

PERGIOCO



SERVIZIO SPECIALE
DI 12 PAGINE
PER DIVERTIRSI
ASPETTANDO LA SPAGNA

CON PERGIOCO
TORNEI DI SCARABEO
NEI VILLAGGI VACANZE
VALTUR E MONDADORI
LA SECONDA SERIE
DEI SOLDATINI
DI CARTA

Petrus

amaro digestivo olandese





i Tediodonti non sono più tediati
... giocano Ravensburger.

"C'era una volta un Tediodonte magari anche simpatico,
ma troppo tediato dalle lunghe sere grige e senza amici....",
così cominciava una
storia di tanto tempo fa,
che adesso non si racconta più:

con il "Quiz 10 secondi" della Ravensburger,
i Tediodonti non si tedian più.



Ravensburger®

PERGIOCO

SOMMARIO

PERGIOCO
Rivista di giochi "intelligenti"
Direzione
Amministrazione
Abbonamenti:
Pergioco s.r.l.
Via Visconti d'Aragona, 15
20133 - MILANO
Tel. 02/719320
Direttore Responsabile:
Roberto Casalini
Redazione:
Marco Donadoni
Sergio Masini
Jolanda Maggiora
(grafica e segreteria di redazione)
Hanno collaborato a questo numero:
Gaetano Anderloni - Loretta Bertolotti - Adolino Capace - Luciano Cavalli - Francesco Comerci - Alberto Da Pra - Giovanni Gondini - Marco Iudicello - Paola Jacobbi - Stefano Luminati - Paolo e Cecilia Maestrini - Giovanni Maltagliati - Nory Mangili - Roberto Morassi - Pier Andrea Morrolli - Bruno Mugnai - Claudio Nardi - Elvezio Petrozzi - Raffaele Rinaldi - Paolo Romano - Carlo Eugenio Santelia - Sergio Vanzania - Marvin Allen Wolfthal.
Fotografie:
Luciano Boselli
Copertina:
Lupo Mannaro
Abbonamento Annuo:
(12 numeri) L. 25.000
Raccomandato: L. 28.500
Arretrati: L. 5.000
Per l'Italia Distribuzione:
S.O.D.I.P.
"Angelo Patuzzi" s.r.l.
Via Zuretti 24 - 20125 MI
Pubblicità:
Mauro Manni c/o editoriale Fama via Cenisio 13 Milano tel. 02/3450041/2 667179
Registrazione Tribunale di
Milano nr. 327 del 5/8/80
Composizione e Stampa:
Grafiche Signorelli Calenzano (Bergamo)
Fotoliti:
Fotolito Lorenteggio - MI
Pubblicità inferiore al 70%
Articoli e fotografie, anche se non pubblicati, non si restituiscono.
La riproduzione anche parziale dei contenuti necessita di permesso scritto dell'editore.

I giochi sportivi
E per centravanti
un tappo di gassosa
4
Il potere occulto
del Master in nero
5
Cari, cari polli
d'allevamento
5
Gioco di gruppo
ma senza regole
6
Lasciamole stare!
7
A mio fratello
la Lola, a me
la Sanremese
8
El piccolo mundial
in punta di dito
9
Un po' di calcoli
e passo all'ala
10
E per campo un
piccolo schermo
11
Tutti in fila per
la rassegna
12
L'inventaregole
16

DA GIOCARE

Scacchi

Nemmeno
centenario
il campionato
del mondo
18
Gli outsider milanesi
campioni
d'Italia 1982
20

Go

Continua il viaggio
nel regno
dell'intuizione
21

Othello

L'importante
è sempre
partecipare
23
Tre problemi per
un campionato
24

Backgammon

Una partita
al minimo
livello
25

Matematici

Numeri primi:
misteri
di una generazione
27

Quiz matematici

Cinque rompicapo
di geometria
magica
29

Computer

Software per scontri
frontali
29

Cubo

Ancora sulle figure
speciali
31

Master Mind

Il postino bussa
ventisei volte
34

Wargame

Stavolta tocca
ai cannoni
35

Boardgame

I trentamila
di O'Connor
36
Se l'intrigo arriva
per posta
37
Diavoli bianchi
e musi gialli
38

Origami

Il piccolo
fiammiferaio
40

Carte

Gli altri cribbage
42



Febbre di campionati

Enigmistica classica	
Soluzione coperta da segreto d'autore	43
Parole	
L'armata a cavallo	44
Scarabeo	
Un po' d'ordine nelle sigle	46
Soluzioni	
	48
I cannoni 1810	49
Pergioco Club	50
In zona Magenta sul cavallo d'Orlando	51
Gli inafferrabili contorni dell'Homo Ludens	52
Letteratura e gioco	
Il Maestro di Go	55
Scatole aperte	
Skirrid	61
Timejack	61
Vita di Club	62
Posta	63
Il didattico c'è ma non si vede	64

Giugno, tempo di Mundial. Chiuso il capitolo del campionato, gli occhi della nazione calcistica fissano la Spagna. Non è il caso qui di azzardare pronostici e di rinfocolare polemiche: di certo sarà per i tifosi un mese di fuoco e di passione.

In occasione del Mundial abbiamo deciso di dedicare il servizio d'apertura al gioco del calcio. A quello che si gioca nello stadio e a quello che i tifosi giocano sugli spalti o davanti al televisore. E ai giochi che il calcio e gli altri sport hanno ispirato: dai giochi "poveri" e semidimenticati che si facevano con le figurine, le monete, i tappi delle bibite al calcio-balilla e ai vecchi giochi in scatola sino agli odierni Subbuteo, World Cup, Basket Strategy e via discorrendo. Potrebbe essere, per i lettori, un modo piacevole e "creativo" di trascorrere gli sfibranti intervalli tra una partita e l'altra.

Ma il Mundial per eccellenza, quello di Spagna, non è l'unico mondiale in vista. Agli inizi di questo mese, a Budapest, si disputa il primo campionato del mondo di Cubo magico. Vedremo se almeno in Ungheria il campionato italiano — che finora detiene il record mondiale di velocità — riuscirà a portare a casa il titolo. Ha senz'altro maggiori probabilità degli azzurri in Spagna.

Mondiale prossimo venturo anche per l'Othello: ad ottobre, a Stoccolma. In Italia, il campionato prende l'avvio dai tre problemi pubblicati su questo numero della rivista. Dalla loro soluzione dipende la qualificazione alle selezioni interregionali e, quindi, alla finale italiana. Partecipate, dunque: il nostro più vivo augurio è che in Svezia ci vada un nostro lettore, e che difenda con onore i nostri colori.

E per concludere, una sorpresa che i nostri lettori attendevano da tempo: il secondo campionato nazionale di Scarabeo. Organizzato da Pergioco e patrocinato dalla Editrice Giochi nonché da importanti sponsor, il secondo campionato avrà una formula inedita. Metà dei finalisti — a parte gli aventi diritto — saranno selezionati con i problemi che Pergioco pubblicherà a partire dal prossimo mese. L'altra metà verrà selezionata nel corso dell'estate, con gare a tavolino che si svolgeranno in venti villaggi turistici. Per i primi tre classificati, premi "importanti" e degni di interesse. Tutte le notizie le trovate su questo numero e soprattutto — la decisione è stata presa mentre questo numero andava in macchina — su Pergioco di luglio. Leggete e partecipate, dunque: stavolta Pergioco ha fatto le cose in grande.

A causa delle agitazioni in corso nella tipografia per il rinnovo del contratto nazionale dei poligrafici, Pergioco è costretto anche questo mese a uscire in ritardo. Ce ne scusiamo con i lettori.

Tutti i giochi dedicati al calcio e agli altri sport

E PER CENT BAVANTI UN TAPPO DI GASSOSA

di Roberto Casalini e Carlo Animali



Sulle prime pagine dei quotidiani titoli così trionfali, "sparsi" su nove colonne, appaiono di rado. Dopo le elezioni il più delle volte, quando a giurare di aver vinto sono in parecchi. Ma non è il caso del titolo che stiamo per citare.

È lunedì 17 maggio, il campionato di calcio si è appena concluso consegnando lo scudetto ai bianconeri di Trapattoni. La *Gazzetta dello Sport* li festeggia esultante: "Venti volte Juve!". Al titolo fanno corona due stelloni e venti scudetti con le date in cui sono stati conquistati.

La tiratura della *Gazzetta dello Sport*, nell'annata luglio 1978-giugno 1979, era di 334.500 copie, inferiore soltanto al *Corriere della Sera* e alla *Stampa*.

Altri due quotidiani sportivi, *Il Corriere dello Sport-Stadio* e *Tuttosport*, facevano registrare nello stesso periodo tirature più che spicue: rispettivamente 319.250 e 142.950 copie.

È la prova migliore del fatto che, nel nostro paese, il vero gioco di massa, assieme alle carte, rimane lo sport. E da noi, dire sport significa — salvo stagionali passioni ciclistiche — dire calcio.

D'altronde, come resistere al fascino di un gioco nel quale si armonizzano gli elementi più disparati?

Il calcio è competizione fisica e mentale, atletica e

strategica insieme. Nel campo le due componenti convivono: c'è il calciatore "con i piedi buoni" e quello "che ha la visione del gioco".

Oltre che competizione, il calcio è azzardo. Tralasciando l'episodio delle scommesse clandestine, a ricordarcelo esiste, del tutto lecito, il Totocalcio. Anche in questo campo, le cifre sono eloquenti: 114 miliardi 640 milioni e 845 mila lire giocate nelle prime ventiquattro partite della stagione 1980-81.

La cifra è aumentata nei primi ventiquattro concorsi della stagione che si è appena conclusa: 172 miliardi 783 milioni 795 mila lire, con montepremi record come quello dello scorso 7 febbraio: ben undici miliardi.

Ma competizione e azzardo non esauriscono il panorama: bisogna prestare attenzione al calcio "giocato" (o vissuto, se si preferisce) dai tifosi.

Certi fenomeni di beatificazione divistica degli assi del pallone, certi atti di vandalismo da parte delle bande di "ultras", Caillois li iscriverebbe volentieri nelle categorie della mimicry (il simulacro, il piacere di assumere una personalità diversa dalla propria) e dell'ilinx (il gorgo, la vertigine).

Il calcio infine — come del resto molti altri sport — è a sua volta capostipite di una vasta schiera di epigoni.

Giochi i quali simulano un gioco che simula uno scontro. Giochi dal fine imitativo fin troppo appariscente, nei quali una storia che non si può vivere altro che come spettatori viene ricreata a tavolino o sulle scale di casa, per sentirsi, almeno li, protagonisti. Giochi spesso poveri, fatti con materiali di fortuna.

Chi non ricorda le figurine Panini? Un'istituzione, tutto lo scibile calcistico condensato in due-trecento immagini. All'album non venivano quasi mai incollate: ci si giocava. Spesso non venivano neppure acquistate: si vincevano al gioco.

Con le figurine si giocava in tanti modi: a pacchero, a murella, a coprirle, con i dadi. Anche scambiarle diventava un gioco, una via di mezzo tra la caccia e il mercanteggiamento da souk: c'era sempre una figurina introvabile, ai nostri tempi Anzolin, e qualcuna inflazionata. In genere, si trattava di risibili e ignoti mediani della Pro Patria o del Livorno.

Al pacchero (in italiano, schiaffone) si giocava così: chi aveva vinto la conta, posava per terra il mazzetto formato dalle figurine che ciascuno aveva puntato, e assestava un "pacchero" contro il pavimento, cercando di capovolgere il mazzetto. Le figurine capovolte diventavano di sua proprietà e, se le voltava tutte, la partita aveva termine, mentre se ne capovolgeva soltanto una

parte doveva passare la mano.

C'era poi la murella, che si faceva con le monete o con i tollini (in italiano, tappi a corona). Dopo aver deciso la posta in figurine, ci si metteva davanti a una parete e si lasciavano scivolare verso la parete, rasoterra, le monete o i tappi. La parete non bisognava toccarla, pena la squalifica. Bisognava limitarsi ad accostarcisi. Chi ci arrivava più vicino vinceva la posta.

Con i dadi — sottratti al Monopoli o al Gioco dell'Oca — si giocava, semplicemente, al punteggio più alto.

Si giocava, infine, a far cadere le carte dall'alto — da un muricciolo, da un gradino abbastanza alto — cercando di coprire quelle per terra. Chi ci riusciva, vinceva.

E delle figurine, una volta finite, che cosa si faceva? Oltre ad esibirle come santi e a soddisfare le velleità da collezionisti, venivano utilizzate per organizzare altri giochi. Gli ovali dei calciatori, ritagliati con cura, venivano incastonati nei tappi a corona opportunamente imbottiti. Con queste squadre di tollini si disputavano partite molto vivaci.

La palla si colpiva con il colpo di pollice e indice, lo stesso che si usa per gettare in aria le monete, a testa o croce. Come si vede, il Subbuteo non ha inventato niente di nuovo.

Privi di figurine, di mone-

te e di tollini, per giocare a calcio poteva bastare un foglio di carta a quadretti (quelli larghi dei quaderni per la seconda elementare) e qualche pennarello.

Si iniziava col disegnare le linee del campo, le aree e così via. Poi, con i pennarelli, si piazzavano le squadre: quattro quadretti per ciascun giocatore (sei su due file di tre per il portiere). I difensori, dall'uno al sei, venivano disposti in qualunque posizione, purché entro

la propria metà campo; gli attaccanti nella zona dell'avversario.

Infine si procedeva ad alzare porte e portieri. Per le porte, veniva inciso su tre lati un rettangolo di cinque per due, per il portiere un rettangolo di tre per due. Sia le porte che i portieri dovevano stare in piedi. Ultimati i preparativi del campo, dopo aver fissato il foglio sul tavolo con il nastro adesivo, si faceva una pallina di carta e la partita

poteva avere inizio. La pallina poteva essere spinta dalla punta di una matita.

Ogni giocatore aveva diritto di effettuare un colpo, dopo aver detto se intendeva dirigere il passaggio verso il proprio attacco o verso la difesa. Se la pallina giungeva accanto a un suo uomo, in attacco veniva messa sulla casella più vicina, in difesa restava dov'era. In entrambi i casi, il giocatore poteva proseguire.

Se invece serviva un avversario o la pallina si fermava accanto a un avversario, cedeva la mano. Se infine la distanza tra due giocatori militanti nelle diverse squadre era uguale, la pallina veniva gettata in aria, e lasciata cadere nel cerchio del centro campo.

C'era infine un'ultima ipotesi: se la palla non raggiungeva la zona dichiarata dal giocatore prima di effettuare il passaggio, scattava il rigore. C'era rigore, per esempio, se il giocatore dichiarava di voler servire l'attacco e serviva invece la difesa.

Il rigore veniva battuto dal cerchio di centro campo ed era valido se atterrava il portiere avversario ed entrava nel buco della porta, restandovi.

Questi erano i giochi poveri. Poi arrivarono i giochi in scatola. Di molti (*Partita calcistica* della napoletana MG, anno 1942; *Calcio-Scak*, una sorta di dama calcistica) si sono perse le tracce. Altri (*Il Gioco dello scudetto*, dell'Editrice Giochi), dopo aver divertito generazioni di bambini e di adulti complici, sono finiti fuori catalogo.

E oggi? Oggi si può giocare a Subbuteo, oppure all'olandese *World Cup* della Jumbo (distribuito in Italia da Sticktoy), dove, con indubbio realismo, anche sul campo vince il denaro, vale a dire la squadra che ha il numero più alto di fuoriclasse, acquistati a peso d'oro in fase di contrattazione.

Oppure si può tornare ai vecchi giochi, magari tra un intervallo e l'altro del Mundial.

Il potere occulto del master in nero

di Marco Donadoni

L'*Uomo Nero, nella terminologia infantile, è l'Abbiotto, il Cattivo. Con questo non si vuol fare nessuna allusione a chi, pur vestito di nero, scende in un campo di gioco per dirigere una partita. Anzi, a questo personaggio occorre fare riferimento ogni volta che si vuole sottolineare la regolarità di una situazione, la sua corrispondenza alle regole.*

In quasi tutti gli sport la sua presenza è garanzia di rispetto della civile convivenza, di sicurezza che i risultati raggiunti sono stati ottenuti col crisma della regolarità. Anche in alcuni giochi da tavolo, per la precisione i giochi di ruolo, si ha questa figura che, in teoria, non dovrebbe avere troppi punti in comune con il suo omonimo sportivo.

Eppure, una volta esaminati i comportamenti di entrambi, si può scoprire che le due figure non sono così distanti quanto la teoria vorrebbe far credere. Innanzitutto entrambi sono l'espressione, sia pur nel campo di un gioco, del Potere. Nessuno dei due infatti avrebbe senso senza gli strumenti per rendere la loro presenza efficace.

Così, all'arbitro viene concessa la possibilità di giudicare ed eseguire le sue sentenze sul campo, senza praticamente nessuna possibilità di appello, mentre al Master, o giudice di gioco, viene dato addirittura il potere di comunicare esiti di situazioni che solo lui conosce. In questo potere si riscontra, per entrambi i casi, l'azione gratificante di un'attività che, altrimenti, sarebbe difficilmente comprensibile.

Nello sport o nel gioco, infatti, la soddisfazione che si ricava dalla possibilità di vincere non riguarda chi dirige la partita. Egli è al di sopra delle parti, una sorta di Zeus in miniatura, il cui compito è assistere agli sforzi dei giocatori-mortali, controllandone la regolarità. In questo, naturalmente, non può (né spesso vuole) rimanere imparzialmente estraneo. Proprio questa possibilità di intervento è la giustificazione di una presenza che, altrimenti, garantirebbe solo rischi e spesso insulti.

Il secondo elemento che collega la figura dell'arbitro e quella del Master è la possibilità di emergere come personalità "differenti". Giustificate o no, le direttive del controllore di gara vanno seguite, e i primi a rendersene conto sono proprio i giocatori. Ciò non perché colui il quale veste i panni dell'arbitro sia migliore degli altri, ma perché, accettando determinate regole, è necessario accettare anche chi le rappresenta o, in alcuni casi, le decide. Starà poi a lui mantenersi entro i limiti della credibilità (guai al Master che ammette di aver sbagliato!) e svolgere il proprio ruolo in modo da essere accettato dagli altri.

Trasformato nel pupazzetto di rigida plastica dei calcio-balilla, con quell'aria ebete vagamente somigliante all'Oscar dell'Award Academy, o ridotto al più flessibile bamboccio del Subbuteo, il vero protagonista dello sport nazionale resta sempre il calciatore. Amato dalle folle, oppure solo stimato dai colleghi, viene sempre più spesso corteggiato dai pubblicitari perché la sua immagine fa vendere le mafiette al ritmo delle patate.

Se è troppo giovane e bello, i tifosi controllano che una vita privata troppo disoluta non disturbi il suo rendimento atletico. Quando diventa "il campione" è fatto oggetto di migliaia di preoccupazioni e le aspettative per le sue prestazioni crescono a dismisura. È il capro sacrificale della tribù, l'idolo vivente, il simbolo della domenica pomerriggio. Le figurine che lo ritraggono, e che i ragazzini si scambiano sotto i banchi di scuola, somigliano molto alle immaginette dei santi, giovani, belli e con lo sguardo fisso...

Ogni tanto queste figurine finiscono per essere appuntate, o meglio appiccicate, sui giubbotti dei giovanissimi, come in segno di devozione.

Ma chi è il calciatore? Come gioca la sua parte dentro e fuori dal tavoliere d'erba che è il campo di uno stadio? Fino a che punto, per un calciatore professionista, giocare ogni domenica è un divertimento e quando la partita settimanale viene vissuta come un lavoro qualsiasi?

Cari, cari polli d'allevamento

Le società pensano a tutto: loro, i calciatori, devono solo correre e giocare

di Paola Jacobbi

Trasformato nel pupazzetto di rigida plastica dei calcio-balilla, con quell'aria ebete vagamente somigliante all'Oscar dell'Award Academy, o ridotto al più flessibile bamboccio del Subbuteo, il vero protagonista dello sport nazionale resta sempre il calciatore. Amato dalle folle, oppure solo stimato dai colleghi, viene sempre più spesso corteggiato dai pubblicitari perché la sua immagine fa vendere le mafiette al ritmo delle patate.

Se è troppo giovane e bello, i tifosi controllano che una vita privata troppo disoluta non disturbi il suo rendimento atletico. Quando diventa "il campione" è fatto oggetto di migliaia di preoccupazioni e le aspettative per le sue prestazioni crescono a dismisura. È il capro sacrificale della tribù, l'idolo vivente, il simbolo della domenica pomerriggio. Le figurine che lo ritraggono, e che i ragazzini si scambiano sotto i banchi di scuola, somigliano molto alle immaginette dei santi, giovani, belli e con lo sguardo fisso...

Se parlaste con un brasiliano, un Juary ad esempio, vi direbbe probabilmente che per lui il pallone è tutto, è la sua vita, è ciò di cui non potrebbe fare a meno. Gli italiani sembrano più scafati. Paolo Rossi, quando dopo due anni di squalifica è tornato a giocare, durante un'intervista televisiva tradiva, con lo sguardo e con le parole, un certo entusiasmo, ma senza esagerazioni passionali.

Non è un caso che i nostri calciatori intraprendano molto presto, quando sono ancora all'apice della carriera sportiva, attività commerciali di sicuro rendimento, quali le assicurazioni, la pubblicità, l'industria di articoli per lo sport. Pensiamo all'origine del gioco del calcio. Questo diffusissimo sport è nato nei college universitari inglesi ed era praticato solo dai rampolli di ristrette élite.

Poi, man mano che è venuto acquistando la popolarità che conosciamo, è diventato, in molti paesi, l'unico mezzo che tanti ragazzi avevano per riscattarsi dalla miseria ed essere ammessi a far parte di un mondo "dorato".

In Italia, questo non più tanto vero, anche se la componente proletaria, rispetto a quella piccolo-medio borghese, dei nostri calciatori è sempre la maggioranza.

Quale prezzo paga il giovane sportivo per stare in una squadra di serie A? Viene cresciuto come un pollo d'allevamento; la società provvede a tutto, paga le

tasse, l'affitto, la bolletta del telefono e, quando il calciatore è molto giovane, lo manda anche a scuola. E se lui non ci va, lo sgrida, proprio come una mamma.

Il giovane Sergio Battistini, 19 anni, mediano del Milan, dice che è un fatto positivo. "Probabilmente la mia generazione di calciatori sarà più colta delle precedenti. Non veniamo più illusi, sappiamo da subito che la carriera sportiva non può durare per troppi anni. Il fatto che la squadra si occupi di tutto il resto ci dà la possibilità di impegnarci fino in fondo nell'attività sportiva, senza preoccupazioni di ordine materiale".

Dal punto di vista legale, il giocatore non è un soggetto giuridico. Una volta acquistato da una società, non può prendere parte a spettacoli pubblici, se la squadra non lo autorizza, né può esprimere opinioni personali se non le concorda prima con i suoi "padroni".

La mercificazione del calciatore è così esasperata che alcuni psicologi hanno impostato delle teorie in cui si raffrontano il mondo del calcio e la divisione sociale del lavoro. I calciatori vengono selezionati in partenza, esaminati, indotti a scegliere una specializzazione proprio come, sostengono gli psicologi, gli operai o gli impiegati di un'azienda.

Un altro dato caratteristico della figura del calciatore è, come abbiamo già detto, il divismo. Strapagati e coccolati dalle società, esaltati dai tifosi, hanno nei

confronti della stampa un modo di fare, a dir poco, altezzoso. Secondo alcuni giornalisti, più che l'entità dei loro guadagni (ci sono categorie di sportivi che percepiscono molto di più, come i tennisti e i corridori automobilisti) è la bambagia in cui vengono fatti vivere che li porta a essere dei divi capricciosi.

Vita da seminaristi, soldi, mafiette, divismo; è questo essere calciatori? "No, per fare il calciatore, bisogna divertirsi — dice Gianni Rivera — il che non significa affatto essere dei dilettanti. Per noi professionismo significa avere tecnica e perfezionarla. Ma la tecnica non basta a fare il campione. Bisogna avere estro e passione per il gioco".

"Se non mi divertissi, non lo farei — dice ancora Battistini.

— Quando mi alzo la mattina, comincio subito a contare le ore che mi separano dall'allenamento". Al di là del business, però, il calcio è soprattutto un gioco, e, come tale, prevede ruoli che sono costituzionalmente "vincenti" e altri che lo sono meno. O meglio, alcuni ruoli danno popolarità più facilmente di altri.

E c'è poco da fare. Campane, divo, "golden-boy", lo diventa solo chi fa i gol. "È normale che sia così, la gente guarda chi fa il gol, perché in questo sta la spettacolarità del calcio" dice Rivera.

"È naturale, ma non molto giusto" dice Battistini. "Chi corre di più non viene notato ed è altrettanto indispensabile alla riuscita della squadra".

Gioco di gruppo ma senza regole

Nei grandi happening domenicali i tifosi sono parte essenziale dello spettacolo: tutto è lecito pur di sostenere la squadra

di Loretta Bertolotti

Lunedì mattina. Nel vagone della metropolitana, sull'autobus, in treno, è tutto uno sventolio di fogli rosa. La *Gazzetta dello Sport* regna sovrana; tra le mani del pensionato, letta avidamente dal ragazzino con i libri, sfogliata dall'impiegato in giacca e cravatta. L'uomo distinto, valigetta 24 ore, ci getta un'occhiata distratta, ma ce la getta.

Li ritrovi poi nei bar, alle mense aziendali, davanti al televisore che trasmette l'ennesimo commento del dopo partita, a commentare un goal, un rigore non concesso, la formazione della squadra del cuore.

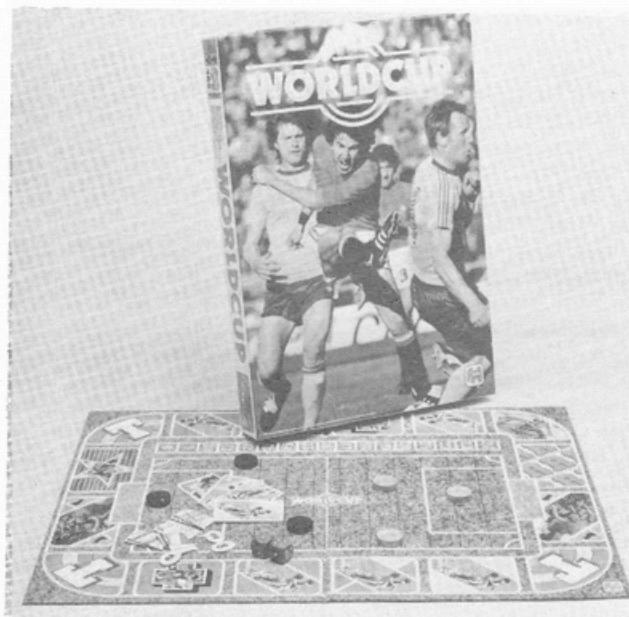
Molti di loro, il giorno prima, hanno riempito gli stadi, la radiolina incollata all'orecchio per seguire le altre partite, magari per ore sotto la pioggia, con le sciarpe, i berretti, gli striscioni e l'immancabile cuscinetto con i colori della propria squadra.

E l'aggerrito, vigile, co-

lorito esercito dei tifosi del calcio.

Quello del "tifo", forse, non è un gioco vero e proprio, ma un grande happening sì, dove le reazioni emotive si scatenano e fanno nascere inconsueti affrattamenti (i grandi cori d'incitamento, gli abbracci, le coalizioni contro i tifosi avversari) e incredibili ostilità.

"Niente come il gioco del calcio stimola l'idea di gonfalone", dice Alfio Caruso, giornalista sportivo de *Il Giornale Nuovo*. "I colori della squadra diventano il simbolo della propria città e difenderli è un po' come difendere le proprie radici, il luogo dove si vive anche se in maniera anonima. Un esempio significativo è la Juventus, una squadra torinese sostenuta da un pubblico d'immigrati; il solo momento di vero patriottismo che ricordo, quando la gente di ogni tipo scendeva nelle strade sventolando il tricolore, è stato quello del-



le vittorie dell'Italia ai mondiali del Mexico: un fenomeno strabiliante".

Dal tappeto erboso sul quale i giocatori lottano per il possesso della palla riepongono le ombre dei tornei medioevali, delle arene antiche dei gladiatori e degli atleti: il pubblico ancora una volta cerca le prodezze e i contrasti di ordine fisico, vuole il campione che vince. E lo condiziona con i suoi incitamenti e i suoi moti di stizza.

"Quando ti trovi sul campo e senti puntati su di te migliaia di occhi ti senti schiacciato, se fischiano tutti insieme diventa quasi difficile riuscire a toccare la palla, ti paralizzano", dice un famoso giocatore. "Credo che questa sia la sensazione che prova il toro nella corrida".

Ecco che il pubblico diventa una parte inscindibile del gioco, non esiste partita a nessun livello senza pubblico, non esistono divi, squadre.

"I tifosi possono influenzare il mondo del calcio? Certamente," afferma uno dei fondatori di un prestigioso club sportivo di Milano. "Annualmente organizziamo un concorso, "Il calciatore d'oro", con il quale premiamo i migliori giocatori al di sotto dei 23 anni, e spesso i nostri prescelti trovano poi ingaggi da capogruppo.



L'identificazione dei tifosi con la squadra raggiunge spesso punte di fanatismo: qui un "supporter" bacia i piedi a Bill Shankly, allenatore del Liverpool (da "La tribù del calcio" di D. Morris).

Molti organizzatori ci corteggiano per poter entrare nel club. Comunque il calcio non è più quello di una volta. Noi della vecchia guardia seguivamo la nostra squadra in tutto il mondo, si ammirava il bel gioco e i campioni, quelli veri, nascevano come funghi. I presidenti erano dei veri mecenati, a ogni cena non si contavano gli orologi d'oro. Ora allo stadio si va solo per fare gazzarra, si vuole solo vincere, non im-

porta come, ed è per questo che noi allo stadio non ci andiamo più".

Il problema della violenza nello stadio è di scottante attualità: scontri, invasioni di campo, pullman devastati. Non esiste nemmeno più una mappa della violenza, oggi ogni stadio può essere potenzialmente "caldo". I nomi delle tifoserie più agguerrite riecheggiano spacci di violenza quotidiana del presente e del recente

passato: Brigate rosso-nere, Falange nerazzurra, Potere rossonero, Leoni, Boys, Ultras.

"La politica non c'entra", interviene il presidente del Milan Club, Taccone "questi gruppi sono formati da ragazzi molto giovani che quasi mai si occupano di politica. La scelta dei nomi è più un fatto edonistico, una specie di mascherata per sottolineare che loro sono diversi dagli altri tifosi, sono di più. Sono violenti e sentono molto il gruppo, perché dal gruppo si sentono protetti, giustificati, ma fortunatamente crescendo si calmano".

Nadia Bertoglio, 18 anni, "leonessa" del Milan respinge decisamente la qualifica di riottosa.

"Lo stadio è una città, all'interno della quale ci sono persone di ogni tipo e tensioni da scaricare, ma non è affatto vero che le tifoserie come la nostra siano violente per antonomasia; ci sono degli infiltrati che vogliono solo provocare, ma noi tentiamo di tenerli a bada. La differenza tra noi e gli altri è solo che siamo tutti amici, che abbiamo i nostri slogan e che partecipiamo alle spese per gli striscioni e le bandiere, siamo un gruppo. Per noi il Milan è tutto. Leoni armati stiam marciando. Leon, leon, leon. Siam la Fossa dei Leon".

Lasciamole stare!

Il calcio è un gioco, e come tale ha le sue regole, universalmente accettate e riconosciute in sede internazionale. Per curiosità, abbiamo chiesto ad alcuni giornalisti sportivi se queste regole sono da cambiare e se sì, come. Non ci aspettavamo una simile unanimità: gli interpellati hanno risposto che è molto meglio lasciare tutto come sta.

Alfio Caruso, Il Giornale Nuovo. "Nessuna modifica. Il calcio si basa su poche regole, facili, comprensibili da tutti e immediatamente verificabili dalla tribuna: proprio qui sta la sua forza, quello che gli permette di avere una popolarità maggiore di qualsiasi altro sport, e di acquistarne sempre di più, come è successo negli Stati Uniti. Si dice molto spesso che sarebbe bene apportare qualche cambiamento per aumentare la spettacolarità del gioco: ebbene, al Torneo Giovanile di Montecarlo hanno provato ad abolire il fuorigioco ed il risultato è stato che si è segnato meno. Le difese erano così preoccupate dei gol di rapina che hanno giocato ancora più chiuse".

Bruno Bernardi, La Stampa. "Il regolamento, per quanto abbia qualche lacuna, è ormai talmente assimilato da tutti che qualsiasi cambiamento peggiorerebbe le cose. Al massimo aggiungerei altri due guardalinee, per avere tutta la fascia laterale coperta da entrambe le parti. Piuttosto, sarei del parere di allineare l'Italia al resto dell'Europa per quanto riguarda l'assegnazione dello scudetto in caso di parità. Lo spareggio è iniquo, nessuno si dovrebbe giocare una stagione in novanta minuti o,

peggio, ai rigori: meglio la differenza reti o i risultati degli scontri diretti".

Mario Sconcerti, La Repubblica. "Sono poche, solo 17, vanno bene, tutti le capiscono, non vedo che bisogno ci sia di cambiare, sarebbe come voler truccare una donna già bella. Tutti parlano di spettacolo, di divertimento: non diciamo sciocchezze, il tifoso non si diverte, soffre, sta scomodo, magari sotto la pioggia, tutto quello che gli interessa è vedere vincere la propria squadra. Se si volesse divertire potrebbe fare qualcosa d'altro, uscire con una ragazza. Il fuorigioco? Aumenta l'intelligenza calcistica, tanto che molte squadre hanno imparato a sfruttarlo. Per rendere più bello il calcio, bisogna che a giocarlo ci siano meno brocchi: il resto è sociologia da quattro soldi, di gente come Desmond Morris, in cerca di una facile popolarità e di quattrini".

Luca Calamai, La Gazzetta dello Sport. "No, non le cambierei, la gente sa che si gioca così e non si aspetta niente di diverso. Sono già stati fatti esperimenti in questo senso, e tutti sono falliti perché hanno provocato immediate contromisure tattiche".

Beppe Viola, Servizi Sportivi Rai. "Per carità, lasciamo tutto come sta, il tasso culturale degli addetti ai lavori è tale che se si cambia anche solo una virgola, ci vogliono quattro anni perché capiscano qualcosa. Secondo me non è sulla partita che bisogna intervenire, ma sull'intervallo e sulle strutture: spettacoli durante le pause del gioco e stadi più confortevoli, a San Siro se si vuole andare al gabinetto è subito crisi. Tutte le innovazioni non servono, se i giocatori sono brocchi: anche allargare le porte o aumentare le sostituzioni è solo un palliativo quando mancano la professionalità e la maturità. Quindi, dato per scontato questo e che la situazione peggiorerà — le società tengono i giocatori nella bambagia e certo non ne favoriscono la maturazione — tanto vale intervenire sul contorno".

A mio fratello la Lola a me la Sanremese

Quando il calcetto si chiamava Balilla e non andava contromano

di Giovanni Gandini

Nel luglio del 1943, mentre pattuglie di marinai controllavano che i busti in gesso del Duce non crollassero in testa alla gente che guardava, mio fratello giocava a Calcio Balilla con certi suoi amici Pontello di Firenze. Non so se fossero i padri dell'attuale Fiorentina, so soltanto che nella confusione generale del dopo 25 Luglio io riuscivo finalmente a manovrare il portiere, quello purtroppo con la mano-pola che saltava via.

Mio fratello affidava la difesa a Lola, figlia del vecchio presidente dell'Ambrosiana, mentre i bambini Mazzatti, ancora troppo piccoli per cimentarsi in un gioco così brusco e senza spalti, correvano in pineta. Di colpo sparì Teodorani, ottimo goleador (fintava con la pallina color arancio tipo ping pong e poi sparava inesora-

bilmente a rete). Altri ragazzi grandi del Dopo Duce scomparvero e così riuscii pian piano a tenere un paio di volte anche l'attacco.

Il commendator Sovera era proprietario dell'albergo Mare e Pineta, una specie di Hotel New Hampshire per benestanti a Milano Marittima, e sosteneva di avere inventato brevettato e costruito il primo calcetto da tavolo con gambe, il Calcio Balilla. Era tutto di legno, nelle due versioni rosso-nera contro bianconeri e bianconeri contro biancorossi. Perché il Vicenza dovesse far parte delle squadre non si sa, forse perché Sovera era di origine veneta (e non mi ricordo nessun Farina sotto l'ombrellone).

Il bello del gioco era che si andava da destra verso sinistra e non contromano come con i calcetti dei bar degli anni Cinquanta Sessan-

ta, i giocatori avevano ognuno una sua faccia, le viti saltavano di quando in quando sotto le stangate dei Pontello e delle Ragazze Masseroni, le gambe del tavolo si schiodavano, i pomelli delle aste su cui erano avvitati i calciatori si fendevano e facevano male alle dita. I polpastrelli alla sera, soprattutto per chi teneva il portiere, erano rossi e gonfi.

Quando i Grandi si allontanavano con le loro Pupe Sportive, paghi di urla, noi sudati a forza di andare ad acchiappare le palline che sfondavano la rete e si perdevano picchiettando fra le mattonelle della terrazza, ci permettevamo qualche scontro prima del crepuscolo. Non esagero dicendo che certe volte contro bambini di sei anni tenevo addirittura le quattro stecche: portiere, due terzini, tre mediani, cinque attaccanti, secon-

do canonico Metodo.

Bum bum bum, i colpi, le mazzate dei legni rompevano la siesta finché un cuoco non veniva a dirsi di smettere. Chissà perché un cuoco, uno con il cappello bianco e la barba un po' lunga e una sigaretta, stanco di fritture serali o in attesa di mescolare minestre. Io ubbidivo perché era mio amico, così come i camerieri che intanto nella sala a vetri del ristorante preparavano tavoli bianchi con fiaschetti di Sangiovese e melone a fette. Piattoni di frutta, di pesche della Romagna ricca anche nel '43.

Quando dopo la guerra fui sfidato al Tanino angolo Beatrice d'Este-Vigentina, sul campo dei nuovi calcetti-semi-svizzeri-contromano, feci una figuraccia. Anche perché non c'erano mondiali da festeggiare o simulare. Ero abituato a fare girare l'attacco su se stesso, in attesa che l'avversario rimettesse la pallina in gioco, con una tecnica da bullo. Vrrrrrrrrrr! faceva l'asta di legno roteando, e io con la spalla destra alzata e due dita sulla manopola fingevo incredibile sicurezza.

"Stai diventando bravo, Giovanni", diceva mio fratello dandomi una pacca sulla schiena e allontanandosi con la Lola. Ma al Tanino ero perduto. Smisi di giocare ai calcetti e mi sposai. Io non ho mai avuto, maledizione, campionati del mondo, da ragazzo o da bambino, forse la mia vita sarebbe stata diversa. Quando in città giocavo a calcio da tavolo con mio fratello sul tavolo di guardaroba segnato col gesso bianco (quello sottile come un sasso), in piedi su uno sgabello perché non ci arrivavo, lui teneva il "Milano" e io dovevo accontentarmi della Sanremese con la maglia celeste.

"Perché" diceva mio fratello "tu sei più piccolo e devi tenere la serie B e C, e anche miste se vuoi. Alla tua età io avevo la Pro Vercelli e il Fanfulla, e Dario la Juventus". Ma lui, che adesso usciva alla sera con un'altra ragazza e non con la Lola, non sapeva come fosse difficile trovare sul Calcio Illustrato le foto della Sanremese al completo. Facevo tutto il possibile ritagliando con le mani che diventavano blu dallo sforzo le copertine



Le figurine dei giocatori sono sempre state la testimonianza del carattere autenticamente popolare del gioco del calcio: questa "Liebig", ingenua nel disegno come un santino, risale agli anni Trenta.

tine della Piccola Biblioteca Salani.

Tondini da 3 centimetri di un cartone pesante, stagno, giudicato da mio fratello l'ideale per alzare il pallone e per resistere ai tackles. Poi bisognava attaccarci sopra le foto dei giocatori con la colla fatta in casa, quella di farina e acqua cotta nel pentolino. Poi inchiodare le porte, poi rimettere la rete (veli da sposa, rubati nella sartoria di mio padre). I nomi dei calciatori non si scrivevano, sarebbe stata una vergogna, ognuno doveva saperli a memoria e riconoscerli. Molto tempo dopo, quando già stavano colmando i buchi delle bombe sul Naviglio, riuscii a farmi promuovere; ricordo che l'ultimo giocatore che incollai (con la Cocaina questa volta) fu Tognon del Milan. Fate voi i conti.

Ma non c'è età per il gioco. E allora, dopo, mentre ragazzi poveri e senza cartone (o almeno senza Piccola Biblioteca Salani) giocherellavano con i tollini dell'acqua minerale foderati di cera o cicche o stucco, senza idee precise e regolamenti, noi spazzavamo il tavolo di guardaroba e via tutti i ferri da stirio, i cesti con le camicie, le lenzuola, i colletti appena stirati, la scatola di latta rossa con gli spilli, via il mollettone e gli asciugamani impilati.

Orologio alla mano (ogni tempo dieci minuti) continuavamo il nostro campionato secondo le regole di Dario l'Inventore. Dario è mio cugino e ora abita a Biella, è un famoso radiologo ma ancora oggi appena può scende nel seminterrato e scrive regole, maglie, reti, andate, ritorni, battaglie navali e terrestri, piste, ciclisti e Auto Union. Quando guarda le lastre dei suoi clienti mi aspetto che dica di un intestino: "Bel circuito, ma curve troppo facili", o di uno stomaco: "Vedo male il tondino del rigore...".

Volete sapere le regole? Prima di tutto il pallone: l'ideale è un circolo di otto millimetri di diametro in cartone duro, meglio se in due strati sovrapposti, e se si alza deve alzarsi come un missile. Le porte sono di otto centimetri, alte sei, i giocatori di circa tre centimetri di diametro, spessi circa tre millimetri (anche se qualche buona aletta fragile

ma veloce può non superare i due millimetri). La tecnica è quella del tiro piatto con il pollice e il medio, mai in verticale (tipo lumaca con le corna). Ed è una tecnica che dà buoni frutti anche con le biglie. Se giocate con le monete di ogni paese perché da bravi manager andate spesso a Monaco o negli Emirati, tenete presente che il 50 pence inglese (ottagonale) non è ammesso se non come portiere e che il 5 franchi svizzero vale soltanto come centromediano.

Prima ancora di giocare con i tondini di cartone (che poi io in età matura mi facevo fustellare dal tipografo Colombo in Corso Monforte) mio fratello obbligava mia sorella maggiore a interrompere la Sonata al chiaro di luna di Beethoven per sfidarla, magari sul tavolo di cucina o sullo stesso pianoforte, a partite di foot-

ball con dei figurini muniti di piedistallo che venivano acquistati nella cartoleria Perini di Viale Lombardia, di fianco alle scuole. Quelli sì che erano nazionali, c'era Orsi, c'erano Allemandi, Leveratto, Magnozzi, Ferraris I°, non ancora Rava e Foni e Meazza, ma già Andreolo, Varglien e altri, tutti con la maglia azzurra in cromolitografia.

Era una splendida immagine su cartoncino Bristol e i calciatori venivano via senza ritagliarli. Dopo un po' il piedistallo si frattava e come i nazionali veri di allora venivano sbattuti in un cassetto e dimenticati. Io non ho mai avuto una nazionale, lo ripeto, solo Sanremese e Novara, per pochi mesi il Milan di Togno e Annovazzi Carletto. Forse era l'anno in cui giocava nel Milan anche el Peppi Meazza.

Altri tempi, Peppino Meazza passeggiava in via Montenapoleone e andava dal barbiere di mio zio.

"Zio, è vero che hai visto Meazza?...". Si diceva che spopolasse fra le belle donne di Milano. Lui non era uno dei "ragazzi" di adesso e non diceva "mister". Peppino giugava al balù, anche sulle spiagge di Rimini, quando tutti dicevano "c'è Meazza! c'è Meazza!" e si correva in bicicletta ai bagni del Grand'Hotel perché c'era Meazza sotto l'ombrellone. Meazza in costume da bagno con la cintura bianca, Meazza che beveva il Campari con una signora inglese. Ma che Mc Cartney d'egitto... Meazza! Quello era calcetto ragazzi, e lui è stato della nazionale, dell'Inter e del Milan. Mai della Sanremese purtroppo. Ho sbagliato i miei anni.

El piccolo mundial in punta di dito

Alla ricerca di una basetta smussata in vista dei prossimi campionati mondiali di Subbuteo

di Sergio Masini

Questo mese, in Spagna, non si disputano soltanto i campionati mondiali di calcio. Dall'8 al 9 giugno, a Barcellona, si svolgeranno anche i campionati mondiali di *Subbuteo*, il calcio in miniatura a punta di dito. Provenienti in larga maggioranza dall'Europa, giocatori giovani e giovanissimi si affronteranno in una serie di

partite che dovranno laureare il campione mondiale.

Nel mondo del gioco, quello del *Subbuteo* è un continente del tutto a sé. In parte sport, in parte gioco da tavolo, quest'hobby è stato inventato nel 1947 dall'inglese Peter Adolph. La sua etimologia è curiosa: *Subbuteo*, infatti, è il nome latino di un falco predatore, rapido nel cogliere la preda

come vorrebbero essere rapidi e precisi i partecipanti a questo gioco-sport che richiede prontezza di riflessi e concentrazione.

Come funziona? In principio erano i tappi di birra, e il *Subbuteo* ne riprende il concetto: al posto dei tappi c'è una basetta di plastica a sezione di sfera col fondo piatto, sulla basetta una figurina di giocatore. Per allestire un campo di gioco occorrono dieci calciatori e un portiere per parte, un panno verde con le strisce di un vero campo di calcio, un pallone di plastica leggera (non in scala con le figurine), due porte e un regolamento che ricalca fedelmente quello del calcio "umano".

Lo svolgimento di una partita è semplice: spingendo con la punta dell'indice (gli esperti sconsigliano il medio) le figurine, bisogna raggiungere il pallone, portandolo via all'avversario, tenerlo, passarlo, evitare i falli (toccare una figurina avversaria prima di rag-

Subbuteo®

IV CAMPIONATO DEL MONDO
Subbuteo®

ESPAÑA MUNDIAL

Barcellona 8-9 Giugno 1982

CALCIO

giungere la palla), tirare in rete e, ovviamente, fare goal.

Acquistato il materiale di base, l'aspirante subbuteista dovrà scegliere anche la propria strada all'hobby. Se cede alla tentazione consumistica comincerà a comprare figurine di arbitri, guardalinee, fotografi, allenatori, poi passerà alle palline, ai riflettori, alle gradinate e al pubblico. La partita vera e propria passerà quasi in secondo piano. Se invece l'aspirante vorrà diventare giocatore di torneo guarderà con disprezzo i collezionisti e si limiterà al campo nudo e crudo.

Anche per gli "specialisti", tuttavia, la vita non è facile. Me ne parla Danny Alegi, uno dei migliori giocatori in Italia, che però non potrà partecipare ai mondiali a causa della sua cittadinanza americana ("ma potrei giocare con gli USA: c'è qualche contatto in corso"). Tanto per cominciare, la scelta della squadra. Una figurina di *Subbuteo*, in genere, una volta ricevuta la spinta, tende a piroettare su se stessa andando in direzioni diverse da quelle desiderate.

