



e

e GIOCHI

rivista di giochi buoni e cattivi

GIOCHI

MAGGIO - GIUGNO '92

L. 6.000

SEGRETISSIMO

UNA LOSCA FACCENDA



MARIO



MARCO



MARTINO



N E L S E D O N G E L G I L L O

Edgar Allan Poe, con i racconti dell'investigatore dilettante August Dupin, è considerato l'inventore del genere giallo letterario. Tuttavia è con Sherlock Holmes, scritto da Conan Doyle alla fine dell'800, che il giallo guadagna una vasta cerchia di appassionati.

Holmes incarna gli ideali delle teorie positivistiche, del colonialismo e del trionfo capitalista. È il periodo del progresso scientifico, della incondizionata fiducia nelle sorti dell'umanità, dello sviluppo nelle comunicazioni (treni, aerei, telefono), dello sviluppo industriale e della Belle Époque.

Per noi è un'epoca lontana, eppure migliaia di persone d'ogni età continuano a leggere storie scritte secondo schemi fissi, canoni prestabiliti che formano un genere letterario tra i più rigidi in assoluto. Forse è proprio il mondo nel quale viviamo che ha bisogno di essere rassicurato sull'esistenza di una soluzione a tutti i problemi e scoprire che c'è qualcuno effettivamente in grado di trovarla.

Come il cinema e la televisione, anche il mondo del gioco si è appropriato del genere giallo.

Se il paesaggio economico è lo scenario più utilizzato dai progettisti di giochi, anche il filone investigativo poliziesco si è conquistato la qualifica di classico.

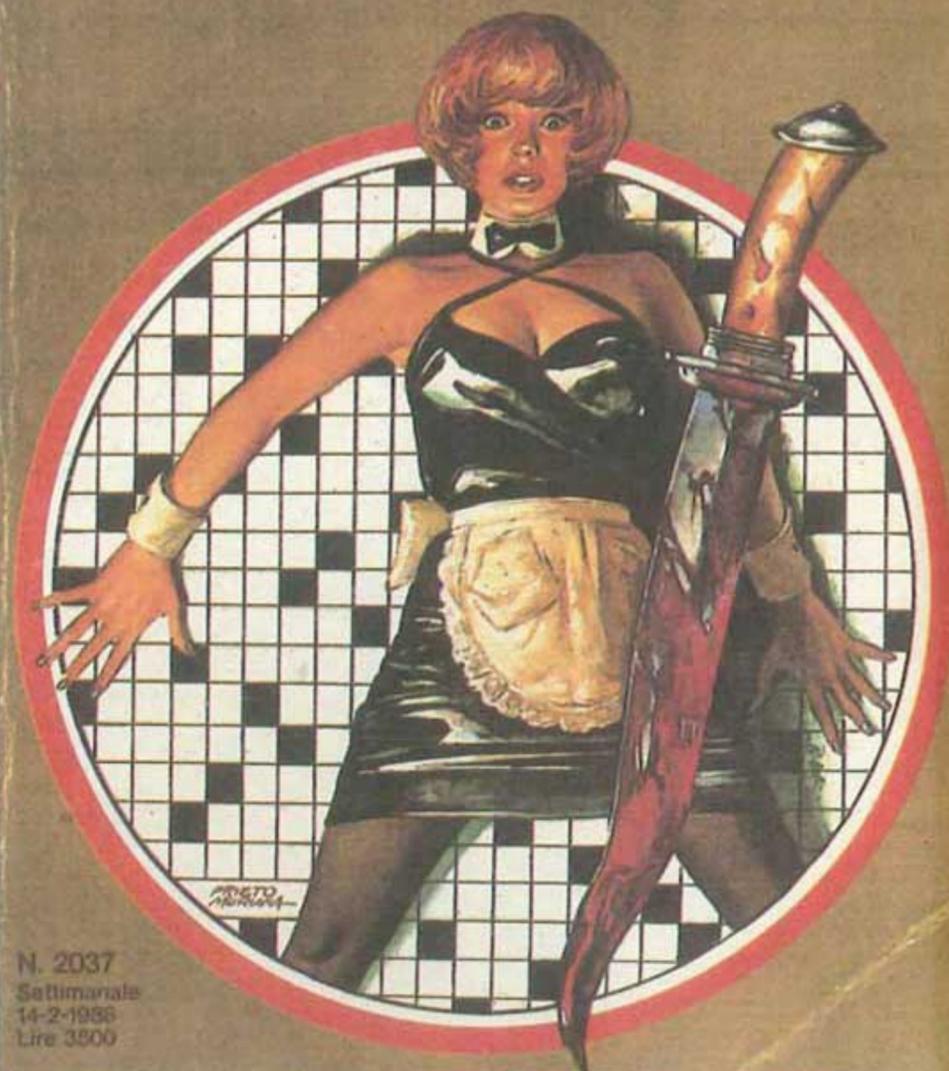
Il gioco-simbolo del settore è senza dubbio *Cluedo*: il gioco poliziesco più diffuso nel mondo, che ha ispirato due film gialli: *Invito a cena con delitto* e *Signori il delitto è servito*.

