

informazione SCACCHI





6

dicembre 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
Corso Sergio
Cuppini Alessandro
Di Paolo Marco
Eynard Valdo
Gandolfo Marco
Mione Dario
Torchitti Angelo

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

Hanno collaborato:
GianFelice Ferlito
Tommaso Minerva
Marco Rota
Agostino Guberti
Carlo Alberto Veronesi

In copertina: Illustrazione di
Kandinsky.

Sommario

Storia

- L'Ufficialità degli scacchi a BG 4
di Alessandro Sanvito
- Dovendo ... oggi, vada senza dadi ! 6
di Franco Pratesi

Racconti

- L'ultima mossa 8
di Sergio Corso

Tornei

- Open Ticino 11
di Valdo Eynard
- 7° Week End Corsicoscacchi 14
di Walter Ravagnati
- Torneo Magistrale di Dalmine 16
di Bresciani Nicola

Teoria delle aperture

- Il temibile gambetto Blumenfeld 20
di Dario Mione

Problemi

- Composizioni arabe II^a Parte 24
di Alessandro Cuppini

Scacchi per corrispondenza

- Un salvataggio acrobatico 29
di Marco di Paolo

Matematica e scacchi

- Posizioni e paesaggi virtuali 30
Cartesium

Giochi

- Rithmomachia, la proporzione del tutto 33
di Eugenio Gotti
- Un programma per giocare a Rithmomachia 36
di Angelo Torchitti

Xiangqi

- Resoconto di tornei 39
della redazione

Shogi

- Shogi intermedio 43
di Georges Hodges
- Chu Shogi 48
di Koichi Masukawa

Editoriale

Due parole di presentazione.

Anche il presente numero è ricco di articoli sulla **Storia** degli scacchi (*L'Ufficialità degli scacchi a Bergamo* di A. Sanvito e la continuazione della serie *Dovendo scegliere oggi ...* di F. Pratesi). Inoltre presentiamo due grosse novità.

La prima consiste nella descrizione di un'antica variante dello Shogi: lo **Shogi Intermedio**. Ben due gli articoli. Il primo è stato scritto dal massimo esperto europeo di Chu Shogi, l'inglese Georges Hodges, mentre il secondo è un regalo dello storico giapponese Koichi Masukawa, vecchia conoscenza dei lettori di I.S.

Basterebbe questo per essere soddisfatti, ma passiamo alla seconda ...

Rithmomachia. Non è una formula magica, ma un antico gioco medievale, che con gli scacchi non ha probabilmente nulla a che fare. Perché ne parliamo? Per sottoporre per l'ennesima volta (sadicamente) il cervello dei lettori a un nuovo stress, con un gioco che sa più di tortura che di divertimento ? Noi ve lo proponiamo solamente, non vi obblighiamo certo a giocarlo (se impazzite non ce ne assumiamo la responsabilità), comunque l'argomento è interessante sotto molti aspetti.

Due gli articoli proposti, entrambi originali. Il primo del filosofo E. Gotti che con *Rithmomachia, la proporzione del tutto*, inizia a descriverci le radici storico-filosofiche del gioco. Il secondo del Prof. A. Torchitti, che descrive un programma da lui realizzato per aiutare a giocare a Rithmomachia.

Le sorprese sono finite, ma anche il resto del numero contiene molti articoli interessanti, dal racconto di Sergio Corso *L'ultima mossa* (speriamo che Fischer non ritorni più a giocare!) alla seconda parte dell'articolo di Alessandro Cuppini, *Composizioni Arabe e di scuola araba* e altri ancora.

Tempo di bilanci. La linea editoriale della rivista abbozzata all'inizio del 1993 e allora sviluppata solo in parte è stata perfezionata nel corso del presente anno. Per chi avesse la memoria corta, la riepiloghiamo brevemente: Scacchi giocati (partite, resoconti di tornei, articoli di teoria, didattica ecc.); Storia e Cultura; Matematica e Giocatori Artificiali; Problemi e Studi; Altri scacchi, XiangQi e Shogi; Eterodossi. Di questo programma solo per gli eterodossi non siamo stati in grado di realizzare quanto promesso. In compenso abbiamo mantenuto (forse migliorato) l'alto livello degli articoli storici, spaziando dai protoscacchi indiani ai protoscacchi cinesi e giapponesi! Molto interessante è stato il taglio dato agli articoli di problemistica più di sapore storico-culturale che tecnico. Di alto livello gli articoli di matematica e informatica, qualcuno sostiene che per leggere tali articoli occorre essere laureati in matematica e informatica. Scacchi orientali, in questo campo nessuno può pensare di competere con noi (anzi se vuole competere benvenuto visto che in questo settore abbiamo organizzato anche delle manifestazioni!).

Un vivo ringraziamento a tutti i collaboratori vecchi e nuovi che con grande passione e competenza hanno contribuito anche quest'anno a realizzare le riviste.

Auguri di Buone Feste a tutti.

L' "Ufficialità" degli scacchi a Bergamo

di Alessandro Sanvito

Durante un piacevole colloquio intercorso tra me e il cortese direttore di questa Rivista, Guido Bellavita, ebbi la indelicatezza di comunicargli che mi sembrava di aver letto, da qualche parte, che la pratica degli scacchi a Bergamo era già stata ufficializzata negli ultimi anni dell'Ottocento, dimenticando che il signor Direttore, oltre ad essere un esperto di cose scacchistiche, è anche un bergamasco!

Mi rispose con la consueta gentilezza e con il suo abituale tono di voce basso che a lui tale "ufficialità" risultava come non precedente ai primi anni del Novecento.

Guido Bellavita mi renderà atto che non insistetti più di tanto, ma ci lasciamo sorridendo ognuno con le proprie opinioni.

Se le mie ricerche si dimostreranno accurate - e a questo punto mi auguro di averle condotte con superficialità - la mia scherzosa scommessa con il mio stimato conoscente è clamorosamente persa!

Dopo aver consultato le riviste scacchistiche del tempo, dalla Nuova Rivista degli Scacchi al Ruy Lopez, dall'Eco degli scacchi alla Rivista Scacchistica Italiana, proprio su quest'ultima, fascicolo Gennaio-Febbraio 1909, pagina 21, ho finalmente trovato "Per iniziativa di alcuni amatori è sorto a Bergamo un Circolo Scacchistico, il cui statuto fu approvato il 6 Dicembre 1908. Esso ha la sua sede presso il Circolo Città Alta (Stazione superiore della Funicolare).

La prima assemblea Generale ebbe luogo il 3 gennaio c.a., ed in essa vennero eletti: cav. ing. Giuseppe Crespi, Presidente, magg. cav. Enrico Roncai, segretario; sac. professor Andrea Angelini, cassiere, Giovanni Bonacina e maestro Lorenzo Tarzia, consiglieri. Ad oggi il Circolo ha 15 soci effettivi, 4 soci corrispondenti (dalla Provincia) ed un socio onorario (G. Mazzoleni). Attualmente è in corso il I Torneo sociale con 11 partecipanti, per il quale il segretario del Circolo ha offerto un premio consistente in una bellissima scacchiera lillipuziana di circa 5x5 con i suoi pezzi in proporzione finemente lavorati."

E di fronte a questo documento, la piacevole schermaglia è chiusa e l'"ufficialità" degli scacchi a Bergamo è fuori discussione ma sembra impossibile ritenere che gli scacchi siano apparsi nella città orobica solo il 6 Dicembre 1908.

Per un verso o per l'altro, Bergamo ha avuto a che fare con gli scacchi da tempi assai più antichi e non occorre scomodare la preziosa opera del "De Ludo" o "Liber" di fra Jacopo da Cessole, trascritta da un certo Franco Cranati e custodita nella Biblioteca Comunale di Bergamo per sostenere questa tesi.

Da tempo, posseggo un libretto che ha sempre suscitato la mia curiosità dal titolo "Il Giuocatore solitario di scacchi o sia cento giuochi dell'arabo Stamma, Bergamo, 1824, opera di Costantino Wunsch "socio attivo dell'Ateneo di Bergamo" di 67 pagine.

Come è noto, il modo di esporre le mosse di una partita a scacchi era, al tempo del Damiano e del Lopez, anco-

ra legato alla concezione araba, che considerava la scacchiera divisa in due campi contrapposti, ognuno dei quali numerava le case dalla prima alla quarta traversa e questo sistema diventava complicatissimo quando di doveva indicare le case del campo avversario.

Una mossa come Af1-a6 veniva così enunciata: "Il delfino del re giuoca nella casa del rocco di Donna contraria".

Ancor più complicato e diverso era il sistema per indicare le mosse dei "partiti" (problemi) ma a Lopez va il merito, per quel che concerne i partiti, di aver unificato i due campi, semplificando questa notazione.

Un secolo più tardi il Piacenza (1683) riprese l'idea del Lopez ma cambiò sia la casa di partenza della numerazione, sia il senso della progressione numerica che fece partire dalla casa $a8 = 1$ facendola proseguire da sinistra a destra ($h8 = 8 \dots h1 = 64$) e stesso sistema adoperò nel 1824 per il suo libretto ... Costantino Wunsch.

Sebbene, come ebbe modo di segnalarmi il dottor Chicco, Costantino Wunsch avesse nella città orobica compiti molto meno accademici di quelli enunciati nel frontespizio della sua opera, rivestendo egli la carica di "capo provvisorio della polizia di Bergamo", la prima pubblicazione integrale dei giochi di Stamma in Italia, è tutto merito suo.

Un uomo che ebbe l'attenzione di presentare tutti i giochi dell'arabo Stamma di Aleppo ai quali aggiunse tre giochi tratti dal Salvio a cura di un certo Kindermann, segnalando inoltre errori e lacune dello stesso Stamma, suggerendo correzioni e varianti e che ripropose il sistema di notazione del Piacenza, era certo un attento lettore di vecchi volumi scacchistici, un serio scrittore, sicura-

mente molto di più di quello che si suole definire come un "semplice amatore".

Riesce difficile pensare che fosse il solo a Bergamo, quasi un secolo prima della certa "ufficialità", fissata al 6 dicembre 1908, a coltivare la passione scacchistica.

Un secolo di silenzio scacchistico in una città, oggi così viva in questa disciplina, in un tempo così fiorente di slanci culturali, sembra inaccettabile.

