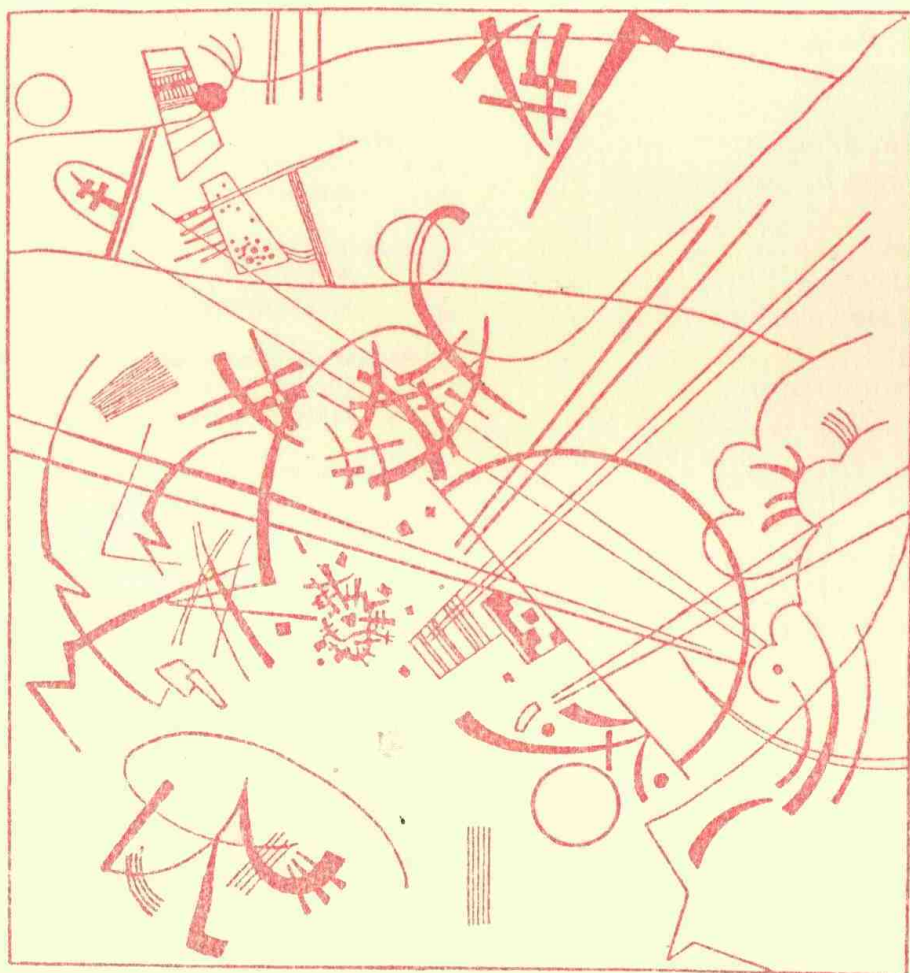


informazione SCACCHI





3
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
Cuppini Alessandro
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 del pit-
tore indiano Mahabharata ispirata
al protoscacco dei protoscacchi.*

Sommario

WarGames

- Le piacevoli battaglie di G. Calvi
di Franco Pratesi 4

Storia

- Protoscacchi in Oriente
di K.G. Beauchamp 11
- Dovendo scegliere oggi...
di Franco Pratesi 23

Recensioni

- I corti di scacchi
di Ferruccio Pezzuto 26

Novelle

- L'ultimo replicante
di Sergio Corso 27

Tornei

- Corsico
di Dario Mione 29

Saranno Famosi

- Peter Leko
a cura della redazione 31

Scacchi per corrispondenza

- Un disastro strategico
di Marco di Paolo 35

Teoria delle aperture

- Tre fanti non valgon l'equino?
di Dario Mione 36

Problemi

- Il tema Fleck e dintorni 39
- Un piccolo record
di Alessandro Cuppini 40

Matematica e scacchi

- Omaggio alla Donna
Cartesium 41

Shogi

- Una visita ai Castelli
Stefano Rigamonti 43

Xiangqi

- Difesa dei cavalli paravento
Marco Gandolfo 47
- Il Re dei Re degli scacchi
Lin Ye 48

Editoriale

Gerolamo Calvi chi era costui ?

Il necrologio scritto il 29 settembre 1845 dal prof. Luigi Comaschi, così declama: "D'ingegno sveglissimo, di cuore eccellente, di austera integrità, versato in ogni maniera di studj severi e ameni, distintissimo cultore dell'arte musicale, autore di parecchi opuscoli interessanti, di maniere semplici e gentilissime ... " (vedi nota ¹⁷ pag. 9).

Si tratta del letterato, musicista e patriota bergamasco dell'800, che scrisse e fece pubblicare in modo anonimo il libro: "*La guerra giuoco di Napoleone Buonaparte*". Ed è proprio di questo libro che Franco Pratesi, nell'articolo LE PIACEVOLI BATTAGLIE DI GEROLAMO CALVI, ci parla.

Potrà destare in qualche lettore perplessità la pubblicazione di un articolo avente per oggetto un tema non scacchistico. La nostra scelta, non va vista semplicemente nel nesso, rivista edita a Bergamo, autore di Bergamo, cosa tra l'altro comprensibilissima, ma soprattutto nel tema trattato. Che gli scacchi siano un gioco che simuli lo scontro di due eserciti è tema ovvio e ampiamente trattato, ma non banale è lo studio delle strategie che sottendono ai cosiddetti *giochi intelligenti*. Un confronto tra scacchi e altri giochi, che sia pur in forma diversa simulano la guerra, ci pare interessante e forse potrebbe essere un campo in cui in futuro la rivista potrebbe cimentarsi.

Il numero presenta un ponderoso articolo storico scritto dal Dr Beauchamp, dal titolo: PROTOSCACCHI IN ORIENTE. L'autore coraggiosamente tenta di mostrare i legami e le derivazioni esistenti tra il *chaturanga* a due, assunto come protoscacco originario (una sorta di protoscacco dei protoscacchi) e i successivi. Agli attenti lettori di I.S. non tutto sembrerà convincente, ma riteniamo che l'attuale dibattito sui protoscacchi possa venire ulteriormente alimentato. Sul tema protoscacchi pubblichiamo, anche, il secondo articolo della serie DOVENDO SCEGLIERE OGGI, VADA PER L'INDIA! di Franco Pratesi.

Il numero inoltre contiene l'articolo di Cartesium dal titolo, OMAGGIO ALLA DONNA, (sarebbe stato più preciso dire ALLE DONNE, visto che si parla di Donna, SuperDonna e IperDonna) che, nonostante l'argomento, non è per niente erotico!

Ancora, articoli di problemistica, di teoria delle aperture, resoconti di tornei e manifestazioni, completano il numero. Segnaliamo l'interessante articolo di Stefano Rigamonti, dal titolo: UNA VISITA AI CASTELLI GIAPPONESI. Questo articolo ci accompagna nei meandri di un gioco meritevole di maggior attenzione.

Una grossa novità per quanto riguarda lo XiangQi è rappresentata dall'inizio della collaborazione del G.M. Lin Ye con la nostra rivista. Essa con IL RE DEI RE DEGLI SCACCHI ci presenta un breve ritratto dell'attuale campione del mondo di XiangQi: il cinese Lu Qin.

Ah! dimenticavamo di segnalarvi, L'ULTIMO REPLICANTE, delizioso racconto scritto da Sergio Corso. L'autore è finalmente tornato ad occuparsi di scacchi dopo una lunga vacanza!

Il prossimo numero sarà veramente speciale, aspettatevi una magnifica sorpresa!

LE PIACEVOLI BATTAGLIE DI GEROLAMO CALVI

Franco Pratesi

Una pietra miliare nella bibliografia italiana dei giochi di guerra è un libro anonimo e piuttosto raro: La guerra, giuoco di Napoleone Buonaparte Tipografia e Libreria di Giuseppe Chiusi, Milano 1844¹. I giochi di guerra, riservati in passato alle simulazioni degli stati maggiori, si stanno diffondendo tra un pubblico sempre più vasto. A differenza di alcuni giochi classici, scacchi per cominciare², in cui si parla di partite che somigliano a battaglie o di una simulazione bellica esistente alla loro lontana origine, qui la simulazione può risultare piuttosto fedele.

Una classificazione dei vari giochi di guerra è resa difficile dalla presenza di numerosi tipi che coprono, a vari livelli di tattica e di strategia, tutte le epoche e le località; tra i soggetti preferiti si notano specialmente le battaglie napoleoniche e quelle della seconda guerra mondiale. Si passa da minuziose ricostruzioni in scala ridotta dei campi di battaglia e delle forze partecipanti, ai numerosi giochi in scatola, di origine statunitense ma ormai diffusi in tutto il mondo.

Anche in Italia sono da tempo disponibili trattati di introduzione all'argomento³. Esistono anche libri⁴ dedicati ad un tipo di gioco in cui la simulazione è ridotta all'essenziale usando mappe schematiche, pezzi ridotti a cubetti e regole di gioco più semplici. Di solito si trova associato a giochi di questo genere il nome di Wells che, oltre ad essere ritenuto da molti l'iniziatore della moderna letteratura fantascientifica, avrebbe ottenuto nel 1913⁵ il duplice risultato di semplificare lo schema dei complessi giochi di guerra prussiani e di fornire agli stessi piena dignità letteraria. Qualcosa del genere era però già presente un secolo e mezzo fa nel libro qui in esame che descrive in bello stile un gioco di guerra usato come trattenimento di società.

* * * *

Una prima idea sul contenuto del libro si può ovviamente ricavare dal suo indice, riprodotto in figura: utilizzando i numeri progressivi dei capitoli si ricapitola il contenuto del testo.

1. Come campo si usa un reticolo quadrettato, in cui sono distinte con diverso colore caselle di piazza, campagna, bosco, palude, acqua, colle e monte, come indicato nella Tavola qui riprodotta. Corrispondentemente a tali zone i vari pezzi hanno movimenti e forza d'azione diversa. Il campo di gioco può essere di dimensioni arbitrarie ma quello più usato è di 24x48 caselle di 3 cm di lato. Sono infine descritti alcuni campi ottenuti per sorteggio degli elementi da inserire.

2. Le forze in campo sono 60 per parte e precisamente 30 di fanteria, 18 di cavalleria, 6 di artiglieria leggera, 3 di artiglieria pesante, 3 mortai. Sono rappresentate da cubetti di legno di 1.5 cm di lato - metà bianchi e metà rossi - con lettere scritte sopra per indicarne il ruolo.

3. I movimenti dei pezzi sono ricapitolati nella stessa Tavola riprodotta. La posizione iniziale è arbitraria, sia pure con qualche limitazione. I pezzi vengono spostati nel numero voluto, secondo le rispettive regole di mossa indicate nella Tavola.

4. L'azione dei pezzi si esplica da una a cinque caselle, a seconda del tipo di pezzo ed anche a seconda della posizione, diminuendo per esempio quando si agisce dal basso verso l'alto, come risulta ancora dalla tabella riprodotta.

5. Grazie alle dimensioni di caselle e pezzi risulta possibile collocare compattamente quattro pezzi invece di uno sulla stessa casella. Per tale configurazione si hanno notevoli vantaggi difensivi, che vengono meno solo se l'attacco proviene dai mortai.

6. Nel corso di ogni movimento possono essere mutate o fortificate due caselle. Le fortificazioni, indicate da una linea nera sul bordo, limitano l'accesso e l'azione dei pezzi avversari. Si può anche cambiare colore e natura del quadrato in cui ci si trova.

7. Il gioco può continuare fino ad esaurimento delle forze iniziali oppure, in forma più complessa, facendo rientrare parte dei pezzi catturati. Truppe isolate possono essere ritirate e reinserite, dopo almeno cinque mosse, in posizione più vantaggiosa.

8. Si possono concordare tregue, capitolazioni locali, e così via. Si vince confinando l'esercito nemico su 25 quadretti. Si può dare un valore in punti alla vittoria sulla base della differenza dei pezzi rimasti.

9. Sono illustrate alcune indicazioni strategiche generali: conservare la coordinazione fra le varie forze; approfittare delle caratteristiche del terreno; saper temporeggiare; mantenere libertà di movimento ai pezzi, e così via. Seguono vari esempi di tattiche adeguate ad alcuni settori dei campi prima descritti.

10. Il gioco diventa più piacevole se condotto da più persone per il contributo dei diversi caratteri. Alla fine l'autore descrive in dettaglio tre battaglie, usando il "modo storico" e non una trascrizione completa delle mosse che risulterebbe troppo ampia in un libro "già troppo voluminoso per siffatta materia". Si tratta di battaglie che durano più giorni; in pratica si desina mentre si gioca⁶.

Dopo le 192 pagine di testo ci sono tre tavole ripiegate con illu-

I N D I C E

INTRODUZIONE.	pag. 3
CAPITOLO I. <i>Del campo.</i>	13
" II. <i>Dei corpi d'armata.</i>	36
" III. <i>De' movimenti.</i>	40
" IV. <i>Della forza d'azione competente ai diversi corpi</i>	50
" V. <i>Delle masse serrate.</i>	62
" VI. <i>De' cambiamenti nel campo durante la pugna, e delle fortificazioni.</i>	65
" VII. <i>Del modo di introdurre in campo nuove truppe</i>	70
" VIII. <i>Dei patti e della vittoria.</i>	76
" IX. <i>Esercizi e norme pratiche del giuoco.</i>	81
" X. <i>Di alcune battaglie giuocate sui campi descritti al Capitolo I.</i>	114
<i>Battaglia prima</i>	117
" <i>seconda</i>	135
" <i>terza.</i>	134

strazioni di campi e pezzi: da Fig 1 a 19 nella prima; da Fig. 20 a 33 nella seconda; la terza tavola, qui riprodotta, corrisponde quindi al numero 34. (vedi Tav. pag.10)

* * * *

Nel testo si avverte la mano del letterato di mestiere; sia l'enunciazione delle regole che la descrizione delle battaglie assumono un carattere piuttosto vivace e non puramente tecnico. Interessante è anche la descrizione dei principali partecipanti a queste battaglie da salotto⁷: due terne costituite da un comandante e due aiutanti, qui ricordati ricorrendo anche alle parole dell'autore.

Il Capitano Emanuele Soffione comanda i Rossi. "Egli è perito nei varj modi di guerra antica e moderna, e li va paragonando fra loro con tutto il giudizio." Probabilmente la sua caratteristica più insolita è di presentarsi con uno scatolino contenente una cinquantina di pulci ammaestrate.

Madama Spingarda "è d'ingegno sottile e penetrante, di tal diligenza nell'esecuzione de' movimenti da non perdere di vista il minimo vantaggio e l'ordine più preciso".

Il Calzolajo da Brescia "di smisurato coraggio, ...faceva talvolta riuscire di que' arditì progetti che sembravano impossibili al calcolato genio del generalissimo Soffione".

Il conte Tamberlucchi comanda i Bianchi. "Questi veramente non aveva a menadito, o si scordava spesso le regole fondamentali dell'arte, ma ebbe egli pure in altri tempi un grado nella milizia, e sapeva esprimere i suoi comandi con forza e tuono e gravità militare; né si curava poi che fossero esattamente eseguiti. ...ei comandava e lasciava fare, e i suoi cenni sembravano appunto eseguiti, mentre erano precisamente posti in non cale".

Il curato Frolese, "una buona pasta d'un prete lungo lungo e bruno, le di cui braccia e gambe sono seccamente commesse al busto come quelle d'un automa, e si muovono a modo delle braccia d'un telegrafo. Non ardito, non imprudente, ma saggia calcolatore, inventore de' progetti più vasti e ragionati, ed esecutore imperterrito de' piani divisati, anche quando la bi-

LA GUERRA

DEI

DI

NAPOLEONE BUONAPARTE



MILANO

TIPOGRAFIA E LIBRERIA DI GIUSEPPE CHIOSI

1844

sogna pieghi a rovescio".

Il musico Montanello, "assai pratico del giuoco, abilissimo nelle difese, più atto a rilevare a colpo d'occhio gli sbagli altrui e i difetti degli altrui piani che ad immaginarne de' proprj".

* * * *

Non è facile inserire questo testo al giusto posto tra i manuali dedicati ai giochi di guerra. L'autore attesta la preesistenza di un solo gioco di guerra a lui noto, che era molto più impegnativo⁸; quindi il gioco da lui proposto si presenta di impianto originale (anche tenendo conto che non c'è intervento della sorte nelle mosse ma soltanto, e non necessariamente, nella predisposizione del campo di battaglia). In realtà, uscendo dall'ambito nazionale in cui solo il Giacometti aveva cercato di introdurre qualcosa del genere⁹, sono stati tramandati diversi trattati della fine del Settecento e soprattutto della prima metà dell'Ottocento contenenti descrizioni di Kriegspiele¹⁰.

L'ambiente più favorevole a queste simulazioni è stato per molti decenni quello dell'esercito prussiano. Dopo la vittoria tedesca del 1870 i Kriegspiele cominciarono ad interessare sempre più largamente anche gli ufficiali di altri Paesi. Come per tanti giochi e sport, è dall'ambiente angloamericano che i giochi di guerra si sono ridiffusi nell'Europa continentale; nel frattempo hanno conseguito dignità letteraria e codificazione con regole più semplici che ne hanno facilitato la divulgazione come giochi di società. Senza dubbio, in questo lungo percorso, il trattato in esame risulta in considerevole anticipo sui tempi ed il suo autore merita quindi doppiamente - e per il sistema di gioco introdotto e per la sua descrizione letteraria - di uscire dall'anonimato. La ricerca di notizie in merito non si presenta semplice e non è affatto incoraggiata dall'autore: non solo pubblicò anonimamente l'opera ma vi espresse la sua mancanza di interesse per il ricordo dei posteri¹¹.

In effetti, come autore del libro viene da tempo indicato Gerolamo Calvi, bergamasco¹². A confermare l'impressione che il libro fosse dovuto ad un uomo di lettere si trovano altre notizie: "Il dottor Gerolamo Calvi uomo di austera integrità, di vivo ingegno, versato anche negli studi e nell'arte musicale, onorò Bergamo e la Valle Brembana d'onde era originario. Tra l'altro pubblicò La moderna autobiografia Milano Chiusi 1945."¹³ Per inquadrare la cultura dell'autore nell'ambiente bergamasco si può anche citare la pubblica lettura da lui tenuta nel 1846 all'Ateneo di Bergamo di una memoria sulle usanze accademiche e su Giuseppe Calvi¹⁴. Anche la sua attività musicale è documentata: dallo stesso Belotti risulta per esempio che il Calvi musicò la Corte d'Amore, azione drammatica di Paolo Fumeo, professore al liceo di Bergamo.

Ma l'attività letteraria del Calvi poté trovare un'ancor più ampia risonanza locale grazie al suo impegno nel giornale cittadino. Collaboratore del Giornale di Bergamo contribuì inizialmente agli argomenti di varia letteratura. Il '48 significò per il letterato Calvi il passaggio dalle battaglie finte a quelle vere; anche su queste egli si

impegnò a fondo utilizzando le pagine del giornale per una efficace esortazione patriottica. Al riguardo pubblicò anche tempestivamente nella sua città una testimonianza che ancora serve di riferimento¹⁵. Nello stesso anno, ormai in clima di repressione, "uno dei più nobili patrioti, distinto letterato e musicista, che si era dato anima e corpo alle più ardenti speranze, Gerolamo Calvi, moriva a Lenna il 26 settembre coll'animo angosciato dalle sventure nazionali."¹⁶ Toccò al prof. Luigi Comaschi (direttore del Giornale di Bergamo dal 1845 che aveva avuto accanto il Calvi prima come collaboratore e poi a condividere la direzione) il compito di redigere un breve necrologio nell'edizione del 29 settembre 1848¹⁷.

Specialmente considerando l'argomento, la figura di autore che emerge da queste notizie è davvero eccezionale. Si può infatti osservare che molti vecchi manuali di giochi furono pubblicati anonimi perché compilati da varie fonti senza il contributo di un vero autore. Al contrario qui l'autore c'è ed è di buon livello, rendendo l'interesse storico del libro ancora più rilevante. Il Calvi seppe infatti dare dignità letteraria al gioco da lui sviluppato assai prima che a ciò provvedessero altri autori, più frequentemente ricordati nelle storie e nelle bibliografie dei giochi di guerra.

Note

¹. Il libro è citato nelle bibliografie scacchistiche: Bibliotheca Van der Linde-Nie-meijeriana - A catalogue of the chess collection in the Royal Library The Hague 1955; A.Chicco, A.Sanvito Lineamenti di una bibliografia italiana degli scacchi Roma 1987. Per una descrizione del regolamento di gioco, si veda Panoplia n.4 (1990) 44-46.

². L'autore commenta la questione dell'analogia con gli scacchi in termini espliciti: "Né si creda che io voglia mettere innanzi il giuoco degli scacchi modificato; né manco ch'io abbia ardire di aggiungere varietà o perfezione a quel giuoco perfetto, come altri ebbe inutilmente a tentare".

³. Per esempio: I.Preti Wargame - La guerra sul tavolo Milano 1975; G.Saladino Introduzione ai giochi di guerra (wargames) Milano 1979; U.Tosi I giochi di guerra. Guida ai giochi storici, politici e civili Firenze 1979; P.Griffith Giochi di guerra napoleonici Milano 1983.

⁴. Un esempio in cui si segue un intero gioco mossa per mossa è: A.Becker-Ho, G.Debord Le "jeu de la guerre" Paris 1987.

⁵. H.G.Wells Little Wars. With an Appendix on Kriegspiel Palmer, London 1913, più volte tradotto e ristampato, recentemente anche in Italia: Piccole guerre Sellerio, Palermo 1990.

⁶. "Fra i bocconi e fra i discorsi di guerra non potevano trattenersi i nostri marescialli di balzare alcuna volta dal desco al tavoliere, per farvi qualche movimento che fosse di loro diritto; quindi la pugna durava anche nel tempo del desinare."

⁷. Si tratta di battaglie fra pochi compagni di gioco abituali, con partecipazione di ospiti occasionali. Sembra che partecipassero anche personaggi autorevoli, ma vengono descritti solo i giocatori delle tre battaglie illustrate alla fine. In presenza

di più giocatori furono provate partite su campi di ampiezza doppia; su campi ancora più vasti furono riprodotte antiche battaglie con migliore comprensione di quanto storicamente avvenuto.

^{8.} "Parecchi anni sono fu pubblicato un altro giuoco esprimente la moderna tattica, denominato precisamente giuoco di guerra. Riputatissimo giuoco al cui perfezionamento posero mano persone d'armi di ogni grado, e viene proposto come esercizio bellico pari alla realtà delle giornate campali; ma pochi arrivano a conoscerlo bene, a giuocarlo pochissimi. In quel giuoco si ha di mira di rappresentare le più minute cose di guerra, gli elementi meno considerevoli, e gli stessi eventi fortuiti sono ivi sciolti da sette dadi."

^{9.} F.Giacometti Il Giuoco della Guerra Genova 1793, e successive edizioni; cfr. A.Chicco "Il giuoco della guerra" in L'Italia Scacchistica (1967) 136-7.

^{10.} Sono giochi che di regola hanno in comune sia l'intervento della sorte per decidere l'esito degli scontri (e i dadi sono rimasti nella quasi totalità dei giochi di guerra attuali) sia un'informazione incompleta sulla dislocazione delle truppe avversarie. Per quest'ultima caratteristica i Kriegsspiele venivano di solito giocati, con i contendenti nascosti reciprocamente alla vista, su tre tavoli di cui solo quello del giudice era completo; lo stesso giudice forniva via via ai due contendenti le informazioni indispensabili ed in particolare la conferma della legittimità delle mosse effettuate. Questi giochi complicati rimasero nell'ambito militare, per simulazione e addestramento.

^{11.} "...ché io non pubblico alcuna cosa per vaghezza di fama, o per amore di lucro. ... come noi quando saremo sotterra non avrem grado per nulla ai posteri che porteranno a cielo il nostro nome."

^{12.} G.B.Passano Dizionario di opere anonime e pseudonime in supplemento a quelle di Gaetano Melzi Ancona 1887.

^{13.} B.Belotti Storia di Bergamo e dei Bergamaschi Vol. V e VI, Bergamo 1959.

^{14.} La memoria fu premessa alle Orazioni sacre e poesie di Giuseppe Calvi, pubblicate nello stesso anno a Milano ancora da Chiusi. Giuseppe Calvi (1755-1829) da Moio dei Calvi in alta Val Brembana fu professore di algebra ed arciprete.

