

Othello

00159 EDRA

NEWS

Organo Ufficiale della Federazione Nazionale Gioco Othello - F.N.G.O.

Anno 2 n. 1 Febbraio 1986 - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo IV (70%) - Pubblicazione trimestrale gratuita a carattere informativo

1° Milan Open International

di AUGUSTO BRUSCA

Come annunciato nel numero scorso della rivista, si è tenuto a Milano, nella sala dell'Auditorium Plasmom, il 7 e 8 dicembre scorsi, il 1° torneo internazionale "Milan Open", valido come prima prova del Gran Prix europeo e italiano. Purtroppo la partecipazione italiana è stata menomata dall'assenza di alcuni fra i migliori Masters, prima fra tutte quella del campione in carica e soprattutto vicecampione mondiale Paolo Ghirardato, il perfetto organizzatore della manifestazione, il quale ha preferito rinunciare al torneo per controllare che tutto funzionasse per il meglio. Da non dimenticare poi le assenze dei pur bravi Pettini e Maccheroni, dovute a motivi familiari. Barsanti, per motivi di studio, Privitera, per motivi di salute, Neri e Peres, per lavoro, e Peccerillo, per... Maradona!

Così, alla fine, la mattina del 7 ci siamo trovati ad essere solo 6 italiani all'Auditorium, vale a dire: Puzzo, Ranieri, Marconi, Zama, Sansone (che, pur non essendo un Master, ha voluto coraggiosamente partecipare all'Open) e il sottoscritto; ma per fortuna la pattuglia degli stranieri che si sono presentati è stata numerosa oltre ogni previsione: 12 giocatori giunti da mezza Europa (3 svizzeri, 3 francesi, 4 inglesi, 1 greco e addirittura 1 svedese).

Il regolamento prevedeva 11 turni di gioco basati su un nuovo sistema italo-svizzero, di invenzione francese, con la variante che dall'ottavo turno in poi i giocatori si possono incontrare anche una seconda volta, ovviamente a colori invertiti. A dire il vero questo sistema ha sollevato delle perplessità, prime fra tutte quelle del sottoscritto, anche perché, essendo la prima volta che veniva usato in Italia, sono sorti parecchi dubbi di interpretazione. Prima di poter esprimere un giudizio definitivo, bisognerà provarlo ancora in altri tornei. Al termine degli 11 turni i primi due si sarebbero disputati il primo posto su 3 partite, mentre terzo e quarto avrebbero fatto altrettanto su 2. Agli accoppiamenti dei vari turni

avrebbe provveduto ancora una volta il computer del presidente Luigi Puzzo, faticosamente trasportato in treno da Roma.

E subito al primo turno il computer fa il primo scherzo: vengono accoppiati i due neocampioni svizzeri Anders e Valerie Kierulf, mentre altri scontri fra connazionali sono quelli fra i due francesi Juhem e Puget (forse qualcuno lo ricorderà vincitore del torneo open disputato a Roma nel marzo 1985), i due inglesi Feinstein e Bhagat, oltre alle sfide tutte italiane Ranieri-Sansone e Brusca-Puzzo.

Tranne Ranieri che vince facile, le altre partite sono combattute; alla fine la spuntano Valerie per 37 a 27 (un gesto di cavalleria del marito?), Puget per 41 a 23, Feinstein per 49 a 15 e Puzzo per 33 a 31 (grazie anche ad un mio errore nel finale). Degli altri italiani, Zama cede a Smith mentre il bravissimo neo-Master Marconi si impone sullo svedese Estberger.

Nel secondo turno vincono ancora Feinstein su Zama (anche se solo 33 a 31), Puget su Marconi per 39 a 25 e Ranieri su Smith per 40 a 24, rimanendo da soli al comando insieme al francese Daunas. Ma dopo il terzo turno, battendo rispettivamente Daunas e Puget, sono primi a punteggio pieno i soli Ranieri e Feinstein, inseguiti da ben 6 giocatori a 4 punti. Al quarto turno si assiste quindi al primo big-match del torneo fra i due battistrada, risolto abbastanza chiaramente da un lanciaattono Ranieri, che rimane così solo al comando, mentre Feinstein viene raggiunto al secondo posto da un terzetto di francesi formato da Puget, impostosi su Valerie Kierulf, Juhem, che aveva battuto Puzzo, e Daunas, vincitore su di me. Ma a questo punto incominciano i problemi per Ranieri, che inflitta tre sconfitte consecutive contro Puget, Anders Kierulf ed il sottoscritto e chiude la prima giornata di gara in sesta posizione con 8 punti. Viene così superato da Puget, che è primo da solo con 12 punti, grazie alle altre due vittorie su Smith e Anders Kierulf, da

scacchiera. Ma torniamo all'Open, dove purtroppo Luigi anche nella seconda partita non riesce a svegliarsi dal torpore in cui è caduto, e non può fare altro che cedere per 47 a 17 a Puget, che vince così meritatamente il suo secondo torneo in terra italiana, e guadagna i 90 punti validi per il Gran Prix europeo che spettano al primo classificato. Luigi si consola con 60 punti europei e, quale primo italiano, il soggioro premio pagato dalla Clementoni per i campionati italiani, oltre ai 9 punti per il Gran Prix italiano. Sull'altro tavolo Kierulf, pur vincendo nettamente per 50 a 14, deve cedere per una sola pedina al terzo posto all'inglese, che gli era anche giunto alle spalle nella fase eliminatoria.

