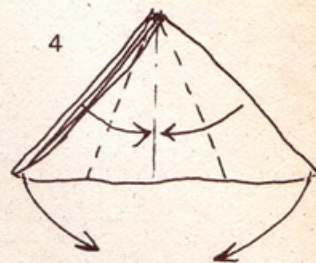
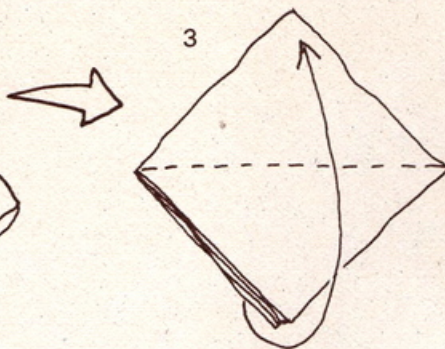
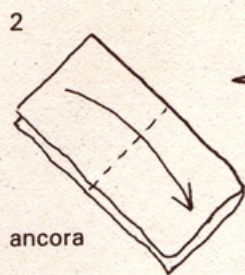
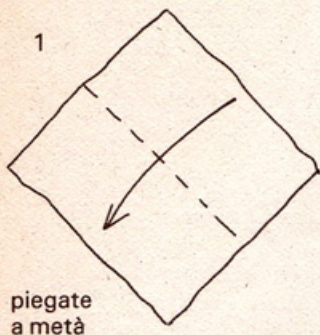


LA NINFEA

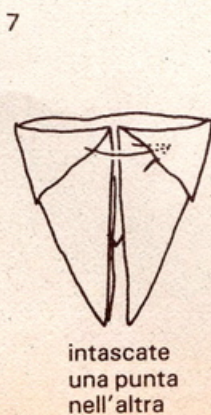
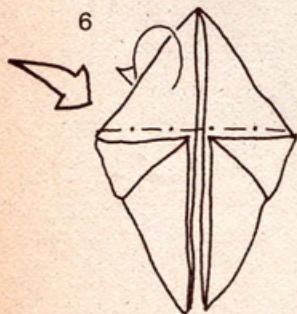
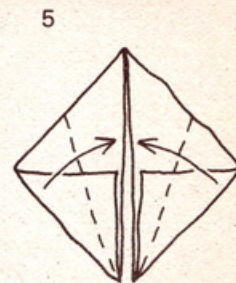
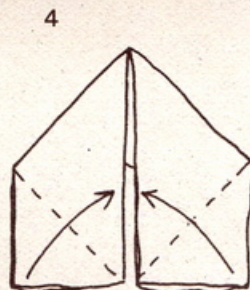
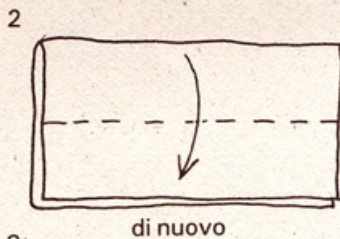
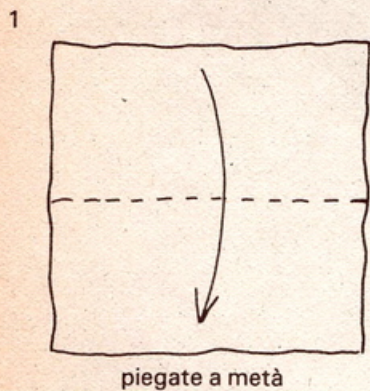




LA BARCA CON VELE (O CRESTA DI GALLO)



IL CONIGLIO



capovolgete e modellate le orecchie



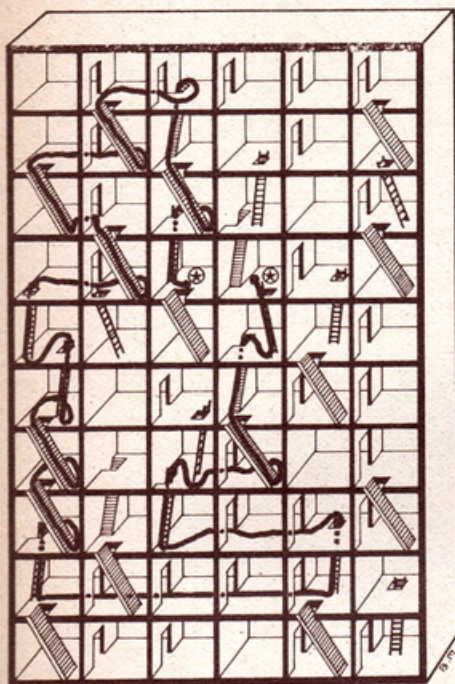
IL CONIGLIO



soluzioni

del numero precedente

Labirinto



Bridge

Preso l'attacco il dichiarante batte Asso e Re di picche, Asso di cuori e quattro prese a fiori (scartando l'otto di cuori dalla mano) e ancora fiori tagliata in mano, per la seguente situazione finale:

♠ J6					
♥ Q6					
♦ ---					
♣ ---					
♠ ---					
♥ J10					
♦ Q10					
♣ ---					
	N				
	O	E			
		S			
♠ 107					
♥ ---					
♦ J3					
♣ ---					

Sud gioca il dieci di picche: se ovest scarta quadri il dichiarante sta basso al morto e taglia una quadri affrancando l'altra; se ovest scarta cuori il dichiarante prende al morto e gioca la Donna di cuori per l'impasse di taglio.

Scarabeo

Schema ①

1) E 3-13 = COLTELLIERA

punteggio:	
(1+1+2+1+1+2+2+1+1+1+1)×4	= 56
+ TONDE	= 18
	74

2) G 4-16 = PANTAGRUELICO

punteggio:	
3+1+2+(1×3)+1+4+1+(4×3)+1+2+1+1+1	= 33
+ TV	= 5
	38

3) N 5-15 = COLTELLIERA

punteggio:	
(1+1+2+1+1+2+2+1+1+1+1)×4	= 56
+ LIRA	= 5
+ RT	= 4
+ IO	= 2
	67

4) E-O 1 = COLTIVARE

punteggio:	
[(1×2)+1+2+1+1+4+1+1+1]×3	= 45
+ AM	= 7
+ RM	= 3
+ EE	= 3
	58

5) D-O 14 = ELICOTTERO

punteggio:	
[1+2+1+1+1+(1×2)+1+1+1+1]×2	= 24
+ RENE	= 10
+ ALA	= 8
+ TP	= 5
+ ES	= 2
+ RA	= 2
	51

Schema ②

Soluzioni:

1) A-S 9 = CONFIDENZIALMENTE

punteggio:	
[1+1+2+(4×2)+1+4+1+2+8+1+1+2+2+(1×2)+2+1+1]×9	= 360
+ NU	= 10
	370

2) D-Q 3 = NIENTEDIMENO

punteggio:	
[2+1+1+2+(1×2)+1+(4×2)+1+2+1+2+1]×2	= 48
+ AVE	= 7
	55

Brain Trainer

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1:D5 - B6, | 18:D6 - C3, |
| 2:D4 - B7, | 19:A7 - C4, |
| 3:A5 - D4, | 20:A5/6 - C5/6, |
| 4:A3/4 - D5/6, | 21:B3 - A5, |
| 5:A2 - D7, | 22:B2 - A6, |
| 6:E5 - A2, | 23:D5 - B2, |
| 7:B7 - A3, | 24:C6 - B3, |
| 8:C5 - A4, | 25:D4 - C6, |
| 9:E4 - A5, | 26:D3 - B4, |
| 10:E2/3 - A6/7, | 27:E7 - B5, |
| 11:B6 - E2, | 28:D2 - B6, |
| 12:C4 - E3, | 29:A6 - D2, |
| 13:B5 - E4, | 30:A6 - D3, |
| 14:D7 - E5, | 31:C6 - D3, |
| 15:C3 - E6, | 32:C5 - D5, |
| 16:C2 - E7, | 33:B6 - C5... |
| 17:B4 - C2, | |

Parole

Problema 16. Il primo lucchetto (5/3 = 1,5) dava come soluzione LOMBO, ORA = L'OMBRA, mentre il secondo (5/7 = 6) dava BISCA, SCABBIA = BIBBIA.

Problema 17. Bisenso: binario; cambio di vocale: Sforza - sferza; bifrante: orca - acro; zeppa: foga - fogna.

Problema 18. Per i logogrifi, non esistono soluzioni definitive: si trattava di un problema aperto.

Problema 19. Il proverbio era: "Di notte tutti i gatti sono neri".

Problema 20. Si potevano rintracciare 105 piante, così suddivise:

Orizzontali: malva, ailanto, arnica, scilla, ruta, altea, tè, soia, cotone, gelso, sorbo, acero, caffè, sassofrasso,

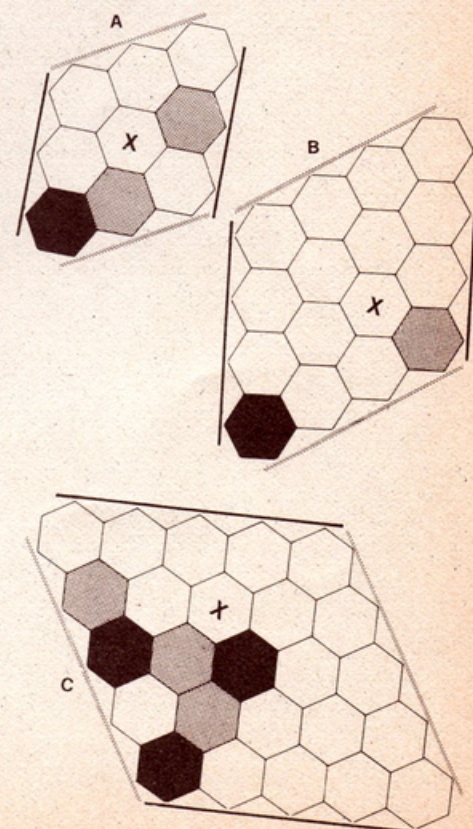
gaggia, ippocastano, oleandro, segale, enula, hevea, banano, ortica, eufrasia, rovo, olmo, pino, riso, dafne, boswellia, cardo, poa, noce, senape, vite, manioca, tuberosa, rosa, nasturzio, lenticchia, topinambur, canapa, fico, rapa, timo.

Verticali: zucca, canna, areca, boldo, dalia, agave, acetosa, ricino, nocciolo, nespolo, coca, bardana, susino, fava, cola, viola, aloe, melo, lattuga, zinnia, anice, abete, tabacco, quassia, basilico, lillà, fragola, biancospino, dulcamara, croco, erica, aglio.

Diagonali: albicocco, cocco, bosso, yucca, ribes, cavolo, ipecacuana, aastia, pero, mirto, orzo, baobab, cacao, rafia, sena, alchechengi, cece, abro, lino, sorgo, prezzemolo, mais, pepe, avena, colza, bambù, olivo.

di questo numero

Hex





Scacchi

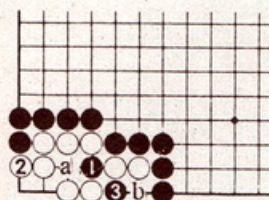
GABBIA DI TAMERLANO

1. f3+, g:f3; 2. e:d3+, c:d3; Af5+, e:f5; 4. Td4+, c:d4; 5. a8=D+, Ad5; 6. Te6+, d:e6; 7. A:d5+, e:d5; 8. Cf6+, g:f6; 9. De5+, f:e5; 10. Cg5 matto.