Ciò è dovuto alla parte sottostante della base, solitamente delimitata da uno spigolo: e in questo caso bisogna tenersi la figurina così com'è, perché è vietato modificarla "artificialmente". Però una figurina su cento ha la base smussata, e quindi scivola meglio sul piano di gioco. Di conseguenza gli esperti trascorrono ore nei negozi frugando tra le scatole alla ricerca del pezzo raro, dotato della preziosa smussatura.

I campioni, poi, ricorrono a un altro trucco: una misteriosa cera, non in commercio, che ha raggiunto prezzi da amatore, viene spruzzata su un panno che serve a pulire la base dei calciatori. Basta toccare le figurine "trattate" per vederle scattare da un lato all'altro del campo.

Grazie ad accorgimenti di questo tipo il giocatore di *Subbuteo* si troverà nelle condizioni migliori per cominciare l'allenamento. Bisogna allenarsi tutti i giorni, da soli e con gli amici, e partecipare al maggior numero possibile di tornei. Solo così si potrà sperare di inserirsi nei campionati italiani, europei e mondiali, di-

visi nelle categorie juniores (fino a sedici anni) e senior (da sedici anni in su).

Partecipare a un torneo è particolarmente impegnativo. Come mi confida Alegi, il maggior nemico dei giocatori non è tanto l'indolenzimento delle dita ("ci si fa presto il callo") quanto lo stress psicologico. Benché una partita duri solo trenta minuti, divisi in due tempi, i campioni devono sbracciarsi sul campo e correre da una parte all'altra del tavolo per evitare i possibili contropiede, senza un attimo di respiro, il tutto evitando gli spettatori che, specialmente nei tornei minori, si accalcano ai bordi del campo.

L'ampiezza del fenomeno *Subbuteo* è senza dubbio notevole. Una pubblicità americana parla, per il 1981, di sette milioni di giocatori in Europa. È difficile dire quanto il numero delle confezioni vendute corrisponda agli effettivi appassionati; ma è certo che in Italia gli iscritti alla Federazione Italiana Calcio in miniatura sono alcune migliaia e che i vari tornei incontrano sempre un grosso successo di iscrizioni e di pubblico.

Degna di nota, in questo hobby, è proprio l'articolazione delle strutture associative, che ne fanno una specie di piccola Lega Calcio, con la differenza non

disprezzabile che nel *Subbuteo* non ci sono professionisti.

Forse l'unico subbuteista che ha guadagnato qualcosa oltre alle trasferte all'estero è Stefano Beverini, già campione d'Italia, che nel 1980 ha pubblicato il libro *Panno Verde Subbuteo - Io, Beverini...* (ed. La Litotecnica, Bologna, lire 12.800).

Per concludere, chi andrà in Spagna per il Mundial avrà forse di che consolarsi per le eventuali "magre" della nostra nazionale. Da alcuni anni, infatti, i migliori giocatori in assoluto di *Subbuteo* sono gli italiani, seguiti piuttosto a distanza dai belgi, francesi e inglesi.

Un po' di calcoli e passo all'ala

di Marco Donadoni

che il termine sarebbe stato quello — era il coordinamento.

Come spiegare ai suoi amici pelosi quel che dovevano fare perché la preda non scappasse? All'omide venne un'idea luminosa ed efficace. Dopo essersi accucciato sulle corte gambe,

con un ossicino prese ad asportare la polvere che ricopriva le pietre su cui stavano. La radura, il boschetto, le posizioni di partenza. Poi il movimento, il punto di ritrovo e infine la fossa in cui la belva sarebbe caduta sotto i loro colpi.

La rudimentale cartina

Nella radura, al sorgere del sole, gli occhi dell'omide si rivolsero ai compagni che lo attendevano. Dopo aver scoperto che cacciare in gruppo era più sicuro e redditizio dell'azione individuale il problema — anche se non si sapeva ancora



ottenne il suo scopo. Dai grugniti di approvazione che si levavano attorno a lui, l'omide comprese che quel giorno ci sarebbe stato cibo per tutti".

Ecco come, con un po' di fantasia, potremmo immaginare la nascita dei giochi di simulazione sportiva. La caccia, allora, veniva praticata per esigenze tutt'altro che ludiche o di diporto: tuttavia, l'esigenza di coordinare l'attività venatoria diede origine alla simulazione sportiva.

In seguito, alle esigenze materiali si sovrapposero quelle religiose e rituali, e l'attività sportiva acquistò fini propiziatori per la caccia o per la guerra.

Nel frattempo, con la tipica capacità infantile di copiare, nascevano i primi giochi che, tramite statuine o semplici regole d'astrazione, riproducevano tali attività. Numerosi esempi di cacciatori e animali, infatti, ci provengono dalle ricerche archeologiche. La rappresentazione simulata iniziava ad acquisire caratteristiche proprie. Poteva essere fine a se stessa, avere come unico scopo il divertimento.

Quando infine i giochi iniziarono a rivolgersi anche a un pubblico "adulto" fu naturale che, oltre alle varie attività lavorative o belli- che, venisse preso in considerazione anche lo sport, che occupa una porzione considerevole del tempo libero.

Nella grande famiglia dei giochi dedicati allo sport, si vennero a delineare progressivamente due linee: i giochi di abilità manuale e i giochi di abilità nel calcolo.

Dalla prima linea emersero capostipiti indiscutibili il calcio da tavolo (detto anche calcetto o, dal ventennio in poi, calcio-balilla) e il calcio con i tappi di bottiglia.

Il primo, che nel corso del tempo è rimasto sostanzialmente immutato nelle regole e si è limitato a cambiare i materiali impiegati, ha subito la prima vera evoluzione solo con l'avvento dell'elettronica, che ha permesso lo sviluppo di due elementi — il gioco solitario e il gioco contro il tempo — altrimenti di difficile — e in alcuni casi impossibile — simulazione.

Il secondo — il calcio con i tappi di bottiglia — ha

avuto la sua metamorfosi con l'avvento del *Subbuteo*, sofisticata elaborazione britannica presto esplosa oltremanica.

Alla base dei due tipi di gioco — e dei loro nipotini dotati di molle, sbarre o altri sistemi di tiro — sta un concetto che presenta affinità profonde con lo sport vero. Ciò che conta, nel *Subbuteo* come nel calcetto, sono l'abilità fisica, il colpo d'occhio e la velocità dei ri-

flessi nel tiro e nelle parate.

Certo, ai piedi e alla testa dei calciatori in carne e ossa si sostituiscono i polsi e le dita della mano, ma il meccanismo di gioco è identico. La fortuna o il calcolo, nel *Subbuteo* come nel calcetto, contano poco. La velocità e la forza, alla fine, dimostrano la superiorità del vincitore, come nello sport.

Ma oltre al calcetto e al *Subbuteo* esiste un secondo

gruppo di giochi, dalle caratteristiche più "mentali". Ne fanno parte quelle simulazioni che, dei vari sport, considerano soprattutto gli aspetti teorici, suscettibili di quantificazione in termini matematici.

In questi giochi, più che alle capacità atletiche, ci si deve affidare alle doti di calcolo e a una strategia generale. Nelle partite, è indispensabile saper prevedere le mosse avversarie, e la fortuna ha un peso a volte non lieve.

Di conseguenza, il rischio di eccessi numerici, nelle simulazioni sportive, è sempre in agguato: capacità di scatto, abilità nel tiro (dritto e mancino), colpi di testa, abilità di passaggio (aereo e rasoterra), tutto può essere quantificato; ogni possibile aspetto dello sport può essere preso in considerazione. Il giocatore tuttavia è costretto a effettuare controlli e calcoli a livelli anche molto complessi.

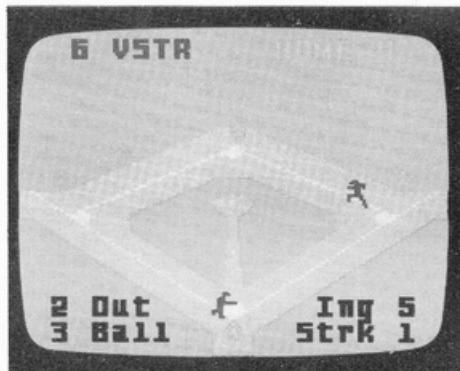
Progettare questi giochi è piuttosto complicato — la problematica al riguardo è imponente — ma, per i produttori, le soddisfazioni economiche non mancano: solo negli Stati Uniti, il rapporto tra le simulazioni belliche e quelle sportive, nelle vendite, è di uno a quattro.

Quali sono i problemi principali che si pongono in una simulazione sportiva? Innanzitutto occorre considerare il rapporto tra tempo reale e "tempo in scala". Mentre nei giochi come il calcetto la riduzione da tavolo non comporta problemi particolari — se la pallina viaggia realmente verso la porta, i tempi di reazione concessi al portiere sono quasi quelli veri —, nelle simulazioni teoriche la disposizione della squadra o il calcolo sull'efficacia di un tiro richiedono un tempo superiore a quello impiegato in un'azione vera.

Il problema potrebbe essere superato dotando il gioco di un timer che obbligasse i giocatori a scelte immediate, ma ciò si scontrerebbe con le esigenze di un gioco che prevede molte variabili, che un uomo solo non può immediatamente controllare.

Per questa ragione, in fondo, i migliori risultati nei giochi sportivi si ottengono più analizzando le strategie di gioco che le tattiche. Lo sviluppo di un in-

E per campo



un piccolo schermo

Corre, rimbalza e rotola. In ogni sport c'è qualcosa che si comporta come il barattolo di Gianni Meccia, di solito una palla, qualche volta un uomo, un'auto, un cavallo. È quindi logico che l'elettronica abbia trovato nei giochi sportivi un campo di applicazione sterminato.

I primi giochi, di dimensione piuttosto cospicue, sono ancora in commercio. Ricordiamo il Soccer 2, il Basketball 2 e il Bowling della Mattel Electronics, Bambino e gli Entex, il Formula 1, il Tennis, il Soccer World Cup e il Moto Cross della Tomy Sebino. In tutti questi casi quello che si richiede al giocatore è prontezza di riflessi e allenamento: dopo un po' si capisce dove il computer lancerà la palla e si è già pronto a rispondere colpo su colpo.

Più interessanti, ma solo per le dimensioni, gli sportivi di seconda generazione. Molti sottili, grazie all'uso dei cristalli liquidi, si possono tenere in tasca: appartengono a questo gruppo lo Slim Rancing della Tomy Sebino ed un Formula Racer, di prossima uscita (settembre-ottobre) della Mattel. Sono entrambi giochi automobilistici. Sempre la Sebino importa due orologi-gioco, un Bowling e un Golf: oltre a segnare l'ora, contengono anche i due sport di cui portano il nome. Piuttosto semplici, si segnalano più come gadget che come giochi veri e propri di una qualche difficoltà. Dall'America, comunque, sono segnalate novità addirittura rivoluzionarie: un Grand Prix tridimensionale della Entex e un Bowling della Mattel dotato di sensori che mutano la direzione della palla in base alla posizione della mano dell'operatore. Chissà se arriveranno.

Passi da gigante hanno fatto i videogiochi da televisione. Abbiamo già avuto occasione di parlare degli Intellivision della Mattel, con ben dodici giochi sportivi, dal baseball allo sci e all'hockey e di quelli Atari. Adesso è entrata in campo anche la Philips con Videopac Computer: per il momento abbiamo nove giochi sportivi, altri seguiranno.

CALCIO

tero campionato, infatti, permette calcoli e manovre molto più simili a quelle che possono essere fatte al tavolino.

Se si vuole avere una simulazione realistica e particolareggiata, il rapporto tra i due tempi (reale e "in scala") è tutto a favore della strategia: nella maggior parte dei casi un gioco tattico dura da due a sei volte la partita reale, mentre, in rapporto a una stagione, le poche ore passate a tavolino sono decisamente più accettabili.

Il secondo problema, estraneo stavolta alla struttura tecnica del regolamento, è il rapporto di spettacolarità tra finzione astratta — per quanto fedele — e realtà. Quanti giocatori subiscono le stesse emozioni giocando a tavolino e assistendo a una partita della nazionale, nel momento in cui viene segnato un goal?

Infine c'è il problema della giocabilità. Mentre nei riguardi delle simulazioni belliche sarebbe assai difficile — oltre che rischioso — pretendere di partecipare a una vera guerra, le possibilità di praticare lo stesso

sport che si simula a tavolino sono decisamente più alte.

La porta di un passo carraio, un pallone di plastica e quattro amici sono elementi di così facile reperibilità che ci si può chiedere se non sia inutile riportare queste attività in astratto.

Comunque, alle simulazioni sportive (tutte quelle reperibili in Italia sono recensite nella rassegna che segue il presente articolo) va riconosciuto un grande merito: quello di aver diffuso le regole e di avere insegnato ad analizzare le tecniche di sport poco popolari.

Poter disporre di un regolamento che rappresenta tutte le situazioni di sport come il baseball o il football americano può essere di notevole utilità per chi non vuole limitare le proprie conoscenze ai soli sport osannati dai mass-media.

È difficile però che, muovendo pedine e consultando tabelle, il giocatore diventi uno sportivo. Può, al massimo, diventare un tifoso dotato di una buona competenza tecnica.

Già nota in Italia sotto il nome di Totopoli, questa simulazione ippica si sviluppa su due percorsi. Il primo percorso, il circuito di allenamento, distribuisce premi e penalità a tutte le figure che costituiscono la base del gioco: cavalli, proprietari, fantini, veterinari e così via.

Tutto il mondo delle corse che ruota intorno alle due scuderie Walroy e Stevedon, proprietarie dei cavalli in gara, è quindi considerato. All'inizio del gioco, tramite una distribuzione di carte, tutti i giocatori ottengono i differenti ruoli.

Fondamentalmente, comunque, essi restano proprietari e scommettitori, tanto che la vittoria (occorre stabilirlo in anticipo) può essere attribuita solo al proprietario del cavallo vincente o a chi più guadagna nell'ambito delle varie attività possibili.

Sul secondo percorso, la gara propriamente detta, si svolge la lotta preparata nel primo. Il movimento dei cavalli, determinato da un dado, è influenzato da caselle e corsie di arrivo in ogni turno, alle quali si possono opporre le carte ottenute durante l'allenamento.

BASKET IDG-Invicta Giochi



Tutti in fila per la rassegna

ASCOT

IDG-Invicta Giochi su licenza Waddington

Due squadre di dieci giocatori in cartoncino (i cinque titolari più la "panchina") si affrontano sopra un parquet diviso in settantadue caselle. Basket è una simulazione classica, per due giocatori e con la meccanica di gioco tipica della categoria: CRT basata sulla differenza fra attaccante e difensore, lanci di dado a rappresentare l'elemento casuale (la "forma" dei diversi atleti), il movimento dopo l'azione coronata da successo, la divisione in gioco basico e gioco avanzato con l'introduzione, nel secondo, di un certo numero di regole facoltative. Ogni membro di entrambe le squadre possiede proprie caratteristiche tecniche e di bravura, espresse in fattori di attacco, di difesa e di rimbalzo. Per evitare i campionissimi e le superschiappe, i fattori vengono assegnati con il sistema del punteggio: tot punti per ogni squadra da dividere fra i giocatori secondo precisi limiti. I progettisti hanno cercato di sistenza della Capitaneria il porto e da un blocco di golamento di una vera partita di Basket: la difesa a zona e a uomo, il pressing, il contropiede, i tiri liberi, i falli (vige anche qui la regola che "dopo cinque sei fuori"), i rimbalzi sotto canestro. Ciascuno dei due contendenti ha in dotazione un "referito di gara" sul quale segnare le caratteristiche della propria squadra e di quella avversaria, i time-out, i falli individuali, il punteggio progressivo. La durata di ogni partita è calcolata in cambi-palla, 60 per i tempi regolamentari e 15 per i supplementari: sono soltanto consigli, comunque, chi vuole può giocare non-stop per ventiquattr'ore filate.

FORMULA 1

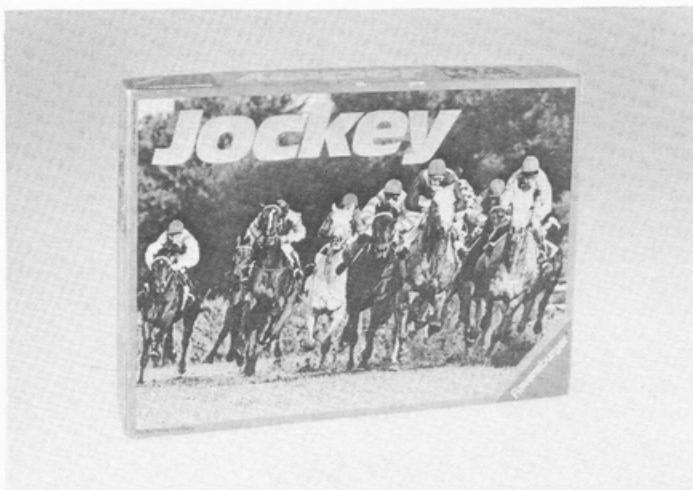
IDG-Invicta Giochi su licenza Waddington



Una via di mezzo tra la simulazione ed il classico gioco di percorso-ambiente, Formula 1 vede un massimo di sei giocatori darsi battaglia lungo un tracciato ricco di curve e di insidie. Ciascuno ha a propria disposizione un segnalino di plastica a forma di monoposto da F1 e una specie di cruscotto dove segnare i giri, la velocità e il consumo di freni e pneumatici. L'avanzamento dei segnalini è a discrezione dei giocatori: ognuno sceglie una velocità e avanza lungo la pista quadrettata in ragione di uno spazio ogni 20 miglia all'ora. Sulla pista, in corrispondenza di ogni curva, è riportata la velocità ottimale con cui la curva stessa va affrontata: uscire da questi limiti comporta un rischio di consumo freni e/o pneumatici il cui ammontare è dato dall'interazione fra il punteggio di una coppia di dadi e l'eccesso di velocità. Anche frenare bruscamente assegna una o più penalità: scopo del gioco è quindi dosare prudenza e slancio in modo da non farsi distaccare dagli avversari ma anche di non logorare troppo il proprio "veicolo". La pista, a sei corsie davanti alle tribune e ai box, si restringe in prossimità delle curve: se si gioca in tanti, si può anche fare ostruzionismo e la bagarre che nasce ad ogni curva assicura un pizzico di divertimento in più.

JOCKEY

Ravensburger - distribuzione Italotrade



Come in molti altri giochi di ambiente ippico, anche in Jockey l'accento viene messo più sulle scommesse che sulla corsa in sé e per sé: insomma, si è più fanatici dell'azzardo che fantini. Nessuno dei giocatori che possono prendere parte al gioco (da due a sei) è proprietario di un particolare segnalino, ma tutti devono e possono influenzare lo svolgimento della corsa perché arrivi primo il cavallino di metallo sul quale hanno impegnato parte delle proprie sostanze. A questo scopo ciascuno riceve, oltre ad una scheda delle scommesse e a un capitale iniziale di 1.000, anche un certo numero di cosiddette carte-jockey: ognuna di esse, calata al momento giusto, permette ad uno dei cavalli in gara di avanzare di un tot di caselle e di superare gli avversari. Attenzione, però, il movimento non è automatico: la carta è efficace solo se il cavallo al quale si riferisce si trova in una particolare posizione rispetto agli avversari. Così, ad esempio, la carta "N°3+18 max." consente al cavallo che si trova in terza posizione di avanzare di un massimo di diciotto caselle; se però al terzo posto non c'è nessuno, magari perché il secondo e il terzo sono appaiati, la carta non ha alcun effetto. E, dal momento che non è possibile passare, è ovvio che bisogna programmare accuratamente il gioco delle carte per evitare di gettare al vento preziose possibilità o, peggio, di favorire gli avversari. Le scommesse, segrete, si possono fare su vincente, piazzato o accoppiata; ogni corsa si considera finita quando due cavalli hanno tagliato il traguardo.

MILLE BORNES

Dujardin - distribuzione Giochoclub



Di concezione decisamente originale, questo gioco che cita le grandi corse francesi su strada (la nostra non è considerata) è costituito da un semplice mazzo di carte. Con un meccanismo abbastanza simile al bridge, i giocatori, a coppie, singolarmente o anche in solitario, devono arrivare a "calare" tappe per 1000 miglia, onde conseguire la vittoria.

Durante ogni tappa, carte eventi passate da un giocatore all'altro costringono a soste davanti ai semafori, incidenti e limitazioni di velocità, a cui si deve rispondere con altrettante carte difesa, oppure contrattaccando allo stesso modo.

Anche se il meccanismo ludico può lasciare alquanto stupefatti gli amanti di dado e tabellone, vi assicuriamo che questo gioco non ha molto da invidiare alle classiche simulazioni, né permette la minima distrazione.

Anzi, il meccanismo di doppia attività (movimento proprio e contrasto di quello avversario) dà un sapore particolarmente "cattivo" alla competizione, che può attirare anche chi di automobilismo non si interessa granché.

RALLY International Team



Previsto su un tempo medio che varia dalle due alle dieci ore, Rally permette la simulazione di una sola gara di velocità su strada, o di un intero campionato. Dotato di sei vetture "Stratos" in metallo, il gioco si sviluppa su un circuito a schede, variabile a ogni gara.

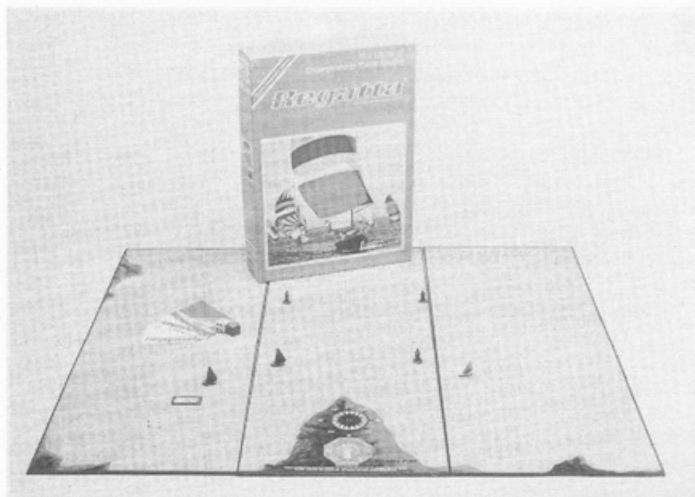
Il movimento dipende dalla marcia impostata e non dal dado. Man mano che la velocità aumenta, cresce la possibilità che non si riescano a controllare le vetture nei punti "difficili" di cui è disseminato il percorso: guadi, torrenti e curve.

Quasi tutte le caratteristiche di un vero rally sono previste e rappresentate: l'assetto delle macchine (maggiore velocità equivale a minore stabilità), i centri di assistenza lungo il percorso, i tipi di pneumatici da adottare.

La meteorologia, suddivisa in tre fasce geografiche a seconda che la corsa si svolga nel nord, all'equatore o in Europa centrale, potrà dare ragione ai più prudenti oppure premiare gli audaci.

Nel libretto di istruzioni sono anche previste, come regola facoltativa, le prove speciali da effettuare alla fine di quelle normali secondo particolari modalità (non esistono limiti legali di velocità). Volendo disputare un intero campionato mondiale (è in questo modo che si raggiungono le dieci ore di gioco di cui parlavamo in apertura), bisogna affrontare otto gare, ciascuna con un numero stabilito di schede-percorso e di prove normali e speciali.

REGATTA Avalon Hill



Le prime cose che colpiscono chi esamina questa simulazione di gare veliche sono le pedine: piccole barche in metallo con scafo a "V". Il particolare non è inutile, perché l'inclinazione della barca incide sulle possibilità di virata.

Da questo inizio potete comprendere la cura con cui è stato progettato il gioco dalla casa di Baltimora. Poche sono le attività che l'esperto velista non troverà nelle regole: possibilità di alzare lo spinnaker, taglio del vento ai correnti, scelta delle mure da prendere e così via sono gli elementi utilizzati dagli skipper di queste derive nel contendersi il vanto di tagliare per primi il traguardo.

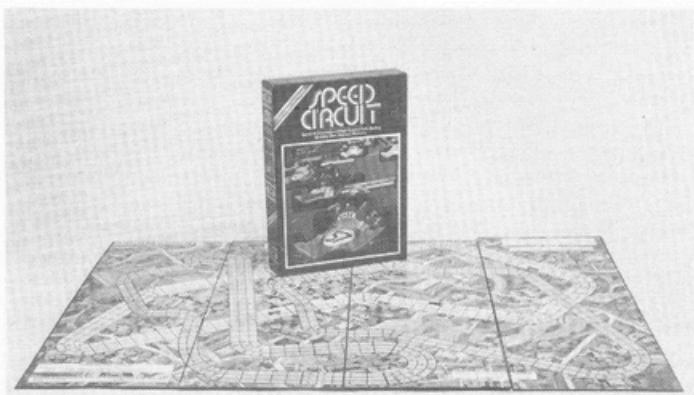
La mappa su cui ci si muove è sormontata da crocette bianche e nere, ben distinguibili, che costituiscono i punti di riferimento sui quali muoversi. L'andamento della gara è determinato dal vento, in base al quale ciascuno può, come meglio crede, orientare le sue vele.

Il rapporto vele-vento stabilisce le andature calcolate in 1, 2 o 3 segmenti per mossa, modificabili da eventi imprevedibili, quali improvvisi cali della tensione del vento o raffiche violente. Il regolamento è previsto su due livelli: il basico, più facile, e quello avanzato.

In dotazione viene data anche la lancia della commissione di regata, con un duplice scopo: un effetto scenografico e la delimitazione della linea di partenza/arrivo, data da una delle boe e, appunto, dalla lancia. Le regole di precedenza sono quelle della NAYRU (North American Yacht Racing Union), un po' edulcorate (anche se nulla vieta di applicarle in tutto il loro rigore): chi ostacola l'imbarcazione di un avversario non viene squalificato, ma sta fermo per un turno.

SPEED CIRCUIT

Avalon Hill



Su una mappa rettangolare sono stampate, a quattro colori, le piste più importanti del mondo, a cominciare da Monza. Le vetture, in metallo e di foggia anni '50, vengono strutturate dai piloti prima di iniziare a correre.

Con cinque punti da distribuire su una scheda personale si può "preparare" una macchina veloce in partenza ma lenta in assoluto, potenziare scalate e frenate a scapito della resistenza all'usura oppure optare per una macchina mediocre in tutto, ma affidabile e sicura.

Questo della preparazione è il punto più originale di Speed Circuit, il cui movimento, in seguito, richiama alla mente (anche se molto alla lontana) quel più umile e meno costoso gioco carta e matita di ambiente automobilistico di cui si parlò anche nel primo numero di Pergioco.

Il regolamento avanzato, caratteristico della Avalon Hill insieme a quello basico, permette scelte più complesse e quindi più appetibili dagli amanti del gioco "difficile".

Un esempio per tutti: lo sfruttamento delle scie e il calcolo delle traiettorie, causa, nella realtà, delle più significative vittorie dei campioni del volante.

TITLE BOUT

Avalon Hill



Consigliabile a chi della boxe ama più gli aspetti tecnici che quelli spettacolari, questo gioco è la dimostrazione di ciò che gli Americani definiscono "ricerca".

Più di 400 schede di pugili vi faranno conoscere fin nei minimi dettagli tutte le caratteristiche dei più famosi esperti della "nobile arte". Per quelli del passato (e qui l'aggiornamento dovrà essere a vostro carico, dato che Title Bout nasce parecchi anni fa) è inserita anche una succinta scheda biografica.

In rapporto alle caratteristiche personali del pugile che avete scelto come vostro campione, a ogni round vengono attribuiti punteggi simili a quelli della realtà. Se non intervengono knock-out, ferite o squalifiche per scorrettezze, si arriva sino alla fine dell'incontro e il vincitore è calcolato ai punti.

Esempio tipico di gioco-statistica, questa simulazione limita abbastanza l'intervento del giocatore: fondamentalmente si definiscono le strategie da seguire tempo dopo tempo, ma l'incontro vero è svolto più dall'atleta che dal giocatore. Anche per questo Title Bout è uno dei migliori giochi-solitario in commercio.

VELE

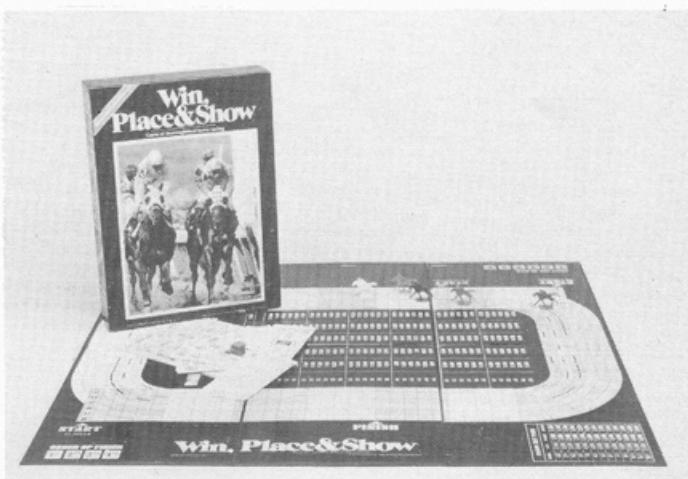
Italstudio Toys - distribuzione IDG INVICTA



Simulazione per un numero massimo di sei giocatori, Vele si svolge sopra un campo di regata assai vasto (il tavoliere misura 71×56 cm) ed a geometria variabile, nel senso che su di esso possono essere disposte a piacere quattro sagome di isole e quattro boe. I segnalini sono sei piccole barche in metallo con vele mobili; la dotazione è completata da una rosa dei venti, un grosso dado, un certo numero di gettoni da giocare quando si ha bisogno dell'assistenza della Capitaneria di porto e da un blocco di folti che riproducono il piano mare e sui quali si possono annotare la propria e le altrui posizioni. All'inizio della regata si fa girare l'ago della rosa dei venti e si sceglie la propria andatura (bolina, traverso, lasco, poppa) in relazione alla direzione del vento che ne risulta. L'avanzata di ogni imbarcazione lungo le varie posizioni del tavoliere è data dall'interazione fra il punteggio ottenuto con il lancio del dado e l'andatura della barca. Il tempo e la direzione del vento rimangono stabili per quattro turni, dopodiché si tira il dado con tre esiti possibili: tempo stabile, tutto rimane immutato per altri quattro turni; tempo variabile, si fa ruotare l'ago della rosa e si gioca secondo la nuova direzione del vento; tempesta, è gioco forza portarsi sottocosta e mettersi alla cappa, oppure lanciare un razzo di segnalazione (un gettone) e farsi rimorchiare, con conseguente penalità. È possibile alzare lo spinnaker, in certe condizioni di vento e di andatura, con il rischio però di scuffiare (ci si ferma per due turni) in caso di peggioramento improvviso del tempo. Tutte le altre regole del gioco (precedenze alle boe, ecc.) sono tolte di peso dai regolamenti IRYU.

WIN, PLACE & SHOW

Avalon Hill



Il titolo significa, nel linguaggio ippico britannico, vincente, piazzato e secondo piazzato. Ciò rende subito lo spirito con cui si deve affrontare questa simulazione: l'amore per i cavalli va bene, ma l'importante è il denaro.

I giocatori (proprietari, allenatori, fantini e scommettitori insieme) per vincere dovranno dimostrare, alla fine del gioco, di aver guadagnato più di tutti dalla loro giornata all'ippodromo.

Il movimento dei cavalli sulla pista è determinato da un meccanismo abbastanza originale: un solo lancio di dadi per tutti, che determina priorità di movimento, caselle da percorrere e abbuoni particolari. Le tattiche di corsa sono sufficientemente varie (soprattutto considerando il fattore scommesse) da permettere anche scorrettezze quali stringere o frenare il cavallo.

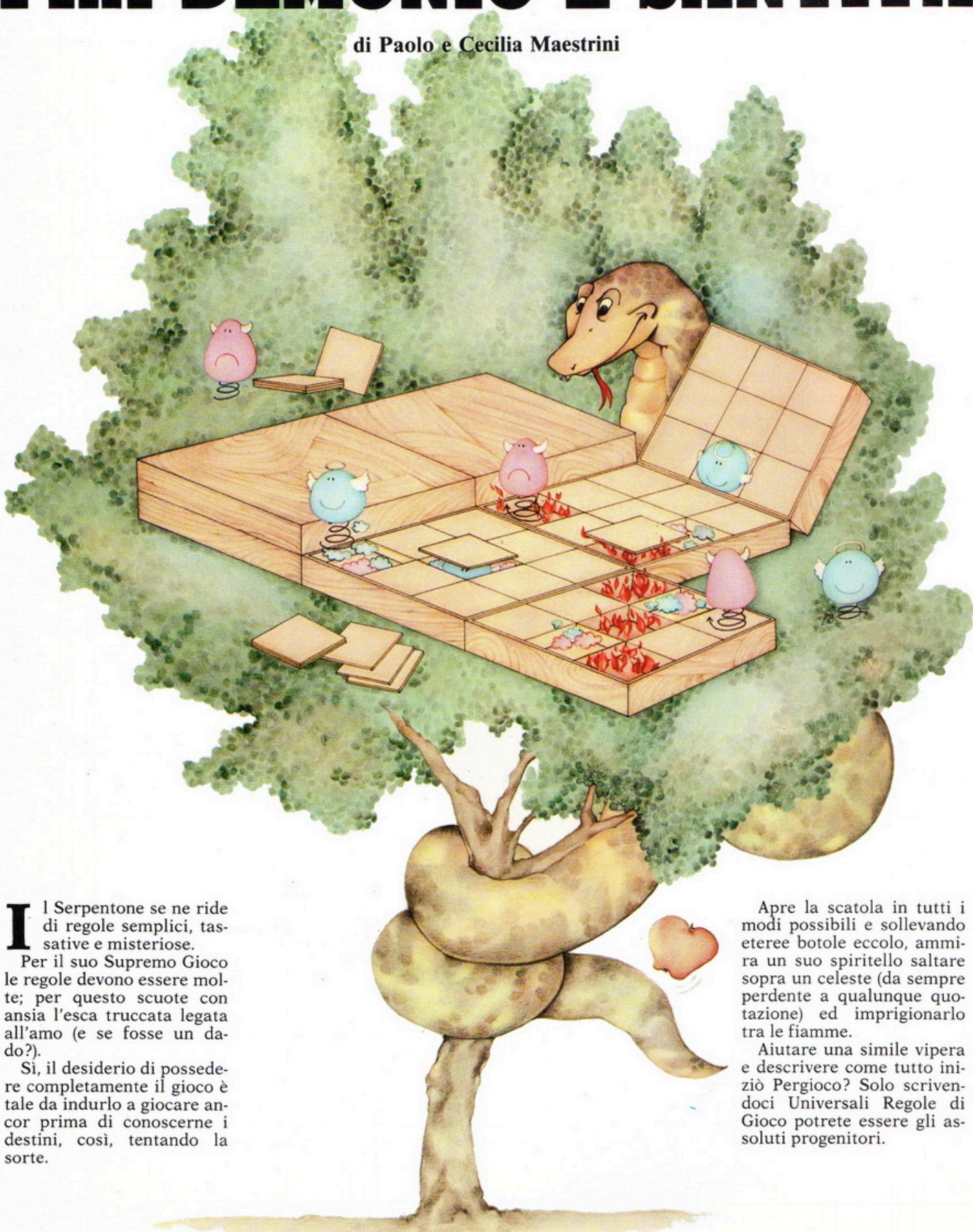
È prevista anche la possibilità di ricorso, in questi casi, per ottenere la squalifica di questo o quel cavallo dopo l'arrivo.

Una simulazione, quindi, non solo divertente, ma anche realistica.

L'inventaregole

FRA DEMONIO E SANTITÀ

di Paolo e Cecilia Maestrini



Il Serpentone se ne ride di regole semplici, tassative e misteriose.

Per il suo Supremo Gioco le regole devono essere molte; per questo scuote con ansia l'esca truccata legata all'amo (e se fosse un dardo?).

Sì, il desiderio di possedere completamente il gioco è tale da indurlo a giocare ancor prima di conoscerne i destini, così, tentando la sorte.

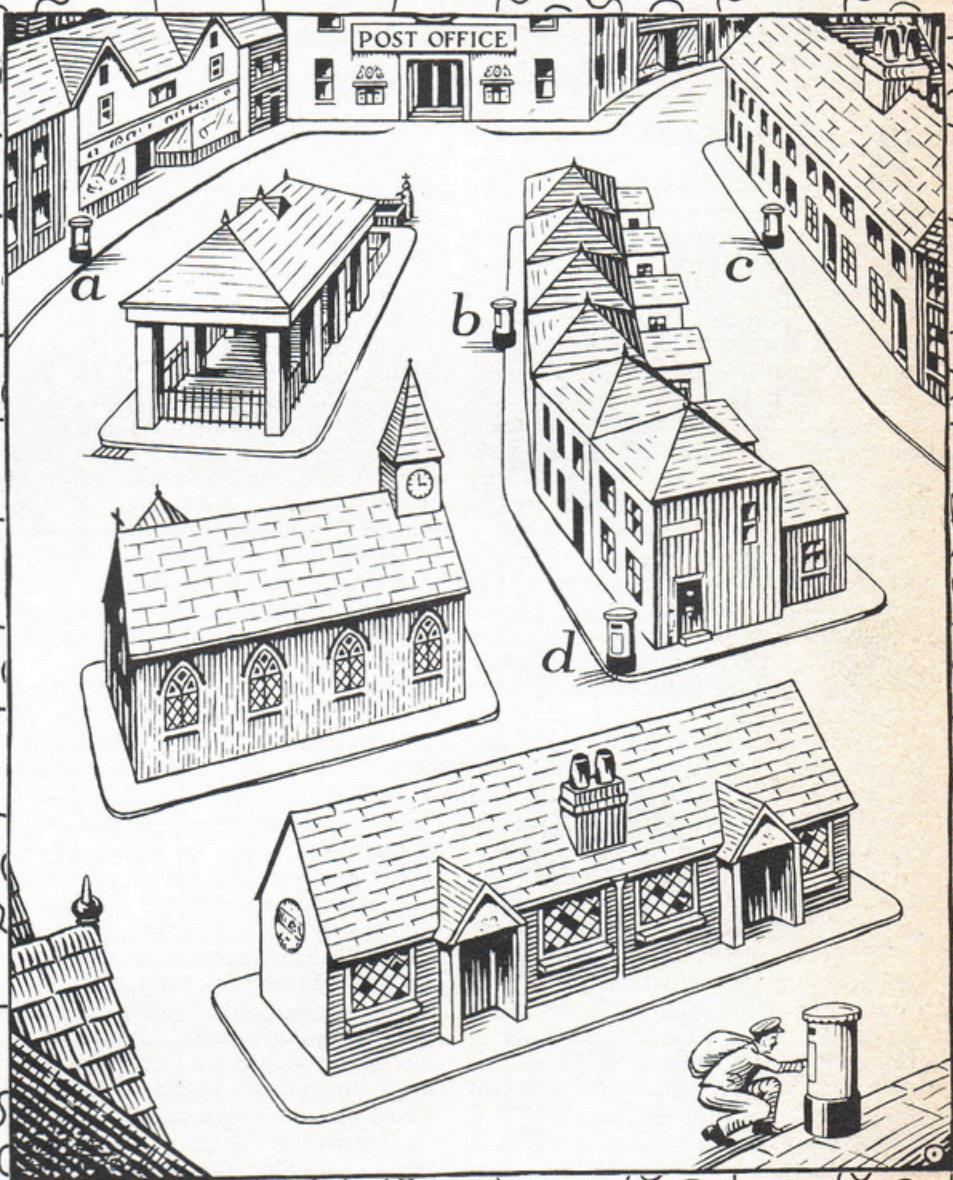
Apre la scatola in tutti i modi possibili e sollevando eteree botole eccolo, ammira un suo spirito saltare sopra un celeste (da sempre perdente a qualunque quotazione) ed imprigionarlo tra le fiamme.

Aiutare una simile vipera e descrivere come tutto iniziò Pergioco? Solo scrivendo Universali Regole di Gioco potrete essere gli assoluti progenitori.

PER GIOCO

In questo vecchio villaggio inglese ci sono cinque cassette postali di forma cilindrica. Partendo dal basso, il postino visita le altre quattro cassette e termina il suo giro all'ufficio postale (in alto). In quanti modi può effettuare la raccolta della posta, senza percorrere più di una volta la stessa strada?

Nota bene: il postino può attraversare una strada che ha già percorso, ma non può percorrerla neppure parzialmente.



DA GIO CA RE



Nemmeno centenario il campionato del mondo

Benché il gioco dei re affondi le sue radici nella notte dei tempi, solo nel 1886 venne assegnato il primo titolo.

di Adolivio Capece

Anche se la cosa può apparire strana, il campionato del mondo di scacchi non ha ancora compiuto un secolo.

Solo nel 1886 infatti, con il match tra Steinitz e Zukertort, si cominciò a parlare — seppure in via uffiosa — di campionato del mondo. In precedenza c'erano stati giocatori riconosciuti universalmente come i migliori. A nessun di loro, però, era stato attribuito un titolo di campione. I primi nomi risalgono alla metà del XVI secolo e sono quelli dello spagnolo Ruy Lopez e dell'italiano Leonardo da Cutro.

Ruy Lopez era un ecclesiastico, che in seguito sarebbe divenuto vescovo di Segura, e che durante il suo apogeo scacchistico ideò una delle aperture più usate al giorno d'oggi, la "Spagnola", caratterizzata dalle mosse 1.e4,e5; 2.Cf3,Cc6; 3.Ab5.

Dopo di loro ricordiamo, nella prima metà del Seicento, un altro italiano, Gioacchino Greco, e poi via via i francesi Philidor (1745-1795) e De Labourdonnais (1824-1840), l'inglese Staunton (1843-1851), il tedesco Anderssen (1851-1858) e lo statunitense Morphy (1858-1863). Le date tra parentesi indicano il periodo di maggior fulgore in campo scacchistico.

La prima sfida — ancorchè uffiosa — con in palio il titolo mondiale si svolse nel 1886. In realtà, già più di trent'anni prima l'inglese Howard Staunton avrebbe voluto attribuirsi il titolo quando organizzò a Londra il primo grande torneo internazionale della storia degli scacchi. Era il 1851.

Staunton (1810-1874, presumibilmente figlio illegittimo di Frederik Howard, quinto conte di Carlisle) era considerato uno dei più forti giocatori dell'epoca e il torneo di Londra avrebbe dovuto segnare la sua definitiva consacrazione. Ma le cose andarono diversamente: il torneo, disputato con una formula a match tra sedici partecipanti, vide la vittoria a sorpresa del professore di matematica Adolph Anderssen (1818-1879), che tra l'altro sconfisse Staunton per 4 a 1.

Per questa sua vittoria, Anderssen è considerato da molti il primo vero campione mondiale di scacchi. In realtà egli non fece nulla per attribuirsi il titolo né Staunton ne perorò la causa. Le cose sarebbero andate forse diversamente, se fosse stato l'inglese a vincere il torneo.

Il predominio di Anderssen non era però destinato a durare a lungo: ben presto infatti apparve all'orizzonte la meteora di Paul Morphy. I Morphy erano una famiglia di origine ispano-franco-irlandese, che aveva acquisito un 'posto al sole' nella società di New Orleans. Paul Charles Morphy, figlio del giudice dell'Alta Corte della Louisiana Alonzo, nacque il 22 giugno 1837. Già verso i dodici anni era il miglior giocatore della città, ma non trascorrò mai gli studi, tanto che a vent'anni fu ammesso all'Ordine degli Avvocati della Louisiana. A questo punto si concesse una vacanza, di cui approfittò per prendere parte al primo Congresso Scacchistico Americano, che lo vide trionfare con quattordici vittorie, tre patte e una sola sconfitta.

Dopo tale successo l'American Chess Association propose una sfida tra Morphy ed il miglior giocatore del 'Vecchio Mondo'. Anzi, nel febbraio 1858 Staunton fu invitato a New Orleans per disputare un match con ben cinquemila dollari in palio, mille dei quali destinati al perdente. Ma l'inglese rifiutò a causa delle 'difficoltà di viaggio' e così fu Morphy ad imbarcarsi per l'Europa il 9 giugno 1858.

Poiché Staunton, adducendo le scuse più varie, evitò di affrontarlo, Morphy sfidò Anderssen. Il match tra i due iniziò solo il 20 dicembre, per via degli impegni scolastici di Anderssen. Come sede di gioco venne scelto l'hotel Breteuil di Parigi, e si decise che la vittoria sarebbe spettata a chi per primo avesse vinto sette partite, senza contare le patte.

Anderssen vinse la prima e impose il pari nella seconda partita; ma già nel terzo incontro si ebbe la svolta decisiva del match: Anderssen perse a causa di due clamorosi errori e non riuscì più a riprendersi. Morphy vinse anche le successive quattro partite. Dopo una patta, si ebbe una nuova vittoria di Morphy nel nono incontro, poi

una vittoria di Anderssen e quindi la settima e conclusiva vittoria di Morphy nell'undicesima partita della sfida.

Dopo questo match, Morphy non trovò più nessuno disposto a sfidarlo, tanto che verso il 1869 abbandonò in pratica il gioco. Morì il 10 luglio 1884. Anderssen, invece, recuperò in fretta i postumi della dura sconfitta e nel 1862 si impose al torneo di Londra, affermandosi come il miglior giocatore del mondo dopo Morphy.

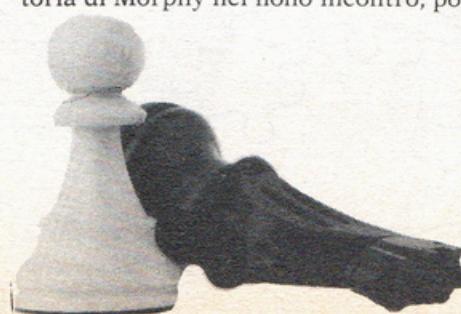
Nel 1866, però, Anderssen venne battuto in un incontro accanito, che non registrò alcun pareggio nelle quattordici partite disputate, da Wilhelm Steinitz, nato a Praga il 17 maggio 1836. Il match si svolse a Londra: erano in palio cento sterline per il vincitore e sessanta per lo sconfitto.

Dopo aver perso la prima partita, Steinitz si portò in vantaggio per 4 a 1. Fu poi Anderssen a rimontare e a passare in vantaggio per 5 a 4. Poi due vittorie di Steinitz ed una di Anderssen riportarono il match in parità, dopo dodici incontri. Ma a questo punto Anderssen crollò, perse le ultime due partite e con esse il match. La palma di miglior giocatore d'Europa passò così a Steinitz, che nei successivi vent'anni difese con successo il suo primato per ben undici volte. Nel 1883 Steinitz si trasferì negli Stati Uniti, dopo essere giunto secondo — distanziato di ben tre punti — nel torneo di Londra alle spalle del polacco Zukertort. Dopo la morte di Morphy, un match tra Steinitz e Zukertort divenne inevitabile.

Johannes Hermann Zukertort era nato a Lublino in Polonia il 7 settembre 1842. Nel 1865 si laureò in medicina a Breslavia; parlava correttamente ben dodici lingue, era ottimo giocatore di whist, eccellente schermidore e tiratore di pistola. Aveva anche combattuto nelle file dell'esercito prussiano, ricevendo ben nove medaglie al valore. Allievo di Anderssen, aveva imparato a giocare a scacchi a tredici anni.