^{15.} Fatti bergamaschi nella rivoluzione lombarda del 1848 Crescini, Bergamo 1848.

^{16.} B.Belotti op. cit. vol VI, p. 62.

^{17.} Se ne trascrive la parte principale: "D'ingegno svegliatissimo, di cuore eccellente, di austera integrità, versato in ogni maniera di studj severi ed ameni, distintissimo cultore dell'arte musicale, autore di parecchi opuscoli interessanti, di maniere semplici e gentilissime, di pronto, schietto, e vivace discorso, ottimo padre di famiglia, affettuosissimo parente, leale ed amorevole amico, di generosissimo sentire per la patria, soccorrevolissimo verso gl'infelici, e pronto sempre a far servizio a cui potesse, fornito insomma di eminenti virtù dell'animo e della mente, che non si scontrano in ogni uomo, non è da dubitare né da dire ch'egli era pregevolissimo, carissimo a smisurato numero di persone e quindi che la sua morte quasi subitanea, poichè compiutasi in due giorni di violenta malattia intestinale, è una grave perdita per la patria nostra, è un affanno smisurato per la sua numerosa famiglia, è un acerbo dolore per moltissimi nostri concittadini, e per mille dei nomi più insigni di quasi tutta la Lombardia."

N.º 54. TAVOLA DI REGOLE PER CHI INCOMINCIA AD ESPERIMENTARSI AL GIUOCO DI GUERRA.

Preparazione del campo col mezzo della sorte	Campagna . . .	color arancio	—	quadrato di 8 quadretti per ogni lato
	Piazza e strada . . .	bianco	6	
	Bosco	verde	4	
	Palude	rosso	3	
	Acqua	cilestro	2	
	Colle - sommità . . .	cenere	1	
	» falde	terra . . . sono . . .	8	circondanti la sommità .
	Monte - sommità . . .	rosa	1	
	» media altezza »	cenere . . sono . . .	8	circondanti la sommità .
	» falde	terra . . . sono . . .	16	circondanti l'altezza media

Movimenti sul . . .	Bianca piazza e strada	Arancio Campagna	Verde Bosco	Rosso Palude	Cilestro Acqua	Colle o monte	Nel luogo preparati di colle o monte	passando suanti ad altri corpi	Sorpassando una linea di fortificazione
della cavalleria . . .	3 *	3 *	1 *	1 *	1	1	2 *	2 *	1
della fanteria . . .	3 *	2 *	2 *	1 *	1	1 *	2 *	2 *	1
dell'artiglieria leggere	3. 1 *	2	~~~~~	~~~~~	~~~~~	1	2	~~~~~	~~~~~
dei mortaj	3	2	1	~~~~~	~~~~~	1	2	~~~~~	~~~~~
dell'artiglieria grossa .	2	1	~~~~~	~~~~~	~~~~~	~~~~~	1	~~~~~	~~~~~

Il segno * indica che il corpo ha azione unita al movimento.

Forza d'azione	Sul piano	Dal basso in alto	Dall'alto in basso	Nel luogo	Nelle linee di fortificazione
della cavalleria	2	2	3	1	~~~~~
della fanteria	2	2	3	1	~~~~~
dell'artiglieria leggere	3	3	3	1	1
dei mortaj	4 +	4	4	4 +	4 +
dell'artiglieria grossa	3 +	3 +	3	2 +	3 +

Il segno + indica che il corpo ha azione soltanto nella linea diretta e nella diagonale del quadretti.

Questo scritto venne presentato dall'inglese Dr. K.G. Beauchamp agli studiosi del Gruppo d'Iniziativa Königstein convenuti ad Amsterdam nel 1993.

Le note contrassegnate da numeri indicano riferimenti bibliografici indicati dal Dr. Beauchamp, mentre le note contrassegnate da lettere sono chiose del Signor P. Blommers (Olanda) accettate dal Dr. Beauchamp per questa traduzione italiana curata dal Dr. Gianfelice Ferlito.

PROTOSCACCHI IN ORIENTE

di K. G. Beauchamp

1. Premessa

Negli ultimi anni il riconoscimento e la collocazione nel tempo delle prime forme di scacchi è stata ed è ancora oggetto di considerevoli ricerche e di non poche congetture.

Infatti il principale interesse del Gruppo d'Iniziativa Königstein sta nel ricercare una risposta a questo problema.

Il primo gioco di scacchi riconoscibile è stato definito *Protoscacco*, intendendo con ciò quel primo gioco da tavoliere contenente i principali elementi di un gioco simulato di guerra che oggi conosciamo sotto il nome di *Scacchi*.^{1a}

Il numero, i nomi e i movimenti dei pezzi possono differire dal gioco moderno, ma essenzialmente il Protoscacco è visto come gioco contenente l'idea base di un conflitto fra 2 (o più) giocatori aventi a disposizione, su una superficie piana circoscritta, una muta di pezzi da muovere con un limitato numero di mosse caratteristiche. In ciascun schieramento un pezzo è designato come principale (leggi Re): lo scopo del giocatore, come in un conflitto reale, è di ottenere la cattura o meglio la resa di questo pezzo principale dell'avversario

e con ciò il gioco termina.

2. Varianti

Possiamo ritenere, per molte ragioni, che l'area originaria del *Protoscacco* sia stata l'India del Nord, mentre diverse sono le congetture sull'epoca di apparizione (Fig. 1). Dal Protoscacco iniziale derivarono un gran numero di varianti che si distribuirono in molti paesi.

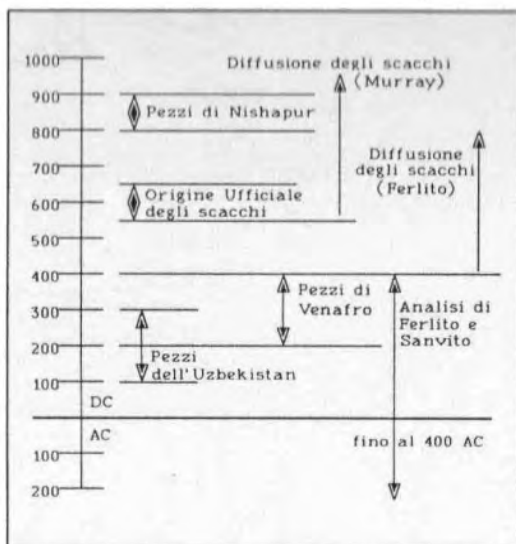


Figura 1

Dall'India si dipartirono varianti di scacchi non solo verso l'Ovest e cioè verso la Persia, il Medio Oriente e successivamente verso l'Europa e le Americhe, ma anche verso Nord cioè verso il Tibet, l'Asia Centrale, la Mongolia e pur anche verso l'Est ed il Sud Est asiatico. In tutte queste aree la versione del Chaturanga a due (Protoscacco) è quella sopravvissuta anche se in forma modificata. Non vi è prova invece che il Chaturanga a quattro, giocato fin dai primissimi tempi in India con dadi, abbia mai valicato i confini locali e per altro è noto che neanche in India fu mai una variante dominante.

E' dunque lecito concludere che è la variante a due quella che venne conosciuta all'estero tramite mercanti, conquistatori e monaci.

Il Chaturanga a due, che da ora in poi chiameremo Protoscacco Indiano, costituisce la base di tutte le varianti del gioco di scacchi giocate in varie parti

del mondo. Il tavoliere aveva 8*8 caselle non colorate. Sedici erano i pezzi di probabile colore Rosso e Nero a disposizione di ciascun giocatore.^b



Figura 2

3. Migrazione

Vi sono oggi sufficienti testimonianze

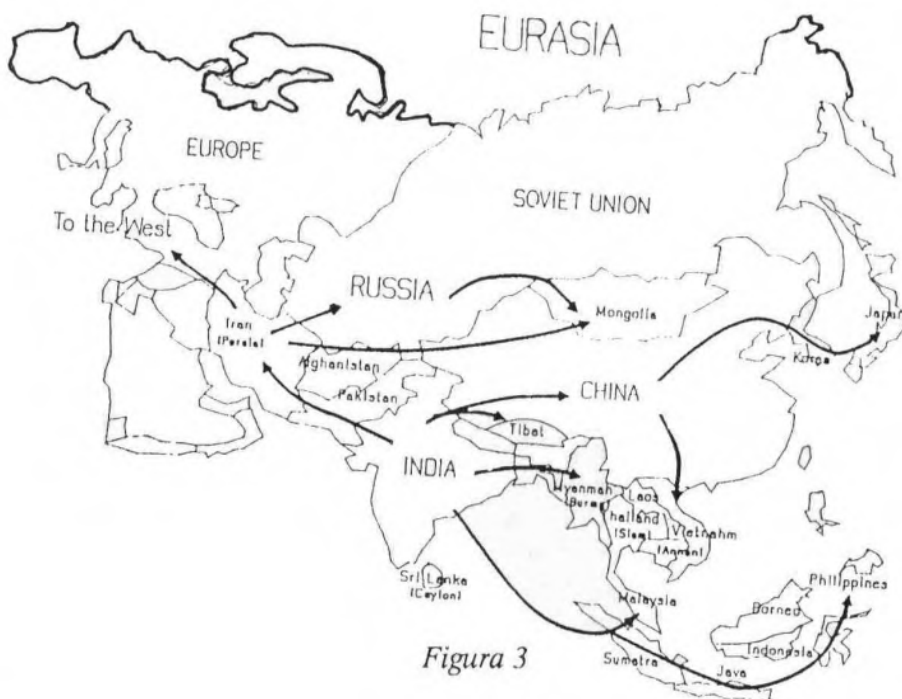


Figura 3

per determinare con una certa precisione le vie di migrazione del Protoscacco.

Le varianti che si incontrano ad Ovest dell'India hanno forti e chiare rassomiglianze con il Protoscacco indiano sia nelle forme figurative che nelle regole di movimento; esempi sono gli scacchi persiani, arabi, africani, europei e lo stesso moderno gioco Internazionale degli scacchi.

Tuttavia quando veniamo a prendere in considerazione le varianti trovate ad Est dell'India dobbiamo esaminare le vie di migrazione molto attentamente.

(vedi la Fig 3.)

Le uscite meridionali dall'India via terra verso Myanham (Burma) e via mare verso Sumatra, Malesia, Indonesia e isole che si estendono a catena sino alle Filippine, hanno recato varianti di scacchi che, per la forma figurativa dei pezzi e per il modo di giocare, possono essere riconosciute come varianti locali del Protoscacco Indiano, malgrado in alcuni casi siano intervenute modifiche di grossa entità nelle regole del gioco, come ad esempio nel caso di Burma.

Anche quando consideriamo le vie dirette d'uscita dall'India verso il Tibet e la Mongolia troviamo versioni del gioco non molto differenti dal Protoscacco indiano.

Vi troviamo differenze invece quando guardiamo quelli che incontriamo sulla via della Seta che dall'India conduceva alle terre di Samarcanda, e verso lo Xian in Cina e oltre. E' in questi casi che cominciamo a trovare delle sorprendenti differenze nella forma, nel numero e nei movimenti dei pezzi, nel tavoliere da gioco, nelle regole. Malgrado ciò, si possono ancora individuare chiaramente i legami con il Protoscacco indiano. Questi cambiamenti di gioco appaiono centrati su due tipi che

possiamo considerare come dei veri e propri protoscacchi, e precisamente il **Protoscacco cinese** e il **Protoscacco giapponese**, che a loro volta hanno agito come nuclei per ulteriori varianti trovate in Cina, Vietnam, Corea e Giappone. Nei secoli le versioni cinesi e giapponesi vennero modificate ulteriormente per diventare gli scacchi moderni **Xiangqi** (cinesi)^c e **Shogi** (giapponesi) che hanno oggi un largo seguito in tutto l'estremo Oriente.

4. Il protoscacco cinese

Thomad Hyde nel suo testo latino del 1694, "Mandragorias seu Historia Shahiludii"² suggerisce che i Cinesi presero al massimo "... *un generico schema da quelli (gli indiani), piuttosto che un'esatta copia del gioco. Dopo aver ricevuto una generica idea del gioco, essi (i Cinesi) modificarono i particolari (del gioco) al loro stesso temperamento, al loro ambiente e alla loro società creando un nuovo sistema che ben si accordava al loro stesso governo*"

Ora, sia nel caso che il gioco indiano sia stato conosciuto dai Cinesi e successivamente modificato, sia nel caso che solo un'idea generica fosse arrivata in Cina, come Hyde suggeriva, è chiaro che il gioco fu oggetto di molte modifiche, cosicché al tempo della Dinastia Sung (960-1279 dC), quando per la prima volta possiamo conoscere i dettagli del gioco, questo ha già assunto delle distinte caratteristiche cinesi.

Da testimonianze archeologiche in Cina e in Corea risulta che la prima versione cinese del gioco degli scacchi contiene un buon numero di differenze dall'attuale gioco cinese degli scacchi che è essenzialmente inalterato da oltre

800 anni.

Quando il gioco degli scacchi o l'idea generica del gioco raggiunse la Cina, la società cinese già aveva familiarità con il gioco del **Weiqi** (un gioco da tavoliere con pedine piatte e colorate)^d.

Questa circostanza locale portò il gioco degli scacchi a una duplice modifica.

La prima è che i pezzi persero la forma di statuette figurative od astratte e assunsero quella di dischetti con inciso sopra l'ideogramma o il geroglifico del nome del pezzo. Non si può escludere che i cinesi riciclassero gli stessi pezzi del Weiqi, cosa questa abbastanza facile da arrangiare con un sol colpo di pennello in una società abituata ad usare il pennello per scrivere.

Il **Protoscacco cinese** potrebbe esser stato un gioco non molto dissimile dal **Protoscacco indiano**, giocato ancora su caselle e con dischetti riciclati dal Weiqi e identificati dal nome del pezzo scritto con l'ideogramma sulla parte superiore del dischetto. In questo gioco il "Fiume", un addizionale spazio al centro, avrebbe potuto mancare del tutto. Anche la Bombarda, altro sviluppo successivo, non ci sarebbe stata. Così il protoscacco Cinese può aver preso la forma che viene mostrata nella Figura 4 verso l'ottavo-nono secolo in Cina e in Corea.^{5e}

Il secondo cambiamento, verificatosi più tardi, diede luogo ad una ulteriore variante del gioco Cinese in cui le mosse si effettuavano sulle intersezioni anziché sulle caselle.

La prima descrizione del gioco Cinese è contenuta nel **Huan Kwai** o "**Libro delle Meraviglie**" che è una raccolta di aneddoti attribuita a **Wiu Sheng-ju**, Mandarino del 847 dC.⁴

Il gioco degli scacchi cinesi cominciò ad essere praticato estesamente nella sua versione attuale durante la Dinastia Sung (960-1279 dC) e da allora ebbe molti riferimenti letterari.⁵



Figura 4

Gli scavi archeologici del 1973, nel porto di Quan Zhou sulla costa meridionale della Cina, testimoniano questa popolarità del gioco. Venne infatti alla luce una nave del XIII secolo che conteneva, fra l'altro, delle monete e un certo numero di dischetti blu e rossi dal familiare disegno moderno dello Xiangqi. Il luogo del ritrovamento indicava inoltre che il gioco era giocato dall'equipaggio della nave e questo testimonia il fatto che il gioco non era appannaggio solo della aristocrazia come era stato il caso di molti altri giochi antichi orientali.^{6f}

I pezzi ora sono al Museo di Quan Zhou.

Il libro "**Huan Kwai Lu**" venne utilizzato da Himly⁷ per ricostruire il tavolo e le posizioni dei pezzi usati.^g

(Vedi figura 5)

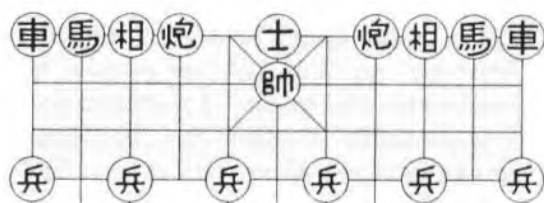


Figura 5

Si aveva un Mandarinino (invece di due come nella versione posteriore) sei soldati invece di cinque e il Generale (Re) era in seconda fila invece che nella prima, posizione oggi trovata negli scacchi moderni coreani. Il gioco utilizzava un tavoliere di 10*10 dando così luogo a 121 intersezioni su cui il gioco era giocato e non c'era il "Fiume" una caratteristica del gioco moderno cinese. Qualche pezzo aveva anche delle mosse diverse; il Carro da guerra (Torre) poteva muovere e catturare solo avanzando e il Cavallo "poteva muovere a lato tre linee" che è probabilmente lo stesso movimento di quello del Cavallo negli scacchi coreani odierni.

Un nuovo pezzo venne aggiunto al gioco cinese probabilmente nel X secolo e prese forma e caratteristiche di un mezzo balistico cioè di una Bombarda.

La Bombarda non ha equivalenti nel Chaturanga indiano. Ha potere di saltare sopra un altro pezzo in modo alquanto differente da quello fatto ad esempio dal Cavallo. Essa può catturare un pezzo avversario se fra essa e il pezzo avversario si frappone un pezzo, rosso o nero (che fa da Scudo). Questo è molto simile alla traiettoria di una palla da cannone che può essere lanciata sopra le teste degli avversari per arrivare in una posizione nemica. L'allitterazione venne a far parte della stessa nomenclatura del gioco cinese tanto che i pezzi

sono conosciuti localmente come "ragazzi missili".⁸

L'abbinamento al gioco Cinese di questo pezzo è alquanto strano perché l'uso della polvere da sparo per usi militari è datato solo dal XI o XII secolo. Questo sembra contraddire la testimonianza contenuta nel libro del IX secolo "Huan Kwai Lu", citato poco fa, a meno che il nome del pezzo non sia stato cambiato dopo l'invenzione della Bombarda. Se questo è stato il caso, ci si domanda sotto quale nome il pezzo era precedentemente conosciuto.

Bidev ci fornisce una risposta quando asserisce che il pezzo originale portava un ideogramma per Shih, significando "pietra" e che questo si riferiva al carro lanciapietre usato nelle antiche tecniche belliche Cinesi. Solamente più tardi il carro da guerra lanciapietre venne rimpiazzato dal Pao o Bombarda che lancia proiettili nel gioco moderno Cinese.^{9h}

In queste antiche versioni vi è considerevole varietà nel piazzare le due Bombarde, pezzi nuovi al gioco, o nei quattro angoli del tavoliere 10*10, secondo posto lungo la prima fila, oppure in una posizione intermedia.⁵¹

E' interessante notare che alcune di queste iniziali versioni del gioco Cinese contengono caratteristiche che ancora oggi formano parte dei giochi Coreani e Giapponesi e che non sono più rintracciabili invece nel gioco moderno Cinese, **Xiangqi**.

Questo sembra indicare che Giappone e Corea appresero i loro giochi da una versione molto antica del gioco Cinese, senza il beneficio di centinaia d'anni di esperienza nello sviluppo di quest'ultimo. Per esempio, la propagazione di un primitivo Protoscacco Cinese potrebbe spiegare come il moderno

Shogi sia venuto a essere giocato sulle caselle e non sui punti d'intersezione delle medesime come nel moderno Xiangqi, come mostrato nella Fig. 6.

Questo testimonia che i Giapponesi originariamente ottennero il gioco degli scacchi non dalla Cina ma dalla Corea, ove la più antica forma di Protoscacco Cinese era esistita.¹

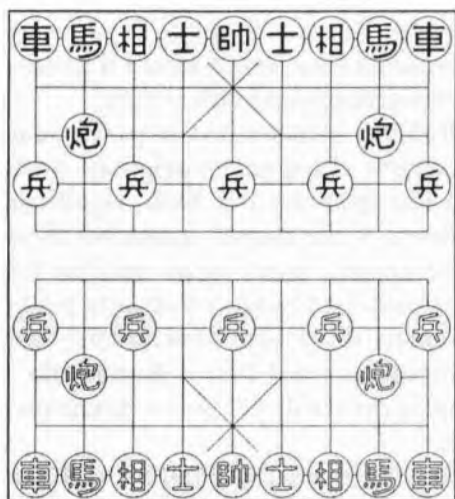


Figura 6

5. Scacchi Coreani^m

Gli scacchi dalla Cina arrivarono in Corea circa nel VII-VIII secolo. E' molto probabile che gli scacchi coreani derivino dall'iniziale gioco degli scacchi cinesi che molto differisce da quello oggi giocato in Cina. Di conseguenza è meno sviluppato e ritiene molte delle caratteristiche dell'antico gioco. Vi è scarsa informazione su precedenti versioni di scacchi ed è probabile che il gioco sia rimasto relativamente stabile rispetto l'iniziale versione introdotta dalla Cina.

Il gioco coreano degli scacchi è cono-

sciuto come **Tjang Keui** o "Gioco del Generale" ed è giocato sui punti d'intersezione delle caselle. Il tavoliere porta segni simili a quelli che ritroviamo sui tavolieri per gli scacchi cinesi. Tuttavia il "Fiume" non c'è ed è rimpiazzato da un addizionale fila di rettangoli che non ha particolare significato se non di provvedere una più lunga colonna ai pezzi.ⁿ

I pezzi sono piatti come quelli cinesi ma sono di forma ottagonale. Il loro posizionamento è lo stesso come negli scacchi cinesi eccetto per il Re (**Kuong**) situato in e2 e in e9 piuttosto che in e1 e in e0. C'è la scelta di posizionamento per l'Alfiere (**Syang**) e per il Cavallo (**Ma**) dal momento che ogni giocatore può, all'inizio del gioco, ma non successivamente, intercambiare questi pezzi, se si hanno un Syang e un Ma in ciascun ala.

6. Protoscacchi Giapponesi

Sembra che tra gli studiosi di scacchi vi sia consenso sulla storia degli scacchi in Giappone, e cioè che il gioco originariamente venne direttamente o indirettamente dalla Cina via Corea verso il X secolo o forse un poco più tardi.^{10, 11, 12, o}

La via che il gioco percorse per raggiungere il Giappone sarebbe stata la stessa via da cui il Giappone ottenne la sua civiltà, la sua religione più seguita, il Buddismo, e la scrittura ideografica intorno al 400 dC.¹³

Una minoranza di storici giapponesi ritiene che il gioco abbia avuto una più diretta via d'entrata tramite Myaham (Burma) e probabilmente dalla Cina meridionale, basandosi sulle similarità di mosse di certi pezzi, (ad esempio, il Sin in Burma, il Khon in Thailandia, il

Gin-sho in Giappone) ma questa affermazione sembra molto debole.^P

A sostegno della ipotesi coreana vi è la recente scoperta archeologica di Sakada nel nord del Giappone di un pedone-fante, datato intorno al 1000. Questo pezzo mostra nella parte superiore un ideogramma singolo come visto nei pezzi Cinesi o Coreani.

E' noto che la revisione di molti termini negli scritti giapponesi mostrano un ideogramma binomiale a cominciare dal VIII secolo e che questo capita anche per i termini scacchistici. E' probabile quindi che questo pezzo risalga a un gioco precedente, probabilmente poco dopo che gli scacchi raggiunsero il Giappone dalla Corea e quindi prima che la rappresentazione binomiale dei termini divenisse comun usanza in Giappone.

Altri antichi pezzi giapponesi sono stati ritrovati in varie parti dell'isola, ma nessuno databile prima del 1090 dC.¹⁴

Questa probabile data d'inizio in Giappone è documentata da menzioni degli scacchi in svariati diari del periodo, come quelli di Shinaragukake di Fujiwara no Alcahari (1058-65) ed altri.^q

Come esattamente il gioco degli scacchi sia stato introdotto in Giappone non si ha modo di sapere. Himly dice che il gioco venne importato dalla Cina da Kobodaishi che visse intorno al 820 dC.¹⁵ ma vi è ben poca documentazione per confermare (o negare) tale affermazione.^r

Dal momento che i giapponesi hanno operato in una comunità piuttosto chiusa sotto il comando di onnipotenti capi fino ai tempi più recenti, è meno che probabile che il gioco sia stato procurato da interscambi commerciali.^s

Una ragionevole supposizione è che il gioco sia stato introdotto dalla Corea

o dalla Cina sull'onda della espansione culturale buddistica, nota per essere occorsa prima in molti paesi orientali verso ovest (leggi Tailandia, Burma, Malesia ecc.) . Questo fra l'altro spiegherebbe la proliferazione di nuovi pezzi nelle varianti più grandi del gioco giapponese che hanno preso l'aspetto di animali invece di continuare nelle simbologia bellica originaria, magari aggiungendo altri tipi di armamento o altri tipi di guerrieri al gioco.^t

Le primitive forme di scacchi giapponesi ebbero considerevole varietà sia nel numero dei pezzi usati, alcuni dei quali nuovi, sia nelle dimensioni del tavoliere, modifiche queste probabilmente introdotte dai cortigiani giapponesi nel tentativo di arricchire la modesta natura del gioco cinese.^u

E' difficile indicare una particolare versione del gioco giapponese come tipico protoscacco dal momento che diverse versioni entrarono dalla Corea allo stesso tempo. Il probabile candidato è quello giocato con soli 18 pezzi per giocatore su un tavoliere di 9*9, sebbene altre versioni utilizzavano tavolieri più grandi ("Scacchi Magni" Giapponesi) erano state usate o sviluppate nel periodo iniziale.^v

I pezzi erano piatti a forma pentagonale (tipo bara).

