

Informazione Scacchi n. 1



**1**

1993



Informazione Scacchi

Rivista Bimestrale - Anno III - 1993
Registrazione del Tribunale di Bergamo n. 33 del 03.07.1991
Stampato in proprio

Direttore Responsabile
Bellavita Guido

Proprietà editoriale
Associazione Bergamo Scacchi

Redazione
Belotti Bruno
Bresciani Nicola
Contini Luca
Corso Sergio
Cuppini Alessandro
Eynard Valdo
Minieri Filippo
Mione Dario
Pegoraro Giorgio
Torchitti Angelo

Sede
via Baracca 4, 24100 Bergamo
Tel./Fax 035/241097

Hanno collaborato:
Adam Atkinson
Minerva Tommaso
Vici Pier Paolo

Sommario

Tornei

- 52° Campionato Italiano
di Sergio Pederzoli 4
- Coppa Edoardo Crespi
di Walter Ravagnati 14
- Camp. Femminile Italiano A60
di Dario Mione e Diego Carrara 18

L'altra metà del cielo

- Susanna Polgar
della Redazione 20

Saranno Famosi

- La promessa dallo stile di Tal
della Redazione 21

Problemi

- Combinazioni
della Redazione 23
- La morte di Ali Shatrangei
di Alessandro Cuppini 24
- Convvegno di Bologna
di Alessandro Cuppini 27

Storia

- Alla ricerca dei Protosacchi
di Franco Pratesi 28
- Il gruppo Köningstein
di Gianfelice Ferlito 34

Scacchi e computer

- Funzioni di valutazione
di Paolo Ciancarini 36

Scacchi e Matematica

- Curiosità
di Cartesium 41

Scacchi eterodossi

- I pezzi marini di G.Brogi
di Filippo Minieri 42

Shogi

- Approfondimento sul regolamento
della Redazione 44
- Una partita esemplificativa
di Stefano Rigamonti 46

Xiangqi

- Gli elementi base del finale
di Guido Bellavita 48
- L'acqua santa, l'aglio e il crocefisso
di David Wurman 51

Lettera aperta a Michele Godena

Carissimo Michele,

siamo sinceramente addolorati per il mancato conseguimento, nel recente torneo di Reggio Emilia, della norma di G.M., che tanti sacrifici ti ha richiesto e che ti è sfuggita per un soffio all'ultimo momento. Il nostro dispiacere non nasce da pur valide considerazioni di ordine generale: avere nuovi G.M. che concorrano allo sviluppo dello scacchismo italiano o poter pubblicare avvincenti articoli dai titoli cubitali sulla stampa cosiddetta sportiva, ma dalla condivisione, sia pur inconscia, dell'intimo dramma che lo scacchista vive in simili circostanze. Forse, proprio l'amaro sapore della sconfitta ci ricorda che siamo esseri umani e non lucide macchine di calcolo.

Tutti noi abbiamo conosciuto lo scon-

forto, la desolazione di una partita giocata bene e persa per un errore finale, di una categoria mancata per pochi punti Elo, di una vittoria sfumata in un torneo.

Proprio per aver vissuto, magari con intensità e in forma diverse, questi piccoli o grandi traumi, che feriscono la nostra *psiche scacchistica*, ti siamo vicini e ci permettiamo di dirti *non mollare!*, perchè il talento non ti manca.

Giungere al traguardo tanto ambito ti costerà ancora molto, in tempo, fatica, studio, allenamento e anche denaro, ma rinunciare alla corsa, perché sopraffatto dalla delusione, dopo quanto hai saputo far vedere ti lascerebbe aperta una *lacerazione interiore* tanto profonda, quanto insanabile.

Perdere la partita con se stessi è vera sconfitta: non l'auguriamo a nessuno e tanto meno a un nostro amico.

Due parole di presentazione

Tutti parlano di flessibilità, di apertura verso il nuovo, di cambiare, di rinnovarsi, ma pochi lo fanno. Noi, forse perchè siamo volubili, cambiamo in continuazione.

La veste editoriale è completamente diversa, nel formato, nell'impaginazione, nello stile degli articoli. *Nuovi* sono anche molti degli autori che per la prima volta scrivono su I.S. Sarebbe nostro dovere d'ospitalità presentarveli. Ma presentare uno storico famoso, un noto problemista, uno dei maggiori esperti d'informatica scacchistica, un brillante giovane autore tedesco di libri sugli scacchi cinesi e uno dei protagonisti de-

gli ultimi 20 anni della storia scacchistica italiana, richiederebbe tanto spazio da riempire un numero intero. Gli articoli d'altronde si presentano da soli, basta leggerli, anche se alcuni richiederanno un certo impegno, ma lo sforzo fatto siamo sicuri che sarà ben ripagato. Non ci resta che ribadire l'ormai consueto: *Anno nuovo, rivista nuova!* e augurarvi buona lettura.

P.S. Sul di dicembre 1992, di Torre & Cavallo è stato pubblicato un articolo di Giorgio Pegoraro: *La sfida del diagramma*, vi consigliamo di correre in edicola, comprarlo e leggerlo subito.

Tornei

Netta vittoria di Vaganian al Torneo di Reggio Emilia

Michele Godena , Campione italiano !

di Sergio Pederzoli

Può ritenersi riuscito l' "abbinamento" 35° Torneo di Capodanno - 52° Campionato Italiano realizzato a Reggio Emilia ?

Luci ed ombre si intrecciano su una formula che, se ha laureato un Campione d'Italia, Michele Godena, addirittura al di sotto del 50% nei confronti dei connazionali contro i quali non è riuscito a vincere neppure una partita, ha pur sempre permesso al giovane Maestro Internazionale trevigiano di cogliere 3 sonanti vittorie contro gli altrettanti Grandi Maestri stranieri invitati, rimanendo in corsa per la norma di G.M. fino a due turni dalla conclusione.

Si è avuta l'impressione che Michele non credesse fino in fondo alle sue possibilità, mentre riaffioravano alcuni suoi difetti, "in primis" la tendenza a portarsi pericolosamente a corto di tempo.

L'autore di queste righe ha avuto il privilegio di assistere a tutte le 35 edizioni del tradizionale appuntamento reggiano con Caissa: dal lontano 1958-59 allorché l'elvetico Otto Marthaler inaugurò lo splendido Albo d'Oro della manifestazione. Nella XXIma, 1978-79, ebbe anche l'onore di partecipare, sia pure con risultato modesto ...

Non gli è agevole, quindi, parlare con toni distaccati di un torneo che, per lui, va al di là del mero fatto scacchistico es-

sendo "magna pars" della sua vita. Se per il Dr. Enrico Paoli, felicemente approdato all'età di 85 anni, ideatore ed organizzatore, il Torneo di Capodanno (sono parole sue) è il "figlio", per me si può parlare di padre e fratello insieme.

E' nei suoi giorni di festa che, fervente appassionato, sono venuto a contatto con il fior fiore dei giocatori di tutto il mondo, altrimenti conosciuti e idealizzati nelle pagine fasciose di libri e riviste.

Fra tanti, mi è caro ricordare Esteban Canal, partecipante ad alcune delle prime edizioni, con il quale scambiai parole che sono rimaste nella memoria meravigliose ed indelebili.

Chiedo venia di questi cenni autobiografici e vengo a sottolineare la vittoria a mani basse di Vaganian (ben due le lunghezze di vantaggio sul grande Portisch) e la non eccellente prestazione di Azmaiparashvili che soltanto alla fine ha in parte rettificato una partenza disastrosa.

Dei nostri, a parte la delusione per la mancata norma di Godena, comunque degno Campione d'Italia, buone possono essere considerate le prestazioni di Arlandi e Manca, leggermente sotto tono quella di Belotti, e splendida quella di Borgo che ha ottenuto a Reggio Emilia il titolo di Maestro Internazionale.

Ma è tempo di lasciare la parola alle partite che sono state, in gran parte, interessanti e combattute.

Primo Turno

Manca - Vaganian

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♖c3 ♖b4; 4. e5 c5; 5. a3 ♖a5; 6. b4 c:d4; 7. ♖b5 ♖b6; 8. ♖f3 ♖c6; 9. ♖d3 ♖ge7; 10. ♖d6 + ?! ♖f8; 11. b5 ♖:e5; 12. ♖:e5 ♖:d6; 13. ♖h5 g6; 14. ♖g5?!

14. ♖h6 + ♖e8;

14. ♖h6 + ♖g8; (14. ... ♖e8; 15. ♖g7) 15. ♖f4 (15. ♖g4 e5!) 15. ... ♖f5; 16. ♖:f5 (16. ♖:f7 ♖:h6; 17. ♖:d6 ♖f7; 18. ♖:f7 ♖:f7; 19. ♖e5 ♖e8+) 16. ... e:f5; 17. 0-0

14. ... ♖g8; 15. ♖f4 ♖d8; 16. ♖g3 f6; 17. h4 ♖a5 +; 18. ♖e2 ♖e7; 19. ♖h6 + ♖e8; 20. ♖g7 f:e5; 21. ♖:h8 e4; 22. ♖:d4 ♖f5; 23. ♖e5 ♖f7; 24. ♖b2 ♖c7; 25. ♖c3 d4; 26. ♖c4 e:d3 +; 27. c:d3 ♖b6; 28. a4 ♖d7; 29. ♖ac1 ♖f6; 30. ♖h3 h5; 31. ♖f3 ♖:h4; 32. ♖b4 ♖e7; 0-1

Vezzosi - Braga

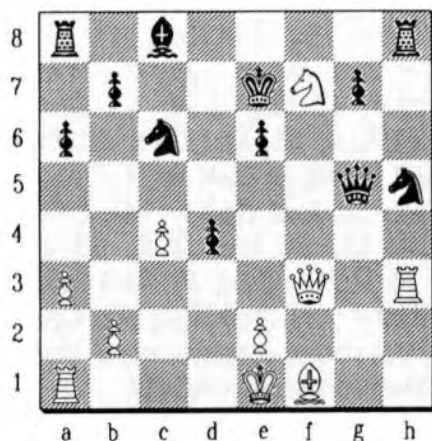
1. c4 e6; 2. ♖c3 d5; 3. d4 ♖b4; 4. ♖b3 c5; 5. d:c5 ♖c6; 6. ♖d2 ♖f6; 7. ♖f3 d4; 8. ♖e4 ♖:e4; 9. ♖:b4 0-0; 10. g3 a5; 11. ♖a3 a4; 12. ♖b6 ♖f6; 13. ♖g2 d3!; 14. e:d3 ♖d4; 15. d:e4 ♖:f3 +; 16. ♖f1 ♖d2 +; 17. ♖e2 ♖:c4; 18. ♖b4 b6!; 19. ♖hc1 b:c5; 20. ♖c3 ♖h6; 21. ♖:c5 ♖a6; 22. ♖e1 ♖fc8; 23. b3 ♖:c5; 24. b:c4 ♖:c4; 25. ♖e3 ♖:h2; 26. ♖:c4 ♖:c4; 27. ♖c1 ♖a6; 28. ♖b6 ♖g1 +; 0-1

Azmaiparashvili - Godena

1. c4 e6; 2. ♖c3 d5; 3. d4 ♖b4; 4. ♖b3 c5; 5. d:c5 ♖c6; 6. a3 ♖a5; 7. ♖d2 d4; 8. ♖e4 ♖:d2 +; 9. ♖:d2 ♖f6; 10. ♖gf3 ♖:c5; 11. ♖b5 ♖d6; 12. g4 h6?!;

Cebalo suggerisce 12. ... 0-0.

13. g5 a6; 14. ♖b3 h:g5; 15. ♖:g5 ♖f4; 16. ♖g1 ♖:h2; 17. ♖g3 ♖h6; 18. ♖h3 ♖h5; 19. ♖de4 ♖f8; 20. f4 f6; 21. ♖d6 f:g5; 22. f:g5 ♖:g5; 23. ♖f3 + ♖e7; 24. ♖f7



24. ... ♖e5; 25. ♖:g5 ♖:f3 +; 26. ♖:f3 e5; 27. ♖h4 ♖f6; 28. ♖e4 ♖g3; 29. ♖h4 ♖:h4; 30. ♖:h4 ♖:f1; 31. ♖:f1 ♖e6; 32. ♖f2 ♖:c4; 33. ♖f1 e4; 34. ♖e1 + ♖g5; 35. ♖f5 d3; 36. ♖e3 b5; 37. ♖f5 + ♖g6; 38. ♖c5 d:e2; 39. ♖:c4 b:c4; 40. ♖:c4 ♖f5; 41. ♖c7 g5; 42. ♖:e2 ♖h8; 43. ♖f7 + ♖e5; 44. ♖e7 + ♖f5; 45. ♖f7 + ♖e5; 46. ♖e7 + ♖f4; 47. ♖f7 + ♖g3; 48. ♖e3 g4; 49. ♖:e4 ♖h2; 50. ♖f2 + ♖h3; 51. ♖f6 a5; 52. ♖f5 a4; 53. b3 a:b3; 54. ♖b5 g3; 55. ♖:b3 ♖h2; 56. ♖d4 g2; 57. ♖b2 ♖a8!; 0-1

Secondo turno

Godena - Portisch

1. e4 c5; 2. ♖f3 e6; 3. c3 d5; 4. e:d5 e:d5; 5. d4 ♖c6; 6. ♖b5 ♖d6; 7. d:c5 ♖:c5; 8. 0-0 ♖ge7; 9. ♖bd2 0-0; 10. ♖b3

♖b6; 11. ♖d3 h6; 12. ♖e1 ♖g4; 13. ♖e3
 ♖c7; 14. ♖e2 ♖f5; 15. ♖c5 ♖e8; 16. h3
 ♖:f3; 17. ♖:f3 ♖:e1+; 18. ♖:e1 ♖h4;
 19. ♖d1 ♖:f3+; 20. ♖:f3 ♖g5; 21. ♖e1
 ♖d8; 22. ♖d4 ♖e5; 23. ♖e3 ♖g6; 24.
 ♖d1 a6; 25. b3 ♖c8; 26. ♖f1 ♖b8; 27.
 ♖a3 ♖h7; 28. ♖e2 ♖e4; 29. ♖d4 ♖c2;
 30. ♖d2 ♖f5; 31. ♖:d5 ♖a7; 32. ♖d4
 ♖f6; 33. ♖:b7 ♖:d4; 34. ♖e4+ ♖g6; 35.
 ♖:d4 ♖:d4; 36. c:d4 ♖c2; 37. d5 ♖:a2;
 38. ♖c5 ♖e5; 39. d6 ♖d7; 40. b4 a5; 41.
 ♖c1 a:b4; 42. ♖:b4 ♖a4; 43. ♖b1 ♖a2;
 44. ♖c1 ♖a4; 45. ♖b1 ♖a2; 46. f3 ♖a6;
 47. ♖d1 f5; 48. g4 ♖a4; 49. ♖e1 ♖g6; 50.
 ♖d5 f4; 51. ♖d2 ♖a1+; 52. ♖f2 ♖d1;
 53. ♖d4 h5; 54. ♖e2 ♖h1; 55. g:h5+
 ♖f5; 56. ♖:f4+ ♖e6; 57. ♖h4 ♖:d6; 58.
 ♖c3 ♖h2+; 59. ♖e3 ♖g2; 60. ♖g4 ♖h2;
 la partita venne sospesa, ma il Nero ab-
 bandonò senza riprenderla.

Belotti - Vezzosi

1. d4 ♖f6; 2. ♖f3 e6; 3. ♖g5 c5; 4. e3
 ♖c6; 5. c3 b6; 6. ♖bd2 c:d4; 7. e:d4
 ♖e7; 8. ♖d3 ♖d5; 9. ♖:e7 ♖:e7; 10. 0-0
 0-0; 11. ♖e1 f5; 12. ♖f1 ♖f6; 13. ♖c4
 ♖b7; 14. a4 ♖fb8; 15. ♖fe5 ♖d5; 16.
 ♖d2 a6; 17. ♖d3 b5; 18. a:b5 a:b5; 19.
 ♖ce5 ♖:a1; 20. ♖:a1 ♖a8; 21. ♖e1 ♖:e5;
 22. ♖:e5 ♖c7; 23. ♖d3 d6; 24. ♖e3 ♖e8;
 25. ♖b4 ♖d7; 26. ♖d3 e5; 27. d:e5 ♖:e5;
 28. ♖d2 ♖:e1+; 29. ♖:e1 f4; 30. f3 g5;
 31. ♖e2 ♖f8; 32. ♖c2 h5; 33. ♖d4 b4;
 34. c:b4 ♖g7; 35. ♖f5 ♖e5; 36. ♖:e5
 d:e5; 37. b5 ♖a8; 38. ♖d6 ♖d5; 39. ♖c4
 ♖b6; 40. ♖:d5 ♖:d5; 41. ♖c4 ♖e7; 42.
 ♖:e5 ♖d6; 43. ♖c4+ ♖c5; 44. b6 ♖b4;
 45. b7 ♖a6; 46. ♖e5 ♖b6; 47. h4 g:h4;
 48. ♖h2 ♖:b7; 49. ♖d3 ♖c6; 50. ♖h3
 1-0

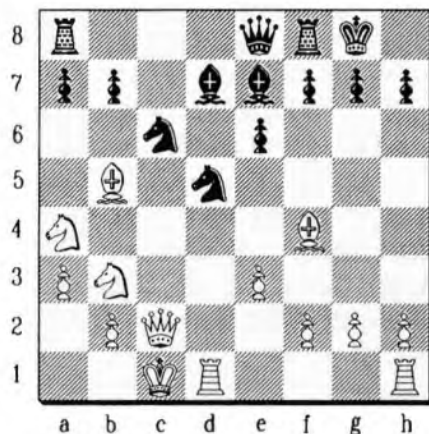
Braga - Azmaiparashvili

1. e4 d6; 2. d4 g6; 3. ♖c3 ♖g7; 4. ♖c4
 c6; 5. ♖b3 b5; 6. ♖f3 e6; 7. d5! c:d5; 8.
 e:d5 e5; 9. ♖:b5 ♖e7; 10. c4 0-0; 11. ♖e2
 ♖a6; 12. 0-0 ♖c5; 13. ♖c2 ♖f5; 14. ♖a3
 a6; 15. ♖bc3 ♖b7; 16. ♖d2 ♖c7; 17. b3
 ♖d7; 18. ♖ac1 ♖fc8; 19. ♖e4 a5; 20.
 ♖b1 h6; 21. f4 ♖d4; 22. ♖:d4 e:d4; 23.
 f5 ♖:f5; 24. ♖:f5 g:f5; 25. ♖g3 ♖c5; 26.
 b4 a:b4; 27. ♖d3 ♖f8; 28. ♖:f5 d3+;
 29. ♖h1 ♖d4; 30. ♖h7 ♖g4; 31. ♖f1
 ♖c7; 32. ♖f3 b3; 33. a:b3 ♖a1; 1/2

Terzo turno

Vaganian - Arlandi

1. c4 e6; 2. ♖c3 d5; 3. d4 ♖e7; 4. ♖f3
 ♖f6; 5. ♖f4 0-0; 6. e3 c5; 7. d:c5 ♖:c5;
 8. ♖c2 ♖c6; 9. a3 ♖a5; 10. ♖d2 ♖e7; 11.
 ♖b3 ♖b6; 12. c:d5 ♖:d5; 13. ♖a4 ♖d8;
 14. 0-0-0 ♖e8; 15. ♖b5 ♖d7;



16. ♖ac5 ♖c8; 17. ♖:d7 ♖:d7; 18. ♖b1
 a6; 19. ♖c4 b5; 20. ♖:d5 e:d5; 21. ♖d3
 ♖fd8; 22. ♖d2 ♖e6; 23. ♖c1 ♖e5; 24.

♖:e5 ♜:c1+; 25. ♜:c1 ♜:e5; 26. g3 g6;
 27. ♜e2 ♜f6; 28. h4 ♜g7; 29. ♜d4 ♜c8;
 30. ♜f3 ♜c7; 31. ♜c2 ♜:c2+; 32. ♜:c2
 ♜:c2; 33. ♜:c2 ♜f8; 34. b3 ♜e7; 35. a4
 h6; 36. a:b5 a:b5; 37. ♜d3 ♜d6; 38. b4
 ♜c6; 39. g4 ♜d7; 40. h5 ♜e7; 41. g5
 g:h5; 42. g:h6 ♜f6; 43. ♜d4 ♜e7; 44.
 ♜:b5 ♜e5; 45. f4 ♜b8; 1-0

Garcia Palermo - Godena

1. d4 d5; 2. c4 e6; 3. ♜c3 c6; 4. e3 ♜f6;
 5. ♜f3 a6; 6. ♜d2 ♜bd7; 7. ♜e5 c5; 8.
 c:d5 ♜:e5; 9. d:e5 ♜:d5; 10. ♜e4 ♜e7;
 11. ♜e2 0-0; 12. 0-0 ♜d7; 13. ♜c1 ♜b6;
 14. ♜c2 ♜fd8; 15. ♜fd1 ♜b5; 16. ♜:b5
 ♜:b5; 17. a4 ♜b6; 18. ♜e1 ♜c7; 19. b4
 ♜:e5; 20. b:c5 ♜dc8; 21. ♜b1 f5; 22.
 ♜g3 ♜:c5; 23. ♜:b7 ♜b8; 24. ♜a7 ♜:c1;
 25. ♜:c1 ♜b2; 26. ♜e2 ♜b6; 27. ♜d7
 ♜d8; 28. ♜c8 ♜f7; 29. ♜:d8 ♜:d8; 30.
 ♜c6 ♜b6; 31. ♜c2 ♜c5; 32. ♜d3 ♜c6;
 33. e4 ♜f6; 34. e:f5 e:f5; 35. a5 1/2

Portisch - Braga

1. d4 ♜f6; 2. c4 e6; 3. ♜f3 d5; 4. ♜c3
 ♜b4; 5. e3 c5; 6. a3 ♜:c3+; 7. b:c3 ♜c6;
 8. ♜d3 d:c4; 9. ♜:c4 0-0; 10. 0-0 ♜c7;
 11. ♜b5 ♜a5; 12. ♜d3 ♜d7; 13. c4 ♜d8;
 14. ♜b2 ♜f8; 15. d:c5 f6; 16. ♜d4 a6; 17.
 ♜c3 ♜:c5; 18. ♜b4 ♜c7; 19. ♜e1 ♜c6;
 20. ♜:c6 ♜:c6; 21. ♜b1 f5; 22. ♜e2 ♜b8;
 23. ♜d1 ♜d7; 24. ♜b2 b6; 25. ♜f3 ♜c7;
 26. ♜c3 ♜g6; 27. ♜:d7 ♜:d7; 28. ♜:g7
 e5; 29. ♜h6 ♜:c4; 30. ♜d1 ♜e6; 31. g3
 b5; 32. h4 b4; 33. a:b4 ♜:b4; 34. ♜d2
 ♜b8; 35. h5 ♜f8; 36. ♜d6 1-0

Azmaiparashvili - Belotti

1. d4 ♜f6; 2. c4 g6; 3. ♜c3 ♜g7; 4. e4
 d6; 5. ♜e2 0-0; 6. ♜f3 e5; 7. ♜c3 ♜g4;
 8. ♜g5 f6; 9. ♜h4 ♜d7; 10. d:e5 d:e5; 11.
 ♜d5+ ♜h8; 12. ♜d1 c6; 13. ♜d6 ♜e8;
 14. b4 ♜h6; 15. c5 ♜f7; 16. ♜d2 ♜e7;
 17. ♜c4 ♜e8; 18. 0-0 ♜f8; 19. ♜e1 ♜d8;
 20. ♜b2 ♜e6; 21. ♜:d8 ♜:d8; 22. ♜e2
 ♜c8; 23. ♜c2 ♜e6; 24. ♜d1 ♜:d1+; 25.
 ♜:d1 ♜d8; 26. ♜ce3 ♜d4; 27. ♜c4 ♜e6;
 28. ♜:e6 ♜:e6; 29. f3 ♜d7; 30. ♜e1 ♜h6;
 31. ♜a3 a6; 32. ♜f1 ♜g7; 33. ♜b3 ♜:e3;
 34. ♜:e3 ♜fg5; 35. ♜d1 ♜:d1; 36. ♜:d1
 ♜f8; 37. ♜e3 ♜e7; 38. ♜c4 ♜f7; 39. ♜c3
 h5; 40. g3 g5; 41. ♜e3 ♜g7; 42. ♜e2
 ♜d7; 43. f4 g:f4; 44. g:f4 e:f4; 45. ♜c4
 ♜e6; 46. ♜a5 ♜g5; 47. ♜d3 f3; 48. ♜d4
 h4; 49. ♜:b7 ♜h5; 50. ♜e3 ♜g3; 51. ♜d6
 ♜f1+; 52. ♜d3 ♜:h2; 53. ♜f5 h3; 54.
 ♜g3 ♜g4; 55. ♜h1 h2; 56. a4 ♜h3; 57.
 ♜d2 f5; 58. e:f5+ ♜:f5; 59. ♜d3 ♜e6;
 60. b5 c:b5; 61. a:b5 a:b5; 62. c6 ♜d6;
 63. ♜a7 ♜:c6; 64. ♜b8 ♜hf2+; 0-1

