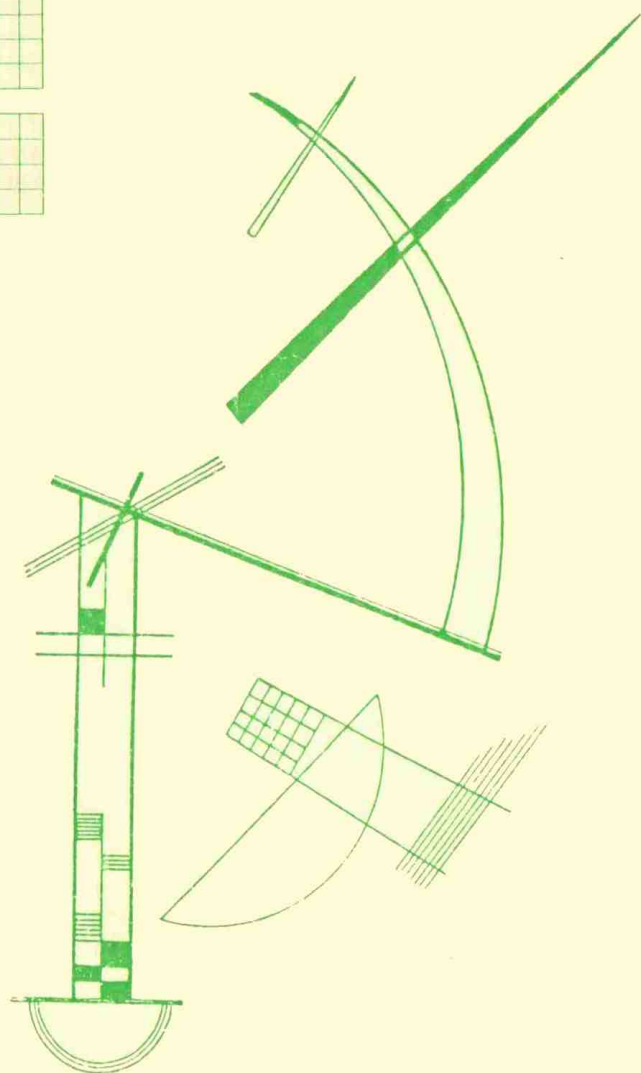
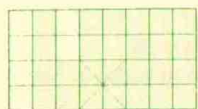
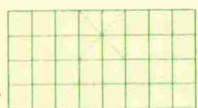


informazione SCACCHI





2
1994



Informazione Scacchi

Rivista Bimestrale - Anno IV - 1994
Registrazione del Tribunale di Bergamo n. 33 del 03.07.1991
Stampato in proprio

Direttore Responsabile
Bellavita Guido

Proprietà editoriale
Associazione Bergamo Scacchi

Redazione
Bresciani Nicola
Bonforte Marcello
Corso Sergio
Cuppin Alessand
Di Paolo Marco
Eynard Valdo
Gandolfo Marco
Minieri Filippo
Mione Dario
Pegoraro Giorgio
Rigamonti Stefano
Torchitti Angelo

Sede
via Baracca 4, 24123 Bergamo
Tel./Fax 035/241097

Hanno collaborato:
Tommaso Minerva

In copertina:
Composizione dell'artista cinese
Yu SiYue ispirata allo XiangQi.

Sommario

Storia

- Dal Porfirogenneta a Malalas
di Franco Pratesi 3

F.S.I.

- Assemblea elettiva
di Valdo Eynard 7

Tornei

- Filettino
di Valdo Eynard 9
- Linares 1994
a cura della redazione 19

Matematica e scacchi

- Figure geometriche e Torri ubria-
che
Cartesium 34

Problemi

- Gli studi dei grandi maestri
di Alessandro Cuppin 35

Scacchi e computer

- La generazione delle mosse
di Angelo Torchitti 40

Xiangqi

- L'occhio dell'Elefante (parte 2 ^)
di Marco Gandolfo 44

Shogi

- L'apertura nello Shogi
di Stefano Rigamonti 47

Scacchi per corrispondenza

- Partita
di Marco Di Paolo 51

DAL PORFIROGENNETA A MALALAS

Franco Pratesi

Come visto nello studio precedente, Da Clodius al Porfirogenneta, si può assumere che verso il Mille i Bizantini praticassero due tipi di gioco su scacchiera circolare, uno con gli stessi pezzi degli scacchi, l'altro con pezzi corrispondenti ai sette pianeti. Questi due giochi ci interessano soprattutto perché si presentano come varianti intermedie fra giochi più noti, che sarebbero più difficili da mettere in relazione. Il primo gioco ha un ovvio riferimento negli scacchi comuni, praticati sulla scacchiera quadrata di 64 case, anche se in questo schieramento le zone interposte fra i pezzi sono due e separate. Il problema a quale tipo sia da dare la priorità se lo posero già i commentatori arabi che, descrivendo la variante bizantina, riportarono l'opinione corrente che gli scacchi circolari sarebbero posteriori. Volendo difendere un'origine astronomica degli scacchi, sarebbe più probante poter invece sostenere che la variante circolare ha preceduto l'altra, eventualmente in combinazione con pezzi diversi, come nel secondo tipo o in altri ancora.

Assai più difficile è trovare un riferimento preciso al secondo gioco, di tipo astronomico. Tanto per cominciare, non se ne conoscono specifiche testimonianze archeologiche. In realtà, scacchiere circolari antiche non sono rare; una era già presente fra quelle famose del tempio di Kurna nell'antico

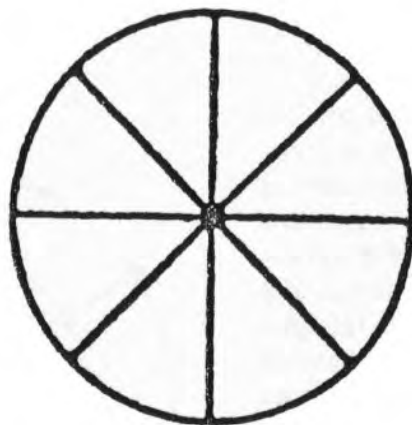


Figura 1

Egitto; diverse altre sono state conservate, divise di solito in otto settori con angoli di 45°, Fig. 1. Si tratterebbe però di una variante su base circolare ancora di un'altra "scacchiera", quella del filetto semplice, che normalmente conosciamo su base quadrata, sempre divisa in otto settori con angoli di 45°. Il passaggio da 8 case a 12 può essere stato semplice, ed anche quello del gioco da filetto ad altro tipo, ma dovremmo trovarne delle documentazioni. Invece le scacchiere circolari divise in 12 settori non sembrano essere state comuni, neanche nella versione di scacchiere circolari divise in sei settori suddivisi a loro volta in senso circonferenziale, come avviene per esempio nel gioco indiano di *petwa*, Fig. 2.

Se si passa all'esame dei documenti

letterari, bisogna distinguere fra quelli arabi ed i precedenti di epoca classica. Nella letteratura specifica araba compare a volte citato il gioco di *al-falakiya*, di questo tipo, di incerta origine, Fig. 3. Per quanto riguarda le epoche precedenti, si trova che alcuni antichi riferimenti potrebbero essere interpretati ad indicare un gioco su scacchiera circolare di questo tipo, ma si possono anche interpretare, e di fatto così sono stati solitamente interpretati, come indicanti il *nard* o un altro simile gioco appartenente alla grande famiglia della tavola reale. In ultima analisi, non è neppure da escludere che il gioco astronomico bizantino-arabo sia solo una ricostruzione da parte dei letterati del tempo, nata sulla base di una interpretazione, letterale ed erronea, di alcune tradizionali descrizioni simboliche che sarebbero in effetti da riferire al *nard*.

Sarà quindi utile approfondire lo studio di questi riferimenti per capire a quale variante vanno attribuiti ed in particolare quanto indietro nel tempo si possano spingere le testimonianze sul gioco astronomico. Il punto di partenza è il passaggio del Porfirogenneta, a cui si era giunti nello studio precedente; da qui si può cercare di risalire ancora più

indietro nel tempo. Per uno che possiede al riguardo poco più della preparazione del liceo classico, dà un senso di sollievo il potersi muovere una volta tanto nell'ambito della lingua greca antica, invece che di quelle sanscrita, persiana, cinese o araba, che tanto frequentemente incontriamo nello studio della storia delle origini dei giochi di scacchiera.

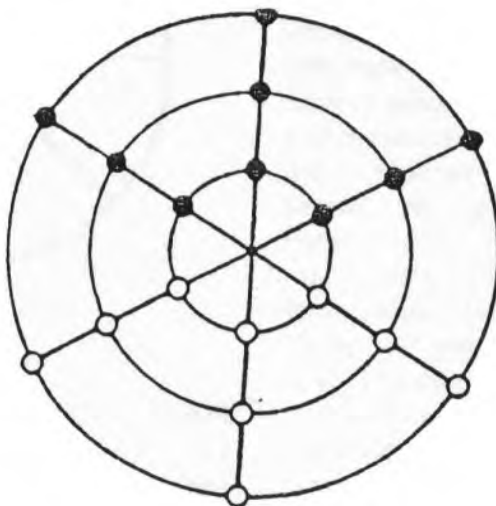


Figura 2 Pretwa

Studiando la letteratura bizantina si trova che il trattato del Porfirogenneta sui personaggi del ciclo troiano è una compilazione basata su testi più antichi. Risalire il percorso delle varie trascrizioni non è un'impresa facile, anche perché di testi simili ne incontriamo un

certo numero. La storia della letteratura popolare bizantina del Beck, appartenente ad una collana prestigiosa, ci informa a p. 167 che furono addirittura due le vie seguite per la trasmissione di queste versioni tradizionali. Di una prima via furono responsabili i cronisti, e tra questi vengono citati Malalas, Giovanni di Antiochia e Costantino Manasses; dell'altra i filologi, e vengono citati Giovanni Tzetzes, Isacco Porfirogenneta, Senachereim, Giorgio Lekapenos e Niceforo Gregoras. Non sono esattamente gli autori greci che ci hanno inse-

gnato a scuola e converrà ridurre all'essenziale i testi da confrontare.

A restringere il campo degli autori, si può considerare il contributo dello Hinck che, pubblicando il testo del Porfirogenneta, collega il passaggio in questione con quelli quasi identici presenti nelle opere di Suidas, di Malalas e di Kedrenos o Cedrenus. A questo punto il compito di confrontare i testi diventa possibile anche per noi: il Suidas è l'autore di un noto repertorio enciclopedico bizantino che, in qualche ristampa, si può trovare nelle maggiori biblioteche (il passaggio in questione si trova, praticamente inalterato, alla voce *tabla*). I testi corrispondenti sia di Malalas che di Kedrenos sono stati ripubblicati nella *Patrologia graeca* del Migne, anche questa di possibile consultazione. Anche le date di queste opere sono interessanti. Kedrenos è considerato a cavallo fra i secoli XI e XII, quindi di poco posteriore al Porfirogenneta. Il Suidas sembra invece alquanto precedente, essendo attribuito alla metà del X secolo. Ma quello che più ci colpisce, per l'antichità della testimonianza, è Malalas, ritenuto di origine siriana e vissuto all'incirca fra il 500 ed il 570.

Particolarmente utile si rivela l'auto-

revole contributo di Lamer che, in poche righe sature di riferimenti ed abbreviazioni, mette praticamente in fila questi ed altri contributi. L'inizio del paragrafo non è molto incoraggiante per la nostra ricerca: "Una spiegazione che vorrebbe essere filosofica dell'essenza interiore del gioco di tavoliere si trova presso Giovanni di Antiochia..." e già di seguito con riferimenti bibliografici abbreviati anche a Malalas, Ke-

drenos, Porfirogenneta, Suidas, Eustazio, Svetonio, Diodoro di Megara e Clearco. La situazione non si presenta favorevole, già con quell'intento pseudofilosofico attribuito al nostro passaggio che preferiremmo invece di veder considerato come valido documento storico;

ma in piena frustrazione ci fa all'improvviso sprofondare la frase finale del paragrafo, dopo l'elencazione di tanti riferimenti greci: "Una versione araba del testo, più chiara che in Suidas e perciò importante in Hyde 254-6." Insomma, ancora una volta, se proprio vogliamo saperla diritta, bisogna ricorrere all'arabo e leggere in un manoscritto della Bodleiana un commento di Al Séphadi all'opera Toghrâi "Lam-yato'l Agjam", del dottissimo Ibn Chelikân (o almeno la corrispondente traduzione latina dello stesso Hyde).

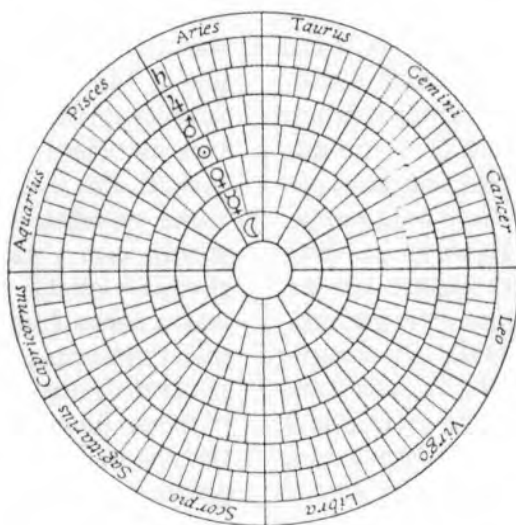


Figura 3 Gioco astronomico

Mi sono preso la briga di confrontare quasi tutti i vari trattati interessati ed in particolare la grafia esatta della descrizione del gioco di Palamede e dei suoi ingredienti nelle opere ricordate. In questi libri, sia pure di varia natura, il passaggio che ci riguarda è praticamente identico: le varianti esistenti non lasciano supporre un intervento voluto di modifica al testo. A parte quell'unico riferimento arabo, siamo sempre rimasti in ambito bizantino, ma ora si può anticipare di molto la stesura originaria di questo testo, infatti Malalas è del secolo VI e Giovanni di Antiochia sembra essere ancora precedente, seppure solo di qualche decennio (a meno che non sia addirittura la stessa persona come volevano alcuni antichi commentatori). Siamo insomma giunti ad una data che sarebbe assai interessante per un gioco di scacchiera di tipo astronomico, essendo di poco precedente al noto episodio dell'imperatore Wu Ti delle fonti cinesi. Viceversa, se si considera che il riferimento valga per il *nard*, la sua data non è straordinaria: si sa già che il *nard* è un gioco più antico.

Bisognerebbe allora capire se, quando, ed in quale misura una scacchiera circolare del genere visto potè essere utilizzata nei giochi classici. Un'ipotesi estrema è che non sia stata MAI utilizzata prima del suo uso documentato a Bisanzio e tra gli Arabi, dopo il Mille; molti storici sembrano essere, almeno implicitamente, proprio di questa opinione, interpretando tutti questi riferimenti come relativi al *nard*. D'altra parte non si presenta accettabile l'altra ipotesi estrema che TUTTI gli antichi riferimenti letterari a giochi considerati di tipo *nard* implicassero invece una scacchiera circolare, anche se molti di

questi stessi riferimenti non sarebbero a rigore incompatibili. Forse la verità sta nel mezzo; comunque, il problema resta attualmente irrisolto e non si sa per certo nemmeno se qualche gioco astronomico su scacchiera circolare fu praticato prima del Mille, insieme a giochi di tipo *nard*.

Si era accennato nello studio precedente alla scarsa fondatezza di un'associazione del numero dei 7 pianeti solamente con la somma dei punti sulle due facce opposte dei dadi usati nel gioco. Ma è solo a giochi praticati su scacchiere circolari che sarebbe plausibile associare pezzi col significato di pianeti. Per il *nard* l'eventuale associazione possibile per i pezzi è notoriamente con i giorni del mese, come presente anche nel riferimento arabo citato sopra (ma non in quelli bizantini!). Purtroppo, volendo associare sette pezzi differenziati ai sette pianeti non abbiamo finora nessun sostegno dal materiale archeologico di provenienza greco-romana.

Anche nella traduzione dell'Allacci i *calculi* andrebbero eventualmente intesi come sette pezzi uguali, che però ben difficilmente si sarebbero fatti rotolare nel pirgo. Una ipotesi avanzata in passato già dal Salmasio per interpretare queste citazioni in una maniera intermedia è che attraverso il pirgo potessero rotolare sia i dadi, usati comunemente tre alla volta, sia gli astragali, usati a gruppi di quattro, per un totale di sette pezzi. Ma anche questa ipotesi si regge male in piedi: non è pensabile a tre dadi più quattro astragali che transitano insieme nel pirgo (che peraltro per gli astragali non risulterebbe essere stato utilizzato).

D'altra parte, che in queste descrizioni possano esistere estrapolazioni abbastanza fantasiose è dimostrato da un'altra similitudine presente nel testo: il pirgo, cioè la torre entro cui i dadi vengono fatti ruzzolare prima di uscire sul piano di gioco, viene esplicitamente inteso a simboleggiare l'altitudine dei cieli. Si deve onestamente riconoscere che la fantasia necessaria per visualizzare questa similitudine non è troppo maggiore di quella richiesta per associare i sette pianeti ai dadi che rotolano avendo sette punti sulle facce opposte!

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

C. Salmasius Historiae Augustae scriptores, VI Parigi 1620.

J.-P. Migne Patrologiae cursus com-

pletus. Patrologiae graecae tomus 97 (Malalas) coll. 191-192; Patrologiae graecae tomus 121 (Cedrenus) coll. 253-254; rist. Brepols, Turnhout, s.a.

H. Lamer "Lusoria tabula" in: Pauly-Wissowa Real-Encyclopädie der klassischen Altertumwissenschaft, Band 13.2. Metzler, Stuttgart 1927.

Ada Adler Suidae Lexicon. Pars IV. Teubner, Lipsia 1935.

H.J.R.Murray History of Board-Games Other Than Chess Clarendon, Oxford 1952.

Hans-Georg Beck Geschichte der Byzantinischen Volksliteratur Beck, München 1971.

Firenze, 6 febbraio 1994.

20 Marzo - Assemblea elettiva della F.S.I.

Le elezioni del nuovo Presidente e del nuovo Consiglio Direttivo della F.S.I., che hanno anticipato di una sola settimana le elezioni politiche, hanno ricalcato, in fase di preparazione e negli esiti, il risultato del 27-28 Marzo.

Ha prevalso chi ha saputo, per scelta di tempo, intima convinzione e, diciamo pure, potenza dei mezzi a disposizione lasciare di sé un'immagine pubblicitaria migliore. Chi si è venduto meglio.

Hanno vinto quelli che hanno promesso di più, che hanno letteralmente percorso tutta l'Italia da nord a sud, che hanno evitato ogni falso pudore nel far comparire la propria immagine sulle prime pagine dei rotocalchi. Chi non ha visto Mariotti col chess-base, Passerotti con qualche computer o la Romano in bella evidenza su "Torre e Cavallo"?

Insieme a Mariotti, presidente, passa

quasi al gran completo il suo staff di collaboratori, la cordata romana, mentre i lombardi raccolgono le briciole con la Franca Dapiran e Placido Judicello. Eppure la qualità del messaggio non era, in questo caso, sostanzialmente diversa.

Cambiano anche i luoghi della politica scacchistica, analogamente, ma con inversione di capitale, a quello che vediamo avvenire nella politica *tout-court*. Quello che prima si decideva a Milano tra via Lodi (casa di Palladino), via Piatti (sede della Milanese e della Federazione) e via De Amicis (Judi Club), da questo momento in poi si deciderà a Roma tra la Redazione di Torre e Cavallo, la Sede della casa editrice Prisma e le abitazioni dei vari Mariotti, Passerotti e Romano.

Ma le elezioni sono soprattutto numeri, vediamoli allora questi numeri e, se

siamo capaci, estrapoliamoli:

Per la carica di *Presidente* **Mariotti**
368 Capece 232, per consigliere
Romano 417 (quasi un plebiscito)
Ravagnati 392 (giusto riconoscim.to)
Campioli 354 (la continuità)
Gueci 346 (Il maestro di Palermo)
Rosino 326 (malgrado fosse assente)
Passerotti 311 (la telematica...)
Dapiran 304 (arbitro internaz.)
Gaoni 242 (l'uomo nuovo, Macerata)
Judicello 232 (l'uomo dei bilanci)
Sorgo 227 (giovane, di Udine)
Primi dei non eletti nell'ordine:
Longo e Capece.

Adolivio, il perdente, l'Ochetto della situazione, forse non ha creduto sufficientemente nella possibilità di riuscire vincitore. Ha avuto troppe titubanze. Si è fatto troppi scrupoli. E' stato poi visibilmente danneggiato dal sistema di votazione che prevedeva un'unica tornata, per il presidente e per i consiglieri. Gli sarebbe andato meglio un doppio turno alla francese. Come consigliere non ha ottenuto neppure tutti i voti che aveva preso come presidente. Continuerà con la sua benemerita rubrica di informazione scacchistica sulla "Voce" di Montanelli.

C'è da dire che anche il settore arbitrale è retto da un laziale: Cesetti, responsabile anche del Televideo, una istituzione utilissima, che però dovrebbe poter seguire con maggior puntualità la vita scacchistica nazionale.

Ma vediamo le otto immediate realizzazioni (1994-1998) del programma Mariotti :

1 Incrementare le relazioni con il Coni: per poter usufruire delle strutture che l'Ente mette a disposizione in ogni regione; ottenere stages di preparazione tecnica e psico-fisica per i nostri migliori giocatori; disporre presso il Coni

di un ufficio marketing addetto alla ricerca di sponsorizzazioni.

2 . Federazione con amministrazione manageriale

3 . Ottimizzare la segreteria federale: con servizi che forniscano in tempi ridotti informazioni a livello nazionale ed internazionale es. indirizzario aggiornato dei giocatori a disposizione degli organizzatori di tornei; consulenza fiscale, ecc.

4. Istituzione di un bollettino federale

5. Costruire insieme un modello omogeneo di organizzazione interna dei circoli e di azione verso realtà esterne per la diffusione dell'immagine e dell'attività scacchistica.

6 . Ricognizione programmata e continuativa della volontà dei circoli su argomenti fondamentali allo scacchismo italiano e riproduzione di tale volontà in ordini del giorno per riunioni del Consiglio Federale.

7. Formulazione di un programma didattico-agonistico di base coinvolgendo strutture già operanti nel settore da proporre alle Istituzioni Scolastiche per ampliare l'interesse amatoriale.

8. Fondare Scuole di scacchi di perfezionamento sul territorio nazionale.

Non resta che dire due parole su Palladino, che ha voluto presenziare brevemente all'assemblea per leggere la sua relazione malgrado fosse, visibilmente, in non buone condizioni di salute. E' stato acclamato Presidente Onorario della F.S.I. Un lunghissimo applauso è stato il doveroso riconoscimento per quanto ha fatto per lo scacchismo italiano. Il nostro augurio è che possa riprendersi rapidamente perchè il movimento scacchistico ha ancora bisogno di uomini come lui.

Valdo Eynard

Filettino: 53° Campionato italiano

Vittoria di Godena dopo un appassionante testa a testa con Belotti.

Due campioni due stili.

di Valdo Eyuard

Curione - Belotti

La tabella illustra meglio di qualsiasi parola quello che è stato l'andamento del torneo di Campionato.

Bruno e Michele hanno entrambi vinto 7 partite e ne hanno pareggiate 4. Entrambi sono rimasti naturalmente imbattuti.

Di più: i singoli risultati sono stati quasi tutti uguali. L'unica differenza è che Bruno ha pattato con Arlandi e vinto con Rossi, mentre Michele ha vinto con Arlandi e pareggiato con Rossi. Questo gli ha permesso di riconquistare il titolo di campione italiano per la seconda volta successiva, ma lo ha giustamente indotto, mentre ancora stava ricevendo gli applausi, a proporre di far disputare in casi come questo un match di spareggio. Naturalmente non si poteva più far nulla per questa occasione, resta un simpatico gesto sportivo di riconoscimento del valore del suo grande avversario.

1. e4 c5;

Curione (Elo Fide 2195) maestro di Bari è teoricamente il più debole tra i partecipanti al 53 campionato italiano. Arriverà 10 su 12 con 3 punti ed una sola vittoria (con Arlandi). Per Bruno, 3 per Elo Fide alla pari con Contin (2420) dopo Godena e Arlandi una partita che bisogna cercare di vincere.

2. ♖f3 d6; 3. ♘b5 + ♘d7; 4. ♘:d7 + ♙:d7; 5. 0-0 ♖c6; 6. c3 ♖f6; 7. ♙e2 e6; 8. d4 c:d4; 9. c:d4 d5;

Fissa subito il centro.

10. e5 ♖e4;

La struttura dei ♖ è di tipo "francese", ma il Nero non ha il problema dell'♘ su case chiare.

11. ♖bd2 ♖:d2; 12. ♘:d2 ♘e7; 13. a3 0-0; 14. b4 a6; 15. ♖fc1 ♖fc8; 16. ♙d1

Il Bianco dedica le sue attenzioni all'ala di Donna, l'attacco all'arrocco avversario senza l'♘ su campo chiaro non ha molte speranze di successo.

1	Godena	*	1/2	1	1/2	1	1	1/2	1	1/2	1	1	1	9
2	Belotti	1/2	*	1	1/2	1	1/2	1/2	1	1	1	1	1	9
3	Contin	0	0	*	0	1	1/2	1	1/2	1	1	1	1	7
4	Mantovani	1/2	1/2	1	*	0	1/2	0	0	1	1	1	1	6.5
5	Marinelli	0	0	0	1	*	1	1	1/2	1	1	1/2	1/2	6.5
6	Arlandi	0	1/2	1/2	1/2	0	*	1/2	1	1	0	1	1	6
7	Borgo	1/2	1/2	0	1	0	1/2	*	1/2	0	1/2	1	1	5.5
8	Lucaroni	0	0	1/2	1	1/2	0	1/2	*	0	1/2	1/2	1	4.5
9	Rossi	1/2	0	0	0	0	0	1	1	*	1	1/2	0	4
10	Curione	0	0	0	0	0	1	1/2	1/2	0	*	1/2	1/2	3
11	Redo	0	0	0	0	1/2	0	0	1/2	1/2	1/2	*	1/2	2.5
12	Passerotti	0	0	0	0	1/2	0	0	0	1	1/2	1/2	*	2.5

16. ... ♖a7; 17. a4 ♙c1; 18. ♙c1 ♙c8;
19. ♙c2

Una piccola speculazione nel tentativo di tenere la colonna c, se 19. ... ♙a4;
20. ♙c8 +.

19. ... ♙c4!;

Ora il ♙a4 è catturabile.

20. ♙c4 d:c4; 21. ♙c2 b5; 22. a5

Ora la posizione del Nero è chiaramente superiore per via del ♙ passato e delle debolezze dei ♙ bianchi.

22. ... ♖c6; 23. ♙b2

Mossa forzata, se 23. ♙e4 ♙d5! (non 23. ... ♖b4?; 24. ♙a8 + ♙f8; 25. ♙b4) e il Bianco perde materiale.