E' ragionevole assumere che la metà di questi 18 pezzi fossero fanti e probabilmente piazzati, come nelle versioni dei proto scacchi cinesi, nella seconda fila.^{16z}

I nove pezzi maggiori possono essere confrontati con quelli ritrovati nelle primitive versioni del protoscacco cinese in cui i pezzi erano piazzati sulle caselle e non sui punti. Essi erano piazzati nella prima fila nel seguente ordine:



Se facciamo l'ipotesi che la Bombarda è stata aggiunta più tardi al protoscacco cinese, allora la posizione dei pezzi maggiori era identica alla prima fila del moderno gioco dello Shogi. I simboli per molti pezzi sono gli stessi, ignorando il simbolo aggettivante superiore negli ideogrammi giapponesi, così che il Carro, il Cavallo e il Generale sono identici al Fragrante/Carro Volante, l'Onorevole Cavallo e il Generale Ingioiellato nel gioco giapponese.^k

La posizione dei rimanenti pezzi ci consente di equiparare l'Elefante al Generale Argento nello Shogi e la Guardia al Generale d'Oro. Quando confrontiamo le mosse per i pezzi equivalenti nei due giochi questo è solo possibile con i pezzi trovati nel gioco moderno cinese Xiangqi e giapponese Shogi, dal momento che c'è scarsità di materiale storico di quel periodo che descriva le mosse dei pezzi.



Figura 7

Tuttavia anche in questo limitato confronto le concordanze colpiscono e danno conferma all'ipotesi che il protoscacco giapponese deve essere apparso

molto simile alla Figura 7, derivato chiaramente dal protoscacco cinese arrivato in Corea nel nono o decimo secolo.^x

Il primo maggior cambiamento da allora fu l'aggiunta di due pezzi, **Hisha** e **Kaku-ko**,^y equivalenti direttamente alla Torre e all'Alfiere del gioco moderno. Questi sono pezzi a lunga portata che sappiamo, per aver studiato lo sviluppo storico degli scacchi in altri paesi, essere stati spesso aggiunti in un secondo tempo per velocizzare l'azione dal livello pedestre di pezzi che avevano la possibilità di muovere di una casella soltanto. Per fare spazio a questi pezzi sul tavoliere furono disposti sulla seconda fila e i fanti furono piazzati sulla terza fila come oggi sono nel moderno Shogi. (Fig. 8)^j



Figura 8

Il secondo maggior cambiamento fu, naturalmente, l'abilità di riciclare i pezzi catturati e immetterli nel proprio schieramento. Questo cambiamento venne attribuito all'imperatore Go-Nara (1536-1557 dC.) che introdusse altre idee nel gioco e portò al moderno Shogi.^w

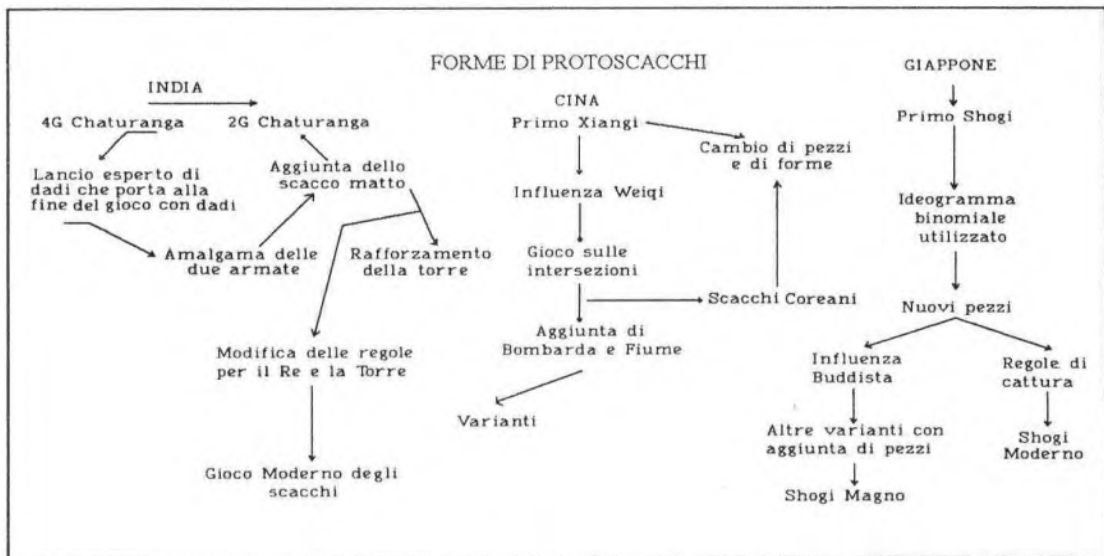


Figura 9

7. Riassunto

Possiamo riassumere nella tabella di Fig. 9 i vari legami tra queste tre forme di protoscacchi.

Queste manifestano delle trasformazioni nella forma dei pezzi dopo l'arrivo nel paese, con consanguine alterazioni nel numero dei pezzi, posizione sul tavoliere e mosse che hanno, portato allo sviluppo delle moderne forme di gioco per la Cina, il Giappone e la comunità Internazionale.

La progressione del Protoscacco Indiano, tramite il Protoscacco Cinese a quello Giapponese, con sviluppi collaterali verso il gioco moderno è abbastanza evidente. Tuttavia le date in cui tali diversi cambiamenti hanno avuto luogo devono essere determinate più accuratamente. Possiamo augurarci di trovare la risposta in nuovi scavi archeologici all'Est particolarmente in Giappone¹⁷ e a nuove scoperte di fonti letterarie.

Nel caso della Cina e della Corea for-

se possiamo trovare una guida nell'arte e nella calligrafia per determinare quando i pezzi del Protoscacco Indiano presero una rappresentazione ideografica al posto di quella figurativa. Molta ricerca deve essere ancora fatta.

8. Note

¹ Averbakh J. (1991) *Wie das Schachspiel entstand*, Schach Journal, 1, pp. 51-64

² Hyde, Thomas (1694) *Mandragorias seu Historia shahiludi*, Sheldonian Library, Oxford.

³ Bell R. C. (1970) *Board & Table Games*, Vol. 1, Oxford University Press

⁴ Tu Ching Ming (1955) *Hsiang Chi, Chinese Chess*, British Chess Magazine, pp. 190-193

⁵ Wurman David (1991) *Chinesisches Schach/Koreanisches Schach*, Harri Deutsch, Frankfurt

⁶ Masukawa K. (1992) *A brief introduction to the history of Japanese chess*,

CCI 5th Biennial Congress, Paris

⁷ Himly K. (1895-8) *Die Abtheilung der Spiele im Spiegel der Mandschu Sprache*, in "Toung Pao", Leiden

⁸ Hammond A. (1950) *The book of Chessmen*, London

⁹ Bidev P. (1978) Review of Dickens thesis (see "*Did Chess originate in China?*", in BCM, (1973), p 163.5), British Chess Magazine.

¹⁰ Murray H.J.R. (1913) *A History of Chess*, Oxford University Press

¹¹ Biberich G. (1925) *Das Shogi der Japaner und sein Platz im Irrgarten der Schach-geschichte*. Österreichische Schachrundschau, 4, Wien pp. 47-52

¹² Mackett-Beeson A.E.J. (1973) *Chessmen*, Weidenfeld & Nicholson, London.

¹³ Chamberlain Basil Hall (1927) *Things Japanese*, Kobe, London.

¹⁴ Fairbairn J. (1987) ... in SHOGI J. Shogi Association, 66, p2

¹⁵ Himly K. (1873) *Streifzuge in das Gebiet der Geschichte des Schachspieles*. Zeitschrift der Deutschen Morgenlandischen Gesellschaft, 27, 1-2, Leipzig

¹⁶ Leggett T. (1966) *Shogi, Japan's game of Strategy*, Tuttle, Vermont

¹⁷ Koizumi (1987) A review of archaeological finds in the Kyoto Area, (in Japanese), Kyoto-fu Maizo Bunkazai Chosa Kenkyu Sentraa, Japan

9. Chiose di Peter Blommers

^a In cinese e in giapponese il termine **scacchi** è sostituito rispettivamente da **Xiangqi** e **Shogi**. I giapponesi si riferiscono ai nostri scacchi come Shogi occidentali e a loro volta i cinesi si riferiscono allo Shogi come gli Xiangqi nipponici.

Oggi giorno, tuttavia, i giapponesi quando si riferiscono al gioco occidentale o internazionale usano il termine **scacchi**.

^b Murray afferma che i colori sono Rosso e Verde. (p. 90, e p. 155), mentre Rossi e Neri sono i pezzi di Burma (p. 111)

^c **Xiangqi** è la moderna ortografia occidentale di **Xiang-ch'i** ove il **ch'i** (oggi **qi**) significa "gioco da tavoliere". Definire "colorate" le pedine Weiqi è inesatto dal momento che esse sono solo bianche e nere.

^d George Hodges, un esperto giocatore inglese di Shogi ed organizzatore di tornei, una volta affermò che alcuni storici giapponesi ritengono che gli scacchi siano arrivati in Giappone fin dal 540 dC.

^e Penso che non vi sia spiegazione per assumere vuoti nella fila dei pedoni, come rappresentato nella figura 4, in questo stadio del protoscacco.

Nella Fig. 7 infatti non si sono assunti vuoti.

Per una strana ragione il moderno gioco degli scacchi cinese indica con nomi diversi alcuni pezzi identici nei due schieramenti.

Una teoria non ufficiale attribuirebbe ciò alla guerra tra l'Armata Buona (superiore) e quella Cattiva (inferiore).

L'occidentalizzazione dei nomi cinesi moderni è la seguente:

jiāng (Re nero)
shuài (Re rosso)
shì (Consigliere)
xiàng (Elefante nero)
xiāng (Elefante rosso)
mǎ (Cavallo)
chē (Carro)
bāo (Bombarda)
zú (Fante nero)
bīng (Fante rosso)

^f Le varie menzioni nella letteratura occidentale concernenti i giochi giocati dall'aristocrazia e quelli giocati dalle classi popolari sono disperate e penso che non si possa prenderne al momento per definitiva nessuna.

^g Il fatto che il Carro "poteva muovere e prendere solo avanzando" ne fa il Shogi Lance che sta anche lui nell'angolo. Il "salto a lato di tre linee" del Cavallo negli scacchi coreani è riservato all'Elefante e non al Cavallo.

^h Bidev probabilmente si riferisce al fatto che un logogramma (ideogramma) "pietra" è incorporato nel carattere della Bombarda originariamente. Questo può essere ma storicamente non è certo. L'impiego del segno radicale "pietra" continua ad esserci anche oggi in alcune delle versioni del carattere nella Bombarda. Sfortunatamente la nomenclatura degli Scacchi Cinesi non venne mai standardizzata. Sembra che le Bombarde possano avere segni radicali "pietra" in entrambi gli schieramenti, così come segni radicali "fuoco", oppure segni radicali "pietra" per i Neri e "fuoco" per i Rossi. Non credo che ci fosse un pezzo con il carattere "pietra" scritto su di esso. Il significato letterale del segno radicale "pietra" è "balistico" cioè "lancia pietre".

ⁱ Questo suggerisce che vi fu considerevole sperimentazione nel piazzare la Bombarda, ma la variazione qui invero è quella della supposta posizione del pezzo nelle varie ricostruzioni di giochi cinesi iniziali. Il tavoliere 10*10 si riferisce sicuramente al numero di caselle, con l'intesa che i pezzi sono attualmente posizionati sulle intersezioni.

Allora perché non definire il tavoliere 11*11 ?

^j Non credo che vi sia alcuna prova. Credo che anche quello che era noto

esser esistito è non documentato. Sebbene naturalmente il Giappone ricevette la cultura cinese in gran parte via Corea, la trasmissione effettiva del gioco degli scacchi al Giappone rimane un mistero. L'unica affermazione lecita è che la primitiva forma di gioco di scacchi trasmessa via Estremo Oriente era una forma giocata sulle caselle e non sulle intersezioni del tavoliere.

^m Il gioco degli scacchi coreano è praticamente lo stesso del moderno gioco cinese con poche minori alterazioni. Molti scrittori pensano che il gioco coreano sia migliore di quello cinese (Culin, Wilkison, Gollon) ma naturalmente questa è una preferenza personale. Altrettanto è l'affermazione del Dr. Beauchamp che il gioco coreano è meno sviluppato di quello cinese. Quando dice infatti che *"il gioco coreano ritiene molte delle caratteristiche del gioco antico cinese"* è un'ipotesi dal momento che il primitivo gioco cinese non è documentato.

Sfortunatamente la Federazione Scacchi della Corea non risponde alle lettere, (le Federazioni Cinesi e Giapponesi hanno frequenti contatti con l'Occidente) e, così, le regole degli scacchi coreani anche moderni rimangono sconosciute. Le descrizioni occidentali sono basate sui "si dice". Le regole principali sono chiare ma non i dettagli. Alcuni sostengono che vi siano varianti regionali (ad esempio tra Nord e Sud Corea). Una delle più strane regole che ho incontrato è quella che il Re sottoposto a un doppio o molteplice scacco possa parare solo uno scacco mentre gli altri diventano inoperativi.

La moderna ortografia del gioco Changgi e i caratteri usati sono esattamente quelli di Xiangqi. Il significato è "Gioco dell'Elefante" e non "Gioco del

Generale" che è riservato solo allo Shogi.

ⁿ Penso che sia capitato questo: i coreani misero delle linee sul fiume quando alterarono il gioco cinese. Non vi è altra logica spiegazione. Il 9*10, come il numero, i nomi e le mosse dei pezzi, porta all'indicazione dell'identità dei due giochi. Piccole differenze come il fatto che il tavoliere è più largo che profondo e che la forma dei pezzi è ottagonale piuttosto che circolare sono accidentali.

^o La menzione più antica nella letteratura giapponese sullo Shogi risale al 1030 dC (Hodges dice 1020 dC) ma il gioco esisteva ben prima. Interessante è notare che lo Shogi non è menzionato in due testi del periodo, cioè nel "Istoria dei Geni" di Murasaki Shikibu e nel "Libro del Guanciale" di Sei Shonagon mentre invece Go e Sugoroku (backgammon giapponese) lo sono.

^p E' una testimonianza fortissima l'identità delle mosse dei pezzi. Anche la terza linea di pedoni.

^q Shinaragukake deve essere Shisarugakuki. Infatti Shin = nuovo /sar = scimmia /gaku = musica /ki = documento, così che il tutto significa "Documento della musica della nuova scimmia" o "Documento del Teatro della nuova scimmia" cioè una descrizione di una antica medievale rappresentazione. Il nome dell'attore Fujiwara no Akihiro (vedi Masukawa, Shogi, vol. 1, p. 93)

N.d.T.

In una lettera indirizzata a Peter Blommers nel Febbraio 1994 il Signor Masukawa precisava che il termine in questione andava così scritto "Sin-Sarugaku-ki" ove Sin significa nuovo, ki significa descrizione e Sarugaku era un

prototipo della rappresentazione di Noh (una farsa medievale).

Varie rappresentazioni cinesi, chiamate Sangaku, vennero introdotte in Giappone verso il VII secolo e il termine di Sangaku venne storpiato dai giapponesi in Sarugaku così che il nome usato fu quello connesso con la scimmia anche se non aveva alcuna relazione con quell'animale.

^r Kododaishi è stato un famoso monaco buddista, fondatore della setta Shingon (Parola vera). L'attribuzione dell'introduzione dello Shogi a lui può essere assimilata all'attribuzione dell'invenzione del Weiqi al mitico imperatore cinese Yao, Shun o Yu o all'attribuzione dei "droppaggi" (pezzi catturati e rimessi in gioco come propri) nello Shogi all'imperatore Go-Nara. Tutte queste attribuzioni non sono documentate né probabilmente vere.

^s I monaci potevano andare e venire dal Giappone liberamente in tutte le epoche.

^t In effetti molti altri pezzi militari si aggiunsero. Nei giochi più grandi sappiamo che vi furono Generali di Bronzo, di Ferro, di Pietra, di Legno, d'Argilla e perfino di Terra (naturalmente degradando dal Generare d'Oro e dal Generale d'Argento). Tuttavia è pur vero che i monaci aggiunsero ai pezzi molti nomi di animali, animali leggendari e anche concetti astratti.

^u Le date delle varie varianti di Shogi sono dubbie se non false. Così pure il fatto che i cortigiani abbiano introdotto delle modifiche non può essere documentato.

^v In effetti solo una nel XII secolo (Heian Dai Shogi) e una nel XIV secolo (Chu Shogi). Le altre furono più tarde.

^z La terza fila è più probabile, in linea con la derivazione del Sud-Est Asiatico.

co.

^k Qui si allude a due differenti pezzi. Di questi solo il Frangente Carro sta nell'angolo. Il Carro Volante, con il movimento della Torre piuttosto che del Lanciero, venne introdotto solo nel XVI secolo, ma esisteva di già nel Chu Shogi nel XIV secolo. Da notare che il Chu Shogi è un gioco senza Cavalli.

^x Il nome di **O-Sho** (Re, Generale) è recente, ed è riservato solo al Re Bianco. Anticamente entrambi i Re venivano chiamati **Gyoku-Sho** (Re Ingioiellati) oggi è riservato al Re Nero. Quindi si può dire che nel protoscacco giapponese non vi fu mai un O-Sho (Re).

^y **Kaku-ko** deve essere **Kaku-Gyo**. Popolarmente tuttavia: **Kakko**. Probabilmente gli informatori di Murray sono i responsabili di tale errore.

^j Negli scacchi **Tai** (Makruk) non ci sono extra pezzi e i soldati (pedoni) sono già sulla terza fila.

^w Go-Nara non c'entra in ciò. Tuttavia il periodo è giusto.

L'accento ad altre idee mi stupisce. La formalizzazione delle regole del gioco, tuttavia, fatta dalle principali autorità Shogi nel primo periodo del XVII secolo potrebbe essere stata ratificata dallo Shogun e da un anziano funzionario pubblico.

Credo che il gioco coreano degli scacchi sia stato preso dalla Cina dopo l'introduzione della Bombarda e del Fiume. L'influenza buddista nella parte giapponese può essere estesa allo Shogi quale tale o perfino (!) agli scacchi quali tali: invenzione e trasmissione potrebbe essere stata proprio una cosa buddistica se uno assumesse un'origine anteCristo degli Scacchi in India dopo il passaggio di Alessandro il Macedone.

Opinioni

Dovendo scegliere oggi, vada per l'India!

Franco Pratesi

Una volta che si sono scartate, almeno in via provvisoria, possibili origini degli scacchi dall'Asia Centrale o da qualche paese intermedio come la Cambogia, diventano ricorrenti le discussioni se è preferibile associare l'origine degli scacchi all'India o alla Cina. Questi due grandi paesi dalle antiche civiltà hanno certamente giocato un ruolo essenziale anche nella fase primitiva della storia degli scacchi ed in particolare hanno

costituito entrambi dei centri di irraggiamento di questo gioco verso altri paesi vicini. Sono fatti accertati che diversi paesi del Medio Oriente hanno desunto la nomenclatura scacchistica dal sanscrito, e che, d'altra parte, diversi paesi dell'Estremo Oriente hanno conosciuto gli scacchi attraverso varianti più o meno antiche di scacchi cinesi.

Si tratta quindi, in questa specie di lotta per la primogenitura, solo di un'incertezza nell'assegnare correttamente i primi due posti. In effetti questo problema assume un particolare rilievo non

appena per l'India si scarta la priorità del chaturanga a quattro (altrimenti non ci sarebbe motivo di scomodare la Cina); a questo punto, non esistono ragioni fondamentali per assegnare all'India piuttosto che alla Cina il gioco di scacchiera fra due partecipanti che si trasformò in scacchi. A favore dell'India parlano le antiche leggende, i prestiti linguistici, l'esistenza di precedenti giochi sulla stessa scacchiera, la maggior frequenza degli elefanti. A favore della Cina parla l'antichità della cultura cinese in genere e di vari giochi di scacchiera in particolare, nonché - all'interno degli scacchi - la maggiore semplicità delle regole della variante cinese. Gli scacchi astrologici dell'imperatore Chou Wu Ti si presentano alquanto tardivi per il ruolo richiesto, ma non è certo che si possano escludere del tutto; si può del resto supporre che varianti di tipo scacchistico siano esistite in Cina anche in precedenza.

Purtroppo, per la storia antica degli scacchi, non possiamo più considerare pienamente affidabile la nostra fonte principale, la Storia di Murray, e non disponiamo attualmente di un quadro complessivo aggiornato e sicuro. Anche le più recenti storie degli scacchi, che hanno validamente completato quella di Murray per le epoche a noi più vicine, hanno trattato in maniera meno dettagliata le questioni della storia antica; inoltre, le interpretazioni ed i commenti relativi tendono a variare considerevolmente da un autore all'altro. Insomma, rispetto alla storia di Murray, sugli scacchi nelle antiche civiltà si hanno oggi più informazioni, ma le storie degli scacchi ne riportano di meno e le selezionano di solito secondo la particolare preferenza dell'autore.

Nell'attesa di una compilazione per quanto possibile completa e sicura, a me sembra che una prima questione da porsi sia questa: è plausibile che in India si sia giocato agli scacchi cinesi prima che vi si sviluppasse la variante locale, e viceversa per la Cina? Si può semplificare ancora la questione, limitandosi alla scacchiera: per giocare a scacchi, è stata usata per prima la scacchiera indiana o quella cinese? Sotto certi aspetti, la domanda sembra di quelle retoriche che già presuppongono una sola risposta: nessuno infatti per l'India ha mai parlato di fiume, di fortezze, di gioco sulle intersezioni. In qualcuno dei numerosi paesi che hanno ricevuto il gioco dall'India dovrebbero essere rimaste tracce di una variante di questo tipo, se fosse stata indiana. Supporre un'eventualità del genere si presenta quindi come un'inutile complicazione.

E in Cina? Qui le cose sono più complicate. Il fiume, che sembra essere stato presente anche in antiche varianti persiane, è spesso indicato alternativamente, ed in maniera significativa, come Via Lattea. Le due fortezze, considerate trasposizioni di precedenti giochi di tipo filetto, implicano già un gioco sulle intersezioni. Si trova spesso l'affermazione che gli scacchi, dapprima praticati sulle caselle, si sarebbero giocati in un secondo tempo sulle intersezioni in analogia ad altri giochi largamente diffusi in Cina, e specialmente al weiqi.

Ma neanche l'origine del weiqi è nota con precisione (come del resto si verifica di regola per i giochi tradizionali di ogni tipo) e ultimamente si tende ad arretrarla nel tempo. Non si riconosco-

no valide alcune tradizionali attribuzioni cinesi ad epoche predinastiche, ma nemmeno quella seguita da Murray che ne poneva l'origine all'inizio del nostro millennio. Si può giungere plausibilmente verso gli inizi della nostra era. Risulta quindi sostenibile l'ipotesi, più volte avanzata dagli esperti, di scacchi indiani che, giungendo in Cina e risentendo l'influenza dei giochi locali, si sarebbero trasformati negli attuali xiangqi.

Si può insomma concludere che gli scacchi furono giocati in Cina prima sulle case (e non sulle intersezioni), su scacchiere 8x8 e specialmente 10x10, senza fiume e senza fortezze, e solo in un secondo tempo su quella che si è poi affermata come scacchiera cinese tradizionale. Anche se mancano dati con la definizione e la certezza che si vorrebbe, mi sembra che i principali esperti abbiano concordemente indicato una cosa del genere. Sulla base di queste premesse, per quanto relative ad aspetti particolari, riesco ad ammettere una priorità in assoluto degli scacchi indiani, attribuendo quindi l'origine del gioco all'India, con passaggio successivo alla Cina.

