

Informazione Scacchi n. 3



**Gli "scacchi di Carlo Magno": Soldato e Cavaliere.
Italia meridionale fine dell'XI secolo, Avorio.**



3

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
Rigamonti Stefano
Torchitti Angelo

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

Hanno collaborato:
la Dott.ssa Maria Giovanna Antonioli
Minerva Tommaso
Ivan Lucchetti

Sommario

Tornei

- Linares 1993
della Redazione 3

Teoria

- Una variante da riscoprire
di Giorgio Elitropi 5

Libri

- Gli scacchi per tutti
della Redazione 8

Figure scacchistiche

- Elijah Williams
di Sergio Pederzoli 9
- Ricordi
di Giorgio Pegoraro 11
- R.Fine, psicoanalista e scacchista
di Guido Bellavita 13

Cultura

- Origini e simbolismo degli scacchi
di J. Petzold 17
- Entropia e libri di scacchi
di Franco Pratesi 25
- Gli scacchi e la loro interpretazione
di Mauro Cosmai 28

Problemi

- Un'aggregazione tematica
di Alessandro Cuppini 30
- Non sempre è Donna
di Filippo Minieri 32
- Sulla promozione ad Alfiere
di Alessandro Cuppini 34

Scacchi e matematica

- Isomorfismi
di Cartesius 35

Shogi

- Tecniche di base
di Stefano Rigamonti 37

Xiangqi

- Le spie nel castello
di Marco Gandolfo 41

Eterodossi

- Il Nottambulo
di Filippo Minieri 46

Tornei

Si è svolto in Spagna il più forte torneo di tutti i tempi

Kasparov domina il torneo di Linares

a cura della redazione

Kasparov - Gelfand
Siciliana Najdorf B87

A Linares, in Andalusia nel sud della Spagna, si è svolto il torneo tecnicamente più forte, da quando è in vigore il sistema Elo, 18^a la categoria, con un Elo medio di 2677 punti.

Un Kasparov in grande forma, ben preparato e combattivo ha dominato il torneo, risultando alla fine vincitore con 1.5 punti di vantaggio e imbattuto. Conferma del buon momento per Karpov e Anand al di sotto delle attese le prestazioni di Yvanchuk e di Gelfand.

Il torneo per la presenza dei migliori giocatori del momento (Short l'unico assente) meriterebbe d'essere ampiamente commentato, ci limitiamo per la natura e la finalità della nostra rivista a mostrare alcune spettacolari vittorie del Campione del mondo.

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♗:d4 ♗f6; 5. ♗c3 a6; 6. ♕c4 e6; 7. ♕b3 b5; 8. 0-0 ♗e7; 9. ♖f3

Una mossa giocata raramente, che dimostra come anche il Campione del mondo debba ricercare in continuazione nuove vie per sorprendere i suoi avversari.

9. ... ♖c7; 10. ♖g3 0-0; 11. ♕h6 ♗e8; 12. ♖ad1 ♗d7;

Benchè tutto questo sia teorico, Kasparov ritiene che, ora, lo sviluppo del cavallo sarebbe stato più naturale dello sviluppo dell'♗ in d7.

13. ♗f3

La novità di Kasparov.

13. ... b4;

La spinta del ♗ in a5 avrebbe portato a grandi complicazioni.

14. ♗e2 a5; 15. ♗f4 ♗h8;

		Elo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	T.
1	Kasparov G.	2805	●	1	1	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	1	1	1	0.5	1	1	10
2	Anand V.	2710	0	●	0.5	0.5	0.5	0.5	1	0	1	1	1	0.5	1	1	8.5
3	Karpov A.	2725	0	0.5	●	0.5	0.5	1	0.5	1	1	0.5	0	1	1	1	8.5
4	Shirov A.	2670	0.5	0.5	0.5	●	1	0	0.5	0	1	1	0.5	0.5	1	1	8
5	Kramnik V.	2685	0.5	0.5	0.5	0	●	0	1	1	1	0.5	0.5	0.5	1	0.5	7.5
6	Salov V.	2660	0.5	0.5	0	1	1	●	0	0.5	0.5	1	0.5	0.5	0.5	0	6.5
7	Ivanchuk V.	2710	0.5	0	0.5	0.5	0	1	●	0	0	1	1	0.5	1	0.5	6.5
8	Beliavsky A.	2610	0.5	1	0	1	0	0.5	1	●	0	0	1	0.5	0.5	0	6
9	Kamsky G.	2655	0	0	0	0	0	0.5	1	1	●	0.5	1	1	0	0.5	5.5
10	Bareev E.	2670	0	0	0.5	0	0.5	0	0	1	0.5	●	1	0.5	0.5	1	5.5
11	Timman J.	2635	0	0	1	0.5	0.5	0.5	0	0	0	0	●	1	0.5	1	5
12	Yusupov A.	2645	0.5	0.5	0	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0	0.5	0	●	0.5	0.5	5
13	Gelfand B.	2690	0	0	0	0	0	0.5	0	0.5	1	0.5	0.5	0.5	●	1	4.5
14	Ljubojevic L.	2605	0	0	0	0	0.5	1	0.5	1	0.5	0	0	0.5	0	●	4

Dopo 15. ... a4?; 16. ♖:g7 ♖:g7; segue 17. ♖h5

16. ♖g5 ♖f6;

Se 16. ... ♖:g5; 17. ♖:g5 si vince subito.

17. ♖h4! ♖b5?;

17. ... ♖c6!; era la difesa più forte.

18. ♖d4!

Mettendo ulteriormente sotto pressione i punti e6 e g6. Ad esempio se 18. ... ♖:f1; 19. ♖d:e6 f:e6; 20. ♖:e6!! e il matto è inevitabile. Non stupisce quindi il tentativo di Gelfand di *puntellare* la posizione, con ...

18. ... ♖e8;

... ma contro Kasparov questo modo di giocare non porta lontano.

19. ♖d:e6! f:e6; 20. ♖:e6!! ♖a7; 21. e5
Sacrificio di ♖ fatto al solo scopo di aprire la colonna d alla ♖.

21. ... d:e5; 22. ♖:f8 ♖:f8; 23. ♖:f6 g:f6;
24. ♖d8 ♖d7; 25. ♖g4! 1-0

Karpov - Kasparov Est-Indiana E86

1. d4 ♖f6; 2. c4 g6; 3. ♖c3 ♖g7; 4. e4 d6; 5. f3 0-0; 6. ♖e3 e5; 7. ♖ge2 c6; 8. ♖d2 ♖bd7; 9. ♖d1

Karpov mette sotto pressione la colonna d, preferendo alla più analizzata 9. 0-0-0 lasciare il ♖ al centro.

9. ... a6; 10. d:e5 ♖:e5;

Una nuova idea di Kasparov, dopo 10. ... d:e5; 11. c5 ♖e8; 12. ♖c1 ♖e7; 13. ♖b3 ♖h8; 14. ♖c4 f5; 15. 0-0 f4; 16. ♖f2 ♖df6; 17. ♖a5 il Bianco sta meglio grazie al controllo della linea d.

11. b3

Da scartare è: 11. ♖:d6 ♖:d6; 12. ♖:d6 ♖:c4; 13. ♖d3 ♖:b2; mentre il suggerimento di Ljubojevic 11. ♖c1 ♖e6; 12. ♖:d6 potrebbe essere una valida alternativa per il Bianco.

11. ... b5; 12. c:b5 a:b5; 13. ♖:d6 ♖fd7;
Ovviamente il Nero non vuole il cam-

bio delle ♖. La miglior dinamicità dei pezzi neri compensa il ♖ sacrificato.

14. f4?!

Probabilmente questo faceva parte della preparazione di Karpov, ma come presto si vedrà l'idea di cacciare il ♖ da e5 porterà al fallimento.

14. ... b4!; 15. ♖b1

Dopo 15. ♖:b4 c5!; 16. ♖:c5 ♖:c5; 17. ♖:c5 (17. ♖:d8 ♖ed3+;) 17. ♖:c5 ♖d3+; 18. ♖:d ♖:d3-+; oppure 15. ♖a4 ♖:a4; 16. b:a4 ♖c4; 17. ♖d3 ♖b2+; o 15. f:e5 b:c3; 16. e6 f:e6; 17. ♖:e6+ ♖h8+;

15. ... ♖g4; 16. ♖d4

Anche con 16. ♖g1 ♖:a2; e se ora 17. ♖d2 ♖a6; 18. ♖:b4 ♖e8; 19. e5 ♖:e5; 20. f:e5 ♖h4+; 21. g3 ♖g:e5; 22. g:h4 ♖d3+ #; lasciava grandi possibilità d'attacco al Nero.

16. ... ♖:d4; 17. ♖:d4 ♖:a2+; 18. h3 c5;
19. ♖g1

Pressoché forzata perchè dopo 19. ♖d3 ♖a6; 20. ♖:d7 ♖h4+; 21. g3 ♖:e2+; 22. ♖:e2 ♖:g3+; si vince facilmente

19. ... ♖gf6; 20. e5 ♖e4; 21. h4 c4!; 22. ♖c1

Tutti i pezzi del Bianco sono ritornati sulla linea di partenza!

22. ... c3; 23. ♖:a2 c2; 24. ♖d4

Se 24. ♖c1 24. ... ♖:e5; 25. ♖:c2 ♖g4; 26. ♖e2 ♖d3+; 27. ♖d1 ♖ef2+; 28. ♖d2 ♖:e2; 29. ♖:e2 ♖e8+; 30. ♖f3 ♖d5+; 31. ♖g3 ♖e3+; 32. ♖h2 ♖g4#;

24. ... c:d1 = ♖+; 25. ♖:d1?

25. ♖:d1 opponeva maggior resistenza.

25. ... ♖dc5!; 26. ♖:d8 ♖:d8+; 27. ♖c2 ♖f2;

In questa posizione il Bianco oltrepassò il tempo disponibile, la partita è comunque persa.

28. ♖h2 ♖f5+; 29. ♖b2 ♖d1; ecc.
0-1

Una variante da riscoprire

Giorgio Elitropi

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♖c3 ♗b4; 4. e5 c5;
5. a3 ♗a5!?

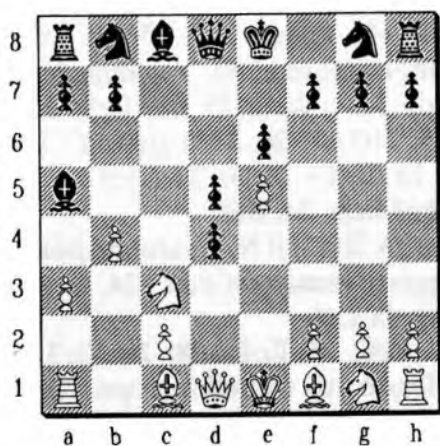
Un'interessante variante la cui paternità la si può far risalire ad uno dei più grandi scacchisti di tutti i tempi, Michail Moiseevic Botvinnik. Negli ultimi anni è stata giocata con buoni risultati da Vaganian, Lputjan e Legkij.

6. b4!

La mossa raccomandata da Alekhine nel libro del torneo di New York del 1924 e che dovrebbe confutare la ritirata 5. ... ♗a5!?

Effettivamente dopo 6. ... c:b4 (?? secondo Psakhis) 7. ♖b5 il dominio della diagonale a3-f8 e la possibile uscita della ♗ in g4 sembrano motivi più che sufficienti per condannare l'intera variante. Al Nero non è rimasto altro che

6. ... c:d4;



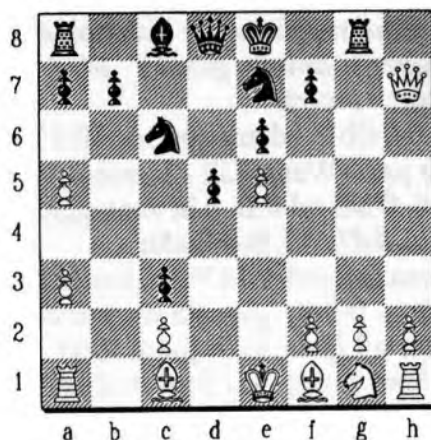
A questo punto il B. dispone di 4 varianti: 2 di tipo posizionale,

- 1) 7. ♖b5 ♗c7; 8. ♖f3,
- 2) 7. ♖b5 ♗c7; 8. f4,
- 3) 7. ♗g4 ♖e7; 8. ♖b5
- 4) 7. ♗g4 ♖e7; 8. b:a5.

Con questo primo articolo tenterò di mostrare come il lavoro teorico di questi ultimi anni abbia dato nelle mani del Nero taglienti armi per reagire all'assalto del B. Inizierò... dall'ultima variante mostrata:

7. ♗g4 ♖e7; 8. b:a5 d:c3; 9. ♗:g7 ♗g8;
10. ♗:h7 ♖bc6;

La posizione merita un diagramma.



Il Bianco ha a disposizione 2 seguiti:
11. ♖f3 e 11. f4.

Con la prima variante il B. procede ad un rapido sviluppo e solo dopo aver messo il ♖ al riparo procede al suo assalto contro la posizione avversaria. Con la seconda variante invece lo scopo del B. è quello di puntellare il ♗e5 in modo da utilizzare il ♖ dell'ala di re per "azioni di rappresaglia" sul ♗f7. Obiettivamente il N. ottiene maggior contro-

gioco proprio da questa variante.

11. ♖f3 ♗c7; 12. ♘b5

Il B. sviluppa velocemente i suoi pezzi sull'ala di ♗ per poter arroccare subito e poi tentare di speculare sulla posizione esposta del ♔ nero. Recentemente, in vista della successiva forte 13ª mossa del N., è tornata in auge una valida alternativa a 12. ♘b5: 12. ♘f4. Il B. rinvia di qualche mossa lo sviluppo dell'ala di ♗ ed inizia una manovra che tende a trasferire l'♗ campo scuro in g3 da dove difende e5 e fa da scudo all'arrocco del proprio monarca. Vediamo velocemente uno sviluppo di questa interessante linea:

12. ... ♘d7; 13. ♘g3

una recente nota di Wang Zili; dopo 13. ♘d3 0-0-0; o 13. a6!? b6!; le possibilità per i due giocatori sono eguali

13. ... ♗:a5; 14. ♘d3 ♗c4?;

un piano sbagliato che il B. non punirà a dovere; si doveva giocare 14. ... ♗c5; con gioco incerto

15. 0-0 ♗b2; ed ora non **16. ♖fb1?!** con gioco pari (Wang Zili - Lputian, 1991) ma **16. ♗h4!** ed il B. è in vantaggio.

12. ... ♘d7; 13. 0-0 ♗:e5!;

Mossa suggerita da Petrosjan in luogo di **13. ... 0-0-0;** giocata da Tal contro Fischer a Lipsia, Olimpiadi 1960

14. ♗:e5 ♗:e5; 15. ♘:d7+ ♗:d7; 16. ♗d3!

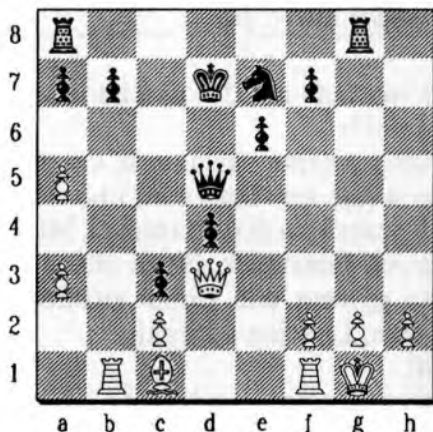
16. ♖b1?? ♖h8-+; a questo punto Fischer, analizzando la sua partita con Tal, giudica la posizione vantaggiosa per il B. mostrando come esempio **16. ... ♗e4?;** che perde subito per **17. ♗:e4 d:e4; 18. f3!.** Ma il grande (beh, per me lo è) Rafael Vaganian a Noestved nel 1985 contro Chandler ha giocato la sorprendente

16. ... d4!?;

Lo scopo di questa mossa è molteplice: sgombrare la casa d5 alla ♗ da dove

si difende b7 e si minaccia matto in g2, difendere il ♖c3, iniziare la costituzione di un pericoloso PawnStorm centrale. Dopo

17. ♖b1 ♗d5!;



la posizione è incerta con possibilità per entrambi. Vediamo insieme come è continuata:

18. f3 ♖ac8;

parando la minaccia **19. ♖b5** con **19. ... ♖c5;**

19. ♗f4 e5; 20. ♘g3 f6; 21. ♖b4! ♖c7; 22. f4!

minacciando la catena centrale dei pedoni neri

22. ... a6!;

prima che spinga il B.! Nelle analisi sull'Informatore n. 40, Vaganian riporta dopo **22. ... ♗c8; 23. f:e5 f:e5; 24. a6 b6; 25. ♖b5 e4; 26. ♖:d5 e:d3; 27. ♖:d4 ♖d7; 28. ♖c4+ ♗d8; 29. ♖:c3+-**

23. f:e5 f:e5; 24. ♖e1

dopo **24. ♖f6?!** il N. si sarebbe portato in leggero vantaggio con **24. ... ♗c8;** seguito da **♗c6**

24. ... ♗c6; 25. ♖c4 ♗d8; 26. ♖:c3

tendendo un tranello: dopo **26. ... ♗b4?; 27. ♖:e5!+-**

26. ... ♖e7;

difendendosi con precisione

27. ♖e4 ♗d7; 28. ♖c4 ♗:a5;

dando inizio ad una manovra la cui finalità è il cambio delle ♖♗

29. ♖b3 ♖b5!; 30. ♖:b5

pressocchè forzata, se 30. ♜c:d4 + e:d4! - +;

30. ... a:b5; 31. ♜c5 ♖d6; 32. ♜:b5 ♜a8; 33. ♜b3 ♖d5;

il ♖ nero si prepara a sostenere l'avanzata dei suoi fanti e, da vero eroe medievale, si porta nel mezzo della battaglia!

34. ♜e1 ♜a5;

Un'interessante alternativa poteva essere 34. ... e4; con l'idea di giocare ♖c4 e poi e3.

35. ♖h4 ♜g7; 36. ♜d1!

Iniziando il piano giusto

36. ... ♜c5; 37. ♜b2?

ma continuandolo nel modo sbagliato! Esatto sarebbe stato 37. c3! e se 37. ... d3; 38. c4 + ♜:c4; 39. ♜b:d3 + ♜d4 =;

37. ... e4; 38. ♖f6 ♜d7!;

Non 38. ... ♜f7; 39. ♖:d4! =

39. g4! e3 =; 40. ♖g2 ♖e4;

Il N. è in netto vantaggio

41. ♜e1 ♖e5; 42. ♖:e5 ♖:e5; 43. ♖g3 ♜dc7; 44. ♜e2 ♖e4; 45. h4 ♜f7; 46. ♜b4! ♜c8; 47. h5 ♜f3 +; 48. ♖g2 ♜f4; 49. ♖g3 ♜f3 +;

guadagnando una mossa per il controllo del tempo: i due giocatori sono in zeitnot; da notare che non andava bene 49. ... ♜g8; 50. ♜:d4 +! + -

50. ♖g2! ♜cf8; 51. ♜:b7 ♜3f7!;

Interessante anche se molto rischioso, poteva essere 51. ... ♜f2 +; 52. ♜:f2 ♜:f2 +; 53. ♖g3 ♜:c2;

52. ♜:f7?!

probabilmente l'errore decisivo; dava molte più possibilità 52. ♜b6

52. ... ♜:f7; 53. a4 ♖f4; 54. a5 ♜g7!; 55. ♖f1

55. ♖h3 ♖f3;

55. ... ♖f3!; 56. a6?