Si conclude la prima giornata di gara e, mentre qualcuno va in albergo a studiare tattiche da usare il giorno dopo, ed altri fanno una puntatina turistica in Piazza del Duomo, un gruppetto di noi, fra cui il sottoscritto, decide di andare a perdere qualche migliaio di lire allo Sferisterio puntando sui giocatori di peletta, tanto per scaricare la tensione accumulata nella giornata passata davanti alla

scacchiera. Il giorno successivo si uniscono a noi anche i giocatori del torneo riservato alle speranze, che si disputeranno le coppe in palio e il viaggio-premio per le finali dei campionati italiani 1986 offerto dalla Clementoni su 5 turni di gioco col sistema italo-svizzero. Ma mentre nel torneo speranze si delinea sin dalle prime battute la netta supremazia di Roberto Pedrolli di Arona, nell'Open la situazione si complica: se da un lato Puget con due vittorie su Feinstein e A. Kierulf si assicura la finalissima, alle sue spalle sono appaiati Puzzo, Ranieri e Feinstein, con a ridosso A. Kierulf, mentre io, con due balorde sconfitte, esco definitivamente di scena. Siamo quindi allo sprint finale per il secondo posto valido per la finalissima. E con due belle vittorie su Puget e Feinstein e il nostro presidente Luigi Puzzo a conquistare l'accesso alla finale, mentre Feinstein (vittorioso su Ranieri) e A. Kierulf (superando Juhem e Smith) si disputeranno il 3° posto. Alle loro spalle mi piazzio io con 14 punti, davanti a Ranieri (sconfitto all'ultimo turno da Puget), V. Kierulf e Bhagat, autori di una grande rimonta. Dalla classifica finale pubblicata a lato, con indicati i punti guadagnati da ciascun giocatore per il Gran Prix europeo e italiano, si nota anche il bel piazzamento di Marconi, in continua crescita, subito davanti ad un Zama un po' deludente.

Dopo pranzo, tutto viene preparato per le finali, che hanno inizio contemporaneamente all'ultimo turno del torneo speranze. Il nostro presidente, forse stanco per le tirate partite del mattino, e pago dell'ottimo risultato fin qui conseguito, nella prima partita gioca in maniera distratta e approssimata e deve cedere nettamente ad un attento Puget, che vince facile per 56 a 8. Sull'altro tavolo è l'inglese Feinstein a prevalere su Anders Kierulf con un secco 51 a 13, mentre Pedrolli, nelle speranze, conclude la sua fuga solitaria vincendo anche l'ultima partita e imponendosi con 10 punti.

Ma torniamo all'Open, dove purtroppo Luigi anche nella seconda partita non riesce a svegliarsi dal torpore in cui è caduto, e non può fare altro che cedere per 47 a 17 a Puget, che vince così meritatamente il suo secondo torneo in terra italiana, e guadagna i 90 punti validi per il Gran Prix europeo che spettano al primo classificato. Luigi si consola con 60 punti europei e, quale primo italiano, il soggioro premio pagato dalla Clementoni per i campionati italiani, oltre ai 9 punti per il Gran Prix italiano. Sull'altro tavolo Kierulf, pur vincendo nettamente per 50 a 14, deve cedere per una sola pedina al terzo posto all'inglese, che gli era anche giunto alle spalle nella fase eliminatoria.

Si procede quindi alle premiazioni, con la consegna delle coppe ai primi tre classificati di ciascun torneo, oltre ai tre buoni acquisto del valore di cento, cinquanta e trentamila lire, offerti dalla "Città del Sole" di Milano ai vincitori del torneo speranze, e con una gradita sorpresa: un cofanetto di caramelle Sperlari gentilmente offerto a tutti i partecipanti a questa riuscitissima manifestazione. Ma i treni e gli aerei non aspettano, e non resta che il tempo per salutarci e darci appuntamento ai prossimi tornei che saranno, a livello europeo, il secondo Cambridge Open in febbraio (per informazioni: Peter Bhagat, 111 Hills Road, Cambridge CB2 1PG) e il primo Copenaghen Open il 19 e 20 aprile (informazioni: Henrik Vallund, Bredager 90, 2670 Greve Strand), entrambi validi per il Gran Prix, e a livello italiano, organizzati dalla F.N.G.O., il torneo di Napoli del 9 marzo (rivolgersi a Ciro Annunziata, tel. 081/241892) e quello di Roma in giugno, validi per il Gran Prix italiano. Da segnalare, infine, la perfetta organizzazione di Paolo Ghirardato, il maggior artefice della riuscita di questo torneo, che ha provveduto perfino a mettere a disposizione dei giocatori delle bibite ristoratrici, dimostrandosi un campione non solo davanti alla scacchiera, ma anche dietro la scrivania.