Go

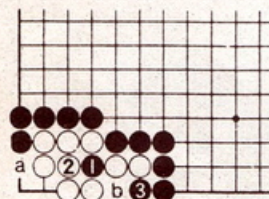
I

dia. 1



1 del nero nel dia. 1 (horikomi) è l'unica mossa da fare. Se bianco in 2, 3 del nero crea uno snap-back. Inutile, poi, catturare la pietra 1 in 'a'; 'b' del nero lascia un occhio solo.

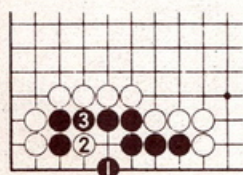
dia. 2



Se il bianco risponde invece con 2 nel dia. 2, 3 del nero rende "mia" i punti 'a' e 'b': se il bianco ne prende uno il nero prende l'altro.

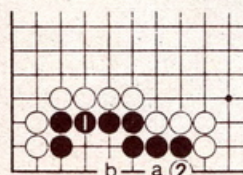
II

dia. 3



La mossa diagonale ("kosumi") 1 è l'unico modo per fare due occhi. Infatti, essa dà un occhio a destra e uno a sinistra.

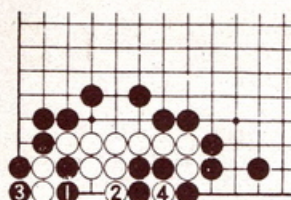
dia. 4



Connettere in 1 nel dia. 4 sarebbe un fallimento. Dopo 2 del bianco 'a' e 'b' sono mia e il nero è morto.

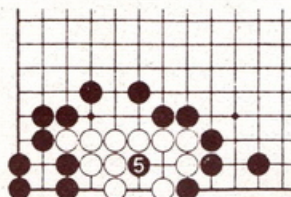
III

dia. 5



La discesa verso il bordo — "sagari" — uccide il bianco. Con 2 il bianco mette in atari tre pietre nere ma il nero non si preoccupa; con 3 egli mangia tranquillamente due pietre. Dopo 4 il bianco sembra vivo, ma...

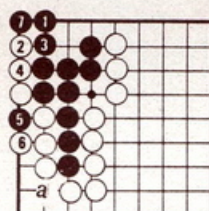
dia. 6



5 del nero lo lascia con un occhio solo.

IV

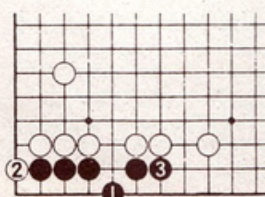
dia. 7



Se il bianco non si avverte della trappola in cui sta per cadere, risponderà alle mosse del nero come nel dia. 7 e il nero vivrà catturando almeno tre pietre sul bordo — attenzione al taglio in 'a'! Sarebbe meglio per il bianco non rispondere ad 1 del nero e prendere piuttosto sente giocando altrove. Più tardi può usare la connessione in 5 come minaccia ko; il nero deve rispondere per vivere.

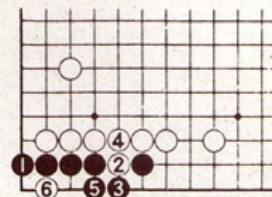
V

dia. 8



1 del nero è un tesuji brillante. Se bianco in 2, il nero trova un secondo occhio con 3.

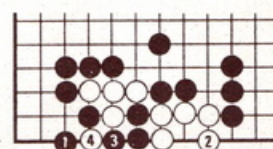
dia. 9



Questo 1 non funziona; la sequenza fino a 6 del bianco è fatale.

VI

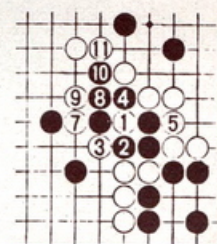
dia. 10



5 in 6

Dopo 5 del nero l'occhio sinistro del bianco è falso.

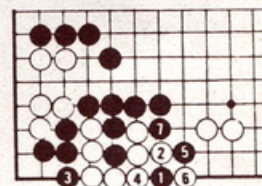
VII



6

Anche questo 2 del nero è horikomi, che erode le libertà del nemico e fa funzionare lo shicho.

VIII



1 è il tesuji giusto. In giapponese si chiama *nozoki* (in inglese "peep"), più o meno come "sbirciare attraverso un pertugio". In questo caso esso minaccia, appunto, la connessione in 4 e permette al nero di arrivare prima nella "corsa alla cattura".



- ☐ Ottobre 1980 -
- Il dilettevole Giuoco dell'Oca
 - Tognoli: la lippa e le carte
 - Carta e matita per chi bigia
 - L'Esercito italiano nel 1940

PERGIOCO PERDIECI

Settecentoventi pagine di giochi intelligenti, novità, inchieste, gare e tornei già pubblicate in meno di un anno. E la tua collezione è completa? Acquista gli arretrati che ti mancano prima che si esauriscano. Richiedili a Pergiooco Servizio Arretrati inviando 5000 lire (anche in francobolli) per ogni numero. Ti saranno inviati per raccomandata.



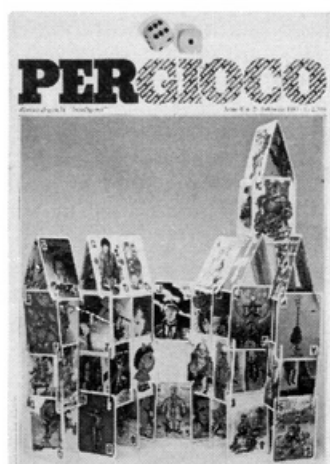
- ☐ Novembre 1980
- Gli scacchi a Marostica
 - Andrea Palladio illustratore di wargame
 - Il Chaturanga
 - Rinascere: un gioco tibetano



- ☐ Dicembre 1980
- Tombola & C.
 - Il bridge
 - Viaggio nel mondo del Fantasy (1)
 - Go: un inedito di Kawabata



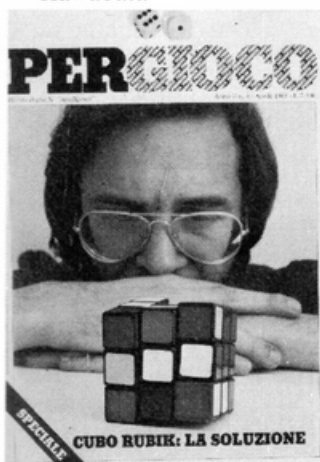
- ☐ Gennaio 1981
- Varsavia: carta e matita per un conflitto in Polonia
 - Viaggio nel mondo del Fantasy (2)
 - Main Congkak, gioco malese



- ☐ Febbraio 1981
- Giocare a Carnevale
 - Polonia '81: mappa, pedine e regole per un boardgame
 - Neutron, gioiello inglese



- ☐ Marzo 1981
- Inserto speciale dedicato ai Puzzles
 - Il Quadrangolo
 - Il Gioco dell'Astronomia
 - Gioco e Azzardo/1: la Roulette



- ☐ Aprile 1981 -
- Cubo Rubik: la soluzione (1)
 - I rebus e gli indovinelli di Leonardo da Vinci
 - Seega e Senat: i giochi del Faraone
 - Cerchi i Cerchi



- ☐ Maggio 1981 -
- Cubo Rubik: la soluzione (2)
 - Il tesoro di Masquerade
 - Il gioco dei Referendum: mappa, pedine e regole
 - Sua maestà il Tangram



- ☐ Giugno 1981
- Inserto speciale sugli elettronici
 - Le regole ufficiali del Backgammon
 - I rompicapo dell'estate
 - Lirica e gioco



- ☐ Luglio 1981
- P2: il gioco della Massoneria. Mappa, pedine e regole
 - Giovanni dalle Bande nere: un boardgame in regalo
 - Le parole di Zoroastro

VIVI LA TV DUE VOLTE CON I VIDEOGIOCHI PROGRAMMATI ATARI

(sono 1500, i più fantastici del mondo)



Olimpiadi in famiglia

Scacco matto al computer

Avventure in casa

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

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

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

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

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



INTERNO



concessionaria
per l'Italia

MELCHIONI

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

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

E LE 4 GRANDI NOVITÀ:

DAMA
GIOCO DEL CALCIO
GUARDIE E LADRI
GIMKANA

ATARI®

A Warner Communications Company

GIOCARRE PER CASO

Ogni giorno migliaia di Casino in tutto il mondo aprono i loro battenti ad una gran folla di giocatori che sfogano nel gioco d'azzardo, forse non potendolo fare in modo diverso, la loro passione per il rischio.

Il celebre commediografo francese *Sacha Guitry* ha affermato nelle sue *Memoires d'un tricheur* (Gallimard, Paris, 1935) che questa gran folla è composta da "canaglie ed imbecilli, questi ultimi beninteso in maggioranza schiacciante", ma si tratta senz'altro di un giudizio troppo severo ed ingeneroso, forse dettato da un amaro ma momentaneo sfogo autocritico, dato che *S. Guitry* fu un accanito giocatore. È un pesante giudizio che non ci sentiamo in alcun modo di condividere perchè, nonostante le molte prediche di tanti moralisti o pseudomoralisti, è alquanto arduo sostenere che il gusto del rischio sia da considerare un disprezzabile difetto, moralmente censurabile, oppure un segno distintivo di imbecillità.

Cos'è il caso?

E come interviene sul gioco?

E ci sono regole che lo determinano?

Inizia qui il viaggio nell'inquietante arcipelago delle probabilità

di **Gabriele Paludi**

Una smodata passione, qualunque ne sia l'oggetto, è senz'altro deprecabile, ma l'eccezione, per quanto macroscopica e sconvolgente, non può mai assurgere a regola.

Per la stragrande maggioranza dei giocatori, il gioco non è un abisso di perdizione nel fondo del quale si trova accomunata tutta la parte peggiore dell'umanità, ma è una distrazione legittima che permette di evadere per qualche ora in un mondo irreal, fuori dalle preoccupazioni della vita quotidiana e da una realtà defatigante, molto spesso

piena di frustrazioni.

La convinzione che fa ritenere, sia pure a torto, che sia possibile procurarsi nei Casino una notevole quantità di denaro senza troppa fatica, appare ai giorni nostri solo come un ideale molto romantico, seppure molto ingenuo ed ingannevole.

Dobbiamo quindi dire che tutti i giocatori sono in balia del caso?

Già nel 1708 il filosofo e matematico *Montmort* faceva osservare che "volendo esprimersi in termini rigorosi, nulla dipende dal caso; quando si studia la natura, ci si convince ben presto che il suo autore agisce in modo

generalizzato ed uniforme. Essendo tutte le cose regolate secondo alcune leggi, che spesso non conosciamo, le attribuiamo al caso, essendoci ignota la causa naturale del caso".