23. ... ♙d5; 24. ♙c3 ♙e4; 25. h3 ♙d3;

Mentre il Bianco rafforza i suoi punti deboli la ♙ nera *passeggia* indisturbata.

26. ♖e1 ♙f5!;

Massima precisione, all'allettante 26. ... ♙d1; poteva seguire 27. ♙c2 tamponando.

27. ♖c2

Ora 27. ♙c2 non era possibile per 27. ... ♖b4;

27. ... ♙e4; 28. ♖e3 ♙d3; 29. ♖c2 ♙d1 +;

Con pazienza il Nero ha migliorato ulteriormente la propria posizione.

30. ♙h2 h6; 31. ♖e3 ♙b3; 32. ♙c2 ♙b4;

L'obiettivo è stato raggiunto.

33. ♙b4 ♖b4; 34. ♙e4

Tentando il tutto per tutto.

34. ... ♖d5!; 35. ♖d5 e:d5; 36. ♙:d5 ♙d3;

Il Nero non si lascia impressionare dalle minacce avversarie e prosegue nella valorizzazione del suo ♙ passato.

37. e6 f:e6; 38. ♙:e6 + ♙h7; 39. ♙:a6

Ora il Bianco ha addirittura un ♙ di vantaggio!

39. ... c3; 40. ♙b6 c2; 41. ♙c5 ♙c4; 42. ♙f5 + ♙g8; 43. d5 c1=♙; 44. ♙e6 + ♙h8;

dopo 45. ♙e8 + ♙h7; gli scacchi sono finiti.

Godena - Borgo

1. e4 c5;

L'avversario di Godena è il maestro fide Giulio Borgo da Pordenone (Elo Fide 2350) che coincide con la forza media del torneo.

2. ♖f3 e6; 3. c3 ♖f6; 4. e5 ♖d5; 5. d4 c:d4; 6. c:d4 d6; 7. ♙c4 ♖b6; 8. ♙b3 ♖d7; 9. 0-0 ♙c6; 10. ♖c3 ♖8d7; 11. ♙e2 ♙e7; 12. ♙e1 0-0; 13. ♙f4 d:e5; 14. d:e5 ♙c8; 15. ♖d4 ♖d5; 16. ♖:c6 b:c6; 17. ♙g3 1/2

Il Nero rimane con un cavallo centrale praticamente inamovibile e Godena non può chiedere più che una patta alla sua posizione.

Quindi dopo il primo turno Belotti può contare su mezzo punto di vantaggio sul diretto rivale per la vittoria finale.

Mantovani - Godena

1. d4 ♖f6;

L'avversario di Godena, Mantovani è giocatore di tutto rispetto, in buona forma, arriverà 4° perdendo solo alle ultime battute il 3° posto. Il suo Elo fide (2360) lo collocava al 5 posto.

2. ♖f3 g6; 3. ♙f4 ♙g7; 4. ♖bd2 0-0; 5. c3 d6; 6. e4 ♖bd7; 7. ♙c4 ♙e8; 8. a3 ♙h8; 9. ♙e3 e5; 10. d:e5 ♖:e5; 11. ♖:e5 ♙:e5; 12. ♙f3 ♙d7; 13. ♙d4 ♙e7; 14. 0-0 ♙ae8; 15. ♙ae1 ♙c6; 16. ♙d3 a6;

il Nero non può guadagnare impunemente il pedone e4

17. ♙c3 ♖d7; 18. ♙:g7 + ♙:g7; 19. ♙d4 + ♙e5; 20. ♙fe1 ♖f6; 21. ♙:e5 ♙:e5; 22. f3 d5; 1/2

Dopo questo secondo turno il vantaggio di Belotti sale ad 1 punto

Redo - Belotti

1. ♖f3 ♖f6;

L'avversario di Bruno è Nicola Redo di Mestre, ammesso al campionato per la vittoria nel campionato italiano under 20 di Rimini 1993. il suo Elo Fide è 2210 il più basso dopo l'avversario del primo turno. Un'altra partita che bisogna vincere.

2. g3 g6; 3. ♙g2 ♙g7; 4. 0-0 0-0; 5. d3 d6; 6. e4 c5;

Così si rientra in una Siciliana chiusa dove il ♖ in f3 non è proprio il massimo.

7. ♖e1

L'inizio di un piano confuso, il trattamento di queste posizioni passa per la spinta in f4.

7. ... ♖c6; 8. c3 e5;

Più chiare sono le idee del Nero.

9. h3 ♖e8; 10. ♖a3 ♖c7; 11. ♖c2 ♖e6;

Il giro del ♖ è terminato, ora vi sono ben 5 controllori neri su d4!

12. b4 a6; 13. b:c5 ♖:c5; 14. ♖b4

Se 14. d4 ♖a4;

14. ... ♙d7; 15. ♙e3 ♖:b4; 16. c:b4 ♖a4;

Il ♖ in a4 crea problemi al Bianco.

17. ♖b3 ♖e7; 18. ♖ac1 ♖fc8; 19. d4 ♖e6; 20. d5 ♖e8;

Il Nero applica correttamente i principi di Steinitz, creare debolezze strutturali nella posizione avversaria, ora oltre alla debolezza della casa c3, il nero prende di mira e4.

21. ♖d2 b5;

Impedisce ♖c4 e poi ♖b6 e libera nello stesso tempo l'♙ dalla difesa del ♖.

22. ♖b1 f5!; 23. f3 ♖f8; 24. g4 ♙f6; 25. e:f5 g:f5; 26. ♖:c8 ♖:c8; 27. ♖c1 f4; 28. ♖:c8 ♖:c8; 29. ♙d2

L'alleggerimento della posizione vo-

luto dal Bianco mette maggiormente in evidenza le debolezze della posizione es. se 29. ♙f2 ♖c1 +; e il Bianco è semi-paralizzato.

29. ... ♙e8; 30. ♙f1 ♖b7; 31. ♖c3 ♖:c3; 32. ♙:c3

Il Bianco è riuscito a cambiare il fastidioso ♖ in a4 ma ...

32. ... ♙f7;

il bastione d5 viene espugnato.

33. ♖d1 ♖:d5; 34. ♖:d5 ♙:d5; 35. a4 b:a4; 36. ♙b2 ♙:f3;

Ormai la partita è decisa.

37. ♙:a6 ♙d8; 38. ♙f2 ♙d5; 39. ♙b5 ♙b6 +; 40. ♙e1 ♙b3; 41. ♙e2 e4;

quattro ♙ passati sono tanti da fermare e quindi il Bianco decide di abbandonare. 0-1

Belotti - Contin

1. d4 ♖f6;

E' una sfida al vertice. Contin come Bruno ha due punti (vittorie con Marinelli e con Curione) Ha il suo stesso Elo Fide (2420)

2. ♖f3 b6; 3. c4 e6; 4. a3 ♙b7; 5. ♖c3 d5; 6. c:d5 ♖:d5; 7. ♖c2 ♖:c3; 8. b:c3 ♙e7; 9. e4 ♖d7; 10. ♙d3 c5; 11. 0-0 ♖c8; 12. ♖e2 0-0; 13. ♙f4 a5; 14. a4 c4;

Non è un sacrificio perchè il Nero si rivarrebbe su e4 stando meglio, resta da vedere se è vantaggioso per il Nero rinunciare alla tensione centrale

15. ♙c2 ♖c6; 16. ♖ab1 ♖ae8; 17. ♖fe1 ♙d8; 18. ♖b5

Il Bianco ha tutti i pezzi ben piazzati per un attacco all'arrocco corto del N.

18. ... ♙c7;

questa mossa mette in grave difficoltà la regina

19. d5

E il bianco subito ne approfitta

19. ... e:d5; 20. ♖d4 ♖:b5; 21. ♖:b5

♙:f4; 22. ♖g4

Dopo aver dovuto cedere la Donna le difficoltà per il Nero non sono finite

22. ... ♙d2; 23. ♚d1 f5; 24. ♖g3 ♙h6; 25. ♙d6 ♚e7; 26. ♙b7 f:e4; 27. ♖d6 ♚ef7; 28. ♖:d5 ♙f6; 29. ♖:c4 ♙h8; 30. ♖:f7 ♚:f7; 31. ♚d8 + ♙g8; 32. ♙b3 e3; 33. ♙:f7 1-0

Per Contin una partita da dimenticare. Per Bruno un'altro punto conquistato sin troppo facilmente, ma sempre un punto che fa morale. Contin comunque si riprenderà e concluderà con un ottimo terzo posto.

Godena - Redo

1. e4 c5; 2. ♙f3 d6;

Redo è ancora a 0 punti e dovrà aspettare il 6 turno per muovere la sua classifica (patta in 11 mosse con Lucaroni)

3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♙c6; 5. ♙b5 ♙d7; 6. ♙:c6 ♙:c6; 7. c4 ♙f6; 8. ♙c3 g6; 9. 0-0 ♙g7; 10. ♖d3 ♙d7; 11. ♙e3 0-0; 12. ♙d4 ♙e5; 13. ♖e2 ♙d7; 14. h3 ♚c8; 15. b3 ♙c6; 16. ♚ad1 ♖a5; 17. ♙d5 ♚fe8; 18. ♙b5 ♙e6; 19. f4 f5; 20. e:f5 ♙:f5; 21. g4 ♙d7; 22. ♙f2 ♙h8; 23. ♙h1 ♙g8; 24. ♚fe1 ♙h8; 25. ♙g2 b6; 26. ♚f1 e6; 27. ♙dc7 ♚e7; 28. ♚:d6 ♙b4; 29. ♙e1 ♖:a2; 30. ♖:a2 ♙:a2; 31. ♙a6 ♙c6 +; 32. ♙g3 ♙b7; 33. ♙b4 ♙:b4; 34. ♙:b4 a6; 35. ♚:b6 a:b5; 36. ♙:e7 ♙c6; 37. c:b5 ♙d5; 38. ♚d1 ♙b2; 39. ♙d6 ♙:b3; 40. ♙e5 +

Il Bianco, con una torre in presa provoca un cambio di pezzi

40. ... ♙:e5; 41. ♚d3 ♙c4; 42. ♚d7 ♙c3; 43. ♚bb7

e rimane con un pezzo in meno fortunatamente per lui più che compensato dalle due torri in settima.

43. ... ♙a5; 44. b6 ♙d5; 45. ♚:h7 + ♙g8; 46. ♚bg7 + ♙f8; 47. ♚c7 ♚:c7; 48. b:c7 ♙b7; 49. ♚h8 + ♙f7; 50. c8 = ♖

♙:c8; 51. ♚:c8 ♙e1 +; 52. ♙f3 ♙f6; 53. g5 + ♙f7; 54. ♚c7 + ♙f8; 55. ♙e4 ♙f2; 56. ♙e5 ♙g3; 1-0

In classifica generale intanto Belotti continua ad essere con un punto in più.

Lucaroni - Belotti

1. e4 c5; 2. ♙c3 ♙c6; 3. ♙f3 d6;

L'avversario di Bruno è Massimo Lucaroni di Latina (Elo Fide 2290) Finora due patte con Marinelli e Curione. Una partita da vincere.

4. d4 c:d4; 5. ♙:d4 ♙f6; 6. ♙e3 e6; 7. ♙e2 ♙e7; 8. 0-0 0-0; 9. f4 a6; 10. ♖e1 ♖c7; 11. ♖g3 ♙d7; 12. ♚ael ♙h8; 13. ♙h1 ♚ac8; 14. ♙:c6 ♙:c6; 15. ♙d3 e5; 16. f:e5 d:e5; 17. ♚f3 ♙d7; 18. ♚ef1 ♙e6; 19. h3 ♙h5; 20. ♖e1 ♖d8; 21. ♙d2 ♙g5; 22. ♙e2 ♙:d2; 23. ♖:d2 ♖e7; 24. g4 ♙f6; 25. ♙g3 ♙d7; 26. ♙f5 ♙:f5; 27. ♚:f5 f6; 28. ♖f2 g6; 29. ♚f3 ♙g7;

Il Nero, anche se impegnato alla difesa del ♙ f6 stà meglio perchè il suo ♙ ha più possibilità di giocare dell'♙ d3. Ma deve giocare con la massima precisione per concretare il suo vantaggio

30. ♙g2 ♙c5; 31. h4 ♙e6; 32. ♙g3 ♙f4; 33. b3 h5;

adesso il Nero comincia ad indebolire la struttura di pedoni del Bianco.

34. g:h5 ♙:h5 +; 35. ♙g2 ♙f4 +; 36. ♙g3 ♚h8; 37. ♚h1 g5; 38. ♙c4 ♚h5; 39. ♚e3 ♚ch8; 0-1

Bruno Belotti, commentando questa sua partita dal vivo era particolarmente soddisfatto di questa esibizione che ha giudicato una delle sue migliori partite di Filettino.

Godena - Arlandi

1. e4 e5; 2. ♙c3 ♙f6;

L'avversario di Godena del 4 turno è il milanese Ennio Arlandi (Elo Fide 2430) uno dei favoriti del torneo Fino a quel momento poteva contare su una vittoria e due pareggi Michele lo affronta con una viennese.

3. g3 ♖c6; 4. ♙g2 ♙c5; 5. ♖ge2 a6; 6. h3 d6; 7. d3 0-0; 8. 0-0 ♖e8; 9. ♙h2 f5; 10. f4! f:e4; 11. ♖:e4 ♙a7; 12. f:e5 ♙:f1; 13. ♙:f1 ♖:e5; 14. ♖g5 ♙f6; 15. ♙d5 + ♙h8; 16. ♙f4

apprestandosi a cambiare un difensore della casella f7

16. ... h6; 17. ♙:e5 d:e5; 18. ♖f7 + ♙h7; 19. ♙g2 ♙f2; 20. ♙:f2 ♙:f2; 21. ♙f1 ♙c5; 22. ♖:e5

Il Nero è riuscito a cambiare le ♙♙, ma ha dovuto cedere un importante ♖.

22. ... ♖f6; 23. ♙b3 b6; 24. d4 ♙d6; 25. ♖f7 ♙e7; 26. ♖f4 ♙b7; 27. ♙e1 ♙e8; 28. c3 ♙f8; 29. ♙:e8 ♖:e8; 30. ♙c2 + ♙g8; 31. ♙b3 ♙h7; 32. ♙d5

La prepotenza del pedone in più!

32. ... ♙c8; 33. ♙e4 + ♙g8; 34. ♖e5 c5; 35. ♙d5 + ♙h7; 36. ♙e4 + ♙g8; 37. ♙d5 + ♙h7;

Godena, come gli capita quasi regolarmente stà superando il suo momento di zeitnot

38. ♙e6 ♙b7; 39. ♙f5 + ♙g8; 40. ♙e6 + ♙h7; 41. ♖d7 1-0

Una vittoria molto importante che consente a Godena di mantenere il distacco da Belotti (1 punto) insieme ad un ottimo Contin e a un molto ben concentrato Mantovani.

Belotti - Passerotti

1. e4 c5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 g6;

Passerotti (Elo Fide 2330) impianta la cosiddetta variante del fianchetto accelerato. Finora ha fatto 2 su 4, finirà il

torneo con 2,5 su 11.

5. ♖c3 ♙g7; 6. ♖b3 ♙:c3 +; 7. b:c3

Questo cambio, in diversi contesti ogni tanto ritorna. Qui non fa buona prova, ma non bisogna essere schiavi di pregiudizi come quello che l'alfiere in fianchetto non si cambia mai.

7. ... ♖f6; 8. ♙d3 d5; 9. e:d5 ♙:d5; 10. 0-0 0-0; 11. ♙e2 ♙f5; 12. ♙a3 ♙fe8; 13. ♙fe1 ♙:d3; 14. c:d3

Il Bianco comincia a rimettere a posto i pedoni

14. ... ♖h5; 15. c4 ♙g5; 16. d4 a5;

Il Nero cerca di reagire prima che il Bianco spinga ulteriormente il ♖ "d" e domini la grande diagonale, indisturbato con il suo ♙

17. ♙c1 ♙f6; 18. d5 a4;

Il Nero persevera nel suo piano, ma appare in ritardo

19. ♙b2 ♖f4;

Ma Bruno ha visto più in là

20. ♙:f6 ♖:e2 +; 21. ♙:e2 a:b3; 22. d:c6 e:f6; 23. c:b7 1-0

Rossi - Godena

1. ♖f3 ♖f6; 2. g3 d5; 3. ♙g2 g6;

Godena stà giocando la sua 5^a partita contro il MF Rossi di Padova

(Elo Fide 2345) 2 punti su 4 un tattico qualche volta pericoloso anche se spesso scorretto.

4. b3 ♙g7; 5. ♙b2 0-0; 6. 0-0 c6; 7. c4 ♙g4; 8. d3 ♙c8; 9. ♖c3 ♙h3; 10. ♙c1 ♙:g2; 11. ♙:g2 1/2

La partita appena abbozzata si conclude qui con una patta, senza lotta. Godena ora è a un punto e 1/2 da Belotti, c'è ancora il confronto diretto ma contro un Bruno lanciaatissimo 5 su 5 e con il morale alle stelle basterà?

Borgo - Belotti

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♗:d4 ♗f6; 5. ♗c3 a6;

Giulio Borgo di Monfalcone (ma vive attualmente a Milano) ha un Elo Fide di 2350. Ha pareggiato con Godena al primo turno, ma, dopo 5 turni ha solo 1 punto e 1/2 e non ha mai vinto.

6. ♗c4 e6; 7. ♗b3 ♗bd7; 8. 0-0

più comune è 8. f4

8. ... ♗c5; 9. f4 ♗f:e4;

Il Nero vuol vedere la correttezza del sacrificio

10. ♗:e4 ♗:e4; 11. f5

naturalmente

11. ... e5; 12. ♖e2 ♗f6; 13. g4 h6; 14. ♗f3 ♖c7;

giocabile era anche 14. ... ♗e7; 15. g5 h:g5; 16. ♗:g5 0-0;

15. g5 h:g5; 16. ♗:g5 d5; 17. ♗f4 ♗d6; 18. ♖ae1 ♖h5;

colonna "h", centro ed un ♖ in più inducono a ritenere il N preferibile.

19. ♗f3 e4;

In considerazione anche 19. ... ♗:f5!?

20. ♗:d6 ♖:d6; 21. ♗d4 ♖e5; 22. c3 ♗d7; 23. ♖f2 0-0-0; 24. ♖f4 ♖:f4; 25. ♖:f4 ♗b5?; 26. ♗d1 ♖h6; 27. ♖f2 ♗d3; 28. ♖e3 ♖dh8; 29. ♖g3 ♗e8;

Le ultime mosse del nero sono dubbie, ma bisognava affrettarsi

30. ♗b3 ♗c4; 31. ♗a4 ♗:a2; 32. ♗:e8 ♖:e8; 33. b3 ♗b1; 34. ♖:g7 ♖f6; 35. ♖e2 e3; 36. ♖g3 ♗:f5; 37. ♗:f5 ♖:f5; 38. ♖:e3 ♖:e3; 39. ♖:e3 ♗d7; 40. ♗g2 a5;

prima che cadesse la bandierina 40. ... ♖f4; era probabilmente sufficiente per vincere

41. h4 b5;

Sentiamo Belotti: "Ho giocato "lampo" anche questa mossa perché non ero sicuro di aver fatto la 40^{an}

42. ♖d3 ♗e6; 43. ♖d1 ♖f4; 44. ♖h1 a4; 45. b:a4 ♖:a4; 46. ♖h3 d4; 47. c:d4 ♖:d4;

48. h5 ♖g4+; 49. ♗f3 ♖a4; 50. ♖h1 ♗d5; 51. h6 ♖a8; 52. ♗f4 ♖h8; 53. h7 b4; 54. ♗f5 b3; 55. ♗f6 ♗c4; 56. ♗:f7

E il Bianco riesce a pattare.

Godena - Marinelli

1. e4 c5; 2. c3 ♗f6;

Variante Alapin della Siciliana. Godena stà incontrando il giovane maestro fide Tullio Marinelli di Roma (Elo Fide 2370) che dopo un inizio incerto ha ottenuto nelle ultime due partite due buone vittorie con Borgo e Mantovani .

3. e5 ♗d5; 4. d4 c:d4; 5. ♗f3 e6; 6. c:d4 d6; 7. ♗c4 ♗b6; 8. ♗d3 ♗d7; 9. ♗c3 ♗c6; 10. 0-0 ♗:f3; 11. ♖:f3 d5; 12. ♗e3 ♗c6; 13. ♖ad1 ♖d7; 14. ♖h3 0-0-0; 15. f4 ♗b4; 16. f5 ♗:c3; 17. b:c3 ♗a4; 18. ♖c1 ♗b2; 19. ♗e2 ♗c4; 20. ♗g5 ♖de8; 21. ♖f2 h6; 22. ♗h4 ♗d8; 23. ♗:c4 d:c4; 24. ♖cf1 a6; 25. f:e6 f:e6; 26. ♗:d8 ♖:d8; 27. ♖f7 ♖e7; 28. ♖h4 g5; 29. ♖h5 ♖h7; 30. ♖:h7 ♖:h7; 31. ♖g6 ♖e7; 32. ♖f6

il Bianco migliora la sua posizione ad ogni mossa

32. ... ♗d7; 33. ♖:e6 ♖:e6; 34. ♖:h7+ ♗c8; 35. ♖e4 ♖b6; 36. h3 ♖b2; 37. e6 ♖c1+; 38. ♗h2 ♖f4+; 39. ♖:f4 g:f4; 40. ♗g1 b5; 41. ♗f2 1-0

Entrando nel quadrato del ♖ "c".

Per la prima volta Godena riesce a ro-sicchiare a Bruno mezzo punto, il distac-co è ora di 1 punto.

Belotti - Mantovani

1. d4 ♗f6;

Mantovani, (Elo Fide 2360) affronta il 7 turno con punti 4 ad 1 punto e 1/2 da Belotti ha pareggiato con Godena e Arlandi perso con Marinelli vinto con Redo, Rossi e Curione.

2. c4 e6; 3. ♖f3 d5; 4. ♖c3 ♗e7; 5. ♗g5 0-0; 6. c:d5 e:d5; 7. e3 c6; 8. ♗d3 ♖bd7; 9. ♖c2 ♜e8; 10. 0-0 ♖f8; 11. ♗:f6 ♗:f6; 12. b4 g6; 13. ♖a4 ♗e7; 14. ♜ab1 ♗d6; 15. h3 1/2

Il giorno dopo si disputerà l'incontro, probabilmente decisivo, con Godena. Bruno conta di affrontarlo riposato e pronto alla battaglia.

Contin - Godena

1. c4 g6;

Il nono turno riserva ai due pretendenti al titolo due avversari difficili. Mentre Godena, col nero, incontra Contin, Belotti col bianco deve vedersela con Arlandi.

2. g3 ♗g7; 3. ♗g2 d6; 4. ♖c3 f5; 5. d3 ♖f6; 6. ♜b1 0-0; 7. b4 e5; 8. ♖f3 ♗h8; 9. ♗d2 h6; 10. c5!? ♖c6;

In considerazione veniva anche 10. ... e4!?;

11. b5 ♖e7; 12. b6! a:b6; 13. c:d6 c:d6; 14. ♖b3 ♖c6; 15. ♖:b6

15. 0-0 secondo lo stesso Contin era migliore, Godena avrebbe continuato con 15. ... d5

15. ... ♖:b6; 16. ♜:b6 d5;

Godena, secondo il suo costume, era rimasto con soli 3 minuti per 24 mosse ed aveva intuito che Contin si apprestava al sacrificio di qualità. Ha proposto pertanto la patta che è stata rifiutata

17. ♜:c6!?

Un sacrificio interessante, che ridà energia alla posizione del Bianco che poteva diventare inferiore per il vantaggio centrale del Nero

17. ... b:c6; 18. ♖:e5 ♗h7; 19. ♖:c6 ♗b7; 20. ♖d4?

20. ♖b4 manteneva l'equilibrio

20. ... ♖e4; 21. d:e4 ♗:d4; 22. e:d5 ♜fc8; 23. ♖b5?

Meglio 23. ♖b1

23. ... ♜:a2; 24. e3 ♗a6; 25. e:d4 ♗:b5; 26. ♗f3 ♜cc2; 27. ♗e2 ♗:e2;

Il Bianco continua solo per lo zeitnot dell'avversario

28. ♗:e2 ♜:d2 +; 29. ♗e3 g5; 30. d6 ♜e2 +; 31. ♗d3 ♜e6; 32. ♗c4 ♜:d6; 33. ♗c5 ♜d7; 34. ♜d1 ♜c2 +; 35. ♗b5 ♜d5 +; 36. ♗b4 ♗g6; 37. ♗b3 ♜c8; 38. ♗b4 ♜d7; 39. d5 ♜b7 +; 0-1

E il Nero ha ancora il tempo sufficiente per dare il matto

Curione - Godena

1. e4 c5;

L'Elo più basso del torneo contro l'Elo più alto. Curione ha 1 punto e 1/2, Godena 4 e 1/2. Curione non ha mai vinto. Comunque prima di aggiungere un punto alla propria classifica bisogna vincere sul campo, contro un maestro.

2. ♖f3 ♖c6; 3. ♗b5 d6; 4. 0-0 ♗d7; 5. c3 ♖f6; 6. ♜e1 a6; 7. ♗:c6

Sembrava che le mosse precedenti del bianco mirassero alla conservazione di questo alfiere per cui era pronta una ritirata in f1

7. ... ♗:c6; 8. e5 d:e5; 9. ♖:e5 ♖d5; 10. ♖:c6 ♖:c6; 11. ♖a3 e6; 12. ♖c4 ♜d8; 13. ♖e5 ♖c7; 14. ♖a4 + ♖d7; 15. d4 ♗d6; 16. ♖:d7 ♖:d7; 17. ♖:d7 + ♗:d7; 18. d:c5 ♗:c5; 19. ♗f4 ♗c6; 20. ♜ad1 b5; 21. ♗f1 a5; 22. ♗e2 a4; 23. ♗e3 ♗:e3; 24. ♗:e3 ♜:d1; 25. ♜:d1 ♜b8; 26. ♜d4 e5; 27. ♜b4 ♗c5; 28. a3 ♜d8; 29. f4 e:f4 +; 30. ♜:f4 f6; 31. ♜h4 h6; 32. ♜b4 ♜d1; 33. h4 g5; 34. h:g5 f:g5; 35. ♗f3 h5; 36. c4

L'errore che compromette una partita che per lungo tempo era proceduta sui binari di una perfetta parità col bianco che, evidentemente, si accontentava della patta e col Nero che non aveva molte possibilità di giocare per vincere

36. ... ♖d3+; 37. ♘e2 b:c4; 38. ♙:a4 ♖b3; 39. ♙a5+ ♘d4;

Il Nero punta tutto sul ♘ "c" prossimamente libero e passato.

