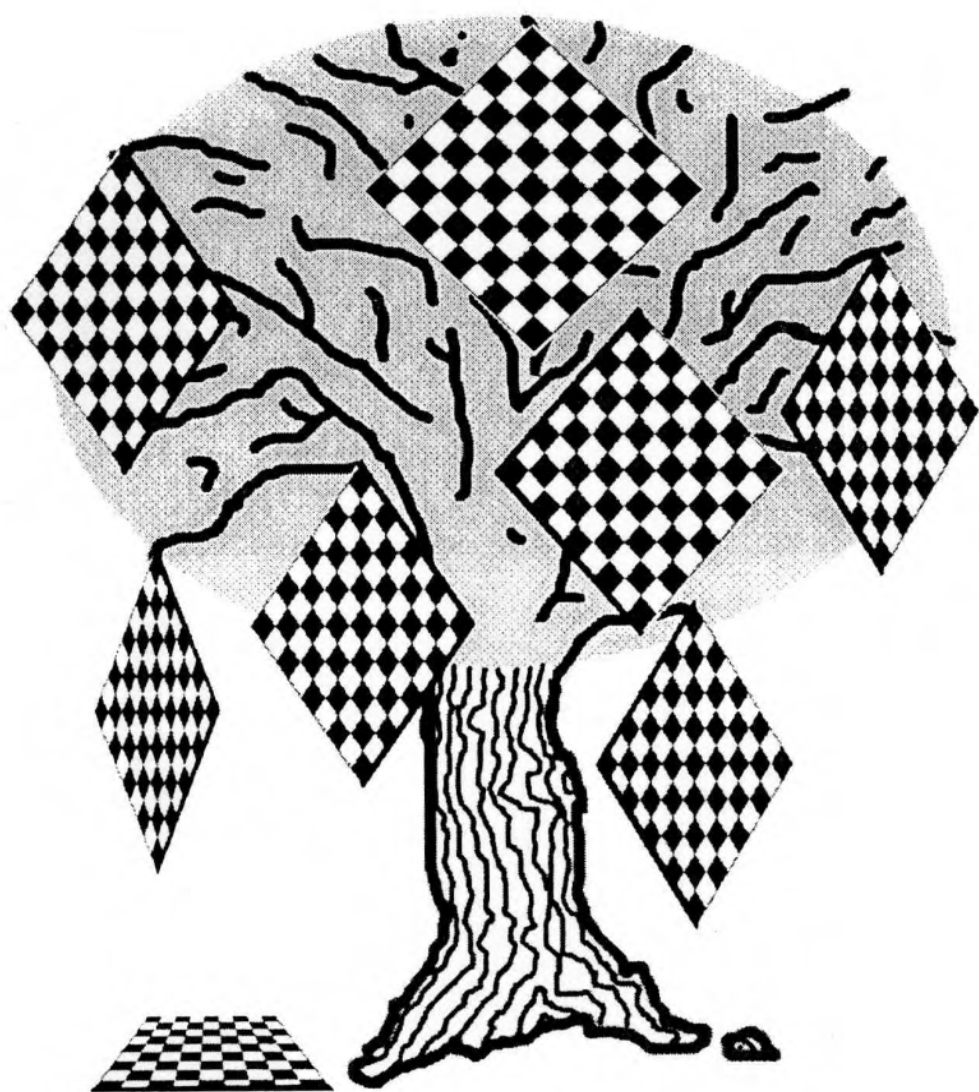


Informazione Scacchi n. 2





2

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:
Lucchetti Ivan
Minerva Tommaso

Sommario

Tornei

- Short-Timman
della Redazione 3

L'altra metà del cielo

- Il ritorno della Xie-Jun 9
- Sorpresa a Monaco 10
- Vittoria di Polgar ad Hastings 11
- Match Polgar-Spassky
della Redazione 12

La Ricetta

- Un'arma contro il dragone
di Giorgio Pegoraro 13

Libri

- Strategia di avamposti
di Guido Bellavita 19
- Oxford Chess
di Gianfelice Ferlito 21

Problemi

- Come si fa uno studio?
di Alessandro Cuppini 22
- Il Re nudo
di Alessandro Cuppini 23

Scacchi e computer

- Analisi comparata di un finale
di Nicola Bresciani 25
- Il sogno e l'incubo
di Angelo Torchitti 28

Scacchi e Matematica

- Curiosità
di Cartesius 31

Scacchi eterodossi

- Il grillo di Dawson
di Filippo Minieri 32

Retroanalisi

- Cenni storici e introduttivi
di Filippo Minieri 34

Shogi

- Tsume Shogi
della Redazione 38

Xiangqi

- Il fascino della bombarda
di Marco Gandolfo 42

Match

Nigel Short sarà lo sfidante di Kasparov

Short batte Timman 7.5 a 5.5

a cura della redazione

Lo sfidante di Kasparov sarà il 27^{ne} inglese **Nigel Short**. Vincitore nella finale del torneo dei Candidati, di un irriducibile **Jan Timman** che al settimo turno era riuscito a rimettere il match in parità. Il match è stato molto combattuto e non privo d'interesse teorico.

Grande era l'attesa sugli impianti che sarebbero stati scelti dai due giocatori, visto che entrambi giocano spesso le stesse aperture, ad esempio contro 1. e4 la *Francese* o la *Siciliana*. La scelta ha deluso gli amanti delle due aperture citate: nessuna *Francese* e solo una *Siciliana*, in compenso tante *Spagnole*. I due contendenti non hanno esitato ad incrociare le armi cercando di portare il gioco sul terreno più favorevole e sono al proprio stile. Così mentre Short prediligeva impianti aggressivi e complessi, Timman con il Bianco preferiva dare al gioco un andamento più tranquillo e neutro scegliendo la variante del cambio, sia nell'*Ortodossa* che nella *Spagnola*.

Timman - Short
1^a match

1. d4 d5; 2. c4 e6; 3. ♖c3 ♖f6; 4. ♗g5
Nei match per designare il campione

del mondo l'*Ortodossa* è sempre stata impiegata.

4. ... ♗e7; 5. e3 0-0; 6. ♖f3 h6; 7. ♗h4

Cambiare l'♗ per il ♖ o ritirarlo? è un dilemma che si presenta ogni volta che il Nero spinge il suo ♗ in h6, nessuno per ora conosce la risposta definitiva.

7. ... b6;

Il sistema di sviluppo in fianchetto dell'♗c8 è legato ai nomi di Tartakower, Makogonov e Bondarevski e la sua popolarità non accenna a diminuire.

8. ♗e2 ♗b7; 9. ♗:f6

Ora che l'♗ si trova nella modesta casa b7, il bianco si decide per il cambio dell'♗ per il ♖.

9. ... ♗:f6; 10. c:d5 e:d5; 11. b4

Per contrastare la spinta del ♗ in c5.

11. ... c6;

Short ha sperimentato anche l'immediata 11. ... c5; contro Karpov nella 7ma del loro match a Linares e Azmaiparachvili alle Olimpiadi di Manila subendo in entrambe cocenti sconfitte.

12. 0-0 ♗e8;

Per l'alternativa 12. ... ♗d6; 13. ♗b3 ♖d7; 14. ♗fe1 ♗ad8; 15. ♗ab1 ♗fe8; 16. ♗d3 ♗a8; vedi Speelman-Short 1^a del match, Londra 1988.

13. ♗b3 a5;

13. ... ♗d6; fu giocata da Short in due partite contro Pr. Nikolic, 14. a4 ♖d7; 15. a5 ♗ad8; 16. a:b6 a:b6; 17. ♗a7 ♗b8; 18. ♗a2!? (18. ♗fa1 b5; 19. ♖e1 ♖b6; 20.

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Tot
Short Nigel	2665	1/2	0	1	1	1/2	1/2	0	1/2	1	1	0	1	1/2	7.5
Timman Jan	2635	1/2	2	0	0	1/2	1/2	1	1/2	0	0	1	0	1/2	5.5

♖d3 ♖a4; 21. ♙a5 ♙d4; 22. e:d4 ♖:c3; 23. ♙:c3 ♙:e2; 24. ♖e5 f6; 25. ♙d3 ♙b2; 26. ♙c3 = *Belgrado 1989*) 18. ... b5; 19. ♖e1 ♙e7; 20. ♖d3 ♙d6; 21. g3 ♖b6; 22. ♙f3 ♙c8; 23. ♙fa1 ♙f5; 24. ♖c5 ♖c4; 25. ♖e2 *Manila 1990*)

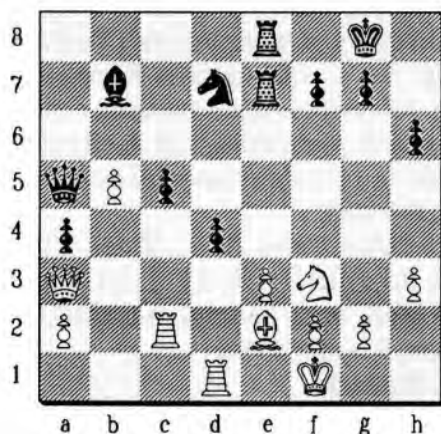
14. b5

Una nuova mossa. In Karpov-Short ad Amsterdam 1991 si ebbe 14. a3 ♖d7; 15. b5 c5; 16. ♖:d5 ♙:d4!; 17. ♙ad1 (17. e:d4 ♙:e2; 18. ♙fe1!?) 17. ... ♖e5!; e recentemente in Short-Hulak Debrecen 15. b:a5 ♙:a5;

14. ... c5; 15. d:c5 b:c5; 16. ♙ac1 ♙:c3; 17. ♙:c3 ♖d7; 18. ♙c2 ♙b6; 19. ♙d1 ♙e7; 20. h3 ♙ae8; 21. ♙b2 a4; 22. ♙f1

L'idea di Timman è chiara: superproteggere l'♙ in e2, prevenendo con ciò l'apertura della linea e dopo la spinta ♙d4. Il ♙ in f1 si trova esposto. Non andava 22. ♙f1? d4!; 23. e:d4 ♙:f3; 24. g:f3 e il ♙ in più non è sufficiente compenso per la debolezza dell' arrocco.

22. ... ♙a5!; 23. ♙a3 d4!?



Un ambizioso sacrificio di ♙, basato su diversi motivi, inclusa la pericolosa posizione del ♙ bianco in f1.

24. e:d4 ♙e4; 25. ♙c3!

Una difesa sottile, se subito 25. ♙cd2 c4!; 26. ♙:c4 ♙:f3; 27. g:f3 (27. ♙:f3??

♙:d2!; 28. ♙:d2 ♙e1 + #;) 27. ... ♙c7; con la doppia minaccia 28. ... ♙:c4 +; e 28. ... ♙h2;

25. ... ♙a8!;

Sacrificando il ♙. L'idea, dopo 25. ... ♙c7; 26. ♙cd2 ♙:f3; 27. ♙:f3 di continuare l'attacco con 27. ... ♙h2; risulta sterile, per via di 28. g3!.

26. ♙cd2 c:d4; 27. ♙:d4 ♖f6; 28. ♙a3!

Con l'evidente idea di semplificare la posizione dopo 29. ♙:e7 ♙:e7; 30. ♙d8 +.

28. ... ♙b7; 29. ♙d8

Timman preferisce semplificare la posizione, invece di prendere un secondo ♙, dopo 29. ♙:a4 ♖d5; mirando a 30. ... ♖c3; e 30. ... ♖f4; la posizione è di difficile valutazione.

29. ... ♖d5!; 30. ♙:e8 + ♙:e8; 31. ♙c4 ♙c8!; 32. ♖e5? ♙:g2 + ?!;

Dopo una serie di mosse energiche Short si lascia sfuggire l'occasione vincente, forse abbagliato dalla continuazione 33. ♙:g2 ♖e3 +; 34. ♙g3 ♙g2 +; 35. ♙f4 ♖:d1; o 35. ... ♖:c4; Vinceva 32. ... ♙:c4!; 33. ♖:c4 ♙:b5; 34. ♙c1 (34. ♙c1 ♖b6; 35. ♙d4 ♖:c4; o 34. ♙d4? ♙b1 +; 35. ♙e2 ♖f4 +; 36. ♙e3 ♖:g2 +; 37. ♙e2 ♙e1 + #;) ♖b6!; 35. ♙b2 e ora non 35. ... ♙d3 +; 36. ♙g1 ♙:c4; 37. ♙:b5 ♙:b5; 38. ♙b1 e il Bianco recupera il pezzo, ma la mossa da problema 35. ... ♙c6!!; e dopo 36. ♙d4 36. ... ♙d5!;

33. ♙g1 ♙e4; 34. ♙d4 ♖f6!; 35. ♙:f7 + ♙h8!!; 36. ♙h2?

Con la semplice 36. ♙c4 il Bianco si creava buone possibilità di vittoria.

36. ... ♙:b5!; 37. ♙g3 ♙b1; 38. ♙e4!?

Contro il rischio di prendere matto in h1, si poteva giocare 38. ♖f3.

38. ... ♙:e4; 39. ♙g6 ♙d4; 40. ♖f7 + ♙g8; 41. ♖:h6 + ! ♙f8;

Se 41. ... g:h6; 42. ♙f5 + e 43. ♙:c8 = 42. ♖f5 ♙c5; 43. ♖:g7! ♙:g7; 44. ♙f5 +

♙f8; 45. ♖:c8 ♜:c8; 46. ♜a3 + ♙g7;

Dopo la caduta del ♙ in a4 la patta è inevitabile. 1/2

Short - Timman 2^a match

1. e4 e5; 2. ♘f3 ♘c6; 3. ♖b5 a6; 4. ♖a4 ♘f6; 5. 0-0 ♖e7; 6. ♜e1 b5; 7. ♖b3 d6; 8. c3 0-0; 9. h3 ♖b7; 10. d4 ♜e8; 11. ♘bd2 ♖f8; 12. ♖c2 ♘b8!?!; 13. a4 ♘bd7; 14. ♖d3 c6; 15. b3 g6; 16. ♜c2 ♖g7!?!; 17. ♖b2 ♜c7; 18. ♜ad1 ♜ac8; 19. ♜b1 ♘h5; 20. ♖f1 b:a4; 21. b:a4 d5!; 22. ♜a2 ♜cd8; 23. ♜c1?! ♖h6; 24. e:d5 c:d5; 25. c4? e4!; 26. c:d5 ♜f4; 27. ♜b1 e:f3; 28. ♜:e8 + ♜:e8; 29. ♘:f3 ♜f5; 30. ♖c4 ♘f4; 31. ♖c1 ♖:d5!; 32. ♖:d5 ♘:d5; 0-1

Timman - Short 3^a match

1. d4 d5; 2. c4 e6; 3. ♘c3 ♘f6; 4. ♖g5 ♖e7; 5. e3 0-0; 6. ♘f3 h6; 7. ♖h4 b6; 8. ♖e2 ♖b7; 9. ♖:f6 ♖:f6; 10. c:d5 e:d5; 11. 0-0 ♜e8;

Giocabile è anche 11. ... ♘c6; 12. ♜c1 ♜e8; 13. ♘e1 a5; Timman - Short Lucca 1989.

12. b4 c6; 13. ♜b3 a5; 14. b5 c5; 15. d:c5 b:c5; 16. ♜ac1 ♖:c3; 17. ♜:c3 ♘d7; 18. ♜fd1 ♜b6;

Dopo 18. ♜c2 si rientrava nella posizione giocata al primo turno.

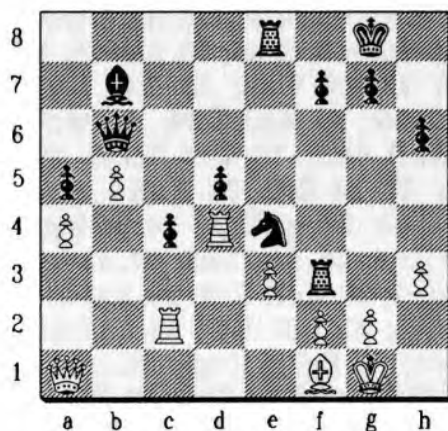
Timman probabilmente non sottovalutava più la pericolosità della spinta d4.

19. ♖f1 ♜ac8; 20. h3 ♘f6; 21. ♘d2 c4!?!; Una mossa antiposizionale.

22. a4 ♜e6; 23. ♜c2 ♜ce8; 24. ♘f3 ♘e4; 25. ♜a1 ♜f6; 26. ♜d4?

Dopo 26. ♘d4 ♜g6; seguita da ♖c8 la posizione è di difficile valutazione.

26. ... ♜:f3!;



27. g:f3 ♜g6 +; 28. ♖g2

Dopo 28. ♖h2 ♘g5!; 29. ♜d1 ♘:f3 +; 30. ♜:f3 ♜:c2; oppure 28. ♖h1 ♘g3 +;

28. ... ♘g5!; 29. ♜c1

Non serviva 29. ♜d1 ♘:f3 +; 30. ♜:f3 ♜:c2;

29. ... ♘:f3 +; 30. ♖f1 ♘h2 +; 31. ♖gl ♘f3 +; 32. ♖f1 ♘:d4; 33. ♜:d4 ♜f5;

Il Nero è rimasto con un pedone di vantaggio e con una migliore posizione.

34. ♖g1

Necessaria perchè dopo 34. ♜b6 ♜d3 +; 35. ♖g1 ♜d2; 36. ♜f1 ♖c8; il pedone a5 è difeso.

34. ... ♜e5; 35. ♜a7 ♜c8; 36. ♖f1

Dopo 36. ♜:a5 ♜g5; 37. ♖f1 ♜f5; con attacco pericoloso.

36. ... ♜g5; 37. ♜d4 ♜f5; 38. f4 ♜g6; 39. ♖f2 ♖h7; 40. ♜d1?

Dopo una tenace difesa, Timman mette il piede in fallo,

40. ... ♜c2 +; 41. ♜d2 ♜:a4!; 42. b6

Non andava 42. ♖:d5 ♖:d5; 43. ♜:d5 c3; 44. ♜a2 ♜b4; con l'idea 45. ... ♜b1.

42. ... ♜b4; 43. ♜b2 ♜e7; 44. ♜a2 ♜h4 +; 0-1

Short - Timman 4^a match

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 ♖c6; 6. ♗g5 e6; 7. ♗d2 ♗e7; 8. 0-0-0 0-0; 9. f4 h6; 10. ♗h4 e5; 11. ♖f5 ♗:f5; 12. e:f5 ♗a5; 13. ♖b1 ♗fe8; 14. ♖c4 ♗b4; 15. ♖b3 ♗:f4; 16. ♗:f4 e:f4; 17. ♗hf1 ♖h5; 18. ♗e1 ♗ad8; 19. ♖d5 ♗g5; 20. h4 ♗f6; 21. ♖:f6 + ♖:f6; 22. ♗:f4 ♗e2; 23. g4 ♗g2; 24. g5 h:g5; 25. h:g5 ♗:g5; 26. ♗h4 ♗h5; 27. a3 ♖f8; 28. ♖c4 ♖e7; 29. ♗df1 ♗c8; 30. ♗e2 ♗h6; 31. ♗f2 ♖c6; 32. ♗d1 ♖d7; 33. b3 ♖de5; 34. f6 ♗d8; 35. f:g7 + ♖:g7; 36. ♗h4 ♗dh8; 37. ♗f2 ♗g6; 38. b4 ♗h2; 39. ♗f1 b6; 40. ♖b5 ♗h3; 41. ♖b2 ♖d8??; 42. ♗h4 ♖e6; 43. ♗f6 + ♗:f6;

Se 43. ... ♖g8; segue 44. ♗:e5 d:e5; 45. ♗:f7 ♗g7; 46. ♗f5 ♗c3; 47. ♖c4 ecc.

44. ♗:f6 ♖d4; 45. ♗d3 d5; 46. ♗6f4 ♖df3; 47. ♗d1 ♗h2; 48. ♗a6 d4; 49. ♗f1 ♗h3; 50. ♗e2 ♖d2; 51. ♗g1 + ♖h7; 52. ♖c1 ♖ec4; 53. ♗:c4

Vinceva rapidamente 53. ♗d3 + ♖h6; 54. ♗f6 + ♖h5; 55. ♗:f7.

53. ... ♖:c4; 54. ♗:f7 + ♖h6; 55. ♗:a7 ♗c3; 56. ♗a8 ♖h7; 57. ♗d1 ♖e3; 58. ♗:d4 ♗:c2 +; 59. ♖b1 ♗h2; 1-0

Timman - Short

5^a match

1. d4 d5; 2. c4 e6; 3. ♖c3 ♖f6; 4. c:d5

Timman nonostante debba recuperare un punto di svantaggio, probabilmente per non entrare nel tipo di gioco preferito da Short, sceglie la variante del cambio.

4. ... e:d5; 5. ♗g5 c6; 6. e3 ♗f5; 7. ♗f3 ♗g6; 8. ♗:f6 ♗:f6; 9. ♗:f6 g:f6;

La brutta struttura pedonale del Nero è compensata dal possesso della coppia degli ♗.

10. ♗d1 ♖d7; 11. ♗d3 ♖b6; 12. ♖ge2 ♖d7; 13. e4 d:e4; 14. ♗:e4 ♗e8; 15. ♗d3 ♖b4;

Il Nero conferisce grande dinamicità

ai propri pezzi.

16. 0-0 ♖c7; 17. ♖g3 ♗:c3; 18. b:c3 ♖a4; 19. f4

Timman preferisce complicare piuttosto di giocare 19. ♗:g6 f:g6; 20. ♗c1 f5; 21. ♗c2.

19. ... ♖:c3; 20. f5 ♖:d1; 21. ♗:d1 ♗e7; 22. ♖f2 ♗d8; 23. f:g6 f:g6;

Un finale interessante con il materiale all'incirca pari.

24. ♖e2 f5; 25. g3 b5; 26. ♗c2 ♖b6; 27. ♖c1 a5; 28. a4 ♗d6; 29. ♗d3 ♗de6; 30. ♗d1 ♗e1; 31. d5 ♗h1; 32. d6

Contro il gioco attivo del Nero le speranze del Bianco sono affidate a questo ♗.

32. ... ♗d7; 33. ♖g2 ♗e1; 34. ♖e2 ♖c5; 35. ♖f2 ♗h1; 36. ♖g2 ♗:d1;

Il Nero vuole vincere a tutti i costi nonostante il pezzo in meno.

37. ♗:d1 ♗:d6; 38. ♗c1 +

Il cambio delle ♗ creerebbe grossi problemi al Bianco, come fermare con il lento ♖ i ♗ neri?