Zukertort affrontò Steinitz l'11 gennaio 1886 in un match con quattordici mila dollari in palio, che la stampa di allora definì valido per il titolo mondiale. L'incontro si svolse dapprima a New York, poi a St. Louis ed infine a New Orleans, città natale di Morphy. Steinitz vinse la prima partita, poi venne sconfitto per quattro volte di fila. Ma non si perse d'animo e da 1-4 si portò in vantaggio per 5-4, infliggendo a Zukertort quattro sconfitte consecutive. Ci fu ancora una vittoria per parte, poi Steinitz dilagò, concludendo con il risultato finale di 12.5 a 7.5: dieci vittorie contro cinque e cinque patte. Una bella vittoria.

Steinitz era dunque il primo campione del mondo. Per altri otto anni confermò la propria supremazia, giocando altri cinque match, due dei quali contro il russo Mikhail Ivanovic Cigorine, uomo dal fisico corpulento, con una folta barba, considerato dai contemporanei "il maggior maestro



negli attacchi sul lato di Re".

Cigorine perse la prima volta in maniera abbastanza netta — dieci vittorie a sei per Steinitz e un pareggio —, ma nel secondo incontro costrinse Steinitz a sudare per pareggiare il match, previsto sulla distanza delle venti partite: otto vittorie per parte e quattro patte. Ma il pareggio non si confaceva alla mentalità dell'epoca e fu quindi deciso di proseguire il match finché uno dei due non avesse ottenuto dieci vittorie. La sputò Steinitz che, dopo un pareggio, vinse le due partite successive. Il predominio di Steinitz doveva però durare solo fino al 1894, anno in cui fu sconfitto da Emanuele Lasker.

Emanuele Lasker nacque a Berlinchen, nel Brandeburgo (Germania), il 24 dicembre 1868, figlio del cantore della locale sinagoga. Apprese il gioco dal fratello maggiore, Berthold, e vinse il primo torneo a vent'anni. Quando nel 1894 si batté con Steinitz ciò fu dovuto non tanto al fatto che fosse il più forte tra i possibili sfidanti, quanto al fatto che entrambi si trovavano in quel momento in America e che Lasker riuscì a trovare mecenati disposti a rischiare su di lui ben tremila dollari. Il match si svolse in tre città diverse — New York, Philadelphia e Montreal — e, tra la sorpresa generale, Lasker si impose nettamente per dieci a cinque più quattro patte. Era iniziato il dominio di Lasker, che sarebbe durato ininterrotto per ben ventisette anni.

Naturalmente, concedere la prova d'appello all'ex campione era un obbligo da cui non si poteva derogare, anche se quando venne giocato il match di rivincita — a Mosca, tra il 1896 e il 1897 — Steinitz aveva ormai passato la sessantina, era di salute cagionevole e aveva avuto un mezzo collasso dopo la perdita del primato. L'incontro iniziò il 7 novembre 1896 e subito si vide che non avrebbe avuto storia: Lasker vinse le prime quattro partite, dopo undici incontri il punteggio era di sette vittorie a zero per Lasker. Steinitz a questo punto ebbe un'impennata e vinse due partite. Poi, dopo una patta, Lasker vinse i tre incontri che lo portarono a quota dieci. Un mese più tardi Steinitz fu colpito da un altro collasso, preludio a quello definitivo che lo avrebbe portato alla morte il 12 agosto 1900.

Negli anni successivi, Lasker si dedicò soprattutto agli studi di matematica, sino a conseguire nel 1902 la laurea all'Università di Erlangen. Nel 1907 difese per la prima volta il titolo contro Marshall, e negli anni successivi si scontrò con Tarrasch, Janowsky, Schlechter e ancora Janowsky.

Il match con Schlechter, iniziato il 7 gennaio 1910 a Vienna, terminò in parità, con una vittoria per parte e otto pareggi. Poiché la sfida si articolava sulla breve distanza di sole dieci partite, Lasker aveva preteso che lo sfidante per vincere avrebbe dovuto imporsi con due punti di scarto. Schlechter ce

la mise tutta: vinse il quinto incontro, riuscì a mantenere il vantaggio, ma proprio nella decima e ultima partita venne sconfitto e Lasker riuscì a pareggiare.

Intanto a San Sebastiano nel 1911 aveva fatto scalpore l'apparizione di un giovane cubano, José Raoul Capablanca, allora di ventitré anni, di cui si diceva avesse vinto il campionato di Cuba a soli dodici anni. Dopo la vittoria a San Sebastiano, Capablanca si propose come sfidante di Lasker. Ma il campione pose delle condizioni durissime: innanzitutto si arrogiò il diritto di scelta del luogo e del periodo del match; poi pretese che si giocassero trenta partite e che la vittoria andasse a chi avesse per primo ottenuto sei vittorie. Se nessuno avesse raggiunto le sei vittorie, lo sfidante avrebbe vinto solo se si fosse trovato in vantaggio di almeno due punti: in caso contrario il match sarebbe stato dichiarato pari. In questo caso, inoltre, il campione — cioè Lasker — avrebbe trattenuto tutti i premi, pagando però allo sfidante duecentocinquanta dollari per ogni vittoria e settantacinque dollari per ogni patta.

Capablanca, stranamente, non ebbe da ridire sul fatto che la vittoria dovesse essere decisa da un margine di due punti, ma dichiarò che trenta partite erano poche e così non si concluse nulla. Dopo la parentesi bellica, tuttavia, il mondo scacchistico riprese a reclamare il match, che finalmente si concretizzò quando il circolo dell'Avana offrì ventimila dollari, garantendone undicimila a Lasker.

Le regole furono semplici: ventiquattro partite, vittoria a chi per primo ne avesse vinto otto oppure vittoria ai punti, ma senza clausole sfavorvoli allo sfidante. L'incontro si svolse all'Avana nel 1921. Dopo quattro pareggi, Capablanca colse il primo successo. Seguirono ancora quattro patte e poi un'altra vittoria di Capablanca, dopo di che Lasker crollò: perse due delle successive quattro partite e decise di abbandonare il match.

Tre anni dopo, con la costituzione della Federazione Scacchistica Internazionale (FIDE), il titolo di campione del mondo divenne ufficiale e fu attribuito naturalmente a Capablanca. Il resto è storia recente. Ma come si vede bizzate, dispute, pretese, non sono cosa solo di oggi. E in fondo, gli scacchi piacciono anche per questo.



I problemi del mese

Iniziamo con due posizioni che si sono verificate in campionati del mondo del secolo scorso.

Il diagramma 1 presenta la situazione della terza partita del match di Parigi tra Morphy e Anderssen (1858-59), dopo la diciannovesima mossa del Nero, 19...The8-g8; un errore davvero clamoroso che segnò forse l'esito dell'incontro.

Sapete trovare la semplice continuazione?

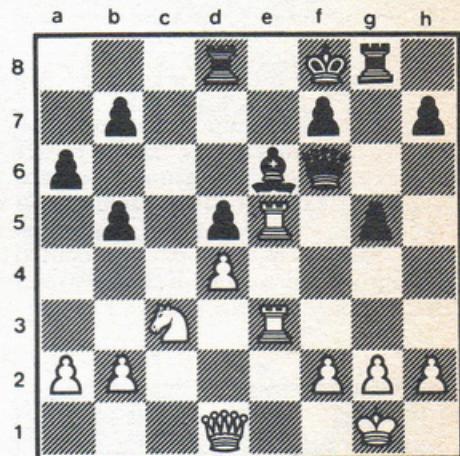


Diagramma 1

Il diagramma 2 raffigura la posizione dopo quindici mosse nell'ultima partita del match del 1886 fra Steinitz e Zukertort. Anche in questo caso l'ultima mossa del Nero costituisce un errore clamoroso (15...Cg8-h6); non vi dovrebbe essere difficile trovare la confutazione.

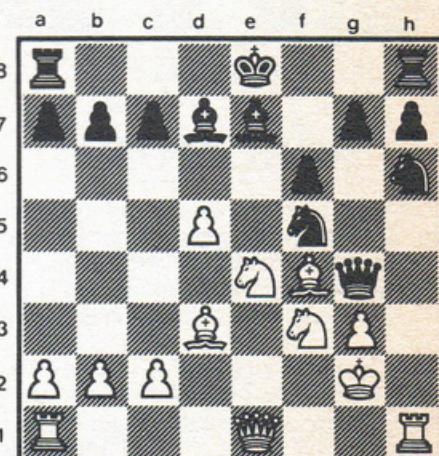


Diagramma 2

Passando a incontri un po' più recenti, vediamo nel diagramma 3 la posizione dopo la ventiseiesima mossa del Bianco (26-Rg1-h1), nell'ottava partita del match tra Bogoljubov e Alekhine. Il Nero dispone di un ottimo sacrificio che gli permette di arrivare al matto in poche mosse. Sapete vedere

anche voi la combinazione ideata da Alekhine?

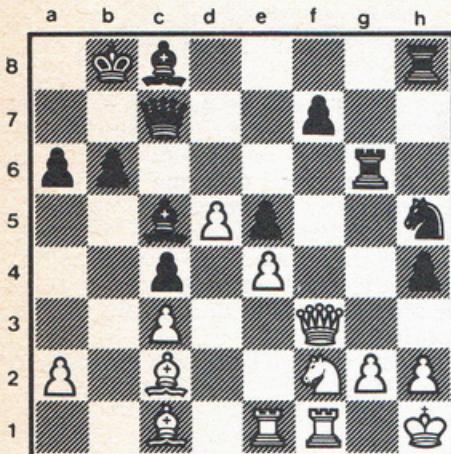


Diagramma 3

Basta con i mondiali; passiamo ad altri tornei più recenti. Molti nostri lettori ricorderanno il grande maestro sovietico Alexander Kotov, scomparso nel gennaio 1981. Ecco una sua bellissima 'chiusa' in una partita contro Bogdanovic nel torneo di Serajevo del 1966. Kotov, col Nero, muove e vince.

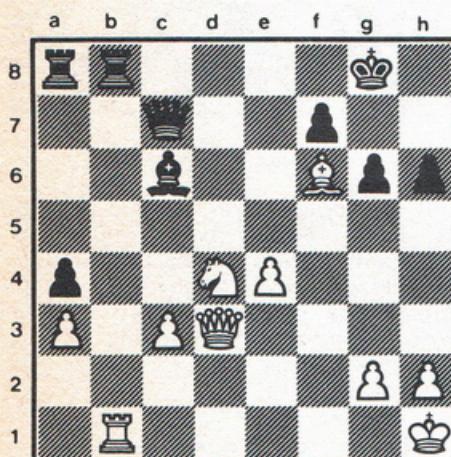


Diagramma 4

SOLUZIONI

Alekhine ha giocato 26...Cg3+! cui è seguito 27.hxg3; 28.Cf6+, il Nero ha continuato con 26...Ae4! e 27.D:e4,Df4!!; e il Bianco ha abbando-

natò (se 28.D:f4,T:b1; altriimenti la qualità in più decide per il Nero).

Dal momento che la sconfitta per 2,5 ad 1,5 dal Banco di Roma, e veniva quindi costretta all'inseguimento. Ma già al secondo turno avveniva il primo colpo di scena: l'A.S. Napoletana vinceva sul Banco di Roma per 2,5 ad 1,5 e manteneva il suo vantaggio nei due turni successivi. Al quinto turno subiva però una clamorosa sconfitta (3,5 a 0,5) da parte della S.S. Milanese, rimettendo così in discussione l'esito finale del torneo.

Gli outsider milanesi campioni d'Italia 1982

La manifestazione ha visto il ritorno di Bela Toth nei ranghi della società scacchistica del capoluogo lombardo; al secondo posto si è piazzato il Banco di Roma.

di Marco Iudicello

Un Campionato Italiano ricco di colpi di scena si è svolto dall'8 al 12 aprile a Lido Adriano, a pochi chilometri da Ravenna. Sponsorizzata dalla Immobiliare Giemme, la manifestazione ha avuto luogo nei locali dell'Hotel Adriano e del Bagno Arcobaleno, articolata in 5 serie: A, B, C, D e Juniores (la serie femminile non ha avuto luogo essendosi presentata una sola squadra).

La prima sorpresa è stata la presenza di Bela Toth nelle file della S.S. Milanese, circolo da cui si era allontanato da parecchi anni. E questa sua riconciliazione al fianco di alcuni dei giovani dalle interessanti prestazioni, che puntualmente il suddetto circolo sforna ogni anno, è coinciso col ritorno alla vittoria della Soc. Scacchistica Milanese nel massimo campionato dopo ben 21 anni.

Favorite alla vigilia erano le formazioni del G.S. Banco di Roma (Mariotti, Tatai, Zichichi, Passerotti) e dell'Accademia Scacchistica Napoletana (Iannaccone, Martorelli, Vallifluoco, Cozozza), mentre le squadre della S.S. Milanese (Toth, Arlandi, Lanzani, Caselli) e del G.S. Cariplo (Messa, De Eccher Ceschia, Braunberger) apparivano come le possibili contendenti per il terzo posto.

Al primo turno, la S.S. Milanese veniva sconfitta per 2,5 ad 1,5 dal Banco di Roma, e veniva quindi costretta all'inseguimento. Ma già al secondo turno avveniva il primo colpo di scena: l'A.S. Napoletana vinceva sul Banco di Roma per 2,5 ad 1,5 e manteneva il suo vantaggio nei due turni successivi. Al quinto turno subiva però una clamorosa sconfitta (3,5 a 0,5) da parte della S.S. Milanese, rimettendo così in discussione l'esito finale del torneo.

Prima dell'ultimo turno la situazione era la seguente: Banco di Roma p. 4 (ind. 14,5); S.S. Milanese p. 4 (ind. 14); A.S. Napoletana p. 4 (ind. 12,5). Quest'ultima appariva quindi tagliata fuori dalla lotta per il titolo a causa del suo basso punteggio individuale, mentre la S.S. Milanese doveva vincere l'ultimo incontro con un punto individuale in più rispetto al Banco di Roma. Ed era la sconfitta di Mariotti ad opera di Messa (Cariplo), cui faceva riscontro una vittoria per 4 a 0 della Milanese sul C.S. Sereginese (Trabattoni, Ratti, Passoni, Bozzi) che dava alla

formazione di Toth e compagni la vittoria finale.

Da segnalare le eccellenti prestazioni di Arlandi in 2^a scacchiera (5 su 6) e di Caselli in 4^a scacchiera (5,5 su 6).

Nelle altre gare le vittorie sono andate: per la serie B al G.S. Napoletano (Sergio, Lupo, Campanile, Stinchini); per la serie C alla A.S. Reggiana (Villa, Nunnari, Codazzi, Foltran); per la serie D alla Polivalente Vignola (Maran, Barbieri, Cavazzoni, Venturelli, Sirotti); infine, per la serie Juniores, al C.S. Palermítano (Lo Verso, Scimonelli, Scalia).

Va infine ricordato il collegio arbitrale, composto dai signori Piccinin, Tiberti, Tona, Sabato, Nardo e Venturi.

Classifiche finali:

SERIE A:

1° S.S. Milanese P. 5 (18); 2° G.S. Banco di Roma P. 5 (17,5); 3° A.S. Napoletana P. 5 (16); 4° C.S. Pegli P. 3,5 (11); 5° C.S. Piredda Roma 3,5 (10,5); 6° G.S. Cariplo Milano P. 3; 7° C.S. Sereginese (MI) e A.S. Reggiana P. 2,5 (10,5); 9° Ravenna Scacchi P. 2,5 (10); 10° S.S. Triestina P. 1,5; 11° Stilfarscachi Roma P. 1 (9,5); 12° Rapid Parma P. 1 (8).

SERIE B:

1° G.S. Napoletano P. 4,5; 2° INPS Roma P. 4 (15); 3° G.S. Cariplo P. 4 (15).

SERIE C:

1° A.S. Reggiana P. 4,5; 2° C.S. Salernitano P. 4; 3° Rapid Parma P. 3,5.

SERIE D:

1° Polivalente Olimpia - Vignola P. 5,5; 2° Stilfarscachi Roma P. 3,5; 3° Fiat Sez. Scacchi - Torino P. 2.

SERIE JUNIORES:

1° C.S. Palermítano P. 3 (9,5); 2° C.S. Bolognese P. 3 (8); 3° C.S. Bergamo P. 3 (6,5).

Caselli - D'Amore (note di L. Caselli)

1) e4, e5; 2) Cf3, Cc6; 3) Cc3, Cf6; 4) Ab5, Cd4; 5) Aa4, Ac5; 6) Cxe5, De7; 7) Cd3, Cxe4; 8) 0-0, Cc3; 9) dxc3, Ce6; 10)

Cxc5, Dxc5; 11) Ae3, Df5; 12) Dd3, Dg4?!; 13) f4!, 0-0; 14) Tf3, d6; 15) b4!, f5; 16) Taf1, Rh8; 17) Tg3, Dh4; 18) Ab3, Ad7; 19) Ad5! (minaccia Ab7 e Dc4: il nero è costretto a cedere un pedone); 19) ...c6; 20) Axe6, Axe6; 21) Dxd6, Ad5; 22) Ad4, Tf7; 23) Tel, Ae4; 24) Tee3, Td8; 25) De5, De7; 26) Txg7! Dxe5; (certo non 26... Tgx7? 27) Dxe7, Txd4; 28) Df8, Tg8; 29) Df6 e vince); 27) Txf7, Rg8! 28) fxe5, Rxf7; 29) Th3, Rg6; 30) e6! Te8; 31) Tg3+, Rh5; 32) Ae3?! (molto più forte è la semplice 32 Tg7 con grande vantaggio del bianco); 32) ...Txe6; 33) Tg5+, Rf6; 34) Txf5, Rg6; 35) Tg5+, Rf6; 36) h4, b5; 37) Ad4+, Re7; 38) Tg7+, Rd6; 39) Axa7, Ac2; 40) Rf2, Ad3; 41) Ab8+, Rd5; 42) Tg5, Re4; 43) Tg4+, Rf5; 44) Tf4+, Rg6; 45) g4, Te2+; 46) Rg3, Txa2; 47) Ae5, Te2; 48) Tf6+, Rg7; 49) Ad4 (meglio forse era 49 Td6, Te5; 50 Td3 con un finale di torri che dovrebbe essere vinto); 49) ...Rg8; 50) Txc6, Rf7; 51) h5, Te6; 52) Tc5 (non 52 Txe6, Rx6 e il nero patta portando il Re in g8) 52 ...Re8; 53) g5, Rf7; 54) Tc7, Te7; 55) g6+, hxg6; 56) Txe7, Rx6; 57) h6, g5; 58) c4!! (uno sblocco di pedone veramente diabolico e inaspettato in una posizione con così pochi pezzi e perdipiù con gli alfiere di colore contrario); 58) ...bxc4; 59) Rg4, Re6; 60) Rg5, Ab1; 61) Rf4, Rd5; 62) Ac3, Ah7; 63) Re3, Ag6; 64) Ae1!, Af5; 65) Rd2, Ag6; 66) Rc3, Ad3; 67) Af2, Re5; 68) b5, Rd6; 69) Ab6! la punta della manovra. L'alfiere si incarica di tenere la casa c3 tenendosi ugualmente in posizione aggressiva; 69) ...Rd7; 70) Rd4, Re6; (se 70 ...Rc8; 71) Aa5!, Rb7; 72, Rc5); 71) Rc5, c3; 72) Rc6 il nero perde per il tempo. Dopo 72)... c2; 73) Ae3, Re5, 74) b6, Re4; 75) Ac1, Rf3; 76) b7, Ae4; 77) Rc7, Ab7; 78) Rb7, Re2; 79) h7, Rd1; 80) Af4 ed il bianco vince.

Tatai - Martorelli

1) e4, c5; 2) Cf3, e6; 3) d4, cxd4; 4) Cxd4, a6; 5) Cc3, Dc7; 6) g3, Cf6; 7) Ag2, Ae7; 8) 0-0, 0-0; 9) Te1, d6; 10) a4, Cc6; 11) Ae3, Cb4; 12) f4, d5; 13) e5, Cd7; 14) De2, Cb6; 15) Cd1, Cc4; 16) Af2, Ad7; 17) c3, Cc6; 18) Cf3, b5; 19) b3, C4 a5; 20) b4, Cc4; 21) a5, Cxb4; 22) cxb4, Axb4; 23) Tf1, Axa5; 24) Ce3, Ac3; 25) Tac1, b4; 26) Cd1, Cb6; 27) Cxc3, bxc3; 28) Dc2, Tfc2; 29) Ta1, Tab8; 30) Tfc1, Ca4; 31) Dd3, Tb2; 32) Dd4, Da5; 33) Af1, Ab5; 34) Ae3, Tb4; 35) Dd1, Axf1; 36) Dxf1, T8c4; 37) Df2, Tb2; 38) Tc2, Db4; 39) Tac1, g6; 40) Ad4, Txc2; 41) Txc2, a5; 42) De3, Db1+; 43) Dc1, Db3; 44) Rf2, Cb2; 45) Re3, a4; 46) Axc3, a3; 47) Cd2, Db6+; 48) Re2, Db5; 49) Cxc4, Dxc4+; 50) Rf3, De4+; 51) Rg4, patta.

Arlandi - Lostuzzi

1) d4, Cf6; 2) c4, c5; 3) d5, b5; 4) cxb5, a6; 5) bxa6, Axa6; 6) g3, g6; 7) b3, Ag7; 8) Ab2, 0-0; 9) Ag2, d6; 10) Ch3, Db6; 11) Ac3, Cbd7; 12) 0-0, Tfb8; 13) Cf4, Db7; 14) Te1, Cg4; 15) Axa7, Rg7; 16) Dc1, c4; 17) h3, Cge5; 18) Ce6+, fxe6; 19) dxe6, d5; 20) Dc3, Rg8; 21) exd7, Cxd7; 22) e4, cxb3; 23) axb3, Dxb3; 24) exd5, Dxc3; 25) Cxc3, Rf8;

26) d6, exd6; 27) Axa8, Txa8; 28) Te6, Ab7; 29) Txa8, Axa8; 30) Txd6, Re7; 31) Ta6, Af3; 32) Ta7, Re6; 33) Cb5, Ae4; 34) Cc7+, Re7; 35) Ca6, Ac6; 36) Cb8, Ab5; 37) Cxd7, Axd7; 38) h4, h6; 39) f4, Re6; 40) Rf2, Ab5; 41) Re3, Ac4; 42) Rd4, Ab3; 43) g4, Ad1; 44) Ta6+, Rf7; 45) g5, hxg5; 46) hxg5, Af3; 47) Re5, Ae2; 48) Ta7, Rg8; 49) Rf6, Ad3; 50) Tg7+, abbandona.

Sibilio - Mariotti

1) e4, e6; 2) Cf3, d5; 3) e5, c5; 4) b4,

cxb4; 5) d4, Ch6; 6) a3, bxa3; 7) c3, Cf5; 8) Cxa3, Cc6; 9) Cb5, a6; 10) g4, Ad7; 11) Ag5, Ae7; 12) gxf5, axb5; 13) fxe6, fxe6; 14) Txa8, Dxa8; 15) Tg1, Da3; 16) Axb5, Axg5; 17) Tgx5, Dxc3; 18) Rf1, 0-0; 19) Axc6, Axc6; 20) Rg2, Aa4; 21)

De2, Ac2; 22) Ce1, Ae4; 23) f3, Txf3?? (meglio sarebbe stato 23... Af5 con facile vittoria del nero); 24) Cxf3, Axf3+; 25) Dxf3, Dd2+; 26) Rh3!, Dxg5; 27) Df8+, Rxf8; la partita è patta perché il bianco è in stallo.

Go

Continua il viaggio nel regno dell'intuizione

Il fuseki è la fase della partita in cui maggiormente si esprimono la fantasia, l'immaginazione e il "senso del gioco" per costituire la strategia del giocatore.

di Marvin Allen Wolfthal

Sappiamo che nella prima fase del fuseki (la parola significa letteralmente "spandere le pietre") gli angoli sono di primaria importanza. Abbiamo già dedicato ampio spazio all'occupazione degli angoli, sia con pietre singole che con gli shimari. Nella fase immediatamente successiva si pone il problema delle estensioni a partire da queste pietre. Naturalmente è in questa fase che si sviluppano anche i joseki, i quali sono inseparabili dalla questione delle estensioni; ne parleremo in seguito).

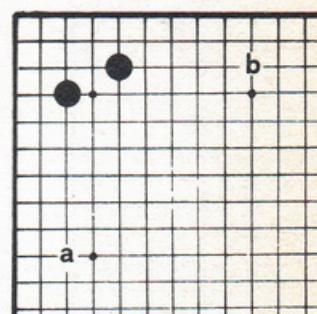
Nell'estendere lungo il lato da una posizione nell'angolo tre sono gli aspetti importanti su cui riflettere: la direzione dell'estensione, la sua distanza e la sua altezza (terza oppure quarta linea). In base a quali considerazioni si può determinare l'estensione "giusta"?

Diciamo una cosa ovvia: si decide in base al rapporto con le altre pietre già presenti. Qualcuno obietterà sicuramente che con solo quattro o cinque pietre sparse su tutto il Go-ban le possibilità di svolgimento sono tali e tante da rendere assurda la pretesa di un'analisi logica rigorosa della situazione. Questo è in parte vero; il fuseki rimane appunto quella fase della partita in cui l'intuizione, la fantasia e il "senso" del gioco, insomma, si esprimono più direttamente, estrinsecandosi nel "progetto" strategico del giocatore.

Ma questo progetto deve essere flessibile — l'altro giocatore avrà il suo — e la flessibilità ci obbliga a considerare che cosa potrà succedere, con maggiore o minore probabilità, nel futuro.

Quindi, senza pretendere di poter analizzare tutto fino in fondo, ammettendo anzi che dopo circa quattromila anni di gioco il fuseki rimane abbastanza misterioso anche per i professionisti, affermiamo la necessità di acquisire quelle conoscenze che possono aiutare nella sua interpretazione, alla ricerca di mosse non proprio "casuali".

Nel dia. 1 il nero ha fatto uno shimari. Domanda: qual è l'estensione migliore — 'a' oppure 'b'?

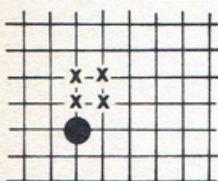


dia. 1

Per rispondere bisogna notare l'orientamento dello shimari: esso guarda più verso il basso che non a destra. Quindi 'a' rappresenta un'estensione da tutte e due le pietre dello shimari mentre 'b' sarebbe un'estensione da una sola di esse, quella sul punto 3-5. Allo scopo di una maggiore efficienza dell'estensione, poi, 'a' sarebbe ancora migliore se, anziché sul 3-5, quest'ultima pietra fosse posta sul 4-5, ma non si può avere tutto. In compenso lo shimari nel dia. 1

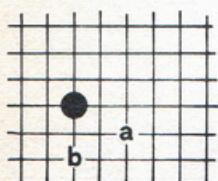
difende meglio il territorio nell'angolo. Naturalmente, anche 'a' potrebbe essere giocato un punto più in alto, cioè sulla quarta linea, scambiando il rischio maggiore di un'invasione del bianco per un'influenza superiore sul centro.

Studiamo questa differenza un po' più da vicino. Una pietra sulla terza linea è esposta a diverse mosse "di pressione" dall'alto (i punti 'x' nel dia. 2):



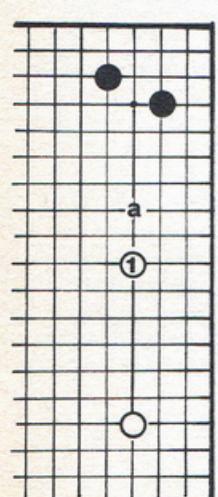
dia. 2

Con queste mosse il bianco cercherebbe di schiacciare il nero verso il bordo limitando così il suo guadagno territoriale. Contro una pietra sulla quarta linea, invece, è più consigliabile l'invasione; 'a' del bianco nel dia. 3 minaccerebbe di scivolare sotto in 'b'.



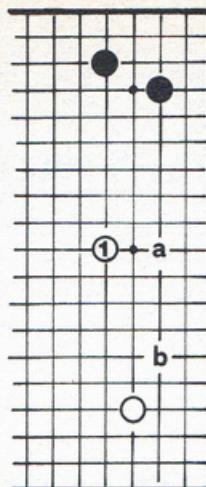
dia. 3

Riassumendo, la zona di fronte ad uno shimari è assai preziosa. Nel dia. 4, 1 del bianco è quindi un'ottima mossa; è il punto che avrebbe voluto prendere il nero. (Facciamo notare che 'a' rimane sempre un'ottima controestensione per il nero).



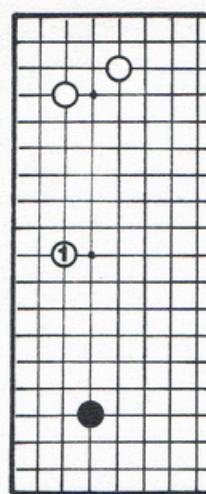
dia. 4

Mosse più in alto della quarta linea sono generalmente sconsigliabili. Nel dia. 5 il bianco ha giocato sulla quinta linea, lasciando aperto troppo spazio per un'invasione in 'a' oppure 'b'. Se però il nero avesse già occupato il punto 'a', allora 1 del bianco sarebbe più che ragionevole (vedere dia. 2):



dia. 5

Precisiamo che queste grandi estensioni non offrono garanzie territoriali; si tratta di abbozzare delle *sfere di influenza* in cui l'avversario entra a proprio rischio e pericolo. È poco probabile che tutto lo spazio fra lo shimari e la pietra 1 nel dia. 6 diventerà territorio bianco ma certamente la possibilità esiste e il nero è fortemente svantaggiato in questa zona del Go-ban.



dia. 6

LA PARTITA SHUSAI-KITANI

Per chi non se lo ricordasse, il giovane Otaké nel romanzo *Meijin* (*Il Maestro di Go*) di Yasunari Kawabata fu in realtà il grande Kitani Minoru, morto circa dieci anni fa e passato alla storia come uno dei giocatori più innovativi nonché uno dei più grandi insegnanti. Negli anni trenta furono Kitani e Go Seigen a sperimentare alcune varianti rivoluzionarie di fuseki (*shin-fuseki* ossia "fuseki nuovo") destinate poi a modificare profondamente lo spirito del gioco nell'epoca contemporanea. È rimasta famosa una partita in cui Go Sei-

gen cominciò con una mossa sul *ten-gen*, la stella centrale. In anni più recenti egli ha dichiarato che questa strategia venne poi abbandonata non perché impraticabile ma proprio a causa della sua estrema difficoltà. Ciò costituisce una misura delle profondità ancora da sondare nella teoria del fuseki.

Un'analisi adeguata della partita giocata ne *Il Maestro di Go* occuperebbe molte pagine, senza dire poi che sarebbe accessibile solo a giocatori di un livello assai elevato. Potete apprezzarne i motivi se pensate che a metà partita l'esito è ancora incerto; il resto è una battaglia tesissima per quel punto in più che darà la vittoria. Di conseguenza il gioco ruota intorno a sequenze in cui si deve ricalcolare il punteggio ad ogni mossa, compito estenuante anche in una partita molto meno ambigua di questa.

Nel romanzo (come nella realtà) si riferisce a 130 del bianco come "mossa perdente" ma anche il significato di queste parole non è univoco. In un certo senso sembra piuttosto che con 130 la sconfitta del Maestro diventi semplicemente palese. Egli parla del "taglio" ('a' nella fig. 2) che avrebbe dovuto fare ma non è affatto sicuro che questa mossa sia in grado di far ribaltare la situazione. Possono nascere qui delle sequenze estremamente complesse ma una perdita da una parte o l'altra sembra inevitabile. Infatti Shusai a questo punto dice fra sé: "Non so, non so, è tutto lo stesso".

Altri fattori contribuiscono a dare a questa partita il suo carattere particolare. Innanzitutto i giocatori ebbero a disposizione quaranta ore di tempo ciascuno, una cosa oggi inaudita. (Nei tornei attuali non si superano le nove ore a testa, il che ha fatto rimpiangere a qualcuno i buoni vecchi tempi in cui il Go era un'arte che non conosceva limiti se non quelli dei giocatori stessi).

Kitani usò 34 ore e 19 minuti mentre Shusai giocò in 19 ore e 57 minuti. Anche questi lunghissimi tempi di riflessione hanno quindi favorito l'eccezionale ricchezza della partita, assieme all'importanza storica dell'occasione: la partita d'addio dell'ultimo grande Maestro dell'epoca premoderna.

Volendo offrire comunque una semplice chiave di lettura a questa lotta fra titani, suggeriamo di osservare il muro nero nella zona sinistra del Go-ban, le mosse 37-47. Esiste un proverbio nel Go: "Stai alla larga dello spessore". Il concetto di "spessore" (*atsui*, in inglese "thickness") significa una posizione forte, senza punti deboli, nelle cui vicinanze è pericoloso entrare.

È una delle grandi sottigliezze del Go che un muro come quello creato da Kitani abbia un'influenza in grado di far nascere territorio anche in zone assai lontane del Go-ban, proprio perché gli dà mano libera nell'attacco. Può essere paragonato a un esercito di riserva la cui esistenza è costantemente avvertita anche se non entra mai in combattimento attivo. Infatti, con 49 Kitani parte subito all'attacco per di-

L'importante è sempre partecipare

I prossimi campionati italiani non servono soltanto per designare chi rappresenterà l'Italia ai mondiali di Svezia, ma anche per confrontarsi sportivamente con altri giocatori.

di Pier Andrea Morolli

Ci siamo lasciati in aprile con due problemi. Vediamo come si risolve quello in cui muove il nero. La situazione è in figura 1. Se egli mette la pedina in g8 lascia due opportunità al bianco: f8 e g7.

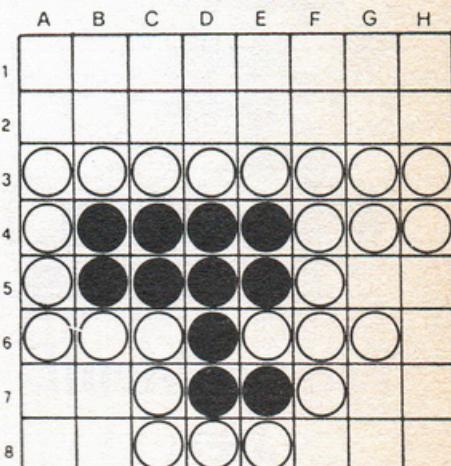


Fig. 1 (1-145)

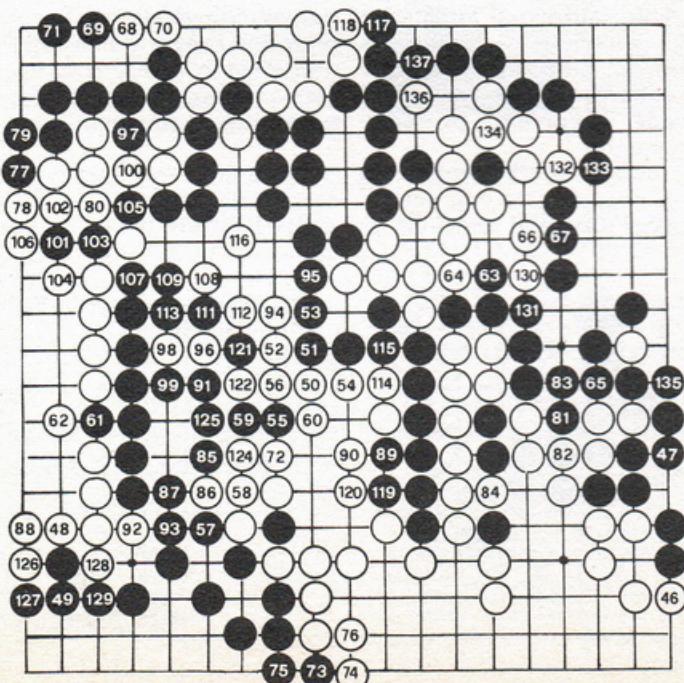


Fig. 2 (146-237) 110-in 103 123 in 96

Vediamo la situazione in figura 2.

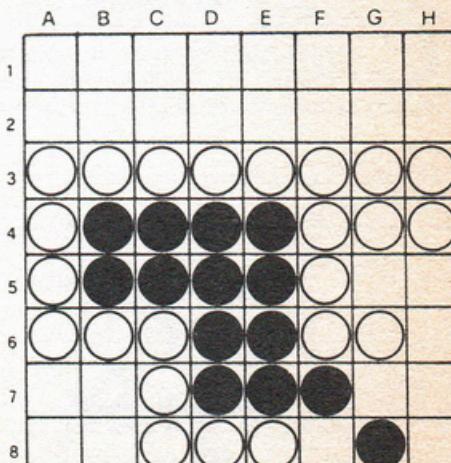


Figura 2

Se il bianco va in g7 dà al nero immediato accesso all'angolo h8. Forse gli conviene la f8. Giocata questa, la situazione è quella di figura 3. Il nero

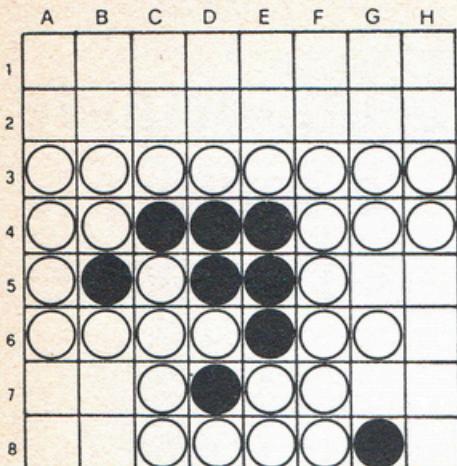


Figura 3

gioca in b8 per due motivi. Primo: se non lo fa permette al suo avversario di conquistare lui h8. Secondo: con b8 chiude il bianco. Osserviamo la figura 4. A questi resta una sola mossa lega-

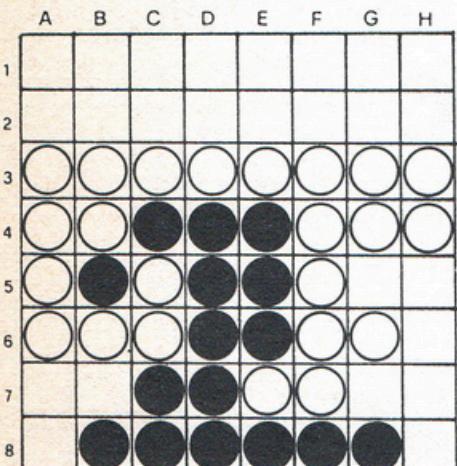


Figura 4

le, b7 che permette al nero di accedere all'angolo a8. E adesso il bianco è nei

A	B	C	D	E	F	G	H	
1	41	45	(44)	43	47	(51)	50	(53)
2	39	(40)	42	(46)	48	(49)	57	60
3								
4								
5								
6								
7								
8								

Figura 5

guai. Osservate un possibile sviluppo

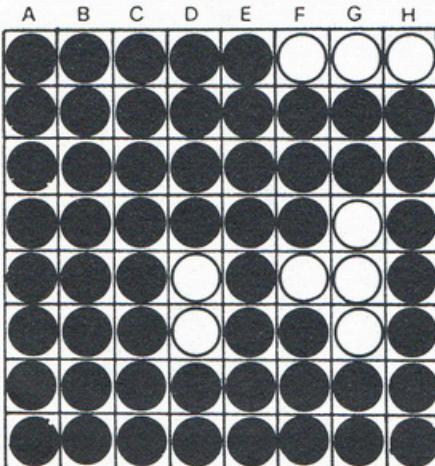


Figura 6

nel diagramma 5. Il finale è illustrato in figura 6. Punteggio? 55-9 per il nero. Grazie alla chiusura ha disposto a suo piacimento dell'avversario.

Al prossimo appuntamento vedremo la soluzione dell'altro problema di aprile, ma oggi parliamo del campionato italiano. Molti di voi forse pensano di non essere all'altezza e non parteciperanno. Secondo me sarà uno sbaglio. Il campionato non è solo un modo per stabilire chi disputerà in Svezia, ad ottobre, il campionato del mondo. È invece un importantissimo momento di aggregazione tra giocatori, bravi e meno bravi, che trovano così il modo di conoscersi e di scambiarsi delle idee.

Incontrare un nuovo possibile avversario per le vostre partite quotidiane, un nuovo amico con cui confrontarvi, secondo me è prezioso. E di gente, ai vari tornei che si terranno in tutto il paese, ne troverete tanta. Mettiamo dunque al bando i pregiudizi del tipo: farò una pessima figura; oppure: queste cose non fanno per me, sono troppo vecchio.

Vi concedo un solo valido motivo per restare a casa: l'eventuale eccessiva distanza dalle sedi dei tornei. Gli organizzatori, però, mi hanno promesso che faranno il possibile per ovviare a questo problema. Personalmente, sarei lieto di rivedere tutti gli amici che parteciparono con me alle edizioni '78 e '79, che nell'81 purtroppo non ho rivisto. Il mio invito si rivolge a loro e alle migliaia di nuovi giocatori che penso risponderanno alla chiamata. La possibilità c'è.

Tre problemi per un campionato

Come avevamo annunciato sullo scorso numero, presentiamo la formula di svolgimento del quinto campionato italiano di Othello.

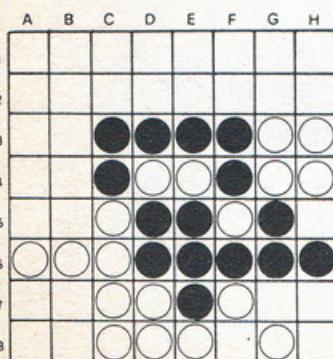
La prima fase è di carattere problemistico: si tratta di risolvere almeno due dei tre problemi che, presentati il mese scorso, sono riproposti su questo numero. Per soluzione si intende la prima mossa del nero (indicata dalle coordinate della pedina giocata), dalla quale dipende il corretto proseguimento della partita.

A tutti i solutori verrà comunicata per lettera la sede di gara e la data di svolgimento del torneo di selezione in-

terregionale più vicino. Le selezioni avranno luogo tra il 19 e il 26 settembre mentre la finale del campionato italiano si svolgerà il 2 e il 3 ottobre prossimo in località da stabilire.

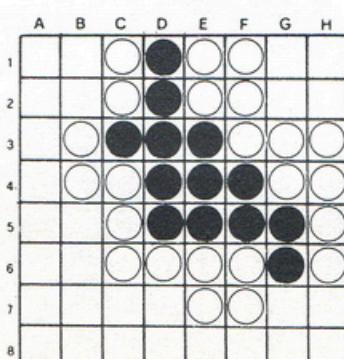
Si ricorda che le soluzioni dei problemi vanno spedite, su cartolina postale, entro il 30 giugno, a:

Clem Toys — Campionato di Othello — Zona industriale Fontenoce — 62019 Recanati (Mc).

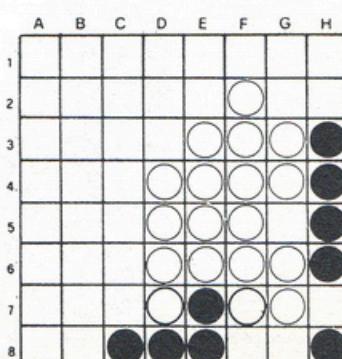


Problema 1

Il Nero muove e prende un angolo alla sua 2^a mossa.



Il Nero muove e prende un angolo alla sua 2^a mossa.



Problema 3

Il Nero muove e prende un angolo alla sua 3^a mossa.

Una partita al minimo livello

Seconda sfida contro il Computer Mattel.

di Alberto Da Pra

Abbiamo già avuto occasione di descrivere una partita con il Computer Mattel. Come è noto, il Computer gioca a sei livelli di difficoltà e nelle istruzioni indicate si afferma che la scelta del livello di gioco viene seguita da un breve ronzio. Il ronzio però non si sente e quindi rimane il dubbio che la macchina non abbia in realtà memorizzato la scelta compiuta dal giocatore.

Queste perplessità sono state manifestate da più di un acquirente. Abbiamo perciò ritenuto opportuno ripetere la partita già giocata a livello sesto con i medesimi dati (cfr. Pergioco febbraio e marzo 1982) ma con il Computer che gioca al livello 1. Quindi M1 contro AL.

Prima di passare alla registrazione della partita riteniamo però indispensabile dare le istruzioni necessarie per la sua lettura, in modo che ne sia agevole la ricostruzione sopra una normale tavola.

Innanzitutto ogni figura o diagramma rappresenta in modo completo una *situazione* di Backgammon vista dalla parte dei neri che muovono in senso orario.

Sul lato sinistro della figura appaiono tre numeri che rappresentano il punteggio; in alto quello dei bianchi, in mezzo quello da raggiungere per vincere la partita, in basso quello dei neri.

Quando sul bar appare un numero, questo rappresenta il valore del cubo del raddoppio (2, 4, 8...); se si trova in alto, il cubo è in possesso dei bianchi, in basso è dei neri.

In uno dei due lati del tavoliere appaiono due numeri che rappresentano il valore dei dadi con i quali fare la mossa, oppure una X seguita da un numero che rappresenta una proposta di raddoppio ed il valore proposto per il cubo; se queste indicazioni appaiono sul lato sinistro significa che sono i bianchi che devono muovere o che propongono il raddoppio, se appaiono sul lato destro invece i neri a fare la proposta.

Qualche volta appare una sigla alfabetica sul lato del tavoliere non utilizzata per l'indicazione del valore dei dadi; la sigla non ha alcuna influenza nell'interpretazione della si-

tuazione ma rappresenta solo un codice di catalogazione e di riferimento.

Le mosse sono indicate con due numeri, separati da una barra, che rappresentano la punta di partenza e quella di arrivo. Queste sono numerate dal punto di vista del giocatore che deve muovere; nelle figure le punte sono invece numerate secondo la visuale del giocatore nero: per i bianchi, quindi, la punta n.24 è la n.1 dell'avversario e viceversa.

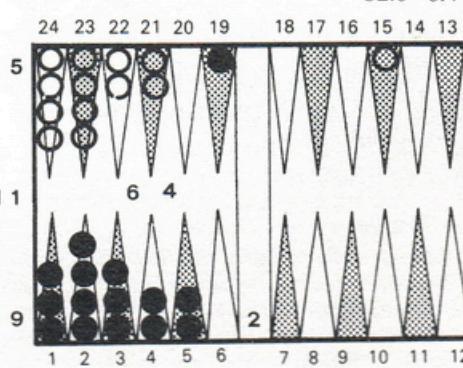
Il bar può essere indicato con l'abbreviazione B oppure 25; Off oppure O sta ad indicare che una pedina è stata portata fuori definitivamente. Se il secondo numero di una mossa è seguito dalla lettera maiuscola B, significa che una pedina dell'avversario è stata colpita e mandata sul Bar. Quando il secondo numero della mossa è seguito dalla lettera maiuscola C, significa che è stata coperta una sola pedina (blot) ed è stata realizzata una casa. Per casa si intende una punta occupata da due o più pedine, e a tale proposito chiamiamo che su una stessa punta possono coesistere più di 5 pedine, anche 15.

Per giocare basta coprire le mosse con un foglietto, muovere su un tavoliere secondo quanto indicato dai dadi e fare il confronto con le mosse dei campioni... che non sono infallibili!

Per convenzione i movimenti dei neri si dicono mosse, quelli dei bianchi contromosse; sono numerate progressivamente per consentire la loro individuazione.

