

Informazione Scacchi n. 4





4

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:
Ivan Lucchetti

Sommario

Tornei

- Vincono le donne contro i veterani 3
della Redazione
- Silvapiana 6
di Valdo Eynard

Partite

- Alla ricerca del gioco perduto 12
di Sergio Pederzoli
- Una partita significativa 13
di Beniamino Bison
- Senza paura! 14
della redazione

Teoria

- Una variante da riscoprire (parte 2) 16
di Giorgio Elitropi
- Il sacrificio di qualità 18
di Guido Bellavita
- Una falsa inchiodatura 22
di Filippo Minieri

Storia

- Cina, magnetismo, divinazione e scacchi 23
di Guido Bellavita

Problemi

- Il tema Grimshav 27
di Alessandro Cuppini
- L'automatto 30
di Filippo Minieri

Notizie

- Varie 33

Scacchi e matematica

- Controlli di parità con il Cavallo 34
di Cartesium

Scacchi e computer

- Strategie dei programmi scacchistici 36
di Angelo Torchitti

Shogi

- Tsume 41
della redazione

Xiangqi

- Il ruolo del re 43
di Marco Gandolfo

L'altra metà del Cielo

Valzer e mal di testa per Smislov, Larsen e soci

Vincono le Donne contro i Veterani

a cura della redazione

Si è svolta a Vienna, forse per la prima volta, una manifestazione inconsueta, che ha visto contrapposte una squadra femminile di giovani scacchiste e una di veterani. Nel *time* femminile è da segnalare la presenza della campionessa del mondo Xie Jun, dell'ex Ciburdanidze (che con la sua formidabile prestazione ha fatto la differenza!) e due delle 3 sorelle Polgar. Nomi illustri anche tra i veterani; Larsen, Smyslov, Geller, che tra l'altro partivano, almeno sulla carta, favoriti, se dobbiamo fidarci della media Elo di squadra: Veterani 2498,3 - Donne 2473,3. Il risultato finale ha visto prevalere nettamente la squadra femminile, con il punteggio di 40,5 a 31,5.

Il tempo era di 2 ore per 40 mosse, il sistema usato è stato lo Scheveninger.

	DONNE			
1	Ciburdanidze M.	Geo	2510	9,0
2	Polgar Zsuzsa	Ung	2560	7,5
3	Xie Jun	Cina	2470	7,0
4	Polgar Zsobia	Ung	2415	6,0
5	Arachamia K.	Geo	2440	5,5
6	Galliamova A.	Ucr	2445	5,5
	VETERANI			
1	Larsen B.	Da	2540	7,5
2	Smislov V	Rus	2530	6,5
3	Geller J	Rus	2515	6,0
4	Ivko B.	Jug	2505	5,0
5	Olafsson F.	Isl	2525	4,0
6	Duckstein A.	Au	2375	2,5

F. Olafsson - Zsu Polgar
Valzer (1993) - C02

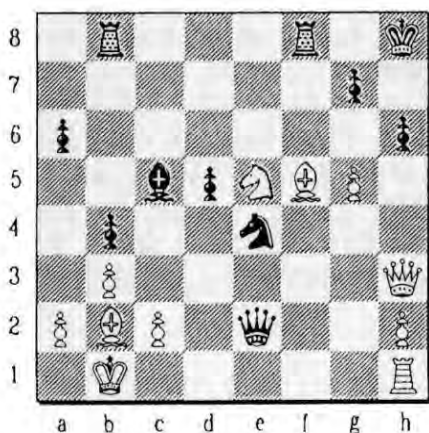
1. d1f3 d5; 2. g3 c5; 3. g2 d6; 4. d4 d6; 5. c4 d:c4; 6. a4 c:d4; 7. d5 d7; 8. d:c6 d:c6; 9. d:c6 + b:c6; 10. 0-0 d5; 11. e3 d7; 12. e:d4 d6; 13. c2 e6; 14. d3 c:d4; 15. d1 c4; 16. a4 d7; 17. a5 d5; 18. d:d5 e:d5; 19. d1 e7; 20. c2 d8; 21. d3 h5; 22. b3 d6; 23. d5 + g8; 24. d1 c3; 25. h4 f5; 26. d1 d7; 27. g2 d8; 28. f3 d:f3 +; 29. d:f3 c2; 0-1

Xie Jun - Smyslov
Valzer (1993) - C07

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. d2 c5; 4. e:d5 d5; 5. d3 c:d4; 6. d4 d6; 7. 0-0 d6; 8. d3 d6; 9. d:b4 d:d4; 10. d:d4 a6; 11. d1 d7; 12. c3 0-0-0; 13. c2 c7; 14. h3 d6; 15. a4 e5; 16. d2 d5; 17. d3 d6; 18. b4 e4; 19. d3 d2 +; 20. d1 d4; 21. b5 d:c3; 22. f:c3 d3; 23. a2 h5; 24. g1 d4; 25. h4 h4; 26. g3 d3 +; 27. g2 d3; 28. g3 d3 +; 29. d2 d3; 30. b:a6 b:a6; 31. d:a6 + d7; 32. d5 d3 +; 33. d2 d2 +; 34. d1 d3; 35. d4 d2; 36. d5 + d6; 37. d:h2 d:h2; 38. d2 f5; 39. a5 + d7; 40. d1 d8; 41. d7 + d8; 42. d7 d4 +; 43. d1 e3; 44. a6 d6; 45. d2 d6; 46. d3 d6; 47. d1 + d8; 48. d6 1-0

Ciburdanidze - Larsen
Valzer (1993) - B54

1. e4 c5; 2. d4 f3 e6; 3. c3 c6; 4. d4 c:d4; 5. d:d4 d6; 6. e3 f6; 7. e2 e5; 8. b3 e7; 9. f3 0-0; 10. 0-0-0 e6; 11. c5 a6; 12. d:e6 f:e6; 13. g3 e8; 14. h3 f8; 15. f4 b5; 16. f5 b4; 17. a4 a5; 18. b3 b5; 19. f3 e:f5; 20. e:f5 d4; 21. f:d4 e:d4; 22. e:d4 e7; 23. b6 ab8; 24. c4 f8; 25. b1 b8; 26. g4 d5; 27. b3 h6; 28. d5 e5; 29. b2 e2; 30. g5 d:e4;



31. e:h6 + g:h6; 32. f7 + e8; 33. d:h6#

Geller - Arachamia
Valzer (1993) - B81

1. e4 c5; 2. d4 f3 c6; 3. d4 c:d4; 4. d:d4 f6; 5. c3 d6; 6. g4 c6; 7. g5 d7; 8. e3 e7; 9. h4 0-0; 10. d2 d:e5; 11. e2 d:d4; 12. e:d4 c6; 13. e3 a6; 14. f4 b5; 15. f3 d7; 16. g2 c7; 17. 0-0 ac8; 18. f2 a5; 19. e1 b4; 20. d1 c4; 21. f5 d:e3; 22. d:e3 d5; 23. f6 e5; 24. f:g7 g:g7; 25. d4 g:f2 +; 26. f:f2 c5; 27. e3 c2; 28. e2 b2; 29. e5 b1 +; 30. h2 f5; 31. g3 c2; 32. h6 f1; 0-1

Zso. Polgar - Duckstein
Valzer (1993) - C17

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. c3 b4; 4. e5 c5; 5. a3 a5; 6. b4 c:d4; 7. b:a5 d:c3; 8. g4 e7; 9. g7 g8; 10. h7 b6; 11. f3 a5; 12. d5 d:e5; 13. f4 g5; 14. f:g5 d6; 15. g8 + d8; 16. e3 d7; 17. d4 a4; 18. e5 e4 +; 19. e2 e5; 20. 0-0 e3 +; 21. h1 0-0-0; 22. f7 d6; 23. g6 e2; 24. f6 d4; 25. d4 e6; 26. f2 h5; 27. c3 d1 +; 28. f1 e2; 29. c6 + b:c6; 30. a:d1 c2; 31. d1 g6; 32. e5 d7; 33. h3 d3; 34. f1 g6; 35. h2 c7; 36. h4 1-0

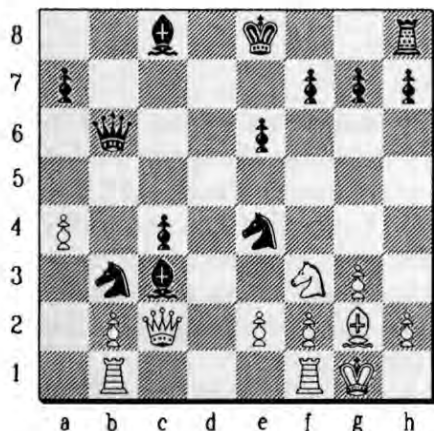
Geller - Ciburdanidze
Valzer (1993) - B62

1. e4 c5; 2. d4 f3 c6; 3. d4 c:d4; 4. d:d4 f6; 5. c3 d6; 6. g5 e6; 7. d3 a6; 8. e2 a5; 9. e:f6 g:f6; 10. b3 g5; 11. g3 b4; 12. d1 h5; 13. h4 g6; 14. d2 b5; 15. a4 f5; 16. a:b5 f:e4; 17. d:e4 d5; 18. f3 b7; 19. b:a6 a6; 20. a6 e6; 21. e2 e2; 22. e2 e7; 23. b5 + d8; 24. b8 + d7; 25. e5 + d8; 26. b8 + d7; 27. d5 + d7; 28. f4 d:c2 +; 29. f1 c8; 30. d2 c4; 31. d2 d4; 32. d2 e5; 33. h2 d3; 34. c1 b4; 0-1

F. Olafsson - Zso. Polgar
Valzer (1993) - A13

1. c4 e6; 2. g3 d5; 3. g2 d:c4; 4. a4 + d7; 5. c4 c5; 6. b3 b8; 7. d3 d6; 8. c3 b5; 9. a4 c4; 10. d:c4 c5; 11. d1 b:c4; 12. b5 b6; 13. e3 b3; 14. b6 b4 +; 15. c3

♖:b6; 16. ♜b1 ♘f6; 17. ♘f3 ♘e4; 18. 0-0
♙:c3; 19. ♖c2



19. ... ♘f2; 20. e3 ♘g4; 21. ♖:c3 ♘:e3;
22. ♙h1 0-0; 23. ♜fe1 ♘:g2; 24. ♙:g2
♙b7; 25. ♜bd1 ♜d8; 26. ♜:d8 + ♙:d8;
27. ♙g1 ♙d5; 28. ♙e5 ♙d8; 29. ♙e3 h6;
30. ♜f1 ♙d5; 31. h4 f6; 32. ♙h2 e5; 33.
♙e2 ♘d4; 34. ♘:d4 e:d4; 35. h5 ♙h7;
36. g4 d3; 37. ♙f2 ♙c6; 38. ♙f5 + ♙:f5;
39. g:f5 ♙:a4; 40. ♜f2 ♙d1; 41. ♜d2
♙:h5; 42. b3 ♙f7; 43. b:c4 ♙:c4; 44. ♙g3
a5; 45. ♙f4 a4; 46. ♙e3 a3; 47. ♜d1 a2;
48. ♜g1 ♙b5; 0-1

Galliamova - Duckstein
Valzer (1993) - D07

1. d4 d5; 2. c4 ♘c6; 3. ♘f3 ♙g4; 4. c:d5
♙:f3; 5. d:c6 ♙:c6; 6. ♘c3 e6; 7. a3 ♘f6;
8. f3 e5; 9. d:e5 ♙:d1 +; 10. ♙:d1 0-0-
0 +; 11. ♙c2 ♘d7; 12. f4 g5; 13. b4 a6;
14. e3 ♘b6; 15. ♜g1 ♙g7; 16. a4 f6; 17.
f5 f:e5; 18. b5 a:b5; 19. a:b5 ♙e8; 20. e4
♙f6; 21. ♙e3 ♙f7; 22. ♙e2 ♘c4; 23.
♜a8 + ♙d7; 24. ♜d1 + ♘d6; 25. ♜a7
♜b8; 26. ♙c5 ♙e7; 27. f6 ♙f8; 28. b6 c6;
29. ♙a6 ♙e8; 30. ♜:b7 + ♜:b7; 31. ♙:b7
♙c6; 32. ♙:d6 ♙:d6; 33. ♙c8 + ♙d7;
34. b7 ♜:c8; 35. b:c8 = ♙ ♙:c8; 36. f7
1-0

Zsu. Polgar - Geller
Valzer (1993) - D37

1. d4 d5; 2. c4 e6; 3. ♘c3 ♙e7; 4. ♘f3
♘f6; 5. ♙f4 0-0; 6. e3 c5; 7. d:c5 ♙:c5;
8. a3 ♘c6; 9. b4 ♙e7; 10. c:d5 e:d5; 11.
♙e2 ♙e6; 12. ♘d4 ♜c8; 13. 0-0 ♘:b4;
14. a:b4 ♜:c3; 15. ♜:a7 ♙b6; 16. ♘b5
♜c4; 17. ♙:c4 d:c4; 18. ♙a4 ♙d7; 19.
♙a5 ♙c6; 20. ♘d4 ♙c8; 21. ♙b6 c3; 22.
♙:b7 ♙c4; 23. ♙e5 ♜d8; 24. ♙:f6 ♙:f6;
25. ♜a8 ♜e8; 26. ♜:e8 + ♙:e8; 27. ♙b8
♙f8; 28. ♘f5 1-0

Zsu. Polgar - Ivkov
Valzer (1993) - B30

1. e4 c5; 2. ♘f3 ♘c6; 3. ♙b5 e6; 4. ♙:c6
b:c6; 5. 0-0 ♘e7; 6. b3 ♘g6; 7. ♙b2 f6;
8. d4 c:d4; 9. ♙:d4 ♙e7; 10. c4 d6; 11.
♘c3 0-0; 12. ♜ad1 ♙a5; 13. ♙d2 ♜d8;
14. ♘d4 ♙c7; 15. f4 e5; 16. ♘de2 e:f4;
17. ♘:f4 ♘:f4; 18. ♙:f4 ♙a5; 19. ♜d3
♙e6; 20. ♜g3 ♙f7; 21. ♘e2 ♙g6; 22. ♙g4
♜f8; 23. ♙c3 ♙:a2; 24. ♘d4 ♙a6; 25. h4
♙c8; 26. ♘e6 f5; 27. e:f5 ♜:f5; 28. ♜:f5
1-0

Ivkov - Xie Jun
Valzer (1993) - C88

1. e4 e5; 2. ♘f3 ♘c6; 3. ♙b5 a6; 4. ♙a4
♘f6; 5. 0-0 ♙e7; 6. ♜e1 b5; 7. ♙b3 0-0;
8. a4 ♙b7; 9. d3 d6; 10. ♘bd2 ♘a5; 11.
♙a2 c5; 12. ♘f1 b4; 13. ♘e3 ♙c8; 14. c3
♜b8; 15. c:b4 ♜:b4; 16. ♙d2 ♜b8; 17.
♙c3 ♘c6; 18. ♘d2 ♙e6; 19. ♙c4 ♙c8;
20. a5 ♙d8; 21. ♙a4 ♘b4; 22. ♜ec1 ♘h5;
23. ♙:e6 ♙:e6; 24. ♙:b4 ♜:b4; 25. ♙d1
♘f4; 26. ♘dc4 ♙g5; 27. ♜c3 g6; 28. ♜b3
♜:b3; 29. ♙:b3 d5; 30. ♘:d5 ♘:d5; 31.
e:d5 ♙:d5; 32. ♜e1 ♙f6; 33. ♙b6 ♙g7;
34. ♙:a6 ♙:d3; 35. ♙b5 ♜d8; 36. a6??
♙e2!; dopo 37. ♜f1 ♜d1; 0-1

Tornei

Campionati Svizzeri Individuali di Scacchi 1993

Tornei di Silvaplana

di Valdo Eynard

Dopo gli anni 1982, 1985, 1988 i Campionati Individuali Svizzeri sono ritornati per la 4 volta a Silvaplana, la bellissima località dell'Alta Engadina a 1815 metri di fronte al lago e alle montagne innevate.

La manifestazione, come le precedenti, comprendeva ben sei distinti tornei. Il **Campionato Svizzero** (12 giocatori, 11 turni) vinto dallo svizzero-svedese Roland Ekstrom, il **Campionato Femminile** (10 partecipanti, 9 turni) vinto da Alla Grinfeld WIM, il **Campionato Svizzero Seniores** (42 partecipanti, 9 turni) vinto da Walter Baumgartner e tre tornei "open" per fasce d'Elo il primo per giocatori con Elo superiore a 1840 (88 giocatori, 1 GM, 6 MI, 4 MF, 9 turni) con la presenza del nostro Bruno Belotti e degli italiani Mantovani, Borgo e Lanzani, il secondo per giocatori con Elo compreso tra i 600 e 1839, il terzo per giocatori aventi Elo inferiore a 1599.

Torneo Open vince Belotti

Nel primo torneo "open" Belotti, partito con un ottimo 3 su 3 con giocatori però di categoria inferiore, pattava le successive 4 partite con giocatori più qualificati, compreso il GM russo Sher e infine si imponeva brillantemente nelle ultime due partite contro l'elvetico Illi e contro il MI russo Skomorokhin

conquistando un ottimo 1 - 4 posto, 2 per il Buchholz alle spalle del GM Sher, ma precedendo Vucic, IM USA e Ciolac IM Romania tutti con punti 7 su 9. 5 Chiong FM elvetico con punti 6,5 che a sua volta precedeva per il Buchholz gli italiani Lanzani e Borgo. Mantovani era 12 con 6 punti.

Io ho partecipato al Campionato Svizzero Seniores, ricuperando nel finale del torneo e giungendo alla fine 12 su 42 con punti 5,5 su 9, ero insieme ad un olandese ed ad un rappresentante del Liechtenstein l'unico straniero. Ha vinto il torneo Baumgartner davanti a Rejnek entrambi con 7 punti, il grande favorito il MI M. Christoffel, vincitore ai suoi bei di di ben cinque campionati svizzeri, e con un Elo ancora di 2220 vinceva la partita con me, ma alla fine si doveva accontentare di un decimo posto coi miei stessi punti. Aveva vinto le tre ultime edizioni del 1990, 1991 e 1992, ma i suoi successi nel Campionato Svizzero erano degli anni 1942, 1943, 1945, 1948 e 1952.

Perfetta come al solito l'organizzazione svizzera in grado di dare ogni giorno un bollettino con tutti i risultati, tutte le partite del campionato svizzero, anche il femminile ed una selezione dagli altri tornei. Alla premiazione, un sontuoso rinfresco con crocchette di formaggio, bocconcini di carne, bresaola conditi con marmellata di mirtilli e di fragole era inoltre disponibile il dischetto in formato chess-base con il contenuto delle partite giocate.

CAMPIONATO INDIVIDUALE

Ekstrom R. - Costa J.

Silvaplana (1993)

1. e4 c6; 2. d4 d5; 3. e5 ♗f5; 4. h4 h6;
5. g4 ♗d7; 6. h5 e6; 7. f4 c5; 8. c3 ♖c6;
9. ♖f3 ♗b6; 10. ♖h2 ♖c8; 11. ♗e3 c:d4;
12. c:d4 ♖a5; 13. ♖c2 ♖:c2; 14. ♗:c2
♖e7; 15. ♖bd2 ♗b5; 16. ♖f2 ♖d7; 17.
b4 ♖ac6; 18. a3 ♗:f1; 19. ♖:f1 ♖c8; 20.
♖b1 ♗b5; 21. ♖b3 ♖b6; 22. ♖c5 + ♗:c5;
23. b:c5 ♗c4; 24. ♗:c4 ♖:c4; 25. ♖:b7 +
♖c8; 26. ♖:f7 ♖g8; 27. ♗c1 ♖4a5; 28.
f5 ♖b7; 29. f:e6 ♖cd8; 30. ♖e7 ♖c6; 31.
♖d7 ♖cd8; 32. ♖:d5 ♖:e6; 33. c6 ♖bd8;
1-0

Costa J. - Nemet I.

Silvaplana (1993)

1. d4 ♖f6; 2. c4 g6; 3. ♖c3 ♗g7; 4. e4
d6; 5. h3 0-0; 6. ♗g5 ♖bd7; 7. ♗d3 c5;
8. d5 ♖e5; 9. ♗e2 b5; 10. c:b5 a6; 11.
♖f3 ♖:f3 +; 12. g:f3 a:b5; 13. ♗:b5 h6;
14. ♗e3 e6; 15. d:e6 ♗:e6; 16. ♗d2 ♖h7;
17. ♖d1 ♗a5; 18. a4 ♗b3; 19. ♖c1 ♖fd8;
20. 0-0 ♗c7; 21. ♖fe1 ♗e7; 22. ♗e2
♗e6; 23. ♗f1 ♗c8; 24. f4 d5; 25. e5
♖h5; 26. ♖e2 ♗f8; 27. ♗d3 ♖g7; 28.
♖d4 ♗:a4; 29. f5 ♖:f5; 30. ♖:f5 g:f5; 31.
♗e2 c4; 32. ♗h5 ♗d7; 33. ♗:f7 + ♖h8;
34. e6 ♗c5; 35. ♗f6 + ♖g8; 36. ♖h1
♗:e3; 37. ♖:e3 0-1

Almada E. - Landenbergue C.

Silvaplana (1993)

1. d4 e6; 2. ♖f3 ♖f6; 3. c4 d5; 4. ♖c3
♗b4; 5. c:d5 e:d5; 6. ♗a4 + ♖c6; 7. ♗g5
h6; 8. ♗:f6 ♗:f6; 9. e3 0-0; 10. ♗e2 ♗e6;
11. 0-0 a6; 12. ♖ac1 ♗d6; 13. ♖fd1 ♖e7;
14. b4 ♖fd8; 15. ♗b3 c6; 16. ♖a4 ♗g4;

17. ♖c5 ♖ab8; 18. ♖d2 ♖g6; 19. ♗d1
♗e7; 20. ♖b2 ♖e8; 21. ♖d3 ♗f5; 22. a3
♖bc8; 23. ♖fe1 ♖f8; 24. ♗g4 ♗:g4; 25.
♗:g4 ♖d7; 26. ♖c5 ♖b6; 27. ♖ed3 ♖c4;
28. ♖b3 ♖:e3; 29. ♗:c8 ♖:c8; 30. f:e3
♗:e3 +; 31. ♖h1 ♖e8; 32. ♖bb1 ♗:d4;
33. ♖:b7 ♗:h2; 34. ♖:h2 ♗:d3; 0-1

Summermatter D. - Nemet I.

Silvaplana (1993)

1. d4 ♖f6; 2. c4 g6; 3. ♖c3 ♗g7; 4. e4
d6; 5. f3 0-0; 6. ♗e3 ♖bd7; 7. ♖ge2 c5;
8. ♗d2 a6; 9. ♖d1 c:d4; 10. ♖:d4 ♖e5;
11. ♗e2 ♗c7; 12. b3 e6; 13. 0-0 b6; 14.
♖c1 ♗b7; 15. ♖fd1 ♖ac8; 16. ♖a4 ♖ed7;
17. b4 ♗b8; 18. ♗f1 ♖fe8; 19. ♗f2 ♗a8;
20. ♖b3 ♖c6; 21. b5 a:b5; 22. c:b5 ♖:c1;
23. ♖:c1 ♖c5; 24. ♖a:c5 d:c5; 25. a4 h5;
26. ♗e2 ♗e5; 27. ♖d2 ♖d7; 28. ♖c4
♗b8; 29. ♗g3 e5; 30. ♗e1 ♖f8; 31. ♖d1
♖e6; 32. ♖d6 ♗a7; 33. a5 b:a5; 34. ♗:a5
♗e7; 35. ♖a6 ♗b7; 36. ♖a7 ♖f4; 37. ♗f1
♗d7; 38. ♗d2 ♗c7; 39. ♗d6 ♗b8; 40.
♗:b8 ♖:b8; 41. ♗:c5 ♗:e4; 42. f:e4 ♖:b5;
43. ♗d6 ♖e6; 44. ♖a5 ♖:a5; 45. ♖:a5
♖g5; 46. ♗d3 h4; 47. ♖c6 f6; 48. ♖e7 +
♖h7; 49. ♖d5 h3; 50. ♗e7 h:g2; 51.
♖:g2 ♖e6; 52. ♗b1 ♖f4 +; 53. ♖:f4 e:f4;
54. ♗d6 ♖h8; 55. h4 ♗h6; 56. ♖f3 g5;
57. h:g5 ♗:g5; 58. ♗:f4 ♗h4; 59. ♗d2
♖g7; 60. ♗c3 ♖f7; 61. ♖g4 ♗f2; 62. ♖f5
♗h4; 63. ♗a2 + ♖e7; 64. ♗c4 1-0

Landenbergue C. - Nemet I.