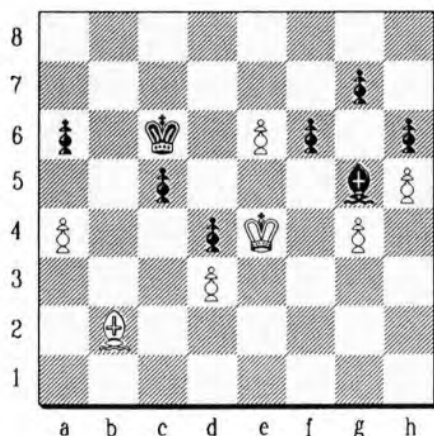
Quarto turno

Sarno - Vaganian

1. c4 e6; 2. ♜f3 d5; 3. d4 ♜f6; 4. ♜c3
 ♜e7; 5. ♜g5 h6; 6. ♜:f6 ♜:f6; 7. e3 0-0;
 8. ♜c1 a6; 9. c:d5 e:d5; 10. ♜d3 c6; 11.
 h3 ♜d7; 12. 0-0 ♜e8; 13. ♜a4 ♜e7; 14.
 ♜c2 ♜d6; 15. a3 ♜f6; 16. ♜c5 ♜e7; 17.
 ♜d2 ♜c7; 18. ♜fe1 ♜d6; 19. ♜f1 b6; 20.
 ♜b3 ♜b7; 21. ♜bd2 ♜d7; 22. ♜f3 ♜ac8;
 23. b4 ♜b8; 24. ♜b1 g6; 25. ♜1d2 f5; 26.
 ♜c2 ♜e7; 27. ♜b3 ♜ce8; 28. ♜ce2 ♜g7;
 29. ♜c1 ♜f6; 30. h4 ♜f7; 31. g3 g5; 32.
 ♜g2 ♜f8; 33. ♜h1 g4; 34. ♜e1 ♜e6; 35.
 ♜b2 f4; 36. g:f4 ♜:f4; 37. e:f4 ♜:f4+;
 38. ♜f1 g3; 39. ♜g1 ♜e2; 40. ♜f5 ♜:g1;
 0-1

Belotti - Portisch

1. e4 c5; 2. ♖c3 e6; 3. g3 d5; 4. e:d5
e:d5; 5. ♙g2 ♜f6; 6. d3 d4; 7. ♜e4 ♜:e4;
8. ♙:e4 ♜d7; 9. ♜e2 ♙d6; 10. ♙g2 0-0;
11. 0-0 ♙e8; 12. ♜f4 ♜e5; 13. h3 ♙b8;
14. ♙d2 b6; 15. ♜d5 ♙b7; 16. f4 ♙f8; 17.
♜:b6 ♙:g2; 18. ♙:g2 ♙:b6; 19. f:e5
♙d5 +; 20. ♙f3 ♙:f3 +; 21. ♙:f3 ♙:b2;
22. ♙f4 ♙:c2; 23. ♙fc1 ♙b2; 24. ♙cb1
♙eb8; 25. ♙:b2 ♙:b2; 26. a4 h6; 27. h4
♙e7; 28. h5 ♙f8; 29. ♙e4 ♙e8; 30. ♙c1
♙b3; 31. ♙a2 ♙d7; 32. ♙b2 ♙:b2; 33.
♙:b2 ♙c6; 34. g4 a6; 35. ♙c1 ♙g5; 36.
♙b2 f6; 37. e6 ♙d6; 38. ♙a3 ♙c6; 39.
♙b2?



39. ♔f5!

39. ... ♖d2; 40. ♔f5 ♖d6; 41. ♖a3 ♖b4;
42. ♖c1 c4; 43. d:c4 d3; 44. c5 + ♖:c5;
45. ♖d2 ♖e7; 46. a5 ♖a3; 47. ♖g6 ♖:e6;
48. ♖:g7 f5; 49. g:f5 + ♖:f5; 50. ♖:h6
♖b2; 51. ♖h7 ♖g4; 0-1

Godena - Manca

1. e4 d6; 2. d4 ♖f6; 3. ♖c3 g6; 4. g3
♘g7; 5. ♘g2 0-0; 6. ♖ge2 e5; 7. h3 e:d4;

8. ♖:d4 ♜c6; 9. ♜e3 ♜e5; 10. b3 c5; 11. ♜de2 ♜b8; 12. f4 ♜c6; 13. ♜d2 ♜e8; 14. ♜d1 b6; 15. ♜b5 ♜a6; 16. a4 ♜:b5; 17. a:b5 ♜e7; 18. 0-0 ♜b7; 19. ♜fe1 ♜d7; 20. ♜f2 ♜c7; 21. c4 a6; 22. b:a6 ♜:a6; 23. ♜c3 ♜b4; 24. ♜b5 ♜b8; 25. e5 d5; 26. c:d5 ♜:ed5; 27. ♜d6 ♜e7; 28. ♜e2 ♜c8; 29. ♜b5 ♜e7; 30. ♜c4 ♜fe8; 31. ♜d2 ♜a7; 32. ♜d6 ♜f8; 33. ♜ed1 ♜ac6; 34. ♜e4 ♜a7; 35. ♜h1 ♜a3; 36. ♜b5 ♜:b3; 37. ♜f6 + ♜:f6; 38. e:f6 ♜e6; 39. ♜:b6 c4; 40. ♜:c6 ♜:c6; 1/2

Borgo - Arlandi

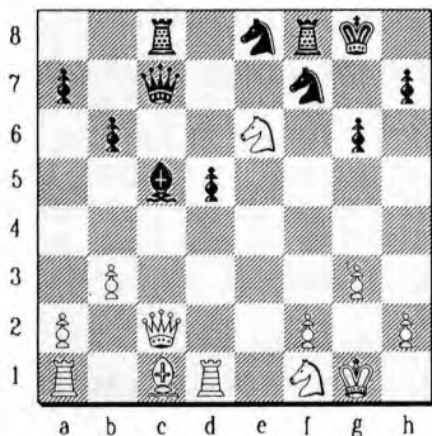
1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖f6; 3. ♗c3 ♗c6; 4. d4 e:d4; 5. ♗:d4 ♗b4; 6. ♗:c6 b:c6; 7. ♗d3 0-0; 8. 0-0 d5; 9. e:d5 c:d5; 10. ♗g5 c6; 11. ♗e2 ♗d6; 12. ♗d4 c5; 13. ♗f5 ♗:f5; 14. ♗:f5 ♗b8; 15. b3 ♗e5; 16. ♗c1 h6; 17. ♗h4 ♗d6; 18. ♗g3 ♗:g3; 19. h:g3 ♗fe8; 20. ♗e1 ♗:e1+; 21. ♗:e1 ♗e8; 22. ♗d2 ♗e5; 23. ♗d3 ♗g4; 24. f3 ♗d4+; 25. ♗h1 ♗f2+; 26. ♗h2 ♗e5; 27. g4 h5; 28. ♗f1 ♗:d3; 29. ♗:d3 ♗f4+; 30. g3 ♗h6; 31. ♗g2 h:g4; 32. f:g4 ♗e6; 33. ♗f3 g6; 34. ♗f2 ♗g7; 35. ♗c3 d4; 36. ♗f3 a6; 37. ♗h3 ♗e4; 38. ♗d2 ♗e3; 39. ♗g2 ♗c8; 40. ♗f2 ♗h8+; 41. ♗g2 ♗a8+; 42. ♗h2 ♗e8; 43. ♗g2 ♗c8; 44. b4 ♗e1; 45. ♗h3 ♗a8; 0-1

Quinto turno

Vaganian - Godena

1. c4 e6; 2. g3 ♘f6; 3. ♔g2 d5; 4. ♘f3 ♔e7; 5. 0-0 0-0; 6. d4 c6; 7. ♖c2 ♘bd7; 8. ♘bd2 b6; 9. e4 ♔b7; 10. ♚d1 ♚c8; 11. b3 c5; 12. e5 ♘e8; 13. d:c5 ♔:c5; 14. ♘f1 ♖c7; 15. ♘g5 g6; 16. c:d5 ♔:d5; 17.

♙:d5 e:d5; 18. e6 ♖e5; 19. e:f7 + ♜:f7;
20. ♖e6



20. ... ♜e5; 21. ♜:f8 ♜:a1; 22. b4 ♙:f2 +; 23. ♜:f2 ♜:c1; 24. ♜:c1 ♜:c1;
25. ♖e6 ♜c4; 26. ♜d4 ♜:d4 +; 27. ♜:d4 ♖e5;
28. ♖e3 ♖c7; 29. ♜f1 ♜f7; 30. ♜e2 ♜e7;
31. ♜d1 ♜d6; 32. ♜c3 ♜c6; 33. ♜:c6 ♜:c6;
34. ♜d3 a5; 35. b:a5 b:a5; 36. ♜d1 ♜c5;
37. ♖e3 ♜d6; 38. ♜d1 ♜c5; 39. ♖e3 ♖e6;
40. ♖g4 ♜d6; 41. ♜c3 h5; 42. ♖f2 ♜e5;
43. ♜d3 ♜c5 +; 44. ♜e3 d4 +; 45. ♜f3 g5;
46. g4 h4; 47. ♖h3 ♖e4; 48. ♜e2 ♜d5;
49. ♜d3 a4; 50. a3 ♜c5 +; 51. ♜c2 ♜e4;
52. ♜:g5 + ♜e3; 53. ♜d1 d3; 54. h3 d2;
55. ♖f3 ♜:f3; 0-1

Azmaiparashvili - Borgo

1. c4 ♖f6; 2. ♜c3 c5; 3. ♖f3 d5; 4. c:d5 ♖:d5;
5. d4 c:d4; 6. ♜:d4 ♜:c3; 7. ♜:c3 ♜c6;
8. e4 ♜d7; 9. ♜b5 ♜b6; 10. a4 e5; 11. 0-0 ♜b4;
12. ♜c4 ♜c5; 13. ♜d5 ♜e7; 14. ♜d1 0-0-0;
15. ♜c4 ♜b8; 16. ♜e3 f6; 17. ♜e2 ♖a5;
18. ♖e1 ♖b3; 19. ♜ab1 ♜e6; 20. ♜c2 ♜a5;
21. ♜c4 ♜c8; 22. ♜d5 ♜b6; 23. ♜:b6 a:b6;
24. ♜d3 ♜:d5; 25. e:d5 ♜c5; 26. ♜b5 ♖e4;
27. d6 ♜:d6;

28. ♜:b6 ♖e4; 29. ♖e3 ♜c5; 30. ♜:c5 ♜:c5;
31. ♖f5 ♜hd8; 32. a5 ♖b3; 33. ♖:g7 ♖:a5;
34. ♖h5 f5; 35. ♖f6 h6; 36. ♖d7 + ♜a7;
37. ♜a1 b6; 38. b4 ♜c7; 39. ♖:e5 ♜:d1 +;
40. ♜:d1 ♖b3; 41. h4 ♜a6; 42. ♜d5 ♜c2;
43. ♖f7 ♜c1 +; 44. ♜h2 ♜c4; 45. ♜h3 h5;
46. b5 + ♜a5; 47. ♜:f5 ♜c5; 48. ♜:c5 b:c5;
49. ♖d6 ♖d4; 50. g4 h:g4 +; 51. ♜:g4 ♖:b5;
52. ♖:b5 1-0

Garcia Palermo - Belotti

1. d4 ♖f6; 2. c4 c5; 3. d5 b5; 4. c:b5 a6;
5. f3 g6; 6. e4 d6; 7. b4 ♜g7; 8. ♜b2 c:b4;
9. ♖e2 0-0; 10. ♖d4 e6; 11. d:e6 ♖:e4;
12. f:e4 ♜h4 +; 13. ♜d2 ♜f2 +; 14. ♜c1 ♜:e6;
15. ♖c2 ♜h6 +; 16. ♖d2 ♜c8; 17. ♜e2 ♜c5;
18. ♜d3 a:b5; 19. ♜d4 ♜c7; 20. ♜b1 ♜a3;
21. ♖b3 ♜c4; 22. ♜d1 ♜:b3; 23. a:b3 ♜:b3 +;
24. ♜a2 ♜c3; 25. ♜:c3 ♜:c3; 26. ♜b1 ♖d7;
27. ♜b2 b3 +; 28. ♜:b3 ♜d2; 29. ♜d3 ♜c5;
30. ♜ad1 ♜a8 +; 31. ♜b1 ♖:b3; 32. ♜:d2 ♖:d2 +;
33. ♜b2 ♜g7 +; 34. ♜c1 ♖b3 +;
35. ♜d1 ♖d4; 36. ♜f1 ♖:c2; 37. ♜:c2 b4;
38. ♜e2 ♜b8; 39. ♜b1 ♜e5; 40. h3 ♜g7;
41. ♜b3 h5; 42. ♜f1 ♜b7; 43. ♜d5 ♜a7;
44. ♜b1 ♜c3; 45. ♜d1 ♜f6; 46. ♜c4 ♜c7;
47. ♜b3 ♜e5; 48. ♜d2 ♜g5; 49. ♜c2 ♜c3;
50. ♜f3 ♜f6; 51. ♜a2 ♜d4; 52. ♜c2 ♜b7;
53. ♜d2 ♜e5; 54. ♜a2 ♜c7; 55. ♜c2 ♜c3;
56. ♜e3 f6; 57. g3 h4; 58. g4 ♜a7; 0-1

Sesto turno

Godena - Arlandi

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖f6; 3. ♜c3 ♜c6; 4. ♜b5 ♜b4;
5. 0-0 0-0; 6. ♜:c6 d:c6; 7. d3 ♜e8;
8. ♖e2 ♖h5; 9. h3 g6; 10. ♜g5 f6;

11. ♖e3 ♗d6; 12. ♜d2 c5; 13. ♘e1 g5;
14. f3 ♘f4; 15. c3 b6; 16. ♙f2 ♙f7; 17.
♙d1 ♖e6; 18. ♜c2 a5; 19. d4 ♜e7; 20.
d:e5 f:e5; 21. ♘g3 ♙f6; 22. ♙fd2 ♙ad8;
23. ♘d3 h5; 1/2

Braga - Vaganian

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♘c3 ♗b4; 4. e:d5
e:d5; 5. ♗d3 ♘e7; 6. ♘f3 ♗g4; 7. 0-0 c6;
8. ♙e1 ♘d7; 9. ♗f4 ♘f8; 10. h3 ♗h5; 11.
a3 ♗:c3; 12. b:c3 ♘e6; 13. ♗d2 ♜d6; 14.
c4 d:c4; 15. ♗:c4 ♘d5; 16. ♙e5 ♗:f3; 17.
♜:f3 ♘dc7; 18. ♙e4 0-0; 19. ♗b4 c5; 20.
d:c5 ♜c6; 21. ♜e2 ♘:c5; 22. ♙e5 ♘d7;
23. ♙f5 ♙ae8; 24. ♜f1 g6; 25. ♙g5 ♙e4;
26. ♗d3 ♙f4; 27. ♗:f8 ♘:f8; 28. ♜e1 ♜f6;
29. ♙c5 ♘ce6; 30. ♙c4 ♙:f2; 31. ♙b1
♙f4; 32. ♙:f4 ♘:f4; 33. ♙:b7 ♜g5; 34. g3
♘:h3 +; 35. ♗h2 ♜h6; 36. ♜e7 ♘g5 +;
37. ♗g1 ♘fe6; 38. ♜b4 ♜h5; 39. ♙b8 +
♗g7; 40. ♜c3 + ♗h6; 41. ♜d2 ♘d4; 42.
♗e4 ♘e2 +; 43. ♗f2 ♜h2 +; 44. ♗g2
♜:g3 +; 45. ♗:e2 ♜:b8; 46. c4 ♜e5 +;
47. ♜e3 ♜:e3 +; 48. ♗:e3 ♘e6; 49. ♗e4
♗g5; 50. ♗e5 h5; 0-1

Borgo - Sarno

1. e4 d6; 2. d4 ♘f6; 3. ♘c3 g6; 4. ♗e3
♗g7; 5. ♘f3 c6; 6. ♜d2 b5; 7. 0-0-0 ♜a5;
8. ♗b1 b4; 9. ♘e2 ♗e6; 10. ♘c1 ♘bd7;
11. ♗h6 0-0; 12. ♗:g7 ♗:g7; 13. h4 ♙fc8;
14. h5 ♘f8; 15. g4 c5; 16. d5 ♗d7; 17.
h:g6 f:g6; 18. ♗c4 ♗b5; 19. ♗:b5 ♜:b5;
20. ♘e2 ♗f7; 21. ♜f4 ♗e8; 22. e5 d:e5;
23. ♜:e5 c4; 24. ♘f4 ♘d7; 25. ♜e2 ♜b6;
26. d6 e5; 27. g5 ♗f7; 28. ♘d5 ♜:d6; 29.
♘:f6 ♜e7; 30. ♘:d7 1-0

Settimo turno

Vaganian - Belotti

1. ♘f3 ♘f6; 2. c4 g6; 3. ♘c3 ♗g7; 4. e4
d6; 5. d4 0-0; 6. ♗e2 e5; 7. 0-0 ♘c6; 8.
d5 ♘e7; 9. ♘d2 c5; 10. ♙b1 ♘e8; 11. b4
b6; 12. b:c5 b:c5; 13. ♘b3 ♗h8; 14. ♗g5
f6; 15. ♗h4 g5; 16. ♗g3 f5; 17. e:f5 ♘f6;
18. ♗d3 ♘:f5; 19. ♘e4 ♘:e4; 20. ♗:e4
♙b8; 21. ♜h5 ♗d7; 22. ♘d2 ♜e8; 23.
♜e2

Se 23. ♜:g5 ♗h6-+;

23. ... ♙b6-+; 24. ♙:b6 a:b6; 25. ♙b1
♘d4; 26. ♜d3 b5; 27. f3 h6; 28. ♗f2 b4;
29. a3 b:a3; 30. ♜:a3 g4; 31. ♗:d4 e:d4;
32. f:g4 ♗:g4; 33. ♜g3 ♗f5; 34. ♙b7 ♜e5;
35. ♜:e5 ♗:e5; 36. ♗:f5 ♙:f5; 37. ♘f3
♗f4; 38. ♙b3 ♙f7; 39. ♗f2 ♙a7; 40. ♘h4
♗e3 +; 41. ♗f3 ♙a4; 42. ♘f5 ♙:c4; 43.
♘:d6 ♙c2; 44. ♘e4 ♗g7; 45. d6 ♗f7; 46.
♙b7+ 1-0

Sarno - Godena

1. c4 e6; 2. ♘f3 d5; 3. b3 ♘f6; 4. g3
♗e7; 5. ♗g2 0-0; 6. 0-0 a5; 7. d3 a4; 8.
♘a3 a:b3; 9. a:b3 b6; 10. ♗b2 ♗b7; 11.
♘c2 ♘bd7; 12. ♘cd4 ♘e8; 13. ♜c2 c5;
14. ♙:a8 ♗:a8; 15. ♘b5 ♘c7; 16. ♘:c7
♜:c7; 17. ♙a1 1/2

Portisch - Borgo

1. d4 ♘f6; 2. c4 c5; 3. d5 b5; 4. c:b5
a6; 5. b:a6 g6; 6. ♘c3 ♗:a6; 7. g3 d6; 8.
♗g2 ♗g7; 9. ♘h3 ♘bd7; 10. 0-0 ♘b6; 11.
b3 ♘e4; 12. ♗:e4 ♗:c3; 13. ♙b1 ♗c8; 14.
♜c2 ♗g7; 15. ♘f4 0-0; 16. a3 ♙a7; 17.
♗b2 ♗:b2; 18. ♜:b2 ♗b7; 19. ♙fd1 e5;
20. ♘h3 ♜a8; 21. ♙a1 ♙d8; 22. ♙d2

♖d7; 23. ♘g2 ♖:d5; 24. ♙ad1 ♖e7; 25. ♘:b7 ♙:ab7; 26. ♖g5 ♙b6; 27. f3 c4; 28. b4 f6; 29. ♖e4 d5; 30. ♖c5 ♙c7; 31. ♖c1 ♙:c5; 32. b:c5 ♙b8; 33. ♙:d5 ♖a4; 34. ♙d7 ♖f5; 35. g4 ♖d4; 36. ♙:7d4 e:d4; 37. ♙:d4 ♖f7; 38. ♖:c4 + ♖:c4; 39. ♙:c4 1-0

Vezzosi - Vaganian

1. e4 ♖f6; 2. e5 ♖d5; 3. d4 d6; 4. ♖f3 g6; 5. ♘c4 c6; 6. 0-0 ♘g7; 7. h3 0-0; 8. ♙e1 ♘f5; 9. e:d6 ♖:d6; 10. ♖bd2 a5; 11. ♖e4 ♘:e4; 12. ♙:e4 b5; 13. ♘f1 ♖d7; 14. ♘d2 e6; 15. ♖c1 ♙fb8; 16. ♘h6 ♘h8; 17. ♖d2 b4; 18. ♙ae1 c5; 19. h4 ♖7f6; 20. ♖g5 ♖:e4; 21. ♖:e4 ♖e7; 22. ♘c4 ♘:d4; 23. ♘:d5 e:d5; 24. ♘g5 ♖f8; 25. ♖f6 + ♘:f6; 26. ♘:f6 ♙e8; 27. ♙:e8 ♙:e8; 28. ♖:d5 ♙e1 +; 29. ♖h2 ♙e6; 30. ♘e5 ♖e7; 31. ♘g3 ♖g7; 32. ♖a8 ♙e2; 0-1

Ottavo turno

Braga - Sarno

1. e4 d6; 2. d4 ♖f6; 3. ♖c3 g6; 4. ♘c4 ♘g7; 5. ♘b3 0-0; 6. f4 c5; 7. ♖f3 c:d4; 8. ♖:d4 ♘g4; 9. ♖d2 ♖a6; 10. e5 ♖h5; 11. ♖e3 ♖c5; 12. 0-0 ♘d7; 13. ♘d2 ♖b3; 14. ♖b3 ♘h6; 15. e:d6 e:d6; 16. ♖d5 ♙e8; 17. ♖f3 ♘c6; 18. ♙ad1 ♖f6; 19. ♖:f6 + ♖:f6; 20. ♖h3 ♙e2; 21. ♘c3 ♖h4!; 22. ♙d2

Dopo 22. ♖:h4 segue 22. ... ♙:g2 +; 23. ♖h1 ♙g3 +; e il matto è imparabile.