In posizione disperata e con la bandie-

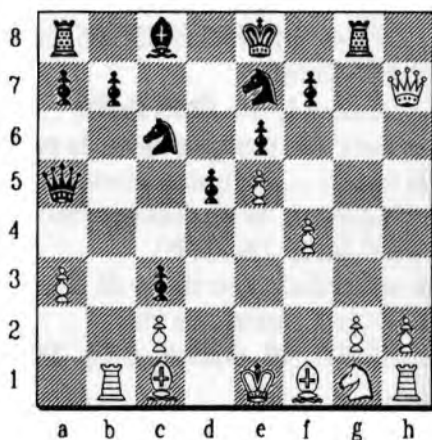
rina stesa il B. non trova l'unica mossa che avrebbe potuto creare grossi problemi al N.: 56. h6 ♜:g4; 57. ♜h2 =

Il N. avrebbe potuto giocare 56. ... ♜c7; 57. g5 d3; 58. ♜:e3 + ♖:e3; 59. c:d3 ♜c5!!; e vince perchè dopo 60. h7 segue 60. ... ♜f5 +; minacciando sia il matto in g1 dopo la presa in g5 o il ♖h7

56. ... ♜a7; 57. ♜e1 = ♜:a6; 58. ♜b1 ♜a2; 59. ♜c1 e2 + !!; 60. ♖e1 ♖e3; 61. h6 ♜a7; 62. ♜b1 d3; 0-1

Passiamo ora a

11. f4 ♖:a5; 12. ♜b1!?



La mossa che ha dato nuove possibilità al B; vediamo velocemente la vecchia continuazione:

12. ♖f3 ♖d7; 13. ♖g5

ecco il punto! Con 11. f4 il ♖ non è più legato alla difesa di e5 e può subito "sgranchirsi le gambe ..."

13. ... ♜f8; 14. ♜b1 0-0-0; 15. ♖:f7 ♜:f7; 16. ♖:f7 ♖e8!;

il N. sacrifica un ♖ per aprire la strada al suo ♖ campochiaro

17. ♖:e6 + ♖d7; 18. ♖f6 ♖f5; 19. ♖d3! sia 19. ♖e2 che 19. ♖b5 assicurano al N. un ottimo gioco

19. ... ♖d3; 20. c:d3 c2 +; 21. ♜b4!

Il B. ritorna la qualità di vantaggio per arginare la furia omicida dell'avversario

21. ... ♖b4; 22. a:b4 ♖:b4 +; 23. ♖f2!

con posizione alquanto incerta (Van der Vorm - Timmer, Olanda '86).

Torniamo ora alla linea principale, ossia 12. ♖b1!?; la minaccia immediata al ♖ in b7 pone al N. difficili problemi: Hort ha tentato di difenderlo con 12. ... ♗c7; ma dopo 13. ♖f3 ♕d7; 14. ♗d3 d4; 15. g3 0-0-0; 16. ♕g2 ♖f5; 17. 0-0 ♖ce7; 18. ♖g5 il suo avversario (Refe) si è trovato con buona posizione. Come risolvere il problema? Semplice, lasciando il ♖ in presa.

12. ... ♕d7; 13. ♖:b7

Vediamo come è terminata la Timman-Vaganian, Montpellier '85

13. ... ♖d4; 14. ♗d3 ♖ef5; 15. ♖f3

15. ♖e2? ♕b5!;

15. ... ♖:f3 + !; 16. ♗:f3 ♖c8?;

Un errore che compromette la partita, giusto era 16. ... ♕c6; con gioco incerto, Sax - Vaganian, Wijk Aanzee '89.

17. ♕d3! ♕c6; 18. ♖:f7!!

Uno splendido sacrificio di ♖ che lascia il B. con posizione vinta

18. ... ♕:f7; 19. ♗h5 + ♕e7; 20. ♕:f5 ♖cf8;

20. ... e:f5; 21. ♗h7 + ♕e6; 22. ♗h6 + ♕e7; 23. ♗d6 + ♕f7; 24. ♗f6 + ♕e8; 25. ♗e6 + + -

21. ♗h4 + ♕e8;

21. ... ♕d7; 22. ♕:e6 + !

22. ♗h6!

22. ♕:e6 ♖:g2;

22. ... ♗c7; 23. ♗:e6 + ♕d8; 24. ♕h3 d4; 25. 0-0 + - d3; 26. c:d3 ♗b6 +; 27. ♖f2!

Il B. si difende con precisione di fronte al disperato controgioco 27. ♕h1?? ♕:g2 + - +;

27. ... ♕c7- +; 28. ♗c4! ♖h8; 29. d4 ♗b1; 30. d5!

Chiudendo definitivamente la partita. Se 30. ♗:c3?! ♖:h3; 31. g:h3 ♗e4;

30. ... ♗:c1 +; 31. ♖f1 ♗e3 +; 32. ♕h1 ♕b8; 33. d:c6 ♕c7; 34. ♗b4 1-0

Libri

Gli scacchi per tutti

Pubblicati gli atti dei Seminari Nazionali per Formatori di Istruttori della Lega Scacchi UISP.

Con questa iniziativa, ci si è posti un obiettivo ambizioso, "avviare un processo di sensibilizzazione per costruire una scuola italiana di formazione scacchistica" così Filippo Maresca (responsabile della commissione formativa della Lega Scacchi UISP) definisce i seminari Nazionali di S. Vincenzo.

Per illustrare lo spirito che ha animato gli estensori degli atti riportiamo alcune frasi di presentazione del responsabile della commissione stampa della Lega Scacchi, Alessandro Pompa: "Questo modesto opuscolo, del tutto insufficiente a raccogliere il materiale in nostro possesso, è il primo contributo della Lega Scacchi al grande progetto dello Sport per Tutti: uno sport che sia veramente a misura d'uomo, senza barriere, per incontrarsi e crescere insieme, di tutti e per tutti. Troverete, quindi, di tutto: dall'arte alla storia, alle scienze umane e sociali; dagli scacchi "eterodossi" agli antichi giochi da tavolo, in cui affondano le radici della nostra civiltà; dalla condizione di gruppo, indispensabile per ogni istruttore, alle esperienze della scuola scacchistica sovietica. Nelle pagine conclusive istruttori, insegnanti, direttori didattici raccontano con calore, spesso con vero entusiasmo le esperienze avute a scuola con bambini e ragazzi".

Tra i tanti contributi interessanti segnaliamo gli articoli sulla storia di S. Izzo, sugli Eterodossi di Yuri Garrett e M. Leoncini, sulla didattica nella scuola elementare di Mearini e Messa.

Figure scacchistiche

Elijah Williams

di Sergio Pederzoli

*"Quante giornate, settimane e mesi non ho trascorso, rinchiuso in una camera, davanti alla scacchiera, conversando con me stesso di Philidor, Morphy, Steinitz, Capablanca ecc.! Sembravo un negromante alla ricerca di misteriosi filtri e, quando uscivo di casa, gli inquilini, senza dubbio, dietro le mie spalle, si toccavano la fronte con l'indice, ammiccando. Eppure, se quaggiù la felicità esiste, la conobbi allora!"... (Esteban Canal, *Strategie d'avamposti* 1947, rist. nel 1992)*

Sovente, ripercorrendo sulla scacchiera le partite del passato, ci si imbatte in autentiche gemme ignorate dai più e meritevoli di ottenere, dopo anni d'oblio, i riflettori a tempo debito negati. Anche i giocatori subiscono non di rado tale sorte ingiusta e credo si debba render loro un istante di gloria, sia pure postuma e tardiva.

E' il caso di Elijah Williams che, ne siamo certi, la maggioranza se non la totalità dei lettori, indaffarati nelle ultime novità dell'Informatore o magari esperti nelle variazioni ELO dei campioni più famosi, non ha mai sentito nominare. Rinfreschiamo loro la memoria con l'ausilio dell'eccellente *"Oxford companion to chess"* di David Hooper e Kenneth Whyld dal quale liberamente traduciamo questi brevi cenni biografici del nostro.

Elijah Williams (1810-1854) contemporaneo del celebre Staunton, era nativo di Bristol ove esercitò la professione di

farmacista fino al 1844 allorquando si recò a Londra a tentare di guadagnarsi da vivere con il nobile giuoco. Nel primo torneo internazionale della storia degli scacchi, quello famoso di Londra nel 1851, vinto da Adolf Anderssen, gara ad eliminazione diretta, Williams sconfisse Lowenthal al primo turno (+2 -1) ma venne sconfitto da Wyvill nel terzo e penultimo (+3 -4). Gli venne attribuito il terzo posto in seguito alla sua affermazione su Staunton (+4 =1 -3). In seguito giocò matches contro Lowenthal nel 1851 (+5 =4 -7) e l'anno successivo contro Horwitz (+5 =9 -3) e Harrwitz (=3 -7). Quest'ultimo anche nel 1853 ebbe la meglio su di lui.

Williams scrisse due libri: *"Souvenir of the Bristol Chess Club"* (1846) e *"Horae Divaniae"* (1852) che è un vero peccato non saper dove reperire per gettare uno sguardo amoroso su uomini e cose di scacchi di quegli anni pionieristici e fascinosi. Williams fu anche il primo rubricatario scacchistico su *"The Field"*, dal gennaio 1853, quando la rivista venne fondata, fino alla sua scomparsa prematura, l'anno successivo.

E vediamo in azione, questo sconosciuto giocatore inglese in una partita che ho tratto dallo *"Staunton's Chess Player Handbook"* con aggiunta delle varianti principali della *"Chess Praxis"*, del medesimo autore, edizione riveduta e corretta, nel 1929, da E.H.Bermingham per i tipi della Bell & Sons LTD di Londra.

Curiosamente di questa partita non v'è traccia nella celebrata *"Oxford Encyclopedia of Chess Games"* vol. 1 (1485-

1866). La data di effettuazione ci è sconosciuta e dovrebbe situarsi nel decennio 1844-1854. Del suo avversario, W. Wayte, alcune partite sono pubblicate sulla "Oxford Encyclopedia ..." già citata, ma nulla ci è dato sapere sulla sua vita.

Wayte - Williams

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. ♘c4 ♖f6; 4. ♖g5 d5; 5. e:d5 ♖a5; 6. ♘b5+ c6; 7. d:c6 b:c6; 8. ♖f3

Come si vede, la teoria delle aperture ha radici antiche. Ancor oggi la variante del testo si mantiene fra le principali della difesa dei due Cavalli.

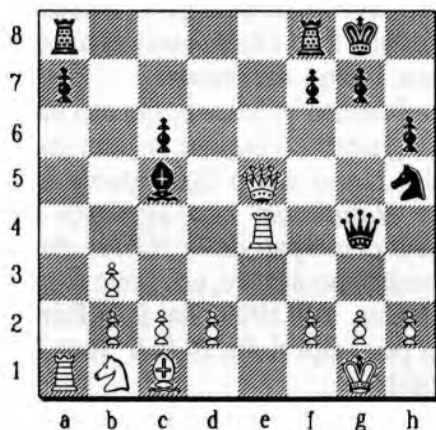
8. ... ♖b6;

Questo tratto, sul quale mi piacerà ritornare in un prossimo intervento sulla rivista con una partita straordinaria, è assente del tutto negli odierni manuali e non sembrano esserci ragioni comprensibili.

9. ♘a4?!

Più ragionevole sembra la ritirata 9. ♘d3 oppure 9. ♖c3

9. ... ♘g4; 10. ♖g3 ♘c5; 11. 0-0 0-0; 12. ♘b3 h6; 13. ♖f3 ♖b3; 14. a:b3 e4; 15. ♖e5 ♘e2; 16. ♔e1 ♖h5; 17. ♖d7 ♖d8; 18. ♖e5 ♖d7; 19. ♔e2 ♖g4!; 20. ♔e4



Lasciamo allo studioso la ricerca di

una condotta del B. diversa da quella adottata e soffermiamoci sulla posizione raggiunta evidenziata dal diagramma.

Nell'"Handbook ..." già citato si legge a questo punto: "In questa situazione altamente interessante il Nero, con le sue due prossime mosse, acquistò un vantaggio talmente decisivo da costringere all'abbandono il suo avversario. Lasciamo la scoperta di queste mosse, come esercizio istruttivo, all'ingegnosità del lettore".

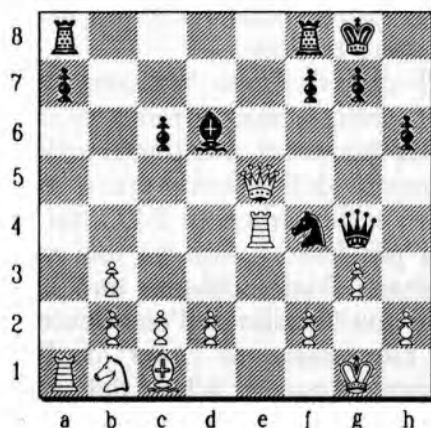
Ebbene, io credo che, pur nella sua brevità, l'originalità della combinazione di Williams meriterebbe di veder posto in ogni antologia ove spesso è dato trovare ripetitivi e noti artifici!

Preghiamo chi ci ha seguito fin qui di vedere le mosse successive senza toccare i pezzi!

20. ... ♖f4!;

Fino a questo punto ci si arrivava dato che l'intangibilità del Cavallo (debolezza sull'ottava traversa) forza la replica del Bianco, ma è il tratto successivo che mi ha entusiasmato!

21. g3 ♘d6!!;



Si perde la Donna se si vuole salvare il monarca.

Il Bianco abbandona.

Una partita in vetrina

di Giorgio Pegoraro

La tenebra regna a Helsinki ... I pubblici lampioni diffondono per le vie e per le larghe piazze della città una luce giallognola che si riverbera sui rari lembi di neve incontaminata. Una lastra di ghiaccio inzaccherato e fuligginoso copre le strade e i marciapiedi di anfrattuosità e avvallamenti, sui quali frequentemente incespica con esiti rovinosi il piede degli inesperti o dei più deboli. Una folla di uomini e donne infagottati in giacconi, pastrani e pellicce, muniti di sciarpe e colbacchi, s'affretta verso casa e tra la folla sgambettano bionde fanciulle festevoli nelle loro vertiginose minigonne (non sono mai riuscito a capire perché d'estate le splendide ragazze di Finlandia si coprissero fino alla caviglia di vaporosi sbuffanti calzonni, nascondendo alla vista quel meraviglioso spettacolo che invece concedvano d'inverno, anche quando il termometro scendeva fino a 20 gradi sottozero).

Ma non è notte: sono appena le quattro del pomeriggio e in questo dicembre che sa già di Natale, i fanali delle macchine e i lumi delle strade sono accesi perpetuamente. Il sole pallido rimane basso sull'orizzonte e di rado spunta dalla coltre ininterrotta di nubi a offrire i suoi smorti raggi alla città incupita.

Sono in coda a qualche metro da una grande vetrina illuminata: appena una decina di persone mi precedono in una fila sottile e io, cercando di vincere il

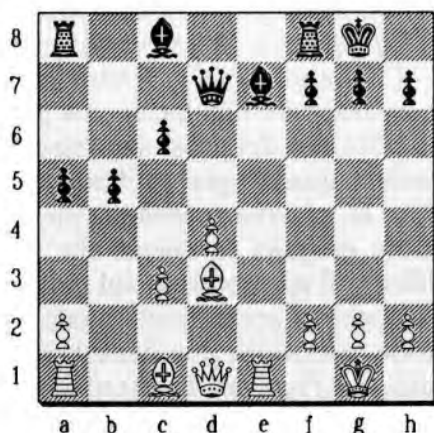
gelo che mi invade, attendo con calma il mio turno, come si deve fare sempre in questo paese che è la patria del *sisu*, il coraggio tenace e paziente, un paese vasto come l'Italia, popolato da cinque milioni di abitanti, sessantamila laghi e miliardi di betulle, un paese fiero della sua indipendenza e della sua moderna genialità.

Il mio turno verrà. Non si tratta di una bottega o di un cinema, ma della vetrina di un giornale, l'*Uusi Suomi* (Nuova Finlandia), il giornale *colto* di lingua finnica. A mano a mano che mi avvicino sento le voci stizzose di un manipolo di persone che commenta ciò che vede. Io di lontano non vedo ciò che sembra interessare vivamente i commentatori; di lontano non scorgo che l'immagine gigantesca di un babbo Natale, e di due grandi foto in un angolo della vetrina: una di quelle foto è la mia, ma, ingolfato nella mia sciarpa e coperto dal mio colbacco, non sono identificabile dai presenti. Tuttavia sento ciò che i singoli membri del gruppo dicono: *Jatka on loppunut! Tämä paska italialainen voitaa* ("La partita è finita ormai! questa m.... d'Italiano vince"). Naturalmente nel mio incognito non faccio una piega: ingoio l'insulto dei tifosi amareggiati e procedo e, quando giunge il mio turno, guardo la piccola scacchiera su cui è già stata eseguita la mossa che verrà pubblicata il giorno dopo sul giornale, una scacchiera accanto alla quale pendono da aste sottili due bandierine, la finlandese e l'italiana. In effetti la partita è ormai vinta e io ne sono molto fiero.

Alcune settimane prima il redattore della rubrica scacchistica dell' **Uusi Suomi** mi aveva interpellato: ero disposto a giocare una partita per telefono, una mossa a giorni alterni, con la pubblicazione quotidiana della posizione raggiunta e commento da parte degli esperti? il mio avversario sarebbe stato il Maestro Nils Wikberg, campione della Lega, la superorganizzazione che comprendeva le due Federazioni Scacchistiche operanti in Finlandia (come in Italia la FSI e la Lega Scacchi UISP) e le coordinava; tutti i giorni alle due del pomeriggio avrei avuto una telefonata da parte di un incaricato che mi avrebbe richiesto la mossa o comunicato quella dell'avversario. Accettai di buon grado ed ebbi fortuna, perchè il Maestro Wikberg con puntiglio tipicamente finlandese non volle seguire la via che conduceva alla patta e tentò di vincere ad ogni costo.

Pegoraro G. - Wikberg N.
Uusi Suomi - 22-9/20-12-1968

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♗f6; 3. d4 ♖:e4; 4. ♔d3 d5; 5. ♖:e5 ♗e7; 6. 0-0 0-0; 7. c4 c6; 8. ♖c3 ♖:c3; 9. b:c3 ♖d7; 10. ♖:d7 ♗:d7; 11. ♗e1 d:c4; 12. ♗:c4 b5; 13. ♗d3 a5;



14. ♗h5 g6; 15. ♗h6 ♗f6; 16. ♗a3 b4; 17. c:b4 ♗d6; 18. ♗ab1 ♗e6; 19. ♗c1 ♗:d4; 20. b:a5 c5; 21. ♗d2 ♗fd8; 22. ♗e4 ♗a7; 23. ♗b7 ♗a6; 24. ♗f3 ♗c8; 25. ♗be7 ♗e6; 26. ♗b7 ♗e8; 27. h4 ♗d8; 28. ♗b5 ♗c4; 29. ♗:e8 + ♗:e8; 30. ♗b6 ♗e5; 31. h5 ♗c7; 32. ♗b7 ♗e5; 33. h6 ♗e6; 34. ♗b2 ♗f8; 35. ♗:d4 ♗:d4; 36. ♗:d4 c:d4; 37. ♗b4 ♗:a2; 38. ♗:d4 ♗a6; 39. ♗a4 ♗b3; 40. ♗a3 ♗c4; 41. ♗b7 ♗a7; 42. a6 ♗e7; 43. ♗a4 ♗b5; 44. ♗a5 ♗c4; 45. f4 ♗d6; 46. ♗f2 1-0

Notizie

Convegno del Gruppo di Königstein

Il 27 e 28 Novembre prossimo si terrà al Max Euwe Centrum di Amsterdam il Secondo Convegno del Gruppo d'iniziativa Königstein.