40. ♙:g5 ♖:b2+; 41. ♘d1 h4; 42. ♘c1 ♘c3; 43. ♖f5 ♖c2+; 44. ♘b1 ♖:g2; 45. ♖h5 ♘b3; 46. ♘c1 ♖g1+; 47. ♘d2 c3+; 48. ♘d3 ♖d1+; 49. ♘e2 c2; 0-1

E quella che poteva sembrare una vittoria difficilissima, con l'aiuto del Bianco è stata resa possibile.

Godena (e anche Contin a questo punto sono a mezzo punto da Belotti.

Godena - Belotti

1. c4 e5;

Nello stesso turno, qualche metro più in là si svolge la partita Mantovani-Contin. Vincerà Mantovani affossando le residue speranze di Contin di inserirsi nella lotta per il titolo, Belotti gioca col minimo vantaggio di aver ancora mezzo punto in più, però ha i neri.

2. ♖c3 d6; 3. g3 f5; 4. d4 ♘e7; 5. ♘g2 ♖f6; 6. d:e5 d:e5; 7. ♙:d8+ ♘:d8; 8. b3 c6; 9. ♖f3 ♖bd7; 10. 0-0 e4; 11. ♖d4 ♖e5; 12. ♘a3 ♘d7; 13. ♖ad1 ♘e7; 14. ♘:e7 ♘:e7; 15. f3 e:f3; 16. e:f3 ♘f7; 17. f4 ♖eg4; 18. ♖d3 ♖he8; 19. ♖f3 ♖ad8; 20. h3 ♖h6; 21. ♖e5+ ♘e7; 22. ♖e1 ♘f8; 23. ♖ed1 ♘e7; 24. ♖e1 ♘f8; 25. ♖ed1 ♘e7; 26. ♖e2 ♖f7; 27. ♖:d7 ♖:d7; 28. ♖d4 ♖h6; 29. ♘f3 ♖ed8; 30. ♘:c6

Il Bianco dà due pezzi per ♖ e pedone, un cambio che in una fase iniziale della partita è sconsigliabile, ma il cui peso va modificandosi man mano che ci si avvicina al finale.

30. ... ♖:d4; 31. ♖:d4 ♖:d4; 32. ♖:d4 b:c6; 33. c5 ♖e4;

attacca due ♘ ma intanto il B si è procurato un fastidioso ingresso per la ♖

34. ♖a4 ♖:c5; 35. ♖:a7+ ♖d7; 36. a4

♖g8; 37. a5 ♖gf6; 38. a6 ♘d8; 39. ♖b7

39. g4 dava qualche speranza di vittoria, ora invece è il Nero ad avere qualche chance.

39. ... ♘c8; 40. ♖b4

con minacce evidenti

40. ... ♖d5; 41. ♖a4 ♘b8; 42. a7+ ♘a8; 43. ♖a2 ♖7b6; 1/2

Un alternativa interessante era: 43. ... ♖7f6!?!; l'idea è quella di impedire i cambi di ♘ che il bianco cercherà di fare con g4 e migliorare la posizione dei ♖. Il difetto è che così il ♘ rimane immobilizzato in a8.

44. ♘f2 ♖c8; 45. ♘f3 h5; 46. g4 h:g4+; 47. h:g4 g6; 48. ♘g3 ♖:a7; 49. ♘h4 ♖:f4; 50. g:f5 g:f5; 51. ♘g5 ♖d5;

In classifica Belotti rimane primo con punti 6,5, segue Godena con 6. Bruno deve ancora incontrare Arlandi, Rossi e Marinelli nell'ordine. Godena troverà sulla sua strada: Contin, Lucaroni e Pas-serotti.

Godena - Lucaroni

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. ♘b5

Inizia il penultimo turno. Per G Odena e Belotti l'imperativo è uno solo :vincere o comunque non fare meno del concorrente alla vittoria finale

3. ... ♘b4;

la mossa che non c'è sul libro (almeno sul mio). Non fa una buona impressione

4. c3 ♘a5; 5. ♖a3 ♘b6; 6. ♖c4 f6; 7. d4 e:d4; 8. c:d4 d5; 9. e:d5 ♙:d5; 10. ♙e2+ ♖ge7; 11. ♖:b6 a:b6; 12. ♘f4 ♙e6; 13. ♘:c7 ♖d5; 14. ♘d6 ♘f7; 15. ♙:e6+ ♘:e6; 16. 0-0 ♖hd8; 17. ♘a3 ♖c7; 18. ♘e2 ♖:d4; 19. ♖:d4 ♖:d4;

Il Nero ha recuperato il ♖ ed ha un'ottima partita.

20. ♖fc1 ♖d7; 21. ♖c2 ♖ad8; 22. ♖ac1

♖e8; 23. b3 ♙d2; 24. ♘b4 ♙c2; 25. ♙c2
 ♙d4; 26. ♘e1 ♘f5; 27. ♙d2 ♙e4; 28. f3
 ♙e7; 29. ♘f2 1-0

Gli alfieri fanno la differenza

Belotti - Arlandi

1. ♖f3 d5; 2. g3 ♖f6; 3. ♘g2 e6; 4. 0-0
 ♘e7; 5. d3 c5; 6. ♖bd2 ♖c6; 7. e4 ♗c7;
 8. ♙e1 b6; 9. h4 h6; 10. ♗e2 ♘b7; 11. e5
 ♖d7; 12. ♖f1 0-0-0; 13. c3 ♘b8; 14. a3
 ♘a6; 15. c4 d:c4; 16. d:c4 ♖a5; 17. ♖1d2
 g5; 18. h:g5

Non si poteva tener chiuso il gioco con
 18. h5

18. ... h:g5; 19. ♖h2 ♘b7; 20. ♖g4 ♘:g2;
 21. ♘:g2 ♗b7+; 22. ♗e4 ♖f8; 23.
 ♗:b7+ ♘:b7; 24. b3 ♖g6; 25. ♙b1 ♙d3;
 26. b4 c:b4; 27. a:b4 ♖c6; 28. b5 ♖a5;

Interessante 28. ... ♖d4;

29. ♖e4 ♖c4; 30. ♘:g5 ♖a3; 31. ♘:e7
 ♖b1; 32. ♘f6 ♖c3; 33. ♖d6+ ♘c7; 34.
 ♘:h8 ♖:h8; 35. ♙h1 ♖g6; 36. ♙h7 ♙:d6;
 37. e:d6+ ♘:d6; 38. ♙:f7 ♖b5;

siamo sempre in equilibrio

39. ♖e3 ♖e5; 40. ♙b7

Non buona

40. ... ♖d7;

Il Nero cerca di ingabbiare la torre

41. f4 ♘c6; 42. ♙:d7 ♘:d7; 43. ♘f3

Adesso è dura per il Bianco

43. ... ♖d6; 44. g4 a5; 45. ♘e2 b5; 46.
 ♘d3 b4; 47. g5 ♘e7; 48. ♘d4 a4; 49. ♖f1
 b3; 50. ♘c3 ♖e4+; 51. ♘b2 ♘f7; 52.
 ♖e3 ♖d2; 53. ♘a3 ♘g6; 54. ♘b2 ♖e4;
 55. ♖c4 ♘f5; 56. ♖b6 ♖c5; 57. ♘a3 ♘g6;
 58. ♖c4 ♖d3; 59. ♖d2 1/2

Con questa patta Belotti viene raggiun-
 to da Godena ed il conto dello spareggio
 Sonneborn-Berger lo dà soccombente in
 caso di classifica ex aequo.

Rossi - Belotti

1. e4 d6; 2. f4 c5; 3. ♖f3 ♖c6; 4. ♖c3
 g6; 5. a3

per un'eventuale ritirata per l'alfiere
 destinato a c4

5. ... ♘g7; 6. b4 c:b4; 7. a:b4 ♖b4;

l'idea è invece, o anche, questo sacri-
 ficio di pedone tipico dello stile di Rossi

8. ♘a3 ♖c6; 9. ♘c4 ♖f6; 10. e5 d:e5; 11.
 ♖:e5 0-0; 12. ♖:c6 b:c6; 13. ♘c5 ♘g4; 14.
 ♗c1 ♖d5;

Il Nero reagisce energicamente

15. ♘:d5 c:d5; 16. d4 ♗d7; 17. 0-0
 ♙fc8; 18. ♗d2 ♘f5; 19. ♙a5 ♘e4; 20.
 ♖:e4 d:e4; 21. c3 e6;

non conviene la spinta e5

22. ♙fa1 ♙c7;

Il Nero conserva il pedone in più, ma
 per il momento è passivo.

23. ♗b2 ♘f8; 24. ♙a7 ♙a:a7; 25. ♙a7
 ♘c5;

naturalmente non 25. ... ♙a7; per 26.
 ♗b8

26. ♗b8+ ♙c8; 27. ♙:d7 ♙:b8; 28. d:c5
 ♙c8;

E il bianco è rovinato

29. ♙d4 f5;

naturalmente

30. ♙c4 ♘f7; 31. ♘f2 e5; 32. ♘e3 ♘e6;
 33. g4 ♘d5; 34. ♙a4 ♙:c5; 35. g:f5
 ♙:c3+; 36. ♘d2 ♙d3+; 37. ♘e2 g:f5;
 38. ♙a5+ ♘e6; 39. ♙:e5+ ♘f6; 40. ♙a5
 ♙f3; 41. ♙a6+ ♘g7; 0-1

*Situazione in classifica al vertice: Be-
 lotti e Godena, Mantovani e Marinelli
 6,5. Si profila un drammatico ultimo tur-
 no. Bisognerà avere nervi d'acciaio. sono
 previsti gli incontri Passerotti - Godena
 (con un Passerotti svagato) e Belotti -
 Marinelli (con un Marinelli che conta
 già 5 vittorie (Mantovani, Arlandi, Bor-
 go, Rossi e Curione) e due sole sconfitte
 (Godena e Contin).*

Belotti - Marinelli

1. d4 ♖f6; 2. ♖f3 e6; 3. ♙g5 b6; 4. e4 h6; 5. ♙:f6 g:f6;

Di solito si gioca 5. ... ♙:f6;

6. ♖c3 ♙b7; 7. ♙d3 ♖c6; 8. a3 ♚g8; 9. g3 ♙e7; 10. ♙e2 a6; 11. 0-0 h5; 12. d5 ♖e5; 13. ♖:e5 f:e5; 14. ♙:h5

Secondo lo stesso Bruno il compenso del Nero (coppia degli alfieri e colonne aperte ad est non dovrebbe essere tale da non far ritenere il Bianco preferibile. Inoltre il Nero ha problemi da risolvere per il Re che non può certo trovare rifugio ad ovest.

14. ... ♙f6; 15. b4 ♙d6; 16. d:e6 d:e6; 17. ♖d1 a5; 18. ♖e3!?

Belotti: "Potevo benissimo giocare ♚bi conservando il ♖, la mossa del testo serve a riconquistare l'iniziativa.

18. ... a:b4; 19. a:b4 ♙:b4; 20. ♚:a8 + ♙:a8; 21. ♚a1 ♙e7; 22. ♚a7 ♙d6; 23. ♖c4

Per il Nero cominciano i problemi

23. ... ♚h8; 24. ♙e2 ♙h6; 25. h4 ♙c1 +; 26. ♙g2 ♙c6;

A questo punto erano rimasti meno di 5 minuti a testa. La situazione è difficile. Se, per esempio, 27. ♖:b6 segue 27. ... ♚b8; e poi ♚b1e vince il Nero. Ovviamente Belotti gioca diversamente.

27. ♙g4 ♙e8?!

mossa di significato poco chiaro, ma bisogna pensare allo scarso tempo a disposizione.

28. ♖:b6

Evidentemente, non ci sono più i pericoli di prima.

28. ... ♙c5; 29. ♚:c7 + ♙d6; 30. ♙g7

Ecco l'idea del bianco, una mossa a cui è difficile decidersi soprattutto quando mancano solamente pochi minuti

30. ... ♚:h4?;

Oppure 30. ... ♙h6; col possibile seguito 31. ♖c4 + ♙:c7; 32. ♙:e5 + ♙c6;

con l'idea 33. ♙b8 seguita da Ce5 matto, oppure Ca5 + e poi Ab5. Senza contare che il bianco poteva scegliere il seguito tranquillo 31. ♙:h6 ♚:h6 32. ♚c8

31. ♖c4 + ♙:c7; 32. ♙:e5 + ♙d8; 33. g:h4 ♙e7?;

La posizione era comunque senza speranza

34. ♙b8 + ♙d7; 35. ♖e5#

Passerotti - Godena

1. c4 e5; 2. ♖c3 ♖f6; 3. g3 d5; 4. c:d5 ♖:d5; 5. ♙g2 ♖b6; 6. ♖f3 ♖c6; 7. 0-0 ♙e7; 8. d3 0-0; 9. ♙e3 ♙g4; 10. a3 ♚e8; 11. h3 ♙e6; 12. ♚c1 ♙d7; 13. ♙h2 f6; 14. d4 e:d4; 15. ♖:d4 ♖:d4; 16. ♙:d4 ♙:d4; 17. ♙:d4 c6; 18. ♖e4 ♙d5; 19. e3 ♖c4; 20. ♚c2 ♙f8; 21. ♖c5 ♙:g2; 22. ♙:g2 ♖d6; 23. ♖d3 ♚ad8; 24. ♙c5 ♖f5; 25. ♖f4 ♙:c5; 26. ♚:c5 ♖d6; 27. ♚d1 ♖e4; 28. ♚:d8 ♚:d8; 29. ♚c2 ♙f7; 30. ♙f3 ♚d2; 31. ♚:d2 ♖:d2 +; 32. ♙e2 ♖c4; 33. ♖d3 ♙e6;

La partita ha proceduto a lungo sui binari della parità con le ultime mosse il Nero ha conquistato iniziativa e spazio. la decisione è però rimandata allo zeitnot. Godena è entrato prima nello zeitnot, ma ha proseguito a ricercare la vittoria con fredde determinazione e gran padronanza sul piano nervoso mentre era proprio Passerotti a consumare per primo tutto il tempo a sua disposizione.

34. a4 b6; 35. e4 a5; 36. ♙d1 b5; 37. b3 ♖b6; 38. a:b5 c:b5; 39. ♖c5 + ♙e5; 40. ♖b7 a4; 41. b:a4 b:a4; 0-1

La caduta della bandierina del Bianco ha dato anche adito ad un inizio di contestazione subito placata dall'abbandono di Passerotti consapevole di avere ormai una partita senza speranze.

Tornei

Un super Karpov mette in riga tutti gli avversari a Linares

Kasparov se ci sei batti un colpo!

Chi si aspettava il dominio di Kasparov nel super torneo di Linares è rimasto deluso. Il campione del mondo versione PCA ha retto il ritmo imposto da Karpov, partito come un razzo, solo nella prima parte del torneo, accusando due cocenti sconfitte al 10° turno contro Kramnik e al 13° contro Lautier.

La vittoria schiacciante di Karpov, fuga ogni dubbio sulla legittimità del suo ritorno a campione del mondo FIDE.

Non si è trattato solamente di una *performance* agonistica formidabile, imbattuto, collezionava 6 su 6 e al settimo turno veniva fermato sulla patta da Kasparov, ma anche di una continua lezione di bel gioco. Il gioco di Karpov in molte partite è stato combinativo e fantasioso.

Impressionante è stato il gioco del Lettone Schirov, audace e fantasioso come il giovane Tal. Deludenti Anand

e Ivanchuk. Mentre un buon torneo per Bareiev e soprattutto per il giovane talento francese Lautier.

Non brillante la prestazione di Judit Polgar, ma giocare un torneo di questo livello senza sfigurare è già un notevole riconoscimento.

Primo turno

Bareiev - Kasparov

Volga - A58

1. d4 ♖f6; 2. c4 c5; 3. d5 b5; 4. c:b5 a6; 5. b:a6 g6; 6. ♖f3 ♙:a6; 7. ♖c3 d6; 8. ♖d2 ♙g7; 9. e4 ♙:f1; 10. ♖:f1 ♙a5; 11. ♙d2 0-0; 12. ♖e3 ♖bd7; 13. 0-0 ♙a6; 14. ♙c2 ♖e5;

In Spassov-Tringow 1973 si ebbe 14. ... c4; 15. ♖e2 ♖c5; 16. ♖g3 ♙fc8; 17. ♙c3 ♙a4; con gioco pari.

	Nome	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	To
1	Karpov	*	1/2	1/2	1	1	1	1	1/2	1/2	1	1	1	1	1	11.0
2	Kasparov	1/2	*	1/2	1	0	0	1/2	1	1	1	1/2	1	1	1/2	8.5
3	Schirov	1/2	1/2	*	0	0	1	1	1	1/2	1	1/2	1	1	1/2	8.5
4	Bareiev	0	0	1	*	1/2	1/2	1	1/2	1/2	1	0	1	1/2	1	7.5
5	Lautier	0	1	1	1/2	*	1/2	1	0	1	0	1/2	0	1	1/2	7.0
6	Kramnik	0	1	0	1/2	1/2	*	0	1/2	1/2	1/2	1/2	1	1	1	7.0
7	Topalov	0	1/2	0	0	0	1	*	1/2	1	1	1	1/2	0	1	6.5
8	Kamski	1/2	0	0	1/2	1	1/2	1/2	*	0	1/2	1/2	1	1/2	1	6.5
9	Anand	1/2	0	1/2	1/2	0	1/2	0	1	*	0	1/2	1	1	1	6.5
10	Ivanchuk	0	0	0	0	1	1/2	0	1/2	1	*	1/2	1	1/2	1	6.0
11	Gelfand	0	1/2	1/2	1	1/2	1/2	0	1/2	1/2	1/2	*	0	1/2	1/2	5.5
12	Illescas	0	0	0	0	1	0	1/2	0	0	0	1	*	1	1	4.5
13	Polgar	0	0	0	1/2	0	0	1	1/2	0	1/2	1/2	0	*	1	4.0
14	Beliaevski	0	1/2	1/2	0	1/2	0	0	0	0	0	1/2	0	0	*	2.0

15. b3 ♖fd7; 16. f4 ♖d3; 17. a3

Chiude la ritirata al ♖.

17. ... ♙d4; 18. ♖h1 ♜fc8; 19. ♜ab1

Toglie la ♜ dall'inchiodatura, il ♙a3 non si può catturare per via del ♖d3 indifeso. Non andava 19. ♖c4 per 19. ... ♖f2+;

19. ... c4!; 20. b4

Dopo 20. b:c4 (se 20. ♖:c4 ♖f2+;)
20. ... ♙:e3; 21. ♙:e3 ♜:c4; 22. ♜b3
♖3c5; 23. ♙:c5 ♜:f1+; 24. ♙g1 - +

20. ... ♖f6; 21. ♖ed1

Il Nero minacciava ♙:c3; 22. ♙:c3
♖:e4;

21. ... ♜cb8; 22. ♖e3 ♜c8;

Se 22. ... ♙:c3; 23. ♙:c3 ♖:e4; 24. ♙d4
23. b5

Bareiew rifiuta la ripetizione delle mosse, giudicando la propria posizione migliore.

23. ... ♜b6; 24. ♖:c4 ♖f2+;

Una mossa intermedia importante.

25. ♜:f2 ♜:c4; 26. ♜f3 ♜:a3;

Ora si vede tutta l'aggressività dei pezzi neri.

27. ♜b2 ♖:e4!;

Il colpo finale.

28. ♜:a3 ♖:d2; 29. ♜a2 ♙e3;

Questa mossa nelle analisi *post mortem* venne giudicata un errore. La continuazione 29. ... ♙:c3 30. ♜:c3 ♜:c3 31. ♜:d2 ♜b7 avrebbe dato al nero un finale migliore.

30. ♜c1

La mossa 30. ♖d1 portava a grandi complicazioni favorevoli al bianco, ecco degli esempi: 30. ... ♙:f4; 31. ♜d3!

a) 31. ... ♜e4; 32. ♖c3 ♜d4; 33. ♜:d4
♜:d4; 34. b6! ♖:b1; 35. ♜:b1;

b) 31. ... ♜d4; 32. ♜:d4; ♜:d4; 33. ♜a8
♖g7; 34. ♜a1;

c) 31. ... ♙:h2! 32. ♖e3! ♖:b1; 33. ♜:c4
♙e5; 34. ♜c2 ♙f4; 35. ♖f1 ♜:b5; 36. ♜d1
♖a3; 37. ♜c8 ♖g7; 38. ♜c3;

d) 31. ... ♜c5; 32. ♜:d2 ♙:d2; 33. ♜:d2

♜:b5 34. ♜:b5 ♜:b5 con due ♙ per un ♖.

30. ... ♜d4!; 31. b6 ♜:c3; 0-1

Lautier - Karpov

Inglese - A29

1. c4 e5; 2. ♖c3 ♖f6; 3. ♖f3 ♖c6;

La 4 ♖ dell'Inglese.

4. g3 ♙b4; 5. ♖d5 ♙c5;

L'altra valida alternativa è 5. ... e4; 6. ♖h4 0-0; 7. ♙g2 ♜e8; 8. 0-0 d6; 9. d3 e:d3; 10. ♜:d3 ♖:d5; 11. c:d5 ♖e5; 12. ♜c2 ♙c5; 13. b3 ♜e7; 14. ♙b2 a5; 15. a3 ♖g6; 16. ♖:g6 h:g6; 17. e4 venne giocata al torneo di Dortmund nel 1993 dagli stessi contendenti, Karpov decide di cambiare visto l'infelice esito dell'incontro precedente.

6. ♙g2 d6; 7. 0-0 0-0; 8. e3

Il Bianco si prepara alla spinta in d4.

8. ... ♙g4;

L'altro modo per controbattere il piano del Bianco era 8. ... a6; 9. d4 ♙a7;

9. h3 ♙h5;

Nella 15^a partita del match per il campionato del mondo contro Korchnoi, Karpov giocò 9. ... ♙:f3?!; e dopo 10. ♙:f3 ♖:d5; 11. c:d5 ♖e7; 12. b3 ♜d7; 13. ♙g2 c6; 14. d:c6 ♖:c6; 15. ♙b2 d5; 16. ♙:e5 si trovò con una posizione inferiore.

10. d3

Così Lautier rinuncia al suo piano originario, la continuazione critica è 10. g4 ♙g6; 11. d4 ♙b6; 12. d:e5! ♖:e5; 13. ♖:e5 d:e5; 14. ♖:b6 a:b6; 15. ♙:b7 ♜b8; 16. ♜:d8 ♜f:d8; 17. ♙g2 ♙d3; 18. ♜e1 ♙:c4; 19. b3 ♙d3; 20. ♙b2 Cvetkovic-Farago 1982 dove il Bianco, secondo Bagirov è preferibile, ma forse Karpov aveva in mente qualche contromisura.

10. ... a5; 11. a3 ♙a7; 12. ♖c3! ♜e8;
13. ♜c2 ♖d7; 14. ♜b1 ♖e7; 15. b4 a:b4;

16. a:b4 c6; 17. ♖b3 ♙g6; 18. ♚d1 h6;
19. ♜h4 ♜h7; 20. ♜e4 ♜b8;

In posizioni chiuse la ricerca del miglior piazzamento dei pezzi può richiedere perdite di tempi.

21. ♙a3 ♜f8; 22. b5 ♜e6; 23. ♚a1 ♖d7;
24. ♜c3

L'aggressività del Bianco era solo apparente.

24. ... ♙c7; 25. d4

Lautier prende la decisione di aprire il gioco, ma come per magia i pezzi del nero risorgono.

25. ... e:d4; 26. e:d4 ♜g5; 27. ♜h2 ♙a5;

Con la semplice idea di eliminare il ♜c3 per indebolire la casa e4, questo è il gioco di Karpov!

28. ♙b2 ♙c3; 29. ♙c3 ♙e4; 30. f3

Non si poteva ovviamente prendere l'♙ con 30. ♙:e4 per 30. ... ♖:h3 +; ora nello schieramento bianco vi sono nuove debolezze.

30. ... ♙h7; 31. ♚a8 ♚a8; 32. ♚e1 d5;
33. b:c6 b:c6; 34. ♙b4 d:c4!; 35. ♖c4

Se 35. ♚:e7 ♖:e7; - +

35. ... ♜d5; 36. f4 ♜e6; 37. ♙d2 ♚e8;
38. ♜f3 f6; 39. ♚c1 ♙e4; 40. ♖:c6 ♖:c6;
41. ♚:c6 ♜d:f4; 42. ♚d6 ♜:g2; 43. ♜:g2
♜c7; 44. ♜f2 ♚a8; 45. ♙e3

Il Bianco tenta di costruire una posizione sicura per il proprio ♜, se ora 45. ... ♚a2 +; 46. ♜d2 ma Karpov trova la strada per sfruttare la posizione esposta del ♜ bianco e la cattiva collocazione dei pezzi Bianchi, nessuno escluso!

45. ... ♜b5!;

Attacca la ♚.

46. ♚b6 ♜c3; 47. ♚b3

e ora segue una chiusura da problema.

47. ... ♜d1 + !; 48. ♜e2 ♙d5; 49. ♚d3?

Il punto di domanda è retorico, anche 49. ♚b6 ♜:e3; 50. ♜:e3 ♚a3 +; perdeva

49. ... ♙c4; 0-1

Un Karpov in grande forma, attento e sicuro dei propri mezzi.

Anand - Kamsky

Siciliana - B90

1. e4 c5; 2. ♜f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♜:d4
♜f6; 5. ♜c3 a6; 6. ♙e3 e5; 7. ♜b3 ♙e6;
8. f3 ♙e7; 9. ♖d2 ♜bd7; 10. g4 h6; 11.
h4 b5; 12. ♚g1 b4; 13. ♜a4 d5; 14. g5
d4; 15. ♙:d4 ♙:b3; 16. g:f6 ♙:f6; 17. a:b3
e:d4; 18. 0-0-0 ♜e5; 19. f4

Un sacrificio di qualità per l'iniziativa.

19. ... ♜f3; 20. ♖g2 ♜:g1; 21. e5! 0-0;
22. ♙d3!! ♙:e5;

Disperazione dopo 22. ... ♙e7; 23.
♚:g1 g6; 24. ♙:g6 ♜h8; 25. ♙h7!

23. f:e5 ♖:h4; 24. ♚:g1 ♖f4 +; 25.
♜b1! ♖:e5; 26. ♜c5! ♚a7; 27. ♖c6 ♖e3;

La posizione è ricca di tatticismi ecco un esempio: 27. ... ♚c7; 28. ♖:h6!
♖e1 + ?; 29. ♜a2!

28. ♚g2! ♜h8?; 29. ♚e2! ♖g1 +; 30.
♜a2 ♚aa8; 31. ♜d7 ♚ac8;

Se 31. ... ♚fc8; 32. ♖e4 g6; 33. ♖e5 +
♜g8; 34. ♜f6 + ♜f8; 35. ♜d5 ♜g8; 36.
♜e7 + ♜h7; 37. ♜:c8 ♚:c8; 38. ♖f6 ♚f8;
39. ♚e7 ♖g5; 40. ♚:f7 + ♚:f7; 41.
♖:f7 + ♜h8; 42. ♙:g6 + -

32. ♖f3 f5; 33. ♜:f8 ♚c5;

L'ultima insidia per il Bianco.