CLASSIFICA FINALE

	Punti	Buholz
1. J.F. Puget (Francia)	18	
2. L. Puzzo (Italia)	16	
3. J. Feinstein (Inghilterra)	14	142
4. A. Kierulf (Svizzera)	15	
5. A. Brusca (Italia)	14	117
6. A. Ranieri (Italia)	12	135
7. V. Kierulf (Svizzera)	12	120
8. P. Bhagat (Inghilterra)	12	105
9. P. Smith (Inghilterra)	11	
10. P. Juhem (Francia)	10	131
11. B. Daunas (Francia)	10	119
12. F. Marconi (Italia)	10	107
13. P. Zama (Italia)	10	104
14. M. Estberger (Svezia)	10	90
15. M. Merkle (Svizzera)	8	100
16. D. Haralambopoulos (Grecia)	6	96
17. I. O'Brien (Inghilterra)	6	90
18. E. Sansone (Italia)	4	

Torneo di Napoli

Continua a Napoli la serie dei tornei validi per il Gran Prix Italia. L'appuntamento è per domenica 9 marzo. Come già a Milano avremo due serie, quella riservata ai Masters, e a coloro che con i Masters vogliono competere, e quella riservata agli esordienti.

Per informazioni e prenotazioni telefonare a Ciro Annunziata 081/241892.

Othello a scuola

di FRANCESCO MARCONI

Il giorno 12 febbraio verrà organizzato all'I.T.C. RUIZ un torneo di Othello a livello dilettantistico, sotto il patrocinio della Clementoni e della F.N.G.O. che forniranno tutto il materiale occorrente alla sua buona riuscita.

Gli scopi di questo torneo, sono essenzialmente quelli di far conoscere l'Othello a chi ancora non ha avuto quest'occasione, e di scoprire nuovi talenti da inserire, in futuro, nel giro nazionale.

Molto spesso infatti non ci si sente sufficientemente preparati per affrontare un torneo nazionale, vuoi per mancanza di esperienza, vuoi per mancanza di fiducia in se stessi. Un torneo a livello scolastico è invece meno traumatico, perciò il partecipante oltre a considerarlo un momento di svago in un'attività extrascolastica, è anche sicuro di avere molte più probabilità di fare una buona figura se non addirittura di vincerlo. Ecco che allora possono affiorare le qualità di questo o quel giocatore, che coltivate a dovere potrebbero darci un futuro campione italiano od anche, perché no, un futuro campione del mondo.

Buona fortuna allora a tutti i partecipanti, sperando che anche in altre scuole verranno presto organizzate manifestazioni dello stesso tipo.

In questo numero:

Pag. 1
1° Milan Open International: resoconto e classifiche Othello a Scuola Torneo di Napoli

Pag. 2
Le novità del Salone: Dubito, Snoopy Bluff, Emici quadretti, Baby Puzzle, 50 giochi per un party

Pag. 3
Le novità del Salone: Piazza degli Affari, Sapientino Scuola, Fantastico Show. È arrivato un bellissimo circo di...

Pag. 4
1° Milan Open International: schemi di alcune partite

Da spedire a:

F.N.G.O. c/o CLEM TOYS S.p.A.
Casella postale 79 - 62019 RECANATI

Desidero iscrivermi alla F.N.G.O. come

- socio effettivo L. 15.000
 socio ordinario L. 5.000

allego l'importo in francobolli
 allego assegno circolare intestato alla Federazione Nazionale Gioco Othello

Nome Cognome

indirizzo

nato a il

professione/scuola tel.

Le Novità del Salone

di FRANCESCO PELLEGRINI

I miei quadretti

I miei quadretti rappresentano di fatto il primo completo fai da te per l'infanzia.

In una simpaticissima confezione troviamo infatti tutto l'occorrente che consente al bambino di abbellire la propria stanzetta appendendo un quadretto che ha dipinto con le proprie mani.

Abbiamo quindi non solo la scatola cornice e sei pastelli ad olio atossici, ma anche due simpatiche vignette da colorare.

Quello che è veramente piacevole e divertente è il contenuto delle due scenette da colorare; si tratta infatti di immagini legate ai Baby Disney, in pratica a dei nuovi personaggi di Walt Disney che però altro non sono se non i famosissimi Topolino, Minnie, Paperino, Paperina, Pippo, Pluto e Gambadilegno, raffigurati da piccoli, praticamente ancora in fasce.

Sono personaggi, creati in Sud America, che ispirano una immediata simpatia e tanta voglia di tenerezza.

Ne risulterà quindi un quadretto, altrettanto colorato dal bambino, che farà sicuramente la sua bella figura una volta appeso alla parete.

Il Salone del Giocattolo di Milano, che si svolge alla fine di gennaio, è uno degli appuntamenti più importanti non solo per gli operatori del settore, ma anche indubbiamente per tutti gli appassionati di Giochi (proprio con la G maiuscola, perché i giochi sono importanti), e quindi Othello News non poteva mancare all'appuntamento.

Tappa d'obbligo lo stand della Clementoni, e non solo perché la Clem è la produttrice di Othello (e senza di Othello chissà dove saremmo) ma anche perché la Clementoni di giochi interessanti e piacevoli ne ha veramente parecchi. Nei numeri scorsi vi abbiamo parlato di Pacifist, Master Quiz e di Logos, questa volta attenti all'abbuffata perché i giochi presentati sono veramente tanti, nove per l'esattezza.