22. ... ♙:g2 +; 23. ♖:g2 ♘:g2; 24. ♙:g2 ♘:f4; 0-1

Borgo - Godena

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. ♘b5 ♘c5; 4. 0-0 d6; 5. c3 ♘d7; 6. d4 e:d4; 7. c:d4 ♘b6; 8. ♖c3 ♖ge7; 9. ♘g5 h6; 10. ♘h4 0-0; 11. ♖d5 ♖e8; 12. ♖:b6 a:b6; 13. d5 ♖e5; 14. ♘e2 ♖:f3 +; 15. ♘:f3 ♖g6; 16. ♘g3 ♘b5; 17. ♙e1 ♖e5; 18. ♙e3 ♖d7; 19. ♘e2 ♘:e2; 20. ♖:e2 ♙fe8; 21. h3 ♖a4; 1/2

Portisch - Garcia Palermo

1. c4 e5; 2. ♖c3 ♖f6; 3. ♖f3 ♖c6; 4. g3 ♘c5; 5. ♘g2 d6; 6. d3 h6; 7. a3 a6; 8. 0-0 0-0; 9. e3 ♘a7; 10. b4 ♘e6; 11. ♙e1 ♖d7; 12. ♙b1 ♙ad8; 13. ♖c2 ♖e7; 14. a4 ♘h3; 15. ♘h1 ♖g4; 16. a5 f5; 17. b5 a:b5; 18. ♖b5 ♘b8; 19. ♖c3 c6; 20. ♘d2 ♙f7; 21. ♙b3 f4; 22. ♖b1 f:g3; 23. f:g3 ♖c8; 24. ♖d1 ♘a7; 25. ♖e2 ♙df8; 26. ♙eb1 ♖h8; 27. ♙:b7 ♖:b7; 28. ♙:b7 ♙:b7; 29. ♘g2 ♘:g2; 30. ♖:g2 ♙bf7; 31. h3 ♙:f3; 32. h:g4 ♙3f7; 33. g5 ♖e7; 34. ♖e4 ♘b8; 35. c5 d:c5; 36. ♖:c5 ♖g8; 37. ♖e4 ♙b7; 38. ♘c3 ♙e8; 39. ♖h5 ♙f8; 40. ♖g6 ♖e7; 41. ♖e6 ♖f5; 42. ♘d2 ♘a7; 43. ♖:c6 ♙b1; 44. g:h6 ♘:e3; 45. ♘:e3 ♖:e3 +; 46. ♖h2 g5; 47. ♖:g5 ♖g4 +; 48. ♖h3 ♖f2 +; 49. ♖g2 ♙b2; 50. ♖f7 + ♖h7; 51. ♖g5 + ♖h8; 52. ♖f7 + ♖h7; 53. ♖e6 ♖g4 +; 54. ♖h3 ♙g8; 55. ♖f5 + ♙g6; 56. ♖g5 + ♖h6; 57. ♖:g4 1-0

Nono turno

Godena - Braga

1. e4 c5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. c3 d5; 4. e:d5 ♖:d5; 5. d4 ♘g4; 6. ♘e2 e6; 7. h3 ♘:f3; 8. ♘:f3 ♖d7; 9. d:c5 ♖:d1 +; 10. ♖:d1 0-0-0 +; 11. ♖e2 ♘:c5; 12. ♖d2 ♖e5; 13. ♘e4 f5; 14. ♘c2 ♖f6; 15. ♖f3 ♖f7; 16. ♙e1 h6; 17. ♖f1 ♙he8; 18. b4 ♘d6; 19. a3 ♖b8; 20. ♖d4 g6; 21. ♖:e6 ♙c8; 22.

♖d2 ♖e5; 23. ♜c5 ♞ed8; 24. ♞:e5 ♞:d2;
 25. ♞e7 ♜d8; 26. ♞e2 ♞:e2; 27. ♜:e2 b6;
 28. ♜a4 ♜e6; 29. ♖b3 ♜f4+; 30. ♜f3 g5;
 31. g3 ♜:h3; 32. ♖e6 g4+; 33. ♜g2 ♞d8;
 34. ♖:f5 ♞d2; 35. ♞f1 h5; 36. c4 ♞a2; 37.
 ♜c3 ♞:a3; 38. ♜e4 ♜:e4; 39. ♖:e4 h4;
 40. ♖f5 h:g3; 1/2

Garcia Palermo - Borgo

1. d4 ♜f6; 2. c4 c5; 3. d5 b5; 4. c:b5
 a6; 5. b6 ♞:b6; 6. ♜c3 d6; 7. e4 g6; 8.
 ♖e2 ♖g7; 9. h4 ♜bd7; 10. g4 h5; 11. g5
 ♜g4; 12. f3 ♜ge5; 13. f4 ♜g4; 14. ♖:g4
 h:g4; 15. ♞:g4 c4; 16. ♞g3 ♜c5; 17.
 ♜ge2 ♜d3+; 18. ♜f1 ♖g4; 19. ♞h2 ♖h5;
 20. ♞e3 ♞b8; 21. ♞:b6 ♞:b6; 22. ♜d1
 ♖f3; 23. ♜ec3 ♞b7; 24. ♜f2 ♖:c3; 25.
 b:c3 ♜:f2; 26. ♜:f2 ♖:e4; 27. ♜e3 ♖:d5;
 28. ♜d4 e6; 29. ♖a3 ♜d7; 30. ♖b4 ♜c6;
 31. a4 ♞e7; 32. ♞e1 a5; 33. ♖:a5 ♞a7;
 34. ♖b4 ♞:a4; 35. ♞b1 ♞h5; 36. ♞e1
 ♞a8; 37. ♞e3 ♞ah8; 38. ♞eh3 ♞a8; 39.
 ♞d2 ♞a1; 40. ♞hh2 ♞e1; 41. ♞he2 ♞:e2;
 42. ♞:e2 ♞:h4; 43. ♞a2 0-1

Arlandi - Vezzosi

1. d4 ♜f6; 2. c4 e6; 3. ♜c3 ♖b4; 4. ♞c2
 0-0; 5. a3 ♖:c3+; 6. ♞:c3 b6; 7. ♖g5
 ♖b7; 8. f3 d6; 9. e4 c5; 10. d5 ♜bd7; 11.
 ♜h3 e:d5; 12. c:d5 a6; 13. ♖d3 ♞e8; 14.
 0-0 h6; 15. ♖d2 b5; 16. ♞a5 c4; 17. ♖c2
 ♜c5; 18. ♞:d8 ♞:ad8; 19. ♞fe1 ♜fd7;
 20. ♞ad1 ♜e5; 21. ♜f2 g5; 22. h3 ♜g7;
 23. ♖a5 ♞d7; 24. ♜g4 f6; 25. ♞e3 h5; 26.
 ♜:e5 f:e5; 27. ♞c1 ♞f8; 28. b3 c:b3; 29.
 ♖b3 g4; 30. ♖d1 g:h3; 31. g:h3 ♜h7;
 32. ♞c2 ♞g8+; 33. ♞g2 ♞:g2+; 34.
 ♜:g2 ♞g7+; 35. ♜h2 ♖c8; 36. h4 ♖d7;
 37. ♞c3 ♞g8; 38. ♖c7 ♜b7; 39. ♖b6 ♞c8;

40. ♞:c8 ♖:c8; 41. ♜g3 ♜g6; 42. f4
 e:f4+; 43. ♜:f4 ♖h3; 44. ♖c2 ♜f7; 45.
 ♖d1 ♜g6; 46. ♖f3 a5; 47. e5 b4; 48. a:b4
 a:b4; 49. ♖d1 ♖f5; 50. e:d6 ♜:d6; 51.
 ♖c5 ♜e4; 52. ♖:b4 ♜f6; 53. ♜e5 ♖d7;
 54. ♖e7 ♜e8; 55. d6 ♜g7; 56. ♖b3 1-0

Decimo turno

Belotti - Godena

1. c4 e5; 2. d3 ♜c6; 3. ♜c3 g6; 4. g3
 ♖g7; 5. ♖g2 d6; 6. ♞b1 ♜f6; 7. e3 0-0;
 8. b4 ♜e7; 9. ♜ge2 ♞e8; 10. ♜d5 ♜:fd5;
 11. c:d5 c6; 12. d:c6 b:c6; 13. 0-0 a5;

La posizione del Bianco è già preferibile.

14. b5 ♞b8; 15. ♜c3

Anche 15. a4 c:b5; 16. a:b5 lascia il Bianco con posizione superiore.

15. ... d5; 16. ♖a3 e4;

Cercando di complicare, la presa 16. ... c:b5; 17. ♜:b5 lascia il Bianco in netto vantaggio.

17. b:c6 ♞:b1; 18. ♜:b1 ♜:c6; 19. d:e4 ♖a6; 20. e:d5!

Un sacrificio di qualità molto interessante.

20. ... ♖:f1; 21. ♖:f1 ♜b4; 22. ♖c4

Per chi non ama le complicazioni 22. ♖:b4 a:b4; 23. ♖c4 è preferibile.

22. ... ♞c7; 23. ♜d2 ♖c3; 24. ♖b3 ♞e5; 25. ♜f3 ♞f6; 26. ♞e2

Più sistematica era 26. ♜g2 e poi ♖h4.

26. ... ♞a6;

Godena in grave ritardo di tempo non può far altro che temporeggiare.

27. ♖c4 ♞b7; 28. e4 ♞e7; 29. ♖d3 f5;

Il ♖e4 è destinato a cadere ma il collega in d5 trova la strada aperta per la promozione.

30. ♖b5 ♞:e4; 31. ♞:e4 ♞:e4; 32. d6 ♖f6; 33. d7 ♜f8; 34. ♖b2 ♖d8; 35. a3

♟d5; 36. ♟d4 ♖e1 +; 37. ♖g2 ♟f6; 38. ♟c6 ♖c7; 39. ♖:f6 1-0

34. ♟d4 ♜b6; 35. ♟e6 + ♜h6; 36. ♖d3 ♖h4; 37. ♖e3 c2; 38. d8 = ♜ 1-0

Undicesimo turno

Godena - Vezzosi

1. e4 e5; 2. ♟f3 ♟c6; 3. ♖b5 ♟f6; 4. d3 d6; 5. c3 ♖d7; 6. 0-0 g6; 7. ♖e1 ♖g7; 8. ♖a4 0-0; 9. ♖g5 h6; 10. ♖h4 1/2

Braga - Belotti

1. e4 d6; 2. d4 ♟f6; 3. ♟c3 c6; 4. f4 ♜a5; 5. ♖d3 e5; 6. ♟f3 ♖g4; 7. ♖e3 ♟bd7; 8. 0-0 ♖e7; 9. ♜d2 ♖:f3; 10. g:f3 e:d4; 11. ♖:d4 d5; 12. ♜h1 ♖c5; 13. ♖:c5 ♜:c5; 14. e5 ♟g8; 15. b4 ♜:b4; 16. ♖ab1 ♜a5; 17. ♖:b7 ♟c5; 18. ♖bb1 ♟e7; 19. ♖f2 ♟:d3; 20. ♜:d3 0-0; 21. ♖g1 g6; 22. h4 f5; 23. h5 ♜b4; 24. ♟e2 ♜b5; 25. ♜a3 c5; 26. ♖h2 a5; 27. h:g6 h:g6; 28. ♜e3 ♖f7; 29. ♜f2 ♖a6; 30. ♜h4 ♖g7; 31. ♟g3 ♜f7; 32. ♜h6 ♖g8; 33. ♖hg2 ♜e8; 34. ♟h5 ♜f8; 35. ♜h7 + ♜e8; 36. ♖b1 ♟c8; 37. ♜b7 1-0

Vaganian - Garcia Palermo

1. d4 d5; 2. c4 d:c4; 3. ♟f3 a6; 4. e3 e6; 5. ♖:c4 c5; 6. 0-0 ♟f6; 7. ♜e2 b5; 8. ♖b3 ♖b7; 9. ♖d1 ♟bd7; 10. ♟c3 ♜b6; 11. d5 ♟:d5; 12. ♟:d5 ♖:d5; 13. ♖:d5 e:d5; 14. ♖:d5 ♜b7; 15. e4 ♖e7; 16. ♖g5 f6; 17. ♖ad1 ♟b6; 18. ♖f4 ♟:d5; 19. e:d5 0-0; 20. d6 ♖d8; 21. d7 ♖c7; 22. ♜e6 + ♖f7; 23. b4 c4; 24. ♖e3 c3; 25. ♟e1 ♖d8; 26. ♖c5 g6; 27. ♟c2 ♜g7; 28. ♖e7 ♜b6; 29. ♜e4 ♖:h2 +; 30. ♜f1 ♖e5; 31. ♖:d8 ♜:d8; 32. ♜c6 f5; 33. ♜c8 ♖f6;

Arlandi - Portisch

1. d4 d5; 2. c4 e6; 3. ♟c3 c6; 4. e3 ♟f6; 5. ♟f3 ♟bd7; 6. ♜c2 ♖d6; 7. ♖e2 0-0; 8. 0-0 d:c4; 9. ♖:c4 b5; 10. ♖e2 ♖b7; 11. ♖d1 ♜c7; 12. b3 e5; 13. h3 ♖fe8; 14. ♖b2 a6; 15. d:e5 ♟:e5; 16. a4 ♖ac8; 17. ♟g5 ♜e7; 18. ♟ce4 ♟:e4; 19. ♟:e4 ♖b4; 20. ♟g3 f6; 21. ♖:e5 ♜:e5; 22. ♖d3 h6; 23. ♖g6 ♖ed8; 24. ♟f5 ♜f8; 25. ♟h4 c5; 26. ♖f5 ♜c3; 27. ♜:c3 ♖:c3; 28. ♖:c8 ♖:c8; 29. ♖ac1 b4; 30. ♟f5 ♖c6; 31. ♟d6 ♖c7; 32. ♟c4 ♜e7; 33. f3 ♖d7; 34. ♜f2 ♖e6; 35. ♜e2 h5; 36. g4 h:g4; 37. h:g4 ♖c6; 38. ♖d3 ♖c8; 39. ♖h1 ♖b8; 40. ♜d1 f5; 41. g:f5 ♖:f5; 42. ♖d5 ♖e6; 43. ♖:c5 ♖d8 +; 44. ♜c1 ♖:c4; 45. ♖:c4 ♖d2; 46. ♖c7 + ♜f6; 47. ♖h4 ♖d3; 48. ♖f4 + ♜g6; 49. ♖c6 + ♜h7; 50. ♖:a6 ♖:e3; 51. ♜c2 ♖e5; 52. ♖h4 + ♜g8; 53. ♖:b4 ♖:f3; 54. a5 1-0

Classifica

01.VAGANIAN	9.0
02.PORTISCH	7.0
03.GODENA	6.5
04.MANCA	6.5
05.ARLANDI	6.5
06.ASMAIPARASCHVILI	6.5
07.BELOTTI	5.5
08.BORGIO	5.5
09.BRAGA	4.5
10.SARNO	3.0
11.GARCIA PALERMO	3.0
12.VEZZOSI	2.5

Successo di Nurkic nell'Open Internazionale di Milano

Coppa Edoardo Crespi

Walter Ravagnati

I tre principali circoli della provincia di Milano (*C.S. Corsico - C.S. Iudiclub - S.S. Milanese*) si sono consorziati per perpetuare la tradizione dei tornei milanesi intitolati ad Edoardo Crespi, fondatore nel 1881 della Società Scacchistica Milanese.

E' proprio per richiamare l'attenzione sulla situazione del più antico sodalizio scacchistico milanese, che è da tempo sotto sfratto dai locali che attualmente occupa e si trova senza pratiche ed immediate prospettive di ottenere una idonea sede alternativa, si è deciso di tenere la manifestazione nei capienti locali della gloriosa S.S. Milanese.

E' stata scelta la formula innovativa per l'Italia, dell' open internazionale su serie unica, frequentissima all'estero ma finora rara e di limitato successo in Italia: un azzardo se visto dalla parte di chi è abituato ad avere risultati certi utilizzando formule collaudate, un' occasione di collaudare e sperimentare strade nuove per chi ha la curiosità intellettuale di farlo.

Il risultato è stato soddisfacente: 127 partecipanti con 5 IM e numerosi altri stranieri, con presenze ben distribuite fra tutte le categorie ed una massiccia presenza di giocatori provenienti da fuori Lombardia, fatto insperato dato il particolare periodo dell'anno.

Al solito, la classifica è stata dominata dai professionisti stranieri della ex Jugoslavia, che hanno relegato nelle po-

sizioni di rincalzo il più titolato ucraino Legky (Elo 2480); vittoria di Nurkic, abituale frequentatore di ogni tipo di manifestazione scacchistica italiana, che ha prevalso sul MI Ljubisavljevic per spareggio tecnico; terzo il simpatico MI Drasic di Novisad.

Dobbiamo aggiungere qualche considerazione sulla formula adottata, che ha ovviamente ricalcato per quanto riguarda i dettagli tecnici l'apposito nuovissimo ed ancora poco collaudato regolamento F.S.I. Non poche perplessità ha destato la modalità di calcolo del punteggio Elo Italia per gli incontri fra un giocatore dotato di punteggio ed un giocatore che ne sia invece privo: quanto deciso dalla F.S.I. è risultato fortemente ed ingiustificatamente penalizzante per i giocatori con Elo e fortemente gratificante per i giocatori che ne sono privi.

Sarebbe un peccato che queste peccche, che hanno sollevato non pochi malumori fra i giocatori delle categorie intermedie, vadano a penalizzare questo tipo di manifestazioni, che all'estero sono ormai diventate uno standard e che sia sotto il profilo strettamente tecnico che della soddisfazione, del divertimento e del piacere della partecipazione ha invece pienamente soddisfatto i giocatori che hanno voluto sperimentarla. I rimedi possono essere pochi e di facile adozione: speriamo che la Commissione Tecnica della F.S.I. ci ponga rapidamente ed efficacemente mano.

Blum G. - Pieri F.

1. c4 ♖f6; 2. ♖c3 c5; 3. ♖f3 ♖c6; 4. e3 g6; 5. d4 c:d4; 6. e:d4 d5; 7. ♖g5 ♖e4; 8. c:d5 ♖:c3; 9. b:c3 ♖:d5; 10. c4 ♖e4 +; 11. ♖e2 ♖g7; 12. d5 ♖e5; 13. 0-0 h6; 14. ♖e3 0-0; 15. ♖:e5 ♖:e5; 16. ♖b1 b6; 17. ♖f3 ♖f5; 18. ♖b5 ♖d7; 19. ♖b1 ♖ac8; 20. ♖e1 ♖f6; 21. ♖c1 ♖fd8; 22. c5 ♖f5; 23. ♖a4 b:c5; 24. ♖:c5 ♖b2; 25. ♖:a7 ♖d4!; 26. g4?

Così la posizione viene bloccata.

26. ... ♖:f2 + 0-1

Buonocore E. - Cavallini G.

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. d4 e:d4; 4. ♖:d4 ♖h4; 5. ♖c3 ♖b4; 6. ♖e2 ♖f6; 7. 0-0 ♖e5??;

Forzata era 7. ... d6;

8. ♖f5

La Dama non ha case!

8. ... g5; 9. ♖:h4 g:h4; 10. f4 ♖c5 +; 11. ♖h1 inutile continuare 1-0

Castelli A. - Fasoli S.

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♖c3 ♖b4; 4. e5 c5; 5. ♖d2 c:d4; 6. ♖b5 ♖f8; 7. ♖:d4 ♖c6; 8. ♖b5 ♖d7; 9. ♖gf3 a6; 10. ♖:c6 b:c6; 11. ♖d3 ♖b6; 12. ♖c3 c5; 13. b3 ♖e7; 14. 0-0 ♖b5; 15. ♖b1 d4; 16. ♖d2 ♖d5; 17. ♖e1 ♖e7; 18. ♖e4 ♖c6; 19. ♖g4 ♖d7;

Decisione coraggiosa.

20. ♖g5

Forse il Nero sperava in 20. ♖:g7 ♖hg8; 21. ♖:h7 ♖f4; con complicazioni.

20. ... h5; 21. ♖g3 f5; 22. e:f6 g:f6; 23. ♖:e6

Senza paura.

23. ... ♖:e6; 24. ♖fe1 + ♖d7; 25. ♖f5 + ♖d8; 26. ♖:e7!

Distrugge l'ultimo baluardo.

26. ... ♖:e7; 27. ♖d6 + ♖e8; 28. ♖e1 ♖e4; 29. ♖d7 + 1-0

Drazic S. - Pieri F.

1. d4 ♖f6; 2. ♖g5 ♖e4; 3. ♖f4 d5; 4. ♖d2 ♖:d2; 5. ♖:d2 ♖f5; 6. ♖f3 e6; 7. e3 ♖e7; 8. c4 0-0; 9. ♖c1 c6; 10. ♖e2 d:c4; 11. ♖:c4 ♖d7; 12. 0-0 ♖b6; 13. ♖b3 ♖d5; 14. ♖g3 ♖b4; 15. ♖e2 ♖e4; 16. ♖c2 ♖f6; 17. ♖c4 ♖:f3; 18. ♖:b4 ♖e2; 19. ♖fe1 ♖a6; 20. ♖b1 ♖d7; 21. ♖e5 ♖g4; 22. ♖g3 f5; 23. ♖b3 ♖h8; 24. h3 ♖f6; 25. a3 ♖ae8; 26. ♖b4 ♖d5; 27. ♖d6 ♖f7; 28. ♖e5 f4; 29. e4 ♖e7; 30. f3 ♖g6; 31. ♖c7 ♖e7; 32. ♖a5 ♖h4; 33. ♖d2 ♖g6; 34. ♖f2 Il nero perde per il tempo .

Fernandez A. - Nurkic S.

1. ♖f3 ♖f6; 2. c4 g6; 3. g3 ♖g7; 4. ♖g2 0-0; 5. 0-0 d6; 6. ♖c3 e5; 7. d4 ♖c6; 8. d5 ♖e7; 9. e4 h6; 10. ♖e1 ♖d7; 11. ♖d3 f5; 12. f3 ♖f6; 13. ♖e3 h5; 14. h4 c5; 15. d:c6 ♖:c6; 16. ♖b3 ♖d4; 17. ♖:d4 e:d4; 18. ♖d5 ♖:d5; 19. c:d5 g5; 20. e:f5 ♖:f5; 21. g4 h:g4; 22. f:g4 ♖:g4; 23. ♖:f8 + ♖:f8; 24. h:g5 ♖e7; 25. ♖e1 ♖:g5; 26. ♖f2 ♖f5; 27. ♖:b7 ♖f8;

Entrambi i giocatori devono usare i propri pezzi come scudo al proprio ♖.

28. ♖:a7 d3; 29. ♖d1 ♖f4; 30. ♖a6??
Una svista che costa la partita, infatti dopo 30. ... ♖d4; (*molto più forte di 30. ... ♖:f2 +*; 31. ♖:f2 ♖c8 +; *che guadagna solo un pezzo*) 31. ♖f1 d2; 32. ♖e2 ♖g4 + -;

Il Bianco abbandona senza aspettare la mossa del Nero.

Pieri F. - Larsen Bo

1. e4 c5; 2. ♖f3 e6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖c6; 5. ♖c3 a6; 6. f4 ♖ge7; 7. ♖e2 ♖:d4; 8. ♖:d4 b5; 9. ♖f3 ♖c6; 10. ♖f2 ♖c7; 11.

♙e3 ♘b7; 12. 0-0 ♖c8; 13. ♔h1 ♙e7; 14. e5

La scelta del Nero di omettere alla sesta mossa la spinta del ♖ in d6 ha creato un "buco" che il Bianco sfrutterà magistralmente.

14. ... ♗d8; 15. ♙b6 ♜b8; 16. ♗e4 ♙:e4; 17. ♙:e4 g6;

Necessaria altrimenti dopo 17. ... 0-0; 18. ♖ad1 d5; 19. e:d6 ♙:d6; 20. f5 + -

18. ♖ad1 d5; 19. e:d6 ♙:d6; 20. ♜d4 1-0

Pieri F. - Legky N.

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♗c3 a6;

Nei manuali questa mossa non viene nemmeno citata, forse Legky dall'alto dei suoi 2480 punti Elo si sentiva al sicuro.

4. ♙d3 ♗c6; 5. ♗f3 ♗b4; 6. ♙e2 ♗f6; 7. e5 ♗e4;

Mai vista tanta aggressività da parte del Nero in una francese.

8. a3

Il Bianco deve fare molta attenzione, ad esempio se 8. ♗:e4 d:e4; 9. ♗g5 ♜:d4; 10. ♜:d4 ♗:c2 +

8. ... ♗:c3; 9. b:c3 ♗c6; 10. 0-0 ♗a5;

Nonostante le stranezze fatte il Nero ha ottenuto una buona posizione.

11. ♗e1 c5; 12. f4 g6; 13. ♗f3 ♜c7; 14. ♙e3 ♙d7; 15. ♔h1 c:d4; 16. c:d4 ♖c8; 17. ♙d3 ♙b5; 18. g4!

L'unico modo per contrastare la supremazia del Nero sull'ala di Dama è aprire la colonna f per attaccare il ♔.

18. ... ♙:d3; 19. c:d3 h5?;

Una mossa ambiziosa che cerca di frenare l'attacco del Bianco, bisognava provare 19. ... ♜c2; 20. ♜:c2 (oppure 20. ♖c1 ♜:d1; 21. ♖:c8 + ♔d7; 22. ♖:d1 ♔:c8; 23. ♗g5 ♙:a3; 24. ♗:f7 ♖e8 =;) ♖:c2; 21. ♖fc1 ♖c6 e il Nero è forse preferibile.

20. f5!

Solo così, altro lascerebbe al Nero il tempo di consolidarsi es.20. g5? ♙e7; 21. ♜d2 0-0; 22. ♖fc1 ♜b6; 23. ♖ab1 ♗b3; ecc,

20. ... h:g4; 21. f:e6!!