Verranno trattati e discussi i seguenti Temi:

- Definizione di Scacchi nel contesto storico;
- Connessioni genetiche tra scacchi e altri giochi da tavolo;
- Scacchi da un punto di vista di un indologo;
- Origine e sviluppo dei pezzi arabi;
- Scacchi nel Medioevo e nell'Archeologia.

Le spese di viaggio e soggiorno saranno a carico dei partecipanti.

Gli studiosi di tali argomenti e interessati a questo Convegno possono scrivere direttamente ad Herrn Egbert Meisenburg, Elbdeich 164, D-2105 Seevetal 2, Germania per ottenere maggiori informazioni. Sono ben accetti uditori e relatori di scritti in relazione ai Temi proposti.

I grandi della scacchiera

Venerdì 26 marzo 1993, all'età di 78 anni, è deceduto Reuben Fine.

R. Fine, psicoanalista, scrittore e scacchista

di Guido Bellavita

L'attività agonistica

Reuben è nato a New York l'11 ottobre 1914. La famiglia di origine Russo-Ebreica emigrò negli Usa all'inizio del secolo. Fine apprese le mosse all'età di 8 anni e prese subito seriamente il gioco. Giovannissimo iniziò a frequentare il Marshall Club e ben presto i suoi progressi furono notevoli. A 18 anni lo troviamo già al primo posto all'Open Usa.

Negli anni successivi Fine giocò molti tornei in Europa ottenendo notevoli risultati. Nel 1937 fu tra i secondi di Euwe, nel match di rivincita con Alechin.

L'apice della sua prestigiosa carriera di giocatore si concretizzò con la vittoria ex-aequo con Keres al Torneo A.V.R.O. di Amsterdam dove i più grandi scacchisti del tempo si diedero battaglia.

In seguito l'attività di Fine si ridusse considerevolmente, rinunciando per motivi di studio, a partecipare al torneo-match per il titolo mondiale del 1946, che vide l'inizio dell'era Botvinnik.

Fine nel periodo 1934-38 fu uno dei maggiori scacchisti del mondo e i risultati che conseguì nei maggiori tornei dell'epoca lo provano ampiamente.

Lo stile e l'attività editoriale

Fine praticò un gioco prevalentemente di tipo posizionale, molto preciso nelle manovre e dotato di notevole tecnica.

I suoi libri, *Basic Chess Endings*, *The*

Ideas Behind the Chess Openings, *Practical Chess Openings*, *The Middle Games in Chess* sono una testimonianza di una non comune erudizione teorica.

I principali risultati in torneo

1°	Open Usa	1932
1°	Open Usa	1933
1°/2°	Open Usa	1934
1°	Milwaukee	1935
1°	Hastings	1935/36
1°	Zandvoort	1936
1°	Oslo	1936
3°/5°	Nottingham	1936
1°/2°	Amsterdam	1936
1°	Stoccolma	1937
1°/2°	Margate	1937
1°/3°	Ostenda	1937
1°/2°	Amsterdam - A.V.R.O.	1938
1°	New York	1948/49

Il gioco

Torre C. - Fine

Match (1934)

1. e4 c6; 2. d4 d5; 3. f3 e6; 4. ♖c3 ♖f6; 5. ♙e3 ♙e7; 6. e5 ♖fd7; 7. f4 c5; 8. ♖f3 ♖c6; 9. ♙b5 ♙b6; 10. 0-0 0-0; 11. ♙h1 a6; 12. ♙:c6 b:c6; 13. ♖a4 ♙a5; 14. c3 c:d4; 15. c:d4 c5; 16. ♙c1 c4; 17. g4 f6; 18. ♙f2 f:e5; 19. f:e5 ♙b7; 20. ♙c2 ♙c6; 21. ♖c3 ♖c5; 22. ♙cf1 ♖d3; 23. ♙g2 ♖:e5; 24. d:e5 d4; 25. ♖e4 d:e3; 26. ♙g1 ♙d5; 27. ♖c3 ♙d3; 28. ♙:d3 c:d3; 29. ♙g3 e2; 0-1

Risultati di Fine nei match

1933	Dake	+4	=3	-2
1934	Torres	+1	=1	-0
1934	Horowitz	+4	=5	-1
1937	Stahlberg	+4	=2	-2
1949	Najdorf	+2	=4	-2

Flohr - Fine Hastings (1935)

1. d4 e6; 2. c4 ♖f6; 3. ♖c3 d5; 4. ♔g5 ♖bd7; 5. e3 ♔e7; 6. ♖f3 0-0; 7. ♗c2 c6; 8. a3 ♔e8; 9. ♔d1 d:c4; 10. ♔:c4 ♖d5; 11. ♔:e7 ♗:e7; 12. 0-0 ♖:c3; 13. ♗:c3 c5;

La mossa di liberazione 13. ... e5; non è possibile per 14. d:e5 ♖:e5; 15. ♖:e5 ♗:e5; 16. ♗:e5 ♔:e5; 17. ♔d8 + #

14. d5! e:d5; 15. ♔:d5 b6; 16. ♔fd1 ♔f8; 17. b4! c:b4; 18. a:b4 ♖f6; 19. ♔e5 ♗c7; 20. ♖g5 ♔b7;

Lo sviluppo è terminato, ma la pressione dei pezzi bianchi si fa sentire.

21. ♖e6 ♗c6; 22. f3 ♔a6; 23. ♔d4 ♔fc8; 24. ♖d8?

Una mossa spettacolare ma errata, il ♖ non si può prendere per via di 24. ... ♔:d8; 25. ♔:f7 + ♔:f7; 26. ♗:c6. Dopo molte analisi il maestro inglese Winter scoprì la via vincente, con 24. b5! ♔:b5; 25. ♖:g7 ♔:g7; (25. ... ♔:c4; 26. ♖f5 26. ... ♗c7; 27. ♔g4 + ♔h8; 28. ♔e8 +) 26. ♔g4 + ecc.

24. ... ♗c7; 25. ♔g4 ♗:d8;

Guadagna il ♖ parando nel contempo le minacce del Nero.

26. ♔eg5 ♗d1 +; 27. ♔f2 ♖:g4 +; 28. ♔:g4 g6; 29. ♔:f7 + ♔:f7; 30. ♔f4 + ♔g8; 31. ♗f6 ♗d7; 0-1

Fine - Lasker Em. Nottingham (1936)

1. d4 d5; 2. c4 e6; 3. ♖f3 ♖f6; 4. ♖c3 ♔e7; 5. e3 0-0; 6. ♔d3 d:c4; 7. ♔:c4 c5;

8. 0-0 a6; 9. ♗e2 b5; 10. ♔d3 ♔b7; 11. d:c5 ♔:c5; 12. e4 ♖bd7; 13. ♔g5 h6; 14. ♔h4 b4; 15. ♖a4 ♔e7; 16. ♔fd1 ♖h5; 17. ♔:e7 ♗:e7; 18. ♔ac1 ♖df6; 19. g3 a5; 20. ♖c5 ♔fc8; 21. ♖:b7 ♗:b7; 22. ♖e5 ♔:c1; 23. ♔:c1 ♔c8; 24. ♔:c8 + ♗:c8; 25. ♗c2 ♗b7; 26. ♗c6 ♗a7; 27. ♗c8 + ♔h7; 28. ♖c6 ♗c5; 29. e5 + g6; 30. e:f6 ♖:f6; 31. ♗b7 ♔g8; 32. ♔e2 ♖d5; 33. ♖e5 1-0

Fine - Bogoljubov Nottingham (1936)

1. d4 f5; 2. g3 ♖f6; 3. ♔g2 e6; 4. ♖f3 ♔e7; 5. 0-0 0-0; 6. c4 d6; 7. ♖c3 ♗e8; 8. ♗c2 ♖c6; 9. d5 ♖b4; 10. ♗b3 ♖a6; 11. d:e6 ♖c5; 12. ♗c2 ♔:e6; 13. b3 ♗h5; 14. ♖d4 ♔c8; 15. b4 ♖a6; 16. ♔b1 ♔h8; 17. ♖d5 ♗f7; 18. b5 ♖c5; 19. ♖:c7 ♔b8; 20. ♖d5 ♖e6; 21. ♖:f5 ♖:d5; 22. c:d5 ♖g5; 23. ♖:d6 ♔:d6; 24. ♔:g5 ♔d7; 25. e4 ♗h5; 26. ♔e3 ♔f3; 27. ♔b3 ♔bf8; 28. ♔c5 ♔:b3; 29. ♔:d6 ♔f6; 30. a:b3 ♔:d6; 31. ♗c7 ♔h6; 32. ♗b8 + ♔e8; 33. g4 ♗f7; 34. ♔c1 ♔g8; 35. ♔c7 ♗f8; 36. ♔c8 1-0

Fine - Lilienthal Mosca 1937

1. d4 ♖f6; 2. c4 g6; 3. ♖c3 d5; 4. ♗b3 c6; 5. ♖f3 ♔g7; 6. e3 0-0; 7. ♔d2 e6; 8. ♔d3 ♖bd7; 9. 0-0 ♖b6; 10. ♔fd1 d:c4; 11. ♔:c4 ♖:c4; 12. ♗:c4 ♖d7; 13. e4 ♗c7; 14. e5 ♖b6; 15. ♗e2 f5; 16. e:f6 ♔:f6; 17. ♖e4 ♔f5; 18. ♔b4 ♔d5; 19. ♖e5 ♔d8; 20. ♔ac1 ♖d5; 21. ♔a3 ♖e7; 22. ♗f3 ♖d5; 23. ♗g3 ♔h6; 24. ♔c2 ♔f8; 25. h4 ♔:a3; 26. ♗:a3 ♔f8; 27. h5 ♔f4; 28. ♔e2 g:h5; 29. ♗g3 + ♗g7; 30. ♔d3 h4; 31. ♗:g7 + ♔:g7; 32. g3 h:g3; 33. ♔:g3 + ♔f8; 34. f3 ♖f6; 35. ♔h2 ♔e4; 36. f:e4 ♖:e4; 37. ♔g4 ♖f6; 38. ♔f2 1-0

Fine - Botvinnik
AVRO (1938)

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♖c3 ♖b4; 4. e5 c5;
5. d:c5

Fatta con l'intento di sorprendere l'avversario.

5. ... ♖e7; 6. ♖f3 ♖bc6; 7. ♙d3 d4;

Porta ad un gioco complicato.

8. a3 ♙a5;

Dopo 8. ... ♙a5?; 9. a:b4! ♙:a1; 10. ♖b5 il Bianco si porta in vantaggio.

9. b4! ♖:b4; 10. a:b4 ♙:b4; 11. ♙b5 + ! ♖c6?;

Un errore, dopo 11. ... ♙d7; 12. ♙:d4 ♙:c3 +; 13. ♙:c3 ♙:b5; 14. ♖d4 ♙a6; la posizione del Nero è preferibile.

12. ♙:c6 + b:c6; 13. ♙a4 ♙:c3 +; 14. ♙d2

Il Bianco è meglio sviluppato.

14. ... f6; 15. 0-0-0; 16. ♙:c3 d:c3; 17. ♙e1 a5;

Il Nero cerca una collocazione per l'♙.

18. ♙:c3 ♙a6; 19. ♙fa1 ♙b5; 20. ♙d4!

Così il dominio della colonna d è assicurato, dopo 20. ♙:a5 ♙:a5; 21. ♙:a5 ♙:a5; 22. ♙:a5 ♙d8; il vantaggio materiale non assicurava la vittoria.

20. ... ♙e7; 21. ♙d6 a4; 22. ♙e3 ♙a7; 23. ♖d2!

Con la minaccia 24. c4 e conseguente guadagno del ♙a4.

23. ... a3; 24. c4 ♙a4; 25. e:f6 ♙:f6; 26. ♙:a3 ♙e8; 27. h3

I pezzi Neri sono in posizione passiva.

27. ... ♙aa8; 28. ♖f3 ♙b2; 29. ♖e5 ♙b1 +; 30. ♙h2 ♙f5; 31. ♙g3

Prepara l'invasione finale, se ora 31. ... ♙e7; 32. ♙:a4 ♙:a4; 33. ♙d8 + e se 31. ... ♙a7; 32. ♙f3 ♙e4; 33. ♖d7 ♙h8; 34. ♙f7 ♙g8; 35. ♖e5 giustificato quindi l'abbandono. 1-0

Fine - Alechin
AVRO (1938)

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. ♙b5 a6; 4. ♙a4 d6; 5. 0-0 ♙d7; 6. c3 g6; 7. d4 ♙g7; 8. d:e5 ♖:e5; 9. ♖:e5 d:e5; 10. f4 ♙:a4; 11. ♙:a4 + ♙d7; 12. ♙:d7 + ♙:d7; 13. f:e5 ♙e6; 14. ♙f4 ♙f8; 15. ♖d2 ♙:e5; 16. ♖b3 ♙:f4; 17. ♙:f4 b6; 18. a4 ♙e5; 19. g3 ♖f6; 20. ♖d2 ♖h5; 21. ♙f2 ♙e6; 22. a5 ♙a8; 23. ♙af1 ♙hd8; 24. ♖f3 ♙e7; 25. a:b6 c:b6; 26. ♖g5 h6; 27. ♙:f7 + ♙d6; 28. ♖f3 g5; 29. ♖d4 ♙e8; 30. ♙h7 ♙h8; 31. ♙ff7 ♙:h7; 32. ♙:h7 ♙f8; 33. ♙:h6 + ♖f6; 34. ♖f3 ♙c5; 35. ♖d2 g4; 36. ♙g6 ♖d7; 37. ♙:g4 ♖e5; 38. ♙g5 ♙d6; 39. ♙f5 ♙d8; 40. ♖f3 ♖d3; 41. ♙d5 + ♙e7; 42. ♙:d8 ♙:d8; 43. b3 ♙e7; 44. ♖d2 a5; 45. ♙f1 b5; 46. ♙e2 1-0

Fine - Flohr
AVRO (1938)

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♖c3 ♙b4; 4. e5 c5; 5. ♙d2 ♖e7; 6. ♖f3 ♖f5; 7. d:c5 ♙:c5; 8. ♙d3 ♖h4; 9. 0-0 ♖c6; 10. ♙e1 h6; 11. ♖a4 ♙f8; 12. ♙c1 ♙d7; 13. ♖:h4 ♙:h4; 14. c4 d:c4; 15. ♙:c4 ♙d8; 16. ♙g4 ♖e7; 17. ♙d4 g6; 18. ♙f3 ♙c7; 19. ♖c3 ♖f5; 20. ♖b5 ♙b6; 21. ♙:d7 ♙:d7; 22. g4 ♖h4; 23. ♙:f7 + ♙e7; 24. ♙b4 ♙ae8; 25. ♙:e7 ♙:e7; 26. ♙f6 a6; 27. ♙d1 a:b5; 28. ♙e4 + 1-0

La professione

La seconda guerra mondiale produsse una lunga pausa nell'attività scacchistica internazionale, gli studi universitari e l'attività professionale poi allontanarono Fine dalla scena agonistica, la sua corsa al titolo di campione del mondo ebbe così termine.

Non sapremo mai quanto su questa decisione influì la sua attività di psicoanalista, che esercitò per lunghi anni aprendo uno studio a Manhattan. Probabilmente Fine non *digerì* mai di non

essere diventato campione del mondo, solo così ci si può spiegare il livore mostrato a più riprese contro Botvinnik, colpevole di esserlo diventato: "... : nel 1948 vinse il primo posto nel torneo a cinque per il campionato del mondo dopo la morte di Alechin. Da allora ha difeso con successo il titolo, sebbene in entrambi i casi abbia pareggiato e non vinto"¹. In uno scritto successivo, del 1973, commentando le accuse di Fischer contro le manipolazioni dei sovietici per far vincere uno di loro afferma: "Anch'io avevo avuto la stessa sensazione tra il 1946 e il '48 e questo sospetto fu una delle ragioni per cui allora mi ero ritirato dal torneo per il campionato mondiale"². Ancora più evidente il suo risentimento contro Botvinnik quando scrive: "... inoltre si considera un prodotto del sistema sovietico, come si deduce da quel suo inutile articolo sulla Scuola scacchistica sovietica"³ e "... : Botvinnik, che per ragioni propagandistiche si era prestato a fare la figura dello sciocco scrivendo un saggio sulla S. s. s."⁴.

La psicologia dello scacchista

Fine divenne famoso, paradossalmente, non come giocatore o per la sua professione, ma per aver scritto *The Psychology of the Chess Player* nel 1956. Il libro fu tradotto in numerosissime lingue e conobbe diverse edizioni. La teoria di Fine sulle motivazioni inconscie che animano il giocatore di scacchi, sono riprese dal saggio di E. Jones intitolato *The Problem of Paul Morphy* del 1930. Riassumiamole brevemente con le parole dell'Autore: "Il gioco degli scacchi è una contesa tra due uomini che si presta particolarmente bene a esprimere quei conflitti che sono collegati all'aggressività. Le altre pulsioni della libido che scaturiscono dal gioco risalgono

principalmente alle fasi di sviluppo fallico-anale. ... La figura centrale è quella del Re, che, come pezzo, è fondamentale e al tempo stesso debole e da questa sua peculiarità hanno origine i suoi tre significati: il Re simboleggia il pene del ragazzo nella fase fallica, l'auto-immagine dell'uomo, e il padre ridotto a dimensioni infantili. Dal punto di vista sia tecnico sia psicologico il Re è unico e dà al gioco il suo carattere distintivo.

.... L'aggressività è controllata mediante una profonda repressione: una dose considerevole di gratificazione narcisistica può scaturire dalla situazione di contesa individualizzata e dal simbolismo del Re.

Per molti aspetti l'io del giocatore di scacchi è l'opposto dell'omosessuale manifesto. Può tollerare in notevole misura l'ansia, eliminare il bisogno di oggetti primari e neutralizzare le proprie energie istintive rendendosi disponibile per realizzazioni efficaci. La debolezza dell'io risiede principalmente in una accentuazione della componente narcisistica"⁵.

Fine è arrivato a queste conclusioni, peraltro mai ripudiate, analizzando la vita di 9 campioni del mondo, ma, pensiamo, soprattutto se stesso. Come possiamo non credere ad una fonte così autorevole?

Note

¹ pp. 89-90, *La psicologia del giocatore di scacchi*, Edizione Adelphi.

² p. 121, *Bobby Fischer Eroe popolare americano*, saggio del 1973 e riportato nell'edizione italiana di *La psicologia* ..

³ p. 135 ibidem

⁴ p. 114 ibidem

⁵ pp. 102-103 ibidem

Con piacere presentiamo al lettore italiano i risultati delle ricerche storiche del Professor Joachim Petzold, storico tedesco e deciso sostenitore della teoria dell'evoluzione negli scacchi. Il presente articolo, tradotto dalla Sig.ra Mariarosa Hertel con la supervisione del Dr. Gianfelice Ferlito, è comparso originariamente su *Altertum* Vol. 37 nel 1991.

I.S. ringrazia l'autore, la traduttrice e il Dr Ferlito per il loro prezioso lavoro.

Origini degli scacchi e loro simbolismo

Prof. Dr. J. Petzold

Scarsa è stata la ricerca storica sulle origini dei giochi negli ultimi decenni da parte degli studiosi dell'Antichità. Ciò può apparire sorprendente se si pensa che i giochi rappresentano un'importante attività umana e che alcuni di questi hanno un valore espressivo che va ben oltre al semplice divertimento.