Il fatto è che tra i possibili motivi per supporre una priorità del gioco cinese ci sarebbe proprio il tipo palesemente arcaico della scacchiera degli xiangqi, che può essere più facilmente messa in relazione con aspetti astronomici, plausibilmente presenti nei giochi più antichi. Così il possibile ruolo in questo contesto del fiume o Via Lattea risulta ovvio e determinante. Anche le due fortezze possono trovare un riscontro nelle due case, o gruppi di case, che corrispondevano alla partenza e all'arrivo in

più antichi giochi di percorso. In quest'ultima ipotesi c'è indubbiamente della fantasia, ma l'idea di base risulta senz'altro plausibile; così il Bork, professore di Königsberg (come un certo Kant) poté accostare proprio agli scacchi cinesi alcuni giochi andini di percorso, con fiume intermedio e particolari case o fortezze sopraelevate di partenza e arrivo.

Ebbene, questa brillante catena di tipo filogenetico che porterebbe dagli antichi giochi di percorso, ai giochi andini, agli scacchi cinesi, e poi a quelli indiani, persiani, arabi ed infine europei finisce con lo spezzarsi proprio in corrispondenza all'anello della scacchiera cinese, almeno se questa è stata davvero introdotta dopo che il gioco era stato praticato anche in Cina su quella a griglia quadrata, che possiamo identificare con l'ashtapada indiana.

Mi rendo conto che, in alternativa, gli scacchi di tipo indiano avrebbero potuto essere stati inventati in Cina e diffusi fra le altre popolazioni prima di trasformarsi nella stessa Cina negli attuali xiangqi e da lì ridiffondersi come tali in altri paesi dell'Estremo Oriente. Inoltre, quando si considerano più varianti successive non è facile poter escludere con certezza che si siano invece sviluppate in parallelo: prima A viene sostituito come gioco più diffuso da B, ma qualche secolo dopo B è soppiantato di nuovo da A, che ora si ripresenta sulla scena, eventualmente in una forma leggermente modificata, dopo essere rimasto a lungo latente. Ma tutto questo rientra nei margini di errore che mi posso concedere... dovendo scegliere oggi.

Firenze, 13 febbraio 1994.

Recensioni

Una nuova iniziativa editoriale curata da Ferruccio Pezzuto :

i corti di scacchi

La collana di libri *i Corti di Scacchi*, di cui la casa editrice bresciana Messaggerie scacchistiche ha mandato in libreria alla fine di maggio i primi tre titoli, nasce dal desiderio di vedere affrontato e svolto l'argomento *scacchi* in una molteplicità di situazioni storico-culturali e di sfaccettature spesso poco o per nulla conosciute dal grande pubblico di appassionati.

Se è vero che quest'ultimo si articola in una molteplicità di figure: il giocatore di torneo, quello da caffè, il felice possessore di un elaboratore dedicato o di software specifico per pc; e poi, ancora, il problemista, l'esperto di analisi retrograda, chi cede alla lusinga degli sterminati territori vergini offerti dalle varianti eterodosse ecc., tutte figure meritevoli di essere poste sullo stesso piano, è giusto che la produzione editoriale inizi ad aprirsi a questa varietà di interessi uscendo dalla sfera tecnico-pedagogico-manualistica sulla quale è sempre più stabilmente incentrata.

Voler uscire da questa dimensione editoriale dominante richiedeva innanzitutto un progetto culturale e strumenti atti ad affrontare tutta una serie di temi, che la collana svelerà poco per volta. Il progetto alla base dei *Corti* è quello di vedere come la società, in tutte le sue espressioni, si rispecchia negli scacchi, così come in ogni altro gioco. Lo strumento d'indagine è il lavoro interdisciplinare: un'equipe di specialisti nelle diverse discipline, accomunati da un interesse verso gli scacchi, che in alcuni casi nasce da una "passione" vera e propria, in altri dalla curiosità intellettuale verso una realtà che, coi suoi 2000 anni di storia, attraversa il percorso della civiltà.

Il superamento del preconconcetto, ancora radicato, che per poter parlare autorevolmente di scacchi bisogna innanzitutto avere mostrato abilità agonistica, intendendo il punteggio Elo come una patente di legittimità, rappresenta il primo obiettivo che ci si augura di raggiungere. Vi sono temi, all'interno dell'universo scacchistico, che solo una particolare specializzazione unita ad una specifica sensibilità all'argomento scelto permette di affrontare con buoni risultati. La speranza è anche che coloro che hanno qualcosa da dire, magari qualche progetto specifico lasciato senza speranze nel cassetto, riscoprano entusiasmo e si uniscano alla, per ora, sparuta pattuglia che ha intrapreso questo viaggio.

Ma lasciamo ai lettori, che ci auguriamo numerosi, esprimere un giudizio decisivo sulle sorti di questa iniziativa.

F. P.

Philidor: il musicista che giocava a scacchi di *Corrado Rollin*, pag. 68, £.12.000

Buckle ritratto di un dilettante di *Venanzio Laudi*, pag. 68, £.12.000

La partita di Duchamp di *Ferruccio Pezzuto*, pag. 68, £.12.000

I tre volumi si possono richiedere alle Messaggerie Scacchistiche, via Galvani 18, 25123 Brescia. Tel. 030-390005. Fax 030-306600. CCP 10847259.

Bergamo Scacchista

Open Felice Bassi

Classifica finale

Puntuale si ripresenta all'attenzione degli scacchisti bergamaschi il tradizionale Open "Felice Bassi", organizzato dal Circolo Scacchistico Città Alta e giunto quest'anno alla sua 21ª edizione.

Il torneo, che si svolge su otto turni di gioco e con cadenza di due ore per 40 mosse più 20 mosse per ogni ora successiva, risente ormai da qualche tempo di un consistente calo di partecipanti, sia per la posizione geografica del Circolo organizzatore sia, in particolar modo, per la concorrenza del più giovane torneo di Seriate. Diciotto i partecipanti iniziali al torneo che però, come ormai succede da qualche anno, ha avuto uno svolgimento combattuto e ricco di sorprese che ha tenuto viva l'attenzione dei partecipanti fino all'ultimo turno, dove ben cinque persone avrebbero in teoria potuto aggiudicarsi la vittoria finale. Riportiamo la classifica ricordando che alla fine del torneo risultano imbattuti Rizzuti (CM) e Torchitti (1S). A proposito di quest'ultimo esso sembra ormai maturo per uno o più passaggi di categoria (sarebbe anzi ora che liberasse la categoria dalla sua presenza...)

Da notare che alla premiazione ha partecipato il presidente ad honorem del circolo, Marco Giacchetti che ha contribuito alla premiazione con tre opere pittoriche di particolare valore, una personale e due dell'artista Silvana Iafolla.

1	Rizzuti P	6	36
2	Rigamonti S.	6	33.5
3	Torchitti A.	6	33.5
4	Scarpellini F.	5.5	33
5	Di Paolo M.	5.5	31.5
6	Autelitano B.	5	
7	Bellavita G.	4.5	32
8	Tentori	4.5	29
9	Tambini	4	35
10	Elsido	4	26
11	Giovarruscio	3.5	
12	Tedesco M.	3	
13	Gimmillaro A.	2	
14	Conti	2	27
15	Carnevale E.	2	24
16	Maccarini L.	2	12
17	Zoppetti	0	10
18	Morandi	0	6

Rigamonti S- Giovarruscio

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖f6; 3. ♖:e5 d6; 4. ♖f3 ♖:e4; 5. d4 d5; 6. ♗d3 ♗g4; 7. 0-0 ♗e7; 8. ♖e1 ♖f6; 9. ♗g5 0-0; 10. ♖bd2 ♖c6; 11. c3 ♖e8; 12. ♗c2 g6?;

Migliore 12. ... h6;

13. ♖e3 ♖d7?!

forse è meglio 13. ... ♗:f3; 14. ♖:f3 ♖d7; 15. ♗:e7 ♖:e7±;

Con 13. ♖e2!? ♗:f3; 14. ♖:f3±

14. ♖ae1±

Il B. ha completato lo sviluppo secondo i canoni del gioco classico.

14. ... a6;

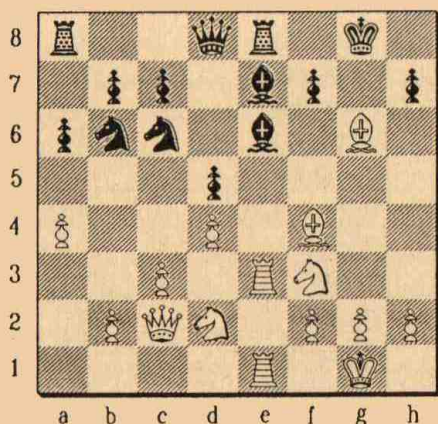
Prepara un controgiooco sull'ala di ♖ con b5.

15. a4 ♖e6?; 16. ♖f4

Ormai l'♖ ha svolto completamente il compito in g5 e il N. è pressocchè senza mosse.

16. ... ♖b6??;

Sguarnisce completamente il lato di ♖. Ora il B. deve trarre vantaggio da una posizione eccellente



17. ♖:g6!!

Primo sacrificio: la presa è obbligata.

17. ... h:g6; 18. ♖:e6!!

Secondo sacrificio.

18. ... ♖g7!;

Dopo 18. ... f:e6; 19. ♖:g6 + ♖h8; (♖f8 20. ♖h6#) 20. ♖h6 + ♖g8; 21. ♖:e6 ♖f6; (21. ... ♖f8; 22. ♖g6 + ♖h8; 23. ♖h5 + ♖g7; 24. ♖g6 + ♖f7; 25. ♖h6 + + -) 22. ♖:f6 ♖:f6 + -;

19. ♖h4!?

Terzo sacrificio. Dopo 19. ... ♖:h4!; 20. ♖:e8 ♖:e8; 21. ♖:e8 ♖:e8;

19. ... ♖d7!; 20. ♖h6 + !!

Quarto sacrificio. E' anche l'unica possibilità di salvezza da parte del B.: ha tre pezzi in presa, ma il N. può prenderne solo uno alla volta.

20. ... ♖h8!;

Il N. preferisce non prenderne nessuno. Dopo 20. ... ♖:h6; 21. ♖:g6 + ! ♖h5;

22. ♖d1 + !! ♖:h4; 23. g3 + ♖h3; 24. ♖h6 + + -

21. ♖:g6 + !!

Quinto sacrificio.

21. ... f:g6; 22. ♖g7 + !!

Sesto sacrificio

Solo così si vince: 22. ♖:g6 ♖g8; 23. ♖h5 ♖e8;

22. ... ♖g8;

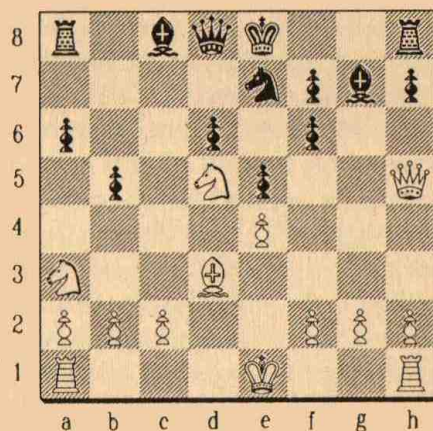
E' inutile non accettarlo, ma dopo 22. ... ♖:g7; 23. ♖:g6 + ♖f8; 24. ♖f5 + ♖f6; 25. ♖:f6 + ♖g8; 26. ♖g6 + ♖g7!; 27. ♖:g7 + ♖:g7 + -;

23. ♖:g6

Fine dei sacrifici e della partita, 1-0

Rigamonti S. - Torchitti A.

1. e4 c5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 e5; 6. ♖db5 d6; 7. ♖g5 a6; 8. ♖:f6 g:f6; 9. ♖a3 b5; 10. ♖d5 ♖g7; 11. ♖h5 ♖e7; 12. ♖d3



Fino a questo punto avevo preparato la partita; documentandomi sul mio avversario sapevo che questa era, almeno fino alla decima mossa, l'apertura su cui mi avrebbe portato. La variante introdotta con l'undicesima mossa l'avevo ritrovata nella partita Adams M - Spa-

sov, Novi Sad 1990, proseguita con 12. ♖e3 d5; 13. ♙d3 f5; 14. 0-0-0 ♙d6; 15. c4 0-0; e patta alla 37-esima mossa. E' da notare che questa partita mi ha fatto realmente capire l'importanza della preparazione negli scacchi. Sino a questo punto ho impiegato due minuti di tempo di riflessione e psicologicamente sono sicuro di non aver commesso errori d'apertura.

12. ... f5;

Tento di rientrare nella variante da me conosciuta. Sino ad ora ho sempre perso contro Rigamonti e sto chiaramente giocando per la patta.

13. ♙g5

Questa mossa mi è sembrata debole, non tanto in seguito ad un'analisi della posizione, ma per il fatto che, se fosse stata buona, sarebbe stata effettuata anche negli esempi che avevo consultato prima dell'incontro.

13. ... ♙g8; 14. ♙:e7 + ♙:e7; 15. ♖:e7 ♙:e7; 16. e:f5 ♙b7; 17. 0-0-0 ♙h6 +; 18. ♙b1 ♙:g2; 19. f6 + ♙:f6; 20. ♙:h7 ♙e7; 21. ♙df1 ♙:f2;

Con 21. ... ♙g7 si guadagna la qualità e forse si vince prima: ma, ricordandomi degli insegnamenti del maestro Bresciani, la qualità vale la coppia degli alfieri?

22. ♙:f2 ♙:h1; 23. c4 ♙h8; 24. ♙f5 b:c4; 25. ♖:c4 ♙f4; 26. h3 ♙d5; 27. b3 ♙e6; 28. ♙:e6 ♙:e6; 29. ♙f3 ♙g8; 30. a4 ♙g3; 31. ♙:g3 ♙:g3; 32. b4 d5; 33. ♖e3 d4; 34. ♖f1 ♙f4; 35. b5 a:b5; 36. a:b5 e4; 37. ♙c2 e3; 38. ♙d3 f5; 39. b6 ♙f6; 40. b7 ♙g5; 41. h4 + ♙:h4; 42. ♙:d4 e2; 43. ♖e3 ♙:e3 +; 44. ♙d3 ♙a7; 45. ♙:e2 ♙g3; 46. ♙f1 f4; 47. ♙e2 ♙g2; 0-1

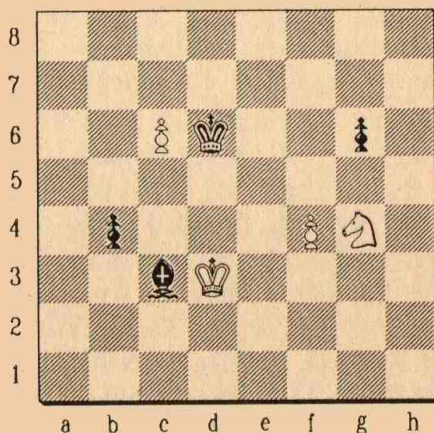
Scarpellini F. - Tentori G.

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

g3 g6; 5. ♙g2 ♖:c3; 6. b:c3 ♙g7; 7. ♖f3 0-0; 8. 0-0 c5; 9. ♙b1 ♖c6; 10. ♙a4 ♙c7; 11. ♙a3 ♖e5; 12. d4 ♙d7; 13. ♙d1 ♙f5; 14. ♙b5 ♖c6; 15. ♙:c5 b6; 16. ♙c4 ♙d7; 17. ♖h4 ♖a5; 18. ♙b4 ♙h3; 19. ♙d3 ♙ac8; 20. ♙c1 ♙fd8; 21. ♖f3 ♙:g2; 22. ♙:g2 e5; 23. ♙bb1 ♖c4; 24. ♙b2 ♖:b2; 25. ♙:b2 e:d4; 26. c4 ♙c5; 27. ♙d1 ♙c6; 28. ♙c1 ♙c8; 29. ♙bc2 ♙h6; 30. ♙d1 1/2

Torchitti A. - Rizzuti P.

1. d4 ♖f6; 2. ♖f3 g6; 3. e3 ♙g7; 4. ♙d3 b6; 5. ♖bd2 d5; 6. 0-0 0-0; 7. c3 ♖bd7; 8. e4 d:e4; 9. ♖:e4 ♙b7; 10. ♖:f6 + ♖:f6; 11. ♙e1 ♙d6; 12. h3 ♙fd8; 13. ♙g5 ♙ac8; 14. ♙:f6 ♙:f6; 15. ♙e4 ♙:e4; 16. ♙:e4 c5; 17. ♙e2 e6; 18. h4 c:d4; 19. ♖:d4 ♙g7; 20. h5 e5; 21. ♖b5 ♙d7; 22. h:g6 h:g6; 23. ♖a3 f5; 24. ♙c4 ♙:c4; 25. ♖:c4 e4; 26. g3 b5; 27. ♖e3 ♙d3; 28. ♙f1 ♙f7; 29. ♙d1 ♙:e2 +; 30. ♙:e2 ♙:d1; 31. ♙:d1 ♙e6; 32. ♙e2 ♙d6; 33. ♖c2 ♙c5; 34. b4 + ♙d6; 35. ♖a3 a6; 36. c4 ♙b2; 37. c5 + ♙c6; 38. ♖c2 a5; 39. a3 a:b4; 40. a:b4 ♙c3; 41. ♙e3 ♙d5; 42. ♙f4 ♙d2 +; 43. ♖e3 + ♙e6; 44. g4 f:g4; 45. ♙:e4 ♙:b4; 46. c6 ♙e1; 47. ♖:g4 ♙d6; 48. f4 ♙c3; 49. ♙d3 b4;



Inizia ora la lotta per cercare di gua-

dagnare uno dei due pedoni del Nero. Sembra strano, ma ritengo che la mossa eseguita e le successive giocate rappresentino l'unica via per raggiungere la parità.

50. f5 g:f5; 51. ♖e3 f4; 52. c7 ♕d7; 53. ♖d5 f3; 54. ♕e3 ♖d4 +; 55. ♕:d4 f2; 56. ♖e3 ♕:c7; 57. ♕c4 ♕d6; 58. ♕:b4 ♕e5; 59. ♕c3 ♕f4; 60. ♕d2 ♕f3; 61. ♖f1 1/2

Di Paolo M. - Giovarruscio

1. e4 e5; 2. ♖c3 ♖f6; 3. ♕c4 ♕c5; 4. d3 d6; 5. ♕g5 c6; 6. ♖d2 a5; 7. ♕b3 b5; 8. a4 b4; 9. ♖ce2 ♕g4; 10. f4 ♖bd7; 11. h3 ♕:e2; 12. ♖:e2 0-0; 13. f:e5 ♖:e5; 14. ♖f3 ♖:f3 +; 15. ♖:f3 ♕d4; 16. 0-0-0 ♖e7; 17. ♖g3 ♕h8; 18. ♖hf1 c5; 19. ♖de1 ♖ad8; 20. ♖f5 ♖d7; 21. ♖ef1 ♖de8; 22. ♖h4 ♖e5; 23. ♖:f6 ♖:g5; 24. ♖:f7 ♕e3 +; 25. ♕b1 ♖:f7; 26. ♖:f7 ♖e8; 27. ♖f3 ♖:g2; 28. ♖:e3 ♖g1 +; 29. ♕a2 h6; 30. ♖f3 ♖g5; 31. ♖f2 ♖e5; 32. ♖f8 + ♕h7; 33. ♖h8 + ♕:h8; 34. ♖f8 + ♕h7; 35. ♕g8 + 1-0

Tentori G. - Tambini

1. e4 d5; 2. e:d5 ♖:d5; 3. ♖c3 ♖a5; 4. ♕c4 ♖f6; 5. ♖e2 ♕f5; 6. d3 e6; 7. ♖f3 ♕g4; 8. h3 ♕:f3; 9. ♖:f3 c6; 10. ♕d2 ♖c7; 11. d4 ♖bd7; 12. 0-0-0 ♕e7; 13. g4 ♖b6; 14. ♕d3 ♕d6; 15. ♖e4 ♖:e4; 16. ♕:e4 ♖c4; 17. ♕c3 0-0; 18. ♕:h7 + ♕:h7; 19. ♖d3 + ♕g8; 20. ♖:c4 b5; 21. ♖d3 b4; 22. ♕d2 a5; 23. ♖c4 ♖fb8; 24. ♕b1 a4; 25. b3 a:b3; 26. c:b3 ♖a5; 27. ♖c2 ♖b6; 28. a4 e5; 29. d:e5 ♕:e5; 30. ♕e3 ♖b7; 31. ♖c5 ♖:c5; 32. ♕:c5 ♕c3; 33. ♖d6 ♖e8; 34. ♕e3 ♖c7; 35. ♖hd1 c5; 36. ♖d8 ♖:d8; 37. ♖:d8 + ♕h7; 38. ♖d5 c4; 39. ♕c2 ♕e1; 40. ♖c5 c:b3 +; 41. ♕:b3 ♖d7; 42. ♕c2 ♖b7; 43. a5 b3 +; 44. ♕b2 ♕b4; 45. a6 ♕a3 +; 46. ♕b1 ♖d7; 47. ♕c1 ♕:c5; 0-1

Tempo di semilampo

Dario Mione

Prima che la calura soffocante dei mesi di luglio e agosto annebbi col suo bigio fumo le menti dei praticanti del nostro nobile giuoco, è ormai abitudine bergamasca (ed in particolare del Circolo Excelsior) quella di organizzare tornei a cadenza semirapida per gli amanti della specialità, nonché per quegli scacchisti che, non avendo trovato nulla di meglio da fare per il week-end, possono così dedicarsi alla pratica del loro passatempo preferito.

Torneo REMAPLAST

Andiamo per ordine: Domenica 24 Aprile s'è svolta, presso il C.S. Excelsior, la seconda edizione del Gran Premio "REMAPLAST- Bruno Ruggeri". Tra i 61 partecipanti, di cui, com'è ovvio, la maggior parte locali, si sono distinti anche 5 milanesi e tre bresciani. Sono stati proprio due milanesi, infatti, a vincere il torneo magistrali/nazionali, il CM Paolo Marcoli e il maestro Corrado Astengo, affiancati dal sorprendente Gian Pietro Salvi di Paladina, 3° nazionale, che dopo due sconfitte iniziali ha inanellato una serie di 6 vittorie consecutive giungendo primo ex-aequo, terzo solo per spareggio tecnico. Dietro il trio di testa altri tre giocatori a 5 punti: Walter Cazzaniga, CM di Milano, ed i nostri 1N Giorgio Elitropi e Stefano Rigamonti.

Nel torneo riservato alle cat. sociali vittoria solitaria per Angelo Torchitti del C.S. Bergamo Alta, imbattuto con 7 punti su 8: Angelo gioca un paio di tor-

nei l'anno ma, va notato, in essi giunge sempre tra le prime posizioni (vedi, a conferma, il Memorial Felice Bassi). Chissà, se fosse più attivo...

Al secondo posto Pietro Longo e Sergio Riccabella con 6 punti, più indietro ancora, con 5 e mezzo, Paolo Nasoni neo 2N dai primi di Maggio, e Vittorio Bonasio. Tra gli Under 16 vittoria a pieno merito per Miguelina Acquaroli (ben 7,5 su 8!), davanti a Stefano Ranfagni e alla sorella maggiore Angelica, entrambi a quota 6.

Torneo "91"

A poco più di un mese dal "REMA-PLAST" un altro semilampo ha avuto luogo in Bergamo, e, fatto un pò anomalo, non è stato organizzato con la collaborazione di alcun circolo e s'è disputato per due Mercoledì sera, 4 turni il 25 Maggio e quattro l'1 Giugno.

Difatti la proposta per questa manifestazione è partita direttamente dai gestori del Ristorante-Caffetteria "91" di via S. Bernardino che, vedendo giocare nel loro locale qualche lampo tra l'autore di queste righe ed altri noti scacchisti bergamaschi (nella fattispecie Max Rota, Giorgio Elitropi, Diego Carrara ecc.), magari nel mentre di una partita a Risiko, si sono interessati fino al punto di chiedercid'organizzare un torneo di scacchi all'interno del locale stesso, senza pretendere nulla e fornendo persino 2 coppe e dieci medaglie in premio. Dopo i doverosi ringraziamento, che vanno anche alla Cartolibreria SENZIANI per i numerosi testi scacchistici messi in palio, passiamo ad una breve cronaca del torneo: inizialmente erano previsti due gironi separati, uno per nazionali/magistrali e l'altro per sociali/esordienti; in seguito, all'unanimità,

questi sono stati uniti in un unico torneo, ferme restando le classifiche separate per le due categorie. Ha vinto, o piuttosto, dominato, il maestro Luigi Ceresoli, che ha concesso solo una patta all'ultimo turno, con primo posto ormai matematicamente in tasca, al CM Elvio Cossali, tornato alle competizioni da circa un anno e mezzo dopo un prolungato silenzio. Secondo, ma solo per spargaggio tecnico, il sottoscritto, a pari merito con Cossali e con Felice Scarpellini. I sociali meglio classificati sono stati, senza grosse sorprese, Roberto Cordano e Angelo Gimmillaro (5 punti), seguiti a mezza lunghezza da Luca Rota, Pier Luigi Pesenti e Angelica Acquaroli. 32 il lotto dei partecipanti.