Il Bianco sacrifica il ♗ per poter mettere a nudo le debolezze del campo avversario, non era la stessa cosa come vedremo, 21. f:g6

21. ... g:f3; 22. ♖c1 ♗c6; 23. ♜:f3!! f5;

Dopo lunga riflessione Legky sceglie l'unica mossa giocabile, infatti la debolezza della casa f6 è mortale dopo 23. ... f:e6; 24. ♜f6 e crolla tutto. Probabilmente il Nero quando ha giocato 19. ... h5 non aveva previsto questa variante.

24. ♜:d5

Naturalmente se 24. e:f6 ♜:h2 + #; da notare che se il Bianco alla 21ma avesse giocato f:g6 ora posizione del Nero sarebbe sostenibile.

24. ... ♖d8; 25. ♜g2 ♜h7; 26. ♖:c6!

La botta finale.

26. ... ♜:h2 +;

Se 26. ... b:c6; 27. ♜:c6 + ♔e7; 28. ♙g5 + #

27. ♜:h2 ♖:h2 +; 28. ♔:h2# b:c6; 29. ♖g1 f4;

Il finale è senza storia, il Nero continua solo per inerzia.

30. ♙f2 ♖b8; 31. ♖:g6 ♖b7; 32. a4 ♖h7 +; 33. ♔g2 ♔e7; 34. ♙e1 ♔e8; 35. ♖g8 ♖g7 +; 36. ♖:g7 ♙:g7; 37. ♔h4 ♔h6; 38. ♔f3 ♔f8; 39. ♔e4 ♔e8; 40. d5 c:d5 +; 41. ♔:d5 f3; 42. ♔e4 ♙g5; 43. ♙f2 ♔e7; 44. ♔f5 ♙d2; 45. d4 ♔d8; 46. d5 ♔c7; 47. d6 + ♔c6; 48. e7 1-0

Redo N. - Fernandez A.

1. ♗f3 ♗f6; 2. c4 g6; 3. b3 ♙g7; 4. ♙b2 0-0; 5. g3 d5; 6. ♙g2 c5; 7. 0-0 ♗c6; 8. c:d5 ♗:d5; 9. ♙:g7 ♔:g7; 10. ♜c2 b6;

11. ♖b2+ ♙g8; 12. d4 c:d4; 13. ♘:d4 ♘:d4; 14. ♖:d4 ♙b7; 15. ♚d1 ♖c7; 16. ♙:d5 ♙:d5; 17. ♘c3 ♙b7; 18. ♘d5 ♙:d5; 19. ♖:d5 ♚ad8; 20. ♖e4 e6; 21. ♚ac1 ♖e7; 22. a4 ♖a3; 23. ♖e3 ♖b2; 24. h4 h5; 25. ♙g2 ♖f6; 26. ♚:d8 ♖:d8; 27. ♚c4 ♖d5+; 28. ♖f3 ♖:f3+; 29. ♙:f3 ♚d8; 30. ♚c7 ♚d4; 31. ♚:a7 ♚b4; 32. a5 ♚:b3+; 33. e3 b:a5; 34. ♚:a5 ♙g7; 35. ♚c5 ♙f6; 1/2

Salami - Gandolfi

1. e4 c5; 2. ♘c3 e6; 3. ♘ge2 ♘c6; 4. g3 d5; 5. e:d5 e:d5; 6. ♙g2 ♘f6; 7. ♘f4 ♙e6; 8. 0-0 ♙e7; 9. ♚e1 ♖d7; 10. ♘:e6 f:e6; 11. ♙h3 ♘d4; 12. ♘b1 0-0; 13. c3 ♘f5; 14. ♖e2 ♘e4; 15. d3 ♘g5; 16. ♙g2 d4; 17. h4 ♘f7; 18. ♖:e6 ♖:e6; 19. ♚:e6 ♘d8; 20. ♚e1 ♙f6; 21. c4 ♚c8; 22. ♙d5+ ♙h8; 23. ♙f4 ♘c6; 24. ♘d2 b6; 25. ♙e6 1-0

Ljubisavljevic - Drazic S.

1. e4 c6; 2. d4 d5; 3. ♘c3 d:e4; 4. ♘:e4 ♘f6; 5. ♘:f6+ e:f6; 6. c3 ♙d6; 7. ♙d3 0-0; 8. ♘e2 ♚e8; 9. 0-0 ♘d7; 10. ♙f4 ♘f8; 11. ♙:d6 ♖:d6; 12. ♘g3 g6; 13. ♖d2 f5; 14. ♚ae1 ♚:e1; 15. ♚:e1 ♙e6; 16. a3 f6; 17. ♖e2 b5; 18. a4 a6; 19. ♚a1 ♚e8; 20. a:b5 a:b5; 21. ♖d2 ♙d5; 22. ♘e2 ♘e6; 23. ♖h6 ♖c7; 24. h4 f4; 25. h5 ♖g7; 26. ♖:g7+ ♙:g7; 27. f3 ♙h6; 28. ♚a7 ♙:h5; 29. ♚:h7+ ♙g5; 30. ♙f2 ♚a8; 31. ♙e4 ♙c4; 32. ♘c1 ♚a1; 33. ♚h1 ♙d5; 34. ♚e1 ♘c7; 35. ♘d3 ♚a2; 36. ♚e2 ♘a6; 37. ♙:d5 c:d5; 38. g3 f:g3+; 39. ♙:g3 ♙f5; 40. ♘f4 ♘c7; 41. ♚e7 g5; 42. ♘g2 ♘a6; 43. ♘e3+ ♙g6; 44. ♘:d5 ♚:b2; 45. ♚e6 ♚a2; 46. ♚:f6+ ♙h5; 47. ♚b6 ♚a5; 48. ♘e3 g4; 49. ♙f4 1-0

Nurkic - Ljubisavljevic

1. e4 c5; 2. g3 d6; 3. ♙g2 g6; 4. ♘f3 ♘c6; 5. 0-0 ♙g7; 6. c3 ♘f6; 7. d4 0-0; 8. d5 ♘b8; 9. ♘bd2 ♙g4; 10. h3 ♙:f3; 11. ♙:f3 ♘bd7; 12. a4 b6; 13. ♙g2 ♖c7; 14. f4 ♚ab8; 15. ♚e1 a6; 16. ♘f3 c4; 17. e5 ♘e8; 18. ♙h2 ♘c5; 19. ♙f1 b5; 20. a:b5 a:b5; 21. ♘d4 ♚b7; 22. ♘c6 e6; 23. ♙e3 ♘b3; 24. ♚a6 d:e5; 25. f:e5 e:d5; 26. ♖:d5 ♖d7; 27. ♖:d7 ♚:d7; 28. ♚b6 ♘c7; 29. ♙g2 ♚c8; 30. e6 f:e6; 31. ♚b7 ♙f8; 32. ♘e5 ♚d6; 33. ♚e2 ♚d1; 34. ♙f3 ♙g7; 35. ♘g4 ♘d5; 1/2

Negro R. - Legky

1. d4 e6; 2. c4 ♙b4+; 3. ♘c3 c5; 4. d5 ♙:c3+; 5. b:c3 f5; 6. g4 f:g4; 7. ♖d3 d6; 8. h3 e:d5; 9. c:d5 ♘d7; 10. h:g4 ♘e5; 11. ♖c2 ♙:g4; 12. f3 ♙d7; 13. ♚:h7 ♚:h7; 14. ♖:h7 ♙f8; 15. ♚b1 ♖a5; 16. ♙h3 ♚d8; 17. ♙f2 ♘f6; 18. ♖h8+ ♙f7; 19. ♙e6+ ♙:e6; 20. d:e6+ ♙:e6; 21. ♖:g7 ♚g8; 22. ♖:b7 ♖:c3; 23. ♖b3+ ♘d5; 24. ♖:c3 ♘:c3; 25. ♚b2?? ♘d1+; 0-1

Combinazioni Soluzioni

Manca - Braga

20. ♖c7+ abbandona

Manca - Sarno

33. ♖e6! ♖b1+ 34. ♙h2 ♙f8 35. ♙:e5 ♘:e7+ 36. ♚d8+ ♙g7 37. ♖e5+ 1-0

Portisch - Sarno

25. h6+ ♙:h6 26. ♖h4+ ♙g7 27. ♖:h7 ♙f8 28. ♖h6+ ♖g7 29. ♘h7+ 1-0

Vezzosi - Azmaiparasvili

28. ... ♘f4 0-1

Campionato italiano femminile A60

di D. Carrara & D. Mione

Solo quindici le gentili pulzelle che, Sabato 21 e Domenica 22 Novembre, si sono affrontate al singolar tenzone nella cittadina milanese di **Gorgonzola** per contendersi il titolo di Campionessa Italiana femminile A60 1992/93.

Un non certo elevato numero di partecipanti, sicuramente inatteso dai bravi organizzatori, che buona pubblicità avevano fatto alla manifestazione e certamente altrettanto buona riuscita s'attendevano e si meritavano da essa.

Un grande plauso da parte di tutti e di tutte va dunque alla giovane neo-campionessa italiana 60' **Erika Agosto** di Udine. Certo per lei non son sempre state rose e fiori, anzi, la vittoria è stata in ballo fino all'ultimo, ma la costanza, magari in aggiunta ad un pizzico di fortuna, viene spesso premiata. Non per questo, comunque, dovremmo tributare onori solo alla vincitrice: **Benedetta Zavatta** di Rimini si è infatti classificata al secondo posto perchè penalizzata da un peggior scarto nei confronti della vincitrice, mentre la milanese **Anna Maria Passalacqua** era appaiata ad Erika fino all'ultimo turno, quando (ecco perchè ci vuol sempre anche un pizzico di fortuna), ahilei, veniva sconfitta dall' "outsider" **Sara Varinelli** ed era quindi relegata al più basso scalino del podio.

Quarta classificata la Ia N. Banki Horvath Brigitta di Pesaro, mentre quinta la già menzionata bergamasca Sara Varinelli.

Seguono **Trabattoni M.**, **Rancati A.**, **Valentini P.**, **Marinelli S.** con 4.5 e **Turolla C.**, **Orlandi A.** 4.

Alcune partite del torneo.

Zavatta B. - Turolla C.

1. d4 d5; 2. ♖f3 e6; 3. g3 ♗f6; 4. ♔g2 ♗e7; 5. 0-0 0-0; 6. ♗bd2 ♗bd7; 7. c4 c6; 8. b3 b6; 9. ♗b2 ♗b7; 10. ♖c1 ♖c8; 11. e3 h6?!

Un tratto per lo meno inutile! L'ECO dà 11. ... c5; (sottovarianti 11. ... ♗c7; e 11. ... ♖c7;)

12. ♗e2?!

Sorpresa dalla Brusca uscita di teoria la Zavatta perde lucidità e scorda che il piano tematico è 12. ♗c2 e poi ♗e4, Sic.

12. ... ♗a6?!

Per sfruttare, se possibile, l'erronea collocazione della Regina bianca!

13. ♖c2 ♗b4; 14. a3 ♗:d2; 15. ♗:d2 ♖e8; 16. ♖fc1 ♗e7; 17. ♗d1

Ricollocandola al suo posto riconosce appieno la scarsa bontà del suo 12 tratto.

17. ... ♗b7; 18. c:d5 e:d5?;

Bisognava riprendere con l'altro ♗; ora il bianco può fare la voce grossa sull'ala di Donna.

19. b4! ♗e6; 20. a4! ♗b8; 21. ♗f1 ♗d6; 22. ♗h3 ♖c7; 23. ♗a3 a6; 24. ♗d3 ♗d8; 25. b5! ♗e4?;

Altro non serve che a peggiorare una già critica situazione.

26. ♗:e4 d:e4; 27. ♗b3 ♗f6; 28. b:a6 ♗:a6; 29. ♗:b6 ♗b8??; 30. ♗:c7 1-0

Agosto E. - Banki Horvath B.

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. ♖c3 ♖f6; 4. d4 e:d4; 5. ♖d5!?

Dovendo vincere a tutti i costi data l'intricata situazione di classifica (dopo il penultimo turno ben quattro giocatrici erano racchiuse in 1/2 punto! precisamente: Agosto e Passalacqua 5.5, Banki e Zavatta 5) l'Agosto s'affida all'amato gambetto di Belgrado col quale aveva battuto in dodici mosse la De Maio al recente campionato di Formia.

5. ... ♖:d5;

Evita le complicazioni ma offre al Bianco un buon mediogioco.

6. e:d5 ♖b4+; 7. ♖d2 ♖:d2+?!;

Meglio effettuata a tempo debito, ovvero dopo 7. ... ♖e7+!; 8. ♖e2! (non 8. ♖e2?! d3!); ♖:d2+; 9. ♖:d2 ♖:e2+; 10. ♖:e2 ♖e7;

8. ♖:d2 ♖e7; 9. ♖:d4 0-0; 10. c4 d6+; 11. ♖d3 a6; 12. 0-0 ♖e8; 13. ♖fe1 ♖d7; 14. ♖e3 ♖g6; 15. ♖:e8+ ♖:e8; 16. ♖e1 ♖f8; 17. a3 ♖e5; 18. ♖b1 ♖e8; 19. b3 ♖g6; 20. h3

Eseguita con una palese espressione d'insoddisfazione; effettivamente il Bianco non ha saputo sfruttare al meglio il vantaggio posizionale.

20. ... ♖:e1+; 21. ♖:e1 ♖e7; 22. ♖:e7 ♖:e7; 23. ♖f1 g6; 24. ♖e2 h5; 25. ♖e3 ♖g7; 26. ♖f4 ♖f6; 27. h4!

Un tratto energico che inspiegabilmente non sarà seguito da mosse idonee.

27. ... c6; 28. ♖e4 c5; 29. ♖e2 ♖f5; 30. ♖c3 ♖d7; 31. ♖c2 ♖f5!;

Grazie all'indecisione avversaria il Nero passa al contrattacco.

32. ♖:f5

Che fare? Dopo 32. g3 ♖d4; 33. ♖d1 ♖f5; entrambi i pezzi neri entrano prepotentemente in gioco.

32. ... ♖:f5; 33. ♖e4+ ♖:e4?;

Rinunciando al "classico" finale superiore d'♖ contro ♖ !!! S'impondeva 33. ... ♖e7; con l'idea ♖d7 e b5.

34. ♖:e4 b5??;

L'istinto stà giocando brutti scherzi alla Banki! Buon per lei che l'Agosto, ormai sfiduciata e in pieno "appannamento" mentale, non farà niente per punirla.

35. g3?? g5??; 36. a4??

Di giocare 36. c:b5 a:b5; e poi 37. a4! concludendo il finale già al suo inizio non se ne parla proprio!

36. ... b:a4; 37. b:a4 ♖g6; 38. f4 f5+; 1/2

Varinelli S. - Agosto E.

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. d3 ♖e7; 4. ♖e2 ♖f6; 5. ♖c3 0-0; 6. 0-0 d5; 7. ♖g5 d4; 8. ♖:f6 ♖:f6; 9. ♖d5 ♖e6; 10. ♖:f6+ ♖:f6; 11. ♖d2 ♖g4?; 12. ♖:d4! ♖:d4; 13. ♖:g4 ♖g6; 14. ♖e2 f5!; 15. c3 ♖e6; 16. e:f5 ♖:f5; 17. g3?

Dopo 17. d4! il Bianco stava benissimo.

17. ... ♖g5; 18. ♖g4 ♖f4; 19. ♖e2

Ovviamente la ♖ è tabù per ♖f3+

19. ... ♖af8; 20. ♖g2 ♖c6+; 21. f3 ♖:f3; 22. ♖:f3 ♖:f3; 23. ♖:f3 ♖:f3+; 24. ♖g1 ♖d8; 25. d4

Oppure 25. ♖d1 e4!; con gioco migliore per il nero.

25. ... e:d4!; 26. c:d4 c5; 27. ♖f1 ♖d5; 28. a3 c:d4; 29. ♖f4 d3; 30. ♖f2 ♖c8; 31. ♖e3 h6; 32. b4 ♖c2; 33. ♖:c2 d:c2;

in questa critica posizione al Bianco è caduta la bandierina, poteva seguire 34. ♖f2 ♖h7!; e per il Bianco la fine era comunque vicina.

(Diego Carrara)

L'altra metà del cielo

Si incontreranno, per designare la sfidante, S. Polgar e Joseliani

Susanna Polgar stravince a Shanghai

Si è svolto a Shanghai il torneo per designare le due giocatrici che giocheranno il match per designare la sfidante al titolo mondiale femminile. Le nove partecipanti hanno dato vita ad un torneo d'andata e ritorno all'italiana. La vittoria finale di **Susanna Polgar** non è mai stata messa in dubbio da nessuno. Sin dai primi turni Susanna ha dimostrato la sua superiorità, portandosi in testa alla classifica, a metà torneo conduceva con 2,5 punti di vantaggio su **Alisa Maric** e 3,5 su **Joseliani** e **Chiburdanidze**. Proprio le due georgiane riuscivano nella seconda parte della competizione a superare la jugoslava e a dar vita ad una incerta lotta per la piazza d'onore, che vedeva alla fine le due giocatrici in parità con 9,5 punti ciascuna, lo spareggio tecnico assegnava il secondo posto alla Joseliani. Da segnalare la presenza delle cinesi **Qin Kanying**, **Wang Pin** e **Peng Zhaoqin**, segnale evidente dei progressi della scuola di scacchi cinese. Arbitro della manifestazione la nostra **Franca Dapiran**.

Gaprindaschwili - Polgar Susanna *Shanghai (1992)*

1. d4 d5; 2. c4 d:c4; 3. ♖f3 ♖f6; 4. ♖c3 c6; 5. e4 b5; 6. e5 ♖d5; 7. a4 ♖f5; 8. ♖e2 b4; 9. ♖h4 b:c3; 10. ♖:f5 e6; 11. ♖g3 c:b2; 12. ♖:b2 ♖b4+; 13. ♖f1 c3; 14. ♖c1 0-0; 15. ♖e4 ♖d7; 16. ♖d3 f5; 17. e:f6 ♖:7f6; 18. ♖g5 ♖d6; 19. ♖c2 h6; 20. h4 h:g5; 21. h:g5 ♖g4; 22. ♖h7+

♖f7; 23. ♖e4 ♖:f2; 24. ♖:f2 ♖e7+; 25. ♖e2 ♖g3; 0-1

Polgar Susanna - Wang Pin *Shanghai (1992)*

1. d4 ♖f6; 2. c4 g6; 3. ♖c3 ♖g7; 4. e4 d6; 5. h3 0-0; 6. ♖g5 h6; 7. ♖e3 e5; 8. d5 ♖a6; 9. ♖d3 c6; 10. ♖d2 c:d5; 11. c:d5 ♖h7; 12. g4 ♖g8; 13. ♖f3 ♖c5; 14. ♖c2 a5; 15. ♖g1 ♖d7; 16. h4 b5; 17. h5 g5; 18. ♖e2 b4; 19. ♖:c5 b:c3; 20. ♖:d6 c:b2; 21. ♖b1 ♖b5; 22. ♖:b5 ♖:d6; 23. ♖:b2 ♖ab8; 24. ♖c1 ♖fc8; 25. ♖:b8 ♖:b8; 26. ♖b1 ♖c7; 27. ♖d3 ♖f8; 28. ♖e2 ♖f6; 29. ♖b2 ♖d6; 30. ♖d2 ♖c5; 31. ♖c1 ♖:g4; 32. f3 ♖f6; 33. ♖b3 ♖b6; 34. ♖:e5 ♖d4; 35. ♖f5+ 1-0

Polgar Susanna - Peng Zhaoqin *Shanghai (1992)*

1. d4 ♖f6; 2. ♖f3 g6; 3. c4 ♖g7; 4. g3 0-0; 5. ♖g2 d6; 6. 0-0 ♖bd7; 7. ♖c2 e5; 8. ♖d1 ♖e8; 9. d:e5 d:e5; 10. e4 b6; 11. ♖c3 c6; 12. b3 ♖c7; 13. ♖e3 ♖f8; 14. c5 ♖e6; 15. c:b6 a:b6; 16. a4 ♖f8; 17. ♖g5 ♖b8; 18. ♖ab1 ♖d4; 19. ♖:d4 e:d4; 20. ♖:d4 ♖c5; 21. ♖d3 ♖a6; 22. ♖f3 ♖e5; 23. h4 h6; 24. ♖h3 ♖ad8; 25. b4 ♖d4; 26. ♖e2 ♖:e2; 27. ♖:e2 ♖:e4; 28. ♖a2 ♖d5; 29. ♖c2 ♖d6; 30. a5 ♖g7; 31. ♖d3 c5; 32. a6 ♖d5; 33. b:c5 b:c5; 34. ♖c4 ♖b4; 35. ♖a3 ♖f6; 36. a7 ♖f5; 37. ♖f1 ♖a8; 38. ♖f4 ♖d7; 39. ♖:a8 ♖:a8; 40. ♖e2 ♖c6; 41. ♖:d4 c:d4; 42. ♖b5 1-0

Saranno famosi

Il 14ne vietnamita prodigio, Dao Thien Hai colpisce ancora

La promessa dallo stile di Tal

Nel giro di due mesi il 14ne vietnamita, Dao Thien Hai, ha confermato il proprio talento vincendo nettamente il Meistergruppe del Torneo Eurodata svoltosi a Budapest, torneo di 2a categoria. Sempre a Budapest il giovane vietnamita ha vinto anche il "First Saturday" in entrambi ha raggiunto la norma di maestro internazionale, la quarta finora. Secondo i calcoli degli organizzatori Dao Thien Hai ha guadagnato quest'anno 350 punti Elo! Certo che se continua così

Casagrande - Dao Thien Hai *Budapest (1992)*

1. e4 d6; 2. d4 ♖f6; 3. ♖c3 g6; 4. ♗e2 ♗g7; 5. h4 ♖c6;

La giusta reazione.

6. h5 g:h5; 7. d5

Una novità. Con 7. ♗e3 ♖g4; il Nero ha buone possibilità.

7. ... ♖e5; 8. ♖h3! ♖g6; 9. ♗e3 c5!; 10. ♗:h5 b5!; 11. ♗f3 b4; 12. ♖e2 ♖g4;

Dao gioca in modo attivo.

13. ♗:g4 ♗:g4; 14. ♖c1 ♗:e2; 15. ♗:e2 ♖e5; 16. ♗h6 ♗:h6; 17. ♖:h6 ♖d7; 18. f3 0-0-0; 19. ♗f2 ♗b8; 20. ♖e3 f5?!; 21. ♖f4! ♗df8; 22. ♖e6 ♗f6; 23. e:f5 ♗:f5; 24. ♖e4 ♗f7; 25. ♗h4 ♖b5; 26. a3! b3; 27. c4 ♖a5; 28. ♖e3 ♗a8; 29. ♗c1 ♗g8; 30. ♖c3 ♖b6; 31. ♗e1 ♗g6; 32. ♗e3

Una provocazione.

32. ... ♖g4 +; 33. ♗:g4 ♗:g4; 34. ♖h8 + ♗b7;

Dopo 34. ... ♖b8; 35. ♗:b3 ♖:h8; 36. ♖c7 + #

35. ♖d8 +

Anche 35. ♖e8 e 35. ♗c3 vincevano.

35. ... ♗a6; 36. ♖:f7?!

Con 36. ♖c6! ♗:c4; 37. ♖c8 + ♖b7; 38. ♖:b7 + ♗:b7; 39. ♖a5 + ♗b6; 40. ♖:c4 + ♗b5; 41. ♖d2 c4; 42. ♗c3 ♗f4; 43. ♗e3 + -

36. ... ♗:c4; 37. ♖c8 + ♗a5; 38. ♖d8??

In vantaggio di un pezzo, il Bianco gioca per semplificare ma ...

38. ... ♗c2 +; 39. ♗e2 c4 +; 40. ♖:b6 + ♗b6; abbandona

infatti nonostante il ♖ in più non vi è nulla da fare contro 41. ... c3; 42. b:c3 ♗:e2 +; 43. ♗:e2 b2;

Dao Thien Hai - Weiss *Budapest (1992)*

1. d4 ♖f6; 2. c4 e6; 3. ♖c3 ♗b4; 4. ♖c2 0-0; 5. a3 ♗:c3 +; 6. ♖:c3 d6; 7. ♗g5 ♖bd7; 8. f3 e5;

L'ungherese Sax gioca l'interessante 8. ... d5; 9. e3 ♗e8; 10. c:d5 (oppure 10. ♖h3 h6; 11. ♗h4 c6; 12. c:d5 e:d5; 13. ♗f2 c5!; Kasparov - Sax Reykjavik 1998) 10. ... e:d5; 11. ♗h4 ♖e7; 12. ♗f2 c5!; 13. ♖e2 b6; 14. ♖g3 c:d4; 15. ♖:d4 ♖c5; 16. ♗d1 ♗d7; con buon gioco Seirawan-Sax Wijk aan Zee 1992.