38. ... ♖b4; 39. a:b5 c:b5; 40. ♗b1 + ♖c5; 41. ♖f2 a4; 42. ♖c3 ♗b6; 43. ♗c1 ♖d4; 44. ♖e2 + ♖d3; 45. ♗c3 + ♖d2; 46. ♗a3 ♗d6; 1/2

Short - Timman

6^a match

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. ♗b5 a6; 4. ♗a4 ♖f6; 5. 0-0 ♖:e4; 6. d4 b5; 7. ♗b3 d5; 8. d:e5 ♗e6; 9. ♗e2 ♗e7; 10. ♗d1 0-0; 11. c3 ♖c5; 12. ♗c2 ♗g4; 13. b4 ♖a4; 14. ♖f4 ♗d7; 15. ♗d3 g6; 16. ♗:d5 ♗:d5; 17. ♗:d5 ♖b6; 18. ♗d1 ♗ad8; 19. ♗e1 ♖d5; 20. ♗h6 ♗fe8; 21. a4 ♗:f3; 22. g:f3 ♗f8; 23. ♗:f8 ♖:f8; 24. e6 f6; 25. a:b5 a:b5; 26. ♖f1 ♖e5; 27. ♗e4 ♖f4; 28. ♖a3 c6; 29. ♖c2 ♖:e6; 30. ♗a6 ♗d6; 31. ♖d4 ♖:d4; 32. c:d4 ♗:d4; 33. ♗:c6 ♖:c6; 34. ♗:e8 + ♖:e8; 35. ♗:c6 ♖e7; 36. ♗c7 + ♖e6; 37. ♗:h7 ♗:b4; 38. ♗b7 g5; 39.

♖b6 + ♗e5; 40. f4 + g:f4; 41. ♔g2 ♖b3;
 42. h3 ♗f5; 43. ♖c6 ♗g5; 44. ♖c5 + f5;
 45. ♖d5 ♖b2; 46. ♗f3 ♖b3 +; 47. ♗g2
 b4; 48. ♖b5 ♗g6; 49. ♖b6 + ♗h5; 50.
 ♖b8 ♗h4; 51. ♖h8 + ♗g5; 52. h4 +
 ♗g6; 53. ♖g8 + ♗f7; 1/2

Timman - Short

7^a match

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. ♗b5 a6; 4. ♗:c6

Pur in svantaggio, Timman preferisce per prima cosa neutralizzare l'aggressività del suo giovane avversario. Come insegnano Lasker e Fischer la tranquilla variante del cambio non è poi così priva di veleno come sembra a prima vista.

4. ... d:c6; 5. 0-0 ♗d6; 6. ♖a3!? ♗e6;
7. ♗e2 f6; 8. ♖d1 g5?!

Dopo 34 minuti di riflessione Short da via libera al proprio temperamento!

9. d4! g4; 10. ♖e1 0-0-0; 11. ♗e3 h5?!
12. d5! c:d5; 13. e:d5 ♗f7; 14. c4 ♗d7;
15. d6!? ♗c6; 16. c5 ♖h6; 17. b4 ♗a4;
18. ♖c4! ♖d7;

Dopo 18. ... ♗:b4; spettacolare sarebbe stato 19. d:c7! ♖:d1; 20. ♗:d1 ♗:c7?;
(20. ... ♗:c5;) 21. ♖b1 ♗:c4; 22. ♖:b7 +!
♗:b7; 23. ♗d7 + ♗b8; 24. c6 e poi matto.

19. ♖a5! c6; 20. ♖d3 ♖f5; 21. a3 ♗b8;
22. ♖b2! ♗b5; 23. ♗e1

Preparando l'esecuzione della ♗ nera.

23. ... ♖:e3; 24. f:e3 ♗h6; 25. ♗h1!

La precipitosa 25. a4 dopo 25. ... ♗:e3 +; 26. ♗:e3 ♗:b4; rimetterebbe tutto in discussione.

25. ... h4; 26. a4 ♗:a5; 27. b:a5 g3; 28.
h3 ♗g5; 29. ♖d3 ♗a8; 30. ♖ab1 ♖e8; 31.
♖b6 ♗d5; 32. e4 1-0

Short - Timman

8^a match

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. ♗b5 a6; 4. ♗a4

♖f6; 5. 0-0 ♖:e4; 6. d4 b5; 7. ♗b3 d5; 8.
 ♖:e5 ♖:e5; 9. d:e5 c6; 10. ♖d2!? ♖:d2;
 11. ♗:d2 ♗e7; 12. ♗h5 ♗e6; 13. c3 ♗d7;
 14. ♗g5 ♗f5; 15. ♖fe1 ♗g6; 16. ♗h4
 ♗:g5; 17. ♗:g5 0-0; 18. ♖ad1 ♖fe8; 19.
 ♖e3 ♗f5; 20. ♗:f5 ♗:f5; 21. h3 h5; 22.
 ♖de1 ♖ed8; 23. ♗d1 g6; 24. b4 c5; 25.
 b:c5 ♖ac8; 26. a4 ♖:c5; 27. a:b5 a:b5;
 28. g4 1/2

Timman - Short

9^a match

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. ♗b5 a6; 4. ♗:c6
d:c6; 5. 0-0 ♖e7!?; 6. ♖:e5?! ♗d4; 7.
♗h5 g6; 8. ♗g5 ♗g7; 9. ♖d3 f5!; 10. e5
c5; 11. b3! h6;

Se 11. ... ♗:a1?; 12. ♖c3 e poi ♗b2

12. ♗g3 f4; 13. ♗f3 ♗f5!; 14. ♗:b7?!
♗e4; 15. ♗:c7 ♗:d3; 16. c:d3 ♗:e5;

Perchè non 16. ... ♗:a1; 17. ♖c3 ♖c8;
18. ♗b7 ♗:e5; 19. ♗a3 ♗:c3; 20. ♖:a1
♗:a1; ?

17. ♗b7 ♖b8; 18. ♗:a6 f3;

Short disdegna ancora una volta la ♖ in a1.

19. ♖c3 f:g2; 20. ♖e1

Non 20. ♗:g2 per 20. ... ♗g4 +; 21.
♗h1 ♗h3;

20. ... 0-0; 21. ♗e6 + ♖f7; 22. ♖d1

Interessante era 22. ♖e2

22. ... ♗:a1;

Non è mai troppo tardi !

23. ♗:e5 ♗:e5; 24. ♖:e5 ♖c6; 25. ♖:c5
♖b4; 26. ♗a3 ♖:d3; 27. ♖c6 ♖a8; 28.
♖d6 ♖:a3; 29. ♖:d3 ♖:a2; 30. ♖e3 ♗g7;
31. ♗:g2 ♖a5; 32. ♖d4 ♖b5; 33. b4 ♖bb7;
34. ♖c4 ♖fc7; 35. ♖g4 ♖d7; 36. h4 h5;
37. ♖g5 ♖:b4; 38. d4 ♖f7; 39. ♖d5 ♖b2;
0-1

Short - Timman

10^a match

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. ♗b5 a6; 4. ♗a4

4.f6; 5. 0-0 ♖e7; 6. ♜e1 b5; 7. ♙b3 d6;
 8. c3 0-0; 9. h3 ♙b7; 10. d4 ♜e8; 11.
 ♘bd2 ♙f8; 12. d5 ♘b8; 13. ♘f1 ♘bd7;
 14. ♘g3 ♘c5?!; 15. ♙c2 a5; 16. ♘h2 g6;
 17. ♙f3 h5; 18. ♙e3 ♘fd7; 19. ♜ad1
 ♙e7; 20. ♘gf1 ♙g7; 21. ♙c1 c6; 22. b4!
 a:b4; 23. c:b4 ♘a4?!; 24. d:c6 ♙:c6; 25.
 ♙b3 ♜ad8; 26. ♙g3 ♘f8; 27. ♘f3 ♘e6;
 28. ♘g5! ♘:g5; 29. ♙:g5 ♙f6; 30. ♙:f6
 ♙:f6; 31. ♜d3 h4?; 32. ♜f3! h:g3; 33.
 ♜:f6 g:f2+; 34. ♙:f2 ♜e7; 35. ♜:g6+
 ♙h7; 36. ♜g3 d5; 37. e:d5 ♙:d5; 38.
 ♜d3 ♘b6; 39. ♘e3 ♜ed7; 40. ♘:d5 1-0

Timman - Short *11^a match*

1. d4 d5; 2. c4 e6; 3. ♘c3 ♘f6; 4. c:d5
 e:d5; 5. ♙g5 c6; 6. ♙c2 ♙e7; 7. e3
 ♘bd7; 8. ♙d3 ♘h5; 9. ♙:e7 ♙:e7; 10.
 ♘ge2 ♘b6; 11. 0-0-0 g6; 12. ♙b1 ♘g7;
 13. ♘g3 ♙d7; 14. ♜c1 0-0-0; 15. ♘a4
 ♘:a4; 16. ♙:a4 ♙b8; 17. ♜c3 b6; 18.
 ♜a3 ♙e8; 19. ♙c2 ♜c8; 20. ♜c1 ♙d7;
 21. ♙d2 h5; 22. ♜b3 ♘e6; 23. ♜bc3 h4;
 24. ♘e2 ♙d6; 25. h3 ♜hd8; 26. ♘g1 g5;
 27. ♘f3 f6; 28. ♜3c2 ♘g7; 29. ♙a1 ♙f5;
 30. ♘e1 ♙b7; 31. ♜c3 ♙:d3; 32. ♘:d3
 ♘f5; 33. ♙c2 ♘e7; 34. ♙a4 ♙a8; 35. a3
 ♙d7; 36. ♘b4 ♙b7; 37. ♜b3 c5?!; 38.
 ♙:d7+ ♜:d7; 39. d:c5 d4; 40. e:d4
 ♜:d4; 41. ♘d3 ♘d5; 42. ♙b1 ♜e8; 43.
 c:b6 a:b6; 44. a4 ♙a7; 45. a5 b:a5; 46.
 ♜c5 ♘b4; 47. ♜:a5+ ♙b6; 48. ♘:b4
 ♜:b4; 49. ♜aa3 ♜e1+; 50. ♙c2 ♜e2+;
 51. ♙c1 ♙b5; 52. ♜:b4+ ♙:b4; 53. ♜f3
 ♜e1+; 54. ♙d2 ♜g1; 55. ♙e2 ♙c4; 56.
 ♜:f6 ♜:g2; 57. ♙f1 ♜h2; 58. ♜f3 ♜h1+;
 59. ♙g2 ♜b1; 60. ♜f5 ♜:b2; 61. ♙f3
 ♜b1; 62. ♜:g5 ♜f1; 63. ♜f5 ♜g1; 64.
 ♜h5 ♜f1; 65. ♜:h4+ ♙d5; 66. ♜f4 ♙e5;
 67. ♙g2 ♜a1; 68. ♜f8 ♙e6; 69. h4 ♙e7;
 70. ♜f4 ♜a8; 71. ♙h3 ♜h8; 72. ♙g4
 ♜g8+; 73. ♙h5 ♙e6; 74. ♙h6 ♙e5; 75.

♜a4 ♜g2; 76. f3 ♜g3; 77. ♜e4+ ♙f5;
 78. ♜e8 ♜g6+; 79. ♙h7 ♜f6; 80. ♙g7
 ♜g6+; 81. ♙h7 ♜f6; 82. ♜e7 ♜a6; 83.
 ♜f7+ ♙e6; 84. ♙g7 ♜a1; 85. ♜f6+ 1-0

Short - Timman *12^a match*

1. e4 e5; 2. ♘f3 ♘c6; 3. ♙b5 a6; 4. ♙a4
 ♘f6; 5. 0-0 ♘:e4; 6. d4 b5; 7. ♙b3 d5; 8.
 d:e5 ♙e6; 9. c3 ♙c5; 10. ♘bd2 0-0; 11.
 ♙c2 f5; 12. ♘b3 ♙b6; 13. ♘fd4 ♘:d4; 14.
 ♘:d4 ♙:d4; 15. ♙:d4! c5; 16. ♙d1 h6;
 17. f3 ♘g5; 18. ♙e3 ♜c8; 19. ♙d2 a5; 20.
 ♜ad1 ♙e7; 21. ♙b1 ♙h8; 22. ♜fe1 ♜c7;
 23. ♙f2 b4; 24. h4 ♘h7; 25. ♙d3 g5; 26.
 ♙a6 ♜fc8; 27. ♜e2 ♜c6; 28. ♙d3 g:h4;
 29. f4 ♜g8; 30. ♙f3 b:c3; 31. b:c3 ♜b6;
 32. ♙c2 ♜g4; 33. ♙h2 ♜b8; 34. ♜:d5
 ♙:d5; 35. ♙:d5 ♜:f4; 36. ♙:c5 ♙g7; 37.
 ♙d4 ♜e8; 38. ♙d6 ♙g3+; 39. ♙g1 h3;
 40. ♜f2 h2+; 41. ♙h1 ♜:d4; 42. ♙:d4
 ♘f6; 43. ♜e2 ♘h5; 44. e6+ ♙g7; 45.
 ♙:h2 f4; 46. ♙g6 1-0

Timman - Short *13^a match*

1. c4 e6; 2. ♘c3 d5; 3. d4 ♘f6; 4. c:d5
 e:d5; 5. ♙g5 c6; 6. ♙c2 ♙e7; 7. e3
 ♘bd7; 8. ♙d3 0-0; 9. ♘ge2 ♜e8; 10. 0-0
 g6!; 11. f3 ♘h5; 12. ♙:e7 ♙:e7; 13. e4
 ♘b6; 14. e5 c5; 15. g4 ♘g7; 16. ♘f4 ♙e6;
 17. ♙f2 ♜ec8; 18. ♘fe2 ♙d7; 19. ♜ae1
 ♘e6; 20. f4?! c:d4; 21. ♘:d4 ♘:d4; 22.
 ♙:d4 ♙:g4; 23. e6 f:e6; 24. f5 ♙c5!; 25.
 ♙:c5 ♜:c5; 26. f:g6 h:g6; 27. ♜f6 ♜c7;
 28. ♘b5 ♜g7; 29. ♘d4 ♘d7; 30. ♜f4 ♙f5;
 31. ♘:e6 ♙:e6; 32. ♜:e6 ♘c5; 33. ♜e3
 ♘:d3; 34. ♜:d3 ♜d7; 35. ♜fd4 ♜ad8; 36.
 ♙g2 ♜e8; 37. ♜:d5 ♜:d5; 38. ♜:d5
 ♜e2+; 39. ♙g3 ♜:b2; 1/2

L'altra metà del cielo

La campionessa del mondo si prepara alla difesa del titolo.

Il ritorno della Xie Jun ai tornei

a cura della redazione

In vista del match per il titolo mondiale la cinese Xie Jun è finalmente ritornata sulla scena delle competizioni internazionali. La partecipazione alle competizioni maschili è stata una scelta necessaria per poter raggiungere una preparazione tecnica e agonistica tale da poter difendere adeguatamente il proprio titolo. I risultati non sono stati confortanti, anche se il gioco della cinese è stato a volte di alto livello.

Hickl - Xie Jun

Bank Hofmann (1992)

1. g3 g6; 2. ♖g2 ♖g7; 3. c4 ♖f6; 4. ♖f3 0-0; 5. 0-0 c6; 6. ♖c2 d5; 7. b3 ♖g4; 8. ♖b2 ♖bd7; 9. d3 ♖e8; 10. ♖c3 e5; 11. h3 ♖:f3; 12. ♖:f3 ♖f8; 13. e3 ♖e6; 14. ♖e2 d4; 15. e:d4 ♖:d4; 16. ♖:d4 e:d4; 17. ♖fe1 ♖d7; 18. b4 ♖f6; 19. ♖g2 ♖f5; 20. h4 ♖e5; 21. ♖e4 ♖f3 +; 22. ♖h1 ♖ad8!; 23. ♖f4 ♖e1; 24. ♖a4

Se 24. ♖d2 ♖:d3;

24. ... ♖:d3; 25. ♖:a7 ♖d2; 26. ♖:b7

Dopo 26. ♖a3 ♖d3- +;

26. ... ♖:b2- +; 27. ♖:f7 d3; 28. ♖b1 ♖d4;

Se 28. ... ♖:b1; 29. ♖:g7 + ♖h8; 30. ♖:h7 + ♖g8; 31. ♖g7 + #

29. ♖:c6 ♖e2; 30. ♖f4 ♖e5; 31. ♖d5 + # ♖h8; 32. ♖b6 ♖f8; 33. ♖:f8 + ♖:f8; 34. ♖g1 d2; 35. f4 ♖c3; 36. ♖f1 ♖e8; 37. ♖b3 1-0

Infatti seguirebbe 37. ... ♖:b3; 38. a:b3 d1 = ♖;

Xie Jun - Brunner

Bank Hofmann (1992)

1. e4 c5; 2. ♖f3 e6; 3. d3 ♖c6; 4. g3 g6; 5. ♖g2 ♖g7; 6. 0-0 ♖ge7; 7. c3 0-0; 8. ♖e3 d6; 9. ♖a3 b6; 10. d4 c:d4; 11. ♖:d4 ♖b7; 12. ♖a4 d5; 13. e:d5 ♖:d4; 14. ♖:d4 ♖:d4; 15. ♖:d4 ♖:d5; 16. ♖fd1 ♖:g2; 17. ♖:g2 ♖c7;

Dopo 17. ... ♖:d4; 18. ♖:d4 ♖fd8; 19. ♖ad1 il Bianco conquista la colonna d.

18. ♖d7 ♖:d7; 19. ♖:d7 ♖d5; 20. ♖d1 ♖fd8; 21. ♖:d8 + ♖:d8; 22. ♖f3

Errato sarebbe stato 22. c4? per 22. ... ♖e3 +;

22. ... ♖c8; 23. ♖e2 ♖f8; 24. ♖d4 ♖e7; 25. ♖a4 a5; 26. ♖c4 ♖:c4;

Interessante poteva essere 26. ... ♖d7!?

27. ♖:c4 a4?!;

Con 27. ... f6; seguita da ♖d7/♖c6 la patta è assicurata.

28. ♖d3 f6; 29. ♖e3 b5; 30. ♖c2 ♖d6; 31. c4! ♖b6;

Dopo 31. ... b:c4 +; 32. ♖:c4 seguirebbe ♖b5 con la caduta del ♖a4

32. c:b5 e5; 33. f4 e:f4; 34. g:f4 ♖c5; 35. ♖d4 ♖c4; 36. b3 a:b3; 37. a:b3 ♖d6; 38. ♖e6 + ♖:b5; 39. ♖f8 ♖b4; 40. ♖:h7 ♖e8; 41. ♖d4 ♖:b3; 42. ♖d5 g5; 43. ♖:g5!

Dopo 43. f:g5 f:g5; 44. ♖:g5 ♖f6 +; 45. ♖e6 ♖h5; 46. ♖f5 ♖c4; 47. ♖g6 ♖f4 +; 48. ♖f5 ♖h5; 49. h4 ♖d5; 50. ♖g4 ♖g7;

le speranze di patta aumentano.

43. ... f:g5; 44. f:g5 ♖g7; 45. h4 ♖h5;
46. ♕e6 ♕c4; 47. g6 ♕d4; 48. ♕f7A 1-0

Xie Jun - Charlow
Alektine Open (1992)

1. e4 c5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4
♖f6; 5. ♖c3 e6; 6. ♖db5 d6; 7. ♖f4 e5; 8.
♖g5 a6; 9. ♖a3 ♖e6; 10. ♖c4 ♖c8; 11.
♖e3 ♖e7; 12. ♖:f6 ♖:f6; 13. ♖cd5 ♖g5;
14. c3 0-0; 15. ♖e2 g6; 16. 0-0 ♖h8; 17.
♖h1 f5?!

Confuso è sviluppare il gioco con 17.
... ♖e7; 18. ♖d3 ♖:d5; 19. ♖:d5 ♖:d5;
20. ♖:d5 ♖c7;

18. e:f5 g:f5; 19. f4! ♖h6; 20. ♖d3 e4;
21. ♖c2

Parafrasando Nimzowitsch si potreb-

be dire: *i cavalli come bloccatori ideali.*

21. ... ♖h4; 22. ♖e1 ♖h5; 23. ♖b6
♖cd8; 24. ♖b3 ♖:b3?;

Meglio era 24. ... ♖f6;

25. a:b3 ♖e7; 26. ♖ed5 ♖g6; 27. ♖d1
♖h4; 28. g3 ♖h3; 29. ♖c7 ♖f7?;

Dopo 29. ... ♖g8; 30. ♖e6 ♖de8; (30.
... ♖h4; 31. ♖d4 + ♖g7; 32. ♖f2) 31.
♖d4 + ♖g7; 32. ♖:d6 con posizione mi-
gliore.

30. ♖e6 ♖e8; 31. ♖d4 + ♖g8; 32. ♖d5
Se 32. ♖:d6? ♖f6;

32. ... ♖f8; 33. ♖d4 ♖g6; 34. ♖c4 ♖f8;
35. ♖e6 ♖:e6;

Disperazione!

36. ♖:e6 ♖g7; 37. ♖e3 ♖f6; 38. ♖c8
♖h4; 39. ♖:b7 + ♖h8; 40. ♖f2 ♖f3; 41.
♖c8 ♖g8; 42. ♖:a6 ♖g6; 43. ♖c4 + ♖g7;
44. ♖a7 + 1-0

Designata dalla sorte, la sfidante della Xie Jun

Sorpresa a Monaco, Zsu. Polgar eliminata

Grande sorpresa per l'eliminazione di Zsu Polgar, per opera della Joseliani, dalla corsa per il titolo di campione mondiale femminile. Tutto lasciava supporre una facile affermazione dell'ungherese dopo la netta affermazione al torneo di selezione svoltosi recentemente a Shanghai. Giocatrice in netta crescita, abituata a partecipare ai tornei maschili con buoni risultati, Zsuzsa grazie anche ai suoi 100 punti Elo in più dell'avversaria, affrontava il match con molta sicurezza. Dopo l'uno due iniziale il match sembrava avviato lungo i binari prestabiliti, ma dopo tre patte alla 6a partita la Joseliani vinceva e nell'8a riportava il match in parità. Seguiva un mini match su due partite brevi che però terminava ancora in parità, a norma di regolamento veniva estratta la sfidante: la sorte premiava la georgiana.

Joseliani - Polgar Zsu
6ª del match (1993)

1. d4 d5; 2. ♖f3 ♖f6; 3. c4 d:c4; 4. ♖c3
c6; 5. a4 ♖g4; 6. ♖e5 ♖h5; 7. g3 e6; 8.
♖g2 ♖b4; 9. ♖:c4 ♖d5; 10. ♖b3 ♖a6?!
11. 0-0 0-0; 12. e4 ♖dc7?!

13. ♖f4 ♖c8;
14. ♖a2! ♖e7; 15. ♖:b7 ♖:d4; 16. ♖a5
♖b8; 17. ♖:c6 ♖:b2; 18. ♖c1!? ♖a3!; 19.
♖c4 ♖b6; 20. ♖c3 ♖:a2?!