E' molto probabile che possa essere esistita una attività scacchistica a livello individuale e saltuario ma escludere a priori una sia pur embrionale ma continua pratica degli scacchi per la semplice mancanza di documentazione non è sufficiente.

La strada per cercare tracce della presenza degli scacchi nella Bergamo ottocentesca sembra praticabile.

Fonti abituali per tali indagini vanno ricercate sulle pagine dei giornali locali del tempo, spesso ricche di rubriche culturali, se non addirittura scacchistiche, preziose per originalità di notizie curiose, spesso trascurate dallo storico contemporaneo, più incline per abitudine a cercare informazioni sulle riviste specializzate.

Ecco un compito da assegnare a qualche scacchista bergamasco appassionato in queste ricerche: forse potrà trovare le radici degli scacchi a Bergamo e così attenuare il senso della mia "sconfitta" di fronte a Guido Bellavita.

INFORMAZIONE SCACCHI
AUGURA
BUONE FESTE
A TUTTI I LETTORI

Storia interventi

Dovendo scegliere oggi, vada senza dadi!

Franco Pratesi

Fra tutte le possibili origini ipotizzate per gli scacchi, quelle che hanno avuto il maggior numero di sostenitori sono nell'ordine la provenienza da un *chaturanga* fra quattro giocato con i dadi e quella da un *chaturanga* fra due giocato senza dadi. Avendo già espresso la mia preferenza per il gioco fra due, la scelta se associarvi o meno i dadi potrebbe sembrare già fatta; invece, tale scelta non è affatto automatica, anzi comporta probabilmente la decisione più difficile da prendere in tutto questo contesto.

Tanto per cominciare, varianti di scacchi praticate fra due giocatori con i dadi sono effettivamente esistite, e non solo in India: anche in Europa erano largamente diffuse nel medioevo, tanto da giustificare l'impegno di forti somme di danaro e l'assimilazione ai giochi d'azzardo in diverse disposizioni di legge. Nel medioevo, prima di cominciare una partita a scacchi, una domanda per noi insolita poteva essere: - Questa volta, si gioca con i dadi o senza? Anche tenendo conto di ciò, non si può trascurare la possibilità che gli scacchi siano nati già provvisti di dadi per lo svolgimento della partita.

L'ipotesi che i dadi fossero implicati nel primitivo gioco degli scacchi diventa ancora più degna di attenzione se si assume che la patria di origine degli scacchi sia stata l'India e non la Cina. Proprio per l'India antica è infatti noto che vari giochi di sorte erano molto

amati e praticati, anche (anzi sembrerebbe soprattutto) dalle caste superiori. Nei riferimenti letterari si parla di giochi intelligenti e di dadi in un medesimo contesto, mentre di solito in altre civiltà le due cose sono tenute separate in maniera piuttosto rigorosa, fino alle teorizzazioni poi invalse al riguardo nella filosofia e nel diritto. Anche i principi indiani si dilettavano di questi giochi, intelligenti sì, ma caratterizzati dal rumore dei dadi che rotolano sul piano di gioco. Forse non a caso il gioco nazionale indiano è diventato il *pachisi*, un gioco di percorso, praticato fra quattro contendenti su scacchiera a forma di croce, che prevede l'avanzamento di segnali comandato dal tiro di dadi: sembra tra l'altro che anche questo fosse giocato inizialmente fra due giocatori.

Per un possibile uso dei dadi negli scacchi primitivi, l'indizio più considerevole che conosco è il seguente. Un gioco chiamato *chaturanga* fu giocato per secoli nell'India meridionale; quando in queste regioni giunsero gli scacchi giocati senza dadi si dovette trovare per la nuova variante un altro nome, composto con il termine *buddhi*, gioco intelligente o qualcosa di simile (Murray, p. 61). La cosa si potrebbe facilmente spiegare supponendo un tipo originario di scacchi giocati con i dadi, rimpiazzati poi da una variante senza dadi sviluppata nelle regioni settentrionali (o addirittura in Persia, dato che si hanno antiche testimonianze che effettivamente i Persiani modificarono il gioco, anche se non sappiamo come).

Ammettiamo pure che un tipo di scacchi fra due giocatori con i dadi, attualmente piuttosto trascurato dagli studiosi, sia potuto esistere in tempi antichi. Il problema fondamentale è risalire coerentemente da questo al precedente gioco di *ashtapada*, praticato sulla medesima scacchiera un millennio prima dei primi documenti pervenutici sugli scacchi. Niente ci impedisce di supporre che l'*ashtapada* fosse praticato fra due e non fra quattro giocatori e che fosse un gioco di pedine. Diventa allora plausibile l'ipotesi che gli scacchi siano derivati proprio da una variante di questo genere, giocata sulle scacchiere quadrate di 64 e di 100 case.

A mio modo di vedere, abbiamo d'altra parte una importante indicazione che questi giochi di scacchiera erano abitualmente condotti non solo fra due giocatori ma anche senza dadi. In un famoso elenco dei giochi proibiti ai buddisti, che risale alla metà del I millennio aC, l'*ashtapada* e la *dasapada* sono proibite in quanto tali e subito dopo anche se giocate alla cieca, raffigurando nell'aria le scacchiere corrispondenti. Ammettiamo che fossero giochi fra due con i dadi: il gioco che si fa immaginando la scacchiera (non avendo senso "immaginare" anche il tiro dei dadi) diventa assimilabile ad un qualsiasi gioco di dadi. Ma i giochi di dadi sono di per sé proibiti in un altro apposito articolo.

Una ripetizione del genere si potrebbe capire se fosse presente in un contesto diverso, per esempio se l'*ashtapada* fosse stata giocata con i dadi e permessa, a differenza degli altri giochi di dadi. In tale ipotesi sarebbe stato utile distinguere e proibire il gioco alla cieca: altri-

menti qualsiasi giocatore di dadi sorpreso sul fatto avrebbe sempre potuto sostenere di star effettuando non un gioco di dadi qualsiasi ma proprio una partita di *ashtapada* alla cieca. Essendo invece l'*ashtapada* già proibita di per sé, ed i giochi di dadi lo stesso, sembra più logico supporre che il gioco proibito sia su scacchiera che alla cieca fosse svolto senza dadi.

Una specie di conferma, sia pure indiretta, si ricava dal fatto che praticamente sullo stesso tipo di scacchiera erano giocati senza l'intervento della sorte anche altri giochi diffusi prima degli scacchi, in paesi così lontani come Roma (*ludus latrunculorum*) e la Cina (*weiqi*). E allora anche per il *chaturanga* primitivo, in quanto derivazione da un gioco di pedine molto probabilmente senza dadi, riesco a dare la mia personale preferenza ad una stessa struttura di gioco, in cui cioè si è liberi di muovere i pezzi di volta in volta secondo la propria iniziativa.

Firenze, 27 febbraio 1994

RECENSIONI

La casa Editrice PRISMA ha annunciato tra le sue prossime novità, il libro di Razuvaev-Murakhveri, **RUBINSTEIN Virtuoso della scacchiera**.

Il libro presenta numerosi capolavori di Rubinstein estesamente commentati. Uno specifico capitolo prende in esame il contributo dato da Rubinstein allo sviluppo della teoria delle aperture e dei finali.

Costa Lire 28.000 (offerta prisma 25.200), pp. 224, 183 diagrammi, inserto fotografico, copertina plastificata.

Racconti

L'ultima mossa

di Sergio Corso

La pista che conduceva a Nagchuka, tra le regioni Namru e Lhari del Tibet centrale, era debolmente colorata dal rosso del tramonto, mentre a Nord-Ovest, in lontananza, si intravedevano i laghi Nam-Tso, viola e turchese.

Robert James Fisher aveva lasciato Lhasa subito prima dell'alba, incamminandosi verso gli altopiani, fermamente deciso a raggiungere Nagchuka, la Città della Meditazione, prima di sera.

Tuttavia il tramonto lo aveva colto quando vi erano ancora almeno quattro ore di viaggio.

Trascorrere la notte sugli altopiani, al freddo di un autunno inoltrato, armato soltanto di una piccola tenda monoposto, sembrava ormai una scomoda realtà, quando, alla sua destra, sulla sommità di un rilievo, Robert vide delle mura, appena visibili immerse com'erano in una fitta macchia di alberi bassi e dal grande ombrello rosso.

Raggiuntale in pochi minuti, vide, con stupore misto a sollievo, che le mura erano parte di quello che sembrava un piccolo monastero tibetano, apparentemente in buono stato.

Vi era un grande portone, circolare e color rame, cui Robert si avvicinò, e cominciò a chiamare ad alta voce.

Con sua sorpresa il portone si aprì subito e apparve un piccolo monaco in un saio color bianco e marrone.

"Sono un viandante che chiede riparo per la notte" disse Robert nel suo stentato tibetano.

"Entra pure, avrai cibo e un letto" rispose il monaco in perfetto inglese "e puoi parlare la tua lingua, perchè è qui conosciuta, come tutte le altre lingue del mondo".

Chiedendosi in che posto fosse capitato, Robert accettò volentieri l'invito, e si fece condurre attraverso uno stupendo chiostro, ornato di antiche sculture e ricco di fiori del tardo autunno, giallo e rosso intenso, fino all'edificio più interno.

Li vi erano un certo numero di monaci in posizione di loto, apparentemente in preghiera.

Entrò quindi in uno studio, di piccole dimensioni ma con libri ovunque, ed in fondo una piccola scrivania dietro la quale sedeva una figura umana. Appareva incredibilmente vecchia, completamente calva e il suo volto era attraversato da un gran numero di profondi solchi, ma i suoi occhi erano vividissimi, e ardevano di una fiamma non ancora spenta.

"Infine - disse con un filo di voce- sei giunto, Lha-Bab, il Bodhicitta è ormai alle porte, e con esso la fine delle corde mu. Voglio soltanto dirti: il fine ultimo coincide con l'idea pura, mentre le due parti si fondono in Brahma". E rivolto al monaco disse: *"Portalo dunque alla Camera".*

La chiarezza non è una virtù di questo posto - pensò Robert - ma accettò quelle parole come un enigmatico benvenuto.

Il piccolo monaco lo accompagnò in una piccola stanza spoglia con un letto d'assi e una tavola con del semplice

cibo. *"Di fronte alla tua stanza c'è la Camera. Scegli tu il giusto momento"*, così disse e se ne andò.