9. e3 ♖e7; 10. d:e5 d:e5; 11. ♗d3 h6; 12. ♗h4 e4?!; 13. ♗c2 ♗e8; 14. 0-0-0 g5?!; 15. ♗g3 ♖f8; 16. f4! ♗g4; 17. f:g5 h:g5; 18. ♗f1 ♖h5; 19. ♗e1 ♖g6; 20. h3 ♗d7; 21. g4 ♖g7; 22. ♖e2 f5; 23. ♖g3 ♖h4; 24. g:f5 ♗:f5; 25. ♖:f5 ♖:hf5; 26. ♗fg1 a5; 27. h4! g:h4; 28. ♗:h4 ♖:h4; 29.

♙:h4 ♖d7; 30. ♙f6 ♜e7; 31. ♙:e4 c6; 32. ♙f5 abbandona

Dopo 32. ... ♖:f5; 33. ♙:e7 ♖f7; 34. ♙f6 ecc. o 32. ... ♖c7; 33. ♙e6 + ♙f8; 34. ♙e5 ecc.

Dao Thien Hai - Zsinka Budapest (1992)

1. d4 c5; 2. d5 e5; 3. c4 d6; 4. ♘c3 g6;
5. e4 ♙g7; 6. ♙e3 ♘e7; 7. ♙d3 0-0; 8.
h4!? f5; 9. h5 f4;

Così la posizione viene bloccata.

10. ♙d2 ♘d7; 11. ♘f3! h6; 12. h:g6
♘:g6; 13. ♖c2 ♘f6; 14. 0-0-0

Gli obiettivi strategici ora sono chiari, attacco del Bianco sull'ala di Re e attacco del Nero sull'ala di Dama.

14. ... ♘g4; 15. ♜df1 a6;

Il Nero inizia in ritardo le operazioni sul lato di Dama.

16. ♙e2 ♙d7; 17. ♘h2 ♘f6; 18. g3!

Una rottura fondamentale, per aprire anche la colonna "g".

18. ... b5; 19. ♜fg1 b4; 20. ♘b1 ♖e7;
21. g:f4 ♘:f4; 22. ♙:f4 e:f4; 23. ♘d2 a5;

Il Bianco ha vinto la battaglia strategica, ora passa alla fase tattica.

24. ♘hf3 ♘g4; 25. ♘h4! h5;

Cedendo una qualità per creare un'argine sul lato di Re, dopo 25. ... ♘e5; 26. ♘g6 ♘:g6; 27. ♜:g6 l'attacco è fortissimo.

26. ♘g6 ♖f7; 27. ♘:f8 ♙:f8; 28. ♘f3 a4;
29. ♘g5 ♖g6; 30. ♘e6 + ♙:e6; 31. d:e6 b3;

Cercando controgio, ma Dao Thien Hai mostra di trovarsi perfettamente a proprio agio nelle complicazioni tattiche.

32. ♖d2!

Dopo 32. a:b3 a:b3; 33. ♖:b3 ♖:e4; anche la posizione del Bianco si apre pericolosamente.

32. ... b:a2; 33. ♖:d6 + ♙g8; 34. ♙d2 f3; 35. ♖d5!

Dopo 35. ♙:f3 ♖g5 +; 36. ♙e2 ♜d8;
37. e7 ♜:d6; 38. e8 = ♖ + ♙f8 con grandi complicazioni es: 39. ♜:g4 ♜d2 +; 40. ♙f1 a1 = ♖ +; 41. ♙g2 ♖:h1 +; 42. ♙:h1 h:g4; ecc.

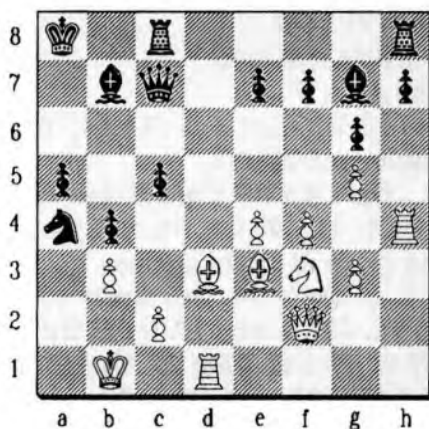
35. ... ♖h6 +; 36. ♙c2 ♜b8; 37. e7 + ♙h7; 38. ♖f5 + ♙h8; 39. e8 = ♖ +!

Un brillante sacrificio di deviazione della ♜, subito 39. ♜:h5 portava al disastro dopo 39. ... ♜:b2 +; 40. ♙d3 ♜d2#

39. ... ♜:e8; 40. ♜:h5 ♜b8; 41. e5 1-0

Magyar - Dao Thien Hai Budapest (1992)

1. e4 d6; 2. d4 ♘f6; 3. ♘c3 g6; 4. f3 c6;
5. ♙e3 ♘bd7; 6. g4 b5; 7. g5 ♘h5; 8. a4 b4; 9. ♘ce2 ♙g7; 10. ♘g3 ♘:g3; 11. h:g3 a5; 12. ♖d2 ♘b6; 13. b3 ♖c7; 14. 0-0-0 ♘b7; 15. ♙b1 0-0-0; 16. ♖f2 ♙b8; 17. ♙d3 ♙a8; 18. f4 ♜c8; 19. ♘f3 c5; 20. d:c5 d:c5; 21. ♜h4 ♘:a4;



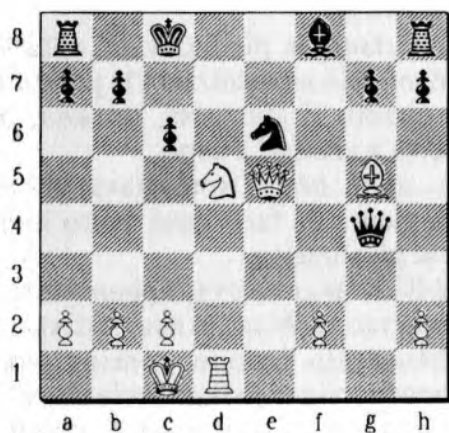
22. b:a4 c4; 23. ♙e2 b3; 24. ♘d4 b:c2 +; 25. ♙:c2 ♙:e4 +; 26. ♙d2 c3 +; 27. ♙e1 c2; 28. ♜c1 ♜hd8; 29. ♘b5 ♖b7; 30. ♙g4 ♜c4; 31. f5 ♙b2; 32. ♙e2 ♙:c1; 33. ♙:c1 ♜b4; 34. ♖c5 ♜c8; 35. ♖e3 g:f5; 36. ♜:h7 f4; 0-1

Combinazioni

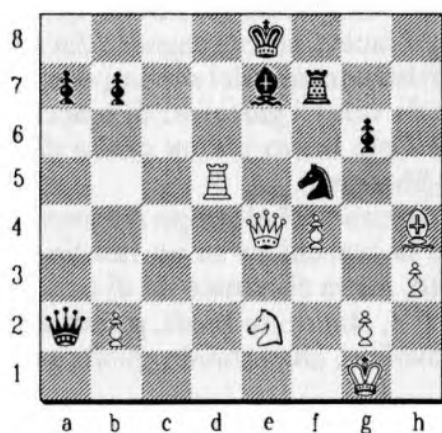
Dal recente torneo di Reggio Emilia, riportiamo alcune posizioni in cui si sono visti dei veri e propri *fuochi d'artificio*, l'autore di due di essi è stato il neo promosso MI Federico Manca.

Le soluzioni si trovano a pagina 17.

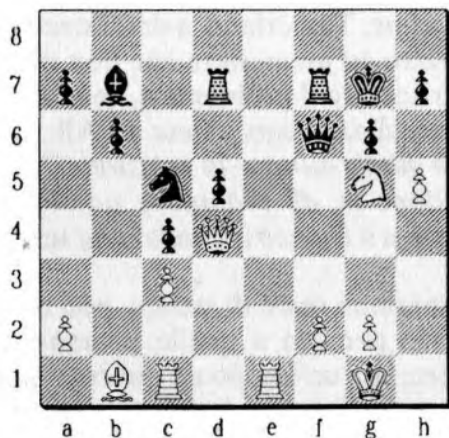
Manca - Braga
Mossa al Bianco



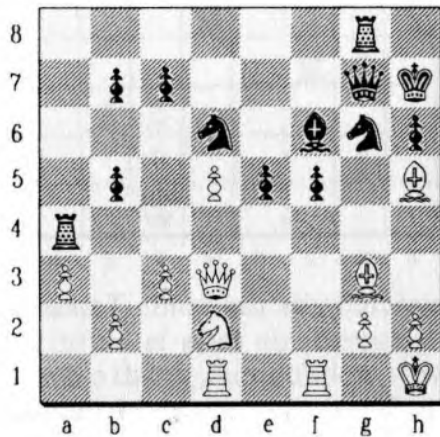
Manca - Sarno
Mossa al Bianco



Portisch - Sarno
Mossa al Bianco



Vezzosi - Azmaiparasvili
Mossa al Nero

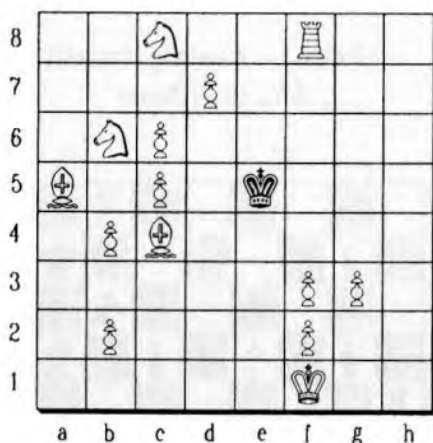


La morte di Alì-Shatrangi

di Alessandro Cuppini

Durante l'assedio della città di Korashan nel 1382, il grande e crudele re Timur-e-lenk (Timur lo zoppo, ossia Tamerlano) si distraeva dalle preoccupazioni della campagna militare giocando a scacchi. Dovunque egli andasse infatti, da grande mecenate quale egli era, si faceva accompagnare dai migliori artisti e tecnici del suo impero, ed anche da valenti giocatori di scacchi. Tra essi il più bravo era un arabo di nome Alì-Shatrangi.

Un giorno di bel tempo Alì aveva piazzato la scacchiera su un tavolino all'aperto, aveva sistemato su di essa alcuni pezzi e, stando in piedi, girava attorno al tavolino, analizzando quella posizione..



Si avvicinò alla sua tenda Tamerlano, accompagnato da tutta la corte: ministri, visir, nobiluomini, artisti e cortigiani; tra di essi c'era anche Mustasin, un

potente dignitario, adulatore quant'altri mai, che seguiva sempre il suo re come un'ombra. Scorgendo Alì immerso nell'analisi, Tamerlano s'incuriosì, si avvicinò e chiese:

"Cosa stai studiando, Alì?"

"Questa posizione, Maestà, un matto in due mosse"

"Non mi sembra molto complicato; vediamo un po'"

Tamerlano, in piedi davanti al tavolino, cominciò ad analizzare la posizione; per quanto si sforzasse, tuttavia, non riusciva a venirne a capo:

"Ah...uhm...beh..." borbottava; ma non c'era niente da fare: quel matto in due mosse gli sfuggiva.

Alì-Shatrangi taceva, apparentemente immerso anch'egli in analisi di varianti. Mustasin invece cominciava a preoccuparsi per la figuraccia che il suo Re stava facendo; si avvicinò quindi ad Alì sussurrando:

"Dammi la soluzione, in modo che possa mettere il re sulla giusta strada"

Ma Alì-Shatrangi taceva e intanto girava lentamente attorno al tavolino, pensieroso.

Alla fine, Tamerlano, a denti stretti, fu costretto ad ammettere che non riusciva a risolvere il problema e, spazientito e pieno di sussiego, chiese ad Alì:

"Ma qual'è dunque la soluzione?"

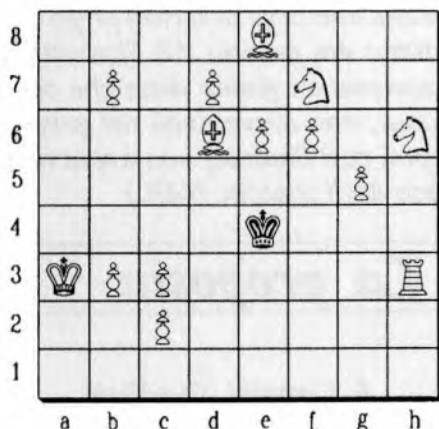
"Pedone in d8 promuove ad Alfieri, Maestà, e il Bianco dà matto alla successiva."

Tamerlano restò di stucco, non aveva proprio pensato a quella promozione minore; ma un lampo all'improvviso il-

luminò i suoi occhi intelligenti e maligni:

"Ah, esclamò trionfante il re zoppo, ma io non sapevo che i pedoni bianchi andassero in quella direzione! Non me l'avevi detto, briccone di un Ali".

Tutta la corte approvò sorridendo sollevata e tutti si girarono a fissare il giocatore; ma Ali-Shatrangi non si perse d'animo e, calmo e riflessivo, rispose:



"Forse Sua Maestà pensava che i pedoni andassero in questa direzione?" e intanto aveva ruotato la scacchiera verso destra.

"In questo caso la soluzione è pedone in d8 promuove a Cavallo e come prima il matto è in due mosse".

Tamerlano zoppicò attorno alla scacchiera, verificò la posizione ed arrossì; poi, molto irritato, seccamente e con la voce dura disse:

"Non era questa la direzione dei pedoni che io avevo analizzato!"

Calmissimo Ali-Shatrangi, sempre con gli occhi rivolti verso la scacchiera, rispose:

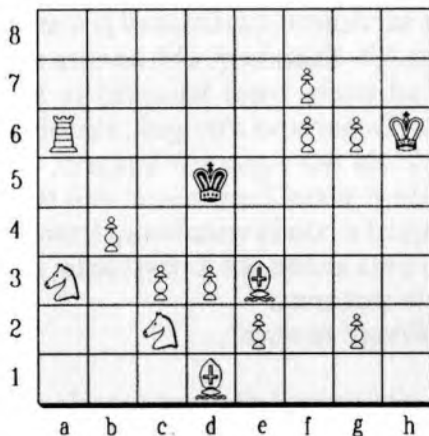
"Forse Sua Maestà pensava che i pedoni andassero in questa direzione?" e intanto aveva ruotato la scacchiera verso destra.



"In questo caso la soluzione è pedone in g8 promuove a Torre, dando ancora il matto in due mosse".

Tamerlano per l'ira era ammutolito; pallido come un morto fissava alternativamente la scacchiera e la figura di Ali che, a capo chino, continuava ad analizzare la posizione.

Preoccupato di come si stavano mettendo le cose, intervenne allora Mustasin che, ruotando la scacchiera ancora una volta, esclamò:



"Ma no! Il nostro sommo Re, luce d'Oriente e miele della nostra vita, pensava che i pedoni andassero nella quarta ed ultima direzione."

Tu Ali avresti dovuto precisarlo a suo tempo".

Ali-Shatranj avrebbe potuto ancora salvarsi in quel momento cogliendo l'ancora di salvezza che Mustasin gli aveva gettato. Sarebbe bastato ammettere di non essere stato completo al momento dell'esposizione dell'enunciato; ma egli era immerso nell'analisi della posizione per verificarne l'unicità delle chiavi e in quei momenti di intensa riflessione non vedeva e non capiva altro che non fossero i suoi adorati scacchi. E così sancì la sua condanna dicendo con voce sommessa:

"In questo caso la soluzione è pedone in g8 promuove a Donna e ancora una volta il bianco dà il matto alla mossa successiva".

Timur lo zoppo era famoso per la sua crudeltà verso i nemici, ma anche per saper apprezzare l'intelligenza e le virtù umane. Tuttavia lo smacco che aveva subito davanti a tutta la corte in quella occasione era troppo grande e non poteva essere tollerato; pallido e con le mascelle serrate fissava Ali.

Un silenzio sepolcrale era calato nel campo; tutti si erano resi conto che stava per succedere qualcosa di grave; tutti salvo Ali-Shatranj, che ancora se ne stava ad occhi bassi fissando la scacchiera. Tamerlano s'irrigidì, distolse lo sguardo da Ali e guardò lontano, oltre le tende e verso l'orizzonte; poi trasse un sospiro e con la voce bassa tremante per l'ira ma anche per il rimpianto, morì la sentenza:

"Tagliategli la testa".

I tre personaggi di questa storia sono tutti vissuti realmente, anche se non è detto che si siano mai frequentati o anche solo incontrati.

Mustasin Billah, figlio di un califfo di Bagdad, fu un celebre compositore di finale e di problemi.

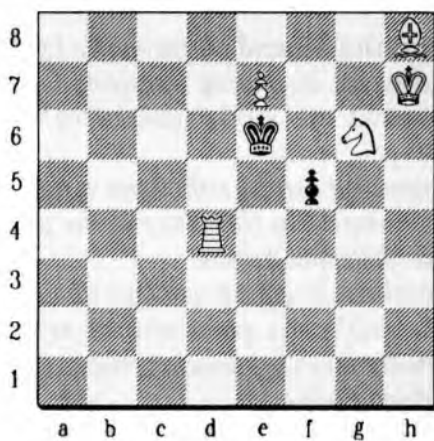
Ali-Shatranj Ala'Addin Tabrizi fu un giocatore arabo vissuto durante il regno di Tamerlano; fu considerato il miglior giocatore del suo tempo.

Timur (Tamerlano 1336-1405) fu un sovrano dei mongoli appassionato di scacchi. Egli era solito giocare anche su scacchiere diverse dalle normali e con pezzi per l'epoca eterodossi.

(In realtà uno degli avversari preferiti di Tamerlano era proprio Ali-Shatranj, di cui il sovrano un giorno disse che come lui, Timur, non aveva rivali nel governo dei popoli così Shatranj non aveva rivali nel gioco degli scacchi. NdR.)

La proposta

A. Cuppini (inedito)



Il tema della quadruplica promozione si ripresenta nel problema che vogliamo proporre: a seconda del tipo di promozione il bianco dà matto in una, due, tre o quattro mosse.

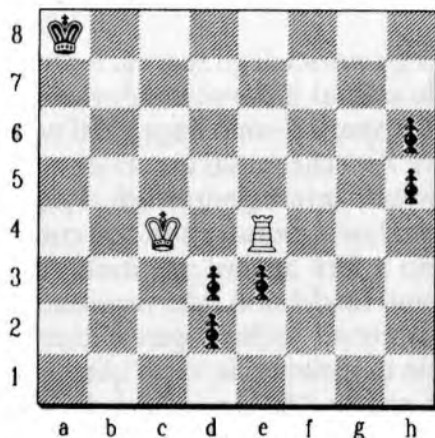
Convegno di Bologna

Il 29 novembre 1992 si è tenuto a Bologna un convegno in occasione della presentazione del libro di O. Bonivento **Nuova antologia di problemisti italiani**. Alla riunione erano presenti, oltre ad una buona rappresentanza di appassionati del problema e dello studio, molti solutori, giocatori, editori e responsabili di testate giornalistiche.

Il prof. Bonivento ha presentato il suo libro, raccolta di 553 lavori, soprattutto problemi, di autori viventi e non, di livello non sempre elevato. L'Autore ha spiegato che la sua opera non vuole essere un'antologia del meglio, ma una raccolta il più possibile rappresentativa del mondo compositivo italiano.

Successivamente si è aperto un piccolo dibattito sulla situazione scacchistica in generale ed in particolare sulla composizione. Sono piaciuti gli interventi del maestro Capece de *L'Italia Scacchistica*, pieno di stima per i compositori che definisce "la parte culturale degli scacchi" e del maestro Paoli, decano de-

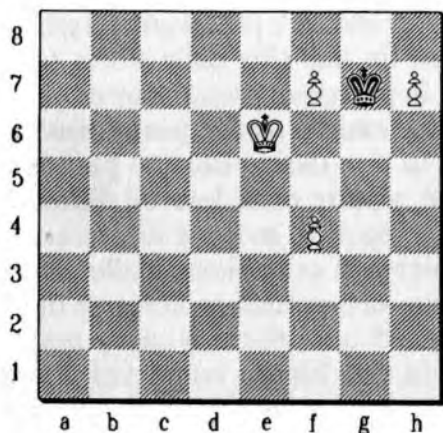
gli studisti italiani e pluricampione italiano. Tra i lavori riportati nel libro di Bonivento ho scelto questo studio proprio di Paoli, come omaggio al suo giovanile entusiasmo.



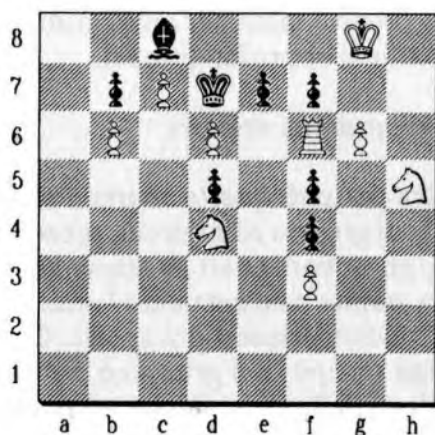
1. ♖e8+ ♔a7; 2. ♖e7+ ♔a6; 3. ♖e6+ ♔a5; 4. ♖e5+ ♔a4; 5. ♖e8 ♔a3; 6. ♖:e3 d1=♔; 7. ♖:d3+ ♔:d3+; 8. ♔:d3 1/2

Due problemi sulla promozione minore.

S. Loyd - 1867 3 #



M. Niemeijer 1° Pr. 1928 3#



L'APPASSIONANTE PROBLEMA DELLE ORIGINI

ALLA RICERCA DEI PROTOSCACCHI

Franco Pratesi

Per gli storici degli scacchi il problema delle origini è davvero appassionante; molti esperti si sono impegnati nelle relative ricerche, molti autori stanno oggi scrivendo interessanti studi al riguardo e tutto lascia pensare che così continueranno a fare ancora per molto tempo, almeno finché non interverranno nuovi ritrovamenti archeologici o letterari in grado di dirimere le varie questioni ancora aperte. Qui si cercherà di ricapitolare le principali ipotesi raggruppandole per quanto possibile in maniera sistematica. Fortunatamente il lettore italiano dispone oggi di studi ampi e recenti su vari aspetti di questa complessa materia (per es. Ferlito e Sanvito, *Scacco* 1990 p. 294; Pratesi, *Scacchi e Scienze applicate* 1990 p. 5; Sanvito, *L'Italia Scacchistica Suppl.* Nov. 1991); a questi si rimanda fin da ora, sia per non ripetere qui tutti gli elementi di base, sia per chi volesse utilizzare le relative citazioni bibliografiche per eventuali approfondimenti.

Protoscacchi da definire

In altra parte di questa rivista è stato riferito sul gruppo Königstein: recentemente, gli appassionati di storia scacchistica stanno concentrando la ricerca sulle tradizionali questioni aperte. Uno dei primi compiti del gruppo è stata la definizione delle eventuali forme primi-

tive degli scacchi. Se ne sono occupati gli storici russi Yuri Averbakh ed Isaak Linder, che godono di ampio prestigio in sede internazionale. Essi hanno suggerito la seguente definizione: "protoscacchi sono un gioco di guerra in cui vengono catturati dei pezzi mossi dai giocatori su una scacchiera quadrata con o senza l'aiuto di un dado o di un altro oggetto". La mia impressione è che questa definizione sia troppo comprensiva finendo per indicare come precursori degli scacchi anche giochi, per esempio di tipo dama, con parentele piuttosto lontane.

Gli appassionati di scacchi, che di regola poco si degnano di studiare la storia degli altri giochi, possono maturare il convincimento che il difficile problema delle origini sia una caratteristica del re dei giochi. In realtà, è vero il contrario: sono pochissimi i giochi tradizionali di cui si conosca con certezza l'origine! In particolare, di tutti i giochi tradizionali di tavoliere non si conoscono né le forme originarie, né eventuali varianti primitive o protoforme. I giochi attestati fin dall'alba della storia sono giochi di percorso, protoforme di oca o di backgammon. Anche protoforme di giochi di tipo dama risultano piuttosto antiche, a parte considerevoli differenze nelle regole di mossa e di presa. Invece niente si sa di sicuro dalle civiltà classiche su eventuali protoforme degli scacchi o di quei giochi di caccia noti, a seconda del luogo, come volpi (ed oche), o lupi e pecore, o delle tigri.