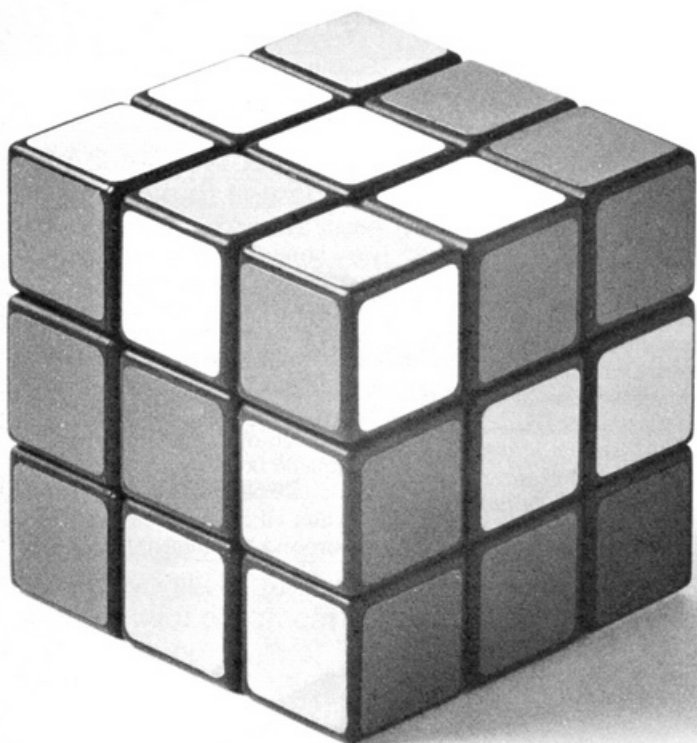
La teoria degli eventi casuali consiste nel ricondurre tutti gli eventi dello stesso genere ad un certo numero di casi ugualmente possibili, determinando il numero dei casi favorevoli relativi all'evento di cui si cerca la probabilità.

Il giocatore che frequenta i Casino e che quindi si assoggetta volontariamente ad inserirsi nelle molteplici evoluzioni che il caso produce in tali giochi, ha tutto l'interesse ad apprendere nella maniera più chiara, sia pure nei limiti delle attuali conoscenze, quali sono le varie fenomenologie che il caso produce, per cercare di difendersi dalle manifestazioni che gli saranno sfavorevoli, cercando al contrario di poter approfittare di quelle favorevoli. Solo tale conoscenza può fornire gli elementi per un approccio "intelligente" verso



43 miliardi di combinazioni.

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



Il Cubo Magico[®] è solo Mondadori Giochi.



i giochi d'azzardo, pertanto essa non va assolutamente sottovalutata.

La conoscenza approfondita del gioco a cui si partecipa può permettere di studiare e mettere in pratica delle strategie di attacco che possono in qualche caso addirittura capovolgere, alla lunga, le sorti finali del gioco considerato, così come è successo molti anni fa per il *Trente et Quarante* e così come sta succedendo ai giorni nostri con il *Black Jack*.

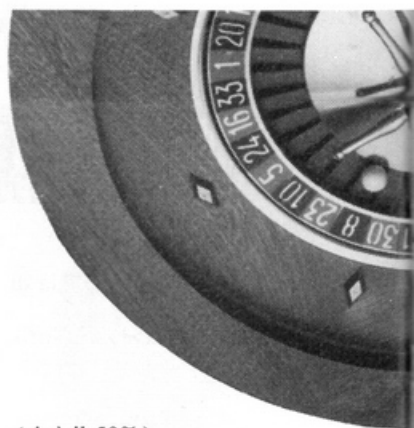
Certo, non tutti i giochi praticati nei Casinò si prestano a simili "rivoluzioni" (senz'altro "rivoluzionario" è il fatto che un gioco, concepito per dare un vantaggio matematico costante al banco, lo dia invece al giocatore che è in grado di approfittarne), tuttavia, anche nei giochi in cui ogni colpo è indipendente, come ad esempio la roulette, il giocatore ha ugualmente la possibilità di stabilire un approccio più "intelligente" e meno fatalista, solo che voglia accostarsi alla conoscenza delle leggi della probabilità, che non sono altro se non "il buon senso ridotto a calcolo", secondo la bella espressione di Laplace. Proprio alla roulette, che è il più classico gioco d'azzardo, faremo riferimento in questo e nei successivi nostri articoli, pur avvertendo fin d'ora il lettore che molti dei concetti che via via esporremo hanno una universale validità.

Definizione di probabilità.

La probabilità si può definire come il rapporto esistente in un evento aleatorio tra il numero dei casi favorevoli all'evento stesso ed il numero dei casi possibili, essendo questi ultimi tutti ugualmente possibili.

Essa è quantificabile con un numero che va da 0 ad 1. Quando abbiamo una probabilità uguale a 0, siamo in effetti di fronte ad una impossibilità, mentre quando una probabilità è uguale ad 1, siamo di fronte ad una certezza; in questi due casi limiti è improprio parlare di probabilità. In tutti gli altri casi, la probabilità è tanto maggiore quanto più si avvicina ad 1.

Se, ad esempio, giochiamo a testa o croce, qual è la probabilità di ottenere l'una o l'altra faccia lanciando in aria una moneta? In questo caso abbiamo due eventi possibili, di cui uno solo sarà favorevole, quindi: $1:2 = 0,5$



(cioè il 50%).

Alla roulette, qual è la probabilità di sortita di un numero pieno? Poiché alla roulette ci sono 37 numeri, che rappresentano altrettanti casi equiprobabili, la risposta è: $1:37 = 0,027$ (cioè il 2,70%).

Soffermiamoci per ora la nostra attenzione sulle probabilità di due alternative equiprobabili, senza prendere in considerazione tutto ciò che altera tale perfetto equilibrio, come lo zero alla roulette, il *refait* al trente et quarante, e così via.

LA LEGGE DELL'INDIPENDENZA DEI COLPI

Consideriamo le chances rosso e nero alla roulette e supponiamo di assistere all'uscita di 3 colpi consecutivi.

Questi tre colpi possono dar luogo ad 8 possibili casi diversi, chiamati in gergo

TABE

1°	ROSSO	-NERO	-ROSSO	-NERO
2°	ROSSO	-NERO	-ROSSO	-NERO
3°	ROSSO	-NERO	-ROSSO	-NERO
	1	2	3	4

"figure", e precisamente:

Le probabilità di rosso e nero, prima di assistere al 1° colpo, sono del 50% perché ci sono 4 figure che iniziano con rosso ed altrettante che iniziano con nero (quindi:





$4:8 = 0,5 \times 100 = 50\%$.
 Supponiamo che il primo colpo uscito sia un Rosso. Abbiamo la matematica certezza che le figure N. 2 - 4 - 7 - 8 non potranno più formarsi, ma le probabilità per il rosso ed il nero restano invariate perchè delle restanti quattro figure, due (la n. 1 e la n. 3) hanno il rosso al 2° colpo ed altre due (la n. 5 e la n. 6) hanno il nero (quindi: $2:4 = 0,5 \times 100 = 50\%$).
 Supponiamo che il secondo colpo uscito sia ancora un Rosso.
 A tal punto, solo le figure n. 1 e n. 3 avranno ancora la possibilità di formarsi. Anche in questo caso, però, la possibilità per il rosso è identica a quella del nero, perchè il 3° colpo della figura n. 1 è un rosso, mentre il 3° colpo della figura n. 3 è un nero (quindi: $1:2 = 0,5 \times 100 = 50\%$).
 Supponiamo che al 3° colpo esca un terzo rosso. tra le

LAN. 1

-ROSSO	-NERO	-NERO	-NERO
-NERO	-ROSSO	-ROSSO	-ROSSO
-ROSSO	-ROSSO	-ROSSO	-ROSSO
5	6	7	8

otto diverse figure di tre, si è formata la n. 1. Tale figura, che prima dell'inizio del gioco aveva 1 probabilità su 8 di formarsi (al pari delle altre 7, naturalmente), si è formata lasciando sempre inalterate ad



ogni colpo le probabilità di uscita del rosso e del nero, che ad ogni colpo sono rimaste sempre al 50%, come abbiamo evidenziato. Tale legge (sempre valida, anche se si prende in esame una figura molto più lunga), si può chiamare *legge dell'indipendenza dei colpi* e può essere così enunciata: *qualunque colpo è indipendente dal precedente e può dare una vincita o una perdita.*

Questo concetto dell'indipendenza dei colpi è spesso sottovalutato o inteso in maniera distorta dai giocatori. In effetti, allorché viene a formarsi alla roulette una lunga sequenza di colpi dello stesso colore, poniamo ad esempio di 15 rossi consecutivi, si tende ad attribuire una maggiore probabilità di uscita per il colpo n. 16 al colore nero, il che in realtà, per chi ha ben compreso l'ineluttabilità della legge dell'indipendenza dei colpi, è totalmente falso. Anche dopo 15 colpi dello stesso colore, o anche dopo 30 o dopo 50 o dopo 100, le probabilità di uscita del colore al colpo successivo restano sempre immutabilmente del 50% ed è solo un'illusione pensare il contrario.

Se vogliamo limitarci a ritornare sul caso della figura di 15 rossi consecutivi, che cosa essa rappresenta realmente nello svolgimento del gioco? Nient'altro se non uno dei 32.768 modi possibili di manifestarsi di una figura di 15.

I 15 rossi consecutivi hanno l'identica probabilità di verificarsi di tutte le altre 32.767 disposizioni e non c'è alcun motivo per ritenere una qualunque di queste 32.768 forme più probabile o meno probabile delle altre.

Giocare contro la formazione di una figura di 15 formata da 15 rossi consecutivi ha solo il valore di una scommessa che, se fatta prima ancora che un solo colpo sia uscito, si può ricondurre nei seguenti termini: poichè una figura formata da 15 rossi consecutivi ha una sola probabilità di formarsi sulle 32.768 possibili, giocando contro di essa si ha la matematica certezza di poter contare su 32.767 casi favorevoli contro 1 contrario. Questa sfida dà eccellenti possibilità di successo, perciò si può accettare con

Anche i cervelli più intelligenti hanno bisogno di allenamento



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





Game Designers' Workshop

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

Giochi con traduzione in italiano

della serie "120" i tascabili dei boardgames:

1940 - Simula l'invasione tedesca della Francia.

120 pedine rappresentano le forze in campo.

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

Dark Nebula - La lotta per la supremazia tra due culture del futuro.

Ruolo determinante hanno l'economia e le scoperte scientifiche.

della serie "Historical Games":

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

Un gioco per due o tre giocatori.

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

tranquillità?

Per rispondere a questa domanda bisogna ricordare che una simile sfida, per poter essere realmente sostenuta deve essere condotta raddoppiando costantemente la puntata iniziale dopo ogni colpo di perdita. Il che significa che, vincendo la scommessa in un qualunque colpo prima del 15°, si avrebbe una vincita netta pari all'importo della puntata iniziale, mentre perdendola, si avrebbe una perdita totale pari alla somma di tutte e 15 le puntate consecutive effettuate.