Il giusto momento, qualunque cosa sia, sarà non prima di otto ore di sonno, penso Robert, mangiando velocemente qualcosa sdraiato sullo scomodo letto.

Ma il sonno fu agitato, e i sogni furono incubi: le grandi corde mu che, secondo un'antica leggenda tibetana, assicurano la Terra agli Dei primari, si spezzavano l'una dopo l'altra causando incalcolabili disastri.

Si svegliò nel cuore della notte, inquieto e madido di sudore, con un'idea fissa: entrare nella "Camera".

Uscì nel corridoio e ne vide la porta, di comune legno, la aprì e vi entrò.

Al centro vi era un tavolo con sopra una scacchiera quadrata di tipo occidentale animata da antichi pezzi di strane forme e dimensioni - sembravano di legno pietrificato.

Dietro stava seduto, sull'unica sedia, un monaco che fissava immobile la posizione.

Infine, sulla bianca parete di fondo degli incomprensibili grafiti che partivano da sinistra e riempivano la parete fino quasi al suo termine destro. Anzi, adesso che guardava meglio, gli ultimi quattro graffiti erano forse comprensibili.

Sì, dovevano indicare mosse di scacchi, in caratteri cirillici e notazione algebrica.

Sembrava di leggere: ♖:g1, a2, ♙f6, d4.

In quell'istante il vecchio monaco entrò, in piedi ancor più impressionante nella sua magrezza, sussurrando:

"La partita che vedi dura da oltre 6000 anni, e precisamente da quando l'Universo fu creato."

Da allora un monaco è sempre presente alla scacchiera a meditare e riflettere.

Intere generazioni trascorrono senza che nulla si muova. Poi, all'incirca ogni cento anni, il monaco ha l'Idea, esegue la mossa e la trascrive. In principio i pezzi avevano nomi e movimenti diversi, talmente persi nel tempo che neanche io riuscirei più a ricostruire la partita, ma adesso valgono le regole di ciò che tu conosci come gioco degli scacchi occidentali, l'Eletto fra tutti i giochi."

"Ma chi è l'avversario?" chiese esterefatto Fisher.

"La parola avversario - fu la replica - non ha significato, ciò che conta è l'Idea, alternativamente per una parte e per l'altra."

L'Idea segue il tempo della soluzione del problema universale. L'Umanità non è che il solutore prescelto, e ogni sua grande scoperta è segnata da un'idea su questa scacchiera. Delle mosse, poche, che tu hai decifrato, a2 segnò la scoperta della selezione naturale di Darwin, ♖:g1 la scoperta della gravitazione universale di Newton, ♙f6 la scoperta della relatività generale di Einstein, d4 l'unificazione delle forze elettromagnetica e debole, ad opera di Weinberg e Salam."

"Ah, ti contraddici da solo!" - esclamò Robert - se infatti queste scoperte sono vere, esse ci insegnano che il mondo risale a più di 15 miliardi di anni fa, non certo a 6000!"

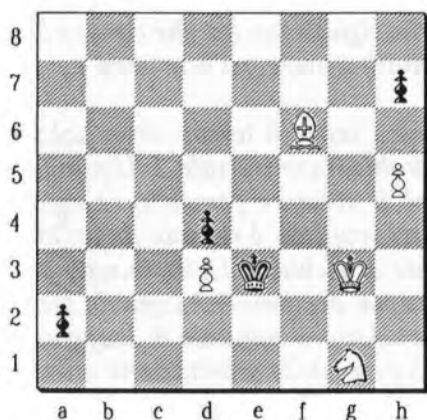
"Così ancora non capisci!" - rispose il vecchio - Il mondo come appare è diverso da come realmente è. Il compito di noi Solutori sta nel risolvere, attraverso le Idee, gli Enigmi che ci vengono posti. Quando l'Universo fu creato, 6000 anni fa, conteneva gli indizi di una ben maggiore antichità, e sono quelli che noi dobbiamo scoprire. Come quando tenti di risolvere un problema di scacchi, e se non sai che un creatore ha disposto i pezzi in tal modo, credi che sia il frutto di una

partita cominciata ben prima!"

"Ma adesso - il tono di voce del monaco si fece più cupo - *tocca a te sedere su quella sedia*".

Chi stava riflettendo si alzò bruscamente e uscì dalla stanza. Robert James Fischer dovette irresistibilmente sedersi, e cominciò a fissare la scacchiera.

Le poche mosse conosciute gli permisero di ricostruire mentalmente la posizione con i noti pezzi degli scacchi, aparendo la seguente situazione.



Probabilmente il Bianco aveva dovuto riprendere un pezzo in g1 con il Cavallo, il Nero ne aveva approfittato per spingere in a2 e poi in d4 per tagliare fuori l'Alfiere bianco.

Robert era già immerso in una profonda riflessione.

Nonostante tutti i discorsi sull'"Idea", la situazione sembrava senza speranza di vittoria. Non si vedono modi per impedire la promozione del pedone a2. Infatti anche

1. ♖e2 a1=♙; 2. ♙:d4+ ♙:d4; 3. ♖:d4 ♙:d4; 4. ♙g4 ♙:d3; 5. ♙g5 ♙e4; 6. ♙h6 ♙f5; 7. ♙:h7 ♙f6;

è soltanto patta.

Il vecchio monaco continuava a fissare Fischer con occhi di fuoco, mentre l'intero Universo sembrava trattenere il

fiato.

Un piccolo, insignificante mutamento elettrico ebbe luogo nel cervello di Robert: alcune sinapsi si chiusero in un modo tutto particolare, e fu così che la Soluzione si rese cosciente.

1. ♖e2 a1=♙;

In un piccolo centro di ricerca a San-selito, in California, fu completata la mappa genica dell'essere umano.

L'Uomo era risolto.

2. ♖c1!!

Stephen Hawking, titolare della cattedra di matematica lucasiana a Oxford, comprese il principio di unificazione delle quattro forze fondamentali della natura.

L'Universo era risolto.

Per quanto incredibile, il Nero è spacciato: la minaccia di ♙g5 matto non si può parare né con

2. ... ♙d2; 3. ♖b3+

né con

2. ... h6; 3. ♙e5

né con

2. ... ♙a5; 3. ♙:d4+!

La Terra cominciò a tremare, sbalzando Robert in terra. Una corda luminosa era apparsa sulla testa del monaco e come una spada di luce saliva fino al cielo. Lentamente, inesorabilmente, in pochi secondi si assottigliò fino a spezzarsi.

Le corde mu abbandonavano la terra.

Il vecchio, in estasi, ebbe solo il tempo di dire: "*Robert James, guarda il cielo!*"

Fuori, attraverso il tetto ormai sbrecchiato, Robert poté vedere un'ultima volta le stelle, che roteavano vorticosamente, creando nuove sconosciute costellazioni nella volta celeste.

James era stato un grande giocatore di scacchi: capì subito che il Giocatore stava rimettendo i Pezzi a posto per un'altra Partita.

Tornei

Vince la Svizzera per 11 a 7 nell'amichevole con l'Italia.

5^a edizione dell'Open Ticino

Valdo Eynard

Nella prestigiosa sede del Palapenz di Chiasso, dal 3 al 6 novembre, si è svolta la 5a edizione del torneo Internazionale di Scacchi "Ticino", manifestazione impreciosita dalla concomitanza con l'incontro amichevole su tre scacchiere tra Svizzera ed Italia che si sono affrontate su 6 incontri.

La squadra della selezione italiana era costituita dai M.I. Bruno Belotti e Renzo Mantovani e dal giovane Alex Everett, quella svizzera poteva contare sul M.I. Landerbergue, sul M.F. Almada e sul giovane Patuzzo. Due squadre sulla carta di forza quasi equivalente, mentre sulla scacchiera, invece, netto è stato il successo degli svizzeri con il punteggio finale di 11 a 7.

Il solito grande successo di partecipazione nell'Open internazionale "Ticino" con 241 giocatori tra cui 6 grandi maestri, 9 maestri internazionali, complessivamente 64 giocatori con Elo superiore a 2100, ed una sparuta, ma qualificata rappresentanza femminile.

Ha vinto Nikolai Legki (Ucraina) davanti all'italiano Drei, a Mariotti, presidente della F.S.I. e ai grandi maestri Naumkin (Russia), Gallagher (Inghilterra) e Sher (Russia) dopo i quali si è sorprendentemente inserito il genovese Bozzo, tutti con 6 punti. Il grande favorito del torneo, il G.M. croato Cvitan, sconfitto dal bravo maestro ravennate Drei e inchiodato sul pareggio all'ulti-

mo turno dal giovane ungherese Gyimesi si è classificato con punti 5,5 soltanto dodicesimo.

Alla premiazione si è appresa la notizia che questa potrebbe essere l'ultima edizione dell'atteso torneo autunnale diventato ormai, prima con Mendrisio ed ora con Chiasso, un punto di riferimento sicuro per quanti aspirano ad un bagno scacchistico internazionale con la rinomata organizzazione svizzera. L'augurio che Informazione Scacchi fa al bravo Sergio Cavadini è naturalmente che sappia superare le attuali difficoltà e trovare i giusti appoggi per poter proseguire la sua opera meritoria.

Perissinotto - Mariotti *Siciliana*

1. e4 c5; 2. c3 ♖f6; 3. e5 ♗d5; 4. d4 c:d4; 5. ♗f3 ♗c6; 6. ♖c4 ♗b6; 7. ♖b3 d5; 8. e:d6 ♗:d6; 9. 0-0 g6; 10. ♗g5 ♗d8; 11. ♗f3 ♗f6; 12. ♗:f6 e:f6; 13. ♖e1+ ♗e6; 14. ♗:e6 ♖:e6; 15. ♖:e6 f:e6; 16. ♖:e6+ ♗f7; 17. ♖e4 ♖c5; 18. c:d4 ♖he8!;

Il Nero approfitta del vantaggio di sviluppo.