Era preferibile 20. ... ♖c5; 21. ♖c4
♖:f2 +; 22. ♖h1 ♖d4; 23. ♖e1 ♖:a2!;

21. ♖c4 ♖b4; 22. ♖:b4 ♖:b4; 23. ♖:a2
♖:a2!; 24. ♖:a3 ♖a6; 25. ♖b5 ♖c8; 26.
♖:a7 ♖c4; 27. a5 ♖c5; 28. ♖d2 f6; 29.
♖b1 ♖c2!; 30. ♖e3 ♖c3; 31. ♖a1?! ♖e2!;
32. ♖c1 ♖:c1 +; 33. ♖:c1 ♖d3; 34. ♖e3
♖:e4; 35. ♖f1 ♖:f1; 36. ♖:f1 ♖f7; 37.
♖e2 ♖e8; 38. ♖d3 ♖d6; 39. ♖c6 ♖d7;
40. ♖d4 e5; 41. ♖c2 ♖c6; 42. f4 ♖d5; 43.

f:e5 f:e5; 44. ♖b6 ♖c6; 45. ♖c3 ♖c8!; 46. ♖d8 ♖c5?; 47. ♖e1 ♖d5; 48. ♖d3 ♖a7; 49. ♖b6 ♖c6; 50. ♖b3 g5; 51. ♖c3 h5?; 52. ♖e1 h4?; 53. g:h4 g:h4; 54. ♖f3 h3;

55. ♖g5 ♖d4; 56. ♖d3 ♖b4+; 57. ♖e3 ♖bc2+; 58. ♖d2 ♖b4; 59. ♖:d4 e:d4; 60. ♖:h3 ♖e4; 61. ♖f2+ 1-0

La più giovane delle sorelle Polgar ancora in evidenza

Vittoria di Polgar e Bareev ad Hastings

Nonostante la presenza di G.M del calibro di Bareev (2670), Nunn (2595), Speelman (2590), e il non più giovane Polugajevskij (2640), la più giovane delle sorelle Polgar si è aggiudicata a pari merito con il favorito Bareev, la 68ª edizione del prestigioso torneo di Hastings. Particolare la formula del torneo, 8 i giocatori invitati che si sono dati battaglia in un doppio girone all'italiana. Da notare che Judit ha vinto entrambe le partite con Bareev.

Polgar J - Sadler
Hastings (1992)

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 a6; 6. f4 ♖bd7; 7. ♖f3 e5; 8. ♖f5 g6; 9. ♖e3 e:f4; 10. ♖ed5 ♖:d5; 11. ♖:d5 ♖e5; 12. ♖:f4

La posizione del Nero presenta già diverse debolezze.

12. ... ♖g7; 13. ♖e3 0-0; 14. ♖b6 ♖g4; Piuttosto di finire strangolato il Nero tenta la sorte.

15. ♖:a8 ♖h6; 16. ♖b6!
Noo era possibile 16. ♖:h6 ♖:h6; 17. ♖:h6 per 17. ... ♖h4+; .

16. ... ♖e7;
Altre mosse semplificano la posizione e lasciano il Nero in svantaggio di materiale.

17. ♖f3 d5; 18. ♖e2
Inutile era 18. ♖c7 per 18. ... ♖b4+;
18. ... ♖b4+; 19. ♖c3 ♖:e4; 20. 0-0!
Il Bianco preferisce restituire il pezzo

piuttosto che rimanere con il ♖ al centro.

20. ... ♖:e2; 21. ♖ae1

Ora l'iniziativa passa nelle mani di Judit, nel gioco praticato dai moderni GM questo è ormai il miglior modo di giocare.

21. ... ♖b5; 22. ♖d4

Dominio assoluto della grande diagonale nera, ora ♖h3 è minacciata veramente.

22. ... ♖d7; 23. ♖c7 ♖c6; 24. h3! ♖c8; 25. ♖f3!!

Il Nero per non perdere materiale ha dovuto sguarnirsi ulteriormente.

25. ... ♖f6; 26. ♖:d5!

Ammirevole è il coordinamento che Judit Polgar sa dare ai propri pezzi.

1-0

Polgar J. - Bareev
Hastings (1992)

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♖c3 ♖f6; 4. ♖g5 d:e4;

Petrosian giocava questa variante con l'idea di pattare e spesso riusciva a vincere, tanti altri invece riescono solamente a perdere!

5. ♖:e4 ♖bd7;

Giocabile ma meno promettente di 5. ... ♖e7; 6. ♖:f6 g:f6; che lascia il Nero con una struttura di ♖♖ debole ma con la coppia degli ♖♖.

6. ♖f3 h6!?

Non una novità, ma sicuramente una

strada nuova. Solitamente si continua con 6. ... ♖e7;

7. ♖f6 +

E' stato giocato 7. ♖f6 ♖f6; 8. ♖d3 ♖e7; 9. 0-0 ♖e4; 10. ♖e4 0-0; 11. c3 ♖d6; 12. ♖e1 c5; 13. ♖e2 c:d4; 14. c:d4 ♖f6; con un certo controgio per il Nero Gligoric-Akopian 1989.

7. ... ♖f6; 8. ♖e3 ♖d6; 9. ♖d3 b6; 10. ♖e5 ♖b7; 11. ♖b5 + ♖d7; 12. 0-0-0

La posizione del Bianco sembra migliore.

12. ... a6; 13. ♖b3 b5;

Il Nero prima di arroccare, cosa che darebbe un chiaro indirizzo strategico alla partita, cerca di sistemare meglio i propri pezzi leggeri.

14. c4!

Senza indugi e approfittando del fatto che l'♖b7 è indifeso, permettere al Nero ♖b6 e ♖d5 non era piacevole.

14. ... 0-0; 15. f4

Una mossa che consolida definitivamente la posizione del ♖ in e5.

15. ... ♖e4; 16. c5 ♖e7;

Chi avrebbe avuto il coraggio di giocare 16. ... ♖e5; ?

17. ♖d3 ♖g2;

Sembra una pazzia aprire la colonna g alla ♖ del Bianco, ma forse non c'era niente di meglio da fare.

18. ♖hg1 ♖d5; 19. ♖c2 f5;

Ecco l'idea difensiva del Nero, ma i buchi aumentano ...

20. ♖g6 ♖e8; 21. c6!

Non permette al Nero di consolidare con ♖c6 la posizione e inoltre scoordina l'azione dei pezzi.

21. ... ♖f8; 22. ♖e5 ♖h4; 23. ♖e2 ♖f6; 24. ♖h5 ♖ed8;

Con calma il Bianco ha preparato l'assalto ora arriva la botta finale.

25. ♖g7 + ! ♖g7; 26. ♖g1 + ♖h8;

Se 26. ... ♖h7; 27. ♖g4 ♖g6; 28. ♖h4

27. ♖f7 + ♖h7; 28. ♖h6 1-0

Infatti segue il matto dopo 28. ... ♖h6; 29. ♖f7 + ♖h8; 30. ♖g8 +

Vince J. Polgar nel match contro Spasski

Si è svolto a Budapest un match amichevole su 10 partite tra Judit Polgar e l'ex campione del mondo Boris Spasski. Il pronostico che vedeva la giovanissima campionessa Ungherese favorita è stato pienamente rispettato.

Polgar J. - Spasski

8ª match (1993)

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. ♖b5 a6; 4. ♖a4 ♖f6; 5. 0-0 ♖e7; 6. ♖e1 b5; 7. ♖b3 d6; 8. c3 0-0; 9. h3 ♖b8; 10. d4 ♖bd7; 11. ♖bd2 ♖b7; 12. ♖c2 ♖e8; 13. ♖f1 ♖f8; 14. ♖g3 g6; 15. b3 d5; 16. ♖g5! h6; 17.

♖h4! Una novità.

17. ... d:e4;

A 17. ... g5; segue 18. ♖g5 h:g5; 19. ♖g5 con grossi problemi per il Nero.

18. ♖e4 g5; 19. d:e5! ♖e4; 20. ♖e4 ♖e4; 21. ♖e4 g:h4; 22. ♖d4 ♖e7; 23. e6! f:e6; 24. ♖e5 ♖g7; 25. ♖d7 ♖g5; 26. ♖f3 ♖d8; 27. ♖g7 + ♖g7; 28. ♖e1 ♖c5; 29. ♖g4 ♖g6; 30. ♖f4 ♖b6; 31. ♖h6 + ♖g7; 32. ♖h4 ♖f6; 33. ♖f6 + ♖f6; 34. ♖e2 ♖d1 +; 35. ♖h2 ♖c1; 36. g4 ♖c3; 37. h4 ♖d3; 38. g5 + ♖e7; 39. g6 ♖f8; 40. ♖e6 ♖f3; 41. ♖g4 ♖f5; 42. ♖g3 1-0

			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Tot.
Judit Polgar	Un	2595	1/2	1	0	1	1/2	1/2	1/2	1	1/2	0	5.5
Boris Spasski	Fr	2565	1/2	0	1	0	1/2	1/2	1/2	0	1/2	1	4.5

La ricetta

*O s'io trovar sapessi un ricettario
di salubri efficaci ammonizioni!*

G.B. Fagiuoli, Rime piacevoli (1734)

A Enrico Paoli, maestro e ispiratore di tutti noi

Prepararsi alla competizione scacchistica diventa sempre più difficile, in particolare nel campo delle aperture. Di rado i giocatori dilettanti possono competere con i professionisti e addentrarsi nello studio di varianti complesse che con numerose divaricazioni arrivano alla ventesima, trentesima mossa e sempre più spesso anche alle soglie del finale: e ciò vale per ogni impianto o sistema delle aperture prescelte, così che si rischia in ogni momento di perdersi in un'intricata foresta di alberi giganteschi ed estremamente ramificati. In questo bosco non c'è scampo per Pollicino.

Coloro che i Francesi chiamano *amateurs*, *amano* sì gli scacchi, ma, frastornati dagli eventi della vita, al loro amore possono dedicare le poche ore libere che il lavoro e la famiglia concedono e, in sostanza, sono costretti a prepararsi alle competizioni riducendo al minimo l'estensione dei loro studi teorici e cercando di percorrere le vie meno battute.

Così, per evitare la macchinosa complicità e gli sviluppi interminabili delle moderne aperture, noi tutti cerchiamo il *colpo segreto*, l'apertura o

la variante poco conosciuta che ponga l'avversario di fronte all'imprevisto: un fischietto che faccia ballare il gigante, una verga fatata che ci permetta di vincere il diavolo, che sono i talismani a disposizione di Pollicino nelle favole lettoni, insomma noi tutti tentiamo con l'astuzia del buon senso di ovviare agli inconvenienti della nostra piccola statura (ma, detto fra noi, e lo vedremo presto, così fanno spesso anche i *grandi* della scacchiera).

Questa rubrica vorrebbe proporsi come una testimonianza di solidarietà nei confronti di quanti esplorano nella selva vie nuove o poco frequentate. Vorremmo stimolare la ricerca, suggerire impianti o varianti a partire dalle quali possa ognuno poi compiere le sue proprie personali investigazioni, poiché non sarebbe possibile e neanche utile prescrivere seguiti esaustivi o comunque conclusivi: con la loro divulgazione perderebbero immediatamente la loro magica efficacia. Percorreremo insieme un tratto di strada, ma al primo importante crocicchio noi ci fermeremo: poi Pollicino dovrà trovare il cammino da sé.

Prima ricetta: un'arma per il Bianco contro il Dragone

Non Pollicino, ma il grande Smyslov, novello S. Giorgio, nella quinta partita del suo terzo *match* contro Botvinnik (1958), aguzzò una sua lancia e trafisse il Drago. Riutilizzò l'asta nel settimo e

nono incontro con esiti di parità, ma poi la ripose nel Museo delle Armi Perdute, donde noi vogliamo rimuoverla e nuovamente brandirla.

Notizie, dati, statistiche

Non sarà inutile richiamare brevemente alla memoria gli eventi più importanti del Campionato del Mondo nel quindicennio che ebbe Botvinnik come protagonista (1948-63).

Dal 2 aprile al 16 maggio del 1948 cinque dei più validi giocatori dell'epoca si disputarono il massimo titolo rimasto vacante dopo la morte di Alechin (1946): nel torneo a girone quintuplo si classificò 1° Botvinnik con 14 punti e Smyslov, secondo, fu distanziato di ben tre punti (11), terzi a pari merito, ma nell'ordine, Keres e Reshevsky (10,5) e quinto Euwe (4). Già Smyslov si qualificava secondo al mondo (perse una sola partita con Botvinnik, una *Siciliana-Rauzer*, mentre le altre quattro finirono in parità), ma fu Bronstein il primo sfidante ufficiale nel 1951: dopo alterne vicende il *match* finì col pareggio (12 a 12) e Botvinnik conservò il titolo. Nel 1954 fu finalmente la volta di Smyslov e la storia si ripeté: 12 a 12! Nel dettaglio: $+ 7 = 10 - 7$. Nel 1957 Smyslov non perse l'occasione e vinse ($+ 6 = 13 - 3$), ma si fece spodestare nell'incontro di rivincita ($+ 7 = 11 - 5$). Botvinnik riuscì a sormontare anche l'ostacolo **Tal**, perdendo dapprima nel 1960 e vincendo nel 1961, ma contro lo scoglio **Petrosjan** il vascello del più grande *dilettante* della storia scacchistica dei nostri tempi s'infranse definitivamente (1963).

Statisticamente, in tutti e tre gli incontri degli anni '50 su un totale di 70 partite, Smyslov ne vinse diciotto, una in più dell'avversario! Così va il mondo: ma non a caso la ruota gira. Botvinnik, giocatore profondo e geniale, ma anche temprato come l'acciaio, versatile e multiforme come Pròteo, seppe nei mo-

menti decisivi far valere sul bonario e meno eclettico Smyslov la sua indole risoluta ed energica.

In particolare, specie nel terzo incontro, quello che più specialmente qui ci interessa, Botvinnik fece un uso tatticamente felice di quel procedimento che i militari chiamano l'*arte della sorpresa*, la quale provoca il disordine e lo scoraggiamento nelle file del nemico. Dopo aver giocato nel 1954 e nel 1957 contro Smyslov col Nero cinque volte la *Siciliana* e undici volte la *Francese*, improvvisamente tirò fuori dal cappelletto... la *Caro-Kann* e così vinse la prima e la terza partita. Col Bianco usò poi per la prima volta contro Smyslov la *Sämisch* e vinse la seconda e la sesta partita. Vasiliĭ, forse impreparato, certo sorpreso, dopo aver perduto tre partite di fila, si riscattò nel corso del *match* e vinse due volte (15^a e 19^a) e pattò (17^a) contro la *Caro-Kann*, ma troppo tardi. Michail s'era servito dei giusti mezzi al momento giusto, come avrebbe detto von Clausewitz, e recuperare tre punti a Botvinnik riuscì a ben pochi (riuscì in verità a Smyslov nella prima delle tre sfide in cui, com'era sua consuetudine, Botvinnik era partito a razzo, ma non bastò neanche allora).

Lancia in resta contro il Dragone

Nell'incontro del 1954 Smyslov contro la *Siciliana* aveva tentato il cosiddetto *Sistema Chiuso*, con esiti disastrosi (-2); nel 1957 tornò invece alla *Rauzer* con miglior fortuna (-1 = 1 + 1). Nel terzo *match*, dopo due vittorie con la *Caro-Kann* (la 1^a e la 3^a partita) e avendo vinto anche la 2^a (*Sämisch*) e pattato la 4^a, Botvinnik, soddisfatto dei risultati ottenuti, volle variare e scelse la *Siciliana*.

Dopo

1. e4 c5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 d6;

la situazione era matura per il sistema *Rauzer* (♖g5). Smyslov giocò invece per la prima volta

6. ♖e2

e Botvinnik con

6. ... g6;

entrò in uno dei suoi impianti preferiti. Dopo

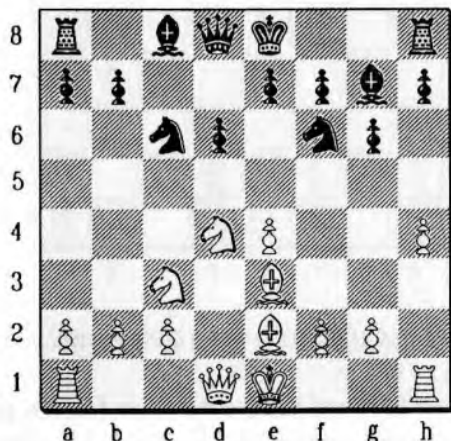
7. ♖e3 ♖g7;

la base era stata gettata per l'impostazione cosiddetta *classica* dell'impianto del Bianco contro il *Dragone*. Qui Smyslov uscì dalle vie battute e suonò la carica con

8. h4

Diagramma 1

Siciliana, Sistema del Dragone, Impianto Classico con 6. ♖e2 ♖g7 7. ♖e3 ♖c6 - La mossa di Smyslov: 8 h4 (abituamente si gioca 8. 0-0 e, più spesso, 8. ♖b3



A questo punto e da questo diagramma inizia il nostro cammino.

Michail sottovalutò la spinta in h5 e giocò nella 5ª e 7ª partita

8. ... 0-0;

8. ... ♖g4; 9. ♖:g4 ♖:g4; 10. f3 ♖d7; 11. h5 e l'attacco prosegue, ciò che rende, anche oggi, al Bianco la vita più facile. Segui

9. h5 d5!;

contrattacco al centro: 9. ... ♖:d4; 10. ♖:d4 ♖e6; 11. h:g6 h:g6; 12. ♖d2 ♖e8; 13. 0-0-0 e il Bianco sta meglio

10. h:g6

e ora le vie divergono: nella 5ª la ripresa fu effettuata col pedone h, nella 7ª col pedone f.

Vediamo i dettagli, tenendo presente che ora il Bianco deve prima risolvere il problema del centro e poi sviluppare il suo attacco nell'ala di Re.

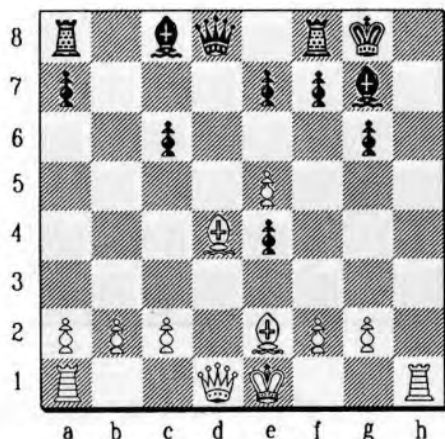
1) 10. ... h:g6; 11. ♖:c6!

Smyslov invece cambiò più debolmente al centro: 11. e:d5, vede Appendice, partita 1

11. ... b:c6; 12. e5 ♖e4; 13. ♖:e4 d:e4; 14. ♖d4

Diagramma 2

Il Nero permette la spinta in h5 e gioca 8. ... 0-0. Dopo 9. h5 d5 10. h:g6 riprende col pedone h. Posizione critica della variante citata nel testo al punto 1) dopo 14. ♖d4 (analisi)



1a) 14. ... c5; 15. ♖c3: il Bianco sta meglio (Boleslavski, Polugaievski, Levy)

1b) 14. ... ♕e6; 15. ♖d2 ♖c7; 16. ♖f4 ♜fc8; 17. ♖c3 ♕d5; 18. ♖h4 ♖f8; 19. 0-0-0 e6; 20. ♖f4 f5; 21. ♖g5 (Boiari-nov-Prybilov, URSS 1963) Il Bianco sta meglio (Levy)

1c) 14. ... ♖a5 +; 15. ♖c3 ♖d5; 16. ♖c1: il Bianco sta meglio (Botvinnik)

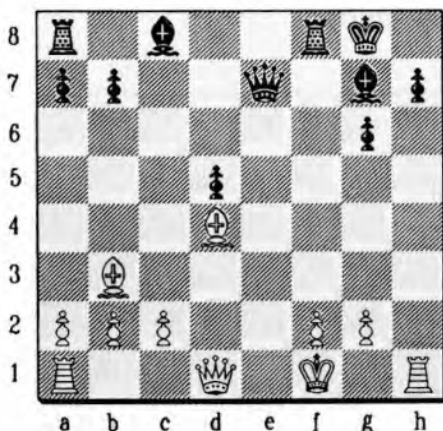
1d) 14. ... ♖d5; 15. ♖d2 ♜d8; 16. ♜d1 ♖:a2; 17. ♖f4 ♖a4; 18. e6 e il Bianco ha una posizione superiore (Gufeld)

2) 10. ... f:g6; 11. e:d5 ♖:d5; 12. ♖c4! (Smyslov continuò invece nella 7ª più debolmente con 12. ♖:d5 e dopo 12. ... ♖:d5; il Nero ottenne un controgiooco sufficiente; vedi Appendice, partita 2) 12. ... e6; 13. ♖:d5 e:d5; 14. ♖b3 ♖:d4; 15. ♖:d4 ♖e7 +; 16. ♖f1:

il Bianco sta meglio (Botvinnik).

Diagramma 3

Il Nero permette la spinta in h5 e gioca 8. ... 0-0. Dopo 9. h5 d5 10. h:g6 riprende col ♖ f. Posizione critica della variante citata nel testo al punto 2) dopo 16. ♖f1 (analisi)

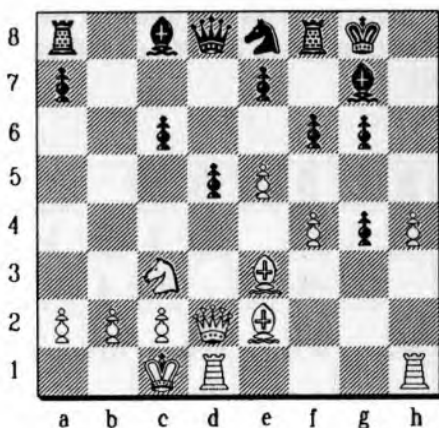


Infine nella 9ª partita della sfida Bot-

vinnik trovò, dopo 8. h4, la mossa giusta: 8. ... h5!, ciò che rende più arduo il piano del Bianco. Seguì 9. f3 0-0 10. ♖d2 d5 11. ♖c6 b:c6 12. e5 ♖e8 (se 12. ... ♖d7 13. e6! oppure 13. f4 f6 14. e6 ♖b6 15. f5 in ambedue i casi con buon gioco per il Bianco, secondo Botvinnik) 13. f4 f6. A questo punto Smyslov scelse 14. 0-0-0 (vedi Appendice, partita 3): meglio, sempre secondo Botvinnik, 14. g4 h:g4 15. 0-0-0 con compensazione per il materiale in meno.

Diagramma 4

Il Nero in risposta a 8. h4 gioca subito 8. ... h5. Posizione critica della variante dopo 14. g4 h:g4 15. 0-0-0 (Botvinnik). Il Bianco ha compensazione sufficiente per il ♖ in meno? come continuare l'attacco?



E' quest'ultimo il vero diagramma critico.

