

Erich

Professore, ricercatore, divulgatore, Erich Friedman non è solo un talentuoso matematico, ma anche un prolifico ideatore di giochi enigmistici: il suo sito web, in cui presenta i migliori giochi di logica ed enigmistica da lui creati nell'ultimo decennio, riceve ogni mese migliaia di visitatori da tutto il mondo.

L'AMORE AI TEMPI DEL CUBO

Prima ancora di essere un promettente studente di matematica alla Cornell University, Erich rimase folgorato dalla bellezza e dall'apparente semplicità del cubo di Rubik (che, una volta compreso l'algoritmo, riusciva a risolvere in soli 75 secondi). Negli anni seguenti approfondì il suo interesse per i rompicapo, in particolare per quelli *carta e penna* e si chiese come si potessero creare questo genere di giochi. Dopo un certo apprendistato, ecco che un piccolo sogno si avvera: alcuni suoi giochi vengono pubblicati sulla celebre rivista *Games*. Poco tempo dopo, contattato da Nick Baxter, Erich diventa fornitore ufficiale di giochi per l'*U.S. Puzzle Championship*, assieme a molti celebri nomi dell'enigmistica d'oltreoceano.

DUE FACCE, UNA MEDAGLIA

In realtà Erich incarna alla perfezione quel dinamico sodalizio tra mondo della matematica e mondo dell'enigmistica, in cui spesso ci siamo imbattuti anche noi in queste pagine, come se fossero due

Friedman



CREDIT

BIBLIOGRAFIA & WEB

■ www2.stetson.edu/~efriedma/index.html

Il sito ufficiale di Erich Friedman. Favoloso.

■ www.puzzlemonger.com/interviews/friedman.asp
Intervista all'autore (in inglese).



facce di una stessa medaglia.

Ma cosa può spingere un bravo ricercatore, nonché Professore associato di matematica in una prestigiosa università americana (la Stetson University in Florida), autore di saggi scientifici dall'altisonante titolo come *Il Triangolo di Pascal e la distribuzione di Boltzmann*, inventore perfino di una serie numerica che porta il suo nome (i cosiddetti numeri di Friedman, vedi box) a dedicarsi al mondo degli enigmi e dei rompicapo? In una recente intervista

Erich ha risposto semplicemente dicendo che questi giochi sono molto divertenti, soprattutto quando ci si vuole rilassare. "La vera fortuna sta nel fatto che quelle stesse competenze che ci aiutano ad essere dei buoni matematici, sono ugualmente utili nella creazione e risoluzione di enigmi", continua Erich.

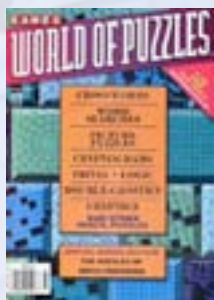
SEMBRA FACILE...

Molti giochi di Erich Friedman colpiscono per la loro essenzialità. Facilissimi da spiegare, sembrano altrettanto facili da risolvere. Ma non è così. Le informazioni (gli "aiuti") sono ridotti al minimo. Questa filosofia rende spesso i suoi enigmi molto difficili da risolvere. "Non mi sono mai preoccupato del fatto che un mio gioco

fosse difficile", ha detto Erich, "ho imparato che in giro ci sono molte persone, pronte a risolvere qualsiasi enigma dia loro in pasto"!

BIBLIOGRAFIA & WEB

Erich non ha ancora al suo attivo libri di enigmistica, avendo sempre preferito collaborazioni con riviste del settore. Proprio il mese scorso la rivista di enigmistica *World of Puzzles* ha dedicato ai suoi giochi una sezione speciale.



Non-crossing puzzle

In questo gioco devi trovare il percorso che tocchi tutti i pallini colorati, e che non si incroci mai, facendo sì che il numero "n" all'interno di un determinato pallino sia proprio l'ⁿesimo pallino toccato dal tracciato.

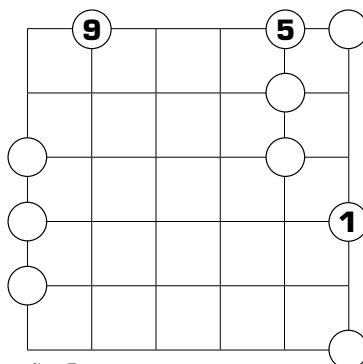
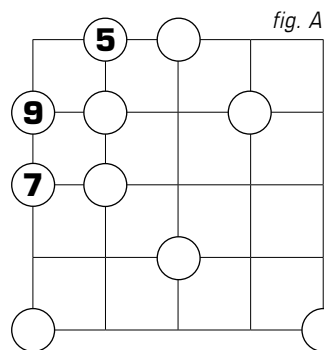
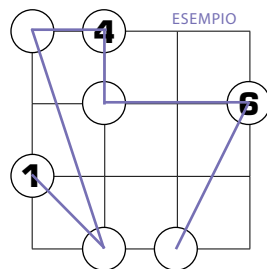
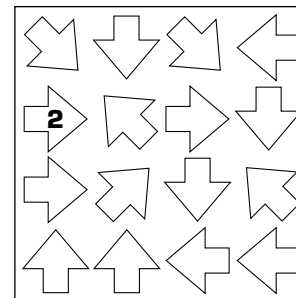
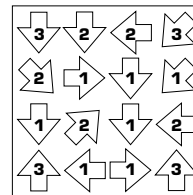