19. ♗d2 ♖:e4; 20. ♗:e4 ♖:d4; 21. ♖f4 g5; 22. ♖g3 ♖:b2; 23. ♖b1 ♗c4; 24. ♗d6+ ♗:d6; 25. ♖:b2 ♖d8; 26. ♖:d6 ♖:d6; 27. ♖:b7+ ♗g6; 28. ♗f1 ♖a6; 29. ♖b2 h5; 30. ♖e2 ♗f5; 31. h3 h4; 32. ♖b2 ♖a4; 33. ♖e2 ♗f4; 34. ♗d3 f5; 35. ♖e2 g4; 36. h:g4 f:g4; 37. ♗c3 h3; 38. g:h3 g:h3; 39. ♗b3 ♖e4; 40. ♖d2 h2; 0-1

Capece - Ruzza
Inglese

1. c4 c5; 2. ♖c3 ♖c6; 3. g3 g6; 4. ♙g2 ♙g7; 5. d3 d6; 6. ♖f3 ♖f6; 7. ♙g5 h6; 8. ♙d2 0-0; 9. ♖c1 ♗h7; 10. h4 ♖h5; 11. ♖d5 e5; 12. ♖g1 ♙e6; 13. ♙f3 ♖f6; 14. ♖:f6 + ♖:f6??; 15. ♙g5 ♖:g5; 1-0

Mariotti - Terreaux
Donna

1. d4 c5; 2. e3 e6; 3. ♖f3 ♖f6; 4. ♙d3 b6; 5. ♖bd2 ♙b7; 6. ♖e2 ♖c6; 7. c3 ♙e7; 8. a3 0-0; 9. e4 c:d4; 10. c:d4 d6; 11. 0-0 ♙c8; 12. b3 ♙c7; 13. ♙b2 ♖b8; 14. ♙fc1 ♖bd7; 15. ♙b5 ♙:c1 +; 16. ♙:c1 ♖b8; 17. ♙c2 a6; 18. ♙d3 b5; 19. b4 ♖bd7; 20. ♖b3 ♖a8; 21. ♖fd2 ♙c8; 22. ♖a5 ♙:c2; 23. ♙:c2 ♙c8; 24. ♖d3 e5; 25. d:e5 ♖:e5; 26. ♙:e5 d:e5; 27. ♖f3 ♖d7; 28. ♙b3 ♖b8; 29. ♖d5 1-0

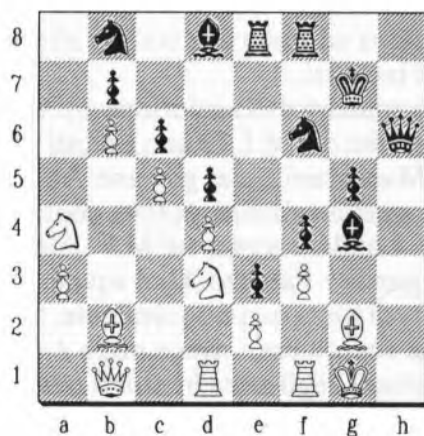
Ecco l'importante vittoria di Drei contro il favorito del torneo.

Drei - Cvitan
Siciliana

1. e4 c5; 2. f4 g6; 3. ♖f3 ♙g7; 4. d4 c:d4; 5. ♖:d4 ♖c6; 6. ♖b3 d6; 7. ♖c3 ♖f6; 8. ♙e2 0-0; 9. ♙e3 b6; 10. 0-0 ♙b7; 11. ♙f3 ♖d7; 12. ♖d2 ♖a5; 13. ♖:a5 b:a5; 14. ♙ad1 ♖b6; 15. b3 a4; 16. ♙d4 ♙:d4 +; 17. ♖:d4 ♙c8; 18. ♙c1 e5; 19. ♖b4 a:b3; 20. c:b3 e:f4; 21. ♖b5 ♙a6; 22. ♖:d6! ♖e7; 23. ♙fd1 ♙:c1; 24. ♙:c1 ♙d8; 25. ♖a3 ♙b7; 26. ♖c4 ♖a3; 27. ♖:a3 ♙d2; 28. ♙c7 ♙:a2; 29. ♖b5 ♙a6; 30. ♙:a7 ♙a1 +; 31. ♙f2 ♙a2 +; 32. ♙e1 ♙a1 +; 33. ♙d2 ♙g7; 34. ♖c7 ♙a2 +; 35. ♙c3 1-0

Erdelyi - Legki
Reti

1. ♖f3 d5; 2. c4 e6; 3. g3 ♖f6; 4. ♙g2 c6; 5. b3 a5; 6. ♖a3 ♖bd7; 7. ♙b2 ♙d6; 8. 0-0 ♖e7; 9. ♖c1 0-0; 10. d3 ♖c5; 11. ♖c2 ♙d7; 12. ♖g5 h6; 13. ♖h4 ♙fc8; 14. ♙ad1 ♖h7; 15. ♖d4 f6; 16. ♖c3 ♖a6; 17. a3 e5; 18. d4 e4; 19. ♖d2 f5; 20. c5 ♙c7; 21. f3 ♖f6; 22. b4 ♙f8; 23. ♖b3 a4!; 24. ♖a2 e3!; 25. ♖b1 f4; 26. g4 ♙ae8; 27. ♖c3 g5; 28. ♖e1 h5; 29. h3 ♖h7; 30. b5 ♖b8; 31. b6 ♙d8; 32. ♖:a4 ♖h6; 33. ♖b1 ♙g7; 34. ♖d3 h:g4; 35. h:g4 ♙:g4!!;



36. f:g4 ♙h8; 37. ♙f3 ♖h2 +; 38. ♙f1 ♙h4; 39. ♖e5 ♖e4; 40. ♖c3 ♙eh8; 41. ♖:e4 ♖h1 + !!; 0-1

Mariotti - Legki
Ortodossa

1. d4 d5; 2. c4 e6; 3. ♖c3 ♖f6; 4. c:d5 e:d5; 5. ♙g5 ♖bd7; 6. e3 h6; 7. ♙h4 c6; 8. ♙d3 ♙e7; 9. ♖c2 0-0; 10. ♖ge2 ♙e8; 11. f3 c5; 12. ♙f2 c:d4; 13. e:d4 ♖b8; 14. 0-0 ♖c6; 15. a3 ♙d6; 16. h3 ♖h5; 17. ♖d2 ♙c7; 18. ♙fe1 ♙e6; 19. f4 f5; 20. ♙c2 a6; 21. ♖e3 ♖d6; 22. ♙b3 ♖f6; 23. ♙ad1 ♙ad8; 24. ♖d2 ♖e4; 25. ♖:e4 f:e4;

26. ♖e3 ♖a5; 27. ♘c3 ♘e7; 28. g4 ♘g6;
29. ♖f2

29. f5? ♘h4;

29. ... ♖c7; 30. ♙f1

30. f5? ♘h4; 31. ♖:h4 ♖h2+; 32. ♘f1
♖h1+; 33. ♘e2 ♖f3+; 34. ♘d2 ♖g3;
35. ♖h5 ♖f7;

30. ... ♙f8; 31. f5 ♖:f5; 32. g:f5 ♙:f5;
33. ♘:e4!

33. ♖g2 ♘h4;

33. ... ♙:f2; 34. ♘:d6 ♙:f1+; 35. ♙:f1
♙:d6; 36. ♖f4 ♘:f4; 37. ♙:f4 g6; 38. ♖c2
♘g7; 39. b4 ♙c6; Patta

Incontro: Svizzera-Italia

Belotti - Landenbergue
Siciliana

1. e4 c5; 2. ♘f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♘:d4
♘f6; 5. ♘c3 a6; 6. ♖e3 e5; 7. ♘b3 ♖e6;
8. ♖d2 ♖e7; 9. f3 0-0; 10. g4 d5; 11. ♖c5
d4; 12. ♘e2 ♘c6; 13. ♘g3 ♙c8; 14. ♖d3
♘d7; 15. ♖:e7 ♖:e7; 16. ♘f5 ♖:f5; 17.
g:f5 ♖h4+; 18. ♘e2 ♘f6!;

Avviandosi verso f4 per minacciare il
♘.

19. ♙ag1 ♘h5; 20. ♙g4 ♖h3; 21. ♘f2
♘f4; 22. ♖f1 ♖h6; 23. h4

La posizione del Bianco sembra tene-
re.

23. ... a5!; 24. ♘e1 ♘b4; 25. ♘a1

Mostruosa ma necessaria.

25. ... ♖c6; 26. ♙h2 ♖b6; 27. a3 ♘c6;
28. ♖c1 a4; 29. h5 ♘a5; 30. f6 ♖:f6; 31.
♖d2 ♘c4;

Il Bianco preferisce abbandonare,

Mantovani R. - Almada E.
Nimzoindiana

1. d4 ♘f6; 2. ♘f3 e6; 3. ♖g5 ♖e7; 4. c4
h6; 5. ♖:f6 ♖:f6; 6. ♘c3 d6; 7. g3 c5; 8.

♖d2 ♘c6; 9. d5 ♘d4; 10. ♖g2 ♘:f3+;
11. ♖:f3 ♖:c3; 12. ♖:c3 e5; 13. e4 a6; 14.
h3 b5; 15. ♖g4 ♖:g4; 16. h:g4 ♖g5; 17.
f3 b:c4; 18. ♙h5 ♖f6; 19. 0-0-0 ♘d7; 20.
f4 e:f4; 21. e5! d:e5; 22. ♙f5 ♖g6; 23.
♖:e5 ♙he8; 24. ♖:f4 ♘e7; 25. d6+ ♘f8;
26. d7 ♙ed8; 27. ♙d6 f6; 28. ♙:f6+
g:f6; 29. ♙:f6+ ♘g7; 30. ♙:g6+ ♘:g6;
31. ♖f5+ ♘g7; 32. ♖e6 c3; 33. b:c3
♙f8; 34. ♖e7+ ♘g6; 35. ♖:c5 ♙ad8;
36. ♖e7 1-0

Belotti B. - Almada E.
Gambetto di Re

1. e4 e5; 2. f4 d5; 3. e:d5 e4; 4. d3 ♘f6;
5. d:e4 ♘:e4; 6. ♘f3 ♖c5; 7. ♖e2 ♖e7;
8. ♘c3 ♘:c3; 9. ♖:e7+ ♘:e7; 10. b:c3
♙e8; 11. c4 ♘f8+; 12. ♘d1 ♖g4; 13.
♖d3 ♖:f3+; 14. g:f3 ♘d7; 15. ♙b1 b6;
16. ♖f5 ♙e7; 17. ♙b3 ♙ae8; 18. ♖:d7
♙:d7; 19. ♙e1 ♙d6;

Patta

Everet A. - Patuzzo F.
Aliechin

1. e4 ♘f6; 2. e5 ♘d5; 3. ♘f3 d6; 4. d4
d:e5; 5. d:e5 ♖g4; 6. ♖c4 e6; 7. ♘c3
♖b4; 8. ♖:d5 ♖:d5; 9. ♖:d5 e:d5; 10.
♖d2 ♖:f3; 11. g:f3 c6; 12. 0-0-0 ♘d7; 13.
♙hg1 g6; 14. ♙de1 0-0-0; 15. ♙g4 ♖a5;
16. ♘b1 ♖c7; 17. f4 f5; 18. ♙g3 ♘c5; 19.
f3 ♘e6; 20. h4 ♖b6; 21. ♙h1 ♘g7; 22.
♘c3 ♘d7; 23. ♙g2 ♘e6; 24. ♘e2 ♙hg8;
25. ♘g3 h5; 26. ♘f1 ♘f7; 27. ♙e2 ♘e6;
28. c3 c5; 29. ♘g3 ♙c8; 30. ♙f1 ♖d8; 31.
♙h2 ♖e7; 32. ♘b1 ♙gd8; 33. ♘e2 ♖c6;
34. ♙d1 b5; 35. ♖e3 a6; 36. ♙hh1 a5; 37.
♙d2 ♙c7; 38. a3 ♙cd7; 39. ♖f2 d4; 40.
c:d4 c:d4; 41. ♖g3 ♖c5; 42. ♘c1 ♖b6;
43. ♘d3 ♙c8; 44. ♙c1 ♙c4; 45. ♖f2
♙dc7;

Patta.