34. ♜g6 + ! ♖:g6;

Se 34. ... ♜h7; 35. ♚e5! parando il
matto.

35. ♚e1! ♖f6; 36. ♖a8 + ♜h7; 37. ♙c4
♚c6; 38. ♖g8 + ♜g6; 39. ♚g1 +

Dopo 39. ... ♜h5; 40. ♖e8 + ♜h4; (40.
... g6; 41. ♖e2 + ♜h4; 42. ♖h2#) 41.
♖e1 + ♜h5; 42. ♙e2# 1-0

Secondo turno

Kasparov - Illescas

Tarrasch - D34

1. c4 ♜f6; 2. ♜c3 c5; 3. g3 e6; 4. ♜f3
♜c6; 5. ♙g2 d5; 6. c:d5 e:d5; 7. d4 ♙e7;

8. 0-0 0-0; 9. ♖g5 c:d4; 10. ♘:d4 h6; 11. ♙e3 ♗e8; 12. ♗c1 ♙f8; 13. ♘:c6 b:c6; 14. ♘a4 ♙d7; 15. ♙c5 ♙:c5; 16. ♘:c5 ♙g4; 17. ♗e1 ♗a5; 18. h3 ♙f5; 19. ♗d4!

Un miglioramento rispetto alla partita Kramnik-Illescas, Pamplona 1992 dove si ebbe 19. ♗a4 ♗d2; 20. ♗f4 ♗:f4; 21. g:f4 ♗ab8; 22. b3 con gioco equilibrato.

19. ... ♗ab8;

Naturalmente dopo 19. ... ♗:a2; segue 20. ♗a1 ♗c4; 21. ♗:c4 d:c4; 22. ♙:c6 ♙:h3; si perde la qualità, ma forse era il male minore.

20. a3 ♗b5; 21. b3 ♘e4; 22. b4 a5; 23. ♘:e4 ♙:e4; 24. ♗c5 ♗b6; 25. b:a5 ♗b2; 26. ♗:b2 ♗:b2; 27. ♗:c6 ♗a2; 28. ♗ec1 ♗:a3; 29. ♗c8 ♗:c8; 30. ♗:c8 + ♙h7; 31. f3 ♙f5; 32. ♗c5 ♙e6; 33. ♙f2 g5; 34. f4 g:f4; 35. g:f4 d4; 36. ♙e4 + ♙g7; 37. f5 ♙a2; 38. ♙d3 ♙f6; 39. a6 ♙e7; 40. ♗c6 f6; 41. ♗c7 + ♙d6; 42. ♗h7 ♗a4; 43. ♗:h6 1-0

Karpov - Bareiev Francese - C08

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♘d2 c5; 4. e:d5 e:d5;

la ripresa con la ♗ è oggi preferita da molti francesisti, perché promette un gioco più attivo.

5. ♘gf3 ♘f6; 6. ♙b5 + ♙d7; 7. ♙:d7 + ♘b:d7; 8. 0-0 ♙e7; 9. d:c5 ♘:c5; 10. ♘d4 ♗d7; 11. ♘f3 0-0; 12. ♙f4 ♗fe8; 13. ♗e1 ♙f8; 14. ♘e5 ♗a4; 15. c3 ♗a6; 16. ♗e2 ♗:e2; 17. ♗:e2 ♙d6; 18. ♘d7 ♙:f4; 19. ♗:e8 + ♗:e8; 20. ♘:c5 ♙c7; 21. ♘d3 ♙b6; 22. ♘b3 ♙f8; 23. ♗d1 a5; 24. ♙f1 ♗c8; 25. ♘d2 a4; 26. a3 g5; 27. ♘f3 g4; 28. ♘h4 d4; 29. c:d4 ♙:d4; 30. ♘f5 ♙b6; 31. ♘b4 ♘e4; 32. f3 g:f3; 33. g:f3 ♘c5; 34. h4 ♗d8; 35. ♗d5 ♙a7??;

Un errore incredibile!

36. ♗:d8# 1-0

Kamsky - Beliavsky Nimzoindiana - E48

1. d4 ♘f6; 2. c4 e6; 3. ♘c3 ♙b4; 4. e3 0-0; 5. ♙d3 c5; 6. ♘ge2 c:d4; 7. e:d4 d5; 8. 0-0 d:c4; 9. ♙:c4 ♘c6; 10. ♙g5 ♙e7; 11. ♗c1 ♗a5; 12. ♗d2 ♗d8; 13. a3 ♙d7; 14. ♗fd1 ♙e8; 15. ♙a2 h6; 16. ♙e3 ♙d6; 17. h3 ♗ac8; 18. ♙:h6 g:h6; 19. ♗:h6 ♘h7; 20. ♙b1 f5; 21. b4 ♗c7; 22. ♗:e6 + ♗f7; 23. ♙:f5 ♗c7; 24. ♘e4 ♗:e6; 25. ♙:e6 + ♙f7; 26. d5 ♘e5; 27. ♘d4 ♗:c1; 28. ♗:c1 ♙b8; 29. ♘f5 ♙f8; 30. ♘c5 ♘g5; 31. ♘:b7 1-0

Terzo turno

Topalov - Kasparov Est - Indiana

1. c4 g6; 2. e4 ♙g7; 3. d4 d6; 4. ♘c3 ♘f6; 5. f4 0-0; 6. ♘f3 c5; 7. d:c5 ♗a5; 8. ♙d3 ♗:c5; 9. ♗e2 ♙g4; 10. ♙e3 ♗a5; 11. 0-0 ♘c6; 12. ♗ac1 ♘d7; 13. ♗f2 ♙:f3; 14. g:f3 ♘c5; 15. ♙b1 ♘a4; 16. ♘:a4 ♗:a4; 17. b3 ♗a3; 18. c5 d:c5; 19. ♙:c5 ♗:c5; 20. ♗:c5 ♙d4; 21. ♗d1 ♙:f2 +; 22. ♙:f2 ♗fd8; 23. ♗cd5 e6; 24. ♗:d8 + ♗:d8; 25. ♗:d8 + ♘:d8; 26. ♙e3 ♙f8; 27. f5 e5; 28. f4 f6; 29. f:e5 f:e5; 30. f:g6 h:g6; 31. h4 ♙g7; 32. ♙d3 ♙f6; 33. ♙c4 ♙e6; 34. ♙c5 b6 +; 35. ♙b5 ♙d6; 36. b4 ♙c7; 37. a4 ♘e6; 38. ♙a2 ♘d4 +; 39. ♙a6 ♙b8; 40. ♙f7 ♘f3; 41. ♙:g6 ♘:h4; 42. ♙f7 ♘f3; 43. a5 b:a5; 44. b:a5 1/2

Illescas - Karpov Inglese A15

1. ♘f3 ♘f6; 2. c4 b6; 3. g3 ♙b7; 4. ♙g2 e6; 5. ♘c3 ♙b4; 6. 0-0 0-0; 7. ♗c2 ♗e8; 8. d4 ♙:c3; 9. ♗:c3 d6; 10. b3 ♘bd7; 11.

♖b2 ♖e4; 12. ♖ac1 ♖c8; 13. ♖fd1 c6; 14. ♖b4 ♖c7; 15. ♖d2 ♖b7; 16. ♖f4 d5; 17. ♖f1 b5; 18. c:b5 c:b5; 19. ♖e1 ♖a6; 20. a3 h6; 21. ♖:c8 ♖:c8; 22. ♖c1 ♖b8; 23. e3 ♖:c1; 24. ♖:c1 ♖b6; 25. ♖d2 ♖bd7; 26. ♖b4 a5; 27. ♖e7 e5!; 28. ♖h4

Dopo 28. d:e5 segue 28. ... g5;

28. ... e:d4; 29. ♖f4 d:e3; 30. ♖:e3 d4; 31. ♖f4 ♖c6; 32. ♖:f6 ♖:f6; 33. ♖b8 + ♖h7; 34. ♖:b5

Il B. recupera il ♖.

34. ... ♖c1; 35. ♖d3 ♖d1; 36. ♖c5 ♖g6; 37. ♖g2 ♖e4; 38. ♖e2 ♖e1; 39. ♖:e4 ♖:e4 +; 40. f3

Se 40. ♖f3 d3!; 41. ♖:e4 + ♖:e4 +; 42. f3 ♖e2 +; 43. ♖h3 ♖:f3; ecc.

40. ... ♖g6!; 41. h4 h5; 42. f4 ♖e4 +; 43. ♖f3 g6; 44. ♖:e4 ♖:e4 +; 45. ♖f2 ♖e3 +; 46. ♖g2 d3; 47. ♖c4 ♖e2 +; 48. ♖g1 ♖d1 +; 49. ♖f2 ♖d2 +; 50. ♖f1 ♖d1 +; 51. ♖f2 ♖e2 +; 52. ♖g1 ♖g8; 53. ♖c8 + ♖g7; 54. ♖c3 + ♖f8; 55. ♖c5 + ♖e8; 56. ♖c6 + ♖e7; 57. ♖c5 + ♖e6; 58. ♖f2

Dare ancora scacchi con la ♖ significava favorire l'avanzata del ♖ nero.

58. ... ♖d1 +; 59. ♖g2 ♖:b3; 60. ♖e1 + ♖d7; 61. ♖:a5 ♖c2 +; 62. ♖h3 d2; 63. ♖d5 + 0-1

Beliaevski - Kramnik

Siciliana - B65

1. e4 c5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 d6; 6. ♖g5 e6; 7. ♖d2 ♖e7; 8. 0-0-0 0-0; 9. f4 ♖:d4; 10. ♖:d4 ♖a5; 11. ♖c4 ♖d7; 12. ♖he1 ♖c6; 13. f5 b5; 14. ♖b3 b4; 15. ♖e2 ♖a4!; 16. ♖b1 ♖:b3; 17. a:b3 ♖fc8; 18. ♖d2 ♖c7; 19. ♖d3 e:f5; 20. e:f5 d5; 21. ♖f4 ♖d6; 22. g3 a5; 23. ♖:d6 ♖:d6; 24. ♖f4 a4; 25. b:a4

Oppure 25. ♖:d5 ♖:d5; (25. ... a:b3?; 26. ♖e7 +) 26. ♖:d5 ♖c7; 27. ♖d3 a:b3;

28. ♖:b3 ♖a5; 29. ♖c1 ♖a1 +; 30. ♖d2 ♖d8 +; 31. ♖e2 ♖:d1; 32. ♖:d1 ♖e8 +; vincendo

25. ... ♖:a4; 26. ♖:d5 ♖:d5; 27. ♖:d5 ♖c7; 28. ♖e4 ♖aa8!; 29. ♖d4 ♖a5; 30. ♖c1 b3; 31. c4 ♖b4!;

Ora dopo 32. ♖b1 ♖a4; 33. ♖c1 ♖e8; 34. ♖h1 ♖a1 +; 35. ♖d2 ♖:b2 +; 36. ♖d3 ♖c2 +; matto

Quarto turno

Kasparov - Ivanchuck

Sistema Botvinnik - D44

1. d4 ♖f6; 2. c4 c6; 3. ♖c3 d5; 4. ♖f3 e6; 5. ♖g5 d:c4; 6. e4 b5; 7. e5 h6; 8. ♖h4 g5; 9. ♖:g5 h:g5; 10. ♖:g5 ♖bd7; 11. e:f6 ♖b7; 12. g3 c5; 13. d5 ♖:f6; 14. ♖g2 ♖h6; 15. ♖:f6 ♖:f6; 16. 0-0 0-0-0; 17. ♖:b5 e:d5; 18. ♖:a7 + ♖b8; 19. ♖b5 ♖g7; 20. a4 ♖h6; 21. h4 ♖f6;

I due contendenti si stanno affrontando con la "guardia" abbassata, i colpi volano, Ivanchuck prepara il sacrificio dell'♖, che farà Kasparov?

22. ♖e1! ♖:h4; 23. ♖a5

Se 23. g:h4 ♖:h4; 24. ♖e5 + ♖a8; 25. ♖c7 ♖dg8; 26. ♖a5 + ♖b8; 27. ♖c7 + patta per scacco perpetuo.

23. ... ♖e7; 24. ♖c7 + ♖a8; 25. ♖a5 + ♖b8; 26. ♖c7 + ♖a8; 27. ♖fe1

Kasparov gioca per vincere.

27. ... ♖d6; 28. ♖b6 ♖b8; 29. a5! ♖d7; Para l'entrata della ♖ in 7^{ma}.

30. ♖e8!

ma non nell'8^{va}; da notare che se 30. ♖:d5?? per deviare la ♖ ed entrare in 7^{ma} segue la sorprendente 30. ... ♖h1 + !!; 31. ♖:h1 ♖:h1#;

30. ... ♖h2 + !!; 31. ♖f1 ♖:g2 +;

Forzata, dopo 31. ... ♖:e8; 32. a6 ecc. 32. ♖:g2 d4 +;

A 32. ... ♖:e8; segue 33. a6

33. ♖:b7 +

Guadagna materiale e vince la partita, ma era necessaria ? vediamo: 33. ♖f1 ♖h1 +; 34. ♖e2 ♖:a1; 35. ♖a7 + # 33. ♖f1 ♖:e8; 34. a6 ♖f3; 35. a7 ♖f4; 36. g:f4 ♖h8; 37. ♖e1 c3; 38. b:c3 d:c3; con grossi guai per il Bianco.

33. ... ♖:b7; 34. ♖:h8 ♖:b5; 35. a6

Kasparov continua l'attacco!

35. ... ♖a7; 36. ♖f8 ♖:b2; 37. ♖:f7 + ♖a8; 38. a7 c3; 39. ♖f8 1-0

Karpov - Topalov

Inglese - A32

1. d4 ♖f6; 2. c4 c5; 3. ♖f3 c:d4; 4. ♖:d4 e6; 5. g3 ♖c6; 6. ♖g2 ♖c5; 7. ♖b3 ♖e7; 8. ♖c3 0-0; 9. 0-0 d6; 10. ♖f4 ♖h5; 11. e3!?

Una novità.

11. ... ♖:f4; 12. e:f4 ♖d7; 13. ♖d2 ♖b8; 14. ♖fe1 g6; 15. h4 a6; 16. h5 b5; 17. h:g6 h:g6; 18. ♖c5 d:c5; 19. ♖:d7 ♖c8; 20. ♖:e6

Karpov gioca alla Kasparov!

20. ... ♖a7; 21. ♖:g6 + f:g6; 22. ♖e6 + ♖g7; 23. ♖:c6 ♖d8; 24. c:b5 ♖f6; 25. ♖e4 ♖d4; 26. b:a6 ♖b6; 27. ♖d1 ♖:a6; 28. ♖:d4!

Toglie il difensore delle case nere.

28. ... ♖:d4; 29. ♖f6 + ♖g8; 30. ♖:g6 + ♖f8;

Se 30. ... ♖g7; 31. ♖f6 + ♖f8; 32. ♖e8 + #

31. ♖e8 + ♖g7; 32. ♖e5 + # ♖g8; 33. ♖f6 + ♖f7; 34. ♖e8 + ♖f8; 35. ♖:c5 + ♖d6; 36. ♖:a7 ♖:f6; 37. ♖h5 ♖d2; 38. b3 ♖b2; 39. ♖g2 1-0

Lo stile messo in mostra in questa partita è tipico del giocatore d'attacco e stupisce un po' vedere Karpov giocare così, comunque sia abbiamo una dimostrazione di grande determinazione.

Schirov - Illescas

Siciliana - B33

1. e4 c5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 e5; 5. ♖b5 d6; 6. ♖1c3 a6; 7. ♖a3 b5; 8. ♖d5 ♖f6; 9. ♖g5 ♖e7; 10. ♖:f6 ♖:f6; 11. c3 0-0; 12. ♖c2 ♖b8; 13. a3 a5; 14. h4 g6; 15. g3 ♖g7; 16. h5 ♖e7; 17. h:g6 h:g6; 18. ♖ce3 ♖:d5; 19. ♖:d5 ♖e6; 20. ♖h3 ♖:d5; 21. ♖:d5 ♖c7; 22. 0-0 ♖fd8; 23. ♖fd1 ♖h6; 24. ♖f1 ♖b7; 25. ♖:b7 ♖:b7; 26. ♖d5 b4; 27. c:b4 a:b4; 28. a4 ♖f8; 29. a5 ♖g5; 30. a6 ♖b6; 31. ♖b5 1-0

Anand - Beljavski

Siciliana - B65

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 ♖c6; 6. ♖g5 e6; 7. ♖d2 ♖e7; 8. 0-0-0 0-0; 9. f4 ♖:d4; 10. ♖:d4 ♖a5; 11. ♖c4 ♖d7; 12. e5 d:e5; 13. f:e5 ♖c6; 14. ♖d2 ♖d7; 15. ♖d5 ♖d8; 16. ♖:e7 + ♖:e7; 17. ♖he1 ♖fc8; 18. ♖f1 a6; 19. ♖b4 ♖d8; 20. ♖b1 b5; 21. ♖f4 ♖d5; 22. ♖d3 ♖c5; 23. ♖:c5 ♖:c5; 24. ♖e3 f5; 25. e:f6 ♖:f6; 26. ♖b4 ♖ac8; 27. b3 ♖5c7; 28. ♖f1 ♖e7; 29. ♖f4 g6; 30. ♖g3 ♖g7; 31. h4 ♖h8; 32. ♖e2 ♖f7; 33. ♖:f7 ♖:f7; 34. ♖f2 ♖c7; 35. ♖g5 ♖c3; 36. ♖f1 ♖g7; 37. h5 g:h5; 38. ♖:h5 h6; 39. ♖f7 1-0

Quinto turno

Lautier - Anand

Grunfeld - D85

1. d4 ♖f6; 2. c4 g6; 3. ♖c3 d5; 4. c:d5 ♖:d5; 5. e4 ♖:c3; 6. b:c3 ♖g7; 7. ♖f3 c5; 8. ♖b1 0-0; 9. ♖e2 c:d4; 10. c:d4 ♖a5 +; 11. ♖d2 ♖:a2; 12. 0-0 ♖g4; 13. ♖g5 h6; 14. ♖e3 ♖c6; 15. d5 ♖a5; 16. ♖b4 b6;

17. e5 ♖:f3; 18. ♖:f3 ♜ac8;

Dopo 18. ... ♖:e5; 19. d6 ♖:d6; 20. ♜a4 ♜e6; 21. ♖:a8 ♜:a8; 22. ♖:h6

19. d6 e:d6; 20. e:d6 ♖c4; 21. ♖f4 ♖b2; 22. ♜e2 ♜a3; 23. ♜e4 ♜d3; 24. ♜e7 g5; 25. d7 ♜c4; 26. ♖c1 ♜c2; 27. ♜:d3 ♖:d3; 28. ♜e8 ♖f6; 29. ♖a3 ♖c5; 30. ♖:c5 ♜:c5; 31. ♜d1 ♖d8; 32. ♜de1 ♜c7; 33. ♖g4 ♖f6; 34. ♜c8 1-0

Ivanchuck - Karpov

Ovest - Indiana - E15

1. d4 ♖f6; 2. ♖f3 e6; 3. c4 b6; 4. g3 ♖a6; 5. ♖bd2 ♖b7; 6. ♖g2 c5; 7. e4 c:d4; 8. 0-0 d6; 9. ♖:d4 ♜d7; 10. ♜e1 ♖e7; 11. ♖b1 ♖c6; 12. ♖c3 ♖:d4; 13. ♜:d4 0-0; 14. b3 ♜fd8; 15. ♖b2 ♜ab8; 16. h3 ♖a8; 17. g4 h6; 18. a4 a6; 19. ♖a3 ♜c8; 20. ♖b2 ♜c5; 21. ♜d2 ♖d7; 22. ♜ed1 ♖e5; 23. ♖e2 ♖g5; 24. ♜c3 ♖f6; 25. ♖a3 ♜c7; 26. ♜d2 ♖g6; 27. ♜ac1 ♖e7; 28. ♜e3 ♖g5; 29. f4 ♖:f4; 30. ♖:f4 e5; 0-1

J. Polgar - Kasparov

Siciliana - B84

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 a6; 6. f4 e6; 7. ♖e2 ♖e7; 8. 0-0 ♜c7; 9. ♜e1 ♖bd7; 10. a4 b6; 11. ♖f3 ♖b7; 12. ♖h1 ♜d8; 13. ♖e3 0-0; 14. ♜g3 ♖c5; 15. f5 e5; 16. ♖h6 ♖e8; 17. ♖b3 ♖d7; 18. ♜ad1 ♖h8; 19. ♖e3 ♖ef6; 20. ♜f2 ♜fe8; 21. ♜fe1 ♖f8; 22. ♖g5 h6; 23. ♖h4 ♜c8; 24. ♜f1 ♖e7; 25. ♖d2?! ♜c5!; 26. ♖b3 ♜b4; 27. ♖e2? ♖:e4; 28. ♖:e4 ♖:e4; 29. ♖:e7 ♜:e7; 30. ♖f3 ♖ef6; 31. ♜:a6 ♜ee8; 32. ♜e2 ♖g8;

Errato era 32. ... e4; per 33. ♜d4

33. ♖b7 ♜c4!; 34. ♜d2 ♜:a4; 35. ♜:d6 ♜:c2; 36. ♖d2

A questo punto Kasparov mosse il ♖ in c5 ma accorgendosi che dopo ♖c6

avrebbe perso una qualità si "corresse" giocandolo in f8.

Il *fattaccio* è stato ripreso dalle telecamere e presto qualcuno mostrerà a tutto il mondo scacchistico la sportività di Kasparov.

36. ... ♖f8; 37. ♖e4 ♖d7; 38. ♖:f6 + ♖:f6; 39. ♜:b6 ♖g4; 40. ♜f1 e4!; 41. ♖d5 e3!; 42. ♖b3 ♜e4; 43. ♖:c2 ♜:c2;

Ora il sacrificio di qualità è corretto.

44. ♜d8 ♜:d8; 45. ♜:d8 + ♖h7; 46. ♜e7 ♜c4!;

Ed ora 47. ♖g1 e2; 48. ♜a1 ♜d4 +; 49. ♖h1 ♖f2 +; 50. ♖g1 ♖h3 +; 51. ♖h1 ♜g1 +; 52. ♜:g1 ♖f2 +; oppure 47. ♜a1 ♜f4; 48. ♖g1 e2; 49. ♜h4 ♜e3 +; 50. ♖h1 ♖f2 +; 51. ♖g1 e1 = ♜ +;

0-1

Illescas - Kamsky

Est Indiana - E81

1. c4 ♖f6; 2. ♖c3 g6; 3. e4 d6; 4. d4 ♖g7; 5. f3 0-0; 6. ♖e3 c5; 7. ♖ge2 ♖c6; 8. d5 ♖e5; 9. ♖c1 e6; 10. ♖e2 e:d5; 11. c:d5 a6; 12. a4 ♖h5; 13. g4 ♖f6; 14. g5 ♖e8; 15. f4 ♖d7; 16. ♜c2 ♜e7; 17. ♖b3 ♖c7; 18. 0-0-0 ♜e8; 19. e5 ♖:e5; 20. f:e5 ♜:e5; 21. ♖d2 ♖f5; 22. ♖d3 c4; 23. ♖:f5 c:b3; 24. ♜:b3 ♜:f5; 25. ♜:b7 ♖:c3; 26. ♖:c3 ♜e2; 27. ♜b3 ♖b5; 28. ♜hf1 ♜:g5 +; 29. ♖b1 ♖:c3 +; 30. ♜:c3 ♜b8; 31. b3 ♜e5; 32. ♜d3 ♜e8; 33. h4 ♜c8; 34. ♜d4 h5; 35. ♜c1 ♜:c1 +; 36. ♖:c1 ♜e4; 37. ♜f2 ♜e5; 38. ♜d2 ♜e1 +; 0-1

Topalov - Shirov

Caro Kan - B15

1. e4 g6; 2. d4 ♖g7; 3. ♖c3 c6; 4. ♖f3 d5; 5. h3 ♖h6; 6. ♖f4 f6; 7. ♖e2 ♖f7; 8. ♖h2 0-0; 9. 0-0 b6; 10. ♜e1 ♖b7; 11. ♖f1 ♖d7; 12. a4 a6; 13. a5 b5; 14. e:d5 c:d5;

15. ♖e6 ♙c8; 16. ♘:b5 a:b5; 17. ♙:b5 f5;
 18. ♜e2 ♘f6; 19. a6 ♙a8; 20. ♙:e7 ♙:c2;
 21. ♜:c2 ♜:e7; 22. ♜a4 ♜e6; 23. b4
 ♘e4; 24. ♙f1 g5; 25. b5 g4; 26. ♘e1
 ♜b6; 27. ♘c2 ♙c8; 28. ♙f4 ♙h6; 29.
 ♙:h6 ♜:h6; 30. h:g4 ♜d2; 31. f3 ♜f2+;
 32. ♘h2 ♘fg5; 33. ♘e1
 33. f:e4 ♘f3+; 34. ♘h3 ♜h4+;
 33. ... ♜h4+; 34. ♘g1 ♘h3+;
 Dopo 35. ♘h1 35. ... ♘hf2+; 36. ♘g1
 ♜h1+;
 0-1

Sesto turno

Karpov - J. Polgar
Siciliana - B22

1. e4 c5; 2. c3 e6; 3. d4 d5; 4. e:d5
 e:d5; 5. ♘f3 ♘c6; 6. ♙b5 c4?!; 7. ♘e5
 ♜b6; 8. ♙:c6 + b:c6; 9. 0-0 ♙d6; 10. b3
 c:b3; 11. a:b3 ♘e7; 12. ♙a3 ♙:e5; 13.
 d:e5 ♙e6; 14. ♜d4 ♘f5; 15. ♜c5 h5; 16.
 ♘d2 f6; 17. e:f6 g:f6; 18. ♙b4 ♘f7; 19.
 ♙a4 ♜:c5; 20. ♙:c5 a6; 21. f3 h4; 22.
 ♙fa1 ♙c8; 23. ♘f2 ♙b8; 24. b4 ♙e8; 25.
 ♘b3 ♙b7; 26. ♘a5 ♙a8; 27. ♙a2 ♙e6;
 28. ♙a7 ♙b5; 29. ♘b3 ♙b7; 30. g4
 h:g3+; 31. h:g3 ♙e8; 32. g4 ♘d6; 33.
 ♘d4 1-0