Silvaplana (1993)

1. e4 c5; 2. ♖f3 e6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4
a6; 5. ♖c3 ♗c7; 6. ♗e2 ♖f6; 7. 0-0 ♗e7;
8. f4 d6; 9. ♖h1 0-0; 10. ♗f3 ♖c6; 11. a4
♖e8; 12. ♖b3 b6; 13. g4 ♗b7; 14. g5
♖d7; 15. ♗g2 ♖b4; 16. ♗e3 ♗f8; 17.
♖d4 g6; 18. ♗d2 e5; 19. ♖de2 e:f4; 20.

♖:f4 ♖e5; 21. b3 ♖ac8; 22. ♖ac1 ♖g7;
 23. ♖d5 ♖:d5; 24. ♖:b4 ♖c6; 25. ♖:d6
 ♖:d6; 26. ♖:d6 ♖:e4; 27. ♖g3 ♖:g2+;
 28. ♖:g2 ♖d4; 29. ♖f2 h5; 30. h4 ♖c6;
 31. ♖a3 ♖e5; 32. ♖e4 ♖f5; 33. ♖e2
 ♖ee6; 34. ♖h3 ♖d4; 35. ♖f2 ♖g7; 36.
 ♖f6+ ♖:f6; 37. g:f6 ♖e2; 38. ♖d1 ♖:c2;
 39. ♖d8+ ♖h7; 40. ♖e7 ♖f4+; 41. ♖g3
 ♖e2+; 42. ♖g2 ♖e3; 43. ♖d6 ♖d3; 44.
 ♖h2 ♖d4; 45. ♖d7 ♖:h4+; 46. ♖g2
 ♖f4+; 47. ♖f3 ♖c3+; 48. ♖e4 ♖e6+;
 49. ♖e5 ♖h6; 50. ♖e2 ♖f4; 51. ♖f8+
 ♖g5; 52. ♖ed2 ♖e3+; 53. ♖d6 ♖e6+;
 54. ♖c7 ♖:f6; 55. ♖d6 b5; 56. a5 ♖e2;
 57. ♖c5 ♖he4; 58. ♖b6 h4; 59. ♖d1 h3;
 60. ♖b7 g5; 61. ♖:a6 h2; 62. ♖h1 ♖h4;
 63. ♖b7 ♖g3; 64. ♖a1 h1=♖+; 65.
 ♖:h1 ♖:h1; 66. a6 ♖f5; 67. b4 ♖d6+;
 68. ♖b8 ♖h8+; 69. ♖d8+ ♖:d8+; 70.
 ♖:d8 ♖c4; 71. a7 ♖b6; 72. ♖c7 ♖e5; 73.
 ♖d1 ♖g6; 74. ♖c1 g4; 75. ♖c5+ ♖d4;
 76. ♖:b5 ♖a8+; 77. ♖b7 ♖g8; 0-1

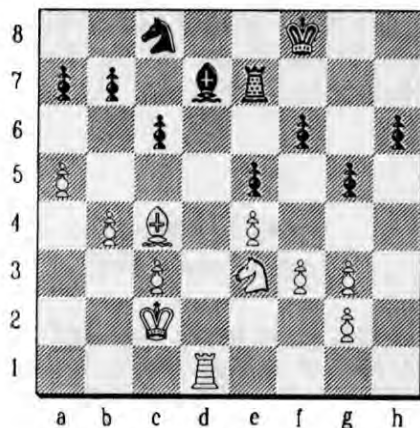
OPEN PRINCIPALE

Skomorokhin R. - Moor O.
Silvaplana (1993)

1. d4 e6; 2. c4 ♖f6; 3. ♖c3 ♖b4; 4. ♖c2
 d5; 5. c:d5 e:d5; 6. ♖g5 h6; 7. ♖:f6 ♖:f6;
 8. a3 ♖:c3+; 9. ♖:c3 c6; 10. e3 ♖f5; 11.
 ♖b3 ♖d7; 12. ♖f3 0-0; 13. ♖e2 ♖d6; 14.
 0-0 ♖g4; 15. ♖fc1 ♖ab8; 16. ♖a4 a6; 17.
 b4 ♖:f3; 18. ♖:f3 ♖b6; 19. ♖c2 ♖fe8; 20.
 ♖e2 ♖d7; 21. ♖ab1 ♖ec8; 22. a4 b5; 23.
 a5 ♖c7; 24. ♖d3 ♖f6; 25. f3 ♖e8; 26.
 ♖e1 ♖ce7; 27. ♖c3 ♖f8; 28. ♖c2 g5; 29.
 ♖f5 ♖g7; 30. ♖bc1 h5; 31. ♖d2 ♖h6;
 32. h4 ♖g8; 33. e4 ♖e8; 34. e5 ♖c7; 35.
 ♖c5 ♖b7; 36. ♖ec1 ♖c7; 37. ♖1c3 f6;
 38. ♖c1 ♖a7; 39. ♖e3 ♖gg7; 40. h:g5+
 1-0

Borgo G. - Bischoff P.
Silvaplana (1993)

1. e4 d6; 2. d4 ♖f6; 3. ♖c3 c6; 4. ♖g5
 ♖bd7; 5. ♖f3 ♖a5; 6. ♖d2 e5; 7. ♖d3
 h6; 8. ♖h4 ♖e7; 9. 0-0-0 0-0; 10. ♖b1
 ♖e8; 11. d:e5 d:e5; 12. ♖d5 ♖:d2; 13.
 ♖:e7+ ♖:e7; 14. ♖:d2 g5; 15. ♖g3 ♖h5;
 16. ♖c4 ♖g7; 17. ♖e2 ♖:g3; 18. h:g3
 ♖c5; 19. f3 f6; 20. ♖e3 ♖d7; 21. ♖d6
 ♖ae8; 22. c3 ♖a4; 23. ♖c2 ♖b6; 24. b4
 ♖e6; 25. a4 ♖d7; 26. ♖:d7+ ♖:d7; 27.
 a5 ♖c8; 28. ♖d1 ♖e7; 29. ♖c4 ♖f8;



30. ♖f5 ♖:f5; 31. e:f5 ♖e8; 32. ♖e6
 ♖e7; 33. ♖d7 ♖b8; 34. g4 ♖e8; 35. c4
 a6; 36. ♖c3 ♖f8; 37. ♖b3 ♖e8; 38. ♖c7
 ♖d8; 39. ♖d7+ ♖e8; 40. ♖c3 ♖f8; 41.
 ♖d1 ♖e8; 42. ♖b3 ♖b8; 43. ♖a4 ♖a8;
 44. ♖d7 ♖b8; 45. b5 c:b5+; 46. c:b5
 ♖e8; 47. ♖b4 b6; 48. b:a6 ♖c6+; 49.
 ♖b5 ♖d4+; 50. ♖a4 b:a5; 51. a7
 ♖b4+; 52. ♖:a5 ♖c6+; 53. ♖a6 ♖:a7;
 54. ♖:a7 e4; 55. ♖b7 ♖d4; 56. ♖b3 e:f3;
 57. g:f3 ♖e7; 58. ♖b7+ ♖e8; 59. ♖f7
 ♖d3; 60. ♖:f6 ♖:f3; 61. ♖:h6 1-0

Lanzani M. - Tesar P.
Silvaplana (1993)

1. ♖f3 c5; 2. c4 ♖f6; 3. ♖c3 ♖c6; 4. e3

g6; 5. d4 c:d4; 6. e:d4 d5; 7. ♠g5 e6; 8. c:d5 e:d5; 9. ♠:f6 ♠:f6; 10. ♠:d5 ♠d6; 11. ♠c3 ♠g7; 12. d5 ♠e5; 13. ♠b5 + ♠d8; 14. 0-0 a6; 15. ♠e2 ♠:f3 +; 16. ♠:f3 ♠d7; 17. ♠b3 f5; 18. ♠fe1 ♠e8; 19. g3 ♠c8; 20. ♠ad1 ♠:e1 +; 21. ♠:e1 b5; 22. a3 ♠c4; 23. ♠d1 h5; 24. ♠a2 f4; 25. ♠b4 f:g3; 26. h:g3 h4; 27. ♠c6 + ♠c7; 28. ♠e2 ♠g4; 29. ♠:g4 ♠:g4; 30. ♠e3 ♠c8; 31. ♠a7 ♠:b2; 32. ♠a8 + 1-0

Bucher R. - Mantovani R.
Silvaplana (1993)

1. d4 d5; 2. e4 d:e4; 3. ♠c3 ♠f6; 4. f3 e:f3; 5. ♠:f3 e6; 6. ♠d3 c5; 7. ♠e3 c:d4; 8. ♠:d4 ♠c6; 9. ♠f2 ♠g4; 10. ♠g1 ♠b4; 11. ♠e2 ♠a5; 12. ♠d2 ♠d7; 13. h3 ♠ge5; 14. ♠e3 ♠c8; 15. ♠g5 ♠:d3; 16. c:d3 ♠e7; 17. ♠ac1 ♠:a2; 0-1

Skomorokhin R. - Jenal J.
Silvaplana (1993)

1. d4 ♠f6; 2. c4 c5; 3. d5 e6; 4. ♠c3 e:d5; 5. c:d5 ♠d6; 6. ♠f3 ♠c7; 7. g3 d6; 8. ♠g2 0-0; 9. 0-0 a6; 10. a4 ♠bd7; 11. h3 ♠b8; 12. ♠d3 ♠e8; 13. b3 ♠f8; 14. ♠d2 ♠d7; 15. e4 ♠g6; 16. f4 b5; 17. a:b5 a:b5; 18. ♠h2 ♠e7; 19. ♠a7 ♠b6; 20. ♠a2 ♠c7; 21. ♠d1 c4; 22. b:c4 b:c4; 23. ♠c3 ♠b6; 24. ♠b2 ♠ec8; 25. e5 ♠e8; 26. e:d6 ♠e2; 27. ♠f3 f6; 28. ♠e1 ♠d3; 29. ♠c1 ♠:d6; 30. ♠a3 ♠:d5; 31. ♠e5 ♠e6; 32. ♠c3 ♠:e5; 33. ♠:e5 f:e5; 34. ♠d5 ♠d4; 35. ♠a1 ♠b3; 36. ♠a6 ♠:d5; 37. ♠:d5 ♠f5; 38. g4 ♠f8; 39. g:f5 ♠:f5; 40. ♠:d4 e:d4; 41. ♠b6 ♠:h3 +; 42. ♠g2 ♠c3; 43. ♠d1 ♠e4 +; 44. ♠g1 ♠d8; 45. ♠h5 ♠c1 +; 46. ♠f2 ♠c2 +; 47. ♠g1 ♠c1 +; 48. ♠f2 ♠c2 +; 49. ♠g3 ♠c3 +; 50. ♠h2 ♠c2 +; 51. ♠g3 ♠c3 +; 52. ♠h4 ♠c1; 53. ♠c5 + ♠g8; 54. ♠e7 1-0

Borgo G. - Noyer O.
Silvaplana (1993)

1. e4 c6; 2. d4 d5; 3. e:d5 c:d5; 4. ♠d3 ♠c6; 5. c3 ♠f6; 6. h3 g6; 7. ♠f3 ♠g7; 8. 0-0 0-0; 9. ♠f4 ♠f5; 10. ♠e1 ♠b6; 11. ♠:f5 g:f5; 12. ♠b3 ♠:b3; 13. a:b3 e6; 14. b4 a6; 15. ♠bd2 ♠fc8; 16. ♠b3 ♠e4; 17. ♠a2 ♠f8; 18. ♠ea1 ♠d6; 19. ♠e5 ♠ab8; 20. f3 ♠f6; 21. ♠g4 ♠e8; 22. ♠:d6 ♠:d6; 23. ♠f6 + ♠h8; 24. ♠d7 ♠g8; 25. ♠:b8 ♠:b8; 26. ♠c5 f4; 27. ♠f2 ♠c6; 28. ♠d3 1-0

Lanzani M. - Mutzner A.
Silvaplana (1993)

1. ♠f3 f5; 2. g3 ♠f6; 3. ♠g2 d6; 4. d4 g6; 5. 0-0 ♠g7; 6. c3 0-0; 7. ♠b3 + ♠h8; 8. ♠g5 d5; 9. h4 c6; 10. ♠d2 ♠e8; 11. ♠df3 h6; 12. ♠h3 ♠g4; 13. ♠f4 e5; 14. d:e5 ♠:e5; 15. h5 ♠bd7; 16. ♠:e5 ♠:e5; 17. h:g6 ♠:g6; 18. ♠f3 ♠:f4; 19. ♠:f4 ♠e7; 20. ♠g2 ♠h7; 21. ♠h1 ♠h8; 22. ♠h2 ♠e6; 23. ♠ah1 ♠g6; 24. ♠c2 ♠ag8; 25. ♠d2 ♠f8; 26. ♠e3 ♠c8; 27. ♠:a7 ♠h7; 28. ♠e3 ♠hh8; 29. ♠f1 ♠d7; 30. a3 ♠c8; 31. ♠e1 ♠d7; 32. ♠d2 ♠c8; 33. ♠c1 ♠d7; 34. ♠d2 ♠c8; 35. ♠e1 ♠d7; 36. ♠f1 ♠c8; 37. ♠g2 ♠d7; 38. ♠b6 ♠c8; 39. ♠:d5 1-0

Matthey P. - Mantovani R.
Silvaplana (1993)

1. e4 c5; 2. ♠f3 ♠c6; 3. d4 c:d4; 4. ♠:d4 ♠f6; 5. ♠c3 d6; 6. ♠c4 e6; 7. ♠b3 a6; 8. 0-0 ♠c7; 9. ♠h1 ♠a5; 10. f4 b5; 11. f5 e5; 12. ♠de2 ♠:b3; 13. c:b3 ♠b7; 14. ♠e3 b4; 15. ♠d5 ♠:d5; 16. e:d5 ♠b7; 17. ♠g3 ♠:d5; 18. ♠f3 ♠b8; 19. ♠a7 ♠:a7; 20. ♠:d5 ♠b7; 21. ♠d3 h5; 22. h3 h4; 23. ♠e4 d5; 24. ♠f2 ♠c5; 25. ♠e2

f6; 26. ♖d3 ♙e7; 27. ♙ad1 ♙d8; 28. ♙g4 ♙d6; 29. ♙fe1 e4; 30. ♖f2 0-0; 31. ♙:h4 ♙c7; 32. ♖:e4 d:e4; 33. ♙:e4 ♙g3; 34. ♙f1 ♙:d1; 35. ♙:d1 ♙d8; 36. ♙f1 a5; 37. a3 ♙e5; 38. ♙c4 + ♙d5; 39. ♙g4 ♙d3; 40. ♙g1 ♙:b3; 41. a:b4 a:b4; 0-1

Ciolac G. - Trumpler A.
Silvaplana (1993)

1. e4 c5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 d6; 6. g3 g6; 7. ♖de2 ♙g7; 8. ♙g2 0-0; 9. 0-0 ♙g4; 10. h3 ♙:e2; 11. ♖:e2 ♖d7; 12. c3 ♙c8; 13. ♖h2 b5; 14. ♙g5 h6; 15. ♙c3 ♖de5; 16. b3 a6; 17. ♙d2 ♖h7; 18. f4 ♖d7; 19. ♙ac1 f5; 20. ♙fd1 ♖f6; 21. e:f5 g:f5; 22. ♙:c6 ♙:c6; 23. ♖d4 ♙c8; 24. ♖:c6 ♙:c6; 25. c4 b:c4; 26. ♙:c4 ♙f3; 27. ♙e1 ♖e4; 28. ♙g2 ♙:g2 +; 29. ♖:g2 d5; 30. ♙a4 ♙c8; 31. ♙c1 ♙g8; 32. ♙f2 d4; 33. ♙c7 d3; 34. ♙:e7 d2; 35. ♙d4 ♖g6; 36. ♙e6 + ♖f7; 37. ♙e:c4 f:e4; 38. ♙:d2 ♖e6; 39. g4 h5; 40. f5 + ♖e5; 41. ♙g3 + ♖f6; 42. ♙d6 + ♖f7; 43. ♙d7 + ♖f6; 44. ♙d6 + ♖f7; 45. g5 ♙c3; 46. g6 + ♖g7; 47. ♙c6 ♙a1; 48. ♙h4 ♙f8; 49. ♙c7 + ♖g8; 50. ♙g5 ♙g7; 51. ♙e7 ♙e5; 52. ♙:f8 ♙:c7; 1-0

Belotti - Illi
Silvaplana (1993)

Dal bollettino del torneo di Silvaplana riportiamo le ultime due partite brillantemente vinte da Bruno Belotti

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♖c3 ♙b4; 4. e5 ♙d7; 5. ♙d2 ♙:c3; 6. ♙:c3 b6; 7. ♙g4 f5; 8. ♙h5 + ♙f7; 9. ♙d1 ♙a6; 10. ♙:a6 ♖:a6; 11. a4 c5; 12. a5 c4; 13. a:b6 a:b6; 14. ♖h3 ♖e7; 15. ♙b4 ♖d7;

Il cosiddetto ♙ cattivo impedisce l'arrocco corto; così però il re verrà a trovarsi in posizione esposta.

16. ♙d6 ♙a7; 17. b3 ♙ha8; 18. b:c4 d:c4; 19. ♙b1 ♖c6;

Un re coraggioso o incosciente?

20. ♙a4 b5; 21. ♙a5 ♖c7; 22. ♙:a7 ♙:a7; 23. ♙:c7 ♖:c7; 24. 0-0 ♙e8; 25. ♙b4 ♙d7; 26. ♙c5 + ♖c6; 27. ♖f4

Il ♖ interviene al momento giusto per dare il colpo di grazia.

27. ... g5; 28. d5 e:d5; 29. e6 ♙e8; 30. ♖:d5 + ♖b8; 31. ♙d6 + ♖c8; 32. ♖f6 1-0

Belotti - Skomorokhin
Silvaplana (1993)

1. e4 c5; 2. ♖f3 e6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 d6; 6. g4 e5; 7. ♙b5 + ♙d7; 8. ♙:d7 + ♙:d7; 9. ♖f5 h5; 10. f3 h:g4; 11. f:g4 ♙h3;

Entrambi i giocatori giocano molto attivamente. La minaccia su ♖c3 da una angolazione che non è quella normale è perlomeno singolare.

12. ♙e2 ♖a6; 13. ♙g5 ♖g8; 14. ♖b5 d5;

Il N. cerca di sottrarsi ad una pressione su d6, che stà per divenire insostenibile.

15. e:d5 ♙:d5; 16. ♙f1 f6;

Il N. è già in gravi difficoltà, non riesce a ricacciare i pezzi bianchi.

17. ♙d1 ♙:a2; 18. ♖bd6 + ♙:d6; 19. ♙b5 + ♖f8; 20. ♙:b7 ♙e7; 21. ♙:a8 + ♖f7; 22. ♙g2 ♙h8; 23. c3

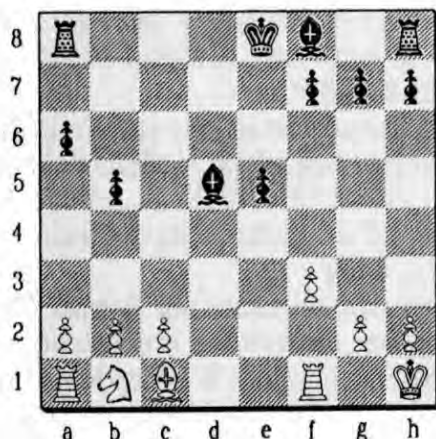
Una mossa tranquilla che limita i pezzi neri, resa possibile dal fatto che l'♙ è tabù. Ci si avvia al finale.