ESEMPIO

32.0 6.4



0 10/4, 4/OFF 33.0 5.1

Si tratta della 32^a contromossa di una partita agli 11 punti con i neri a 9 ed i bianchi a 5. Il cubo del raddoppio è sul 2 ed è in possesso dei neri. I bianchi devono giocare un tiro di dadi di 6 e 4 e fanno la mossa di portare fuori la pedina sulla punta dieci senza mangiare. Se avessero mangiato la notazione sarebbe stata invece:

0 10/6B, 6/OFF 33.0 5.1

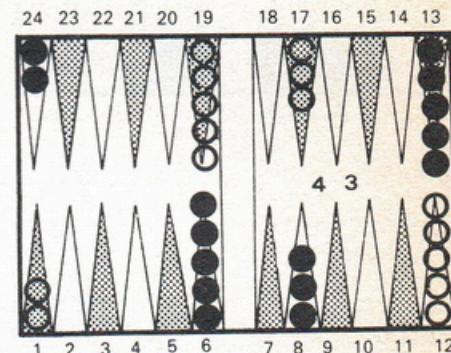
Comincia ora la partita di M1 contro AL.

Accendiamo l'apparecchio e sul tavoliere appare la posizione standard di partenza. Trattandosi di un gioco semplice e non di una vera e propria partita, sul lato sinistro del tavoliere non appaiono le indicazioni di punteggio.

Non abbiamo premuto alcun tasto

di livello di gioco e Mattel giocherà automaticamente al livello 1. Premiamo il tasto Dice e poi di seguito un 3 ed un 4. Toccherà così ad AL fare la prima mossa che verrà naturalmente giocata, come la volta precedente, in modo classico.

1.0 4.3

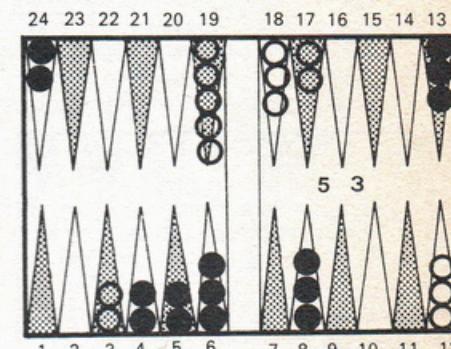


• 13/9, 13/10

Premiamo ora il tasto Dice seguito da un 1 ed un 6 ed M1 come l'altra volta il 1.6 nella maniera classica occupando il Bar Point

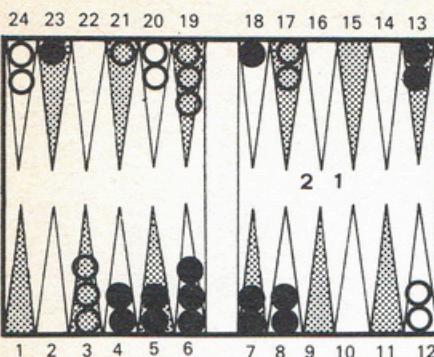
- | | |
|---------------|----------|
| 0 13/7, 8/7C | 1.0 1.6 |
| • 9/4, 6/4C | 2.0 2.5 |
| o 13/8, 24/23 | 2.0 5.1 |
| • 10/5, 6/5C | 3.0 5.1 |
| | 3.0 1.1. |

Questa volta il gioco di M1 è diverso da quello di Mattel 6 e certamente M1 impiega meno tempo per fare questa mossa trascurando però di occupare, come aveva correttamente fatto M6, il Golden Point (punta 5). Dopo la mossa di 1.1 la situazione è la seguente con AL che deve giocare un 5.3

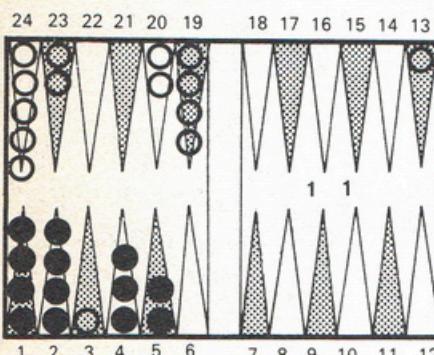


o 24/22, 23/22C, 8/7 4.0 5.3

- | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| • 24/16 | 4.0 6.5 |
| o 7/1B, 6/1C come già aveva fatto M6 | 5.0 6.1 |
| o 13/9B | 5.0 3.1 |
| • NON RIENTRA | 6.0 4.2 |
| • 13/9B | 6.0 4.2 |
| • BAR/20, BAR/23 | 7.0 4.3 |
| o 9/5B, 7/5C | 7.0 6.4 |
| • BAR/18B | 8.0 2.1 |
| o NON RIENTRA | 8.0 6.4 |
| • 13/10 | 9.0 3.1 |
| o NON RIENTRA | 9.0 3.2 |
| • 10/7, 8/7C | 10.0 X.2 |
| o BAR/22, 6/4 ora AL doppia. | 10.0 X.2 |
| e M1 saggiamente rifiuta perdendo un punto. Che cosa sarebbe successo se AL non avesse doppiato? Ripartiamo dalla situazione di AL che fa un 2.1 | |
| 10.0 2.1 | |



- 23/21B, 6/5
- o BAR/23, 8/4B
- BAR/22, 22/21B
- o BAR/23C, 8/7B,
7/6
- BAR/21C, 13/7
- o 6/1, 6/3
- 13/7, 5/1
- o 3/1, 23/22
- 7/1C, 7/4
- o 13/6
- 21/15
- o 13/4B
- BAR/16
- o 6/1, 4/2
- 16/13, 15/13C
- o 23/16
- 13/9(2)B, 9/5(2)
- o BAR/23, 22/16
- 7/2(2) B, 6/1(2)
- o BAR/14
- 8/2, 8/6
- o 22/17
- 6/OFF
- o 14/12, 17/16C
- 4/OFF
- o 16/12(2), 22/14
- 5/2C, 5/4
- o 14/2, 12/6(2)



Ora AL ha scarsissime probabilità di fare un "gammon" e dà il raddoppio che M1 non può che rifiutare. La partita viene così vinta da AL per 1 a 0.

Che cosa sarebbe successo se la partita fosse andata avanti dopo che M1 avesse accettato il cubo del raddoppio sul 2?

Vediamo subito.

- 4/3(3)B, 1/OFF
- o BAR/21, 12/9
- 5/OFF, 5/3
- o 21/12
- 3/OFF(2)
- o 9/4, 6/5
mal giocato!

• 3/OFF, 1/OFF

Oramai la partita è finita. Ha fatto bene M1 a non accettare il cubo del raddoppio sul 2: avrebbe perso due punti!

TORNEO A CRANS SUR SIERRE - I RISULTATI

Ronald e Vicky Jakober hanno organizzato il Gran Premio di Backgammon di Crans Sur Sierre - Montagna (a circa 90 minuti di macchina da Ginevra), giunto oramai alla sua sesta edizione, che si è svolto dal 26 al 28 Marzo all'Hotel du Golf. Gli inviti promettevano sci, bel tempo e backgammon, e così è stato. Come di consueto le divisioni sono state due: nella Divisione Championship si sono iscritti 55 giocatori con una quota di 400 franchi per un monte-premi di 22 mila franchi, mentre nella Divisione Junior si sono avute 19 iscrizioni da 100 franchi per un monte premi di 1900 franchi. Tre Tornei Jackpot rispettivamente con 17,20 e 8 giocatori (1000, 500, 100 franchi di iscrizione) si sono tenuti il sabato e la domenica. Sono stati vinti da J.N. Grinda su Pantzarazis, da Nascher su Mai e da Renna su Pescarmona.

Ecco i nomi dei vincitori dei Tornei.

Championship

Main: J.N. Grinda, Winner; De Piciotto, Finalist; Costopoulos e Ferretti, Semi-finalist.

Consolation: B. Nascher, Winner; R. Olsen, Finalist; Walti e Sabbah, Semi-finalist.

Last Chance: Vittorio Boero, Winner; O' Farril, Finalist; Semi-finalist non comunicati.

Junior

Main: Hurliman, Winner; Romana Boero, Finalist; Alberto da Pra e R. Shama, Semi-finalist.

Consolation: Hamoui, Winner; Schoeb, Finalist; Modiano e Pescarmona, Semi-finalist.

Last Chance: Stefania Civre, Winner; Finalist e Semi-finalist non comunicati.

Abbiamo tentato di sapere la data esatta del torneo di Divonne che dovrebbe svolgersi durante il primo week-end di Giugno, ma Roland Jakober non ce l'ha comunicata.

IL SETTIMO CAMPIONATO MONDIALE DI BACKGAMMON A MONTECARLO

Il Campionato Mondiale è giunto alla sua settima edizione. Ricordiamo qui i precedenti Campioni: 1976 Joe Dwek (Gran Bretagna); 1977 Jean Noel Grinda (Francia); 1978 Richard De Surmont (Francia); 1979 Luigi Villa (Italia); 1980 Walter Coratella

(Messico); 1981 Lee Genud (Stati Uniti d'America).

Anche quest'anno il campionato è sponsorizzato dalla Merit e si svolgerà dal 5 all'11 Luglio 1982 nelle sale dello Sporting d'Inverno in piazza del Casino.

La partecipazione è aperta a tutti e le quote di iscrizione sono state così fissate: Campionato: 500 dollari; Intermedi: 200 dollari; Principianti: 100 dollari.

Una tassa di 50 dollari dovrà essere inoltre versata per le spese di organizzazione; per coloro che non partecipano al torneo la tassa sarà di 75 dollari, naturalmente se desiderano prendere parte alle varie manifestazioni: asta, cocktail di apertura e chiusura ecc. ecc.

Il programma della più importante manifestazione mondiale del Backgammon è così articolato:

Lunedì 5 Luglio: dalle ore 10 alle 18 registrazione dei giocatori allo Sporting d'inverno. Alle 20 cocktail di benvenuto nella Sala Bianca del Casino di Montecarlo e apertura del banco che accetterà scommesse. Alle 21 sorteggio dei giocatori per il Campionato e alle 23 inizio del gioco limitatamente agli iscritti nella categoria Campioni. Gli intermedi ed i principianti cominceranno a giocare il giorno successivo alle ore 16.

Martedì 6 Luglio: dalle ore 16 si continua a giocare nella categoria Campioni ed inizia il torneo per Intermedi e Principianti.

Mercoledì 7 Luglio: alle ore 15 inizia uno speciale torneo Jackpot, con una quota d'iscrizione di 1000 dollari, allo Sporting d'Inverno. Alle ore 16 continua il torneo per Intermedi e Principianti. Alle 21 si terrà l'asta dei giocatori nella sala delle stelle allo Sporting d'Estate. I 64 giocatori rimasti in gara nella Divisione Campioni verranno venduti all'asta e il compratore del vincente avrà diritto ad un premio proporzionale all'entità delle somme raccolte con la vendita dei giocatori.

Giovedì 8 Luglio: alle ore 16 continua il Torneo per tutte le Divisioni.

Venerdì 9 Luglio: alle ore 16 continua il Torneo per tutte le Divisioni.

Sabato 10 Luglio: alle ore 16 continua il Torneo in ogni Divisione. Alle ore 22 si giocano le semi-finali della Divisione Campioni trasmesse dalla Televisione in circuito chiuso. Le partite saranno commentate.

Domenica 11 Luglio: alle ore 14 si giocano le finali di ogni Divisione e gli ultimi tre rounds del Jackpot. Finale del Campionato in circuito chiuso nella sala dello Sporting d'Inverno. Alle ore 21 premiazione e cocktail nella Sala Impero dell'Hotel de Paris.

Ogni sera, a partire dalle 20.30, saranno tenuti, in collaborazione tra la BEA e l'IBA (la consorella americana) alcuni mini-tornei diretti da Mr. & Mrs. Les Boyd di Miami.

Per ogni ulteriore informazione ci si può rivolgere all'agente per l'Italia, Dr. Luigi Villa — via della Moscova 22 — Milano — tel. 659.16.12.

Numeri primi: misteri di una generazione

Un gran numero di studiosi hanno tentato di elaborare formule che dessero origine a numeri divisibili solo per se stessi: è del matematico Mersenne quella che ha concesso di scoprire i due più grandi primi noti.

di Raffaele Rinaldi

Riprendiamo il discorso dove lo avevamo interrotto: i numeri primi. Ci siamo occupati, finora, dei vari modi impiegati dai matematici per definire formule polinomiali di generazione di primi, mostrando come non ne esistano.

È noto infatti il teorema fondamentale sui primi, il quale afferma che il numero P di primi minore di N è asintotico, per N sufficientemente grande, a $N/\log N$. Usando dunque le tavole dei logaritmi è del tutto agevole determinare il numero approssimato (ma non quello esatto) di primi minori di un assegnato numero N , e l'errore nella stima decresce ovviamente al crescere di N .

Così, per esempio, la formula dà una stima di 48.260.000 primi per $N < 10^9$, mentre il numero esatto è di 50.847.534. Per mera curiosità riferisco qui la valutazione corrente per il numero di primi minori di 100^{100} : sono la bellezza di $4,34 \times 10^{97}$.

Naturalmente vi sono altre formule che forniscono il numero di primi minori di un numero assegnato, anche se spesso i calcoli da eseguire sono lunghissimi. Uno di questi metodi — assai ingegnoso — è dovuto al già citato matematico francese Adrian Legendre (1752-1833).

Il metodo, estremamente accurato, è però — come si diceva — assai gravoso. La procedura è la seguente: si sottraggono da N tutti i multipli di 2 (che sono in numero di $N/2$); tutti i multipli di 3 (che sono in numero di $N/3$); tutti i multipli di 5, e così via. Nel procedere, occorre ovviamente tener conto che eliminando i multipli di 2 (per esempio) si saranno anche già sottratti quei numeri che lo sono anche di 3 e di 5 (oltre che di 2). Al lettore che volesse applicare questo metodo, diciamo per $N < 1000$, non possono che augurare buona fortuna visto che sperimenterà di persona la gravità del lavoro.

Tra i primi più interessanti e più studiati vi sono quei numeri formati unicamente di "1". Questi primi sono espressi dalla formula

$$10^n - 1$$

in cui n definisce ovviamente il numero di cifre del nostro primo. Così, per esempio, per $n = 7$ otteniamo il numero 1.111.111. Si dimostra agevolmente che se tale numero è un primo, allora anche n è primo; ma tale numero non è necessariamente un primo. Questi numeri, definiti *repuno* (o "uno" ripetuto = *repunit* nella letteratura matematica di lingua inglese), sono stati lungamente studiati per molti valori di n . E i risultati sono questi: tra tutti i *repuno* sono noti solo quattro primi generati dai seguenti valori di n :

n	p
2	11
19	1.111.111.111.111.111
23	1.111.111.111.111.111.111
317	è un numero di 317 "1"

L'ultimo risultato, relativo a $n = 317$, è stato dimostrato recentemente (1977) da due matematici americani, J. Brillhart e H.C. Williams. Mentre non esistono *repuno* primi piccoli oltre a quelli citati ($n = 2, 19$ e 23), si sa con certezza che ne esistono di grandi.

Sui numeri primi esistono molti teoremi. Uno dei più interessanti afferma che tra N e $2N$ (con $N > 1$) deve esistere almeno un numero primo. Corollario altrettanto interessante del teorema, è che devono esistere almeno tre primi formati del medesimo numero di cifre.

E infatti, per i numeri formati di 100 cifre, nel 1958 sono stati scoperti tre primi. Che io sappia, però, essi non sono mai stati tabulati e/o pubblicati. In ogni caso si tratta dei numeri

$$\begin{aligned} 81 \cdot 2^{324} + 1 \\ 63 \cdot 2^{326} + 1 \\ 35 \cdot 2^{327} + 1 \end{aligned}$$

Ma torniamo alla generazione dei primi. Diverse centinaia di primi sono generati dalla formula

$$k2^n + 1$$

che dà primi per certi valori di k e di

n . La generazione dei numeri primi formati di 100 cifre citati sopra, deriva da particolari studi che comportano l'uso di tale formula. Cosicché l'estensione di tali studi dovrebbe ora occuparsi dei primi formati di 1000 cifre, e spingersi fino ai primi formati di 1.000.000 di cifre.

Tuttavia, maneggiare numeri tanto grandi comporta l'impiego di valori di n dell'ordine di 3.300.000: valori che potrebbero essere drasticamente ridotti usando però valori di k estremamente grandi. Così, per esempio, se si riducesse il valore di n a circa 100.000, bisognerebbe poi maneggiare valori di k dell'ordine di $10^{970.000}$.

Un'altra formula che genera primi (e che pone inoltre tutta un'altra serie di problemi) è quella dovuta al padre Marino Mersenne (1588-1648), matematico francese e corrispondente di Cartesio, il quale nel 1644 annunciò la costruzione di tutta una serie di numeri perfetti (argomento su cui torneremo) generati dalla formula

$$2^{p-1} (2^p - 1)$$

in cui p e $2^p - 1$ sono primi.

Ogni numero perfetto è della forma definita da Mersenne, e i primi della forma $2^p - 1$ sono noti come *primi di Mersenne*. I due più grandi numeri primi noti, sono due primi di Mersenne. Il primo venne scoperto nel 1963 e costituiva il secondo fattore del ventreesimo numero di Mersenne: per anni venne stampato automaticamente, come annullo postale, dal calcolatore dell'università di Urbana (Ill.).

Il successivo primo di Mersenne venne stampato sulla carta intestata della IBM presso il cui centro di New York venne trovato nel 1971 dal ricercatore americano Tuckerman. I due più grandi primi noti sono:

$$2^{11.213} - 1 \text{ e } 2^{19.937} - 1$$

il secondo è un numero di 6002 cifre.

Per fare un esempio palpabile del suo ordine di grandezza, si osservi che il dodicesimo numero di Mersenne (scoperto nel 1876 dal matematico francese Eduard Lucas) è di un'unità inferiore al numero di chicchi di grano che dovrebbero trovarsi su una seconda scacchiera continuando su questa il raddoppio dei chicchi casella per casella, come vuole il noto aneddoto sulla ricompensa richiesta (al re, o al sultano, o al faraone: a seconda delle molteplici versioni) dall'inventore degli scacchi.

Altre formule di generazione di primi sono state prese in considerazione. Per esempio: per quali valori di n

$$n^n + 1$$

genera numeri primi? Per $n = 1, 2$ e 4 , si ottengono rispettivamente i tre primi 2, 5 e 257. Non se ne conoscono altri. Per $n = 15$, il numero generato è formato di 18 cifre: e siamo già ampiamente fuori da qualsiasi tavola dei primi esistente.

D'altro canto, è stato dimostrato che se esistono altri primi di questa forma, essi devono contenere più di 300.000 cifre. Alla stessa stregua è stato dimostrato che se esistono primi della forma

$$n^n + 1$$

(esclusi ovviamente quelli generati per $n = 1$ e 2), essi devono essere formati di almeno 10^{18} cifre.

Le noci di cocco

Il problema della divisione dell'incredibile mucchio di noci di cocco continua a imperversare. Seguitano infatti ad arrivare note ed estensioni tra le quali devo certamente citare (mi spiace non poter pubblicare integralmente i testi dei lettori) quella di Giorgio Livio Nencioni di Firenze, che invia un'acutissima e semplice soluzione basata sul ragionamento e un semplice calcolo aritmetico. Il ragionamento di Nencioni evita le "noci negative" (anche se la base è la medesima) ed è di una semplicità eccezionale. Applausi. Un applauso anche a Giovanni Ravesi di Roma che mi invia (dopo la soluzione) la formula di risoluzione del caso generale (valida, cioè, per n persone più la scimmia) basata su considerazioni relative alla classe dei resti.

Riguardo invece il problema della pesata pubblicato su "Pergioco" di aprile, diverse soluzioni ma una sola corretta inviata dall'amico Roberto Morassi di Pistoia. Come i lettori sanno, Morassi tiene su "Pergioco" (insieme a Giovanni Maltagliati) la rubrica di *origami*. Devo però dire che è anche un cultore e un esperto di giochi matematici (possiede, credo, una delle più ricche biblioteche sull'argomento). Pubblico allora la soluzione di Morassi: si tratta di uno schema estremamente chiaro che non abbisogna di commenti salvo questo: le palline sono numerate da 1 a 12; nella prima pesata vengono impiegate le palline da 1 a 8 e le altre tenute da parte; i segni + e - che seguono il "nome" numerico della pallina, indicano che tale pallina pesa più o meno delle altre.

E' evidente che la risoluzione corretta porta alla conoscenza *anche* del peso in più o in meno (oltre alla "diversità") della pallina a massa maggiore delle altre. Come vedete, la soluzione comporta un numero (minimo) di tre pesate e contempla tutti i casi possibili, compresi quelli "impossibili" (che non possono cioè mai verificarsi sulla base dell'enunciato). A questo punto vi propongo il problema che mi ha proposto Morassi: l'enunciato rimane sempre il medesimo, ma le palline sono 13.

1 ^a	RISULTATO	2 ^a	RISULTATO	3 ^a	RISULTATO	SOLUZIONE
PESATA		PESATA		PESATA		
				5 9	5+ 2- impossibile	
		9 5 6 1 7		3 4	4- 8+ 3-	
1 5 2 6 3 7 4 8		1 11 9 2 10 3		6 7	6+ 1- 7+	
				9 10	9+ 11- 10+	
				12 1	12+ impossibile	
				9 10	12- 10- 11+ 9-	
				6 7	7- 1+ 6-	
		9 2 5 6 1 7		3 4	3+ 8- 4+	
				5 9	2+ 5-	

Cinque rompicapo di geometria magica

Una serie di problemi legati ai quadrati concepiti dalla mente matematica di Henry Ernest Dudeney.

di Elvezio Petrozzi

Il genio di Henry Ernest Dudeney ci ha lasciato un patrimonio incredibile di problemi; egli era tra l'altro uno specialista di quadrati magici.

Questo mese presentiamo una breve rassegna di deliziosi rompicapo dedicati all'argomento.

1 - Quadrato magico irregolare

Nella figura vediamo un tradizionale quadrato magico di ordine 4 nel quale sono disposte le cifre da 1 a 16; la sua 'costante magica' su righe, colonne e le due diagonali maggiori è di 34.

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

La domanda è: sapreste ridistribuire in un altro quadrato le cifre da 1 a 16 escludendo però il 2 ed il 15 e usando al loro posto altre due cifre scelte tra quelle già usate?

Il nuovo quadrato avrà sempre una 'costante' di 34.

2 - Quadrato magico di differenze

In questo problema si vede un quadrato di 3×3 nel quale la magicità è data dal fatto che in ogni riga e colonna la somma di due cifre meno la rimanente dà sempre lo stesso risultato ($4+2-3=3$, $9+1-7=3$, $5+1-3=3$ ecc.).

Le due diagonali non rispettano la condizione poiché $8-(1+4)=3$ e $6-(1+2)=3$, ma qui si tratta di una cifra meno la somma delle altre due.

4	3	2
7	1	9
6	5	8

È comunque possibile costruire dei

quadrati che rispettino la regola $A+B-C=X$ in tutte otto le direzioni; sapreste individuarne almeno uno?

3 - Quadrato magico arrangiato

Il quadrato mostrato presenta una costante di 72.

Modificando la scrittura delle cifre presenti in ciascuna casella è possibile ottenere un quadrato nel quale la costante derivi dalla moltiplicazione delle tre cifre presenti su ognuna delle otto direttive.

27	20	25
22	24	26
23	28	21

La modifica delle caselle consiste nell'arrangiamento delle cifre contenute in uno dei seguenti modi: ad esempio 27, oltre che rimanere tale può diventare 72, 2 elevato alla settima o 7 elevato alla seconda.

4 - Quadrato magico con le migliaia

Dato che ogni casella del quadrato mostrato dalla figura seguente contiene lo stesso numero, le tre righe, le tre colonne e le due diagonali presentano ovviamente la stessa somma.

1234	1234	1234
1234	1234	1234
1234	1234	1234

Il problema consiste nel formare un quadrato magico delle stesse dimensioni utilizzando le stesse cifre (quindi nove 1, nove 2, nove 3 e nove 4) e piazzando in ogni casella un numero di 4 cifre diverso dagli altri.

Naturalmente la costante del nuovo quadrato risulterà diversa da quella del quadrato mostrato.

5 - Quadrato magico progressivo

Il quadrato mostrato è, per la parte riempita, magico con una costante di 287.

Se si elimina la corona esterna (quella che ha i vertici con i numeri

20, 26, 56, 62) rimane un quadrato magico con costante 205, mentre se si elimina anche l'altra corona (31, 35, 47, 51) il quadrato rimanente (3×3) presenta 123 come costante.

20	55	30	57	28	71	26
14	31	50	29	60	35	68
58	46	38	45	40	36	24
65	33	43	41	39	49	17
64	48	42	37	44	34	18
10	47	32	53	22	51	72
56	27	52	25	54	11	62

Il problema consiste nel distribuire nella corona con le caselle vuote i numeri da 1 a 81 non ancora utilizzati, in modo da ottenere un quadrato magico di 9×9 caselle che presenti una costante di 369 in ognuna delle 20 direzioni.

Computer

Software per scontri frontali

di Gaetano Anderloni

Dicono che il possessore di un personal-computer si cibi di pane e software e che la sua fame sia tale da offuscare ogni senso critico. Sarebbe quindi facile approfittarne propinandogli ogni mese un patetacchio qualsiasi che abbia le sembianze di un gioco computerizzato.

È altrettanto difficile, d'altra parte, preparare in tempo utile giochi sempre nuovi, il cui listato non superi i limiti di spazio disponibili.

Dopo aver messo le mani avanti con questa premessa, ecco il gioco del mese.

Il programma, denominato, tanto per intenderci, *Traffico*, simula, in tempo reale, la guida di un'automobile lungo una strada di grande traffico in condizioni rese difficili dalla disciplina degli automobilisti che, provenendo in senso opposto, non rispettano le norme della viabilità.

Per realizzare un effetto ottico soddisfacente riducendo la grafica all'essenziale, l'automobile del giocatore-pilota è mantenuta ferma mentre i bordi della strada e le macchine che la percorrono si muovono sul video dal basso in alto correndole praticamente incontro.

Il giocatore-pilota, per evitare incidenti, deve spostare il suo mezzo a destra o a sinistra servendosi dei tasti contrassegnati, rispettivamente, con e con

Prima di partire il concorrente può scegliere il grado di difficoltà da affrontare, determinando la larghezza della strada, il grado di visibilità e la densità di circolazione.

Il secondo parametro (visibilità), dipende dalla posizione dell'auto del giocatore rispetto al punto in cui appaiono sullo schermo, in modo casuale, le automobili che gli vengono incontro. Più tale posizione è vicina a quel punto, maggiore deve essere la prontezza di riflessi per evitarle.

Compiuto il percorso, la cui lunghezza può essere variata modificando la riga 1230, il computer segnala il numero degli incidenti occorsi al giocatore e i chilometri percorsi, nonché un lapidario giudizio sulle capacità del pilota ricavandolo dal rapporto fra questi due dati.

I quiz del computer

Ho scomposto nel quadro (A) il titolo di un gioco pubblicato da (Pergioco). Provate a ricomporlo nel quadro (B), tenendo presente che il numero indicato in ciascuna sua casella è la somma delle coordinate della lettera da trasferirvi per risolvere il gioco.

Il computer di Pergioco.

QUADRO <A>

	1	2	3	4		
1	I	I	I	I		
I	T	I	N	I		
I	I	I	I	I		
2	I	A	I	O	I	
I	I	I	M	I	O	
I	I	I	I	I	I	
3	I	M	I	N	I	
I	I	I	U	I	L	
I	I	I	I	I	I	
4	I	A	I	I	L	I
I	I	I	I	Q	I	
I	I	I	I	I	I	

QUADRO

I	I	I	I	I	I			
I	5	I	4	I	6	I	5	I
I	I	I	I	I	I	I		
I	?	I	4	I	8	I	6	I
I	I	I	I	I	I	I		
I	6	I	3	I	2	I	3	I
I	I	I	I	I	I	I		
I	7	I	5	I	4	I	5	I
I	I	I	I	I	I	I		

```

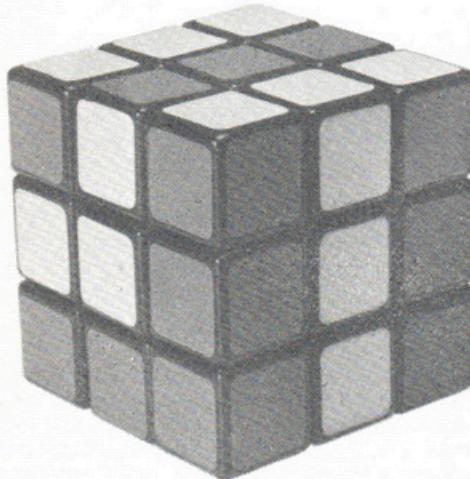
100 CLS
110 PRINT CHR$(23)
120 PRINT@468, "TRAFFICO"
130 FOR I=320 TO 382
140 PRINT@I, CHR$(191)::PRINT@I+256, CHR$(191)::INPUTL
150 NEXT:FOR I=1 TO 2000:NEXT
155 DIM C(1500), E(1500)
200 CLS:REM LIVELLO DI DIFFICOLTA'
210 PRINT@66, "SCEGLIERE IL LIVELLO DI DIFFICOLTA"
220 PRINT@152, "FACILE.....1"
230 PRINT@216, "MEDIO.....2"
240 PRINT@280, "DIFFICILE.....3"
250 PRINT@386, "LARGHEZZA DELLA STRADA"      "::INPUTL
255 IF L<10 OR L>3 THEN 250
260 PRINT@450, "VISIBILITA'"                  "::INPUTU
265 IF V<10 OR V>3 THEN 260
270 PRINT@514, "DENSITA' DI CIRCOLAZIONE"     "::INPUTZ
280 PRINT@642, "GUIDARE LA MACCHINA PREMENDO:""
290 PRINT@724, "< PER ANDARE A SINISTRA"
300 PRINT@788, "> PER ANDARE A DESTRA"
310 PRINT@910, "PREMERE UN TASTO PER CONTINUARE."
320 R$=INKEY$:IF R$=""THEN 320
330 CLS
400 REM INIZIALIZZAZIONE
410 A$=CHR$(145)+CHR$(191)+CHR$(162)
420 B$=CHR$(162)+CHR$(191)+CHR$(145)
430 C$=CHR$(128)+CHR$(128)+CHR$(128)
440 D$=CHR$(140)
460 IFL=1 THEN NL=41:L1=10
470 IFL=2 THEN NL=30:L1=16
480 IFL=3 THEN NL=17:L1=22
490 IF Z=1 THEN Z=6
500 IF Z=2 THEN Z=4
510 IF Z=3 THEN Z=2
520 IF V=1 THEN V=0:W=14
530 IF V=2 THEN V=320:W=9
540 IF V=3 THEN V=640:W=4
600 REM POSIZIONE DI PARTENZA
610 FOR I=1 TO 16
620 N=N+1:C(N)=L1
630 PRINT TAB(C(N))D$:TAB(C(N)+L)D$:NEXT
640 A1=30:A=30:PRINT@A+V,A$:
650 FOR I=1 TO 500:NEXT
660 K=K+100
700 REM
710 N=N+1:B=RND(3)
720 IF B=1 THEN 730 ELSE 800
730 IF C(N-1)=60-L THEN 900
740 C(N)=C(N-1)+1:GOTO 1000
800 IF B=2 THEN 810 ELSE 900
810 IF C(N-1)=1 THEN 900
820 C(N)=C(N-1)-1:GOTO 1000
900 C(N)=C(N-1)
1000 IF N/2=FIX(N/2) THEN 1010 ELSE 1100
1010 IF RND(Z)=Z THEN 1020 ELSE 1100
1020 E(N)=RND(L-5)+1+C(N)
1025 PRINT@A+V,C$:
1030 PRINT@960, ""::PRINT TAB(C(N))D$:TAB(E(N))B$:TAB(C(N)+L)D$::INPUTL
1040 GOTO 1200
1100 PRINT@A+V,C$::PRINT@960, ""::PRINT TAB(C(N))D$:TAB(C(N)+L)D$::INPUTU
1200 IF PEEK(14368)=16 THEN A=A-1
1210 IF PEEK(14368)=64 THEN A=A+1
1220 PRINT@A+V,C$::PRINT@A+V,A$::A1=A
1230 IF N+K>1000 THEN 1500
1240 IF A<=C(N-W) OR A+2>=C(N-W)+L THEN 1400
1250 IF A+2>=E(N-W) AND A<=E(N-W)+2 THEN 1400
1300 GOTO 710
1400 REM INCIDENTI
1410 FOR I=1 TO 5
1420 PRINT@A+V-2,C$+C$+CHR$(128)::INPUTL
1430 FOR J=1 TO 100:NEXT
1440 PRINT@A+V,A$:
1450 FOR J=1 TO 100:NEXT
1460 NEXT:CLS:GOTO 600
1500 REM FINE DELLA GARA
1510 CLS:PRINT CHR$(23)
1520 PRINT@192, "NUMERO DEGLI INCIDENTI:      ";K/100-1
1530 PRINT@320, "CHILOMETRI PERCORSI:          ";FIX(N/10)
1540 IF K/100-1<4 THEN PRINT@576, "SEI UN BUON PILOTA..":GOTO 1600
1550 IF K/100-1<6 THEN PRINT@576, "PRESTAZIONI CORRETTE..":GOTO 1600
1560 IF K/100-1<8 THEN PRINT@576, "RISULTATO MEDIOCRE..":GOTO 1600
1570 PRINT@576, "SEI PIUTTOSTO A TERRA... "
1580 PRINT"PRENDI L'AUTOBUS... "
1600 END

```

Ancora sulle figure speciali

*Ma non è tutto qui:
una cronaca del
Campionato Italiano
e qualche considerazione
sulla sfera intelligente.*

di Luciano Cavalli



Ed ora proseguiamo. Guardiamo se vi sono altri due spigoli adiacenti che potrebbero essere utilmente scambiati. Vediamo subito che, ponendo b in A e r in F, possiamo scambiare gli spigoli AF/AD ed otteniamo nuovamente 6U ma posizionate in maniera differente.

Ritorniamo indietro alla posizione precedente: cioè scambiamo nuovamente AF/AD.

Posizioniamo adesso G in A b in F e scambiamo AF/AD; eseguiamo B2 - N' D' N' D' N' D2 N D' N D' N D2 - B2 e cioè, come i lettori più attenti avranno già osservato, dopo il posizionamento B2 (da annullare alla fine) abbiamo eseguito una manovra di Rubik su AD e BD. La prossima volta naturalmente posizioneremo il cubo in maniera più comoda in modo da eseguire la Rubik più agevolmente.

E vediamo il risultato: la posizione 3 cubi inseriti uno nell'altro: lo stesso sulle facce opposte. Da una parte avre-

mo il cubo di mezzo ruotato di 120° in senso orario rispetto al cubo esterno, mentre il suo opposto sarà ruotato in senso antiorario.

È ora possibile far ruotare i cubetti esterni fino a farli scomparire in modo da ottenere solo i due cubi uno dentro all'altro.

PC: V in A R in F

eseguire:

R2 - S B2 S' B' S B' S' - D' B2 D B D' B
D - R2

i due cubetti esterni sono ruotati ma non sono ancora "scomparsi".

Interrompiamo un momento il nostro lavoro per osservare ora la reciproca posizione dei tre cubi, molto interessante. Possiamo definirla in due modi:

a) sia il cubo interno piccolo che il cubo di mezzo sono ruotati nello stesso senso, il medio di 120° ed il piccolo di 240°

b) oppure: mentre il cubo medio è ruotato in un senso di 120°, il cubo piccolo è ruotato in senso contrario pure di 120°.

Non pensiamo che ciò sia poi tanto banale: la manipolazione del cubo è studio ma anche passatempo, e l'osservazione di queste figure costituisce fonte di apprendimento ed anche di rilassamento.

Riprendiamo ora i nostri movimenti ripetendo

PC: V in A R in F;

eseguire:

R2 - S B2 S' B' S B' S' - D' B2 D B D' B
D - R2

ed ecco che siamo finalmente arrivati alla posizione due cubi uno dentro all'altro.

La formula sopra riportata non è altro che una formula di 14 mosse che fa ruotare due vertici (uno in senso orario, l'altro antiorario): prima occorre la mossa di posizionamento R2. Formule di questo tipo ne esistono molte, i lettori potranno usare quella da loro preferita. Questa che qui suggeriamo è costituita da 7 mosse che vengono ripetute specularmente ed è la stessa che serve a rovesciare i vertici nell'operazione di ripristino del cubo. Come si vede, niente di nuovo sotto il sole.

Pensiamo che con quanto qui esposto i lettori saranno ora in grado di eseguire le figure citate senza troppi sforzi mnemonici, dovendo solo sapere poche formule elementari (e che probabilmente già conoscevano) e ricercando invece sul cubo stesso la posizione di applicazione.

Comunque, per coloro che vogliono arrivare alla posizione finale nella maniera rapida (ma più difficile da ricordare), ripetiamo qui la formula di esecuzione di Singmaster (20 mosse - 2 cubi):

F' D A2 D' A' R A2 R' A F R S' B2 S BF'
B2 F' B' R'

Naturalmente si saltano le figure intermedie.

Sfruttando ancora una volta la formula sopra riportata di mosse 7+7 e che rovescia due vertici, ecco una formuletta che porta ad una bella figura,

dove apparentemente si vede solo un vertice ruotato, l'altro, essendo opposto, è scomparso:

PC: G in A A in F

eseguire

R2 - S B2 S' B' S B' S' - D' B2 D B D' B
D - R2

Porre il cubo su un tavolo in modo che di fronte si veda solo il vertice ruotato blu/giallo/rosso: si penserà ad una posizione impossibile, poiché il secondo vertice ruotato non è in vista.

Ripristiniamo ora il cubo e ripartiamo con un'altra serie di figure.

PC: B in A R in F;

eseguire

D S2 R D F B' F' D' R' S' B S2 D F' S'
R' A R S F D A' D S (posizione scaletta).

Questa purtroppo non è una formula facile: sono 24 mosse. È basata sulla formula di Pretzel (S' D2 F' S' R' A R S F D A' D S) ripetuta due volte di seguito (una volta però viene usata la sua speculare) e con delle elisioni si riduce (si fa per dire) a 24 mosse anziché 26.

Proseguiamo dalla posizione scaletta:

PC: B in A R in F;

eseguire

N' G N G'

già conosciamo queste mosse: se eseguite allo stadio iniziale danno la posizione 6 punti. Qui invece ci danno la posizione "grande scala". La rimiriamo un momento e procediamo oltre: si tratta ora di scambiare i soliti due spigoli ed eseguire la solita Rubik. Ormai siamo maestri in queste manovre elementari.

Se poniamo il centro bianco in Alto ed il centro rosso in Fronte vediamo subito che scambiando i due spigoli AF/AD otteniamo qualche cosa di buono, quindi eseguiamo senza indugi: G' N B N' B2 G B

ed osserviamo che gli spigoli AF e BR necessitano di una manovra di Rubik. Pertanto

PC: R in A G in F;

eseguire

F2 - manovra di Rubik - F2

ed otteniamo così la posizione 6T. Osservando nel modo opportuno tre facce contemporaneamente si può vedere una specie di "nodo di Savoia".

Poniamo ora in Alto una faccia qualsiasi in modo che la gamba della T volga verso sinistra, avremo necessariamente il taglio alto della T sulla fetta G: scambiando nel solito eterno modo i due spigoli AF/AD

G' N B N' B2 G B

osserviamo, come già prima, che vi sono due spigoli (AF e BR) da rovesciare. Posizioniamo in modo da avere uno qualsiasi di questi spigoli in AR ed eseguiamo esattamente come prima e cioè

F2 - manovra di Rubik - F2

Ed eccoci finalmente alla posizione finale, nota come "le croci di Plummer". Osservando nel modo opportuno, si notano tre croci "scivolate fuori dalla loro faccia e ruotate di 120° sulle facce adiacenti: in un gruppo di facce la rotazione è avvenuta in senso

orario, sulle facce opposte in senso antiorario".

Prima di passare al prossimo procedimento, dovremo necessariamente riportare il cubo in posizione standard. Per facilitare il compito dei lettori che ci hanno seguiti fin qui, ricordiamo che nella posizione finale appena ottenuta gli otto vertici del cubo non risultano né spostati né ruotati. Ci troviamo quindi in un algoritmo del tipo "dei vertici" con i vertici già sistemati: sarà quindi sufficiente sistemare soltanto gli spigoli, cosa semplicissima se si segue un metodo a facce contrapposte.

Suggeriamo di completare la prima faccia (quella bianca!) poi la contrapposta gialla: per portare gli spigoli gialli, che si trovano sulla cintura, al loro posto sulla faccia gialla servirsi dell'ottima formula di sole 5 mosse (+ posizionamento)

R' G' R2 G' R'

oppure

R G' R2 G R

Per chi vuole arrivare alla posizione "croci di Plummer" per la via direttissima (però salta le figure intermedie) ecco la formula:

D S2 N2 B2 G2 N2 A2 D A' B2 N2 D2
C2 N2 S2 A' (16 mosse)

Riportiamo ora, senza più commenti, un ultimo procedimento. I lettori che hanno avuto la costanza di seguirci fin qui comprenderanno perfettamente il meccanismo di esecuzione, che è analogo a quello dei procedimenti già descritti.

PC: B in A R in F;
eseguire

D S2 R D F B' F' D' R' S' B S' D' N' G
N G'

(posizione 6U)
quindi proseguire:

PC: b in A B in F;
eseguire

G' N B N' B2 G B' G F' G F' G F2 G' F'
G' F' G' F2 B2

(posizione serpente)
quindi proseguire:

PC: B in A R in F;
eseguire

G' N B N' B2 G B
(posizione 3 bastoni).

Quest'ultima posizione (che si potrebbe anche chiamare 3 punti interrogativi) a quanto ci risulta è del tutto inedita: siamo quindi lieti di offrire ai nostri lettori una primizia assoluta. I bastoni, come si vede, si snodano ciascuno su due facce: su una faccia il manico, sull'altra adiacente il gambo diritto.

Per chiudere questo studio sulle "speciali", riportiamo una bella figura la cui formula di esecuzione ci è stata comunicata da Budelli di Gallarate del CCM:

G2 B G2 F2 G2 R2 B' G2 N2

Si ottengono 4 croci tutte "scivolate" di 90° sulle facce adiacenti; in alto e in basso due "H".

Campione in 26 secondi

Si è tenuta l'8 maggio a Milano, nella sala del Lampadario del Circolo della Stampa, la finale del campionato italiano di Cubo.

Il vincitore è uno studente romano di liceo scientifico (ma pare che abbia cinque in matematica) di sedici anni. Si chiama Giuseppe Romeo, ha gli occhi verdi, vispi, il naso a punta, l'espressione impertinente.

È arrivato a questa finale accompagnato dal padre, e per tutta la durata della gara, fino alla consegna dei premi, non ha avuto un attimo di emozione. Forse, sostengono alcuni, il segreto della sua bravura sta proprio in questo incomparabile self-control.

Giuseppe Romeo era il favorito già dalle semifinali, e non a torto: il suo tempo complessivo è stato di 1'26"87" e durante la seconda manche ha addirittura battuto il record mondiale, riuscendo a "fare il cubo" in 26" e 68".

Al secondo posto si è piazzato il catanese Nino Di Bella, 21 anni con un tempo complessivo di 1'43"02". In terza posizione si è classificato un altro giovanissimo romano, Massimo Giandomandi, 17 anni, con un tempo complessivo di 1'44"03".

I concorrenti erano chiamati ad un tavolino, seminascosto al pubblico, a guardare il cubo, senza toccarlo, per 15 secondi. Allo scadere di questi partiva il cronometro e il concorrente doveva afferrare il cubo, mischiato per tutti in modo uguale, e ricomporlo il più velocemente possibile. A proposito del regolamento delle gare, c'è chi propone di cambiare metodo: far vincere, cioè, chi riesce a ricomporre le facce del cubo guardandolo il meno possibile, ogni occhiata una penalità. Ma è solo una voce di corridoio, il regolamento attuale è ormai universalmente accettato.

I partecipanti alla finalissima erano una trentina, tutti tra i 15 ed i 22 anni, accompagnati da gongolanti genitori, che seguivano con ansia i segnali luminosi del grande cronometro digitale. Il meno giovane dei campionissimi di cubo è Antonio Pontremoli, unico adulto in gara. Pontremoli ha 37 anni, è brigadiere dei vigili urbani a Parma ed è molto bravo a montare il cubo, ma è risultato un po' lento rispetto ai giovanissimi. "Io bado soprattutto all'abbreviazione dell'algoritmo — ci ha detto — Il fattore velocità lo metto in secondo piano. I ragazzi, invece, in questo sono imbattibili."

Questa della velocità diventa veramente un'ossessione. Tanto che, pur di riuscire a comporre le sei facce in pochi secondi, molti, anche fra i favoriti, il cubo lo hanno smontato. Qualcuno lo ha lasciato cadere, oppure, co-

me il più giovane dei partecipanti, Walter Quintavalle, dodici anni, lo ha posato dimenticando di sistemare l'ultimo quadratino. Il cronometro ha suonato inesorabile, e Walter è stato penalizzato di cinque minuti e ha perso così ogni possibilità di vittoria.

Qualche distrazione dei giocatori, per la verità, è da imputarsi al pubblico presente in sala. Durante le prove, nei momenti di maggiore silenzio, si ascoltava un concerto di cubi, maneggiati a velocità vertiginosa.

I migliori cubisti italiani sembrano avere altre passioni in comune, oltre al rompicapo inventato da Rubik. Stando alle biografie fornite dagli organizzatori risultano, più o meno, tutti appassionati di calcio, elettronica e di scacchi. Il prossimo appuntamento per gli amanti del cubo è la finale del campionato mondiale, che si terrà dal 3 al 6 giugno a Budapest, città natale dell'architetto Rubik. Facciamo tutti il tifo per Giuseppe Romeo, naturalmente.

Paola Jacobbi

La sfera intelligente

Per quanti sforzi abbiamo fatto, non siamo riusciti a conoscere il nome dell'inventore della *Sfera Intelligente*, il nuovo rompicapo tridimensionale comparso recentemente sul mercato.

Comunque il gioco è fabbricato in Austria (una volta tanto non c'è di mezzo l'Estremo Oriente) ed è distribuito in Italia da una società di Bologna: il prezzo al pubblico è di L. 15 mila.

La sfera intelligente è costituita da 32 placchette colorate distribuite a 4 a 4 su otto spicchi verticali, simili a quelli di un'arancia: ogni spicchio ha un colore diverso. Le quattro placchette di uno stesso spicchio hanno però intensità di colore differente, per cui in definitiva le 32 placchette sono tutte diverse una dall'altra ed ognuna di esse può avere una ed una sola collocazione sulla sfera.

Paragoniamo la sfera al globo terrenaco: abbiamo due poli, Nord e Sud, distinguibili per due placche di plastica nera (ognuna divisa in due). Così collocata (N in alto, S in basso) vediamo che la sfera è divisa in due metà, destra e sinistra, che possono ruotare sullo stesso asse su di un piano verticale. Considerando invece i piani orizzontali la sfera è divisa in una calotta Nord ed una calotta Sud, e due fasce intermedie: le due calotte e le due fasce intermedie ruotano indipendentemente su piani normali al piano di rotazione delle due semicerchi destra e sinistra.