Kramnik - Illescas
Tarrasch - D34

1. d4 e6; 2. c4 d5; 3. ♘f3 c5; 4. c:d5
 e:d5; 5. ♘c3 ♘c6; 6. g3 ♘f6; 7. ♙g2 ♙e7;
 8. 0-0 0-0; 9. ♙g5 c:d4; 10. ♘:d4 h6; 11.
 ♙e3 ♙e8; 12. ♙c1 ♙f8; 13. ♘a4 ♙d7; 14.
 ♘c5 ♘a5; 15. b3 ♙c8; 16. ♘:d7 ♜:d7;
 17. ♜d3 ♘c6; 18. ♘:c6 b:c6; 19. ♙fd1
 ♜b7; 20. ♙c5 ♙:c5; 21. ♙:c5 ♜e7; 22.
 ♙c2 ♜a3; 23. e3 ♙ed8; 24. ♜f5 ♙b8?!;
 25. ♙:c6 ♜:a2; 26. ♙:f6! g:f6; 27. ♙:d5

27. ... ♙:d5;

Oppure 27. ... ♘g7; 28. ♜g4 + ♘h8;
 29. ♜h5

28. ♙:d5 ♜:b3; 29. ♜g4 + ♘h8; 30.
 ♙d6 ♜b1+; 31. ♘g2 ♜g6; 32. ♜f3 ♘g7;
 33. ♙a6 ♙b5; 34. ♙:a7 ♙f5; 35. ♜e2
 ♜h5; 36. g4 ♜g6; 37. ♙:f7 +! ♘:f7; 38.
 ♜c4 +

Segue 38. ... ♘e7; 39. ♜e4 + 38. ...
 ♘f8; 39. ♜c8 + o 38. ... ♘g7; 39. ♜c7 +
 ♘f8; 40. ♜d8 + ♘f7; 41. ♜d7 +

1-0

Gelfand - Kasparov
Gambetto di Donna - D31

1. d4 d5; 2. c4 e6; 3. ♘c3 ♙e7; 4. c:d5
 e:d5; 5. ♙f4 ♘f6; 6. e3 ♙f5; 7. ♘ge2 0-0;
 8. ♘g3 ♙e6; 9. ♙d3 c5; 10. d:c5 ♙:c5;
 11. 0-0 ♘c6; 12. ♙c1 ♙d6; 13. ♘ge2 ♙c8;
 14. ♙b1 ♙:f4; 15. ♘:f4 ♙g4; 16. f3 ♙e6;
 17. ♜d2 ♜e7; 18. ♘b5 a6; 19. ♘d4 ♘e5;
 20. b3 ♙d7; 21. g4 ♘g6; 22. ♘g2 ♘e8;
 23. ♙:c8 ♙:c8; 24. ♙c1 ♘d6; 25. ♙:g6
 h:g6; 26. ♘f4 ♙e8; 27. ♘:d5 ♜g5; 28.
 ♘f4 ♜e5; 29. ♘g2 g5; 30. ♜b4 ♘b5; 31.
 ♘:b5 a:b5; 32. ♜d4 ♜e7; 33. ♜c5 ♜f6;
 34. ♜:b5 ♙d8; 35. ♜e2 ♙e6; 36. ♜f2
 ♙d3; 37. h4 g:h4; 38. ♘:h4 g5; 39. ♘g2
 ♜e5; 40. ♜c2 ♜d6; 41. ♘e1 ♙:e3;

Se 41. ... ♙d2; 42. ♜c7

42. ♜f2 + - ♜e5; 43. ♘g2 ♙e2; 44. ♙e1
 ♙:f2; 45. ♙:e5 ♙:f3; 46. ♘e3 ♙d7; 47.
 ♙:g5 + ♘f8; 48. ♘f5 ♙:f5; 49. g:f5 1/2

Settimo turno

Illescas - Anand
Caro Kan - B01

1. e4 c6; 2. d4 d5; 3. e:d5 c:d5; 4. ♙d3
 ♘c6; 5. c3 ♜c7; 6. ♙g5 ♘f6; 7. ♘d2 ♙g4;

8. ♖gf3 e6; 9. ♙h4 ♙d6; 10. ♙g3 ♙h5;
11. ♙:d6 ♙:d6; 12. 0-0 0-0; 13. ♚e1
♚ab8; 14. a4 ♙c7; 15. ♙b1 a6; 16. ♖e5
♚fe8; 17. h3 ♙g6; 18. ♙:g6 h:g6; 19.
♙d3 ♖:e5; 20. d:e5 ♖d7; 21. ♙d4 ♚ec8;
22. ♚e3 ♙b6; 23. ♙:b6 ♖:b6; 24. h4 ♙f8;
25. g3 ♙e7; 26. b3 ♚c7; 27. a5 ♖d7; 28.
c4 ♚bc8; 29. ♙g2 ♖b8; 30. ♚a4 ♚d8;
31. f4 ♖c6; 32. ♚d3 ♚cd7; 33. c5 f6; 34.
♖f3 d4; 35. e:f6 + g:f6; 36. ♖d2 e5; 37.
♖e4 ♚d5; 38. f:e5 ♚:e5; 39. ♖d6 ♚:c5;
40. ♖:b7?? ♚c2 +;

Il Bianco abbandona perché dopo 41.
♙h3 segue 41. ... ♚b8; con perdita del
♖. 0-1

Kasparov - Karpov Caro Kan - B17

1. e4 c6; 2. d4 d5; 3. ♖d2 d:e4; 4. ♖:e4
♖d7; 5. ♙c4 ♖gf6; 6. ♖g5 e6; 7. ♙e2
♖b6; 8. ♙b3 h6; 9. ♖5f3 a5; 10. c3 c5;
11. a3 ♙c7; 12. ♖e5 c:d4; 13. c:d4 a4;
14. ♙c2 ♙d7; 15. ♖:d7 ♖b:d7; 16. ♙d1
Minaccia il ♚a4.

16. ... ♙d6!;

Controminaccia il ♚h2 se ora: 17. ♙:a4
♙:h2; 18. g3? ♙:g3; 19. f:g3 19. ... ♚:a4;
20. ♙:a4 ♙:g3 +; 21. ♙f1 21. ... ♖e4; 22.
♙c2 ♖df6; 23. ♙g2 ♙d3 +; 24. ♖e2
♙d1 +; fantastico!

17. ♖e2 ♖d5; 18. ♙d2? b5; 19. ♖c3
♖:c3; 20. ♙:c3 ♖f6; 21. ♙d3 ♖d5; 22.
♙d2 ♙e7!; 23. ♚d1 ♙c4; 24. ♙e2 ♚hb8;
25. g3 ♙:d3 +; 26. ♙:d3 b4;

Un Kasparov in difficoltà

27. ♚a1 b:a3; 28. b:a3 ♚b3; 29. ♙c2
♚:a3; 30. ♚:a3 ♙:a3; 31. ♚a1 ♙b2; 32.
♚:a4 ♚:a4; 33. ♙:a4 ♙:d4; 34. f4 ♙d6;
35. ♙f3 f5; 36. h4 ♙b2; 37. g4 f:g4 +; 38.
♙:g4 ♖f6 +; 39. ♙f3 ♖d5; 40. ♙c2 ♙f6;
41. h5 1/2

Vista la situazione della classifica l'in-
contro avvantaggia Karpov.

Topalov - Kramnik Siciliana - B56

1. e4 c5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4
♖f6; 5. ♖c3 d6; 6. f3 e5; 7. ♖b3 ♙e7; 8.
♙e3 ♙e6; 9. ♖d5 ♙:d5; 10. e:d5 ♖b4; 11.
c4 a5; 12. ♖d2 ♖d7; 13. ♖e4 f5; 14. ♖c3

Questo ♖ è partito da g1/f3/d4/ b3/
d2/e4.

14. ... 0-0; 15. ♙e2 ♙g5; 16. ♙f2 ♙f6;
17. 0-0 ♖a6; 18. ♙d3 ♙h6; 19. ♙e2 ♚ae8;
20. ♙c2 ♖ac5; 21. g3 e4; 22. f4 ♙d8; 23.
a3 ♖f6; 24. ♙g2 ♙b6; 25. ♙g1 ♖cd7; 26.
♖b5 ♙:g1; 27. ♚:g1 ♙g6; 28. b4

28. ♖:d6 ♖h5;

28. ... ♚c8; 29. ♖:d6 ♖:d5;

29. ... ♖h5?; 30. ♖:c8 ♖:f4 +; 31. ♙f2
♖:e2; 32. ♖e7 +

30. ♖:c8 ♖:f4 +; 31. ♙f1 ♙f6; 32.
♖e7 + ♙h8; 33. ♙d1 ♖h3; 34. ♖d5 ♙b2;
35. ♚g2 f4; 36. g:f4 ♙e5; 37. ♚a2 ♖b6;
38. ♙a1 ♚:f4 +; 39. ♙e1 1-0

Ottavo turno

Gelfand - Karpov Caro Kan - B17

1. e4 c6; 2. d4 d5; 3. e:d5 c:d5; 4. c4
♖f6; 5. ♖c3 e6; 6. ♖f3 ♙b4; 7. ♙d3 d:c4;
8. ♙:c4 0-0; 9. 0-0 b6; 10. ♙g5 ♙b7; 11.
♚e1 ♙:c3; 12. b:c3 ♖bd7; 13. ♙d3 ♙c7;
14. ♚c1 ♙d6; 15. ♙h4 ♚fc8; 16. ♙g3
♙a3; 17. c4 ♖f8; 18. ♖e5 ♖g6; 19. ♚e3
♙f8; 20. f4 ♙d8; 21. ♙b1 ♖e7; 22. ♙h4
♖g6; 23. ♙g5 b5; 24. ♙:g6 h:g6; 25. ♚h3
♚c7; 26. d5 e:d5; 27. c5 ♙c8; 28. ♚b3
♙e8; 29. ♙d4 ♙f5; 30. ♚e3 ♙f8; 31.
♙:f6 g:f6; 32. ♖f3 ♙e4; 33. ♖d2 f5; 34.
♚ec3 a5; 35. c6 ♙b4; 36. ♖b3 ♙d6; 37.
♙f2 b4; 38. ♚c5 a4; 39. ♖d4 ♙d3; 40.
♙d2 ♙c4; 41. ♙:b4 ♙:f4; 42. ♙c3 ♚e8;
43. ♚d1 ♚e3; 44. ♙c1 ♙e4; 45. ♙a1

♖c8; 46. ♖a5 ♖a3; 47. ♗b1 ♗e3+; 48. ♕h1 ♖a2; 49. ♘f3 ♕b3; 50. ♗c1 f4; 51. ♖e1 ♖c2; 52. ♗a1 ♗b6; 0-1

Kamsky - Polgar *Spagnola - C89*

1. e4 e5; 2. ♘f3 ♘c6; 3. ♕b5 a6; 4. ♕a4 ♘f6; 5. 0-0 ♕e7; 6. ♖e1 b5; 7. ♕b3 0-0; 8. c3 d5; 9. e:d5 ♘:d5; 10. ♘:e5 ♘:e5; 11. ♖:e5 c6; 12. d4 ♕d6; 13. ♖e1 ♗h4; 14. g3 ♗h3; 15. ♕e3 ♕g4; 16. ♗d3 ♖ae8; 17. ♘d2 ♖e6; 18. a4 f5; 19. ♗f1 ♗h5; 20. f4 b:a4; 21. ♖:a4 ♖b8; 22. ♕:d5 c:d5; 23. ♗g2 ♗e8; 24. ♗:d5 ♕h8; 25. ♘c4 ♕:f4; 26. g:f4 ♖g6; 27. ♘d6 ♕f3+; 28. ♕f1 ♕:d5; 29. ♘:e8 ♖:b2; 30. ♖e2 ♖b1+; 31. ♖e1 ♖b2; 32. ♖e2 ♖b1+; 33. ♖e1 1/2

Schirov - Kasparov *Siciliana - B51*

1. e4 c5; 2. ♘f3 d6; 3. ♕b5+ ♘d7; 4. 0-0 ♘gf6; 5. ♖e1 a6; 6. ♕f1 b6; 7. d4 c:d4; 8. ♘:d4 ♕b7; 9. f3 e6; 10. a4 ♕e7; 11. a5 b5; 12. c4 b:c4; 13. ♕:c4 0-0; 14. ♘c3 ♘e5; 15. ♕f1 ♗c7; 16. ♕e3 d5; 17. e:d5 ♘:d5; 18. ♘:d5 ♕:d5; 19. ♘f5 ♕b4; 20. ♕b6 ♗b8; 21. ♗d4 ♕:e1; 22. ♖:e1 e:f5; 23. ♗:d5 ♖e8; 24. ♖c1 ♖e6; 25. b4 h5; 26. ♕c7 ♗a7+; 27. ♕b6 ♗b8; 28. ♕c7 ♗a7+; 29. ♕b6 ♗b8; 1/2

Anand - Topalov *Siciliana - B70*

1. e4 c5; 2. ♘f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♘:d4 ♘f6; 5. ♘c3 g6; 6. ♕e2 ♕g7; 7. 0-0 0-0; 8. ♕g5 a6; 9. a4 ♘c6; 10. ♘b3 ♕e6; 11. ♕h1 ♖c8; 12. f4 ♘a5; 13. ♘:a5 ♗:a5; 14. ♕d3 ♖fe8; 15. ♗e2 ♗b4; 16. a5 ♕g4; 17.

♗d2 ♕d7; 18. ♗e2 ♗:b2; 19. ♕:f6 ♕:f6; 20. ♘d5 ♕b5; 21. ♕:b5 ♗:b5; 22. ♗:b5 a:b5; 23. ♖ab1 ♖c5; 24. ♖fd1 ♕g7; 25. ♘b6 ♖:c2; 26. ♖:b5 ♖e2; 27. ♘d5 ♖:e4; 28. ♖:b7 ♖a8; 29. g4 ♖:a5; 30. g5 ♕a1; 31. ♘:e7 ♖:f4; 32. ♘c6 ♖a8; 33. ♖:d6 ♖a2; 34. ♖d1 ♖ff2; 35. ♘d8 ♕g8; 36. ♖b8 h5; 37. g:h6 ♕e5; 38. ♖b7 ♖:h2+; 39. ♕g1 ♖hg2+; 40. ♕h1 ♖h2+; 41. ♕g1 ♖hg2+; 42. ♕h1 ♖g4; 0-1

Beljavski - Illescas *Sistema Botvinnik - D44*

1. d4 d5; 2. c4 c6; 3. ♘f3 ♘f6; 4. ♘c3 e6; 5. ♕g5 d:c4; 6. e4 b5; 7. e5 h6; 8. ♕h4 g5; 9. ♘:g5 h:g5; 10. ♕:g5 ♘bd7; 11. e:f6 ♕b7; 12. g3 c5; 13. d5 ♘e5; 14. ♕g2 ♘d3+; 15. ♕f1 ♗d7; 16. d:e6 f:e6; 17. b3 0-0-0; 18. b:c4 ♕h6; 19. ♕h4 b4; 20. ♘d5 e:d5; 21. ♗:d3 d:c4; 22. ♕:b7+ ♗:b7; 23. ♗f5+ ♕b8; 24. ♖g1 ♕d2; 25. f7 ♖c8; 26. ♗e5+ ♕a8; 27. ♕e7 ♕c3; 28. ♗d6 ♕:a1; 29. f8 = ♗ ♖h:f8; 30. ♕:f8 b3; 0-1

Nono turno

Karpov - Schirov *Slava - D47*

1. d4 d5; 2. c4 c6; 3. ♘f3 ♘f6; 4. ♘c3 e6; 5. e3 ♘bd7; 6. ♕d3 d:c4; 7. ♕:c4 b5; 8. ♕d3 ♕b7; 9. a3 b4; 10. ♘e4 a5; 11. ♘:f6+ ♘:f6; 12. e4 ♕e7; 13. ♗e2 c5; 14. ♕b5+ ♕f8; 15. d:c5 ♕:c5; 16. ♕d3 h6; 17. 0-0 g5; 18. ♕e3 ♕:e3; 19. ♗:e3 ♕g7; 20. ♘e5 ♘d7; 21. ♘c4 ♗e7; 22. ♗d4+ e5; 23. ♗d6 ♗:d6; 24. ♘:d6 ♘c5; 25. ♕c4 ♖hd8; 26. ♘f5+ ♕g6; 27. f3 ♘a4; 28. ♖f2 ♘b6; 29. ♕b5 ♕c8; 30. a:b4 a:b4; 31. ♖:a8 ♘:a8; 32. ♘e7+ ♕g7; 33. ♘d5

♖e6; 34. ♖b4 ♖b8; 35. ♖c6 ♖b4; 36.
 ♖a8 ♖a4; 37. ♖b7 ♖a1+; 38. ♖f1 ♖a4;
 39. ♖f2 ♖a1+; 40. ♖f1 ♖a4; 41. ♖c6
 ♖b4; 42. ♖f2 ♖c4; 43. ♖d5 ♖d5; 44.
 e:d5 ♖d4; 45. b3 ♖d1+; 46. ♖f1 ♖d5;
 47. b4 ♖f6; 48. ♖b1 ♖e6; 49. b5 ♖d7;
 50. b6 ♖c8; 51. b7+ ♖b8; 52. ♖b6 ♖d4;
 53. ♖f6 h5; 54. ♖f7 g4; 55. ♖f6 ♖d7; 56.
 ♖f5 ♖b7; 57. ♖h5 ♖b3; 58. ♖f2 g:f3;
 1/2

Illescas - Lautier
Inglese - A21

1. c4 e5; 2. ♖c3 d6; 3. ♖f3 f5; 4. d4 e4;
 5. ♖g5 ♖e7; 6. ♖h3 c6; 7. g3 ♖f6; 8. ♖g2
 0-0; 9. 0-0 ♖a6; 10. f3 d5; 11. c:d5 c:d5;
 12. ♖b3 ♖b6; 13. ♖b6 a:b6; 14. ♖g5
 ♖e6; 15. ♖f4 ♖f7; 16. a3 ♖fd8; 17. ♖h3
 g6; 18. g4 f:g4; 19. f:g4 ♖g7; 20. ♖h4
 ♖d6; 21. ♖g3 ♖ad8; 22. ♖g2 ♖c6; 23.
 ♖f2 ♖d7; 24. ♖af1 ♖f6; 25. ♖f4 ♖f4; 26.
 ♖f4 ♖e6; 27. ♖g2 ♖h4; 28. ♖g3 ♖g5;
 29. ♖d1 ♖g4; 30. h4 ♖f6; 31. e3 ♖c8;
 32. ♖c3 ♖e6; 33. ♖h2 ♖c6; 34. ♖h3
 ♖h3; 35. ♖h3 ♖c7; 36. ♖c7 ♖c7; 37.
 ♖d5 ♖c6; 38. ♖f4 ♖e6; 39. ♖c3 1-0

Kasparov - Kamsky
Caro Kan - B17

1. e4 c6; 2. d4 d5; 3. ♖d2 d:e4; 4. ♖e4
 ♖d7; 5. ♖g5 ♖gf6; 6. ♖d3 e6; 7. ♖f3
 ♖d6; 8. ♖e2 h6; 9. ♖e4 ♖e4; 10. ♖e4
 ♖c7;

Originale fu lo svolgimento della partita
 Kamsky-Karpov Dortmund 1994
 che proseguì con: 10. ... ♖f6; 11. ♖h4
 ♖e7!;

11. ♖g4 g5?!

Una mossa avventurosa, prudente era
 11. ... ♖f8; 12. 0-0 c5; 13. b3 e5; 14. d:c5
 ♖c5; 15. ♖f5 con gioco incerto come in

Gelfand-Speelman 1992

12. ♖h3 ♖g8; 13. ♖d2 ♖f8; 14. ♖e4
 ♖g7; 15. 0-0 ♖d4; 16. ♖e3 ♖e5; 17.
 ♖ad1 ♖f6; 18. ♖f6+ ♖f6; 19. ♖h7 ♖h8;
 20. ♖h6 ♖e7; 21. ♖g7 ♖f8; 22. ♖d3 ♖d7;
 23. ♖g5 ♖g5; 24. ♖g5 ♖d8; 25. ♖e5
 ♖e7; 26. ♖c7 ♖c8; 27. ♖a5 b6; 28. ♖e5
 ♖a6; 29. ♖e4 ♖c8; 30. c4 ♖g8;

Dopo 30. ... ♖c4; 31. ♖c6+ ♖c6;
 32. ♖b8+ ecc.

31. b3 ♖b7; 32. ♖fd1 ♖a8; 33. c5 b:c5;
 34. ♖d6 c4; 35. b:c4 c5; 36. ♖a8 ♖a8;
 37. ♖c5 ♖b8; 38. g3 ♖b7; 39. ♖d4 ♖f8;
 40. ♖f6 1-0

Topalov - Beljavski
Inglese - A34

1. c4 ♖f6; 2. ♖c3 c5; 3. ♖f3 d5; 4. c:d5
 ♖d5; 5. d4 c:d4; 6. ♖d4 ♖c3; 7. ♖c3
 ♖c6; 8. e4 ♖g4; 9. ♖b5 ♖c8; 10. ♖e3 a6;
 11. ♖d1 ♖c7; 12. ♖a4 b5; 13. ♖b3 e6; 14.
 0-0 ♖f3; 15. g:f3 ♖d6; 16. ♖g7 ♖h2+;
 17. ♖h1 ♖e5; 18. ♖h6 ♖e7; 19. ♖g5!
 ♖f8; 20. ♖h5 ♖d4; 21. ♖h6 ♖d6;

21. ... ♖g7?; 22. ♖d4! ♖h6; 23. ♖e6
 22. ♖e3! ♖c5; 23. ♖h3 ♖g8; 24. f4 ♖f6;
 25. ♖g1

25. e5 ♖c6+; 26. f3 ♖f5;

25. ... ♖g6; 26. ♖g6 h:g6; 27. e5 ♖c6+;
 28. ♖g2 ♖b3; 29. a:b3 ♖d8; 30. ♖c5
 ♖c5; 31. ♖a8 ♖e7; 32. ♖g2 a5; 33.
 ♖c6+ ♖f8; 34. ♖c8 ♖e8; 35. ♖c6+
 ♖f8; 36. ♖d7 ♖h4; 37. ♖f3 ♖b6; 38.
 ♖g3 ♖h5; 39. ♖b7 ♖d4; 40. ♖g5
 ♖g5+; 41. f:g5 1-0

In questo torneo Alexander Henri-
 khovic Belyavsky, Ucraino, classe 1953,
 non è riuscito a vincere una sola partita.
 Un risultato sconcertante per chi è stato
 campione del mondo giovanile nel 1973,
 vincitore di numerosi importanti tornei
 e arrivato ai quarti di finale nel campio-
 nato del mondo nel 1983.

Decimo turno

Kramnik - Kasparov
Est- Indiana - E93

1. ♖f3 ♖f6; 2. c4 g6; 3. ♖c3 ♙g7; 4. e4 d6; 5. d4 0-0; 6. ♙e2 e5; 7. d5 ♖bd7; 8. ♙g5 h6; 9. ♙h4 g5; 10. ♙g3 ♖h5; 11. h4 g4; 12. ♖h2 ♖g3; 13. f:g3 h5; 14. 0-0 f5!; 15. e:f5 ♖c5; 16. b4 e4!; 17. ♖c1 ♖d3; 18. ♙:d3 e:d3; 19. f6

Dopo 19. ♙:d3 ♙f6; 20. ♖e4 ♙d4 + ;
19. ... ♖:f6; 20. ♙:d3 ♙f8!; 21. ♖b5 ♙f5?!

Sembra migliore 21. ... ♙f7!; 22. ♖:f6 ♙:f6; 23. ♖f1 ♙g7!;

22. ♖:f5! ♖:f5; 23. ♖:c7 ♖c8!; 24. ♖e6

La posizione del Bianco è chiaramente superiore.

24. ... ♙f6; 25. ♖f1 ♖e5; 26. ♖d1 ♙f5!;
27. ♙:f5 ♖:f5; 28. c5 ♙f8; 29. ♖e3 ♖f6;
30. ♖c4 d:c5; 31. b5 ♙h6?;

31. ... ♖e8;

32. ♖e1 ♖e8; 33. ♖e5 ♖e7; 34. ♖:h5 ♖e7; 35. ♙h2 ♙c1; 36. ♖e5 ♖f1; 37. ♖e4 ♖d1; 38. ♖:g4 + ♙h7?;

38. ... ♙h8; 39. ♖e4 ♖:d5; 40. g4

39. ♖e5 ♖e7; 40. ♖f8 + ♙h8; 1-0

Anand - Polgar
Siciliana - B80

1. e4 c5; 2. ♖f3 e6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 d6; 6. ♙e3 a6; 7. f3 ♖bd7; 8. g4 h6; 9. ♖g1 b5; 10. h4 ♖b6; 11. g5 ♖fd7; 12. ♙e2 h:g5; 13. h:g5 g6; 14. 0-0-0 ♖c4; 15. ♙f2 ♙b7; 16. f4 ♙a5; 17. ♙g4 0-0-0; 18. ♙:c4 b:c4; 19. ♖:e6 f:e6; 20. ♙:e6 ♙b8; 21. ♙:g6 ♖h3; 22. ♙b1 ♖f3; 23. ♙d4 ♖:f4; 24. ♙h7 d5; 25. g6 ♙c5; 26. ♙:c5 ♖:c5; 27. g7 ♙a7; 28. g8=♙ ♖:g8; 29. ♙:g8 ♖:e4; 30. ♖:e4 ♖:e4; 31. ♙g7 ♙c5; 32. ♖ge1 ♖f4; 33.

♖e7 ♙b6; 34. ♙g5 c3; 35. b3 ♙b4; 36. ♖c7 ♖e4; 37. ♙:d5 ♙b8; 38. ♙d8 + ♙a7; 39. a3 ♙:a3;

Segue 40. ♖:b7 + ♙:b7; 41. ♖d7 + ♙c6; 42. ♙c7 + ♙b5; 43. ♖d5 + ♙b4; 44. ♙b6 +

1-0

Undicesimo turno

Illescas - Gelfand
Est Indiana - E92

1. ♖f3 ♖f6; 2. c4 g6; 3. ♖c3 ♙g7; 4. e4 d6; 5. d4 0-0; 6. ♙e2 e5; 7. d5 a5; 8. ♙g5 h6; 9. ♙h4 ♖a6; 10. 0-0 ♙e8; 11. ♖d2 ♖h7; 12. a3 ♙d7; 13. ♙h1 h5; 14. f3 ♙h6; 15. b3 ♙e3; 16. ♙c2 c6; 17. ♙f2 ♙:f2; 18. ♖:f2 ♙d8; 19. ♖ff1 ♖f6; 20. ♙b2 h4; 21. f4 h3; 22. g3 ♖g4; 23. f5 ♖e3; 24. ♖f3 ♙b6; 25. ♖f1 ♖g4; 26. ♙d2 ♙g7; 27. ♙g5 ♖f2 + ; 28. ♖:f2 ♙:f2; 29. ♖e3 ♙e8; 30. f6 + !