23. ... ♖c5; 24. ♙e3 ♙c4; 25. ♙d5 + ♙:d5; 26. ♙:d5 ♖e4; 27. ♙g1 ♖h6; 28. ♖:h6 + ♙:h6; 29. ♙:e5 ♖d6; 30. ♙a5 ♖c8; 31. ♙f4 ♙h4; 32. ♙c4 ♖d6; 33. ♙ca4 ♖c8; 34. ♙h5 ♙:h5; 35. g:h5 ♙d6; 36. ♙c4 ♖e7; 37. ♙:a7 ♙:h2; 38. ♙d4 ♖f5; 39. ♙c5 ♖e6; 40. ♙f2 ♙d6; 41. ♙a5 ♙e5; 42. ♖e2 ♖d6; 43. ♖d3 f5; 44. b4

♙:c3; 45. ♙:c3 ♖e4+; 46. ♙d4 ♖:f2;
47. ♖e5+ ♙f6; 48. b5 ♖g4; 49. ♖e1 1-0

Speck H. - Borgo G.
Silvaplane (1993)

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4
♖f6; 5. f3 e5; 6. ♙b5+ ♖bd7; 7. ♖f5 d5;
8. e:d5 a6; 9. ♙:d7+ ♙:d7; 10. ♖e3 b5;
11. 0-0 ♙b7; 12. ♙h1 ♖:d5; 13. ♖:d5
♙:d5; 14. ♙:d5 ♙:d5;



15. ♖c3 ♙b7; 16. ♖e1 0-0-0; 17. ♙e3
f6; 18. ♙b6 ♖d6; 19. ♙a5 ♖d4; 20. ♖ad1
♙c5; 21. a3 ♙d7; 22. ♖e2 ♖:d1; 23.
♖:d1+ ♙e6; 24. ♖c1 ♖c8; 25. c3 g5; 26.
♖d3 ♙a7; 27. ♙b4 ♙d5; 28. ♙a5 h5; 29.
♖b4 ♙b7; 30. ♖e1 g4; 31. f:g4 h:g4; 32.
♖d3 ♖h8; 33. ♖f4+ ♙f5; 34. ♖e2 ♙g6;
35. ♖d1 ♙f2; 36. ♖d7 ♙e4; 37. ♖d8 ♖h7;
38. ♖g8+ ♙f5; 39. a4 ♙d3; 40. ♖c1 g3;
41. ♖:g3 ♙:g3; 42. ♖:d3 e4; 43. ♖c5 e3;
44. ♖b3 ♙:h2; 45. g4+ ♙:g4; 46. ♙g2
♙e5; 47. a:b5 a:b5; 0-1

CAMPIONATO SENIORES

Baumgartner W. - Rickenbach J.
Silvaplane (1993)

1. d4 g6; 2. e4 ♙g7; 3. ♖c3 d6; 4. f4 c6;

5. ♖f3 ♙g4; 6. ♙e3 ♖d7; 7. ♙e2 e6; 8.
0-0 ♖e7; 9. ♖g5 ♙:e2; 10. ♙:e2 h6; 11.
♖h3 0-0; 12. g4 d5; 13. f5 e:f5; 14. e:f5
♙h7; 15. ♙d3 g:f5; 16. g:f5 ♙f6; 17.
♙h1 ♖g8; 18. ♖g1 ♙b6; 19. ♖e2 c5; 20.
c3 ♙c6; 21. ♖f2 ♖:g1+; 22. ♖:g1 ♖g8;
23. ♖g4 h5; 24. ♖f2 c4; 25. ♙c2 ♖:g1+;
26. ♖:g1 ♙g8; 27. ♖fh3 ♙f8; 28. ♙f2
♙e8; 29. ♙f3 h4; 30. ♖g5 ♙g7; 31. ♙f2
♙f6; 32. ♙:h4 ♙:f5; 33. ♙:f5 ♖:f5; 34.
♙f2 ♙h6; 35. ♖1f3 ♖f6; 36. h4 ♖g4; 37.
♙g1 ♙e7; 38. ♖e5 f6; 39. ♖:g4 f:g5;
1-0

Rejnek V. - Christoffel M.
Silvaplane (1993)

1. ♖f3 ♖f6; 2. c4 c5; 3. g3 ♖c6; 4. ♙g2
e6; 5. 0-0 ♙e7; 6. b3 0-0; 7. ♙b2 d5; 8.
e3 a6; 9. ♙e2 ♖b8; 10. ♖c3 b5; 11. d3
♙b6; 12. c:b5 a:b5; 13. ♖fd1 ♙a6; 14.
♙e1 c4; 15. d:c4 b:c4; 16. ♖a4 ♙b5; 17.
♙f1 ♖fc8; 18. ♙c3 ♖e4; 19. ♖d4 ♖:d4;
20. ♙:d4 ♙b4; 21. ♙e2 ♖c6; 22. ♙g4
♙f8; 23. ♖b2 ♙b4; 24. b:c4 f5; 25. ♙h5
d:c4; 26. ♖ac1 ♙a3; 27. ♙:c4 ♖:b2; 28.
♙e8 ♙:c4; 29. ♖:c4 ♖a6; 30. ♖c7 e5; 31.
♙f7+ ♙h8; 32. ♙:e5 ♖g6; 33. ♖c8 1-0

Christoffel M. - Weidmann A.
Silvaplane (1993)

1. d4 c6; 2. c4 e6; 3. ♖c3 d5; 4. ♖f3 h6;
5. e4 d:e4; 6. ♖:e4 ♖f6; 7. ♙d3 ♖:e4; 8.
♙:e4 ♙d6; 9. 0-0 0-0; 10. b3 f5; 11. ♙c2
♙c7; 12. ♙e2 ♖e8; 13. ♖e1 ♖d7; 14.
♙:f5 ♖f8; 15. ♙b2 ♙d7; 16. ♙c2 ♙f6; 17.
♖ad1 ♙h8; 18. ♖e5 ♙:e5; 19. d:e5 ♙e7;
20. ♖d6 c5; 21. ♙e4 ♖ab8; 22. ♖ed1
♖ed8; 23. ♙d2 b6; 24. f4 ♖bc8; 25. f5
e:f5; 26. ♙:f5 ♙:f5; 27. ♖:d8 ♖c6; 28.
♙f4 ♖c8; 29. e6 ♖:d8; 30. ♖:d8 ♙g8; 31.
♙:f5 1-0

Alla ricerca del gioco perduto

di Sergio Pederzoli

Ogni promessa è debito. La variante 8. ♖f3/♖b6 nella Difesa dei Due Cavalli della partita Wayte-Williams mi aveva consentito di preannunciare una partita straordinaria ed eccovela servita! E' tuttavia necessario un passo indietro. Qualche anno fa venni in possesso di un paio d'annate della vecchia rivista siciliana *L'eco degli scacchi* che ebbe corso nel nostro paese dal 1897 al 1903 e dal 1914 al 1920. Ebbene, nel numero 9/10 del settembre-ottobre 1915 (in pieno infuriare del primo conflitto mondiale) veniva proposta una partita, a detta del redattore G. Sacconaghi, "...giuocata sotto il rombo del cannone a X in zona di guerra, fra il maggiore Y del ... reggimento fanteria e il capitano medico Z addetto all'ospedale da campo...". La scintillante bellezza della combinazione, tuttavia, nonché l'inspiegabile reticenza sull'identità degli attori, lasciava in me qualche dubbio sulla versione dei fatti anche se non c'era evidentemente modo di esperire indagini per ristabilire un'eventuale diversa verità. Di tutto ciò mi feci interprete in un breve articolo sul *British Chess Magazine* (Odds & Ends - settembre 1986) ove la brillante miniatura venne pubblicata, credo, per la seconda volta da quel lontano 1915. Gli scacchisti italiani, comunque, ne rimasero in gran parte esclusi ed approfittò ora della cortese ospitalità di *Informazione Scacchi* per ritornare su mosse che, ne sono certo, vi riscalderranno il cuore. E Ancora una volta non

riesco a capacitarmi della dimenticanza, nelle raccolte di partite e nei libri sulle più svariate combinazioni, di una gemma di simile purezza.

Ypsilon - Zeta Due Cavalli

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?!

Un tratto giustamente caduto in disuso troppe essendo le repliche del Nero:

8. ... ♖c7; 8. ... c:b5; 8. ... ♗d5; 8. ... ♗b8; ed infine la mossa del testo.

8. ... ♖b6;

Nell'articolo citato sul *British Chess Magazine* non potevo, non essendone a conoscenza, citare il precedente della partita Wayte-Williams. E' tuttavia probabile che 8^a mossa del Nero, ignorata del tutto dai moderni manuali, fosse già nota ancor prima (Cozio, Philidor, Ponziani?).

9. ♗a4?

La medesima inesattezza strategica commessa da Wayte. Il controllo della casa e4 è prioritario per il Bianco e sono pertanto preferibili sia 9. ♗c3 che 9. ♗d3. Seguono ora interessanti operazioni centrali.

9. ... ♗g4; 10. ♖g3 h6;

Come abbiamo visto, Williams preferì a questo punto 10. ... ♗c5;

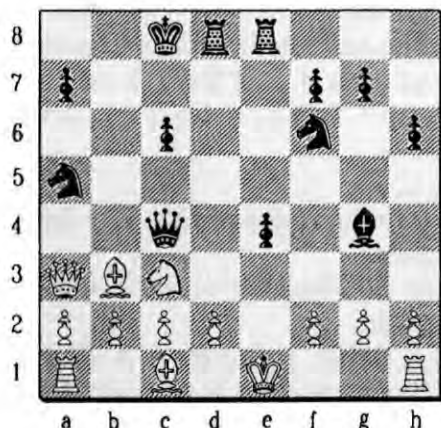
11. ♗f3 e4; 12. ♖e5+ ♗e7; 13. ♗d4 0-0-0!;

Un esame anche solo superficiale della posizione ci dice che il pedone in meno è più che compensato dal suo miglior sviluppo.

14. ♖e7 ♗d4; 15. ♖a3?!

Sembrano preferibili sia 15. ♖b3 che 15. ♖c3 anche se in entrambi i casi il gioco del Nero resta ricco di possibilità offensive.

15. ... ♗c4!; 16. ♖c3 ♜he8; 17. ♖b3



Si può dire che l'origine "logica" della meravigliosa combinazione che segue stia nell'impressionante congestione dei pezzi bianchi ammassati sul lato di Donna nonché, naturalmente, nella posizione del Re bianco rimasto al centro.

17. ... e3!!;

L'avamposto si sacrifica con efficacia dirompente! La Donna nera non si tocca: 18. ♖c4 e:d2 +; 19. ♖f1 ♜e1 + #;

18. f:e3

Allo scacco matto in due mosse porta 18. d:e3 ♜d1 +; ecc., mentre a 18. d3 segue 18. ... e:f2 +; 19. ♖:f2 ♗d4 +; 20. ♖f1 (20. ♖g3 ♜e3 +!;) ♜e5!; con attacco irresistibile. Oppure 19. ♖f1 ♗d4; 20. ♖d2 ♖e4!; 21. ♖:e4 ♜:e4; 22. d:e4 ♗:d2; e il Nero vince.

18. ... ♜:e3 + !!; 19. d:e3

Se invece 19. ♖f2 ♗f4 +; 20. ♖g1 ♜e1 #;

19. ... ♜d1 + !; 20. ♖f2 ♗e2 + !!;

Ed ora se 21. ♖:e2 ♖e4 + #; !

21. ♖g3 ♖h5 + #; 22. ♖h4 g5 + #;

Veramente pittoresca la postazione

dei pezzi neri sulla diagonale "h5-d1"! Merita compassione chi non applaude a questa festa pirotecnica!

Una partita significativa

di Beniamino Bison

Davanti ad una partita per corrispondenza può sorgere il dubbio su quale sia la forza dei giocatori in una partita a tavolino. Il mio avversario in questa partita ha un ELO Fide di 2305 ed una sua partita contro l'astro nascente Lautier, è stata pubblicata sull'Informatore n. 51.

Daillet - Bison

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♖d2 c5; 4. e:d5 e:d5; 5. ♖gf3 ♖c6; 6. ♖b5 ♖d6; 7. d:c5 ♖:c5; 8. 0-0 ♖ge7; 9. ♖b3 ♖d6; 10. ♖g5 0-0; 11. ♜e1 ♖g4; 12. h3 ♖h5; 13. ♖:c6 b:c6; 14. ♖bd4 ♜c8; 15. c4 ♜e8; 16. c:d5 c:d5; 17. ♖a4 Il seguito scelto dal B. è insidioso nella sua semplicità e il N. deve stare attento a non cadere in passività.

17. ... h6; 18. ♖c6 ♗d7; Fin qui come in Ceskowski - Farago, Leipzig 1975

19. ♜:e7!? Nella sopracitata partita, dopo 19. ♖:e7 ♗:c6; la patta venne sottoscritta dopo poche mosse.

19. ... ♖:e7; 20. ♖fe5 ♗b7; 21. ♖:e7 f6!;

22. ♗b4 unica per non perdere materiale.

22. ... ♗:b4; 23. ♖:b4 f:e5; 24. ♖e7 + ♜:e7; 25. ♖:e7 ♖f7; 26. ♜e1 ♖:e7!;

Il N. cede momentaneamente un ♜ per portarsi in un finale in cui la centralizzazione del ♖ e il ♜ passato in d5 avranno effetto decisivo.

27. ♜:e5 + ♖d6; 28. ♜:h5 ♜c1 +; 29. ♖h2 ♜c2; 30. ♜h4 ♜:f2; 31. ♜g4 ♜f7; 32. ♜g3 d4; 0-1

Se 33. ♜f3 ♜:f3; 34. g:f3 d3;

Se 33. ♜d3 ♖d5; seguita da ♖e4.

Il 17^{te} Darshan Kumaran vince contro Big Tony in 15 mosse

Senza paura !

a cura della redazione

Non capita spesso vedere una partita in cui un G.M. viene sonoramente sconfitto in 15 mosse. Se escludiamo poi gli scivoloni che anche i grandi possono compiere (clamoroso quello di Karpov contro Christiansen quest'anno a Week ann Zee in 12 mosse, ma si trattava di un pezzo perso per una svista, vedi Appendice) la cosa è ancora più rara.

Uno dei protagonisti è il ben noto Anthony Miles, giocatore originale e combinativo, l'altro è il maestro fide Kumaran, che gioca sotto bandiera inglese, ma a guardarlo sembra il fratello minore di Anand. Di lui (per ora, perchè presto ne sentiremo ancora parlare) non vi possiamo dire molto, salvo che è arrivato nello Zonale di Dublino 13^{mo} con 6.5, per i fanatici dell' Elo il suo punteggio è di 2385.

D. Kumaran - A. Miles
Dublino (1993)

1. d4 ♖c6;

Una mossa tipica dell'originale repertorio d'apertura di Miles. Spesso Miles gioca su 1. e4 b6 o anche 1. e4 a6.

2. ♖f3

Il Bianco non vuole verificare la correttezza di: 2. d5 ♖e5; 3. f4 ♖g6; 4. e4. Analogamente alla difesa Alechin 1. e4 ♖f6 2. e5 ♖d5 3. c4 ♖b6 4. d4 dove le spinte di ♖ non costituiscono mosse di sviluppo.

2. ... d5;

Rientrando nella Difesa Cigorin.

3. g3 ♖g4; 4. ♖g2 ♖d7; 5. c4

Dopo 5. 0-0 è possibile giocare 5. ... ♖h3;

5. ... e6;

Interessante era anche 5. ... d:c4;

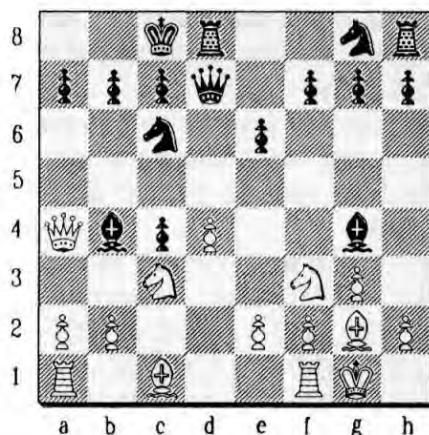
6. 0-0

Ora lo sfiancettamento non è più possibile.

6. ... 0-0-0; 7. ♖c3 d:c4; 8. ♖a4

Il Bianco mostra di possedere grande temperamento, non si preoccupa di effettuare mosse prudenti, ma passive tipo 8. e3, e si lancia subito contro i baluardi nemici.

8. ... ♖b4?;



Chi direbbe che questa mossa è un grave errore in grado di compromettere la partita ?

8. ... ♖:f3; 9. e:f3 ♖:d4; 10. ♖:a7 ♖c6; 11. ♖a8+ ♖b8; 12. f4 c6; 13. ♖e3 con forte attacco.

9. ♖e5 !

L'inizio di una combinazione da antologia.

9. ... ♖:e5;

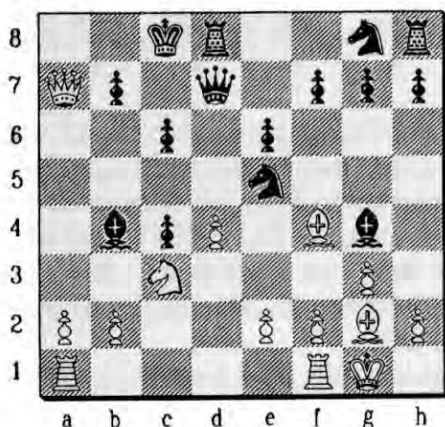
L'unica mossa giocabile, visto il sovraccarico di lavoro a cui era sottoposto il ♖.

10. ♖:a7!

L'idea del Bianco era proprio questa, non 10. ♖:b4 ♖c6!; difendendosi.

10. ... c6;

Forzata, perchè altre difese portano allo scacco matto, es. 10. ... ♖c6; 11. ♖a8 + ♖b8; 12. ♖:b7 + o alla perdita di materiale 10. ... ♖:d4; 11. ♖:b7 + ♖d7; 12. ♖:d4 +



11. ♖f4!

Forse la mossa più difficile da trovare. A 11. d:e5 seguiva 11. ... ♖:c3; 12. b:c3 ♖:e2; 13. ♖e1 ♖d3; 14. ♖a3 ♖c7; 15. ♖d6 ♖:d6; 16. ♖a8 + ♖d7; 17. e:d6 ♖:d6; 18. ♖f8 + ♖e7; 19. ♖:g7 ♖f6; 20. ♖f8 + ♖e7; 21. ♖b8 + ♖c7; 22. ♖:c7 + ♖:c7; 23. a4 con finale superiore per il Bianco. Mentre 11. ... ♖:d4; 12. ♖:d4 13. ♖:e5 guadagna materiale.

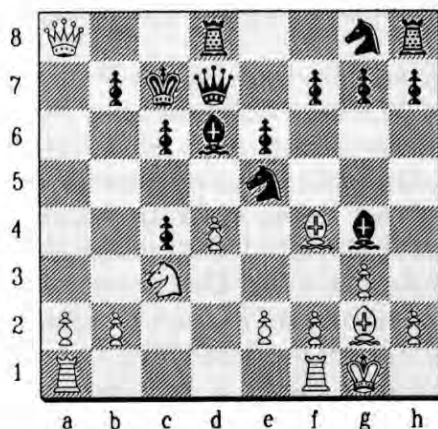
11. ... ♖d6;

Se 11. ... f6; 12. d:e5 f5; 13. ♖a8 + ♖c7; 14. ♖b5 + ♖b6; a 14. ... c:b5; segue 15. ♖:b7# in questa variante come nella linea principale questo matto è reso possibile perchè la casa d6 non è

accessibile al ♖ Nero, 15. ♖a7 + ♖:b5; 16. a4#

12. ♖a8 + ♖c7;

Evidentemente dopo 12. ... ♖b8; segue 13. ♖:e5.



13. ♖b5 +!

Una chiusura degna della partita.

13. ... ♖b6;

Se 13. ... c:b5; 14. ♖:b7 + la casa di fuga d6 questa volta è ostruita dall'♖.

14. ♖a7 + ♖:b5; 15. a4 +

Abbandona

In matto non è evitabile, 15. ... ♖b4; 16. ♖b6 + #

Vedere un giovane che sacrifica in questo modo allietta il cuore (certo quando non dobbiamo giocarci contro!) e si che Tartakower sosteneva che i giovani non devono sacrificare, altri tempi ...

APPENDICE

Cristiansen - Karpov
Week ann Zee (1993)

1. d4 ♖f6; 2. c4 e6; 3. ♖f3 b6; 4. a3 ♖a6; 5. ♖c2 ♖b7; 6. ♖c3 c5; 7. e4 c:d4; 8. ♖:d4 ♖c6; 9. ♖:c6 ♖:c6; 10. ♖f4 ♖h5; 11. ♖e3 ♖d6??; 12. ♖d1 1-0

Una variante da riscoprire (2ª parte)

Giorgio Elitropi

Riprendiamo con questa 2ª ed ultima parte lo studio della variante con 5. ... ♖a5. In precedenza avevamo visto come il B., tentando l'attacco immediato alla posizione nera, andasse incontro a grossi rischi visto l'alto potenziale tattico della posizione. Ora proviamo a vedere due varianti in cui il B. adotta una condotta più prudente. Dopo

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♖c3 ♖b4; 4. e5 c5; 5. a3 ♖a5; 6. b4 c:d4; 7. ♖b5 ♖c7;

analizzeremo 8. ♖f3?! e 8. f4. Pure interessante pare 8. ♖g5!? consigliata da Richter qualche decennio fa ma rimasta senza seguito.

8. ♖f3!?

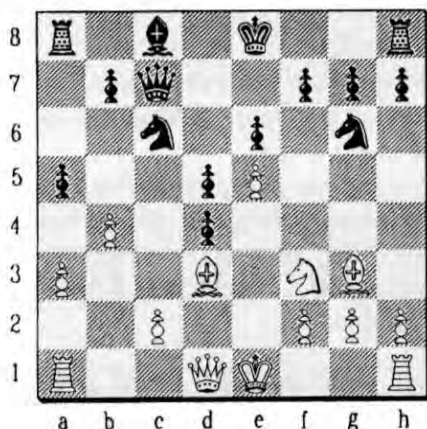
Una mossa guardata (ingiustamente) con sospetto dalla teoria che però, ultimamente, è stata rivitalizzata. Il B. prima di organizzare qualsiasi attività, mira a consolidare il suo dominio sull'importante casa d4, base di ogni azione futura.

8. ... ♖c6; 9. ♖f4 ♖ge7; 10. ♖:c7 + ♖:c7; 11. ♖d3 ♖g6; 12. ♖g3

Il B. conduce una lotta molto sottile per tenere il ♖e5: se 12. ... ♖c:e5; 13. ♖:e5 ♖:e5; 14. ♖b5 +! e la perdita dell'arrocco per il nero unito all'inchiodatura del ♖e5 valgono bene un ♖.

12. ... a5!; (vedi diagramma)

Una forte mossa trovata da Lputjan. L'idea è quella di provocare la spinta in b5 di un ♖ di modo che la casa non possa più essere occupata dall'♖. Sino ad ora nella pratica si sono avute due risposte.



13. b5 ♖c:e5; 14. ♖:e5 ♖:e5; 15. 0-0 f6; con gioco incerto secondo Lputjan. La Windermann-Lputjan, Mosca '85 è così continuata: 16. ♖e1 0-0; 17. ♖h5 g6; 18. ♖h4 ♖d8; 19. ♖:d4 ♖:d3; 20. c:d3 e5; 21. ♖b2 ♖b6; 22. d4! con gioco confuso.

13. h4!?

il gioco sulle ali è funzionale alla battaglia che si sta svolgendo al centro; con questa mossa il B. introduce un nuovo elemento disturbatore: non solo si minaccia il ♖ ma si creano i presupposti per attaccare l'eventuale arrocco avversario. Vediamo come è continuata la J.Horvath - Lputjan, Soci '85

13. ... a:b4; 14. a:b4 ♖:a1; 15. ♖:a1 0-0?!

Una mossa troppo rischiosa; era meglio giocare 15. ... h6; e dopo il cambio dei ♖ in d4 arroccare corto. Naturalmente non andavano nè 15. ... ♖:b4; per 16. h5 (interessante anche 16. ♖a4 + ♖c6; 17. h5 con attacco) 16. ... ♖e7; 17. ♖:d4 e neppure 15. ... ♖g:e5; 16. ♖:e5 ♖:e5; 17. 0-0 f6; 18. ♖:d4 con leggero vantaggio al B.

16. 0-0 ♖b4; 17. h5! ♗e7; 18. h6 g:h6;
19. ♖c1?

Un grave errore che compromette definitivamente la partita; meglio 19. ♗h4 ♗d3; 20. c:d3 ♗f5; 21. ♗f6 h5; 22. ♗:d4 h6; con leggero vantaggio al B.

19. ... ♗:d3!;

Una forte intermedia sfuggita all'ungherese Horvath

20. ♖:h6 ♗b4;

Migliore 20. ... ♗b2!; Non buona 20. ... ♖:c2; 21. ♗:d4 con l'idea ♗h4.

21. ♗d1! ♖:c2!; 22. ♗:d4 ♖g6; 23. ♖h3 ♖b1+; 24. ♗h2 f5!; 25. ♗:b4

Se 25. e:f6 e5!;

25. ... ♖:b4; 26. ♗g5 ♗f7; 27. ♖h5 ♗g6; 28. ♗:f7 ♖e7; 29. ♗h6+

L'errore che chiude l'incontro. S'impondeva 29. ♗g5 anche se il N. resta in vantaggio.

29. ... ♗g7; 30. f4 ♗d7;

e il B. abbandona. Vediamo ora

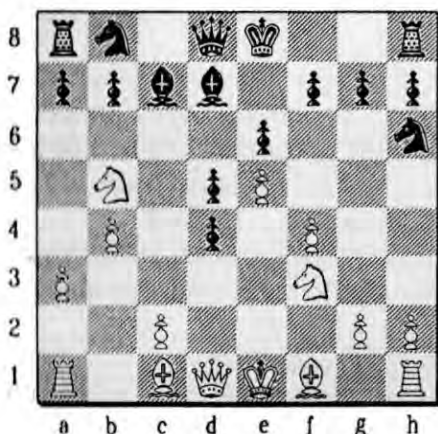
8. f4

Una solida continuazione in cui il B evita complicazioni e tende a preservare un leggero vantaggio posizionale (Moles)

8. ... ♗h6!?

La variante più recente; valide alternative sono 8. ... ♗c6; , 8. ... ♗e7; e 8. ... ♗d7, preferita da Vaganian.