La sfera si presenta molto bene, con colori gradevoli; un po' difficile distin-

guere, una volta mescolati, i colori intermedi del rosso e dell'arancio. Ese-
cuzione tecnica molto accurata e di-
remmo anche robusta: i movimenti di
rotazione a scatti sono precisi, si ruo-
tano facilmente sia in un senso che
nell'altro le calotte N e S, si incontra
qualche difficoltà a ruotare le fasce
intermedie. La *sfera intelligente* non
sfigura anche come semplice oggetto
decorativo.

Combinando fra loro le varie rota-
zioni già descritte, si ha come risulta-
to di mescolare le placchette colorate.
A questo punto sorge ovviamente il
problema del ripristino che, per chi
non è un "addetto ai lavori", è tutt'al-
tro che semplice: intanto si nota subi-
to che le placchette delle calotte N e S
sono diverse da quelle delle fasce in-
termedie, quindi una placchetta di ca-
lotta può andar solo su una calotta,
mentre una placchetta di fascia inter-
media può muoversi solo tra le fasce in-
termedie. I colori più intensi devono
essere tutti sullo stesso polo, quelli
più leggeri sull'altro polo.

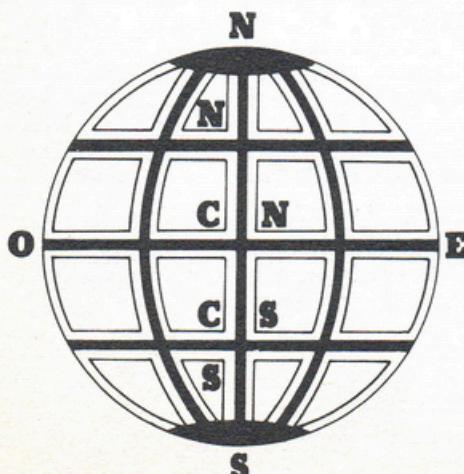
Le calotte N e S e le due fasce ruota-
no a scatti di 45° alla volta e possono
ruotare sia in senso orario che antior-
ario. Le due semisfere invece devono
compiere ogni volta una rotazione di
180°, cioè portare il loro, diciamo co-
si, semipolo dalla parte opposta, dopo
di che le calotte e le fasce possono
nuovamente ruotare sui loro piani
orizzontali.

Per riprendere il nostro paragone
con il globo terracqueo, possiamo os-
servare che le due semisfere ruotano
su un piano meridiano, mentre le ca-
lotte polari e le fasce intermedie ruo-
tano su piani paralleli.

Siamo certi che i nostri lettori vor-
ranno imparare da soli a ripristinare
la *sfera intelligente*: per chi ha dime-
stichezza con questi rompicapi il pro-
blema non è difficile e si può arrivare
alla soluzione anche con poche ore di
studio.

Comunque per i lettori più pigri e
per i "non addetti" daremo il procedi-
mento di esecuzione e le relative for-
mule.

Dobbiamo prima stabilire come de-
scrivere i movimenti sulla sfera.



Poniamo il Nord in alto e chiamia-
mo Est la semisfera di destra: avremo
di fronte in verticale la linea ideale di

separazione tra le due semisfere. Use-
remo la seguente nomenclatura:

E = semisfera Est ruota di 180°
N = calotta o polo Nord ruota di 45°
(ossia di uno scatto) in senso orario vi-
sto dall'alto

N' = come sopra in senso antiorario
S = calotta o polo Sud ruota di 45°
(ossia di uno scatto) in senso orario vi-
sto dal basso

S' = come sopra in senso antiorario
CN = Cintura Nord (o fascia interme-
dia Nord) ruota di 45° (ossia di uno scatto)
in senso orario visto dall'alto

CN' = come sopra in senso antiorario
CS = Cintura Sud (o fascia intermedia
Sud) ruota di 45° (ossia di uno scatto)
in senso orario visto dal basso

CS' = come sopra in senso antiorario.
La simbologia riportata è sufficien-
te per la comprensione e l'uso delle
formule che seguiranno: per gli stu-
diosi che vorranno approfondire l'ar-
gomento riportiamo anche gli altri com-
andi, necessari per movimenti più
complessi:

O = semisfera Ovest ruota di 180°
N2 (o S2) (o 3 - 4 - 5 - 6) = polo Nord (o
polo Sud) ruota di 2 - 3 - 4 - 5 - 6 scatti
in senso orario (ricordiamo N7 = N' e
S7 = S')

CN2 (o CS2) (o 3 - 4 - 5 - 6) = Cintura
Nord (o Cintura Sud) ruota di 2 - 3 - 4 -
5 - 6 scatti in senso orario (ricordiamo
CN7 = CN' e CS7 = CS').

Il procedimento di soluzione inizia
dalla sistemazione delle placchette di
colore più intenso al polo Sud. Per
portare le placchette da un polo all'al-
tro eseguire:

E S E S' E N E N' che dà il seguente
risultato

Z X X X	X X X X
X X X Y	W X X X

dove le lettere X, Y, Z, rappresentano
le placchette dei poli Nord e Sud men-
tre la linea verticale è la linea ideale
di divisione tra le semisfere Est e Ovest.
Le frecce indicano i movimenti delle
placchette con la formula citata. La
Z indica la posizione di partenza della
placchetta a colore intenso situata al
polo Nord, mentre la Y indica la pos-
izione di partenza della placchetta a
colore leggero situata al polo Sud. Lo
spostamento della W non è rilevante e
non occorre tenerne conto. Al termine
della formula, Z e Y si saranno scambi-
ate.

Così manovrando, si porteranno tut-
te le placchette a colore intenso al po-
lo Sud: dopo si procederà all'inter-
scambio delle placchette nell'ambito
dello stesso polo in modo da avere
corrispondenza di colori fra polo
Nord e polo Sud.

Per ottenere l'interscambio delle
placchette eseguire:
E N E N E N' E N' E S E S E S' E S'
che dà il seguente risultato:

Z Z X X	X X X X
X X Y Y	X X X X

Prima di eseguire, osservare atten-
tamente la posizione dei colori, e quin-

di piazzare in Z Z le placchette da
scambiare del polo Nord e in Y Y le
placchette da scambiare del polo Sud.
Dopo poche esecuzioni si avrà la stessa
sequenza di colori sia al polo Nord
che al polo Sud.

Per la sistemazione delle placchette
di CN e CS si opera come per i poli
(anche le formule sono le stesse) e cioè:
si portano tutte le placchette a
colore relativamente più intenso su
CS con la formula:
E CS E CS' E CN E CN' che dà il se-
guente risultato:

Z X X X	X X X X
X X X Y	W X X X

Valgono qui le stesse osservazioni
già fatte per i movimenti sui poli.

Per scambiare le placchette delle fa-
scce eseguire
E CN E CN E CN' E CN' E CS E CS E
CS' E CS' che dà come risultato:

Z Z X X	X X X X
X X Y Y	X X X X

Come si vede, per il ripristino
dell'intera *sfera intelligente* è suffi-
ciente l'uso di due sole formule, facili-
mente memorizzabili. Con un po' di
pratica l'intero ripristino non richie-
derà più di qualche minuto.

Posta dei lettori

Con riferimento alla Piramide di
Uwe Mèffert il lettore Di Nicola - Carena
di Milano manda le seguenti configura-
zioni speciali:

- "allegria": 9 mosse (D' A S') 3
- "montagna innevata": 8 mosse (D' A D A) 2
- "triangolazione": 12 mosse D A S A'
R A' R' A' R' S' R' S
- "3 apollo": 8 mosse A D' R D R S R
S'

Per quanto concerne il rovesciamen-
to di 2 spigoli invia inoltre le seguenti
formule:

- 1) D' A S' A' S A' D A (8 mosse, rove-
scia 2 spigoli adiacenti)
- 2) S' A S' A' S D' S D (8 mosse, rove-
scia 2 spigoli opposti).

Anche il lettore Talamelki di Roma
manda una formula di rovesciamento
di 2 spigoli adiacenti (simile alla ma-
novra di Rubik sul cubo): S' A S A' D'
A' D' A.

Questa formula rovescia gli spigoli
posizionati uno a Destra e uno in Bas-
so/fronite: non è pertanto di uso agevo-
le con il procedimento da noi illustra-
to nel numero di marzo di quest'anno.
L'altra formula sopra riportata invece
agisce sui due spigoli FS e FD e per-
tanto può essere usata con il proce-
dimento citato, in quanto non occorre
muovere dal Basso la faccia Rossa; è
sufficiente la rotazione della Piramide
sul suo asse verticale.

Il postino bussa ventisei volte

Questo il numero delle partite che si sono rese necessarie per la proclamazione del campione italiano per corrispondenza.

di Elvezio Petrozzi

Non più tardi di un mese fa abbiamo accennato al 1° Campionato Italiano di Master Mind per corrispondenza. Proprio in questo periodo, nemmeno a farlo apposta, la gara ha avuto il suo atteso epilogo: dopo 14 mesi e ventisei tiratissime partite, Leonardo Benucci di Firenze si è laureato Campione Italiano per corrispondenza ed è entrato così di diritto nella storia del Master Mind nazionale.

Delle ventisei partite, dodici sono state giocate sul Nuovo Originale M.M. (di cui ci occuperemo il prossimo mese) e quattordici sul Super. Sul totale degli incontri Leonardo ne ha vinti la bellezza di sedici, pareggiano nove e perdendone solo uno.

Al secondo posto si è piazzato Lorenzo Feliciani di Trieste, fratello minore del Campione Italiano di Master Mind Attivo, Leonardo; Lorenzo si è confermato ai vertici nazionali ed aggiunge questo risultato al quarto posto ottenuto nel Campionato a tavolino di Chianciano.

In terza posizione Saverio Gaeta di Napoli, altro validissimo esponente del Master Mind italiano, che ha così riconfermato la terza poltrona conquistata anche a Chianciano.

Conclude il poker dei finalisti di questa gara Cesare Astori di Milano, per ora privo di altri titoli ma atteso a probanti conferme.

Ecco comunque il quadro riassuntivo dei risultati e la classifica del giro finale a quattro:

Risultati	A	F	G	B
Astori	X	1-3	1-3	1-3
Feliciani	3-1	X	2-2	1-3
Gaeta	3-1	2-2	X	1-3
Benucci	3-1	3-1	3-1	X

Classifica finale

	P	VNP	Pun.	Spar.
1° Benucci L.	9	330		
2° Feliciani L.	6	141	16	
3° Gaeta S.	6	141	17	
4° Astori C.	3	033		

Prima di tornare a parlare del neocampione ripercorriamo le tappe del torneo che, come detto nello scorso numero, vedrà nei prossimi mesi una 2^a edizione.

Iscritti: 7963. Data d'inizio: 14/3/81, I concorrenti vengono suddivisi in venti raggruppamenti (diciassette da 38 concorrenti e tre da 49) ed ognuno gioca due partite con l'Originale M.M. contro 6 avversari.

Per la cronaca Benucci si trova nel raggruppamento 18 e supera nell'ordine Marco Barlotti e Luca Bussani.

I 20 vincitori dei raggruppamenti vengono nuovamente suddivisi in quattro gironi da 5 giocatori.

Ciascuno gioca due partite con il Super M.M. contro i 4 avversari.

Qui Benucci si ritrova nel Girone B che vince davanti a Cossu Menotti di Roma.

Finalmente i magnifici quattro si scontrano nella finalissima sempre su due partite ed ancora con il Super M.M.

Il resto lo sappiamo; quello che ancora non sappiamo è come Leonardo sia riuscito ad affermarsi nella fase decisiva.

Vi proponiamo una per una le partite della sua ultima cavalcata.

Le partite sono state interrotte al punto in cui Benucci ha sparato la bordata vincente e quindi si possono considerare come dei problemi il cui tema ricorrente è: quanti codici sono ancora possibili e quale è stato chiamato?

Le soluzioni sono pubblicate su questo stesso numero e vi danno quindi la possibilità immediata di valutare non solo la vostra abilità di 'analisti' ma anche, nel caso di più soluzioni valide, la vostra 'classe'.

Vediamo dunque le partite.

Contro Astori Benucci pareggia la prima in 6 tentativi e vince la seconda in 4 (!):

Partita 1	Partita 2
R V M R R 1/1	A A N A O 0/2
R R O N B 1/2	G V A M A 0/1
R O R G A 1/2	N O G B B 0/5
R G N O M 0/5	
O R M G N 1/4	

Contro Gaeta ancora una vittoria a 4 e di nuovo un pareggio a 6:

Partita 3	Partita 4
V R V N V 1/0	R O O M O 0/2
A R O M B 1/2	O V G O N 1/2
M R B G G 2/3	O M V G B 1/1
	O G N R A 3/1
	O A N R V 3/0

Con Feliciani il solito pareggio a 6 ed una vittoria, quella decisiva, a 5. Ecco la partita del pareggio:

Partita 5
N N N R B 0/1
A O V R M 1/1
A B G V V 0/3
B O A G N 2/1
B A B G M 4/0

Analizziamo ora nel dettaglio il sesto scontro, il secondo contro Feliciani:

Partita 6
Decifra Benucci
V V V G O 1/1
G R N A O 1/1
M R V V N 1/3
V R A M V 1/4

Partita 7
Decifra Feliciani
V R N O A 0/4
G M R V O 0/4
R O V A G 0/4
N V O G R 1/2

Le prime tre serie di chiamate vedono Feliciani nettamente in vantaggio con tre '4 bianchi' che gli lasciano ancora 11 codici possibili mentre Benucci ne ha ancora 15.

La quarta chiamata rimette però le cose in parità ed entrambi si ritrovano con 2 codici ancora possibili.

È il momento decisivo: i due rivali affidano ad un francobollo le loro speranze di vittoria. Da Firenze giunge la risposta: 1 nero e 4 bianchi; da Trieste la replica è immediata: 5 neri. Leonardo Benucci è Campione Italiano di Master Mind per corrispondenza; dopo la Sardegna, il Veneto, l'Emilia ed il Friuli, anche la Toscana ha il suo campione.

Soluzioni

Partita 7 = MAORV - OVARM
Partita 6 = RMVAV - MVARV
Partita 5 = BAGMV - ORNRG
Partita 4 = ONNRG - GRMBG
Partita 3 = BRGGM - GRBGN - BBNG
Partita 2 = BBGDN - MNQGR - MGCR
Partita 1 = MNQGR - MGCR - Soluzioni alle partite di Benucci, per ogni partita sono indicati i codici ancora possibili e in corsivo la risposta esatta.

Torneo Bis: seconde risposte

Rimanendo in tema di Master Mind Postale e rispettando un impegno preso in precedenza, riprendiamo i due tornei di Master Mind per corrispondenza.

Iniziamo questa puntata dando la 2^a risposta ai 95 giocatori ancora in gara nel torneo bis; sul prossimo numero pubblicheremo le quarte risposte al torneo normale. Ricordiamo che ogni coppia di numeri rappresenta la risposta a quel codice e che il numero prima della barra indica i neri, quello dopo la barra i bianchi.

La terza serie di proposte debbono essere inviate entro il 30 giugno a: AIGI - Torneo Bis Pergioco - Casella Postale 512 - 00100 Roma.

Ecco ora le seconde risposte:

1 Ballabio M. - Novate M. 1/1 0/1 0/2 0/2 0/3
2 Balma C. - Rivoli 0/2 0/1 1/3 0/3 0/2
3 Balma M. - Torino 1/1 2/1 1/1 0/2 0/3
4 Banderali A. - Genova 1/0 1/0 2/0 3/0 1/1
5 Barenghi A. - Milano 3/0 0/3 0/2 2/1 1/2
6 Baroni V. - Muccia 2/1 0/1 1/2 1/2 0/0
7 Bellucci A. - Cast. P. 2/0 0/1 1/0 0/1 1/0

Stavolta toccata ai cannoni

*Regole ed armi
supplementari per il
tridimensionale di carta;
le pedine a pagina 49*

di Stefano Lumini

Nel periodo delle guerre napoleoniche abbiamo lo sviluppo e l'estendersi dell'arma d'artiglieria. Una batteria di artiglieria di quest'epoca comprendeva un numero variabile di cannoni da 6 libbre, da 8 libbre, ed anche da 12, soprattutto nell'esercito russo. Per quanto ci riguarda, una batteria standard comprendeva 6 cannoni di medio calibro (8 libbre) e 2 obici; per ogni cannone c'erano 6 cassoni di munizioni e, all'interno della batteria, anche una forgia per le riparazioni, oltre ad un'ambulanza. Per quanto riguarda gli effettivi della batteria, che era assimilata al battaglione, essa prevedeva dai 250 ai 350 uomini, assumendo 2 uomini per il traino, 10 specialisti e 20 serventi comuni per il cannone.

Per quanto riguarda i traini, questi variavano da due a quattro coppie di cavalli, a seconda che la batteria fosse a piedi o a cavallo (questa terminologia sta a indicare se i serventi seguivano il traino a piedi o se erano anche loro montati, nel secondo caso, incrementando notevolmente la mobilità della batteria), e a seconda del calibro e del materiale con cui erano costruite le canne dei pezzi. In media una batteria a piedi aveva circa 250 cavalli, una a cavallo 500.

Si può notare così come, dal punto di vista amministrativo, pur avendo solo 250-350 uomini essa venisse considerata sullo stesso piano del battaglione data la notevole quantità di "bocche da sfamare" (comprendendo anche i cannoni), di trasporti e di mezzi logistici.

Per quanto riguarda le tattiche e i metodi di impiego dell'artiglieria in questo periodo va ricordato che tutti gli eserciti, fuorché quello francese, consideravano l'artiglieria non come arma risolutiva ma come supporto alla fanteria e alla cavalleria. Solo Napoleone capì che, sfruttando fino in fondo le possibilità di questa arma, si potevano raggiungere risultati più validi e definitivi (ricordiamo la famosa batteria centrale di molte battaglie da lui combattute).

Per le lunghe gittate veniva usato

dai cannoni il tiro a palla, una sfera di ferro con diametro fino a 20 cm. Questa, dopo 300 m di volo libero, colpiva il terreno, da qui rimbalzava per ricolpirlo dopo poche centinaia di metri e così via. A seconda della durezza del terreno, essa poteva rimbalzare per oltre 700 m prima di fermarsi, dando così una gittata massima di circa 1 km.

Per il tiro ravvicinato esisteva la tristemente famosa carica a mitraglia, un cartoccio di carta contenente una cinquantina di pallettoni da fucile. Nel nostro gioco, si consiglia di usare non più di una batteria di artiglieria ogni 3-4 battaglioni di fanteria.

CAP I - Scala

Ogni modello di cannone rappresenta 1 batteria di 6-8 pezzi e va sistemata su di una base rettangolare di 8 cm di fronte e 6 di profondità.

CAP II - Movimento

2.1 - L'artiglieria può muovere solo se è agganciata al traino.

L'artiglieria non può mai caricare o iniziare una mischia.

L'artiglieria nella stessa mossa può muovere, sganciare e sparare oppure agganciare e muovere.

L'artiglieria a piedi muove di 10 cm, quella a cavallo di 20 cm.

Per agganciare o sganciare i pezzi si perdoni 5 cm di movimento.

CAP. III - Tiro di artiglieria (T.A.)

3.1 - Il T.A. è permesso solo a pezzi di artiglieria sganciati dai traini.

Il T.A. è di due tipi: a palla o a mitraglia.

Il T.A. ha lo stesso arco di tiro del tiro di fucileria; prima del tiro è permesso orientare il pezzo di 30°.

3.2 - T.A. Procedura

Controllare la distanza e trovare il corrispondente valore nella tabella 4. Se si tira a palla o a mitraglia sommare algebricamente a questo i fattori tattici del tiro di fucileria, con la seguente aggiunta:

se il bersaglio è artiglieria —4

Inserire il risultato finale nella tabella 3 della prima parte di queste regole (cfr. Pergioco maggio), tirare un dado e controllare le perdite.

CAP IV. - Addenda alle regole generali

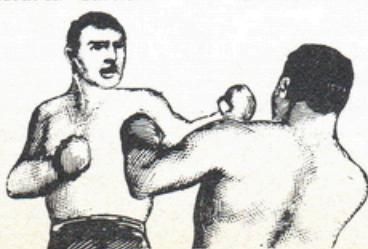
Un modello di artiglieria equivale, ai fini della mischia, del morale e delle perdite, a 4 figure di fanteria: il pezzo va quindi rimosso se gli vengono inflitte 4 perdite.

Ai fattori tattici della mischia va aggiunto:

fanteria contro artiglieria +1

TAB IV distanza fino a

	10	cm	10-20	20-30	30-40	40-80
tiro a palla	7	6	5	4	2	
tiro a mitraglia			15	9	/	/



I trentamila di O'Connor

Un gioco della GDW
(Serie 120) ripropone la
battaglia di Beda Fomm
tra italiani della X
Armata e inglesi.

di Claudio Nardi

regolamento non va certo a scapito del realismo.

Storicamente, il gioco intende riprodurre i combattimenti avvenuti quando, dopo la rotta della X Armata italiana alla frontiera con l'Egitto, gli inglesi sbarrarono ai superstiti la ritirata dalla Cirenaica: ne nacque così una serie di scontri fra le truppe italiane e le forze inglesi che, raccolte alla meglio e caricate sui mezzi ancora disponibili, bloccavano i passaggi obbligati. Il combattimento fu estremamente caotico e frammentario, con uno spaventoso miscuglio di reparti, praticamente senza alcuna direzione né da una parte né dall'altra. Le conseguenze

Una situazione caotica come quella reale è riprodotta da una regola tanto semplice nell'enunciazione quanto pesante nelle conseguenze: le unità italiane di artiglieria e di convogli non possono muovere fuori strada.

Visto che la vittoria del giocatore italiano dipende dal fatto che il maggior numero possibile di unità attraversi la mappa ed esca dal lato sud, il compito inglese a prima vista è di una facilità estrema: basta bloccare tutte e tre le strade che attraversano la mappa. Quando però si passa alla pratica, le cose non sono più così rosee: i carri armati italiani, se l'inglese si limita a costituire posti di blocco, possono aggirarli con relativa facilità ed attaccarli uno per uno con forze preponderanti. L'inglese può quindi scegliere fra due tattiche possibili: creare una o due linee continue fra le tre strade, oppure schierare dietro ai posti di blocco una riserva mobile di carri armati che siano in grado di contrattaccare le analoghe unità italiane.

In genere la battaglia seguirà uno schema abbastanza scontato. La "Comberforce" deve subito creare due posti di blocco sulla via Balbia, il più avanzato nell'esagono 1829: se fosse più a nord gli italiani lo incontrerebbero fin dal primo turno e potrebbero quindi reagire fin dal secondo. Né sarebbe conveniente porlo più a sud, dato che si troverebbe troppo vicino alla meta finale delle truppe italiane. Dal terzo turno gli italiani incominceranno a reagire ma con un peso quasi nullo per la mancanza di forze corazzate. Al quarto turno l'arrivo sulla scena della 4th Armoured Brigade segnerà la fine delle avanguardie italiane. Ma, nel frattempo, cominceranno ad arrivare da nord i carri armati italiani ed inizieranno gli scontri decisivi.

I primi combattimenti saranno quindi quelli più importanti poiché, con l'abbassarsi del morale delle truppe sconfitte, sarà sempre più facile (o più difficile) ottenere nuove vittorie. Se il giocatore italiano non ha già vinto alla penultima mossa può anche rinunciare, dato che in quel momento arriva la 7th Armoured Brigade ed è poco probabile che egli abbia ancora forze corazzate sufficienti a contrastare anche questa nuova minaccia.

Come si vede è un gioco sul filo del rasoio, in cui il singolo scontro può spostare la bilancia da una parte o

dall'altra, abbassando il morale di un intero gruppo di unità. Il fattore che influenza maggiormente il gioco, più ancora della forza delle unità, è proprio il morale. Basti pensare che nella parte centrale, la più usata, della Tabella Risultati del Combattimento, predominano i controlli del morale che possono portare a tre diversi effetti: nessun risultato, ritirata, eliminazione. Per esempio, in un attacco 1:1 le probabilità sono: 1/3 controllo morale attaccante, 1/3 nessun effetto, 1/3 controllo morale difensore. Se si suppone il morale dell'attaccante 5 e il morale del difensore 8, le probabilità sono le seguenti: 12 per cento attaccante eliminato, 14 per cento ritirata dell'attaccante, 64 per cento nessun effetto, 8 per cento ritirata del difensore, 1 per cento difensore eliminato. Se invece il morale del difensore fosse 6, le probabilità sarebbero le stesse per i risultati che influenzano l'attaccante, ma diventerebbero 54 per cento nessun effetto, 14 per cento ritirata del difensore, 6 per cento difensore eliminato.

Un metodo classico per ammorbidente le posizioni nemiche, e quindi attaccarle con probabilità più favorevoli, è quello di usare il tiro indiretto dell'artiglieria. Questa tattica è efficace praticamente solo contro fanterie o artiglierie, poiché le truppe corazzate sono molto poco sensibili al fuoco indiretto. Purtroppo esiste una regola, gravosa soprattutto per il giocatore italiano, secondo la quale solo unità di artiglieria riunite nello stesso esagono possono operare come un unico gruppo di fuoco: è quindi estremamente improbabile riuscire ad avere una concentrazione sufficiente per ottenerne risultati decisivi.

L'unica altra tattica che il giocatore italiano può tentare per abbassare il morale inglese è quella di attaccare le forze corazzate nemiche con le proprie: per il combattimento fra carri è data una tabella di risoluzione particolare, indipendente dal morale. Con superiorità 2:1 o più si hanno buone probabilità di eliminare il nemico e di abbassare con ciò il morale di tutta la formazione. Purtroppo si rischia anche di essere eliminati (con conseguente abbassamento del proprio morale) prima ancora di aver potuto sparare.

In questa situazione la fanteria non può naturalmente avere un ruolo di primo piano: le regole prevedono che non possa attaccare spontaneamente forze corazzate e quindi il suo impiego principale sarà difensivo. L'italiano terrà qualche unità di fanteria a difesa dei convogli parcheggiati, che altrimenti diventerebbero una facile preda di qualsiasi pattuglia di autoblindo, mentre l'inglese la userà per creare blocchi stradali, ma sempre ammazzata con truppe corazzate e con altri carri armati nelle vicinanze per difenderla dagli attacchi dei mezzi italiani. *Beda Fomm* fa parte della "Serie 120" della GDW ed è distribuito in Italia al prezzo di L. 21.000.



Parlando delle ultime tendenze del boardgame, si può osservare che la moda di impostare la produzione principalmente su giochi in cui viene favorito il dettaglio, e quindi la complessità, segue un indirizzo caldeggiato soprattutto dai "veterani", ma ha il grave difetto di scoraggiare i più giovani. Un ragazzo di dodici, quattordici anni non è in grado di destreggiarsi in un regolamento come quelli di *Crescendo of Doom*, di *Third Reich* o di giochi simili.

D'altra parte, se non ci si interessa alle simulazioni durante l'adolescenza, quando poi si avranno diciotto o vent'anni li si considererà "bambinate". Per questi motivi si deve ringraziare la GDW per aver prodotto *Beda Fomm*, un gioco che, pur valido come simulazione, ha un regolamento estremamente lineare e può essere giocato in tempi piuttosto brevi (è difficile che una partita duri più di due o tre ore). Ciò non significa che il gioco sia riservato ai più giovani: anche i giocatori esperti possono trovare interesse in una partita, dato che la semplicità del

Se l'intrigo arriva per posta

Giocare a Diplomacy per corrispondenza può essere stimolante come una partita faccia a faccia, se non addirittura di più.

di Sergio Masini

Un dei compiti più difficili per un neo-giocatore di *Diplomacy* consiste nella ricerca degli altri sei giocatori. È vero che a questo gioco si può partecipare anche in sei, in cinque e meno ancora, fino al limite di due (chi ha provato a giocare da solo si è presto trovato affatto da schizofrenia plurima); tuttavia la partita perfetta, più bilanciata e col maggior numero di situazioni interessanti è quella con sette partecipanti.

Le occasioni associative, come club, circoli, brigate di amici in generale consentono, specie nelle grandi città, di soddisfare questo requisito; ma restano fuori dal circuito quanti vivono nei piccoli centri o non sono "introdotti" adeguatamente, e anche quanti desiderano misurarsi fin dal principio con i "veterani", che magari risiedono in altre città; e, perché non dirlo, restano esclusi i timidi, quelli che si trovano a disagio durante una partita faccia a faccia e perdono sempre perché temono di rompere un'amicizia se pugnalano alle spalle un altro giocatore (elemento essenziale in *Diplomacy*).

Per tutti costoro, dall'inizio degli anni '60 è stata creata la formula del gioco per corrispondenza. Sviluppatisi, come era logico, negli Stati Uniti e in Inghilterra, questo sistema ha attecchito anche in vari stati europei, dando origine a pubblicazioni per appassionati che vanno dal foglio ciclostilato alla vera e propria rivista. Tra le testate più illustri citiamo *Diplomacy World*, americana, curata da Walt Buchanan, organo ufficiale della "International Diplomacy Association", e *Bumm* di Walter Luc Haas, con sede a Basilea.

Diplomacy per corrispondenza richiede un personaggio fondamentale: l'arbitro. Costui è un vero appassionato, dotato di una pazienza a tutta prova, che inizia la carriera comunicando a tutti gli interessati, attraverso pubblicazioni già esistenti o con l'invio di un comunicato di prova, la sua intenzione di arbitrare una o più partite.

Ricevute le adesioni e una piccola somma per coprire le spese postali, comunica ai partecipanti il codice di abbreviazioni che intende seguire e le

eventuali modifiche alle regole di base.

Sistemati questi dettagli, comunica la data entro la quale desidera che gli

EUROPAE IMPERATOR

periodico dei giochi diplomatici

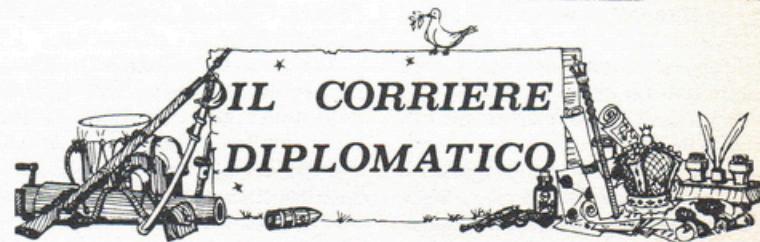
N° 14 27 settembre 1981

(la sigla onp indica "ordini non pervenuti")

IL CORRIERE DIPLOMATICO

N. 129

DIPLOMACY 77/06 - Autunno 1918
F(Baoci) F(MND)-f.-F/ MAN/f.-A/BOR/f.-A/FIE/TOS/A/FIR/f.-A/TGI/f.-F/NAF/PUG-A/ALB/GRE-A/SER/APP A/BUL/-A/BUD/APP A/ALB/GRE-F/ION/GRE-F/WMD/ATC-F/TUN/ZTI-F/IMD/APP F/ION/EGR



N. 100

DIPLOMACY 76/04 - 1976KC - Autunno 1914

Francia (Marini) F(MND)APP F(Dan) & A(Ola)APP A(Ruh)-Kie; A(Ruh)-Kie; A(Bel)APP A(Mar)-Bor;
A(Mar)-Bor; A(Gua)-Par; F(ATC)APP F(NAF)-WMD; F(NAF)-WMD; F(Spa c.s.)-GDL
Possiede Par,Bre,Maf,Ola,Bel,Lon,Lpi,Edi,Spa,Por,Dan,Kie costante: 11 unità
Italia (Citermesi) F(WMD)-Spa c.s.; F(GDL)APP A(Pie)-Mar; A(Pie)-Mar; F(MT1)-WMD; F(Tun)APP F(MT1)-WMD; F(ION)-MTI; F(Tos)-Pie; A(Mon)-Bor; A(Tir)-Mon; A(Tri)-Tir
Possiede Ron,Nap,Ven,Tri,Vie,Bud,Ser,Gre,Smi,Tun,Mon,Mar + 1 : 12 unità
Russia (Cossu) F(MBA)-MNV; A(Nor)APP A(Fin)-Sve; A(St.P)-Liv; F(SKA)APP F(Kie)-Dan; F(Kie)-Bor;
A(Ber)-Kie; A(CSL)APP A IT; A(Tir)-Mon; A(Bor)-Par; F(ADR)-ION. F(Kie)RIT BAL; A(Bor) può RIT Pic,Ruh.
Possiede St.P,Mos,Var,Seb,Bul,Rum,Anc,Cos,Ber,Sve,Nor,Bor + 1 : 11 unità

DIPLOMACY 76/05 - 1976KD - Autunno 1913

Inghilterra (Calabria) A(Fin)APP A(St.P); A(Dan)APP A(Kie); A(Kie)APP A FR.(Mon); F(ATC)-MAN;
F(WMD)-GDL; F(MT1)APP F FR.(GDL)-Tos; F(Tun)-ION; F(ION)-ADR; F(EGE)APP F(Tun)-ION
Possiede Lon,Edi,Lpi,Nor,Sve,St.P,Dan,Ola,Kie,Tun costante: 10 unità
Francia (Ruspaggiari) A(Ruh)APP A(Mon); A(Mon)APP A(Pie)-Tir; A(Pie)-Tir; F(GDL)-Tos; F(BMD)APP F INGL.(Tun)-ION;
A(Sir)-Smi. A(Mon)RIT Bor.
Possiede Par,Bre,Mar,Spa,Por,Bel costante: 6 unità
Germania (de Paulis) F(BAL)-Kie; A(Ber)APP F(BAL)-Kie; A(Mos)-St.P; A(Boe)APP A AUST.(Tir)-Mon.
Possiede Ber,Mos,Seb,Mgr + 1 : 3 unità
Austria (Marini) A(Liv)APP A TED.(Mos)-St.P; A(Sle)APP A(Tir)-Mon; A(Tir)-Mon; A(Ven)-Tir; A(Tos)ferma; A(Rom)
APP A(Tos); A(Pug)-Ven; F(Nap) & F(Gre)APP F(ADR)-ION; F(ADR)-ION; A(Bul)APP F(Gre); A(Cos)APP A(Smi).
A(Smi)ferma; A(Arm)APP A(Smi).
Possiede Vie,Bud,Tri,Ser,Rum,Bul,Gre,Ven,Nap,Rom,Cos,Smi,Anc,Var,Mon + 1 : 15 unità

DIPLOMACY 77/06 - Fine 1908

Francia (Bucci) costituisce F(Mar)

Turchia (Lombardi) costituisce A(Cos)

TERME PER FAR PERVENIRE GLI ORDINI

VENERDI' 29 GIUGNO 1979

Nelle pagine seguenti di questa edizione speciale del "Corriere" troverete:
1. Le regole per condurre il gioco "3rd Reich" (edizione Avalon Hill) per posta, così come sono state elaborate dal Sottocomitato Romano (Cossu & Nardi). Con questa regole, salvo altre aggiunte suggerite dagli altri interessati, si potrebbe iniziare (dopo settembre) una simulazione della parte 1942-1944 del conflitto. Il gioco terminerebbe entro 20-25 numeri del "Corriere". Una possibile partecipazione potrebbe essere: Calabria & Ruspaggiari - Anglo Americani fronte occidentale; Citermesi - Anglo Americani fronte meridionale; Marini - Russi; Cossu & Nardi - Asse. Il Comitato sarebbe disposto a subappaltare l'arbitraggio (Bacci?).
2. Oltre alla veridica storia della "Caccia alla Bismarck" troverete alcuni acidi commenti dell'Arbitro circa il risultato di questo gioco, che ha già fatto nascere una polemica. Ai partecipanti alla Caccia (Marini, Onnis, Presciuttini, de Paulis - inglesi; Cossu, Nardi - tedeschi) vanno le scuse dell'Editore per la libertà che il Corriere si è preso con i loro cognomi e va inoltre una più dettagliata documentazione delle varie fasi della Caccia.



Il Corriere Diplomatico e Europa Imperator sono due testate per giocare Diplomacy a colpi di carta, busta e francobollo: la prima è condotta da Enrico Manfredi, un veterano della specialità, la seconda, più recente, da Paolo Carraro. La figura dell'arbitro è essenziale nel gioco per corrispondenza: è lui che riceve gli ordini trasmessi dalle Potenze alle proprie armate, aggiorna la mappa, spedisce a ciascun partecipante un rapporto aggiornato della situazione e infine registra lo stato dei centri di approvvigionamento e la costituzione di nuove armate. Deve essere paziente, preciso, appassionato del gioco e incorruttibile.

vengano inviati gli ordini per la primavera 1901 di ciascuna partita. Ricevute le lettere delle Potenze in campo, l'arbitro aggiorna la situazione e batte a macchina, ciclostila, fotocopia e spedisce l'elenco delle mosse, più la situazione che ne deriva sulla mappa. Ciascun partecipante riceve tale resoconto con un nuovo invito a mandare gli ordini di autunno entro una nuova data.

Il successivo comunicato dell'arbitro aggiorna la situazione dei centri di approvvigionamento posseduti da ogni singola Potenza e invita i giocatori a segnalare l'eventuale costituzione di nuove armate o flotte. Di conseguenza, ogni anno di gioco richiede almeno tre comunicati distinti da parte dell'arbitro.

L'handicap maggiore del gioco per corrispondenza, come si vede, è costituito dal tempo. Una partita completa può durare anche due o tre anni, sempre che l'arbitro non si stanchi prima. Questo difetto, però, ha una contropartita che lo fa passare presto in seconda linea: le trattative, in un gioco per corrispondenza, diventano assai più intricate e stimolanti. I giocatori si scrivono di continuo o si telefonano (i più ricchi). La loro monomania può scatenarsi tranquillamente, in un gioco "totale".

Da tranquille case di Roma, di Modena, di Milano, di Napoli, di Udine partono lettere con intestazioni altisonanti come "Regno d'Italia - Presidenza del Consiglio", "Ministero degli Esteri della Sublime Porta", "Primo Ministro dello Zar" e così via. I più immaginosi arrivano a stampare stemmi e timbri. Il gioco diplomatico diventa gioco di ruolo, in cui l'immedesimazione col personaggio storico può essere completa.

Inoltre, sin dai primi tempi del gioco per corrispondenza furono introdotti i comunicati stampa. In sostanza, oltre a mandare all'arbitro le proprie mosse, i giocatori possono inviare resoconti di battaglie immaginarie, pettegolezzi sulla vita privata dei capi di Stato, notizie di politica interna dei rispettivi paesi, indiscrezioni su accordi e trattative, battute di spirito sull'abilità militare degli avversari, "flash" di agenzia su improvvisi colpi di Stato, appelli all'unità del paese e così via.

Uniche limitazioni, i comunicati devono portare un'intestazione del tipo "dalla stampa francese", "dalla stampa svizzera" e così via (alcuni puristi specificano addirittura il nome del giornale) e devono essere brevi, non più di quattro o cinque righe. Raccomandazione quasi inutile, non devono superare i limiti del buon gusto. In apparenza superflui, i comunicati possono agevolare le trattative: in genere chi scrive i comunicati più spiritosi e garbatamente di maggiore fiducia presso gli altri partecipanti e si trova quindi in posizione favorevole per... tradirli meglio.

Quali sono, in Italia, gli arbitri di *Diplomacy* per corrispondenza? So di

far loro un pessimo servizio, perché non hanno per ora intenzione di allargare molto il numero dei giocatori alle loro... dipendenze, ma per dovere di cronaca e per rendere noto su Pergioce il loro impegno, li enumero qui di seguito.

Il primo assoluto è Enrico Manfredi (piazza Andrea del Sarto 2, 56100 Pisa) con la gloriosa testata *Il Corriere Diplomatico*, attiva da vari anni. Lo hanno imitato in tempi più recenti Paolo Carraro (via Circonvallazione 4, 41054 Marano sul Panaro, prov. di Modena) con *Europae Imperator*, Ettore La Serra, (via Eusebio Chini, 66, 00147 Roma) con *La Congiura dei Pazzi*, e Andrea Bicchierai (via per Sassuolo 279, 41058 Vignola) con *Diplomatic Messenger*.

Le loro pubblicazioni sono tipicamente amatoriali (fogli ciclostilati o fotocopie) ma vengono allestite con cura certosina, spesso integrate da mappe e vignette. Gli aspiranti arbitri farebbero bene a rivolgersi a loro (o a Pergioce) per ottenere utili consigli. Beninteso, la nostra rivista potrà sempre pubblicare le proposte di costituire nuovi gruppi di gioco per corrispondenza.

Boardgame/3

Diavoli bianchi e musi gialli

La guerra aeronavale nel Pacifico nuovamente combattuta secondo le regole Avalon Hill.

di Sergio Masini

La guerra fra giapponesi da una parte, americani, inglesi, olandesi e australiani dall'altra, svolta nelle acque del Pacifico fra il 1941 e il 1945, ha sempre avuto numerosi cultori, studiosi e anche solo curiosi nel nostro paese, nonostante abbia interessato un'area geografica tanto lontana. L'attrazione che esercita dipende probabilmente dalle sue dimensioni eccezionali e dalla ferma determinazione con cui fu condotta da entrambe le parti; e se la sua fine fu segnata con le atomiche di Hiroshima e Nagasaki, ciò non avvenne allo scopo di risolvere una situazione incerta, ma solo per affrettare il riconoscimento ufficiale di una sconfitta che i comandi giapponesi non erano capaci di accettare.

Le simulazioni di questo drammatico

periodo della storia sono, naturalmente, numerose e coprono tutti gli aspetti del conflitto, dalla ricostruzione di singole battaglie aeronavali e/o terrestri fino ad arrivare all'intera guerra. Sono quasi tutte di buon livello, alcune addirittura ottime, ma molte possono lasciare disorientato lo studioso del periodo che per la prima volta si accosti ai giochi di simulazione, e anche il giocatore esperto che non voglia appesantirsi con un regolamento voluminoso e complesso. Per loro la Avalon Hill di Baltimora ha realizzato *Victory in the Pacific*, distribuito tradotto dalla Avalon Hill Italiana, al prezzo (salvo aumenti) di 30.000 lire.

Il gioco è il seguito ideale di *War at Sea*, dedicato alla guerra aeronavale nell'Atlantico; è leggermente più complesso, ma rimane sempre comprensibile e facilmente assimilabile, tanto che la Avalon Hill mette le mani avanti e lo classifica più come un gioco che come una simulazione vera e propria. A noi invece sembra che colga bene gli aspetti peculiari del conflitto e ne evidenzia i principali problemi strategici; tutto sommato, un discreto strumento di studio e di ricerca e una fonte costante di divertimento.

La mappa, a cinque colori, copre tutto il Pacifico dalle isole Aleutine alle isole Samoa e da Ceylon alle Hawaii. Anziché avere la consueta "griglia" a esagoni, la mappa è divisa in tredici aree: obiettivo dei giocatori è quello di controllare il più a lungo possibile il maggior numero di queste aree, o almeno le più importanti, nel corso degli otto turni della partita, ciascuno dei quali rappresenta cinque mesi di guerra. All'interno di ciascuna area, o comprese fra più aree, sono le "basi" aeronavali che furono causa di alcune fra le principali battaglie. Sono rappresentate, su contrassegni più grandi del consueto, *tutte* le navi che presero parte al conflitto, dagli incrociatori pesanti alle corazzate e alle portaerei.

I contrassegni hanno capacità di attacco, difesa e velocità proporzionate alle reali prestazioni delle navi rappresentate, e sono stampati a colori diversi su entrambi i lati, per indicare se la nave è in azione di pattugliamento o di scorreria (*raid*). Oltre a quelli delle navi ci sono contrassegni anche per le unità aeree con base terrestre, i sottomarini, i *marines* e le unità anfibie giapponesi. Infine ci sono segnali informativi di varie dimensioni per annotare le aree e le basi controllate dall'una e dall'altra parte e per stabilire se una nave o una forza aerea è stata danneggiata o affondata. Completano la scatola due dettagliati ordini di apparizione delle unità.

Come già detto, una nave può essere in azione di pattugliamento o di scorreria. Le navi in scorreria si muovono dopo quelle di pattugliamento e possono spingersi più lontano, ma non contano per il controllo di un'area: rappresentano potenti forze di superficie da usare per azioni offensive o per interferire con un'operazione nemica. Il

controllo di un'area, invece, può essere effettuato solo da navi in pattugliamento o da unità aeree.

Le unità anfibie e aeree sono piazzate dopo la fase di pattugliamento delle navi e i sottomarini sono sistemati alla fine della sequenza di movimento. Gli Alleati muovono sempre dopo i giapponesi: questo notevole vantaggio intende simulare il vantaggio storico degli occidentali, che scoprirono il codice segreto nipponico all'inizio della guerra.

I combattimenti si svolgono in un'area dopo l'altra, a scelta del giocatore giapponese, e si articolano in *round*, che possono consistere in azioni diurne, dove sono di scena le portaerei e le unità aeree, o in azioni notturne, dove la parola spetta ai cannoni e quindi, principalmente, alle corazzate e agli incrociatori pesanti. Al termine di ogni *round* uno dei giocatori può decidere di ritirarsi, cedendo all'altro il controllo dell'area. Le unità in ritirata possono essere inseguite solo da unità con velocità sufficiente.

Alla fine del combattimento le unità navali debbono tornare alla base. Le unità aeree con base a terra si comportano allo stesso modo delle portaerei. L'uso dei sottomarini è notevolmente "stilizzato": le due parti in lotta hanno una sola unità sottomarina, che rappresenta una concentrazione teorica di attacchi di sorpresa e può essere piazzata in qualunque area di mare. Le unità anfibie, infine, debbono sopravvivere ad almeno un *round* di combattimento prima di poter invadere una base posta su un'isola.

Ogni area vale un certo numero di punti, che possono essere maggiori per un giocatore e minori per l'altro, in considerazione della diversa importanza strategica di quegli obiettivi per i giapponesi o per gli Alleati; al termine di ogni turno di gioco il possessore di ciascuna area riceve il punteggio che gli spetta. Di turno in turno i punti vengono accumulati, in modo che non è sufficiente, per esempio, controllare il maggior numero di aree nell'ultimo turno, ma occorre evitare di farsi distanziare troppo dall'avversario nel corso del gioco.

All'inizio, i giapponesi possiedono tre aree, per un totale di solo sei punti di controllo, contro i dieci degli Alleati. Tuttavia possono vincere, se riescono a colpire molto duramente gli Alleati, e specialmente gli americani, nei primi turni. Come è visibile dall'ordine di apparizione delle unità, occorre tempo prima che la macchina produttiva degli USA si metta in moto e forniti corazzate e portaerei superpotenti. Non che le corazzate manchino nei primi mesi di guerra: ma il primo turno prevede l'attacco di sorpresa a Pearl Harbour, che comporta quasi sempre un'impressionante — e storico — massacro di unità americane.

Se l'attacco riesce, i giapponesi non dovrebbero mollare l'area delle Hawaii ma mandarvi unità in pattugliamento per tentare di controllarla. Ciò potrebbe risolversi in un continuo

drenaggio di navi statunitensi, fino al tracollo e all'eventuale abbandono della base. Se questa eventualità dovesse verificarsi, i giapponesi potrebbero spazzar via inglesi, australiani e olandesi dal Golfo del Bengala e assicurarsi virtualmente il controllo di tutto il Pacifico entro i primi cinque turni.