30. ... ♙g8; 31. ♖f1 e 30. ... ♙:f6; 31. ♖f5 + 1-0

Kasparov - Anand
Siciliana - B85

1. e4 c5; 2. ♖c3 d6; 3. ♖ge2 ♖c6; 4. d4 c:d4; 5. ♖:d4 ♖f6; 6. ♙c4 ♙b6; 7. ♖b3 e6; 8. ♙f4 ♖e5; 9. ♙e2 ♙e7; 10. ♙e3 ♙c7; 11. f4 ♖c6; 12. ♙f3 a6; 13. 0-0 0-0; 14. a4 b6; 15. g4 ♖b8; 16. g5 ♖d7; 17. ♙g2 ♖e8; 18. ♖f3 ♖c5; 19. ♖h3 g6; 20. ♙g4 ♖b4; 21. ♙h4 h5; 22. ♙f3 ♙f8; 23. ♙:h5 g:h5; 24. ♙:h5 ♙g7; 25. ♙d4

Minacciando 26. ♙h8 +

25. ... e5; 26. f5 ♖:e4;

26. ... e:d4?; 27. ♙h7 + ♙f8; 28. f6

27. ♙h7 + ♙f8; 28. ♖:e4

28. f6 ♖:f6; 29. g:f6 ♙:f6;

28. ... ♖:f5;
 28. ... e:d4; 29. f6
 29. ♖:f5 e:d4; 30. ♜f6 ♖:c2; 31. ♜:d4
 ♖:b2; 32. ♜d1 ♜e5; 33. ♜d7 + ♜e7; 34.
 ♜:e5 ♜:e5; 35. ♖e4 1-0

Karpov - Kramnik

Slava - D48

1. d4 d5; 2. c4 c6; 3. ♜f3 ♜f6; 4. ♜c3
 e6; 5. e3 ♜bd7; 6. ♜d3 d:c4; 7. ♜:c4 b5;
 8. ♜d3 a6; 9. e4 c5; 10. d5 c4; 11. d:e6
 f:e6; 12. ♜c2 ♜b7; 13. 0-0 ♖c7; 14. ♜g5
 ♜c5; 15. e5!?

Un sacrificio di ♜ interessante completamente al di fuori dello stile di Karpov.

15. ... ♖:e5; 16. ♜e1 ♖d6; 17. ♖:d6
 ♜:d6; 18. ♜e3

Il recupero immediato del ♜ avrebbe consentito al nero di pareggiare il gioco, Karpov gioca per vincere.

18. ... 0-0; 19. ♜ad1

Karpov cerca di sfruttare la miglior dislocazione dei propri pezzi.

19. ... ♜e7; 20. ♜:c5 ♜:c5; 21. ♜:e6
 ♜fc8; 22. h3 ♜f8; 23. g4 h6; 24. f4 ♜f3;
 25. ♜d2 ♜c6; 26. g5 h:g5; 27. f:g5 ♜d7;
 28. ♜:f8 ♜:f8; 29. ♜d6 b4; 30. ♜e4 ♜e8;
 31. ♜g3 ♜d8; 32. ♜f5 ♜:d6; 33. ♜:d6

Il Nero perde materiale

33. ... ♜g6; 34. ♜:g6 ♜:g6; 35. ♜:c4
 ♜d8; 36. ♜e4 b3; 37. a:b3 ♜d3; 38. ♜g2
 ♜:b3; 39. h4 ♜f8; 40. ♜e8

Se 40. ... ♜b4; 41. ♜e5 ♜:b2 +; 42. ♜f3
 a5; 43. g6 ♜d2; 44. ♜c6 ♜d7 45. ♜:a5
 ecc. 1-0

Polgar - Beliavski

Francese - C18

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♜c3 ♜b4; 4. e5
 c5; 5. a3 ♜:c3 +; 6. b:c3 ♜e7; 7. ♖g4

♖c7; 8. ♜d3 c4; 9. ♜e2 0-0; 10. h4 f6;
 11. f4 ♜bc6; 12. ♜f3 b5; 13. h5 a5; 14.
 ♜d2 ♜b8; 15. 0-0 b4; 16. a:b4 a:b4; 17.
 c:b4 c3; 18. ♜:c3 ♜:e5; 19. f:e5 ♖:c3;
 20. ♜d3 h6; 21. b5 f5; 22. ♖h4 ♖c7; 23.
 ♜fb1 ♜f7; 24. ♖e1 ♜d7; 25. ♜a6 ♜c8;
 26. b6 ♖b7; 27. ♖a5 ♜c6; 28. ♖c5 ♖d7;
 29. ♜a3 ♖e8; 30. ♜c3 ♜b7; 31. ♖b5
 ♖d8; 32. ♖a5 ♜a8; 33. ♖c5 ♜e7; 34.
 ♖b4 ♖e8; 35. ♜h4 ♜a4; 36. ♖b5 ♖:h5;
 37. ♜:f5 e:f5; 38. ♖:a4 ♖h4; 39. ♜:f5
 ♜:e5; 40. ♜:c8 ♜:c8; 41. ♜:c8 + ♜h7;
 42. ♜f8 ♜h5; 43. ♜h8 + ♜:h8; 44.
 ♖e8 +

Dopo 44. ... ♜h7; 45. ♖:h5! ♖:h5; 46.
 b7 1-0

Dodicesimo turno

Topalov - Bareiev

Francese - C11

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♜c3 ♜f6; 4. ♜g5
 d:e4; 5. ♜:e4 ♜e7; 6. ♜:f6 ♜:f6; 7. c3
 ♜d7; 8. ♖c2 e5; 9. d:e5 ♜:e5; 10. f4 ♜g6;
 11. g3 0-0; 12. ♜d3 ♖d5; 13. a3

La posizione del Bianco è appesa a un filo.

13. ... ♜:f4;

Il filo si rompe.

14. ♜:f6 +

Se 14. g:f4 ♜h4 +; 15. ♜d1 ♜f5; 16.
 ♜c1 ♜ad8; ecc.

14. ... g:f6; 15. ♜:h7 + ♜g7; 16. ♖e4

Se 16. g:f4 ♖:h1;

Il Bianco cerca di tamponare ma ..

16. ... ♜e8!;

Stupendo sacrificio di deviazione.

17. ♖:e8 ♜f5;

Il classico sacrificio delle due ♜.

18. ♖:a8 ♖e4 +; 19. ♜f2

A19. ♜d1 ♖c2 +; 20. ♜e1 ♜d3 +; 21.
 ♜f1 ♖f2 +; matto

19. ... ♖g2 +; 20. ♜e3 ♜d5 +; 21. ♜d4

♖d2+; 22. ♙c5

22. ♙c4 ♘b6+; 23. ♙b3 ♖d5+; 24. ♙b4 ♖c4+; matto

22. ... ♖e3+; 23. ♙c4

23. ♙:d5 ♙e6+; matto

23. ... ♘b6+;

dopo 24. ♙b4 ♖e7+; 25. ♙b3 ♖e6+; 26. ♙b4 ♖c4+; 27. ♙a5 ♖a4+; matto

Lautier - Polgar

Siciliana - B22

1. e4 c5; 2. c3 d5; 3. e:d5 ♖:d5; 4. d4 ♘c6; 5. ♘f3 ♘f6; 6. ♙e2 e6; 7. 0-0 c:d4; 8. c:d4 ♙e7; 9. ♘c3 ♖d6; 10. ♘b5 ♖d8; 11. ♙f4 ♘d5; 12. ♙g3 0-0; 13. ♙c4 a6; 14. ♙:d5 e:d5; 15. ♘c7 ♙a7; 16. ♖b3 ♙d6; 17. ♙:d6 ♖:d6; 18. ♖b6 f6; 19. ♙ac1 ♙f7; 20. ♘e8

Lautier non si accontenta delle briciole.

20. ... ♖d7; 21. ♙fe1 a5; 22. ♘c7 h6; 23. ♘e6 a4; 24. h3 ♙a6; 25. ♖c5 ♘e7; 26. ♘f4 ♙c6; 27. ♖a5 ♙:c1; 28. ♙:c1 ♙h7; 29. ♖c5 ♖f5; 30. ♘:d5 ♘:d5; 31. ♖:c8 ♙d7; 32. ♙e1 ♘f4; 33. ♙e8 ♘g6; 34. ♖c4 h5; 35. ♖e6 ♖b1+; 36. ♙h2 ♙c7; 37. ♖d5 ♙h6; 38. g4 h:g4; 39. h:g4 f5; 40. ♖d6

dopo 40. ... ♙c6; 41. ♙h8+ matto 1-0

Beljavski - Kasparov

Est Indiana - E66

1. d4 ♘f6; 2. c4 g6; 3. g3 c5; 4. ♘f3 ♙g7; 5. ♙g2 0-0; 6. 0-0 d6; 7. ♘c3 ♘c6; 8. d5 ♘a5; 9. ♘d2 e5; 10. b3 ♙d7; 11. ♙b2 ♘g4; 12. h3 ♘h6; 13. e3 f5; 14. f4 a6; 15. ♖c2 b5; 16. ♘d1 ♙b8; 17. ♙c3 ♙e8; 18. ♙b1 ♘f7; 19. ♘f2 e:f4; 20. e:f4 ♙e3; 21. ♙:g7 ♙:g7; 22. ♙fe1 ♙:e1+;

22. ... ♙:g3; 23. ♘f1

23. ♙:e1 ♖f6; 24. c:b5 a:b5; 25. b4 c:b4; 26. ♖c7 ♖d8; 27. ♖:d8 ♙:d8; 28. ♘d3 ♙c8; 29. ♘:b4 ♙f6; 30. ♙f2 ♘d8; 31. ♙f1 ♘db7; 32. ♙e3 h6; 33. ♙e1 g5; 34. ♙e3 ♙c7; 35. ♙e1 ♙c8; 36. ♙e3 ♙c7; 37. h4 g4; 38. ♙e1 ♙c3; 39. ♙e3 ♙c1; 40. ♙e1 ♙c3; 41. ♙e3 1/2

Kramnik - Schirov

Slava - D11

1. ♘f3 d5; 2. d4 ♙f5; 3. c4 e6; 4. ♘c3 c6; 5. ♖b3 ♖b6; 6. c5 ♖c7; 7. ♙f4 ♖c8; 8. e3 ♘f6; 9. ♖a4 ♘bd7; 10. b4 a6; 11. h3 ♙e7; 12. ♖b3 0-0; 13. ♙e2 ♙e4; 14. 0-0 ♙:f3; 15. ♙:f3 ♙d8; 16. a4 ♙c7; 17. ♙g5 h6; 18. ♙:f6 ♘:f6; 19. b5 e5; 20. b6 ♙b8; 21. a5 e:d4; 22. e:d4 ♙f4; 23. ♖c2 ♖d7; 24. g3? ♖:h3; 25. ♙g2 ♖h5; 26. g:f4 ♘g4; 27. ♙fd1 ♙ae8; 28. ♙d3 ♖h2+; 29. ♙f1 f5; 30. ♖d2 ♙f6; 31. f3 31. ♙h3? ♙g6!!; 32. ♙:h2 ♘:h2+; 33. ♙g1 ♘f3+;

31. ... ♙e4!!; 32. ♘:d5

Migliore era 32. f:e4 f:e4; 33. ♙f3!

32. ... c:d5; 33. c6! ♙:f4; 34. c:b7 ♙e4; 35. ♙c1 ♙h7; 36. b8=♖

36. ♙c8 ♖g3; 37. b8=♖ ♘h2+; 38. ♙g1 ♙e1+; 39. ♖:e1 ♖:e1+; 40. ♙:h2 ♖h4+; patta.

36. ... ♖:b8; 37. f:g4 ♖h2; 38. ♙f3 ♙:g4; 39. b7?

39. ♙f2 ♙fg6; 40. ♙f3

39. ... ♙fg6; 40. ♙c2 ♙:g2; 41. ♖:g2 ♙:g2; 42. ♙:g2 ♖h1+; 43. ♙f2 ♖b1; 0-1

Tredicesimo turno

Karpov - Beljavski

Catalana E05

1. d4 ♘f6; 2. ♘f3 d5; 3. c4 e6; 4. g3 ♙e7;

5. ♖g2 0-0; 6. 0-0 d:c4; 7. ♖c2 a6; 8. a4 ♖d7; 9. ♖:c4 ♖c6; 10. ♖g5 ♖d5; 11. ♖d3 c5; 12. ♖c3 c:d4; 13. ♖:d5 ♖:d5; 14. h4!

Uno dei tanti esempi della determinazione di Karpov in questo torneo, evitare cambi che semplificherebbero la posizione.

14. ... ♖bd7; 15. ♖:d4 ♖d6; 16. ♖fd1 ♖c5;

16. ... ♖ac8; 17. ♖f5 e:f5; 18. ♖:d6 ♖:d6; 19. ♖:d6 ♖c2; 20. ♖:b7 ♖:c2; 21. ♖:a6 ♖:b2; 22. ♖b5

17. ♖c4

Ora si minaccia 18. ♖f5 chi penserebbe che la partita stia per finire ?

17. ... ♖fd8; 18. b4 ♖:a4;

Se 18. ... ♖cd7; 19. ♖c6!

19. ♖b3!

Dopo questa semplice ritirata il Nero è in crisi.

19. ... ♖b6;

Para la minaccia 20. ♖f5 ma ..

20. e3

Il ♖ in a4 non ha case .

1-0

Kasparov - Lautier Italiana C54

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. ♖c4 ♖c5; 4. c3 ♖f6; 5. d3 d6; 6. ♖b3 h6; 7. h3 a6; 8. ♖bd2 ♖e6; 9. ♖c2

Una manovra d'♖ nel più perfetto stile steinitziano.

9. ... ♖a7; 10. ♖e2 ♖e7; 11. b4 d5; 12. a4

Nessuno dei due contendenti si decide ad arroccare.

12. ... b5; 13. 0-0

Kasparov si decide

13. ... 0-0;

Lautier lo segue.

14. a:b5 a:b5; 15. d4

Ora la battaglia infuria al centro.

15. ... e:d4; 16. e5

L'idea di Kasparov è quella di valorizzare l'♖ in c2.

16. ... d:c3!;

Bravo il giovane campione francese sacrifica un pezzo per una manciata di ♖♖, ma soprattutto così facendo contrasta il piano di Kasparov: 16. ... ♖d7; 17. ♖:b5 ♖c:e5; 18. c:d4 ♖:f3+; 19. ♖:f3 ♖fb8; 20. ♖d3 con forte iniziativa.

17. e:f6 ♖:f6; 18. ♖b3 ♖:b4; 19. ♖b1

Questo ♖ è stato il protagonista negativo della partita.

19. ... d4!;

Come fermare 4 ♖♖ passati ?

20. ♖:a7 c2!;

Dopo 20. ... ♖:a7; 21. ♖b:d4

21. ♖:a8

Se 21. ♖:c2 ♖:a7; 22. ♖b:d4 ♖a2;

21. ... c:b1=♖; 22. ♖:f8+ ♖:f8; 23. ♖:b5 ♖:b3; 24. ♖b8+ ♖e7; 25. ♖:c7+ ♖e8; 26. ♖d2 ♖d8; 27. ♖e5 ♖f8; 28. ♖:d4 ♖d3; 29. ♖e3 ♖c4; 0-1

Una dura lezione per Kasparov.

Ivanchuk - Illescas Sistema Botvinnik - D44

1. d4 ♖f6; 2. c4 c6; 3. ♖c3 d5; 4. ♖f3 e6; 5. ♖g5 d:c4; 6. e4 b5; 7. c5 h6; 8. ♖h4 g5; 9. ♖:g5 h:g5; 10. ♖:g5 ♖bd7; 11. g3 b4; 12. ♖e4 ♖:e4; 13. ♖:d8 ♖:d8; 14. ♖:c4 ♖b6; 15. ♖d3 f5; 16. ♖:e4 f:e4; 17. ♖g4 ♖d7; 18. ♖:e4 ♖d5; 19. 0-0 ♖c7; 20. ♖ac1 ♖b7; 21. f4 ♖e7; 22. ♖f3 ♖af8; 23. a3 ♖hg8; 24. a:b4 ♖:b4; 25. ♖h7 ♖c7; 26. ♖f2 ♖d8; 27. ♖h1 ♖h8; 28. ♖d3 a5; 29. ♖fc2 ♖h3; 30. ♖:c6 ♖:f4; 31. ♖c2 ♖f5; 32. ♖c8+ ♖e7; 33. ♖g8 ♖h7; 34. ♖g1 a4; 35. ♖b8 ♖hf7; 36. ♖:b4 ♖f1+; 37. ♖:f1 ♖:f1+; 38. ♖:f1 ♖e3+; 39. ♖f2 ♖:c2; 40. ♖c4 ♖a1; 41. h4 ♖e8; 42. g4 ♖b3; 43. h5 ♖a5; 44. ♖c7+ 1-0

Scacchi e matematica

Figure geometriche e Torri ubriache

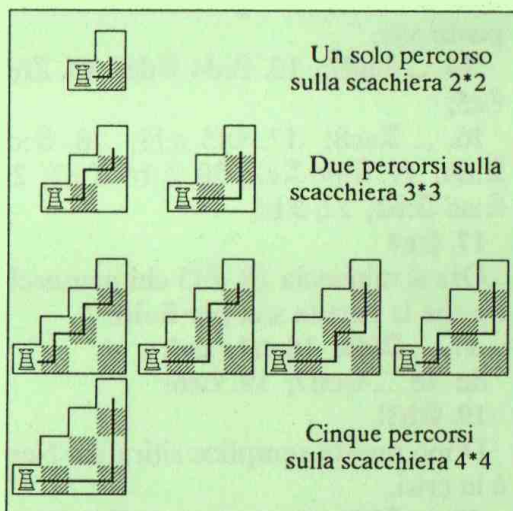
Cartesium

In un precedente articolo abbiamo parlato dei numeri di Fibonacci e della loro abitudine ad intrufolarsi nelle situazioni più varie e avevamo proposto un gioco a base scacchistica in cui si evidenziava la loro presenza.

Meno famosi, ma altrettanto propensi a interessarsi delle questioni più disparate sono i numeri catalani. Padre di questa successione numerica fu Leonard Eulero che ne rivelò la presenza affrontando il problema di quanti modi vi fossero per dividere in triangoli una figura di $n + 2$ lati utilizzando diagonali non intersecantisi.

Egli ottenne in tal modo la successione numerica 1,2,5,14,42,132 e diede una formula generale per il calcolo dell' n -esimo numero catalano. Il nome di questa successione deriva però dal matematico belga Charles Catalan che li reincontrò nell'analisi di una questione completamente diversa dal problema di Eulero.

Siamo interessati ad un'interpretazione scacchistica degli stessi problemi. Si supponga di avere una scacchiera $n \times n$ e di considerare solo le case che si trovano sotto o sulla diagonale $a1-h8$: si posizioni una Torre in $a1$ e ci si chiede quanti diversi cammini possono portare la Torre in $h8$. La soluzione è semplice per scacchiere sufficientemente piccole, come si può facilmente vedere in figura. La successione di numeri così ottenuti coincide proprio con quella dei numeri catalani. Quale sarà il settimo



numero catalano, corrispondente al problema precedente su una scacchiera 8×8 ? E' impensabile cercare di risolvere il problema per tentativi e pertanto è inutile nascondere la soluzione; il settimo numero catalano è 1430.

Esiste al proposito una semplice relazione per il calcolo del generico catalano di posto n , la relazione è data da $(2n)! / (n! \cdot (n+1)!)$.

Cosa c'entrano gli ubriachi, di cui si parla nel titolo? C'entrano, perché una versione assolutamente isomorfa del problema della torre era stata originariamente data in questa forma: un ubriaco deve percorrere $2n$ metri per arrivare a casa. Prima di ogni passo può scegliere a caso se andare avanti o indietro; in quanti modi può arrivare a casa? Vi lascio con la soluzione del problema dello spostamento dei sei cavalli

1. $\Delta a2$; 2. $\Delta ca3$; 3. $\Delta bc2$; 4. $\Delta a1$; 5. $\Delta a2$; 6. $\Delta b4$; 7. $\Delta ac3$; 8. $\Delta ca2$; 9. $\Delta c1$; 10. $\Delta c3$; 11. $\Delta a4$; 12. $\Delta ac2$; 13. $\Delta 4a3$; 14. $\Delta b1$; 15. $\Delta ca3$; 16. $\Delta c4$.

L'angolo del Problemista

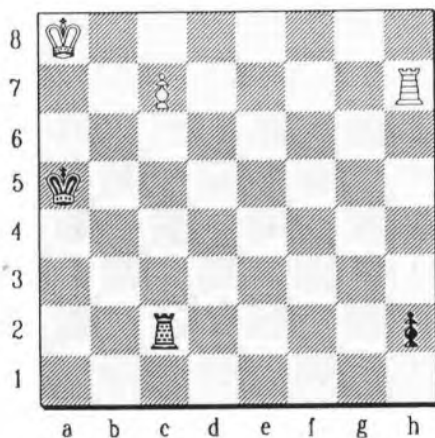
Una breve rassegna di lavori di grandi campioni

Gli studi dei grandi maestri

Alessandro Cuppini

Molti sono stati i Grandi Maestri che si sono cimentati colla composizione, sia di problemi che di studi, trasferendo naturalmente la loro grande capacità di analisi e di inventiva anche in questo campo. I risultati sono spesso eccezionali, soprattutto se si scandaglia l'opera dei giocatori della ex Unione Sovietica, la cui profondità e sicurezza nel trattare il finale è giustamente famosa. Ma oggi vorrei sorvolare su quanto ci hanno lasciato i vari Botvinnik, Grigoriev, Smyslov e tanti altri, concentrandoci su qualche grandissimo giocatore occidentale che si sia diletto di composizione. Cominciamo da Emanuel Lasker, campione mondiale dal 1894 al 1921 e da due suoi famosi studi prototipo di mille altre successive manovre sistematiche di pezzi.

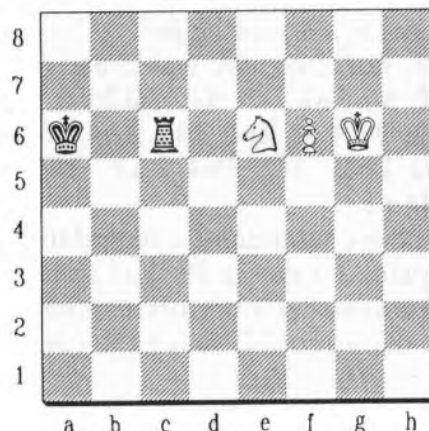
E. Lasker, Deutsches Wochenschach 1890



1. ♖b7 ♜b2+; 2. ♖a7 ♜c2; 3. ♜h5+ ♖a4;
3. ... ♖b4; 4. ♖b7 seguita da c8=♔.
4. ♖b7 ♜b2+; 5. ♖a6 ♜c2; 6. ♜h4+ ♖a3;
7. ♖b6 ♜b2+; 8. ♖a5 ♜c2; 9. ♜h3+ ♖a2;
10. ♜h2+ -

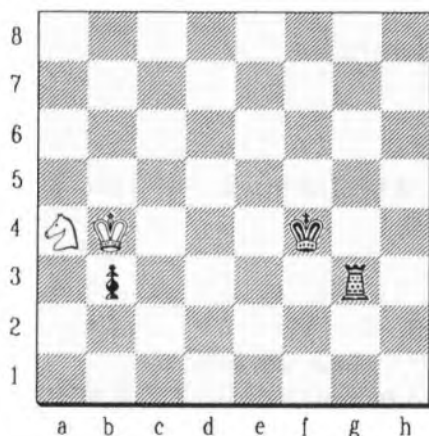
La manovra di ♜N e ♖B nello studio che segue è nota tra gli specialisti col nome di tema Lasker

Em. Lasker, 1890 o 1892- B+



1. f7 ♜:e6+;
1. ... ♜c8; 2. ♖c7+ seguita da ♖e8
2. ♖g5
2. ♖g7? ♜e7;
2. ... ♜e5+; 3. ♖g4
3. ♖f6? ♜e1;
3. ... ♜e4+; 4. ♖g3 ♜e3+; 5. ♖g2 e il B. vince.

Ma il dott. Lasker è rimasto famoso anche per quello che riusciva a comporre nel vivo della partita; a titolo di esempio cito la seguente posizione (dopo la 92-esima del N.)



Una posizione del genere dovrebbe portare alla vittoria per il N, ma il B. si è costruito una vera e propria fortezza "con il ♔ come ostaggio".

93. ♖b2 ♕e4; 94. ♖a4 ♕d4; 95. ♖b2 ♜f3; 96. ♖a4 ♜e3; 97. ♖b2 ♕e4; 98. ♖a4 ♕f3; 99. ♕a3 ♕e4; 100. ♕b4 ♕d4; 101. ♖b2 ♜h3; 102. ♖a4 ♕d3; 103. ♕:b3 ♕d4+;

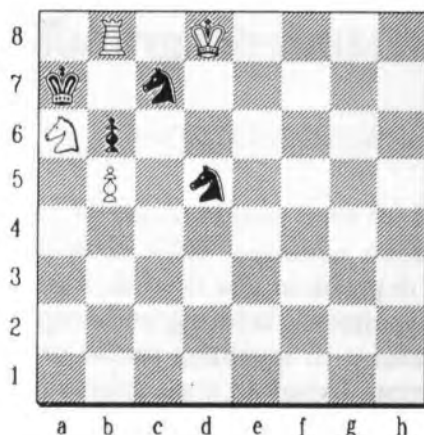
e i due contendenti si accordarono per la patta. La mossa 99. ♕a3 controbatté il tentativo del ♔ nero di marciare attorno alla propria ♜ fino a d2, con la manovra ♖b2 e ♖c5.

Passiamo ora al successore di Lasker come campione del mondo e cioè Jose Raul Capablanca, anch'egli famosissimo conoscitore dei finali di partita. Anche in questo caso, prima di passare all'unico studio da lui composto, vediamo un esempio della sua straordinaria capacità inventiva, proprio avendo come avversario Lasker.

I due si incontrarono in un caldo giorno di giugno del 1914 in un caffè a Berlino. Non avevano molto tempo, e quindi stabilirono di giocare 10 partite a 5 secondi per mossa: una sfida lampo, diremmo oggi. Capablanca vinse 6.5 a 3.5 e questo è l'unico frammento rima-

sto di quel match

Vossische Zeitung, 26/7/1914, B+



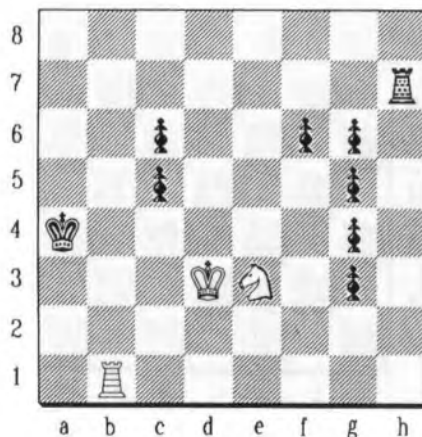
1. ♖:c7 ♖:c7; 2. ♜a8+ ♖:a8; 3. ♕c8 e guadagna il ♖ e il ♜ in due mosse.