Buon lavoro! Sarà una gran fatica, ma coltiverete campi che ben pochi hanno arato e, per di più, seguendo i consigli di Botvinnik che valgono mille volte quelli del

vostro

Giorgio Pegoraro

APPENDICE

Le tre partite della sfida

Partita n° 1

Smyslov V. - Botvinnik M.

Mosca 1958, 5ª del match

1. e4 c5; 2. ♘f3 ♘c6; 3. d4 c:d4; 4. ♘:d4 ♘f6; 5. ♘c3 d6; 6. ♙e2 g6; 7. ♙e3 ♙g7; 8. h4 0-0; 9. h5 d5; 10. h:g6 h:g6; 11. e:d5 ♘:d5; 12. ♘:c6 b:c6; 13. ♘:d5 ♙:d5; 14. ♙:d5 c:d5; 15. 0-0-0 ♙b7; 16. f4 d4; 17. ♙:d4 ♙:g2; 18. ♚hg1 ♙e4; 19. ♙:g7 ♙:g7; 20. ♚d7 ♙f6; 21. ♚d4 ♙f5; 22. ♚gd1 ♚ac8; 23. ♚1d2 ♚c7; 24. b3 ♚h8; 25. ♙c4 ♚h3; 26. ♙b2 ♚e3; 27. a4 e5; 28. f:e5 + ♙:e5; 29. a5 ♙e6; 30. ♙:e6 ♙:e6; 31. ♚d8 ♙e7; 32. ♚b8 ♚e6; 33. c4 a6; 34. ♙c3 f5; 35. ♚dd8 f4; 36. ♚e8 + ♙f6; 37. ♚:e6 + ♙:e6; 38. ♙d4 ♚f7; 39. ♙e4 ♙d6; 40. ♚b6 + ♙c5; 41. ♙d3 1-0 (da ChessBase)

Partita n° 2

Smyslov V. - Botvinnik M.

Mosca 1958, 7ª del match

1. e4 c5; 2. ♘f3 ♘c6; 3. d4 c:d4; 4. ♘:d4 ♘f6; 5. ♘c3 d6; 6. ♙e2 g6; 7. ♙e3 ♙g7; 8. h4 0-0; 9. h5 d5; 10. h:g6 f:g6; 11. e:d5 ♘:d5; 12. ♘:d5 ♙:d5; 13. ♙f3 ♙c4; 14. c3 ♘:d4; 15. c:d4 ♙e6; 16. ♙b3 1/2 (da ChessBase)

Partita n° 3

Smyslov V. - Botvinnik M.

Mosca 1958, 9ª del match

1. e4 c5; 2. ♘f3 ♘c6; 3. d4 c:d4; 4. ♘:d4 ♘f6; 5. ♘c3 d6; 6. ♙e2 g6; 7. ♙e3 ♙g7; 8. h4 h5; 9. f3 0-0; 10. ♙d2 d5; 11. ♘:c6 b:c6; 12. e5 ♘e8; 13. f4 f6; 14. 0-0-0 f:e5; 15. f:e5 ♙:e5; 16. g4 ♙:g4; 17. ♙:g4 h:g4; 18. h5 g5; 19. ♙:g5 ♙d6;

20. ♚h4 ♘f6; 21. ♙:f6 ♙:f6; 22. ♚:g4 + ♙h8; 23. ♙b1 ♚g8; 24. ♚b4 a5; 25. ♚b6 ♙:c3; 26. b:c3 ♚ab8; 27. ♚:b8 ♚:b8 +; 28. ♙a1 ♚g8; 29. ♙e3 ♚g4; 30. a3 ♚e4; 31. ♙d3 ♙e5; 32. ♙b2 ♚e3; 33. ♙d4 ♙:d4; 34. c:d4 ♙g7; 35. ♚g1 + ♙f7; 36. h6 ♚h3; 37. ♚g7 + ♙f6; 38. ♚h7 ♚h4; 39. ♙c3 ♚h3 +; 40. ♙b2 ♚h4; 1/2

(da ChessBase)

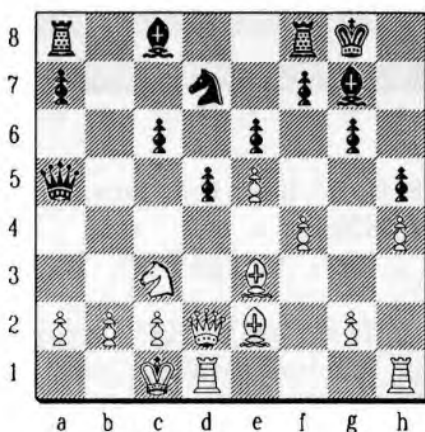
Due esempi recenti

Partita n° 4

Obermeier E. - Bauer M

Germania (1987)

1. e4 c5; 2. ♘f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♘:d4 ♘f6; 5. ♘c3 g6; 6. ♙e3 ♙g7; 7. ♙e2 0-0; 8. h4 h5; 9. ♙d2 ♘c6; 10. f3 d5; 11. ♘:c6 b:c6; 12. e5 ♘d7; 13. f4 e6; 14. 0-0-0 ♙a5;



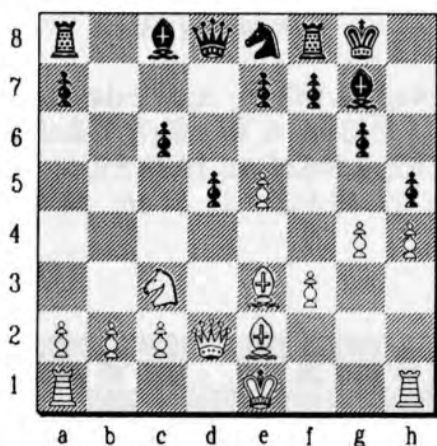
15. g4 c5; 16. g:h5 d4; 17. h:g6 d:c3; 18. ♙:c3 ♙:c3; 19. b:c3 ♙h6; 20. ♚hg1 ♘:e5; 21. g:f7 + ♙h7; 22. ♚g5 ♙:g5; 23. h:g5 ♘d7; 24. ♙g4 ♚:f7; 25. ♙:e6 ♚e7; 26. f5 ♙b7; 27. ♚d2 ♚f8; 28. ♚:d7 ♚:d7; 29. ♙:d7 ♚d8; 30. ♙b5 ♙e4; 31. f6 ♙g6; 32. ♙:c5 ♙d5; 33. ♙e7 ♚h8; 34. ♙d3 + ♙f7; 35. g6 + ♙g8; 36. c4 ♙e6; 37. c5

♖h1+; 38. ♕b2 ♖h5; 39. c6 ♖a5; 40. c7
 ♖:a2+; 41. ♕b1 1-0
 (da ChessBase)

Partita n° 5

Carlsson - Starace
XI Olimpiade (1991)

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4
 ♖f6; 5. ♖c3 g6; 6. ♕e2 ♕g7; 7. ♕e3 ♖c6;
 8. h4 h5; 9. f3 0-0; 10. ♖d2 d5; 11. ♖:c6
 b:c6; 12. e5 ♖e8; 13. g4



13. f4 f6; 14. 0-0-0 f:e5; Smyslov-Botvinnik, 1958

13. ... h:g4; 14. f:g4 ♕:e5; 15. 0-0-0 ♖f6;

15. ... ♖d6; 16. h5 ♖g7; con gioco incerto, Pereira-Pusenjak, Corr.)

16. h5 ♕:g4?; 17. h:g6 ♕:e2; 18. g7!! ♕h5; 19. ♕d4 1-0

19. ... ♕:d4; 20. ♖h6! ♕e3+; 21. ♖:e3+ -

Note di Carlsson (Da *Correspondence Chess Yearbook*, Vol. 2)

Nota bibliografica

Abbiamo attinto a piene mani dai sa-

cri testi della teoria, alcuni noti, altri meno noti e certamente ce ne mancavano di fondamentali. Ho più volte pensato che la nostra FSI dovrebbe costituire una biblioteca centrale alla quale possano ricorrere studiosi e giocatori. Primo punto di riferimento per le nostre ricerche è stata l'**Enciclopedia delle Aperture**, Chess Informant Belgrado 1984² (B72, Geller), che d'ora in poi citeremo col poetico nome di **ECO**.

Vediamo ora nei particolari le citazioni dei commentatori:

Botvinnik: le fondamentali analisi di

Botvinnik non sono derivate solo da ECO, ma si ritrovano qua e là in tutti i volumi consacrati al *Dragone* o, in genere, alla *Siciliana* e provengono da un'originale russo che non è in mio possesso.

Boleslavski : Sizilianisch - Drachenvariante bis Paulsen-System, Sportverlag Berlino 1971 (pgg. 110-1)

Polugajevski: Drachenvariante ecc. , Sportverlag Berlino 1982 (pag. 35)

Levy: The Sicilian Dragon, Basford Londra 1976² (pgg. 171-3; ricco e ben documentato)

Gufeld: Sizilianische Verteidigung, Drachen-System, Schachverlag Rudi Schmaus Heidelberg 1985 (pgg. 189-91).

Tra gli strumenti che sono oggi a disposizione del moderno scacchista e ai quali farò anche in seguito ricorso, due meritano di essere particolarmente citati: **ChessBase**, straordinario *Tesoro* che mette a disposizione dello scacchista i suoi ricchissimi depositi di materiale prezioso, e una gloria italiana, il **Correspondence Chess Yearbook** , il quadrimestrale dedicato al gioco per corrispondenza edito dalla **S1 Editrice** di Bologna.

L'attesa ristampa del libro di Esteban Canal

Strategia di Avamposti

di Guido Bellavita

Dopo la pubblicazione del libro **Esteban Canal** di Alvise Zichichi (*Insegnamenti ed esperienze agonistiche di un grande maestro di scacchi*), le Messaggerie Scacchistiche di Roberto Mesa offrono al lettore italiano (ma pensiamo che il libro meriti una traduzione anche in altre lingue !) l'attesa ristampa di **Strategia di Avamposti**. Pubblicato originariamente dalla rivista *L'Italia Scacchistica* nel 1949, il libro era da tempo introvabile e pensiamo sconosciuto agli appassionati e ai giocatori delle ultime generazioni.

Chi ha conosciuto Canal di persona, nel libro può risentire la sua voce, il suo modo di raccontare, subendo ancora una volta tutto il suo fascino.

Leggendo e rileggendo, tanto tempo fa, **Strategia di Avamposti**, feci rapidi progressi tanto da sembrare quasi bravo! Purtroppo, troppo presto il libro mi fu *rubato* e d'allora *smarrii la retta via* che solo occasionalmente so ritrovare.

La partita che di seguito pubblichiamo mi colpì moltissimo quando per la prima volta la vidi 26 anni fa, oggi, non posso che confermare l'impressione d'allora e apprezzare maggiormente il talento di Canal, non solo come giocatore ma anche come scrittore.

Il libro può essere acquistato (deve per chi ama il "bello" negli scacchi) per la modica cifra di L. 20.000 , direttamente dall'editore: Messaggerie Scac-

chistiche, Via Tredicesima Abba 62, 25127 Brescia - c.c.p. n° 10847259, oppure presso le librerie che vendono libri di scacchi.

Auguriamo a tutti buona lettura!

Szekely - Canal
Budapest (1993)

1. d4 d5; 2. c4

Il solito affiancamento dell'avamposto d4. Il Bianco preme sull'avamposto nero d5 e il Nero, se vuole conservarlo nella sua posizione centrale, deve difenderlo con e6 o con c6. Sono due difese logiche e metodiche, profondamente elaborate dalla teoria e dalla pratica; innumerevoli partite di tempi remoti e recenti confermano la loro correttezza, ma ciò nonostante nessuna delle due può pretendere di ottenere l'immediato equilibrio. Chi è in difesa sarà costretto per un certo periodo di tempo alla rinuncia di spazio; dopo 2. ... e6, per esempio, ♗c8 rimane chiuso e bisognerà faticosamente procurargli in seguito una maggiore libertà di movimenti; dopo 2. ... c6, invece, è il ♖b8 che dovrà accontentarsi di una carriera iniziale modesta e ci vorrà del tempo prima che egli possa intervenire direttamente nella battaglia centrale. Del resto è naturale che chi è in contromossa subisca la sua buona parte di dispiaceri e preoccupazioni; ma se queste sono sopportate coraggiosamente e con fermezza,

sempre rispettando le leggi strategiche della posizione, allora le difese in questione saranno del tutto sufficienti per raggiungere lo scopo prefisso.

2. ... c6;

Il Nero sceglie la seconda delle suddette difese, la Slava, che a quell'epoca avevo approfondito studiando le partite di Bogoljubow, Alekhine ed altri colossi slavi, che la prediligevano e che vi avevano portato delle interessanti innovazioni.

3. ♖c3

Fatta con l'idea di sfuggire alle solite varianti della Slava. Se ora, per esempio, 3. ... ♖f6, seguirebbe 4. ... ♙g5 ed il Nero dovrebbe dire addio alla sua slavofilia, poiché la risposta ♙f5, che si fa in una delle principali varianti della Slava, non sarebbe più consigliabile a causa di ♗b3.

3. ... d:c4;

La prima sorpresa. Il Nero fa una mossa che la "teoria" ha "dimostrato" inferiore.

4. e3

Il Bianco continua "teoricamente"; egli rinforza l'avamposto d4 ed attacca anche il debole avamposto nero c4 senza perdita di tempo; esso, secondo la "teoria", non può essere difeso da b5. Qualche tempo dopo questa partita Keres eseguì, credo contro Euwe, l'affiancamento 4. e4, che sembra più energico della mossa del testo; l'impianto si svolse così: 4. e4 b5; 5. a4 b4; 6. ♖a2 e5; 7. ♖f3 con conseguente dominio del centro da parte del Bianco.

4. ... b5;

La seconda sorpresa. Sembra che il Nero ignori che questa mossa è stata dichiarata erronea dalla teoria; ma egli in verità lo sa benissimo. La teoria è una signora simaticissima, ma qualche volta bugiarda.

5. ♖:b5 c:b5;

Certamente, così a prima vista, nessuno darebbe un soldo per la partita del Nero e non c'è da meravigliarsi che i signori teorici abbiano preso un granchio. Si riteneva, cioè, prima di questa partita, di demolire con 5. ... ♖:b5 la mossa 4. ... b5.

6. ♗f3 ♗c7!;

Il perno di tutta la variante, iniziata con 3. ... d:c4.

Il Nero potrebbe salvare la qualità con 6. ... ♖c6; 7. ♗:c6 + ♙d7; 8. ♗a6 ecc., ma la preponderanza del Bianco nel centro sarebbe evidente, mentre l'ala di Donna del Nero potrebbe venire da un momento all'altro distrutta con a4.

La mossa del testo, invece, crea una configurazione tattica nella quale la collaborazione dei pezzi neri con l'avamposto c4 assicura al difendente una patta matematicamente forzata.

7. ♗:a8 ♙b7; 8. ♗:a7 e6;

Molto più convincente, per la correttezza della variante, di 8. ... e5, mossa questa che ho visto largamente analizzata nelle riviste e senza che, naturalmente, si facesse il mio nome come creatore della precedente variante di sacrificio di qualità, che ha aperto al Nero nuovi orizzonti strategici nella Difesa Slava. Caissa, la nobile dea, ha una sorellastra che si chiama Invidia.

9. d5

Il Bianco è costretto a sacrificare il suo avamposto per salvare la Donna minacciata da ♖c6.

9. ... e:d5;

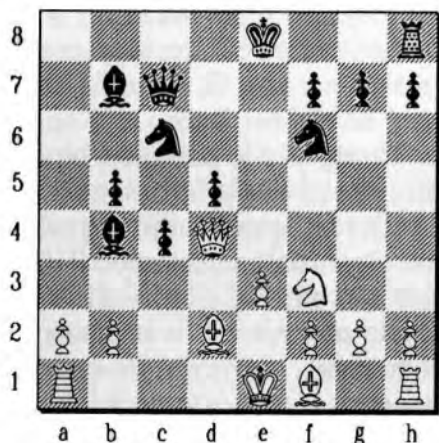
Il Nero ritiene la sua posizione abbastanza robusta per tentare un gioco d'attacco, malgrado la qualità perduta. Volendo si poteva forzare la patta con una bellissima manovra di collaborazione con l'avamposto c4, e cioè: 9. ... ♙c5!; 10. d6 ♗:d6; 11. ♗:b7 ♙b4 +; 12. ♙e2

♖d3+; seguito da scacco perpetuo.

10. ♖d4 ♜f6; 11. ♜f3 ♚b4+;

Questa mossa ha lo scopo di impedire che la Donna torni in d1 a consolidare la posizione.

12. ♚d2 ♜c6;



13. ♚b4!

Magnifica idea. Dopo 13. ... ♜d4; 14. ♜d4 la posizione bianca sembra inspiegabile per il dominio dei punti b4 e d4.

13. ... ♜b4!; 14. ♖c3 ♖a5;

Minaccia ♜c2+ ed anche ♜e4.

15. ♜d2 d4!;

Affiancamento dinamico dell'avamposto c4. L'emozionante partita è decisa. Si aprono linee e si costruisce un "ponte" in d5.

16. e:d4 ♜fd5; 17. ♖g3

Se 17. ♖c1 segue 17. ... 0-0; e la linea "e" è mortale.

17. ... 0-0; 18. ♚d1 ♖a4+;

Crea un nuovo punto di penetrazione.

19. b3 ♖a3;

L'avamposto minaccia di decidere con c3. Segue una superba carica di cavalleria.

20. b:c4 ♜c3+; 21. ♚e1 ♜c2+ matto.

The Oxford Companion to Chess
di David Hooper e Kenneth Whyld
New Edition, Oxford, 1992

di Gianfelice Ferlito

E' uscita a Novembre la seconda edizione di quest' enciclopedia pubblicata per la prima volta nel 1984. L' informazione contenuta in questa edizione è del 20% superiore alla precedente. E' precisa, concisa, spumeggiante. E' una vera miniera d'oro per tantissimi argomenti trattati sugli scacchi, dall'arte al teatro, dai computers alla filatelia.

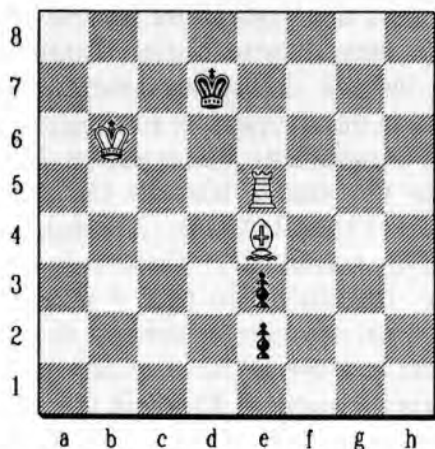
Consiglio l'acquisto ad ogni cultore del nostro gioco. Vi potrà trovare accurate informazioni storiche, tecniche, biografiche e bibliografiche su argomenti scacchistici e giocatori di ogni epoca. Dal grande giocatore arabo al-Adli (840 d.C) agli ultimi recenti astri del firmamento scacchistico. Tanto per dare un'idea dell'aggiornamento raggiunto in quest' opera, vi sono informazioni biografiche accurate su Judit Polgar (16 anni), Kamsky (18 anni), Lautier (19 anni), Adams (20 anni), Shirov (20), Anand (22). Tuttavia la classifica mondiale Elo oggi è talmente veloce nel recepire movimenti di nuovissime leve che anche in questa nuova edizione il nome di Kramnik (17 anni, 2625 Elo) che lo stesso Kasparov ritiene possedere un talento scacchistico pari al suo o a quello di Fischer per quell'età, non è citato.

La nuova edizione del "Companion to Chess" consiste di 483 pagine e costa 25 sterline in UK. La si può ordinare a **British Chess Magazine Ltd**, 9 Market Street, St. Leonard on sea, East Sussex TN 38 ODQ, UK per 29 sterline spedizione inclusa.

Come si fa un problema ?

di Cuppini Alessandro

A volte qualcuno mi chiede: "Ma come si fa a comporre un problema o uno studio? Ci si mette davanti alla scacchiera, e poi? Cosa si fa?" Potrei rispondere illustrando quello che succede a me, ma certamente è meglio avere a che fare con due grandi della composizione come Richard Réti e Henry Rinck. Entrambi studiosi, vissero la loro grande stagione nella prima metà di questo secolo; il primo era boemo, il secondo francese. Réti nel 1928 compose questo studio:



Visto che ♔ contro ♚ + ♙ è, a gioco corretto, inevitabilmente patta, come impedire al N. di promuovere? In nessun modo; però il B. può catturare la ♙ di promozione. Proviamo!

1. ♙c6 + ? ♙d6; 2. ♚:e3 e1 = ♔; 3. ♚:e1 stallo. Dunque:

1. ♙f5 + ♙d8; (se 1. ... ♙d6; 2. ♚:e3)
2. ♙d3 e1 = ♔; 3. ♙b5 e il N., con una giovane Dama a sua disposizione, non

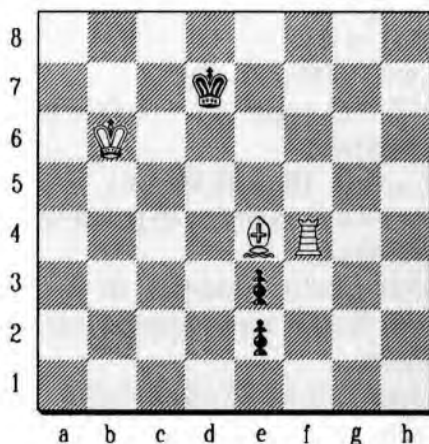
riesce a impedire il matto in e8 se non sacrificandola in a5.

Réti era un tipo che si accontentava di brevi, brillanti combinazioni, a volte nemmeno troppo curate; sono convinto che non si accorse di alcunché di irregolare e inviò il suo lavoro al "Kolnische Volkszeitung" che lo pubblicò. Non aveva fatto i conti con la forte scuola analitica tedesca; quasi subito qualcuno scrisse al giornale segnalando il duale:

1. ♙f5 + ♙d8; 2. ♙d7 e1 = ♔; 3. ♙b5.

Il duale non cambia la bellezza della combinazione, anzi in questo caso quasi la accresce; però la composizione ha le sue regole e un duale così importante ne diminuisce di molto il valore.

Lo studio rimase così un'idea un po' incompiuta, benché lucida e originale per quei tempi. Finché non capitò sotto gli occhi di Rinck, molto più profondo e rigoroso di Réti; egli riconobbe l'intuizione del collega e, con un semplice spostamento di un pezzo, creò un nuovo studio che deve molto al precedente, ma che vive di vita propria, con una soluzione più lunga e soprattutto unica.



Come fare?

Provate a mettere la Torre in f4 anziché in e5, ed ecco che il duale sparisce e la soluzione acquista in profondità:

1. ♔f5 + ♚d6; (oppure 1. ... ♚d8; se 1. ... ♚e7; 2. ♜e4 +) 2. ♜d4 + ♚e7; 3. ♜e4 + ♚d8; 4. ♚d7 ecc.