Pubblicato nel 1949 in Inghilterra dalla Waddington, è sulla cresta dell'onda da quarant'anni. Il termine

IL GIALLO MONDADORI

Herbert Resnicow

IL SETTIMO CRUCIVERBA



deriva probabilmente da una sorta di incrocio (apologia) fra la parola inglese Clue (inizio) e il nome del vecchio gioco (ludo).

In alcune edizioni americane il gioco si chiama soltanto Clue, ma in Italia, dove è distribuito dalla Editrice Giochi, gli è stato attribuito il nome originale.

Se la classicità di un gioco si misura non solo dal numero di imitazioni, ma principalmente delle varianti alla confezione originale, abbiamo una riprova dell'importanza del Cluedo.

Sono stati pubblicati *Supercluedo*, nato per accontentare chi trova l'originale

troppo facile e *Videocluedo*, una sofisticata e innovativa versione nella quale i giocatori interagiscono con le storie narrate da una videocassetta.

Un meccanismo simile a quello del Cluedo si trova in *Orient Express*, pubblicato dalla casa editrice Jumbo, direttamente ispirato al noto giallo di Agatha Christie *Assassinio sull'Orient Express*.

Il tavoliere rappresenta i vagoni del celebre treno e i giocatori personificano alcuni detective, che devono trovare il colpevole dell'immane delitto prima che il treno giunga a Istanbul.

Segue a pagina 6 ➤

CLUEDO : UN CLASSICO TRA I GIOCHI DI INVESTIGAZIONE

Clue + ludo = cluedo

E' stato assassinato il dottor Black, proprietario di una villa stile Tudor. Scopri fra una rosa di 6 personaggi (colonnello Mustard, signora Bianchi, professor Plum, signora Pavone, miss Scarlet, dottor Verde), 6 armi (pugnale, corda, rivoltella, spranga, candeliere, chiave inglese) e 9 stanze (biblioteca, cucina, sala da pranzo, studio, veranda, anticamera, sala da ballo, salotto, sala da biliardo) l'esatta terna del delitto. Per esempio "è stato il colonnello Mustard, con il pugnale, in biblioteca" oppure "è stata la signora Bianchi, con la corda, in sala da pranzo".

Le carte raffigurano i personaggi, le armi e le stanze. La terna del delitto si trova in una busta, mentre ai giocatori vengono distribuite le restanti carte. Muovendo le proprie pedine sul tavoliere, che rappresenta la villa, i giocatori raggiungono le varie stanze, da cui chiamano una terna, ottenendo in cambio informazioni da coloro che possiedono le relative carte.

Sommando le informazioni ottenute e quelle dedotte dalle chiamate degli avversari si arriva ad individuare con certezza la terna del delitto. Per chiamare i tre nomi e vincere è necessario raggiungere il luogo del delitto.

Alla confezione sono allegati dei foglietti, chiamati "note del detective" per cancellare informazioni, stanze, persone e armi sicuramente non utilizzate nel delitto. Chi vuole ottimizzare le proprie possibilità di risolvere il mistero non si accontenta di queste note e si costruisce un adeguato schema per tener conto degli annunci di tutti i giocatori e delle risposte degli avversari.

Fra i giocatori efficienti il gioco, pur essendo piacevolissimo diventa tuttavia impraticabile. Chi ha individuato il luogo del delitto non riuscirà ad entrare in quella stanza. Gli altri giocatori infatti lo chiameranno continuamente

in stanze lontane dalla meta. Eliminando la necessità di dichiarare solamente nel luogo del delitto, si risolve parzialmente la questione. Spesso i giocatori arrivano contemporaneamente alla deduzione esatta e la strategia del gioco è affidata alla logica. Gli spostamenti sono pochissimi, mentre contano soprattutto gli annunci. Si potrebbe impedire ai giocatori di usare lo schema, lasciando loro solamente le note del detective.