Tornei

Successo organizzativo e di partecipanti al:

7° Week End Corsicoscacchi

Walter Ravagnati

Anche quest'anno la competizione autunnale del Circolo Scacchi Corsico (che ha già in calendario un torneo "Open Nazionale" per il prossimo week-end del 1° maggio) ha avuto un ottimo successo numerico e qualitativo, avendo visto al via ben 114 partecipanti.

Il particolare calendario su due week end e con numero di turni ridotto (oltre che le buone relazioni costruite nel corso degli anni) hanno consentito di organizzare un torneo Open FIDE all'italiana di buon livello, (oltre 2200 Elo medio con 8 partecipanti), fatto che dimostra che anche al livello superiore dei giocatori italiani esistono dei veri appassionati che giocano soprattutto per il gusto di giocare a scacchi.

Il combattuto torneo FIDE (nessun imbattuto) è stato vinto con 5 su 7 da Walter Cazzaniga su Luca Contini, che dovrebbe avere ottenuto qui la sua promozione a Maestro FIDE; norma da Maestro per Valerio Di Fonzo; fra i partecipanti l'ex campione italiano Guido Cappello, giocatore sempre temibile e soprattutto persona squisita e vero maestro per tutti gli scacchisti per spirito ed amore per il gioco.

Vittoria alla grande per Marco Sbarra (norma magistrale anche per lui) su Podini (promosso Candidato) e Mazzini nell'Open A. Vittorie poi per Tramalloni sul forte tredicenne Dorighet nell'Open B e di Pennati su Olivieri nell'Open C.

OPEN FIDE

	Giocatore	Punti
1	Cazzaniga Walter	5
2	Contini Luca	4,5
3	Valenti Giuseppe	4
4	Cappello Guido	3,5
5	Caruso Daniele	3
6	Braunberger Federico	3
7	Marzano Carlo	2,5
8	Di Fonzo Valerio	2,5

OPEN A

	Giocatore	Punti
1	Sbarra Marco	5,5
2	Podini Francesco	4
3	Mazzini Antonio	4
4	Pepe Mario	4
5	Chiodi Mariano	4
6	Piotti Andrea	3,5

OPEN B

	Giocatore	Punti
1	Tramalloni Luca	4,5
2	Dorighet Claudio	4,5
3	Bisignano Giuseppe	4,5
4	Marchioro Luigi	4,5
5	Varinelli Sara	4
6	Camarota Vittorio	4
7	Negrini Matteo	4

OPEN C

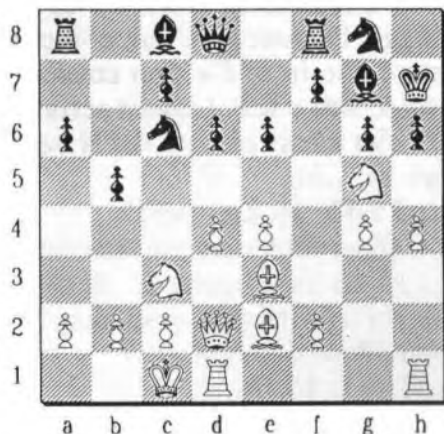
	Giocatore	Punti
1	Pennati Roberto	5
2	Olivieri Claudio	5
3	Al Mamun Abdull	5

Marzano C. - Cazzaniga

1. d4 ♖f6; 2. ♖f3 g6; 3. c4 ♙g7; 4. ♖c3 0-0; 5. e4 d6; 6. ♙e2 e5; 7. d5 ♖bd7; 8. ♙g5 h6; 9. ♙h4 a5; 10. ♖d2 ♖c5; 11. 0-0 ♙d7; 12. b3 g5; 13. ♙g3 ♖h7; 14. a3 f5; 15. f3 ♙e8; 16. b4 a:b4; 17. a:b4 ♖a4; 18. ♖:a4 ♙:a4; 19. ♙b1 ♙d7; 20. ♙b3 ♙g6; 21. c5 ♙h8; 22. ♙:a8 ♙:a8; 23. ♙c1 f4; 24. ♙f2 g4; 25. f:g4 ♙:g4; 26. ♙:g4 ♙:g4; 27. c:d6 c:d6; 28. ♙f3 ♙d7; 29. ♙c3 ♖f6; 30. h3 ♙b5; 31. ♙h4 ♙e2; 32. ♙e1 ♙h5; 33. ♙:f6 ♙:f6; 34. ♙f3 ♙h4; 35. ♙c1 ♙d8; 36. ♖c4 ♙c8; 37. ♙e2 b5; 38. ♙g4 ♙:g4; 39. h:g4 ♙:c4; 0-1

Valenti G. - Marzano C.

1. e4 ♖c6; 2. ♖c3 g6; 3. d4 ♙g7; 4. ♖f3 d6; 5. h3 ♖f6; 6. ♙g5 h6; 7. ♙e3 0-0; 8. ♙d2 ♖h7; 9. 0-0-0 a6; 10. g4 ♖g8; 11. ♙e2 b5; 12. h4 e6; 13. ♖g5 +!



13. ... ♖h8; 14. h5 ♖a5; 15. b3 c5; 16. h:g6 f:g6; 17. ♖f3 c4; 18. ♙:h6 ♖:h6; 19. ♙:h6 + ♖g8; 20. ♙:g6 b4; 21. ♙h6 ♙a7; 22. ♙h1 b:c3; 23. ♙h7 + ♖f7; 24. ♙:g7 + ♖e8; 25. ♙:a7 1-0

Di Fonzo - Caruso D.

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

♙e7; 5. e5 ♖fd7; 6. ♙:e7 ♙:e7; 7. f4 a6; 8. ♖f3 c5; 9. d:c5 ♖c6; 10. ♙d3 ♖:c5; 11. a3 b5; 12. b4 ♖:d3 +; 13. c:d3 0-0; 14. ♙d2 f6; 15. 0-0 ♙d7; 16. ♙ae1 f5; 17. ♖e2 a5; 18. ♖ed4 ♖:d4; 19. ♖:d4 a:b4; 20. a:b4 ♙a4; 21. ♖c2 ♙c8; 22. ♙a1 ♙e8; 23. ♙:a4 b:a4; 24. ♙a1 ♙c7; 25. ♙a2 ♙c3; 26. ♙:c3 ♙:c3; 27. d4 ♙b3; 28. ♙a3 ♙b5; 29. ♙:b3? a:b3; 30. ♖a3 b2; 31. ♖f2 ♖f7; 32. ♖e3 ♙f1; 33. ♖d2 ♙:g2; 34. ♖c2 g5; 35. f:g5 f4; 36. ♖:b2 f3; 37. ♖c2 f2; 38. ♖e3 f1 = ♙; 39. ♖:f1 ♙:f1; 40. h4 ♖g6; 0-1

Cappello G. - Valenti G.

Siciliana

1. e4 c5; 2. ♖f3 e6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 a6; 5. ♙d3 ♙c7; 6. 0-0 ♖f6; 7. ♖d2 ♙d6; 8. ♖4f3 b5; 9. a4 ♙b7; 10. ♙e2 ♖g4; 11. h3 h5; 12. c3 b:a4; 13. ♖c4 ♙h2 +; 14. ♖h1 ♖c6; 15. g3 ♖:f2 +; 16. ♖:h2 ♖:d3; 17. ♙:d3 d5; 18. e:d5 e:d5; 19. ♙e3 + ♖f8; 20. ♙c5 + ♙e7; 21. ♖d6 ♖g8; 22. ♙g5 ♙d7; 23. ♙ae1 1-0

Di Fonzo V. - Braunberger F.

Francese

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♖c3 ♙b4; 4. e5 c5; 5. a3 ♙:c3 +; 6. b:c3 ♖e7; 7. a4 ♖bc6; 8. ♖f3 ♙a5; 9. ♙d2 ♙d7; 10. ♙b5 c4; 11. ♖g5 h6; 12. ♖h3 0-0-0; 13. 0-0 f5; 14. ♙e2 g5; 15. ♙fb1 f4; 16. ♙e1 ♙df8; 17. ♖f1 ♙hg8; 18. ♙c1 ♙f7; 19. ♙a3 ♖g6; 20. ♙d6 g4; 21. ♖g1 ♖h4; 22. ♙b2 a6; 23. ♙b1 g3!; 24. h:g3 f:g3; 25. f3 ♖:f3!; 26. g:f3 ♙:c3; 27. ♙a3 g2 +; 28. ♖e2 ♖:d4 +; 29. ♖d1 ♖:b5; 30. a:b5 ♙d4 +; 31. ♖e2 c3; 32. ♙:c3 + ♙:c3; 33. b:a6 ♙c4 +; 34. ♖f2 ♙a6; 35. ♙a2 ♙f1 +; 36. ♙:f1 g:f1 = ♙ +; 37. ♖:f1 ♙b5 +; 38. ♖f2 ♙a6; 39. ♙a3 ♖d7; 40. ♖e2 ♙:e2; 41. ♖:e2 ♙g2 +; 0-1

Torneo Magistrale di Dalmine

di Bresciani Nicola

Nel periodo tra settembre e novembre si è svolto a Dalmine un torneo di 9 turni con girone italiano riservato ai giocatori di categoria magistrale.