Quindi il problema dell'origine degli scacchi rientra appieno nella più generale storia dei giochi di tavolo.

In questa famiglia più vasta, si deve partire dalla constatazione che prima della comparsa degli scacchi esistettero certamente altri tipi di giochi: di percorso, ma anche di guerra. Insomma, gli scacchi non sorsero dal nulla ed in qualche modo furono il risultato di un'evoluzione all'interno dei giochi di tavolo. In particolare, la comparsa della tipica scacchiera bicolore è notoriamente avvenuta solo nell'Europa medioevale; abbiamo notizie sulla diversa scacchiera (un reticolo tracciato su un piano di colore uniforme), usata per almeno mille anni prima di qualsiasi notizia sicura sugli scacchi.

Si affaccia allora prepotentemente la seguente questione: i giochi di tavolo praticati anticamente proprio sulla medesima scacchiera erano o non erano antenati degli scacchi? In senso lato certamente lo sono stati ma per parlare di una discendenza diretta bisognerebbe ricostruire un gioco che degli scacchi possa essere considerato padre, o almeno nonno, non un lontanissimo progenitore.

Così, un gioco di pedine uniformi di due colori può essere meglio considerato un antenato della dama; un gioco di percorso con simili ingredienti può essere convenientemente considerato un antenato del backgammon, e così via. Si potrà sempre ipotizzare una lontana connessione con gli scacchi, ma non sembra affatto necessario introdurre per casi del genere il concetto di protosacchi. Per protosacchi si dovrà piuttosto intendere un eventuale gioco che, rispetto agli scacchi più antichi che si conoscano, sia diverso... ma non troppo. Rimandando ad un punto successi-

vo la discussione sui limiti plausibili per questa diversità, ci proponiamo ora di esaminare se un gioco del genere poté esistere ed eventualmente a che famiglia di giochi poté appartenere.

Naturalmente, una qualsiasi definizione di protosacchi dovrà in qualche modo tener conto anche del significato di "proto": non basta ricostruire un gioco con le caratteristiche volute; bisognerà che questo sia databile ad un'epoca anteriore (di decenni o di interi secoli) alla comparsa degli scacchi.

Protosacchi inesistenti

Si deve subito ammettere che la presenza di protosacchi non è una condizione necessaria per l'origine degli scacchi e che nessuno ha finora dimostrato che una qualche protoforma di scacchi sia certamente esistita. Tanto è vero che molti tra i maggiori storici degli scacchi non hanno preso in seria considerazione nessun tipo di protosacchi.

Le posizioni di questi storici sono naturalmente differenziate a seconda del singolo studioso. Una posizione limite è rappresentata da chi non vuol avventurarsi nelle nebbie dei fatti non documentati (per quanto ne so, il primo a parlare di queste nebbie per gli scacchi fu l'autorevole Fiske). L'atteggiamento tipico è quello, in fondo rispettabilissimo, dello scienziato che studia nella maniera più approfondita i dati di fatto ma si rifiuta di applicarsi ad una non-scienza come sarebbe la storia, oggi necessariamente piuttosto romanzata, dell'origine degli scacchi.

L'altra posizione limite è rappresentata tra gli altri niente meno che dal massimo storico degli scacchi: il Murray non vede neppure le nebbie in quanto

giunge razionalmente ad escludere qualsiasi evoluzione degli scacchi da precedenti giochi di tavoliere. E non si trattava, come piuttosto spesso succede, di persona inesperta degli altri giochi.

Anche per il valore e la cultura specifica del proponente, la prima ipotesi da considerare resta quindi tuttora quella di Murray che non ammette nessuna discendenza evolutiva. In effetti, lo stesso storico giunse inoltre a suggerire che un Indiano della valle del Gange avrebbe inventato gli scacchi nel 570 dC. Per una sua larga accettazione, il principale inconveniente è che la mentalità corrente, almeno in questa fine del ventesimo secolo, non è propensa ad accettare l'idea che una singola persona abbia ad un tratto dato origine ad un gioco tradizionale di così larga diffusione.

Ci sono tuttavia alcuni possibili modi per indorare la pillola. Per prima cosa si può pensare che invece di un singolo sia stato un intero ambiente di corte ad introdurre il nuovo gioco. Per esempio, soltanto un paio di secoli fa, l'ambiente della corte di Brunswick fu notoriamente un centro di importanza determinante per la nascita dei moderni giochi di guerra. Il Görschen ha studiato proprio in quest'ottica la storia indiana dell'epoca, alla ricerca dell'ambiente più adatto per un'invenzione del genere; come precedentemente il Bidev aveva a lungo cercato nella mitologia indiana e nelle conoscenze matematiche del tempo le possibili origini del gioco.

D'altra parte, una variante piuttosto suggestiva - per chi non tema le nebbie e voglia restare in questo gruppo di ipotesi di origini senza lenta evoluzione - si basa nell'anticipare di alcuni secoli la data della comparsa degli scacchi veri e propri, fino ad interpretare come riferi-

menti scacchistici molte citazioni indiane relative a giochi di tavoliere. Uno dei supporti per proposte di questo genere è il dato di fatto che l'esercito indiano come raffigurato negli scacchi corrisponde meglio ad una situazione storica precedente. Un altro supporto potrebbe derivare dagli scacchi di Venafro... se davvero risalissero all'epoca indicata.

Protoscacchi fra i giochi di guerra

La seconda ipotesi è che siano invece esistiti dei protoscacchi come anello evolutivo all'interno dei giochi di guerra. Per parlare utilmente di protoscacchi bisogna supporre una nascita degli scacchi a partire da una variante in cui era già disponibile, oltre alla scacchiera, una parte dei pezzi. Proprio la differenziazione spinta dei pezzi (6 o 5 tipi diversi a seconda che si debba o meno contare il ministro che poi diventerà regina) rende gli scacchi così diversi dagli altri giochi di guerra.

Scontata la preesistenza della scacchiera, a mio parere si può parlare di protoscacchi solo associando alla scacchiera stessa dei pezzi di almeno due tipi diversi. La limitazione a due tipi può sembrare arbitraria; ma, come detto sopra, un solo tipo si potrebbe semmai chiamare protodama; d'altra parte, averli tutti presenti in uno scontro fra eserciti si presenterebbe già come una forma di scacchi. Se invece si avessero due eserciti composti da comandanti e soldati o, che so, da comandanti, cavalieri e fanti, si potrebbe parlare di protoscacchi che avrebbero successivamente originato gli scacchi con uno di quei passaggi evolutivi che tutti sarebbero disposti ad accettare.

Di questi esercizi scacchistici semplificati non resta traccia sicura. Gli indizi esistenti su pezzi differenziati sono considerati trascurabili. Uno dei giochi più adatti per questo ruolo è il *ludus latruncularum* dei Romani, con alcuni giochi greci suoi stretti parenti. Qui si doveva avere già chiaro il concetto di due esercizi che si affrontano con imprigionamento di pedine ai bordi della scacchiera e simili manovre strategiche. Il fatto che Nerone usasse quadrighe d'oro come pezzi potrebbe indicare la presenza nel gioco ANCHE di carri da battaglia, ma i commentatori preferiscono pensare a tutti pezzi uniformi e tenendo conto di chi li usava è difficile provarsi a smentirli: fra le stranezze di quell'imperatore ci può ben stare anche quella di giocare con dei pezzi del genere (che, tutto sommato, se tutti uguali, dovevano anche essere piuttosto scomodi da maneggiare). Si trovano a volte due diversi termini per indicare i pezzi ma si dice che ciò avviene per esigenze poetiche e che i *latrones* non sarebbero in realtà diversi dai *latruncoli*... insomma si tratterebbe di una protodama!

Ma passiamo alla più probabile terra di origine del gioco. In alcuni oscuri passi della letteratura indiana si parla di pezzi che si muovono in una direzione contrapposti ad altri che si muovono in un'altra o in due. Ma sembra che si tratti piuttosto di un gioco di percorso e quindi si sarebbe eventualmente di fronte ad un *proto-backgammon*. Un candidato serio al ruolo di protoscacchi è l'*aṣṭapada*, il gioco indiano praticato sulla scacchiera 8x8 già prima di Buddha. In precedenti articoli ho già avuto occasione di richiamare l'attenzione sul fatto che era comunemente giocato anche alla cieca, e che quindi difficilmen-

te poteva trattarsi di un gioco di azzardo o di percorso. Nessuna informazione ci è però pervenuta su un'eventuale differenziazione dei pezzi utilizzati in questo gioco.

Il tipo di protoscacchi considerati finora è quello più logico. Si direbbe proprio che se dei protoscacchi sono davvero esistiti essi dovettero essere di questo tipo, nati all'interno di giochi di guerra a partire da preesistenti esercizi di pedoni. Tuttavia, come ben noto, esistono altri possibili tipi di protoscacchi.

Protoscacchi da altri giochi

Rispettando certe condizioni, si può parlare di protoscacchi anche se il tipo di gioco è strutturalmente diverso da un gioco di guerra. Con un piccolo sforzo di fantasia si possono ricostruire varie forme di scacchi primitivi partendo da giochi di altro tipo: qualsiasi sia la struttura del gioco, di caccia, di percorso od altro, si potrà infatti parlare di protoscacchi se in esso compaiono già una buona parte dei futuri pezzi degli scacchi. Come esempio, si potrebbe pensare a qualche derivazione da giochi di caccia, in cui già di per sé compaiono sulla scacchiera pezzi differenziati. Vengono subito in mente due obiezioni: per quanto si sappia, 1) i due diversi tipi di pezzi non erano mai assegnati ad un medesimo giocatore ma erano contrapposti; 2) non si hanno notizie certe sull'esistenza di questi giochi nell'antichità classica (insomma, usando un'espressione poco ortodossa, mancano anche le protovolpi capaci di generare i protoscacchi!).

La terza ipotesi si riduce quindi a considerare specialmente una particolare possibilità del genere, già ampiamente

sfruttata dagli storici del gioco: i protoscacchi si sarebbero evoluti a partire da giochi di percorso, notoriamente antichissimi in India come altrove. Un gioco che si presenta come il candidato ideale è sicuramente esistito e viene comunemente chiamato *chaturaji* od anche, in maniera purtroppo ambigua, *chaturanga*. Il problema vero in questo caso è di cronologia, non essendo affatto certo se si possa chiamare protoscacchi o se invece un termine più adatto sarebbe post-scacchi.

La ricostruzione più semplice è questa: nei giochi di dadi e tavoliere di cui tanto si dilettavano gli antichi indiani sarebbero comparsi pezzi differenziati, usati come segnali di posizionamento lungo il percorso da parte dei giocatori, in modo che un dato tiro di dadi (o di altri strumenti di sorte) corrispondesse all'avanzamento di uno e non di altri. Da una differenziazione del genere sarebbe nata, subito o dopo qualche tempo, l'idea di un esercito e sarebbero stati interpretati come scontro sulla scacchiera quelli che sono tipici incontri di pedine in movimento (come quando vengono rimandate all'origine pedine del *backgammon* o dell'oca).

La responsabilità di un'ipotesi del genere va probabilmente attribuita soprattutto all'indologo Forbes che avallò con la sua specifica erudizione un precedente suggerimento del capitano Cox. Quando ormai sembrava definitivamente messa a tacere per il parere contrario dei maggiori storici del gioco, questa ipotesi è stata aggiornata e riportata in auge da un fondamentale articolo di Rosenfeld, che pian piano ha trovato numerosi estimatori specialmente fra gli studiosi tedeschi e russi. A favore del Rosenfeld e dei suoi studi di quegli anni si può ricordare che alcune

delle sue posizioni sulla storia delle carte da gioco, all'epoca parimenti anti-conformiste, hanno oggi guadagnato un consenso unanime.

Questa ipotesi ha indubbi vantaggi. Una evoluzione per piccoli passi è facilmente concepibile per questa via. Soprattutto, supporre che un gioco di per sé ben documentato sia esistito anche in precedenza è un'estrapolazione molto più facilmente ammissibile (anche per le note incertezze sui periodi iniziali di quasi tutti i giochi) che ricostruire giochi intermedi... come avrebbero dovuto esistere. Tuttavia, alla fin fine resta il fatto che i supporti letterari ed archeologici per datare questa variante di gioco ad epoche precedenti la comparsa degli scacchi sono o inesistenti o inaffidabili.

Sempre restando in questo ambito, altre possibilità sono offerte almeno in via di principio dalla comparsa di pezzi diversi (e quindi di possibili protoscacchi) in quanto "personificazioni" di particolari tiri di dadi o delle quattro facce degli astragali, o di simili eventi di comune occorrenza nei giochi di azzardo già largamente diffusi.

Protoscacchi da altre attività

Non si può escludere che la differenziazione dei pezzi degli scacchi abbia un'origine ancora più lontana, staccata cioè dall'ambiente dei giochi di tavoliere. In particolare, una possibile quarta ipotesi vede un'origine di pezzi diversi da ricercare originariamente in modelli non più di un esercito ma, per esempio, di astronomia. Per questa via si può abbastanza facilmente ricostruire il passaggio dalle comuni forme di gioco a precedenti forme di divinazione, che secondo diversi etnologi, Stewart Culin

in testa, sarebbe valido in generale.

Il gioco inventato in Cina nel 569 dC dall'imperatore Wu Ti può difficilmente essere considerato una forma di protoscacchi. Tra l'altro, sembra mancare il tempo materiale necessario per le successive trasformazioni verso il gioco che conosciamo. Infatti, in questo caso la differenziazione dei pezzi deriverebbe dal fatto che sulla scacchiera rappresentante l'orizzonte terrestre si disporrebbero pezzi differenti, raffiguranti i diversi pianeti. Se la stessa invenzione fosse stata documentata alcuni secoli prima, si sarebbe di fronte ad una forma di protoscacchi da prendere in seria considerazione, a parte la solita necessità di spiegare il passaggio successivo da pianeti a componenti dell'esercito.

Ma se si ammette di ricorrere per la nascita dei protoscacchi a fonti così diverse, la più immediata resta probabilmente quella del calcolo. E' ben noto, almeno per le civiltà del Mediterraneo, che il comune tavoliere serviva anche da tavolo di calcolo ed i "calcoli" erano le pietruzze che lì sopra servivano per calcolare oltre che per giocare (proprio come oggi si fa con il personal computer). Purtroppo, anche in questo caso l'evidenza si concentra su pezzi non differenziati: i possibili ben diversi valori che i "calcoli" possono assumere derivano solo dalla loro posizione sulla scacchiera. Qualche oscura notizia su "calcoli" di tipo diverso si ha solo per i Pitagorici. Si tratta comunque di un settore dove molto materiale è ancora da esaminare nell'ottica di cui sopra.

Conclusioni

Mentre è certa la presenza, nelle civiltà classiche, di forme primitive di back-

gammon e di dama, mancano conferme per eventuali forme primitive sia di scacchi che di giochi di caccia di tipo volpi. L'esercizio, che sembrerebbe puramente accademico, di ricostruire possibili giochi di questo genere, di cui non abbiamo finora notizie certe, in realtà potrebbe rivelarsi utile. Le poche informazioni che ci sono state tramandate sui giochi antichi si lasciano oggi interpretare quasi del tutto a seconda dell'arbitrio di chi legge. Non è tuttavia da escludere che si possa in un futuro non lontano ricostruire in maniera plausibile non tanto un singolo gioco, come gli eventuali protoscacchi, quanto tutto l'insieme dei giochi di tavoliere dell'antichità.

Le prime notizie sull'origine degli scacchi indicano l'India e la fine del VI secolo dC. Non si deve però isolare troppo quell'avvenimento sia in termini di tempo che di spazio. Appare oggi difficilmente confutabile il fatto che, già nel corso della seconda metà del primo millennio avanti Cristo, le popolazioni appartenenti alle civiltà greco-romana, indiana e cinese (cioè in pratica tutto il mondo civilizzato) giocavano su uno stesso tavoliere a giochi di guerra in fondo non troppo diversi: latrunculi, ashtapada e forme antiche di weiqi. Da questo stato di fatto ancora abbastanza unitario si sarebbero evoluti diversi giochi, tra cui gli scacchi, destinati a rimanere a lungo tradizionali.

Non si sa ancora se qualcuno di questi giochi di guerra o sue varianti poté giocare il ruolo di veri e propri protoscacchi, ovvero se l'origine indiana degli scacchi sia meglio da correlare con i locali giochi di percorso dove sarebbe stata originariamente introdotta la differenziazione dei pezzi. Una soluzione definitiva di questa dibattuta que-

stione oggi non sembra vicina; ciò che appare certo è che la ricerca di questa soluzione comporterà un approfondimento della nostra conoscenza su tutto

l'insieme dei giochi di tavoliere dell'antichità.

Firenze, 28 Dicembre 1992

La presentazione di un'iniziativa a favore della ricerca storica

IL GRUPPO KÖNIGSTEIN

di Gianfelice Ferlito

Nel Maggio del 1990, al IV Congresso dell'Associazione **Chess Collectors International** (CCI) tenutasi a New York, furono presentate da Y. Averbach, dal Dr. I. Linder, dal Prof. J. Petzold (tramite Manfred Eder) e da Ferlito-Sanvito (tramite il sottoscritto), delle relazioni su alcuni aspetti dell'origine degli scacchi.

Le relazioni interessarono molto tutti i Soci CCI. Uno di questi, l'ing. Thomas Thomsen di Francoforte, ventilò a quell'epoca l'idea di riunire gli interessati alla storia degli scacchi, l'anno dopo a casa sua, per proseguire la disamina delle varie teorie e arrivare possibilmente a delle conclusioni da portare al V Congresso di Parigi nel 1992.

Nel Giugno del 1991 l'ing. T. Thomsen concretizzò l'idea e fece circolare una "lettera invito", aperta a tutti gli "esperti" (soci o meno di CCI), per una Conferenza con tema "Le origini degli Scacchi". L'invito era di riunirsi a casa sua, a Königstein, dal 2 al 4 Agosto; Königstein si trova sulle colline che circondano Francoforte.

L'invito "Thomsen" venne inviato, tramite mio a Sandro Sanvito, Franco Pratesi, Alvis Zichichi ma purtroppo io fui l'unico che poté recarsi a Königstein in rappresentanza dell'Italia. A Königstein quindi per 3 giorni, dalle 9 alle 21,

discutemmo delle varie teorie ed ipotesi concernenti la storia iniziale degli scacchi in India. La lingua della Conferenza era l'inglese, sebbene talvolta si slittasse al Tedesco per alcuni intervenienti di persone che mal potevano esprimersi in Inglese. Questi interventi vennero comunque tradotti poi in inglese. L'ing. Thomsen era alla Presidenza della Tavola Rotonda.

I partecipanti, suddivisi per nazionalità, erano:

Yuri Averbach e **Isaac Linder** (Russia), **Ricardo Calvo** (Spagna), **Manfred Eder**, **Franz Josef Lang**, **Egbert Meisenburg**, **Joachim Petzold**, **Lothar Schmid**, **Thomas Thomsen**, (Germania), **Gareth Williams**, **K.G. Beauchamp**, **Irving Finkel**, **Victor Keats** (Inghilterra), **Robert Verhoeven** (Olanda), **Gianfelice Ferlito** (Italia). Gli storici **Ken Whyld** e **Michael Mark** (Inghilterra) mandarono delle relazioni scritte che vennero lette in loro assenza.

Che cosa si dissero questi storici nei tre giorni di tavola rotonda sarà oggetto di un dettagliato articolo di Manfred Eder che verrà pubblicato prossimamente da *Informazione Scacchi*. Per ora io anticiperò che alla fine della Conferenza si passarono le seguenti importanti risoluzioni:

1) che il gruppo di esperti di storia degli scacchi, dalle sue incerte origini fino al 1851, si sarebbe chiamato da ora in

poi "Gruppo Königstein", a ricordo di questo primo convegno.

2) Tale Gruppo sarebbe stato possibilmente allargato ad altri esperti di storia di scacchi non presenti ma operanti al mondo e a persone esperte in altre discipline che avrebbero potuto aiutare la ricerca. Il Gruppo Königstein avrebbe accolto con gran piacere l'adesione di studiosi di sanscrito, persiano antico, ebraico, sinologi, indologi, archeologi, arabisti, medievalisti per ottenere aiuti interpretativi e di ricerca storica nella disciplina tipicamente interdisciplinare quale la ricerca sulla storia degli scacchi.

3) Egbert Meisenburg avrebbe fatto circolare un "Questionario" per ottenere e produrre informazioni anagrafiche, letterarie, teoriche dei vari esperti e ne avrebbe riassunto i dati in un libretto per facilitare i contatti e la cooperazione nei progetti di ricerca storica.

Due anni sono passati ormai dal famoso incontro d'Agosto 1991 e da allora il Gruppo Königstein si è incontrato per due volte: a Londra (Febbraio 1992) e a Parigi in occasione del V Congresso CCI (Maggio 1992).

Il primo libretto "Meisenburg", edito nel Novembre 1991, conteneva il nome di 29 esperti; il secondo, edito nel Settembre del 1992, contiene di già il nome di ben 38 esperti. L'elenco aumenterà man mano che il Gruppo verrà conosciuto come importante forum internazionale in materia di storia di scacchi.

Oggi il Gruppo Königstein ha il problema (da risolvere) di gestire in proprio una rivista internazionale di storia di scacchi (in inglese) che possa essere distribuita agli aderenti e ad Università che, con alcune loro discipline, potreb-

bero aiutare la ricerca. Su tale rivista si pubblicherebbero solo articoli di storia di scacchi sia del passato (se apparsi in una lingua diversa dall'inglese) sia articoli del presente. La rivista potrebbe essere annuale o semestrale. Il problema è acuito dal fatto che la lingua da adottare per la rivista sarebbe per molti una lingua straniera (l'inglese) e quindi lo scritto dovrebbe venir tradotto e le spese di traduzione spesso potrebbero essere così elevate da costituire un freno. L'associazione CCI ha una propria rivista semestrale in inglese, ma il Gruppo Königstein ne dovrebbe avere una propria. Oggi i partecipanti al Gruppo Königstein proseguono a pubblicare gli articoli di storia su riviste scacchistiche che si rivolgono soprattutto ai giocatori e che quindi possono essere avere di spazi per motivi commerciali.

Inoltre ciascun "storico" scrive nella propria lingua e quindi se questa è l'inglese o il tedesco l'articolo viene conosciuto oltre le frontiere, ma se la lingua è il russo, il giapponese, l'olandese o l'italiano ecc. l'articolo rimane piuttosto "segregato".

Mi auguro che questa presentazione del Gruppo Königstein possa far sorgere su queste colonne delle indicazioni positive per un ulteriore sviluppo d'interesse. Chi volesse aderire al Gruppo potrà scrivermi per poter ottenere informazioni al riguardo.

L'indirizzo del Dr. Gianfelice Ferlito è:

Via San Gerolamo Emiliani, 7
21020 MOROSOLO-CASCIAGO
VARESE.

Scacchi e Computer

Come valutano la posizione i giocatori artificiali?

Funzioni di valutazione

di Paolo Ciancarini

Alla fine dell'apertura un giocatore esperto comincia ad elaborare un piano, che quasi sempre viene definito in base alle sue precedenti esperienze in posizioni analoghe. Tali esperienze guidano l'analisi qualitativa della posizione.

Viceversa, quando non ha più la guida del suo libro di aperture, un programma non usa alcuna esperienza precedente: in un certo senso da questo punto in poi la posizione è completamente nuova. La conoscenza scacchistica dei giocatori artificiali attuali non è qualitativa: nel valutare la posizione nessun programma è in grado di definire un piano umanamente intellegibile, né gli si può chiedere perché ha giocato una certa mossa; essi usano solamente valutazioni quantitative. Il programma elabora alcune espressioni aritmetiche legate a certe caratteristiche della posizione: l'insieme di queste espressioni costituisce una *funzione di valutazione*, ovvero un'espressione il cui calcolo permette di associare un preciso valore numerico per ogni posizione possibile. Il programma sceglie semplicemente la mossa che porta nella posizione di più alto valore.

In parte questo approccio è seguito anche dai giocatori umani, per lo meno quando sono principianti. La prima cosa che viene insegnata a chi apprende il gioco è infatti che i pezzi hanno un "va-

lore" quantificabile in termini di unità pedonali, utile per analizzare la convenienza dei cambi. La valutazione classica è la seguente: posto pari all'unità il valore del Pedone, Cavallo e Alfiere valgono tre unità, La Torre vale 5 unità, la Donna 9 unità. Il Re ha invece valore inestimabile perché non può essere scambiato con alcun pezzo.