Supercluedo

Forse bisognerebbe eliminare la regola che manda la

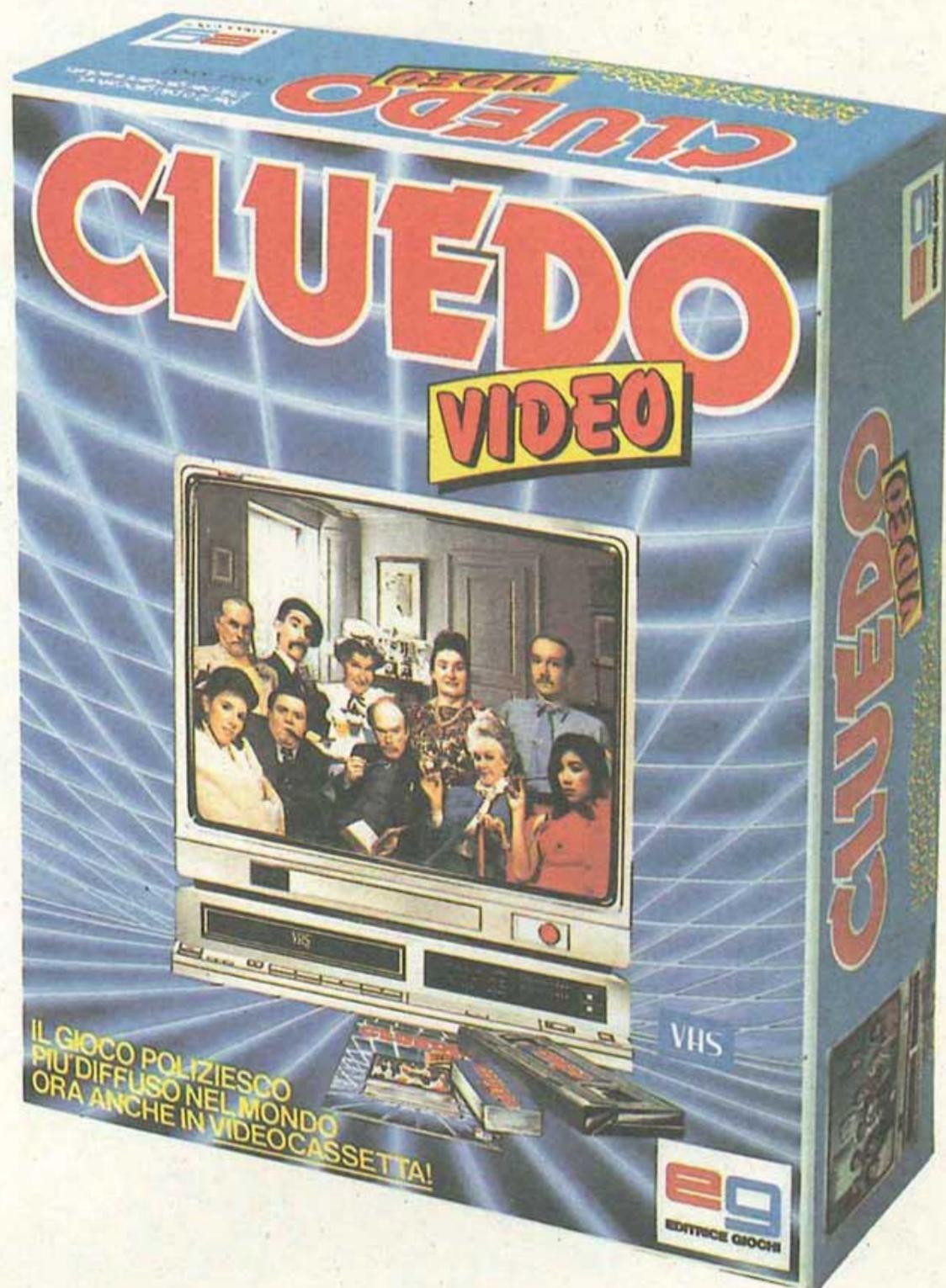
pedina di un giocatore nel luogo di chiamata.