Ci sono anche parecchi giochi per i più piccoli, e magari qualcuno può chiedersi perché abbiamo deciso di presentarli su Othello News.

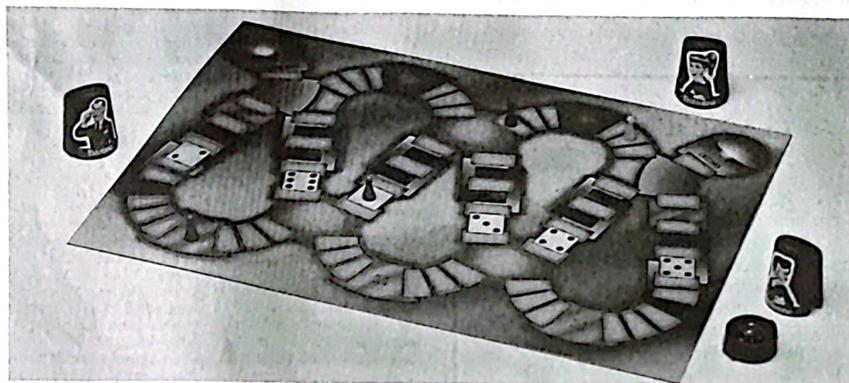
La risposta è semplice, è vero infatti che tutti noi siamo particolarmente appassionati delle pedine bifronti (bianche e nere) ma magari abbiamo anche fratelli e figli (certo, a Othello giocano anche padri e madri di famiglia, cosa credete che il vostro presidente e il direttore del giornale siano ancora degli studenti, senza per questo sottovalutare gli studenti, è ovvio) e allora una volta perché non far felici anche loro?

50 giochi per un party

50 giochi per un party è un gioco particolarmente adatto ai ragazzi perché consente con estrema facilità di rendere ancor più brillante una festa tra amici. Capita spesso, purtroppo, che nel bel mezzo di una festiciola anche i più giovani, quelli cioè che dovrebbero divertirsi anche con poco, si ritrovino a dire: "E adesso cosa facciamo?"

Sarà allora il momento magico di 50 giochi per un party, un gioco che riesce a racchiudere in sé non solo ingredienti per 5 giochi classici come il cerchio nella bottiglia, Tiro a Segno, La Campana, il gioco dell'Oca (con gli stessi ragazzi come protagonisti) e palla in buca, ma è in grado di suggerire altri 45 giochi da fare insieme con materiali facilmente reperibili (come ad esempio l'elenco telefonico o sedie e cucciai) oppure semplicemente sviluppando la fantasia.

50 giochi per un party renderà più piacevole e divertente lo stare insieme tra ragazzi e permetterà loro di variare di volta in volta il loro repertorio, in un continuo crescendo senza annoiarsi mai.



Dubito: il re del Bluff

Del Gioco dell'Oca, nel corso dei secoli, sono state fatte sicuramente non poche varianti.

DUBITO appartiene, senza dubbio alcuno, al di là del gioco di parole al filone sopraccitato, eppure riesce ad essere particolarmente gradevole perché, al magico fascino delle diverse caselle lungo il percorso dalla partenza all'arrivo, in questo caso siamo di fronte a 95 caselle, di cui 31 con significato particolare, unisce il rischio del brivido, rappresentato dalla possibilità, per ogni concorrente, di barare a piacimento.

Il meccanismo è molto semplice: ogni concorrente al suo turno di gioco lancia un dado e avanza del numero di caselle corrispondenti al valore del lancio. Sembra che non ci fosse alcuna novità rispetto alla tradizione del Gioco dell'Oca, ma il fatto è che il miscelatore lanciandoli ha una forma particolare che permette di vedere il risultato del tiro solo a colui che il dado ha lanciato. Ecco allora che si può dichiarare qualsiasi numero a piacimento ed ecco che gli altri concorrenti possono o credere a quanto viene dichiarato, o dubitare della veridicità della dichiarazione.

Se nessuno dubita, e il giocatore di turno ha dichiarato, supponiamo, 4, ecco che il suo segnalino avanza di quattro posizioni. Ma se c'è chi dubita cosa succede? Anche qui il meccanismo è semplicissimo, se chi ha tirato ha detto il vero il segnalino avanza regolarmente del numero ottenuto mentre il segnalino di chi ha dubitato retrocede di altrettante posizioni.

Se invece chi ha dichiarato ha detto il falso, ecco allora che il suo segnalino retrocederà di tante posizioni quante quelle realmente ottenute, mentre il segnalino di chi ha dubitato avvanzerà di altrettante.

Sembra facile, addirittura elementare, eppure la strategia di DUBITO è assai varia e piacevole perché le caselle con valore particolare rappresentano una variabile di non poca importanza.

Vediamole un attimo: Caselle fermo un turno. Caselle gioca di nuovo (ritira il dado). Caselle +3 (avanza di 3 caselle). Caselle -3 (retrocedi di 3 caselle).

Caselle P-3 (chi è in queste caselle quando deve tirare, se fa pari, o almeno se dichiara un numero pari visto che ciò che conta è la dichiarazione, retrocede di 3 caselle, se dichiara dispari avanza, qualora nessuno dubiti, o qualora la dichiarazione sia veritiera, del numero fatto).