Gran Premio Excelsior

Ultimo in ordine di tempo, tra i semilampo svoltisi nella nostra città, in data 19 Giugno, il Gran Premio Excelsior, alla quale hanno preso parte 37 giocatori divisi in due gironi: A- nazionali/Magistrali e B- sociali/under16.

Nel girone A il sottoscritto è riuscito a bissare il successo dell'anno passato, totalizzando sui 9 turni di gioco 8 punti (due patte e nessuna sconfitta) e precedendo di mezzo punto il MI Bruno Bellotti; certo non debole nel semilampo ma sicuramente più forte nelle partite a cadenza regolare. Terzi con 6 punti Andrea Pirola, 17 anni a luglio, e Marco Lussana, da diverso tempo assente di rilievo nei tornei bergamaschi (eccezion fatta per l'Open di Seriate). Nel girone B palma del migliore al "solito" Bruno Autelitano, al quale si auspica una promozione a 2N entro breve termine, se non quest'estate almeno al torneo week-end di Bergamo (su 6 turni di gioco), annunciato per fine settembre.

Secondo Sergio Riccabella, ancora in vetta alla classifica, come al Remaplast, benché mai primo, e terzi Angelo Gimmillaro, Diego Bertoletti (primo under 16) e Pietro Longo. Seguono ancora, a cinque punti e mezzo, gli U16 Silvano Bonacina e Miguelina Acquaroli.

In attesa di iniziare le mie vacanze, mi congedo augurandone di buone a tutti gli scacchisti bergamaschi.

Mione D. - Milanesi B.
G.P.Excelsior (1994)

1. e4 c5; 2. ♖f3 a6; 3. d4
Più forte 3. c4
3. ... c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 e5; 6.
♖f3 ♖b4; 7. ♗d3?!

Migliore 7. ♗d2

7. ... ♗c7?!

Il N. non sfrutta l'occasione. Dopo 7.
... ♗:c3 +; 8. b:c3 ♗c7; 9. ♗d2 d6; se-
guita da ♖bd7 la sua posizione sarebbe
stata forse anche leggermente preferi-
bile.

8. ♗d2 0-0; 9. 0-0 d6; 10. a3 ♗:c3; 11.
♗:c3 ♗g4; 12. h3 ♗h5;

Permettendo al B. di effettuare il clas-
sico pawn-roller. Certo, neppure 12. ...
♗:f3 13. ♗:f3 si sarebbe potuta definire
buona per il N. in quanto la coppia degli
♗♗ bianchi avrebbe prima o poi fatto
valere la propria superiorità su quella
dei ♖♖ neri.

13. g4 ♗g6; 14. ♗e2 ♖c6;

Avrei personalmente preferito mette-
re questo ♖ in d7 per riservarmi tra
l'altro la possibilità di piazzarlo in c5 ed
evitare lo spiacevole inconveniente che
si verificherebbe tra poco.

15. ♖h4 ♗ad8; 16. f4 e:f4; 17. ♗:f6 g:f6;
18. ♗:f4 ♗b6 +; 19. ♗f2 ♗:b2; 20. ♗f1
♖e5; 21. ♗:f6 ♖:d3; 22. c:d3 ♗:a3?!

Bisognava rassegnarsi a giocare un fi-
nale leggermente inferiore dopo 22. ...

♗:f2 +; 23. ♗1:f2. Ora la partita si risol-
verà in poche mosse.

23. ♖:g6 h:g6; 24. ♗:f7 d5;

24. ... ♗c5; 25. d4 + -

25. ♗f6 + - ♗c5 +; 26. ♖h1

oppure 26. d4

26. ... ♗:f7; 27. ♗:f7 + ♖h8; 28. ♗f6 +
1-0

Torneo di Seriate

In contemporanea all'Open Felice Bassi si è svolto a Seriate l'VIII Torneo Città di Seriate. Numerosa la partici-
pazione che ha suggerito la suddivisione in
due categorie, nazionali/magistrali e so-
ciali. Riportiamo di seguito parte delle
classifiche:

Classifica Sociali

1	Bonasio Vittorio	7.5	
2	Pagnoncelli G.Pietro	5.5	36
3	Mandelli Alessio	5.5	36
4	Pezzotta G.Franco	5.5	34
5	Frigeni Massimo	5.5	27
6	Piatti Giovanni	5	
7	Perletti Rodolfo	4.5	36.5
8	Gimmillaro Angelo	4.5	33.5
9	Aceti Andreino	4.5	30.5
10	Pinessi Carlo	4.5	29

Classifica Magistrale/Nazionale

1	Ceresoli Luigi	7.5	
2	Leoni Livio	6.0	
3	Lussana Marco	5.0	34.5
4	Elitropi Giorgio	5.0	34.0
5	Citerio Fabio	4.5	
6	Gatti Francesco	4.0	35.0
7	Stefanelli Alfredo	4.0	31.0
8	Rugeja Beqir	4.0	30.5
9	Scarabelli Maurizio	4.0	29.5
10	Mazzotti Federico	4.0	27.5

Il Comitato Regionale interviene con Bruno Belotti.

Il settore giovanile Bergamasco : un fiore all'occhiello, ma necessita di validi sostegni.

Tommaso Minerva

L'antico e fantastico "Gioco degli Scacchi", riservato storicamente fino all'inizio di questo secolo a pochi eletti, nobili, letterati, uomini di cultura, ignorato dalle masse alle quali era perfino vietato giocare, in quanto il gioco non certamente facile, era considerato particolarmente adatto a persone di grande intelligenza, portate alla riflessione e concentrazione, dotate di spirito combattivo e non per ultimo per i più bravi, di notevole fantasia.

Certamente in quest'ultimo triennio il Comitato Provinciale di Bergamo della FSI-CONI, anche se per il settore adulti non è ancora riuscito a coordinare al meglio l'attività competitiva, nel settore giovanile utilizzando in particolare la struttura del Circolo Scacchistico Excelsior di Bergamo, è riuscito a concretizzare un buon programma di interventi, con l'Azione Scacchi Scuola e Biblioteche, da portare non pochi giovani ad entrare nel mondo degli scacchi e ad emergere anche a livello nazionale.

Risultati di un certo rilievo conseguiti da Dario Mione, Dario Motta, Federico Salvati, Andrea Pirola, Francesco Gatti, Dario Bertoletti, Stefano Ranfagni, Fabio Senziani, Alberto Piatti, Pier Luigi Pesenti, Davide Colonnello e Silvano Bonacina per il settore maschile e Sara Varinelli, Ileana Meli, Angelica e Miguelina Acquaroli e la giovanissima Sa-

ra Bertoletti nel settore femminile, hanno spinto i responsabili regionali e nazionali della FSI-CONI ad interessarsi dei giovani scacchisti Bergamaschi, convocando prima Dario Mione, Angelica e Miguelina Acquaroli per incontri internazionali e, quest'anno, Sara Varinelli per il mondiale giovanile in Ungheria e per uno stage di perfezionamento a Roma.

Un valido riscontro all'attività scacchistica giovanile svolta nella nostra provincia è venuto anche dal Comitato Regionale Lombardo con l'autorizzazione spesa del MI Bruno Belotti a tenere presso il C.S. Excelsior un corso di perfezionamento riservato alle giovani promesse dello scacchismo locale bergamasco.

Certamente sono segni tangibili di un sostanziale avvio di una riforma organizzativa dell'attività giovanile, che prendendo per buono quanto fatto fino ad oggi, porta anche i responsabili del Comitato Provinciale di Bergamo e dei Circoli Associati a cercare nell'ambito dei non pochi appassionati del gioco degli scacchi, quelle risorse umane ed economiche, indispensabili per garantire anche per il prossimo futuro, una valida e programmata attività impostata sulla preparazione, e specificatamente sulla partecipazione individuale e di squadra alle varie manifestazioni proposte a livello provinciale, regionale e nazionale.

La COORALTUR s.r.l
con il patrocinio
del Comitato Regionale Lombardo
del Comitato Provinciale di Bergamo
dell'Amministrazione Comunale di Castione
della Pro Loco Castione
dell'Ass.to al Turismo Provinciale di Bergamo
ha il piacere di annunciare

"Bratto '94"

manifestazione scacchistica composta dal

14° Festival Internazionale

dal 21 al 28 agosto 1994
e dal

1° Torneo Interregionale Femminile A60

dal 28 al 30 agosto 1994
i tornei si svolgeranno presso il Palazzetto congressi di
Bratto.

Per ulteriori informazioni: Tel. e Fax 0346/31211 - 31121

Letteratura

L'autentico finale di Blade Runner: L'ultimo replicante

Sergio Corso

Il volo della colomba non durò a lungo. Il suo battito d'ali, attutito dalla pioggia incessante e acida che cadeva sopra Los Angeles, ebbe termine alla finestra dell'appartamento che era appartenuto a **Roy**, il replicante.

Blade Runner, cacciatore di androidi, aveva visto morire **Roy**, dopo che questi gli aveva salvato la vita, e pensava che con lui se ne fossero andate le ambizioni dei replicanti **NEXUS-6** di sopravvivere alla fine genetica che il loro creatore non era riuscito ad evitare.

Invece il più potente dei replicanti non era morto invano. La colomba da lui liberata al cielo nell'istante della sua morte conteneva le informazioni dettagliate per la ricostituzione del suo stesso DNA, e le registrazioni, su chip a matrice muonica, della sua coscienza e dei suoi ricordi.

In base al programma, queste informazioni furono passate ai complessi sistemi replicativi che erano pronti a riceverle, e **Roy** tornò alla vita, in pochi mesi, come un'araba fenice.

Oggi, sulla terra del 2025, questa è già una vecchia storia, diffusa dalla stessa Tyler Corporation, costruttrice dei replicanti. Naturalmente **Loro** ci hanno detto come è andata a finire: **Blade Runner** si è rimesso in caccia, ha ritrovato il rinato **NEXUS**, lo ha annientato, distruggendo infine gli illegali sistemi replicativi a base genica.

Questo è stato detto, alla sciagurata, apocalittica, immensa folla dell'unica

metropoli che ormai sta ricoprendo l'intero pianeta.

Ma io so che non è così. **NEXUS-6 -Roy** era troppo più forte di qualsiasi uomo, compreso **Blade Runner**, e questo fu ciò che accadde in realtà in quell'ultimo drammatico scontro: pallido come la morte, madido di sudore, **Blade** aveva perso ancora, e ancora, sul tetto cadente di uno squallido grattacielo sotto la pioggia incessante, era sotto la morsa letale del **NEXUS-6**. Ma, come la prima volta, invece di finirlo, il **NEXUS** parlò:

"Uomo, noi combattiamo, ma il nostro comune nemico è la Morte! E per combatterla io sono più efficiente, intelligente e determinato di te. E sono vicino alla vittoria: ho scoperto che il gene recessivo che impedisce l'invecchiamento può essere sintetizzato mediante la fusione di DNA di replicante trattato con DNA umano, e conferire l'immortalità a chi viene da esso generato."

"Ciò non ti varrà la vita eterna comunque" disse **Blade**.

"Questo non importa, ciò che importa è la sconfitta della Morte che noi affideremo al mutante che sorgerà dalla fusione dei nostri due DNA. Tuttavia non voglio procedere a un tale piano senza il tuo accordo, anche perchè ho bisogno delle tue cellule viventi, non morte. Se invece preferisci l'ultimo combattimento, basterà che tu lo dica, e troverò un altro umano." **Blade**, conscio della sua sconfitta, tentò l'ultima carta:

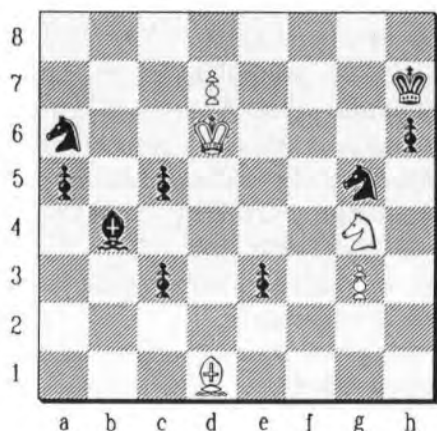
"Se ti ritieni realmente superiore agli uomini, dimostralo anche in una prova di intelligenza, astuzia e strategia; voglio giocare questa sfida in una partita a

scacchi e se vincerò mi lascerai la vita. Se invece perderò avrai la tua maledetta fusione".

"E sia - rispose **Roy** - ma questo non ti salverà. Forse credi - rise - che la tua abilità possa evitarti di diventare parte del primo immortale? Giochiamo!"

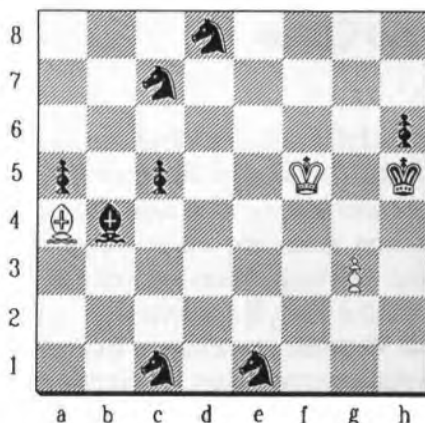
Giunti all'appartamento del **Blade**, sempre tenuto sotto minaccia, giocarono sulla grande scacchiera di alabastro ionico dai grandi pezzi lucidi, posta al centro dell'unica stanza.

La partita si sviluppò rapidamente, mentre **Roy** si portava in vantaggio già dalle prime mosse. Per **Blade Runner** restava soltanto un pedone avanzato, che il cavallo del replicante riusciva facilmente a controllare. Si giunse alla seguente posizione:



La mossa era a **Blade** -il Bianco- che era in gravissimo svantaggio. Promuovere il ♖d7 a Donna era inutile per lo scacco di Cavallo in f7. La situazione era disperata, quando all'improvviso l'♙d1 sembrò animarsi di vita propria e la partita proseguì come vedrete. Ognuno di voi può commentarla a suo modo. Ma di una cosa vi prego: se riuscite da soli a trovare la via della vittoria senza leggere il seguito, scrivete subito alla Tyler Corporation, ufficio Replicanti.

1. ♖f6+ ♔g7□; 2. ♖h5+ ♔g6□; 3. ♙c2+! ♔h5; 4. d8=♙! ♖f7+; 5. ♙e6 ♖d8+; 6. ♙f5 e2□; 7. ♙e4! e1=♖; 8. ♙d5!! c2; 9. ♙c4! c1=♖; 10. ♙b5!! ♖c7; 11. ♙a4



e lo scacco matto in d1 può essere ritardato col sacrificio dei due cavalli, ma non più evitato. Un solo Alfiere sconfiggeva così quattro Cavalli con semplici mosse tranquille!

Il **NEXUS-6** per un attimo fu in preda allo shock. Questo bastò all'**Alfiere** per librarsi fulmineo in aria e perforargli il cranio con un mortale raggio a neutroni sparato dalla sua punta acuminata.

Lentamente, in aria, l'**Alfiere** si voltò verso un **Blade** attonito e paralizzato dalla scena impossibile, e, con l'esasperante lentezza del killer che ha in pugno la preda, uccise anche lui. I due corpi furono ritrovati dalla Mondopol privi di vita senza una spiegazione, ma i grandi capi furono felici di sapere che l'ultimo replicante era finalmente distrutto, e nascosero la morte del **Blade**.

Adesso che, dopo cinque anni, sono pronto ad invadere la galassia con i miei Generati, posso anche dirvelo. **NEXUS-6** non era l'ultimo replicante. L'ultimo, e il primo di **Tutti**, sono io, **NEXUS-7**, l'**Alfiere**.

Tornei

I° Open Nazionale CorsicoScacchi

Mione Dario

Corsico, cittadina all'estrema periferia di Milano, si è per l'ennesima volta rivelata eminente punto di riferimento scacchistico ospitando, dal 22 al 25 aprile, il primo Open nazionale F.S.I. giocato con la nuova formula di sei turni. Qualcuno potrà dire che 6 turni sono troppo pochi per stabilire un assoluto vincitore, ma in realtà, se proprio vogliamo, in questo senso anche otto o nove non è che siano così tanti. In secondo luogo, qui a Corsico, sei turni hanno designato perlomeno due vincitori per torneo: il maestro Guido Cappello ed il giovane IN Paolo Pappalardo nell'Open A, riservato ai giocatori con ELO Italia, il IS Matteo Negrini ed il 3N Mauro Moreschi nell'open B (giocatori senza ELO Italia), tutti a quota 5,5 punti, tutti di Milano.

Se si considera che il primo torneo contava 46 partecipanti ed il secondo 50, si può ben capire perchè ho scritto poco sopra "due vincitori soltanto". Una buona riuscita, insomma, per il torneo milanese, il cui successo si può anzitutto attribuire alla serietà ed all'efficienza organizzativa, più che ai premi in denaro, dato che 990000 lire per il primo classificato non è certo una cifra stratosferica.

A Corsico sembra andare gente che ha voglia di giocare ed è sicuramente questo uno dei motivi che rende le manifestazioni organizzate dal circolo di questa cittadina ben riuscite, nonché, in un certo senso, fuori della norma: chi, infatti, non ha mai scelto di partecipare

ad un torneo basandosi anzitutto sul montepremi di cui è dotato?

Ovviamente c'è chi viene a caccia di punti ELO, e non pensate che 6 turni, soprattutto se a sistema svizzero come in questo caso, siano troppo pochi per permettere una consistente variazione o verso l'alto o... verso il baso. Un esempio? Ahmed Maynuddin, giocatore asiatico residente a Milano, ha guadagnato 102 punti ELO, ottenendo, in un solo torneo, per giunta così corto, la promozione alla categoria superiore.

Lasciamo ora lo spazio a classifiche e partite. A proposito di partite, è stato attribuito il premio di bellezza per la migliore, alla Fasoli-Raschella del 2° turno.

Partite

Fasoli S. - Raschella M.

1. d4 ♖f6; 2. ♖c3 g6; 3. e4 d6; 4. ♗c4 ♗g7; 5. ♗e2 ♖c6; 6. ♖f3 0-0; 7. e5 d:e5; 8. d:e5 ♖d7; 9. ♗f4 e6; 10. ♗g5 ♖e7; 11. 0-0-0 h6; 12. ♗f6 a6; 13. ♖e4 ♗e8; 14. ♗d2 ♖c6; 15. ♗:g7 ♗:g7; 16. ♖f6 ♖:f6; 17. e:f6 + ♗h7; 18. h4 ♗h8; 19. h5 ♗f8; 20. h:g6 + f:g6; 21. ♗:h6 + ♗:h6 +; 22. ♗:h6 + ♗g8; 23. f7 + ♗g7; 24. ♗:h8 1-0

Kanev J. - Pappalardo P.

1. d4 ♖f6; 2. ♖f3 e6; 3. c4 c5; 4. ♖c3 c:d4; 5. ♖:d4 a6; 6. e4 ♗b4; 7. ♗d3 ♗c7; 8. 0-0 h5; 9. ♗f3 ♖g4; 10. ♗f4 ♗d6; 11. ♖cb5 a:b5; 12. ♖:b5 ♗:f4; 13. ♖:c7 +

♖:c7; 14. g3 ♖c6; 15. h3 ♖ge5; 16. ♖d1 h4; 17. g4 ♖g6; 18. e5 ♖f4; 19. ♖d2 ♖:e5; 20. ♖e4 ♖:h3+; 21. ♖h1 ♖f4; 22. ♖:c6 b:c6; 23. ♖fe1 ♖c7; 24. ♖e4 ♖g6; 25. c5 0-0; 26. a3 d5; 27. c:d6 ♖d8; 28. ♖c1 ♖:d6; 29. ♖d4 ♖:d4; 30. ♖:d4 c5; 31. ♖:c5 ♖b7+; 32. ♖g1 ♖f4; 33. ♖c3 ♖d8; 34. ♖c1 h3; 35. f3 ♖:f3; 36. ♖f2 ♖e4; 37. ♖a5 ♖d2+; 38. ♖e1 h2; 39. ♖c8+ ♖f8; 40. ♖:f8+ ♖:f8; 41. ♖b4+ ♖d6; 42. ♖:e4 ♖:b2; 43. ♖a8+ ♖b8; 44. ♖a6 h1=♖+; 45. ♖f2 ♖b2+; 46. ♖e3 ♖e1+; 47. ♖d4 ♖e5+; 0-1

Maynuddin A. - Mione D.

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 g6; 6. f3 ♖g7; 7. ♖e3 0-0; 8. ♖c4 ♖c6; 9. ♖d2 ♖d7; 10. 0-0-0 ♖c8; 11. ♖b3 ♖e5; 12. ♖b1 ♖c4; 13. ♖:c4 ♖:c4; 14. g4 b5; 15. h4 ♖b8; 16. h5 ♖fc8; 17. h:g6 f:g6; 18. ♖d5 ♖:d5; 19. e:d5 g5; 20. ♖d3 h6; 21. ♖:h6 ♖:h6; 22. ♖g6+ ♖g7; 23. ♖h1 ♖f8; 24. ♖h7 ♖f7; 25. ♖e6 ♖:e6; 26. d:e6 ♖f8; 27. e:f7+ ♖:f7; 28. ♖h8+ ♖:h8; 29. ♖:f7 ♖b4; 30. b3 1-0

Mione D. - Albanesi

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. ♖c3 ♖f6; 4. d4 e:d4; 5. ♖d5 ♖:d5; 6. e:d5 ♖b4; 7. ♖:d4 ♖:d5; 8. ♖f5 ♖f6; 9. ♖e2+ ♖e7; 10. ♖:g7+ ♖f8; 11. ♖h6 ♖g8; 12. ♖h5 d5; 13. 0-0-0 ♖f5; 14. ♖e5 ♖g6; 15. ♖:d5 ♖:h5; 16. ♖:d8+ ♖:d8; 17. ♖e2 1-0

Cappello G. - Turturici P.

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 a6; 6. ♖g5 ♖a5; 7. ♖d2 ♖c6; 8. ♖b3 ♖d8; 9. 0-0-0 h6; 10. ♖e3 e6; 11.

Classifica Finale Open A-ELO Italia

1	Cappello Guido	M	5.5	20.0
2	Pappalardo Paolo	1N	5.5	18.5
3	Maynuddin Ahmed	2N	5.0	
4	Rosin Federico	1N	4.5	20.5
5	Amedeo Riccardo	1N	4.5	19.0
6	Ranieri Fabrizio	2N	4.5	16.0
7	Kanev Jasen	CM	4.0	23.5
8	Mione Dario	"N	4.0	18.5
9	Marzano Carlo	M	4.0	17.0
10	Bisignano Giuseppe	1N	4.0	16.0

Classifica Finale Open B-3N

1	Negrini Matteo	IS	5.5	20.0
2	Moreschi Mauro	3N	5.5	18.5
3	Bruno Fabrizio	3N	5.0	21.5
4	Lanzillotta Giacomo	1S	5.0	17.0
5	Dorighet Claudio	3N	4.5	19.5
6	Fernandez Markus	1S	4.0	21.0
7	Grillo Francesco	3N	4.0	19.5
8	Campesato Adriano	3N	4.0	19.5
9	Cazzavillan Marco	2S	4.0	18.0
10	Sartorio Diego	2N	4.0	18.0

f3 ♖e7; 12. g4 ♖e5; 13. ♖e2 ♖c7; 14. h4 b5; 15. g5 ♖h5; 16. ♖dg1 h:g5; 17. h:g5 ♖c4; 18. ♖:c4 b:c4; 19. ♖d4 g6; 20. ♖de2 ♖g8; 21. ♖f4 ♖:f4; 22. ♖:f4 ♖b7; 23. ♖e3 ♖c6; 24. ♖d4 ♖d7; 25. f4 0-0-0; 26. ♖h7 e5; 27. ♖d5 ♖e6; 28. ♖a8+ ♖d7; 29. ♖:a6 ♖a8; 30. ♖b5+ ♖c6; 31. f5 g:f5; 32. e:f5 ♖:f5; 33. ♖:c6+ ♖:c6; 34. ♖:f7 ♖:g5; 35. ♖:g5 ♖:g5; 36. ♖:g5 ♖e6; 37. ♖f6 ♖g4; 38. b3 c:b3; 39. a:b3 ♖g8; 40. ♖e3 ♖e8; 41. b4 ♖e6; 42. b5+ ♖d7; 43. ♖d5 ♖e2; 44. ♖f7+ ♖e8; 45. ♖f2 ♖:b5; 46. ♖c7+ ♖e7; 47. ♖:b5 d5; 48. ♖g5+ ♖d7; 49. ♖c3 d4; 50. ♖e4 ♖c6; 51. ♖d2 ♖d5; 52. ♖d3 ♖c6; 53. ♖f6 ♖c7; 54. ♖d6+ 1-0

Saranno famosi

Il più giovane G.M. di tutti i tempi al semilampo di San Giorgio su L.