La Casa Produttrice ha risolto questi problemi pubblicando un gioco nuovo: Supercluedo, con l'intenzione di accontentare chi trova Cluedo troppo facile. In realtà si tratta di un gioco diverso, con un meccanismo diverso, che recupera in parte la classica e rassicurante ambientazione del Cluedo. Ai 6 personaggi tradizionali si aggiungono la signorina Rosa, i Sergente Gray e il capitano Brown. Alle 6 armi si affiancano la carabina, la scure e il veleno. Per arrivare alla soluzione bisogna tener conto di un

maggior numero di indizi. Compagno infatti le carte Supercluedo e i gettoni delle istruzioni. Le consuete carte del delitto recano un codice numerico-cromatico.

*Al giocatore viene richiesta maggiore abilità e attenzione. Paradossalmente, proprio in questa versione per esperti la fortuna gioca a volte un ruolo maggiore che nella versione base. Non siamo certi che si tratti di una scelta, né che giovi all'economia del gioco. Sugeriamo che la numerazione dei gettoni istruzione sia tutto o in parte visibile o almeno deducibile.

➔



PAROLE CROCIATE IN GIALLO

Il gioco si è impossessato del genere giallo dando vita, con Cluedo e le imitazioni ad un filone tra i più sfruttati. Ma è accaduto anche l'inverso. Il genere letterario giallo ha utilizzato il gioco. Giochi per bambini e cantilene fanno da sempre parte del repertorio giallo. Sono utilizzati dall'assassino come ispirazione per compiere i suoi crimini. Citiamo il celebre *Dieci piccoli indiani* di Agatha Christie, nel quale l'omicida, seguendo una filastrocca, uccide successivamente 10 invitati, fino a che non rimase alcuno.

Cruciverba con delitto

Herbert Resnicow è uno scrittore di romanzi gialli, ma ha il merito di aver inserito il gioco enigmistico più famoso al mondo, il cruciverba, in trame investigative ed in maniera funzionale alla storia.

La soluzione degli schemi permette al lettore di arrivare alla soluzione dell'enigma.

Nel 1986 è stato pubblicato, nella collana (*Il Giallo Mondadori n. 1959*), **Cruciverba con delitto**.

Il romanzo introduce nell'ambiente esclusivo del Club dell'Enigmistica durante i giorni che precedono le annuali attesissime gare. I premi sono ricchi, i concorrenti molti e la tensione sale di ora in ora.

Necessariamente spietato il regolamento. Nella gara per solutori anche un solo errore comporta la squalifica. E' una gara di velocità alla quale partecipano i migliori specialisti del settore. Ogni secondo è prezioso e molti arrischiano. Riempiono le caselle solo in orizzontale.

«Tu metti l'indice sinistro nella colonna delle definizioni e lo fai scendere lentamente, coprendole una dopo l'altra, mentre con la destra riempi le caselle...»

Gente come questa non commette errori: credi che riempirebbero i cruciverba direttamente a penna se dubitassero di poter sbagliare?

Una buona penna ti permette di scrivere lettere chiare e leggibili...

E non ti devi preoccupare che ti si rompa la punta della matita.

Ci credi se ti dico che alcuni campioni scrivono a stampatello molto piccolo perché ciò fa risparmiare loro qualche frazione di secondo ad ogni lettera?»

Esagerazioni? Forse. A noi comunque piace pensare che sia vero e piace anche sognare che un giorno possa avvenire anche in Italia.

La gara per solutori non è neppure la più importante. Il clou è costituito dalla gara per compilatori.

Vengono date le dimensioni dello schema e il tema. I concorrenti devono produrre il proprio cruciverba. Come giudicare il migliore?

«Qualunque compilatore può costruire un cruciverba nel rispetto di tutte le convenzioni in un tempo relativamente breve... Ma noi ricaviamo il maggior piacere da un cruciverba che presenti gli incroci col minor numero possibile di monosillabi, che usi definizioni spiritose e brillanti.»

Un'ultima precisazione. In questa gara nessuno usa la penna, neppure i migliori.

Chiunque «nel compilare un cruciverba consuma assai più gomma che grafite.»

Cruciverba per un codice

Nei paesi anglosassoni molti quotidiani pubblicano* giornalmente un cruciverba, in generale di formato 15 x 15. Non si tratta di riempitivi occasionali, bensì di un'abitudine consolidata.