Caselle D+3 (se si fa dispari si avvanza di 3 caselle, indipendentemente dal numero dispari dichiarato, se si dichiara pari si resta fermi).

Caselle con i dadi numerati (sono 6, una per ogni numero dall'1 al 6; se chi è in una di queste caselle al momento di tirare fa lo stesso numero raffigurato in casella, moltiplica per 3 il valore del suo tiro: se è nella casella 6 e realizza 6 ecco che avvanzerà di 18 caselle, 15 per il 5, 12 per il 4 e così via).

Caselle Unite (esistono tre di queste caselle che uniscono due diverse parti del percorso).

Chi cade in una di queste caselle lascia il suo percorso originario e si simmetra nell'altro tracciato. Ecco allora che se cadiamo in una di queste caselle si possono verificare due casi: o avanziamo, risparmiando parte del percorso, o retrocediamo e ci troviamo a dover ricompiere nuovamente un percorso già fatto.

Bene, si capisce subito che l'essere più o meno vicini ad una casella particolare può ingenerare nel concorrente il desiderio di "barare": facciamo un semplice esempio, sono a 4 caselle dal "ritira il dado" e faccio 3, nessuno mi vieta di dichiarare 4 e, se nessuno dubiterà di ritirare nuovamente.

A maggior ragione posso cercare di barare in prossimità di una casella che mi farà risparmiare percorso.

Ma è conveniente barare in quei casi? Probabilmente qualcuno verrà a vedermi, e così rischio di essere scoperto in bluff.

Ma d'altro canto è altrettanto evidente che proprio

perché si suppone che qualcuno mi dovrebbe venire a vedere non è nel mio interesse barare.

Dubito che tu dubiti che io dubiti insomma. Credere o non credere?

L'importante è giocare, vivere di persona l'affascinante brivido del bluff, proprio od altrui; ma attenti se nessuno dubita non fate vedere il vostro numero per dimostrare che ci sono cascati e che avevate barato, non solo non è conveniente, ma non è neppure ammesso, il valore del dado lo si guarda solo quando c'è qualcuno che dubita, altrimenti il tiro viene considerato veritiero e il turno passa al giocatore seguente.

Due ultime e non irrilevanti annotazioni: i quattro personaggi raffigurati sui segnalini sono oltremodo simpatici: Fanfarone, Frottolina, Barone e Bleffarda, e il gioco diventa ancor più divertente se dichiarando il punto si assume l'atteggiamento proposto dal segnalino stesso.

Baby Puzzle

Anche i Baby Puzzle (96 pezzi contenuti in una elegante confezione che si apre dall'alto) si rifanno ai personaggi Baby Disney (come i miei Quadretti) e una volta terminati vi daranno anch'essi un simpatico quadretto di dimensioni finali 50x35.

Due sole considerazioni: da un lato l'allegria e la tenerezza (vale la pena di ripeterlo anche se già detta) dei Baby Disney, dall'altro il formato della scatola che si apre dall'alto: bene, vedere i pezzetti colorati del puzzle sarà come assistere ad una pioggia di cioccolatini dolcissimi che vengono via via estratti da una confezione oltremodo simpatica.

Snoopy Bluff

Snoopy bluff è un simpaticissimo gioco tridimensionale per 2-6 giocatori. Sul piano di gioco, variamente colorato, è riportato un percorso caratterizzato da una serie di grandi cerchi di colore rosso nei quali vengono posti, a caso, e con le figure non visibili, i 52 gettoni di Snoopy bluff.

Come tutti i giochi della Clementoni Snoopy bluff ha un meccanismo estremamente semplice: ogni giocatore alla volta ha a sua disposizione alcuni gettoni (variano a seconda del numero dei giocatori) indicati come gettoni Clem Toys, che rappresentano Snoopy in diverse e divertenti espressioni. Le stesse espressioni sono presenti anche nei gettoni Snoopy bluff che sono sparsi lungo il percorso e che, come già detto, non sono però visibili.

Scopo del gioco è quello di formare le coppie tra le figure in nostro possesso e quelle sparse sul piano di gioco.

Quando col tiro del dado si passa sopra dei gettoni Snoopy bluff si ha la possibilità di guardarli, senza però farli vedere agli altri giocatori, e se lo si ritiene opportuno dichiarare che si è formata una coppia e quindi porre il gettone Snoopy bluff sopra uno dei gettoni Clem Toys.

Ovviamente non è detto che si debba dire la verità e quindi c'è chi può voler venire a vedere se la coppia è stata veramente formata.

Si hanno dunque due casi:

a) il giocatore che ha dichiarato coppia ha detto il vero, in questo caso mostra la coppia e chi ha dubitato deve pagare una penalità al concorrente. b) il giocatore che ha dichiarato coppia ha bluffato e quindi deve consegnare il gettone Snoopy bluff a chi ha dubitato. A questo punto chi entra in possesso del gettone Snoopy bluff può, dopo averlo visto, o metterlo da parte per pagare eventuali penalità, oppure dichiarare a sua volta coppia. In tal caso è evidente che gli altri giocatori possono "andare a vedere".

Quando un giocatore ha formato tutte le coppie corre alla caccia di Snoopy, posta al centro del piano di gioco, e una volta entratovi dichiara termine al gioco stesso.