Ad esempio il gioco nazionale Indiano "Pachisi", nato come "Capur" (derivato dal sanscrito Catur-Panda cioè Quattro Piedi) e oggi conosciuto in Germania come "Non t'arrabbiare", era un mezzo didattico usato dai monaci buddisti per illustrare la dottrina della reincarnazione. Lo studioso di giochi, l'Ungherese Andras Lukacsy scriveva in proposito: "Il gioco (*n.d.t. del Pachisi*) è una rappresentazione, un'immagine dell'uomo e del suo mondo, in cui le pedine prendono l'avvio (nascono) da un punto centrale per poi percorrere il mondo (*n.d.t. cioè il tavoliere*) da Est a Nord, Ovest, Sud (*n.d.t. cioè in senso antiorario*) e infine, se tutto va bene, ritornare incolumi al punto di partenza. Nel caso che la pedina, simbolo dell'uomo, subisca un infortunio cammin facendo (*n.d.t. cioè venga espulsa perché un*

altra pedina arriva nella sua casella) essa deve ritornare al centro (*n.d.t. chiamato "trono" o "char-koni"*) per ricominciare il percorso e cercar d'arrivare al traguardo ove non vi è più reincarnazione (*n.d.t. il fine del gioco è far uscire con tiri esatti tutte le pedine arrivando al "trono"*). In questo gioco non v'è soltanto una rappresentazione pur primitiva del mondo con i suoi punti cardinali ma vi si trova anche l'idea della reincarnazione"¹

Si potrebbe aggiungere inoltre che vi è accenno alla concezione indiana delle quattro età dell'uomo e all'idea che l'uomo stesso poteva influenzare il destino della propria anima seguendo gli insegnamenti di vita del Buddha, così come nel gioco v'era la possibilità di influenzare la sorte lanciando il dado, a forma di bastoncino, così abilmente da ottenere il numero voluto.

Più facili ad essere percepiti sono gli aspetti sociali del gioco degli scacchi che vennero ad essere oggetto di studi scientifici da parte di eminenti indologi nel secolo scorso, come il Prof. Duncan Forbes e Albreecht Weber.²

Uno dei più importanti studiosi della storia degli scacchi, Antonius van der Linde, ebbe un incarico speciale di ricerca dall'Accademia Reale delle

Scienze di Berlino tramite Weber. I risultati vennero poi pubblicati dal berlinese Julius Springer in **Studi sulle origini della storia degli scacchi** nel 1881. Poiché la ricerca classica della storia degli scacchi era orientata in modo positivistico e si basava unicamente sui materiali allora conosciuti, persistette a lungo l'opinione che il gioco degli scacchi fosse nato in India solo nel VI secolo dC, perchè proprio in questo secolo il gioco giunse nel regno dei Sassanidi.

Venne allora categoricamente respinta, perchè non dimostrabile con fatti e reperti, la teoria di Forbes, che sosteneva che il gioco degli scacchi avesse alle proprie spalle un lungo sviluppo iniziato già prima dell'epoca del Buddha. Tuttavia alcuni scavi recenti nel Pakistan e in particolar modo quelli relativi al porto di Lothal, hanno portato alla luce materiale da gioco che potrebbero non far escludere che la prima forma di scacchi abbia avuto origine 4000/5000 anni fa, come appunto sosteneva For-

bes. Infatti Lothal appartiene a una delle più antiche civiltà del mondo: quella denominata Harrapa che si sviluppò nel III-II secolo aC.

Già Weber, inizialmente convinto dalla teoria di Forbes, lo aveva successivamente criticato per aver sostenuto che il gioco a scacchi a due giocatori fosse derivato da quello a quattro, esistente ancora all'inizio dell'epoca coloniale, perchè questo veniva giocato con dadi e ciò sembrava incompatibile con i dadi a bastoncino. Soltanto nel 1906 Heinrich Luders potè, in un suo intervento all'Accademia di Gottinger, dimostrare che l'antico gioco con dadi Indiani era fondamentalmente diverso dal gioco con dadi Europei perchè nel primo caso, con molta destrezza di mano, il giocatore poteva tirare, nel lancio del dado, il numero voluto e occorrente.³ Nel gioco a quattro dell'antica India il giocatore quindi doveva riconoscere la mossa giusta da fare sul tavoliere e saper poi tirare il suo dado a pertica con tale destrezza da ottenere quel numero



La Stupa di Barhut (riproduzione secondo Rosenfeld)

che consentiva di muovere il "pezzo" che il giocatore intendeva muovere.

La stupa di Bharut, monumento indiano del I secolo aC in onore di Buddha, reca scolpita una scena di gioco che sino ad oggi nessun indologo ha saputo interpretare chiaramente. Si vedono quattro personaggi seduti attorno a un tavoliere da gioco disegnato nella roccia. I pezzi sopra a questo tavoliere sono disegnati in modo difforme l'un dall'altro e potrebbero rappresentare gli scacchi. Pezzi simili si trovano ancora oggi negli scacchi cinesi. Una figurazione potrebbe rappresentare un dado. La fenditura della roccia spezza anche il campo da gioco in due parti. Questo rilievo, già documentato da Alexander Cunningham nel 1879, non venne da questi collegato con gli scacchi per le idee di Weber e van der Linde allora imperanti. La raffigurazione venne interpretata come la roccia dei segreti e dei cattivi presentimenti. Sullo sfondo sembra che bruci un fuoco sacrificale.⁴ Sembra che un giudizio divino venga pronunciato sui giocatori. Ma poichè la stupa di Bharut descrive certamente avvenimenti presi dalla vita di Buddha, questa scena potrebbe riferirsi all'invito fatto da Buddha ai propri discepoli, e contenuto nella XIV Sutta della Dingha Nikaya (*n.d.t. cioè nel Discorso del Lungo Gruppo*) di non lasciarsi distrarre dai giochi a scapito della meditazione.

Budda aveva chiaramente enumerato tra i giochi quelli giocati su tavoliere ad 8 caselle, che Paul Thieme pensando allo sviluppo del gioco degli scacchi fin dal tempo di Buddha, ha definito sempre come giochi su scacchiera di 8 per 8 caselle.⁵ Il rilievo di Bharut mostra invero un tavoliere di 6 per 7 caselle, ma ciò non può essere preso come una seria controindicazione della possibile rap-

presentazione del gioco di scacchi a quattro, trattandosi infatti di un'opera di scultura. Si hanno esempi di scacchiere incomplete o con caselle errate anche in pittura. Va pur anche ricordata l'idea interessante di Dieter Schlingloff espressa durante un colloquio: cioè che la scena di Bharut potrebbe raffigurare due giocatori e due spettatori, cosa che testimonierebbe l'esistenza del gioco degli scacchi a due prima dell'era cristiana. Invero non si potrebbe escludere neanche la possibilità che sia raffigurato il gioco a quattro perchè i giocatori che stavano di fronte secondo la diagonale potevano allearsi. Questo avrebbe ben riflesso la filosofia politica di Kautilya che "Il vicino del tuo nemico è il tuo amico" (*n.d.t. il testo in cui Kautilya, il cui nome significa "tortuoso", espone le sue regole di politica è l' "Arthasastra" del III aC*)⁶. Gli scacchi a quattro erano evidentemente una esercitazione di strategia della casta indiana dei militari. Lo stesso nome tramandato di Chaturanga ("i quattro corpi") corrispondeva al nome dell'esercito indiano antico. Il numero quattro in questo caso non si riferisce al numero dei giocatori bensì al numero dei "corpi" militari. Come nell'esercito anche sulla scacchiera un "Re" comandava il corpo degli "elefanti", della "cavalleria", dei "carri da guerra" e della "fanteria".

Il modo di disporsi sulla scacchiera corrispondeva all'attuale. I fanti si muovevano come gli odierni pedoni. Il Cavallo, simbolo della cavalleria, aveva fin da allora il suo modo curioso di procedere a balzi obliqui. Dato che l' "elefante", dal quale derivò l'attuale nostro Alfiere, si muoveva diagonalmente a salto di due case, così c'è da presumere che anche il "carro da guerra" facesse mosse analoghe in colonna/traversa. I

Diagramma rappresentante la disposizione dei pezzi nel gioco a quattro.



tre pezzi, con valore maggiore dei fanti, avrebbero potuto controllare così spazi inaccessibili al Re. Le regole di gioco pervenutaci indicano che le mosse dei "carri da guerra" fossero eguali a quelle delle nostre odierne Torri. Nel Bengala ci furono delle variazioni locali che si evidenziarono tra l'altro con la sostituzione del carro con la nave e una diversa disposizione dei pezzi sulla scacchiera.

Nel gioco degli scacchi a quattro non c'era una "Donna" o "Regina". Non esisteva nulla di simile neanche nell'esercito Indiano antico. Tuttavia, come si è già detto, nell'antico gioco a quattro poteva darsi il caso che due "Re", disposti con i loro eserciti di fronte, si alleassero fra di loro oppure che un Re venisse conquistato da un altro. In quest'ultimo caso il Re vinto valeva meno del Re vincitore e si muoveva coerentemente in modo ridotto. In pratica ciò significava che il Re alleato o vinto poteva spingersi solo diagonalmente di una casella.

Nel gioco a due la figura di Re alleato o vinto venne chiamato dagli indiani

"Mantrin" (condottiero in campo), dagli arabi/persiani "Ferzin" (ministro) e dagli occidentali medievali "Regina".

Questo pezzo era perciò di gran lunga più debole della odierna Donna.

Con il passar del tempo venne normale giocare a scacchi in due. Si mettevano semplicemente due eserciti uno di fianco all'altro e si dovevano quindi adottare le menzionate divisioni di compiti tra i Re. Da quando si iniziò a giocare così non si sa. Fino ad oggi non si è trovato nessun reperto datato del I secolo dC proveniente dall'India e che sia stato identificato appartenente agli scacchi. Stando agli arabi, i pezzi erano in avorio e di dimensioni molto più grandi di quelle che si usano oggi. A Parigi si può vedere (*n.d.t. Bibliothèque Nationale, Monnaies, Médailles et Antiques*) un pezzo che corrisponde a questa descrizione, si tratta di un Re su un trono piazzato sulla groppa di un elefante. La tradizione vuole che tale pezzo fosse uno dei regali che il Califfo di Bagdad, Harun al Rashid, inviò a Carlo Magno ad Aquisgrana intorno all'800. Di sicuro tuttavia si sa solo che il pezzo è dell'VIII secolo dC e che va collegato con la nobile stirpe persiana dei Bahiliten dei dintorni di Basra. Presso un collezionista privato di Amburgo vi è un pezzo eguale ma non si è sicuri che non sia una copia di periodo più tardo.

L'indologa Agnes Stache-Weiske ha indicato una rappresentazione conosciuta come monumento Bodhgaya e che si trova pubblicato in un libro di A.K. Coomaraswamy (*Ars Asiatica*, Parigi 1935). Rappresenta una donna con acconciatura a coda di cavallo e un uomo che giocano ad un tavoliere di 64 caselle. L'autore Coomaraswamy presume che si tratti di scacchi sebbene nessun pezzo sia mostrato, anche se a dir il

vero sarebbe stato molto difficile per un artista a raffigurarli in rilievo. Il monumento, consacrato a Buddha nel suo luogo natio, fu eretto all'inizio dell'era cristiana o poco prima. Una dimostrazione dell'importanza del ruolo dei giochi da tavolo nell'antica India (tra cui il Chaturanga è il più citato dalla letteratura) è fornita dal fatto che i due più importanti monumenti celebrativi Buddisti furono decorati con scene di giochi da tavolo, anche se Buddha aveva messo in guardia i propri discepoli contro i giochi. In ogni caso diviene sempre più inverosimile che il gioco degli scacchi sia nato solo nel VI secolo dC.

Il periodo di nascita degli scacchi menzionato nell'"Enciclopedia delle prime civiltà" sarebbe posto "all'inizio dell'era cristiana" ma andrebbe perlomeno riferito al gioco a due degli scacchi⁷. Infatti il gioco a quattro con molta probabilità è molto più antico. E' verosimile che presso gli antichi Indiani il gioco degli scacchi avesse solo un simbolismo militare. I "Re" non godevano di una protezione speciale. Potevano venir catturati e tolti dal tavolo. Questo venne modificato dai Persiani quando questi vennero a conoscenza del gioco degli scacchi. Il leggendario Vazurkmirh (descritto dal Firdusi nel "Libro dei Re"), capace di spiegare le regole del misterioso gioco presentato dall'ambasciata Indiana al Re Cosroe Anusirvan, è con molta probabilità da identificare con Burzoi, famoso medico di corte del Re Cosroe I e suo consigliere. Costui aveva viaggiato in India ed aveva redatto un diario su tale viaggio. (n.d.t. A Burzoi viene attribuito il rifacimento pahlavi delle favole indiane del Pancatantra che poi attraverso la traduzione araba di Ibn al Muqaffa si diffusero nelle letterature medievali come

"Kalila u Dimma". Da "La letteratura Persiana" A. Pagliaro/A. Bausani, Sansoni-Accademia, 1968, p. 108/109).

Può essere che Cosroe e il suo consigliere, allora ancora in sella al potere ma già minacciati da movimenti rivoluzionari interni, da numerosi nemici esterni e da tumultuosi aspiranti al trono, abbiano visto nel gioco degli scacchi uno strumento ideologico per stabilizzare il regno Sassanide (ove il Re: si chiamava "Sha-in-Sha" cioè "Re dei Re"). Sforzi di questo tipo furono effettuati in molti territori.⁸

Nella seconda metà del VI secolo dC i Persiani adottarono modificandolo il gioco indiano degli scacchi. Il "Raja" indiano divenne "Shah" in persiano, parola da cui deriva il nostro "scacco". Per quanto riguarda gli altri pezzi si cambiarono solo alcune sillabe. La parola "Chaturanga" divenne "Chatrang".

Il tentativo dei maghi persiani di stabilizzare il sistema con l'introduzione del concetto di invulnerabilità del Re di tutti i Re trovò un'applicazione nel cambiamento delle regole del gioco degli scacchi. Nel gioco persiano il Re veniva avvisato con la parola "Shah" (scacco) per significare "Re, stai attento, sei minacciato". Se il Re non poteva parare la minaccia era in condizioni di "matt" (matto) e cioè "senza risorse, indifeso" dato che il Re non poteva venir ucciso. Così anche sulla scacchiera il Re manteneva il suo stato divino e acquistò l'invulnerabilità.

Nel VII secolo dC i tentativi dei maghi non furono sufficienti alla difesa del Re. Gli Arabi, con la verde bandiera di Maometto, attaccarono la Persia e la invasero. L'ultimo dei Sassanidi morì assassinato. I Persiani, culturalmente più progrediti, furono capaci di imporsi agli Arabi tanto che il Califfato di Bag-

dhad per molti aspetti sembrò essere una continuazione del regno Sassanide. Nel gioco degli scacchi, tenuto in gran conto dagli Arabi, non si pensò però di ribattezzare il "Re" (Shah) in "Califfo" e così il nome "Shah" divenne perenne sulla scacchiera.

Dal "Mantrin" indiano (consigliere) si originò il "Parzen" persiano (*n.d.t. Parzen significa in persiano "la tenda" per indicare "il generale in capo", così come oggi noi parliamo di "Casa Bianca" per indicare il "Presidente" in USA*). I Califfi avevano abitualmente dei "visir" persiani (*n.d.t. Dall'arabo "wazir" si derivò il persiano "vezir" e il nostro "visir". In arabo originariamente il nome indicava il "fido aiutante" e successivamente nei califfati Abbassidi, 750-1258 dC, aveva funzioni di alter ego del Califfo stesso*).

La famosa famiglia persiana dei Barmecidi vantava diritti al titolo di visir. Gradualmente divenne consuetudine di chiamar "Visir" il pezzo degli scacchi che si muoveva di lato solo di una mossa verso l'altro campo della scacchiera. Questo fu il precursore della "Regina". (*n.d.t. Secondo la derivazione filologica fornita da Pagliaro/Bausani, opera citata p. 126, da "Parzen" derivò "Ferzin" arabo da cui per associazione fonica si ebbe in latino "Virgo" da cui "Regina"*). Gli orgogliosi Persiani, ben consapevoli della loro storia, dovettero tuttavia pagar tributo a Maometto accettando i suoi precetti. Ciò ebbe delle ripercussioni anche sui "pezzi" degli scacchi. Maometto aveva proibito di fare immagini di uomini ed animali. Ciò impose una stilizzazione dei "pezzi". La forma astratta araba si sostituì alle forme naturalistiche che rappresentavano i "pezzi" indiani; la forma stilizzata araba facilitò la produzione di massa dei "pezzi" stessi ma tuttavia creò, almeno in Europa, una

certa confusione di denominazioni. In Occidente il gioco degli scacchi servì come illustrazione della società feudale medievale. Lo Shah, allora ignoto agli Occidentali, si trasformò in "Re" sia nel nome sia nell'aspetto. Soltanto il nome "Scacco" rimase. Anche il nome "Visir" continuò ad essere usato anche in Europa perchè i Visir erano conosciuti dato che in Oriente mantennero per lungo tempo un ruolo politico importante (*n.d.t. Il titolo di Visir e di Gran Visir vennero rimessi in vigore da Orkhan il secondo dei sultani ottomani - 1326/1360- ebbero il massimo fulgore con Maometto II - 1452/1481*). Tuttavia gradualmente il nome di "Regina" si affermò perchè più vicina all'uomo medievale occidentale. Il "Cavaliere" venne mutato in "Cavallo". L'"Elefante" rimase enigmatico al massimo. Da un lato questo animale non era ben conosciuto in Occidente e dall'altro le due protuberanze che si vedevano sui "pezzi" astratti arabi non venivano riconosciuti come simboli di zanne. Gli Inglesi pensarono che le due protuberanze volessero alludere ad una mitra da vescovo e per questo motivo a tutt'oggi chiamano l'Alfiere (Porta-ordini) "Vescovo" (Bishop).

I Francesi a loro volta pensarono che le protuberanze alludessero al copricapo del giullare mattoide e per questo ancora oggi lo chiamano "Fou" (pazzo). In Tedesco e in latino si pensò al "Vecchio" (senex). La denominazione persiana della Torre "Ruukh" persiste nella dizione "Arrocco". La parola derivata dal "ratja" (carro da guerra) indiano non aveva più significato e così la Torre venne associata con il castello feudale. I soldati pedoni vennero chiamati "contadini" in tedesco. Testimonianza della popolarità del gioco degli scacchi du-

rante il Medioevo sono i modi di dire come "dare scacco matto", "dare scacco", "tenere sotto scacco" che divennero espressione comune e comprensibile anche per i non giocatori. Gli scacchi venivano giocati anche nelle taverne e tra contadini, anche se meno diffusamente del gioco dei dadi.

E' emblematico il paese di Strobek presso Halberstadt ove si gioca a scacchi da circa ottocento anni in un modo pressoché invariato. Le espressioni di linguaggio legate ai notevoli cambiamenti delle regole del gioco degli scacchi avvenuti poco prima della Riforma rimasero invece appannaggio di un limitato numero di intellettuali come ad esempio "arrocco", "patta" e "Gardez" (guardate) che era l'avviso che si dava quando la "Signora" divenuta nel frattempo "Regina" riceveva una minaccia diretta.

Il gioco degli scacchi con la sua simbologia aveva molta importanza per gli uomini del Medioevo come testimoniano le prediche del padre domenicano Jacopo da Cessoli.