Il granitico Peter Leko in Italia

Guido Bellavita

In attesa che inizi l'Open, anonimi giocatori, sfidano nel gioco lampo il più giovane G.M. che la storia abbia mai conosciuto. Senza apparente sforzo, i pezzi vengono velocemente mossi sulla scacchiera, il divario è troppo alto e a Leko è sufficiente far man bassa dei pezzi nemici. Gli avversari si succedono, ma dopo pochi minuti, l'inevitabile stretta di mano, accompagnata da un sorrisetto furbo, sottolineano l'ennesima vittoria. Lo spettacolo a vedersi non è bello, ma ecco che Leko si trova con un pezzo in meno e per giunta non può evitare di scambiare le poche forze rimaste. Ora Leko s'impegna, impedisce l'entrata alla torre avversaria, avanza aggressivamente con il proprio re al centro. Non vuole perdere, il pubblico in silenzio, segue queste sue evoluzioni, l'avversario sa di averlo in pugno e l'incalza, ributta il re avversario dal centro, cerca nuove vie di sfondamento, ma quando il gioco sembra fatto, la resistenza del giovane G.M. viene premiata, un pedone inforca re e torre avversari e la partita è vinta. L'onore è salvo. Noi abbiamo imparato che Leko nei finali dev'essere fortissimo.

Il pubblico approva, il mito è intatto, autografi e strette di mano. Leko non si stupisce dell'effetto che la sua persona fa sulla gente, si trova a proprio agio, probabilmente vi è abituato.

Così come è abituato a essere fotografato e cineripreso. L'ammirazione del

pubblico è palpabile, d'altronde perché stupirsi? Forse perché stupisce sempre vedere un bambino seduto davanti ad una scacchiera che muove i pezzi. Ma qui ci troviamo di fronte, se allungassimo una mano potremmo anche toccarlo, al futuro campione del mondo. Grande è la curiosità per un simile fenomeno, ma nello stesso tempo è la sua semplicità che maggiormente colpisce, in fondo, sembra dire, non sono un mostro ma un ragazzo normale che spinge dei pezzi di legno.

L'Open inizia, avversari veri questa volta, lo attaccano duramente, per mettere alla prova il suo talento, per verificare se gioca veramente come un grande maestro? Forse quest'aggressività contro di lui è per nascondere, così ci è sembrato, il disagio di trovarsi davanti un quattordicenne che porta un maglione marrone di un paio di taglie in più e con uno stile di gioco granitico e sconcertante come quello di Petrosjan.

Di seguito pubblichiamo le nove partite giocate da Leko nell'Open di San Giorgio su Legnano, avvertiamo il lettore che trattandosi di partite semi-lampo, non è stato sempre possibile trascrivere tutte le mosse giocate.

Tortarolo - Leko
Siciliana

1. e4 c5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 e5; 6. ♖db5 d6; 7. ♗g5 a6; 8. ♖a3 b5; 9. ♗:f6 g:f6; 10. ♖d5 ♗e6; 11.

♙d3 ♙:d5; 12. e:d5 ♘e7; 13. 0-0 f5; 14. c3 ♙g7; 15. ♖h5 ♖d7; 16. ♙ad1 ♙c8; 17. ♙c2 ♙c5;

I pezzi del Nero sono più attivi.

18. ♙b3 a5; 19. ♖e2 0-0; 20. c4

Il Bianco cerca una soluzione ai suoi problemi.

20. ... a4!; 21. ♙c2 b:c4; 22. ♘:c4 ♖c7!; 23. b3

Se 23. ♘e3 f4;

23. ... a:b3; 24. ♙:b3 ♘:d5;

Cogliendo i primi frutti di un gioco preciso.

25. ♖f3 e4; 26. ♖g3

Se 26. ♖:f5 ♘c3;

26. ... ♘c3; 27. ♖:d6

Il Bianco perdeva materiale in ogni caso.

27. ... ♙:c4; 28. ♙:c4 ♖:c4; 29. ♙d2 ♘e2+; 0-1

Dopo 30. ♙h1 ♘g3+; vince.

Leko - Trabattoni Siciliana

1. e4 c5; 2. ♘f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♘:d4 ♘f6; 5. ♘c3 g6; 6. ♙e3 ♙g7; 7. ♖d2 ♘g4; 8. ♙g5 0-0; 9. f3 ♘f6; 10. 0-0-0 ♘c6; 11. ♘:c6 b:c6; 12. e5 ♘d5; 13. ♘:d5 c:d5; 14. e:d6 ♖:d6; 15. ♖:d5 ♖b6!;

Il Bianco dopo aver giocato l'apertura in modo discutibile è pervenuto al guadagno di un ♘, giustamente Trabattoni evita il cambio delle ♖♖, puntando al ♙ avversario.

16. ♖b3

Suicida sarebbe stata 16. ♖:a8 ♖:b2+; 17. ♙d2 ♙d8+; 18. ♙e3 ♖b6+; 19. ♙f4 ♖c7+; 20. ♙e3 ♙:d1; ecc

16. ... ♖c7; 17. c3 ♙e6; 18. ♖a3 ♙ab8; 19. ♙:e7 ♖f4+; 20. ♙b1 ♙f5+;

I pezzi neri puntano minacciosamente sul ♙ bianco, è ammirevole vedere le

risorse difensive di Leko.

21. ♙d3 ♙:d3+; 22. ♙:d3 ♖f5; 23. ♙hd1 ♙fe8; 24. ♖c5

Cercando ancora una volta il cambio delle ♖.

24. ... ♖e6; 25. ♙g5 ♖e2; 26. ♙3d2 ♖a6; 27. ♖d6

Non si poteva 27. ♙d8 ♙b:d8; 28. ♙:d8 ♙:d8; 29. ♙:d8 ♖d3+;

27. ... ♖b5; 28. ♖d5 ♙:c3; 29. ♖:b5 ♙:b5;

Pur di alleggerire la posizione il Bianco restituisce materiale.

30. ♙c2 ♙:b2; 31. ♙:b2 ♙:g5; 32. ♙dd2 ♙ge5; 33. ♙b7 ♙5e7 1/2

Mazi - Leko Siciliana

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 ♘:d4; 9. ♖:d4 0-0; 10. h4 ♙d7; 11. ♙b1 ♙c6; 12. f3 d5; 13. e5 ♘d7; 14. ♙d3 f6; 15. e:f6 ♙:f6; 16. ♖g4 ♖e7; 17. f4 e5; 18. ♙f5 d4; 19. ♙e6+ ♙h8; 20. ♘d5

La posizione del Bianco sembra promettente, ancora una volta vedremo le straordinarie risorse difensive di Leko.

20. ... ♖d6!; 21. ♘:f6 ♘:f6; 22. ♖h3 e4; Poco chiara era 22. ... ♙:g2; 23. ♖:g2 ♖:e6; 24. f:e5 ♖:e5; 25. ♙he1

23. f5 ♙ad8;

Autoinchiodando la ♙ è una mossa libera da pregiudizi.

24. g4 d3; 25. ♙he1 ♙b5; 26. c3 ♙c6; Così i ♘ neri sono entrambi passati.

27. h5 h6; 28. ♙c1 ♘d5; 29. ♙f1 Ovviamente se 29. ♙:e4 ♘:c3+;

29. ... ♘c7; 30. ♙f4 ♖e7; 31. ♙b3 ♘d5!;

Il Bianco ha fatto di tutto per conservare la coppia degli ♙♙, ma ora deve cambiare.

32. ♙:d5 ♙:d5; 33. ♖e3

Ora che cosa si può opporre alla spinta in g5 ?

33. ... ♖f7!;

Niente, solo controminaccie.

34. b3

Se 34. g5 ♙:a2+; 35. ♙a1 ♖b3; seguita da ♙a4

34. ... ♖f6; 35. c4 ♙c6; 36. g5

Finalmente, ma anche l'arrocco bianco presenta debolezze.

36. ... ♖c3; 37. ♜c1 ♖d4; 38. ♖:d4 ♜:d4; 39. ♙e5 ♜d7; 40. g:h6

La posizione del nero non è piacevole.

40. ... d2; 41. h:g7+ ♜:g7; 42. h6 d:c1=♖+; 43. ♙:c1 ♙g8; 44. h:g7 ♜e8; 45. f6 ♙f7; 46. ♙c3 e3;

il nero è riuscito a limitare le perdite e dopo una decina di mosse giocate in modo frenetico la partita finì patta.

Leko - Bellia

Scozzese

1. e4 e5; 2. ♘f3 ♘c6; 3. d4 e:d4; 4. ♘:d4 ♙c5; 5. ♘:c6 ♖f6; 6. ♖d2 d:c6; 7. ♙d3 ♙e6; 8. ♘c3 0-0-0; 9. ♖f4 ♖:f4; 10. ♙:f4

Giocare posizioni semplificate, che molti definirebbero scialbe, sia del tutto naturale per Leko.

10. ... ♘e7; 11. ♙d2 ♜he8; 12. f4 f5; 13. 0-0-0 ♙d4; 14. ♜de1 g6; 15. ♜hf1 a6; 16. a3 c5; 17. e:f5 ♙:f5; 18. ♙:f5+ ♘:f5;

Chi preferirebbe il Bianco ?

19. ♘e4!

Tendendo una sottile trappola.

19. ... ♙:b2+;

Il Nero vi cade immediatamente.

20. ♙:b2 ♜:e4; 21. ♜:e4 ♜:d2; 22. g4 ♘d4;

Ora per la qualità il Nero ottiene altri ♗ ma ...

23. f5!!

non resta che abbandonare.

Galdnutsd - Leko

Siciliana

1. e4 c5; 2. ♘c3 ♘c6; 3. ♘ge2 ♘f6; 4. d4 c:d4; 5. ♘:d4 d6; 6. ♙c4 ♖b6; 7. ♘b3 e6; 8. 0-0 a6; 9. ♙g5 ♙e7; 10. ♙:f6 g:f6; 11. ♖h5 ♖c7; 12. f4 b5; 13. ♙d3 b4; 14. ♘e2 ♙b7; 15. f5 e5; 16. ♙c4

Il Bianco punta su f7.

16. ... ♘d8; 17. ♘d2 ♙:e4!;

Confutando l'aggressiva strategia del Bianco, ora dopo 18. ♘:e4 ♖:c4; e dopo 18. ♙:f7+ ♘:f7; 19. ♘:e4 d5;

18. ♖g4

Il Bianco preferisce sacrificare il ♗ per mantenere in vita speranze d'attacco.

18. ... ♙b7; 19. ♖g7 ♜f8; 20. ♘g3 d5; 21. ♙b3 a5; 22. ♙a4+ ♙c6; 23. ♙:c6+ ♘:c6; 24. ♘h5 ♖d6;

Tutto è difeso.

25. ♜ad1 ♘d4!;

Para la minaccia ♘e4.

26. c3 b:c3; 27. b:c3 ♘e2+; 28. ♙h1 ♘:c3; 29. ♘c4 ♖c6;

Confutando definitivamente l'assurdo gioco del Bianco.

30. ♘:e5 ♜e5; 31. ♖:e5 f6; 32. ♘g7+ ♙f7; 33. ♖e1 ♙:g7; 34. ♜d3 ♘e4; 35. ♜h3 ♜f7; 36. ♜f4 ♙h8; 0-1

Leko - Novikov

Siciliana

1. e4 c5; 2. ♘f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♘:d4 ♘f6; 5. ♘c3 e6; 6. f3 a6; 7. ♙e3 b5; 8. ♖d2 ♘bd7; 9. g4 ♘b6; 10. g5 ♘fd7; 11. h4 ♙b7; 12. 0-0-0 ♜c8; 13. h5 ♘e5; 14. ♖f2 ♘bc4; 15. ♙:c4 ♘:c4; 16. g6 h:g6; 17. h:g6 ♜:h1; 18. ♜:h1 ♖f6; 19. g:f7+ ♙:f7; 20. ♜g1 ♘:e3; 21. ♖:e3 ♖h6; 22. f4 e5!;

La posizione del Nero sembra preferibile.

23. ♖de2 e:f4; 24. ♖:f4 ♙e8; 25. ♙f1
Il Bianco deve fare molta attenzione.
25. ... ♙g8; 26. ♙d4 ♙e7; 27. ♖cd5 ♙f7;
28. ♙d2 ♙g5; 29. ♙e1 1/2

Gyinesi - Leko Grunfeld

1. d4 ♖f6; 2. c4 g6; 3. ♖c3 d5; 4. c:d5
♖:d5; 5. e4 ♖:c3; 6. b:c3 ♙g7; 7. ♙b5 +
c6; 8. ♙a4 b5; 9. ♙b3 b4; 10. ♙b2 b:c3;
11. ♙:c3 ♖d7; 12. ♖e2 0-0; 13. 0-0 ♙a6;
14. ♙e1 c5; 15. ♙c1 c:d4; 16. ♖:d4 ♖e5;
17. ♖c6

Semplificando ulteriormente la posizione.

17. ... ♖:c6; 18. ♙:g7 ♖:g7; 19. ♙:c6
♙a5; 20. ♙d4 + e5; 21. ♙c3 ♙:c3; 1/2

Leko - Serpi Spagnola

1. e4 e5; 2. ♖f3 ♖c6; 3. ♙b5 a6; 4. ♙a4
♖f6; 5. 0-0 b5; 6. ♙b3 ♙b7; 7. c3 ♖:e4;
8. d4 ♖a5; 9. ♙c2 e:d4; 10. ♖:d4 d5; 11.
f3 ♖d6; 12. ♙e1 + ♖d7; 13. a4 ♖c8; 14.
♙f4 g6; 15. ♙e2 ♙d7; 16. a:b5 a:b5; 17.
♖a3 c6; 18. ♙e5

La posizione del Nero fa acqua da tutte le parti.

18. ... ♙g8; 19. b4 f6; 20. ♙:f6

Devia la ♙ dalla diagonale h2-b8.

20. ... ♖ac4; 21. ♖:c4 ♖:c4; 22. ♙:a8 +
♙:a8; 23. ♖f5! ♙b7; 24. ♖h6 ♙g7; 25.
♙e7! 1-0

Efimov - Leko Donna

1. d4 ♖f6; 2. g3 g6; 3. ♙g2 d5; 4. ♖f3
♙g7; 5. 0-0 0-0;

Una posizione tranquilla.

6. ♙f4 c6; 7. ♖bd2 ♙f5; 8. c4 ♖e4; 9.
♙c1 ♖a6; 10. c:d5 c:d5; 11. ♙b3 ♙d7;
12. ♖e5 ♙:e5; 13. d:e5 ♖:d2; 14. ♙:d2
♙e6; 15. h4 h5; 16. ♙fd1 ♙ac8; 17. ♙c3
♙fd8; 18. ♙a3 ♙c7; 19. ♙a4 ♙d7; 20.
♙f4 ♖b8; 21. ♙h6 ♙e8; 22. e4 d:e4; 23.
♙:e4 ♙:d1 +; 24. ♙:d1 ♖c6; 25. a3 ♙d8;
26. ♙:d8 ♖:d8;

Vediamo Leko ancora sulla difensiva.

27. ♙e3 ♖c6; 28. b4 a6; 29. a4 ♖d8; 30.
♙b6 ♙d7; 31. ♙d4 ♙:d4; 32. ♙:d4 ♙d7;
33. ♙b6 ♙c6; 34. ♙d3 ♖e6; 35. b5 a:b5;
36. a:b5 ♙d5;

Nonostante le ripetute "proclamazioni" di patta di Leko, Efimov riuscì addirittura a dare matto con i due ♙♙. Leko sconcertato, dopo aver ammesso l'impossibilità di pattare questo finale si alza e se va. Il nostro giovane eroe ha sicuramente tempo per rifarsi.

Di Corsa

I G.M. Ucraini, Malaniuk W. e Onitschuk hanno vinto l'Open di Cattolica con punti 7,5. Numerosissimi i G.M. presenti. Primo degli italiani Godena 26°, seguono Caruso A. 34°, Lagumina 35° e Manca F. 37° tutti con 5.5.

Godena - Novikov

1. e4 c5; 2. c3 d5; 3. e:d5 ♙:d5; 4. d4
♖f6; 5. ♖f3 e6; 6. ♙e3 ♖c6; 7. a3 ♖g4;
8. ♙c1 ♙e7; 9. ♙e2 c:d4; 10. c:d4 ♖f6;
11. ♖c3 ♙d6; 12. 0-0 0-0; 13. ♙e3 b6;
14. ♙d2 ♙b7; 15. ♙ac1 ♙ac8; 16. ♙fd1
♙fd8; 17. ♙f4 ♙d7; 18. ♙b5 ♙d6; 19.
♙g5 ♙e7; 20. ♙e2 h6; 21. ♙h4 ♖a5; 22.
♙a6 g5; 23. ♙g3 ♙:g3; 24. h:g3 ♖b3; 25.
♙b1 g4; 26. ♙:b7 ♙:b7; 27. ♖h2 h5; 28.
♙b5 Il Bianco guadagna un pezzo e
quindi il Nero abbandona.

Scacchi per corrispondenza

Un disastro strategico

Marco Di Paolo

Questa partita ha rappresentato per me una dura lezione

Di Paolo - Pesaresi

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♖c3 ♖b4; 4. a3
entra in una variante oltremodo tattica, con possibilità per entrambe le parti.

4. ... ♖:c3+; 5. b:c3 d:e4; 6. ♗g4 ♖f6;
7. ♗:g7 ♖g8; 8. ♗h6 ♖g6; 9. ♗d2

La posizione standard, dove il B. ha dato un ♖ centrale in cambio di uno laterale ma ha lasciato al N. il problema di preparare l'arrocco lungo.

9. ... b6;

Il N. decide di fianchettare in modo da aumentare la pressione sul già debole lato di ♗ del B.

10. ♖b2 ♖b7; 11. 0-0-0 ♗e7!;

Per svilupparsi nel modo più armonico, mantenendo tutta la pressione possibile.

12. f3?

Svincola l'♗ ma rende problematico lo sviluppo del ♖. Molto migliore la semplice manovra ♖g1-c2-g3.

12. ... ♖bd7; 13. ♖b5?

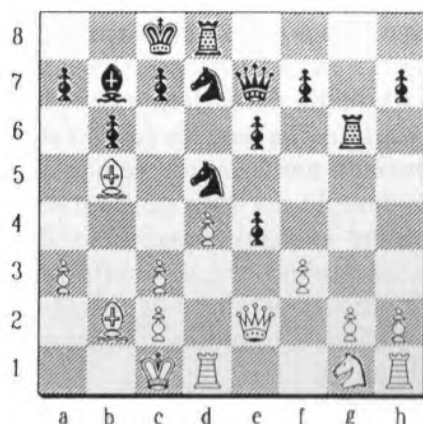
Coerente ma inutile; era necessario iniziare a dare respiro all'♖b2 con 13. c4

13. ... 0-0-0; 14. ♗e2?

Ancora più coerente e ancora più autobloccante: il B. ha perso l'ultima occasione per spingere in c4 ed il N. sfrutterà magistralmente questa mancanza, infatti...

14. ... ♖d5!;

dopo questa mossa la partita può dirsi strategicamente vinta per il N.



15. ♖:d7+ ♖:d7; 16. g3

Indebolisce fatalmente il ♖f3, ma a questo punto è il male minore.

16. ... ♗g5+; 17. ♖b1 e:f3; 18. ♖:f3 ♗e3!;

il cambio di materiale indotto da questo incisivo tratto semplificherà la posizione in modo da evidenziare al massimo le deficienze strategiche del B.

19. ♗:e3 ♖:e3; 20. ♖e5 ♖:h1; 21. ♖:h1 ♖f6; 22. ♖:d7 ♖:d7; 23. h3

Cercando di salvare i ♖♖ a est. Da notare come l'♖b2 abbia finora rivestito il ruolo di un inutile ♖.

23. ... ♖f2; 24. ♖a2 ♖:c2; 25. ♖b3 ♖f2; 26. g4 b5!;

La più precisa, che impedisce al B. di "sciogliere" la posizione.

27. ♖c1 ♖d5; 28. ♖h6 a5; 29. a4 c6; 30. h4 ♖f3; 31. ♖d2 b4; 0-1

e a questo punto l'impianto del B., a est o a ovest, crolla.

Teoria delle aperture

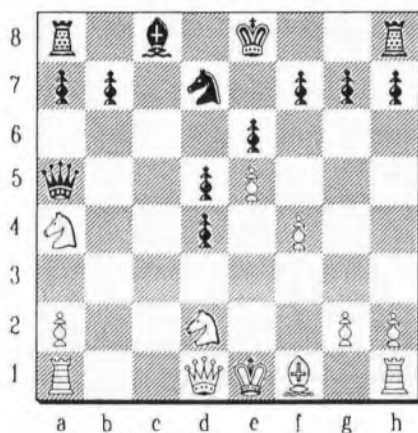
Rivisitiamo una nota variante della francese

Tre fanti non valgon l'equino?

Dario Mione

La difesa francese è un'apertura sicuramente ricca di risorse per il Nero, il cui studio da parte di teorici e giocatori ha portato alla nascita ed allo sviluppo di varianti nuove e sempre più taglienti. Un esempio per tutti ne sia il tema del presente articolo: il sacrificio di pezzo per tre pedoni che il N. effettua nella variante Steinitz del sistema classico, la cui posizione tematica si raggiunge dopo le mosse :

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♖c3 ♗f6; 4. e5 ♗fd7; 5. f4 c5; 6. ♗f3 ♖c6; 7. ♕e3 ♗b6; 8. ♗a4 ♗a5+; 9. c3 c:d4; 10. b4 ♗:b4; 11. c:b4 ♕:b4+; 12. ♕d2 ♕:d2+; 13. ♗:d2



Fino a pochi anni or sono il tratto più giocato a questo punto era 13. ... b6, che prepara un controgio del N. sull'ala di ♗ per mezzo di mosse quali ♕a6, ♖c8, ♗c5. E' tuttavia dal 1987 che

questa mossa, almeno ad alti livelli, è pressoché scomparsa dalla pratica torneistica, e l'intera variante è rimasta nel dimenticatoio per quattro lunghi anni, fino a che, nel 1991, il giovane russo Alexey Dreev non l'ha rispolverata per utilizzarla in una partita determinante nel suo match dei candidati contro l'indiano Anand.

Ma invece che la nota 13. ... b6; in quell'occasione Dreev impiegò un tratto molto meno conosciuto: 13. ... g5; . Non era una novità: nato in una partita per corrispondenza, era difatti comparso per la prima volta nel gioco a tavolino nel 1987, in un incontro disputato nell'allora Unione Sovietica tra i quasi sconosciuti Evdokimov e Monin (nello stesso anno la variante fu giocata nell'incontro Przewoznik J - Skrobek R, NdR). Da quella volta, tuttavia, non s'era più visto, e quasi certamente Dreev lo utilizzò non tanto perchè pienamente convinto della sua bontà, quanto, piuttosto, perchè costretto a vincere col nero.

Ed Anand ne fu difatti così colpito che, nel commentare la partita sull'informatore 51, la segnò persino con un punto esclamativo. Da allora 13. ... g5; ha iniziato a prendere il posto di 13. ... b6, nella lotta per rivalutare la variante di sacrificio del N., e, seppure nella Anand- Dreev abbia fatto la sua degna figura, in seguito è stata trovata una condotta di gioco molto più incisiva per il B. di quella adottata da Anand che sembra addirittura condannare senza

possibilità d'appello questa mossa. Ma passiamo adesso alla teoria di questa variante.

