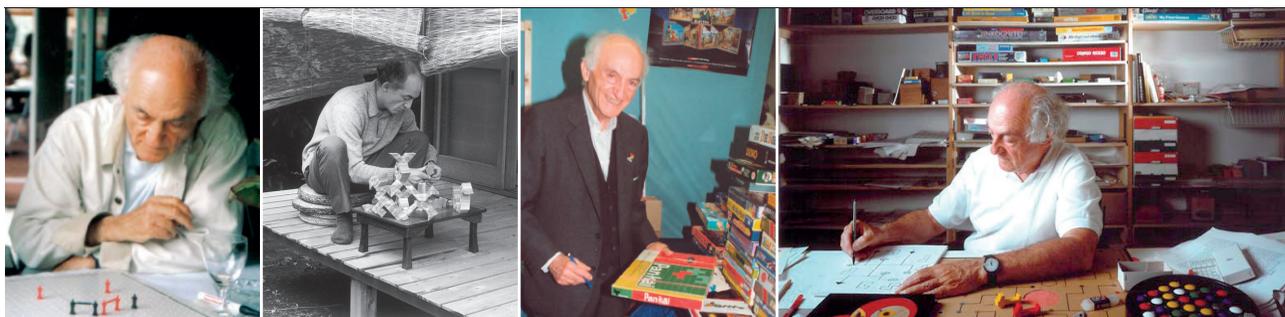
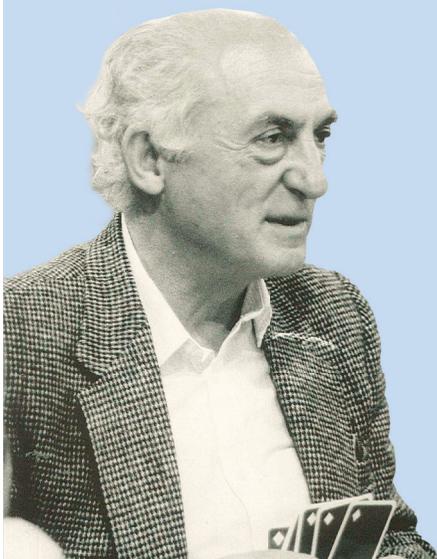


SOTTOSOPRA

Dario De Toffoli



Il 4 maggio 2022 è ricorso il 100° anniversario della nascita di Alex Randolph (1922-2004), colui che è unanimemente considerato l'inventore della professione di inventore di giochi.



Alex era una di quelle persone che ti consentivano di amare il genere umano. Ha avuto una vita lunga e intensissima, ha vissuto in molte parti del mondo assorbendo con intelligenza le più disparate culture. Passare del tempo con lui era una fortuna, significava arricchire la mente e l'anima. Aveva un carattere amabile, ma difficile e imprevedibile. Non si curava del denaro, ma era capace di fare impazzire un editore sulle clausole dei suoi contratti; era geniale, ma a volte aveva bisogno di essere aiutato per fare le cose più semplici; è stato giovane e forte fino alla sua morte avvenuta nel 2004. Passare in rassegna i suoi giochi non è facile perché sono davvero tantissimi e molti di essi sono degli autentici capolavori di genialità e raffinatezza. Ci limiteremo a citare l'amatissimo *Twixt*, che ha voluto fosse scolpito

sulla sua lapide, e *Sagaland* con cui ha vinto il prestigioso premio "Spiel des Jahres" nel 1982. Ricordiamo inoltre *Inkognito* sviluppato assieme al "discepolo" Leo Colovini. A lui è dedicato il "Premio Archimede" (studiogiochi.com/premio-archimede/il-premio-archimede/), di cui è stato il primo presidente. Oggi lo ricordiamo proponendo *Sottosopra*, un gioco-rompicapo da lui creato e allegato al Catalogo Unicopli Giochi 1998/99. Si gioca con 8 tessere 3 rosse, 3 blu e 2 bianche. Si parte con le rosse sopra, le blu sotto e le bianche in mezzo e lo scopo è scambiare la posizione fra le rosse e le blu, terminando con l'alloggiamento vuoto nel mezzo. Le tessere si spostano una alla volta nell'unica casella vuota, ortogonalmente quelle con il +, diagonalmente quelle con il x.

Per esempio dalla posizione iniziale qui a destra, la sequenza vincente consta di 24 mosse: 6-2-5 / 7-4-1 / 2-6-3 / 5-8-9 / 6-2-5 / 8-7-4 / 1-2-5 / 8-6-5 (sono indicate in triplette per chiarezza di lettura). I numeri ovviamente indicano la posizione della tessera da muovere verso lo spazio vuoto, come nella tastiera telefonica (quindi con il primo 6 muovo orizzontalmente il + bianco a destra nella posizione 5, con il 2 successivo muovo il x rosso diagonalmente nella posizione lasciata vuota dalla tessera bianca appena mossa e così via). Provate a risolvere questi altri problemi, ma seguite il consiglio di annotarvi le mosse mentre le fate... eviterete una bella confusione! Sopra a ogni schema il numero di mosse che noi abbiamo impiegato per risolvere il gioco. Riuscite a fare meglio? Scriveteci a info@studiogiochi.com!