I contadini e i cittadini vollero identificarsi sulla scacchiera in modo concreto e diverso, non vollero più figure anonime di pietra per "pezzi". Un commento era "Che cosa sarebbe il Cavaliere se davanti a lui non ci fosse il fabbro che fa armi e corazze, il sarto che confeziona le vesti del ricco, il contadino che mantiene in vita tutti con il suo lavoro?"

Dalle raccolte medioevali di problemi di scacchi risulta che per molti secoli ci si dispiacque che la "regina" potesse muoversi solo così poco e che l' "elefante" potesse muoversi solo così poco e che l' "elefante" potesse saltare solo diagonalmente. Le nuove tecnologie belliche che consentivano ormai battaglie

Figura di scacchi rappresentante la Dama, ispirata alla Madonna.



combattute anche con armi a lunga gittata, resero forse possibile infrangere la barriera della tradizione che volevano la "Regina" pezzo debole per trasformarlo in pezzo dominante e potente e costringere il Re a ripararsi nelle retrovie dietro un muro "di contadini" (pedoni). La barriera cadde poco prima della Riforma cioè nell'ultimo trentennio del XV secolo. Questa mobilità della "Regina" e dell'Alfiere fu invero una sostanziale riforma del gioco degli scacchi che conferì al gioco stesso la sua caratteristica attuale. Rese possibile, grazie ai passi lunghi di quei due "pezzi", interessanti combinazioni. Finché entrambe le

forme di gioco coesistettero, la versione riformata del gioco si chiamò "de la Dama" e si faceva differenza tra il nome di "Regina" (*n.d.t. cioè per indicare il pezzo fino allora tradizionale*) e "Dama" (*n.d.t. per indicare il pezzo che si muoveva con nuovo modo*).

Non si sa ancora chi abbia coniato questo nome. Alcuni pensano che si alluda a Giovanna D'arco. L'autore di queste note sostiene che ci sia invece un'allusione alla Madonna stessa. La parola francese che riprendeva la parola araba "Visir" era "Fierge" e da qui "Vierge" cioè Vergine e la Madonna è invero la Vergine-Regina del Cielo.

Nella raccolta di cronache medioevali "Gesta Romanorum" del poeta francese Gautier de Concy, così come nel trattato di Meister Ingold "Das Guldin spil" stampato nel 1492, il gioco degli scacchi è considerato come allegoria del mondo divino e la regina viene paragonata alla Madre di Dio che assiste Gesù Re del Cielo. Molte statuette di Maria provengono probabilmente da mute di scacchi. In questo modo gli uomini del medioevo, con le loro convinzioni religiose e legati alle gerarchie cavalleresche, diedero novello vigore a quella figura che oggi identifichiamo con la Regina. Essa, fin dall'origine inferiore allo stesso Re per movimenti, diventa la reale dominatrice della scacchiera.

La Madonna era l'unica figura a cui anche un Re poteva inchinarsi senza perdere autorità.

Note

¹ A. Lukacsy, Spiele aus aller Welt, Budapest 1972.

^{1a} S. R. Rao, Lothal - A Harappan

Port Town, Bd. 2, New Delhi 1985.

² A proposito vedi di J. Petzold, Schach. Eine Kulturgeschichte des Shach, Stuttgart 1987.

³ H. Luders, Das Würfelspiel im alten Indien. Editato da F. Kielhorn nella seduta del 28. Luglio 1906, stampato per la 1a volta nel 1907, in Philologica Indica. Ristampato in piccoli scritti scelti di: Heinrich Luders, Gottingen 1940, S. 106 ff.

⁴ A. Cunningham, The Stupa of Bharhut, London 1879, S. 94. confronta a proposito H. Luders, Bharhut und die buddhistische Literatur, Leipzig 1941.

⁵ P. Thieme, Sulla prima storia degli scacchi, Ms. (Kopie im Besitze des Verfasser); ders., Chess and Backgammon (Tric-Trac) in Sanskrit Literature, in: Indological Studies, New Haven 1962, S. 204-216. Dazu neuerdings Siddharth Y. Wakankar, A survey of Sanskrit Works on the Game of Chess, in: Journal of the Oriental Institute, M. S. University of Baroda, 35, 1986, N. 3-4, S. 293-303.

⁶ Confronta a proposito F. Wilhelm, Politische Polemiken nel libro di stato di Kautilya, Wiesbaden 1960; recentemente L. Kuhnhardt, Staatsordnung und Macht nella prospettiva indiana. Chanakya Kautilya come classico della storia ideologica politica, in: Historische Zeitschrift 247, 1988, S. 333-355.

⁷ Lexikon fruher Kulturen, Leipzig 1987, S. 153.

⁸ Confronta a proposito, O. Klima, Ruhm und Untergang des alten Iran, Leipzig 1988.

⁹ Confronta a proposito, A. Vidmanova, Die mittelalterliche Gesellschaft, in: Soziale Ordnungen im Selbstverständnis des Mittelalters, 1. Halbbd., Berlin (West) - New York 1979, S. 323-335.

Entropia e libri di scacchi

Franco Pratesi

Energia libera ed entropia

Bisognerà premettere qualche nozione elementare di termodinamica: so bene che gli appassionati di scacchi sono persone istruite, ma devo fornire un paio di informazioni a quei pochi che non ne fossero al corrente.

Si può cominciare dall'energia libera di Gibbs. Tutti gli equilibri chimici e fisici a pressione costante sono regolati in maniera semplice da questa funzione di stato: quando essa raggiunge il valore minimo, siamo all'equilibrio; quando non siamo all'equilibrio, ci si sposta spontaneamente verso di esso con diminuzione dell'energia libera. Nessun cambiamento di stato e nessuna reazione chimica può avvenire spontaneamente in senso opposto.

L'energia libera non è costituita da un solo termine ma da due contrapposti, entalpico ed entropico. Il raggiungimento dell'equilibrio (che va considerato in senso dinamico e non statico) risulta quindi dal bilanciamento di una tendenza all'ordine espressa dall'entalpia e da una tendenza al disordine espressa dall'entropia.

L'entropia è collegata direttamente con il disordine statistico ed in particolare con il numero di possibili configurazioni del sistema. Il terzo principio della termodinamica ci assicura che l'entropia di un qualsiasi composto chimico è zero allo zero assoluto; aumentando la temperatura, essa mantiene

valori relativamente bassi in fase solida, leggermente maggiori nella fase liquida, mentre subisce un forte incremento quando si verifica il passaggio alla fase vapore.

Ed ora che tutti i lettori sanno come avvengono le trasformazioni di fase e le reazioni chimiche, si può passare al più familiare argomento dei libri di scacchi, per cui - temperatura e scambi di calore a parte - sembrano valere leggi simili a quelle della termodinamica.

Biblioteche scacchistiche: da private a pubbliche

Non sembra troppo azzardato affermare che i libri di scacchi sono un sottoinsieme dei libri, ma il discorso sui rapporti tra uomo qualunque e libro qualunque ci porterebbe troppo lontano; limitiamoci a considerare uno scacchista qualunque ed un libro di scacchi qualunque. Già questo ha bisogno di precisazioni, cominciando dai libri: si possono avere manuali per principianti, trattati sulle aperture, raccolte di problemi e studi, libri antichi di gran pregio, libri che riguardano la storia del gioco o le sue connessioni con l'arte e la letteratura. Anche tra gli scacchisti, sono possibili diverse distinzioni, per livello di gioco, spirito di collezionista, conoscenza di lingue, disponibilità economica.

Come agirà l'entalpia, o chi per essa? Semplicemente facendo sì che uno scacchista raccolga i manuali sulle aperture, l'altro i costosi libri antichi, e così via, in maniera piuttosto sistemat-

ca. Come risultato si avranno delle discrete biblioteche specializzate non solo nel settore scacchistico ma addirittura in uno dei sottogruppi distinti accennati sopra.

Come agirà l'entropia? Dissolvendo quanto di sistematico era stato raccolto, in occasione del passaggio ad un nuovo hobby o più spesso ad una abitazione più piccola, o... a miglior vita. E' quasi una regola che gli appassionati passino la vita a raccogliere, e che poi la collezione non riesca a sopravvivere di molto al raccoglitore. La collezione così si smembra, ma ci sono sempre in attesa altri concorrenti pronti a dividersi i pezzi, per esempio in una vendita all'asta organizzata dagli eredi. Con il passare del tempo, i collezionisti aumentano, il numero di libri nuovi aumenta, e l'entropia provvede a suddividere il numero di libri pregiati in quante più raccolte possibile.

Quando le collezioni private arrivano a grandi dimensioni e non ci sono eredi oppure la famiglia non ha particolari esigenze economiche ed ha invece pronunciato amor patrio o amore scacchistico si può verificare il caso di importanti lasciti a biblioteche pubbliche. Così è avvenuto in Italia per i libri di Crespi alla Braidense; così è avvenuto a L'Aia per le eccezionali collezioni van der Linde e Niemeijer che, nella Biblioteca reale, hanno dato origine alla maggiore raccolta scacchistica pubblica esistente in Europa. Per la precisione, bisogna osservare che in quest'ultima si sono in realtà verificate alcune condizioni eccezionali: il Niemeijer trasferì allo Stato la propria biblioteca continuando per anni a curarla ed ampliarla come in precedenza; altro segno di eccezionalità, la possibilità per gli studiosi - almeno fino a qualche mese

fa - di accedere direttamente agli scaffali.

Non appena si arriva alla collezione pubblica si può pensare di aver raggiunto l'equilibrio. L'entropia non ha modo di aumentare: le opere sono classificate, catalogate, schedate, spolverate annualmente; se ne registrano prestiti e, specialmente se si tratta di opere rare, anche le singole distribuzioni per la lettura.

Biblioteche scacchistiche: da pubbliche a private

Eppure anche nelle biblioteche pubbliche l'entropia riesce a volte a farsi sentire, come mi è capitato di riscontrare recentemente visitando, dopo diverse biblioteche pubbliche, quella di Reggio Emilia. Si tratta di una città divenuta molto importante per gli scacchi in Italia, soprattutto grazie ai tornei di Capodanno che si tengono dal 1958, e quindi grazie al Maestro Enrico Paoli, da sempre organizzatore degli stessi e stimato scrittore di cose scacchistiche in libri e riviste (si veda l'intero Cap. 34 della *Storia* Chicco-Rosino).

Tenendo anche conto della passata fioritura scacchistica in terra emiliana, forse si sarebbe potuto immaginare che questa biblioteca avesse un buon numero di preziose opere scacchistiche. Se poi uno avesse partecipato al torneo scacchistico di Reggio Emilia di un paio d'anni fa, l'ipotesi sarebbe diventata certezza: vennero esposti diversi antichi libri di argomento scacchistico proprio di questa provenienza. Per me, che non ne ero al corrente, è stata una graditissima sorpresa trovare nell'indice a soggetto una quantità inattesa di rari libri di scacchi: Carrera, Cozio, Damiano, Greco, Lolli, Marinelli, Ponziani, Porto, Salvio, Severino, ed altri; quanti si

potrebbero trovare in una decina di biblioteche prese insieme.

Avevo già avuto modo di esaminare qua e là molti di questi libri, mi soffermo quindi su due tra i più antichi e li chiedo in lettura. Uno è un *Libro* di Damiano Portoghese, 15.I.966: sono curioso di verificare di quale edizione si tratta, autentica o pirata. L'altro è... lo stesso libro, sotto il nome di Antonio Porto, 16.I.1075.7: potrebbe essere l'edizione del 1618, di cui si conosce una sola copia, conservata negli Stati Uniti (Chicco).

Al posto del Damiano mi consegnano un libro diverso. Faccio notare l'errore; la responsabile mi comunica che alcuni libri sugli scacchi e (se non ricordo male) sulla scoperta dell'America, risultano mancanti. Si trova che questo mancava alla revisione dell'inventario del 1976. Però si deve riconoscere che chi lo portò via, lo fece con arte, sostituendo al libro scacchistico un altro libro dello stesso formato, dentro alla stessa legatura in pergamena che ancora porta il titolo scacchistico sulla costola!

E il Porto? Non era del 1618, come si legge nell'inventario, dove pure risulta mancante alla revisione del 1976. In questo caso il libro è conservato: era un volume miscelaneo di 7 opuscoli rilegati insieme, di cui il Porto era l'ultimo; ora il libro presenta un vuoto al posto dell'ultima parte, con le cuciture rotte ed il fascicolo volatilizzato.

Questa è entropia in aumento. Non ho avuto voglia di controllarne altri; mi è sembrato che nel catalogo per autori fosse assente la scheda del Carrera, 16.E.190 - se confermata equivarrebbe ad un'altra grave volatilizzazione.

Evidentemente qualcuno ha agito in maniera sistematica realizzando in an-

teprima un'operazione che in Italia viene ora auspicata da molti: la privatizzazione dei migliori beni pubblici. Speriamo che allo Stato vada meglio; qui non si trattò di vendita, e neppure di svendita. Chi ha agito così non è certo un gentiluomo. Consoliamoci pensando che poteva anche andare peggio, se fossero entrati in azione dei vandali distruttori. Per come sono andate le cose, non è assurdo immaginare che queste rare opere siano attualmente fornite di rilegature di pregio e gelosamente custodite dal proprietario pro-tempore. Non resta che aspettare il seguito della storia ovvero l'evoluzione del processo. E' possibile, e auspicabile, che questi libri, dopo qualche passaggio tra raccoglitori che hanno tutto l'interesse a restare anonimi, tornino a disposizione degli studiosi degli scacchi.

Nel frattempo, anche l'antagonista termodinamico non è restato inattivo. Così, risulta che la medesima biblioteca ha acquistato da una libreria antiquaria *Il giuoco de gli scacchi di Rui Lopez, Spagnuolo*, stampato a Venezia nel 1584 da Cornelio Arrivabene. Evidentemente, come in tutti i processi chimico-fisici, l'equilibrio raggiunto va considerato in senso dinamico e non statico.

La precisa denuncia contenuta nell'articolo di Pratesi non può lasciare indifferenti quanti hanno a cuore il patrimonio artistico e culturale italiano. La segnalazione di Pratesi si esaurisce negli episodi denunciati o è spia di una situazione allarmante?

Se così fosse, niente si può fare?

la redazione

L'autore del presente articolo, psicoanalista e psicosessuologo, si è gentilmente prestato a scrivere in occasione della scomparsa di Reuben Fine alcune considerazioni sulla psicologia e gli scacchi. L'attività professionale esercitata, coniugata all'antica passione scacchistica dell'autore, ci sono sembrati elementi rilevanti per sollecitare un contributo in questa direzione.

Gli scacchi e la loro interpretazione

Dr. Mauro Cosmai

L'accostamento tra scacchi e psicologia del profondo è ovvio, scontato, eppure tutti coloro che si interessano a questo ineffabile gioco sono sempre interessati a nuove scoperte, nuove interpretazioni. Non li muove certo il desiderio di scoprire ulteriori segreti per interpretare ed affrontare i problemi, sempre presenti, in quanto ogni esperto è a conoscenza dei confini illimitati dello scibile scacchistico, ma forse è unicamente il desiderio di saperne sempre di più, anche se questo non necessariamente debba portare ad una migliore qualità di gioco. Insomma come i chicchi di grano della ben nota leggenda nulla è definitivo, esaustivo, e non sfuggono a questa regola gli stessi studi psicologici sull'argomento scacchi, che si riassumono sempre e comunque nel libro di Reuben Fine, recentemente scomparso.

In effetti non ci basta più evocare i noti simbolismi della guerra, dell'uccisione del padre, delle valenze esasperate dei calcoli matematici; gli scacchi offrono molto di più, nascostamente, come le variabili entro le prime dieci mosse, inutilmente quantificate da cifre iperboliche.

Non ho infatti la pretesa di riassumere in poche righe gli ulteriori concetti che si affollano immediatamente, sarebbe più opportuno consigliare la lettura, per chi non l'avesse ancora fatto, del piacevole libro di Fine; proviamo allora a studiare con più attenzione le motivazioni che spingono gli scacchisti a soffrire per ore davanti a tanti simboli accumulando delusioni e frustrazioni. In tal senso un prossimo libro sulla psicologia scacchistica potrebbe riguardare sempre più la tipologia dei giocatori e non la morfologia del gioco stesso, e questo è anche uno stimolo per sempre nuovi contributi. Ma consideriamo anche altri aspetti non meno importanti, per esempio la pericolosità degli scacchi laddove imperano compensazioni di stile nevrotico che delegano ai risultati in questa disciplina le affermazioni nella vita o il superamento di altri problemi psicologici; anche qui il libro di Fine ci viene in aiuto già nelle prime pagine analizzando la vita (e le problematiche) di ragazzi prodigio alle prese con gli scacchi e nello stesso tempo con i problemi della vita, propri tra l'altro della loro età cronologica. Le compensazioni (cioè le modalità varie per superare i sensi di inferiorità) devono essere oggetto, quando riguardano gli scacchi, di ben più approfonditi studi, nel momen-

to in cui lo scacchista dimentica famiglia, lavoro, salute; si potrebbe obiettare che questo vale anche per i golfisti e i giocatori d'azzardo, per citare i primi esempi che mi vengono alla mente, ma voglio ancora una volta ricordare quanto sia importante collocare il gioco degli scacchi nella quotidianità e quindi nella necessità di far emergere di conseguenza le componenti positive di questo gioco, quelle educative, psicopedagogiche, e non certo quelle patologiche.

Anche qui il lavoro del Fine ci viene in aiuto, specie quando tratta delle psicosi nei giocatori di scacchi. Il loro gioco prediletto esaltava la patologia nell'infinita varietà dei simboli, delle combinazioni, delle stesse interpretazioni, più o meno soggettive, che venivano date di volta in volta al singolo pezzo, alla scacchiera, alle mosse stesse. Forse anche questo ci aiuta a spiegare l'avversione provata da alcune persone e da alcune ideologie nei confronti degli scacchi, ma questo concetto ci porta già molto lontano e prudentemente mi fermerei qui. Certo uno studio sistematico e comparato sulle generazioni scacchistiche è ancora tutto da venire, ma potremmo subito interrogarci sulle difficoltà di un'eventuale disamina che è facile immaginare gravosa, immensa. Se la precocità del genio paga un prezzo feroce per quanto riguarda il rapporto con il mondo esterno e con i coetanei, anche il gioco degli scacchi esige un alto prezzo mentale, e non solo in termini di fatica e di logorio, ma anche di totale e a volte acritica dedizione, necessaria (purtroppo) per sveltare, per trarre dagli scacchi lo strano (e incommensurabile) piacere della vittoria, che è la vittoria sul nemico, sull'antico genitore, lo svuotamento delle cariche aggressive, l'incanalamento delle pulsioni, tutto

quello che Fine ed altri hanno analizzato ed esposto con convinzione.

D'altra parte come non riconoscersi anche nel gioco stesso che attuiamo: aggressivo, creativo, statico, fantasioso, difensivo, oculato, guardingo. La stessa partita, volendo, diventa una specie di encefalogramma, dove le mosse, le intenzioni, i finalismi (più o meno consci) disegnano la stessa personalità del campione come del dilettante. Mi rendo conto ad ogni istante che ogni argomento preso in esame richiederebbe ben altre considerazioni e un diverso impegno ma mi ripromettevo in queste brevi note, legate alla scomparsa di un grande studioso di psicologia scacchistica, di non ripetere soltanto cose già dette, già lette in altri articoli o in quei testi che tutti gli appassionati scacchisti conoscono. Spero fortemente, in fondo difendendo il valore psicologico e pedagogico degli scacchi, di esserci riuscito. Forse un giorno qualcuno di noi addetti ai lavori riuscirà ad utilizzare qualcosa della scacchiera magari per elaborare un nuovo test proiettivo per ricavare comunque dati interessanti nello studio della personalità.