Questo è un nuovo studio, non è una semplice versione del lavoro di Réti; è anche una bella dimostrazione di come si debba curare una composizione senza accontentarsi del primo, anche se brillante, risultato.

E per essere sicuro che il collega ne prendesse buona nota, con un po' di malignità Rinck lo inviò al giornale che il boemo Réti leggeva quotidianamente: il "Bohemia" appunto, che lo pubblicò nel 1929.

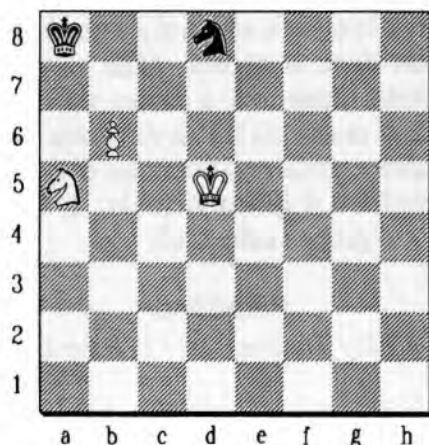
Il Re nudo

Le regole degli scacchi giocati nel XIII secolo dagli Arabi in Spagna erano alquanto diverse dalle attuali.

I pezzi avevano nomi e ruoli diversi. Ad esempio la regina (detta "fizan" o "fers", cioè consigliere) si muoveva solo diagonalmente. E solo di una casa. L'alfiere, detto alfil, saltava oppure si muoveva diagonalmente. Ma solo di due case. Con pezzi così importanti di potenza così ridotta, molte partite sarebbero finite patte con le regole d'oggi; non con quelle di allora però. Erano tempi di pochi compromessi, e non solo a scacchi! Ad esempio lo stallo non era ammesso e veniva considerato una vittoria per il partito prevalente. La vittoria veniva assegnata anche quando un partito fosse riuscito a lasciare nudo il Re avversario. Se cioè il Re rimaneva senza alcun pezzo amico, la partita era

perduta. A meno che, in risposta alla mossa che l'aveva lasciato, per così dire, in mutande, non avesse potuto catturare l'ultimo pezzo nemico, lasciando così nudo anche il Re avversario.

Nel manoscritto Alfonso del 1283 è riportata una posizione ("mansuba" come veniva detta allora) che riproduco a colori invertiti. Nel gioco moderno la posizione è patta perché RN e CN controllano la casa del percorso di promozione del pedone; ma nel gioco del XII secolo essa è un piccolo grazioso problema che sviluppa il tema della dominazione. Se riuscirete a catturare l'ultimo pezzo nero senza restare anche voi nudi, avrete vinto la partita.



1. b7 + ♖:b7; 2. ♖c6

Non 2. ♖:b7 ♚:b7; patta. Anche dopo 1. ... ♚a7; o 1. ... ♚b8; 2. ♖c6 vince

ERRATA CORRIGE

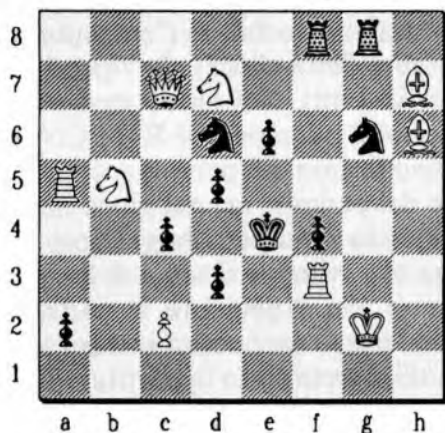
Nell'articolo del numero precedente "Convegno di Bologna" abbiamo ommesso di precisare che il libro di Bonivento "Nuova antologia di problemisti italiani" è stato edito dalle Edizioni Scacco.

Ce ne scusiamo sentitamente con gli editori.

La Proposta

M. Parthasavathy

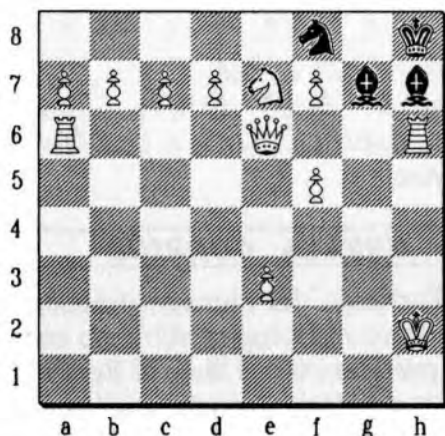
The Problemist 1989 - 1^a Premio-#2



Sia nel tentativo che nel gioco reale il Cavallo deve scappare dalla casa d6, diventata inospitale a causa della minaccia di matto. Si tratta del tema della correzione nera, con un totale di 6 matti cambiati tra il gioco virtuale 1. ♖b6? ♙b5 e il gioco reale 1. c3.

R.J. Millour

Israel Ring Tourney 89 - 1^a Premio-#3



Un problema davvero sorprendente sia per la costruzione che per la strate-

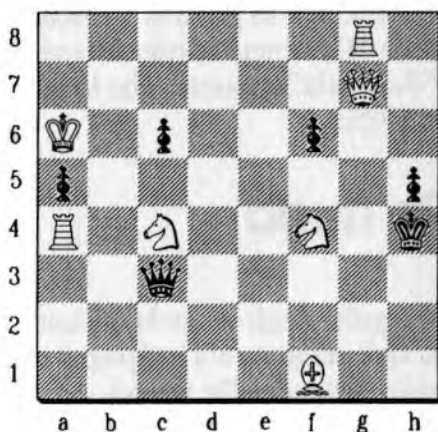
gia. I tentativi di promozione vengono sventati da 1. ... ♙h6; 2. ♖h6 stallo;

Le mosse di Torre sulla sesta fila o sulla colonna a (escluso a1) vengono controbattute da opportune difese dell'Ag7, a cui segue 2. a8=♖ ♙g7

Perciò alla chiave 1. ♖a1 seguono promozioni dei Pedoni in settima, differenziati a seconda dei movimenti dell'Alfiere sulla grande diagonale nera; il matto è sempre a carico del ♙.

P. Gvozdjak

Caissa Zvolen 1989, Premio-#2



Soluzioni del numero precedente

A. Cuppini

1. e8=♖ + #

1. e8=♖ + ♙f7; 2. ♖e7 + #

1. e8=♙ f4; 2. ♙d7 + ♙f7; 3. ♖:f4 + #

1. e8=♙ f4; 2. ♙g7 + ♙f6; 3. ♖d5 f3;

4. ♖f5 + #

S. Loyd (1867)

1. f8=♖ ♙g6; 2. h8=♖ ♙g7; 3. ♖fg8#

M. Niemeijer (1928)

1. g:f7 zugzwang.

1. ... e6; 2. f8=♖ e matto alla prossima

1. ... e:d6; 2. f8=♖ ♙e7; 3. ♖6f7 + #

1. ... e:f6; 2. f8=♖ ♙e8; 3. ♙:f6 + #

1. ... e5; 2. f8=♙ + ♙e8; 3. ♙g7 + #

Scacchi e Computer

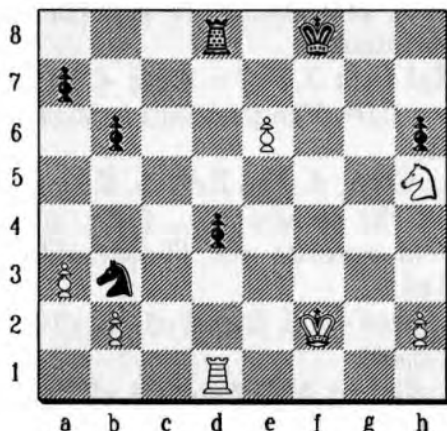
Analizza meglio un computer o un umano?

Analisi comparata di un finale

di Nicola Bresciani

La posizione riportata in diagramma si è verificata dopo la 31-esima mossa del N. nella partita tra Forintos(GM) e Bresciani (M) giocata all'ultimo turno del torneo di Imperia del 1992. L'obiettivo del seguente articolo è quello di commentare le mosse successive di questo interessante finale e riportare il giudizio parallelo dato dal programma M-Chess al fine di ottenere i seguenti due obiettivi:

- Verificare la corretta valutazione quantitativa di M-Chess
- Individuare eventuali macro errori nell'analisi umana



Il vantaggio posizionale è leggermente favorevole al B. per il fatto che il ♖ centrale si trova in posizione più vicina all'ottava rispetto a quello del N. è inoltre il B. ha il vantaggio della mossa.

1. ♖f4

Il B. centralizza il ♖ impedendo nel contempo l'avanzata del ♙ nero.

1. ... ♙e7;

Mossa naturale ma debole perchè si perde il controllo della casa in g7 che è l'obiettivo del B. per l'ingresso in settima con la ♙. Molto più forte risultava 1. ... ♙d6!; (con l'idea 2. ... ♖c5;) se ora il B. gioca 2. ♙g1? d3; e il N. passa in leggero vantaggio. Quindi il B. deve giocare o 2. ♙f3 ♖c5; 3. b4 ♖:e6; 4. ♖:e6 + ♙:e6; 5. ♙:d4 = oppure 2. ♖g6 + ♙e8; 3. ♖f4 ♖c5; 4. b4 ♖:e6; 5. ♖:e6 ♙:e6; 6. ♙:d4 =.

2. ♙g1!

Il B. ne approfitta per attivare la ♙ in vista delle seguenti varianti: 2. ... d3; 3. ♙g7 + ♙d6; 4. e7 ♙e8; 5. ♖g6 ♙e6; 6. ♙h7 ♙f6; 7. ♙:h6 ♙g7; 8. ♙h8 ♙f7; (se 8. ... ♙:h8; 9. ♖:h8 + -) 9. ♙f8 + + -.

2. ... d3; 3. ♙g7 + ♙f6; 4. ♙f7 + ♙g5; (se 4. ... ♙e5; 5. e7 ♙e8; 6. ♙f8 ♙:e7; 7. ♖g6 + + -) 5. ♙g3 h5; 6. h4 + ♙h6; 7. e7 ♙e8; 8. ♖:d3 ♙g6; 9. ♖e5 + ♙h6; 10. ♖c6 + -.

2. ... ♖c5;

L'idea è di attaccare il ♙e6 controllando la casa in d3 che consente l'avanzata del ♙d4.

3. ♙g7 + ♙d6; 4. b4

Il ♖ viene obbligato ad andarsene perdendo il controllo della casa e6 in quanto non è possibile 4. ... ♖:e6; 5. ♙g6 ♙e8; 6. ♙:h6 ♙e5; 7. ♖:e6 ♙:e6; 8. ♙:e6 + ♙:e6; e il finale di ♙♙ è facilmente vinto dal B.

4. ... ♖e4 + ; 5. ♙e2 ♙e5; 6. e7 ♙e8; 7. ♙f7 ♖f6?!

In ristrettezza di tempo il N. scarta la migliore 7. ... ♖d6; 8. ♙f8 ♖e4!; (8. ... ♙:e7?); 9. ♖g6 + -) 9. ♙:e8 ♖:e8; con i due seguiti:

10. ♖g6 ♖f5; 11. ♖h4 + ♖f6; 12. ♖d3 h5; 13. ♖:d4 ♖:e7; 14. ♖d5±

10. ♖d3 ♖d5; 11. ♖f3 ♖e6; 12. ♖e4 ♖:e7; 13. ♖:d4 =

L'idea della mossa giocata in partita è quella di ricercare un finale con la presenza delle sole ♙♙ che solitamente è più facilmente pareggiabile.

8. ♖d3 ♖:f4; 9. ♙:f6 + ♖e5; 10. ♙f7

La mossa più forte in quanto 10. ♙:h6 ♙:e7; 11. ♙h5 + ♖f4; 12. ♖:d4 ♙e4 +; 13. ♖d5 ♙e3; 14. a4 ♙a3; 15. b5 ♖g4 =;

10. ... ♖d5; 11. h3

Il B. non ha nessuna fretta di forzare gli eventi e aspetta l'errore del N. che si trova quasi in zuzwang.

11. ... a5;

Dopo 11. ... ♖e6; 12. ♙h7 ♙:e7; 13. ♙:h6 + ♖e5; 14. ♙h4 ♙g7; 15. ♙e4 + ♖f5; 16. ♖:d4 + -. L'idea della mossa giocata è quella di cambiare i ♙♙ sull'ala di ♖ per avere più chances di patta.

12. b5 a4!?

Forte mossa con cui si sottrae al ♙b5 la difesa di quello in a3.

13. h4 = h5?;

L'ultimo errore, Il N. dopo aver faticosamente costruito l'ennesima posizione facilmente pattabile con questo errore rovina tutto. Si doveva giocare invece 13. ... ♖c5; 14. ♙f5 + ♖d6; 15. ♖:d4 ♙:e7; 16. ♙f6 + ♙e6 =.

14. ♙h7 ♙g8; 15. ♙:h5 + ♖d6 =; 16. ♙g5 + -

Impedendo il gioco attivo alla ♙ nera il B. si avvia verso una facile vittoria.

16. ... ♙h8 =; 17. h5 ♖:e7; 18. ♖:d4 ♙h6; 19. ♖c4 ♙f6; 20. ♙g7 +

Allontanando il ♖ dal centro in quanto 20. ... ♖e6; è confutata da 21. ♙g6.

20. ... ♖d8; 21. ♙g4 ♙f3; 22. ♙h4

E' da rilevare l'eleganza di questa mossa e della precedente che hanno come scopo quello di passivare l'azione della ♙ nera che cercava di attaccare da tergo il ♙ passato del B.

Il Nero a questo punto abbandona.

L'analisi della Macchina

Sottoponiamo ora la posizione al programma M.Chess versione 1.53, funzionante su un modello 486 a 50 Mhz.

Il giudizio sulla posizione iniziale da parte di M.Chess è di un lievissimo vantaggio per il bianco (+0,09) dopo la lunga variante selezionata 1. ♖f4 ♖e7; 2. ♙g1 ♖c5; 3. ♙g7 + ♖d6; 4. ♙h7 ♖:e6; 5. ♙:h6 ♙e8; 6. ♖:e6 ♙:e6; 7. ♙:e6 + ♖:e6.

Le prime mosse eseguite coincidono con quelle realmente giocate in partita.

1. ♖f4 ♖e7;

Dopo la mossa 1. ... ♙d6; M.Chess gioca 2. ♖f3 ♖c5; 3. b4 ♖:e6; 4. ♖:e6 + ♙:e6; 5. ♙:d4 con valutazione di parità assoluta, esattamente in accordo con l'analisi umana.

2. ♙g1 ♖c5; 3. ♙g7 + ♖d6; 4. b4

V = +0,04. Vengono fatti analizzare i seguiti:

4. ... ♖:e6; 5. ♙g6 ♙e8; 6. ♙:h6 ♖e5; (V = -0,58) oppure 6. ... ♖d7; (V = -0,51) in accordo con l'imprendibilità del ♙e6.

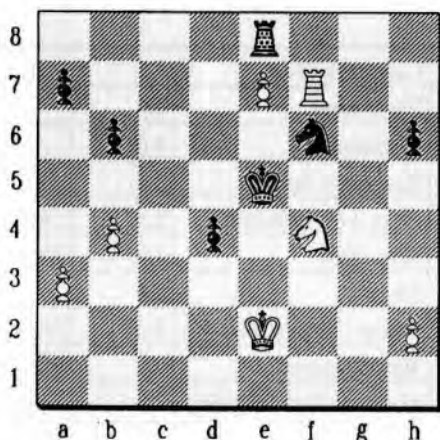
4. ... ♖e4 +; 5. ♖e2 ♖e5; 6. e7 ♙e8; (V = -0,44)

4. ... ♖e4 +; 5. ♖e2 ♖e5; 6. e7 ♙e8; 7. ♙f7 ♖f6;

M. Chess preferisce a questo punto, come suggerito dall'analisi precedente, 7. ... ♖d6; a cui attribuisce comunque un punteggio V = -0,44.

Dopo la mossa del testo la partita sembra segnata per il N. ottenendo una va-

lutazione di -1.03.

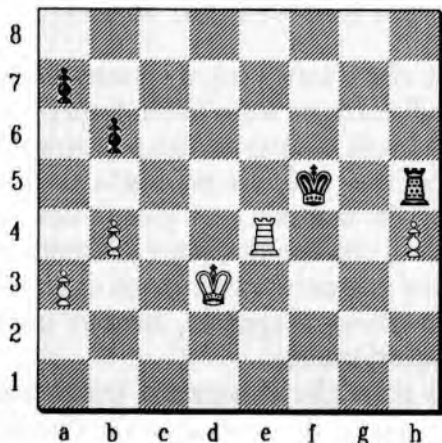


La variante vista dal programma è 8. ♕d3 ♜d5 ; 9. ♜d5 ♕d5 ; 10. ♜h7 a6.

A questo punto portiamo la situazione alla successiva analisi effettuata dal giocatore umano.

8. ♕d3 ♜f4 ; 9. ♜f6+ ♕e5 ;

Non viene disdegnato 10. ♜h6 ♜e7 ; 11. ♜h4 ♜g7 ; 12. ♜d4 ♜h7 ; 13. ♜e4+ ♕f5 ; 14. h4 ♜h5 ; in contrasto con l'analisi umana, con vantaggio $V = +1,17$.



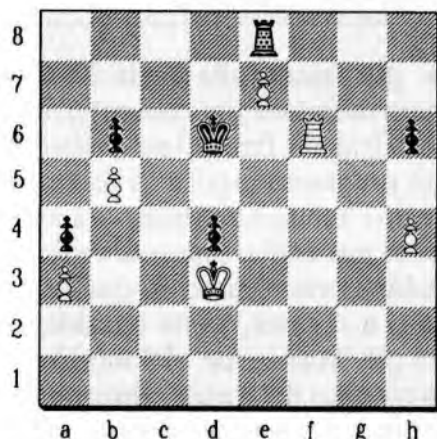
10. ♜f7 ♕d5 ; 11. h3 a5; 12. b5 a4; 13. h4

Il commento umano afferma ora che il N. raggiunge la parità dopo

13. ... ♕c5 ; 14. ♜f5+ ♕d6 ; seguita da

15. ♕d4 , ma a questo punto l'analisi del programma valuta:

15. ♜f6+ ($V = +1,72$)



con le due varianti:

15. ... ♕c5 ; 16. ♜h6 ♜e7 ; 17. ♜h5+ ♕d6 ; 18. ♕d4 ♜e6 ; 19. ♜d5+ ♕e7 ; ($V = +1,72$)

15. ... ♕e7 ; 16. ♜b6 h5; 17. ♜h6 ♜f8 ; 18. ♜h5 ♜f3+ ; 19. ♕d4 ♜a3 ; 20. b6 ($V = +2,48$).

Conclusioni

Dopo il confronto delle due analisi il giocatore umano si è convinto che in almeno due occasioni (10. ♜h6 e 15. ♜f6+) le analisi del computer sono da ritenersi più precise delle proprie.

Fondamentalmente in questa prova la macchina si è rivelata un valido aiutante all'analisi umana. L'unica obiezione da farsi è che la funzione di valutazione sembra troppo legata al vantaggio materiale anche in un finale di Torre e Pedoni in cui, come i giocatori sanno, il vantaggio di un Pedone può non rappresentare un fattore determinante.

Considerando che il tempo di riflessione lasciato al programma era di soli 3 minuti per mossa il giudizio sulle capacità di M.Chess è veramente ottimo.

Il sogno e l'incubo

di Angelo Torchitti

E' già passato alla storia il VII campionato mondiale per computer, svolto a Madrid alla fine del novembre 1992, in cui programmatori e in parte anche giocatori hanno continuato ad alimentare l'ormai antico sogno di vedere una macchina primeggiare in quello che, a torto o a ragione, viene considerato il gioco più "intelligente" del mondo.

La cronaca del torneo dovrebbe essere ormai a conoscenza dei più, ma alcune considerazioni sulla manifestazione, seguite da altre ci inducono a riprendere l'argomento.

Alla manifestazione hanno partecipato 22 programmi fra i quali primeggiava Hitech, sulla carta il miglior programma al mondo dopo Deep Thought. A spezzare il dominio della Mephisto, vincitrice delle edizioni precedenti, è invece intervenuta ChessMachine, la famosa scheda per computer programmata da Ed Schroder, giunta ormai alla versione 4.0, imbattuta al traguardo e costretta alla patta solo dalla seconda Chessmachine, Risc 2500.

Hitech - Chessmachine

1. d4 d5; 2. ♖f3 ♖f6; 3. ♗f4 ♗f5; 4. e3 e6; 5. ♗bd2 ♗e7; 6. c4 ♗h5; 7. ♖a4 + c6; 8. ♖b3 ♗a6; 9. c5 ♗:f4; 10. e:f4 ♖c7; 11. ♗:a6 b:a6; 12. ♖a4 f6; 13. ♖:a6 ♗b8; 14. b3 0-0; 15. 0-0 ♗b5; 16. a4 ♗b4; 17. ♗fe1 ♗fb8; 18. ♗e3 ♗f8; 19. ♗a2 ♗8b7; 20. ♗a1 ♗b8; 21. ♗ae1 g6; 22. ♗3e2 ♗h6; 23. g3 ♖d7; 24. ♗e3 ♗h3; 25. ♗b1 ♗g4; 26. ♗b2 ♗g7; 27. ♗h1 f5; 28. ♗d3 ♖b7; 29. ♖:b7 ♗8:b7; 30. ♗e5 ♗:e5; 31. d:e5 ♗:a4; 32. f3 ♗h3; 33. ♗b1 ♗a2; 34.

1	Chessmachine	4.5	2400
2	Zugzwang	4.0	
3	Cumulus 2	4.0	
4	Kasparov Sparc	3.5	2300
5	Fritz 2 (486/66Mhz)	3.5	2350
6	Risc 2500	3.0	2300
7	Hitech	3.0	
8	Chess Genius (486/66)	3.0	2350
9	Woodpusher	3.0	2250
10	M.Chess Pro (486/66)	2.5	2400

♗c1 a5; 35. ♗g1 a4; 36. b:a4 ♗bb2; 37. ♗d1 ♗c2; 38. ♗f2 ♗:c5; 39. ♗b1 ♗cc2; 40. ♗e3 c5; 41. a5 ♗:a5; 42. ♗b6 d4 +; 43. ♗f2 ♗aa2; 44. ♗b8 + ♗g7; 45. ♗b7 + ♗h6; 46. g4 f:g4; 47. ♗g3 ♗:d2; 48. ♗:d2 ♗:d2; 49. f:g4 ♗d3 +; 50. ♗f2 ♗:g4; 51. ♗c7 ♗c3; 52. ♗c6 c4; 53. h3 ♗:h3; 54. ♗d6 ♗d3; 55. ♗a6 c3; 56. ♗a1 ♗d2 +; 57. ♗g3 c2; 58. ♗c1 ♗g2; 59. ♗h2 d3; 60. f5 ♗e4 +; 61. ♗g3 ♗d1; 62. f:g6 ♗:c1; 63. g:h7 ♗:h7; 64. ♗g2 d2; 65. ♗f2 d1 = ♖; 66. ♗g3 ♖g1 +; 67. ♗f3 ♗f1 +; 68. ♗e2 ♖f2 +; 0-1

Ma come tutti i sogni i contorni della manifestazione sono risultati un pò sfumati e sole cinque partite non sono sufficienti per stabilire un'esatta scala dei valori in campo: così alcuni dei programmi che hanno deluso le aspettative sono a mio parere meritevoli di un'ulteriore prova d'appello, magari contro giocatori umani.