Al torneo erano invitati i giocatori in attività di categoria Magistrale della bergamasca e alla manifestazione hanno aderito 10 dei tredici aventi diritto.

Il successo qualitativo e quantitativo è da attribuire a Roberto Pirola che è riuscito a mettere a disposizione dei giocatori un'ampia e accogliente sala di gioco e un ricco montepremi offerti dal comune di Dalmine.

Il torneo è stato vinto da Corso per spareggio tecnico con Ceresoli, terzo Bresciani a sua volta seguito da Cossali, Mione, Luchsinger, Carminati, Eynard e Piantoni.

Tra i partecipanti è da segnalare la buona prova di Mione che, in testa, è crollato negli ultimi tre turni e di Cossali, sconfitto per forfait all'ultimo turno.

A fianco del magistrale si è svolto un torneo di categoria nazionale, vinto da Mazzotti (4,5 su 6).

Riportiamo alcune delle partite del magistrale.

Bresciani - Ceresoli

1. e4 c5; 2. ♖f3 e6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 d6; 6. ♖e2 ♖e7; 7. 0-0 0-0; 8. f4 ♖c6; 9. ♖e3 ♖d7; 10. ♖b3 a6; 11. a4 b6; 12. ♖f3 ♖b8; 13. ♖e2 ♖c8;

Durante lo svolgimento della partita ho giudicato tale mossa un errore in quanto in queste posizioni la casa ideale per la ♖ è quella in c7 e ritenevo quindi

più forte il seguito 13. ... ♖b4. Nelle successive analisi casalinghe ho scoperto con stupore che la mossa giocata 13. ... ♖c8; e quella da me pensata come migliore avevano un precedente:

13. ... ♖c8; 14. ♖f2 ♖b4!?!; 15. ♖g3 ♖c6; 16. ♖h1 ♖a8; 17. ♖ad1 ♖d7; 18. e5 ♖:f3; 19. ♖:f3 d:e5; 20. f:e5 ♖c5∞; Fishbcin 2470 - Frias 2515, New York 1990.

13. ... ♖b4!; 14. ♖ad1! ♖c7; 15. g4 d5; 16. e5 ♖e4; 17. ♖:e4 d:e4; 18. ♖:e4 ♖:a4; 19. ♖d4+ Fishbein 2460- Cebalo 2525, Herning 1991.

14. g4!

Penso che si tratti di un'interessante novità teorica che crea grossi problemi al N.

14. ... ♖e8?!;

Sembra passiva. ma è logica in quanto riserva la casa d7 al ♖ mentre in e8 l'♖ protegge l'arrocco. L'unico inconveniente è che in e8 l'♖ non consente le consuete ♖e8 e ♖f8. L'unica seria alternativa alla mossa giocata dal N. sembra essere 14. ... h6.

15. g5 ♖d7; 16. ♖g2 ♖c5?!;

16. ... f6 sarebbe stata più coerente con 14. ... ♖e8 in quanto le debolezze dell'arrocco nero sulle case bianche sono ben difese dall'♖e8.

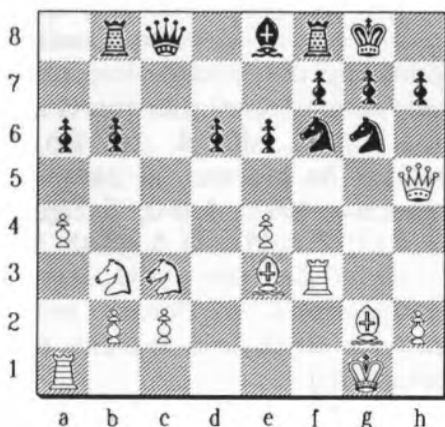
17. f5 ♖e5; 18. f6

Senza aver commesso macroscopici errori la posizione del N. appare disperata.

18. ... ♖d8; 19. ♖h5+ ♖cd7; 20. ♖f4 ♖g6; 21. ♖f3 ♖:f6;

Il N. cerca in qualche modo di difendersi da ♖h3 in quanto a 21. ... h6?; sarebbe seguito 22. f:g7 ♖:g7; 23. ♖:h6+ ♖g8; 24. ♖h3 con matto alla successiva.

22. g:f6 ♖:f6;



23. ♖:f6!

Naturale sacrificio di qualità fatto con lo scopo di guadagnare tempi per l'attacco finale.

23. ... g:f6; 24. ♖f1 b5?;

In posizione persa e con poco tempo è facile sbagliare.

25. ♖f3 ♕g7; 26. ♖h6 +

abbandona. Dopo 26. ... ♕g8; 27. ♖h3 il matto è imparabile.

(Commento di Bresciani Nicola)

Luchsinger - Eynard

1. e4 c6; 2. d4 d5; 3. e:d5 c:d5; 4. c4

Variante Panov, proposta da un teorico sovietico negli anni trenta.

4. ... ♖f6; 5. c5

Una mossa che sembra prematura che ha la dichiarata intenzione di cercare di sfruttare la maggioranza di pedoni ad ovest. Fa parte del bagaglio teorico di Mariotti.

Secondo lo Schwarz (1966) la miglior risposta è 5. ... b6; col possibile seguito 6. b4 a5; 7. ♕b5 + ♕d7; 8. ♖a4 ♖c8!; 9. ♕f4 b:c5; ed il N. sta leggermente meglio. Dubbia invece 5. ... e5; col possibile seguito 6. ♖c3 e:d4; 7. ♖:d4 ♖c6; 8. ♕b5 ♕d7; 9. ♕:c6 ♕:c6;

Secondo lo Speelman (1992) la miglior risposta è 5. ... e5; mentre 5. ...

g6; e 5. ... e6; hanno il demerito di non reagire subito contro il piano del B. Possibile invece 5. ... ♖c6; con l'idea di spingere successivamente in e5.

5. ... g6;

Una continuazione troppo timida, anche se è giusta l'idea di cominciare a puntare sulla debolezza d4

6. ♖c3

andava giocata subito 6. b4

6. ... ♕g7; 7. ♕b5 + ♕d7; 8. a4 0-0;

Meglio subito 8. ... a5; per opporsi al piano del B.

9. ♖ge2 a5;

Finalmente! Però il B. aveva avuto tutto il tempo per spingere con vantaggio in b4

10. ♕g5 ♕c6; 11. ♖d2 ♖a6; 12. ♕:a6

Non si può lasciar sopravvivere questo cavallo

12. ... ♖:a6; 13. ♕h6 ♖d7; 14. f3

Si premunisce contro l'entrata di cavallo in e4

14. ... ♖c8; 15. ♕:g7

Adesso o mai più

15. ... ♕:g7; 16. ♖f4 b6;

solo alla 16a mossa il N. perviene all'attacco dell'avamposto c5, un ritardo che avrebbe dovuto essergli fatale!

17. ♖d3 ♖e6 +;

Non è una buona mossa, il B. avrebbe potuto rispondere con 18. ♕f2 lasciando la regina nei pasticci

18. ♖e2

Dopo questa mossa ho tratto un sospiro di sollievo, il mio scacco aveva soltanto lo scopo di sgomberare la casa d7 per il cavallo.

18. ... ♖:e2 +; 19. ♕:e2 b:c5;

adesso il N. ha un pò di controgio

20. d:c5 d4; 21. ♖b5 e5;

sfruttando, in caso di 22. ♖:e5 l'inchiostatura del re

22. ♖he1 ♖d7; 23. ♖ac1 ♖b8; 24. ♕f1 f6;

e il N. si è sistemato bene

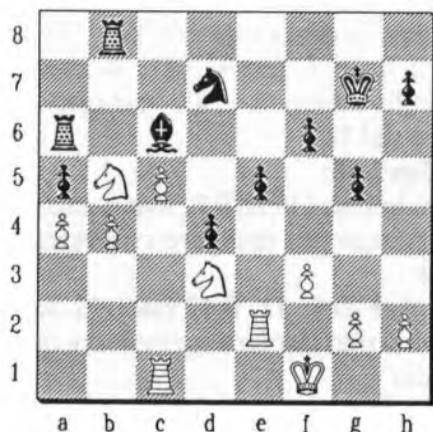
25. ♖e2

Mette troppi pezzi su di una diagonale pericolosa

25. ... g5;

Un'altra mossa di assestamento in attesa del sacrificio di qualità

26. b4



26. ... ♖b5;

Adesso non si può più attendere

27. a:b5 ♗:b5; 28. ♖d2 a:b4;

E' il momento critico della partita. Il N. ha l'attacco contro il cavallo d3 inchiodato, il B. dispone della spinta del pedone "c" entrambi non avevano però più nè il tempo nè la lucidità per una proficua analisi

29. ♗e1 ♗:d3; 30. ♖:d3 ♖c6; 31. ♗d1 ♖:c5; 32. ♖b1 ♗b6;

E in questa posizione il N. che pure aveva coscienza di stare meglio propose la patta 1/2 (Commento di V. Eynard)

Corso S. - Bresciani N.

1. d4 ♗f6; 2. c4 e6; 3. ♗c3 ♗b4; 4. e3 b6; 5. ♗ge2 ♗b7?;

Il giudizio di mossa dubbia è esclusivamente personale. La Nimzo-Indiana giocata dal B. senza l'♗d3 è stata uno dei cavalli di battaglia del giovane Ka-

sparov, le cui partite offrono spunti e idee di notevole interesse. Contro tale sistema, oggi non giocatissimo, sono più usuali i sistemi basati, alla quarta mossa, su 4. ... 0-0, 4. ... d5 o 4. ... c5. Lo stesso Bresciani ha giocato, al campionato Bergamasco 1991; 4. 0-0; 5. ♗ge2, d5; 6. a3, ♗e7; 7. c:d5 e:d5 8. g3 a5; 9. ♗g2 ♗a6; 10. 0-0 ♖e8! con parità, accogliendo il suggerimento di Bareev - note della partita Bronstein-Bareev 683/49 (Roma 1990).

E' un peccato che non esista, a mia conoscenza, una monografia dedicata a questa interessante linea, perciò devo rimandare il lettore interessato ad un duro lavoro analitico sugli Informatori.