9. ♗f3 ♗d7;



In questa posizione il B. ha a sua disposizione tre possibilità

1) 10. ♗:c7+ ♖:c7; 11. ♗b2 a5!; (Smirin - Lputjan '90)

2) 10. ♗b:d4 ♗c6; 11. c3 ♗b6; (Minajian - Lputjan '90)

10. ♗f:d4!? giocata per la prima volta da Hekers contro Knaak alle Olimpiadi di Novi Sad del 1990. Vediamo come è continuata la partita.

10. ♗f:d4!? a6;

Nella recentissima Gallagher - Schaeuecker, valida per il campionato svizzero a squadre, si è avuto 10. ... 0-0; 11. ♗d3 ♗:b5; risolvendo per sempre e in modo drastico il problema dell'♗ cattivo 12. ♗:b5 ♗b6; 13. ♗b2 ♗c6; 14. ♗d6 f6!; 15. ♖h5 f:e5; 16. f:e5 ♗f2+; 17. ♗d2 ♖e7; con gioco di difficile valutazione. Per la cronaca la partita è terminata patta dopo 32 mosse.

11. ♗:c7+ ♖:c7; 12. ♗d2

Interessante 12. ♗b2 (Hellers)

12. ... ♗c6; 13. ♗f3! ♗e7; 14. a4 ♗ef5!;

Un piano interessante consisteva nel ritornare in c8 con il ♗ con l'idea di piazzarlo in c4 via b6, nel caso di 15. a5, tornare in e7 e piazzare l'♗ in b5

15. ♗d3 ♖b6; 16. ♖e2 0-0; 17. ♖f2 d4?;

Un errore che porta il B. in chiaro vantaggio; si imponeva il cambio delle ♖ in f2:

17. ... ♖:f2+; 18. ♗:f2 ♗g4+!; 19. ♗e2 f6; con l'idea ♗e8-h5

18. h3! ♗c6!; 19. 0-0 ♗e3; 20. ♗fe1 ♗ef5?;

L'errore decisivo, migliore 20. ... ♗:f3; 21. ♖:f3 ♗hf5; 22. g4 ♗e7; anche se il B. sta meglio.

21. ♗g5+

ponendo fine all'incontro: il N. è senza speranza

21. ... f6; 22. ♗:e6 ♗fe8; 23. a5 ♖a7; 24. e:f6 g:f6; 25. g4 ♗h8; 26. g:f5 ♗g8+; 27. ♗f1 ♗g2; 28. ♖h4 1-0

Il gioco moderno

Considerazioni e riflessioni sul super torneo di Linares

Il sacrificio di qualità dei grandi maestri

di Guido Bellavita

Di tutti i vantaggi di materiale, il più vile e il meno probabile a decidere la partita è la qualità.

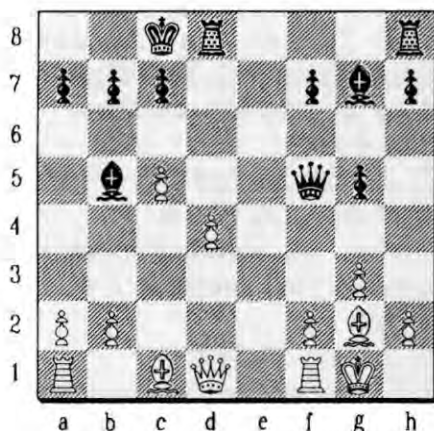
Così si esprimeva Giorgio Porreca ¹. L'argomento che trattiamo nel presente articolo non è certamente sconosciuto allo scacchista, quale che sia la sua bravura. Chi non ha sacrificato una ♖ su un ♘ in f6 (o f3) per dare matto in h7? In molte aperture il sacrificio della qualità è una prassi normale per mobilitare velocemente i pezzi. Mentre in altre situazioni la qualità viene sacrificata allo scopo di eliminare un pezzo che protegge l'arrocco per sfruttare in seguito l'indebolimento prodotto nella posizione avversaria. Ma se tralasciamo le situazioni dove il sacrificio di qualità è di una evidenza estrema, la valutazione della correttezza del sacrificio di qualità non è così semplice.

In sostanza si tratta della nota problematica dell'attribuzione di un valore relativo, oltretutto assoluto ai pezzi.

Non ci sembra inopportuno presentare alcuni spunti di riflessione, su questo argomento, traendo esempi dalla pratica dei G.M. presenti al torneo di Linares², dove secondo Antonio Gude: "... in questa edizione è stata proprio la *qualità* quella più volte sacrificata, nel bene o nel male, sulla scacchiera (più di 20 i sacrifici di ♖ per ♘ o ♙)"³.

Un caso ? una nuova moda? oppure
una esigenza del gioco moderno ?

Anand - Ivanchuk Linares (1993)



Nella posizione del diagramma la ♔f1 è minacciata dall'♙b5, dopo la normale 15. ♖e1 seguirebbe 15. ... ♙:d4; con pericolose minacce sul punto f2 ad es. dopo 16. ♗f3 ♕:f3; 17. ♙:f3 f6; la posizione del Nero è preferibile.

Risulta conseguentemente, naturale per chi vuole esaltare le potenzialità dinamiche del gioco, la mossa seguente:

15. ♖e3

Senza nessun punto esclamativo, chi non gioca oggi così, segue una concezione degli scacchi vecchia di 50 anni.

15. ... ♘:f1; 16. ♘:f1 ♖he8; 17. ♔a4
♙b8; 18. ♖d1 c6; 19. ♖d3

La ♙ va verso il fronte, apportando un decisivo aiuto nelle operazioni d'attacco.

19. ... ♔e4; 20. ♖a3

Nonostante i pezzi Neri guardino al centro e siano completamente sviluppa-

ti il Bianco può continuare tranquillamente le sue operazioni d'attacco.

20. ... a6

Non era possibile 20. ... ♖:d4; per via di 21. ♖:a7+ ♕c7; 22. ♜b3 ♜b8; 23. ♜b4 ♜ed8; 24. ♖b6+ ♕c8; 25. ♖:d8+ ♕:d8; 26. ♜:d4+ ♖:d4; 27. ♖:d4 ecc.

21. ♖d3 ♖g4; 22. ♜b3 ♖:d4;

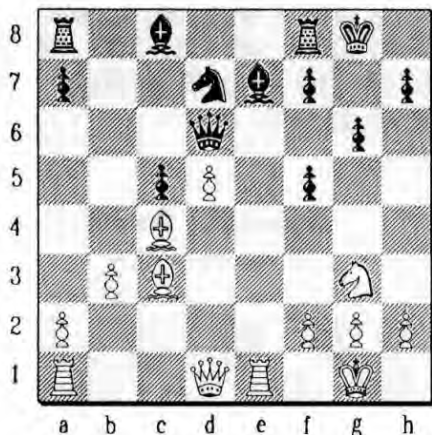
Non servivano né 22. ... ♖d1+; 23. ♕g2 ♖g4; 24. ♜:b7+ né 22. ... ♖c8; 23. ♖:a6 ♜d7; 24. ♖f1 con le minacce 25. ♖h3 e 25. ♜a3.

23. ♜:b7+! ♕:b7; 24. ♖:a6+ ♕b8;

Al matto portava 24. ... ♕c7; 25. ♖a7+ ♕c8; 26. ♖a6+

25. ♖b6+ ♕a8; 26. ♖:c6+ ♕b8; 27. ♖b6+ ♕a8; 28. ♖b5! 1-0

Shirov - Kramnik
Linares (1993)



In questa posizione la miglior disposizione dei pezzi bianchi permette il sacrificio di qualità. Se il nero avesse il tempo di portare l'♖ e7 sulla diagonale a1/h8 le sue possibilità di difesa aumenterebbero considerevolmente.

17. ♜:e7 ♖:e7; 18. d6 ♖h4; 19. ♖d5 ♜b8;

Ora anche l'♖c4 esercita una forte

pressione sul punto f7, il ♜d6 deve essere tenuto costantemente sotto osservazione, e questo obbliga il ♖ a non potersi muovere da d7 con il conseguente oscuramento dell'Ac8. Ma come continuare?

20. ♖:f5!!

Sventra la formazione difensiva del Nero. Da notare che quando si imbecca la *Via* del gioco attivo, bisogna saperla percorrere fino in fondo, senza esitazioni.

20. ... g:f5; 21. ♜e1

La mossa 21. ... ♖b6; non è da temere in quanto dopo 22. ♖e5 il matto è imparabile.

21. ... ♖f6; 22. ♖e5 ♖g7; 23. ♜e3 f4; 24. ♜e4 ecc.

21. ... ♖g4; 22. f3 ♖g6; 23. ♜e7 ♖b7; 24. ♖d3 ♖b6; 25. ♖a1 ♖:c4; 26. ♖c3 f6; 27. ♖:c4+ ♕h8;

Il Nero è riuscito a sventare le numerose minacce e ad eliminare uno dei due forti ♖♖, ma ora la presenza della ♜ in 7^a, del ♜d6 libero costituiscono nuovi elementi di preoccupazione.

28. ♖f2 ♖h6; 29. ♖c3 ♖g6; 30. d7 ♜bd8; 31. ♖:c5 ♜g8; 32. g3 f4; 33. g4 ♜df8; 34. ♖d4 ♖h6; 35. h3 ♖a6; 36. ♖g1 ♖h4;

Il Nero è condannato alla perenne difesa del punto f6, infatti se 36. ... ♖:h3; 37. ♖:f6+! ♜:f6; 38. ♖:f6+ ♜g7; 39. d8=♖#

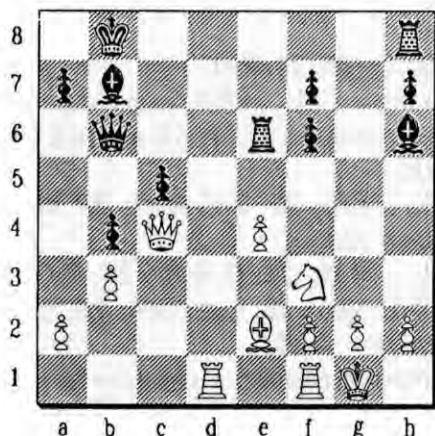
37. ♖:f4!

Il Nero perde per il tempo. Nella posizione finale nonostante il Nero possieda una ♜ netta di vantaggio è indiscutibile la sua inferiorità posizionale. Ora il Bianco minaccia 38. d8=♖ ♜:d8; 39. ♖:f6+.

Il sacrificio della qualità è stato dunque corretto? impossibile rispondere in modo assoluto, chi ci garantisce che il gioco del Nero non sia migliorabile? E'

certo comunque che lo svantaggio materiale conseguente al sacrificio della qualità e a quello successivo del ♖ abbia permesso ai pezzi del Bianco una attività e un dinamismo straordinario, così non si può dire dei pezzi del Nero.

Karpov - Gelfand Linares 1993



Nella posizione del diagramma, vediamo, un sacrificio posizionale di qualità effettuato da Karpov.

20. ♖d5!

Piuttosto che difendere passivamente il ♖e4, Karpov offre la qualità.

20. ... ♜he8;

Gelfand però non l'accetta.

21. ♕d3 ♜d8; 22. ♜d1 ♜ed6; 23. ♕e2 ♕:d5;

La ♜ viene finalmente catturata dopo essere rimasta in presa per ben 4 mosse, evidentemente Gelfand temeva le insidie di una simile offerta.

24. e:d5 ♜b7;

In cambio del sacrificio il Bianco ha ottenuto solo un ♖ passato, peraltro bisognoso di cure.

25. ♜h4 ♕f8; 26. ♕c4

L'avamposto è salvo.

26. ... ♜:d5;

I sacri testi affermano che bisogna essere tempestivi nel ridare la qualità allorquando si profilano minacce provocate dal maggior grado dinamico dei pezzi avversari. Che cosa minacciava il Bianco? Che cosa ha convinto Gelfand a ridare subito la qualità?

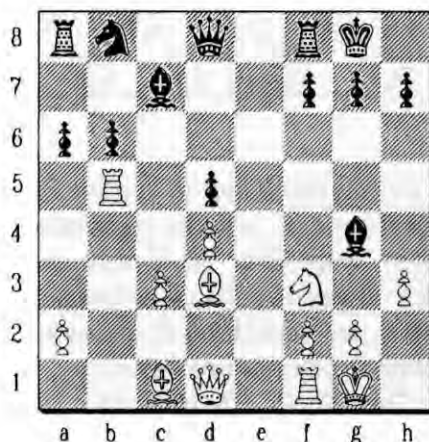
Vediamo un possibile seguito: **26. ... ♜6d7; 27. ♜:f6 ♕d6; 28. ♖h4 ♜c8; 29. ♖f5 oppure 26. ... ♕e7; 27. ♜:h7 ♜6d7; 28. ♜:f7 ♕d6; 29. ♜e6** ed in entrambi i casi la posizione del Bianco migliora progressivamente senza che il Nero riesca a liberarsi.

27. ♕:d5 ♜:d5; 28. ♜e1 ♜d8; 29. ♜:f6 ♜c7; 30. g3 ♕d6; 31. ♖g5

Le debolezze dei ♜ neri e l'esposta posizione del ♖ fanno preferire il Bianco.

31. ... ♜d7; 32. ♜e8+ ♜b7; 33. ♖e4 ♜c6; 34. ♜f5 ♕e7; 35. ♖g2 ♜c7; 36. ♜h8 ♜g6; 37. ♜d5+ ♜c6; 38. ♜:c6+ ♜:c6; 39. ♜:h7 ♜d5; 40. ♖d2 ♕f6; 41. ♖c4 ♕d4; 42. ♜h6 ♜c6; 43. g4 ♜e6; 44. h4 ♕d3; 45. g5 1-0

Ivanchuk - Bareev Linares (1993)



In questa posizione il sacrificio di qua-

lità effettuato da Ivanchuk permette sia l'indebolimento dell'arrocco avversario che la paralisi dei pezzi neri sul lato di Donna.

15. h:g4! a:b5; 16. ♖c2

Provoca l'indebolimento dell'arrocco.

16. ... g6; 17. ♕:b5

Crea seri problemi alle truppe del Nero: 17. ... ♖d7; 18. ♕c6 ♖a7; 19. ♕h6 ♖e8; 20. ♕g5 ♖c8; 21. ♕:d5 + -

17. ... ♖d6; 18. g3 ♖a7; 19. ♖e1 ♖d7; 20. g5 ♖d8; 21. a4 ♖b8;

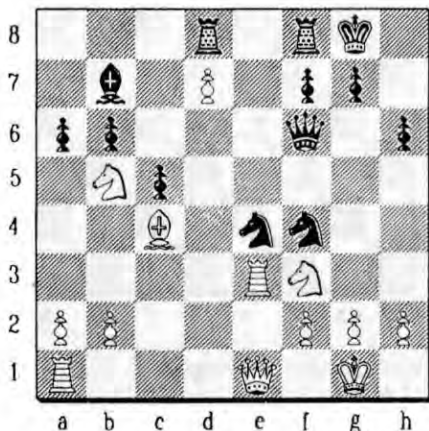
L'evidente mancanza di coordinazione dei pezzi neri impedisce ogni forma di controgio. Il Bianco conquista gradualmente la miglior posizione per i propri pezzi.

22. ♖h2 ♖f8; 23. ♖g4 ♕d6; 24. ♖g2 ♖h8; 25. ♖h1 ♖g7; 26. ♖f6 h5; 27. ♖d1!! 1-0

La minaccia 28. ♖:h5 + è imparabile.

Non bisogna credere che il sacrificio di qualità porti sempre buoni frutti. Nella posizione seguente Shirov nel tentativo di valorizzare al massimo l'avanzato ♖d7 non esita al sacrificio di qualità.

Shirov - Beljavskij
Linares (1993)



22. ♖:e4 a:b5; 23. ♖:f4 ♖:f4; 24. ♕:b5

Il ♖d7 rappresenta una buona carta nelle mani del Bianco e indubbiamente comprime le ♖ nere ma la posizione del Bianco non è priva di inconvenienti...

24. ... ♕:f3; 25. g:f3

Eccone uno: debolezza dell'arrocco

25. ... ♖:f3; 26. ♖d1 ♖g4 +; 27. ♖h1 f5; 28. ♖d6 ♖h8; 29. ♖e3 ♖h7; 30. a4 ♖f7;

Mette sotto pressione il ♖d7 se ora ad esempio il bianco giocasse 31. ♖:b6 il Nero potrebbe restituire la qualità 31. ... ♖f:d7; 32. ♕:d7 ♖:d7; e la posizione scoperta del ♖ Bianco risulta decisiva.

31. f3 ♖h4; 32. ♖e6 ♖f6; 33. ♖e7

Il Nero sembra spacciato ma ...

33. ... ♖f4; 34. ♖:f6 ♖c1 +; 35. ♖g2 ♖:b2 +; 36. ♖h3 ♖:f6;

... riesce, grazie alla posizione esposta del ♖ Bianco a salvare tutto.

37. ♖e8

Dopo il cambio delle ♖ il finale è vinto facilmente dal Nero.

37. ... h5; 38. ♖g2

Se 38. ♖:h5 + ♖h6- +;

38. ... ♖h6- +; 39. ♖f1 h4; 40. h3 c4; 41. ♖e2 g5; 42. ♖d1 g4; 43. f:g4 f:g4; 44. h:g4 h3;

Mentre il Bianco cura il ♖d7, il Nero si è creato due ♖ liberi.

45. ♖c2 ♖g7; 46. ♕c6 h2; 47. ♕e4 ♖g5; 48. ♖c3 ♖a5 +; 49. ♖d4 ♖c5 +; 50. ♖c3 ♖a3 +; 51. ♖d4 ♖d6 +; 52. ♖:c4 ♖:d7; 0-1

NOTE

¹ Il libro completo degli scacchi, di Chicco-
Porreca, pag. 279, 1^a ediz. 1959

² Per la cronaca del Torneo di Linares vedi:
I.S. n° 3, ampi servizi sono comparsi su *British Chess Magazine* n° 4; *Die Schachwoche* n° 9/10/11; *Scacco* n° 4; *Torre&Cavallo* n° 5,

³ Linares, servizio di A. Gude, pag. 5, T&C.

Teoria e Pratica

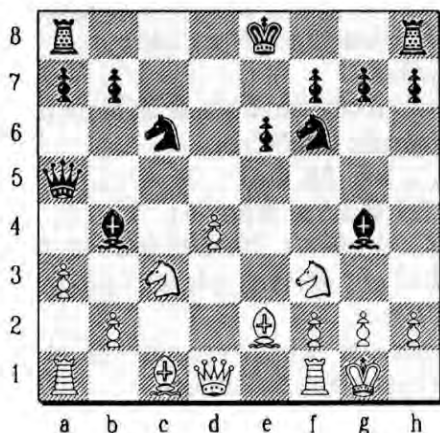
Una falsa inchiodatura

Di Filippo Minieri

In alcune aperture il nero va a difendere l'♔ in b4 attaccato dal ♖ a3 portando la propria ♕ in a5 sfruttando l'inchiodatura dello stesso ♖ che non può catturare l'♕ perchè lascerebbe in presa la ♔a1; ma non sempre è così...

Aljechin - Podgorny, Praga 1942

1. e4 c5; 2. c3 d5; 3. e:d5 ♕:d5; 4. d4 ♖c6; 5. ♖f3 ♗g4; 6. ♗e2 c:d4; 7. c:d4 e6; 8. ♖c3 ♗b4; 9. 0-0 ♕a5; 10. a3 ♖f6;

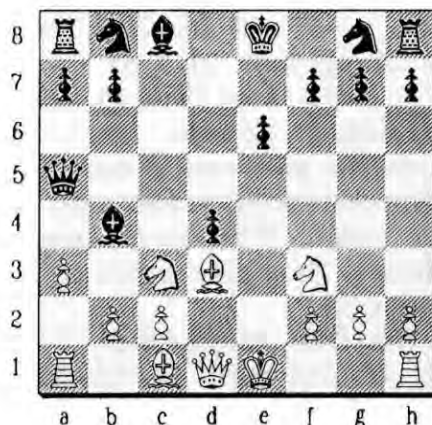


11. d5!! e:d5; (Se 11. ... ♖:d5; 12. ♖:d5 e:d5; 13. ♖d4! ♖:d4; 14. ♗:g4 ♖c6; 15. a:b4!! ♕:a1; 16. ♕e2 + ♗f8; 17. b5! ♖d4; 18. ♕e5 ♕a4; 19. ♗h6+) 12. a:b4!! ♕:a1; 13. ♖d2! ♗:e2; 14. ♕:e2 + ♖e7; 15. ♗e1! (Non è precisa 15. ♕b5 + ♖d7); 15. ... 0-0; 16. ♖b3 ♕a6; 17. ♕:a6! b:a6; 18. ♗:e7 1-0

Szily - Wloch, Budapest 1943

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♖c3 ♗b4; 4. ♗d3

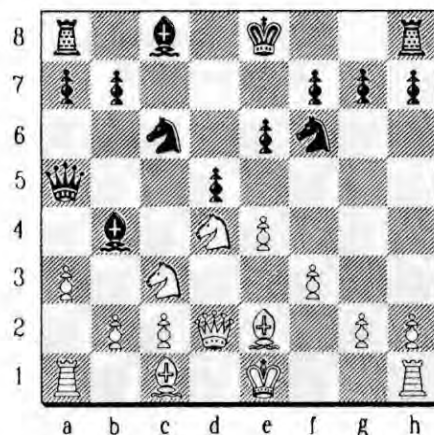
c5; 5. e:d5 ♕:d5; 6. ♖f3 c:d4; 7. a3 ♕a5?;



8. a:b4!! ♕:a1; 9. ♖:d4 1-0
dopo 10. ♖b3 la dama non ha scampo.

Powell - Nagel, Londra 1985

1. e4 c5; 2. ♖f3 e6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 ♖c6; 6. ♗e2 ♗b4; 7. f3?!



(L'enciclopedia consiglia 7. ♖:c6) 7. ... ♕a5; 8. ♕d2 d5!; 9. a3 d:e4??; 10. a:b4!? e ancora una volta l'inchiodatura non ha effetto 1-0

La teoria di Joseph Needham sull'origine degli scacchi.

Cina, magnetismo, divinazione e scacchi

di Guido Bellavita

Nel presente articolo ci occuperemo del pensiero di J. Needham, eminente storico inglese della scienza, sull'origine degli scacchi.

L'autore

Così viene presentato nella sua ultima opera tradotta nella nostra lingua:

"Joseph Needham è nato a Londra nel 1900 e ha compiuto i suoi studi a Cambridge sotto la guida di F. G. Hopkins, il fondatore della biochimica inglese. Nel 1931 pubblica il trattato Chemical Embriology. L'incontro con Lu Gwei-Djen e altri ricercatori cinesi induce Needham a riformulare i suoi molteplici interessi nell'ottica di una cultura totalmente diversa da quella occidentale. Nel 1942 il governo britannico invia lo studioso in Cina, a Chungking, in qualità di consigliere scientifico. Lì, tra il '42 e il '46, egli dirigerà il Sino-British Science Cooperation Office e avvierà la raccolta di una biblioteca cinese tra le più ricche del mondo. Nel 1946 è a Parigi dove partecipa alla fondazione dell'Unesco. Torna a Cambridge nel 1948 e inizia la stesura di Scienza e civiltà in Cina a cui attende infaticabile tuttora." (Aghi celesti - Storia e fondamenti razionali dell'agopuntura e della moxibustione, G. Einaudi editore, edizione italiana 1984).

Non è il caso elencare tutte le opere e le numerose traduzioni, dei lavori scientifici di Needham, ma quanto sopra ri-

ferito ci deve bastare per capire l'importanza e l'autorevolezza dell'autore.