Ed ecco che il sogno si trasforma a poco a poco in incubo, perché l'interesse per il gioco elettronico viene a scontrarsi con la paura che un giorno la macchina possa distruggere il gioco, non tanto diventando imbattibile (del resto un'automobile corre più velocemente di un uomo eppure le gare di

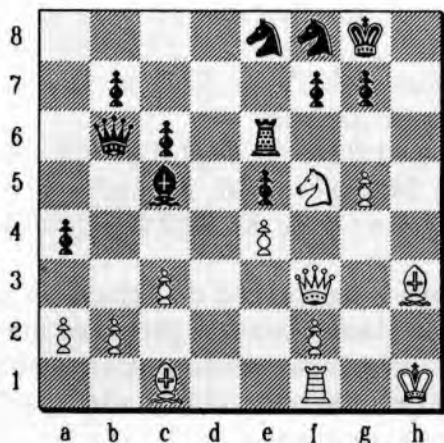
corsa si continuano a fare), quanto perché il giocatore sarebbe privato della facoltà di poter liberamente ritenere una mossa buona o cattiva diventando il giudizio della macchina inappellabile.

E infatti ecco i risultati del torneo a cadenza 30 minuti di Auberville, in cui, su 848 partecipanti, due programmi sono arrivati al sesto e al settimo posto a pari merito con il primo classificato, il grande maestro bulgaro K. Georgiew. I due programmi in questione sono Risc 2500, la ChessMachine programmata da de Koning, sesta al campionato mondiale computer, e Chess Genius, ottavo.

E' proprio quest'ultimo programma a compiere il grande exploit battendo il G.M. Kouatly nella seguente partita:

Kouatly - Chess Genius

1. e3 e5; 2. d3 d5; 3. g3 ♘f6; 4. ♙g2 c6; 5. ♘e2 ♙g4; 6. h3 ♙b4+; 7. c3 ♙:e2; 8. ♙:e2 ♙e7; 9. e4 ♘bd7; 10. 0-0 0-0; 11. ♘d2 ♙c7; 12. ♘f3 d:e4; 13. d:e4 ♙c5; 14. ♘h4 ♙fe8; 15. ♘f5 ♙ad8; 16. ♙h1 ♙e6; 17. ♙g5 h6; 18. ♙d2 ♘f8; 19. ♙ad1 ♘d7; 20. ♙f3 a5; 21. ♙c1 a4; 22. ♙d3 ♘f8; 23. ♙:d8 ♙:d8; 24. h4 ♙b6; 25. ♙h3 ♘h7; 26. g4 ♘e8; 27. g5 h:g5; 28. h:g5 ♘f8;



29. ♘h6+ g:h6; 30. ♙:e6 ♘:e6; 31. g:h6 ♙c7; 32. ♙g1+ ♙h8; 33. ♙f5 ♘f8; 34. ♙d1 ♙e7; 35. ♙g5 f6; 36. ♙h4 ♙b6; 37. ♙g1 ♙e6; 38. ♙f3 ♙h7; 39. ♙h2 ♘g6; 40. ♙h5 ♘f4; 41. ♙g4 ♙:g4; 42. ♙:g4 ♘d3; 43. ♙g2 ♘:b2; 44. ♙f3 ♘d1; 45. c4 ♘b2; 46. ♙g1 ♘:c4; 47. ♙b1 ♘d2+; 0-1

E' indubbio che il gioco del grande maestro non sia stato preciso, ma ciò non sminuisce la forza raggiunta dai programmi per elaboratore soprattutto nelle partite a cadenza veloce.

E a riprova di questo ecco arrivare la sfida tra lo stesso programma e il M.I. Keith Arkell (ELO 2460) su quattro match di 5 minuti l'uno. Due perse e due patte lo score del M.I. che è pure considerato un giocatore fortissimo nel blitz. Ecco una delle quattro partite

Arkell K. - Chess Genius

1. d4 ♘f6; 2. ♘f3 d5; 3. c4 c6; 4. ♘c3 d:c4; 5. a4 ♙f5; 6. ♘h4 ♙c8; 7. e4 e5; 8. d:e5 ♙:d1+; 9. ♘:d1 ♘:e4; 10. ♙:c4 ♙b4+; 11. ♙e2 0-0; 12. f4 ♙e6; 13. ♙:e6 f:e6;

Genius ha giocato in modo preciso l'apertura ottenendo una posizione pressochè pari.

14. ♙e3 ♘a6; 15. ♘f3 ♘ac5; 16. g3 ♘b3; 17. ♙b1 ♙ad8; 18. ♘f2 ♘ec5; 19. ♙bd1 ♘:a4; 20. ♙:a7 ♙:d1; 21. ♙:d1 ♙a8; 22. ♙e3 ♘:b2;

Il Bianco possiede ora un interessante attacco che vedrà il Nero difendersi in modo estremamente preciso.

23. ♙d7 b5; 24. ♘g5 ♙e8; 25. ♙c7 ♘c4!;

Se 26. ♙:c6 ♘:e3; 27. ♙:e3 ♙c5+; 28. ♙e2 ♘d4+;

26. ♘fe4 h6; 27. ♘f6+ g:f6; 28. e:f6 h:g5; 29. f7+ ♙f8; 30. f:e8 = ♙ + ♙:e8;

31. f:g5 ♖:e3; 32. ♗:e3 c5; 33. g6 ♗f8;
34. h4 c4; 35. h5 ♗a5; 36. ♖b7 ♗d2+;
37. ♗f3 ♖d4+; 38. ♗e4 ♖f5; 39. ♖b8+
♗e7; 40. g4 ♖d6+; 41. ♗f3 ♗f6; 42.
♖b6 c3; 43. ♖:d6 c2; 44. ♖c6 c1=♗; 45.
♖:c1 ♗:c1; 46. ♗e4 ♗h6; 47. ♗d4 ♗g5;
48. ♗e5 ♗:g4; 0-1

E ad alimentare l'incubo ecco che interviene nientemeno che Kasparov, campione mondiale, che sfida Fritz 2, programmato da Franz Morsch, risultato, dopo essere giunto quinto assoluto nella manifestazione iberica, la rivelazione del torneo mondiale per quello che riguarda i programmi per computer.

Dopo 50 partite lampo Kasparov si è aggiudicato il match perdendo però 9 partite e pareggiandone quattro: questo risultato nonché l'esame delle partite ha condotto gli esperti ad attribuire al programma Fritz 2 un ELO per il gioco lampo di 2650, praticamente uguale alla forza di Short e Kamsky (si pensi che analoga è la valutazione attribuita a Chess Genius).

Ma anche in questo caso i contorni del sogno rimangono offuscati da alcune considerazioni psicologiche, e non solo, che possono aver falsato il rendimento del grande campione: la concentrazione nel giocare contro una macchina invece che con un uomo non può essere la stessa e poi probabilmente fa più notizia il fatto di una macchina che abbia battuto Kasparov che non il viceversa ed infine, sia agli organizzatori che ai produttori, economicamente conviene che si creda all'incubo.

Così anche in questo caso poco si può dire sull'effettivo valore del programma: giudicate un pò voi attraverso le due partite che pubblichiamo.

Fritz 2 - Kasparov G.

1. e4 c5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. ♖c3 g6; 4. d4 c:d4; 5. ♖:d4 ♗g7; 6. ♗e3 ♖f6; 7. ♖:c6 b:c6; 8. e5 ♖g8; 9. f4 ♖h6; 10. ♗d2 0-0; 11. 0-0-0 d6; 12. e:d6 e:d6; 13. ♗:d6 ♗:d6; 14. ♖:d6 ♖f5; 15. ♖d3 ♗a6; 16. ♗c5 ♗:d3; 17. ♗:f8 ♗:f1; 18. ♗:g7 ♗:g2; 19. ♖g1 ♗:g7; 20. ♖:g2 ♖b8; 21. ♖e2 ♖h8!!; 22. b3 h5; 23. ♗b2 h4; 24. h3 ♖d8; 25. ♖e4 ♖g3!; 26. ♖:g3 h:g3; 27. ♖g2 ♖d4; 28. ♖:g3 ♖:f4; 29. ♖c3 ♖h4; 30. ♖:c6 ♖:h3; 31. ♖a6 g5; 32. ♖:a7 g4; 33. a4 g3; 34. ♖a5 ♖h6; 35. ♖g5+ ♖g6; 36. ♖:g3 ♖:g3; 37. c4 f5; 38. b4 f4; 39. ♗c2 0-1

Fritz 2 - Kasparov G.

1. ♖f3 d5; 2. d4 e6; 3. c4 c6; 4. e3 f5; 5. ♗d3 ♗d6; 6. c5 ♗c7; 7. ♖c3 ♗f6; 8. h3 ♖h6; 9. ♗d2 ♖d7; 10. 0-0 g5; 11. b3 g4; 12. h:g4 ♖:g4; 13. ♗c2 ♖g8; 14. ♗c1 ♖f8; 15. ♗b2 ♗g7; 16. g3 ♗h6; 17. ♖e2 ♖g6; 18. ♗g2 ♗g7; 19. ♖h1 e5; 20. d:e5 ♖6:e5; 21. ♗:f5 ♗f7; 22. ♗:g4 ♗:g4; 23. ♖fd4 h5; 24. ♖f4 0-0-0; 25. f3 ♗d7; 26. ♖:h5 ♖df8; 27. ♖f4 ♖:f3?!; 28. ♗:f3 ♖:g3+; 29. ♗:g3 ♗:f4+; 30. ♗f2 ♗e5+;

Se 30. ... ♗:e3+; 31. ♗:e3 ♗f4+; 32. ♗d3 ♗g3+; 33. ♗d2 ♖f2+; 34. ♖e2 ♖:e2+; 35. ♗:e2 ♗g4+; (se 35. ... ♗g2+; 36. ♗e1 ♗:c2; 37. ♖h8+ ♗e8; 38. ♖:e8+ ♗d7; 39. ♖e2) 36. ♗f1! con vantaggio decisivo.

31. ♗e1 ♗g4; 32. ♗g2 ♖g8; 33. ♖b5! ♗e7; 34. ♖:a7+ ♗b8; 35. ♗:e5+ ♗:e5; 36. ♖:c6+! b:c6; 37. ♗h2 ♗:h2; 1-0

Sogno o incubo che sia i giocatori artificiali stanno facendo progressi notevoli e la proliferazione incontrollabile di programmi competitivi è ormai, bella o brutta, una realtà.

A carnevale gli Alfieri si travestono da Torri

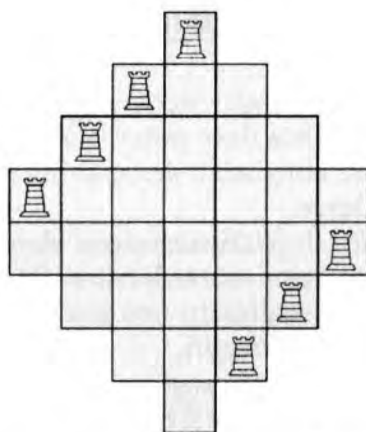
Cartesium

Il quesito con cui vi avevo lasciato nel precedente articolo, cioè di posizionare il massimo numero possibile di Alfieri su case nere in modo che non abbiano mutue interferenze, ci condurrà ad alcune interessanti considerazioni sulle trasformazioni della geometria di una scacchiera.

Una trasformazione geometrica non è altro che una legge matematica o grafica mediante la quale una figura viene trasformata in un'altra; in base al tipo di legge espressa le due figure possono possedere caratteristiche costanti che vengono dette *"invarianti della trasformazione"*. Chiunque può costruirsi una propria *"legge di trasformazione"* anche se le trasformazioni significative per la geometria sono solamente quelle che posseggono determinate invarianti. Vi proporrò ora una semplice trasformazione della scacchiera che, oltre a risolvere in modo semplice il problema proposto, trasforma l'♞ in un ♖ !

Si considerino solo le case nere di una scacchiera, si ruoti la scacchiera di 45 gradi in verso antiorario, si eliminino le case bianche, sulle quali l'Alfiere non può andare, e si trasformino i rombi così ottenuti in quadrati. Si otterrà una nuova scacchiera, del tipo in figura, in cui un Alfiere viene a muoversi in modo orizzontale o verticale e quindi diventa ... una Torre.

Essendoci solo 7 colonne è chiaro che 7 sarà il numero massimo di Torri che si possono posizionare senza mutue in-



terferenze su tale scacchiera. Per trovare il numero possibile di soluzioni è sufficiente un semplice ragionamento che conduce a questi risultati: sulla prima riga si hanno due possibilità di scelta (mettere o non mettere una Torre), questa scelta rende unica la possibilità di scelta sull'ottava riga. Due possibilità di posizionamento restano sulla seconda riga e ogni scelta rende unica la possibilità di scelta sulla settima riga. Così continuando si scopre che restano due possibilità sia per la terza che per la quarta riga per un totale di $2 \times 2 \times 2 \times 2 = 16$ diverse posizioni possibili.

Il problema col quale vi invito ora a cimentarvi è stato di ampio studio sia da parte di scacchisti che di matematici tanto che la soluzione, pur se priva di dimostrazione, è ritenuta sicuramente esatta: quante serie di pezzi, pedoni esclusi, possono essere messi su una scacchiera senza che un pezzo di un gruppo attacchi un qualsiasi altro pezzo di un gruppo diverso? Vi dico solo che le soluzioni sono molteplici.

Il Grillo di Dawson

di Filippo Minieri

Il gioco degli scacchi è un'arte e come tale l'artista deve poter usare i mezzi a lui più congeniali per esprimere il suo pensiero.

L'uso di pezzi eterodossi viene considerato come mezzo lecito se il tema che si vuole realizzare non può essere sviluppato altrimenti.

E' per questa ragione che molti problemisti sentono il bisogno di inventare nuovi pezzi.

Una figura di notevole importanza nel campo della problemistica eterodossa è certamente rappresentata dal *Grillo*.

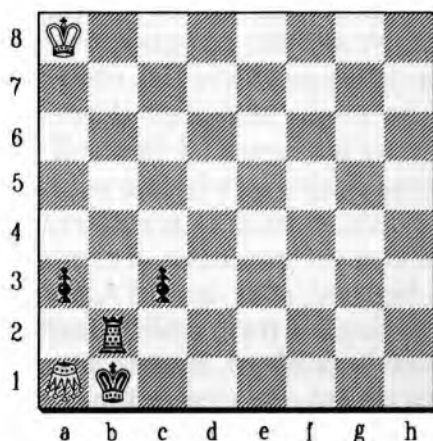
Nel momento della sua creazione, avvenuta nel 1912 ad opera di T.R.Dawson, questi gli attribuì il nome *Grasshopper*, parola che in inglese serve per indicare più propriamente una cavalletta e con la quale si volevano sottolineare le particolari funzioni di tale pezzo in analogia con il movimento dell'insetto ortottero. Il termine *Grasshopper* è stato mantenuto dai tedeschi (*Grashupfer*) ma non dagli altri problemisti; questi infatti usano la parola *Cricket* (Grillo).

Dawson (1889-1951) fu un problemista di fama internazionale che costruì ottimi lavori in due e tre mosse, ma che fu insuperabile nelle bizzarrie, su cui scrisse una serie innumerevole di articoli e libri di notevolissimo interesse, occupandosi tra l'altro agli automati e all'analisi retrograda. Redattore e collaboratore di riviste in ogni paese europeo, Italia inclusa, ha prodotto circa

5.000 bizzarrie di cui oltre cento furono premiate.

L'idea del Grillo balenò a Dawson vedendo il movimento di un pezzo degli scacchi cinesi, la bombarda. Il movimento del Grillo è simile a quello della Donna, esso, per poter muovere, deve però scavalcare un pezzo proprio o dell'avversario atterrando sulla casa adiacente (per una certa similitudine vedi il movimento dei pezzi marini, *Informazione Scacchi* n. 1 - 1993); se la casa adiacente al pezzo saltato è occupata da un pezzo avversario allora il Grillo può catturarlo, mentre se è un proprio pezzo la mossa non può essere effettuata; esso viene rappresentato come una Donna capovolta.

Esaminiamone le caratteristiche di movimento attraverso il seguente esempio pratico



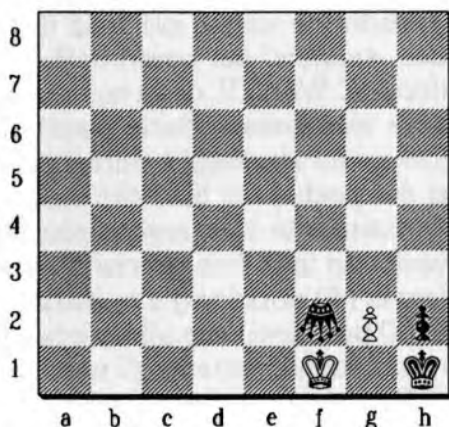
Il Grillo da a1 può andare sia in a4 oppure catturare il Pc3 o muovere in c1. E' da ricordare che la casa di arrivo è quella immediatamente seguente il pez-

zo scavalcato, se tale casa è occupata da un pezzo avversario quest'ultimo viene catturato. Nell'esempio vediamo un caso un po' particolare, il grillo in a1 controlla la casa c1 ma, per quanto strano possa sembrare il Re nero può andare in quella casa perché con tale movimento l'azione del Grillo viene spostata in d1!

Nel diagramma successivo vediamo un famosissimo problema

V. Onitju 1929

Matto in 6



Nella posizione iniziale il Grillo è inerte, la mossa 1. g4? porterebbe allo stallo, quindi :

1. g3! Grillo h4 (unica mossa) 2. g4, Grillo f4; 3. g5 Grillo h6; 4. g6 Grillo f6; 5. g7 Grillo h8; 6. g:h8 = Grillo#.

Stupendo problema Excelsior dove il Bianco approfitta della scarsa mobilità del Grillo per farsi accompagnare sino alla casa di promozione.

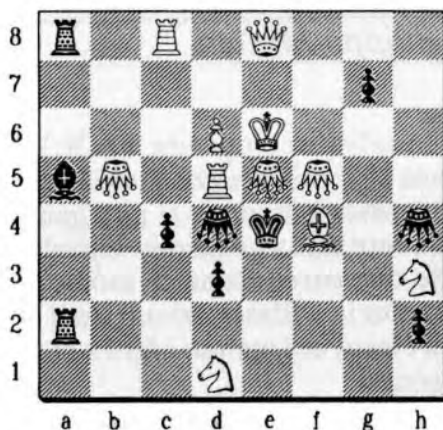
Va ricordato, e questa è una regola comune a tutti i problemi con pezzi eterodossi, che i normali Pedoni possono promuovere, oltre che ai pezzi classici, anche al pezzo eterodosso incluso nel problema.

Nel secondo problema vediamo che

l'armonia dei pezzi tradizionali con quelli eterodossi è perfetta.

Oudot - Savournin 1965

Matto in due



Nell'esempio è evidente che qualsiasi mossa del Grillo e5, sbloccando la casa in cui si trova minaccia 2. Te5#, ma a sua volta il Grillo d4 del Nero, comunque muova, sblocca la casa d4 togliendo la minaccia. Vediamo i vari tentativi

- se 1. Grillo e7? Grillo:d6
- se 1. Grillo c5? Grillo b6 + !
- se 1. Grillo e3? Grillo f2!
- se 1. Grillo g5? Grillo :f4!
- se 1. Grillo c7? Grillo h8!
- se 1. Grillo c3? Grillo b4!
- se 1. Grillo g3? Grillo d2!

finalmente delle otto mosse a stella a disposizione del Grillo quella risolutiva è 1. Grillo h8!. Vediamo le difese del Nero:

- 1. ... Grillo :h8 2.Tc4#
- 1. ... Grillo :d6 2. R:d6#
- 1. ... Grillo b4 2. Cc3#
- 1. ... Grillo d2 2. Cdf2#
- 1. ... Grillo :f4 2. Cg5#

Analisi Retrograda

Imparare a giocare all'indietro può servire per andare avanti ?

Cenni storici e introduttivi all'A.R.

di Filippo Minieri

L'analisi retrograda (A.R.) è la scienza scacchistica che studia se e come una data posizione si può generare legalmente dalla posizione iniziale mediante una successione di mosse legali (ammessa la collaborazione tra il Bianco e il Nero) indagando i fatti salienti di tale genesi.

Sinteticamente questa è la definizione data dal grande problemista italiano Luigi Ceriani (1894-1969) uno dei maggiori esperti studiosi dell'A.R.

Storicamente l'A.R. si è sviluppata in quattro periodi: il primo ebbe inizio intorno al 1850 per opera dei compositori M.Lange, S.Loyd, F.C. Collins, J. Jespersen e T.B. Rowland ai quali si devono le prime indagini analitiche di una posizione.

Con questi autori, affiancati da altri di minor fama, l'A.R. si è andata man mano delineando fino a raggiungere, nei primi anni del 1900 il momento del suo decisivo ed importante sviluppo: in tale data ha inizio il secondo periodo che si concluderà intorno al 1910.

In questi dieci anni nomi illustri nel campo della problemistica si occuparono di tale argomento; fra i tanti spiccano T.R. Dawson, A. Troitzky, V. Onitju, H.A. Adamson, N.Hoeg e l'italiano Alberto Batori che, ricordiamo, nel 1911 fondò insieme a Roselli del Turco *"L'Italia Scacchistica"*.

Fu in questo periodo che i vari autori

approfondirono tutti quegli argomenti legati alla retroanalisi e soprattutto scoprirono e studiarono la teoria della retroopposizione.

Il terzo periodo, della durata di soli cinque anni, fu caratterizzato dall'apparizione di molti scritti sull'A.R. Fondamentale è stato l'apporto di T.R.Dawson che in collaborazione con W. Hunsdorfer scrisse nel 1915 il *"Retrograde Analysis"* per conto della casa editrice A.C.WHITE, della non mai abbastanza menzionata "Serie Natalizia". La *"Retrograde Analysis"* è stato il primo e uno dei pochissimi libri che tratta in modo esauriente tale argomento, approfondendo temi ben precisi: l'arrocchetto illegale (40 posizioni) e la cattura al varco (90 posizioni) che allora costituivano quasi esclusivamente gli unici temi dell'A.R.