Anche la mossa giocata in partita 4. ... b6 è comunque giocata, ma nella maggioranza dei casi è seguita da 5. ... c5 o più spesso da 5. ♗e4 come nella recente Bareev-Sokolov (Madrid 1994):

5. ... ♗e4; 6. ♗d2 ♗:d2; 7. ♗:d2 ♗b7; (come nella nostra partita, ma il N. ha la coppia degli alfieri) 8. d5 ♗a6!; 9. g3 ♗c5; 10. ♗g2 ♗a6!?!; 11. ♖d1 ♗:c4 con partita divertente e complicata che Sokolov finì per vincere (514/60). Ma anche 5. ... ♗b7 è già stata giocata - nihil sub sole nai! - tuttavia ho trovato solo Hort-Stoica, Budapest 91 (574/51) a cui ci riferiremo per le prossime mosse.

6. a3 ♗e7; 7. d5 0-0; 8. ♗g3 d6!; 9. e4

Qui Hort scelse di giocare 9. ♗e2 seguita da 0-0, f4 e ♗f3, per esercitare pressione sull'ala di donna, ma non ricavò più della parità in apertura.

9. ... ♗bd7; 10. ♗e2 ♖e8!?!; 11. 0-0 a6; 12. ♗e3 ♖c8; 13. ♖c1 c6;

Questa è la posizione critica per un giudizio sulla linea. La scelta è tra le posizioni derivanti da 14. d:c6 e quelle da 14. d:e6. La prima possibilità porta, dopo 14. ... ♗:c6; 15. b4 ♗f8; a posizioni siciliane in cui il N. cercherà la rottu-

ra in d5, anche sacrificando, mentre il B. ha l'usuale ♖d4 in g3, relativamente fuori gioco. La presa d:e6 sembra invece eliminare la dinamicità potenziale della posizione nera, e punta ad evidenziare la debolezza delle case bianche e6, f7 dell'ala di RN. E' difficile dimostrare la correttezza della linea scelta.

14. d:e6 f:e6; 15. f4 ♙f8; 16. ♙f3 b5; 17. c:b5 c:b5;

Se 17. ... a:b5; 18. ♙h1! minacciando 19. e5 d:e5; 20. ♖:b5 con superiorità. Senza ♙h1 ciò non è possibile per la presa in f4 e il successivo scacco in b6.

18. ♙h1! ♖b6; 19. ♙:b6

19. ♙e2 ♖c4; 20. ♙g1 d5!; e il N. reagisce.

19. ... ♙:b6; 20. e5?!

Forse è meglio giocare più quietamente 20. ♙e2, che non mi piaceva per 20. ... e5; cui però si risponde con 21. ♙g4!

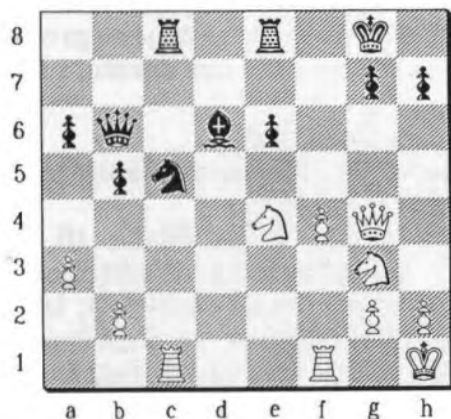
20. ... ♙:f3?!

Meglio 20. ... d:e5; 21. f:e5 ♙cd8; 22. ♙e2 ♖d5; 23. ♖:d5 ♙:d5; 24. ♙e4 con leggero vantaggio al B.

21. ♙:f3! ♖d7; 22. e:d6 ♙:d6; 23. ♖ce4

Il B. sta meglio (pezzi attivi e due isole di ♖ contro 3) ma il N. può resistere liberandosi della scomoda -si vedrà- ♙c8 con 23. ... ♙:c1; 24. ♙:c1 ♖c5;

23. ... ♖c5?; 24. ♙g4!



E' evidente la debolezza sulle case bianche. Non si può 24. ... ♖:e4; 25. ♙:c8 ♙:c8; 26. ♙:e6 + nè 24. ... ♙f8; 25. b4!

24. ... ♙h8; 25. ♖g5!

Venti di guerra sul ♙N!

25. ... ♙b7;

Perde subito. Ma anche 25. ... ♖d3; 26. ♙:c8 ♙:c8; 27. ♙:e6; 25. ... ♙f8; 26. ♙h4 h6; 27. ♖f7 + ♙h7; 28. ♖e5; 25. ... g6; 26. b4 portano alla sconfitta.

26. b4! h6;

Se 26. ... ♖d3; 27. ♙:c8 ♙:c8; 28. ♙:e6 + -

27. b:c5 ♙:c5; 28. ♙:c5 + - ♙:c5; 29. f5 e5; 30. f6 ♙:a3; 31. f7

Il N. abbandona. Segue 31. ... ♙f8; 32. ♙f5 h:g5; 33. ♙h3#

(Commento di Corso Sergio)

Ceresoli L. - Luchsinger E.

1. e4 e5; 2. ♙c4 ♖f6; 3. d3 c6; 4. ♖f3 d5; 5. ♙b3 ♙d6; 6. ♖c3 d4; 7. ♖e2 c5; 8. ♖g5 0-0; 9. ♖g3 h6; 10. ♖f3 ♖c6; 11. ♖h4 ♖e7; 12. h3 g5; 13. ♖hf5 ♙:f5; 14. e:f5 b5; 15. h4 g4; 16. ♙:h6 e4; 17. ♖:e4 ♖:f5; 18. ♙g5 ♙e8; 19. 0-0 ♙e7; 20. ♙:f6 ♙:f6; 21. ♙:g4 + ♖g7; 22. h5 ♙f8; 23. h6 ♖e6; 24. h7 ♙g7; 25. ♙h5 ♖e7; 26. ♙:e6

1-0

Mione D. - Carminati L.

1. e4 d6; 2. ♖f3 ♖f6; 3. c3 g6; 4. g3 ♙g7; 5. ♙g2 0-0; 6. ♙e2 e5; 7. 0-0 ♖bd7; 8. d4 c6; 9. ♖bd2 ♙e8; 10. d:e5 d:e5; 11. a4 ♙c7; 12. a5 ♖f8; 13. ♖c4 ♙g4; 14. h3 ♙:f3; 15. ♙:f3 b5; 16. a:b6 a:b6; 17. ♙e3 ♖6d7; 18. ♙ad1 b5; 19. ♖d6 ♙ad8; 20. c4 ♖f6; 21. c5 ♖e6; 22. ♙d3 ♖d7; 23. b4 ♖df8; 24. ♙a1 ♖d4; 25. ♙g2 ♖fe6; 1/2

1^a parte: il gambetto accettato

Il temibile gambetto Blumenfeld

di Dario Mione

Non essendo riuscito a scovare un'apertura che mi consentisse di concludere col titolo "Un fante vale l'equino?" la mia serie di articoli teorici basati sul sacrificio di ♖ nella fase iniziale di gioco, inizierò da questo numero a trattare un altro tipo di sacrificio in apertura, quello di ♘.

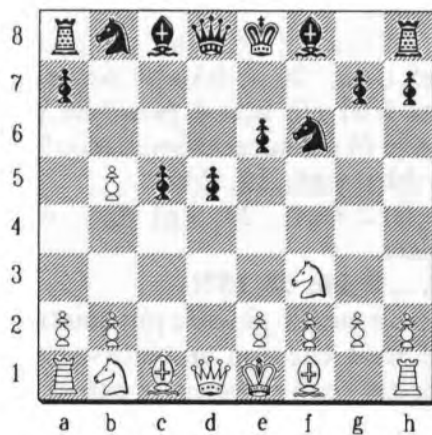
Il compenso che il N. ottiene nel caso in cui il B. accetti tale sacrificio nel gambetto Blumenfeld è lampante; infatti il secondo giocatore può occupare da subito il centro con i propri ♖♖ e ottenere così un fastidioso vantaggio di spazio, come vedremo negli esempi presentati. La teoria consiglia di rifiutare il gentile omaggio con 5. ♔g5, a lungo considerata la virtuale confutazione di questo gambetto, ma contro la quale, di recente, sono state trovate soddisfacenti risorse di controgio per il N. che analizzeremo in dettaglio la prossima volta. Non possiamo che iniziare a presentare il Blumenfeld dalla partita grazie alla cui risonanza questo gambetto acquisì celebrità nel mondo scacchistico: la Tarrash-Alekhine, giocata a Pístyan nel 1922, che venne insignita di un meritato premio di bellezza e rappresenta un chiaro esempio del compenso che il N. ottiene in cambio del ♖ sacrificato.

1. d4 ♘f6; 2. ♘f3 e6; 3. c4 c5; 4. d5 b5;

Un gambetto ideato dal celebre maestro russo B.Blumenfeld, con il quale il N. cede un ♖ in cambio di un formidabile

centro (A.Kotov, *Alekhine*, ed. Prisma.)

5. d:e6 f:e6; 6. c:b5 d5;



Il N. ha un centro di ♖♗ minaccioso e inattaccabile, dispone inoltre della colonna f' aperta e di buone diagonali (a8-h1 e b8-h2) per i suoi ♘♙ (A. Kotov, op. cit.)

7. e3

Le alternative verranno prese in considerazione nella prossima partita. Con il tratto del testo il B. intende completare velocemente lo sviluppo, ma la passività del suo gioco non pone problemi al N. e gli concede una duratura iniziativa.

7. ... ♖d6; 8. ♗c3

Anche altre mosse non danno problemi al N.

a) 8. b3 0-0; 9. ♖b2 ♗bd7; 10. ♗bd2 ♜e7; 11. ♖d3 e5; 12. e4 c4!(liberando la casa c5 per il ♗); 13. b:c4 ♗c5; 14. ♜e2 d:e4; 15. ♗:e4 ♗f:e4; 16. ♖:e4 ♗:e4; 17. ♜:e4 ♖b7; 18. ♜e2 e4; 19. ♗d2 ♖c5; 20. ♜f1 (se 20. 0-0 e3!;) 20. ... a6!; 21. 0-0-0

a:b5; con chiara iniziativa del N. (Larsson-Smagar, corr. 1980/83);

b) 8. ♖bd2 0-0; 9. ♕e2 ♗b7; 10. 0-0 ♗e7; 11. ♗c2 ♖bd7; 12. e4 ♖:e4; 13. ♖:e4 d:e4; 14. ♖g5 ♖f6; 15. ♖h3 ♖d5; 16. f3 e3; 17. ♗c4 ♖ae8; 18. b3 ♖f6; 19. ♗b2 ♖h6; 20. ♖fe1 ♗c7; 21. ♖f1 ♖f8; con una forte pressione dei pezzi N. contro l'ormai "scombussolato" arrocco corto del B. (Sahovic-Barlow, Urnjacka Banja 1981).