1. ... ♕b7 2. ♜a7

1. ... ♕:a8 2. ♕:c7 ♕a7; 3. ♕c6+-

Ho accennato prima al fatto che Capablanca compose un solo studio benchè certamente avesse tutte le qualità necessarie per creare capolavori. Si dice che egli non trovasse nessuno in grado di risolvere questo primo lavoro, pubblicato quando aveva 20 anni, e per questa ragione non ne volle più comporre alcuno.

J.R.Capablanca,
Lasker Chess Magazine 1908, B+

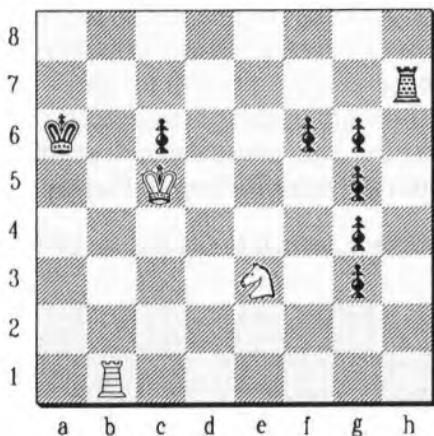


La soluzione è un po' complessa, ma ne vale la pena.

1. ♖c4 ♕a5;

1. ... ♕a3; 2. ♖c3 ♕a2; 3. ♜b2 + ♕a3;
4. ♖c4 + ♕a4; 5. ♜a2 + ♕b5; 6.
♜a5 + #

2. ♖:c5 ♕a6;

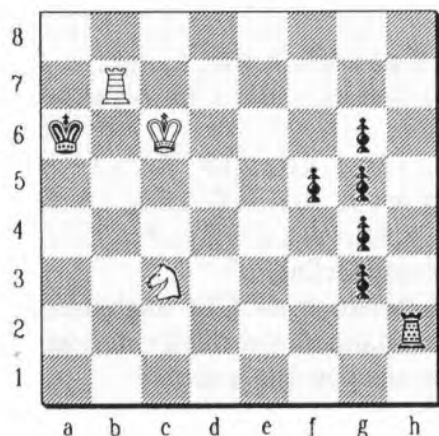


2. ... ♕a4; 3. ♖c4 seguita da ♜b4#
3. ♖:c6 ♕a7;
3. ... ♕a5; 4. ♖c2 ♕a4; 5. ♜b4 + ♕a5;
6. ♜b3

4. ♖d5 ♜h2; 5. ♖c3 f5;

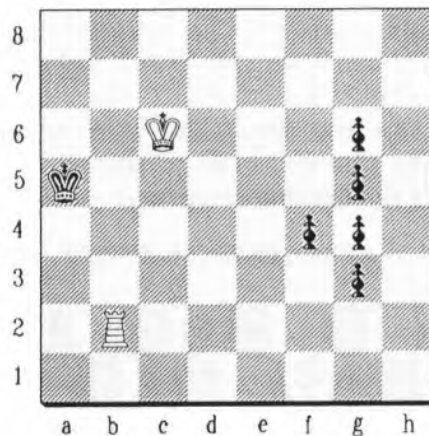
5. ... ♜c2; 6. ♜b3 g2; 7. ♕c7

6. ♜b7 + ♕a6;



6. ... ♕a8; 7. ♜e7 ♜h8; 8. ♖b5 ♜c8 +;
9. ♖b6 ♜b8 +; 10. ♕a6 ♜:b5; 11. ♕:b5
g2; 12. ♜e1 ♖b7; 13. ♕c4

7. ♜b6 + ♕a5; 8. ♜b5 + ♕a6; 9. ♜b4
♕a7; 10. ♖b5 + ♕b8; 11. ♖d6 + ♕a8;
11. ... ♕a7; 12. ♖c8 + ♕a8; 13. ♖b6 +
12. ♖c4 ♜a2; 13. ♕c7 ♜a7 +; 14. ♕c8
♜a6; 15. ♜b8 + ♕a7; 16. ♜b7 + ♕a8;
17. ♖b6 + ♜:b6; 18. ♜:b6 ♕a7; 19. ♜b2
f4; 20. ♕c7 ♕a6; 21. ♕c6 ♕a5;



21. ... ♕a7; 22. ♜b7 + ♕a6; 23. ♜b1
♕a7; 24. ♕d5 g2; 25. ♕e4 f3; 26. ♕e3
♕a6; 27. ♕f2 ♕a5; 28. ♜e1 ♖b6; (altri-
menti ♜e+ e 30. ♜:g4 (♜:g5) e vince)
29. ♜e5 g3 +; 30. ♕g1 g4; 31. ♜g5 ♕c6;
32. ♜:g4 ♕d5; 33. ♜f4 + -

22. ♕c5 ♕a4; 23. ♕c4 ♕a3; 24. ♜g2 + -

Questa la soluzione prevista da Capablanca; lo studio però risulta demolito dalla semplice 13. ... g2 patta. Ma la storia non finisce qui. Alcuni appassionati scacchisti di un circolo in Ucraina molti anni dopo trovarono una seconda soluzione, questa volta corretta, dello studio. Dato che la posizione è stata inventata da Capablanca, ma con una soluzione errata, e dato che la vera soluzione è stata trovata da altri, la domanda è: a chi appartiene lo studio? Ogni risposta ha i suoi pro e i suoi contro; ecco intanto la soluzione degli scacchisti ucraini:

1. ♖c4 ♕a5; 2. ♖:c5 ♕a6; 3. ♖:c6 ♕a7;
4. ♖d5 ♜h2; 5. ♖c3 f5; 6. ♖b5 + ♕b8; 7.

♖d6+ ♔a8;

7. ... ♔a7; 8. ♖c8+ ♔a8; 9. ♖b6+ ♔b8; 10. ♖d7+

8. ♚e1 ♚h8;

8. ... ♚c2+; 9. ♔b6 ♚b2+; 10. ♖b5 ♚b5+; 11. ♔b5 ♔b7; 12. ♔c4 f4; 13. ♔d3 f3; 14. ♔e3

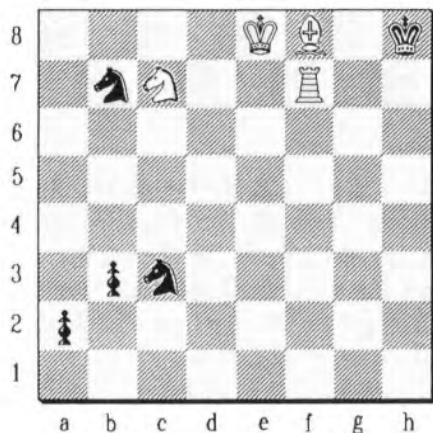
9. ♖e8 ♔b8;

9. ... ♚e8; 10. ♚e8+ ♔a7; 11. ♔c5 f4; 12. ♔d4 g2; 13. ♚e1 f3; 14. ♔e3+-

10. ♚b1+ ♔c8; 11. ♖d6+ ♔d8; 12. ♚b7 seguita da ♚d7#

Ed ora uno studio del G.M. inglese J.Nunn. con una bella posizione intermedia di zuzwang reciproco.

J.Nunn, EndGames 56/1979



1. ♖d5

1. ♔g7+? ♔g8; 2. ♔c3 ♖d6+; 3. ♔e7 ♖f7; 4. ♖d5 ♖g5;

1. ♔e7? ♔g8;

1. ♖e6? a1=♚;

1. ♚f1? b2; 2. ♔f7 ♖d8+; 3. ♔g6 b1=♚+;

1. ... ♖d5;

1. ... a1=♚; 2. ♔g7+ ♔h7; 3. ♔c3+ ♔g6; 4. ♚f6+

2. ♔g7+ ♔g8; 3. ♚b7 ♖c7+; 4. ♚c7 a1=♚; 5. ♔a1 b2; 6. ♚a7

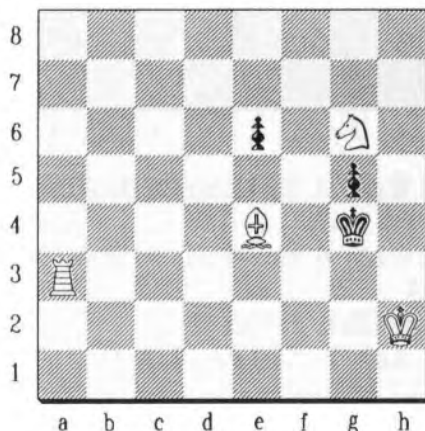
Ecco lo zuzwang reciproco; se toccasse al Bianco otterrebbe al massimo la patta.

6. ... b1=♚; 7. ♚g7+ ♔h8; 8. ♚g1+ ♚a1; 9. ♚a1+.

Il Gm AndréChéron, tre volte Campione di Francia, è stato un grande cultore di composizione scacchistica, studi e problemi indifferentemente. Autore di alcuni manuali divulgativi, nel campo del problema è famoso per un libretto che illustra i temi e la teoria alla base della scuola strategica. I suoi lavori non sono molto noti perchè li pubblicò prevalentemente su giornali locali.

I cultori del problema noteranno nella miniatura che presento nel seguito il cumulo dei temi Indiano e Herlin (#5)

A.Chéron, Journal de Genève, 16-11-35



1. ♔g2 ♔h5; 2. ♚h3+ ♔g4; 3. ♚h1

Mossa critica: il tema Indiano comincia qui

3. ... e5; 4. ♔h2 ♔h5; 5. ♔g3+ #

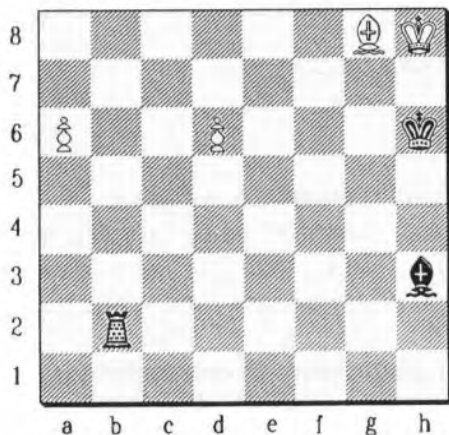
Oppure 1. ... e5; 2. ♚a1 ♔h5; 3. ♚h1+ ♔g4; 4. ♔h2 ♔h5; 5. ♔g3#

(Tema Herlin)

Pal Benko è un GM ungherese che occasionalmente si diletta di composizione, ma con quale classe!

Nel seguito presentiamo un esempio finissimo; ma prima vediamo il relativamente povero lavoro di Rinck che lo ha ispirato

H. Rinck , 1906, B+

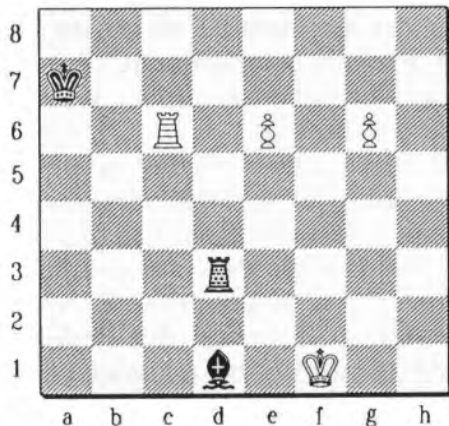


1. a7 ♔g2; 2. d7 ♖d2; 3. ♗d5

Partendo da questa semplice idea Benko ha composto un lavoro veramente notevole, in cui nello stesso tempo si vede il giocatore esperto di combinazioni tratte dalla partita viva e il cultore di posizioni problemistiche

Vediamo subito il tentativo tematico
1. g7? ♖g3 (1. ... ♖d8; 2. ♖d6 ♖g8; 3.

P.Benko - Magyar Sakkelet 1977 1° Pr.



♖:d1 ♖:g7; 4. ♖d7+) 2. e7 ♗h5; 3. ♖g6 ♖:g6; (3. ... ♗:g6; 4. ♗f2+ -) 4. e8=♗ ♖f6+; 5. ♗e1 (Oppure 5. ♗g1 ♗:e8; 6. g8=♗ ♖g6+;) 5. ... ♗:e8; 6. g8=♗ ♗d7. Dunque

1. e7 ♖e3; 2. g7

2. ♖c7+ ♗b6; 3. g7 ♗:c7; 4. g8=♗ ♗e2+; seguita da ♖:e7=

2. ... ♗b3; 3. ♖c7+

Il Novotny qui non funziona 3. ♖e6? ♖:e6; (3. ... ♗:e6; 4. ♗f2+ -) 4. g8=♗ ♗c4+; 5. ♗f2 ♖e2+; 6. ♗f3 ♗:g8; 7. ♗:e2 ♗f7=;

3. ... ♗a6;

3. ... ♗b6; 4. ♖c3 ♖:e7; 5. ♖:b3+

4. ♗f2 ♖e4; 5. ♖c6+ ♗a5;

Per le altre possibili mosse di ♗ vedi più sotto.

6. ♖e6 ♖:e6; 7. g8=♗ ♖f6+ =; 8. ♗g3

8. ♗e3? ♗:g8; seguita da ♖e6+

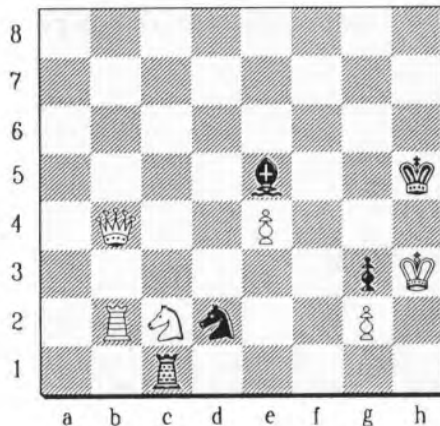
8. ... ♗:g8; 9. e8=♗

Minaccia 10. ♗:g8 e ♗e5+. Se alla 5° mossa il ♗N avesse giocato in b5 ora si troverebbe sotto scacco. Se invece 5. ... ♗a7, b7 ora la ♗B minaccerebbe 10. ♗:g8, ♗e7+

9. ... ♗e6; 10. ♗d8+ +-

E per finire un lavoro della giovane G.M. Suzan Polgar, una delle terribili sorelline ungheresi.

S.Polgar, Chess Life 1988-89 3° Pr., B=



1. ♗e1 ♖:e1; 2. ♖b1 ♗:e4; (2. ... ♖:b1; 3. ♗:b1 ♗:b1; stallo) 3. ♗:e4 ♖:e4; 4. ♖b4 ♗d4; 5. ♖b5+ ♗e5; 6. ♖b4 ♖e1; (6. ... ♖e3; 7. ♖e4) 7. ♖b1 ♖e4; (7. ... ♖e2; 8. ♖e1) 8. ♖b4 ♗d4; 9. ♖b5+ patta posizionale.

Scacchi e computer

Insegnamo al nostro computer le mosse dei pezzi

La generazione delle mosse

Angelo Torchitti

Due sono le procedure che occorre implementare su un calcolatore per poter iniziare a realizzare un programma per giocare a scacchi. La prima è la capacità di memorizzare una posizione, la seconda è il generatore di mosse.

Per quanto riguarda la prima esistono diverse tecniche in proposito, la più semplice è quella di memorizzare le 64 case di una scacchiera con un codice rappresentante il pezzo presente su di essa (ad esempio 0 se la casa è vuota, il carattere T o t se è presente una Torre bianca o nera e così via). Non ci vogliamo soffermare sui vantaggi/svantaggi di questa o altre tecniche e si supporrà, nel resto dell'articolo, di aver scelto come metodo rappresentativo di una posizio-

ne quello mostrato in figura.

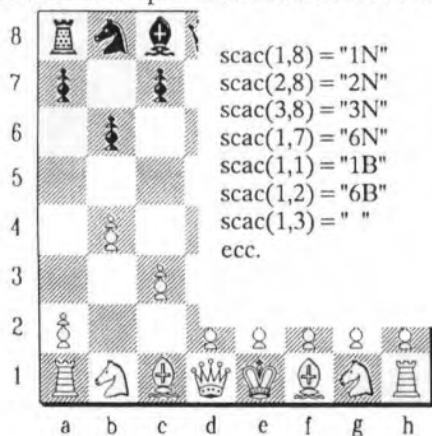
Più interessante è invece soffermarsi a parlare delle tecniche usate per insegnare ad un programma a muovere secondo le regole degli scacchi.

Un generatore di mosse deve innanzitutto avere requisiti di velocità, questo perchè deve essere applicato un gran numero di volte per sviluppare l'albero delle varianti. Supponendo ad esempio che ad ogni posizione corrispondano in media 30 possibili mosse successive, per analizzare in modo completo quattro semimosse occorrerà l'applicazione della procedura per 2700 volte. Diverse sono le tecniche utilizzate per insegnare ad un programma a muovere, la maggior parte delle quali funziona a più passi, ovvero non crea immediatamente la lista delle possibili mosse, ma viene formato un insieme di mosse dette pseudolegali, comprendenti cioè anche mosse che ad una verifica successiva verranno scartate.

Altre mosse possibili devono poi essere costruite in secondo momento (ad esempio l'arrocco): questa è una necessità che dipende dalla "originalità" del movimento di alcuni pezzi. E' ovvia ad esempio la "diversità" del Pedone rispetto agli altri pezzi: è l'unico che cattura in modo diverso dal suo normale movimento, consente la presa al varco, ammette una sola direzione di movimento e può essere trasformato in un pezzo maggiore quando raggiunge l'ultima traversa.

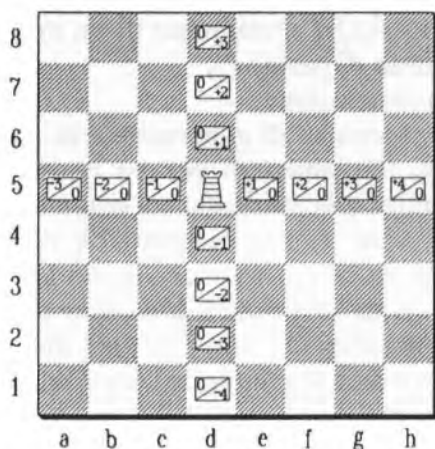
Daremo rapidamente un veloce

Una posizione può essere rappresentata usando due caratteri per ogni casa della scacchiera. Il primo carattere rappresenta il pezzo (1 = T, 2 = C, 3 = A, 4 = D, 5 = R, 6 = P), il secondo il colore. Due spazi indicano la casa vuota.



sguardo su alcune di tali tecniche prima di proporre un semplice programma scritto in BASIC strutturato che fornisce le mosse pseudolegali per i pezzi maggiori in una qualsiasi posizione. A parte dovranno essere costruite le mosse per i Pedoni e l'arrocco.

La tecnica più semplice è quella dei "vettori di movimento". Ogni pezzo è caratterizzato da alcune regole di spostamento che possono essere rappresentate con relazioni numeriche. Ad esempio la Torre può muoversi, a partire da una qualsivoglia posizione, di una o più case a destra, a sinistra, in alto o in basso. Questo vuol dire associare al pezzo un vettore che rappresenti, con le sue due componenti, lo spostamento orizzontale e verticale a cui il pezzo deve essere assogettato.



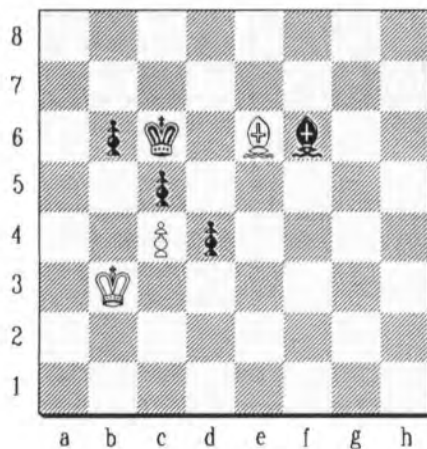
In figura i movimenti di una Torre in una generica posizione. Ad essa possono associarsi i seguenti vettori, che ne rappresentano i possibili movimenti relativamente alla casa di partenza.

(0,1)(0,2)(0,3)(0,4)(0,5)(0,6)(0,7)(0,8)
 (0,-1)(0,-2)(0,-3)(0,-4)(0,-5)(0,-6)(0,-7)(0,-8)
 (1,0)(2,0)(3,0)(4,0)(5,0)(6,0)(7,0)(8,0)
 (-1,0)(-2,0)(-3,0)(-4,0)(-5,0)(-6,0)(-7,0)(-8,0)

Il vantaggio di questa tecnica, che è quella utilizzata nell'esempio pratico proposto nell'articolo, consiste nella fa-

cilità di costruzione dell'algoritmo per la generazione delle mosse pseudolegali. Un suo punto debole, specie se raffrontato con altri metodi, la non elevata rapidità di calcolo.

Una seconda tecnica è costituita dalle mappe di bit. Quest'ultima velocizza assai il calcolo delle mosse, ma impiega una notevole quantità di memoria centrale. Essa consiste nel memorizzare i possibili movimenti di un qualsiasi pezzo per ogni casa della scacchiera. Ogni pezzo sarà quindi, in generale, associato a 64 tabelle che ne rappresentano il movimento a partire da una casa specificata. Questa tecnica consente il calcolo delle mosse pseudolegali utilizzando solo operatori logici, che sono gli operatori più veloci da gestire con un calcolatore. Il seguente esempio dovrebbero chiarire il concetto. Si supponga di essere nella posizione seguente:



Si supponga di voler decidere quali possono essere le mosse pseudolegali dell'alfiere in e6. Occorrerà avere a disposizione la mappa dei movimenti dell'alfiere in e6 e una mappa rappresentante la posizione dei pezzi del proprio colore sulla scacchiera.

Le mappe richieste sono le seguenti

0	0	1	0	0	0	1	0
0	0	0	1	0	1	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	1	0	1	0	0
0	0	1	0	0	0	1	0
0	1	0	0	0	0	0	1
1	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0

La mappa mostra, col simbolo 1, le case raggiungibili dall'alfiere in e6

0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	1	0	0	0	0	0
0	1	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0

La mappa rappresenta, col simbolo 1, le case occupate da pezzi amici

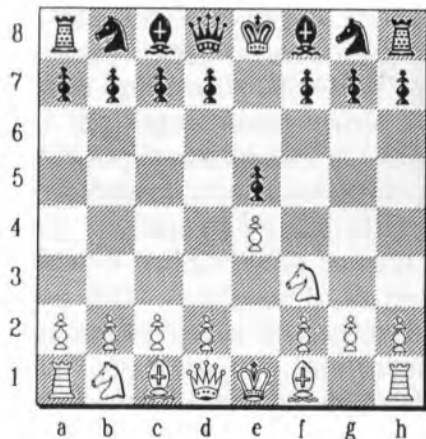
la lista delle mosse pseudolegali per l'Alfiere si ottiene combinando le due mappe con un'operazione logica del tipo XOR, che fornisce valore 1 solo quando una sola delle due case corrispondenti ha valore 1. Si ottiene così la mappa finale delle mosse pseudolegali per il pezzo esaminato

0	0	1	0	0	0	1	0
0	0	0	1	0	1	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	1	0	1	0	0
0	0	0	0	0	0	1	0
0	0	0	0	0	0	0	1
1	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0

Le case contrassegnate con un 1 sono quelle su cui si sposta l'alfiere e6. Si noti che sono previste mosse in realtà non possibili (a2). Esse saranno eliminate poi in seguito ad una verifica di validità della mossa. Questo metodo ci dà solo un primo elenco di mosse possibili

Esiste ancora un terzo metodo che riprendo passo passo da "I giocatori artificiali" di P. Ciancarini, dalla cui lettura l'articolo è stato del resto ispirato.

Questo metodo consiste nel calcolare le mosse possibili a partire da una certa posizione in modo incrementale, tenendo cioè conto delle mosse già analizzate in precedenza e calcolando solo le mosse dei pezzi interessati al cambiamento dovuto all'ultima mossa. Ad esempio:



"nella posizione la mossa 2. Ab4 del N. influenza i movimenti di soli tre pezzi su un totale di 32 presenti sulla scacchiera: L'Alfiere mosso, il Re N., il pedone b2."

A detta dell'autore è semplice valutare quali siano i pezzi influenzati da una qualsiasi mossa e quindi il generatore di mosse dovrà analizzare (e poi controllare n.d.a) il movimento di un numero limitato di pezzi.

In conclusione:

Le tecniche di generazione di mosse sono fondamentali per un buon programma giocatore, ma nei sistemi dedicati sono ormai sostituiti da circuiti integrati che provvedono in modo assai più veloce alla generazione delle mosse. La proposta che segue ha però un certo valore didattico e mostra come sia semplice l'implementazione di questo problema (almeno per chi si diletta di programmazione). L'algoritmo risolve automaticamente anche i problemi dovuti al trascinarsi dei pezzi (non vengono cioè generate mosse illegali) e l'unico controllo che deve essere realizzato è il controllo che il Re non rimanga in scacco dopo la mossa. Sono state omesse per semplicità le mosse "singolari", quali quelle dei pedoni e l'arrocco.

E' stato scelto come linguaggio il QBASIC in dotazione ai sistemi DOS.

DEFINT A-Z

SUB GeneraMosse (Col AS STRING)

DIM Mv(5, 2) AS STRING, pezzo AS STRING, Movex AS STRING, Movey AS STRING

' Le 10 linee successive contengono, codificate in modo particolare, i vettori dei movimenti dei singoli pezzi. I pezzi a loro volta sono indicati numericamente sulla scacchiera nel modo seguente

' 1 - Torre 2- Cavallo 3 - Alfiere 4 - Donna 5 - Re

' La variabile **col** rappresenta invece il colore dei pezzi di cui si vogliono stabilire le mosse

' Alla procedura va passata la situazione sulla scacchiera codificata come specificato nell'articolo

Mv(1, 1) = "IIIIIII-III-III-JKLMNOPQ-HGFEDCBA-/"

Mv(1, 2) = "JKLMNOPQ-HGFEDCBA-IIIIIII-III-III-/"

Mv(2, 1) = "KKJJHHGG-/"

Mv(2, 2) = "JHKGKGJH-/"

Mv(3, 1) = "JKLMNOPQ-JKLMNOPQ-HGFEDCBA-HGFEDCBA-/"

Mv(3, 2) = "JKLMNOPQ-HGFEDCBA-HGFEDCBA-JKLMNOPQ-/"

Mv(4, 1) = "IIIIIII-III-III-JKLMNOPQ-HGFEDCBA-JKLMNOPQ-JKLMNOPQ-HGFEDCBA-HGFEDCBA-/"

Mv(4, 2) = "JKLMNOPQ-HGFEDCBA-IIIIIII-III-III-JKLMNOPQ-HGFEDCBA-HGFEDCBA-JKLMNOPQ-/"

Mv(5, 1) = "HHHHIIJJJ-/"

Mv(5, 2) = "HIJHIJHIJ-/"

FOR k = 1 **TO** 8 : **FOR** j = 1 **TO** 8

 pezzo = Scac(k, j)

IF RIGHT\$(pezzo, 1) = Col **THEN**

 a = VAL(pezzo)

 h = 1

 Movex = MID\$(Mv(a, 1), h, 1)

 Movey = MID\$(Mv(a, 2), h, 1)

WHILE Movex <> "/"

 x = k + ASC(Movex) - 73

 y = j + ASC(Movey) - 73

IF x > 0 **AND** x < 9 **AND** y > 0 **AND** y < 9 **THEN**

 pezzo = Scac(x, y)

IF pezzo = " " **THEN**

 PRINT CHR\$(k + 64); CHR\$(57 - j); CHR\$(64 + x); CHR\$(57 - y),

ELSE

IF RIGHT\$(pezzo, 1) <> Col **THEN**

 PRINT CHR\$(k + 64); CHR\$(57 - j); CHR\$(64 + x); CHR\$(57 - y),

END IF

WHILE MID\$(Mv(a, 1), h, 1) <> "-"

 h = h + 1

WEND

END IF

END IF

 h = h + 1

 Movex = MID\$(Mv(a, 1), h, 1)

 Movey = MID\$(Mv(a, 2), h, 1)

WEND

END IF

NEXT j, k

END SUB

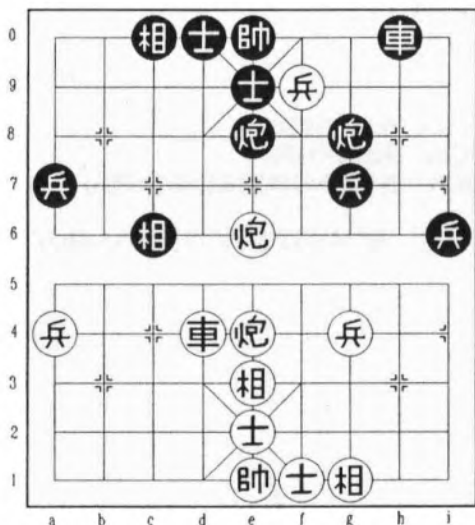
Un programma per la generazione di mosse pseudoleali. Si osservi che alla lista prodotta devono essere aggiunte le mosse di pedoni e l'arrocco. Tutte devono poi essere controllate per verificarne la validità rispetto alla regola di non lasciare il proprio re sotto scacco.