La famigerata "progressione al raddoppio"

Questa tecnica di gioco, è chiamata *progressione al raddoppio* o *martingala*. Dato che nei Casino italiani la puntata minima alla roulette è attualmente di 5.000 lire si avrebbero i seguenti risultati numerici:

Si può concludere (sempre in via teorica) che un giocatore che volesse giocare contro la formazione di 15 rossi avrebbe ottime probabilità di successo, come già precisato, ma dovrebbe essere disposto, ammesso che ciò fosse praticamente possibile, a rischiare la bella somma di lire 327.675.000 (valore che si ottiene sommando tutti i valori della colonna 4) per poter inseguire una vincita netta che è molto probabile, ma che non potrà mai essere comunque superiore a lire 5.000, dato che la somma eccedente le lire 5.000 che troviamo nella colonna delle vincite lorde serve semplicemente a coprire le predite precedenti. Quante persone di buonsenso, ammesso che fosse possibile giocare praticamente in un modo simile, sarebbero disposte ad affrontare un simile folle rischio? Eppure, i giocatori di *martingala* non sono tanto

TABELLA N. 2

1	2	3	4	5	6
colpi	puntata al colpo	perdita al colpo	totale perdita	vincita lorda al colpo	vincita netta al colpo
1°	5.000	5.000	5.000	5.000	5.000
2°	10.000	10.000	15.000	10.000	5.000
3°	20.000	20.000	35.000	20.000	5.000
4°	40.000	40.000	75.000	40.000	5.000
5°	80.000	80.000	155.000	80.000	5.000
6°	160.000	160.000	315.000	160.000	5.000
7°	320.000	320.000	635.000	320.000	5.000
8°	640.000	640.000	1.275.000	640.000	5.000
9°	1.280.000	1.280.000	2.555.000	1.280.000	5.000
10°	2.560.000	2.560.000	5.115.000	2.560.000	5.000
11°	5.120.000	5.120.000	10.235.000	5.120.000	5.000
12°	10.240.000	10.240.000	20.475.000	10.240.000	5.000
13°	20.480.000	20.480.000	40.955.000	20.480.000	5.000
14°	40.960.000	40.960.000	81.915.000	40.960.000	5.000
15°	81.920.000	81.920.000	163.835.000	81.920.000	5.000

Alcune delucidazioni sulla tabella.

La tabella ha un valore puramente teorico, perché praticamente non sarebbe possibile proseguire il gioco oltre il 9°-10° colpo, dato che i Casino impongono ai giocatori un massimo di puntata che, per le chances semplici della roulette, non è superiore ai 2.000.000 di lire. Va evidenziato che la vincita netta effettivamente realizzata è sempre costantemente di 5.000 lire. Essa è data dalla vincita lorda del colpo (colonna 5) meno il totale delle perdite del colpo precedente (colonna 4), mentre le perdite si raddoppiano ad ogni colpo.

rari, anche se sovente limitano la progressione a 7-8 colpi, illudendosi così di correre meno rischi.



BIBLIOGRAFIA

Pierre-Simon Laplace: *Essai philosophique sur les probabilités*. Ed. Gauthier-Villars - Paris 1921 (ristampa della 5ª edizione del 1825).

Ugo Maraldi: *Giochi di azzardo e leggi del caso* - Ed. Bompiani Milano - 1953.

Billedivoire: *Jouer et gagner* - Ed. Argo - Paris (fine 1800).

ELENCO DEI VINCITORI DELLE TRASMISSIONI RADAR E MUSICA



- | | | |
|--------------------------|--------------------------|------------------------------------|
| 1) LEPORATI Susanna | Via Ajaccio 4 | 20133 Milano |
| 2) LEPORATI Raffaella | Via Ajaccio 4 | 20133 Milano |
| 3) MARICONDA Fabrizio | Via Trionfale 160 | 00136 Roma |
| 4) LUPPI Armanda | Via Aspertini 11 | 40139 Bologna |
| 5) DEL PIN Roberto | Via Orsera 26 | 34145 Trieste |
| 6) VENTURA Giuseppe | Via S. Marco 5471 | 30124 Venezia |
| 7) ZONTA Dario | Via Tonello 26 | 34143 Trieste |
| 8) CASOLARO Claudio | Via Consalvo 107 | 80126 Napoli |
| 9) ALBERTINI Alessandro | Via Giorgetti 2 | 21050 Gorla Maggiore (VA) |
| 10) ARDIZZONE Giuseppina | Via Bastione Carlo | 72100 Brindisi |
| 11) LICHERI Pierpaolo | V.le Sardegna 12 | 08100 Nuoro |
| 12) TAVAZZANI Paolo | Via Ercolano 1 | 20155 Milano |
| 13) LANZARDO Gabriella | Via M. Rossi 15 | 19100 La Spezia |
| 14) RODRIGUEZ Elisabetta | Via Pacinotti 2 | 34145 Trieste |
| 15) ALVARO Daniele | Via Pelabrocco 6 | 24100 Bergamo |
| 16) COCCHELLA Giacomo | Via Cecconi 54 | 57100 Livorno |
| 17) ZACCARIOTTO Dario | Via Kennedy 24 | 35028 Piove di Sacco (PD) |
| 18) CAMBIUZZI Annalia | Via Giovanni XXIII 13 | 40026 Imola (BO) |
| 19) AMADUCCI Ernesto | Via Aspertini 11 | 40139 Bologna |
| 20) GALLO Francesco | Via Monte Grappa 46 | 31033 Castelfranco (TV) |
| 21) MURATORI Fabio | Via Ovada 9 | 20142 Milano |
| 22) GARDINI Orlando | Via Paravia 95 | 20148 Milano |
| 23) QUADRELLI Mauro | Via Emilia 180 | 27043 Broni (PV) |
| 24) ZACCHETTI Chiara | Via Mazzini 14 | 27057 Varzi (PV) |
| 25) ZACCHETTI Antonio | Via Mazzini 14 | 27057 Varzi (PV) |
| 26) GALLI Giorgio | Via Madonnetta 4 | 22070 Locate Varesino (CO) |
| 27) GIANNI Patrizia | Via Paolo Della Valle 93 | 80126 Napoli |
| 28) PUGLISI Antonella | Via E. Ferrario 16 | 21023 Gallarate (VA) |
| 29) FONTANA Patrizio | Via Rotoli 7/A | 43029 Traversetolo (PR) |
| 30) AMADUCCI Paolo | Via Aspertini 11 | 40139 Bologna |
| 31) ZAFALON Fabio | Via S. Croce 1073 | 30125 Venezia (VE) |
| 32) URBANO Francesco | Via Catanzaro 1 | 70026 Modugno (BA) |
| 33) BARONI Marco | Via V. De Sica 2 | 43100 Parma |
| 34) LUPPI Armanda | Via Aspertini 11 | 40139 Bologna |
| 35) LAVISETTA Francesca | Via Col Berretta 7 | 35100 Padova |
| 36) BEVILACQUA Paolo | Via Giovanni XXIII 28 | 63039 S. Benedetto del Tronto (AP) |
| 37) CLERICI Aldo | Via Don Minzoni 11 | 20090 Cesano B. (MI) |

VALUTAZIONI IN VENTESIMI

Il giudizio dei gruppi test

UN OSANNA
PER HAVANNAH

Anche Havannah, la novità di maggior spicco della Ravensburger per il 1981, ha passato indenne le forche caudine dei gruppi test. Dell'originale gioco di posizione inventato da Christian Freeling, Pergiooco aveva già avuto modo di parlarne nel numero di maggio, mettendone in risalto la complessità strategica

abbinata a una notevole semplicità delle regole. Come di consueto, anche per Havannah i gruppi test sono stati otto per un totale di 35 giocatori. Le tabelle di valutazione evidenziano gli ottimi risultati di Havannah: una media complessiva di 15.25/20 (buono), con un minimo di 12.25 (sufficiente) e un massimo di 17.75 (ottimo).

Gruppo test di Padova
Capogruppo: Filippo Arcudi

Gruppo test di Enna
Capogruppo: Andrea Mattiolo

Gruppo	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	Media
Giocatori	2	6	4	4	6	4	6	3	
A1	16	15	12.50	11.75	18.50	20	16	19.25	15.82
A2	16.33	16.25	18.16	9.75	18.33	14	17	20	16.45
A3	16.50	17.50	15.50	10.75	19	20	20	17.50	16.82
A4	18	17.50	15.16	15.75	18.66	20	15.33	20	17.42
A5	6.66	10	12.50	10.25	11.66	13	16.66	17.25	11.74
B1	12	15.50	12.33	16	15	14.50	18.33	13.75	14.31
B2	13.83	16.75	17.50	9.50	16.16	16	19.66	19.50	15.96
B3	18.16	19.50	19.66	14.75	20	15.50	20	19	18.59
B4	15.16	18.75	20	10.25	19	20	18.33	20	17.59
B5	2	2	2/4	2	2	2	2	2	2
B6	19.66	17.75	20	15.25	20	20	19.66	20	19.11
B7	10.33	17.75	15.83	13.25	8.16	5	17	8.50	11.91
C	14.33	17	15.16	12.25	14	17.50	16.66	17.75	15.25

Gruppo test di Roma
Capogruppo:
Roberto Brancaleoni

Gruppo test di Firenze
Capogruppo:
Alessandro Francescato

A1	buona. Nella confezione viene illustrato in modo molto chiaro il tipo di gioco, il funzionamento ed il contenuto	confezione robusta (poteva essere più piatta). Buona la presentazione del gioco, brutta la foto di facciata		
A2	buona. Le due vaschette delle pedine sarebbe stato meglio posizionarle una di fronte all'altra, per un utilizzo più razionale della scatola come piano di gioco	c'è di buono che, tolto il coperchio, si può giocare subito. Se le vaschette fossero state più robuste...	da sufficiente a buono	sufficiente
A3	buona	la plastica è priva di sbavature anche sotto la scacchiera. Meglio di così...	ottimo	insufficiente
A4	ottima	il primo impatto non lascia segno. Dopo qualche partita si apprezza molto di più	da buono a ottimo	insufficiente. La forma delle pedine non è certamente ottimale sotto il profilo della maneggevolezza.
A5	anche tenendo conto del fatto che è un prodotto straniero, ci sembra un tantino esoso	prezzo alto, troppo alto, sia in assoluto che relativamente ad altri giochi	buono in linea di massima, ma è difficile valutare gli elementi che concorrono a formare il prezzo di un prodotto	buono
B1	ricorda un pochino il go, reversi, il filetto, comunque ha una sua originalità. Sufficiente	ci ricorda molto l'"Ex", ma è ben variato	è molto simile all'"Ex", gioco peraltro validissimo. Si può proporre quindi una quarta figura, oltre ad anello, ponte e forcilla: collegare le due sponde opposte	molto caro
B2	Sufficiente, tendente al buono. Unico squilibrio affiorato nel corso delle nostre partite: tendenza a preferire la figura vincente "anello" alle altre	ottimo	ottima	tra buono e ottimo
B3	ottimo. Dalle nostre prove sembra che l'iniziare per primi sia un po' più importante, ai fini della vittoria, di quanto dicano le istruzioni	ottimo	ottimo	insufficiente
B4	buono. Durata media delle partite giocate 11 minuti	ottimo. 15 minuti è la durata media di una partita	ottima. La durata media è di 7 minuti	buono
B5	2 giocatori	2 giocatori	buono per due, ma molto divertente anche giocato in 4, vale a dire da due coppie che mettono le pedine alternandosi (come nel ping-pong giocato in doppio) con la regola tassativa del massimo silenzio da parte di tutti	insufficiente. La durata media delle partite è di 25 minuti
B6	conta pochissimo	si impara semplicemente, ma non è banale da giocare; è passibile di approfondimenti	non incide affatto	2 giocatori
B7	non difficile	può entrare in ballo se si usano molte pedine	al di là delle apparenze, abbastanza alta	la fortuna non c'entra
C	nel complesso buono	fa venire voglia di insegnarlo per avere più avversari con cui giocarlo	buono	media difficoltà
				sufficiente

IL QUESTIONARIO DOMANDA PER DOMANDA

A. IL PRODOTTO

A1. La confezione esterna illustra chiaramente e correttamente il contenuto?

