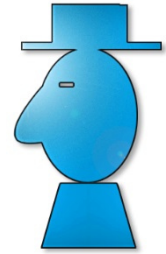


SOLUZIONE DELL'ENIGMA

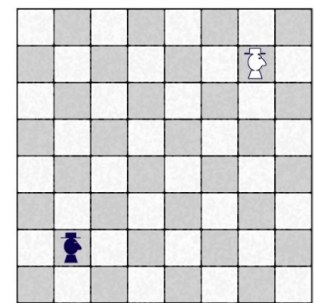
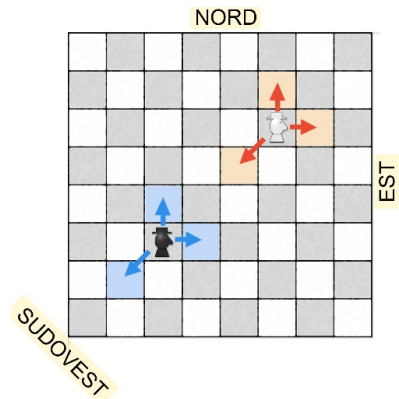
Lo sfarafànfelo bussolato

sede succursale



Su una scacchiera immagina un pezzo, lo *sfarafànfelo*, il quale (spazio permettendo) può muoversi di una casella verso nord, verso est o in diagonale verso sudovest (vedi la figura a fianco e presta attenzione al fatto che le direzioni indicate sono intese in senso assoluto: tutti gli sfarafànfeli sulla scacchiera, indipendentemente dal loro colore, hanno lo stesso nord, lo stesso est e lo stesso sudovest). Com'è ovvio, se uno *sfarafànfelo* finisce su una casella già occupata, si mangia il pezzo. Inoltre, ad ogni turno, lo *sfarafànfelo* ha a disposizione un unico movimento e non gli è consentito restare fermo.

Disponendo uno *sfarafànfelo* bianco e uno nero sulla scacchiera come mostrato a fianco e facendo iniziare la pedina bianca, **quale è il numero minimo di mosse perché uno dei due *sfarafànfeli* possa mangiare l'altro?**



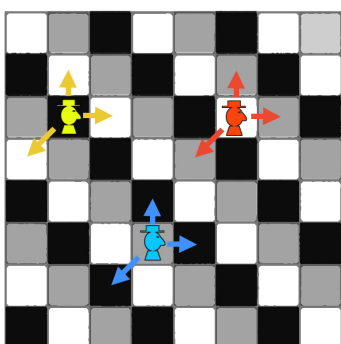
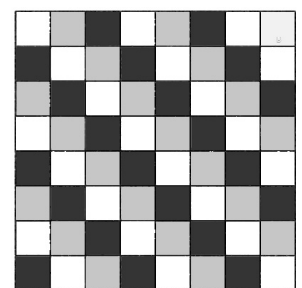
SOLUZIONE



È IMPOSSIBILE

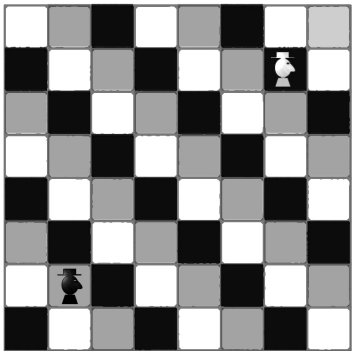
Possibile strategia risolutiva

Com'è noto, la classica scacchiera è costituita da caselle nere e bianche disposte secondo uno schema alternato semplicissimo. Una possibile soluzione dell'Enigma consiste nell'aggiungere un terzo tipo di casella e creare il fantasioso tassellamento a tre colori mostrato a destra →.



Sulla scacchiera "a tre colori" i movimenti dello sfarafànfelo mostrano la loro regolarità: da una casella bianca (qualsiasi) si può raggiungere soltanto una posizione grigia (vedi la pedina rossa a fianco), da una casella grigia una nera (pedina azzurra) e da una nera si finisce inevitabilmente su una bianca (pedina gialla).

Ritorniamo ora all'Enigma originario e posizioniamo i due sfarafànfeli nelle posizioni iniziali. Il bianco muove per primo e visto che parte da



una casella nera finirà inevitabilmente su una bianca. Con questo tipo di mossa lo sfarafanelo nero non corre alcun rischio, trovandosi su una casella grigia. Ora tocca a quest'ultimo e, per quanto detto sopra, salterà necessariamente su una casella nera. Purtroppo per lui, l'avversario occupa ormai una posizione bianca e quindi non rischia nulla. Questa rincorsa "a tre colori" proseguirà in eterno, vedendo l'inseguito sempre a di fuori dalla portata dell'inseguitore. La morale è che, al duello sfarafanelo, l'unico modo di vincere è di passare la mano.