Ogni mattina il lettore sa che trova il suo schema di parole crociate.

Cruciverba per un codice sempre di Herbert Resnicow (*Segretissimo n 1079, del 1987*) è un buon racconto di spio-

naggio incentrato sulla quotidiana pubblicazione di un cruciverba 15 x 15.

Nella trama non mancano gli stereotipati cliché: i russi (cattivi), vogliono carpire importanti segreti agli americani (buoni), spie furbe ed organizzatissime che soccombono a detective incredibilmente perspicaci, efficienti e fortunati. La lettura risulta comunque piacevole e apprezzata da chi ha dimestichezza con le parole crociate.

Infatti i protagonisti in assoluto delle storie sono i cruciverba. I curiosi personaggi che si alternano sulla scena ruotano intorno agli schemi delle caselle bianche e nere.

1	E		2	C	3	I	4	P	5	R	6	O		7	D	8	E	9	A		10	T	11	E	12	D
11	S	12	C	A	L	O		13	U	N	E		14	S	15	C	A	L	E							
16	T	O	P		17	C	18	R	I		M		19	S	O		20	U	L							
		21	L	O	C	K	E		22	G	A	23	B	O	N	24	E	S	E							
25	O		N		26	E	D	27	W	I	G	E				28	R	A	T							
29	S	30	P	O	31	R	T		E		32	O	R	33	A	L	I		E							
34	C	U	R	E			35	P	I	36	O	G	G	E		37	C	38	A	R						
A		39	D	A	40	M	A	S	C	O		41	R	42	U	L	L	I								
43	R	44	A		45	T	E	R	S	A		46	F	E	N	I	C	E								
		47	Z	48	I	O	T	O	M		49	G	E	O	I	D	E									
50	T	I	C		51	E	L	U	52	A	R	D											53	P		
54	R	O		55	R	O	A	L	D		56	I	57	N	58	V	E	59	C	E						
60	U	N	61	D	E	R		62	L	A		63	N	I	E	L	L	O								
64	M	A	N	N	I	65	T	E		66	C		67	O	R	L	O	N								
68	A	R		69	O	T	A	R	70	D	A		71	R	S		72	N	I							
73	N	E	O		74	E	U		75	I	P	O	T	O	N	I	A									

In figura è rappresentato uno schema tratto da "Caccia al cruciverba". Trova il messaggio segreto. Chiaramente si vede che lo stile non è perfetto, ma un occhio esperto può capire che non si tratta di imperizia del compilatore: sono i vincoli imposti dall'inserimento del messaggio! Prima di leggere la soluzione, a pagina 9 prova a cercarlo da solo.

Giles Sullivan in arte Hannibal, miglior cruciverbista americano deve aiutare il famoso epistemologo Bennet Ackroyd e la sua fantastica équipe (cinque figlie bellissime e super specializzate) a capire come i russi possano trasmettere messaggi segreti attraverso il cruciverba giornaliero della Capitol Gazette, un quotidiano di Washington.

Da alcuni giorni la qualità degli schemi pubblicati è inspiegabilmente scadente.

«Com'è possibile che Eugen Simon, un redattore così esperto, abbia passato quella roba?» Cominciano ad arrivare le proteste dei lettori!

Ma un occhio allenato può riconoscere la mano di un compilatore professionista: la discutibile distribuzione di caselle nere non è dovuta a distrazione o superficialità, deriva invece da precisi vincoli che permettono l'inserimento di un messaggio segreto...

Parte integrante del racconto sono anche cinque cruciverba completi che permettono a qualche lettore di trovare il bandolo della matassa prima dello stesso eroe.

Resnicow ha dimostrato grande confidenza con la materia. Anche la traduttrice Maria Antonietta Francavilla ha svolto un ottimo lavoro inserendo nei cinque cruciverba i codici segreti.

Il settimo cruciverba

Nel 1988 viene pubblicato un nuovo romanzo di Resnicow: **Il settimo cruciverba**. Le parole crociate svolgono ancora una volta un ruolo di primo piano nella trama della storia.

Tra i boschi del Vermont, nel Windham College, si sta realizzando uno studio segretissimo sull'apprendimento.

L'eminente Fabian Humbolt, responsabile del Progetto, viene misteriosamente assassinato.

Al caso si interessa Isabel Macintosh, che può usufruire dell'aiuto del fidan-

zato, quel Giles Sullivan protagonista dell'avventura precedente. Anche in questo romanzo indagine e parole crociate da risolvere non mancano e garantiscono una piacevole lettura.