Attenti però perché non è detto che chi arriva alla cuccia di Snoopy debba necessariamente aver vinto.

A questo punto infatti si contano i punti:

- a) 3 punti per ogni coppia formata bluffando.
- b) 2 punti per ogni coppia formata realmente.
- c) 1 punto per ogni gettone sfuso (gettoni acquisibili solo come pagamento di penalità da parte di giocatori che sono venuti a vedere quando non c'era il bluff).

Ovviamente vince chi ha il maggior punteggio.

Due simpatiche particolarità da sottolineare sono sia la presenza di 4 gettoni Jolly, rappresentanti il simpaticissimo Woodstock, l'uccellino amico di Snoopy; e poi il fatto che i sei segnalini rappresentano altrettanti eroi (da Charlie Brown in poi) degli amici di Snoopy.



OTHELLO NEWS

Anno 2 - N. 1 - Febbraio 1986

Periodico di cultura ludica edito dalla: CLEM TOYS S.p.A.

Organo ufficiale della Federazione Nazionale Gioco Othello - F.N.G.O.

Pubblicazione trimestrale gratuita a carattere informativo

Direzione e redazione: Zona Ind.le Forteneoce 62019 RECANATI (MC)

Direttore responsabile: Francesco Pellegrini

Registrazione Tribunale di Macerata N. 255, 127/85

Grafica e stampa: Tecnostampa s.r.l. Via Loreto, 22 62019 RECANATI (MC)

Giochiamo in Borsa

Il misterioso mondo della Borsa finalmente alla portata di tutti. Piazza degli Affari è infatti un continuo susseguirsi di trattazioni, di acquisti e di vendite, guadagni e perdite che seguono l'andamento delle azioni a seconda che queste salgano o scendano.

Il meccanismo del gioco è molto semplice pur rispettando il più possibile il vero andamento della Borsa.

3 elementi spiccano su tutti gli altri:

a) Il piano di gioco formato da un grande simbolo del dollaro, ovviamente suddiviso in molte caselle, ognuna col suo particolare significato;

b) la tabella delle quotazioni dove sono raffigurati i titoli che possono essere trattati;

c) 24 carte "Il Sole 24 Ore" che riportano delle notizie atte ad influenzare positivamente o negativamente l'andamento della Borsa.

Pur senza spiegare il gioco in tutti i suoi dettagli è bene vedere brevemente quali sono le principali caselle rappresentate nel piano di gioco e che conseguentemente abbiano sul gioco stesso:

1) BORSA stando in questa casella si possono acquistare o vendere azioni diverse. Ovviamente non si può nello stesso turno di gioco acquistare e vendere azioni della stessa società.

2) OPERAZIONI A TERMINE stando in questa casella un giocatore deve impegnarsi a vendere o acquistare alla scadenza di 1, 2, 3, turni un certo numero di azioni al prezzo corrente (indicato nella ta-

bella delle quotazioni) maggiorato di un importo prefissato (dipendente dall'indice delle azioni trattate) detto Premio.

L'operazione a termine è una delle fasi più brillanti del gioco perché quando la si deve effettuare viene compilata una scheda "Operazione a termine" indicando diverse variabili: a) tipo di operazione (acquisto o vendita); b) scadenza (dopo 1, 2, 3 turni); Titolo trattato e quantità (numero di azioni); prezzo base (quotazione corrente al momento della operazione); importo del premio (come detto variabile); prezzo alla scadenza.

Abbiamo poi le caselle Il Sole 24 Ore (già spiegate), quelle delle Cedole (si ritira il dividendo), Tasse (ovviamente si paga).

Interessante è il vedere cosa determina l'oscillazione del valore di un titolo. Come noto per la legge della domanda e dell'offerta quando un titolo viene acquistato aumenta la sua quotazione, e quando viene venduto diminuisce.

Dopo l'acquisto di un titolo la nuova quotazione sarà data dal prezzo di acquisto + (quantità trattata x 100).

Facciamo un esempio: supponiamo che acquistiamo 50 Dalmine a L. 15.000 cadauna. Ebbene il nuovo valore delle Dalmine sarà di L. 20.000, Avremo infatti 15.000 (prezzo di acquisto) + 5.000 (50x100) = 20.000. Tutte le operazioni devono essere sempre effettuate attraverso la Cassa Centrale (Banca) e quando un giocatore riesce ad arrivare a pos-

sedere L. 5.000.000 in contanti può andare, e solo in quel caso, all'arrivo.

Non vince chi arriva per primo ad avere i 5.000.000 in contanti perché ovviamente si deve tener conto delle azioni possedute da ogni concorrente. Ecco allora che quando termina il gioco si fa il conto sommando i soldi in contanti più il valore delle azioni possedute (questo ovviamente lo si prende dalla Tabella delle Quotazioni) e la Cassa Centrale paga ad ogni giocatore il relativo importo.

Vince chi a quel punto possiede il più denaro.

Piazza degli Affari è veramente un gioco dinamico e anche, al di là delle apparenze o del "timore di entrare in Borsa" un gioco molto semplice e simpatico che non mancherà di diventare un "classico" della famiglia italiana.

Ultima annotazione, all'interno della scatola c'è un libretto, curato da esperti, che spiega ai ragazzi, ma non solo a loro, il meccanismo della Borsa.