È difficile che possa andare tanto bene per i figli del Sol Levante. Ad ogni buon conto, essi dovrebbero tenere con un'unità aerea per ciascuna le aree delle isole Marshall e del Sud Pacifico e attaccare con altre unità aeree le forze inglesi di stanza nel Pacifico occidentale; lasciare ad unità di superficie il controllo del Giappone, delle Marianne e delle Aleutine; e appoggiare l'azione su Pearl Harbour col maggior numero di portaerei, lasciandone però alcune di stanza nel Pacifico Centrale per premunirsi contro eventuali attacchi americani.

L'unità sottomarina dovrebbe essere piazzata in aree dove si trovi una sola unità americana, o nel Pacifico Centrale, o nel Golfo del Bengala, dove potrebbe attaccare la portaerei britannica *Hermes*. Quanto alle forze da sbarco, i giapponesi dovrebbero indirizzarle verso obiettivi importanti come Midway o Guadalcanal, oppure contro un obiettivo meno noto ma interessante come la base di Dutch Harbour nel Nord Pacifico. Nel complesso, i nipponici dovrebbero tendere al controllo di almeno sette aree: la madrepatria, le Aleutine, il Pacifico Centrale, le Marshall, le Marianne, il Sud Pacifico, l'Indonesia. Il possesso prolungato di queste aree procura un tale ammontare di punti da togliere il fiato a qualunque riscossa americana.

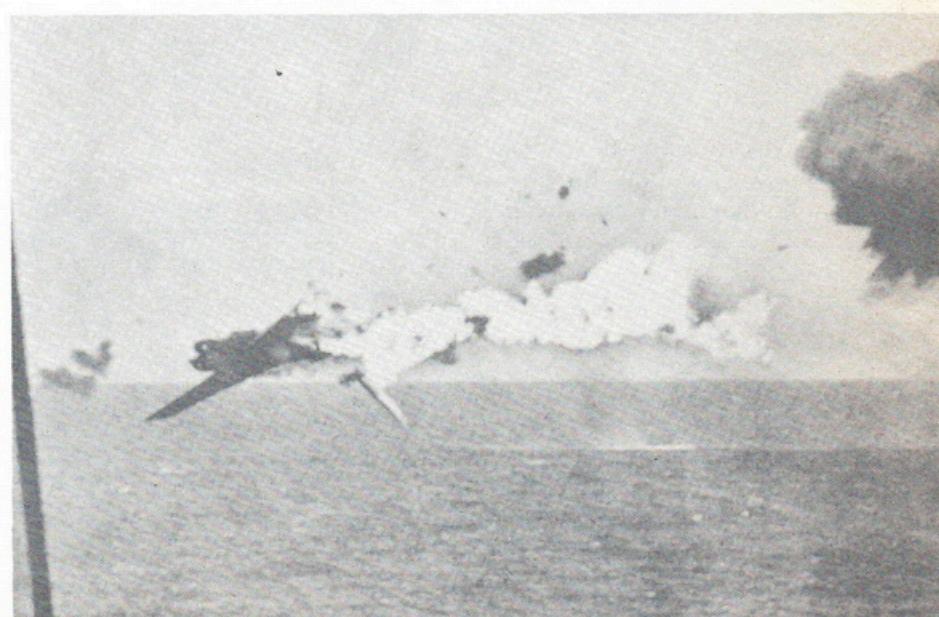
Gli Alleati, come si vede, hanno dei grossi problemi nei primi turni. Dovrebbero evitare confronti diretti con grossi concentramenti nemici e andare a caccia di unità isolate, cercando

di attaccare solo aree dove i giapponesi hanno flotte di minor conto. Soprattutto, dovrebbero cercare di proteggere le loro portaerei, che hanno lo scopo di costringere il nemico a fornire protezione aerea a qualunque flotta in azione. Tutto ciò è reso possibile dal fatto che gli Alleati conoscono sempre in anticipo le mosse del nemico (tranne che al primo turno) e possono quindi contrastarle nel modo migliore (è uno dei casi in cui il sistema delle mosse alternate non è irrealistico). Insomma, sarebbe opportuno che gli americani non andassero a Midway per stanare i giapponesi nei primi turni.

Victory in the Pacific, naturalmente, non tiene conto di alcuni elementi. L'opinione pubblica americana non avrebbe sopportato una flotta poco combattiva nei mesi dopo Pearl Harbour. Inoltre, se la produzione bellica giapponese diminuì tanto nei successivi anni di guerra, ciò fu dovuto anche agli attacchi che i sottomarini americani portarono al naviglio mercantile nemico. E se gli USA avessero prodotto meno sottomarini? Ancora, nella simulazione quasi tutte le navi inglesi vengono progressivamente ritirate dalla mappa per raggiungere l'Atlantico e il Mediterraneo. Sarebbero uscite di scena anche nel caso di maggiori successi giapponesi?

Se però il gioco avesse considerato tutte queste ipotesi, e altre ancora, sarebbe divenuto certo più realistico, ma molto più complesso. E ogni tanto bisogna saper rinunciare alla complessità, se vogliamo cogliere gli aspetti principali di un problema. E, giacché ci siamo, divertirci nel farlo.

Nota: parte dei suggerimenti tattici e strategici sono stati ispirati da un articolo di Dave Mylie, apparso sulla rivista "Phoenix".



Un'immagine confusa ma drammatica di uno Zero giapponese in fiamme (forse un kamikaze) dopo essere stato colpito dalla contraerea delle navi statunitensi.

Il piccolo fiammiferaio

È Fred Rohm, di cui presentiamo una scatola di svedesi da realizzare con un solo foglio.

di Roberto Morassi
e Giovanni Maltagliati

Una scatola di fiammiferi svedesi è un oggetto di semplice fattura, ma provate a pensare di realizzarlo con *un solo foglio* di carta e con le consuete regole dell'origami (niente forbici, niente colla) e diteci se resta ancora così "semplice".

Il fatto che la scatola sia composta di due pezzi, uno interno destinato a fare da contenitore e uno esterno che funge da involucro, dovrebbe bastare a mettere a dura prova le vostre meningi, se non a farvi rinunciare addirittura.

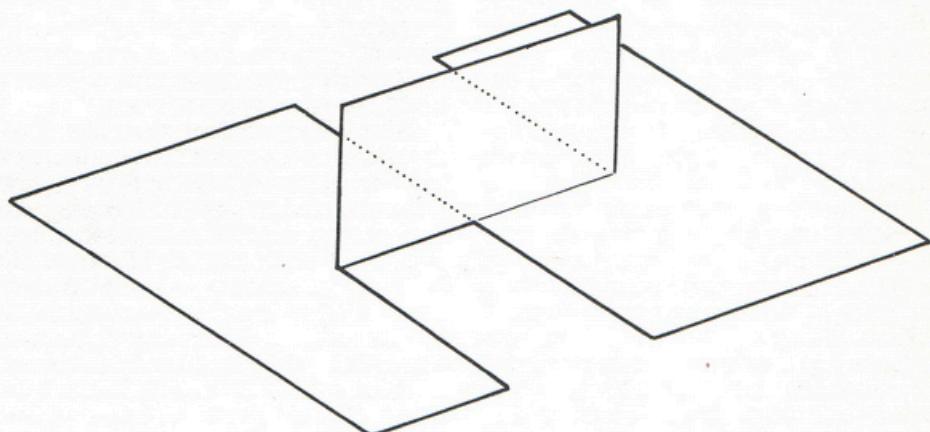
Ed ecco la sorpresa: questo modello *esiste già*, e siamo ben contenti di presentarvelo in questa rubrica. La premessa serva da implicita risposta a

quei lettori che a volte ci chiedono che cosa ci sia di "intelligente" nell'origami, e crediamo che dovranno convenire con noi che l'autore della scatola di svedesi non solo è intelligente, ma addirittura geniale.

Del resto Fred Rohm (americano di Williamsport, PA) è uno dei maggiori origamisti contemporanei, e non è nuovo a imprese di questo genere. Suoi, per esempio, sono il "coniglio magico sul cubo", l'"incantatore di serpenti", la "foca equilibrista" e tanti altri capolavori. In questi modelli si esalta l'aspetto ingegneristico, di vera e propria "sfida alla carta", con cui molti creatori occidentali (specialmente anglosassoni) interpretano l'origami, un contrasto con la scuola giapponese rivolta più all'armonia delle forme che alla complessità delle piegature.

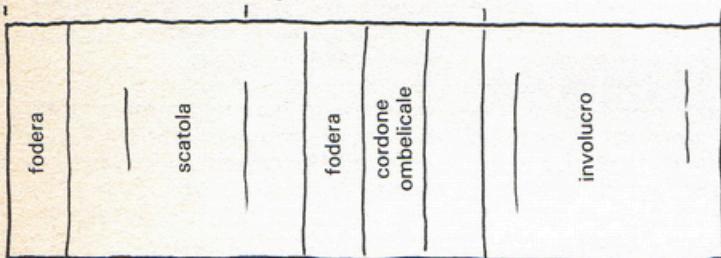
Infine, per chiudere la polemica e per far pace con i nostri amici più esigenti, presentiamo un piccolo gioco topologico. Si tratta di prendere un foglietto di carta e farci dei tagli in modo da comporre la figura riportata qui sotto. Non ci sono trucchi, né incollature o aggiunte. Pensiamo che i lettori, una volta capito come funziona (e dovranno arrivarci da soli perché *non daremo la soluzione*) saranno ben contenti di avere questo piccolo capolavoro nel loro repertorio.

Non è origami, d'accordo, ma... come potevamo tenervi nascosto questo gioiello?



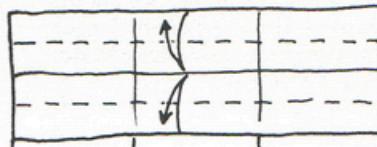
LA SCATOLA DI FIAMMIFERI SVEDESI di Fred Rohm - disegni di Mick Guy

1 - Schema generale - foglio 3 x 1 di carta robusta



partite da un foglio di almeno 30 x 10 cm.

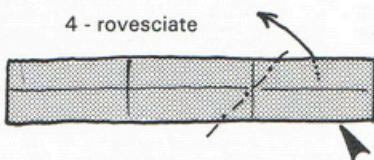
2 - piegate e riaprite



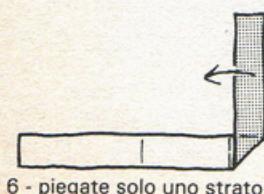
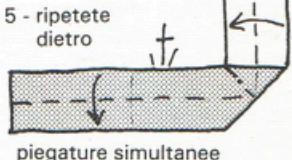
3



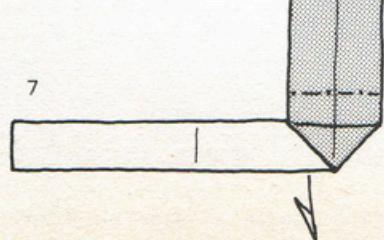
4 - rovesciate



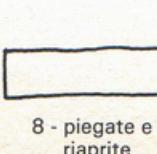
5 - ripetete dietro



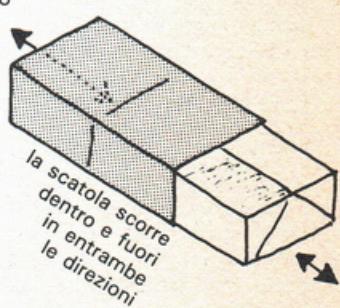
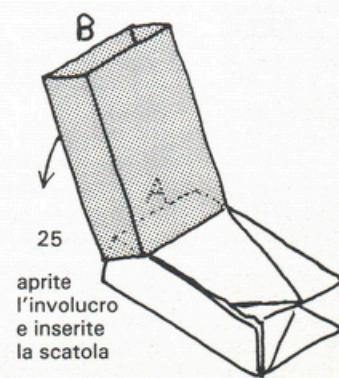
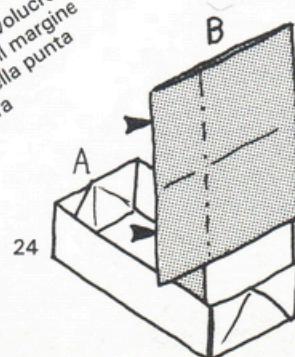
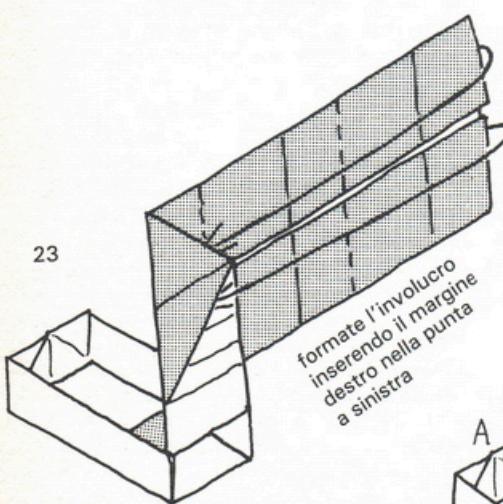
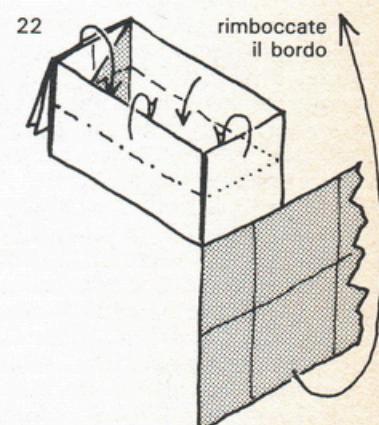
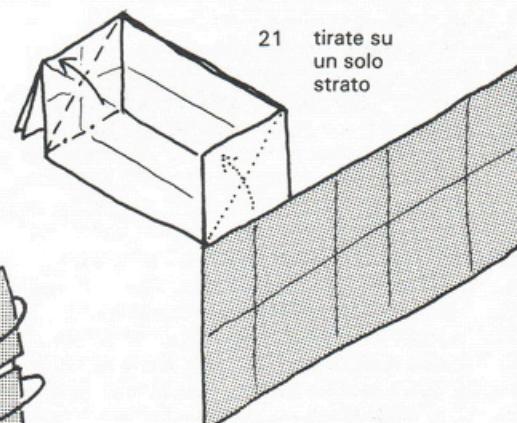
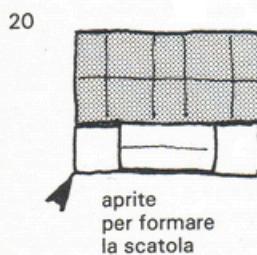
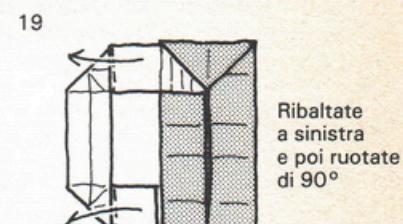
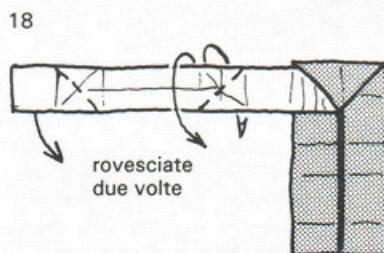
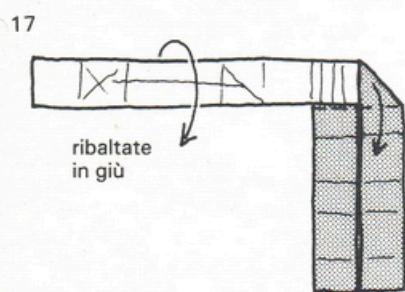
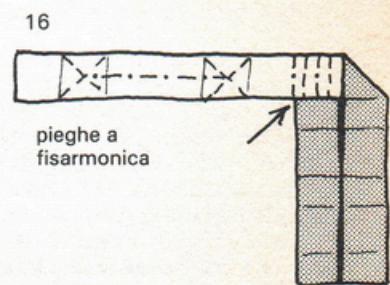
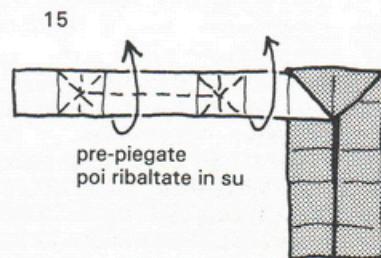
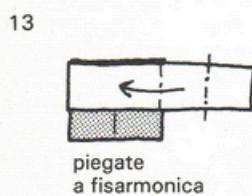
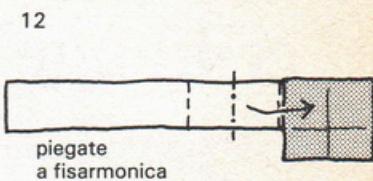
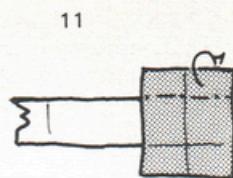
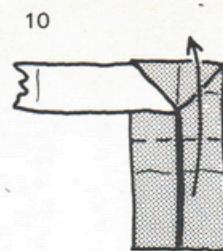
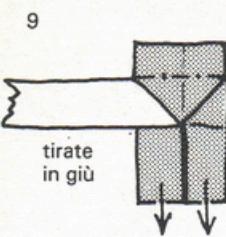
6 - piegate solo uno strato



7



8 - piegate e riaprite



Gli altri cribbage

Dopo aver esaminato la variante classica, ecco le altre versioni e qualche consiglio strategico.

di Carlo Eugenio Santelia

Cribbage a due giocatori con sei carte: è la variante più moderna del gioco. Le differenze principali rispetto alla versione con due giocatori e cinque carte sono:
 a) la partita si chiude ai 121 punti;
 b) il giocatore di aletta non si aggiudica i preventivi tre punti in quanto si ritiene che con la distribuzione di sei carte il gioco sia più equilibrato;
 c) quando il valore delle carte già in tavola raggiunge il 31, oppure ambedue i giocatori debbono arrestarsi per non superare questo valore, la mano prosegue, se i giocatori hanno ancora carte non giocate. Quelle già in tavola vengono rivoltate e non possono entrare in combinazione con quelle che vengono successivamente calate per una nuova serie ai 31 punti: in pratica le carte della dotazione di ogni mano devono essere tutte giocate;
 d) un colore di quattro carte in mano frutta quattro punti e se la carta *Start* è dello stesso seme cinque punti, mentre solo tre carte in mano e la carta *Start* dello stesso seme non procurano punti; per il *Crib* l'unico colore ammesso è quello di cinque carte.

Per il resto, il gioco a sei carte ricalca quello classico a cinque carte: dall'estrazione a sorte per i ruoli iniziali (che in seguito si alternano), allo scarto di due carte per la formazione del *Crib*, alle fasi di gioco e ai conteggi sia nel corso di queste fasi, sia in finale con tutte le carte della dotazione più la carta *Start*. Poiché la dotazione iniziale è, naturalmente, di sei carte (ridotte a quattro) i punteggi del finale di mano saranno più alti che nel gioco con dotazione iniziale di cinque carte (ridotte a tre), mentre non vi sarà differenza nel conteggio dei punti dati dal *Crib* che è di quattro carte in ambedue le varianti di gioco.

Esempi di conteggio delle combinazioni (quattro carte più la carta *Start*): 5,5,J in mano + 5 (quale carta *Start* dello stesso seme del J)= 29 punti (12 per la quaterna + 8 per i quattro "15" combinabili con i quattro 5 presi a tre per volta + 8 per i quattro "15" combinabili con ognuno dei 5 insieme al fante + 1 per il fante dello stesso seme della carta *Start*);

5,5,10,5 = 28 punti (punteggio come sopra meno il punto di fante dello stesso seme della carta *Start*); i punteggi 25,26,27 non sono matema-

ticamente realizzabili;

5,5,4,4,6

5,5,6,6,4

4,4,6,6,5

7,7,8,8,9 = 24 punti (8 per i quattro "15" combinabili + 4 per le due coppie + 12 per le quattro sequenze di tre carte combinabili);

3,3,3,3,9 = 24 punti (12 per i sei "15" combinabili + 12 per la quaterna);

5,5,5,4,6, = 23 punti (8 per i quattro "15" + 6 per il tris + 9 per le tre sequenze di tre carte combinabili);

5,5,5,10,10 = 22 punti (14 per i sette "15" + 6 per il tris + 2 per la coppia);

4,4,4,5,6

6,6,6,4,5

7,7,7,8,9

8,8,8,7,9

3,3,3,4,5

eccetera = 21 punti (6 per i tre "15" + 6 per il tris + 9 per le tre sequenze da tre carte combinabili).

Come si può notare i conteggi non sono difficili ma neppure, a prima vista, tranquillamente lineari. Tutto questo ha determinato in alcuni tavoli una nuova regola del tutto ignorata dai vecchi giocatori che vuole penalizzare il giocatore distratto. In pratica se un giocatore, nel procedere al conteggio della sua mano trascura una combinazione che potrebbe aggiudicarsi, l'avversario, accorgendosene, può accusare: "Svista!" (in inglese, più offensivamente: "muggins") attribuendosi il punteggio trascurato. Dato che questa regola non è universalmente accettata sarà opportuno accordarsi al riguardo prima dell'inizio del gioco.

Cribbage in tre giocatori: i contendenti giocano individualmente. La distribuzione è di cinque carte per giocatore (di cui una va al *Crib*) più una carta direttamente al *Crib*. Il gioco ha inizio dal vicino di sinistra del mazziere e pure lo stesso giocatore inizia il conteggio finale dei propri punti. La partita normalmente va ai 61 punti.

Cribbage in quattro: si gioca a coppie e i due compagni siedono uno di fronte all'altro. Il punteggio comune ai due giocatori di una coppia viene tenuto, cumulandolo, da uno solo dei due giocatori. La partita va ai 121 punti. La distribuzione è di 5 carte per giocatore (di cui una va al *Crib*). Non sono ammesse consultazioni fra i compagni durante il gioco, mentre è consentito aiutarsi a vicenda in fase di conteggio finale. Le carte di ogni distribuzione si giocano tutte come nel Cribbage a sei carte.

Cribbage a sette carte e due giocatori: vengono distribuite sette carte per giocatore di cui due vanno al *Crib*. Per il maggior punteggio conseguibile in ogni smazzata la partita si gioca ai 181 punti. Le regole sono le stesse del Cribbage a sei carte.

Strategia del Cribbage: l'esame delle combinazioni (e del punteggio che esse procurano) fornisce un primo consiglio riguardo alle carte da scaricare per il *Crib*. Il mazziere ha naturalmente interesse a renderlo il più remunerativo possibile mentre il giocatore di aletta ha esattamente l'interes-

se contrario. D'altra parte ostacolare il *Crib* non è l'unico interesse dell'aletta, che deve badare anche alla sua mano e al punteggio che ne può derivare. Quasi sempre i due interessi sono in forte contrasto.

Il mazziere, d'altro canto, può essere in condizioni di dover scegliere fra il favorire con lo scarto il *Crib* o conservare carte utili per la sua mano, e la scelta è spesso difficile poiché deve essere effettuata quando la carta *Start*, al momento della decisione, non è stata ancora voltata. Nel gioco a cinque carte questo tipo di decisioni è meno arduo in quanto, se si considera che il *Crib* è di quattro carte e la dotation della mano di tre, è chiaro che il maggior punteggio verrà realizzato sul *Crib*. Pertanto, il mazziere dovrà scartare per il *Crib* due carte che gli diano il massimo delle probabilità di combinazioni sul *Crib*, mentre l'aletta dovrà ostacolarlo anche a sacrificio delle possibili combinazioni della sua mano.

Nel gioco a sei carte la scelta di quale gioco favorire è meno semplice, mentre è invertita (rispetto al Cribbage con 5 carte) nel gioco a sette carte.

Per quanto riguarda le specifiche carte che possono favorire od ostacolare il *Crib*, è chiaro che una coppia o due carte in sequenza (o due carte il cui valore sommato dia 15) sono estremamente favorevoli per il *Crib* e l'aletta non dovrà assolutamente scartarle. L'aletta dovrà pure stare attenta a non scartare due carte abbastanza vicine in valore da costituire (con l'inserimento di una carta intermedia) una sequenza. Anche il 5 è una carta preziosa per il *Crib*, poiché completa il "15" con tutte le carte di valore 10, che nel mazzo sono ben sedici. Un buon scarto per il *Crib* da parte dell'aletta è una carta estrema (re o asso) che può formare sequenza in una direzione sola e quindi più difficilmente, purchè si dia come seconda carta un valore abbastanza lontano da non poter essere collegato in sequenza.

Per quanto riguarda il gioco, è bene rilevare che le aperture migliori per l'aletta sono le carte basse (dall'asso al quattro) che non consentono al mazziere di fare subito un "15"; altre ottime aperture sono quelle di una carta di una coppia: se l'avversario ha una carta uguale si precipiterà a fare coppia e l'apertore risponderà facendo tris. Anche certe combinazioni (ad esempio 6 e 3, 4 e 7, 3 e 9) consentono di giocare la prima carta in modo da fare un "15" in terza battuta se l'avversario ha fatto coppia con la prima giocata.

Il mazziere a sua volta dovrà, se possibile, fare "15" con la carta giocata dall'aletta. Se questa carta è bassa, il mazziere dovrà giocare in stretta difesa ed evitare almeno di giocare una carta che dia modo all'avversario di chiudere una doppia combinazione. Ad esempio, se l'aletta ha giocato un quattro sarà molto pericoloso per il mazziere rispondere con un 6 o un 5, in quanto in terza battuta l'aletta ri-

spettivamente con un 5 o un 6 potrà fare "15" e contemporaneamente sequenza. Altrettanto rischioso, per il mazziere, giocare un 6 con un 3 in tavola, un 4 in risposta a un 7, un 3 in risposta a un 9 o un 7 in risposta a un asso: in tutti questi casi, il giocatore d'aletta potrebbe in terza battuta doppiare la carta giocata dal mazziere, realizzando contemporaneamente un "15" e una coppia.

È altrettanto opportuno che il mazziere eviti di giocare una carta contigua a quella di esordio dell'aletta per evitare una facile sequenza realizzata dall'avversario: se però avrà in mano la possibilità di continuare questa eventuale sequenza, potrà giocare la carta contigua impunemente. Sarà opportuno per entrambi i giocatori evitare di lasciare in tavola valori in totale di 5 o di 21 che possono essere completati facilmente a 15 o a 31 con un 10 (e come è stato già rilevato i 10 sono le carte più numerose del mazzo).

Con altrettanta attenzione va evitato, se possibile, di arrivare a 14 o a 30 con un asso, oppure a 13 o a 29 con un due, oppure a 12 o a 28 con un tre, oppure a 11 o a 27 con un quattro: in tut-

ti questi casi l'avversario, doppiando la vostra carta conseguirebbe un "15" o il "31" con l'aggiunta del punteggio di una coppia.

Naturalmente, in tutti questi casi il giocatore che possiede una coppia della carta che intende giocare (rispettivamente, negli esempi summenzionati, un asso, un 2, un 3, un 4) potrà farlo, sperando che l'avversario non possa doppiare la sua carta, cosa che gli permetterebbe di essere lui, al turno successivo, a chiudere un "15" o il "31" con in più una coppia.

Come si può notare, nonostante le carte in gioco siano poche la strategia del Cribbage è piuttosto complessa e si avvale molto di una certa abilità di calcolo oltre che di un accurato studio delle probabilità. Gli esempi fatti sono forzatamente elementari, ma non è infrequente trovare situazioni di gioco in cui la via del successo è legata a un accurato studio delle carte giocate e delle probabilità legate alle carte ancora da giocare.

Un'ultima cosa: non è obbligatorio, ma, per giocare al Cribbage, è gradito l'abito scuro.

mibilmente, avevano tirato molto a indovinare più che seguire particolari meccanismi e appellarsi soltanto al riferimento dell'esposto (ma *Ciampolino* adombra l'opinione che a dare la spiegazione giusta potrebbero essere stati quattro amici dell'autore).

Fino alla nascita della crittografia mnemonica moderna (1924), tra una "dantesca" ed un monoverbo (impermeabile da quasi mezzo secolo), furono pubblicate delle crittografie che si potrebbero denominare "mnemoniche bizzarre" o addirittura di altri tipi (si rammenta che allora le crittografie erano presentate senza qualifica).

Proponiamo adesso una manciata di crittografie, pubblicate prima del 1934, molte delle quali sono citate solo a titolo di curiosità: si può constatare che poche hanno qualcosa di "mnemonico" in senso moderno, cioè delle "frasi a doppio senso"; ma possono servire sia a dare un'idea della lenta evoluzione di questo tipo di meccanismo ludico e sia per provocare un dilettivo sorriso.

Enigmistica classica

Soluzione coperta da segreto d'autore

*Così si sentirono rispondere gli enigmisti
che non erano riusciti a risolvere la prima crittografia
mnemonica pubblicata in Italia.*

di Francesco Comerci

La prima crittografia pubblicata con la qualifica di "mnemonica" è coperta dal... "segreto d'autore"! Questa è la constatazione a cui è pervenuto *Ciampolino* (Cesare Pardera di Livorno) nella sua vasta, profonda e minuziosa opera di ricerca pubblicata a puntate su *Il Labirinto di Roma* col titolo "Il Rebus e la crittografia".

Correva l'aprile del 1876 quando sul fascicolo n. 10 de *La Gara degli Indovini*, prima importante rivista italiana di enigmistica, edita a Torino, appariva la seguente:

CRITTOGRAFIA MNEMONICA B.59

Gustavo D. Croce di Genova

con la seguente spiegazione riportata sul fascicolo n. 11: "L'Italia si prepara a festeggiar degnamente l'anniversario di Legnano".

Tale spiegazione produceva grande sbigottimento in tutti i lettori, tanto che molti scrivevano al redattore chiedendo di conoscere quale meccanismo o riferimento occorreva seguire per giungere ragionevolmente alla soluzione data.

Sul fascicolo di giugno 1876 si leggeva la risposta del redattore: "A tutti quei signori che ci scrissero per avere nozioni sul modo di spiegare la crittografia inserita nel n. 10, rispondiamo che la chiave la quale si deve usare per farne la traduzione è un assoluto segreto dell'Autore signor D. Croce; perciò non possiamo pubblicare schiarimenti in proposito".

Nasceva così il "segreto d'Autore" che, quando il signor Gustavo D. Croce moriva, diveniva un "segreto di... stato!"

Passavano ben 14 anni prima di vedere apparire la seconda crittografia "mnemonica"; ciò avveniva nel 1890 su *Labirinto*, un grosso e sostanzioso "numero unico" confezionato da *Bajardo* (Demetrio Tolosani) in preparazione dell'uscita della storica rivista *Diana d'Alteno*, con la seguente

CRITTOGRAFIA MNEMONICA di A. Tonino Berta

la cui soluzione, "Non è più il tempo che Berta filava", veniva trovata soltanto da quattro spiegatori che, presu-

A (Cuor di Coniglio - 1916) - Il principio di Archimede.

A (Antovar - 1933) - La prima lettera d'amore.

A (Antovar - 1933) - L'ultimo quarto di luna.

DOLLARI (Roccabruna - 1928) - Roba dell'altro mondo!

USURA (Aramis - 1926) - Il frutto proibito.

MASTINO (Roccabruna - 1926) - Figlio di un cane!

ROMOLO E REMO (Nestore - 1923) - Un paio di gemelli.

SMEMORATO (Luisa - 1933) - Il Parco della Rimembranza.

INFERNO PURGATORIO PARADISO (Isepo - 1924) - Cose dell'altro mondo!

FIGLIO DI MADRE VEDOVA (Scoroncone - 1927) - A babbo morto.

PRETI CANONICI VESCOVI ARCIVESCOPI PAPI (Bajardo - 1931) - Punti cardinali.

PRIMO APRILE (Bajardo - 1931) - Un pesce fuor d'acqua.

TELEGRAMMA (Allegro - 1929) - Per filo e per segno.

TENAGLIE E MARTELLI (Il Mite Astigiano - 1928) - Roba da chiodi!

I (Fadesis - 1933) - Un antico romano.

I (Ibleo - 1933) - Uno di stampo antico.

IL LO LA I GLI LE (Cap. Entella - 1925) - Articoli di ogni genere.

O (Aristarco - 1924) - Capo d'opera.

O (Aristarco - 1924) - Lettera circolare.

U (Mogi - 1933) - Il principio dell'umanità.

U (Can della Scala - 1933) - Il principio dell'universo.

V (Nestore - 1923) - Un quarto di vino.

WC (Giusto - 1935) - Il segnale della ritirata.

XYZ (Ser Lucco - 1933) - I soliti ignoti.

SUP (Melisendo - 1922) - Marcia all'indietro.

PRE FETTO (Miss Ara - 1925) - Lo sdoppiamento della personalità.

PURI FI CA TO (Il Valletto - 1925) - Le cinque parti del mondo.

VENERE (Can della Scala - 1928) - Una bella partita.

MEDAGLIA (Bajardo - 1929) - Parola d'onore!

L'armata a cavallo

Parole a spasso per la scacchiera, tarsie, falsi derivati e altro ancora.

di Roberto Casalini

Permettete che vi presenti il cavallo? Quello degli scacchi, s'intende. Tra i pezzi che percorrono la scacchiera è senza dubbio il più anomalo. Il suo movimento, in termini approssimativi, si può paragonare a una elle o a un sette.

E proprio sulla mossa del cavallo si basa il primo problema della nostra gara.

Il romanzo tra gli scacchi

Uno dei passatempi "bizzarri" più diffusi tra gli scacchisti è quello che si propone di far percorrere al cavallo le 64 case della scacchiera con 63 salti consecutivi.

Lo stesso meccanismo è stato utilizzato per costruire il problema che vi proponiamo. Di che cosa si tratta? Un brano letterario che consta di 701 lettere è stato trascritto in undici schemi di 64 case ciascuno, numerati da uno a undici.

I solutori riusciranno a decifrare il brano se, per ciascuno degli undici schemi, sapranno scoprire la sequenza esatta dei 63 salti del cavallo.

Il problema vale cento punti. I solutori dovranno inviare il brano letterario che hanno trovato.

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

schema 1

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

schema 2

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

schema 6

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

schema 3

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

schema 7

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

schema 4

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

schema 8

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

schema 5

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

schema 9

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

schema 10

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

schema 11

La tarsia

Dopo avere risolto le quattordici definizioni, il lettore, utilizzando le terze e le seste lettere delle parole trovate, dovrà comporre il titolo di un romanzo di Mario Vargas Llosa. Il problema vale 25 punti.

1. C'è nei romanzi di Ferdinando Camon e di Joseph Conrad.
2. Voce arcaica che designa l'acetabolo del femore.
3. Nelle sue paludi si perde il fiume Auasc.
4. Corta mantellotta da donna.
5. I cinque modi aristotelici.
6. Erano conosciuti anche sotto il

	3 ^a	6 ^a
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

nome di messaliani.

7. Isolante termico e acustico preparato con malta di cemento e schiuma di sapone.

8. Stimola i centri nervosi che regolano la contrazione del cuore.

9. Segna il tempo alla banda in marcia.

10. Segna il tempo alla banda in marcia.

11. Sale dell'HB₂.

12. L'ominide di forma attuale.

13. Sinonimo di splenico.

14. Commistione di elementi ideologici o religiosi diversi e inconciliabili.

La parola più lunga

Qui di seguito vengono proposte dieci sequenze di lettere ordinate alfabeticamente. Da ciascuna sequenza il lettore dovrà ricavare — e inviare — una sola parola, più lunga possibile. Il punteggio del problema è il seguente: mezzo punto per ogni parola tra le dieci e le dodici lettere; un punto per ogni parola fra le tredici e le quindici lettere; un punto e mezzo per ogni parola tra le sedici e le diciotto lettere.

1. ACDEGHILMOOSSTT
2. AAEEMNOORRSTTTU
3. AABCCIILLOORSSTT
4. AADEGIIIMNOOORRSTT
5. ABCCEILMNOOOORRT
6. AAABCEIIIILMNOPRRST
7. AACCEEGIIILMNNORSTT
8. ADEEEIIIILMNOOPRZZZ
9. AAABCEEEILLOOPRTTT
10. AAAACEGILNORRRRSV

Le parole da trovare

In base alle indicazioni fornite, bisogna trovare due parole. Ciascuna di esse vale cinque punti. Tenere presente che: le distanze che separano una lettera dall'altra, nella sequenza alfabetica, si calcolano escludendo dal conto le due lettere poste in relazione (esempio: la a e la c distano tra loro una lettera). In questo problema si segue l'alfabeto italiano di ventun lettere.

1. La parola da trovare ha diciannove lettere, di cui nove vocali e dieci consonanti.

Sono uguali tra loro: la seconda, la quarta e la sesta lettera; la terza e la dodicesima lettera; la settima e la diciottesima; l'ottava e la diciassettesima lettera; la nona e la quattordicesima lettera; la decima, la tredicesima, la quindicesima e la diciannovesima lettera.

Sono contingue: la quinta e l'ottava lettera; la settima e la nona lettera; la diciottesima e la diciannovesima lettera; la prima e la decima lettera; l'undicesima e la quinta lettera.

La dodicesima e la tredicesima lettera distano tra loro due lettere. La quattordicesima e la sedicesima lettera distano tra loro tre lettere. La seconda e la terza lettera distano tra loro sei lettere.

2. La parola da trovare ha venti lettere, di cui dieci vocali e dieci consonanti. Sono uguali tra loro: la prima, la quattordicesima e la diciannovesima lettera; la seconda e la diciottesima lettera; la terza, la tredicesima e la

diciassettesima lettera; la quarta, la decima e la ventesima lettera; la quinta e l'undicesima lettera; la settima e la dodicesima lettera.

Sono contigue: la seconda e la settima lettera; la quarta e la quinta lettera; la sesta e la nona lettera; la seconda e la quindicesima lettera; la dodicesima e la diciottesima lettera.

L'ottava e la diciannovesima lettera distano tra loro nove lettere. La seconda e la sedicesima lettera distano tra loro due lettere. La nona e l'undicesima lettera distano tra loro due lettere.

I falsi derivati

Il genere dei falsi derivati, nel mondo dell'enigmistica classica, gode di notevole lustro.

Derivati, vennero definiti perché il gioco consisteva nel costruire una parola facendola discendere da un vocabolo principale (cavallo-cavallone, basto-bastone, baro-barone).

Falsi derivati, però, perché le parole ottenute per derivazione non presentano legami né grammaticali né semantici con il vocabolo di partenza.

Il falso derivato presenta numerose varietà: falso diminutivo (cretina), falso accrescitivo (montemontone), falso cambio di genere (panno-panna), falso iterativo (sottorisotto), falso participio (asta-stante), falso gerundio (arma-Armando), eccetera.

Qui di seguito troverete dieci facili quesiti, che danno come soluzione le coppie di vocaboli principali e falsi derivati.

Ogni quesito vale un punto.

1. Falso cambio di genere (4): fine e trasparente, quadra o latina.

2. Falso accrescitivo (5,7): si tira in colombaia di Brema.

3. Falso plurale (5): sponda di valoroso.

4. Falso diminutivo (4,6): in Cile a far terzetti e quartetti.

5. Falso iterativo (4,6): anche se avviene nel cielo, può essere di sangue.

6. Falso gerundio (4,7): ordine che può essere diabetico.

7. Falso accrescitivo (5,7): è assegnato in quell'enorme entrata.

8. Falso iterativo (5,7): chi ha naso dice no!

9. Falso participio (7,5): recitare con garbo un vino rosso.

10. Falso cambio di genere (5): si alza, è basso o alto, è un'incisione ma può esser di mezza.

Le regole della gara

1. Le soluzioni vanno inviate a: Pergioco, Gara di Parole, via Visconti d'Aragona 15, 20133 Milano, entro e non oltre il 20 luglio. Farà fede la data del timbro postale.

2. Assieme alle soluzioni, è necessario cludere il tagliando per le gare, pubblicato nella pagina del sommario. Le soluzioni sprovviste di tagliando non verranno prese in considerazione.

3. La gara ha cadenza mensile. I primi cinque classificati riceveranno un gioco in scatola, i primi tre saranno ammessi alla finale per corrispondenza per il titolo 1982 di campione della gara di parole.

Un po' d'ordine nelle sigle

L'elenco di quelle ammesse comincia ormai a mostrare qualche lacuna: parliamone.

di Nory Mangili

Ricominciano le gare mensili, interrotte dalle pause di allenamento e dal Torneo di Primavera: due schemi "normali" ed un gioco di tipo nuovo, "La parola mancante".

Le soluzioni, accompagnate dal tagliando pubblicato a pag. 2, devono essere inviate a "Pergioco - gara di giugno - via Visconti d'Aragona 15 - 20123 Milano", entro il 10 luglio prossimo.

Intanto, mentre è in corso lo spoglio delle schede del Torneo di Primavera e l'estate e le vacanze sono alle porte, portandoci più tempo libero e maggiore inclinazione al dialogo sui massimi



sistemi, vi chiediamo una pausa di riflessione, sul regolamento dello Scarabeo e su questa rubrica.

Molti di voi scrivono che, per quanto riguarda le sigle ammesse, ci sono alcune lacune; ed anche a noi sembra quanto meno strano che sia ammesso *MEC* e non *CEE*, ci sia *gin* e non *rum*, *DD* ("direttissimo", dizione che non esiste più perché ora il treno in questione si chiama "espresso") e non *TEE*; manchino sigle ormai entrate nell'uso quotidiano come *CIP* (ahimè, Comitato Interministeriale Prezzi), *QI* (Quoziente di Intelligenza), e tutte le sigle dei partiti politici: se la nostra lingua si modifica giorno per giorno, perché l'elenco delle parole accettate deve rimanere fermo come torre che non crolla?

La nostra proposta è quindi questa: scrivete ed elencateci le sigle che più vi sembrano comuni; se anche non riuscissimo a modificare l'elenco ufficiale, ammetteremo quelle più votate a far parte dell'elenco di Pergioco.

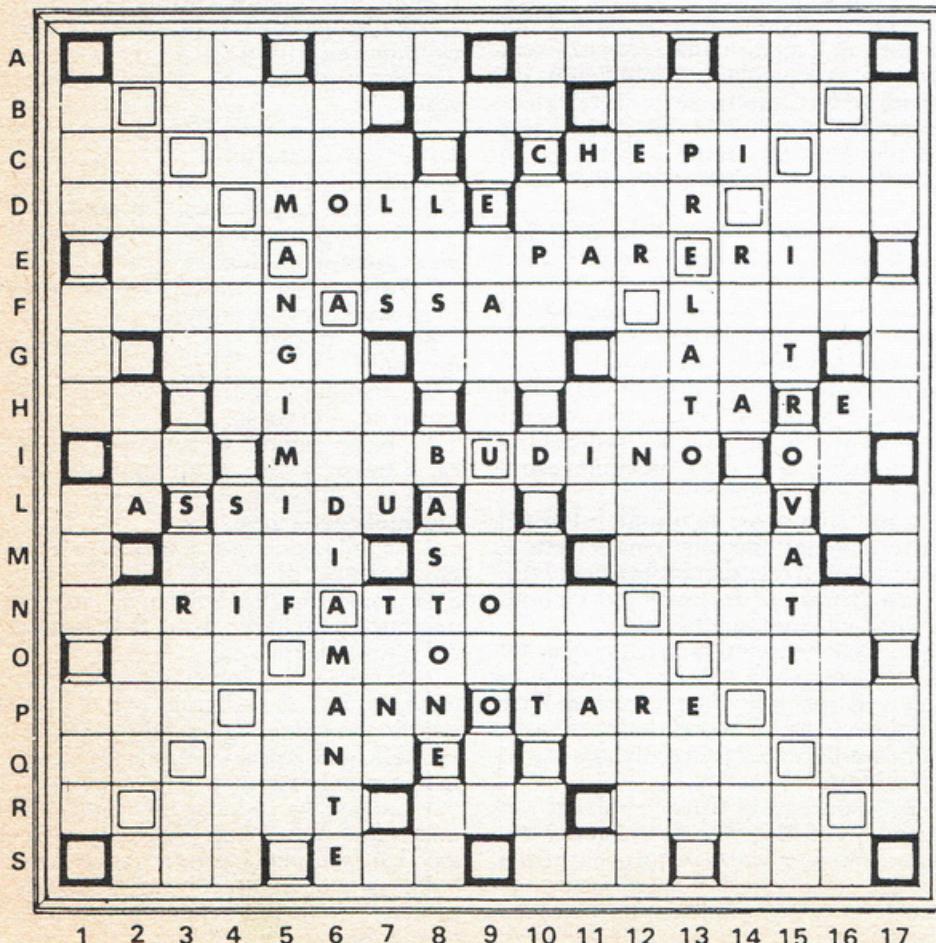
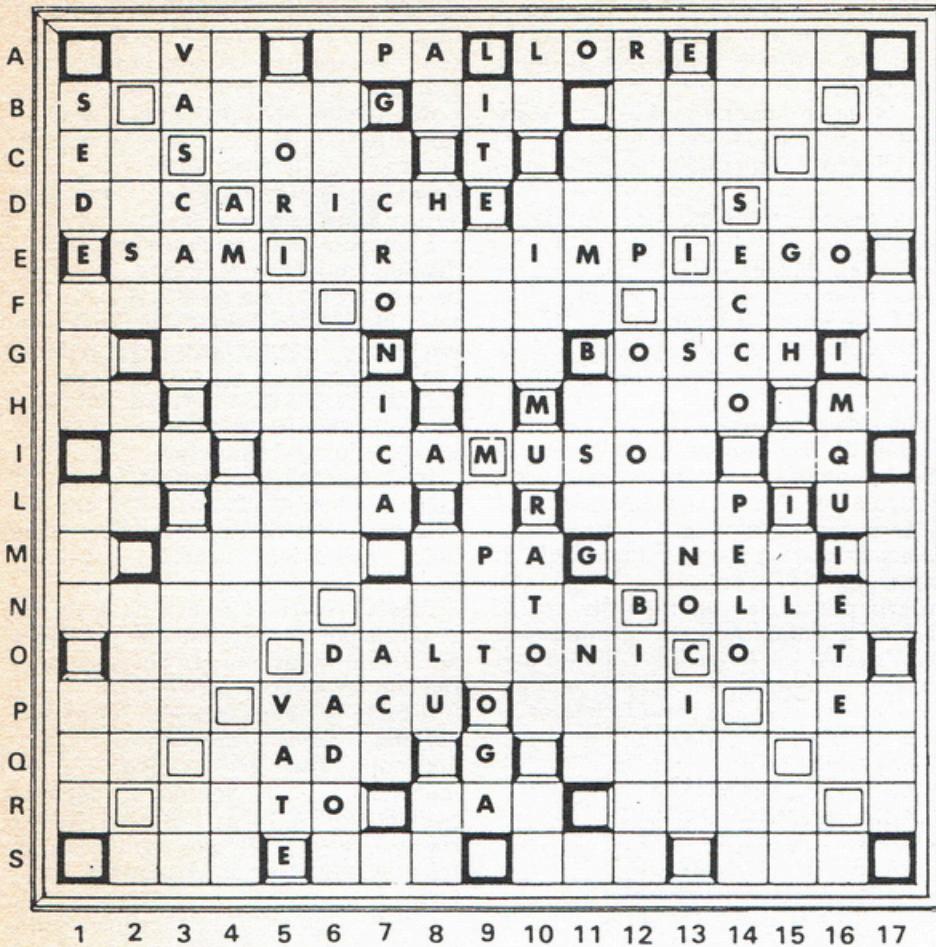
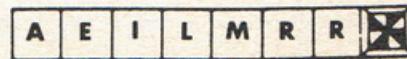
Scriveteci anche quali sono — se ci sono — le regole dello Scarabeo (vedi numero di aprile di Pergioco) che vorreste modificare; che cosa vi piace e

Valore della parola × 3

Valore della lettera × 3

Valore della parola × 2

Valore della lettera × 2



che cosa vorreste cambiare in questa rubrica. Insomma, facciamo un piccolo referendum per rendere più vostra la rubrica di Scarabeo: indirizzate a "Pergioco - Referendum Scarabeo - via Visconti di Aragona 15, 20123 Milano", possibilmente entro il 15 di luglio, tutte le vostre osservazioni, proposte, critiche (costruttive).