13. ... g5;

serve ad eliminare completamente il centro del B., per poi trovare un controgioco sull'ala di Donna con la classica b6 seguita da ♖a6 e ♜c8. Questo almeno è ciò che il N. spera di ottenere. Anand, trovandosi probabilmente per la prima volta ad affrontare questa mossa, non trovò la continuazione più incisiva e dopo 14. ♖b2 g:f4; 15. ♖d3 b6; 16. ♔f2 ♖a6; 17. ♖f3 ♜c8; 18. ♖:f4 ♖c5; 19. g3 d3; 20. ♖:d3 ♖:d3+; 21. ♖:d3 ♗a3; 22. ♖f4 ♗b2+; 23. ♔g1 ♜c2; Dreev, che alla fine comunque perse, era quantomeno riuscito ad ottenere una pericolosa iniziativa (per analisi approfondite della partita si rimanda all'INFORMATORE 51 o al numero di luglio-agosto, 1991, della rivista SCACCO in cui è commentata da B. Belotti). Anche l'apparente naturale 14. g3 non dà nulla al B. ed anzi, in vista della spinta h5-h4 del N. ha più l'aria di una perdita di tempo. Fatto è che il primo giocatore non deve cercare di impedire tanto il primo obiettivo dell'avversario, ovvero quello di crearsi un forte centro di ♖♖, quanto il secondo: ottenere controgiooco sull'ala di ♗. Intuito ciò, chi s'è trovato nuovamente a giocare contro questa variante ha sistematicamente mosso

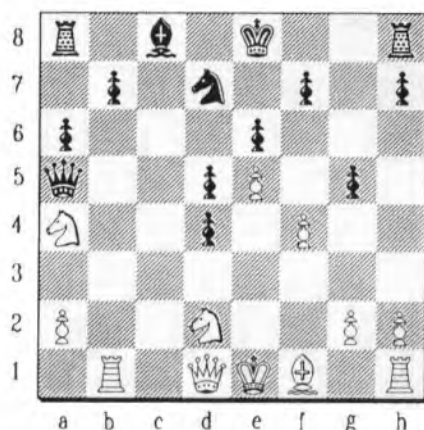
14. ♜b1

Essa non solo dà al B. il controllo della colonna semiaperta b, ma soprattutto impedisce al N. la spinta fondamentale b6 (a causa di ♜b5), relegando così l'♖ campochiaro del N. ad un ruolo quasi totalmente inattivo per il resto della partita.

Sono due le risposte plausibili finora analizzate a disposizione del N., 14. ... a6; e 14. ... g:f4; .

Vediamole separatamente

A) a6;



Impedisce la fastidiosa 15. ♖b5 ed è, probabilmente la continuazione più corretta benché abbia sempre portato a risultati negativi

15. ♖d3

Recentemente è stata giocata anche 15. ♖b2!? La miglior risposta parrebbe 15. ... g:f4; , tuttavia nella Kuczynski-Dolmatov, Polanica Zdroj 1993 si è proseguito con 15. ... ♖c5; 16. ♖d3 ♖d7; 17. 0-0 ♗:a2; 18. f:g5 ♗a3; 19. ♖f3 ed ora il N. avrebbe dovuto tentare 19. ... ♜c8; seppur rimanendo in posizione inferiore.

15. ... g:f4; 16. 0-0 b5;

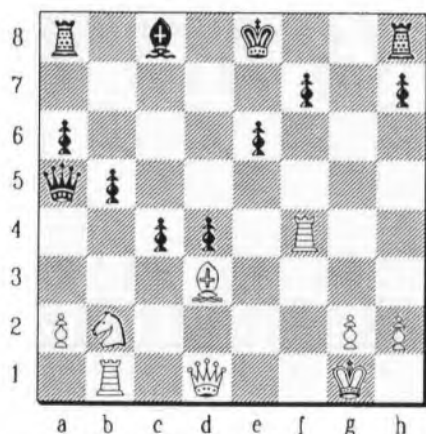
La partita Kolegin-Okotcik, Russia 1992 è proseguita con 16. ... ♖:e5; 17. ♖b6 ♜b8; 18. ♖:c8!? ♜:c8; 19. ♜:b7 ♖:d3; 20. ♗h5 (da questo e dai successivi esempi si potrà rilevare un altro fastidioso inconveniente di 13. ... g5: lascia la posizione del ♔ eccessivamente scoperta e facilmente attaccabile) 20. ... 0-0; 21. ♖e4! ♜c1; 22. ♜:c1 ♖:c1; 23. ♖f6+ ♔g7; 24. ♖e8+ ♔h8; 25. ♗e5+ f6; 26. ♜:h7+ 1-0

17. ♖b2 ♖:e5; 18. ♜:f4!? ♖c4;

Dopo 18. ... ♖g6; la Kalegin-Cigvin-

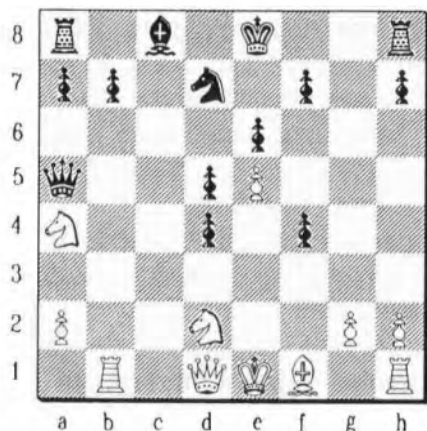
cev, Russia 1992 si è velocemente conclusa con 19. ♔:g6 h:g6; 20. ♖f3 ♗b6; 21. ♖d3 0-0; 22. ♖fe5 ♖a7; 23. ♗f3 ♗d6; 24. ♖f6 ♖c7; 25. ♖f1 1-0

19. ♖d:c4 d:c4;



ed ora secondo Kalgina sia 20. ♔e4 che 20. ♗h5 danno al B. gioco migliore. Personalmente, malgrado sia un sostenitore di 13. ... g5, non posso che essere d'accordo.

B) g:f4;



Elimina subito un altro ♖ centrale dell'avversario, ma permette al B. una forte replica

15. ♔b5! ♔f8;

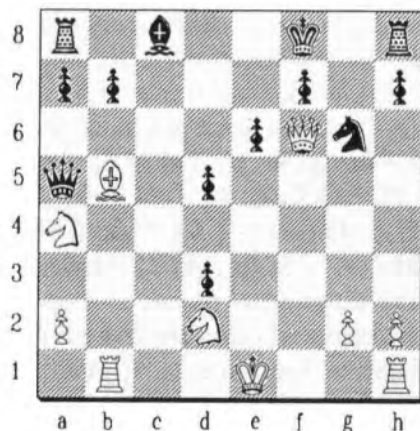
Non sono sicuramente migliori 15. ...

♔e7; 16. ♗c2+ e 15. ... a6; 16. ♔d7+ ♔d7; 17. ♖c5 ♖d8; 18. a4+ seguita da 00 e ♖f4 con pericoloso attacco.

16. ♗e2 d3; 17. ♗f2!

Più forte di 17. ♗h5 a cui potrebbe seguire 17. ... ♖g8; con posizione complicata.

17. ... ♖e5; 18. ♗f4+ ♖g6; 19. ♗f6



e non mi piacerebbe dover contrastare l'iniziativa del Bianco in una simile posizione, benché sembra che il Nero possa ancora resistere.

Che dire?

Il Nero sembra trovarsi peggio in tutte le posizioni dopo 13. ... g5; 14. ♖b1. Forse la tredicesima mossa del N. è prematura, poiché lascia il ♔ troppo esposto ed il lato di ♗ in balia dell'iniziativa del Bianco. Eppure non sono pienamente convinto della sua inesattezza. Probabilmente 13. ... b6 è più corretta, ma prima di asserire che 13. ... g5 è errata bisognerà aspettare ulteriori analisi.

Al lettore la proposta-sfida di trovare qualche miglioramento rispetta all'analisi fatta in questo articolo. In particolare: è proprio del tutto corretto l'attacco del B. nella Kalgina-Okotcik o il Nero poteva meglio difendersi contro 20. ♗h5?

L'angolo del problemista

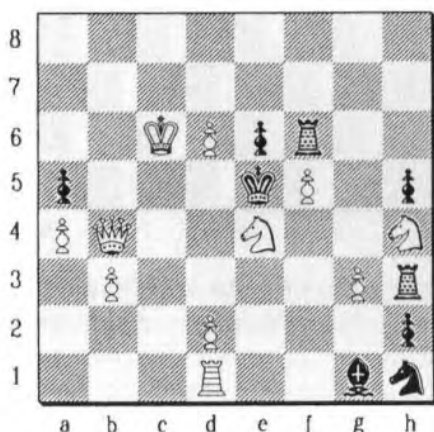
Il tema Fleck e dintorni

Alessandro Cuppini

Il Fleck è un vecchio tema che si può così definire: la chiave introduce più minacce; le risposte del nero precisano ad una ad una queste minacce e relativi matti. Vediamo subito un esempio

Le minacce introdotte dalla chiave sono ben sette; le difese del nero precisano i sette matti.

P.Overkamp -Dutch Jubilee Touney 1951-2, 2°pr.



1. ♖f2

Minaccia

2. ♖e4 + / ♖f4 / ♖d3 / ♖e1 / ♖c5 / ♖c3 / ♖d4 #

1. ... ♗g3 / ♗f2, ♗f2 / ♗g3 / e:f5 / ♗h4 / ♗f- / a:b4 segue

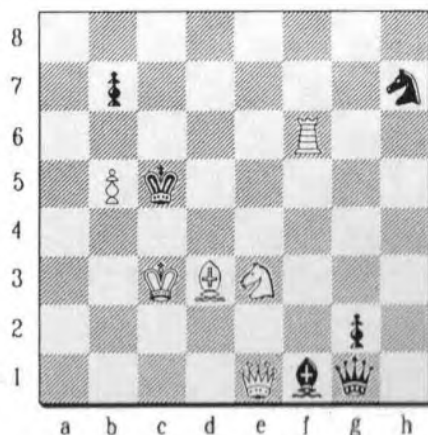
2. ♖e4 / ♖f4 / ♖d3 / ♖e1 / ♖c5 / ♖c3 / ♖d4 #.

Il Fleck è un tema molto duttile: può essere associato a separazioni combinate o progressive, può essere applicato al tre mosse ecc. Gode ancora di buona vitalità come dimostra l'esempio seguente in cui i due autori hanno trasformato un tentativo con minacce in

diagonale in una chiave con matti in orizzontale; il tutto in Meredith, cioè con meno di dodici pezzi.

T.Linss & U.Degener

Sahovska Kompozicija 1989, 1° premio



1. ♖g3? minaccia 2. ♖e5, ♖d6, ♖c7 #

1. ... ♗d3 / ♗c3 / ♗f6; 2. ♖e5 / ♖d6 / ♖c7 #

1. ... ♖h2.

1. ♖h4 minaccia 2. ♖b4, ♖c4, ♖d4 #

1. ... ♗d3 / ♗c3 / ♗f6; 2. ♖b4 / ♖c4 / ♖d4 #

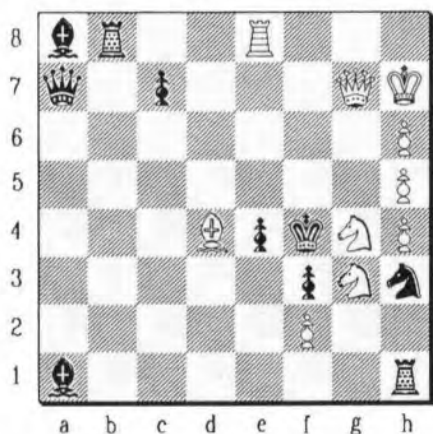
A dimostrazione della flessibilità del tema Fleck, vorrei qui presentare un altro tema, ad esso parzialmente collegato: il tema Mirri.

Giorgio Mirri di Imola è un noto problemista, autore di molti splendidi lavori, ottimo erede della grande tradizione emiliana e, più specificatamente, imolese. Il suo nome è legato a due temi, uno nel tre e l'altro nel due mosse.

Di quest'ultimo, davvero molto difficile, esistono pochissimi esempi. L'enunciato è apparentemente semplice e richiama nel gioco virtuale il tema

Fleck: un pezzo bianco realizza uno o più tentativi creando varie minacce che vengono eliminate da un'unica risposta nera per ognuna di esse; lo stesso pezzo bianco effettua la chiave però con una sola minaccia.

G.Mirri, L'Italia scacchistica 1955, 2° Pr.



Tentativi:

1. ♖e3? minaccia 2. ♖f8, ♖f7, ♖f6, ♖g4, ♖e5#

1. ... c5 (1. ... c6?; 2. ♜:e4#).

1. ♖e5? minaccia 2. ♖f8, ♖f7, ♖f6, ♖g4#

1. ... c6 (1. ... c5?; 2. ♖e3#)

Soluzione

1. ♖f6 minaccia solo 2. ♖g4#

1. ... c5/ c6; 2. ♖e3/ ♜:e4#.

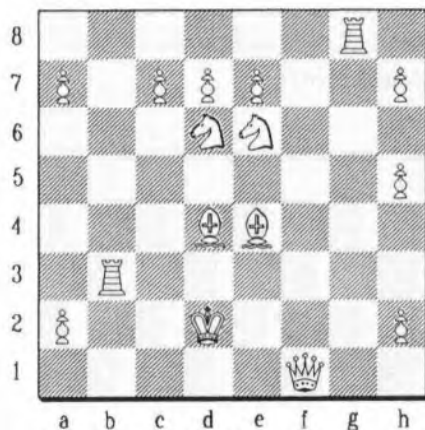
Su questo tema è stato recentemente lanciato un concorso, con giudice naturalmente Mirri; ci si aspetta qualche bell'esempio per arricchire il tema: vedremo se i risultati saranno all'altezza delle aspettative.

Un piccolo record

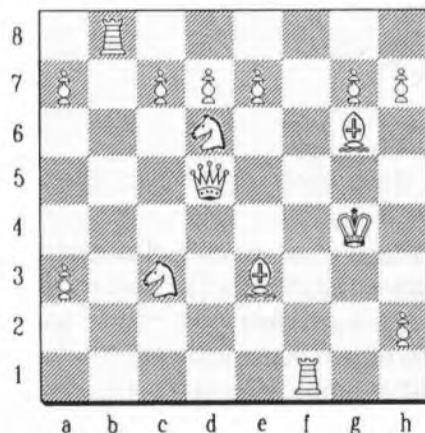
Thomas Rayner Dawson (Inghilterra 1889-1951) fu una specie di vulcano nel campo della composizione scacchistica: compose qualcosa come 6400 lavori, specialmente nel campo degli scacchi

eterodossi. Fu anche un notevole divulgatore, autore di numerose pubblicazioni, dense di idee e di stimolanti spunti. Uno di questi libri è intitolato "Ultimate Themes" (Inghilterra, 1938) ed è una specie di Guinness dei primati sul campo della composizione.

Il diagramma 157 riporta un lavoro originale di K. Fabel che, nel tentativo coi soli pezzi bianchi di ottenere il massimo di mosse legali su una scacchiera convenzionale, raggiunge la cifra di 119.



Mi ci sono provato anch'io a disporre i pezzi opportunamente, ed ho ottenuto 120; ma ho la sensazione che non sia tutto, che si possa far meglio. La sfida è aperta: qualcuno vuol provarci?



Omaggio alla Donna

Cartesium

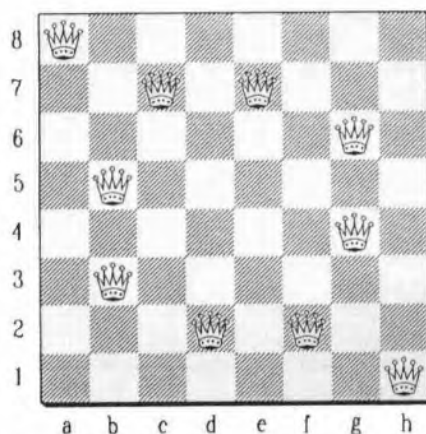
In questo numero voglio presentare alcuni problemi scacchistici che si risolvono con procedure matematiche: protagonista assoluta sarà la Donna e due sue possibili evoluzioni, la SuperDonna e l'IperDonna

Il primo esempio è attribuibile al matematico/informatico coreano **Scott Kim**. Analizzando il famosissimo problema delle otto regine egli ne diede una generalizzazione sotto questa forma: "Qual'è il numero massimo di regine che si possono posizionare su una scacchiera in modo che ciascuna ne attacchi esattamente n altre?"

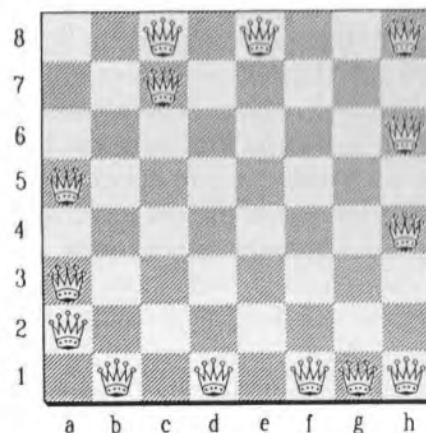
E' chiaro che se $n=0$ si ha la formulazione classica del problema delle 8 regine che come abbiamo già riferito dà origine a 92 posizioni differenti sulla scacchiera e che ammette come numero massimo di pezzi posizionabili 8. Ricorrendo a dimostrazioni facenti uso della teoria dei grafi Kim è pervenuto alla conclusione che se $n=1$ allora 10 è il numero massimo di regine posizionabili, con $n=2$ sono invece 14 le regine posizionabili sulla scacchiera (la dimostrazione si può trovare sul "Journal of Recreational Mathematics" vol 3.1 1980/81).

Non esistono che congetture per i casi $n=3$ e $n=4$ e sono gli unici casi che rimangono all'analisi in quanto si è dimostrato che, comunque grande sia la scacchiera, il problema non è proponibile per il caso con n maggiore di 4.

Per il caso $n=4$ si hanno delle soluzio-



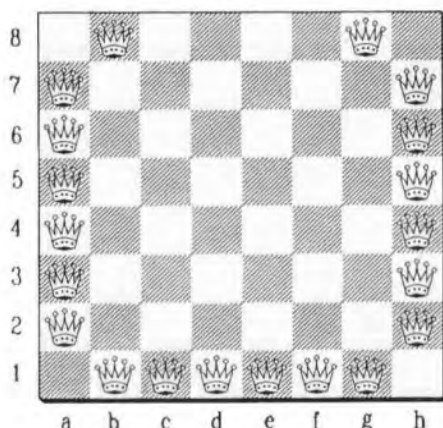
Una possibile configurazione del caso $n=1$. Ogni regina ne attacca esattamente un'altra. Il numero massimo di regine posizionabili è 10.



Una possibile configurazione del caso $n=2$. Ogni regina ne attacca esattamente altre 2. Il numero massimo di Regine posizionabili è 14.

ni con 20 Regine, ma non esistono dimostrazioni che questo sia realmente il limite superiore, anche se la congettura è abbastanza plausibile. Sareste voi capaci di posizionare n Regine sulla scacchiera di modo che ciascuna ne attacchi esattamente tre? La soluzione massimale che io conosca si può realizzare con

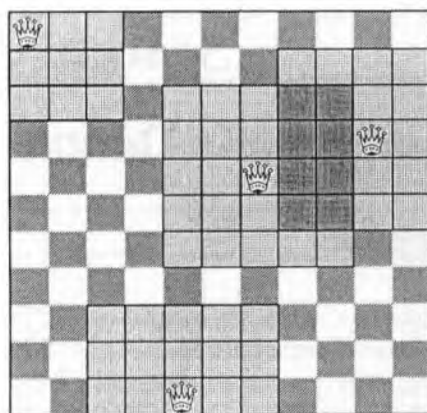
16 Regine ed è così semplice da ricavare che ... dubito che qualcuno ci possa riuscire in breve tempo



Una possibile risoluzione del problema delle regine nel caso $n=4$. In questo esempio vi sono 20 Regine posizionate sulla scacchiera, ma non si sa se questo è il numero massimo

L'evoluzione del problema al caso delle superdonne, meglio conosciute come Amazzoni, pezzi che assommano il movimento della Donna a quello del Cavallo è d'obbligo: uno dei quesiti con cui vi propongo di cimentarvi è quello di stabilire quante superdonne siano posizionabili sulla scacchiera in modo che ognuna di esse ne attacchi esattamente n . Per $n=0$ vi è una bella dimostrazione geometrica di massimalità, neppure molto complicata, da me realizzata che vi presenterò nel prossimo numero. Nel frattempo vi dico che il problema è riconducibile a quello di tassellare una scacchiera con rettangoli e quadrati di diversa grandezza (si osservi la figura a lato).

Alcuni anni or sono, in una fortunata serie televisiva di racconti di fantascienza, il **dottor Spock**, comandante in seconda dell'astronave Enterprise, giocava a scacchi su una scacchiera a più piani, in cui ogni pezzo poteva, oltre



Una SuperDonna nell'angolo impedisce che un secondo pezzo possa occupare una qualsiasi casa all'interno di un quadrato di lato 3. Se l'Amazzone si trova al centro della scacchiera essa occupa nella sua influenza un quadrato di cinque case di lato. Con queste informazioni il problema di stabilire il numero massimo di Amazzoni posizionabili sulla scacchiera si riduce a un problema di "ricoprimento" della scacchiera con rettangoli e quadrati.

che muovere sul piano della sua posizione, passare da un piano all'altro. Questo nuovo tipo di tavoliere viene definito Iperscacchiera.

Poiché il grado di generalizzazione di un matematico non conosce confini, poniamoci la domanda di *quante IperDonne si possano posizionare sulla iperscacchiera senza che nessuna ne attacchi una seconda*. L'Iperdonna non è altro che un pezzo che si muove come un Amazzone sui tre piani fondamentali che passano per la casa in cui è situata, ovvero il piano su cui è situata e i due piani ad esso perpendicolari.

Il problema, a parte la difficile possibilità di visualizzazione, non è banale come sembra: un consiglio per chi volesse provare a risolverlo: supponete di avere prima a che fare con una iperscacchiera costituita da tre scacchiere impilate di ordine 3. Solo allora potrete affrontare l'iperscacchiera di ordine 4.

Shogi

La terza lezione del corso di shogi per principianti.

Una visita ai Castelli giapponesi

Stefano Rigamonti

Abbiamo visto nella lezione precedente quanto sia importante portare al sicuro il proprio Re prima di iniziare un attacco: il castello è il miglior modo per difendere il Re.

Il Re lasciato nella sua casa d'origine (chiamato "Re seduto") è pronto per essere impallinato. E' meglio muovere il Re verso un lato - il più lontano possibile dalla propria Torre - e circondarlo con tre Generali. E' così che si costruisce un castello.

Ci sono molti castelli, (circa 40 tipi diversi), ma la scelta dipende in larga misura dall'apertura adottata. Con le aperture oggi in voga i castelli più comuni sono la **Fortezza**, il **Mino**, la **Barca**, il **Granchio** e la **Tana dell'Orso**. Molti di questi hanno diverse varianti.

Nello studiare i castelli dobbiamo conoscere quattro cose:

1. Quale castello è appropriato ad una data apertura.
2. Qual'è il modo più efficiente per costruirlo.
3. Come può essere trasformato un Castello in un altro, se ne sorgesse il bisogno.
4. Come si può distruggere il castello dell'avversario.

Innanzitutto: cosa è esattamente un castello? Gli elementi principali sono il Re e tre Generali (di solito un Argento e due Ori). La posizione di questi pezzi è fissata per ogni castello. Gli altri pezzi

sono molto meno importanti e anche se si allontanano o occupano posizioni differenti da quelle normali la natura del castello non cambia.

Ma l'esperienza mostra che i Pedoni a seconda del tipo di castello tendono ad occupare posizioni ben precise nelle aperture.

Consideriamo prima il castello **Mino Completo** nel diagramma 1.



Diagramma 1

Il Mino completo è caratterizzato dal fatto che l'Oro non si trova ancora in 5h. Il N. costruisce il castello con il seguente ordine di mosse: K4h - K3h - K2h - S3h - G5h.

Occasionalmente il N. troverà più conveniente giocare S3h - K4h - K3h - K2h ma questo ha lo svantaggio che dopo S3h si crea un "buco" in 2h (cioè un punto indifeso in zona di promozione che l'avversario può utilizzare per rimettere in gioco un pezzo). In alcune linee di apertura gli Alfieri vengono scambiati presto e il buco in 2h potrebbe accogliere l'Alfiere nemico.

Il Cavallo e la Lancia di Diagramma 1 raramente si trovano in una diversa posizione, ma il Pedone in 1f potrebbe essere in 1g e i Pedoni sulle colonne 3 e 4 spinti avanti.

Il Mino Completo è molto resistente all'attacco laterale e questo è il motivo per cui è scelto da chi gioca l'apertura di Torre mobile contro la Torre statica.

Le Torri sono i pezzi più potenti e il combattimento si sviluppa spesso di fronte a loro. Uno dei primi obiettivi nel medio gioco, non sempre raggiungibile, è promuovere la Torre.