Il quarto ed ultimo periodo parte dal 1916 e arriva fino all'inizio del 1950. Esso fu influenzato da grandi analisti quali il già citato Dawson, compositore eccellente con oltre 5000 lavori e autore di numerosi libri oltre a quello già citato; *"Fox is best problems"* del 1936, *"Ultimate Themes"* del 1938 che costituisce una fondamentale rassegna di TASKS nel campo problemistico delle bizzarrie, l'intricato *"Caissa Fairy Tales"* del 1947 ed una serie di opere minori.

Altri due importanti personaggi caratterizzarono questo periodo: l'eclettico problemista tedesco K. Fabel, studioso degli aspetti matematici del gioco e il problemista rumeno V. Onitju vincitore

nel 1933 del concorso tematico sulla generatrice fondamentale nei problemi cilindrici. Anche l'Italia ha dato il suo apporto con l'ing. Luigi Ceriani, per molti anni membro della Good Companion Chess Problem di Philadelphia. Egli, con circa 400 problemi sull'A.R. si affermò in campo internazionale come uno dei più acuti e precisi analisti.

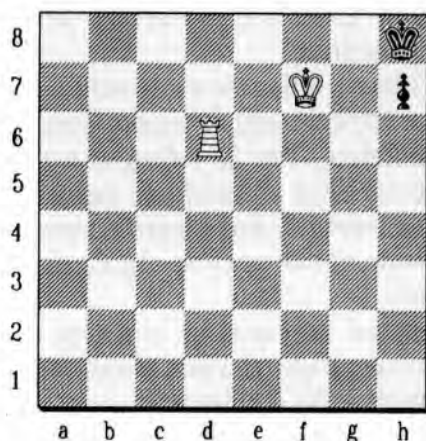
Il Ceriani illustrò le sue idee attraverso la pubblicazione di due libri, "32 personaggi ed un autore" del 1955 e "Genesi di una Posizione" del 1961.

Dagli inizi degli anni '60 sino ai giorni nostri non si è notata nessuna figura carismatica, capace di coinvolgere proseliti in questo complesso argomento. Ci ha provato il tedesco K. Fabel con la sua istruttiva e bella monografia "Initiation a l'analyse" del 1971, ma l'unica presenza del periodo è stata quella estemporanea di diversi compositori fra i quali ricordiamo il francese Michel Caillaud, autore di molte opere di pregevole fattura, i tedeschi W. Dittmann e Hazebrouk, il rumeno R. Dragonescu e inoltre N. Plaskine, A. Frolkin, W. Keym, M. Velimirovic e l'italiano Marco Bonavoglia.

Questi personaggi comunque, attraverso i loro prodotti, hanno semplicemente rielaborato le vecchie teorie non esprimendo idee e concetti nuovi.

L'Analisi Retrograda è un ramo integrante dello scibile scacchistico. Contrariamente a quanto pensa la maggior parte dei giocatori di scacchi, si può sostenere che tale diramazione della scienza scacchistica non deve essere trascurata perché si basa su due cardini fondamentali del gioco: la posizione iniziale e le regole del movimento dei pezzi.

Per capire come funziona vediamo il facile esempio che segue:



L'enunciato è matto in una mossa. A chiunque verrà proposto il problema, la prima soluzione che balzerà alla mente sarà quella, banalissima, di portare la Torre in d8.

Soltanto dopo un attento esame della posizione si capisce che il Nero non può aver fatto l'ultima mossa perciò obbligatoriamente è lui che deve muovere, in questo caso il pedone in h7, permettendo così al Bianco di mattare con Th6.

Con l'analisi retrograda che studia la storia della posizione si può quindi stabilire in determinate posizioni a chi sta il tratto, se un pezzo è stato catturato e in quale casa, se il Re o la Torre sono stati mossi e se conseguentemente è possibile l'arrocco, se un pezzo esistente risulta derivante da promozione o è il pezzo originario e ancora qual'è stata la prima o l'ultima mossa di un determinato pezzo, se è ammissibile la presa al varco e così via.

Il principiante giocatore di scacchi, e forse non solo lui, si trova un po' disorientato perché nel gioco a tavolino si va in avanti: considerando una determinata posizione, si fanno delle sequenze di mosse per arrivare alla posizione che ci interessa. Nell'A.R. invece viene data la posizione di arrivo e bisogna ricostruire

la serie e la successione di mosse attraverso le quali si è passati per ottenere tale posizione.

In questa indagine a ritroso (la cosiddetta retrogenesi) le mosse sono viste all'indietro. Per lo sviluppo a ritroso delle mosse, è stata ideata persino una nuova forma di linguaggio e sono state scoperte anche precise regole di movimento.

Così, ad esempio, se si arriva ad un punto in cui uno dei due partiti non può muovere si ha il *retrostallo*; se una mossa precedente era di cattura nella ricostruzione all'indietro diventa una *decattura*. Se si ritira una promozione o un arrocco si ha la *depromozione* o il *dearrocco*. Se si ritira una mossa di scacco si ha il *descacco* mentre se ci si mette sotto scacco si ha l'*inscacco*. Se dopo un *inscacco* non potesse avere immediatamente luogo un *descacco* si sarebbe in presenza di uno *scacco irreal*.

Altri termini come *retroinchiodatura* o *retroschiodatura* sono poi riservati agli addetti ai lavori.

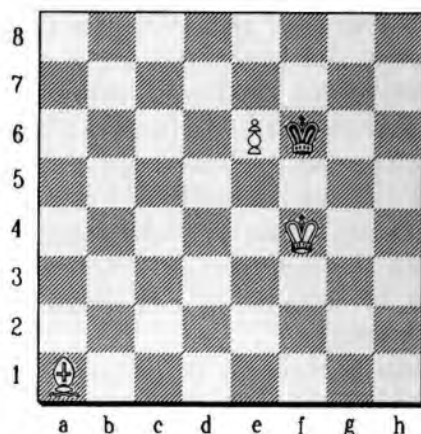
Tra le regole di movimento c'è anche la possibilità di mettere in scacco il proprio Re a patto che alla mossa segua immediatamente una mossa dell'avversario che tolga lo scacco.

Gli obiettivi dell'A.R. essendo basati sulla genesi delle posizioni sono di genere diversi, il punto da focalizzare è la costante collaborazione tra il Bianco e il Nero, mentre l'elemento da vincere è l'inflessibilità delle leggi del gioco, una sorta di sfida tra le capacità deduttive umane del solutore contro quelle artistiche-logico-matematiche del compositore.

Per rispondere alle questioni dell'A.R. occorre innanzitutto l'esame accurato ed approfondito della posizione data, con l'analisi attenta e precisa

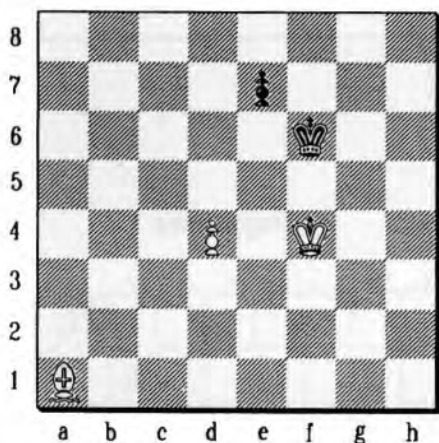
della situazione relativa ai vari pezzi, non solo presenti sulla scacchiera, ma anche quelli già catturati. L'indagine sulla retrogenesi diventa tanto più interessante ed artistica quanto essa è più complessa, difficile e concatenata ad una lunga serie di osservazioni. In un problema di A.R. i vari pezzi assumono un valore, un significato diverso del solito, si scoprono temi e situazioni del tutto nuovi, un'attrattiva particolare che non può mancare di avvincere anche i più refrattari giocatori di scacchi. Proponiamo a titolo esemplificativo due deliziosi esempi su tutti.

Il problema chiede se la posizione è legale.

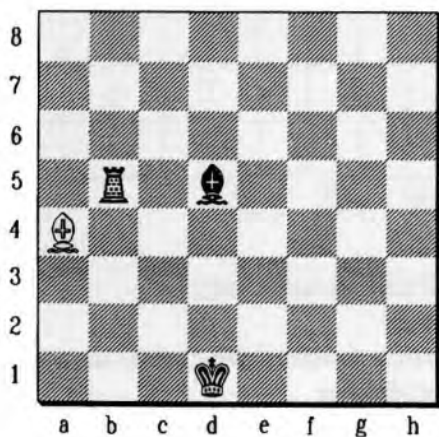


Ad un primo esame sembra impossibile che l'♔ possa in quella posizione aver dato scacco al ♚ avversario. Analizzando con più cura, facendo una retrogenesi, si capisce che l'ultima mossa del B. è stata d:e6 en passant, catturando il ♞ nero, ora scomparso, che aveva mosso da e7 a e5, parando lo scacco di scoperta del ♞ bianco che aveva mosso da d4 a d5. Viene così generata la successione di mosse, legale per le retroanalisi,

1. d:e6 ep e5; 2. d5
che porta alla posizione iniziale.

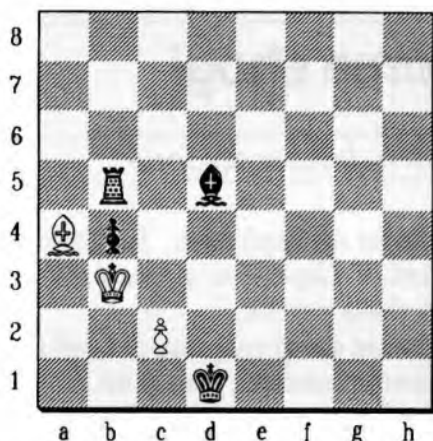


Nel successivo esempio ci si chiede in quale casa si trova il ♔ bianco affinché la posizione data diventi legale.



Anche in questa posizione, ad un primo esame sembra impossibile che il B. abbia potuto dare scacco con l'♙ in a4; sembra anche improbabile uno scacco di scoperta con il ♔ bianco (b3-c3) perchè il ♔ bianco sarebbe sotto offesa di due pezzi avversari. Anche qui entra in gioco la presa al varco. Se ipotizziamo l'aggiunta di un ♙ nero in b4 e un pedone bianco in c2 ed il ♔ bianco in b3, dopo che il N. ha dato scacco con ♘d5 il B. si difende con c4, il N. replica con b:c3 e.p. mettendo sotto uno strano scacco doppio il ♔ bianco che spostan-

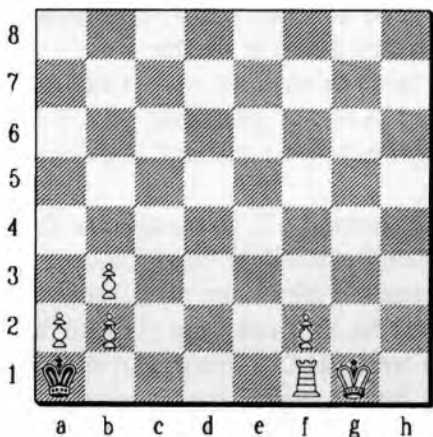
dosi in c3 dà scacco al ♔ avversario. La posizione iniziale è pertanto



La posizione del Re richiesta è c3 e la successione di mosse generata risulterà essere:

1. Rb3 decattura P, Pb4 decattura e.p.;
2. Pb2. (notare le continue mosse di inscacco e descacco).

Gli ultimi sviluppi storici fanno pensare ad una situazione di stallo, ma forse un nuovo fuoco sta covando sotto la cenere; si tratta solo di aspettare gli eventi oppure ...di soffiare sulla cenere!



G. Kakabadze 1976

La posizione è legale?

Shogi

Un primo approccio al finale nello Shogi

Tsume shogi

a cura della redazione

Iniziamo ad esplorare lo Shogi alla maniera di *Capablanca*, partendo dalla fine della partita.

Gli tsume shogi vengono definiti a volte, impropriamente, problemi. Si tratta invece di veri e propri finali di partita, in cui occorre dare continuamente scacco fino al matto, altrimenti è l'avversario che prende l'iniziativa e ... guai a noi ! Risulta evidente, dopo quanto detto, l'importanza di padroneggiare questa *tecnica*, altrimenti ci si troverebbe nella situazione di non saper concludere una partita vinta.

Le regole degli tsume shogi sono:

1. il nero gioca per primo (i pezzi del nero hanno la punta rivolta verso l'alto);

2. ad ogni mossa il nero deve dare scacco;

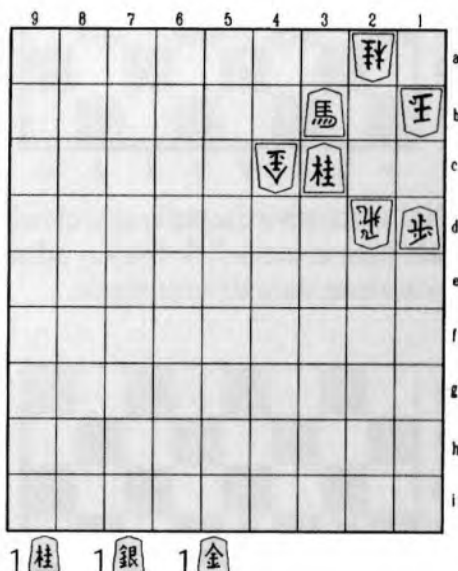
3. il nero alla fine della sequenza non deve avere pezzi in mano;

4. il nero deve dare matto nel minor numero di mosse possibili;

5. il bianco deve giocare la difesa migliore;

Nel diagramma 1, vediamo che è presente solamente il Re del Bianco, infatti, essendo il Nero che deve muovere e dare matto, la posizione del Re Nero risulta irrilevante . Fuori dal diagramma, in basso a sinistra, vengono mostrati i pezzi in mano del Nero, tutti i pezzi mancanti si presume che siano in mano del Bianco, il quale in caso di necessità li può usare per la difesa.

diagramma 1



Vediamo la soluzione:

1. P1c+

la prima mossa deve essere uno scacco, regola due.

1. ... Nx1c

L'alternativa 1. ... Kx1c dopo 2. S*1d K1b (2. ... Rx1d 3. G*2c matto) 3. G*2c porta ugualmente al matto

2. S*2a

L'inizio di una manovra per allontanare la torre dalla difesa della casa 2d.

2. ... Rx2a

Se 2. ... K1a 3. G*1b matto

3. G*1a Rx1a

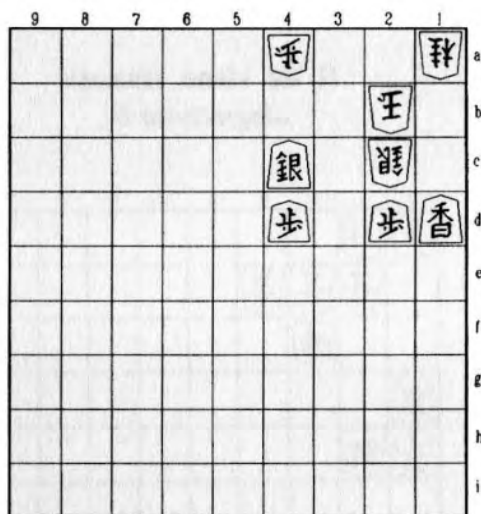
Se 3. ... Kx1a 4. + Bx2a matto

4. N*2d matto

un bell' esempio di *mat des épauletes* dato con il cavallo.

Tutti i pezzi in mano sono stati usati.

diagramma 2



1 ♔ 2 ♚

Vediamo la soluzione del diagramma numero 2.

1. B*1c K2a

Se 1. ... K3c segue 2. B*2b matto e a 1. ... K1b segue 2. B3a+ Sx1d (2. ... S*1c 3. B*2a matto) 3. L*1c matto.

2. B*1b

Un sacrificio d'alfiere che ha come scopo quello d'allontanare l'argento del Bianco dalla difesa della casa 3b.

2. ... Sx1b

Se 2. ... Kx1b 3. B3a+ S*1c 4. Lx1c matto

3. B3a+

Un secondo sacrificio d'alfiere, diverso dal precedente, infatti serve solamente per portare il re Bianco sulla 3^a colonna e permettere di riutilizzare la lancia con scacco.

3. ... Kx3a

unica

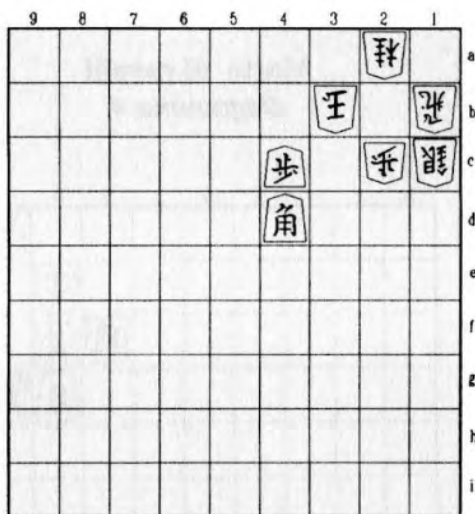
4. L*3c K2b

parare lo scacco con un pezzo porterebbe lo stesso al matto,

5. S3b+

matto.

diagramma 3



1 ♔ 1 ♚

Vediamo una posizione interessante.

1. R*4b

una mossa che chiude in una morsa il Re Bianco

1. ... K3a 2. S*3b

un sacrificio brillante

2. ... Rx3b

il Bianco è costretto alla presa

3. Rx3b+ Kx3b

così la torre bianca viene eliminata, e con essa cade il più valido dei difensori

4. R*4b K3a

siamo ritornati nella posizione di partenza senza la torre bianca

5. R2b+

questo sacrificio di torre serve per bloccare una via di fuga al re bianco

5. ... Sx2b 6. B5c+ K3b

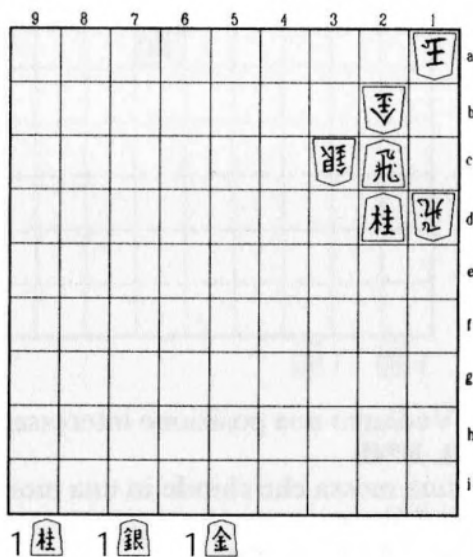
Anche parando lo scacco, interponendo un pezzo in 4b o spostandosi in 4a non si eviterebbe il matto.

7. + B4b

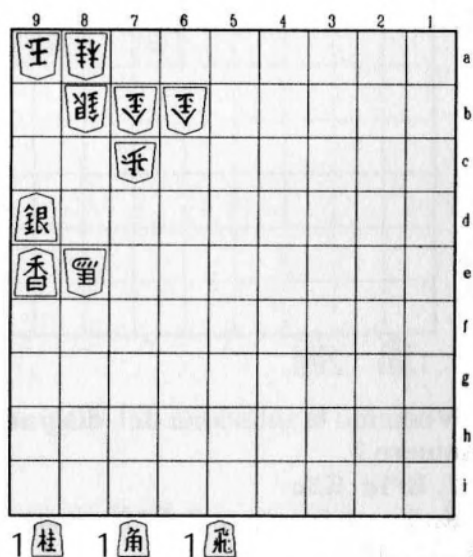
l'alfiere ora può lasciare l'importante posizione 4d dalla quale dominava la casa 2b e aprire una ferita mortale nel fianco del Re Bianco.

Provate da soli

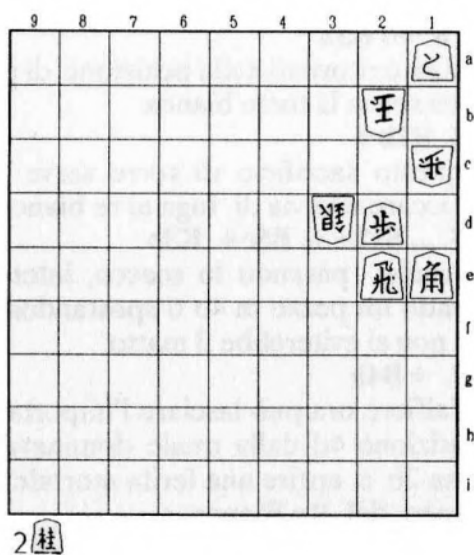
Matto di cavalli
diagramma 4



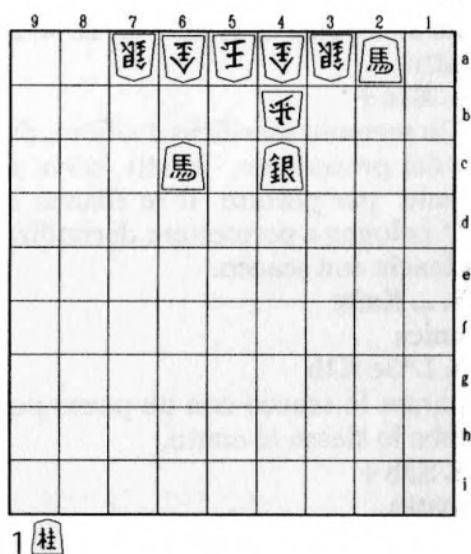
Il Re viene stanato
diagramma 6



Carica di cavalleria
diagramma 5

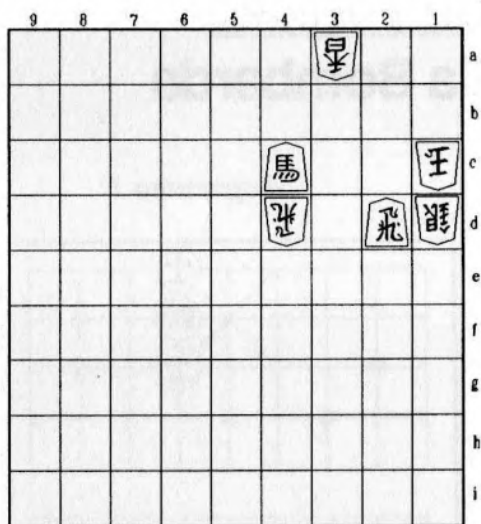


Due Uma all'assalto
diagramma 7



Oro Oro Oro

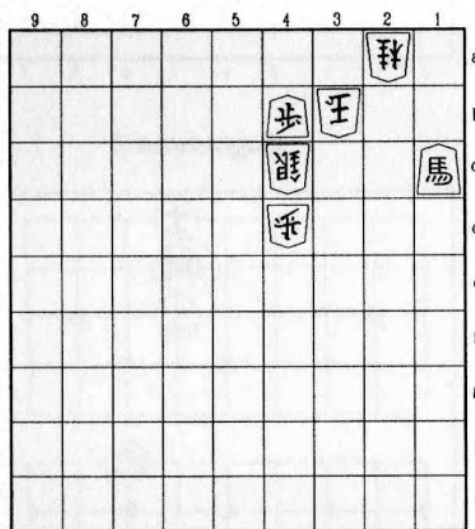
diagramma 8



3 ♖

Colpo di Lancia

diagramma 9



1 ♖ 1 ♗

Soluzioni

Diagramma 4

1. G*2a Kx2a

Se 2. ... Gx2a 3. Rx2a+ Kx2a 4. G*3b K1a 5.

