

L'inventore del mitico rompicapo, il giocattolo più venduto della storia, torna con un nuovo puzzle 3D, che sarà presentato in settimana

Rubik ci riprova con "360" Ecco il Cubo versione 2009

di ALESSIA MANFREDI



Il suo cubo ha fatto dannare milioni di persone in tutto il mondo. L'oltraggiosa semplicità di quei quadratini colorati che non finivano mai per allinearsi magicamente, ricomponendo facce uniformi dello stesso colore - bianco, blu, verde, rosso, arancio e giallo - a meno che uno non ci studiasse su molto molto seriamente, ha ossessionato bimbi e papà per tre decenni. Ora Rubik ci riprova con un nuovo puzzle 3D, che promette di affascinare nuove generazioni di adepti e di diventare altrettanto frustrante. "360", è questo il nome del nuovo cubo di Rubik versione 2009, che sfrutta lo stesso principio che ha

reso immortale il suo fratello maggiore: qualcosa di apparentemente molto semplice, tutto lì davanti agli occhi, che si rivela invece diabolico da risolvere.

Il nuovo gioco, anticipato dai giornali britannici, sarà presentato ufficialmente il 5 febbraio a una fiera in Germania: è fatto di sei palline colorate intrappolate all'interno di tre sfere di plastica trasparenti. Per averne ragione, bisogna far spostare le palline dalle sfere più interne fino a farle cadere nell'alloggiamento corrispondente sulla sfera più esterna, scuotendole in una bolla intermedia che ha solo due aperture.

Il suo papà, il ritroso professore di architettura Erno Rubik, 64 anni, ungherese, di solito parla poco: sono dieci anni che si fa intervistare, eppure si è detto convinto che 360 sia uno dei puzzle più innovativi ed eccitanti sviluppati dopo il mitico cubo, "in grado di sfidare abilità, destrezza e logica del giocatore". Entusiasmo condiviso in Gran Bretagna dalla Seven Towns, che detiene i diritti del cubo nel Regno Unito e prevede che 360 sarà un grandissimo successo. E dai fan: "La nostra comunità è molto interessata alla prossima uscita di Rubik 360" ha confermato al *Sunday Telegraph* Ron Van Bruchem, cofondatore della ["World Cube Association"](#).

Bissare la popolarità del cubo, perfetto nella sua iconica semplicità, sarà però impresa ardua: è il giocattolo di maggiore successo della storia, con 350 milioni di esemplari venduti in tutto il mondo, da quando è stato esportato dall'Ungheria nel 1980. Ha scatenato fan in ogni paese, diventando un oggetto di culto, il rompicapo più amato di tutti, distanziando illustri rivali come lo yo-yo, l'hula-hoop, computer e derivati. Definito dal suo creatore non tanto un gioco, quanto un'opera d'arte, è esposto nella collezione permanente al MoMa di New York.

Ultimamente è tornato di gran moda: le vendite in due anni sono quadruplicate, in un ritorno di fiamma per la semplicità dopo la sbornia dell'*hi-tech*. E per l'ecologicamente corretto: il cubo non usa elettricità o pile, bisogna solo aguzzare l'ingegno e disporre di molta pazienza.

Anche internet contribuisce al fenomeno, con migliaia di video-istruzioni su come risolvere il puzzle, siti e forum di discussione. Sono 43.252.003.274.489.856.000 le possibili combinazioni su sei facce, ma solo una è corretta. Per sfidarsi, gli irriducibili si incontrano ai campionati di ["speedcubing"](#), dove possono parlare liberamente della propria ossessione e stabilire record, in diverse specialità: bendati, con una mano sola, coi piedi, sott'acqua.

Attualmente, il record di velocità nella soluzione del cubo è detenuto da un teenager olandese, Eric Akkersdijk, che è riuscito a ricomporlo in soli 7,08 secondi. In Gran Bretagna però, qualcuno ci ha messo anche 26 anni, conquistando nel Paese il record negativo, quello della lentezza: si chiama Graham Parker, ha 45 anni e, dice, qualche problema ai polsi. Quando è finalmente riuscito a risolvere il cubo si è messo a piangere. C'è da sperare che con "360" gli vada meglio.