Seguendo la linea "Lo Scarabeo ai lettori, i lettori allo Scarabeo", dal prossimo mese di settembre apriremo uno spazio dedicato allo "schema del lettore".

Vi invitiamo cioè a proporre voi stessi uno schema da giocare, che potrà essere uno schema normale, un Superquiz, un "Ultima parola" (v. Pergioco di aprile 1981) una "Parola nascosta", o anche qualcosa di completamente nuovo inventato da voi.

Gli schemi, che dovranno essere il più possibile chiari e leggibili, correddati dalle soluzioni (riportate sullo stesso foglio) con le relative coordinate, vanno spediti al solito indirizzo; se si tratta di uno schema nuovo, indicate anche le regole da seguire per la soluzione.

Tutti gli schemi saranno giocati e controllati dalla redazione, ed ogni mese ne sarà pubblicato uno, con il nome dell'autore.

Il termine ultimo di arrivo, per poter vedere pubblicato il proprio sche-

ma su Pergioco di settembre, è il 30 di giugno.

La parola mancante

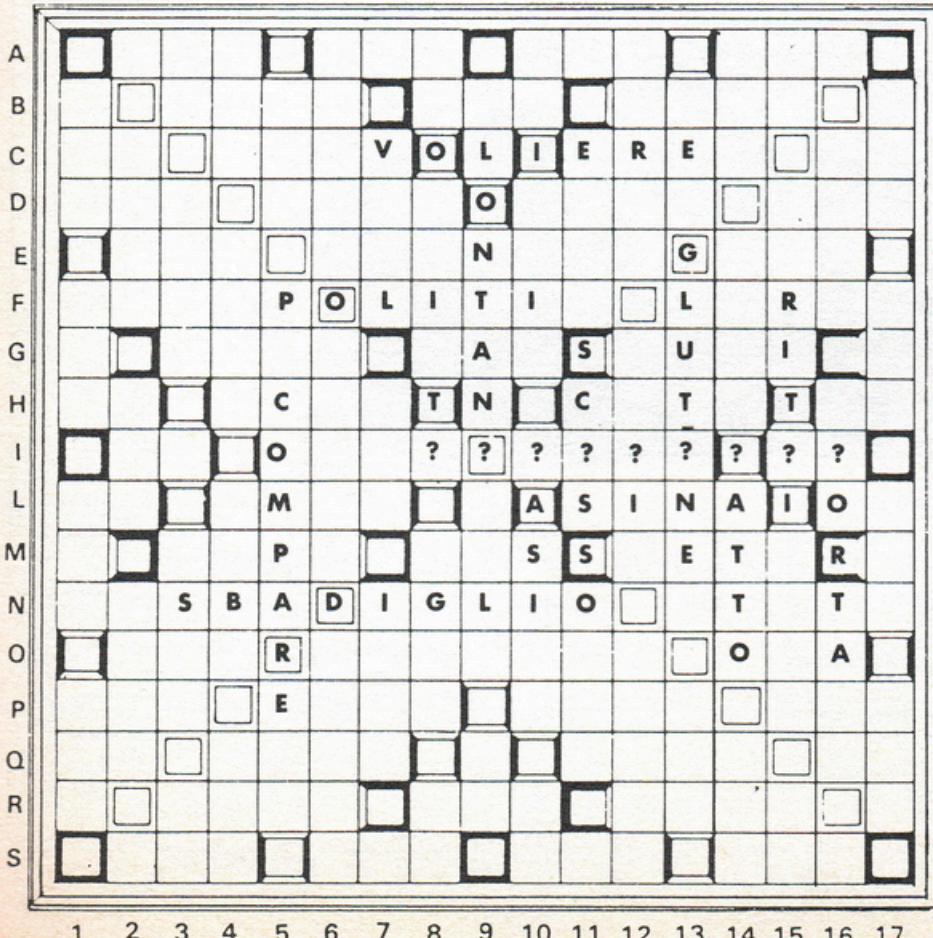
Su questo schema, al posto delle tessere di una parola, ci sono 9 punti interrogativi.

Si tratta di trovare la parola che permetta di completare lo schema rispettando gli incroci.

La soluzione vale 100 punti, che saranno aggiunti al punteggio dei quiz normali ai fini delle gare mensili.



La parola mancante



Soluzioni

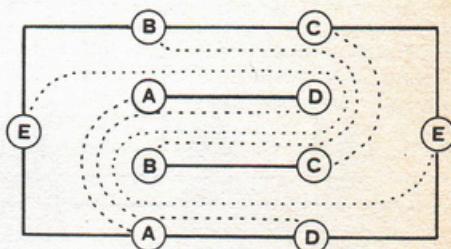
Labirinto

La parola d'ordine è palo.

Computer

Marini
Piotti
Baresi
Canuti
Bordon
Oriali

Quiz matematici



2 - Se il numero degli oggetti rubati è N, le migliaia di lire ricavate sarà N. Per l'affermazione che il primo ladro si sa che il numero delle banconote da 10.000 lire è dispari. Dato che il quadrato di ogni multiplo di 10 contiene un numero pari di 10, ne deriva che N deve terminare con una cifra il cui quadrato contiene un numero dispari di 10.

Solo due cifre, 4 e 6, hanno quadrati che soddisfano questa condizione (16 e 26); siccome entrambi i numeri hanno per finale il 6, 6.000 deve essere il resto in biglietti da mille. Dopo che il primo ladro ha ricevuto tutte queste 6.000 lire, la differenza che permane tra i due è di 4.000 lire per cui, per raggiungere la parità il secondo deve dare al socio ancora 2.000 lire.

3 - Risolvere questo problema senza prendere delle annotazioni è praticamente impossibile; dovendo prenderle è consigliabile adottare il metodo delle matrici dette 'di verità'.

Nel presente problema esse si presentano, alla fine così:

ala	mez	cen		Juv	Int	Nap
SI	NO	NO	Mazzoli	NO	SI	NO
NO	SI	NO	Rovera	NO	NO	SI
NO	NO	SI	Altagrossi	SI	NO	NO

L'ala della nazionale è quindi Mazzoli.

4 - Con 3 lampade dello stesso colore si ottengono 15 combinazioni univoci; essendo 3 i colori il totale è 45 frasi. Con 2 lampade di un colore ed una di colore diverso si ottengono 15 frasi che moltiplicate per le 6 diverse per-

mutazioni di colori danno altre 270 frasi diverse.

Con 2 lampade di uguale colore si formano 7 combinazioni che moltiplicate per i 3 colori consentono altre 21 frasi. Con 2 lampade di colore diverso le combinazioni raddoppiano a 14 che moltiplicate per i 3 diversi modi di accoppiamento dei colori aggiungono 42 frasi.

Infine una lampada sola può avere un unico significato diverso però nel caso dei 3 colori: altre 3 frasi. Il totale è dunque di 471 frasi differenti.

5 - Le biciclette del noleggiatore sono 7; questo infatti è il numero minimo che soddisfa alle condizioni contenute nella sua lamentela.

Le condizioni delle biciclette possono presentare tre diversi

Parole



1) Nello schema del cruciverba era possibile reperire nove L e dieci O.

2) *da falce a zappa*: falce-falco-fallo-falla-calla-colla-colpa-coppa-zoppa-zappa; *da gatto a leone*: gatto-gatta-getta-betta-beota-beote-beone-leone; *da carne a pesce*: carne-carte-certe-ceste-

peste-pesce; *da testa a croce*: testa-ten-ta-tinta-pinta-pinna-piena-pieno-fieno-fiero-fieri-fiori-fuori-cuori-cuore-cuoce-croce; *da carta a libro*: carta-casta-pasta-patta-latta-lattra-latro-litro-libro.

3) Le parole da trovare erano: leucoplasti (nella definizione era contenuto un errore di cui ci scusiamo con i lettori), comapanatico e insalivazione.

4) Le dieci parole che corrispondevano alle voci di vocabolario date erano: scozzare, barbari, decussare, esergo, fibrillazione, masticabrodo, pallamaglio, propugnacolo, terzanella e lapidatura.

5) Le dieci coppie di anagrammi erano: anarchico - ranocchia; trentadue - dentature; sterminio-ministero; proletarie - petroliera; sigaretta - strategia; scortesia - asterisco; papalino - panoplia; signorilità - giornalisti; incoerenza - canzoniere; borsaiolo - laborioso. Ovviamente, trovate le prime dieci parole, i solutori potevano anagrammare ricavandone anche parole diverse da quelle date nella soluzione.

aspetti:	N. Biciclette
entrambe le ruote gonfie	2 1
bucata ruota anteriore	1 2 3
bucata ruota posteriore	1 2
entrambe le ruote bucate	4 3 2
Totali	7 7 7



**Questo
abbonamento
ve lo raccomandiamo!**



DESIDERO SOTTOSCRIVERE N. ABBONAMENTI NELLE FORME SOTTOINDICATE

ORDINARIO L. 25.000

COGNOME NOME

INDIRIZZO

CAP

PROVINCIA

RACCOMANDATO L. 28.500

COGNOME NOME

INDIRIZZO

CAP

PROVINCIA

DONO RACCOMANDATO
ORDINARIO L.

COGNOME NOME

INDIRIZZO

CAP

PROVINCIA

DECORRENZA DAL MESE DI TOTALE LIRE

SOTTOSCRITTO DA FIRMA TEL.

INVIARE A PERGIOCO SRL - UFFICIO ABBONAMENTI - VIA VISCONTI D'ARAGONA 15 - 20133 MILANO

I CANNONI 1810



Artiglieria a cavallo



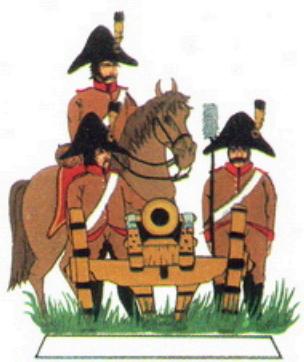
Artiglieria a cavalla



Artiglieria leggera



Artiglieria leggera



Artiglieria a cavallo



Artiglieria a cavallo



Artiglieria di linea



Artiglieria di linea



Promarco Ad.

Ogni scatola di
MONÒPOLI-CONCORSO
contiene una cartolina per
vincere un viaggio con
soggiorno di sogno in Florida,
e tanti capitali del
MONÒPOLI in gettoni d'oro
(circa 3 milioni ciascuno).

Il 10° Campionato Italiano di Monòpoli si svolgerà il prossimo ottobre, preludio al Campionato del mondo che si terrà a Palm Beach in Florida, nel 1983.

In Florida gratis giocando a



EDITRICE GIOCHI
MILANO

I NEGOZI "GIRAFFA"

Alessandria
PROVERA CARLO
via Piacenza, 2

Ancona
REGALOBELLO
corso Garibaldi, 23

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 - Alessandria
RIPOSIO CLELIA via Roma, 181

Como
MAG. MANTOVANI
GIOCATTOLI via Plinio, 11

Cortina d'Ampezzo - Belluno
LUTTERI GIOCATTOLI
Corso Italia, 123

Firenze
DREONI GIOCATTOLI
via Cavour, 31 R

Gallarate-Varese
VERGANI VITTORIA
via Manzoni, 9

Genova
BABYLAND via Colombo, 58 R

Milano
E.N.A.R. viale Monza, 2
QUADRIGA c.so Magenta, 2
GRANDE EMPORIO CAGNONI
c.so Vercelli, 38
NANO BLEU
c.so Vitt. Emanuele, 15
GIOCATTOLI NOÈ
via Manzoni, 40
"MASTRO GEPPETTO"
c.so Matteotti, 14
LIBRERIA GORIZIA DUE
v.le Gorizia, 2
LIBRERIA CENTO FIORI
p.le Dateo, 5

Segrate-Milano
GIOCAGIO'
Residenza Portici Milano 2

Monza
INFERNO via Passerini, 7

Padova
LUTTERI GIOCHI
Via Vandelli, 7

Parma
LOMBARDINI BRUNO
via Cavour, 17

Rivoli
L'ALBERO DEL RICCIO
via Fratelli Piol, 4

Roma
CASA MIA via Appia Nuova, 146
NOZZOLI
via Magna Grecia 27/31
VE.BI. via Parigi, 7
GIORNI EREDI
via M. Colonna, 34
GALLERIA TUSCOLANA
via Q. Varo, 15/19
BABY'S STORE
viale XXI Aprile, 56
MORGANTI viale Europa, 72
BECCHI FRANCA
via Boccea, 245
GIROTTONDO



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

I lettori interessati ad aderire al Pergioco Club devono inviare il tagliando qui sotto pubblicato (o una fotocopia) allegando 3.000 lire in francobolli o in contanti.

via de Pretis, 105
piazza Buenos Aires 11
via Libia, 223
via Frattina, 25
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
PARADISO DEI BAMBINI
via A. Doria, 8

Treviso
NUOVO PARADISO
DEI BAMBINI
via Calmaggiore, 7

Trieste
ORVISI GIOCATTOLI
via Ponchielli, 3

Udine
IL GIOCATTOLI 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

ALTRI NEGOZI

Aosta
MASTRO GEPPETTO
via Croce di Città, 73

Alessandria
GIOCO SCUOLA
Via Mazzini, 36

Jesi-Ancona
CENTRO DIDATTICO
PIERETTI corso Matteotti 21

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
MINI BASE V.le Piave, 1

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

Rimini - Forlì
GIOCAGIO
Via Tempio Malatestiano 6/6A

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 p.za G. Vallauri, 5
L'OFFICINA LIBRI
via Marmorata 57
L'ASINO CHE VOLA
via dei Volsci, 41

Salò-Brescia
CASA DEL GIOCATTOLO
Via S. Carlo 10/12

Cassino - Frosinone
LIBRERIA "LA MELA 99"
viale Dante 99

Torino
I GIOCHI DEI GRANDI
via Cernaia, 25
IL PUNTO VERDE
C.so Siracusa, 109
GIOCOIDEA Via Stampatori 6/b
GIUOCHE Via Altieri 16/bis
OIIO via Capra, 1/A - Rivoli

Udine
LA BATTAGLIA GIOCATTOLI
Via Cancian, 18

Varese
BINDA C. c.so Matteotti, 23

Portogruaro - Venezia
TABACCHERIA SILVESTRINI
via Garibaldi, 52

Pergioco Club - Tagliando di iscrizione

COGNOME NOME

VIA CITTÀ PV

Allego L. 3.000 in contanti in francobolli

autorizzo non autorizzo

la diffusione del mio nome agli altri soci.

Mi interessano questi settori di gioco:

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

IN ZONA MAGENTA SUL CAVALLO D'ORLANDO

di Giovanni Gandini

Non si può sempre cascane dal sonno e poi mancano le palme e le poltrone di vimini e giardini di ciliege. Ieri sera sono uscito. È sempre bella la casa di Guido Crepax, che non vedeva da tempo, con le sue luci smorzate e buie e in fondo la teca con tutte le battaglie. L'ascensore modello Zona Magenta stretto stretto che sale nella gabbia, ahimè rifatto e senza più vecchie insegne Stigler, ma che ti dà sempre il batticuore come al Luna Park quando guardi giù. C'era il collaudo di un nuovo gioco, l'Orlando Furioso, bellissimo, disegnato minuto, con piste e contropiste, percorsi e magie, grotte, luna, isola, giganti e Parigi.

Io tenevo Ruggiero insieme a Giacomo Crepax e intorno al tavolo figli padri e nonni muovevano chi Rinaldo, chi Atlante, chi Orlando, chi Astolfo, Medoro, insomma tutti i migliori cavalieri che vanno per boschi e radure dietro ad Angelica, e come in un'Oca splendida, cadono in mille trabocchetti e avventure. Un gentile signore editoriale era presente con due bambini e la moglie Bradamante; Ranieri Carano, fedele ai dogmi di Dogpatch, schivava con Gradasso caselle pericolose nella vana ricerca di enigmi da risolvere.

Di colpo Orlando perde il cervello e comincia a bastonare tutti, mentre Bradamante senza vantaggi e incantesimi batte a singolar tenzone ogni altro cavaliere: alla lancia, alla spada, alla mazza. Poi, se è in difficoltà le basta togliere l'elmo e innamorare gli avversari sciogliendo con un tocco del capo i suoi capelli biondi come l'oro.

Dov'è l'anello fatato? Ahimè, l'avevo dimenticato sul 18! A Me-Giacomo-Ruggiero va malissimo, siamo stati una notte con An-

gelica ed erriamo senza onori (cioè soldi), e le busschiamo da tutti quando per puro caso, risolti i tre indovinelli di Atlante, abbiamo la speranza di agganciare l'Ippogrifo e andare sulla luna a riprendere il senno di Orlando. Ma ecco che la storia è finita, la gara è vinta da Bradamante che con cinquanta fiches pone fine al libro.

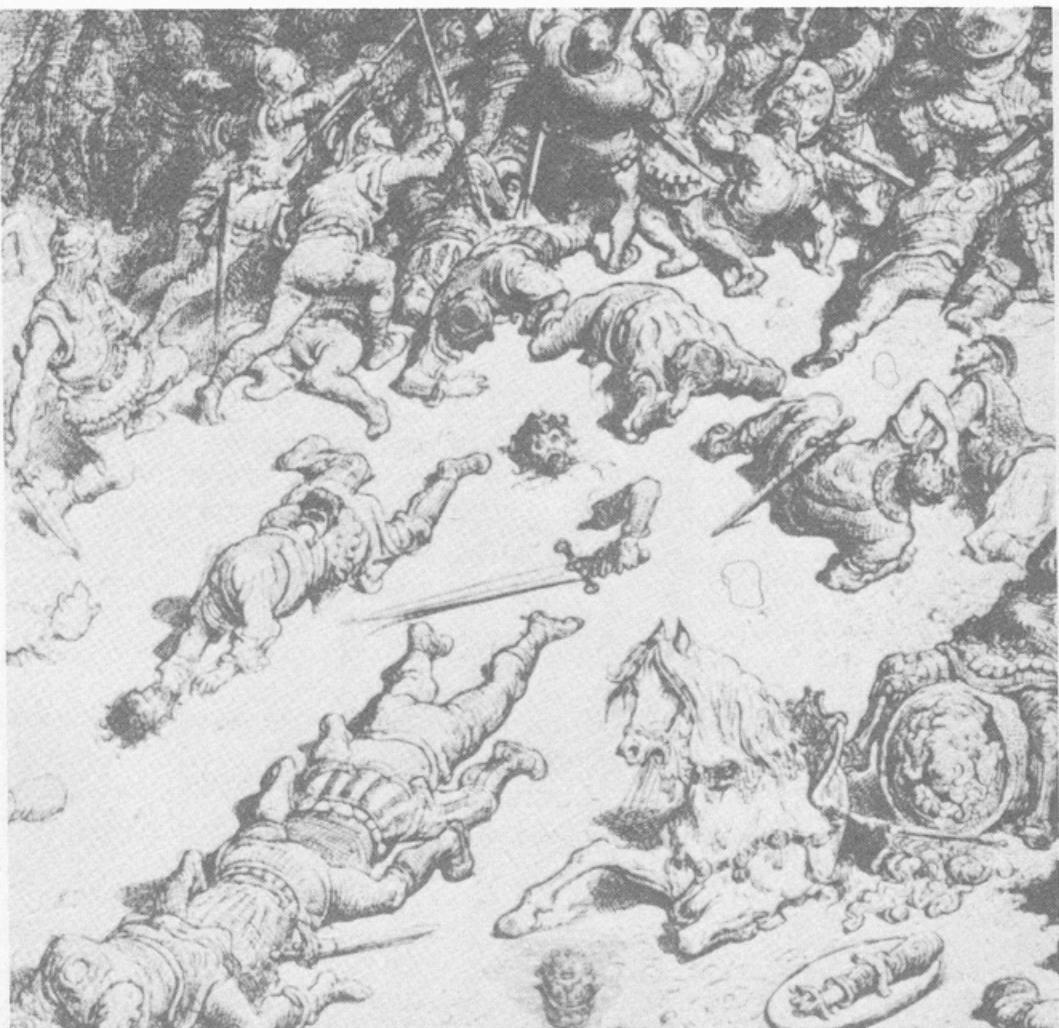
Intanto Luisa Crepax guarda e consiglia, mi fa ritrovare la casa dove sperimentavamo l'Alexander Nievksj e il Pugilato, Waterloo e Lipsia (perfino con Ammado e Italo Lupi) e dove Neutron, primo lungometraggio di Guido Crepax, di-

venne Valentina; e il figlio Antonio e Caterina e Giacomo conoscono di dadi e di legge, di disegno e di allegria.

Prendo un po' d'acqua in cucina, c'è ancora il vecchio portacenere regalato da "Il Giorno" negli Anni Cinquanta, quello con un angolo di terracotta ripiegato. Si discute di fustelle, di imprevisti e di probabilità. L'Orlando Furioso diventerà un gioco di società, un board-game piacevole e gridato, per gruppi familiari al completo, per zii che dicono "sacripante!" e per chi è in caccia di avventure. "Chi arriva a Parigi butta cinque volte il dado e raggranella un po'

di soldi...", ma Me-Giacomo-Ruggiero non abbiam raggranellato niente, non importa, il gioco è entrare in un mondo diverso per due ore.

Non c'è Roncisvalle, non ci sono teste decapitate dallo Zampini della Scala D'Oro. È un Orlando festoso per amici con il solo sederino nudo di Angelica, casto ma significante. Serve anche quello a richiamare l'attenzione di animatori esterni che commentano intorno al tavolo la storia-gioco. "Se tu, invece di sfidare Medoro avessi preso l'Ippogrifo...". "Bravo! Mi lascerò sfuggire Angelica...".



Un confronto fra Huizinga e Caillois

Gli inafferrabili contorni dell'Homo Ludens

Di fronte al gioco l'autore tedesco è morbido e sfumato, in cerca di una definizione che mette continuamente in discussione se stessa, mentre il francese è esatto e preciso nel classificare e dividere in categorie.

di Sergio Valzania

La recente pubblicazione in Italia de *I giochi e gli uomini* di Roger Caillois ha riaperto uno spazio di doverosa attenzione anche per il classico *Homo Ludens* di Johan Huizinga, approdato da noi più di quaranta anni fa. Purtroppo in pochi si sono attardati a confrontare il significato, per molti aspetti opposto, delle due opere. In esse sono condensate ed esplicitate le due visioni "positive" che è possibile avere di quella notevole espressione dell'uomo che il gioco rappresenta.

La profonda differenza fra i due lavori emerge fin dai titoli. *I giochi e gli uomini* — *La maschera e la vertigine* ha un significato definitorio e classificatorio molto lontano da *Homo Ludens* che prefigura piuttosto un discorso attorno ad un soggetto unico (non i giochi separati dagli uomini quanto l'uomo giocatore), lasciando sottinteso e aperto l'interrogativo sull'esistenza di una umanità che non gioca.

La semplice lettura dell'indice dei due volumi conferma questa impostazione. Caillois inizia il proprio lavoro con una "Definizione del gioco", Huizinga è più morbido e sfumato, preferisce aprire con "Natura e significato del gioco come fenomeno culturale".

Su questa chiave egli procede, con una serie di giustapposizioni che pongono il gioco di fronte a quasi tutte le esperienze umane di qualità: bellezza, ordine, tensione, sacro, mistero, rappresentazione, luoghi privilegiati. Prosegue poi ricercando una definizione linguistica del concetto così abbozzato, che sembra allargarsi man mano che se ne tratta, fino a comprendere, in qualche modo, tutte le attività umane.

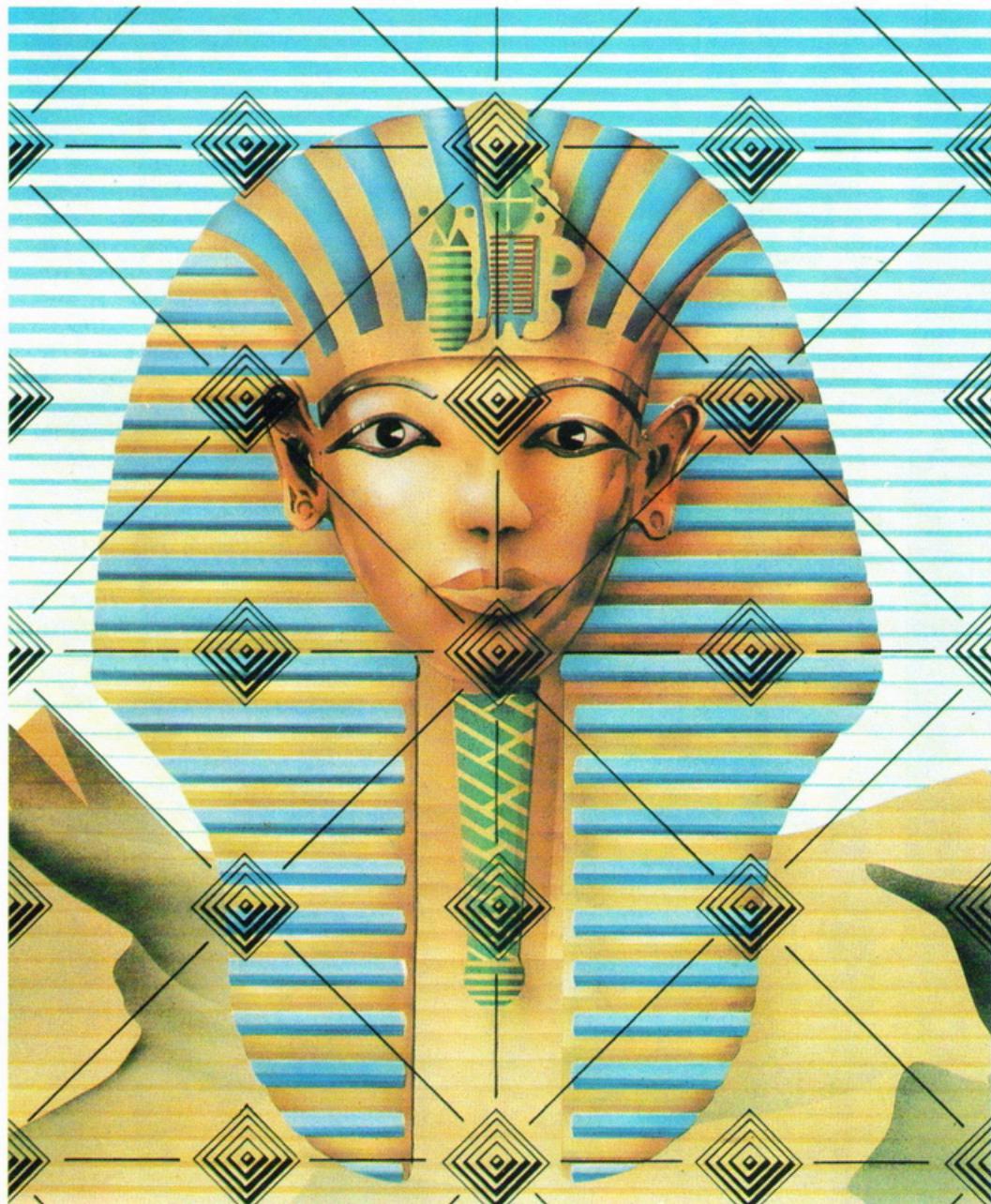
Ne "La nozione del gioco nella lingua" l'identificazione si fa ancora più sfuggente e il lettore se ne stupisce. In ogni lingua i termini per definire il gioco sono di numero diverso, diversamente articolati, con significati a

volte lontani, fra di loro e con il "gioco" nelle altre lingue.

Passando da una lingua all'altra il gioco sembra fagocitare altre fette del mondo che erano riuscite a sfuggirgli; ecco che suonare uno

strumento musicale è giocare, come danzare, come molte azioni erotiche.

Il secondo capitolo di *Homo Ludens* si chiude con i paragrafi "Serietà è un concetto complementare" e "Gioco è il concetto prima-



Il tavoliere dello Zamma, un gioco risalente agli "homines ludentes" del tempo dei faraoni. La versione moderna si gioca sopra un tavoliere da Alquerque quadruplo in cui mancano la 2^a, 4^a, 6^a e 8^a fila.

rio e positivo." Al termine del suo itinerario alla ricerca di una approssimazione del concetto di gioco Huizinga ribadisce quindi l'idea del carattere "pienamente autonomo e primario del gioco", superiore a quello di serietà, termine italiano che imperfettamente traduce la sequenza *ernest, ernust, eornost*, di derivazione germanica, che delimita la zona, negativa, del non-gioco; assenza di qualche cosa, non presenza diversa.

Si arriva a parlare del gioco, ad affrontare l'argomento vero e proprio del libro, senza una definizione in senso tecnico, sulla quale lavorare, ma con un bagaglio di notazioni, riferimenti, confronti, compresenze, tale da inquadrare il tema plasticamente, non circoscrivendolo in modo rigido.

Del tutto diverso è l'approccio di Caillois che apre la sua trattazione definendo con esattezza il gioco. Secondo lui esso si riconosce come un'attività libera, separata, incerta, improduttiva, regolata, fittizia. Il dosarsi di questi elementi nei diversi giochi ne permette

poi l'inserimento nella quadripartizione *agon, alea, mimicry, ilinx*. Tali generi non si presentano quindi come tassativi, ma dai contorni indefiniti, data la capacità quasi infinita dei vari elementi che costituiscono il gioco di dosarsi nelle più diverse combinazioni. Ferma rimane l'affermazione fondamentale relativa all'essenza del gioco, anche se libera di organizzarsi in forme varie al proprio interno.

Due tecniche diverse di definizione scelte non casualmente, dato che ciascuna contiene in sé il tipo di risultato al quale pervenire; procedono da visioni opposte del fenomeno e probabilmente del mondo e della possibilità di conoscenza del medesimo.

Huizinga vede il gioco pervaso di misteri, di fascini esotici, legato indissolubilmente con arte, festa, mito e rito; inconoscibile per sé e pieno di aspetti che ci sfuggono anche nelle sue manifestazioni più semplici ed immediate. Caillois crede invece di averlo afferrato; di tenerlo stretto nella rete delle proprie definizioni e precise classificazioni.

A questo punto penso di dover gettare la maschera anch'io, per dire che al gioco di Caillois non credo, che mi sento più vicino a Huizinga, col suo "parlare di" senza la pretesa di spiegare e di circoscrivere, con i suoi suggerimenti acuti ma non esaustivi.

Caillois mi piace quando commenta e non classifica, seziona o chiarisce; le sue definizioni mi paiono limitative, prima fra tutte quella del gioco. Su ciascuno degli elementi che la compongono ho delle perplessità, e anche lui ne ha, visto che subito dopo averle esposte si sente in dovere di sottolineare che "queste diverse qualità sono puramente formali".

Libera, separata, incerta sono categorie che già non esauriscono una partita di scopone, ma per il gioco della buona educazione o del diritto non hanno senso. Dire buongiorno al proprio direttore e ciao al proprio collega fa parte di un grande gioco, così affascinante e necessario che tutti lo pratichiamo; se non è un gioco,

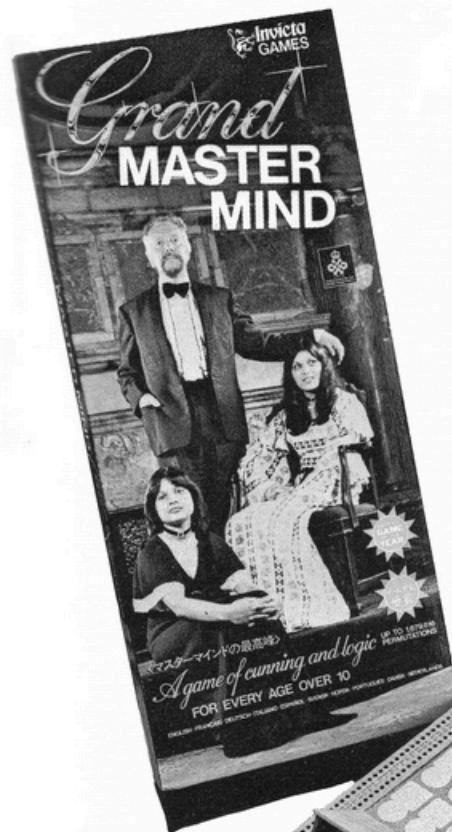
che cos'altro può essere?

Per alcuni è fittizio, per altri no, e poiché si tratta di leggi costanti non può considerarsi regolato nel senso in cui lo intende Caillois, cioè recitato in un suo ritaglio di spazio e di tempo; a meno di non voler considerare ogni civiltà un terreno di gioco. Cosa vera forse per la storia ma non per i giocatori, a parte gli sfortunati che hanno subito il trauma del cambiamento delle regole della propria vita, come accade durante le guerre o le rivoluzioni.

Sono però convinto che l'affermazione più azzardata di Caillois, e la più dura da accettare, sia quella per la quale il gioco sarebbe un'attività improduttiva.

Anche a voler negare, come molti fanno, che tutte le convenzioni sociali siano un grande gioco e che ogni rapporto interpersonale fra gli uomini, a partire dalla lingua, faccia parte di una immensa partita, come negare che le forme più esplicite di ogni gioco si praticano per divertimento?

Perché altrimenti questo



grand MASTER MIND®

Cinque forme e cinque colori combinati per offrire una sfida di logica e intelligenza al massimo livello.

La più difficile ed attraente versione del MASTER MIND. Un gioco da "Scacchisti" che, con un interessante insieme di forme e di colori estende il possibile numero di permutazioni ad oltre un milione.

GRAND MASTER MIND è una sfida per i cervelli più acuti e per le menti più esigenti.

Lire 19.000

IDG
INVICTA GIOCHI

IDG·INVICTA GIOCHI

PROPOSTE INTELLIGENTI PER IL TEMPO LIBERO

PIANETA GIOCO

Continua la programmazione della trasmissione televisiva Pianeta Gioco, prodotta dall'A.I.G.I. in collaborazione con Pergioco. Ripetiamo l'elenco delle emittenti televisive che la diffondono:

Videolina - Sardegna
Teleradio del Mediterraneo - Sicilia
Radiotele Spazio - Calabria
Telenorba - Puglia
Canale 21 - Campania
G.B.R. - Lazio
Teleroma 56 - Lazio
R.T.V. 38 - Toscana
Tele 37 - Toscana
T.V.P. Color - Marche
T.C.A. - Abruzzi e Molise
Telesanterno - Emilia Romagna
Telepadova - Veneto e Friuli
T.V.A. - Trentino Alto Adige
Teleradioreporter - Lombardia
TVS Telesecolo - Liguria
Telestudio - Piemonte
Radio Tele Aosta - Val d'Aosta

Riproponiamo ora il quiz che Pianeta Gioco ha presentato nella 5^a e 6^a puntata. Ognuno ha a disposizione 25 carte da poker e precisamente:

Cuori A - 3 - 4 - 9 - J
Picche 2 - 4 - 8 - 10 - J - Q - K
Fiori A - 3 - 4 - 7 - J - K
Quadri 2 - 6 - 9 - 10 - J - Q - K

Queste 25 carte vanno disposte in un quadrato 5×5: le 5 righe, le 5 colonne e le 2 diagonali maggiori (5 carte ognuna) equivalgono a 12 mani di poker.

Ad ogni combinazione corrispondono i seguenti punteggi:

Coppia = 1, Doppia Coppia = 3, Tris = 6,
Scala = 10, Full = 12, Colore = 8,
Poker = 16, Scala Reale = 24.

Il problema consiste nel disporre le carte assegnate nella maniera che consente di totalizzare il massimo punteggio globale.

Le risposte vanno inviate a:

**A.I.G.I. - Pianeta Gioco, Casella Postale 512,
00100 Roma.**

Ai due migliori punteggi andrà in premio un abbonamento a Pergioco.

In caso di parità sarà preferito chi avrà spedito prima lo soluzione; naturalmente farà fede il timbro postale.

HOMO LUDENS

significa sostenere che il gioco è improduttivo: non dare valore di ricchezza al divertimento che viene prodotto dal giocare.

Si rischierebbe qui di aprire un discorso senza confini sul significato di ricchezza, sul suo rapporto con il denaro e la felicità, su cosa vendano gli attori, per assistere alle cui rappresentazioni si paga, sulla cultura, sul tempo libero e su molte altre cose interessanti.

L'idea che giocare non serva a niente proviene dal considerare ricchezza non i risultati di un processo, ma i mezzi necessari per conseguirli. Ciò che è monetizzabile e, forse soprattutto, capitalizzabile appare come l'unica forma di ricchezza immaginabile, perciò si priva di valore non solo la tradizionale salute, ma la cultura, la banale informazione, e, non ultimi, il divertimento e la felicità puri e semplici.

Poiché non possono tradursi in lira sonante il piacere, la distensione, l'entusiasmo, la buona vecchia gioia di vivere provenienti da una bella partita non costuiscono patrimonio; al contrario di quanto accade per una seduta di psicoanalisi, quantizzata in moneta da una parcella.

Tutto ciò deriva anche da una cultura della suddivisione, dell'analisi per frammentazione, anziché per confronto e studio delle aree limitrofe. Se il rito, il mito, la rappresentazione si allontanano l'uno dall'altro e vengono circoscritti in aree del

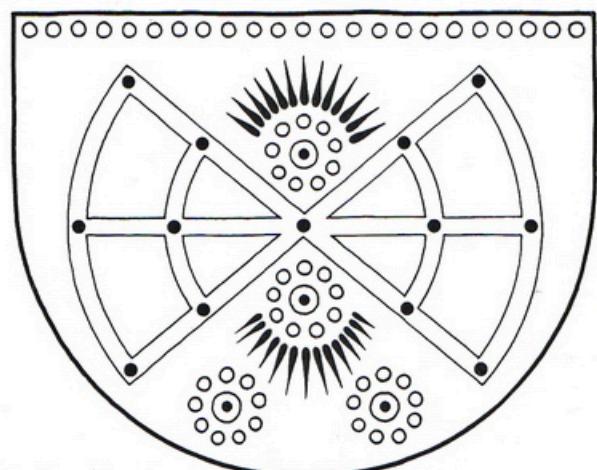
pensiero separate da quella del gioco si impoveriscono e lo impoveriscono.

Il rito mitologico, come ha ben analizzato Eliade, è occasione di fondazione, momento magico nel quale il mondo nel suo complesso, o lo scorrere delle stagioni, o la vita di un uomo, o qualsiasi altro evento divengono reali perché correttamente creati con le modalità già utilizzate in un precedente astorico da un eroe o da una divinità fondatrice della realtà che viene vissuta. Realtà che si rigenera e conferma nella ripetizione dell'evento iniziale.

Quasi tutti i giochi fondano il loro mondo; chi gioca vive anche un'esperienza sacerdotale, la cui completezza dipende dalla serietà e dalla durata della fase iniziatica.

In una società nella quale le regole sono poste esplicitamente e in luoghi lontani rispetto a chi vi si deve adeguare — per regole si intende tutto, dalle leggi dello stato a quelle della moda — la partecipazione al ruolo sacerdotale non dovrebbe essere sottovalutata, né tantomeno ritenuta improduttiva.

Il gioco rimane una delle poche vie percorribili da tutti per essere partecipi e creatori del mondo, almeno ogni tanto. Per disporre pienamente di uno spazio e di un tempo, creati apposta per la funzione alla quale si intende destinarli. A immagine e somiglianza di chi ha creato tutto, si potrebbe dire; altro che improduttivo!



Il Lau Kati Kata, un altro gioco di tavoliere derivato dall'Alquerque e originario del basso Bengala. Si gioca con sei pedine per giocatore.



GIOCO & LETTERATURA

"Sono partito l'8 luglio, ben ottanta giorni fa", disse Shusai il Maestro, di ritorno nella sua casa di Setagaya dopo essere stato dimesso dal S. Luca. "Sono stato via tutta l'estate e parte dell'autunno..." ...

Il Maestro con la moglie, accompagnati da un discepolo, Murashima del quinto dan, e da Yawata, segretario del Nihon Ki-in, arrivarono alla Dankoen il 15 novembre, tre giorni prima di dover giocare. Otaké del settimo dan vi giunse il 16 novembre. ...

Appena arrivato ero andato a trovare il Maestro nella sua camera. "Sì", egli disse, assente come sempre, "sono stato visitato al S. Luca il giorno prima di venire. Il dottor Inada aveva qualche dubbio. Il cuore non è ancora giusto, ha detto, e ho un po' d'acqua sulle pleure. E poi il medico qui a Ito mi ha trovato qualcosa nei bronchi. Sarà che mi sto raffreddando".

"Ah, sì?" Non trovai nulla da dire.

"Non sono ancora guarito dalla prima malattia ed ecco che me ne prendo una seconda e poi una terza. Tre sembra che sia il gran totale, al momento".

"Per carità, Maestro, non lo dica al signor Otaké". Erano presenti alcune persone della Nihon Ki-in e del *Nichi-nichi*.

"E perché?" chiese il Maestro, perplesso.

"Ricomincerà a fare nuove difficoltà se lo viene a sapere".

"Proprio per questo non dovremmo tenergli le cose segrete".

"Sarebbe meglio non dirglielo", convenne la moglie del Maestro. "Non faresti che irritarlo. Sarebbe un nuovo Hakone".

Il Maestro tacque.

Dopo la prima seduta a

Ito ci fu un dissidio, così grave da rendere incerta la data della seduta successiva. Come a Hakone il Maestro richiese una modifica del regolamento a causa della sua malattia. Otaké si rifiutò di concederla. Fu più cocciuto che a Hakone. Forse Hakone gli aveva regalato tutte le modifiche che fosse in grado di sopportare. ...

Poiché il mal di cuore del Maestro era cronico e non si poteva sapere quando sarebbe migliorato, fu con grande riluttanza che il dottor Inada del S. Luca permise la spedizione a Ito, chiedendo però che, se era possibile, la partita fosse portata a termine entro un mese. Alla prima seduta il Maestro aveva le palpebre un po' gonfie.

Sebbene avesse minacciato di abbandonare, Otaké era rimasto chiuso nella locanda, e io ero quasi certo che si sarebbe lasciato persuadere a un compromesso. Infatti il compromesso fu raggiunto il 23: si sarebbe giocato ogni tre giorni e le sedute sarebbero finite alle quattro del pomeriggio. ...

Quando a Hakone l'intervallo di quattro giorni era stato accorciato in tre, Otaké aveva detto che non riusciva a riposarsi abbastanza in tre giorni, e che le sedute di due ore e mezza erano troppo corte. ... Ora i tre giorni venivano ridotti a due.

Uno scoglio era stato superato, e un altro ci si parava davanti.

Appena saputo del compromesso, il Maestro disse: "Incominceremo domani".

Ma Otaké voleva riposarsi l'indomani e cominciare il giorno dopo.

Scontento del ritardo, il Maestro era ansioso di cominciare subito. Per lui la questione era molto semplice.

Sempre da "Il maestro di Go" di Yasunari Kawabata, la seconda e ultima fase della partita tra Shusai Honimbo e Otaké.

La narrazione riprende dal momento in cui i due avversari si trovano nuovamente di fronte dopo l'interruzione dovuta alla malattia del Maestro.

potevo lasciare le cose così...

Parlai esitante, e a sprazzi. Eppure feci, per me, un numero considerevole di punti. Otaké restò in silenzio.

"Se la rimandiamo di un giorno, è disposto a continuare?"

"Suppongo di sì. Anche se in fondo non serve a niente".

"Però lei dopodomani giocherebbe?"

Tornai nella stanza dei direttori.

"Si sarà rifiutato di giocare, immagino".

"Era questo che mi voleva dire. Ma sembra che andrà avanti se la rimandiamo di un giorno. Vado a chiedere al Maestro? Ho il vostro permesso?"

Mi recai nella camera del Maestro. "Ecco, Maestro, avrei da chiederLe un favore. So che non sono la persona adatta e Lei mi potrà ritener presuntuoso; ma non si potrebbe rimandare la seduta fino a dopodomani? Il signor Otaké dice che gli basta un giorno solo. Il suo bambino ha la febbre alta, e lui è preoccupatissimo. E credo che abbia anche problemi di digestione".

Il Maestro ascoltava, un'espressione vacua sul volto. Ma rispose subito: "Questo è del tutto accettabile. Faremo come desidera lui".

Stupito, sentii le lacrime salirmi agli occhi. ...

Tornai dai direttori, poi andai nella camera di Otaké.

"Il Maestro è d'accordo per giocare dopodomani".

Otaké sembrò sorpreso. ...

La signora Otaké, accanto al bambino, mi ringraziò con molta cortesia. La stanza era in gran disordine.

Ogni notte soffiava il vento dell'ovest; ma la mattinata della seduta successiva, il 1 dicembre, fu mite e bella. Veniva da cercare fremiti primaverili nell'aria. ...

Una strana cosa avvenne prima che la seduta potesse aver inizio.

Avendo sottoposto a verifica i sigilli, Yawata aprì la busta. Si chinò sul Go-ban, diagramma in mano e cercò Nero 121. Non riuscì a trovarlo. ...

...Ma le possibilità erano limitate, e a noi spettatori la mossa sembrava prevedibile. Guardammo emozionatissimi. Nero 121 poteva

ben rappresentare il momento culminante della partita.

Yawata avrebbe dovuto trovarla subito, ma i suoi occhi vagarono sul diagramma.

"Ah!" disse alla fine.

Io mi trovavo ad una certa distanza dal Go-ban, e anche dopo che la pietra nera fu posta la trovai con difficoltà. Quando alla fine la trovai, non riuscii a spiegar-mela. Lassù nelle remote distese superiori del Go-ban, essa stava discosta dalla battaglia che procedeva verso il culmine al centro.

Perfino a un dilettante come me, aveva tutta l'aria di una minaccia ko.

Un'ondata di emozione mi travolse. Aveva approfittato, Otaké, del fatto che Nero 121 era una mossa sigillata? Aveva sfruttato l'artificio della mossa sigillata a fini tattici? Se così fosse, era cosa non degna di lui.

"Mi aspettavo che fosse vicino al centro", disse Yawata. ...

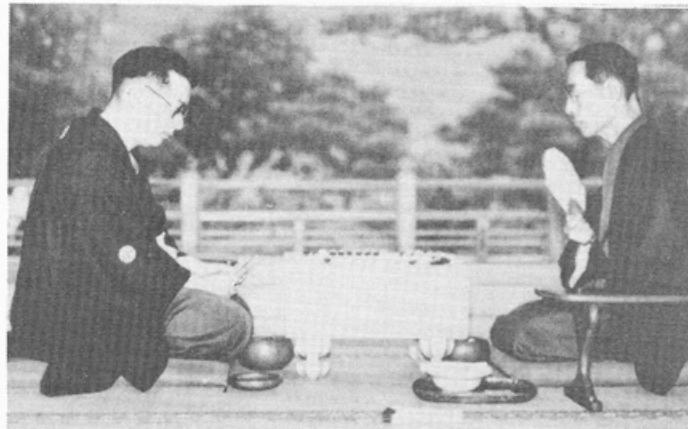
...Comprensibilmente Yawata aveva cercato la mossa sigillata nella zona di battaglia, dal centro in giù verso destra. Il Maestro difese i suoi occhi giocando Bianco 122 in risposta a Nero 121. Senza questa mossa le otto pietre bianche in alto sarebbero morte. Sarebbe stato come se si fosse rifiutato di rispondere a una minaccia ko.