A2. La confezione interna è gradevole e funzionale?

A3. Le componenti (mappa, segnalini, tabelle, ecc.) sono di buona qualità e corrispondono alle esigenze del gioco?

A4. Le istruzioni sono comprensibili e in buon italiano?

A5. Il prezzo (9.500 lire) è equo?

B. IL GIOCO

B1. Valutate il grado di originalità.

B2. Valutate il ritmo di gioco, il grado di coinvolgimento, la presenza di intoppi, difetti o, al contrario, pregi.

B3. Esprimete un giudizio

	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																				
B6 Fortuna																				
B7 Difficoltà																				
C Giudizio complessivo																				

+ valutazione massima

■ valutazione media

- valutazione minima

sull'equilibrio esistente tra le possibilità di vittoria dei singoli giocatori.

B4. Date un giudizio sul tempo impiegato per le vostre partite e il tempo che ritenete ottimale perché il gioco si svolga ad un esatto ritmo.

B5. Indicate il numero dei giocatori che ritenete ottimale.

B6. Valutate il grado di incidenza della fortuna (date un voto tanto più alto quanto meno incide).

B7. Valutate il grado di difficoltà del gioco, in rapporto alla difficoltà di giochi della stessa famiglia (date un voto tanto più alto quanto più il gioco

vi pare difficile).

C. GIUDIZIO COMPLESSIVO

Da 1 a 5 = gioco molto brutto; da 6 a 10 = gioco insufficiente; da 11 a 16 = gioco sufficiente; da 17 a 20 = gioco ottimo.

Gruppo test di Brindisi

Capogruppo:

Giacomo Carito

Gruppo test di Bari

Capogruppo:

Lucio Fontana

Gruppo test di Milano

Capogruppo:

Alessandro Gioietta

Gruppo test di Genova

Capogruppo:

Eldia Meschinelli

la confezione è buona, e fornisce un'immagine fedele del gioco

ottimo

buono, ma la confezione potrebbe essere maggiormente compatta a vantaggio della trasportabilità

ottimo, anche se il disegno sul retro della scatola starebbe meglio all'interno del coperchio

ottimo

A1

la disposizione degli elementi è razionale

ottimo. Suggerimento: se si magnetizzassero i componenti, Havannah diventerebbe un ottimo gioco da viaggio.

ottimo

ottimo

A2

elementi funzionali e di sufficiente qualità

ottimo

ottimo

tra buono e ottimo

A3

le istruzioni sono chiare

ottimo

istruzioni eccellenti, ma forse un po' troppo pesanti per un principiante

ottimo

A4

prezzo alquanto eccessivo

tra sufficiente e buono

tra buono e ottimo

ottimo

A5

vi sono richiami e riferimenti al go e alla tavola mulino

buono

ricorda da lontano l'"Ex"

tra sufficiente e buono. Ricorda il go

B1

se un giocatore assume l'iniziativa è difficile contrastarlo

buono

ottimo

ottimo

B2

ottimo ed equilibrato

buono

ottimo

ottimo

B3

il gioco è veloce e la durata (5 minuti) buona

ottimo. Durata media della partita 6 minuti

ottimo. Mediamente occorrono 15 minuti per partita

ottimo. Una partita dura tra 10 e 20 minuti

B4

due giocatori

2 giocatori

2 giocatori

2 giocatori

B5

inesistente il fattore fortuna

non conta nulla

non incide

la fortuna è estranea

B6

il coefficiente difficoltà è basso

non è difficile

abbastanza difficile

di non eccessiva difficoltà

B7

è un gioco buono, ideale, si direbbe, per l'introduzione nei circoli scacchistici, dove potrebbe essere utilizzato per rilassarsi in attesa di una partita a scacchi

complessivamente molto buono

ottimo

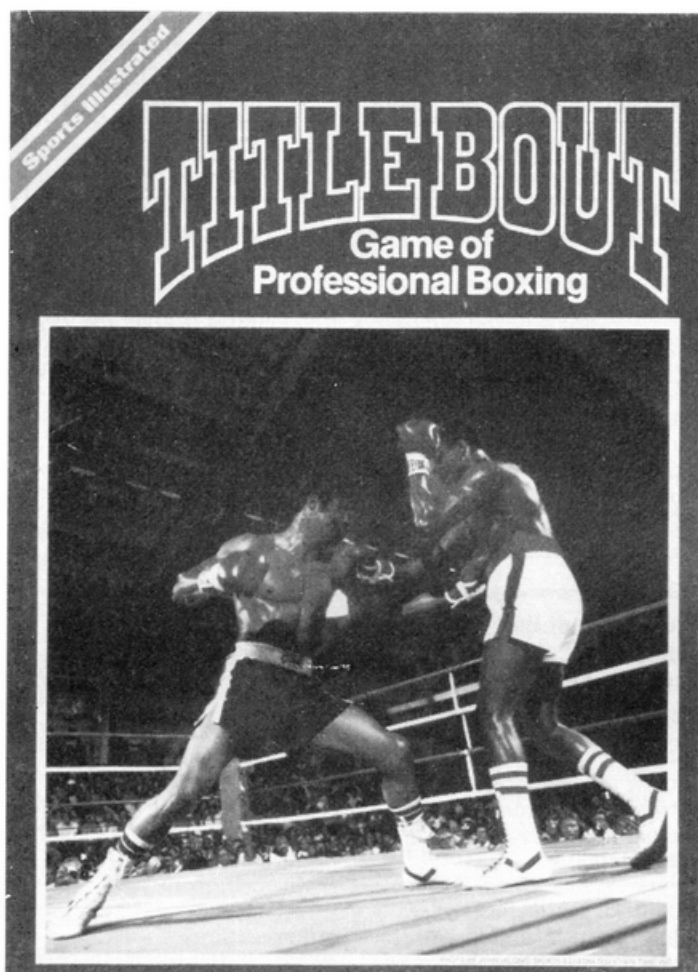
ottimo

C



CHECK-UP

TITLE BOUT IN 400 SUL RING



Molti credono — erroneamente — che i giochi di simulazione riguardino solo argomenti a sfondo militare o al massimo militar - diplomatico. In realtà è possibile simulare qualsiasi tipo di confronto, ricavandone occasione di divertimento e, perchè no, di stimolo alla riflessione. È vero, d'altro canto, che il settore dei giochi di simulazione "non di guerra" è particolarmente delicato: vi si corre il rischio, forse più che altrove, di creare prodotti che non soddisfano il mercato o che annoiano il giocatore. Da questo punto di vista *Title Bout* della Avalon Hill non dà alcuna preoccupazione, e costituisce uno degli sforzi di realizzazione più importanti della ditta di Baltimora. L'argomento di *Title Bout* è la nobile arte del pugilato: ma con questo gioco non si ricostruisce un limitato numero di scontri, bensì si apre la strada ad un'infinita varietà di partite. *Title Bout*, infatti, fornisce i dati essenziali di resistenza in combattimento, abilità, capacità di manovra, tattiche preferite di oltre 400 pugili di tutti i tempi: grazie a un sofisticato ma comprensibile sistema di schede è possibile mettere a confronto fra loro campioni di diverse generazioni in match entusiasmanti, nonché verificare "come andranno a finire" i prossimi incontri per i titoli mondiali. Dato l'elevatissimo numero di campioni "censiti" le possibilità di gioco sono praticamente infinite.

Title Bout si raccomanda anche per un altro motivo: la possibilità di essere giocato "in solitario". Il giocatore, anziché prendere posizione

per l'uno o per l'altro campione, assiste allo svolgimento dello scontro, segnando i punti e verificando i risultati dei colpi portati a

Nome	TITLE BOUT			
Produttore	Avalon Hill - Baltimora			
Distributore	Avalon Hill Italiana - Pisa			
Categoria	Simulazione			
Durata di una partita	1/2 ————— 2			
Numero giocatori	1 ————— 2			
Originalità				
Difficoltà				
Chiarezza delle regole				
Prezzo: lire 30.000				

PRIMO CARNERA—3(S)
1928-1945 Heavyweight

CFB/S: 8/8 CO/CH: 4/5
HP/KI: 7/5 TKO: 2
KDR 1: 6 AGG: 7
KDR 2: 4 END: 85
KOR: 5 DEF: -5
FI: 2 FO: 2 CU: 1 KO: 2
ACTION
Punches Landed: 1-37
Punches Missed: 38-64
Clinching: 65-72
Ring Movement: 73-78
Foul Rating: (C)
HITTING VALUE 3 2
Jab: 1-4 5-21
Hook: 22-24 25-36
Cross: 37-39 40-51
Combination: 52 53-58
Uppercut: 59-63 64-80
In Corner/On Ropes: 4

AVALON HILL/TITLE BOUT 1979

segno dai pugili nel corso del match.

Il gioco, insomma, può anche "giocare" se stesso: il che permette al giocatore di soddisfare l'istinto segreto di ogni solitario: fare smodatamente il "tifo" per la parte che gli è più simpatica. Oltre a questo, è possibile con la versione "solitaria" sviluppare incontri il cui esito è già scontato, al solo scopo di vedere come sarebbe andata a finire (un match Cassius Clay - Primo Carnera, ad esempio: per la cronaca, terminato per k.o. di Carnera alla quinta ripresa, ad opera di un Clay piuttosto provato da qualche duro colpo del "gigante di Sequals").

Chi invece non sa rinunciare alla partita a due, può utilizzare le carte strategiche che permettono di ridurre gli eventuali svantaggi di partenza o approfittare di situazioni favorevoli. I patiti della storia della boxe troveranno anche degli interessanti cenni biografici per ogni campione del passato, riportati dietro le singole schede. Insomma, *Title Bout* è l'ideale per quanti già conoscono le regole del pugilato e seguono con un minimo di interesse questo sport. La durata degli incontri, se si ha già una certa padronanza delle regole, può essere addirittura pari al tempo reale dello scontro sul ring.

Sopra, accanto al titolo: due carte da gioco.
Sotto al titolo: la suggestiva confezione.

LO SCARABEO DI E.A. POE

E qui Legrand, dopo aver sottoposto il foglio all'azione del calore, me lo porse perchè ne prendessi visione. Tra il teschio e la capra v'eran tracciati in inchiostro rosso dei segni piuttosto rudimentali, e precisamente:

53†††305)6*:4826)4†.4†;
806*:48†8960)85;
1†(:;†*8†83(88)5
*†;46(:88*96*?:8)*†(:485);
5*†2:††(:4956*2(5*-4)898*;
40692 85);6†8)4††;1(†9;
48081;8:8†1;48†85;4)
485†528806*81(†9;4
8;(88;4(†?34;48)4†;161;
:188;†?;

«Ma,» gli dissi, restituendogli la pergamena, «brancolo più che mai nel buio. Anche se mi offrissero tutti i tesori di Golconda per la soluzione di questo enigma, temo proprio che non riuscirei a venirne a capo.»

«Eppure,» disse Legrand «la soluzione non è poi così difficile come si sarebbe indotti a pensare dopo un primo esame affrettato di questi segni. Dovrebbe essere evidente che essi formano un testo cifrato, ossia hanno un significato ben preciso; ma da quello che ho sentito dire di Kidd, non potevo pensarlo capace di costruire un crittogramma eccessivamente astruso. Ne dedussi pertanto che questo doveva rientrare nel genere dei cifrati più semplici, anche se alla limitata intelligenza di un marinaio doveva apparire insolubile per chi non ne conosce la chiave.»