La struttura più usuale di una funzione di valutazione $f(pos)$ è quella di una somma di più termini dipendenti da svariati fattori. Vediamone alcuni.

Il Materiale

Una semplicissima funzione di valutazione è quella che, data una posizione permette di darne una valutazione mediante la formula

$$f(pos) = 200*(R-r) + 9*(D-d) + 5*(T-t) + 3*(A-a + C-c) + (P-p)$$

dove le lettere maiuscole rappresentano il valore totale dei pezzi bianchi di un certo tipo, mentre quelle minuscole rappresentano il valore dei corrispondenti pezzi neri. Il valore totale dei pezzi di un certo colore può essere calcolato moltiplicando il numero dei pezzi superstiti per i singoli valori rappresentati in tabella.

	= 1		= 3
	= 3.2		= 5
	= 9		= 1000

Generalmente si dà un valore leggermente più alto all'Alfiere rispetto al Ca-

vallo per rispettare il principio comunemente accettato che in moltissime posizioni il primo è preferibile al secondo.

Il semplice calcolo del materiale ovviamente è del tutto insufficiente a catturare le caratteristiche dinamiche di una posizione, è necessario pertanto costruire una funzione che tenga conto delle possibilità dinamiche di una posizione.

La mobilità

In generale, l'obiettivo finale del gioco consiste non tanto nel catturare tutto il materiale avversario, quanto nel restringere la sua libertà d'azione; dare scacco matto significa che l'avversario non ha più mosse possibili per i propri pezzi. Ciò suggerisce naturalmente l'idea di misurare il numero di mosse possibili in una data posizione.

Il *fattore di mobilità* $MOB(pos)$ si definisce facilmente: è il numero delle mosse legali del Bianco meno il numero delle mosse legali possibili al Nero. L'importanza del fattore di mobilità fu confermata da una ricerca di Slater, che raccolse dati statistici tratti da centinaia di partite giocate a livello magistrale. I suoi risultati sono riassunti nella seguente tabella.

n	V	S	V-S	(V-S/V+S)
00	20.0	20.0	0.0	0.000
05	34.2	33.9	0.3	0.004
10	37.5	36.0	1.5	0.020
15	39.7	35.2	4.5	0.060
20	38.9	36.4	2.5	0.033
25	39.6	31.9	7.7	0.108
30	35.6	27.7	7.9	0.125
35	31.7	23.2	8.5	0.155

La prima colonna indica il numero di mosse, la seconda la mobilità media del giocatore vincente, la terza quello dello sconfitto, la quarta la differenza e la quinta la differenza normalizzata. Come si vede bene nell'ultima colonna, l'incremento di spazio a favore del vincitore è via via nettissimo.

Si pone il problema di mettere insieme il bilancio del materiale e quello della mobilità per ottenere un valore unico. Un modo abbastanza semplice è di sommare queste quantità usando per la seconda un "fattore di correzione":

$$f(pos) = MAT(pos) + 0,1 * Mob(pos)$$

In questo esempio, un'unità di mobilità è pari circa ad un decimo di Pedone.

Questa funzione di valutazione è molto interessante perché rispecchia di norma abbastanza fedelmente l'andamento di una partita. Vediamo come misura il corso di una partita famosa.

Fischer - Spasskij

Reykjavik (1972)

1. c4 e6; 2. ♖f3 d5; 3. d4 ♗f6; 4. ♗c3 ♗e7; 5. ♙g5 0-0;

$$V = 0,1 * (39-29) = 1.0$$

Il B. è in leggero vantaggio quantificabile pari ad un Pedone.

6. e3 h6; 7. ♗h4 b6; 8. c:d5 ♗:d5; 9. ♗:e7 ♗:e7; 10. ♗:d5 e:d5;

$$V = 0,1 * (32-37) = -0,5$$

Il N. è riuscito a capovolgere la situazione.

11. ♖c1 ♗e6; 12. ♗a4 c5; 13. ♗a3 ♖c8; 14. ♗b5 a6; 15. d:c5 b:c5;

$$V = 0,1 * (44-35) = 0,9$$

Il B ha ripreso un leggero sopravvento.

16. 0-0 ♖a7; 17. ♗e2 ♗d7; 18. ♗d4 ♗f8; 19. ♗:e6 f:e6; 20. e4 d4;

$$V = 0,1 * (40 - 33) = 0,7.$$

21. f4 ♖e7; 22. e5 ♜b8; 23. ♙c4 ♕h8;
24. ♙h3 ♘f8; 25. b3 a5;

$$V = 0,1 * (35 - 34) = 0,1$$

26. f5 e:f5; 27. ♜:f5 ♘h7; 28. ♜cf1 ♖e8;
29. ♙g3 ♜e7; 30. h4 ♜bb7;

$$V = 0,1 * (45 - 25) = 2,0.$$

31. e6 ♜bc7; 32. ♖e5 ♙c8; 33. a4 ♙d8;
34. ♜f2 ♖e8; 35. ♜f3 ♙d8;

$$V = 0,1 * (42 - 26) = 1,6$$

36. ♙d3 ♖e8; 37. ♖e4 ♘f6; 38. ♜:f6
g:f6; 39. ♜:f6 ♙g8; 40. ♙c4 ♕h8;

$$V = (1 + 3 - 5) + 0,1 * (41 - 25) = 0,6.$$

41. ♙f4 1-0

Come si vede abbiamo ottenuto una valutazione solo poco più raffinata che quella derivante dal solo bilancio materiale. Dobbiamo cercare di introdurre altra "conoscenza specializzata" nella funzione, valutando altre caratteristiche strategiche.

Il controllo dello spazio

Anche se una funzione di valutazione che comprende materiale e mobilità fornisce un quadro utile della situazione, è necessario raffinarla ulteriormente prendendo in considerazione altri fattori strategici. In particolare sono molto importanti il controllo dello spazio e la coordinazione dei pezzi.

I buoni giocatori conoscono l'importanza di dominare alcuni punti particolari dello spazio di gioco, più importanti di altri. Il centro della scacchiera è il nodo rispetto al quale si sviluppano tutte le strategie. Siccome sulle case centrali i pezzi minori, Cavalli e Alfieri, controllano il maggior numero di case, buona parte delle manovre strategiche durante l'apertura e la prima parte del medio gioco si sviluppano attorno al centro. Il controllo dello spazio centrale è quindi

un componente essenziale dello sviluppo del piano di gioco.

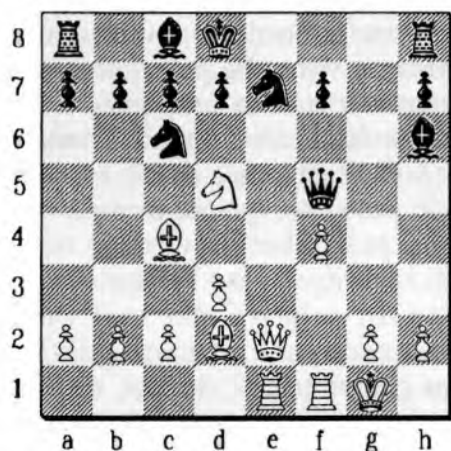
L'obiettivo finale riguarda il controllo dello spazio attorno al ♔ avversario, e quindi diventa fondamentale poter indirizzare l'attività del programma verso quella parte della scacchiera dove più vantaggiosamente si svolge l'attività di controllo dello spazio da parte dei pezzi.

Un modo per valutare quantitativamente il controllo dello spazio consiste nell'assegnare a priori un diverso punteggio a ciascuna casa della scacchiera.

8	9	10	11	12	12	11	10	9
7	9	12	13	14	14	13	12	9
6	9	12	14	15	15	14	12	9
5	9	12	14	15	15	14	12	9
4	8	11	13	14	14	13	11	9
3	6	9	11	12	12	11	9	6
2	4	7	8	9	9	8	7	4
1	2	3	4	5	5	4	3	2
	1	2	3	4	5	6	7	8

Quando occorre valutare una posizione si sommano i punteggi delle singole case controllate ed il totale entra a far parte della funzione di valutazione. In questo modo il programma è spinto ad effettuare le mosse che migliorano il controllo delle case importanti.

Con questo approccio la valutazione del controllo dello spazio è definita staticamente una volta per tutte all'inizio della partita. Una valutazione legata alla posizione del Re è invece più dinamica poichè cambia necessariamente con la posizione del Re. Ad esempio nella seguente posizione



dal punto di vista del B. il controllo dello spazio attorno al Re nero può essere così definito:

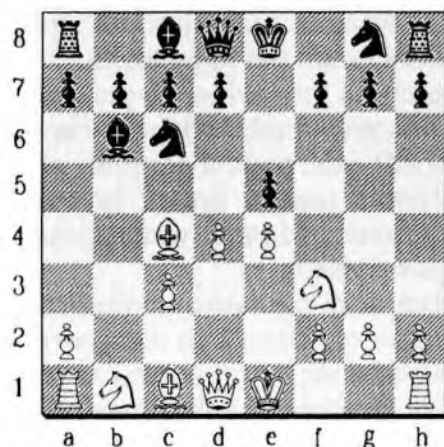
8	2	4	8	8	8	4	2	1
7	2	4	8	8	8	4	2	1
6	2	4	4	4	4	4	2	1
5	2	2	2	2	2	2	2	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1
3	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0	0	0
	1	2	3	4	5	6	7	8

A causa della sua delicatezza, la valutazione del controllo dello spazio attorno al Re può essere ulteriormente raffinata. La pratica insegna che la sicurezza del Re è sufficientemente garantita se

- il Re è protetto, oltre che da pezzi, principalmente da Pedoni.
- i Pedoni di protezione sono a loro volta protetti da altri pezzi.
- i Pedoni di protezione sono vicini al Re.

Sviluppo dei pezzi e struttura pedonale

Due aspetti strategici che risultano assai meno quantificabili della mobilità e del controllo dello spazio sono quelli dello *sviluppo dei pezzi* e della *struttura pedonale*. Entrambi i concetti hanno a che fare con le razzioni reciproche di coordinamento che si generano tra i pezzi di gioco. I pezzi sviluppati sono pronti alla lotta e possono partecipare più attivamente ai piani di gioco che vengono predisposti nel seguito della partita. Ad esempio nel Gambetto Evans 1. e4, e5; 2. ♖f3, ♗c6; 3. ♙c4, ♙c5; 4. b4, ♙:b4; 5. c3, ♙c5; 6. d4, ♗b6;



il vantaggio di sviluppo del B. vale il pedone sacrificato.

Lo sviluppo armonioso è soggetto ad una quantità di regole particolari che ne complicano la valutazione matematica. Ad esempio è meglio sviluppare prima i Cavalli degli Alfieri; sviluppati i pezzi minori bisogna arroccare, soprattutto se le due Donne non sono state cambiate nel frattempo; solo dopo l'arrocco ci si occuperà dei pezzi maggiori. Una possibile valutazione matematica del *fattore di sviluppo* è la seguente, suggerita da D. Levy:

$$SVILUPPO(pos) = S/3 - U/4 - (k \cdot C)$$

dove:

S rappresenta il numero dei pezzi sviluppati, cioè usciti dalla casa di partenza.

U vale 0 se la Donna non è stata mossa oppure è stata catturata, altrimenti è pari al numero di pezzi non sviluppati.

C vale $1 - p/4$ dove P è il numero dei pezzi amici catturati se la Donna avversaria è stata catturata, altrimenti vale 2.

k vale 0 se è stato effettuato l'arrocco, 1 se questo non è più possibile, $1/3$ se non si può arroccare lungo, $2/3$ se non si può arroccare corto.

La qualità della struttura pedonale è ancora più difficile da quantificare anche se secondo molti autori è strategicamente molto più importante.

Tre tipi di formazione di pedoni contribuiscono a rendere debole una struttura pedonale: pedoni doppiati, pedoni arretrati e pedoni isolati. Invece una formazione pedonale vantaggiosa è il pedone passato.

Un modo di valutare quantitativamente queste strutture è di assegnare una penalizzazione (o un bonus) ai pedoni che si trovano in tali situazioni. Ad esempio se un pedone normalmente vale 10, valutiamo 9 un pedone arretrato, 7 un pedone doppiato, 6 un pedone isolato.

Conclusioni

Abbiamo visto che una funzione di valutazione è data dalla somma di diversi termini rappresentanti le nozioni di materiale, mobilità, controllo dello spazio e altri di cui non abbiamo parlato. Uno dei problemi più importanti da risolvere è quello di come fare a bilanciare

l'importanza dei diversi termini che costituiscono la funzione di valutazione?

Abbiamo visto che per risolvere elegantemente questo problema è sufficiente moltiplicare i singoli termini per dei coefficienti (pesi). Attribuito al materiale peso uno, quanto devono valere gli altri pesi? Shaeffer effettuò una serie di esperimenti per valutare il bilanciamento relativo dei vari fattori concludendo che gran parte della forza di un programma è dovuta, oltre alla considerazione del materiale, alla considerazione della mobilità e alla sicurezza del Re. Gli altri fattori previsti dalla sua ricerca avevano un'influenza trascurabile.

Le ditte produttrici dei programmi di gioco mantengono il massimo segreto sulle funzioni di valutazione effettivamente usate nei loro programmi. La risposta alla domanda "quanto devono pesare i singoli termini della funzione di valutazione" non è univoca. Chi costruisce un programma deve effettuare un grosso insieme di test per mettere a punto i singoli fattori. Il loro insieme rappresenta lo "stile di gioco" della macchina.

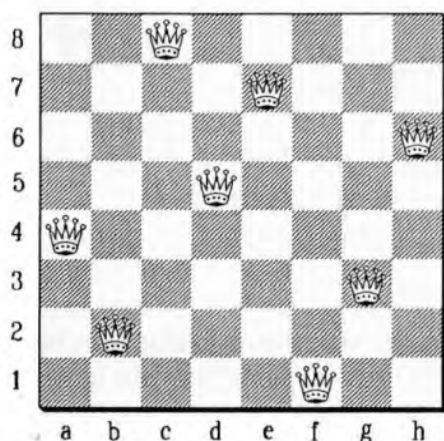
L'autore

Paolo Ciancarini, docente di Sistemi Operativi presso il dipartimento di Informatica dell'Università di Pisa e Bologna, è nato a Napoli nel 1959. È autore di alcuni testi per la didattica universitaria e di numerose pubblicazioni su riviste e atti di Conferenze internazionali. Candidato maestro di scacchi dal 1985, per molti anni ha coniugato le sue due principali passioni tenendo la rubrica di informatica scacchistica sulla rivista *Scacco*. Recentemente ha pubblicato per le edizioni *Mursia* il libro **I giocatori artificiali**. (N.d.R.)

Scacchi e Matematica

Cartesium

Dire che matematica e scacchi hanno profonde connessioni tra di loro non è propriamente vero, è vero invece che molte curiosità e problemi matematici hanno preso spunto dal gioco degli scacchi. Uno dei più famosi di questi problemi è senz'altro quello delle 8 Regine, proposto per la prima volta nel 1848, che si può esprimere in questo modo: porre sulla scacchiera 8 regine che controllino tutte le case senza che una interferisca con alcuna delle altre (anche se impropriamente rispetto al reale senso scacchistico, si intende che una regina controlli la casa che occupa). Le soluzioni non sono difficili da trovarsi, più difficile è trovare tutte le possibili soluzioni; esse sono 92 che si riducono, eliminando le posizioni simmetriche a 12 soluzioni 'indipendenti'.



Una delle soluzioni al problema delle 8 Regine

Tra le altre cose si può dimostrare che, per scacchiere di lato n è possibile sem-

pre porre un massimo di n Regine che soddisfino i requisiti del problema.

Non esiste una formula generale in grado di dare il numero totale di soluzioni per una generica scacchiera di lato n .

Cambiando tipo di pezzi il problema si semplifica grazie alla limitata possibilità di interferenza degli altri pezzi.

E' possibile dimostrare che su una scacchiera si può posizionare un massimo di 8 Torri soddisfacenti alle ipotesi del problema. Il numero totale di soluzioni possibili è facilmente calcolabile, per posizionare una Torre sulla prima riga si hanno 8 diverse possibilità di scelta: fissata una di tali scelte rimangono 7 possibilità per posizionare una Torre sulla seconda riga, 6 sulla terza e così via per un totale di $8!$ soluzioni (il simbolo $!$ si legge fattoriale e rappresenta il prodotto di tutti i numeri che vanno da 1 a, in questo caso, 8), ovvero 5760 diverse soluzioni. Nel caso di una scacchiera di lato n esistono ovviamente $n!$ soluzioni distinte.

Divertente è il caso che il pezzo prescelto sia il Cavallo, in questo caso, su una scacchiera di lato n si possono posizionare sempre un massimo di $(n^2/2)$ Cavalli di modo che controllino tutte le case della scacchiera senza interferire.

Le possibili soluzioni sono solo due e sono semplicissime; esse consistono nel mettere tutti i 32 Cavalli su case dello stesso colore.

Un quesito, non difficile ma piacevole, per finire: quanti Alfieri si possono mettere sulle case nere di una scacchiera 8×8 in modo che soddisfino le condizioni del problema delle 8 Regine? Se poi qualcuno scopre anche il numero delle soluzioni è proprio bravo.

Scacchi Eterodossi

I pezzi marini di Giuseppe Brogi

di Minieri Filippo

L'introduzione di pezzi dotati di movimenti particolari, diversi da quelli stabiliti dalle regole di gioco ufficiali ha sempre accompagnato l'evolversi degli scacchi. Già nel *Bonus Socius*, un'antica raccolta di problemi risalente al XIII secolo, si trovava un pezzo che univa quelli che erano, allora, i movimenti della Torre e dell'Alfiere. Le modifiche introdotte poi in materia di regole scacchistiche sono relativamente così recenti da sconsigliare di pensare agli scacchi come un gioco statico e dalle regole assolute.

L'esame dei pezzi eterodossi ha d'altra parte una notevole valenza didattica, abituando il giocatore alla fantasia e all'astrazione, doti utilissime non solo per il giocatore di scacchi professionistico.

I pezzi marini sono stati inventati da Giuseppe Brogi (1900-1976), noto problemista italiano non solo in campo eterodosso ma anche e soprattutto in quello tradizionale, autore tra l'altro, sulle pagine dell'Italia Scacchistica della quale diresse la sezione problemi dal 1954 al 1958, di numerosi articoli didattici sulle bizzarrie.

I pezzi marini, creati nel 1969 e tutt'ora poco esplorati, hanno un corrispondente nel gioco tradizionale: essi si muovono come i corrispondenti pezzi ortodossi ma catturano saltando nella casa retrostante al pezzo mangiato (per intenderci come nel gioco della dama).

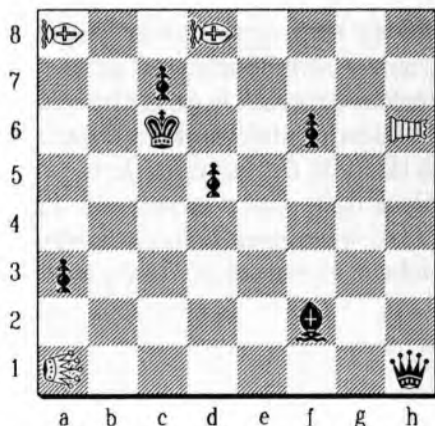
Le corrispondenze tra pezzi marini e ortodossi sono le seguenti

Sirena = Donna

Tritone = Torre

Nereide = Alfiere

Vengono raffigurati come i normali pezzi però sono disegnati ruotati di 90 gradi in senso orario. Per renderci conto del loro movimento esaminiamo il seguente diagramma.



La Sirena può catturare i pedoni a3 e f6 atterrando in a4 e g7.

Il tritone può catturare il pedone f6 atterrando in e6 da uno scacco che il Nero può parare oltre che con mosse di Re anche muovendo l'Alfiere in b6, togliendo così al pezzo marino la sua casa di atterraggio.

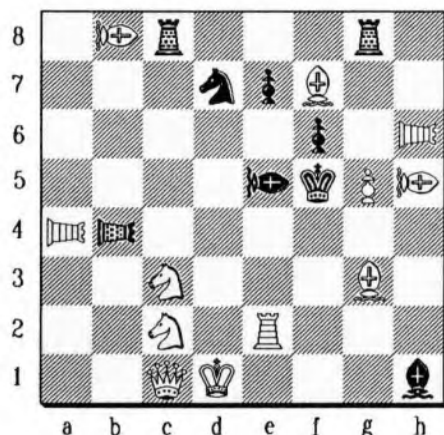
La Nereide in d8 può catturare i pedoni c7 e f6 atterrando rispettivamente in b6 e g5, quando cattura in f6 dà anche scacco di scoperta con il tritone.

La Nereide in a8 inchioda il pedone d5. La Regina nera in h1 mette sotto of

fesa Tritone e Sirena senza che queste la possano catturare.

P.Boyer 1978

Matto in due



Gioco Virtuale

1. ... Tritone b1; 2. Cd4#

1. ... Nereide:g3-h2; 2. Ae6#

1. ... f:g5; 2. Ce3#

Gioco Reale

1. Ce4 (minaccia Ce3#)

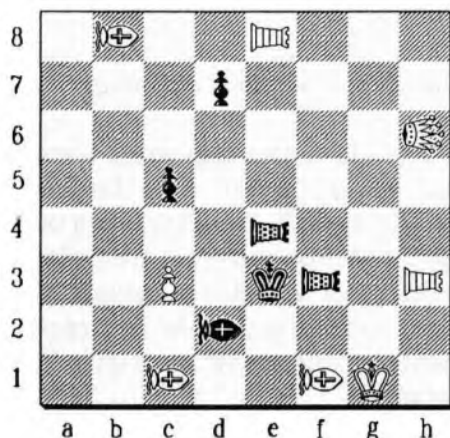
1. ... Tritone b1; 2. Ce3#

1. ... Nereide:g3-h2; 2. Cd4#

1. ... f:g5; 2. Ae6#

G. Brogi 1969

Matto in 2



1. Sirena d6 (minaccia 2. Sirena:d2-d1#)

1. ... Tritone e5; 2. Sirena:e5-f4 #

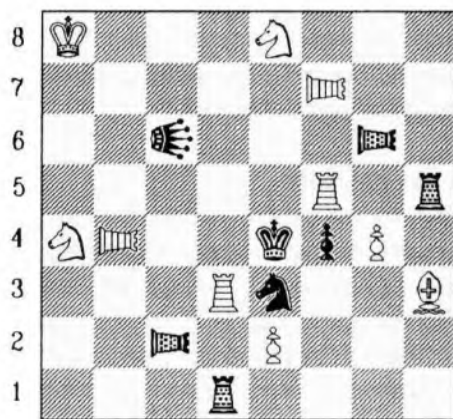
1. ... Tritone e6; 2. Sirena:e6-f6#

1. ... Tritone e7; 2. Sirena:e7-f8#

1. ... Tritone g3; 2. Sirena:g3-h2#

P. Boyer 1970

Matto in 2



1. Tritone e7

Inchioda il Ce3 e minaccia 2.Ag2# sfruttando l'inchioudatura del pedone f4.

Le difese possibili sono:

1. ... Tritone c4; 2. Cc5#

un matto stupendo, la Sirena in c6 e il Tritone in c4 si ostacolano reciprocamente!

1. ... Sirena c4; 2. Cc3#

1. ... Tritone e6; 2. Cd6#

1. ... Sirena e6; 2. Cf6#

1. ... Tritone: g4-g3; 2. T:f4#

1. ... Tritone: e2-f2; 2. T:e3#

Quest'ultimo matto è possibile perchè la Torre è protetta dal Tritone in e7 e la casa e2 si è svuotata.

Shogi

Approfondimenti sul regolamento .

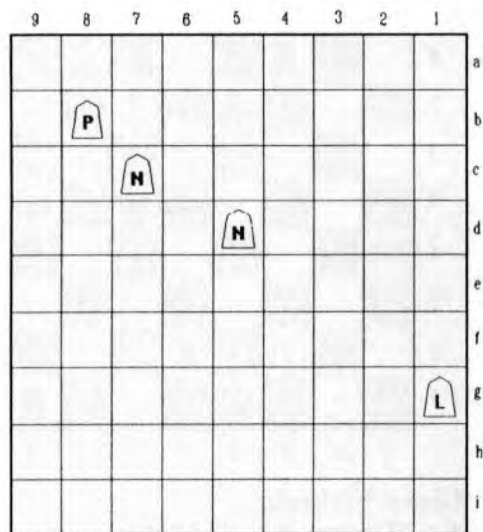
Nell'articolo Introduzione allo Shogi di *Gianfelice Ferlito*, pubblicato sul numero precedente, sono state riportate le regole del gioco, il movimento e il nome dei pezzi e altre utili informazioni sullo Shogi. Di seguito riportiamo saccheggiando da Introduzione allo Shogi di *Adam Atkinson* alcuni approfondimenti relativi al regolamento.