Nota bibliografica

I libri che trattano della psicologia in relazione agli scacchi non sono molti. Di seguito indichiamo i più noti.

R. Fine, *La psicologia del giocatore di scacchi*, Adelphi 1976

N. Krogius, *Psychology in Chess* 1976 (esiste una edizione del 1971 anche in lingua spagnola);

W.R. Hartston e P.C. Wason, *The Psychology of Chess*, 1983;

D.H. Holding *The Psychology of Chess Skill*, 1985;

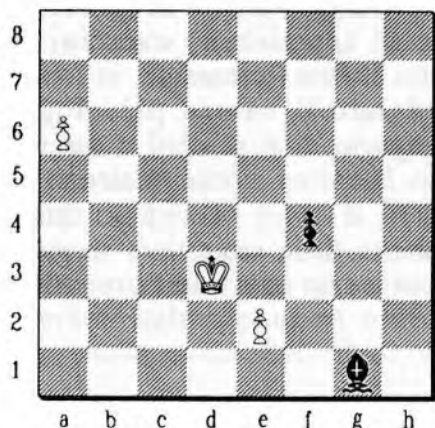
J. Dextreit e N. Engel, *Jeu d'echecs et sciences humaines*, Payot 1981.

L'angolo del problemista

Una aggregazione tematica

di Alessandro Cuppini

Un'aggregazione è una particolare disposizione di alcuni pezzi, tale da provocare uno sviluppo del gioco caratteristico e facilmente riconoscibile. Un esempio chiarirà meglio il concetto. Esaminiamo il diagramma (la posizione del ♔ nero è ininfluente ai fini dello svolgimento del gioco);



la manovra di vittoria è una tipica chiusura di linea: 1. e4 f:e3 2. Re2 e il ♖a6 promuove.

Ecco, questa è una disposizione di pezzi che provoca uno svolgimento riconducibile al tema della chiusura della linea d'azione dell'♔ nero: è un'aggregazione tematica.

Perchè questa introduzione accademica?

Perchè l'idea può essere interessante, perchè forse con un po' di immaginazione si può svilupparla un po' di più, allungarne la soluzione, tirarne fuori un

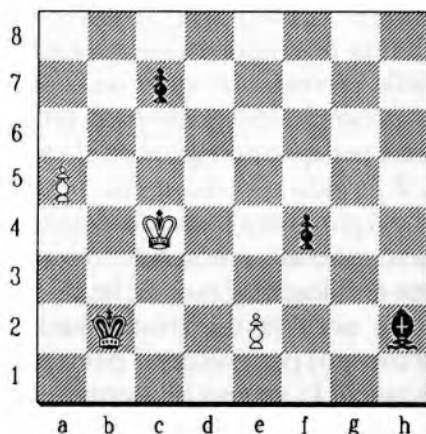
finale con caratteristiche speciali, che in gergo si chiama studio.

Prima di andare avanti la prudenza consiglia di verificare se questa ideina non sia venuta già in mente a qualcun altro, se cioè non esistono studi che sviluppino questa successione di mosse. A questa domanda è sempre difficile rispondere perchè la quantità enorme di studi pubblicati e le difficoltà di classificazione rendono la ricerca durissima.

In questo caso però siamo fortunati e nel seguito esamineremo quei lavori, a me noti, che sviluppano l'aggregazione tematica in esame. I primi due esempi risalgono a circa 80 anni fa e sono opera del fondatore della moderna scuola studentica russa e sovietica.

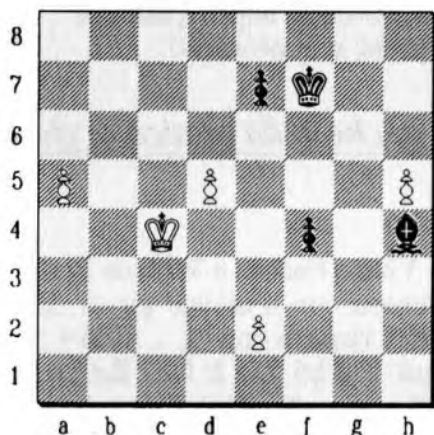
A.A. Troitzkij

Year Book Of Chess - 1914



1. ♔d3 ♕g1; 2. e4
ecc.

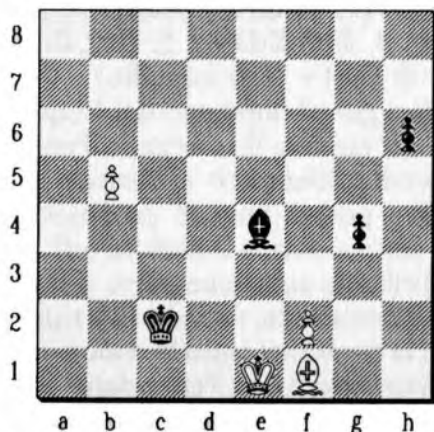
A.A.Troitzkij
Deutsche Schachzeitung - 1913



1. ♔d3 ♕g1; 2. e4 f:e4; 3. d6 e:d6; 4. ♕e2 d5; 5. a6 d4; 6. ♔d3, e2; 7. ♕:e2 ♕g1; 8. ♔d3 e vince

Lo studio di Weenink fa partecipare alla lotta un ♕ bianco ed ha quindi una buona originalità, senza essere una semplice versione dei lavori di Troitzky:

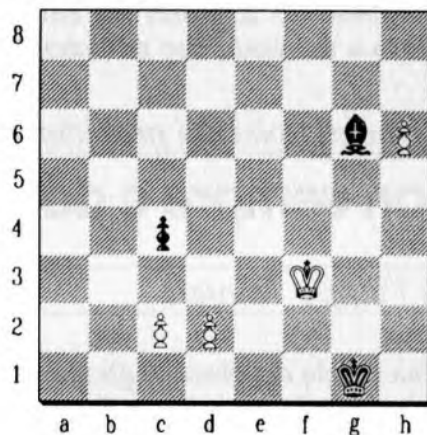
H.Weenink
Tidshrift Nederl - 1918



1. b6 ♕b7; 2. ♕g2 ♕:g2; 3. f4 g:f4; 4. ♕f2 ecc.

Leggero, ma anche più debole, il lavoro di Prokes

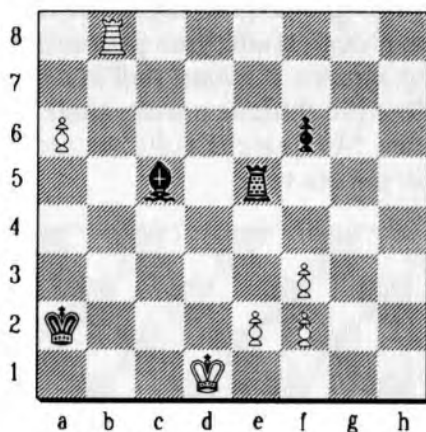
L.Prokes
Revista Romena de Sah - 1939



1. ♕e3 ♕:c2 (1. ... ♕f1; 2. d4 vince) 2. d4, c:d4; 3. ♕d2 ecc.

Per ultimo lo studio di Timchenko, con un bel gioco introduttivo

I.P.Timchenko
"Kubbel Memorial Tny" 1953



1. ♖b5 ♕:f2 (1. ... ♖d5 +; 2. ♕e1 ♖e5; 3. f4 ♖f5; 4. a7 ♕:a7; 5. ♖:f5 vince) 2. ♖:e5 f:e5; 3. f4 e:f4; 4. e4 f:e3; 5. ♕e2.

Conclusioni e morale:

Conclusione 1. L'idea è relativamente

poco sfruttata, l'unico studio di taglio moderno è quello di Timchenko

Conclusione 2. Sono 40 anni, per quanto a me noto, che nessuno lavora

su questa idea.

Morale (unica). Vale la pena di provare a costruirci sopra qualcosa.

Perchè non provarci?

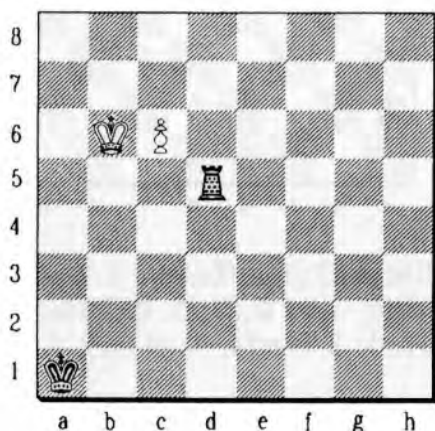
Elementi tipici dei problemi si trovano anche nella pratica di gioco

Non sempre è donna.

di Filippo Minieri

Una regola del gioco degli scacchi dice che quando un pedone giunge all'ottava (o prima) traversa, si trasforma in un qualsiasi altro pezzo del proprio colore (Re escluso); tale trasformazione è detta promozione.

Raramente in partita succede che uno dei due contendenti porti a promozione un suo pedone e se ciò accade la promozione è quasi sempre a Donna. La promozione a pezzo minore è di solito una prerogativa quasi esclusiva dei problemi e degli studi. Una promozione a pezzo minore è voluta dall'autore per rendere più difficile e stuzzicante la soluzione. Ma qualche volta succede anche in partita viva;



famoso è il finale giocato nel 1875 al City of London Chess Club nel match

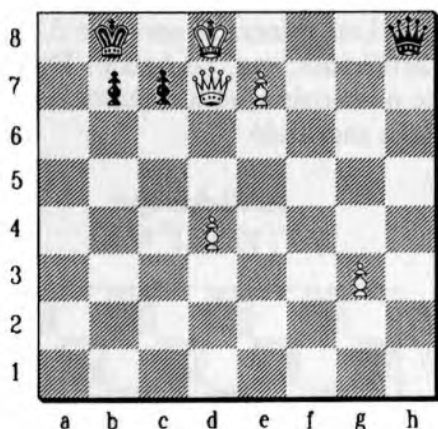
tra Vivian Fenton e William Potter.

Fenton con il bianco giocò 1. c7 e Potter rispose con 1. ... ♖d6+; a cui seguì 2. ♙b5 (Se 2. ♙b7 ♖d7=); 2. ... ♖d5+ =; 3. ♙b4 ♖d4+; 4. ♙b3 ♖d3+; 5. ♙c2 ♖d4!; 6. c8=♖!! (Se 6. c8=♙ ♖c4+; 7. ♙:c4 stallo) 6. ... ♖a4; 7. ♙b3 e vince; infatti il N. non può parare il matto e la perdita della ♖

Questo finale fu riesumato vent'anni dopo da George Barbier e pubblicato con qualche riadattamento nella rubrica del *Weekly Citizen* di Glasgow. Una settimana più tardi lo stesso Barbier lo presentò con una variante mettendo il pedone bianco in c7, dando la mossa al Nero e con l'enunciato "il nero muove e patta!!" (1. ... ♖d6 2. ♙b5 ♖d5+; 3. ♙b4 ♖d4; 4. ♙b3 ♖d3+; 5. ♙c2 ♖d4; 6. c8=♙ ♖:c4+ 7. ♙:c4 stallo)

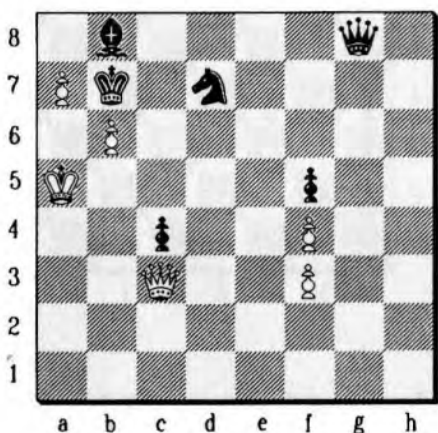
Dieci giorni dopo uno dei frequentatori del circolo, il reverendo Fernando Saavedra, dimostrò a Barbier che il bianco poteva vincere promuovendo, alla sesta mossa, a ♖ anziché a ♙. Questa brillante soluzione parve a Barbier così interessante, da indurlo a ripubblicare la posizione sotto la denominazione Saavedra e con l'enunciato "il nero muove e il bianco vince". Infine finalmente nel 1902 apparve sul *Glasgow Weekly Herald* la posizione del diagramma precedente.

Il diagramma seguente è il risultato di una partita giocata da Gereben-Blumich al torneo di Francoforte nel 1924.



Sembra impossibile, ma la promozione a Donna parando lo scacco avversario dà solamente la patta. Infatti il N. avrebbe lo scacco perpetuo con 1. ... ♖f6+; oscillando nelle case d4 e h8. Per vincere è sufficiente la umilissima 1. e8=♕!! ed il N. non ha più mosse utili e può abbandonare subito. Per la cro-naca in partita il B., forse assillato dal tempo, giocò 1. e8=♖ impattando.

Nella terza posizione avutasi nella partita Ravinski-Lisicin al torneo di Le-ningrado del 1928, il piano del bianco per pareggiare ha qualcosa di veramen-te diabolico!



Inizia subito con una mossa incredibi-

le

1. ♖:c4!!

Al N. non resta altro che catturare la ♖ avversaria; sono infatti imparabili le minacce 2. ♖:g8 e 2. a8=♖ +

1. ... ♖:c4; 2. a8=♕ +!!

Questa poi chi se lo aspettava? Se 2. a8=♖ + ? il N. gioca 2. ... ♔c8; e dopo 3. b7+ ♔c7; non si deve più temere lo stallo.

2. ... ♔:a8; 3. b7+

Stallo

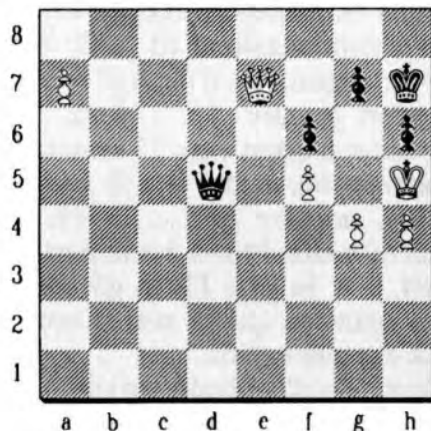
Dagli esempi che abbiamo illustrato deduciamo che spesso la dura e spietata legge del gioco supera la fantasia e l'estro degli autori di problemi.

Sulla promozione ad Alfieri

di Alessandro Cuppini

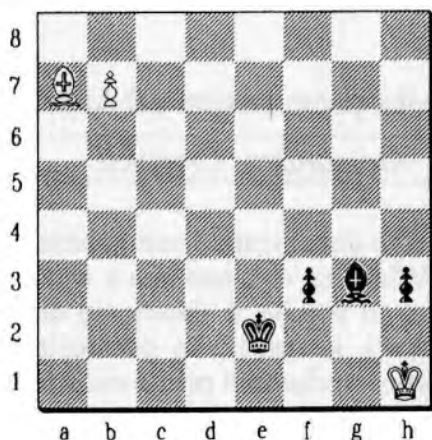
Partite documentate con promozione ad Alfieri ne conosco una e mezza (si capirà in seguito il significato di quel "mezza"), nessuna con promozione a Cavallo. Vediamo il primo esempio.

*Reshko - Kaminsky 1972
posizione dopo la 59ª del nero*



60. ♖e8 ♗b7; 61. a8=♙!
 61. a8=♗? ♗f7+; 62. ♗:f7 stallo
 61. ... ♗b3; 62. ♗d7 ♗g8; 63. ♔d5
 il B. abbandona.

Il secondo esempio è una promozione ad ♔ che nella realtà non avvenne, ed ecco spiegato il significato della mezza promozione di cui sopra. Infatti il N. preferì, pur avendo preso in esame la promozione ad ♔ e a ♚, una terza via, anch'essa risolutiva se pur più lunga. Queste le dichiarazioni di Hartston del dopo partita e questa la posizione dopo la 61ª del B.



61. ... ♔b8; 62. ♔g1 ♔d3; 63. ♔b6 ♔e4;
 64. ♔g1 ♔d5; 65. ♔h2

Qui il N. mancò di passare alla storia con la continuazione 65. ... f2; 66. ♔g1 f1=♔; seguita da 67. ... ♔g2+-+;

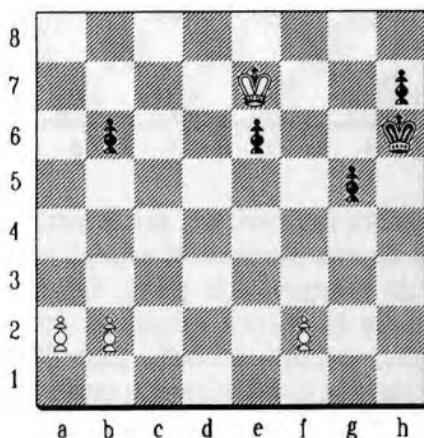
Preferì giocare 65. ... ♔c6; e il B. abbandonò dopo altre 13 mosse. Naturalmente 66. ... f1=♗ o ♜ provoca lo stallo, mentre 66. ... f1=♚ porta anch'essa alla vittoria, basta portare il ♚ in e4, il ♔ in g4 e l'♔ in g3. Delle tre continuazioni quella con promozione ad ♔ è la più rapida.

Concludo scegliendo, tra i molti esempi di studi con promozione ad ♔, due finali di ♚♚. Dalla posizione del primo è difficile prevedere che scaturisca una

promozione minore, il secondo è un pò più artificioso, ma, perbacco! Due distinte promozioni ad ♔ richiedono pure qualche sacrificio

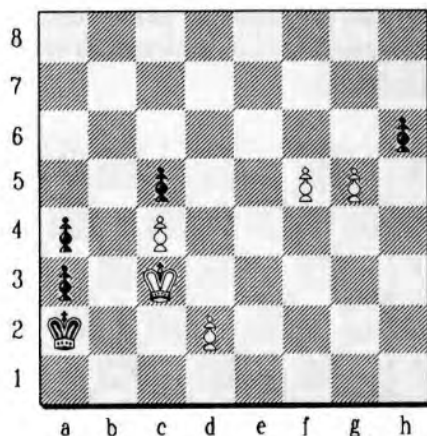
A. Aleksejev

"64", 1970, 1ª M.O.



L.B.Salkind

La Stratégie, 1929



Soluzioni del numero precedente

P. Gvozdjak

1. Cd3 con le minacce di matto da parte della Donna o della Torre.

Scacchi e Matematica

Isomorfismi tra Regine e coppie numeriche

Cartesium

Uno dei motivi per i quali la matematica è di grande utilità nello studio delle scienze è dovuto al fatto che, per molti problemi reali, è possibile formulare un modello matematico, ovvero, una relazione tra l'evento reale e un insieme di numeri e operazioni. Questa relazione è dotata di proprietà così forti da rendere i due soggetti del discutere, in questo caso l'evento reale e l'insieme matematico, così simili da poterli quasi identificare per quanto riguarda gli aspetti sostanziali; in termine tecnico questa relazione è detta isomorfismo.