XiangQi

Continuazione della 6^a lezione del corso di Xiangqi

L'Occhio dell'elefante (parte 2 ^)

di Marco Gandolfo



1. ♖d1!

Il ♖ Rosso dà ... il via alle danze!

1. ... ♜g0 unica

2. ♜d0+!! ♜d0 3. ♜e9+ ♜f0 4. ♜f6 ♜ed8+ 5. ♜e1 ♜h5

il Nero si difende al meglio ma non può resistere a lungo!

Come avreste giocato in caso di 5. ... ♜d5?

Risposta 6. ♜f5 +-

6. ♜f3! ♜d3 7. ♜g5!!

Perché non va 7. ♜d3?

il Nero gioca 7. ... ♜h3 e se 8. ♜f2 ♜e3+ mentre se la ♜f sale, allora 8. ... ♜f3!

7. ... ♜h3 8. ♜f5 ♜f3

altrimenti segue 9. ♜ef4 matto

9. ♜f3 ♜e0!?

l'ultima, (quasi) incredibile risorsa difensiva del Nero!!

10. ♜e0

Perché è sbagliato giocare 10. ♜e0+?

Perché dopo 10. ... ♜e0 è impossibile vincere

10. ... ♜d5

Perché è decisamente inferiore 10. ... ♜d4?

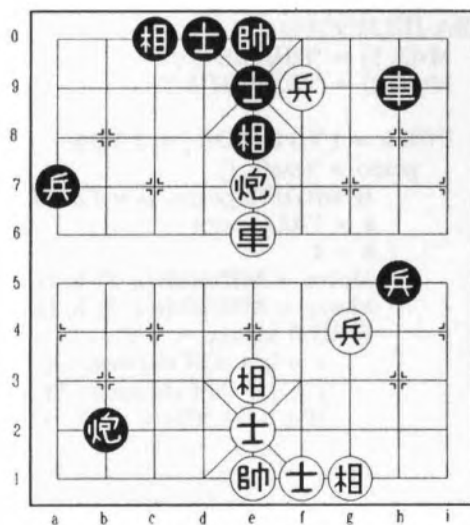
il Rosso gioca 11. ♜d5 e poi matta

11. ♜3e2

con l'idea di caricare la ♜ sulla IVa

11. ... ♜e8 12. ♜f2 ♜e5+ 13. ♜f3+ ♜f5 14. ♜f5

Ultimo quesito: in quante mosse il Rosso matta?



Qui la testa di ponte rappresentata dal ♜f9 sembra in pericolo:

1. ♜f6

non solo difende il ♜, ma minaccia 2. ♜f0 matto! In questo modo il R. obbliga la ♜ avversaria ad assumere, pur se a malincuore, una collocazione passiva.

1. ... ♜h0 2. ♜d1!

apprestandosi ad attaccare il punto d0

2. ... ♜b9

ancora un tentativo di liberarsi del terribile ♜ rosso.

3. ♜d6!

in questo caso il Rosso provvede alla

difesa del suo avamposto in modo indiretto, speculando sul matto.

3. ... ♖b0

ed anche la ♖ ha dovuto assumere una posizione meramente difensiva.

4. ♙c6!

Perché risulta insufficiente 4. ♙b6 subito?

In questo caso il Nero replica con 4. ... ♙h7 e se 5. ♙b0 ♙e7 con parità; mentre se il Rosso tenta di mantenere la ♖ sulla linea centrale, ad es. con 5. ♖e5 il Nero gioca 5. ... ♙e7 liberandosi dalla pressione avversaria

4. ... ♙a8

Perché a questo punto non va bene 4. ... ♙h7? seguirebbe: 5. ♙e9 + ♙e9 6. ♙c0 matto

5. ♙b6!

il momento giusto per portare l'attacco alla ♖; altre mosse consentirebbero al Nero 5. ... ♙h7

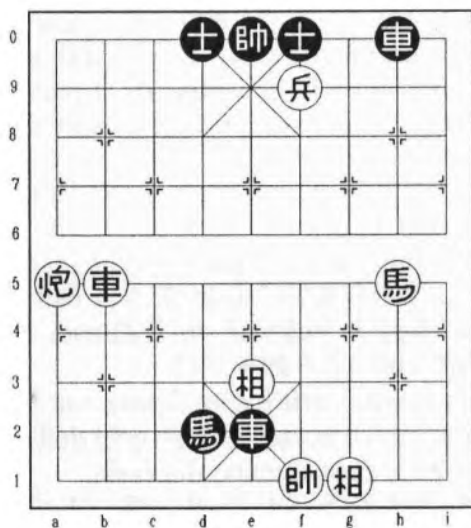
5. ... ♙h7

probabilmente la miglior chance; se 5. ... ♙h9 6. ♙b0 ♙ac0 7. ♙c0 ♙f9 8. ♙d0 matto; se invece 5. ... ♖a0 6. ♙b0 ♙ac0 7. ♙c0 ♙h7 8. ♙d0 matto

6. ♙e9 +!

il controllore si sacrifica per il buon esito dell'attacco ...

6. ... ♙e9 7. ♙b0 + ♙ac0 8. ♙c0 matto



Il ♙f9 dapprima controllando il punto

e9, regge l'attacco del Rosso sul lato destro del Nero, poi adesca il ♙ nero risucchiandolo verso l'alto, permettendo di chiudere la morsa ...

1. ♖a0 + ♙de9 2. ♙b0 + ♙d0 3. ♙e9 +! la punta

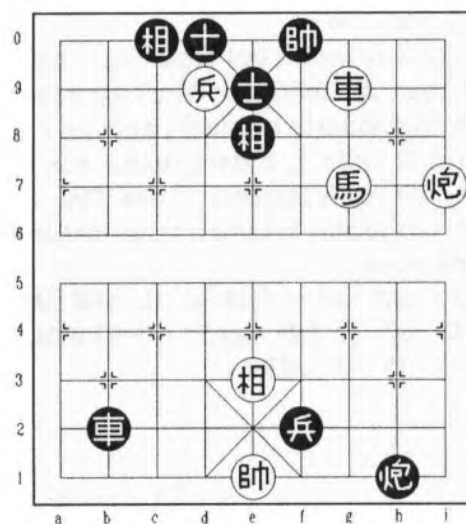
3. ... ♙e9

forzata, se 3. ... ♙fe9?? 4. ♙b9 matto

4. ♙b9 + ♙e8 5. ♙g7 +

naturalmente non 5. ♙f6 + ?? per 5. ... ♙f8 inchiodando il ♙

5. ... ♙d8 6. ♙e6 + ♙e8 7. ♙c7 + ♙d8 8. ♙d9 #



qui ambedue i partiti dispongono di un ♙ collocato nell'Occhio dell'Elefante; il Nero controllando il punto e2, minaccia matto in una, ma il R dispone del tratto e ciò risulta essenziale.

1. ♙g0 + !!

un tratto estremamente elegante con il quale il Rosso, che deve necessariamente dare matto, apre la strada all'entrata in scena dell'accoppiata ♙ e ♙

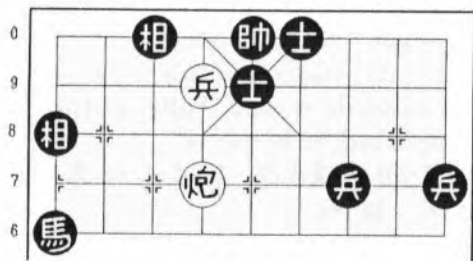
1. ... ♙g0 2. ♙h9 + ♙e0

se 2. ... ♙f9?? 3. ♖i9 matto

3. ♖e7 + ♙d8

se 3. ... ♙ge8 4. ♙f8 + ♙f0 5. ♖f7 #

4. ♙f8 + ♙f0 5. ♖f7 matto



Re Rosso in e3

ecco uno stupendo studio in cui, il ♔ ed il ♖ svolgono un ruolo di controllori, e la ♜ svolge quello di sicario...

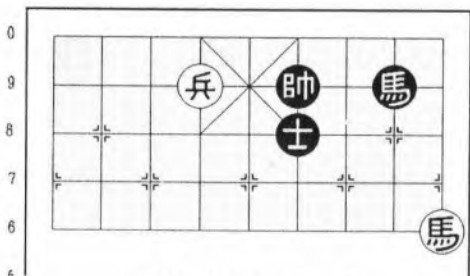
1. ♖d6! idea ♜ h6/h0

1. ... ♜c6 forzata

2. ♜a6 ♔i6

ora il compito del Rosso consiste nel riuscire ad obbligare l'♜c6 a portarsi in e8, inchiodarlo con la ♜, portare il proprio ♔ sulla d, e dare matto con il ♔; questo naturalmente senza che i ♚♚ neri possano intervenire a disturbare tale piano.

3. ♜a4! ♔h5 4. ♜i4 ♔i5 5. ♜f4! ♔h5 6. ♜f6 ♔g6 7. ♜f7 ♔gg5 8. ♜h7 ♜e8 9. ♜e7 ♔f5 10. ♔d3 + -



Re Rosso in e1

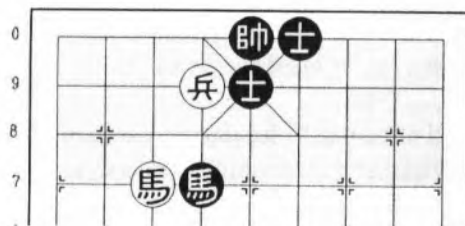
Interessante il seguente combattimento tra ♔ e ♔ nell'occhio dell'♜ e ♔ + ♜

Nel presente caso il ruolo del ♔ risiede nel controllo del punto e9; mentre il ruolo di sfondatore è del ♔

1. ♔h8 + ♔f0 2. ♔f7!

l'unico modo per tentare di vincere

2. ... ♔g7 3. ♔d8 ♔e8 4. ♔e6 ♔d6 5. ♔f8 con il seguito e9 e poi dal matto di ♔



Re Rosso in e1

1. ♔b9!

minaccia ♔d0 matto, la risposta del Nero è forzata

1. ... ♔e5 2. ♔e2! ♔f8 3. ♔d8

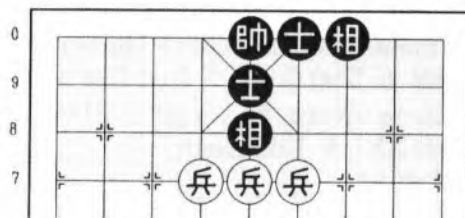
minacciando ♔c6

3. ... ♔e9 4. ♔e9 +

il doppio scacco comporta la perdita del ♔ nero

4. ... ♔e9 5. ♔c6

ed il R vincerà il finale di ♔ contro ♔



Re Rosso in e1

Per finire proponiamo ai Lettori un finale tre ♔ contro ♜♜ + ♜♜, che, a gioco corretto è sempre vinto dal possessore dei ♔♔. Per vincere, il partito forte deve necessariamente portare due propri ♔♔ nell'Occhio dell'♜.

1. ♔g7 ♔d0 2. ♔g8 ♔fe9 3. ♔f1 ♔f0 4. ♔f8 ♜c0 5. ♔f9

la prima parte del piano è conclusa

5. ... ♔de9 6. ♔c7 ♔d0 7. ♔e1 ♜i8 8. ♔ed7 ♜g6 9. ♔c8 ♜a8 10. ♔d1 ♜c6 11. ♔dd8 ♜a8 12. ♔d9 + ♔e0

la seconda parte è completata due ♔♔ hanno preso possesso degli cchi dell'♜. il terzo ♔ darà il colpo di grazia.

13. ♔e1 ♜e8 14. ♔cc9 ♔d8 15. ♔f1 ♔fe9 16. ♔de9 + ♔e9 17. ♔d9 ♔f8 18. ♔e1 ♜ac6 19. ♔d1 ♔e9 20. ♔de #

Shogi

La seconda lezione del corso di Shogi per principianti.

L'apertura nello Shogi

di Stefano Rigamonti

Lo Shogi nel corso degli ultimi 400 anni si è sviluppato ininterrottamente, si è formata così un quantità enorme di materiale sulle aperture. Per chi gioca a scacchi internazionali questo suonerà come il preavviso di una *sfacchinata* interminabile. Come si sa lo studio delle aperture con le innumerevoli diramazioni, richiede molto tempo e grande sforzo di memorizzazione. Ma, per nostra fortuna, questa problematica nello Shogi si presenta in modo diverso.

Infatti il giocatore può impostare la propria apertura preferita senza tener conto di ciò che fa l'avversario. Paradossalmente vi sono giocatori che usano un solo tipo di apertura per tutta la vita, sia col Nero che con il Bianco.

Un'altra differenza sta nella flessibilità considerevole nell'ordine delle mosse, raramente i due schieramenti entrano subito in contatto e di conseguenza le inversioni non assumono particolare importanza: è lo schema di sviluppo generale che conta.

Le linee d'apertura possono essere suddivise in due grandi gruppi:

1) **Aperture di Torre Statica**, dove la Torre opera dalla colonna di partenza;

2) **Aperture di Torre Schierata**, dove la Torre lascia la sua colonna e si muove in una delle colonne centrali o anche dall'altra parte della scacchiera.

Le aperture del primo gruppo sono più facili da trattare e si dividono in una linea *prudente* dove gli Alfieri non ven-

gono scambiati e in una linea *rischiosa* dove invece gli Alfieri possono essere scambiati.

1. P2f, P8d ; 2. P2e, P8e 3. G7h G3b; Entrambi i contententi hanno avanzato il Pedone di due passi e protetto il punto debole 8g per il Nero e 2c per B. con un Oro. Si potrebbe pensare che avendo il vantaggio del tratto, il N. possa omettere la mossa difensiva con l'Oro e spingere il Pedone in 2d, ma per ragioni tattiche, troppo difficili da spiegare ora, questo non è conveniente farlo.

4. P2d, Px2d; 5 Rx2d, P*2c; 6. R2h, P8f; 7. Px8f, Rx8f; 8. P*8g, R8b;

La posizione è simmetrica. Entrambe le Torri sono posizionate sulle colonne aperte e il Pedone in mano può essere rimesso in gioco con effetto decisivo appena se ne presentasse l'opportunità.

9. S3h,



Questa mossa è chiamata apertura **Bo-gin**. Letteralmente significa Palo-Argento. Il Nero intende portare l'Argento in attacco *arrampicandosi* sul *palo* rappresentato dalla seconda colonna.

Per far ciò occorrono diverse mosse e nel frattempo il Bianco prepara la sua nuova formazione difensiva.

9. ... P3d; 10. S2g, S4b;

Un'alternativa è 10. ... B3c;

11. S2f, S3c; 12. S2e,



Nella posizione del diagramma il Bianco ha respinto correttamente l'attacco Bo-gin togliendo ogni possibilità di una vittoria veloce. Talvolta si può sfondare avanzando il Pedone di Lancia e dopo aver scambiato le Lance portare l'Argento da 1d a 2c. Perciò il Bianco deve giocare P1d subito dopo che il Nero ha mosso P1f. E' questo il motivo per cui quando si avanza il Pedone di Lancia, l'avversario deve fare la stessa cosa.

Se il Nero volesse continuare l'attacco giocando P*2d, il Bianco cattura il Pe-

done, scambia gli Argento, gioca P*2c e allontana la Torre.

In tal modo il Nero non ha guadagnato nulla, perché pur avendo un Argento in mano sono andate sprecate tutte le mosse effettuate per portare l'Argento in 2d, inoltre il Bianco ha aperto la diagonale dell'Alfiere.

Si noti che in questa linea il nero non può prendere spensieratamente il Pedone in 3d; poiché il Bianco ha la spiacevole possibilità di rimettere in gioco l'Argento in 2h, casa non più controllata dalla Torre, catturando il Cavallo, o la Lancia o entrambi. E' una possibilità che deve essere sempre considerata quando si allontana la Torre dalla sua colonna di partenza. Perciò si deve sviluppare il gioco sistematicamente e senza fretta.

12. ... G5b; 13. P7f, P4d ;

L'attacco immediato del Nero è stato bloccato dal Bianco, rivelandosi poco incisivo. Il Nero giocando il P7f apre la diagonale all'alfiere e crea qualche vaga possibilità di sacrificarlo per l'Argento posto in difesa. Ma il Bianco para le velleità del Nero giocando P4d.

Si potrebbe giocare 14. P*2d, P2d; 15. S2d, S2d; 16. R2d e ottenere un Argento in mano. Ma se si guarda lo schieramento del Bianco si vedrà che non vi è nessun punto debole per rimetterlo in gioco con vantaggio.

Ora il Nero per attaccare dovrà sacrificare del materiale, spingere in avanti qualche Pedone e cercare di portare il Cavallo 2i nella mischia.

L'esperienza acquisita grazie alle partite giocate dai maestri di Shogi insegna che se si attacca massicciamente, aprendo il gioco, senza prima aver portato il Re in una posizione sicura, ci si espone pericolosamente al contrattacco dell'avversario.



1 ♖

La posizione del Re nero può sembrare sicura. Vi è un Oro vicino e altri due generali sulla sinistra alla distanza di una casa, ma in realtà questi non sono sufficientemente vicini: vi sono troppe case libere attorno al Re e in seguito non vi sarà più tempo per difenderle. Occorre fare un po' di esperienza prima di comprendere l'importanza di portare il proprio Re in un *castello* ben fortificato prima di aprire il gioco.



1 ♖ 1 ♗

Nel diagramma precedente viene riportata una posizione che mostra le possibilità di controgio del Bianco nel caso in cui il Nero continuasse l'attacco lasciando il Re privo di protezione.

Il Nero dopo aver rimesso in gioco il Cavallo in 1f, prepara il colpo P2d. Ahimé, il Nero subisce un forte scacco con 1. ..., B1e ora se si muovesse il Re seguirebbe 2. ..., B3g + attaccando la Torre.

Il Nero deve giocare 2. S*4h a cui segue 2. ..., S*3g; nella disperazione il Nero può cercare di minacciare qualcosa con 3. P4d ma il Bianco para la minaccia muovendo semplicemente 3. ..., G4c-3c. Si noti ora come è ben sistemato il Re Bianco a confronto di quello Nero.

Supponiamo che il Nero voglia ora salvare la Torre con 4. R2e, allora il Bianco elimina ogni difesa del Re Nero in 2 mosse: 4. ..., Sx4h; 5. Gx4h, Bx4h + 6. Kx4h ora il Re Nero è completamente nudo e circondato da linee aperte: la posizione collaserà presto.

Se non ci credete, sperimentatelo in diversi modi: si inizi ad esempio rimettendo in gioco 6. ..., S4f

Nel caso che abbiamo appena visto il colpo decisivo era dato da un Alfiere, questo succede di frequente.

Ora ritorniamo alla posizione del terzo diagramma e vediamo come le due parti portino i loro Re al sicuro.

14. K6i

questa è la prima di una serie di mosse per portare il Re lontano dalle linee aperte.

14. ..., G5b-4c; 15. S6h, S6b; 16. G5h, P5d; 17. P4f, K4a;

Dopo aver messo il Re a sinistra, con 3 guardie di fronte, il Nero inizia i preparativi per l'attacco. L'avversario ha

spostato il Re sul lato destro dove vi sono 3 suoi generali, la sua roccaforte difensiva si completerà con il trasferimento dell'Alfiere in 4b passando da 3a e portando il Re in 2b. Tutto ciò deve essere fatto al momento giusto. Vediamo cosa succede se ciò non avviene. Immaginiamo che il Bianco voglia iniziare un contrattacco sul lato opposto a quello di attacco del Nero. Molte mosse sono senza spiegazioni, poiché non sono di beneficio a questo stadio iniziale, ciò che serve è avere un'idea generale delle diverse possibilità che offre l'apertura Bo-gin.

18. P3f, P6d; 19. N3g, P7d; 20. P5f, S6c; 21. P4e

Questa è la mossa cruciale dell'attacco. Il Nero ha 4 pezzi attivi: la Torre, l'Argento in 2e, il Cavallo in 3f e l'Alfiere sulla lunga diagonale. Supponiamo che il Bianco catturi il P.

21. ..., Px4e; 22. Nx4e, S4d



Apparentemente la posizione del Bianco non sembra cattiva. Minaccia il Cavallo e sembra che il Nero debba

difenderlo con un Pedone

23. P*2d

questo è possibile perché l'Argento in 3c è stato costretto ad allontanarsi dalla difesa.

23. ... Sx4e; 24. Bx2b+ Gx2b; 25. Px2c+

Ora l'attacco del Nero è vincente, il Re inoltre è al sicuro e questo non permette al Bianco nessun controgio.

25. ... Gx2c; 26. S1d

con attacco fortissimo.



Vediamo alcune varianti:

1) 26. ... Gx2d 27. Rx2a+ sfondando le linee avversarie ed entrando in diretto contatto con il Re.

2) 26. ... P*2b

la miglior difesa per il Bianco

27. Sx2c+ B*4f

ricercando un contrattacco.

28. R2i B3g+ 27. P4d

impedisce 27. ... N4d

27. ... G4b 28. K7i

il Nero deve giocare attentamente, prendendo le dovute precauzioni, ma a gioco corretto dovrebbe prevalere.

Scacchi per corrispondenza

Marco di Paolo

La seguente partita, è quella che mi è costata maggior sforzo analitico per le notevoli complicazioni in cui mi ero cacciato e che spero la rendano gustosa per il lettore.

Di Paolo - Bianchi

1. e4 ♖f6; 2. ♖c3

per evitare le varianti consuete.

2. ... d5; 3. e:d5 ♖:d5; 4. ♖c4 ♖b6; 5. ♖b3 ♖c6; 6. ♖f3

che consente uno sviluppo rapido ed aggressivo contemporaneamente.

6. ... e6; 7. ♖ge2 g6?!

A mio avviso indebolisce troppo le case nere; in un'altra occasione ho sperimentato con successo, contro questa variante, 8. d4!?

8. d3!? ♖g7; 9. ♖e4?!

Senz'altro troppo affrettata.

9. ... 0-0; 10. ♖g5 f6; 11. ♖d2 f5!?; 12. ♖g5 ♖f6; 13. ♖h3 h6; 14. ♖f3

Ed ora il B. avrà qualche problema a far rientrare in gioco la ♖.

14. ... g5; 15. ♖c3 ♖f7; 16. ♖fd4 ♖:d4; 17. ♖:d4

Dopo 17. ♖:d4 ♖d5; il B. se la vedrebbe alquanto male.

17. ... ♖d5; 18. ♖:g7 ♖:g7; 19. d4 a5; 20. a3 a4; 21. ♖a2 ♖d7; 22. ♖d3 ♖c6; 23. 0-0-0 b5; 24. c4

Ora o mai più

24. ... b:c4; 25. ♖:c4 ♖b7; 26. ♖he1 ♖fe8; 27. ♖c3! ♖f4;

Con questo tratto il N. sembra sviluppare un buon controgiooco, ma...

28. g3 ♖a6; 29. ♖c6 ♖d3 +; 30. ♖:d3 ♖:d3;

Il N. ha guadagnato una qualità, ma il prezzo è alto perchè il ♖e6 non cade da solo.

31. ♖:e6 ♖:e6; 32. ♖:e6 ♖f8; 33. ♖:c7 + ♖h8; 34. ♖d5 ♖e8; 35. ♖d7 ♖e4; 36. f3!?

Non si può per ora 36. ... ♖:d4; a causa di 37. ♖e5 + ♖g7; 38. ♖f6!!

36. ... ♖e2; 37. ♖:a4 f4!; 38. g:f4?! ♖g8; ed ora anche il N. si fa pericoloso.

39. ♖d6 ♖e6; 40. ♖b4?!

Senza dubbio troppo passiva.

40. ... g:f4; 41. ♖d2!

Guadagna un tempo prezioso, giocando sul fatto che il N. non riuscirebbe ora a mattare sacrificando l'♖. Inizia una situazione di equilibrio molto instabile in cui ogni mossa potrebbe essere decisiva.

41. ... ♖a6; 42. ♖:f4 ♖f6; 43. ♖b3 ♖g5; 44. ♖b8 + ♖g7; 45. ♖c7 +!

In previsione di un'incursione "da tergo" della ♖ nera questa è la casa ideale per quella bianca, che da qui controlla la casa "a5" e può consentire all'♖ di piazzarsi in "c2" senza problemi.

45. ... ♖h8; 46. ♖e3 ♖g1 +; 47. ♖e4 ♖e1 +; 48. ♖d5 ♖f5 +?;

Col senno di poi questo tratto risulterà solo inutile se non dannoso, infatti

49. ♖d6

in quanto, dopo l'eventuale 49. ... ♖:f4; il B. darebbe matto forzato in 5 mosse; a voi la semplice analisi.

49. ... ♖e8; 50. ♖e6 ♖f7; 51. ♖d8

Forzando il cambio delle ♖ il B. resta in vantaggio decisivo

51. ... ♖:d8 +; 52. ♖:d8 ♖:f3; 53. ♖e6 ♖f4; 54. d5 ♖f2; 55. b3

togliendo al N., insieme alla casa "c4" l'ultima chance di resistenza

55. ... ♖g7; 56. ♖e7 1-0

§