La promozione

Quando un pezzo fa una mossa parzialmente o interamente nella (sua) zona di promozione (cioè nel campo dell'avversario, per il Nero le traverse a/b/c, viceversa per il Bianco) può essere promosso. Se il Nero entra con un pezzo nel campo avversario (o se già vi si trovava, esce) può promuovere. La promozione si effettua ribaltando il pezzo, rivolgendo la punta sempre contro l'avversario.

Il Re e l'Oro possono entrare nella zona ma non vengono promossi. La promozione è facoltativa (salvo le eccezioni che vedremo più avanti) e completa una mossa, non è una mossa in se stessa.

La promozione è obbligatoria solamente per il cavallo, la lancia o il pedone che arrivino in ultima traversa. Anche il cavallo che arriva in penultima traversa deve essere promosso. L'obbligatorietà della promozione, in questi casi, è motivata dal fatto che questi pezzi altrimenti non potendosi più muovere non potrebbero promuovere successivamente. Questi pezzi non sono obbligati a promuovere solo perchè entrano nel campo nemico.



Le mosse del Nero P8b-8a, N7c-6a, N5d-4b implicano la relativa promozione in Oro.

Cavalli, lance e pedoni quando vengono promossi, diventano Ori, i simboli scritti sul lato opposto sono solo modi diversi per scrivere "oro". Servono per permettere ai giocatori di sapere che cosa erano prima della promozione.

Un pezzo promosso rimane promosso finché non è catturato.

Riutilizzo dei pezzi catturati

I libri inglesi, per indicare il riutilizzo, usano "drop", che significa "lasciare cadere". Quando la mossa spetta a un giocatore, egli può muovere un pezzo che si trova sulla scacchiera oppure rimettere in gioco un pezzo che ha precedentemente catturato all'avversario (pezzi "in mano").

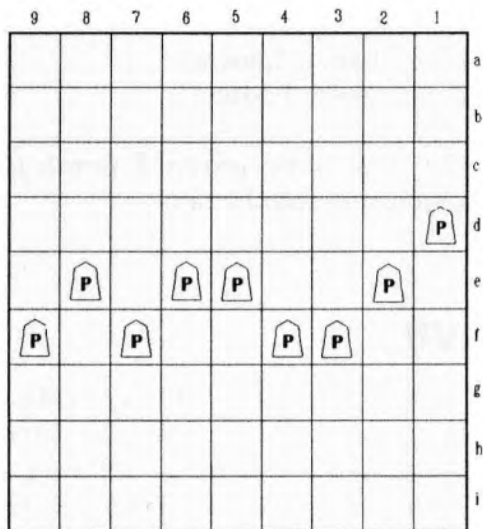
Esistono le seguenti limitazioni al riutilizzo:

1) I pezzi sono sempre riutilizzati non-promossi, anche se sono rimessi nella zona di promozione. Possono essere promossi solo successivamente.

2) Un pezzo non può essere rimesso su una casa da cui non potrebbe più muoversi. I cavalli non possono essere rimessi in penultima o in ultima traversa, ed i pedoni e le lance in ultima traversa.

3) Un pedone non può essere rimesso su una colonna dove c'è già un pedone non promosso dello stesso giocatore.

4) Non è permesso dare scacco matto rimettendo un pedone.



Il Nero con in mano un P non può riutilizzarlo.

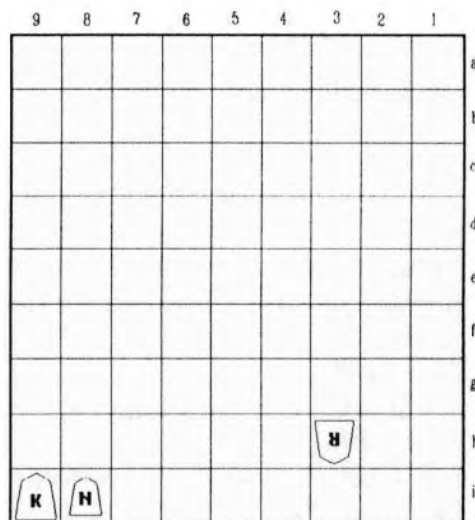
Scacco e scacco matto

Se il re è attaccato da un pezzo nemico si dice che è "sotto scacco". Il giocatore con il re in pericolo può cercare di:

1) muovere il re su una casa dove non è attaccato;

2) catturare il pezzo che sta attaccando il re;

3) bloccare l'attacco, mettendo (o con una mossa normale, o mediante il riutilizzo) un pezzo tra il proprio re e il pezzo attaccante.



Il Bianco con in mano un P non può riutilizzarlo, giocando P9h perchè sarebbe scacco matto, con un'altro pezzo (es. Oro o Argento) invece è possibile.

Se questi tre modi di difesa sono impossibili, si dice che il re è in scacco matto e la partita è persa.

Se si lascia o si mette il re sotto scacco, l'avversario lo può catturare, vincendo la partita.

Non si annuncia lo scacco.

La partita persa

Per abbandono.

In caso di mossa illegale (ad es. mettere due pedoni sulla stessa colonna).

Lo stallo

Non è previsto nel regolamento della Federazione Giapponese dello Shogi, in quanto è praticamente impossibile.

La patta

La patta è rarissima (1 partita su 70 a livelli altissimi, 1 su 200 a livelli medio-alti). Non è possibile offrirla.

La notazione delle mosse

In questo articolo useremo la notazione adottata dai libri scritti in inglese. La notazione è simile a quella algebrica adottata negli scacchi. Si scrive il nome del pezzo, la casa di partenza e quella di arrivo.

Es. P9g-9f

Per la cattura si usa il segno x.

Es. 14. P2ex2d

Se il pezzo è riutilizzato si scrive * o '.

Es. 53. ... P*4f

il Bianco ha rimesso un P sulla casa 4f.

Se un pezzo viene promosso si scrive + dopo la destinazione.

Es. 35. P5dx5c +

il Nero muove il P su 5d e cattura il pezzo che si trova su 5c promuovendo.

Un pezzo promosso lo si indica con il segno + messo davanti.

Es. 13. ... + Bx3c

significa che il Bianco alla 13ma mossa muove l'alfiere promosso e cattura il pezzo che si trova in 3c.

I simboli che useremo per indicare il nome dei pezzi sono i seguenti:

K per King, Re

G per Gold, Oro

S per Silver, Argento

R per Rook, Torre

B per Bishop, Alfiere

N per kNight, Cavallo

L per Lance, Lancia

P per Pawn, Pedone

Nei diagrammi invece il pezzo promosso viene sottolineato.

Una partita esemplificativa

di Rigamonti Stefano

La seguente partita fu giocata nel 1947 fra il Meijin di allora, Kimura Yoshio e lo sfidante Tsukada Masao. Nessuno dei contendenti ha badato alla sicurezza del proprio re, dando così luogo ad una breve, ma feroce battaglia.

Tsukada Masao - Kimura Yoshio

1. P7g-7f P3c-3d 2. P2g-2f P5c-5d 3. P2f-2e P5d-5e

Le intenzioni dei due contendenti sono subito chiare: attacco sul lato di torre per il Nero e sfondamento al centro per il Bianco.

4. P2e-2d P2cx2d 5. R2hx2d G4a-3b

Con questa mossa il Bianco difende ulteriormente il proprio alfiere e costruisce un legame solidissimo tra S3a e G3b, un vero e proprio muro per arginare lo sfondamento della torre nera.

6. R2dx3d R8b-5b

Posizionando la torre per lo sfondamento al centro.

7. R3d-2d P5e-5f 8. P5gx5f B2bx8h + 9. S7ix8h B*3c

Anche il Bianco ha portato a termine il suo piano. Dopo aver aperto la strada alla propria torre e scambiato gli alfieri, con l'immediato riutilizzo dell'alfiere in mano, il Bianco minaccia sia la torre in 2d che l'argento in 8h.

10. R2dx2a + B3cx8h +

La battaglia infuria, entrambi i contendenti sono penetrati nello schieramento avverso e promosso i propri pezzi pesanti.

11. B*7g + B8hx8i

La proposta di scambiare il proprio +B contro il B avversario non poteva essere accettata dal Bianco.

12. B7gx1a + N*5g

Il Bianco riutilizzando il cavallo crea un nuovo motivo d'attacco.

13. G6i-5h

Difesa necessaria contro la minaccia:

13. ... N5gx6i + 14. Kx6i G*7i

13. ... R5bx5f 14. N*6h N5gx4i + 15. K5ix4i R5fx5h +

Il Bianco cerca di sfruttare al massimo il possesso dell'iniziativa per mettere in pericolo il re avversario.

16. K4ix5h K5a-6b 17. P*5c K6b-7b

Accettare questo pedone vorrebbe dire farsi trascinare in campo aperto

18. + B1a-5e P*5d 19. + B5ex5d G*6d

In pesante svantaggio di materiale il Bianco cerca di prendere l'iniziativa richiamando truppe fresche.

20. + B5d-3f P*5g 21. K5hx5g K7b-8b

Cercando rifugio sul lato meno pericoloso.

22. L*6f S*5i

Nuove forze entrano in gioco, entrambi i contendenti si preparano per l'assalto finale. La posizione del re nero sembra più esposta.

23. L6fx6d P6cx6d

Dopo questa scaramuccia si è aperta una fenditura anche nello schieramento del Bianco.

24. N*7e S7a-7b

La casa 6c necessita di protezione.

25. G*6c S7bx6c 26. + B3fx6c

Il Nero sacrifica materiale per penetrare nello schieramento avversario.

26. ... G*7b 27. P5c-5b +

Un sacrificio di alfiere per giunta promosso! L'obiettivo del Nero è penetrare ancora più in profondità e creare scompiglio tra i difensori.

27. ... G7bx6c 28. + P5bx6a B*3e 29. P4g-4f + B8i-7i

In questa posizione il Nero con in mano due G invece di uno potrebbe dare matto, quindi sacrifica la +R, per acquisire il secondo.

30. + R2ax3b

Il Bianco è forzato a prendere la +R poiché ogni difesa causerebbe il matto con 30. ... Bb6 31. S'a7 Kb9 32. G'b8#

30. ... S3ax3b 31. N7ex8c + K8bx8c 32. S*8d abbandona

In mano : R N L G

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
									a
									b
									c
									d
									e
									f
									g
									h
									i

In mano: R 2G 5P

infatti se:

1) 32. ... K8b o 32. ... K8a segue 33. G*8c# ed a

2) 32. ... K8cx8d segue 33. R*8e 34. G*7e ed a 34. ... K9e o 34. ... K9d segue 35. G*8e#

Lezione di Xiangqi

La prima lezione di un corso rivolto a chi vuole imparare il gioco

Gli elementi di base del finale

di Guido Bellavita

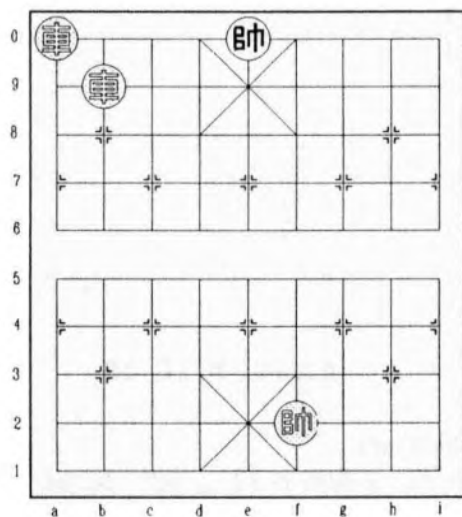
Nel momento in cui le forze a disposizione dei due giocatori si riducono sensibilmente, a causa del continuo scambio dei pezzi e dei pedoni, si passa al finale.

Analizzando delle posizioni semplici, cercheremo di arrivare a stabilire alcuni principi che possano servire da guida.

La chiusura su un lato

Nel diagramma 1 possiamo vedere un matto dato con le due ♙.

Diagramma 1

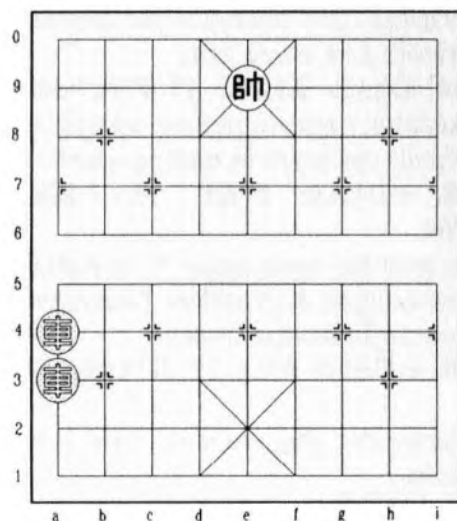


La ♙ in b9 svolge il compito di impedire al ♚ nero di fuggire via d9/e9/f9 mentre l'altra dà matto. Manovrare le due ♙ per realizzare questo tema è piuttosto

semplice, è sufficiente aver capito l'idea che sta alla base.

Nel diagramma 2 vediamo che la stessa idea può essere realizzata anche usando le colonne d/e/f invece delle traverse: infatti dopo 1. ♙e3 ♚d9 (se 1. ... ♚f9 2. ♙f4#) 2. ♙d4#

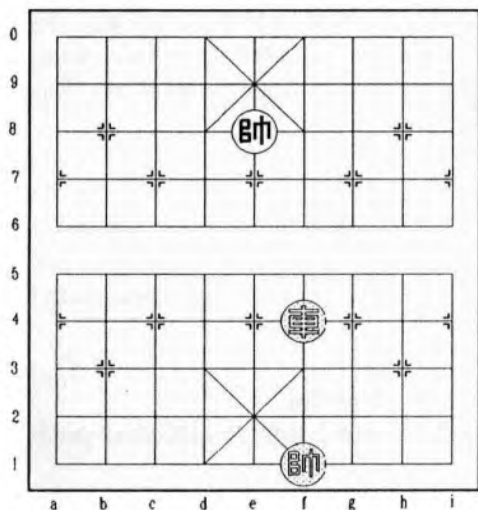
Diagramma 2



Volutamente nel diagramma 2 mancava sua Maestà, in quanto il suo contributo alla manovra di matto non era necessario. In molti finali il ♚ è, volente o nolente, chiamato a svolgere un ruolo attivo. Vediamo il diagramma 3.

Lo stesso tema, visto precedentemente realizzato con le due ♙, lo si può attuare anche con il ♚ e una ♙. Il ♚ svolgerà il compito, assegnato precedentemente ad una ♙, di restringere lo spazio vitale al ♚ avversario, poi con la ♙ si darà matto.

Diagramma 3



Ecco un esempio:

1. ♜e4 + ♚d8 2. ♚e1 ♚d9 3. ♜d4 + #

Ricordiamo che esiste una regola che impedisce ai 2 ♚ di stare sulla stessa colonna senza che esistano pezzi interposti, in altri termini i due ♚ non si possono *vedere*. Di fatto il ♚ controlla una colonna come se fosse un ♜.

Abbiamo scoperto quindi il ruolo importantissimo che il ♚, pur non potendo uscire dal suo castello, può svolgere nel finale: togliere spazio vitale al ♚ avversario (vedremo in futuro che questo non è l'unico compito che il ♚ può svolgere).

Mettere in stallo!

Non scordiamoci che stiamo giocando a scacchi cinesi e non a scacchi di derivazione araba, e che quindi il concetto di scacco matto è diverso. Per dare matto non è necessario prima dare scacco, ma è sufficiente costringere il ♚ avversario in condizione di mettersi sotto scacco, cioè lasciarlo senza mosse utili, in altre parole in "stallo". Anche così la partita è vinta.

Vediamo ancora la posizione del diagramma 3.

Il Rosso può giocare:

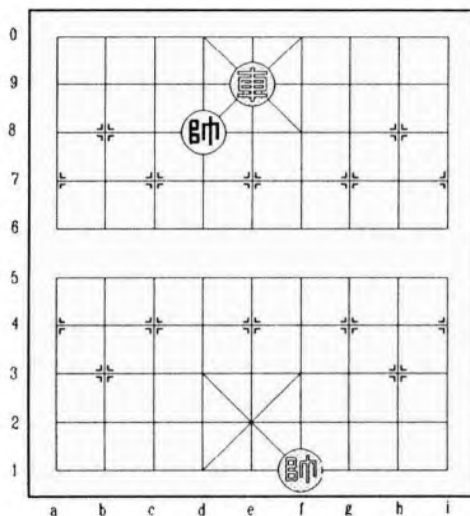
1. ♜f9

Invece della manovra vista in precedenza.

1. ... ♚d8 2. ♜e9

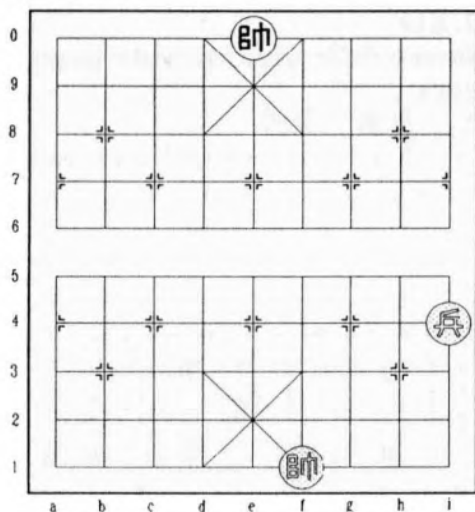
e il ♚ nero si trova nell'impossibilità di muoversi, in stallo, la partita è persa.

Diagramma 4



Se, quando si ha una ♜, è possibile la scelta tra dare matto o mettere in stallo, quando in campo è rimasto un solo ♚, questa libertà di scelta non esiste più. Nell'esempio riportato nel diagramma 5, vediamo che il ♚ al termine della sua marcia di avvicinamento al ♚ nero, per entrare nel castello si avvale dell'aiuto del proprio ♚. Ancora il ♚ alla 9na mossa viene aiutato dal proprio ♚ che *perde un tempo* allo scopo di far spostare il ♚ nero dalla colonna centrale, in modo da poterla occupare con il ♚ alla successiva. Poi il ♚ fa tutto da solo, raggiunge il centro del castello, mettendo il ♚ nero in condizione di *stallo*.

Diagramma 5

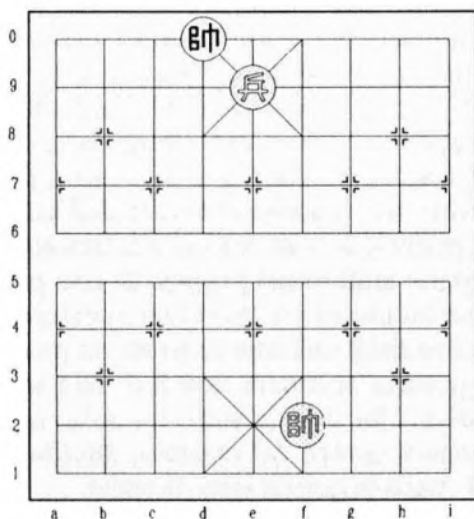


1. ♖i5 ♘e9 2. ♖i6 ♘e8 3. ♖h6 ♘e9 4. ♖g6 ♘e8 5. ♖g7 ♘e9 6. ♖f7 ♘f9 7. ♖f8+ ♘e9 8. ♘f2

Oppure 8. ♖f9+ ♘e8 9. ♘f2 ♘d8 10. ♘e2 ♘d9 11. ♖e9+ ♘d8 12. ♘e1#
8. ... ♘d9 9. ♖e8 ♘d0 10. ♖e9#

La posizione del diagramma 6 mostra il risultato finale.

Diagramma 6



Da notare che il ♘ potrebbe essere in stallo anche nell'angolo d8 del castello, occorre però in questo caso la collaborazione del ♘, che dovrebbe trovarsi sulla colonna e (per controllare il punto e8).

Se confrontate questa posizione con quella del diagramma 4, vedrete che è simile, in entrambi i casi abbiamo un pezzo, la ♖ o il ♖, nel centro del castello, la vittoria si raggiunge mettendo il ♘ avversario in stallo.

I casi di patta

Importante è sapere che sono pari i finali di:

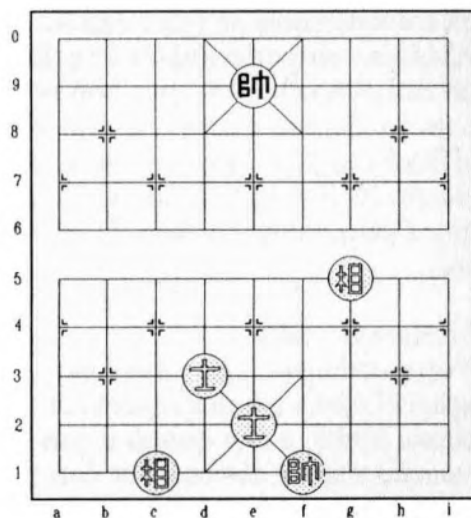
♘ contro ♘

♘ e pezzi difensivi (♘ ed ♘) contro ♘ (ed eventuali pezzi difensivi)

♘ e ♖ in ultima traversa contro ♘

♘ e ♖ contro ♘

Diagramma 7



Nella posizione del diagramma 7 vediamo che il Rosso nonostante possieda 2 ♘ e 2 ♘, cioè tutti i pezzi difensivi, non può vincere.

Xiangqi

L'acqua santa, l'aglio e il crocefisso

di David Wurman

Il Rosso giocava alla cieca e nonostante non vedesse nè scacchiera nè pezzi mise in scaccomatto l'avversario in solo otto vigorose mosse!

Li Song Zhe - Yang Guang
Houmen 1988

1. ♖h3 ♘c8

Questa classica apertura si chiama ♘ centrale contro ♘ fortezza.

2. ♘g3 ♜ge8

Il Nero costruisce la cosiddetta *fortezza* con la mossa dell' ♜, che rende difficile l'attacco al Rosso.

3. ♜h1 ♘i8

Permettendo al Rosso di entrare con la ♜ verticale nel proprio campo. Il Nero avrebbe dovuto giocare il ♘ da h0 a f9.

4. ♜h9

Vedendo comparire la ♜, al Nero si gela il sangue nelle vene. La ♜ rossa blocca il ♘ e la ♜ nera lo deve proteggere.

4. ... ♜a8

Il Nero allontana la sua ♜ destra dalla linea b per creare il cosiddetto *sentiero della tigre* per la sua ♜ destra.

5. ♜b5

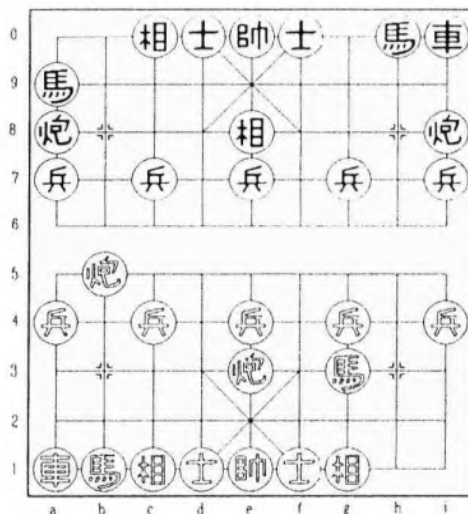
Il Rosso prepara ♜h5 con doppio attacco sul ♘h0.

5. ... ♜a9

Il Nero per sbrogliare la matassa propone lo scambio delle ♜.

6. ♜a9 ♘a9

Ma ora volano i proiettili. Il Rosso ha scambiato le ♜ per non perdere un tempo ritirandosi, e per allontanare il ♘ dalla difesa di e7.



7. ♜e7 +

Il Rosso approfitta della situazione favorevole per abbattere con la ♜ il ♘ rimasto sguarnito, dare scacco e assediare il palazzo Nero.

7. ... ♜de9??

La mossa perdente! L'altro ♜ doveva andare in e7. Questo ♜ è un ben mimetizzato collaboratore del nemico, il cosiddetto *spione* del Rosso nel palazzo del Nero e come potremo subito vedere non verrà in aiuto al suo ♘.

8. ♜b0 +

Anche l'acqua santa, l'aglio e il crocefisso non possono più aiutare il Nero. Con le due ♜, il Rosso giocando bendato, ha stretto in una tenaglia e decapitato il ♘ Nero!