Gli isomorfismi tra modelli matematici e problemi fisici sono numerosissimi, meno conosciuti sono invece gli isomorfismi tra scacchi e problemi matematici. Il più famoso, se non altro per essere stato portato all'attenzione del pubblico italiano in un articolo del celebre M.Gardner pubblicato sulla rivista *Scientific American*, è il risultato di A.Klarner sul seguente problema numerico che aveva interessato agli inizi degli anni '60 i cultori della teoria dei numeri:

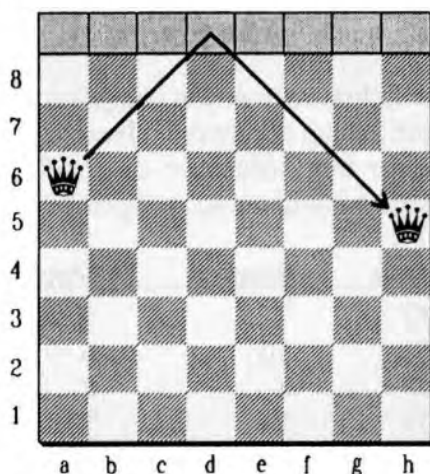
"dati due insiemi, il primo contenente i numeri da 1 a n, il secondo i numeri da n + 1 a 2n, è possibile accoppiare i numeri dei due insiemi in modo che le rispettive somme o differenze siano tutte distinte?"

Per chiarire ulteriormente il problema, proviamo a darne una possibile soluzione nel caso $n = 4$

Coppie	Somme	Differenze
(1,5)	6	4
(2,6)	8	4
(3,7)	10	4
(4,8)	12	4

Evidentemente la soluzione proposta non risolve il problema visto che esistono risultati di differenze coincidenti tra loro.

Klarner intuì che questo problema è isomorfo ad una variante del problema delle n-regine su una scacchiera a patto di dotare la scacchiera di una striscia riflettente superiore, striscia sulla quale il movimento di una regina viene riflesso proprio come per una palla da biliardo.

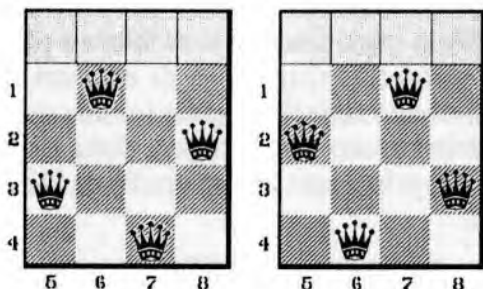


Esempio di come due Regine interferiscono tra di loro per riflessione

Cosa si deve fare per risolvere il problema numerico utilizzando la tecnica scacchistica?

E' sufficiente, per il caso n generico, considerare una scacchiera $n \times n$ dotata di striscia riflettente superiore e posizionare n Regine in modo che nessuna di esse ne attacchi, neppure per riflessione, una seconda. Scrivendo, come sistema di coordinate sulla scacchiera i numeri da 1 a n in verticale e da $n + 1$ a $2n$ in orizzontale, le coordinate che individuano ogni Regina formano una coppia soluzione del problema.

Osserviamo ad esempio gli unici due modi in cui si dispongono quattro regine su una scacchiera 4×4 in modo che nessuna ne attacchi un'altra, neppure per riflessione.



Verifichiamo in modo semplice che le coppie di coordinate delle Regine costituiscono una soluzione del problema numerico inizialmente proposto.

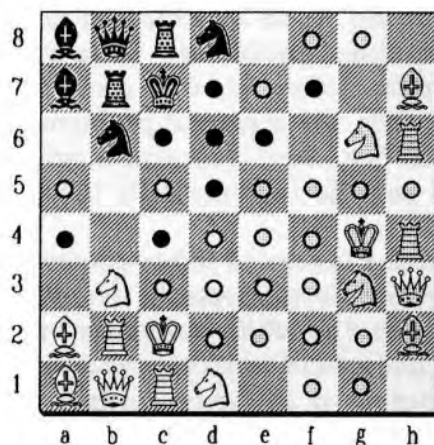
Coppie	Somme	Differenze
(1,6)	7	5
(2,8)	10	6
(3,5)	8	2
(4,7)	11	3

Coppie	Somme	Differenze
(1,7)	8	6
(2,5)	7	3
(3,8)	11	5
(4,6)	10	2

Il problema è estremamente interessante nel caso $n = 6$, sfido chiunque infatti a trovare un modo per accoppiare i numeri da 1 a 6 con i numeri da 7 a 12 in modo che siano tutte diverse tra loro le somme e le differenze tra i numeri delle coppie.

O se preferite, isomorficamente, la sfida è quella di posizionare su una scacchiera 6×6 , dotata di una striscia riflettente, 6 Regine che non si attacchino a vicenda neppure per riflessione.

Il problema proposto nel numero precedente è una variante del problema del minimo attacco sulla scacchiera. E' possibile posizionare un massimo di tre serie di pezzi che non si attacchino a vicenda: le soluzioni sono molteplici, le più eleganti sono quelle che sfruttano la configurazione del minimo attacco, vale a dire quella configurazione per la quale vengono attaccate, oltre alle 8 case occupate dai pezzi, solo altre 8 case della scacchiera; un esempio è mostrato in figura



E' possibile massimizzare, con gli otto pezzi maggiori, l'attacco sulla scacchiera in modo da occupare tutte le 64 case?

Shogi

Come calcolare il numero di pezzi per dare matto

Impariamo alcune tecniche di base

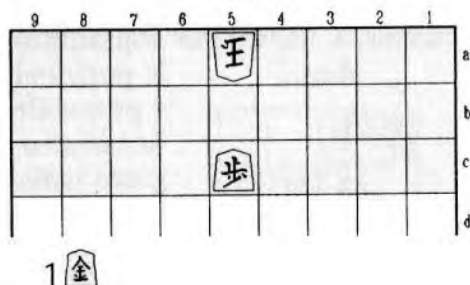
di Stefano Rigamonti

Il rapporto con il tipo di pezzi

Abbiamo visto nel numero precedente come dare scacco matto in seguito ad una serie ininterrotta di scacchi. Ma per dare matto occorre avere in mano un certo numero di pezzi di un certo tipo: non avendoli occorre procurarseli in ogni modo, al limite sacrificando pezzi maggiori pur di ottenerli.

Quindi per diventare bravi nel dare matto, piuttosto di imparare metodi difficili, si deve acquisire l'abilità di calcolare istantaneamente quanti pezzi occorrono, supponendo di riutilizzarli uno dietro l'altro.

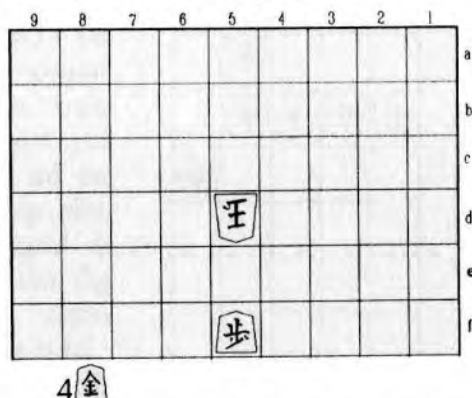
diag. 1



Nel diagr. 1 si può vedere immediatamente che se il Nero ha un Oro in mano, può dare matto in una mossa con: 1.G*5b.

Ma nella posizione del diag. 2 forse qualcuno può non vedere la risposta, sebbene il ragionamento sia lo stesso che nel diag.1

diag. 2



Mosse dal diag. 2 : 1. G*5e, K-45 2. G*4d, K-3b 3. G*3c, K-4a 4. G*4b #

Poichè il Re è sulla quarta traversa apparentemente ci sono molte vie di fuga, ma come il Nero ha degli Oro in mano il suo ragionamento è lo stesso che per un matto in una mossa con l'Oro di fronte al Re. In altre parole occorrono 4 Oro se il Re è sulla 4a traversa, 3 se è sulla 3a e 2 se è sulla 2a.

Quando i pezzi in mano sono tutti Oro, calcolare il numero dei pezzi occorrenti è semplice. Ma quando c'è un misto di Oro e di altri pezzi non è facile. Si consideri il Diagramma 2 e si abbiano solo 3 Oro. La domanda è: quanti altri pezzi occorrono per dare scacco matto se si hanno solo Argento.

Mosse dal diagramma 2: 1. G*5e, K-4c 2. S*4d, K-3d 3. G*3e, K- 2c 4. S-3c+, Kx3c 5. G5e-4d, K-2c 6. G4d-3d, K-1d 7. S*2e, K- 1e 8. G*1f#

La risposta giusta è due Argento, ma se il Nero gioca semplicemente il riutilizzo continuo si deve aspettare che ne

occorrino 3. Comunque alla 2a mossa può giocare 2. S*4d e dopo 2. ... K-3d 3. G*3e può sacrificare l'Argento con 3. ... S-3c +.

diag. 3



Nel diagramma 3 se il Nero ha 4 Ori in mano può dare matto, ma se ne ha uno solo, quanti Argento gli occorrono:

Mosse dal diagramma 3: 1. S*5c, K-7a 2. S*6b,

K-7b 3. S*6a, K-8b 4. S-7a =, Kx7a 5. G*7b#

La risposta è: lo stesso numero che occorrerebbe per gli Oro, cioè 3 Argento. Prima si riutilizza un Argento e il Bianco gioca K7b il Nero può dare la caccia al Re con S*6, K-8b S*7a anche se i suoi pezzi non sono connessi direttamente, poichè il Bianco non può catturarli. Il punto essenziale in questo caso è serbare l'Oro per ultimo. Altrimenti non importa quanti pezzi egli abbia in mano, se sono tutti Argento non può dare matto.

Quanti generali dovrebbe avere il Nero se avesse un Alfiere in mano nel diag. 5?

Mosse dal diag. 4: 1. B*5c, K-7b 2. S*6a, K-8b 3. B-7a +, Kx7a 4. G*7b#

Prima si usa l'Alfiere con B*5c. Dopo S*6a il Nero gioca B-7a +, per spingere indietro il Re e finisce il Bianco con G*7b.

diag. 4



Così se il Nero ha un Alfiere in mano può dare matto con un Oro e un Argento. Se in risposta alla 1a mossa B*5c, il Bianco gioca K-5c invece di K-7b, il

Nero gioca S*4a e se K*4a: G*4b se K-6a: G*6b; o se K-4c: G*4d è scacco matto in ogni caso.

Il rapporto con la colonna laterale

E' meglio conoscere in anticipo quanti pezzi saranno richiesti per dare matto piuttosto che doverli calcolare sulla scacchiera: questo vale soprattutto per

diag. 5



le posizioni che è probabile che accadano nel gioco reale.

Diag. 5 mostra una posizione dopo che l'Oro che era in 6a, il "chiodo del mozzo" del castello Bianco, è stato rimosso e ora un pedone promosso si è introdotto in 6b. Si può vedere che, in questa

posizione, se i pezzi in mano sono Oro e Argento c'è il matto in due: 1. S*7a, K-9b 2. G*8b#

Si noti che se il Nero avesse due Oro o due Argento non potrebbe dare matto.

diag. 6



Il diagramma 6 mostra la posizione quando i pedoni laterali della 9a colonna sono stati spinti. In virtù di questo al Nero occorrono altri due pezzi, cioè gli occorrono quattro pezzi in mano.

Mosse dal diagramma 6:

1. S*7a, K-9b 2. G*9c, Kx9c 3. S*8b, K-9b 4. Sx9a+, K-9c 5. S-8b=, Kx8b 6. G*9b#

La prima mossa è naturalmente S*7a, e allora G*9c è una tecnica per dare matto con cui ci si deve famigliarizzare. Se il Nero, invece di questa mossa gioca G*8b, il Bianco gioca K-9c e qualunque cosa faccia il Nero non può dare matto con i generali rimanenti.

Allora dopo Kx9c il Nero gioca S*8b e cattura la lancia con Sx9a+. Dopo K-9c, S-8b= è il tocco finale, con un uso duale degli Argento non completamente ovvio.

Il numero reale dei generali richiesti in questo caso può essere un Oro e due Argento: gli altri pezzi possono essere pressoché qualsiasi.

La ragione per dire ciò è che il pezzo riutilizzato in 9c può, per esempio esse-

re una Lancia invece di un Oro. In verità invece di un Argento riutilizzato in 8b il Nero può riutilizzare un Cavallo in 8e, cosicché può in realtà dare matto con Oro, Argento, Cavallo e Lancia in mano.

diag. 7



Nel diagramma 7: se il Nero ha una Torre in mano, possono venire in mente diverse idee. Ma in effetti questa situazione è la stessa del diagramma 2.

Mosse dal diag 7: 1. S*7a, K-9b 2. R*9c, Kx9c 3. S*8b, K-9b 4. Sx9a+ ... 5. G*9b#

In altre parole in questa posizione non ci sono altri modi che sacrificare la Torre in 9c.

diag. 8



Diagramma 8: Il Bianco ha spinto il suo Pedone laterale in 9e e in questa posizione non sarà facile dargli matto una volta che il suo Re sia scappato in 9d. D'altra parte al Nero serviranno due pezzi in più di quando i due pedoni vengono spinti come nel diagramma 2, cioè

in totale occorreranno 6 pezzi (3 Oro e

3 Argento).

diag. 9



Mosse dal diagramma 9:

1. S*7a, K-9b
2. S*9c, Kx9c
3. S*8b, K-9d
4. G*8e, Kx8e
5. G*7e, K-9d
6. G*8e#

Una volta che il Re può uscire con K-9d alla 3a mossa, c'è un matto elegante ma lungo. Alla fine il Nero deve riutilizzare 3 Oro

con G*8e ecc. In diagramma 9 essendo il Re del Nero in 7h, potrebbe giocare N-7g invece di G*7e. Dopo Kx7f gioca G*6f, così in questo caso è matto con un Oro in meno.

Quindi se il pedone laterale sul lato del Re non è stato spinto al Nero occorrono due pezzi; se entrambi i pedoni sono stati spinti, 4 pezzi; se il pedone laterale del Re è stato spinto due volte, 6 pezzi. Cioè, maggiore è lo spazio di fuga per il Re, più grande è il numero dei pezzi richiesti. Spesso è il caso che i pedoni laterali facciano la differenza nel finale e ciò è qualcosa che val bene osservare in quanto è spesso vero nelle partite reali.

Diagramma 10 mostra una posizione dove il Nero ha l'Alfiere in mano oltre ad un Oro e un Argento. Il riutilizzare l'Alfiere in 7a porta ad una delle più facili posizioni di matto.

Mosse dal diagramma 10 : 1. B*7a, K-9b 2. S*9c, Nx9c 3. G*8b#

diag. 10



Quando il Nero riutilizza l'Alfiere in 7a nasce un effetto differente da quando viene riutilizzato un generale: l'Alfiere penetra attraverso 9c e in questo modo minaccia matto. Dopo k-9b il Nero gioca S*9c per tagliare la ritirata e dopo Nx9c segue G*8b. Se si giocasse G*8b invece di S*9c: K-9c Gx7b K-8d e con soli Argento in mano non c'è possibilità di matto. Se si memorizzano posizioni come questa dove c'è il matto se si ha un Oro in mano, ma non con un Argento, e se si conosce in ogni caso quanti pezzi sono richiesti per dare matto, l'abilità nel finale crescerà marcatamente.

Nel diagramma 10 vi è un problema sull'utilizzo di un Cavallo. In questo caso se non ci sono cavalli ma solo Oro e Argento, al Nero occorreranno 3 Generali oltre l'Alfiere. Ma se c'è un Cavallo si può dare matto con un Oro.

Mosse dal diagramma 10 : 1. N*8d Px8d 2. B*6a K-8b 3. G*9c K-7a 4. G*7b#

Il sacrificio N*8d è la mossa migliore. Se K-8b, il Nero gioca B*7a; d'altra parte il Bianco cattura con Pv8d, ma B*6d è decisiva.

E in diagramma 10 è usato un Cavallo invece di un Argento: 1. B*7a K-9b 2. N*8d Px8d 3. G*8b K-9c 4. Gx8d K-8c 5. B-8b + #

Lezione di Xiangqi

Terza lezione del corso per principianti

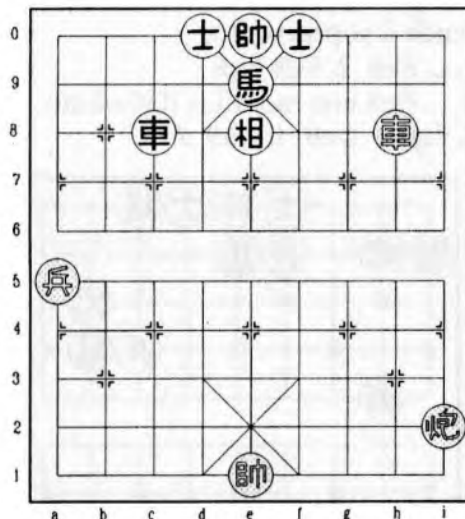
"Le Spie ..." nel Castello.

di Marco Gandolfo

Il Centro dei rispettivi Palazzi (e2 ed e9) rappresentano la naturale collocazione difensiva di uno dei 士. E' vero che nel corso della battaglia, possono essere punto di transito per una 馬 o per un 炮 che debba difendere il proprio compagno, l'importante è che punto di transito rimanga, e che, quanto prima si realizzi il collegamento tra i due pezzi difensivi. Uno stazionamento prolungato in tali punti da parte di 兵 o 卒 può comportare infatti situazioni pericolose per la difesa del Palazzo, tanto che tali pezzi possono in qualche modo essere considerati vere e proprie "spie" al servizio del partito avverso, e, nella strategia guerresca dell'antica Cina, l'utilizzo delle spie era tenuto in grande considerazione, come si può ad esempio constatare leggendo *L'Arte della Guerra* di Sun Tzu autore vissuto nel VI secolo a C., che a tale questione dedica l'ultimo capitolo della sua opera, il XIII: Yung Hsien ovvero: l'uso delle Spie, per l'ap-punto! ...

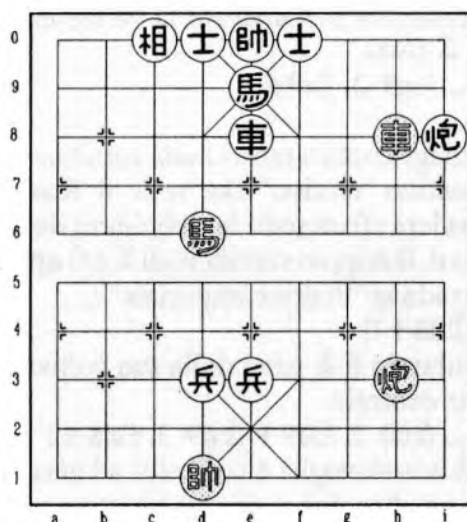
In questo studio prenderemo in esame varie situazioni particolarmente adatte ad illustrare tale problematica, nella speranza che i nostri lettori si guardino dal crescere all'interno del loro Palazzo tali perniciose figure ... !

Ecco la nostra prima posizione: una "spia", è collocata in e9, cosa che consente al Rosso una elegante continuazione:



1. 馬e8! 馬e8+ 2. 炮e2 馬e6
- Naturalmente su 2. ... e2+? 3. 帥e2#
3. 兵a6

Il 兵 passa il Fiume sfruttando l'inchiodatura operata dalla 炮 avviandosi a chiudere la contesa; come vince il Rosso? provate da soli!



I ♚ neri stringono pericolosamente il ♔ Rosso ma il ♘ "spione" al centro del Palazzo nero permette la seguente combinazione vincente al Rosso:

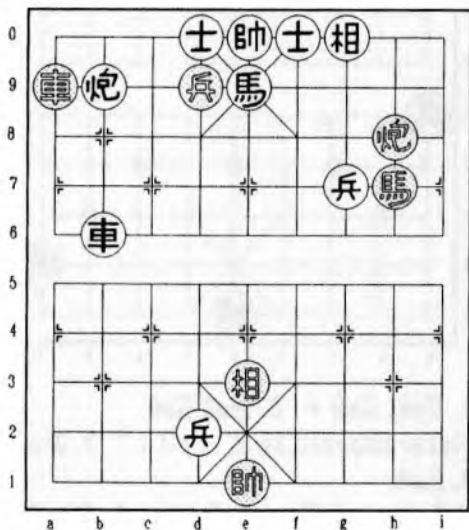
1. ♙e8!!