Scopo del presente lavoro

E' giusto precisare preliminarmente che Needham non è uno storico degli scacchi e che della loro storia si è curato solo incidentalmente. Il suo pensiero rappresenta la fonte a cui si alimenta l'ipotesi di un'origine cinese degli scacchi, spesso contrapposta all'origine indiana. Non sono mancate riduzioni, semplificazioni e a volte anche interessate interpretazioni del pensiero di Needham. Ma non è la vena polemica che anima il presente articolo né una rassegna delle posizioni a favore dell'origine cinese degli scacchi, bensì l'esposizione di ciò che Needham ha scritto nella sua opera *Scienza e civiltà in Cina*.¹ Questo compito che a prima vista potrebbe sembrare semplice in realtà non lo è, in quanto il pensiero di Needham a tal proposito è di una estrema complessità e talvolta oscuro.

Una precisazione terminologica

Una difficoltà che s'incontra nella lettura dell'opera di Needham, consta nel fatto che l'autore usa il termine scacchi con significati diversi. Vediamo di chiarire le principali accezioni di questo termine.

Primo significato: "Ma se può essere dimostrato che esistevano molti sistemi antichi di divinazione che includevano l'uso di pezzi simili a scacchi o unità componenti di altri giochi e che questi

pezzi spesso rappresentavano corpi celesti ...², questi scacchi vengono chiamati da Needham *chess-men*, evidentemente non hanno nulla in comune con gli scacchi di derivazione indiana (i nostri per intendere) né con gli scacchi cinesi attuali (Xiangqi).

Secondo significato: "Il più vecchio nome cinese per giochi simili agli scacchi giocati su una tavola è *i*³, vi sono ad essi due riferimenti in Mencio (4 sec. a.C.), ma non vi è nessuna sicura informazione a proposito di come questo gioco veniva giocato. Nel 1 sec. d.C., Pan Ku disse che questo gioco era ciò che la gente nel sud chiamava *chhi*,⁴ è abbastanza probabile che questo gioco fosse simile se non identico, al gioco conosciuto come *wei chhi*⁵ dal periodo di San Kuo in avanti"³.

Qui Needham usa il termine *chess-like*, è evidente che non si tratta di un gioco di scacchi, ma probabilmente del Wei Chi (Go).

Terzo significato: "La caratteristica degli scacchi, ad es. il gioco con una serie di pezzi che si differenziano tra loro in valore e movimento era conosciuto in Cina come *hsiang chhi*⁶ e divenne comune durante il periodo

Tang"⁴, sono probabilmente gli antenati degli odierni xiangqi, gli attuali scacchi cinesi, vengono chiamati anche dal Needham *image-chess*.

I principali significati del termine scacchi che s'incontrano nell'opera di Needham sono: *chess-men*, *chess-like*, *image-chess* (quest'ultima definizione viene però usata anche per gli scacchi inventati dall'imperatore Wu, scacchi molto diversi dai moderni xiangqi, dove i pezzi rappresentavano; "... le immagini del sole, della luna, delle stelle e delle costellazioni ..."⁵, oltre al termine *chess* o scacchi propriamente detti.

La tavola dell'indovino

La tavola su cui gli indovini praticavano la loro scienza divinatoria veniva chiamata *shih*⁷. "Essa consisteva di due tavole, una superiore, discoidale, corrispondente al Cielo, e una inferiore, quadrata, corrispondente alla Terra. Il Mestolo Settentrionale (l'Orsa Maggiore) era indicato sul piatto superiore e su entrambi i piatti erano segnati i punti della bussola. La tavola dell'indovino risale indubbiamente al 2 sec. a.C., e probabilmente almeno al 3 sec. a.C., e fu in ogni caso coeva alla fase iniziale



Fig. 1 Una scena delle tombe-reliquario di Wu Liang (+ 147 c.) raffigurante alcuni stregoni-tecnici al lavoro. Sullo sfondo, una tavoletta TLV appesa alla parete; al centro uno shih (tavola divinatoria) sul pavimento, da Needham, SCC, pag.372, vol. 3.

Bergamo Scacchistica

SEMILAMPO

di *Dario Mione*

Si sono svolti nel periodo Giugno-Luglio tre tornei open semilampo.

Excelsior

Il primo organizzato dal C.S. Excelsior in occasione del 70° anniversario di fondazione della S.S. Excelsior, si è svolto domenica 20 giugno e si è caratterizzato per un'insolita doppia cadenza di gioco: primi 5 turni con 15m ed ultimi 3 turni con 30m a testa. Non molti i partecipanti, 36, divisi tra l'altro nei soliti due gironi: nazionali/magistrali e sociali/under 16. Vincitore assoluto è risultato Dario Mione, che con più fortuna che bravura ha concluso con 7 vittorie ed una sconfitta, distanziando di 1,5 punti i secondi classificati, Arian Dobiani, e Paolo Mora, al quale la redazione di I.S. coglie l'occasione per porgere le proprie felicitazioni in occasione del suo matrimonio, celebrato l' 11 luglio. Nel torneo riservato a sociali/under 16 vincitore alla pari Pietro Longo ed Ettore Carnevale con 7 su 8, entrambi imbattuti. Terza classificata e prima under 16 Sara Varinelli, con 5,5.

Bianzano

Il secondo torneo, svoltosi a Bianzano il 4 luglio ha registrato una partecipazione di poco più elevata (39 giocatori), ma soprattutto ha visto nuovamente

Bruno Belotti primeggiare incontrastato come due mesi prima al torneo ARS ABB SACE. Difatti il MI di Casnigo ha stravinto con 7,5 su 8, concedendo una sola patta all'ultimo turno. Al secondo posto Federico Mazzotti, protagonista di un ottimo torneo; terzo, imbattuto, Giorgio Elitropi di Brusaporto, mentre quarto Stefano Rigamonti. Primo classificato dei giocatori di categoria sociale Angelo Gimmillaro, ottavo assoluto con 5 punti, mentre miglior Under 16 la "solita" Sara Varinelli.

Capriate

Il terzo torneo, svoltosi l'11 luglio, ha avuto come sede di gioco gli spazi dell'Hotel Cabina di Capriate S. Gervasio, 46 partecipanti, un vincitore, Pierluigi Iotti di Reggio Emilia, che aiutato anche dalla fortuna, ha infine prevalso con 7 su 8. Dal secondo al sesto posto troviamo Carlo Marzano, maestro di Roma, Carlo Mazzotti di Milano, il nostro Nicola Bresciani ed ancora i milanesi Mario Crippa e Massimiliano Orsi, tutti con 6 punti. Premi di categoria a Mario Crippa per i 1a naz, Dario Mione per i 2ª naz., Paolo Nasoni per i 3ª naz., Yuri Mannella per gli esordienti. Miglior Under 16 Fabio Galli di Milano.

Essendo l'articolo concluso colgo l'occasione per ricordare a tutti di non mancare al tradizionale torneo open semilampo di Roncobello l'8 Agosto.

Campionato Italiano under 16

Ben 27 sono stati i ragazzi bergamaschi che hanno partecipato all'interregionale di Calea di Lessolo (Ivrea) e 14 si sono qualificati per la fase finale (Rimini 10-12 Settembre).

Tra i pulcini ha vinto Spennati di Torino davanti a Faccioli Marco di Milano (già vincitore del Regionale a Bergamo) e a Luperini di Sestri Ponente. Quarta e prima delle ragazze la nostra Miguelina Acquaroli (4,5 punti su 6), nono con punti 3,5 Lorenzo Perlasca. Con loro si sono qualificati, tutti con punti 3,5: Bonacina Michele, Orlandi Andrea, Nava Claudio, Lussana Luca.

Tra i pulcini, splendida esibizione di Davide Colonnello primo, da solo, con punti 5,5 su 6, dopo aver superato nell'incontro diretto il mitico Sgnaolin che è terminato secondo con punti 4,5, terzo Dorighet Claudio di Corsico e quarto Castaldo Folco di Bollengo, una II Cat. Naz., tutti con 4,5. Alberto Piatti ha concluso all'ottavo posto con punti 4 dopo aver recuperato nella seconda parte del torneo. Nono senziani Fabio con punti 3,5, ma con un torneo tutto giocato nelle prime posizioni. Con loro si sono qualificate per la fase finale Ileana Meli e Angelica Acquaroli superate, in questa occasione per un'inezia nel Buholz dalla Tatiana Montagna di Cocquio.

Tra gli juniores altra splendida vittoria dei bergamaschi con Andrea Pirola, punti 4,5, davanti nell'ordine a Pagnoncelli Marco, Marinone Lucio di Vercelli, Fontana Gianfranco pure di Vercelli, Raviola Giuseppe di Asti. Nona con tre punti Sara Varinelli, prima ed unica tra le ragazze.

Ma vediamo il dettaglio, limitatamente alle prime posizioni.

Pulcini

- 1 Spennati Matteo Torino 5
- 2 Faccioli Marco Milano 5
- 3 Luperini Alessio Sestri Pon. 4,5
- 4 Acquaroli Miguelina Bergamo 4,5
- 5 Ballarini Andrea Bollengo 4,5
- 6 Favalessa Andrea Milano 4,0
- 7 Poggi Andrea Chieri 4,0
- 8 Francescato Dolores Lessolo 3,5
- 9 Perlasca Lorenzo Bergamo 3,5
- 10 Impicci Alberto Bollengo 3,5
- 11 Levantaci Jacopo Tradate 3,5
- 12 Herold Mattia Cocquio 3,5

Cadetti

- 1 Colonnello Davide Bergamo 5,5
- 2 Sgnaolin Davide Tradate 4,5
- 3 Dorighet Claudio Corsico 4,5
- 4 Castaldo Folco Bollengo 4,5
- 5 Brocchi Stefano Pavone 4,0
- 6 Ferreri Giuseppe Torino 4,0
- 7 Mariano Elia Milano 4,0
- 8 Piatti Alberto Bergamo 4,0
- 9 Senziani Fabio Bergamo 3,5
- 10 Montagna Tatiana Cocquio 3,5
- 11 Meli Ileana Bergamo 3,5
- 12 Martelli Tommaso Milano 3,5
- 13 Acquaroli Angelica Bergamo 3,5

Juniores

- 1 Pirola Andrea Dalmine 4,5
- 2 Pagnoncelli Marco Brembate 4,0
- 3 Marinone Lucio Vercelli 4,0
- 4 Fontana Gianfranco Vercelli 4,0
- 5 Raviola Giuseppe Asti 4,0
- 6 Aranovitch Emiliano Varese 3,5
- 7 Isella Lorenzo Cocquio 3,5
- 8 Mollero Michele Genova 3,5
- 9 Varinelli Sara Bergamo 3,0
- 10 Bortoli Stefano Cocquio 2,0

Torneo di Casnigo.

Si è svolta Domenica 23 Maggio a Casnigo la 6 edizione del Trofeo Semilampo di Scacchi tenacemente voluta da Massimo Belotti che ha trovato nell'amministrazione comunale e in vari sponsors l'aiuto necessario per varare questa nuova edizione.

Non molto numerosa, come era nelle speranze degli organizzatori, la partecipazione, ma in cambio molto qualificata. I favoriti d'obbligo in questo genere di manifestazioni, gli slavi, rappresentati dai maestri internazionali Vujovic Milorad (Voivodina) e Nurkic Sahbaz (Bosnia) sono stati superati dal maestro internazionale bresciano Roberto Messa.

Molto forte la rappresentanza bresciana che ha piazzato altri due giocatori tra i primi dieci: Dusi Valerio e Braghetta Sergio entrambi candidati maestri.

Molto bene hanno giocato anche il candidato maestro veneto Redo Nicola e due albanesi fedeli frequentatori dei tornei bergamaschi: Dobiani Arian e Brugeja Beqir.

In questa eletta compagnia i bergamaschi sono riusciti a piazzare solamente due giocatori tra i primi dieci: il maestro Nicola Bresciani, sesto assoluto ed il 1 Nazionale, primo per la sua categoria, Mazzotti Federico 9.

Si sono inoltre distinti: Lino Merlini che ha concluso nel gruppo a 5 punti, Felice Scarpellini, nella duplice veste di arbitro e giocatore, Angelo Gimmillaro anche lui nella duplice veste di addetto al computer e di giocatore, Sara Varinelli prima, sia pur per mancanza di concorrenti, tra le rappresentanti femminili, mentre la mamma si prodigava in

compiti di segreteria.

36 in totale i partecipanti, ecco comunque la classifica limitatamente alle prime dieci posizioni.

Pos.Cat. Cognome e Nome punti

- 1 MI Messa Roberto 7
- 2 MI Vujovic Milorad 6
- 3 MI Nurkic Sahbaz 6
- 4 CM Dusi Valerio (Bs) 6
- 5 CM Braghetta Sergio 5,5
- 6 M Bresciani Nicola 5,5
- 7 CM Redo Nicola (Vi) 5,5
- 8 2N Dobiani Arian 5
- 9 1N Mazzotti Federico 5
- 10 2N Rugeja Beqir 5

Piccolo Trofeo L.

Si è svolta da Gennaio a Maggio, in concomitanza con il XII Trofeo Lombardia, la IX edizione del Piccolo Trofeo Lombardia, campionato regionale a squadre under 16. Solo sei le squadre iscritte, C.S.S. Milanese A, B, C, e C.S. Robecchetto e due bergamasche C.C.S. Excelsior e C.S. Lovere, ma il torneo è praticamente vissuto sul confronto tra C.S. Excelsior e S.S. Milanese A. Difatti le due formazioni, avendo vinto tutti gli incontri precedenti, si presentavano entrambe allo scontro diretto a punteggio pieno. I punti individuali però, in caso di parità, avrebbero favorito la compagine milanese. Ma la formazione bergamasca, favorita sulla carta, non permetteva agli avversari di sovvertire il pronostico, riuscendo così vittoriosa in questa IX edizione grazie ad un agevole 5,5 a 2,5 finale. Complimenti a tutti i componenti: Marco Pagnoncelli, Sara Varinelli, Fabio Senziani, A. Pirola, Alberto Piatti e Pierluigi Pesenti.

Esibizione in simultanea di Belotti in piazza.

In previsione del Festival de l'Unità, in programma quest'anno a Curno dal 1 al 12 Luglio, e anzi proprio con l'intento di sollecitarne il ritorno a Bergamo il Partito Democratico della Sinistra ha voluto organizzare alcune manifestazioni di richiamo.

Tra queste una esibizione di Badminton (non chiedetemi, per favore, di che diavolo si tratti), un torneo di tennis da tavolo, poi annullato perché sembra che alcuni cani di passaggio azzannassero sistematicamente le palline impedendo il proseguimento delle partite e forse anche causando grave rischio alla loro salute (sia dei cani che delle palline) ed una simultanea di scacchi tenuta dal maestro Bruno Belotti contro 25 giovanissimi, meno giovani e maturi scacchisti bergamaschi.

La presenza dell'egiziano Mohamed Mustafa ha dato alla riuscita manifestazione un apprezzato carattere di inter-

nazionalità.

Trà l'altro il simpatico egiziano ha chiesto e ottenuto il permesso di assentarsi per una mezzoretta per andare a chiedere al suo datore di lavoro il nulla-osta per prolungare il suo permesso.

Qualcuno è stato molestato dall'insistente accattonaggio di qualche zingarella di Sarajevo, qualcun'altro, leggi Angelica Acquaroli prima e Dario Motta dopo, da un suggeritore di mosse sbagliate, la gelateria Balzer, tra una mossa e l'altra, ha fatto ottimi affari.

Bruno Belotti, nel tempo di 4 ore, ha finito al calar della notte, ha ottenuto il risultato di 23 partite vinte e 2 patte contro gli ottimi Panzeri Raffaele, al suo ritorno dopo un anno di assenza dalle gare e Mione Dario, che sembra ormai maturo per il salto di categoria che gli auguriamo possa compiere in qualche prossimo torneo estivo.

Valdo Eynard

25 Campionato Italiano a Squadre 1993

Pedoneide di Maggio-Giugno pubblica classifiche, promozioni e retrocessioni di tutte le squadre che hanno aderito al Campionato a Squadre 1993. Stralciamo il comportamento delle squadre bergamasche.

Serie B1 Girone 7

1 Trentina promossa in A2, 2 Bassano, 3 Excelsior BG, 4 Arzignano conferma in B1, 5 Rovereto e 6 Seriate retrocesse in B2.

Serie B2 Girone 3

1 S. S. Bergamo promossa in B1
2 Trento, 3 Sondrio, 4 Bolzano conferma in B2

5 Como Petrosian, e Como Fisher retrocesse in C

Serie B2 Girone 4

1 Cremona promossa in B1
2 Brugherio
3 Corsico
4 Tradate conferma in B2
5 Treviglio e Cremona retrocesse in C

Serie C Girone 25

1 Crema promossa in B2 2 Excelsior BG, 3 Excelsior BG, 4 Casnigo, 5 Excelsior BG, 6 Lovere conferma in C

Valdo Eynard



Figura 2 Tavola divinatoria o gioco *liu-po*, disegno a TLV su specchi Han, tavoliere per giocare a wei chi (go).

del *feng-shui*⁶, arte cui tornava indubbiamente comodo, se non essenziale, avere un'accurata indicazione dei punti della bussola durante il giorno, con qualsiasi tempo. Si fornirà in seguito una prova del fatto che la tavola dell'indovino ha un nesso con il gioco degli scacchi come pure con l'origine della bussola magnetica, e che forse l'uso cui in un primo tempo venne destinata consisteva in una sorta di divinazione effettuata lanciando contro di essa dei pezzi (delle "pedine") simili a dadi⁷.

Abbiamo un'ulteriore descrizione del gioco *liu-po* che si praticava sulla tavola divinatoria: "Yang Lien-Sheng ha compiuto un passo avanti descrivendo uno specchio Han che raffigura due immortali intenti a giocare a un tavolo su cui compaiono questi segni. Poiché la scena reca l'iscrizione *hsien jen liu-po*, sappiamo che questo gioco, illustrato nel poema del -III secolo "Chao Hun" (Richiamando l'anima) di Sung Yu, era conosciuto come *I sei dotti studiosi* e, a quanto dicono i commentatori, veniva praticato con i pezzi degli scacchi (*chhi*). Il primo giocatore tiene in mano una coppa per i dadi e il secondo stringe alcuni bastoncini, mentre altri due immortali osservano."⁸

La divinazione

La divinazione in Cina ha origini antichissime; la cheloniomanzia e l'osteomanzia ad esempio vengono fatte risalire all'ultimo periodo della dinastia Shang (periodo Yin 1339-1112). Le pratiche divinatorie si sono moltiplicate durante i secoli e le tecniche usate sono svariate, citiamo ad esempio il lancio di conchiglie in uso sotto i Tang, o il getto di monete conosciuto sotto i Song ecc.

Famosissimo è ancora oggi il Libro dei mutamenti (I Ching, viene fatto risalire al -VI secolo), esso rappresenta un elaborato sistema di simboli con relativa interpretazione. In breve si può dire che lo scopo dell'arte divinatoria cinese consista nell'individuare in quale senso si trasformerà il sistema delle forze cosmiche, *Yin* e *Yang*, da uno stato d'equilibrio a un'altro.

Così ben sintetizza il problema J. Gernet: "Gli indovini cinesi non cercano di decifrare i messaggi oscuri e ambigui di una volontà divina, ma si sforzano di analizzare una situazione globale, un rapporto di forze in equilibrio instabile, congiunzioni mutevoli come quelle dei settori terrestri e delle costellazioni che girano intorno all'asse polare."⁹

La divinazione è una componente della visione del mondo degli antichi

cinesi, essa non implica l'idea di un divenire che si trovi in arbitrio di potenze divine, ma la natura e il destino sono decifrabili, e si può agire su di essi con azioni appropriate.

Gli scacchi di Luan Ta

Nel 113 a.C Luan Ta, famoso e intraprendente mago, prese servizio presso l'imperatore Wu Ti (141-87 a.C). Luan Ta era un eunuco, alto, brillante intrattenitore, non esitava a vantarsi delle cose più straordinarie. Egli disse d'essere in grado di produrre artificialmente l'oro e di sapere dove si trovasse l'erba dell'immortalità.

"... nello Shih Chi ¹⁰: l'imperatore chiese a Luan Ta di mostrargli una delle sue arti minori facendo sì che gli scacchi combattessero automaticamente e che si colpissero reciprocamente l'un l'altro. La citazione di Chhien Han Shu's di questa impresa è espressa in modo identico". Needham riporta altre citazioni e commenta: "Alcune cose dette in queste citazioni sono degne di nota. E precisamente il fatto che dimostra che gli scacchi magnetizzati sono animati non è chiaro. ... La connessione con gli scacchi è interessante, ... Ma in ogni caso la cosa importante è l'associazione del magnete con le pedine usate nei proto-scacchi divinatori." ¹¹

Luan Ta con queste prestazioni e molte promesse guadagnò presto i favori dell'imperatore. Ma ogni promessa è debito e ... "Dopo aver goduto di questi immensi favori ... il mago si accinse a imbarcarsi per le isole misteriose. Però raggiunta la costa, egli non osò imbarcarsi, ma invece sacrificò sul T'ai Shan, dichiarando che gli Immortali li aveva incontrati lì. L'imperatore, che sembra

avesse avuto dei dubbi, aveva mandato segretamente delle spie a osservare il suo comportamento. Quando apprese da costoro che Luan Ta non si era imbarcato, e che, per di più, essi non avevano veduto nulla della pretesa apparizione degli Immortali, egli fece mettere a morte Luan Ta e i suoi seguaci." ¹²

NOTE

¹ Il titolo originale della nostra opera è *Science and Civilisation in China* ed è stata pubblicata dalla Cambridge University Press all'inizio degli anni '50, consta di parecchi volumi, alcuni ancora in corso di pubblicazione. L'editore L. Einaudi ha pubblicato all'inizio degli anni '80 la traduzione dei primi tre volumi, purtroppo il volume quarto, sulla Fisica, che contiene il maggior numero di informazioni riguardanti gli scacchi non è stato ancora tradotto in italiano.

² *Science and Civilisation in China* vol. 4, ed. inglese, pag. 314.

³ Ibidem, pag. 319

⁴ Ibidem pag. 319.

⁵ Ibidem pag. 320

⁶ feng-shui - letteralmente significa: venti e acque; geomanzia.

⁷ *Scienza e civiltà in ...*, vol. 2, pag. 429.

⁸ Ibidem, vol 3, tomo 2, pag. 373.

⁹ Da *Piccole variazioni e grandi variazioni*, di Jacques Gernet, pag. 56, saggio contenuto nel libro *Divinazione e razionalità*, AA.VV., Einaudi, 1982.

¹⁰ *Memorie di uno storico*, di Suma Chien, periodo Han.

¹¹ Edizione inglese vol. 4, pag. 316.

¹² *La civiltà cinese*, C.P. Fitzgerald, pag. 202, Einaudi.

Ideogrammi: 弈 chhi 蔡 wei chhi 圖 蔡 hsiang chhi 象 蔡 shih 式

L'angolo del problemista

Il tema Grimshav

di Alessandro Cuppini

Il tema Grimshav è uno dei temi compositivi del problema di scacchi più antico. Prende il nome da un forte giocatore del secolo scorso (è nota una sua vittoria nel 1870 sul futuro campione del mondo Steinitz); egli per primo pubblicò problemi che mostravano questa tipica interferenza. A causa del diverso modo di procedere sulla scacchiera di ♔ e ♚, questi pezzi possono intralciarsi a vicenda se la loro manovra avviene su una casa, detta casa chiave, sulla quale l'uno copre l'azione dell'altro; questa mutua interferenza viene sfruttata opportunamente dall'avversario nel tema proposto.

Nel problema in due mosse il tema Grimshav è stato ampiamente utilizzato, presentandolo in forma doppia, suddividendo l'effetto in più fasi, ecc. Presentiamo qui alcuni classici esempi e qualcuno più moderno.

