

PRISMA

www.prismamagazine.it

N. 68 Novembre 2024
Mensile
€ 4,80

MATEMATICA, GIOCHI, IDEE SUL MONDO

Civile, militare o DUALE?



**IL LIBRO BIANCO
DELLA COMMISSIONE EUROPEA
LANCIA UNA CONSULTAZIONE
SUL RAFFORZAMENTO DEL SOSTEGNO
ALLA RICERCA E ALLO SVILUPPO
DELLE TECNOLOGIE A DUPLICE USO.
IL DOCUMENTO RIPROPONE
LA QUESTIONE DEL RAPPORTO
TRA RICERCA CIVILE E MILITARE.
E PONE LA SCIENZA DI FRONTE A UN BIVIO**

SPECIALE

Il Nobel assegnato
ai padri dell'ia conferma
l'attenzione di Stoccolma
alle sfide del presente

► PAG. 22

REPORTAGE

Non solo minacce
all'ecosistema. Le Galápagos
devono fare i conti anche
con la crisi delle infrastrutture

► PAG. 44

ATTUALITÀ

Ritenuta ormai necessaria,
la riforma delle università
telematiche si scontra
con i tempi della politica

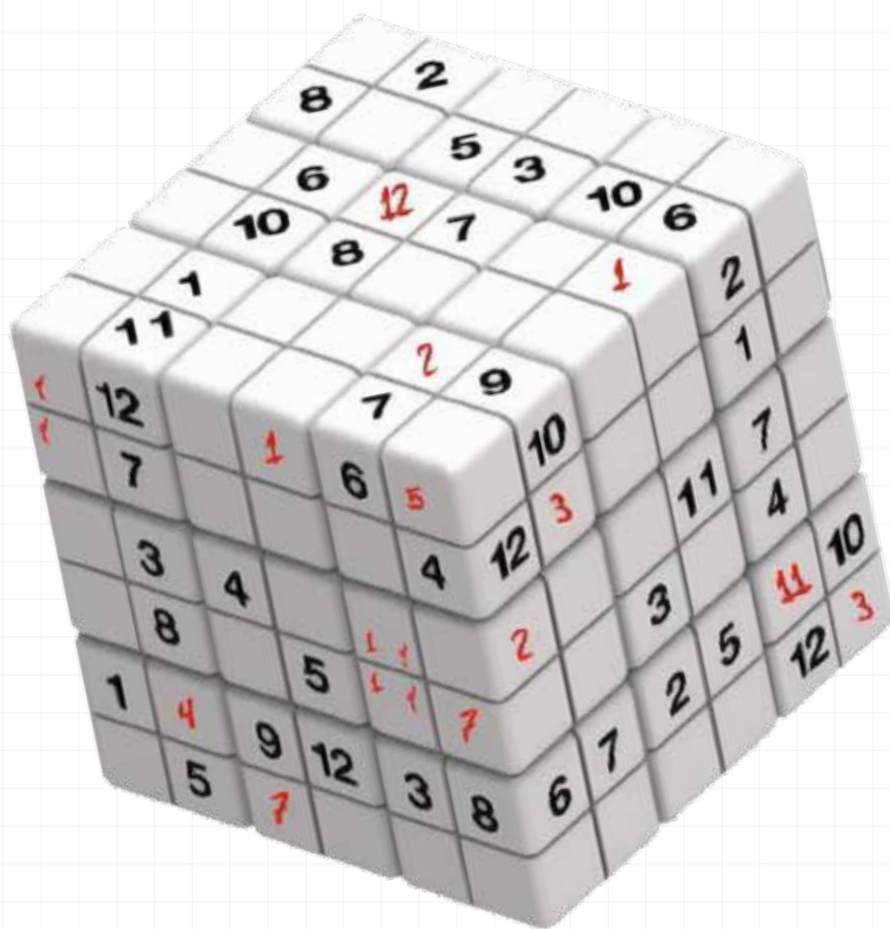
► PAG. 48

GIOCHI

Novembre è il mese
dei Giochi matematici
d'autunno. Tutti i test
per arrivarci pronti

► PAG. 83

KUBOK, IL ROMPICAPPO CHE PARLA ITALIANO



Tra i contenuti editoriali pubblicati su quotidiani e riviste di tutto il mondo, figurano sempre giochi logici e passatempi che comprendono soprattutto gli intramontabili cruciverba e Sudoku. Adesso c'è un nuovo gioco di logica numerica che sta dilagando negli Stati Uniti ed è Kubok. L'inventore è un italiano: Eugenio Coppo, architetto con il pallino per l'invenzione, che incontriamo per raccontarci questo nuovo gioco.

Ci racconta che cos'è Kubok?

Kubok è un progetto editoriale, nato una decina di anni fa con l'intento di creare nuovi giochi di logica numerica, e talvolta anche matematica, destinati alle rubriche di giochi generalmente presenti nei quotidiani e riviste di tutto il mondo.

Come è nato?

Il primo gioco è nato nel 2007, osservando il Sudoku che in quel periodo stava riscuotendo un crescente successo in tutto il mondo. L'idea, inizialmente, consisteva in un vero e proprio cubo, con ciascuna delle 6 facce contenenti una griglia numerica su cui poter annotare i numeri. Il fatto che nella realtà le facce del cubo visibili contemporaneamente sono al massimo 3 ha portato alla sua versione piana in cui ciascuna delle tre facce presenta una griglia 6x6, ciascuna divisa in sei sottogriglie 2x2. Scopo del gioco è inserire, secondo alcune regole, i numeri da 1 a 12 senza ripetizioni. E come per il sudoku, a seconda dei numeri visibili, ci sono vari livelli di difficoltà.

Dalla versione originale ne sono nate molte altre, con forme e complessità più o meno varie, che hanno un grande successo sui quotidiani statunitensi.

I feedback raccolti promuovendo il primo gioco ci hanno permesso di capire il funzionamento del settore editoriale legato all'area dei passatempi come cruciverba, rompicapo, puzzles ecc. Abbiamo capito, per esempio, che il mercato editoriale statunitense è molto più attivo di quello europeo e che i solutori di tutto il mondo vorrebbero risolvere giochi con poche regole da studiare, intuitivi, sufficientemente impegnativi e con un aspetto grafico non banale. Questa esperienza ci ha permesso di ideare una trentina di giochi, molti dei quali assolutamente innovativi nella grafica e nei contenuti.

C'è un sito o una app su cui provare a cimentarsi a Kubok?

Una buona parte dei nostri giochi è visibile nel sito www.kubok.it e alcuni di loro sono giocabili online.



Per i lettori di Prisma ecco un Kubok da risolvere