Sarebbe al contrario fallimentare 1. ♘e8? per 1. ... ♜e8 2. ♙f8 ♘c8 e il Nero prende il sopravvento.

1. ... ♜e8 2. ♘e8 ♘g8

2. ... ♘c8 non modifica il risultato.

3. ♘g9+ ♔e9 4. ♜h9 #



Il Nero minaccia matto di ♜, ma grazie al ♘e9 il Rosso vince in sole tre mosse:

1. ♜e8+ ♘g8 2. ♘g9+!

Obbliga la ♜ a liberare la 9a traversa alla ♙ rossa.

2. ... ♜g9 3. ♘e9#

Il diagramma 4 mostra una versione di un antico "motivo" che vede il Rosso prevalere sfruttando le debolezze della linea d. Il doppio sacrificio di ♙ e ♘ apre la strada al "Pedone imperiale" ...

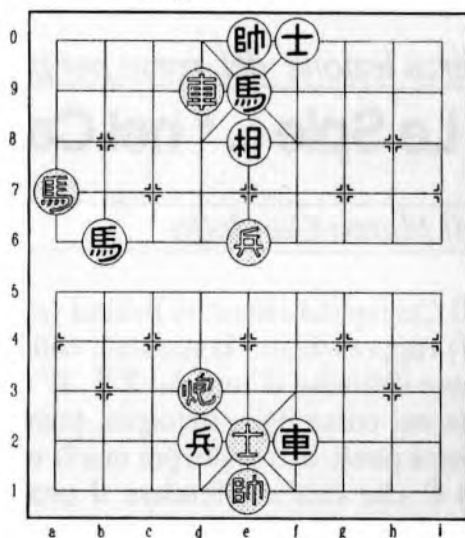
1. ♙d0+!!

Snidando il ♔ nero dalla sua collocazione centrale

1. ... ♔d0 2. ♘b9+ ♔d9 3. ♘d8+!

il ♔ a malavoglia è costretto ad accettare un altro dono; per far questo però

diagramma 4



deve proseguire nella sua pericolosa passeggiata ...

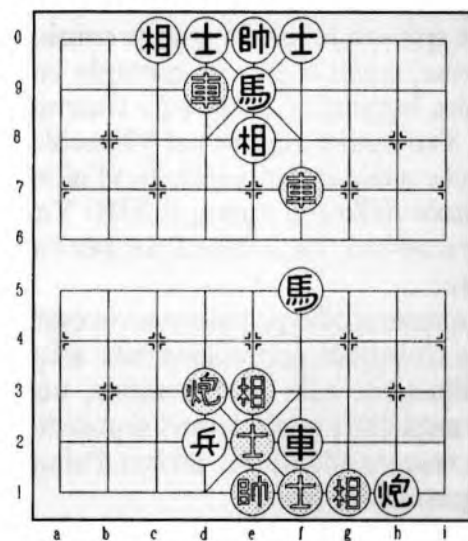
3. ... ♔d8 4. ♘d6+

ed ecco entrare in scena il ♙ rosso!

4. ... ♘d5 5. ♘d7+ ♔d9 6. ♘d8+ ♔d0

7. ♘d9+ ♔e0 8. ♘d0 #

... la cui avanzata è inarrestabile, grazie anche, alla caotica situazione all'interno del Palazzo ...



Il diagramma precedente illustra una posizione in cui entrambi i partiti sono a strettissimo contatto con i ♔ avversari;

il Nero poi minaccia addirittura matto in una con 1. ... ♖:e2 grazie all'azione coordinata di ♙ ♘ e ♚. Ma la solita "spia" al centro del Palazzo, di fatto unico "neo" nella compagine nera, consente al Rosso di prevalere.

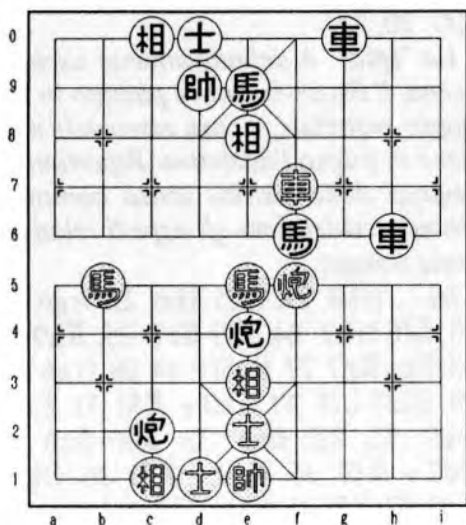
1. ♜f0+!

nel caso in esame il R. sfrutta il mancato collegamento dei ♙ e la conseguente debolezza dei punti d0, ed f0 ...

1. ... ♙f0 2. ♜d0+ ♙f9 3. ♜d9+

... e la valida collaborazione del ♙e9 che oltre a consentire l'ultimo scacco di ♜ è impossibilitato a parare essendo bloccato; al ♚ nero non rimane che avanzare:

3. ... ♙f8 4. ♜f0+ #



La posizione raffigurata dal diagramma precedente vede il Rosso prevalere nonostante ♘ e ♙ in meno. Anche in questo caso sul G rosso pende la minaccia del matto; se toccasse al Nero seguirebbe: 1. ... ♜g1+ 2. ♙f1 evidentemente forzata, 2. ... ♜f1+! 3. ♙f1 ♜h1+ 4. ♙g1 ♜g1+ # Tocca però al Rosso, che sfodera una combinazione particolarmente elegante:

1. ♜d7+!

Tanto buona quanto necessaria, que-

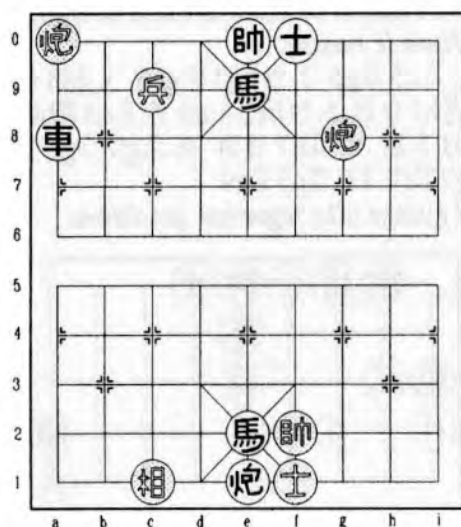
sto sacrificio di ♘ è l'unico modo per portate a buon fine l'attacco; in caso di 1. ♙c7+ ♙d8 2. ♜d7+ ♙d7 3. ♙f7+ ♙e7 il Nero tampona ogni falla e si volge verso il ♚ Rosso -+; se dopo 1. ♙c7+ ♙d8 2. ♙b9+ segue 2. ... ♙c9! -+ ma non 2. ... ♙d9?? per 3. ♜d7+!! ♙d7 4. ♙f9+ #.

1. ... ♙d7 2. ♙f9+ ♙d8 3. ♙f7+!

è fondamentale bloccare l'♙.

3. ... ♙e7 4. ♙f8+ ♙d9 5. ♙c7+ un risolutivo sacrificio di deviazione!

5. ... ♙c7 6. ♙f9+ #



Ed ora esaminiamo uno studio di rara bellezza pubblicato nel 1992 su un mensile cinese, ♙ ♘ e ♚ hanno la meglio sull'armata nera:

1. ♙c0+! unica 1. ... ♜a0 2. ♙e2

conquista la linea centrale, inchioda il ♙ minacciando ♙g0 matto.

2. ... ♜a2+ 3. ♙e1 ♜g2

ancora una mossa forzata; ora la ♙ si porta sull'altro lato del Castello.

4. ♙a8 ♜a2 5. ♙a3!!

con questa deliziosa mossa il Rosso ingabbia la ♘ nemica tra a2 ed a1, ponendo le basi della manovra conclusiva.

5. ... ♜a1 6. ♙e2! ♜a2+ 7. ♙e3! ♜a1 8. ♙e2! ♜a2 9. ♙d1

creando una barriera difensiva atta a rendere inoffensiva l'azione della ♖ sulla prima traversa.

9. ... ♖a1 10. ♕e2 ♖a2 +

Così come alla 6a mossa l'♔ è tabù causa il matto di ♖.

11. ♕e1 ♖a1 12. ♖i3

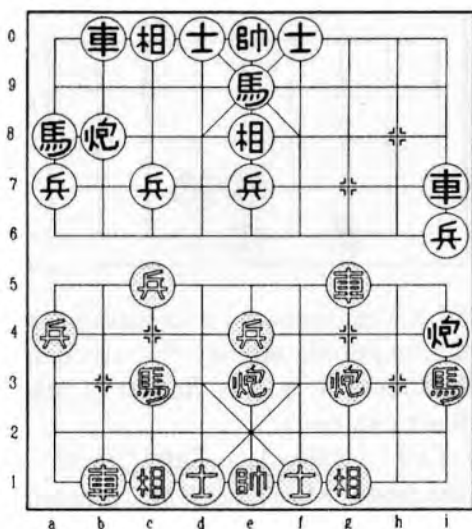
Le peregrinazioni del ♕ rosso sono finite con pieno successo! La ♖ è stata tagliata fuori dalla difesa, al N. non resta che arrendersi in vista del matto.

Ed ora esaminiamo una partita tratta dalla recente pratica di gioco, particolarmente adatta ad illustrare il tema trattato:

Dopo le mosse:

1. ♖c5 ♖g6 2. ♖hg3 ♔ge8 3. ♖i3 ♖g8 4. ♖h1 ♖i8 5. ♖be3 ♖a8 6. ♖c3 ♖b0 7. ♖b1 ♖i6 8. ♖h7 ♖i4 9. ♖g5 ♖g5 10. ♖g7 ♖i7 11. ♖g5 ♖e9

si giunge alla seguente posizione



Qui è dato assistere ad una manovra d'attacco particolarmente significativa, volta a sfruttare le debolezze create all'interno del Castello nero:

12. ♖b6!

con l'idea di attivarsi lunga la colonna f per attaccare a fondo il punto f0 divenuto debole.

12. ... ♖a6 13. ♖f6! ♖b4 14. ♖e7!

il Rosso continua con grande energia!, e non esita a sacrificare la ♖ centrale.

14. ... ♖e7

Forzata, altrimenti il Rosso gioca ♖g0 e vince.

15. ♖f9!

ancora un tratto estremamente efficace, si minaccia ancora una volta ♖g0

15. ... ♔g6

una triste necessità, in quanto su 15. ... ♖c8 segue 16. ♖gf5! ♖fe9 17. ♖g0! seguita da ♖f0#

16. ♖g6 ♖f7

La "spia" si allontana ... in vista dell'evidente matto in g0 dopo aver dato ... il suo contributo all'attacco avversario.

17. ♖g0 + ♖fe9 18. ♖g7 ♖b9 19. ♖ff7 ♖f7 20. ♖f7

La "spia" è definitivamente uscita di scena, il Rosso intanto è passato in vantaggio materiale, e cosa essenziale mantiene in pugno l'iniziativa. Riportiamo il seguito della partita senza commenti avendo evidenziato gli aspetti relativi al tema trattato.

20. ... ♖b4 21. ♖d5 ♖b8 22. ♖g6 ♖e8 23. ♖f6 ♖b7 24. ♖f9 ♖e7 25. ♖h9 ♖f7 26. ♖g4 ♖g7 27. ♖e5! ♖a4 28. ♖a6 ♖b6 29. ♖fd7 ♖i5 30. ♖h0 + ♖f0 31. ♖f8 + ♖e9 32. ♖f0 ♖c9 33. ♖d0 ♖e8 34. ♖d7 + ♖f9 35. ♖d9 + ♖f0 36. ♖h9 + ♖g9 37. ♖f8 Il Nero abbandona.

Presentiamo in fine una partita in cui un ♖ transita per e2.

Liu Dahua- Hu Ronghua

Guangzhou 1982

1. ♖hf3 ♖be8

il Rosso apre con una mossa raramente riscontrabile nella pratica: "♖ all'angolo del Palazzo"; il Nero replica con ♖ al centro.

2. ♖c3 ♖c8 3. ♖b1 ♖i8 4. ♖g3 ♖hg8 5.

a3

con 4. ... **hg8** il Nero "apre" la colonna h alla **f** e si dispone ad influenzare la colonna g, con 5. **Ba3** il Rosso opera in modo analogo sull'altro lato lungo la a e la b.

5. ... **fh0** 6. **c5** *fissa* il **c7** 6. ... **g6** minacciando di spingere ulteriormente in g5, speculando sulla posizione indifesa del **g3**.

7. **fh8** parando la minaccia

7. ... **fb0** 8. **fb0** **db0** 9. **i2** **fe9** 10. **fb2** **da8** 11. **fa8**

evidentemente il Rosso non può permettersi di perdere tempi indietro andando con la **f**.

11. ... **fa8** 12. **fb6**

con l'intenzione di centralizzare la **f**.

12. ... **fh4** 13. **ge2**

La **f** in a3 era impegnata nella difesa del **g3** che pur non essendo minacciato, costituiva un punto di riferimento per il N. Nel caso la **f** avesse preso in a7 si sarebbero infatti rappresentati i presupposti per la spinta in g5.

La mossa del testo affranca la **f** dalla difesa del **g3**, tuttavia la manovra del R. consentirà al G.M. Hu Ronghua un forte attacco lungo la linea centrale. In caso di 13. **fg6** il N. avrebbe potuto replicare con 13. ... **fg7** con l'idea **Be8g8**.

13. ... **fg4** 14. **fa7** **fh8**

con l'intenzione di cacciare la **f** avversaria dalla propria riva del fiume.

15. **ff6**

per non perdere contatto con il centro.

15. ... **fh6** 16. **ff7** **fe6**

mettendo a nudo i problemi del R..

17. **fe7**

il Rosso tenta di impedire un ulteriore avanzamento del **f** nero

17. ... **fg2**

con l'intenzione di penetrare nel Pa-

lazzo avversario e di operare lungo la linea f.

18. **fh7** **fi6** 19. **fb7**

ripiegando a difesa della 2a traversa

19. ... **ff2** 20. **fb2** **ff3** 21. **fb3** **ff2**

riteniamo che il Rosso sarebbe stato ben felice di fare patta, ma, il regolamento impedisce d'attaccare un pezzo indifeso, il R. deve dunque cambiare

22. **fd4**

la "spia" si allontana dal centro del Palazzo ma il danno è stato fatto: il Nero ha mano libera lungo la linea e ...

22. ... **fe5** 23. **de2**

con colpevole ritardo il Rosso si decide infine ad accentrare il **f** di sinistra.

23. ... **fe4** 24. **fb0+**

non funziona 24. **de4** per 24. ... **ff4**

24. ... **fc0** 25. **db5** **fd4+** 26. **cd1** **fd8+** 27. **ce1** **fg8**

minacciando **fg1** matto

28. **fi3** **ff7**

un tentativo di deviazione: se 29. **ff7** **fh1+** 30. **fg1** **fg1+** matto.

29. **fh8** **fe8+** 30. **fe3** **fd3** 31. **fd5** **fd2** la morsa si stringe! 32. **fb7** **fe5**

una buona mossa: si sottrae la **f** alle "attenzioni" del **f** e si minaccia di portare una **f** sulla prima traversa.

33. **fb4** **eh5** 34. **fg8** **fh1+** 35. **fg1** **ff2**

Non c'è difesa contro **ff2**; ad es. :

1) 36. **fg0+** **ff0** ed ora si minacciano due matti : in e2 ed in f1;

2) 36. **dc3** **ff0**

3) 36. **fb2** **ff0**

4) 36. **fe4+** **ff0** (ma non 36. ... **ff0** 37. **fg0+** **ff9** 38. **de7+** **ff8** 39. **fg8+** #) se ora 37. **de7+** **ffde9** ed il Nero ha parato l'attacco.

Soluzione diagramma 1

3. ... **fe7** 4. **fb6** **fe5** 5. **fc6** **fe6** 6. **fd6** **fe7** 7. **fd7** **fe6** 8. **fd8** **fe7** 9. **fd9** **fe6** 10. **cd1** **fe2** 11. **fd0+** #

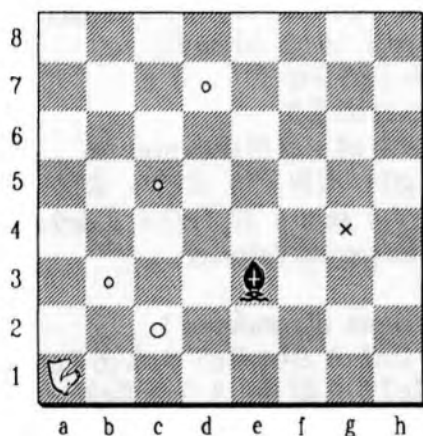
Eterodossi

Il Nottambulo

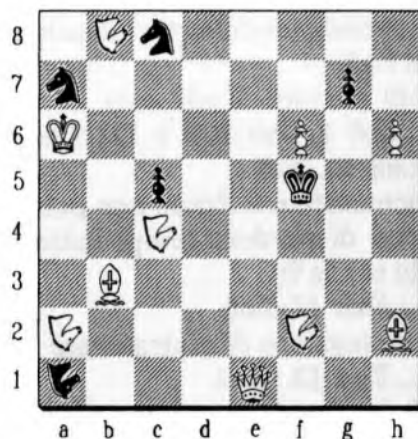
di Filippo Minieri

Il pezzo eterodosso che presento oggi è il Nottambulo, chiamato anche Ippogrifo.

Il Nottambulo è stato inventato nel 1925 da T.R. Dawson e in inglese si chiama *Nightrider* cioè *Cavaliere della notte*. Questo pezzo appartiene alla famiglia dei saltatori, perchè si muove come un normale cavallo che ha però il potere di fare salti multipli, purchè nella medesima direzione. Nel diagramma seguente vediamo che il N in a1 (nei diagrammi viene convenzionalmente rappresentato con un cavallo capovolto) può muoversi in due direzioni la prima a1/b3/c5/d7 la seconda a1/c2/e3/g4 in quest'ultima però il pezzo in e3 impedisce al N di recarsi in g4, inoltre il pezzo in e3 trattandosi di un pezzo avversario può essere catturato. Si può immaginare di avere oltre alle consuete linee ortogonali e diagonali, una terza linea: la linea di cavallo !



W. H. Reilly - 1928 #2



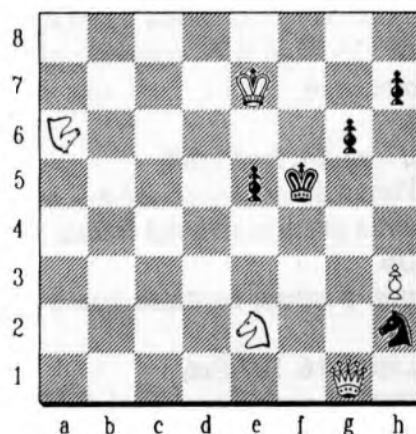
La chiave 1. De8

1. ... g6/g5 2. De5#/De4#

1. ... g:f6 2. Dd7#

1. ... g:h6 2. N:h6#

O. E. Vinje - 1938 #2



La chiave è di blocco

1. Rf7

1. ... e4/g5 2. Dc5#/Ng3#

Movimento dei pezzi nello Xiangqi

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.

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)	

Movimento dei pezzi nello Shogi

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 riutilizzati, 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.

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	成銀	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.