Caccia al cruciverba

Nel 1989 Resnicow colpisce ancora con il suo **Caccia al cruciverba** (*Giallo Mondadori n. 2103*). Il romanzo è più divertente, appassionante e stimolante dei precedenti.

Alcuni dei personaggi sono ricorrenti e noi cominciamo a nutrire per loro una sorta di affetto.

Siamo ansiosi di poter leggere nuove loro avventure. L'eroe è sempre il penalista Giles Sullivan, assieme alla simpatica fidanzata Isabel Macintosh, rettore provvisorio alla Widham University.

L'azione si svolge all'interno del campus universitario. Abraham Hardwick decide di lasciare tutte le sue ingenti sostanze alla Widham University ma ad una condizione: il denaro deve essere utilizzato per la fondazione di un istituto di Cultura diretto da una persona che lo stesso Harwick sceglierà tra sei eminenti personalità.

Ma Hardwick è assassinato ovviamente prima di indicare il nome.

Chi è l'autore di questo omicidio? La risposta sta nei cruciverba che i sei candidati dovevano risolvere.

E tocca naturalmente a Giles e Isabel indagare sull'assassinio. Chiave della storia sono le parole crociate, che Hardwick ha scelto come miglior mezzo per sondare le qualità intellettuali dei candidati. Non si tratta della semplice soluzione degli schemi. E' necessario individuare il messaggio contenuto in ognuno di essi e quindi scegliere un piccolo regalo da presentare a Hardwick per provare di aver svelato l'arcano.

ALEX RANDOLPH

Americano per nascita pubblicitario di grido, copywriter con vena poetica, da un quarto di secolo si occupa a tempo pieno della sua vera passione: il gioco.

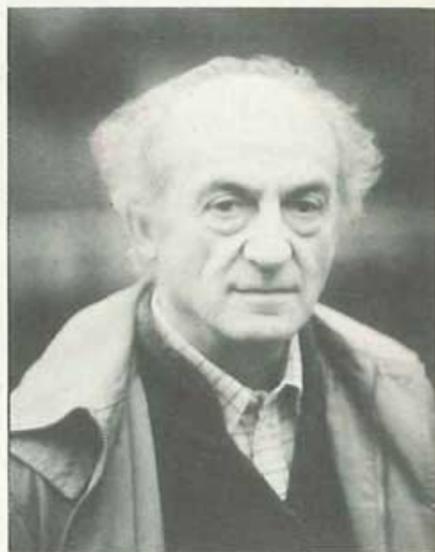
Alex Randolph è considerato il numero uno al mondo fra gli inventori di giochi.

Ha ideato oltre duecento giochi, che sono stati pubblicati in vari Paesi.

Alex vive da venti anni a Venezia. «Il gioco» afferma «è una delle fondamentali attività umane.

Presuppone la volontaria accettazione delle regole e appaga quel senso di giustizia che non viene soddisfatto nella vita reale.

Nel gioco, contrariamente alla realtà, tutti iniziano da condizioni uguali e tutti hanno uguali chances.»



Quali sono i rapporti tra il genere letterario giallo e il gioco?

Il genere giallo è per se stesso un gioco, perché non è vero. Tutti i gialli cominciano solitamente con un omicidio. Ma si tratta di morti astratte. Il lettore pensa: «Una persona è stata ammazzata, bisogna scoprire chi è l'assassino. Nessuno crede che si tratti veramente di un morto, altrimenti si entrerebbe in un altro tipo di narrativa: il romanzo.

*Esistono opere letterarie di genere giallo straordinarie. Esempi possono essere **Delitto e castigo** di Dostoevsky o **I Miserabili** di Victor Hugo. Sappiamo fin dall'inizio chi è il criminale, ma poco importa. C'è l'assassino e c'è l'indagine... nonostante ciò il romanzo non è un gioco.*

Il lettore non si diverte, soffre insieme al protagonista. In un vero giallo non si soffre, anzi ci si diverte in modo astratto.

Sono sicuro che Conan Doyle scrive i suoi gialli per divertire i lettori, non per far passare loro delle brutte notti o per parlare di se stesso e delle proprie sofferenze.