«E l'avete veramente risolto?»

«Quasi subito, ne ho sciolti altri, diecimila volte più difficili. Le circostanze e una certa predisposizione mentale mi hanno portato a interessarmi a questo genere di indovinelli e ho ragione di dubitare che l'ingegnosità umana riesca a costruire un enigma tale da renderlo indecifrabile a chi si applichi a fondo e con altrettanta ingegnosità alla sua risoluzione. Infatti, una volta stabilita una serie di segni connessi fra di loro e leggibili, non mi preoccupai minimamente della difficoltà di ricaverne il significato. «In questo caso, come del resto in tutti i casi di scrittura cifrata, il primo punto da

GIOCO & LETTERATURA

Oltre che nella corrispondenza diplomatica e militare, oltre che nello spionaggio politico e industriale, la crittografia è stata adoperata anche in letteratura. Crittografie compaiono, per esempio, in parecchi romanzi di Verne (Mattia Sandorf, Viaggio al centro della terra, La jangada) e in due opere di Balzac (Storia dei tredici, Fisiologia del matrimonio).

Ma il capolavoro della narrativa che utilizza, tra i propri ingredienti, quello crittografico, è stato scritto da Edgar Allan Poe con un racconto giustamente celebre: «Lo scarabeo d'oro».

È la storia del ritrovamento fortuito di una vecchia pergamena e dell'altrettanto accidentale scoperta che essa cela un messaggio cifrato quanto mai oscuro.

La decrittazione del messaggio (che è poi una vera e propria mappa del tesoro in codice) frutta al protagonista del racconto, William Legrand, il favoloso tesoro del capitano Kidd.

La pergamena che forma l'oggetto del racconto è doppiamente dissimulata: il messaggio è stato scritto con un inchiostro simpatico che il calore di un focolare torna accidentalmente a far comparire, ed è inoltre (Poe usa questo preciso termine) un crittogramma.

Dal racconto vi proponiamo la parte in cui viene decifrato il messaggio: chi volesse leggere l'intera novella, la troverà in Poe - Racconti - I grandi libri Garzanti - traduzioni di Glauco Cambon, Augusto Guidi e Gabriele Baldini.



accettare riguarda la lingua usata nel cifrato; poichè le formule solutive, specialmente quando si tratta delle cifre più semplici, dipendono dal genio particolare dell'idioma e variano col variare di questo. Generalmente non si può far altro che sperimentare (basandosi sul calcolo delle probabilità) ogni lingua conosciuta da chi si accinge alla soluzione, finchè non si riesca a scoprire quella effettivamente impiegata. Ma nel nostro cifrato questo tipo di difficoltà veniva

automaticamente risolto dalla firma. Il gioco di parole su (Kidd) è infatti possibile in una sola lingua: l'inglese. Se non fosse stato per questa considerazione, avrei iniziato i miei tentativi con lo spagnolo ed il francese, come le lingue in cui mi sarei aspettato che un pirata dei mari spagnoli scrivesse un tal segreto. Stando così le cose, conclusi che il crittogramma doveva essere inglese.

«Avrete notato che non vi sono spazi tra le parole; ve ne fossero stati, il mio compito sarebbe stato notevolmente semplificato. In tal caso avrei cominciato col confrontare e analizzare le parole più brevi, e, fosse comparsa una parola di un'unica lettera, come molto probabile [a o I per sempio, (un, io)] avrei ritenuto la soluzione come acquisita. Ma, non essendovi alcuna divisione, la mia prima preoccupazione fu di accertare quali lettere ricorressero con maggiore e quali con minore frequenza. Dopo averle contate tutte le ordinai nella seguente tabella:

Il carattere 8 ricorre 33 volte

»	»	:	»	26 »
»	»	4	»	19 »
»	»	†	»	16 »
»	»)	»	16 »
»	»	*	»	13 »
»	»	5	»	12 »
»	»	6	»	11 »
»	»	†	»	8 »
»	»	1	»	8 »
»	»	0	»	6 »
»	»	9	»	5 »
»	»	2	»	5 »
»	»	:	»	4 »
»	»	3	»	4 »
»	»	3''	»	4 »
»	»	?	»	3 »
»	»	q	»	2 »
»	»	-	»	1 »
»	»	.	»	1 »

«Ora in inglese la lettera che ricorre più frequentemente è la e. Dopo di che la successione di frequenza

scorre come seuge: *a o i d h n r s t u y c f g l m w b k p q x z*. la *e* comunque predomina a tal punto che è davvero un caso raro trovare una frase di qualsiasi lunghezza in cui essa non compaia come la lettera prevalente.

«Ed ecco quindi che fin dall'inizio possiamo basarci su elementi che rappresentano qualcosa di più di una semplice congettura. L'uso generale a cui si potrebbe prestare questa tabella è ovvio, ma per quel che riguarda il nostro cifrato non ci varremo del suo aiuto che in minima parte. Siccome nel nostro caso il carattere più frequente è dato dall'8, cominceremo col considerarlo come corrispondente all'e raddoppia piuttosto di frequente come per esempio nelle parole *meet, fleet, speed, seen, been, agree* ecc. «Nel nostro critogramma, benchè breve, lo ritroviamo raddoppiato non meno di cinque volte.

«Prendiamo allora l'8 come *e*. Ora, la parola inglese più comune è *the*; vediamo perciò se ricorrono gruppi di tre caratteri, disposti sempre nello stesso ordine, e che abbiano come finale l'8. Se scopriremo ripetizioni così ordinate esse rappresenteranno con tutta probabilità la parola *the*. A esame ultimato troviamo nel cifrato non meno di sette combinazioni simili, rappresentate dai caratteri ;48. Possiamo quindi desumere che ; stia per la lettera *t*, 4 per la lettera *h* e 8 per la lettera *e*, e siamo così giunti a fissare definitivamente il valore di questa ultima lettera, il che è un considerevole passo in avanti.

«Essendo riusciti a stabilire una parola, possiamo ora mettere a punto un altro elemento di grandissima importanza, vale a dire l'inizio e la fine di altre parole. Riportiamoci per un esempio al penultimo caso in cui ricorre la combinazione ;48 - verso la fine del cifrato. Sappiamo che il ; immediatamente successiva sarà l'inizio di una parola, e che dei sei caratteri che seguono questo *the*, noi ne conosciamo perlomeno cinque. Trascriviamoli dunque sostituendoli con quelle lettere a cui sappiamo che essi corrispondono, lasciando uno spazio bianco per l'incognita.

t eeth

«Qui possiamo subito scartare il *th* che non può far parte della parola che incomincia col primo *t*, poichè provando tutto l'alfabeto alla ricerca di una lettera che possa inserirsi con un certo senso nel nostro vuoto, ci accorgiamo che è impossibile comporre una parola che includa questo *th*. Dovremo quindi limitarci a

t ee

e, passando di nuovo in rassegna, se necessario, l'intero alfabeto, arriviamo alla parola *tree* (albero) come unica soluzione possibile. Abbiamo così guadagnato un'altra lettera, l'*r*, rappresentata da (, con vicino le parole *the tree*. «Un po' più avanti ritroviamo la combinazione; 48, che useremo come terminazione di ciò che precede immediatamente. E avremo così in questo ordine:

the tree ;4(¿34 the

o sostituendo, dove ci è possibile, le lettere corrispondenti:

the tree thr ?3h the

«Ora, se al posto delle lettere che ancora non conosciamo,

lasciamo degli spazi vuoti o altrettanti puntini, leggiamo:

the tree thr...h the,

da cui risulta subito evidente la parola *through* (attraverso). Ma questa scoperta ci fornisce altre tre nuove lettere, *o*, *u* e *g*, rappresentate da ‡, ? e 3.

«Se ora esaminiamo attentamente il cifrato per rilevarvi combinazioni di caratteri già noti, troviamo quasi subito all'inizio, il gruppo:

83(88, cioè *egree*,

che costituisce, evidentemente, la terminazione della parola *degree*, e che ci dà un'altra lettera, *d*, rappresentata da . «Quattro lettere dopo la parola *degree*, osserviamo la combinazione

;46(;88*

«Traducendo i caratteri conosciuti, e rappresentando al solito con dei puntini quelli che ancora non ci sono noti, avremo:

th.rtee,

un raggruppamento che ci fa

subito pensare alla parola *thirteen*, (tredici), e che ci fornisce altre due lettere nuove, *i* e *n*, rappresentate da 6 e*.

«Riportandoci ora all'inizio del critogramma, troviamo la combinazione

53‡‡†

«Traducendo come prima, otteniamo

good, (buono)

che ci assicura che la prima lettera è un *A*, e che le due prime parole sono *A good* (Un buon).

«Ad evitare confusioni sarà meglio disporre ora in una tabella tutti i caratteri chiave fin qui scoperti. Ed ecco quel che ne risulterà:

5	rappresenta	a
†	»	d
8	»	e
3	»	g
4	»	h
6	»	i
*	»	n
‡	»	o
(»	r
;	»	t
?	»	u

«Abbiamo quindi qui rappresentate non meno di dieci lettere fra le più importanti, e mi sembra inutile riportare ulteriori particolari del processoolutivo. Vi ho già spiegato abbastanza per convincervi che cifrati del genere di questo non sono di difficile soluzione, e per darvi un'idea del principio razionale che ne regola il meccanismo, e state pur certo che il nostro in particolare rientra nei tipi di crittogrammi più semplici. Non mi rimane ora che darvi la traduzione completa del testo della pergamena come io l'ho decifrato. Eccola:

«A good glass in the bishop's hostel in the devil's seat forty-one degrees and thirteen minutes-northeast and by north-main branch seventh limb east side-shoot from the left eye of the death's-head-a bee line from the tree through the shot fifty feet out.

«(Un buon vetro nell'ostello del vescovo nel sedile del diavolo-quarantun gradi e tredici minuti-nord-est quarta nord-tronco principale ramo settimo lato-est gettare dall'occhio sinistro della testa di morto-una linea d'ape dall'albero attraverso la palla cinquanta piedi in là.)»



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 NOÉ
via Manzoni, 40
SCAGLIA E FIGLIO
"MASTRO GEPPETTO"
c.so Matteotti, 14

Segrate-Milano

GIOCAGIO
Residenza - Portici Milano 2

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



I negozi elencati in questa pagina praticano ai Soci del Pergiooco Club il 10 per cento di sconto sugli acquisti e sono "raccomandati" da Pergiooco per il livello di specializzazione nel settore dei giochi "intelligenti".

I lettori interessati ad aderire al Pergiooco 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.