È arrivato un bastimento carico di.....

È ARRIVATO UN BASTIMENTO CARICO DI... è un gioco particolarmente indicato per stimolare la memoria e la conoscenza dei ragazzi facendoli al contempo divertire.

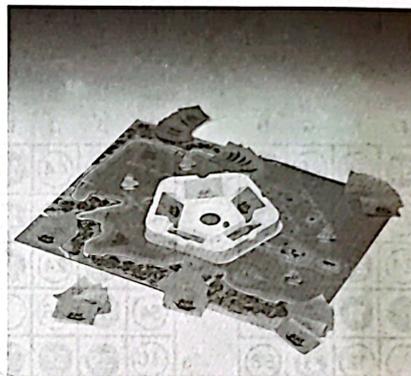
Il piano di gioco rappresenta una serie di porti che dovranno essere toccati dai concorrenti prima di giungere al porto d'arrivo.

Nel piano di gioco stesso vi è anche una roulette, oltre a 5 cavità che dovranno contenere le carte da gioco.

Le carte, 55 in tutto, sono di tre tipi: 45 in cui è scritto È arrivato un bastimento carico di... e il nome (sottolineato) della classe di oggetti che il bastimento deve trasportare. 5 carte Jolly che fanno avanzare automaticamente, e 5 carte fanno invece indietreggiare.

La roulette è formata da 20 cave e ad ogni cava corrisponde una lettera dell'alfabeto (è esclusa la H).

Il lancio della pallina nella roulette serve ad indicare l'iniziale del nome della classe



di oggetti che il bastimento trasporta.

Ad esempio se il bastimento trasporta Animali e la pallina della roulette si ferma sulla A ecco che avremo tutti animali con la A: anatre, armadilli, aquile e così via; se

cade sulla B dovremo pensare ad animali con la B: bertucce, buoi, bisonti etc.

Il meccanismo del gioco è molto semplice: chi è di turno avanza automaticamente di una casella, poi estrae una carta e se è Jolly avanza anco-

ra, così come retrocede se questo gli indica la carta; il divertente viene se pesca la carta "È arrivato un bastimento carico di..." (e la categoria da dichiarare, ad esempio animali, come suddetto) a questo punto il giocatore fa girare la roulette e inizia a dire un nome corrispondente alla lettera uscita (ovviamente della categoria indicata nella carta precedentemente pescata) subito deve dire un nome, sempre di quella categoria, e con la stessa iniziale, il giocatore alla sua destra, e così via finché si è in grado di dire nomi sempre diversi da quelli già dichiarati. Chi non è in grado di dire il nome quando è il suo turno esce e continuano gli altri finché non ne rimane che uno solo che fa avanzare di una casella il suo bastimento.

A questo punto il gioco passa al giocatore seguente che ricomincia le operazioni da capo.

Vince chi ovviamente arriva per primo alla casella d'arrivo.



Fantastico show

Fantastico show trasporta i ragazzi nel mondo più amato e misterioso, quello dei giochi di prestigio.

Le origini della magia si perdono sicuramente nella notte dei tempi, e non è certo da escludere che centinaia, e forse anche meno, anni fa ci fossero degli individui che, possedendo la capacità di illudere il prossimo attraverso le loro manipolazioni, si facevano passare per sacerdoti o stregoni.

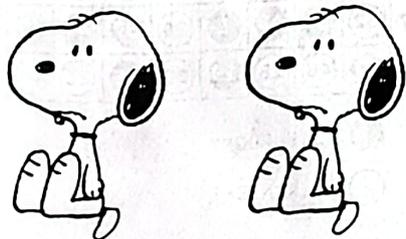
Oggi la magia non è più considerata soprannaturale, ma è diventata una delle principali componenti degli spettacoli illusionistici.

Cosa più desiderabile allora per un ragazzo, e forse non solo per lui, che riuscire a stupire gli amici con trucchi e "apparizioni" mirabolanti?

Ebbene, Fantastico Show offre tutto l'occorrente per poter diventare un prestigiatore in erba: dall'uovo bucatto con foulard, alle carte della fortuna, dalle famosissime 2 corde fino alla bacchetta magica.

Certo, occorreranno anche un po' di destrezza con le mani e un po' di capacità di agire con naturalezza senza farsi scoprire mentre si sta effettuando il gioco di prestigio.

Ma i ragazzi imparano presto e Fantastico Show sarà per loro una scoperta sempre più nuova e sempre più affascinante che li condurrà per mano, passo passo nel fantastico mondo di Mandrake e dei maestri della magia.



Sapientino Scuola

Gradualità, linearità sistematicità, chiarezza sono le principali caratteristiche di Sapientino Scuola che si presenta con obiettivi didattici ed educativi estremamente validi:

a) sviluppa nel bambino le capacità logiche di discernere, associare, costruire relazioni tra elementi, classificare.

b) soddisfa le prime esigenze culturali del bambino.

c) orienta tali esigenze a saper organizzare la realtà in cui vive, attraverso esperienze-gioco educative e qualificanti.

Sapientino Scuola è, come si può facilmente capire, un gioco prescolastico che apre nuovi, interessanti, orizzonti didattici.