Un'altra delle caratteristiche fondamentali del giallo è la deduzione, la logica. Il giallo non è una avventura passionale, ma costringe a riflettere. Nel vero giallo (Sherlock Holmes) si deduce. E' questo uno dei piaceri principali, anche per chi non è esperto. Il razionale fa parte integrante del giallo.

Il genere giallo si presenta con uno scenario e una la forma sempre uguali. Se vengono in qualche modo a mancare, l'appassionato si sente defraudato. Giocare è sottoporsi a delle regole, come la poesia a rima invariabile, come il sonetto. Più c'è libertà, più c'è passionalità, meno si trova gioco.

Giochi veri falsi gialli

*Ad un certo punto il gioco si è appropriato del giallo ed è stato creato un classico: **Cluedo**. Credo che non esisterà un altro gioco di investigazione all'altezza di **Cluedo**. Possiede tutte le caratteristiche del gioco-giallo.*

*Oltre a **Cluedo** sono stati pubblicati molti altri giochi gialli. Alcuni sono dei falsi giochi di investigazione, perché non comprendono il dover dedurre. L'obiettivo di **Top Secret**, da me ideato, è catturare il colpevole, ma si agisce per intuizione e non per deduzione.*

*Un vero gioco giallo è invece **Inkognito**, dove è il meccanismo della deduzione si realizza in modo curioso ed anche carino. I giocatori ricevono tre carte con una informazione vera e due false. E' una maniera originale di giocare alla deduzione.*

Giochi gialli famosi sono Orient Express e Scotland Yard, che fa parte dei falsi gialli. Infatti il colpevole è conosciuto e deve essere solamente catturato. E' un bel gioco, ma non è un vero gioco poliziesco.

Un vero giallo è Consulting Detective, ma forse non è un vero gioco. Si tratta forse di un racconto poliziesco. Nel corso del gioco si procede in una storia che ha una soluzione. Quando è stato giocato si esaurisce, come avviene nel libro giallo. Non credo che esistano persone abbastanza perverse da leggere lo stesso giallo due volte.

Il giallo nei giochi di ruolo

Non vedo come i giochi di ruolo possano essere dei veri giochi investigazione, nonostante sia presente l'enigma. Le avventure non possono essere rigiocate. Ognuna di loro ha una soluzione che una volta scoperta...

Il gioco-gioco per me deve essere ripetibile. Come una partita di calcio, che rigiocata anche dalle stesse squadre sullo stesso campo, può dare risultati differenti. Nessuno infatti saprà fino alla fine chi vince.

La ripetizione è un'altra delle caratteristiche del vero gioco.

Per essere un vero gioco giallo la soluzione deve essere sconosciuta a tutti.

Parte della letteratura gialla è stata ispirata da fatti di cronaca. Può accadere anche per i giochi?

In Inghilterra la polizia ha arrestato il colpevole di un omicidio, ma non riusciva a trovare il corpo del morto.

L'assassino era un appassionato di scacchi, che lasciava delle annotazioni scacchistiche su ciò che faceva.

La polizia pensò di chiamare il curatore della rubrica di scacchi del Times, il grande maestro Raymond Keene, che dopo aver trascorso la notte a studiare gli scritti dell'omicida, trovò la soluzione, indicando il luogo dove si era svolto il crimine e dove si trovava il corpo.

Conosco bene questo maestro di scacchi, che mi ha proposto di preparare un gioco che tragga spunto da questo fatto di cronaca. Avevo in mente degli elementi: usare come segnalini i pezzi degli scacchi.

*Il giocatore si sposta sul tabellone col movimento tipico dei pezzi. Il gioco si chiama **Check the Ripper**. I giocatori rappresentano grandi maestri di scacchi che cercano di risolvere orrendi crimini.*

Il gioco ha subito diverse modifiche e non prevedo come si concluderà.

Tuttavia si tratta di un'eccezione. Non credo che un fatto di vita possa o debba mai ispirare un gioco.

Soluzione del cruciverba a pagina 7

Il segreto comunque sta nelle colonne verticali quarta, ottava e dodicesima. Leggi: il - c - reato - reno - n - gi - oca - ada - di - con - l - uni - verso, cioè «il creatore non gioca a dadi con l'universo», in pratica Einstein leggermente modificato. Nell'originale «Dio non gioca a dadi con l'universo.»

La Redazione, scusandosi con l'Autore, ha riassunto per motivi di spazio, la lunga intervista che ha rilasciato.