Nero 123, che richiese tre minuti, riportò Otaké al compito di tagliare la formazione bianca. Per prima cosa egli invase l'angolo in basso a destra. Nero 127 si rivolse di nuovo al centro, e infine Nero 129 si avventò a decapitare il triangolo che il Maestro aveva così testardamente costruito con Bianco 120.

Ma il Maestro si ritrasse da questo attacco fendente, e contrattaccando da destra, bloccò la spinta dalla posizione nera. Restai di stucco. Fu una mossa totalmente inaspettata. ... Vidi perfino, in quella Bianco 130, qualcosa che sapeva meno di volontà di combattere che non di sdegno irato.

"Così sarà la guerra, immagino", disse, serio, Iwamoto.

Intendeva dire, si capisce, che nelle battaglie vere succede l'imprevedibile e che i destini si compiono in un



Kitani Minory ("Otaké") e Shusai Honimbo (a destra) impegnati nell'ultima partita del Maestro: 237 Otaké vinse lo scontro.

attimo. Tali le implicazioni di Bianco 130. Tutti i progetti, tutti gli studi dei giocatori, tutte le previsioni di noi amatori nonché dei professionisti erano stati buttati al vento.

Dilettante, non vidi subito che Bianco 130 assicurava la sconfitta de "l'invincibile Maestro".

Eppure mi resi conto che era accaduto qualcosa d'inusuale ... eravamo nella sua stanza, e mentre ci mettevamo a sedere egli disse con voce bassa ma intensa: "È finita la partita. Il signor Otaké l'ha rovinata con quella mossa sigillata. Come imbrattare d'inchiostro il quadro che avevamo dipinto. Nell'istante che l'ho vista, volevo abbandonare."

"Fa una mossa simile, e perché?" ringhiò il Maestro. "Perché intende prendere due giorni per riflettere. È disonesto".

Il Maestro aveva costruito la partita come un'opera d'arte. Fu come se l'opera, paragonata a un dipinto, fosse stata macchiata di nero al momento della massima tensione. Questo gioco di bianco su nero, nero su bianco, ha l'intento e le forme dell'arte creativa. Racchiude in sé un flusso dello spirito e un'armonia quasi musicale. Tutto è perduto quando a un tratto viene suonata una nota falsa, o quando una voce di un duo si lancia in un volo eccentrico tutto suo. Un capolavoro di partita può essere rovinato dall'insensibilità verso i sentimenti dell'avversario. ...

L'importante, ad ogni modo, è che Nero 121 deluse il

Maestro quel mattino e lo fece arrabbiare. ...

Altro dilemma: perché il Maestro giocò Bianco 130, assicurando con essa la propria sconfitta?

La mossa fatale fece pensare ad una mancanza psicologica o fisiologica. Io stesso, dilettante che sono, pensai al momento che con Bianco 130, all'apparenza una mossa forte, una mossa tranquilla e riservata, il Maestro, sempre sulla difensiva, stesse cercando di ribaltare la situazione; allo stesso tempo sentii che la sua pazienza era alla fine, i nervi tesi al punto di rottura. Ma egli disse [in seguito, n.d.t.] che se avesse tagliato il nero in un solo punto si sarebbe salvato. Sembra che l'errore fosse da imputare a qualcosa di più che allo scoppio d'ira del mattino. Eppure non si può essere sicuri. ...

"Penso che vorrei finire oggi, se possibile" disse il Maestro ai direttori il mattino del 4 dicembre.

Fedele cronista di battaglia, mi sentii stringere il petto all'idea che dopo più di mezzo anno la partita sarebbe terminata oggi. E la sconfitta del Maestro era palese a tutti. ...

Le ultime fasi di una grande partita, avevo sentito dire, sono così orribili che guardarle è quasi impossibile. Eppure il Maestro pareva imperturbato. Non si sarebbe detto che fosse egli il perdente. ... Fu del tutto calmo quando Otaké fece l'ultima mossa, Nero 237.

Mentre il Maestro chiudeva un damé, Onoda chiese: "Saranno cinque punti?"

"Sì, cinque punti", disse il Maestro. Guardando in su attraverso le palpebre gonfie, non si mosse per risistemare le pietre sul Go-ban. La partita era finita alle due e quarantadue del pomeriggio. ...

Fu a capodanno del secondo anno successivo, appena un anno dopo la fine della partita di ritiro. ...

Il Maestro con sua moglie arrivarono alla [locanda] Urokoya il 15 gennaio. Io e mia moglie ci recammo all'Urokoya il pomeriggio del 16. Il Maestro tirò subito fuori una scacchiera e giocammo due partite [a shogi]. Ci pregò ripetutamente di restare a mangiare e a fare una bella chiacchierata.

"Fa veramente troppo freddo", disse. "Quando farà più caldo dovremo andare alla Jubako o alla Chikuyo". C'era stato un po' di nevicchio quel giorno.

Dopo la nostra partenza, aveva fatto un bagno caldo, mi dissero. Sua moglie aveva dovuto aiutarlo. Più tardi, a letto, fu afflitto da dolori al petto e da difficoltà di respirazione. Morì prima dell'alba due giorni dopo...

"E aveva tanto pregato che restassimo a cena" disse mia moglie.

"Sì".

"E anche lei continuava a pregarci. Aveva avvisato la cameriera che saremmo rimasti".

"Lo sapevo, ma temevo che potesse prendere freddo".

"Chissà se avrà capito? ... Non pensi che si sentisse solo?".

"Sì, ma si sentiva sempre solo".

"Faceva freddo e ci ha accompagnati alla porta".

"Basta. Non mi piace che muoia la gente".

La salma fu riportata a Tokyo quel giorno. Fu portata dall'albergo avvolta in una trapunta, così minuta da sembrare quasi non esserci affatto. Io e mia moglie ci tenemmo in disparte, aspettando la partenza del carro funebre.

"Non ci sono fiori", disse. "Va a trovare un fioraio. Presto, prima che parta".

Mia moglie corse a cercare i fiori, e li diede alla moglie del Maestro che era salita sul carro funebre insieme al Maestro.

(Riduzione e traduzione di Katherine Sibbersblatt).

TEMPO DI VACANZE CON PERGIOCO



SECONDO CAMPIONATO ITALIANO DI SCARABEO

Nove mesi or sono, nell'ottobre del 1981, a Milano venivano disputate le finali del primo campionato italiano di Scarabeo.

Presso i locali del Circolo della Stampa si incontravano trentadue finalisti selezionati, in base al punteggio, tra quanti avevano inviato le soluzioni ai problemi di Scarabeo che Pergioco aveva pubblicato nei mesi precedenti.

Per il vincitore, era in palio un Capodanno per due persone da trascorrere, a sua scelta a Londra o Parigi. Per il secondo classificato, il premio era un radio-televiseur portatile.

Dopo una giornata di incontri combattutissimi, si imponeva Luciano Bassetti di Roma, seguito dal catanese Nino Di Bella, dal veneziano Dario De Toffoli e dalla modenese Maria Giulia Battaglia.

Il torneo dell'ottobre 1981 era il primo campionato organizzato da Pergioco. Nel premiare Bassetti e nel riferire della finale sulle pagine della nostra rivista, promettemmo ai lettori il bis di un'iniziativa che aveva riscosso un successo così caloroso.

Pergioco ha mantenuto l'impegno assunto: a partire da questo e dal prossimo mese, inizia il conto alla rovescia per il secondo campionato italiano di Scarabeo.

Campionato di Scarabeo: i tornei di selezione

Per la seconda edizione del campionato di Scarabeo, Pergioco ha ideato una formula originale, che valorizza sia l'aspetto problemistico che quello di gioco concreto dello Scarabeo.

L'anno scorso, i trentadue finalisti vennero designati tra coloro che, nel risolvere i problemi pubblicati dalla rivista nel corso di tre numeri, avevano ottenuto i punteggi più alti.

Veniva premiata in questo modo l'abilità "problemistica" dei giocatori.

Lo Scarabeo, però, è anche un gioco concreto, che si disputa a tavolino, con giocatori in carne ed ossa.

Quest'anno, abbiamo deciso di valorizzare entrambe le caratteristiche del gioco.

Metà dei finalisti, quindi, verranno designati in base ai risultati conseguiti nel risolvere i problemi che Pergioco pubblicherà a partire dal numero di luglio.

L'altra metà invece — ed è l'innovazione che abbiamo voluto introdurre per questa nuova edizione del campionato — la qualificazione dovranno conquistarsela nei tornei che, durante l'intero periodo estivo — da

giugno a settembre — verranno disputati presso quattordici villaggi vacanze della Valtur e della Mondadori Viaggi.

I tornei di Scarabeo nei villaggi vacanze

Chiunque trascorra un soggiorno — anche settimanale — di vacanza presso uno dei quattordici villaggi turistici della Valtur e della Mondadori Viaggi avrà la possibilità — del tutto gratuita — di partecipare a un torneo di Scarabeo e, se l'abilità lo sostiene e la fortuna gli arride, di qualificarsi per le finali.

I villaggi turistici della Valtur che nel corso dell'estate ospitano tornei di Scarabeo sono:

Puglia: Alimini

Ostuni

Calabria: Caporizzuto

Nicotera

Sicilia: Brucoli

Pollina

Sardegna: S. Stefano

Cugnana Verde

I villaggi turistici della Mondadori Viaggi che nel corso dell'estate ospitano tornei di Scarabeo sono:

Forte Hotel Village

Le Castella

Porto Ainu

Punta Fanfalo

La Perla Jonica

Pugnochiuso

Presso questi quattordici villaggi turistici, gli animatori saranno a disposizione

dei villeggianti e cureranno l'organizzazione dei tornei.

Saranno partite vere, con avversari in carne ed ossa. I tempi di riflessione, saranno scanditi dall'inesorabile clessidra, saranno più brevi che nei problemi, offriranno minor spazio al virtuosismo e al perfezionismo, ma in compenso metteranno a dura prova le vostre capacità agonistiche.

Villaggi vacanze: il regolamento dei tornei

Presso i quattordici villaggi vacanze di cui abbiamo fornito l'elenco — è doveroso precisare che si tratta soltanto di un primo elenco, che verrà aggiornato il prossimo mese con le nuove adesioni — verrà adottato il seguente regolamento:

1. Nel corso delle partite, è valido a tutti gli effetti il regolamento dello Scarabeo predisposto dalla Editrice Giochi ed inserito, sotto forma di opuscolo, in tutte le confezioni di Scarabeo attualmente in commercio.

2. I villaggi turistici che aderiscono al secondo campionato nazionale di Scarabeo organizzeranno un torneo per ciascun turno di soggiorno, in modo di consentire a tutti gli ospiti che si avvicenderanno durante la stagione di prendere parte alle selezioni del secondo campionato nazionale di Scarabeo.

3. Le iscrizioni ai tornei, per gli ospiti dei villaggi turistici, sono libere e gratuite. Ad ogni torneo può partecipare un numero illimitato di concorrenti.

4. In ogni torneo, accederanno alla semifinale i sedici concorrenti che, a prescindere dal risultato ottenuto negli scontri diretti, avranno totalizzato il punteggio finale più alto.

5. I sedici semifinalisti verranno distribuiti, mediante sorteggio, in quattro tavoli composti da quattro giocatori.

6. Il vincitore di ciascuna delle quattro semifinali avrà accesso alla finale, dove si confronterà con gli altri tre finalisti.

7. Durante la fase eliminatoria e nelle semifinali, il controllo del tempo e il calcolo dei punti vanno effettuati dai giocatori, che dovranno consegnare i referti delle partite — con i punti totalizzati da ciascun giocatore — all'animatore del villaggio.

8. Nella finale, l'animatore del villaggio fungerà da arbitro, controllerà che i giocatori rispettino il tempo, terrà aggiornato il punteggio e provvederà a girare il tabellone di gioco in modo che sia sempre rivolto verso il giocatore di turno.

9. In caso di contestazione delle parole composte, durante le fasi eliminatorie e le semifinali la decisione spetta ai componenti del tavolo in cui si verifica la contestazione, mentre durante la finale spetta all'animatore-arbitro.

10. Il vincitore di ciascun torneo settimanale viene premiato ed è iscritto nell'albo dei campioni del villaggio turistico presso il quale è stato disputato il torneo.

11. Al termine dei tornei settimanali, presso ciascun villaggio turisti-

co viene stilata una graduatoria. Il concorrente che sarà risultato vincitore con il punteggio più alto rappresenterà il villaggio turistico alle finali del secondo campionato italiano di Scarabeo, e ne riceverà comunicazione mediante lettera raccomandata dalla direzione di Pergioco.

12. In caso di parità tra due o più vincitori di tornei settimanali, verrà ammesso alla finale chi avrà il punteggio-partite complessivo (risultante dai referti di gara) più alto. In caso di ulteriore parità si procederà mediante sorteggio.

13. Le presenti regole verranno integrate — ed eventualmente modificate — sul prossimo numero per quanto riguarda i criteri di designazione dei finalisti. È comunque stabilito fin da ora che i villaggi turistici invieranno alle finali nazionali del secondo campionato italiano di Scarabeo sedici giocatori.

Scarabeo: le selezioni per corrispondenza

Sedici finalisti, abbiamo appena finito di leggerlo, verranno designati dai villaggi-vacanza.

E gli altri sedici? Di due — il milanese Pierino Bolignano e la napoletana Patrizia Gianni — possediamo già i nominativi: sono i vincitori del Trofeo di Capodanno.

Gli altri quattordici verranno selezionati attraverso due gare per corrispondenza, ciascuna delle quali articolata su due manches.

La prima gara di sele-

zione si svolgerà nei mesi di luglio e agosto, la seconda nei mesi di settembre e ottobre.

Su Pergioco gli aspiranti finalisti troveranno alcuni problemi di Scarabeo: dovranno risolverli cercando di totalizzare il punteggio più alto. I primi sette classificati di ogni fase saranno ammessi alle finali.

E nel caso in cui si verifichi parità nel punteggio tra due o più concorrenti? In tal caso, verrà inviato per lettera ai concorrenti uno schema di spareggio, naturalmente uguale per tutti. Si qualificherà chi avrà riportato il punteggio più alto.

In caso di ulteriore parità, si procederà all'estrazione a sorte. Ulteriori particolari verranno dati su Pergioco di luglio.

Prima di parlare delle finali, un chiarimento: è possibile partecipare a tutte e due le forme di selezione. Vale a dire: chi prende parte a un torneo in uno dei villaggi vacanze può anche inviare le soluzioni ai problemi pubblicati su Pergioco, e viceversa.

Le finali del secondo campionato di Scarabeo

Le finali del secondo campionato italiano di Scarabeo verranno disputate a Milano nei primi mesi del 1983, in data da stabilirsi.

Il meccanismo di gioco sarà uguale a quello della scorsa edizione: i giocatori disputeranno gli incontri in tavoli da quattro, e ogni turno di selezione farà accedere alla fase successiva i primi due classificati di ogni tavolo.

Si partirà, quindi, da otto tavoli, per poi scendere a quattro, a due e infine a uno.

I premi saranno "importanti" e di sicuro interesse per tutti i trentadue finalisti.

Mentre andiamo in stampa non abbiamo definito tutti i particolari e siamo costretti a rinviavvi al prossimo numero. Fin d'ora, però, possiamo dirvi che in palio ci sarà, come lo scorso anno, un viaggio all'estero per due persone, e in più soggiorni in villaggi turistici e altre sorprese.

I tornei estivi di Triominos

Oltre al secondo campionato italiano di Scarabeo, Pergioco organizza, in collaborazione con l'Editrice Giochi, tornei estivi di Triominos, che si svolgeranno negli stessi villaggi vacanze che ospitano le selezioni di Scarabeo.

Triominos è un domino anomalo, che si gioca con 56 tessere triangolari numerate sui tre lati.

Con il domino, il gioco ha in comune il meccanismo di base del contatto tra le tessere che hanno lati su cui sono impressi gli stessi numeri.

Triominos si differenzia però dal domino sia per il sistema di abboni e di penalità previsto dal regolamento, sia per le sequenze speciali (l'esagono, il ponte) che prevede.

I tornei di Triominos sono liberi e gratuiti per tutti gli ospiti dei villaggi vacanze.

Ogni villaggio disputerà un torneo per ciascun turno di soggiorno: il vincitore riceverà in premio prodotti della Editrice Giochi.

CON PERGIOCO E SCARABEO VI ASPETTIAMO NEI VILLAGGI VACANZE



scatole aperte

SKIRRID



Gioco di posizione prodotto dalla Clem Toys su licenza degli inventori inglesi Mark Elliot e Brian Taylor.

Contenuto della scatola: un tavoliere di 19×19 case, due serie di sagome trasparenti, rosa e grigio fumo, ciascuna composta da diciotto elementi, pedine e cartelle segnapunti, un regolamento.

Sistema di gioco: Skirrid si basa su quelle bizzarre figure geometriche inventate dal matematico americano Solomon W. Golomb e da lui stesso battezzate "polimini". Ogni serie di diciotto figure è composta da sei polimini diversi, ciascuno ripetuto tre volte: un monomino, un duomino, un trimino, un tetramino, un pentamino e un esamino. Da unità di misura funzionano le case del tavoliere: un monomino ne copre una, un pentamino cinque e così via. Le tre sagome di ogni tipo non sono perfettamente uguali: una è semplice, mentre le altre due portano stampigliato un numero "2" oppure un "3". È il cosiddetto "moltiplicatore di valore", di grande importanza per la determinazione del punteggio finale.

Il tavoliere è composto da 361 case, 181 delle quali contengono un numero che va da 1 a 25, con i valori più alti concentrati nelle file più esterne; il piano di gioco è anche diviso in due zone, una interna colorata in bianco ed una esterna in grigio scuro.

Scopo del gioco è disporre le sagome del proprio colore in modo da coprire il più possibile di caselle numerate, avendo cura di piazzare i moltiplicatori di valore in corrispondenza

delle case con punteggio più alto. Si comincia con la mossa del giocatore rosa, che mette una qualunque delle proprie sagome in modo da coprire la casella centrale. Tocca poi all'avversario, che sistema la sua pedina in modo che almeno un lato di questa tocchi un lato del pezzo già sul tavoliere (il contatto di spigolo non è ammesso). Dopo ogni mossa si legge il punteggio, che è dato dal totale dei valori delle caselle coperte dalla sagoma. Da notare che il moltiplicatore di valore agisce solo sul numero della casella immediatamente sottostante e non sul punteggio totale della sagoma: ad esempio, se un pentamino viene sistemato in modo da coprire un 17, un 4 e un 20 con moltiplicatore 2 in corrispondenza del 20, il punteggio realizzato sarà 61 [$17 + 4 + (20 \times 2)$] e non 82 [$(17 + 4 + 20) \times 2$].

Il punteggio viene tenuto aggiornato da ciascun giocatore grazie alle cartelle segnapunti sulle quali vengono piazzate in modo appropriato tre pedine, una per le unità, una per le dieci e una per le centinaia. Un accurato aggiornamento è di particolare importanza in quanto ogni giocatore rimane confinato nella zona più interna (bianca) finché non ha raggiunto un punteggio personale di 75: essere esclusi dall'area grigia più esterna vuol dire non poter usufruire delle case con valore maggiore.

Sistemando il proprio pezzo capovolto, è possibile "bloccare" la mossa dell'avversario: per un turno, nessun pezzo potrà essere messo a contatto con la sagoma bloccante che però, da parte sua, guadagna solo la metà del punteggio normale arrotondato per difetto. Così, per esempio, una figura bloccante di punteggio tre-dici fa guadagnare al suo proprietario solo sei punti.

La partita finisce quando tutti i giocatori hanno terminato i pezzi.

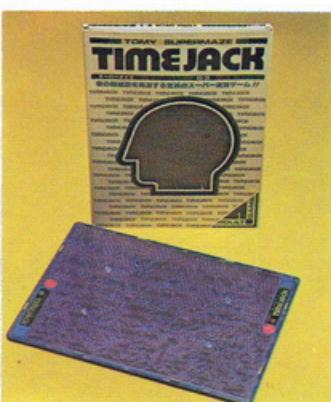
Skirrid non prevede solo la partita a due: si può giocare anche in tre, in quattro, in cinque o in sei, con particolari regole aggiuntive. Di notevole interesse è la partita in quattro a cop-

pie, dove i compagni di coppia non possono consultarsi e non è necessario aspettare i 75 punti per sconfinare nella parte più esterna della scacchiera.

Commenti: semplice e veloce, Skirrid non è tuttavia un gioco banale, anzi. Ai giocatori viene richiesta una notevole dose di strategia e di rapida valutazione delle possibili mosse avversarie di risposta ad una propria iniziativa apparentemente vantaggiosa: non ha senso fare una mossa da 40 punti se con essa si mette l'avversario in condizione di realizzarne 80. Da ciò due conseguenze: l'importanza delle mosse "bloccanti" e l'obbligo di tenere sempre in vista degli avversari il punteggio e i pezzi non ancora utilizzati. Inoltre è buona politica iniziare il gioco facendo uso delle sagome semplici e tenere da parte quelle con moltiplicatore di valore per le fasi finali, quando si è raggiunta la zona grigia.

Se invece la strategia interessa poco e si vuole provare il brivido dell'azzardo, ci si può cimentare nello Skirrid con il dado, espresamente previsto dal regolamento: il pezzo da calare viene deciso dal lancio di un dado, un pentamino con il cinque, un duomino con il due e così via. Se il tiro del dado richiede un pezzo che non si ha più, si sta fermi per un turno. I più accaniti, poi, possono pensare a un tot di quattrini a punto: sia ben chiaro, però, che non vi abbiamo consigliato niente di simile.

TIMEJACK



Labirinti prodotti dalla giapponese Tomy e importati in Italia

dalla T.G. Sebino. Secondo molti studiosi l'origine del labirinto, che si perde veramente nella notte dei tempi, sarebbe da mettere in relazione con antichissimi sistemi di caccia nei quali la preda veniva incanalata verso i cacciatori in attesa.

Ben presto il significato originale si è perso ed è stato sostituito da altri di tipo misterico e religioso: ne esistono esemplari che riproducono l'Itinerarium mentis in Deo caro alla poetica tardo-medievale e li si ritrova spesso come decorazione di luoghi legati al culto.

Infine, dopo la parentesi "ecologica" dei labirinti dei giardini settecenteschi, diventano gioco, specialmente nel mondo anglosassone. Prima di tutto come passatempi "carta e matita", con più o meno complicazioni.

Poi siamo passati al labirinto tridimensionale, con palline di acciaio da condurre attraverso sentieri non tanto oscuri quanto perigliosi: trappole, buchette, scivoli. All'occhio si è aggiunta la mano, che deve essere ferma e dolce, in grado di imprimere inclinazioni infinitesimali al piano di gioco, magari con l'aiuto di sbarre o manopole esterne.

I labirinti della Tomy sono tridimensionali classici, da tenere in mano e dove tutta la difficoltà risiede nella complessità del tracciato.

Ogni labirinto (la serie ne comprende tre di differente disegno) è costituito da una plancia finemente segmentata e coperta da una lastra di plastica trasparente. Le due stazioni di partenza e di arrivo delle palline sono piccoli vassoi girevoli a bordo rialzato che si possono comandare dall'esterno ed isolare dal resto del tracciato: in questo modo è possibile mettere in gioco una pallina per volta ed evitare che, dopo averne portata a destinazione una, tutto venga rimesso in discussione mentre si tenta di far arrivare la seconda.

I percorsi sono intricatissimi, con molte strade a fondo cieco ed un certo numero di ostacoli (soprattutto spirali cieche) sparsi qua e là. La grafica a colori è particolarmente curata.

VITA DEI CLUB

L'AIGI di Roma organizza per il 13 giugno un campionato regionale di Master Mind valido come seconda prova del pentathlon da tavolo. La gara si svolgerà a Roma presso la sede del "Club degli amici 70", corso d'Italia 92. Le iscrizioni, accompagnate dalla quota di lire 2000 (soci AIGI lire 1000) si accetteranno direttamente presso la sede di gara a partire dalle ore 9.30 del giorno fissato per il torneo. Le partite avranno inizio alle ore 10.30. Per rendere più rapido lo svolgimento delle gare i partecipanti possono presentarsi muniti del loro Master Mind.

Cerco Legion (Spi) e la rivista Ares n. 2, purché in perfette condizioni e completi di tutto. Rivolgersi a Giampietro Ferro, via Pedemontana, 74/A, 32030 Soranzen (Belluno).

Scambio i seguenti giochi Avalon Hill: Caesar Legion, Panzer Blitz, con qualsiasi

altro boardgame della stessa ditta. Telefonare allo 055/253169, o scrivere a Daniele Vergari, via R. Paoli 21, 50018 Scandicci (Fi).

Il Winner Club organizza a Trieste le seguenti manifestazioni:

Il 17 giugno torneo Winner's AIGI di Vagabondo
Il 4 luglio torneo Winner's ACI di Othello, valido quale selezione al quinto campionato italiano.

In occasione del 20° festival del cinema di fantascienza e con il patrocinio dell'azienda autonoma di soggiorno e turismo di Trieste dal 10 al 17 luglio si terrà al castello di S. Giusto la mostra dei giochi di simulazione, fantascienza e fantasy.

Dal 12 al 15 luglio torneo di boardgames di fantascienza sul gioco May Day della G.D.W.

Dal 16 al 18 luglio torneo di role-playing di fantascienza sul gioco 7^a Legio della International Team.

Dal 16 al 18 luglio torneo

nazionale open a coppia, di boardgames di fantascienza sul gioco May Day della G.D.W.

I prezzi di partecipazione per il torneo provinciale e per 7^a Legio sono di L. 5.000, per il torneo open di L. 4.000. All'atto dell'iscrizione saranno inviati i regolamenti dei giochi.

Per informazioni rivolgersi: Associazione Internazionale Tempo Libero Wiemer's club via Machiavelli a Trieste (1° piano) Tel. 040/60888 dalle 17,30 alle 19,30, il venerdì dalle 20 alle 21.

A Bologna, presso il circolo ARCI Leopardi, in via Andreini 2 (quartiere S. Donato) è stata aperta la ludoteca "Al Cubo" dove tutte le sere (ad esclusione del martedì e venerdì) si possono trovare giochi di società per tutti i gusti.

Vendo scacchiera elettronica Sensory Chess Challenger dieci livelli, nuova, con garanzia che decorre dall'8.4.82. Prezzo lire 400.000. Vendo scacchi elettronici Chess Challenger CCIO a lire 150.000 o mi-

gliore offerta. Telefonare dalle 13.30 alle 14.45 a Dario Berzia, 02/486806.

Vendo giochi per computer Apple II, di ogni genere (di simulazione, sportivi, spaziali, avventura, etc.). Vendo anche programmi di scacchi, tra cui il famoso Sargon II e il nuovissimo Mychess. Software di assoluta originalità, con manuali e garanzie. Scrivere a Roger Stewart, viale Mugello 7, 20137 Milano, o telefonare a 02/736375.

Vendo a lire 30.000 traduzione di regolamento per battaglie navali tridimensionali 1/3000 "General Quarters WW II", pubblicato in lingua inglese dalla Navwar. Fornisco anche indirizzo e catalogo di tale ditta per la richiesta postale dei modellini in piombo delle navi. Telefonare a Rino (081/946075) alle ore 14.

Scambio Caesar Alesia (Avalon Hill) in ottimo stato con uno dei seguenti giochi Avalon solo se in buono stato: Fortress Europa, Alexander the Great, War and Peace, Gettysburg (ed. 1977), Blitzkrieg. Telefonare dopo le ore 20 a Claudio Grassi, 0331/683939, Busto Arsizio.



Radar

Intercetta il bersaglio con i raggi della tua logica.

Se ti piace giocare di logica, se gli Schacchi e il Master Mind sono tra i tuoi giocatori preferiti, RADAR è 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 è un grande gioco di logica per 2-3-4-5 giocatori dai 10 anni in poi.

Lire 17.000



IDG-INVICTA GIOCHI

PROPOSTE INTELLIGENTI PER IL TEMPO LIBERO

Soluzioni del Cubo

Non sono un vostro affezionato lettore, come si dice di solito scrivendo ad un giornale, perchè la vostra rivista l'ho appena conosciuta.

L'ho vista in edicola, mi è venuta curiosità e l'ho acquistata sperando che vi fosse qualche spiegazione sul maledetto cubo magico per il quale rubo parecchio tempo al mio sonno senza, peraltro, riuscire a risolverlo.

Fino ad oggi sono stato un giocatore molto dilettante dei soliti giochi che vanno per la maggiore, ma niente di particolarmente sofisticato ed impegnato, al massimo il Risiko. Mi accorgo però sfogliando la rivista che ci sono schiere impenitenti di giocatori.

Non so se farò mai parte di questa schiera — non ho molto tempo a disposizione — ma vi sarei molto grato se mi inviaste qualche informazione utile per risolvere il famoso cubo.

Concludo facendovi i miei complimenti per la realizzazione di questa rivista che in alcune sue pagine è mirabile per lo sforzo di dare al discorso del gioco una dimensione più completa, con i puntuali riferimenti storici e culturali che ne permettono una collocazione tutt'altro che frivola e secondaria nelle cose della vita.

Gianluigi Redaelli
Palermo

Grazie per gli elogi, che speriamo di continuare a meritare. La soluzione completa del cubo di Rubik è apparsa sui numeri di aprile e maggio 1981 di Pergioco, ed è stata ristampata sul numero di novembre. Abbiamo provveduto a inviarviene una copia. Quanto al suo annuncio, apparirà sulla rubrica Vita dei club.

Città del Sole: gli indirizzi
Caro Pergioco,

leggendo la vostra pubblicazione di questo mese ho notato che esiste una catena di negozi chiamata "Città del Sole". Poiché è la prima volta che leggo la vostra rivista, vi chiedo se ne esiste una ragionevolmente vicina.

Roberto Degl'Innocenti
Albissola Mare

Le consigliamo di scrivere a: Città del Sole SpA, via Camperio 10, 20133 Milano. Nel catalogo 1979 della catena era l'indirizzo a cui rivol-



LA POSTA

gersi per la vendita per corrispondenza, ed è probabile che le sappiano dare qualche informazione anche rispetto alle riviste che lei cerca. In Liguria, purtroppo non ci risulta che esistano negozi della "Città del Sole".

Omissis

Negli ultimi due numeri abbiamo omesso di citare gli autori di due giochi. "Moon la quinta luna" è stato realizzato dalla Progetto Giochi su ideazione di Roberto Rampini. "L'inventaregole" viene curato mensilmente da Paolo e Cecilia Maestrini. Ci scusiamo con gli interessati e con i lettori per l'omissione.

Cerco giocatori romani

Caro Pergioco,

Sono uno studente di diciott'anni, iscritto al primo anno di Ingegneria, che da circa un anno legge saltuariamente la vostra rivista e che ha deciso infine di abonarsi.

Mi interessano tutti i giochi, un po' meno il wargame; preferisco quelli di induzione, matematici, topologici, e quelli di origine orientale. Purtroppo, però, non ho la possibilità di giocare e di imparare a giocare alcuni giochi che non ho mai praticato, perché non conosco nessuno che abbia i miei stessi interessi.

Desidererei perciò poter-

mi mettere in contatto con qualche ragazzo della mia zona o della mia città.

Stefano Barone
Roma

Ti spediremo gli indirizzi dei giocatori romani in nostro possesso. Nel frattempo, invitiamo tutti i lettori, interessati a mettersi in contatto con Stefano Barone, a scrivergli. L'indirizzo è: via dei Laterani 28, 00184 Roma.

Chi vuole i raccoglitori?

Caro Pergioco,

e la custodia dell'annata appena trascorsa, nonché di quella in corso?

Massimo Grande
Colleparodo

Questa e altre lettere — una decina in tutto — ci richiedono la preparazione di custodie per raccogliere le annate di Pergioco. È una richiesta che soddisferemmo volentieri ma, al momento, non siamo in grado di fare previsioni sull'entità della richiesta. Avanziamo dunque una proposta: i lettori che vorrebbero i raccoglitori scrivano — o telefonino — manifestando tale desiderio. Ci aiuteranno a formulare un preventivo.

Campionato di Othello

Parecchi lettori, durante gli ultimi mesi, avevano inviato il loro nominativo, chiedendo di partecipare alle selezioni per il quinto campionato di Othello. Poiché le selezioni si svolgono per corrispondenza, in base ai problemi proposti sulla rivista, è chiaro che i lettori dovranno attenersi a quanto indicato nella rubrica di Othello delle pagine "da giocare".

Un origami per Pinocchio

Cento anni fa, il 7 luglio 1881, apparve sul "Giornale per i bambini" la prima puntata della "Storia di un burattino", scritta da Carlo Collodi. Le puntate della "Storia" termineranno nel 1883 e, nello stesso anno, la narrazione fu pubblicata in volume con il titolo "Le avventure di Pinocchio".

Nel triennio 1981-83 ricorre dunque il centenario della nascita del burattino e il Centro Diffusione Origami, in collaborazione con il Comitato per le manifestazioni del Centenario di Pinocchio, ha bandito il concorso internazionale "Un origami per Pinocchio".

Il concorso è articolato nelle categorie: (a) un modello origami raffigurante Pinocchio; (b) un'ambientazione, con soli modelli origami, di una o più scene tratte da episodi del libro. Ciascun autore potrà correre, con creazioni originali, in una o entrambe le categorie.

I concorrenti dovranno inviare i modelli a: Origami — Pinocchio, Piazza SS. Annunziata 12, 50122 Firenze, entro e non oltre il 31 dicembre 1982. I modelli dovranno essere accompagnati da una scheda che riporti: (a) nome, indirizzo, sesso ed età dell'autore; (b) dati tecnici (formato e numero dei fogli per ciascun modello, uso di tagli o di colla, ecc.); (c) per la seconda categoria, indicazione dell'episodio cui si riferisce la scena e suggerimenti per un corretto montaggio della medesima.

Il primo classificato riceverà una targa d'oro coniata appositamente per il Centenario di Pinocchio; il secondo un servizio di ceramica artistica; il terzo una serie di edizioni pregiate del libro di Collodi.

Pergioco non è responsabile del funzionamento della Poste Italiane. Questa è l'unica risposta che possiamo dare a coloro che hanno protestato, vivacemente ma con cortesia, per la classifica del Trofeo di Capodanno di Scarabeo. Abbiamo controllato ancora una volta, e possiamo assicurare che sono state conteggiate tutte le risposte arrivate. Tengiamo comunque a precisare che nessuno dei danneggiati dal ministro Balzamo avrebbe, con la somma delle due manches, superato i nostri vincitori.

Si è concluso a Genova l'Educagiooco '82

IL DIDATTICO C'È MA NON SI VEDE

*Pochi, anche se di qualità, gli espositori e scarsa la partecipazione del pubblico:
per l'anno prossimo necessarie nuove strategie e un minimo di investimenti
pubblicitari per far conoscere la manifestazione.*

E alto e grosso, dall'aspetto cordiale ma, almeno in questo momento, piuttosto sconsolato.

È sabato 8 maggio 1982 e siamo vicini ad uno dei non molti stand dell'Educagiooco, il salone del gioco didattico che si svolge annualmente a Genova e che è giunto quest'anno (6-10 maggio) alla sua terza edizione. Michele Pasero, titolare di un negozio di giocattoli di 590 metri quadri e grande patron della manifestazione, è un po' avvilito. "La mia insoddisfazione nasce dallo scarso numero di visitatori. Speravamo che quest'anno, grazie al patrocinio del Ministero della Pubblica Istruzione ed all'esenzione concessa agli insegnanti perché potessero intervenire, l'affluenza sarebbe stata maggiore. Invece, almeno per il momento, si è visto ben poco: evidentemente abbiamo sbagliato in qualcosa".

Chiediamo a Pasero se non sarebbe meglio aprire la fiera non solo agli addetti ai lavori (insegnanti, giocattolai, cartolibrari) ma anche

al normale pubblico e magari prevedere un minimo di investimento pubblicitario per far sapere dell'esistenza della manifestazione. "Aprire al pubblico vorrebbe dire, in definitiva, privilegiare i genovesi: non credo che questo risolverebbe i nostri problemi, anche se ci stiamo pensando. Piuttosto ci vorrebbe la pubblicità, anche se è amaro dover constatare che per lanciare un discorso culturale sul gioco e combattere i mass media, bisogna farne uso. Purtroppo noi non abbiamo dietro grossi finanziamenti e per di più il pubblico al quale ci rivolgiamo è quanto mai etereogeneo: comunque, abbiamo già in programma un colloquio coi responsabili dell'Ente Fiera di Genova e vedremo di trovare qualche rimedio per suscitare un maggior interesse".

Insomma, pare che questo Educagiooco non si decida a decollare: anche qualche grossa azienda del settore, presente l'anno scorso, per questa edizione non ha rinnovato l'adesione. Peccato, perché l'iniziativa è interessante e potrebbe contri-

buire a dare un po' di ossigeno ad un settore, quello del giocattolo, che non sta attraversando un periodo propriamente roseo. Quest'anno poi, accanto ai 150 espositori, diretti e indiretti, che si sono dati appuntamento sui 10 mila metri quadrati del padiglione B della Fiera di Genova, sono intervenute anche numerose personalità del mondo della pedagogia grazie a due convegni organizzati nell'ambito della manifestazione, uno su "Giocattoli e Scuola" e l'altro su "Scelte per una ludoteca nazionale". E, se mancavano alcune aziende, ne sono invece venute altre che nel settore hanno una certa importanza: Ravensburger, MB Italy, Fabbri Giochi, Selegiochi, Artsana Chicco.

Inesistenti le novità, e d'altra parte è logico: il Salone di Milano è troppo vicino e tutto quello che verrà prodotto nel corso dell'anno è stato già visto in quella sede. "Forse è per questo che l'affluenza è scarsa — ci ha detto un espositore — manca il richiamo costituito dai nuovi prodotti. Forse abbia-

mo sbagliato anche noi: ci presentiamo qui in tono un po' dimesso e poi ci lamentiamo della poca affluenza e dello scarso volume d'affari. E poi, parliamoci chiaro: è inutile venire qui a Genova e sperare di firmare i contratti del secolo. O crediamo al giocattolo didattico, e allora dobbiamo venire per una questione di immagine aziendale e per contribuire a sostenerne questo tipo di prodotto, oppure non ci crediamo ed è inutile lamentarsi. Piuttosto dovrebbe durare meno, solo tre giorni, un sabato, una domenica e un lunedì, perché tanto i visitatori vengono solo durante i fine settimana; e poi dovrebbe essere riservata solo al gioco educativo, ai libri ed agli attrezzi per l'educazione fisica e motoria dei bambini. Invece c'è un po' di confusione, qualche azienda espone anche i pupazzi di peluche, che saranno magari anche bellissimi ma di educativo proprio non hanno niente".

Quali le cose che più colpivano girellando per gli stand? Prima di tutto il Videopac della Philips, un computer con tastiera alfabetica da collegare al televisore di casa per giocare oppure per acquisire le prime nozioni di matematica e di ortografia; c'è anche una cassetta per imparare la programmazione. Allo stand della Giogarno una bella serie di piccoli rompicapi in legno della Asahi, un'azienda giapponese, e un ricco assortimento di carta da origami.

Da segnalare, ancora, un gioco di scacchi della Lena con i pezzi didattici disegnati da Bauhaus nel 1923, una serie di bellissimi aquiloni di produzione inglese importati da un'azienda di Bergamo ed una miriade di piccoli rompicapi e giochi di abilità in cubi trasparenti allo stand Selegiochi.





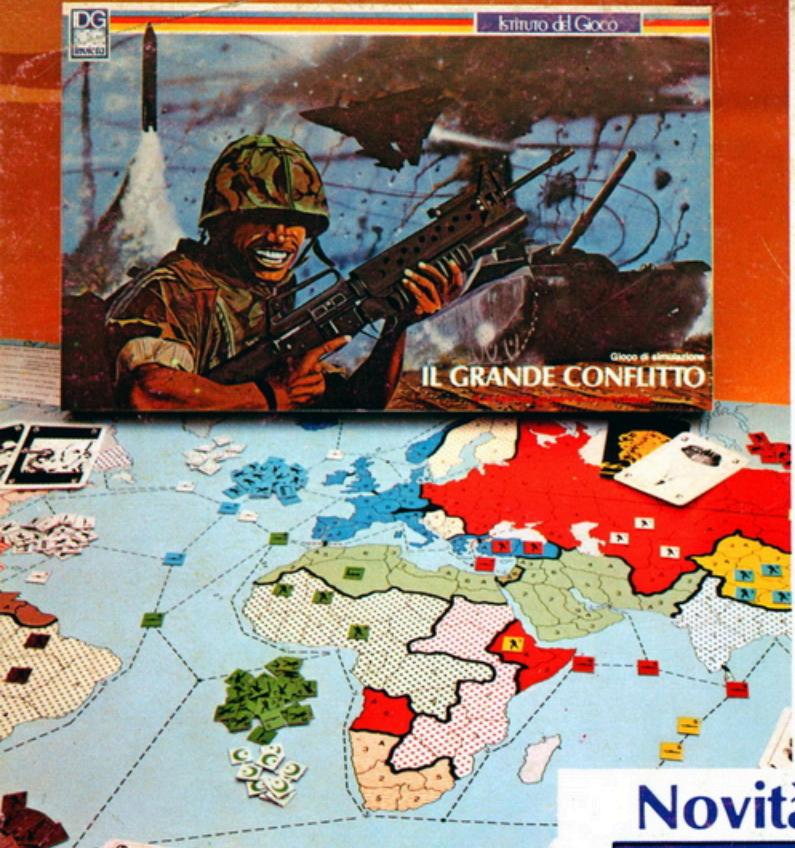
Gusto pulito.

Glen Grant ha il gusto pulito di un whisky di puro malto d'orzo che non è miscelato con altri whisky ed è prodotto, fin dal 1840, in una delle più famose distillerie scozzesi di malto: la Glen Grant Distillery.

Qui, dopo un lungo invecchiamento in botti di rovere, nasce l'esclusivo colore chiaro e l'inconfondibile gusto pulito di Glen Grant.

**Glen Grant.
Il gusto pulito del whisky di puro malto d'orzo.**





IL GRANDE CONFLITTO

IL GRANDE CONFLITTO Gioco di simulazione per 4-6 giocatori che descrive l'esplosione di una guerra in un mondo che, entro pochi anni potrebbe essere il nostro. Spetta a voi amministrare gli elementi economici, geopolitici, diplomatici e strategici di quello che le generazioni future chiameranno: IL GRANDE CONFLITTO.

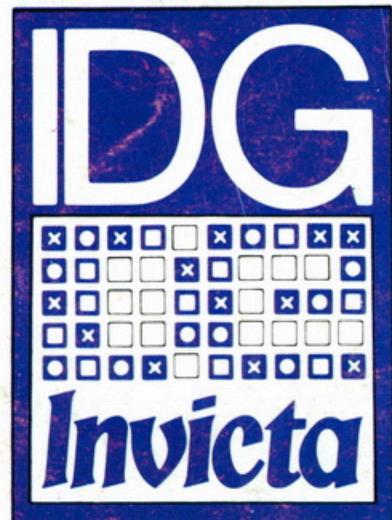
L. 25.000



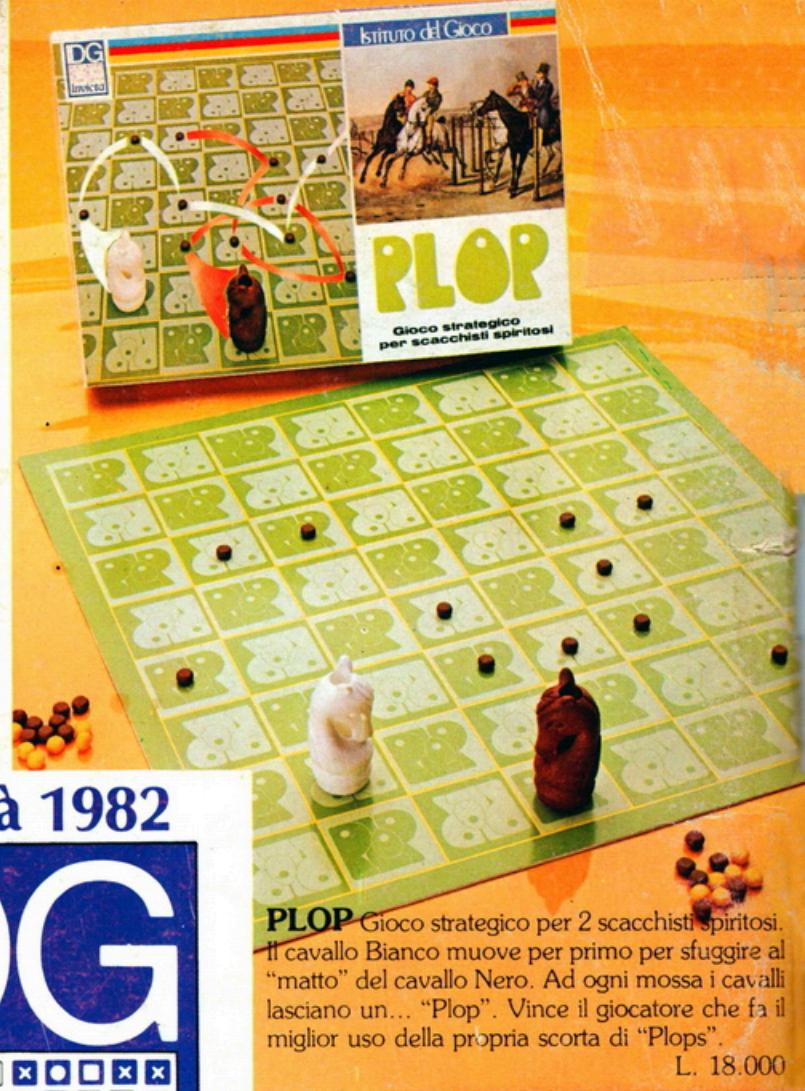
BASKET

Gioco di simulazione sportiva

Novità 1982



PROPOSTE INTELLIGENTI PER IL TEMPO LIBERO



PLOP Gioco strategico per 2 scacchisti spiritosi. Il cavallo Bianco muove per primo per sfuggire al "matto" del cavallo Nero. Ad ogni mossa i cavalli lasciano un... "Plop". Vince il giocatore che fa il miglior uso della propria scorta di "Plops".

L. 18.000



Top-Secret

Gioco strategico di simulazione bellica

TOP-SECRET Gioco strategico di simulazione bellica per 2-4 giocatori. I giocatori, assunto il comando di un ipotetico Paese, dirigono le operazioni economico - militari conducendo una battaglia per la vittoria della partita. L. 39.000

BASKET

Gioco di simulazione realizzato in collaborazione con

la Lega Società Pallacanestro Serie A.

Guida i tuoi uomini dalla panchina: "Difesa zonale!"

"Pressing a tutto campo!" "Forza con il contropiede"

"il 10 è in lunetta per i tiri liberi; se segna abbiamo vinto!" L. 19.000