Si tratta di un famoso problema; la posizione è un blocco completo, cioè ad ogni mossa del N. fa riscontro sulla scacchiera un matto bianco già preparato. La chiave non può essere che una mossa d'attesa:

1. ♔b3 zuzwang

1. ... ♔b7/♚b7/♔g7/♚g7; 2. ♚c7#/♚c6#/♔f7#/♔e5#

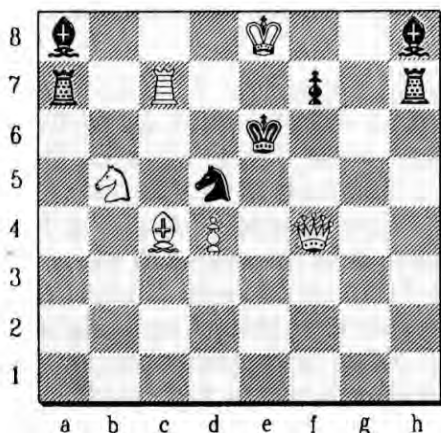
Il B. sfrutta l'interferenza ♔/♚ sulle case b7 e g7; a questo duplice Grimshav, oltre alle numerose varianti minori, un'altra interferenza, questa volta tra ♔ e ♚ (detto tema Pickaninny):

1. ... ♔f6/f6; 2. ♔g4#/♔e4#.

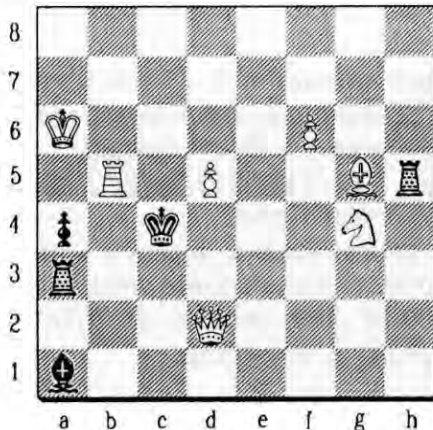
J.Rice commentando questo problema, affermò che era molto improbabile che una triplice interferenza potesse in futuro essere creata in un'unica fase in maniera più pulita di questo esempio. Io aggiungo: con soli 13 pezzi.

Tre interferenze Grimshav distribuite su tre fasi distinte sono ottenibili con solo un po' meno difficoltà del caso precedente; ecco un esempio.

L.I.Loshinski - 1930 - #2



M.Mandescu - 1956 - #2



Fase 1: Gioco apparente, cioè quello che potrebbe avvenire sulla scacchiera se muovesse il N. per primo: 1. ... ♖c3/♙c3; 2. ♘e3#/♘e5.

Fase 2: Gioco virtuale (tentativo): 1. ♘f2 (minaccia 2. ♖b4#) 1. ... ♖c3/♙c3; 2. ♖d3#/♖f4#. Ma sventa 1. ... ♙b3

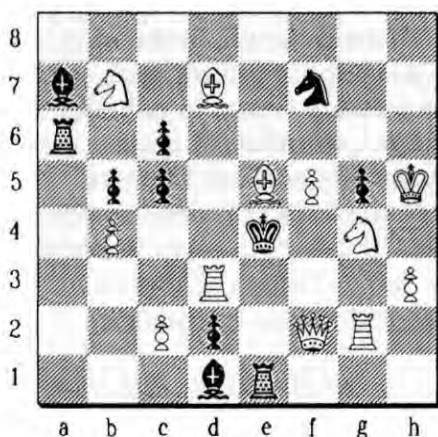
Fase 3: Gioo reale: 1. ♖e3 minacciando 2. ♙b4#.

1. ... ♖c3/♙c3; . ♖e4#/♖d4#.

Tralascio le varianti secondarie. Come si può vedere i matti, dopo le stesse mosse di difesa Grimshav del N. nelle tre diverse fasi, sono cambiati.

L'esempio successivo è uno dei tre o quattro esempi di un tema difficilissimo da ottenere: il doppio Grimshav cambiato.

J. Kiss - Probleemblad 1953 - #2



Gioco apparente: 1. ... ♙b6/♖b6/♙e2/♖e2; 2. ♖d4#/♖:c6#/♘f6#/♖e3#.

Gioco reale: 1. ♖:c5 zuzwang

1. ... ♙b6/♖b6/♙e2/♖e2; 2. ♖d4#/♖:c6#/♘f6#/♙e3#.

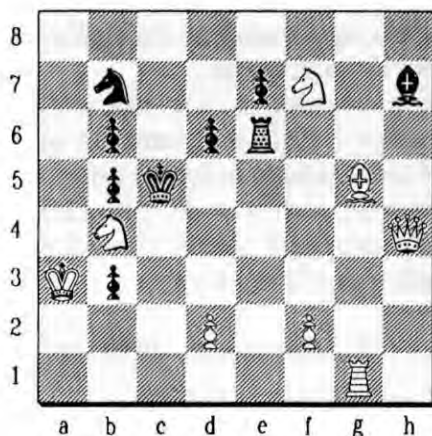
E' interessante notare l'abilità dell'Autore nel precisare i matti a seguito delle due mosse di difesa 1. ♖:c2/♙e2; 2. ♘f2#/♘f6.

Si hanno esempi di Grimshav incrociati nelle diverse fasi, ibridati con altri temi, ripetuti in problemi in 4 o più mosse ed anche, come conclusione traumatica nel campo degli studi.

Se chiedete perciò ad un problemista esperto di provare a comporre un Grimshav, storcerà probabilmente il naso perchè le matrici utilizzabili e gli effetti ottenibili non sono poi infiniti e le probabilità di anticipazione sono molto elevate.

Tuttavia, a dimostrazione delle possibilità ancora non completamente esplorate del tema, per quanto possa sembrare incredibile, riportiamo un problema in 3 mosse che ha vinto un primo premio non negli anni '30, ma nel 1992

R. Aschwanden - 1992 - #3



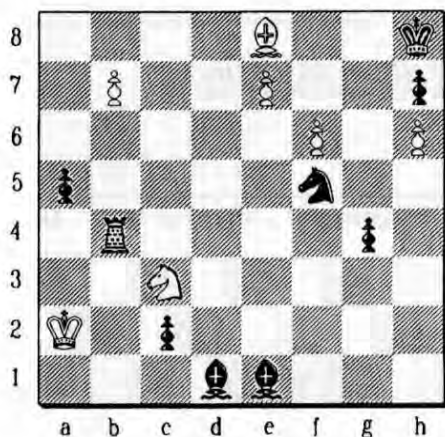
Gioco apparente: 1. ... ♙e4/♖e4; 2. ♙c1/♖e3 + ♙c4/♖c4; 3. ♖e3#/♙c1#

Gioco reale: 1. ♖h1 minaccia ♖d5#

1. ... ♙e4/♖e4; 2. ♖e3/♙c1 +

La chiave concede due case di fuga al ♖ nero; si ha inversione di mosse tra le due fasi, sfruttando l'interferenza Grimshav e un gioo di inchiodatura.

Ed infine un'applicazione del tema Grimshav al campo degli studi



1. ♔a4 c1=♗+; 2. ♕a3 ♖:e7; 3. ♜:e7 ♕:a4; 4. ♖b5 ♜b3+; 5. ♕:a4 ♜b4+; 6. ♕:a5 ♜e4+; 7. ♖c3 ♕:c3+; se 7. ... ♖b3+; 8. ♕b5 ♜e5+; 9. ♕b4 ♕g3; 10. b8=♖+ #
8. ♕b5 ♕e5; 9. e8=♖+ #.

C'è un Grimshav in e5, ma prima, alla quarta mossa, c'è stata un'altra interferenza in b5 dovuta al ♖ bianco che si è piazzato sulla casa chiave. Questo è il tema Novotvy, molto vicino al Grimshav, da cui si distingue perchè l'effetto viene provocato sulla casa chiave da un pezzo bianco; la sua cattura da parte di ♕ o ♜ provoca l'interferenza: ma questa è un'altra storia.

Soluzioni del numero precedente

Aleksejev

1. ♕f6 ♕h5; 2. a4 e5; 3. ♕:e5 ♕g4; 4. b4 h5; 5. a5 b:a5; 6. b:a5 h4; 7. a6 h3; 8. a7 h2; 9. a8=♕±

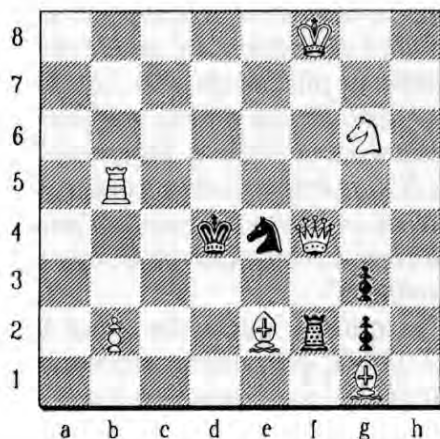
Salkind

1. ♕c2 h:g5; 2. f6 g4; 3. f7 g3; 4. f8=♕g2; 5. ♕:c5±
Se 1. ... h5; 2. g6 h4; 3. g7 h3; 4. g8=♕h2; 5. ♕d5±

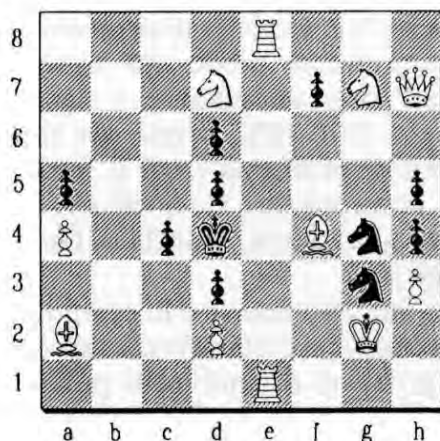
La proposta

In un altro articolo della rivista si riferisce su alcune proprietà legate al movimento del cavallo. Proponiamo due problemi in due mosse che sfruttano l'impossibilità di perdita di un tempo da parte del cavallo e di conseguenza la posizione di zuzwang che si viene a creare.

K.S.Howard-The Falkirk Herald-1927



B.Zappas - Memorial Castellari
1978-80 1° Premio



Bizzarrie scacchistiche

Cosciente collaborazione di un suicida e di un assassino

L'Aiutomatto

di Filippo Mineri

"Si potrebbe pensare ad una nuova forma di scacco matto, nella quale la parte soccombente collabori in tutti i modi alla sua perdita. Perciò il solutore di un tale problema dovrebbe scoprire tra tutte le possibilità delle due parti, quella che condurrebbe al più presto alla sconfitta di una di esse. Si potrebbero verificare così situazioni assai curiose, ingegnose e difficili. E si potrebbe inoltre trovare, in tali problemi, in senso figurato, un'analogia con il concetto cristiano di aiutare il proprio nemico".

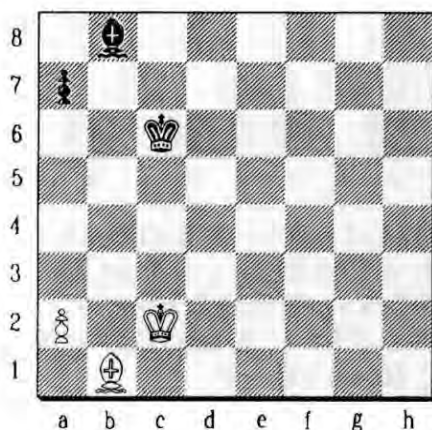
Fu in questo modo che Max Lange (1832-1899), giocatore, problemista e teorico tedesco, commentò il suo primo aiutomatto al momento della pubblicazione (diagramma 1)

Il problema acquista un assoluto valore storico essendo stata la prima composizione che si conosca su questo genere di bizzarrie.

Max Lange ha avuto senz'altro l'intuizione che tale modello di problema potesse prendere piede, ma dovettero passare circa settant'anni, e siamo intorno al 1920-1930, prima che questo genere di problema trovi il favore di tutti i compositori, sia quelli che si dedicano ai cosiddetti "scacchi di fantasia" che gli altri.

Alla sua affermazione in campo mondiale contribuì certamente la raccolta di 100 problemi di aiutomatti pubblicata da A.C.White in uno dei libri della sua

Diagramma 1 - M.Lange 1854 - Hm #3



1. a3 ♖b7; 2. ♔a2 ♔a8; 3. ♔d5 + #

Da notare che qui la prima mossa è al B. Solo in seguito con l'evoluzione del problema la prima mossa nell'aiutomatto passerà al N. Questo lavoro risulta demolito da altre soluzioni, ma questo fatto passa in second'ordine rispetto al valore storico dell'opera.

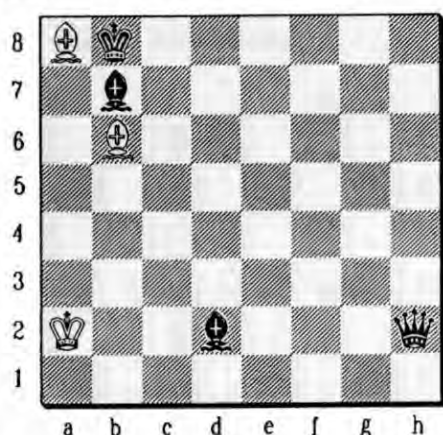
serie natalizia: il "Cospiracy. A selection of helpmate problems" nel Natale del 1935 (diagramma 2)

Importanti riviste di tutto il mondo cominciarono a bandire concorsi su tali bizzarrie (anche l'Italia Scacchistica iniziò, nel 1932), concorsi che continuano tutt'oggi.

L'aiutomatto fece comparsa nel 1972 anche nel primo campionato mondiale a squadre di composizione, il WCCT, rimanendo ai nostri giorni un tema problemistico tra i più importanti e seguiti.

L'aiutomatto è una bizzarria nella quale il Nero muove per primo e collabora con il B. affinché questi possa mat-

Diagramma2 - O. Wurzburg 1933 - Hm#3



1. ... ♖c8; 2. ♖g1 ♖e3+; 3. ♖g2 ♖a7; 4. ♖:h2# (soluzione unica)

Il fortissimo problemista americano compose questo grazioso lavoro espressamente per il volume *Conspiracy*

tarlo nel numero di mosse stabilito dall'enunciato. Con il passare del tempo, grazie all'estro e alla fantasia, i compositori diedero origine a varie tipologie di aiutomatti che dai loro ideatori prendono appunto il nome. Si distinguono vari sistemi, tutti miranti a introdurre varianti dopo un'unica mossa iniziale o addirittura più varianti (o chiavi). Ad oggi si possono così riassumere in tre grandi fasce

- Aiutomatto Diretto
- Aiutomatto Inverso
- Aiutomatto Reciproco

L'aiutomatto diretto è in assoluto il tipo di problema (tra i tre) più usato dai compositori e si divide a sua volta nei seguenti sottosistemi:

1) *Classico*: detto anche a soluzione unica: è un tipo di problema che consta di una sola sequenza di mosse nere e bianche: attualmente, almeno per i due mosse, non è più utilizzato (*diag.1*)

2) *Newmann*: questo tipo di sistema è

il preferito dagli autori, lo si ottiene con diverse prime mosse seguite ciascuna da una sola continuazione (*diag.2*)

3) *Onitii*: In questo sistema ad una sola prima mossa seguono più mosse bianche, ciascuna delle quali dà luogo ad una sola continuazione. (*diag.3*)

4) *Barthelemy*: Ad una sola prima mossa nera e ad una sola prima mossa bianca seguono più mosse nere ciascuna delle quali dà luogo a una sola continuazione. (*diag.4*)

5) *Gussopulo*: Ad una sola prima mossa nera seguono più mosse bianche, ciascuna seguita da più continuazioni. (*diag.5*)

6) *Dawson*: Dalle diverse chiavi seguono diverse mosse bianche ciascuna delle quali con continuazione unica.

7) *Kardos*: Dalle diverse chiavi seguono diverse mosse bianche ciascuna delle quali con più continuazioni.

8) *Hernitz*: Le diverse chiavi danno luogo a ramificazioni simili a quelle del Gussopulo.

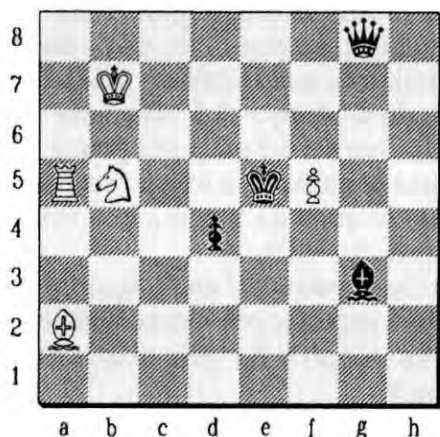
L'aiutomatto inverso viene chiamato Duplex; in questo tipo di problema una o più soluzioni che iniziano tratto del Nero conducono al matto al re nero mentre quelle che iniziano col tratto al bianco si concludono col matto al re bianco. (*diag. 6*)

L'aiutomatto Reciproco è conosciuto anche col nome di Graz, dal nome del tedesco Grazerhilfmatt e si differenzia dagli altri sistemi perchè anche il N., con la sua ultima mossa, deve poter dare matto al B.

Problemi leggermente diversi sono infine costituiti dagli aiutomatti in serie e dagli aiutostalli mentre non si deve confondere l'aiutomatto con l'automatto che risulta essere un problema di tipo diverso.

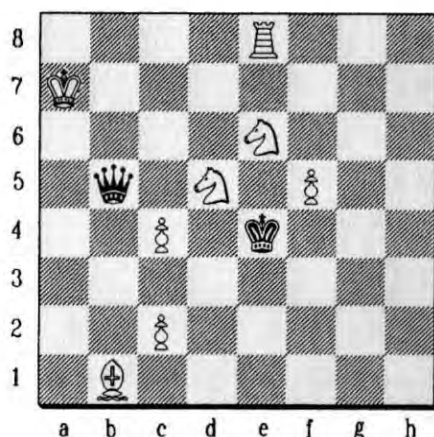
Ma questa è un'altra storia.

Diagramma 1
J. A. Schiffman 1930



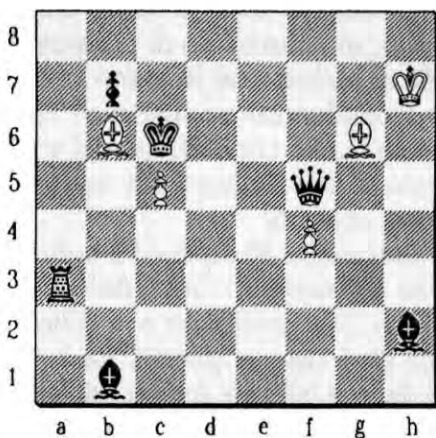
1. ... ♖b3; 2. ♔c7 ♕d5+; 3. ♘d6#

Diagramma 2
A. Lundstrom 1980



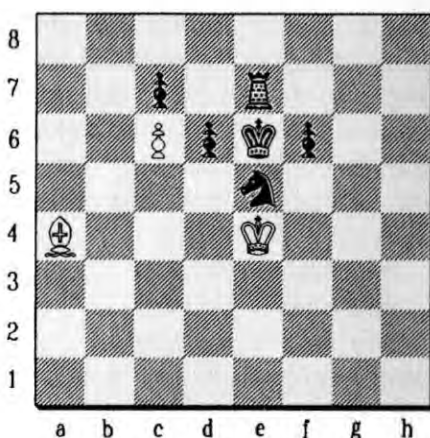
1. ... ♖e8; 2. ♘d4 ♖e5; 3. c3#
1. ... ♖b1; 2. c3 ♖d3; 3. ♘d4#

Diagramma 3
Brogi 1965



1. ... ♖d5; 2. f5 ♕d6; 3. ♕e8#
1. ... ♖d5; 2. ♕c2 ♖d3; 3. ♕a4#

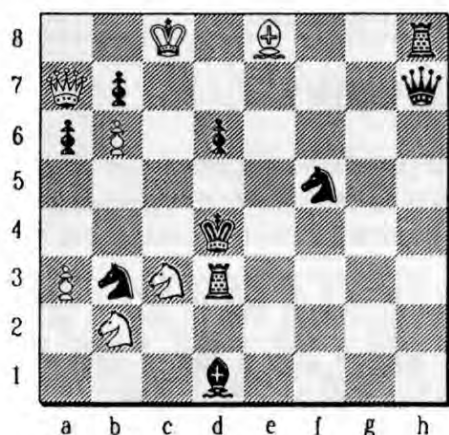
Diagramma 4
Crippa 1976



1. ... ♘d7; 2. c:d7 c5; 3. d8=♘#
1. ... ♘d7; 2. c:d7 ♖e8; 3. d:e8=♖#

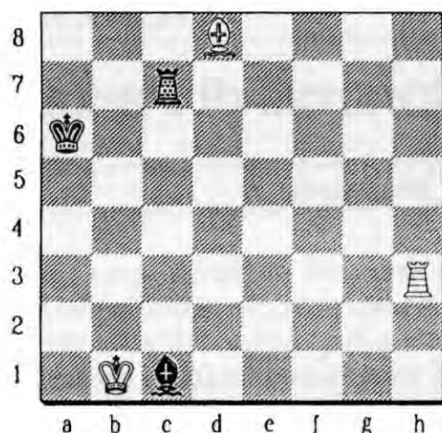
Ultimissima. Filippo Minieri si è recato in Uzbekistan, per un corso di perfezionamento sull'analisi retrograda presso l'Università di Samarkanda. Presto avremo buone e sue nuove.

Diagramma 5 - Castellari 1964



1. ... ♖c5; 2. ♙:a6 ♜bd4/♜fd4/♜d4; 3. ♜:d3#/♜ba4#/♙b5#
 1. ... ♖c5; 2. ♙:b7 ♜bd4/♜fd4/♜d4; 3. ♜:c4#/♜ca4#/♙c6#

Diagramma 6 - Muller 1977



1. ... ♖b2; 2. ♜h5 ♜b7; 3. ♜a5#
 1. ♜h2 ♖a3; 2. ♜a2 ♜c1#

Di corsa

Campionati italiani semilampo.

Vittoria di Sermek con 7.5 nell'Open, 2/9 Komarov, Schneider, Barbero, Novikov, Mariotti, Arlandi, Mahdy, Zelic. Mariotti primo degli italiani è il nuovo campione italiano semilampo.

Vittoria del torinese Lampic (8.5) nei candidati; di Stantic (8) nei 1a Naz.; Nelli (8) nei seconda Naz.; 1-2 Morano e Mauceri (8) 3N-1S; Esordienti Marinescu 8,5; Femminile Agosto 8,5, Gramignani 8; Seniores 1-2 Palmiotto e Eynard 7; Under 16 Pagnoncelli 8.

Campionato Italiano a squadre.

In questa prima edizione si è assistito ad un campionato di serie A davvero combattuto e ricco di colpi di scena. In testa fino al 4° turno si trovava, infatti, l'Averno Tekna di Napo-

li. L'ultimo turno vedeva la sconfitta dei napoletani contro la forte squadra di Marostica, grande favorita della vigilia. A causa di questa sconfitta i napoletani si vedevano superare, nella classifica finale, da ben altre tre squadre oltre a Marostica, venendo così relegati al quinto posto. Nel frattempo la MC Microcomputer, ovvero l'Accademia Romana Scacchi, vincendo 4 a 0 con il D.L.F. Steinitz di Roma raggiungeva al 1/2 posto ex-aequo Marostica. Era pertanto necessario uno spareggio per stabilire quale delle due formazioni dovesse diventare la squadra campione d'Italia. Prevale Marostica nello spareggio, grazie alla decisiva vittoria di Belotti su Marinelli.

di Dario Mione

Controlli di Parità con il Cavallo

Cartesium

I controlli di parità sono uno degli strumenti più potenti che la matematica mette a disposizione di varie discipline: essi vengono utilizzati ad esempio nella dimostrazione dell'irrazionalità della radice quadrata di 2, nel controllo della correttezza della trasmissione dei dati e non è da molto che il mio vecchio Olivetti risponde ai tentativi di accensione con un preoccupante messaggio di "parity error on system board". Questi strumenti di controllo si basano fondamentalmente sull'estrema facilità di riconoscimento di un numero pari da uno dispari e su alcune elementari proprietà di questi numeri.