Ora, può sembrare ultra-cauto (non lo è), ma questo castello toglie potenza alla Torre nemica.

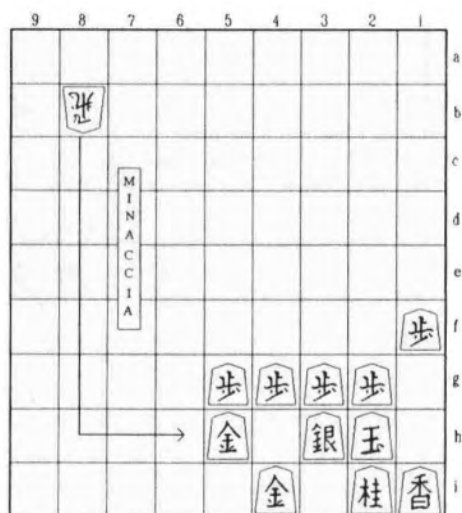


Diagramma 2

Il Diagramma 2 mostra come il Nero vede il pericolo proveniente dalla Torre B. e il motivo per cui usa un castello resistente all'attacco laterale.

Ma mentre il gioco avanza può svilupparsi un attacco frontale contro il Re della Torre mobile.

Chi gioca la Torre mobile dovrebbe trasformare allora il suo castello per

rinforzarlo sul lato frontale. Si costruisce così il "Mino Alto" per mezzo delle mosse P4f - G4g - e di solito anche P3f. (Diagramma 3)

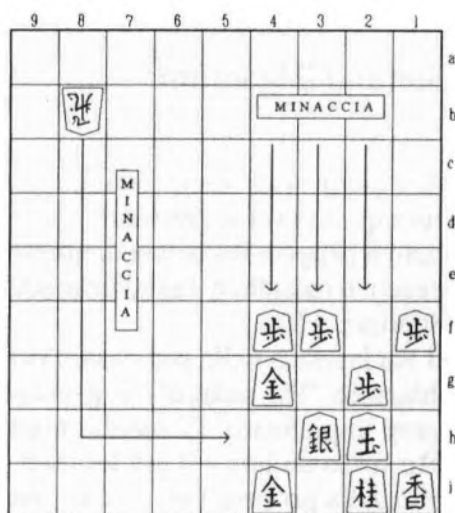


Diagramma 3

Se l'attacco frontale diventa più serio è possibile trasformarlo in un castello più resistente, giocando Pf2 - S2g - G3h (diagramma 4).

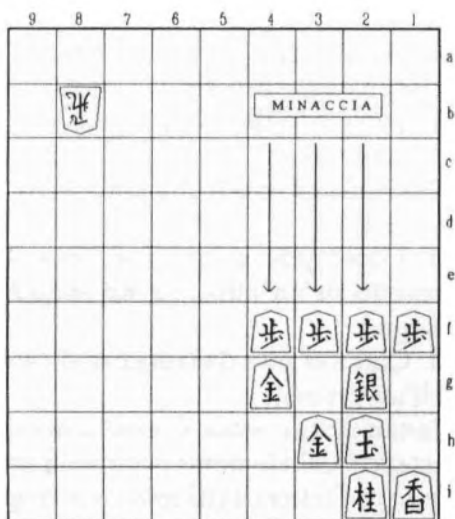


Diagramma 4

Spesso il Cavallo viene portato in 3g. Questo è il castello **Corona d'Argento**. Ora è importante capire che non si può iniziare una partita con l'intenzione di giocare il **Mino Alto** o la **Corona d'Argento** (poiché la scelta di questi dipende da ciò che gioca l'avversario), e che neppure si può trasformarli senza seguire l'ordine **Mino - Mino Alto - Corona d'Argento** (nessun altro modo è così efficiente). E' quindi utile considerare questo schema:

Cast. Primar - Cast. Secondar - Cast. Terziar
Mino - Mino Alto - Corona D'Argento

L'ordine deve essere sempre questo. Questo metodo può essere applicato ad altri sistemi di castelli, specialmente per ciò che riguarda gli stadi primario e secondario.

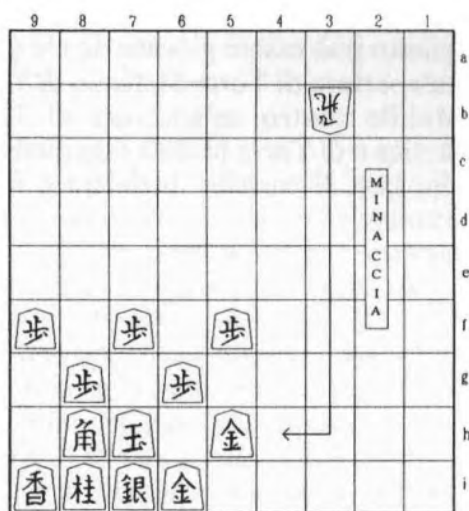


Diagramma 5

Il Diagramma 5 mostra il Castello **Barca**, così detto poiché l'Alfiere (un pezzo opzionale), l'Argento in 7i e gli Ori formano la chiglia di una barca. Il Re è sistemato a poppa. Questo castello

è adottato da coloro che contrappongono l'apertura di Torre Statica all'apertura di Torre Mobile e l'attacco comincia eventualmente lateralmente come è rappresentato nel diagramma 5.

Il Castello **Barca**, come il **Mino**, è resistente all'attacco laterale. In questa apertura viene preferito al **Mino** poiché su questo lato è presente l'Alfiere.

Un modo comune per sviluppare il castello **Barca** è mostrato nel diagramma 6.

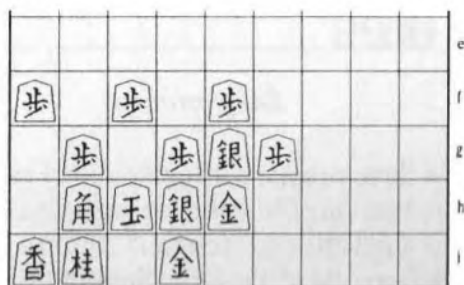


Diagramma 6

E' il castello **Losanga**, riferendosi alla figura formata dai quattro generali, sebbene l'Argento più avanzato sia in verità destinato all'attacco.



Diagramma 7

Non c'è castello terziario in questo sistema, ma la **Barca** ha diverse varianti. La **Fortezza d'Oro** o semplicemente **Fortezza**, è mostrata nel diagramma 7.

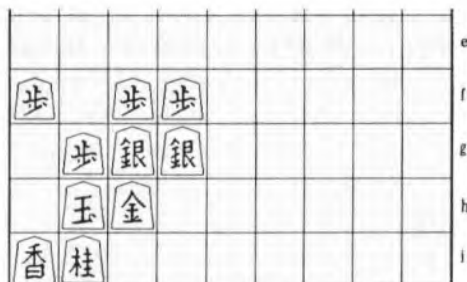


Diagramma 8

Si deve prestare attenzione nel calcolare una via efficiente per costruire questo castello: si tenga a mente che l'Alfiere deve essere allontanato, per esempio in 6h o in 3g. I due ordini di mosse più comuni sono:

(1) P7f - S6h - S7g - G7h - K6i - G5h - B7i - P6f - G5h-6g - B6h - K7i - K8h

(2) P7f - S7g - P6f - G4i-5h - G6g - S7g - K6h - K7h - B7i - K8h - G7h - B6h.

Questo castello è molto resistente all'attacco frontale ed è utilizzato da chi gioca un'apertura di Torre statica contro un'altra apertura di Torre Statica.

L'avversario spesso adotta lo stesso tipo di castello, od una variante di esso, sviluppando così una linea di apertura chiamata **Doppia Fortezza**. Tali partite sono arcane e si svolgono lentamente e le pochissime patte per ripetizione di mosse che accadono oggi avvengono con questa apertura.

Alcuni altri castelli del tipo **Fortezza** sono mostrati nei diagrammi 8 e 9.

Il Diagramma 8 mostra la **Fortezza d'Argento**, così chiamata poiché ci sono due Argenti invece di due Ori. Nel diagramma 9 si vede la **Fortezza Completa**,

uno dei pochi castelli con 4 generali; è abbastanza raro oggi. Questi castelli si sviluppano in altri, ma le aperture nelle quali vengono visti sono alquanto più complesse e il loro studio è meglio che sia differito.



Diagramma 9

Un ultimo castello che merita di essere notato in questo primo stadio, poiché è popolare, è la **Tana dell'Orso**, dove il Re è l'orso in questione. E' insolito, in quanto può essere giocato da chi gioca un'apertura di Torre Statica o di Torre Mobile contro un'apertura di Torre Statica o di Torre Mobile e su qualsivoglia lato. Il castello di destra è il più comune e l'ordine usuale di mosse, naturalmente dopo R7h. è:

K4h - K3h - K2h - G6i-5h - L1h - K1i - S2h - G3i - G5h-4h - G4h- 3h.

E' resistentissimo, ma occorrono molte mosse per costruirlo. Così tante che è virtualmente impossibile sviluppare un attacco decente fino a che l'avversario non lo prenda d'assalto e i pezzi vengano scambiati di modo che essi diventino utilizzabili per delle rimesse in gioco. Inoltre, il processo di costruzione è così lungo che l'avversario ha spesso il tempo di preparare un attacco veloce in un'altra parte della scacchiera. Tali partite non sono raccomandabili ai principianti.

Campioni di XiangQi

Inizia, con questo articolo, la collaborazione con I.S. del G.M. Lin Ye. Nel 1977, a quattordici anni viene selezionata per giocare come professionista. Il suo risultato più prestigioso è stato il primo posto al Campionato femminile del 1981. Lin Ye è considerata una delle più forti giocatrici cinesi ed è stata la prima scacchiera nella squadra dello SiChuan. Il suo stile di gioco è molto aggressivo e combattivo e le patte sono molto rare nelle sue partite.

Lo sfidante Lu Qin sconfigge Li Laiqun

Il Re dei Re degli scacchi.

di Lin Ye

La finale per il titolo di *Re degli scacchi* è stata vinta da **Lu Qin** che ha sconfitto il detentore **Li Laiqun**, dopo una appassionante battaglia. I due contendenti dopo le 6 partite previste per la finale si trovavano in parità. Ancora parità dopo un match semilampo. Solamente dopo una partita di spareggio lampo, Lu Qin si aggiudicava quello che può essere considerato il titolo di campione del mondo di Xiangqi.

Lu Qin è nato nel 1962 in un piccolo villaggio della provincia di *GuangDong*. Iniziò a giocare a XiangQi a sette anni sconfiggendo tutti i giocatori del villaggio in cui abitava. Si racconta che la sua passione per gli scacchi fosse talmente grande da dimenticare persino di mangiare. Nel 1973 partecipa e vince un torneo locale per giovani scacchisti. Grazie a questo successo nello stesso anno viene mandato al campionato provinciale di *GuangZhou* dove si piazza al nono posto. Nonostante questo modesto risultato alcuni osservatori intuiscono le sue potenzialità e viene mandato a studiare per un anno e mezzo con i professionisti di *GuanDong*. Nel 1977 vince il campionato provinciale giovanile. Nel 1978 vince quello na-

zionale. Nel 1979 diventa un giocatore professionista. La sua crescita scacchistica d'ora in poi sarà progressiva ed impressionante. Nel 1982 si piazza al terzo posto nel campionato nazionale, nell'83 è secondo, nell'84 arriva secondo alla coppa "7 stelle" (l'attuale coppa del mondo). La sua forza è talmente evidente che nell'85 viene invitato a giocare la coppa "5 Ram" al posto del suo maestro Yang GuanLin, pur non avendo mai vinto il campionato nazionale. L'anno successivo vince finalmente il campionato nazionale, che rinvince nel 1988. Successivamente vince la coppa "5 Ram" per ben 5 volte consecutivamente. Nel 1990 vince la coppa del mondo e nel 1994 il titolo di re degli scacchi.

Principali vittorie di Lu Qin:

Campionato nazionale:

1. 1986; 2. 1988;

Campionato nazionale juniores:

1. 1978;

Coppa del mondo:

1. 1990;

Coppa "5 Ram":

1.1989; 2.1990; 3.1991; 4.1992; 5.1992;

Re degli scacchi:

1994

La partita che segue è la 5^a del match, ed è stata giocata a Zhaoqing il 24, febbraio 1994.

Lu Qin - Li Laiqun

1. ♖he3 ♘c8 2. ♘g3 ♗f8 3. ♘g5 ♘g8 4. ♖h1 ♖i9 5. ♘a3 ♖d9 6. ♗bc3 ♖d5 7. ♖b1 ♖b0 8. ♖b7 ♘de9

Ora minaccia ♖:g5 perché se 9. ♖h9 il Nero può rispondere 9. ..., ♗b9

9. ♖i3 ♗a8 10. ♖b0 ♖b0 11. ♘fe2

non cade nella trappola di catturare il ♖ centrale. Se ad es. 11. ♗e7+ ♗fe8 12. ♗e3 ♘e7 13. ♗e7 ♘c8 14. ♗e6 ♗a4 con l'idea di ♗a:e4 seguita da ♖e5!

11. ... ♗fc8 12. ♖f1 ♖ce8 13. ♖f5 ♖f5 14. ♘f5 ♖c6 15. ♖a5 ♗a5 16. ♗g3 ♗a4 17. ♗g7 ♗e4+ 18. ♘f1 ♖e6 19. ♘d6 ♗f4 20. ♘b5 ♗f6 21. ♖g6 ♗d6 22. ♘d6 ♘e7 23. ♖f6 ♗c9

Se 23. ... ♖e5? 24. ♘f7 ♘f5 25. ♘g9+ ♘d0 26. ♗d3 con terribili minacce!

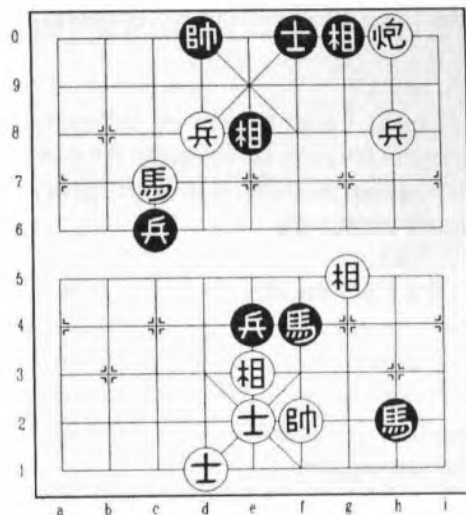
24. ♖e6 ♘c8 25. ♘e4 ♖a6 26. ♘f6 ♖a5 27. ♗h3 ♘f8

Per prevenire ♗h0 e ♘e8. Dopo 28. ♗h0 ♘e9 29. ♗f0 la ♗ rossa rimane praticamente intrappolata.

28. ♘h7 ♘8e9 29. ♗g9!

Forza il cambio della ♗. Il Nero rimarrà con 2 ♘ contro ♘ e ♗ e quindi in "inferiorità" con l'aggravante di un ♖ centrale passato.

29. ... ♘d8 30. ♗d3 ♗d9 31. ♗d9 ♘d9 32. ♗g7 ♖i6 33. ♗g8 ♘fe9 34. ♗h8 ♘d0 35. ♘g5 ♘b6 36. ♘i6 ♘c4 37. ♘g7 ♘b8 38. ♖e7 ♘d6 39. ♖e3 ♖b5 40. ♖i5 ♖b4 41. ♖i6 ♖c4 42. ♖g5 ♘a6 43. ♗h0+ ♘d9 44. ♘e6 ♘b4 45. ♗h2 ♘d0 46. ♖i7 ♖g6 47. ♖h7 ♘e4 48. ♘f4 ♖6e8 49. ♖g7 ♖d4 50. ♘e6 ♘g3+ 51. ♘f2 ♘d5 52. ♗h0+ ♘d9 53. ♖d7 ♖e4 54. ♖g8 ♘i4 55. ♖c7 ♘f4 56. ♖c8 ♘f0 57. ♖d8+ ♘d0 58. ♘c7 ♘h2 59. ♖h8!



Sventa la minaccia di matto attaccando nel contempo.

59. ... ♘g4+ 60. ♘f1 ♖g6 61. ♖g1 ♘e0 62. ♖h9 ♖c5 63. ♘f3 ♖d4 64. ♘de2 ♘d5 65. ♘a8 ♘e7 66. ♖g9 ♖6i8 67. ♘c9+ ♘d0 68. ♘e8+ ♘e0 69. ♖f9 1-0

Non c'è salvezza dopo 70. ♖d9

Ecco una partita giocata nel 1989, da Lu Qin contro il G.M. Liu DaHua, giocatore noto in Italia per aver partecipato al IX° Campionato Europeo, svoltosi a Milano, nel luglio 1992. I. S. ha pubblicato un articolo sulla manifestazione sul n° 6 del 1992.

Lu Qin- Liu DaHua

1. ♖he3 ♘c8 2. ♘g3 ♗f8 3. ♖g5

Solitamente qui si gioca 3. ♖h1 sviluppando la torre, ma Lu Qin ha un piano particolare per questa partita.

3. ... ♘g8 4. ♘a3 ♖h0 5. ♗bc3 ♖ce8 6. ♖b1

Come si vede Lu Qin ha rinunciato all'immediato sviluppo del suo lato de-

stro per essere più veloce in quello sinistro.

6. ... ♖a8

Il nero ha in mente di sviluppare la propria torre sulla colonna d e per questo motivo non difende la propria bombardata attaccata.

7. ♖h1

Ora Lu Qin chiede lo scambio della torre in ritardo. Pur perdendo un tempo, dopo lo scambio, Lu Qin rimarrà con il proprio lato sinistro più attivo di quello nero mantenendo un leggerissimo vantaggio.

7. ... ♖h1 8. ♗h1 ♖g6 9. ♖g6 ♗g6 10. ♗g3 ♗de9 11. ♗f5 ♖d0 12. ♖g3

Entrambi i contendenti hanno portato a compimento le strategie che avevano in mente. Il nero ha liberato il proprio cavallo e sviluppato la propria torre sulla colonna d; il rosso ha sia il lato destro che sinistro attivo. Il rosso è leggermente preferibile.

12. ... ♗e8 13. ♗g7 ♗i9?!

Sarebbe stato meglio giocare 13. ... ♗g6

14. ♖b8! ♖a4 15. ♖b4 ♖a6 16. ♗ce3

Il rosso è riuscito a liberare l'unico suo pezzo inattivo al costo di un pedone (sia torre che bombardata hanno speso due mosse per questa manovra). La situazione posizionale del rosso è ora sensibilmente migliore.

16. ... ♖g6 17. ♖c5!

Questa mossa minaccia un futuro attacco sul cavallo in colonna c e libera la torre per un futuro attacco sulla colonna h dove anche il secondo cavallo nero stà male.

17. ... ♖g8! 18. ♖h3 ♗h7 19. ♗fe2 ♖b0

Il nero, a corto di buone mosse, cerca di semplificare la posizione.

20. ♖a4 ♖b6 21. ♖e5 ♗g9?

Il nero temeva ♖h4 e il cavallo sarebbe stato senza scampo. Ma avrebbe fatto

meglio a cercare di forzare il cambio delle torri con 21. ..., ♖a6

22. ♖h4 ♖g2

Con l'idea di giocare 23. ..., ♖g6

23. ♗e8! ♗e8 24. ♖g4 ♖g7 25. ♖g2 ♖e6 26. ♖c6!

Con questa mossa il rosso guadagna un pezzo per un pedone.

26. ... ♖c6 27. ♖e6 ♖a6

Il pedone centrale è intoccabile.

28. ♖d6! ♖d6 29. ♖c8 ♖a5 30. ♖g5 ♖a4 31. ♗c4 ♖d4 32. ♖b5! ♗d0 33. ♖h9 ♖f8 34. ♖a9 e il nero abbandona per via del matto imminente.

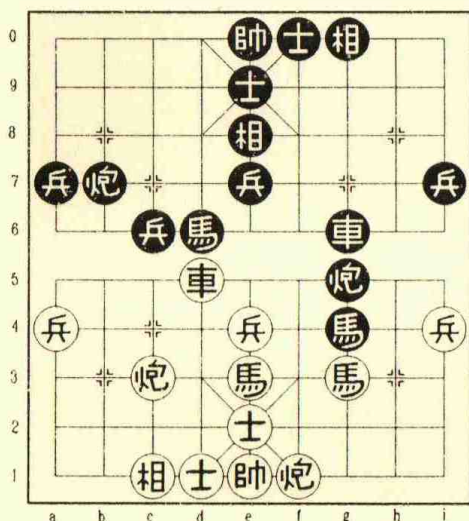


世界冠军吕钦

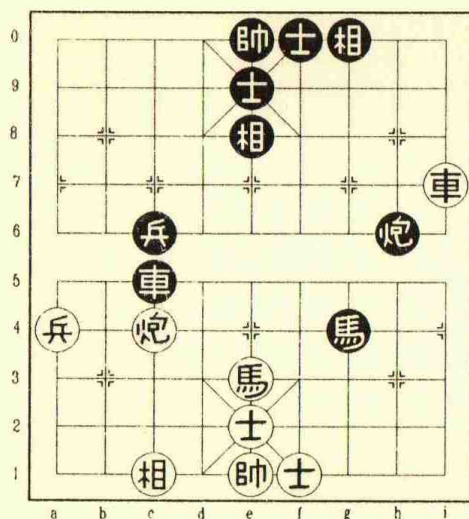
Hu Ronghua - Lu Qin

1. ♖he3 ♗g8 2. ♗g3 ♖h0 3. ♖h1 ♗c8 4. ♗a3 ♖g6 5. ♖bc3 ♖b6 6. ♖h7 ♗f6 7. ♖b1 ♖b0 8. ♖b5 ♗ce8 9. ♖f7 ♗g4 10. ♖h5 ♖b9 11. ♖hf5 ♗de9 12. ♖h7 ♖c6 13. ♖f3 ♖d9 14. ♗fe2 ♖h9 15. ♖f4 ♖g5 16. ♗i3 ♖b7 17. ♖h6 ♖d6 18. ♖d6 ♗d6 19. ♗g5 ♖g8 20. ♗c2 ♗c4 21. ♖f5 ♗d6 22. ♖d5

♖h6 23. ♜f1 ♜g6 24. ♜e3 ♜g5



25. ♜g4 ♜g3 26. ♜g1 ♜d7 27. ♜a5
♜e3+ 28. ♜e3 ♜g1+ 29. ♜f1 ♜e4 30.
♜a7 ♜d6 31. ♜c2 ♜h6 32. ♜e7 ♜g3 33.
♜h2 ♜i4 34. ♜h4 ♜h2 35. ♜de2 ♜g5 36.
♜i7 ♜c5 37. ♜c4 ♜g4!



38. ♜h7 ♜g6 39. ♜h4 ♜e5 40. ♜d1 ♜b5
41. ♜g4 ♜b1 42. ♜g1 ♜e6 43. ♜d2 ♜b7
44. ♜g3 ♜b2+ 45. ♜d1 ♜b1 46. ♜d2
♜c5 47. ♜f3 ♜d6 48. ♜g2 ♜c1 49. ♜e2
♜e6 e il Rosso abbandona

Notizie

XIANGQI A LODI

Si è svolto a Lodi, domenica 5 giugno il primo torneo di xiangqi "Città di Lodi". La manifestazione si è svolta presso il Circolo di Scacchi "La Piramide" in via Cavallotti 64.

Se la quantità, otto i partecipanti, è stata scarsa, così non si può dire della qualità. Infatti, la presenza della campionessa cinese **Lin Ye**, di **Hu Yun Xi**, terzo al IX campionato europeo e di **Hu Yun Shang** ha elevato il tasso tecnico del torneo. Così anche per gli esperti **Veronesi** e **Guberti**, avvezzi alle forti competizioni internazionali, non vi è stato nulla da fare. La gara è stata, infatti, dominata dai forti cinesi presenti.

Ecco la classifica:

- 1° **Lin Ye** e **Hu Yun Xi** punti 6,5 su 7
- 3° **Hu Yun Shang** 5
- 4° **Guberti** punti 3,5
- 5° **Bellavita** e **Veronesi** con 2,5
- 7° **Rota** con 1,5
- 8° **Dragoni** con 0 punti

BERGAMO

A settembre si svolgerà, a Bergamo, un torneo di preparazione al Campionato italiano, affilate le armi!

MILANO

L'1 e 2 novembre, si svolgerà a Milano un torneo internazionale open di Xiangqi, è annunciata una folta presenza dalla Germania, Francia, Olanda e una squadra di professionisti cinesi.

Il torneo è valido anche come 1° Campionato Italiano.

