

Un architetto messinese ha messo a punto una variante "tridimensionale" del celeberrimo Sudoku Dal cubo di Rubik al... "cubo di Coppo"

Costanza Villari

L'ozio vacanziero alimenta le fila di un vero e proprio esercito: quello dei fanatici dell'enigmistica. Una divisione di quest'agguerrita armata, ogni anno più numerosa, sono gli amanti del Sudoku. Il rischio che il rompicapo logico giapponese possa annoiare spinge i giocatori esperti a cercare sfide sempre più nuove e avvincenti. E a trovarle nei modi più disparati e originali, com'è avvenuto nel caso di Eugenio Coppo, l'architetto messinese che del Sudoku ha proposto un'interessante variante.

«È una sua evoluzione – spiega l'architetto in proposito – che garantisce ai solutori più esperti, ma anche ai principianti, più livelli, più combi-

nazioni, più divertimento».

Classe 1957, Coppo lascia trasparire la sua personalità eclettica da un'attività professionale che spazia dalla nautica al design, toccando anche gli ambiti della scienza e dell'arte. Già negli anni 80, infatti, sulla scia del successo del cubo di Rubik, studiava nuovi rompicapi tridimensionali. Ma l'intuizione decisiva è arrivata quattro anni fa: la diffusione del Sudoku su scala mondiale ha spinto Coppo a fondere i risultati delle sue precedenti sperimentazioni con la... filosofia dei quadrati latini. È nato così il "suo" cubo: il Cubo di Coppo, per l'appun-

to.

«Nei più di duecento schemi che, ad oggi, ho composto in modo artigianale, senza l'ausilio di alcun software dedicato

Questa pagina è dedicata ai giochi che ci inviate. Ogni mese un lettore farà parte dei "creatori" di Brain Trainer.

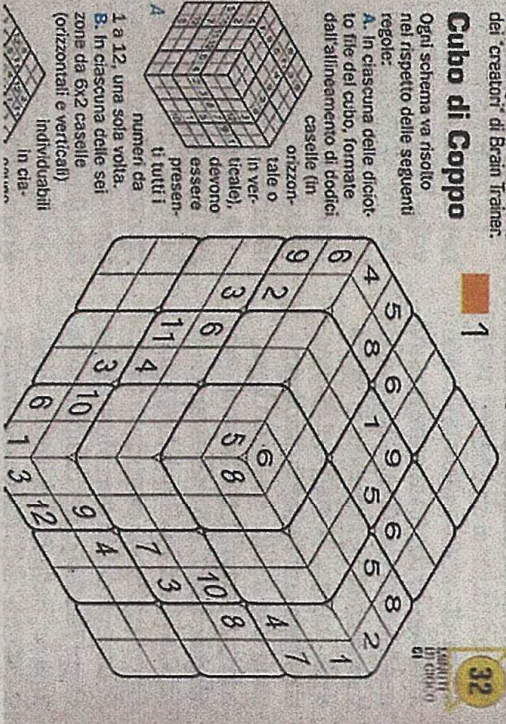
Cubo di Coppo

Ogni schema va risolto nel rispetto delle seguenti regole:

A. In ciascuna delle dodici file del cubo, formate dall'allineamento di dodici caselle (in orizzonte o in verticale), devono essere presenti tutti i numeri da 1 a 12, una sola volta.

B. In ciascuna delle sei zone da 6x2 caselle (orizzontali e verticali) individuali in ciascuna faccia, devono essere presenti tutti i numeri da 1 a 6, una sola volta.

Un esempio di "Cubo di Coppo" tratto dal sito dell'autore



sulle tre matrici. Per venire a capo, basta seguire tre semplici regole».

Nonostante abbia appena mosso i primi passi nel mondo dei puzzle, il Cubo di Coppo sta riscontrando un discreto successo sulle riviste specializzate, potendo già vantare pubblicazioni su Linux, Focus e Brain Trainer. È inoltre in preparazione – promette l'architetto – un'applicazione che dovrebbe rendere presto disponibile il gioco anche su smartphone e tablet.

Per saperne di più basterà visitare il sito www.cubod coppo.com, he raccoglie ogni informazione sul "cubo". E chissà che la prossima estate non ci si trovi, assieme ai vicini di sdraio, ad allenare la mente col nuovo rompicapo logico tutto messinese.