42 schede, per 84 programmi complessivi, stimolano la fantasia del bambino, introducendolo al contempo in una graduale maturazione psicologica e intellettuale.

Molti gli argomenti trattati: dagli animali, il loro habitat, i loro cuccioli, cibi e impronte; al tempo meteorologico alle forme e ai colori, e sempre più avanti con puzzle, insiemi e lettere.

Sapientino Scuola offre quindi un materiale didattico articolato e sequenziale, metodicamente strutturato, atto a promuovere lo sviluppo dell'attività conoscitiva, caratterizzato, in quest'età psicologica del bambino, da operazioni concrete, per la formazione dei primi concetti.

E il giusto premio, quando si indovina è rappresentato da un simpatico suono elettronico e dall'accendersi della scritta "BRAVO".



INDIRIZZI INTERNAZIONALI

FRANCIA
Fédération Française d'Othello
33, rue de la Butte-aux-Cailles
F-75013 PARIS

U.S.A.
United States Othello Association
P.O. Box 342
FALLS CHURCH, VA 22046

AUSTRALIA
The Australian Othello Association
c/o PAUL WHITE
P.O. Box 199
Albert Park, VICTORIA 3206

GIAPPONE
Japan Othello Game Association
4th Fl. - Shobe Bldg.
4-9-6 Hatchobori
CHOU-KU, TOKYO

SVEZIA
Svenska Othello-Forbundet
c/o Per-Erik Wahlberg
Holmlagen 23
S-75251 UPPSALA

GRAN BRETAGNA
British Othello Federation
The Grey House
3, Broad Street
STAMFORD, LINE PE9 1PR

1° Milan Open International

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		23	22	13	24	25	44	45
2		46	20	11	12	15		
3	19	21	2	3	8	7	26	
4	18	17	1			6	28	
5	14	9	4			35	27	
6	29	10	16	5	31	34		30
7		47	38	32	40	42		
8		37	36	33	39	41	43	

● M. MERKLE 64
○ P. JUMEN 0

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	45	36	18	43	17	42	41	44
2	12	46	19	6	7	40	47	30
3	11	13	2	3	16	35	33	29
4	8	5	1			10	21	28
5	14	15	4			24	22	31
6	26	37	23	9	20	27	34	32
7	49	59	57	51	50	25	39	52
8	60	58	56	55	54	38	53	48

● HARALAMBOPOULOS 27
○ F. MARCONI 37

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	58	56	37	42	43	26	47	54
2	59	57	36	41	22	19	49	53
3	29	27	31	14	3	6	24	20
4	30	28	16			2	11	12
5	23	18	5			7	9	35
6	32	34	21	4	1	10	8	25
7	33	46	13	38	15	17	50	48
8	60	55	40	44	39	45	52	51

● L. PUZZO 31
○ J. FEINSTEIN 33

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	53	30	29	28	35	36	40	55
2	54	52	33	27	26	37	46	57
3	21	13	2	1	24	25	44	42
4	16	18	3			11	45	41
5	23	8	4			12	31	38
6	15	7	5	9	6	32	34	43
7	58	56	17	10	14	39	49	51
8	59	60	22	19	20	47	48	50

● B. DAUNAS 44
○ V. KIERULF 20

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	51	52	44	17	22	18	23	58
2	50	42	29	21	12	13	48	57
3	53	41	24	11	7	8	16	20
4	54	43	36			4	9	37
5	40	39	35			3	10	15
6	55	30	25	6	1	2	5	38
7	49	56	31	28	26	14	45	47
8	60	59	32	33	27	19	34	46

● J. FEISTEIN 22
○ A. RANIERI 42

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	57	58	25	27	34	39	45	59
2	31	46	19	16	24	40	54	60
3	30	28	13	9	5	10	17	38
4	29	33	12			4	41	51
5	36	32	3			1	15	50
6	37	53	6	2	8	7	43	42
7	56	52	35	14	11	20	47	44
8	55	26	21	22	23	18	49	48

● P. ZAMA 33
○ P. BHAGAT 31

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	57	35	30	17	26	27	60	58
2	56	52	11	8	23	25	48	59
3	15	12	2	3	14	24	21	42
4	19	9	1			6	29	40
5	16	10	4			7	22	43
6	13	28	34	5	18	20	39	41
7	51	53	50	33	31	32	45	44
8	54	55	36	49	38	37	47	46

● A. KIERULF 39
○ A. BRUSCA 25

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	60	44	23	43	18	42	48	56
2	55	59	15	16	13	37	45	57
3	30	22	19	8	7	10	11	12
4	29	24	20			4	9	14
5	31	27	17			3	21	25
6	28	32	26	6	1	2	5	40
7	52	39	33	35	46	34	47	58
8	53	54	38	36	49	41	51	50

● J. FEINSTEIN 22
○ A. BRUSCA 42

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	54	53	20	18	27	17	38	60
2	58	55	15	13	14	21	47	59
3	23	25	2	3	4	11	12	39
4	49	8	1			5	10	32
5	56	19	16			22	31	40
6	48	50	42	6	7	24	34	33
7	52	51	43	9	26	37	41	45
8	57	46	28	29	30	35	36	44

● J. F. PUGET 33
○ A. RANIERI 31