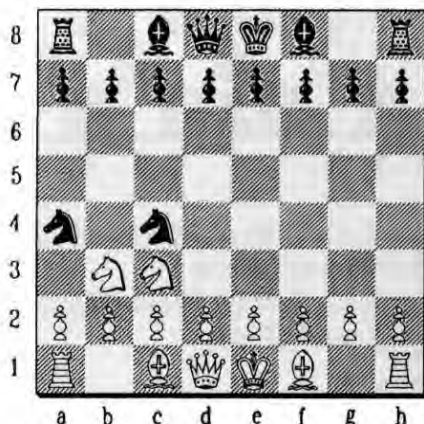
Anche sulla scacchiera vi è un pezzo suscettibile di semplici controlli di parità, questi è il Cavallo e questa proprietà può essere matematicamente espressa dal seguente

Teorema: *Un Cavallo, partendo da una casa, può tornarvi solo dopo un numero pari di mosse.*

La dimostrazione può essere effettuata notando che la casa su cui si sposta un cavallo deve necessariamente essere di colore diverso da quella di partenza, quindi se esso si trova su casa bianca, tutte le mosse d'ordine dispari lo portano su casa nera mentre quelle d'ordine pari su casa bianca. Si osservi che il cavallo è l'unico dei pezzi sulla scacchiera che, in generale, gode di questa proprietà.

Le implicazioni di questo fatto sono notevoli e permettono di risolvere sva-

riati problemi. Il primo che viene proposto è il seguente: nella posizione del diagramma a chi tocca muovere?

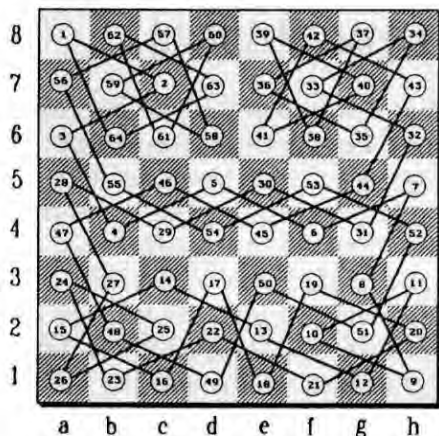


Per rispondere non necessita un'analisi retrograda sulla posizione ma è sufficiente un semplice controllo di parità: poichè il Bianco ha un cavallo su casa bianca e l'altro su casa nera deve avere eseguito sicuramente un numero pari di mosse (è facile verificare che è indifferente che il cavallo attualmente su casa bianca sia o meno quello che lo era all'inizio) mentre il Nero avendo entrambi i cavalli su casa bianca deve avere eseguito un numero dispari di mosse; pertanto è il Nero che deve muovere.

Si noti, per i più pignoli, che anche le Torri, nella posizione indicata, soddisfano alla stessa proprietà di parità del cavallo e sono quindi ininfluenti.

Un secondo problema, sul quale sarà interessante tornare in un prossimo numero della rivista, riguarda quello che viene chiamato giro chiuso del Cavallo: è possibile che un Cavallo, partendo da una qualsiasi casa di una scacchiera $m \times n$, attraversi tutte le case della scac-

chiera una sola volta tornando alla casa di partenza?

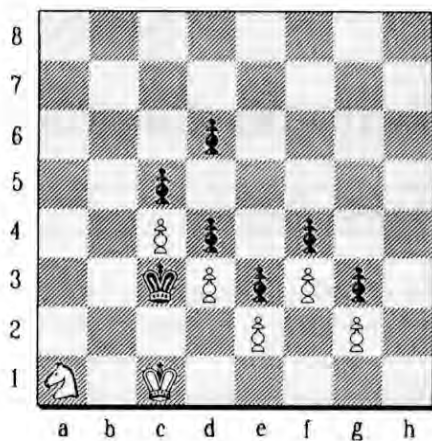


Uno degli innumerevoli cammini chiusi del cavallo sulla scacchiera 8*8

Bene, se vi proporranno questo problema per una scacchiera 7*7 non sarà necessario che ricorriate ad estenuanti tentativi, ma sarà sufficiente una considerazione di parità: per tornare su una stessa casa un cavallo ha bisogno di un numero pari di mosse; se le case della scacchiera sono dispari la cosa non sarà possibile.

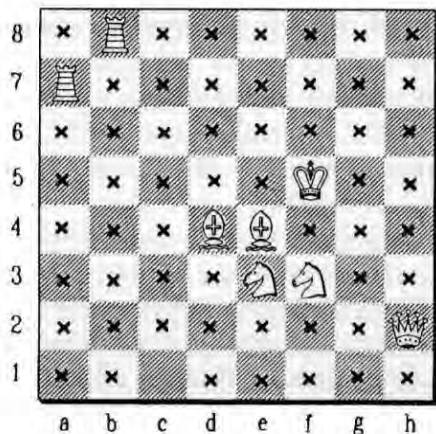
Nella pratica del gioco la proprietà di parità del cavallo si esprime nell'impossibilità di compiere manovre di triangolazione o, il che è equivalente, nell'impossibilità di perdere un tempo con tale pezzo.

Così nella posizione del diagramma seguente se il tratto fosse al Nero il Bianco non avrebbe difficoltà a vincere: il piano più semplice per la vittoria dovrebbe essere pertanto quello di perdere un tempo. Anche qui la semplice considerazione di parità, estensibile in questo caso anche al Re bianco, ci conduce a concludere sull'impossibilità della manovra e pertanto a giudicare pari la posizione.



La sfida dell'ultimo numero, vale a dire posizionare sei regine su una scacchiera 6*6 dotata di striscia riflettente non poteva essere vinta, infatti è l'unico caso in cui non esiste soluzione.

Il problema del massimo attacco è invece notissimo e si ritrova su qualsiasi testo di ricreazioni matematiche. Come si vede nel diagramma è possibile posizionare i pezzi in modo che una sola casa sfugga al loro controllo.



Può sembrare strano, ma se si suppone che gli Alfieri possano essere posizionati su case di ugual colore esiste una soluzione che copre tutte le case.

Strategie dei programmi scacchistici

Angelo Torchitti

Su queste stesse pagine (n.6 del 1991 e n.1 del 1993) si è riferito sulle tecniche a disposizione di un elaboratore per valutare una posizione e sui problemi insiti nella matematizzazione del vantaggio di una posizione. La funzione di valutazione non è però sufficiente a caratterizzare la *strategia*^{a)} di gioco di una macchina; occorre infatti un meccanismo decisionale delle mosse che tenga conto sia dell'enorme numero di varianti che si generano a partire da una posizione, sia della limitatezza di tempo a disposizione per l'esecuzione di una mossa, sia della fase attuale della partita (apertura, mediogioco, finale).

Affronteremo brevemente il problema della strategia di un programma nel mediogioco limitandoci ad alcuni aspetti classici, anticipando che questo è il campo in cui più veloci sono le innovazioni degli studiosi, a tal punto da rendere estremamente arduo un aggiornamento sui più recenti sviluppi e idee in materia.

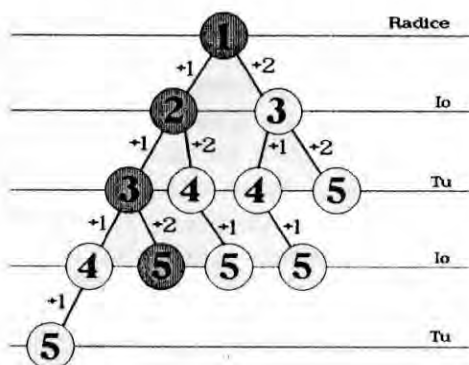
I problemi in cui è individuabile una situazione iniziale e un obiettivo finale al quale sia possibile pervenire mediante la ripetuta applicazione di scelte prese da un insieme finito si affronta, da un punto di vista informatico, ricorrendo ad una particolare struttura detta albero. La situazione iniziale viene chiamata

radice e le possibili scelte costituiscono i rami. Le situazioni intermedie che si vengono a creare vengono detti nodi e da essi possono generarsi ulteriori ramificazioni sino a raggiungere stati finali generalmente coincidenti con l'obiettivo proposto. Il numero massimo di obiettivi intermedi necessari per raggiungere, dalla radice, l'obiettivo prefisso, viene detto profondità dell'albero.

Da un punto di vista teorico è abbastanza semplice analizzare simili problemi decisionali utilizzando il modello dell'albero; è infatti sufficiente, partendo dalla situazione iniziale, sviluppare tutte le alternative possibili estendendo l'albero sino alla profondità necessaria affinché tutti i possibili percorsi raggiungano l'obiettivo. Le cose sono solamente un pò più complesse quando si analizza un gioco a due persone in quanto uno dei due contendenti cercherà di allontanare l'altro dal suo obiettivo. Se però il gioco è caratterizzato da un numero limitato di alternative possibili ed ha una durata breve, la costruzione dell'albero consente di analizzare il gioco in modo completo. Un esempio è costituito dal diagramma seguente che mostra l'albero completo del gioco del 5: in questo gioco partendo dall'uno vince, tra due avversari, chi per primo raggiunge il cinque sommando al numero raggiunto una o due unità. Si osservi che l'analisi dell'albero consente di in-

a) Il concetto di strategia è importantissimo nella teoria dei giochi ma allo stesso tempo è uno dei più controversi. In questo articolo si terrà la definizione di E.S.Venttsel in cui "si intende per strategia l'insieme completo dei principi che determinano le scelte in tutte le situazioni che possono presentarsi nel corso del gioco".

dividuale anche il cammino che condurrà, in questo caso il primo giocatore, alla vittoria (variante principale).

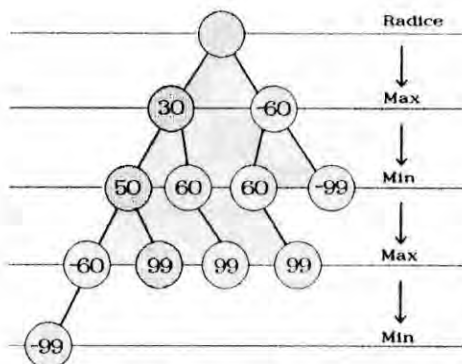


L'albero del gioco del 5.
Evidenziata in neretto la variante principale

Il gioco degli scacchi non soddisfa però le due proprietà sopra esposte: la durata media di una partita è di circa 80 semimosse e le possibili scelte sono circa 30 per posizione. Ne consegue l'impossibilità pratica di costruire l'albero completo del gioco, quello cioè avente come radice la posizione iniziale e come obiettivo il matto o la patta (si pensi che, accettando i valori medi citati, l'analisi dell'albero condotta ad una profondità di sei semimosse richiederebbe l'esame di 729 milioni di posizioni!). La scelta delle tecniche necessarie per ovviare a tale impedimento caratterizza la strategia di gioco di un programma.

Un primo metodo, suggerito dai primi studi di SHANNON, consiste nello sviluppare l'albero in modo completo solo fino ad una determinata profondità; questo tipo di approccio caratterizza la strategia di gioco Brute Force. Poiché i nodi terminali dell'albero che così si ottiene non saranno necessariamente tutti costituiti da posizioni obiettivo vie-

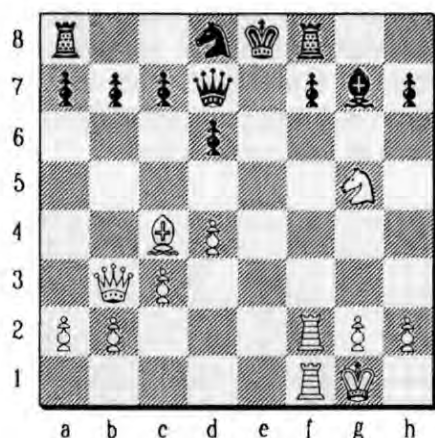
ne richiama una valutazione della posizione che consenta di stabilire, tra le tante, quella che apporti il maggior vantaggio. Una volta stabilita una misura del vantaggio delle posizioni intermedie la scelta della variante principale viene realizzato con un metodo particolare detto Minimax, basato sul fatto che un giocatore tenterà di massimizzare il proprio vantaggio mentre l'avversario tenterà di minimizzarglielo.



Una volta noto il vantaggio di ogni nodo dell'albero per il giocatore che ha il tratto, la variante principale si costruisce scegliendo il nodo con valore massimo se muove il primo giocatore, quello con valore minimo se muove il secondo. Si osservi che questa tecnica conduce a risultati coerenti solo se la valutazione numerica delle posizioni è affidabile

Il vantaggio del metodo Brute Force consiste nel fatto che l'analisi è eseguita, relativamente alla profondità fissata, in modo completo tenendo conto di tutte le possibili varianti anche quelle apparentemente più improbabili (la tecnica è indispensabile nei problemi di matto in n-mosse). Lo svantaggio sta nell'elevato numero di posizioni che devono essere analizzate e di conseguenza nell'elevato tempo macchina richiestoi per portare a termine l'elaborazione della mossa. Un problema ancora maggiore (P.Ciancarini, *I giocatori Artificiali*, Mursia 1992) si incontra quando

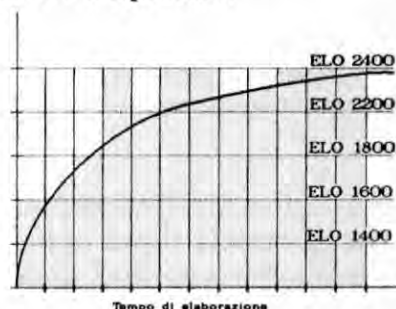
l'analisi della macchina termina su posizioni turbolente (l'autore citato chiama così quelle posizioni in cui la parte che ha il tratto può dare scacchi o catturare pezzi).



"In questa posizione, con una ricerca profonda quattro semimosse, si trova la variante 1. ♖:f7+ ♜:f7; 2. ♜:f7 ♞:f7; che viene valutata vantaggiosa per il N. (un pezzo in cambio di un ♜) e quindi viene scelta come variante principale. In realtà, continuando per altre tre semimosse si trova che dopo 3. ♞:f7 ♝:f7; 4. ♝:f7+ il B. ha ottenuto grande vantaggio materiale. Questo problema viene chiamato effetto orizzonte e vale per qualunque visita parziale dell'albero di gioco: oltre l'orizzonte dell'albero il programma non vede nessuno sviluppo."

La strategia BruteForce ha comunque dato risultati eccellenti nella pratica del gioco a tal punto da aver pesantemente influenzato anche campi di indagine diversi dal gioco degli scacchi. Esperimenti condotti da Ken Thompson su Belle (IS n.6 del 1992) portarono a ritenere la profondità dell'analisi un fattore determinante per la valutazione della forza di un programma di gioco giungendo a quantificare in circa duecento punti ELO l'aumento della forza di una

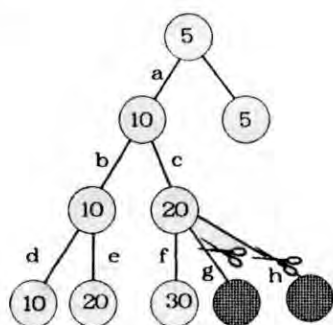
macchina per ogni aumento di una semimossa nella profondità dell'albero delle varianti. Questo risultato non è comunemente accettato a livello scientifico non essendovi una dimostrazione del fatto che un aumento continuo della profondità in un senso conduca ad una variazione della forza di gioco nello stesso senso. Sono interessanti al proposito le considerazioni di M. Bottai (*Torre e Cavallo*, Aprile 1993) che in particolare commenta le indicazioni della curva riportata.



La curva rappresenta tipicamente l'andamento della forza di gioco di un programma all'aumentare del tempo di riflessione. I valori massimi variano da programma a programma ma l'aspetto grafico della curva rappresentativa non cambia. Dal suo esame si deduce che l'ELO di un programma non può superare un determinato valore neppure aumentando significativamente la profondità di analisi.

"E' convinzione diffusa fra gli esperti che ogni mezza mossa corretta in più si riesce a far calcolare al programma il suo ELO cresca di circa 200 punti. Se si fanno un po' di conti si vede subito che per ogni mezza mossa in più le posizioni derivanti da mosse legali sono mediamente 38. Ammettiamo pure che i sistemi di eliminazione delle mosse inutili funzionino bene e che questo numero scenda ad un valore medio di 15. E' facile calcolare che per avere quei famosi 200 punti ELO si dovrebbe aumentare di 15 volte i tempi di attesa..."

Le tecniche di eliminazione di cui Bot-tai parla servono per ridurre il numero di posizioni da esaminare: la prima di queste è costituita dal Taglio Alfabetico: questa tecnica consente di eliminare dall'albero percorsi sicuramente svantaggiosi: una sua spiegazione può essere data attraverso il seguente esempio pratico:



Il taglio alfabetico in uno dei suoi aspetti più semplici. Le due varianti *abd* e *abe* sono state analizzate e di esse si posseggono i rispettivi valori. La variante *acf* è stata analizzata e il suo valore è superiore a quelli delle due precedenti. Non è necessario analizzare le varianti *acg* e *ach* che possono pertanto essere "tagliate". Questo taglio è giustificato dalla considerazione che l'avversario, probabilmente, non giocherà la variante *c* poichè conduce sicuramente a un vantaggio superiore (per il primo giocatore) che non la variante *b*. Tutto ciò va bene ovviamente, solo se la funzione di valutazione è attendibile.

Un secondo modo di procedere è quello di non costruire completamente l'albero ma sviluppare solo alcune sue parti seguendo opportune regole scacchistiche. I primi che tentarono di sviluppare un programma del genere furono A. Bernstein, M. de Roberts, T. Arbuckle e M. A. Belsky attraverso il "Programma Bernstein". (H. C. Opfermann, *Gli Scacchi con il computer*, Mursia 1980).

Essi, per ogni posizione che si verifi-

cava, si ponevano otto domande in successione:

1) Il Re è sotto scacco? Se sì il programma dovrà appurare se lo scacco è doppio o in caso contrario, se è possibile catturare il pezzo che dà scacco o, altrimenti se è possibile una casa di fuga. Se la risposta alla domanda 1 è un NO allora si prosegue con le domande successive.

2) L'equilibrio materiale può essere migliorato attraverso il guadagno di materiale, accettando una perdita di materiale o mediante uno scambio alla pari? Se la prima possibilità è verificata si immagazzina la mossa in un "magazzino di possibilità".

Se a questo punto, tra tutte le mosse immagazzinate, il programma, con la funzione di valutazione non trova una mossa accettabile, si prosegue con le domande:

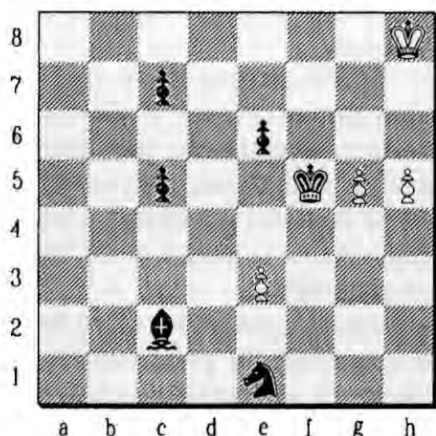
- 3) E' possibile l'arrocco?
- 4) Si può sviluppare un pezzo leggero?
- 5) Si possono occupare linee aperte?
- 6) Si possono occupare con pezzi minori case deboli?
- 7) Si può muovere un Pedone?
- 8) Si può muovere un pezzo?

"Tutte le mosse che rispondono a tali domande vengono poste nel magazzino delle possibilità e poi scelte in base alla funzione di valutazione. Il programma raggiungeva così una profondità di analisi di due mosse analizzando solo 2800 posizioni."

Il metodo utilizzato si dimostrò efficace e diede origine ad un nuovo tipo di strategia detta espansione euristica.

Uno dei più famosi difensori di questa strategia fu M. Botvinnik che collaborò alla costruzione di un programma, Pio-

neer, che, a detta dei realizzatori, "non avrebbe dovuto neppure costruire l'albero delle posizioni ma avrebbe deciso la mossa in base ad equazioni che simulassero le conoscenze scacchistiche^(b)". Il progetto Pioneer non ebbe seguito e l'unico esempio di analisi descritto è il seguente (P. Ciancarini, già citato):

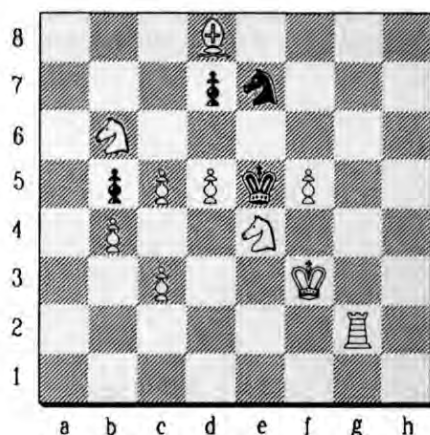


La variante vincente è 1. g6 ♔f6; 2. g7 ♔h7; (Se 3. ♔h7 ♖f3; con la minaccia ♖g5+) 3. e4! ♖f3; 4. e5+ ♖:e5; 5. ♔:h7 ♖f7; 6. g8=♔ ♖g5+; 7. ♔:g5+! ♔:g5; 8. h6 c4; 9. ♔g7 c3; 10. h7 c2; 11. h8=♔ c1=♔; 12. ♔h6+ e vince.

Secondo Botvinnik il programma scoprì questa variante analizzando meno di 200 mosse.

Il metodo dell'espansione euristica presenta comunque svantaggi rispetto a quello della ricerca cieca, il principale è che molte continuazioni non vengono neppure prese in considerazione pur essendo spesso importanti. Esistono al riguardo studi che confrontano i risultati dei programmi: da essi si deduce che la forza di un programma dipende

in primo luogo dalla profondità di analisi che non dall'ampiezza delle sue conoscenze scacchistiche. La debolezza dei metodi euristici si evidenzia inoltre nella soluzione di problemi:



In questa posizione il programma (Fritz2) dichiara il matto in tre mosse con 1. ♔c7+ d6; 2. ♔:d6+ ♔:f5; 3. ♖g5#. Peccato però che il matto sia in sole due mosse: 1. ♖d6 ♖:f5; 2. ♖f7#.

Nel caso particolare il risultato finale non è cambiato, ma è innegabile che la variante più forte sia stata tagliata.

Attualmente i programmi per elaboratori usano entrambi gli approcci: prima analizzano in modo cieco sino ad una fissata profondità e poi iniziano, sulle posizioni raggiunte, un'analisi di tipo euristico. Molte altre tecniche sono state ideate per ridurre drasticamente il numero di varianti da esaminare; rimandiamo chi fosse interessato al già citato libro di P. Ciancarini o, per notizie più aggiornate, agli articoli dell'ICCA Journal.

b) L'argomento in questione è estremamente complesso ma, dal punto di vista logico/matematico altrettanto interessante. Qui basterà ricordare che qualunque gioco a due persone, ad informazione completa, formulabile nella forma "Il primo giocatore muove e vince in non più di n mosse" ammette la ricerca di soluzioni generali con il metodo delle equazioni logiche (B.D'Amore, *Applicazione delle equazioni logiche alla teoria dei giochi*, Bollettino U.M.I. 1971, 46,67, Bologna).

