**GIOCO DEL QUINDICI**

Il **gioco del quindici** è un [rompicapo](https://it.wikipedia.org/wiki/Rompicapo) classico creato nel [1874](https://it.wikipedia.org/wiki/1874) da Noyes Palmer Chapman, postino in servizio a [Canastota](https://it.wikipedia.org/wiki/Canastota), e popolarizzato nel [1880](https://it.wikipedia.org/wiki/1880) da [Samuel Loyd](https://it.wikipedia.org/wiki/Samuel_Loyd). Il gioco consiste di una tabellina di forma quadrata, solitamente di [plastica](https://it.wikipedia.org/wiki/Plastica), divisa in quattro righe e quattro colonne (quindi 16 posizioni), su cui sono posizionate 15 tessere quadrate, numerate progressivamente a partire da 1. Le tessere possono scorrere in orizzontale o verticale, ma il loro spostamento è ovviamente limitato dall'esistenza di un singolo spazio vuoto. Lo scopo del gioco è riordinare le tessere dopo averle "mescolate" in modo casuale (la posizione da raggiungere è quella con il numero 1 in alto a sinistra e gli altri numeri a seguire da sinistra a destra e dall'alto in basso, fino al 15 seguito dalla casella vuota).

Loyd descrisse per la prima volta il suo *fifteen puzzle* ("rompicapo del quindici") nel volume [*Sam Loyd's Cyclopaedia of 5000 Puzzles, Tricks and Conundrums*](https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Sam_Loyd%27s_Cyclopaedia_of_5000_Puzzles,_Tricks_and_Conundrums&action=edit&redlink=1), pubblicato postumo nel [1914](https://it.wikipedia.org/wiki/1914) dal figlio (anche lui Samuel Loyd). Il gioco ebbe subito grande successo, contribuendo alla fama del suo inventore, già rinomato [enigmista](https://it.wikipedia.org/wiki/Enigmistica) e autore di altri giochi di successo.

Loyd mise in palio la cifra di mille [dollari](https://it.wikipedia.org/wiki/USD) come premio per chi fosse riuscito a risolvere una versione del gioco partendo da una posizione identica a quella finale, ma con i numeri 14 e 15 scambiati. Un premio che nessuno mai avrebbe potuto reclamare poiché, come l'autore sapeva benissimo, la soluzione del gioco partendo da una tale configurazione è matematicamente impossibile.

Il gioco del quindici è oggi considerato un solitario classico, un cosiddetto *scacciapensieri* o *rompicapo*. È stato commercializzato da tantissime case editrici e in moltissime varianti. Molte edizioni uniscono l'idea originale con quella del [puzzle](https://it.wikipedia.org/wiki/Puzzle), distribuendo sulle tessere un disegno che riappare correttamente solo quando gli stessi sono state riordinati correttamente. Esistono anche varianti con un numero di caselle (e quindi di tessere) differente. Molte versioni [software](https://it.wikipedia.org/wiki/Software) sono disponibili per [personal computer](https://it.wikipedia.org/wiki/Personal_computer).