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
GIOCAMI-HOBBYLAND
piazza Castello, 95
FANTASILANDIA
via Santa Teresa, 6
PARADISO DEI BAMBINI
via A. Doria, 8

Treviso
NUOVO PARADISO
DEI BAMBINI
via Calmaggione, 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
BIMBOLEGGIE BIMBOGIOCA
via Borfuro 12/b

Como
SCOTTI GIOCATTOLI
via Bernardino Luini, 5

Ivrea
DIDATTICA PIU
via Arduino 131

Livorno
PIERO SANTINI
Via Marradi 48

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
IL PUNTO VERDE
C.so Siracusa, 109
GIUOCHI
via Alfieri 16 bis

Udine

LA BATTAGLIA GIOCATTOLI
Via Cancian, 18

Varese

BINDA C.
c.so Matteotti, 23

Pergiooco Club - Tagliando di iscrizione

COGNOME NOME

VIA CITTÀ PV

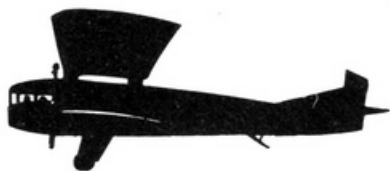
Allego L. 3.000 ☐ in contanti ☐ in francobolli

☐ autorizzo ☐ non autorizzo

la diffusione del mio nome agli altri soci.

Mi interessano questi settori di gioco:

Inviare a Pergiooco 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.

Cerco disperatamente appassionati di boardgames e wargames della mia città con cui giocare.

Marco Del Bene - Via Amalasunta, 69 - 48100 Ravenna - tel. 0544/34821.

Cerco giocatori di Go e di wargames a Roma, preferibilmente in zona Montesacro.

Fabrizio Bartolomucci, via Conca d'Oro, 146 - 00141 Roma - tel. 06/8126272.

Vendo o cambio i seguenti giochi: Lotta di classe (Mondadori), Iliad (International Team), Empire (International Team), Il corsaro nero (Editrice Giochi), I medici (International Team), Photopress (Alma), Calciomondiale (Alma), Qui polizia (Edizioni Salani), Grand Prix (Mattel).

Preferibilmente scambio con: Ascot (Istituto del Gioco), Formula 1 (Istituto del Gioco), Speed circuit (Avalon), Ufo (Avalon), Win, place and show (Avalon), Title bout (Avalon), Acquire (Avalon), Executive decision (Avalon), Stocks and bonds (Avalon), Business strategy (Avalon), Stop thief (Editrice Giochi), Il gioco della borsa (Ravensburger), Jockey (Ravensburger), Rally (International Team), Life (MB), Capital Power (International Team).

Foscili Giorgio - Via Nazionale 1 - 43040 Piantonina (Parma) - Tel. 0525/3462.

Un lettore che desidera mantenere l'anonimato desidera mettersi in contatto con appassionati di crittografia "strictu sensu" (cifrari, decrittazioni, ecc.). Inviare la corrispondenza alla redazione di Pergio, specificando sulla busta: Rif. 01.

Cerco giocatori di boardgames e **vendo o cambio** i seguenti giochi: YORK TOWN - LITTLE BIG HORN - KROL & PRUMNI - ZARGOS LORDS - DREAD NOUGHT telefonare ore serali Mauro 02/8136535.

"Cerco" giocatori di wargame a Senigallia (posseggo giochi I.T.). Moreno Stelmarszczyk via Baroccio, 69 Senigallia.

PRIMO CAMPIONATO ITALIANO DI BOARDGAME A SQUADRE

Il Club 3M di Modena e Pergio organizzano un Campionato a squadre di cinque giocatori. Ciascuno di essi si batterà in uno dei seguenti gruppi:

- 1°) Battaglie dall'antichità al secolo XVI
- 2°) Battaglie napoleoniche e secolo XIX
- 3°) Le guerre mondiali
- 4°) L'epoca moderna e le battaglie aeronavali
- 5°) Fantascienza e Fantasy.

Il regolamento definitivo del Torneo ed i moduli di iscrizione su Pergio e sul numero 2 di War. Tutti gli interessati sono invitati fin d'ora ad indicare le loro preferenze o a segnalare le loro adesioni ai seguenti indirizzi: War c/o Pietro Cremona - Via Cavour, 6 - 41049 Sassuolo (Modena) - Tel. 059/883599.

Pergio - Via Visconti D'Aragona 15 - Milano - tel. 02/719320.

Amici di Paroli, vi invitiamo a sperimentare una nuova formula di gioco, quella per corrispondenza, con il seguente regolamento:

1. Il torneo, a seconda del numero dei partecipanti, si svolgerà in tre fasi: eliminatorie, semifinali, finali.
 2. Ogni gruppo sarà composto da 4 giocatori, di cui il primo (e il secondo, dipende dalla quantità delle iscrizioni) accederà alle fasi successive.
 3. Ai quattro giocatori verranno inviate periodicamente sei schede-problemi complessive, composte ciascuna da sei estrazioni di dieci lettere. Ogni concorrente dovrà, entro 25 giorni (farà fede il timbo postale) comporre per ciascuna delle sei estrazioni, una parola la più lunga possibile. Ad ogni lettera verrà assegnato un punto.
 4. Il direttore di gara invierà dalla seconda scheda-problema in poi anche la classifica parziale.
 5. Le iscrizioni si riceveranno dal 7 settembre al 12 ottobre 1981.
- Premi: medaglie per i primi classificati di ogni gruppo, targa per il secondo classificato del primo gruppo finalista, coppa per il primo classificato. Gli iscritti riceveranno, con la prima scheda-problema, le regole riguardanti le parole accettabili. Per iscriversi è necessario spedire lire 2500 in francobolli a: Diego Sartorio, via Belarmino 13, 20141 Milano.

"Cerco" appassionati di tesori, in particolare quello di Masquerade per unire indizi trovati ed esperienza, anche per una ricerca in comune. Scrivere a Piero Diodati via Isole Salomone, 6 - 00121 Ostia Lido (Roma) oppure telefonare allo 06/5610563.

TORNEO DI WARGAMES

A San Lazzaro di Savena (Bologna) si svolgerà nel mese di settembre un torneo di wargames.

Ricchi premi! Partecipate con entusiasmo a questa iniziativa.

Per informazioni scrivere o telefonare a:

Alberto Cherubini - Via Bonavia 12 - 40068 - San Lazzaro di Savena - tel. 051/462264.

Cerco appassionati di Manager per eventuale torneo.

Cerco Starsoldier (SPI), Dune (AH), Millennium (IT) e Super Go. Cambio due di questi giochi con Master Mind elettronico nuovissimo.

Vendo giochi elettronici Mattel "Battaglia spaziale" e "Automobilismo" a lire 20.000 l'uno oppure scambio tutti e due con Super Go, o scambio uno solo con Little Big Horn o Rommel.

Rivolgersi a Daniele Nicolosi - Via Garibaldi, 21 - 40033 Casalecchio di Reno (Bologna) - tel. 051/571596.

Vendo (o scambio con altro Wargame), Foxbat and Phantom (SPI). Telefonare ore serali a Fabio - Torino 617629.

Ariente Solleone Carte ricorda a tutti gli appassionati che:

in settembre, a Vienna, Convegno internazionale dei soci della "The International Playing - Card Society" in collaborazione con la Piatnik di Vienna e dei collezionisti austriaci; per informazioni scrivete a: Anthony Breale, 188 Sheen Lane, East Sheen, London SW 14 8LF;

il 23 ottobre, a Parigi, Convegno organizzato da Accart, Associazione dei collezionisti di carte francesi, inaugurazione di una Mostra di carte rare di collezionisti europei al Musée des Arts decoratifs, il 24 ricevimento e pranzo della rivista "As de Trefle"; per informazioni scrivete a: Marie Claude Ravel, 28 rue Lauriston, 75116 Paris.

Cerco giocatori nei dintorni: posseggo Squad Leader e Middle Earth. Scrivere o telefonare a Tiziano Manfredi - Via Roma - Mori (Trento) - tel. 0461/98920.

Cerco appassionati di Manager per eventuale torneo. Scrivere a Bruno Poggi via Rocca In Dosso 34 Bologna. Risponderò a tutti.

Cambio o vendo i seguenti giochi: North Africa Four Battles (SPI), Marston Moor (WWW), Aces High (WWW). Dispongo del n. 71 di Strategy & Tactics senza giochi. Roberto Morraglia, via Gioberti 3, Sanremo, tel. 0184/882557.

È stato fondato il CCM (Circolo Cubisti Milanesi). Chiunque sia interessato è pregato di mettersi in contatto con Luca De Valli, tel. 02 / 8397098-8323005 a partire dal mese di settembre.

Vendo giochi d'ambiente di vario genere, in ottime condizioni.

Cerco giochi di simulazione usati in buono stato di conservazione. Telefonare a Alberto Cherubini, 051/462264, Bologna.

1° TORNEO LIGURE DI MASTER MIND

Sono aperte le iscrizioni al 1° Torneo Ligure di Master Mind. A tale torneo, il cui inizio è previsto per i primi di ottobre, possono partecipare giocatori e neo-giocatori di qualsiasi età, nazionalità e preparazione, purché residenti nelle provincie di Imperia, Savona, Genova e La Spezia. Le lettere di adesione e/o richiesta di informazioni vanno indirizzate a:

Gian Carlo Valli - Via Platani, 25D/29 - 16139 Genova.

BREVETTI

**Domande di privativa industriale
(invenzioni e modelli)
presentate in Italia
nel corso dell'anno 1980/81
e disponibili in visione**

Segnalazione No. 9 - Agosto 1981

Rif. 2/761	Chiarugi & C.	Vassoio da gioco per gettare dadi con abbinato segna-punteggio.
Rif. 2/762	Lupi	Astuccio per imbussolamento di smazzate di carte in tornei di bridge e simili.
Rif. 2/763	Mael Computer	Macchina validatrice registratrice di giocata a totalizzatore su scheda.
Rif. 2/764	Menta	Gioco ricreativo combinatorio con tavola cava con finestrella allineata ed equidistante posta su due facce della stessa atta ad alloggiare due o più serie di elementi solidi comunque combinabili.
Rif. 2/765	Camilli	Progetto in dettagliato disegno, atto a realizzare un modello statico di una auto d'epoca.
Rif. 1/766	Tommasi	Solido con itinerario interno contorto a sviluppo tridimensionale.
Rif. 2/767	Zenit Grassi	ONU gioco delle nazioni.
Rif. 2/768	Abakus	Tavola da gioco con piano presentante centralmente, una superficie da gioco i cui lati sono delimitati da superfici fisse, con vani per accogliere tavole da gioco ecc.
Rif. 2/769	Scorcia	Giocattolo, costituito da una scatola racchiusa in un'altra e presentante una intercapedine tra le due, adatto per giochi di prestigio.
Rif. 1/770	Meregalli	Struttura di cartella particolarmente per il gioco della tombola.
Rif. 1/771	Rosso	Struttura di distributore per dischetti o palline, particolarmente per il gioco della tombola e per giochi ad estrazione in genere.
Rif. 2/772	Zambelli	Gioco di società del tipo d'azzardo prevedente una pista a caselle percorribile con dadi.
Rif. 2/773	Colombo	Complesso di carte-scheda per la compilazione di una schedina.
Rif. 2/774	Pronosticos Deportivos	Schedina per pronostici sportivi.
Rif. 1/775	Questenco	Macchina di giuoco.
Rif. 2/776	Berio	Giuoco del catasto.

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 Giochi & Giocattoli

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

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

ABBONATI'YOU

vi è la possibilità, per gli iscritti, di entrare in contatto con altri lettori - giocatori che risiedono in una stessa zona ed hanno omogeneità di preferenze in tema di gioco. Per attuare tale iniziativa in modo completo, occorre che anche gli abbonati, ci comunichino:

a) se autorizzano o meno la redazione a diffondere il loro nome e il loro indirizzo presso gli altri Soci; b) quali sono i settori di gioco di loro preferenza.