fig. B

Le soluzioni sono nelle ultime pagine

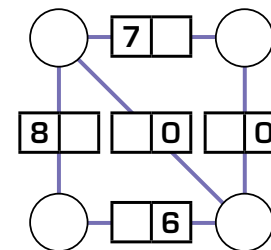
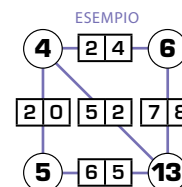
ESEMPIO



Precise pointer puzzle

Bisogna mettere un numero in ciascuna freccia facendo sì che esso sia uguale al numero dei diversi numeri presenti nelle frecce a cui la freccia punta. Osserva l'esempio in alto a sinistra.

La prima freccia in alto a sinistra contiene 3 perché punta a tre frecce che hanno 3 valori diversi (1, 2 e 3). La seconda freccia, invece, pur puntando a sua volta tre frecce, contiene un 2 in quanto di queste tre frecce due contengono la stessa cifra, cioè 1.



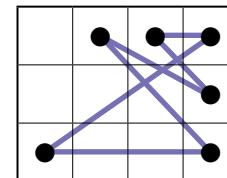
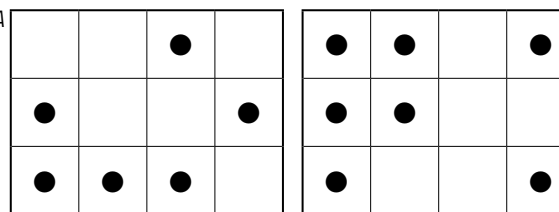
Product net puzzle

Inserisci un numero intero positivo in ciascun cerchio e una cifra in ciascun quadrato bianco, facendo in modo che il prodotto tra ciascuna coppia di numeri uniti dalle linee rosse sia il numero di due cifre nei rettangoli.

Tricky tour puzzle

Unire i puntini presenti nello schema in un unico "loop" usando tratti di lunghezza sempre diversa, come mostrato nell'esempio qui a destra.

fig. A



ESEMPIO

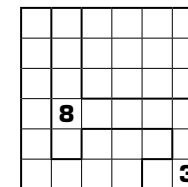
I tratti possono incrociarsi, ma non possono ripassare su un puntino che è già stato toccato in precedenza.

fig. B

Room puzzle

È un gioco destinato a solutori davvero pazienti! Dividi l'area dello schema in 3 distinti settori di 12 caselle, facendo sì che ciascun numero presente nello schema indichi proprio il numero di caselle

ESEMPIO



"visibili" (orizzontalmente e verticalmente) dalla casella in cui si trovano. Fai attenzione perché più numeri possono far parte dello stesso settore.

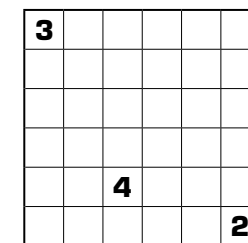


fig. A

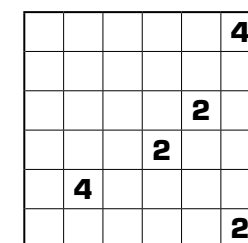
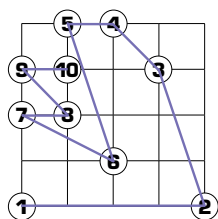
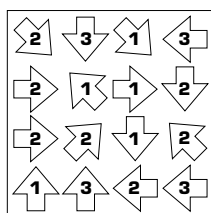
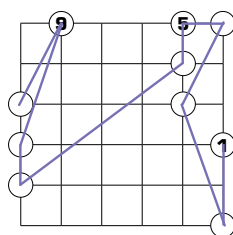


fig. B

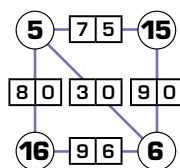


Non crossing puzzle

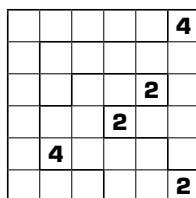
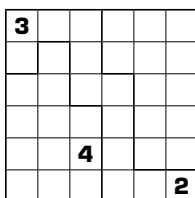


Precise pointer puzzle

Product net puzzle



Room puzzle



Tricky tour puzzle