N*2c#

2. S*3b K1a 3. Rx2b+ Kx2b 4. G* K1a 5. S2a+ Kx2a 6. G3b K1a 7. N*2c #

Diagramma 5

1. P2c+ K3a

Se 1. ... Kx1a 2. +P2a # Se 1. ... Sx2c 2. N*3d K3b 3. N4b+ K2b 4. N*3d Kx1a 5. B3c+ K1a 6. +B2b#

2. N*4c Sx4c 3. +P3b Sx3b 4. N*4c Sx4c 5. R2a+ #

Diagramma 6

1. R*9b Kx9b 2. N*8d +Bx8d

Se 2. ... K9a 3. S8c+ seguita da 4. +S9b #

3. S8c+ Kx8c unica 4. B*9b matto

Se il Nero iniziasse con 1. S8c+ il Bianco si difenderebbe con 1. ... N8c e su 2. R*9b K8a

Diagramma 7

1. +B*4a Kx4a 2. +Bx3a K5a

Se 2. ... Kx3a 3. G*3b #

3. +B4a Kx4a

Se 3. ... K6b 4. G*6c #

4. N*5c K5a

Se 4. ... K3a 5. G*3b #

5. S*5b

Non serve 5. G*4a per 5. ... K6b

5. ... Gx5b unica

6. G*6a matto

Diagramma 8

1. G*2c Sx2c 2. G*1b Kx1b

Se 2. ... Kx2d 3. G*2c#

3. +B2a K1c

Se 3. ... Kx2a 4. Rx2c+ G*2b 5. G*1b#

4. G*1d Sx1d 5. R2b+ #

Diagramma 9

1. R*2b K3a

Se 1. ... K3c 2. +B2c#

2. L*3c Nx3c 3. R1b+ matto

Lezione di Xiangqi

Seconda lezione del corso di Xiangqi per principianti.

Il misterioso fascino della Bombarda

di Marco Gandolfo

Per chi si è accostato da non molto tempo allo Xiangqi, l'approccio con le particolarissime modalità d'attacco della ♖, comporta spesso un certo disorientamento iniziale, soprattutto quando il neofita dispone di un retroterra scacchistico.

In compenso, quando la prima fase di giustificata perplessità viene superata, e si familiarizza con le possibilità che tale pezzo comporta, si ha la prerogativa di poter gustare, accostandosi a problemi, studi e partite della pratica magistrale, manovre e combinazioni di rara bellezza, naturalmente del tutto esclusive dello Xiangqi.

Quando poi, a realizzare nelle proprie partite tali possibilità, ciò dipenderà dalle rispettive attitudini individuali, dall'esperienza e dall'approfondimento conoscitivo di ognuno.

Iniziamo ad esaminare ora alcuni finali in cui la ♖ svolge un ruolo di primo piano.

Nella posizione del diagramma 1, il Rosso vince in una mossa, immobilizzando le forze nemiche:

1. ♖d9

Come nella posizione precedente, nel diagramma 2, il ♔ Rosso controlla la linea centrale, in questo caso l'azione risolutiva della ♖ avrà luogo lungo la f.

diagramma 1

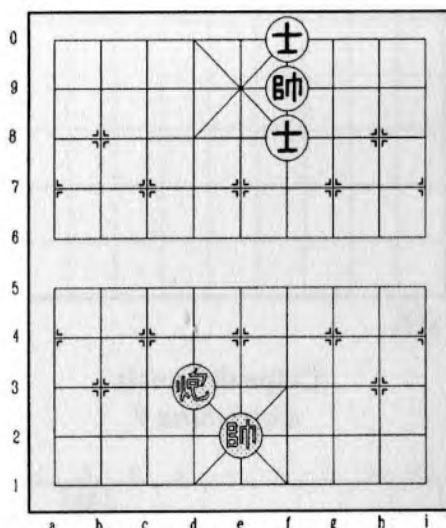
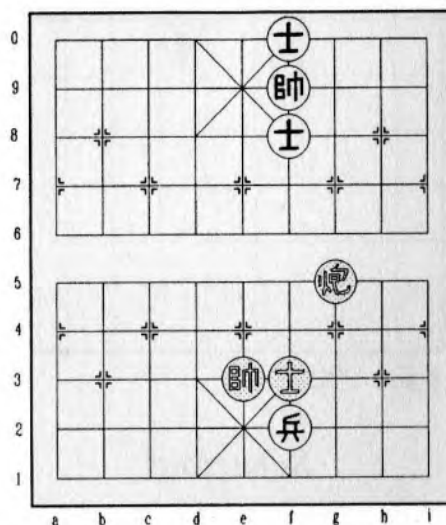


diagramma 2



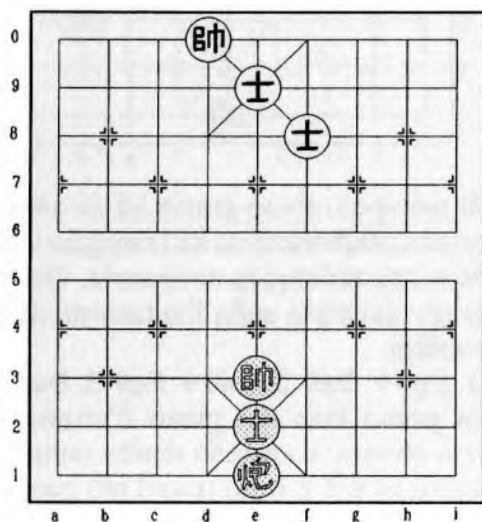
1. ♖f5 + ♘8e9 2. ♖f2 + ♘f8 3. ♖f1!

Obbliga il nero a centralizzare il ♖f0, con la conseguente immobilizzazione del "collega" più avanzato sulla cui mobilità si basava la difesa del nero.

3. ... ♖e9 4. ♖e2 + #

La posizione del diagramma 3 mostra un finale riconducibile a ♖ + ♖ contro ♔. Questo esempio illustra inoltre come possa essere presente nello Xiangqi la strategia della limitazione della mobilità.

diagramma 3



1. ♖d1!

Dando il via alla manovra che comporterà la dominazione di un ♖

1. ... ♖e0

1. ... ♖f0? 2. ♖d3 + #. Se invece 1. ... ♖d9? dopo 2. ♖d3 + ♖d8 3. ♖d2! ♖d0 (3. ... ♖fe9?? 4. ♖e2 + #) 4. ♖d8 pervenendo subito alla cattura del ♖.

2. ♖d3!

Spinge il ♖ verso il lato sinistro del castello.

2. ... ♖f0

I ♖ non possono che assistere impotenti al lento quanto inesorabile evol-

versi degli eventi: se 2. ... ♖f0 3. ♖f1! ♖e9 (3. ... ♖8e9?? 4. ♖e1#) 4. ♖f3! ♖f0 5. ♖e3! ed ora se 5. ... ♖f9?? 6. ♖e2 + # ; mentre se 5. ... ♖e0 6. ♖f8 + - similmente alla linea principale.

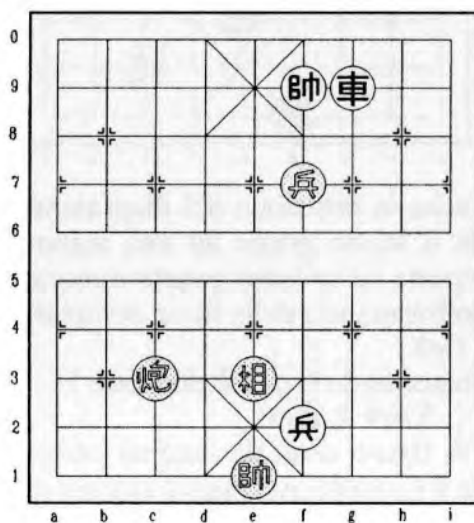
3. ♖f1 + ♖e0 4. ♖f3! ♖f0 5. ♖e3!

Chiudendo la morsa

5. ... ♖e0 6. ♖f8

L'obiettivo della prima parte della manovra vincente è stato raggiunto, successivamente il Rosso perverrà alla cattura del secondo ♖ e poi al matto; provate da soli!

diagramma 4



La soluzione della posizione n° 4 è estremamente gradevole. A dispetto dello svantaggio materiale il Rosso prevale grazie all'azione coordinata di tutti i propri effettivi:

1. ♖g5!

Un tratto molto forte che difende e attacca contemporaneamente. In questo caso viene parato il matto di ♖ e aperta la linea di mezzo all'influenza del monarca rosso.

1. ... ♖g5 2. ♖f3 + ♖f5 3. ♖f8 + !

Una situazione in cui nessun scacchi-

3. ... ♔f0 4. ♖f9+ #

1.  c3

minacciando ♖c0 e ♙d0 matto !

1. ... ♖de9 2. ♜e1!

il ♔ Rosso centralizzandosi immobilizza il Castello avversario, rimane solo la ♟g2 da neutralizzare!

2. ...  g3!

la migliore, l'idea è di porre la  sulla linea di mezzo per annullare l'azione del  rosso

3. f3!!

con questo tratto formidabile dall'apparenza innocua il Rosso si avvia alla chiusura finale.

3. ... ♖g9 4. ♖g3!

difendendo indirettamente il ♖

4. ... g4 5. e2!

zugzwang!

5. ... ♖g5 6. ♖g4 ♖g6 7. ♖g5 ♖g7 8. ♖g6 ♖g8 9. ♖g7 ♖g9 10. ♖g8 ♖g0 11.

g9 i0 12. g0 + #

**Il manipolo rosso grazie ad un'ammi-
revole collaborazione ha la meglio sulla
disperata resistenza avversaria. Un ul-
teriore esempio sulla limitazione della
mobilità.**

1. g0+ e0 2. a0+ c0 3. a4

la prima fase del piano d'attacco è stata attuata: il castello risulta immobilizzato ed il ♖ è stato reso il più passivo possibile, la ♘ esaurito il proprio compito sul lato destro della guarnigione nemica cerca altri punti deboli.

3. ... ♖d8 4. ♗i4 ♘e6

l'unico modo per parare il matto in i0

5. e4!

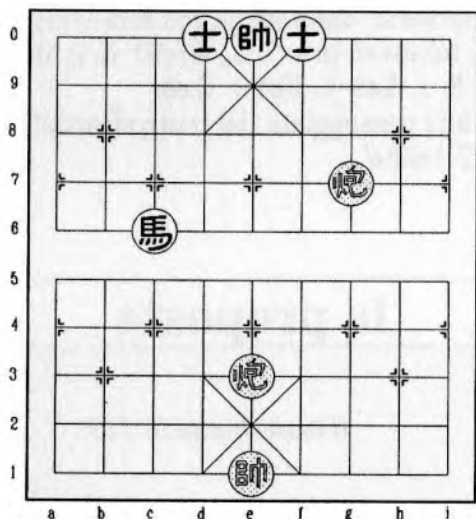
ora anche il ♖ è stato immobilizzato e il Nero deve fronteggiare la manovra ♖f1-♗f0.

5. ... ♖g3 6. ♔f1 ♗f3 7. ♜e5!

zugzwang! il Nero è perduto: su 7. ..., ♖e3 segue 8. ♖f0 + #.

Ed ora esaminiamo due studi in cui è dato assistere all'azione combinata della coppia di  :

diagramma 7



1. ♖ge7+ ♗e5

qui sorgono i problemi ..! come ovviare all'interferenza del ♗? E come impedire la fuga al ♔ nero? Nell'unico modo possibile:

2. ♗e9!!

Con questo tratto apparentemente paradossale il Rosso preclude al ♔ nero la possibile fuga e contemporaneamente forza il "matto" in una! : se 2. ... fe9 3. ♕f1 se 2. ... ♖de9 specularmente 3. ♕d1#

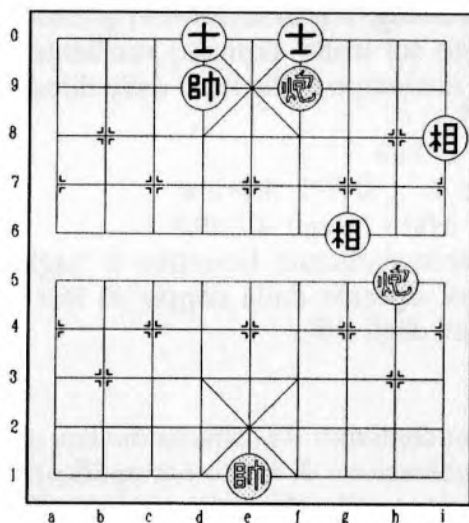
Nell' esempio del diagramma n° 8 ♔ e ♖ rossi devono affrontare le forze difensive avversarie al completo. La manovra vincente risulta "costruita" in due fasi: nella prima le ♖ rendono impossibile alla coppia di ♗ l'ostruzione della linea centrale, svolgendo dunque una azione profilattica; nella 2^a fase attaccano decisamente il ♔ avversario:

1. ♖hh9+ ♕d8 2. ♖f7! ♕d9 3. ♕e2!

Per il buon esito dell'attacco delle ♖ lungo la linea d è di fondamentale im-

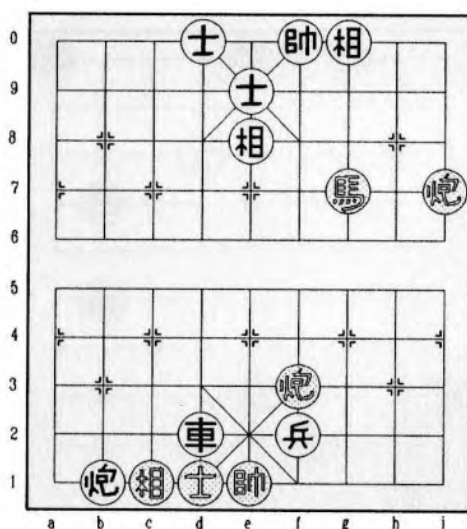
portanza che il ♔ nero sia collocato in d8.

diagramma 8



3. ... ♕d8 4. ♖h3 ♕d9 5. ♖d3 ♖de9 6. ♖fd7#

diagramma 9



Il nero minaccia matto in uno con ♖d1, ma soccombe all'attacco delle due ♖ supportate dal ♗:

1. ♖i0+

ma non 1. ♖h9+?? ♔e0 2. ♜i0+ ♚f0+.

1. ... ♙i8 2. ♖h9+

fondamentale risulta l'apporto del ♖ che obbliga il ♔ avversario a riprendere posto sul trono alquanto vacillante e, nel contempo taglia fuori dalla difesa l'♙i8.

2. ... ♔e0

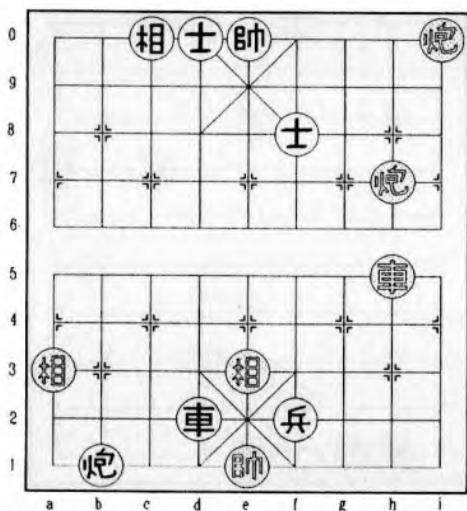
Se 2. ..., ♙f9?? 3. ♜i9#

3. ♜f0+! ♙eg0 4. ♜f9#

Particolarmente istruttivo il "tagliafuori" operato dalla coppia di ♜ ai danni degli ♙.

Concludiamo il nostro studio con una combinazione di matto esemplificativa del gioco sulle ultime tre traverse. ♜+ ♜ stringono d'assedio il castello nero, provocandone la resa grazie a una tipica manovra di progressivo soffocamento.

diagramma 10



1. ♜hh0+ ♔e9 2. ♜h9+ ♔e8 3. ♜i8+ ♚fe9 4. ♜h8+ ♚f8 5. ♜h5+!

la ♜ arretrando permette alla ♜i8 di attaccare il ♔ nero costringendolo a

risalire; il ♚f8 battutosi fino a questo momento con coraggio non può che "defilarsi" dalla scena, ma non arretrare ... infatti se ora 5. ..., ♚fe9? 6. ♜hh8#

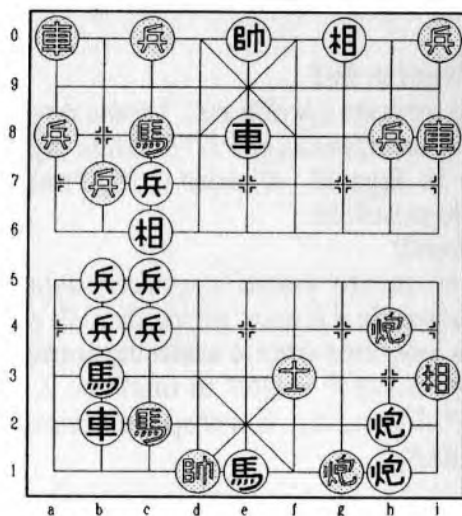
5. ... ♔e9 6. ♜h9+ ♔e0

una passeggiata dal triste ritorno!

7. ♜ii0#

la proposta

il rosso matta in 118



La soluzione del problema proposto si basa su un movimento ciclico di ♜.

Il Rosso usando l'azione combinata delle ♜ sulla colonna -f- in un primo momento e l'azione della ♜ e di una ♜ sull'ultima traversa successivamente, creerà un vortice nel quale cadranno uno a uno tutti i pezzi neri collocati sulle colonne -b- e -c-.

Buon divertimento!

... un piccolo suggerimento le prime due mosse sono di ♜ ... poi tocca alla ♜ ... anche il ♚ farà la sua parte.

Movimento dei pezzi nello Xiangqi

Movimento dei pezzi nello Shogi

Torre: Muove di quanti passi vuole lungo le orizzontali e verticali. Cattura occupando la posizione del pezzo avversario.

Bombarda: Muove come la Torre ma cattura un pezzo solo se posto in una qualsiasi delle intersezioni situate al di là di un pezzo proprio o avversario.

Cavallo: Muove come il Cavallo occidentale, ma non può saltare nessun pezzo. Il suo movimento è di una casa in orizzontale o verticale e una casa in obliquo.

Elefante: Muove in diagonale di due case, non può attraversare il fiume.

Pedone: Muove e cattura avanzando verticalmente di un passo. Quando entra nel campo avversario può muovere anche spostandosi, sempre di un passo, a destra o sinistra.

Mandarino: Muove in diagonale di un passo alla volta: non può uscire dal castello.

Generale: Muove orizzontalmente o verticalmente di una casa. Non può uscire dal castello. Non può muovere su case controllate dall'avversario o sulla colonna del Re avversario se su essa, tra i due Re, non vi sono altri pezzi.

Regole generali

Chi si trova in stallo perde la partita

Chi lascia il Re in presa perde la partita

La partita è patta se per tre volte si ripete la stessa posizione

E' proibito lo scacco perpetuo.

Lancia: Si muove solo in avanti sulla colonna, può essere promosso a Oro.

Cavallo: Si muove, similmente al Cavallo occidentale, spostandosi di due case in avanti e una laterale, può essere promosso a Oro.

(Generale) Argento: Si muove di un passo lungo una delle quattro possibili diagonali o di un passo in avanti. Può essere promosso a Oro.

(Generale) Oro: Si muove orizzontalmente o verticalmente di una casa o, sempre di una casa, diagonalmente in avanti.

Re: Si muove, esattamente come il Re degli scacchi occidentali, di una casa in qualsiasi direzione.

Torre: Si muove esattamente come la Torre dei pezzi occidentali. Quando promossa aggiunge ai suoi i possibili movimenti del Re.

Alfiere: Si muove esattamente come l'Alfiere dei pezzi occidentali. Quando promosso aggiunge ai suoi i possibili movimenti del Re.

Pedone: Si muove di un solo passo in avanti. Può essere promosso a Oro.

Regole Generali

La promozione può essere effettuata a completamento di una mossa che viene eseguita entrando o uscendo dal campo avversario.

I pezzi avversari catturati possono essere riutilizzato, in forma non promossa, dal catturante.

Non si possono riutilizzare i pezzi su case da cui non potrebbero più muovere. Il riutilizzo del pezzo costituisce una mossa. Non si può dare matto riutilizzando un pedone e non si può riutilizzare un Pedone su una colonna già occupata da un proprio Pedone.

Ideogramma	Nome del pezzo	Simboli
帥 帥	Re o Generale	
炮 炮	Bombarda Cannone	
士 士	Mandarino Guardia	
車 車	Torre o Carro	
兵 兵	Pedone Fante Soldato	
馬 馬	Cavallo	
相 相	Elefante (Alfiere)	

ideog	simb	Ita/Ing/Giap	ideog	simb	Ita/Ing/Giap
王	K	Re King Gyoku	歩	P	Pedone Pawn Fu
金	G	Oro Gold Kin	と	P	Pedone-promosso To-Kin
銀	S	Argento Silver Gin	銀	S	Argento-promosso Nari-Gin
飛	R	Torre Rook Hisha	竜	R	Torre-promossa Ryu
角	B	Alfiere Bishop Kaku	馬	B	Alfiere-promosso Uma
桂	N	Cavallo kNight Kei	成桂	N	Cavallo-promosso Nari-Kei
香	L	Lancia Lance Kyo	成香	L	Lancia-promossa Nari-Kyo

Informazione Scacchi è un'iniziativa dell'Associazione Bergamo Scacchi.

L' **A.B.S.** non ha finalità di lucro.

L'**AB.S.** ha per scopo di promuovere lo studio, lo sviluppo e la diffusione del gioco degli scacchi nelle sue diverse forme.

Nel 1993 su **I.S.** vi saranno articoli su:

- ° la storia degli scacchi
- ° i giocatori artificiali
- ° scacchi cinesi (Xiangqi)
- ° scacchi giapponesi (Shogi)
- ° scacchi eterodossi

Se questo progetto ti interessa iscriviti all'**A.B.S.** e riceverai i 6 numeri di Informazione Scacchi del 1993.

Lo puoi fare, anche, versando £. 25.000 mediante vaglia postale intestato a:

Bellavita Guido, Via F. Baracca n° 4 - 24100 Bergamo.