Invitiamo tutti gli interessati a tale iniziativa a fornire queste informazioni alla redazione.

Chi non intende aderire e preferisce non consentire la diffusione del proprio nome presso altri giocatori non deve invece inviare nulla. L'assenza di comunicazioni varrà infatti come richiesta di riservatezza.

Abbonamento con libro omaggio

— De Filippi
"Solitari con le carte"
Mursia
Dodici numeri ventisettemila lire e la possibilità di scegliere tra sei interessanti libri di giochi:

— Ferreri
"Il libro dei rebus"
Mondadori
— Masini
"Le guerre di carta"
Ed. Guida
— Joseph e Lenore Scott
"Prova la tua intelligenza giocando"
Rizzoli
— Ault
"Il libro del Master Mind"
Mursia

Abbonamento a prezzo scontato

Venticinquemila lire per dodici numeri, due cioè sono gratuiti.

Gli abbonati, come è noto, entrano a far parte automaticamente e gratuitamente del Pergiochi Club per tutta la durata del periodo di abbonamento e ricevono al loro domicilio la tessera di iscrizione. Tra le iniziative del Pergiochi Club

ABBONAMENTO ORDINARIO

Desidero sottoscrivere un abbonamento a Pergiochi con decorrenza dal mese di

☐ Allego importo o assegno bancario
☐ Invio vaglia postale
☐ Versamento in C.C.P. 14463202
Abbonamento ordinario a Pergiochi 12 numeri L. 25.000

ABBONAMENTO CON OMAGGIO

Desidero sottoscrivere un abbonamento a Pergiochi con decorrenza dal mese di

il libro da me scelto è il seguente:

☐ Allego importo o assegno bancario
☐ Invio vaglia postale
☐ Versamento in C.C.P. 14463202
Abbonamento con omaggio a Pergiochi 12 numeri L. 27.000

ABBONAMENTO DONO

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

L'abbonamento è destinato a

Nome e cognome
Via
c.a.p. Città (P.v.)

Nome e cognome
Via
c.a.p. Città (P.v.)

L'abbonamento è offerto da

Nome e cognome
Via
c.a.p. Città (P.v.)

Desidero sottoscrivere un abbonamento che decorra dal mese di

☐ Allego importo o assegno bancario
☐ Invio vaglia postale
☐ Versamento in C.C.P. 14463202
Abbonamento dono a Pergiochi 12 numeri L. 25.000 per abbonamento

4ª MANIFESTAZIONE SCACCHISTICA INTERNAZIONALE 1981

Tornei previsti:

20 Settembre a Firenze
**CAMPIONATO ITALIANO ASSOLUTO
INDIVIDUALE SEMILAMPO (15')**

Premi: per Lire 1.500.000		Turni: minimo 8.	
1° Cl. Lire	275.000 di categ.	C.M. 1°	30.000 2° 25.000 3° 20.000
2° " "	200.000	1.N. 1°	" 2° " 3° "
3° " "	150.000	2.N. 1°	" 2° " 3° "
4° " "	100.000	3.N. 1°	" 2° " 3° "
5° " "	75.000	1.S. 1°	" 2° " 3° "
6° " "	50.000	Esor 1°	" 2° " 3° "

Premi speciali di Lire 20.000 ciascuno al miglior under 1-1-1963; miglior femminile; più giovane e più anziano.
Rimborsi spese di Lire 20.000 ciascuno ai 6 giocatori che vengono da più lontano.

14-21 novembre a Prato
(C/o Circ. Dip. Cassa Risp. Via Carraia 15).
**CAMPIONATO ITALIANO INDIVIDUALE 1981
DI 1ª CATEGORIA NAZIONALE
+ TORNEO ESORDIENTE**
(entrambi con minimo 8 turni) (2 ore × 40 mosse).

Premi:	1ª Nazionale	Esordienti
1° Cl. Lire	200.000 + Coppa	75.000 + Coppa
2° " "	175.000	50.000
3° " "	150.000	50.000
4° " "	125.000	medaglione
5° " "	100.000	medaglione

22-29 novembre a Firenze
**CAMPIONATO ITALIANO INDIVIDUALE 1981
DI 2ª E 3ª CATEGORIA NAZIONALE
+ TORNEO MAGISTRALE**
(tutti con minimo 8 turni) (2 ore × 40 mosse).

Premi:	Magistrale	2ª Nazionale	3ª Nazionale
1° Cl. Lire	300.000 + Coppa	175.000 + Coppa	150.000 + Coppa
2° " "	200.000	150.000	125.000
3° " "	175.000	125.000	100.000
4° " "	150.000	100.000	75.000
5° " "	125.000	75.000	50.000

Bando Regolamento

1) La manifestazione comprende i seguenti Tornei: Magistrale; + Campionati Italiani Individuali di categoria: 1ª Nazionale - 2ª Nazionale 3ª Nazionale; + Esordienti.

2) I tornei si svolgeranno secondo il rispettivo calendario a Firenze, presso l'Accademia Scacchistica

**Fiorentina Sezione
dell'Associazione Ricreativa
fra Commercianti ed
Industriali e a Prato presso il
Circolo Dipendenti della
Cassa di Risparmio di Prato -
Sezione Scacchi.**

3) Ammissioni ai Tornei: Magistrale ed Esordienti
Ai tornei potranno prendere parte giocatori italiani o stranieri uomini e donne in possesso dei seguenti titoli di ammissione:

a- **Magistrale** - giocatori con indice ELO pari a 1900 o più; giocatori che in un precedente torneo di 1ª Nazionale abbiano conseguito il 74% dei punti. (Questi ultimi saranno ammessi con indice ELO pari a 1900); stranieri equiparati.
b - **Esordienti** - giocatori di 2ª Sociale; giocatori di 3ª sociale; inclassificati; stranieri equiparati.

4) **Ammissioni** ai Campionati Italiani Individuali di 1ª - 2ª e 3ª Categoria Nazionale. Ai tornei potranno prendere parte giocatori italiani o tali considerati dalla FSI.

a - **1ª Nazionale** - maestri e candidati maestri con indice ELO inferiore a 1900; giocatori di 1ª nazionale; giocatori che in un precedente torneo di 2ª Nazionale abbiano conseguito il 69% dei punti;
b - **2ª Nazionale** - giocatori di 2ª Nazionale, giocatori che in un precedente torneo di 3ª Nazionale abbiano conseguito il 69% dei punti;

c - **3ª Nazionale** - giocatori di 3ª Nazionale; giocatori di 1ª Sociale; giocatori che in un precedente Torneo Esordienti abbiano conseguito il 60% dei punti. (Questi ultimi saranno ammessi per un solo Torneo).

5) **Promozioni**
Nei tornei si potranno ottenere le promozioni in base alle seguenti modalità:

a - **Magistrale** - Il titolo di maestro viene attribuito dalla F.S.I. con decorrenza 1/1 ed 1/7 di ogni anno in occasione della contemporanea pubblicazione delle graduatorie ELO, tenuto conto dei risultati conseguiti dal giocatore, nell'arco di alcuni tornei con le modalità specificate dal regolamento tecnico.

b - **1ª Nazionale** - saranno promossi a C.M. (con indice ELO pari a 1900) i giocatori che conseguiranno il 74% dei punti (punti 6 su 8 turni, punti 7 su 9 turni).

c - **2ª Nazionale** - saranno promossi alla 1ª Nazionale i giocatori che conseguiranno il 69% dei punti (punti 5 e mezzo su 8 turni, punti 6 e mezzo su 9 turni).

d - **3ª Nazionale** - saranno promossi alla 2ª Nazionale i giocatori che conseguiranno il 69% dei punti (punti 5 e mezzo su 8 turni, punti 6 e mezzo su 9 turni), saranno

promossi alla 3ª Nazionale i giocatori di 1ª Sociale e gli esordienti ammessi che conseguiranno 1/2 punto in più del 50% (punti 4 e mezzo su 8 turni, punti 5 su 9 turni).

e - **Esordienti** - saranno ammessi ad un solo torneo di 3ª Nazionale i giocatori che conseguiranno il 60% dei punti (punti 5 su 8 turni, punti 5 e mezzo su 9 turni).

6) I primi sei classificati dei Campionati Italiani Individuali di 1ª - 2ª e 3ª Categoria Nazionale acquisiscono il diritto di partecipare alla serie superiore del campionato successivo.

7) Le iscrizioni potranno pervenire alla Federazione Scacchistica Italiana - Via Metastasio 3, Milano c/c postale 21908205 od anche presso i sodalizi organizzatori della manifestazione entro e non oltre il 31-10-1981.

È facoltà dell'organizzazione ricevere iscrizioni oltre i termini di scadenza e con soprattassa di lire 2.500 compatibilmente con le esigenze organizzative. La quota d'iscrizione avrà il seguente importo:

a - giocatori tesserati F.S.I. per l'anno in corso L. 20.000;
b - per tutti gli altri giocatori L. 26.000

(di cui L. 6.000 per la tessera di socio isolato della F.S.I. per l'anno in corso);
c - gli under 18 della serie esordienti pagheranno L. 8.000 in meno.

Inoltre: Diploma a tutti gli esordienti che ottengano l'ammissione alla 3ª Nazionale.

Targa al Circolo con il maggior numero di Soci tesserati F.S.I. partecipanti. Tutti gli iscritti, all'atto dell'iscrizione, dovranno dichiarare sotto la propria personale responsabilità, quanto segue:

a) Le proprie esatte generalità, complete di:

1) Cognome e Nome;
2) Data e Luogo di Nascita;
3) Via e n. C.A.P. Comune e Provincia di residenza;
4) Nazionalità, per gli stranieri;

b) La propria, eventuale, categoria di appartenenza;
c) La propria, eventuale, appartenenza a qualche sodalizio;

d) Il possesso, eventuale, della tessera F.S.I. 1980 per qualche sodalizio, o come isolato.



Radar®

Intercepta il bersaglio con i raggi della tua logica.

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

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

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

Attenzione però! Il tuo segnale RADAR può essere influenzato da

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

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

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

Lire 17.500



ISTITUTO DEL GIOCO
Perché un gioco intelligente diverte di più.

 **Invicta**
quella del

MASTER MIND
presenta

Vagabondo è un gioco per due o più persone. Giocando in due tu avrai i pezzi di un colore, il tuo avversario gli altri. Ogni pezzo vale il numero dei quadri di cui è composto. Chi inizia "cala" un pezzo sul tavoliere e totalizza il valore del suo pezzo. "Cala" quindi l'avversario ponendo un suo pezzo a contatto con il precedente: il punteggio è la somma del valore dei due. Il gioco continua, ed ogni giocatore, a turno, cercherà di acquisire il massimo dei punti "calando" a contatto di quanti più pezzi possibile, sfruttando le posizioni migliori. Ad esaurimento dei 36 pezzi risulta vincitore il giocatore con il maggior punteggio.

Vagabondo

"colpo d'occhio e calcolo"

Puoi accostare il tuo pezzo a quello del tuo avversario, su tanti lati: ma, attenzione, fra tutti, c'è quello che ti fa guadagnare tanti, tanti punti in più.

A te, ogni volta, l'abilità di vederlo.



INVICTA GIOCHI
"abilità & logica"

Vagabondo:
Colpo d'occhio
e calcolo.
Lire 18.000