Shogi

a cura della redazione

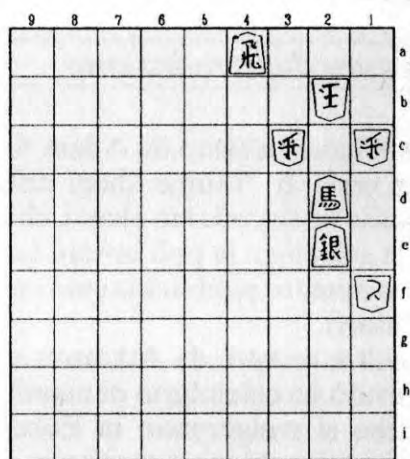
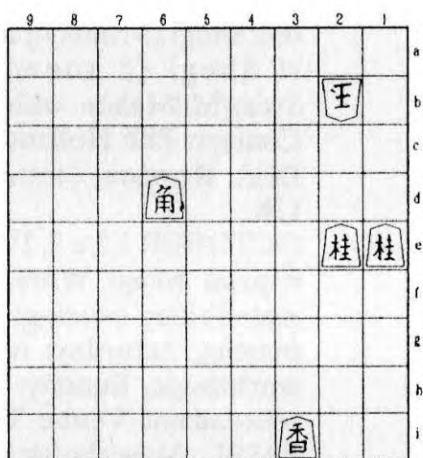
Abbiamo ricevuto da Adam Atkinson una serie di Tsume-Shogi difficili, di seguito ne riportiamo alcuni, chi trovasse la soluzione la può inviare (sul prossimo numero pubblicheremo i nomi dei solutori).

Inoltre sempre da Atkinson abbiamo ricevuto un calendario di manifestazioni che si svolgeranno in Europa, che pensiamo possano interessare.

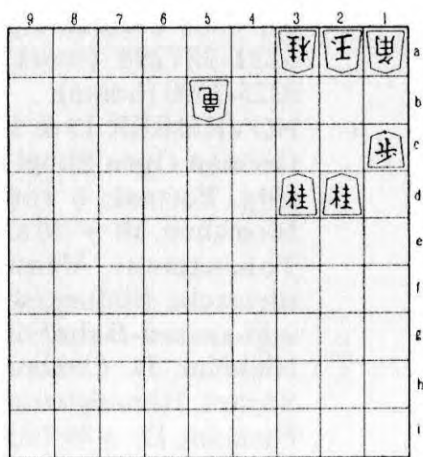
- **JULY 12, 1993: Mechelen Tournament.** Format: 1 day. 4 rounds Swiss. Contact: Eddy Verhaeven, Kouter 29, 2811 Leest, B. +32-15-201728.
- **AUGUST 12-15, 1993: European Championship.** Format: 8 rounds Swiss, round one Thursday evening and last round Sunday morning with play-offs or 1-st place if necessary. 1h + 30 s. First group for invited dan-players only. Grand Prix Tournament. Venue: Jeugdherberg Ockennburgh, Monsterseweg 4, 2553 RL Den Haag, NL. Contact: Reijer Grimbergen, Oude Groenewoudseweg 162, 6524 WD Nijmegen, NL. +31-80-221270
- **AUGUST 21, 1993 (probably): Gent Blitz Shogi Tournament.** Format: 1 day. 8 rounds. Contact: Karel Berkers, Beekstraat 125, 9031 Drongen, B. +32-91-260456.
- **SEPTEMBER 11, 1993: Royston Shogi Congress.** Format: Two coinciding one day tournaments:

one Shogi (3 rounds) and one Tori Shogi (5 rounds) event. Swiss/McMahon with handicaps. Contact: Phil Holland, 94 Green Drift, Royston, Herts SG8 5BT, UK.

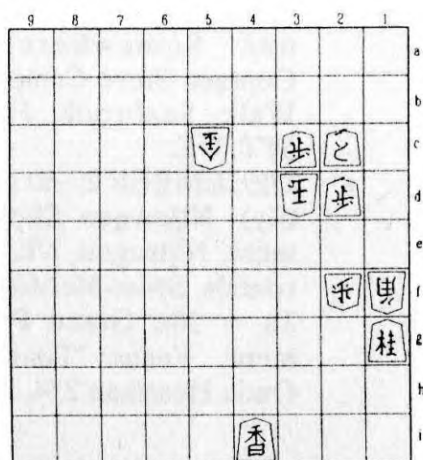
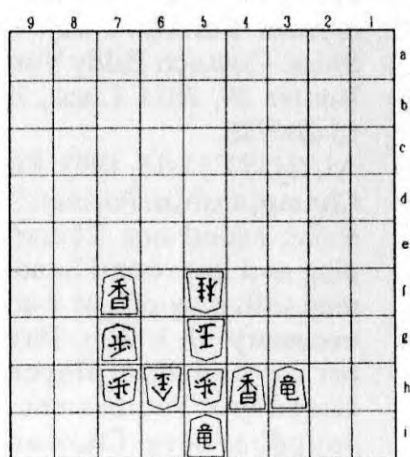
- **OCTOBER 1,2,3, 1993: 2nd European Shogi Workshop.** Format: Friday evening: videos and playing, Saturday: lectures and workshops, Sunday: quick play tournament. Venue: The Operon, EMBL, Meyerhofstrasse 1, 6900 Heidelberg, D. Contact: John Kennedy, EMBL, Postfach 10 22 09, 6900 Heidelberg, D. +49-6221-387298 (work) or +49-6223-3690 (home).
- **NOVEMBER 13 & 14, 1993: 3rd German Open Shogi Championship.** Format: 6 rounds Swiss-McMahon. 1h + 30 s. Grand Prix Tournament. Venue: Gesamtdutsche Bildungsstaette, Himmighausen-Bahnhof 57c, 3493 Nieheim, D. Contact: Reinhold Soelter, Himmighausen 37a, 3493 Nieheim, D. +49-5238-484
- **DECEMBER 3 & 4 1993: Kent Shogi 10 Year Anniversary Tournament.** Format: Unknown. Venue: Somewhere in Kent. Contact: Steve Campbell, 9 Ian's Walk, Seabrook, Hythe CT21 5TT, UK.
- **DECEMBER 27-30 1993 (probably): Nijmegen Shogi Tournament, Nijmegen, NL.** Format: 8 rounds, Swiss-McMahon, 4 days, 1h + 30s. Grand Prix Tournament. Venue: "Timmerhuis", 1e Oude Heselaan 254, Nijmegen.



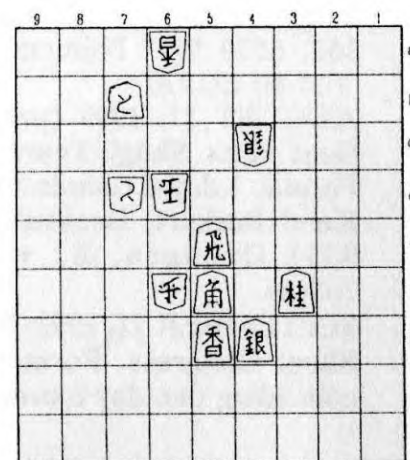
1 桂



1 桂 1 飛



2 金 1 角



1 角

Lezione di Xiangqi

Quarta lezione del corso per principianti

Il ruolo offensivo del Re nel medio gioco

di Marco Gandolfo

Rispetto al *collega* scacchista, che può virtualmente portarsi su qualunque casa della scacchiera, il Re nello Xiang Qi dispone d'una possibilità di movimento assai limitata: solo i nove punti posti all'interno del Castello possono essere da esso occupati; se poi si considera che gli è consentito di muovere solo lungo le ortogonali, si potrebbe aver l'impressione di aver a che fare con una figura estremamente debole, pronta solo a fuggire gli attacchi nemici.

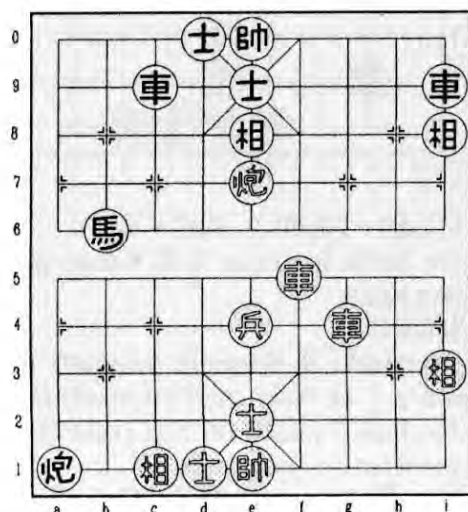
In realtà, grazie alla regola che proibisce ai due Re di *guardarsi* ¹, il raggio d'azione di tale pezzo non è affatto circoscritto al proprio maniero, ma si proietta, nel senso letterale, all'interno della roccaforte avversaria, consentendogli dunque di svolgere effettivamente un decisivo ruolo nel finale di partita, similmente a quanto avviene negli Scacchi, ed in talune posizioni di mediogioco, aspetto questo quasi completamente sconosciuto nella pratica della *versione occidentale* ².

Nel centro di partita, l'attiva partecipazione del monarca alle operazioni d'attacco, quando è possibile, si manifesta mediante il relativo decentramento del Re, ossia grazie alla sua collocazione lungo le linee *d* ed *f*.

Questa posizionatura ha, il più delle volte, lo scopo di incrementare la pressione sull'angolo basso del Palazzo avversario, (punti d1, f1, d0, f0), e

conseguentemente, laddove è possibile, sfondare le *Porte* della guarnigione antagonista, colpire o deviare parte della guardia reale, i 炮, fino a giungere al Re nemico.

Iniziamo ad esaminare tali aspetti appoggiandoci ad una prima semplice esemplificazione:



1. 炮gf4

prende di mira f0 minacciando matto.

1. ... 馬i0 2. 車f1

ottenendo il terzo controllo dell'angolo basso del Palazzo nemico;

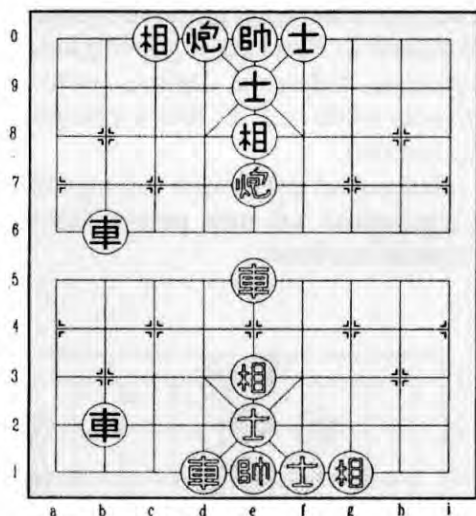
2. ... 馬c1 3. 炮f0 + 炮f0 4. 炮f0#

Su questo tema si basano svariate combinazioni d'attacco, esaminiamone alcune tra le più significative.

La posizione equilibrata materialmente, vede vincere il Rosso grazie

all'attiva collocazione dei propri pezzi, segnatamente della ♖e7; il possesso della linea *d* fa il resto ...

diagramma 2



1. ♖d0+! ♕d0 2. ♖d5+ ♕e0
ora entra in scena il ♕ Rosso per la
botta finale
3. ♕d1!

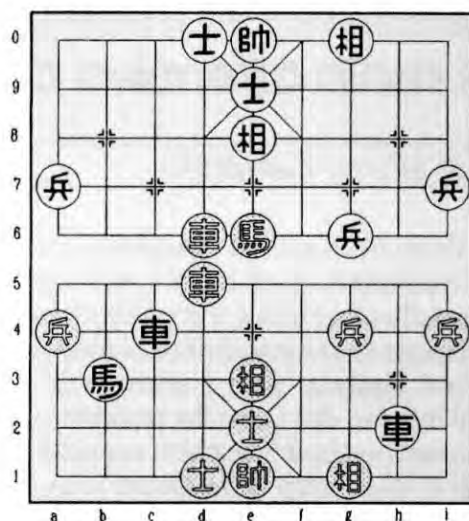
ottenendo il dominio assoluto della
linea *d*, al Nero nell'impossibilità di
difendere il punto d0 non resta che un
improduttivo "controgio" ...

3. ... ♖b1+ 4. ♕d2 ♖b2+ 5. ♕d3
♖c2 6. ♖d0#

Si osservi che risulterebbe inefficace il
tentativo: 1. ♖ed5? a causa di 1. ... ♖d6!,
(e non 1. ... ♖:d1?? 2. ♕:d1 che ricon-
durrebbe alla linea principale) ed ora 2.
♖:d6 ♖:d6 3. ♖:d6 ♖b1+ condurrebbe
a gioco corretto, alla patta, sia in caso di
4. ♖d1 ♖:d1 5. ♕:d1 che dopo 4. ♖d1
♖b7.

L'esempio illustrato dal diag. 3 vede il
Rosso cogliere i frutti dell'ottima collo-
cazione dei propri attaccanti; in questo
caso la "danza" si realizza sia sulla linea
d che sulla *f*.

diagramma 3



1. ♕f8+!!

porta obbligatoriamente il ♕ Nero
fuori dalla sua *tana* ... infatti se ora 1. ...,
♖f8?? 2. ♖d0+ ♕e9 3. ♖5d9#

1. ... ♕f0 2. ♖f5

seguiamo la soluzione fornita dal testo
cinese da cui è tratto lo studio in esame,
ma segnaliamo 2. ♖f6 come seguito più
preciso.

2. ... ♕d4 3. ♖ff6 ♖f8

il nero cattura a malincuore il ♕, in
questo modo infatti viene a mancare il
contatto, e dunque la mutua difesa dei
♖♖; d'altra parte il Rosso minacciava:
4. ♕h7+ / ♕g9 matto.

4. ♖d0+

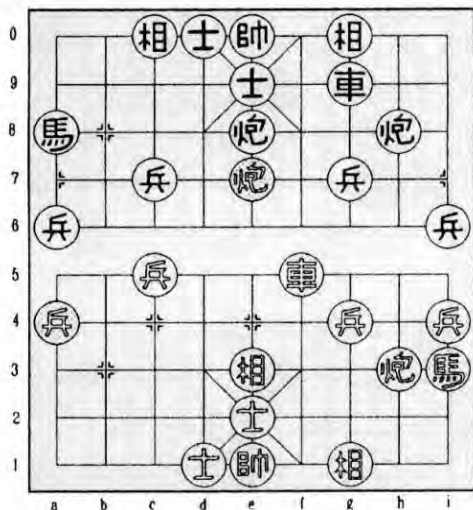
e non 4. ♖f8+?? ♕e0 ed il Nero tira
una boccata d'ossigeno

4. ... ♕f9 5. ♖d9+ ♕f0 6. ♖f8+ ♕e0
7. ♕f1

e l'apporto del ♕ Rosso è decisivo ...

Anche in questo caso il partito attac-
cante, il Rosso, mediante il contributo
del proprio ♕ va all'assalto dell'angolo
basso del Castello nemico:

diagramma 4



1. ♖f1! ♜h0 2. ♙i5!

la continuazione più incisiva che prepara l'entrata in scena del ♙ Rosso

2. ... ♙i5

altre continuazioni: 2. ... ♙i9 3. ♙h5! ♜i0 4. ♙g7 ♜h0 5. ♙h5! ♜i0 6. ♙i7! ♜h0 7. ♙g8 ♙g9 8. ♙h6! ♜i0 9. ♙i8! ♙h9 10. ♙h0 l'obiettivo è finalmente raggiunto: la ♜ Nera è tagliata fuori dalla difesa del punto f0; oppure 2. ... ♙g8 3. ♙h5 ♜i0 4. ♙i7! ♙h8 5. ♙g8! ♙h3 (non 5. ... ♙g8 per 6. ♜h0+ ♜i8 7. ♙f0#) 6. ♙h0! ♜i8 7. ♙i8 ♙h8 8. ♙f0# infine si consideri: 2. ... ♙b6 3. ♙h5 ♜i0 4. ♙g7 ♜h0 5. ♙i8!! ♙i9 6. ♙h6 ♜i0 7. ♙g8 7. ... ♙h9 8. ♙h0! ♙c8 9. ♙f0#

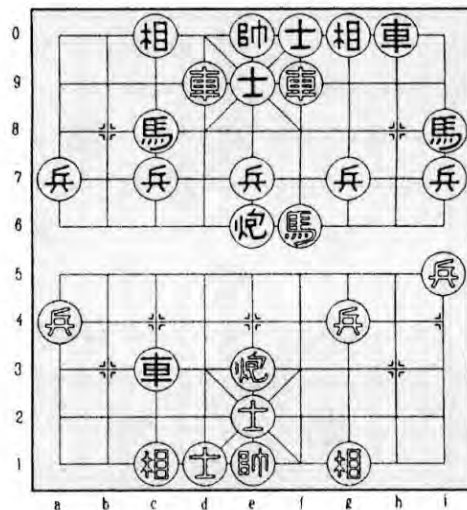
3. ♙h5!! ♜i0 4. ♙g7 ♙h5

se 4. ... ♜h0 5. ♙i8! ♙i9 6. ♙h6 ♜i0 7. ♙i3 ♙h5 8. ♜i0+ ♙i0 9. ♙f0#

5. ♙i8!

ed il Nero è perduto sia dopo: 5. ... ♙g4 6. ♙h0 ♜i8 7. ♙i8 ♙g0 8. ♙g9+ ♙g9 9. ♙f0# che 5. ..., ♙i9 6. ♙i3! ♙i5 (se 6. ... ♙i8 7. ♜i0+ ♙i0 8. ♙f0#) 7. ♙g9+ ♙g9 8. ♜i0+ ♜i8 9. ♙f0#

diagramma 5



talvolta lo spostamento sulla linea d o f del ♖ può unire insieme esigenze difensive ed offensive; è il caso della seguente posizione presa da *Vittorie Esemplari* (la 35ª partita).

1. ♙e8! ♙h1

se 1. ... ♜e8?? 2. ♜e8+ ♙f8 3. ♙fe9#

se invece: 1. ... ♙e3 2. ♙c9 ♙b3+ 3. ♙f1 ♙b9 4. ♙de9+ ♙d0 5. ♙f0#

2. ♖f1!

para il matto e attiva il ♖ sul Palazzo Nero

2. ... ♙g1+ 3. ♖f2 ♜c6 4. ♙f0+ ♙f0 5. ♙g9 #

un esemplificazione assai elegante è offerta dalla posizione rappresentata nel diag. 6

1. ♙g9+ ♖f0 2. ♙f6+ ♜f8 3. ♙ef5!

minacciando 4. ♙f8+ ♙f8 5. ♙f8#

3. ... ♖f9

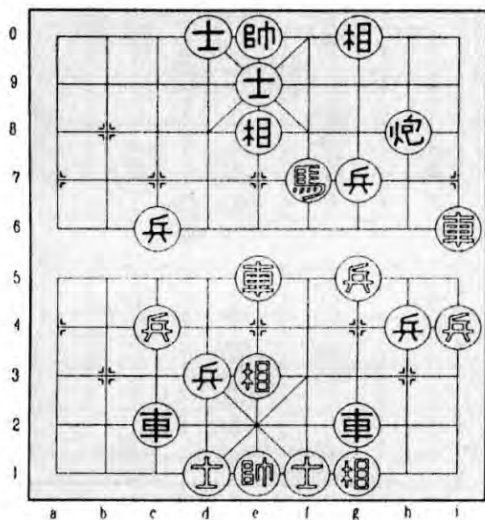
apparentemente il Nero sembra aver tamponato l'attacco

4. ♙fe2!

una mossa stupenda! si pongono le condizioni per l'entrata in scena del ♖ e si consolida la difesa.

4. ... ♙e3

diagramma 6



il Nero dal canto suo non sta certo a guardare e gioca le sue carte: se ora 5. ♖f1 frettolosamente, seguirebbe 5. ... ♜g1+ 6. ♕f2 ♞e2+ 7. ♚e2 ♜g2+ 8. ♕f1 ♜c1+ e matto alla successiva.

5. ♙e3 ♜i2 6. ♕f1 ♜i1+ 7. ♕f2 ♜i4 8. ♜f8+ ♚f8 9. ♜f8+ ♕e9 10. ♜f9+ ♕e0 11. ♜d9 #

il Rosso nonostante l'inferiorità materiale ha il predominio del lato sinistro e cerca di far valere il possesso della linea d; è seguito:

1. ♜e3 ♜i6? 2. ♜e7 ♜b4 3. ♕d1 ♜c3+ 4. ♕d2 ♜b1+ 5. ♕d1

e il Nero si è arreso dopo aver giocato 5. ... ♜b0. Infatti 6. ♜c9 risultava decisiva.

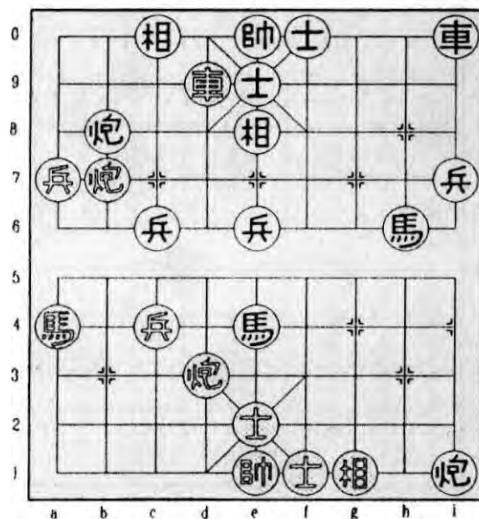
Ritorniamo al diag. 7 per un momento: Come avrebbe dovuto giocare il Nero dopo 29. ♜e3?

Analizzate da soli ... !

Note

¹ I due Re non possono trovarsi sulla medesima linea, se, tra di essi non vi sono altri pezzi; questo implica neces-

diagramma 7



sariamente che se il Re Nero ad es. è sulla linea e, l'avversario non potrà che essere confinato sulla linea d o f.

² Per le rarissime eccezioni consultare l'articolo **Sua maestà al lavoro** di Filippo Minieri, I.S. n° 3, 1992.

Notizie

- Il 6 aprile 1993, a Pechino, si è costituita la Word XiangQi Federation. Era presente anche una delegazione italiana, che ha preso parte ai lavori preparatori, aderendo alla W.X.F. solo informalmente, non essendosi ancora costituita ufficialmente la F.I.X.
- Domenica 4, luglio 1993, si è svolto a Milano un'incontro per valutare la possibilità di costituzione della F.I.X, pochi i presenti (Guberti, Veronesi, Bellucci, Gandolfo, Bellavita). Nessuna decisione operativa è stata presa, anche se è opinione diffusa che qualche forma organizzativa debba essere attivata.

Movimento dei pezzi nello Xiangqi

Movimento dei pezzi nello Shogi

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

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

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

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

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

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

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

Regole generali

Chi si trova in stallo perde la partita

Chi lascia il Re in presa perde la partita

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

E' proibito lo scacco perpetuo.

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

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

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

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

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

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

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

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

Regole Generali

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

I pezzi avversari catturati possono essere 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.

Idiogrammi	Italiani	Cinese	Alfabetici
	GENERALE (Comandante)	SHUAI	
	CANNONE (Bombarda)	PAO	
	GUARDIA (Mandarino)	SHI	
	CARRO (Torre)	CHIE	
	SOLDATO (Pedone - Fant)	HONG	
	CAVALLO	MA	
	ELEFANTE (Alfiere)	XIANG	

chog.	simb.	It/Eng/Chog.	chog.	simb.	It/Eng/Chog.
	K	Re King Oukou		P	Pedone Pawn Fu
	G	Oro Gold Kin		P	Pedone-promosso To-Kin
	S	Argento Silver Chin		S	Argento-promosso Nari-Chin
	R	Torre Bishop Hoku		B	Torre-promossa Kyu
	H	Alfiere Knight Koku		B	Alfiere-promosso Toku
	N	Cavallo Horse Kin		N	Cavallo-promosso Nari-Kin
	L	Lancia Lance Kyu		L	Lancia-promossa Nari-Kyu