8. ... 0-0; 9. ♕e2

La possibilità 9. e4 verrà presa in considerazione con la prossima partita.

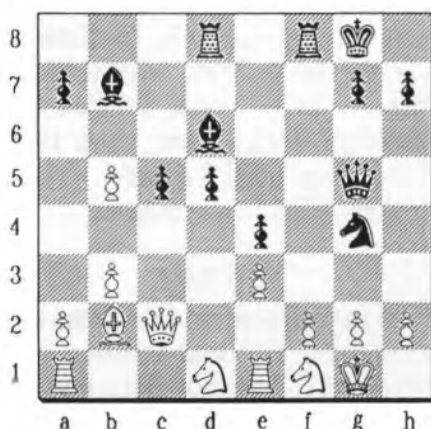
9. ... ♗b7; 10. b3 ♖bd7; 11. ♗b2 ♗e7; 12. 0-0 ♖ad8;

Dopo aver mobilitato tutte le forze il N. si prepara a far avanzare il ♖ 'e' acquisendo spazio e ponendo le basi per l'offensiva contro il ♖ avversario.

13. ♗c2 e5; 14. ♖fe1

La mossa del testo serve a sgomberare la casa f1 per il ♖ sull'ala di Re in modo da difendere saldamente il punto h2, mentre la casa f2 sarà difesa dall'altro ♖ in d1 (A. Kotov)

14. ... e4; 15. ♖d2 ♖e5; 16. ♖d1 ♖fg4; 17. ♗:g4 ♖:g4; 18. ♖f1 ♗g5!;



Se i punti h2 e f2 sono ben difesi, la casa g2 non lo è altrettanto. Ed è contro la casa 'g2' che si scatena l'attacco del N. secon-

do uno schema molto semplice: portare il ♖ in h4, via h6 ed f5. (Kotov)

19. h3

Libera la casa h2 per il ♖ in modo da proteggere il punto g2 con ♖h1 e ♖g1.

19. ... ♖h6; 20. ♖h1 ♖f5; 21. ♖h2 d4!;

Il N. apre la via all'♗ campochiaro. Come se non bastasse il ♖ d4 non si può catturare, poiché dopo 22. e:d4 e3; 23. ♖:e3 ♖:e3; 24. f:e3 ♗g3; il N. vince

22. ♗c1 d3; 23. ♗c4 + ♖h8; 24. ♗b2 ♖g3 + !;

La mossa del K.O. Il ♖ entra nelle file nemiche senza che il B. possa opporre resistenza, dato che 25. f:g3 è improponibile per l'imparabile matto che si prospetta in seguito a 25. ... ♗:g3;

25. ♗g1 ♗d5; 26. ♗a4 ♖e2 +; 27. ♖h1 ♖f7; 28. ♗a6 h5!; 29. b6 ♖g3 +; 30. ♗g1 a:b6; 31. ♗:b6 d2; 32. ♖f1 ♖:f1; 33. ♖:f1 ♗e6!;

La punta della combinazione: il B. non può impedire all'♗ nemico di prendere in h3. Per di più il N. minaccia anche la terribile 34. ... ♖f3!.

Contro 34. ♗c6 Alekhine dà questo seguito 34. ... ♖f3; 35. ♗:e4 ♗d5; 36. ♗a4 ♗:g2 +; 37. ♖:g2 ♖g3 +; 38. ♖h2 ♖g2 +; 39. ♖h1 ♖h2 +; 40. ♗g1 ♖h1#; (Kotov).

34. ♖h1 ♖:h3!; 35. g:h3 ♖f3; 36. ♖g3 h4; 37. ♗f6 ♗:f6; 38. ♖:e4 ♖:h3 +; 0-1

Dove ha sbagliato Tarrasch? Forse ha giocato solo troppo passivamente: ed è proprio quello che bisogna evitare di fare contro il Blumenfeld. Vediamo di seguito un'altra partita in cui il B. sceglie una linea di gioco errata, andando a caccia di materiale senza pensare minimamente alla difesa del proprio ♖.

Kordinski-Kostakiev

Bulgaria 1988

1. d4 ♖f6; 2. ♖f3 e6; 3. c4 c5; 4. d5 b5; 5. d:e6 f:e6; 6. c:b5 d5; 7. e3

Oltre a questa mossa che costituisce una delle continuazioni principali adottati contro il Blumenfeld sono giocabili almeno altri quattro tratti:

A) 7. ♖f4

Il B. vuole impedire all'avversario di controllare la diagonale b8-h2 con l'♙ invitandolo così a cambiare uno dei pezzi più utili per mantenere pressione sull'ala di Re nemica.

7. ... ♙d6;

accettando l'invito senza dispiacimento alcuno: in fondo così si sviluppa un pezzo e ci si prepara velocemente ad arroccare.

8. ♙:d6 ♖:d6; 9. ♖bd2 0-0; 10. g3

Oppure 10. e3 a6!?; 11. b:a6 ♙:a6; 12. ♙e2 ♖c6; 13. 0-0 ♖fb8; 14. b3 e5; 15. e4 d:e4; 16. ♖g5 ♙:e2; 17. ♖:e2 ♖d3; e il N. non può lamentarsi

10. ... a6!; 11. b:a6 ♙:a6; 12. ♙h3

Dopo 12. ♙g2 il N. può continuare con 12. ... ♖c6 e poi, su 13. 0-0, e5

12. ... ♖c6; 13. 0-0 e5;

ed il minaccioso centro di ♙♙ compensa il lieve svantaggio materiale; la partita P.Nikolic-Barlov, Urbas 1982 proseguì con 14. ♖g5 ♙h8!; 15. ♖de4 ♖:e4; 16. ♖:e4 ♖h6; con complicazioni favorevoli al N.

B) 7. ♙g5

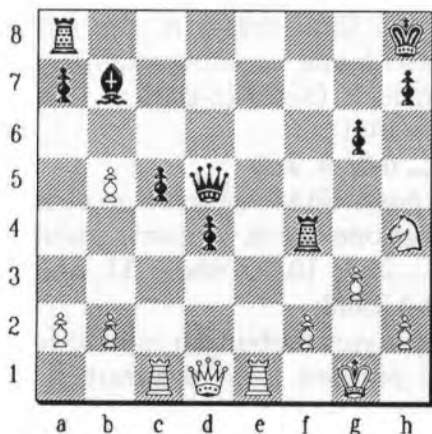
Il B. sviluppa immediatamente l'♙ di donna, prima ancora di spingere in e3, per ostacolare indirettamente lo sviluppo dell'♙ camposcuro del N. nell'ottimale casa d6: difatti ora a 7. ... ♙d6 seguirebbe la fastidiosa 8. e4!

7. ... ♙e7; 8. e3

a 8. ♖bd2 si può replicare con 8. ... 0-0 e dopo 9. g3, a6!? 8. ... ♖bd7; 9. ♖c3 ♙b7; 10. ♙e2 ♖c7; 11. ♖c1 oppure 11. 0-0 0-0; 12. ♖c1 ♖ae8; 13. ♙h4 ♙d6; 14. ♙g3 e5; 15. b4 c4; con gioco complica-

to (Kan-Goldenow, Mosca 1946)

11. ... e5; 12. ♖h4 g6; 13. 0-0 0-0; 14. ♙g4 d4!; 15. ♙e6 + ♖h8; 16. e:d4 e:d4; 17. ♖e1 ♙d6!; 18. ♙:d7 ♖:d7; 19. ♙:f6 + ♖:f6; 20. ♖e4 ♖f4!; 21. ♖:d6 ♖:d6; 22. g3 ♖d5!;



e il B. è in serie difficoltà (Junkic-Fatlibekowa, Budapest 1982)

C) 7. ♖c3 ♙e7;

e non 7. ... ♙d6?; 8. e4! d4; 9. e5±

8. e4 ♙b7; 9. e:d5 Dopo 9. e5 ♖fd7; 10. ♖g5 ♙:g5; 11. ♖h5 + g6; 12. ♖:g5 ♖:g5; 13. ♙:g5

il N. deve giocare 13. ... ♖f7!; anziché 13. ... 0-0?; 14. ♙e7 ♖f5; 15. ♙d6±

9. ... e:d5; 10. ♙e2 0-0; 11. 0-0 ♙h8; 12. ♙g5 ♖bd7; 13. b4! c:b4; 14. ♖a4 ♖e4; (Zaltsman-Barlov, New York 1986)

15. ♙:e7 ♖:e7; 16. ♖d4 a6;

con possibilità per entrambi.

D) 7. g3

Il B. si prepara ad una rocciosa difesa contro gli ♙♙ neri che saranno sviluppati in d6 e b7: il primo infatti non attaccherà più direttamente il punto h2 mentre il secondo vedrà l'antagonista porsi in g2 per contrastargli il dominio sulla grande diagonale h1-a8.

7. ... ♖a5 +; 8. ♖c3! d4; 9. ♖a4 ♖b6;

10. ♖b1 ♕d7; 11. ♖a3 a6; 12. ♖e5!

(Lombardy-Formanek, New York, 1986)

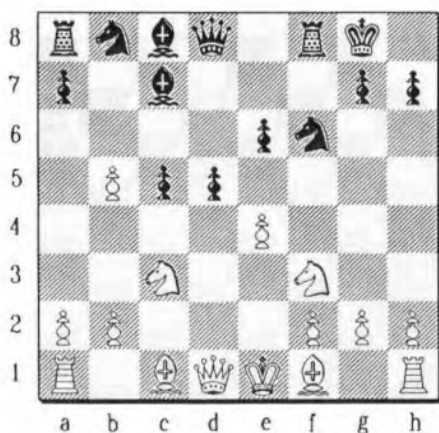
12. ... ♕:b5!?!; 13. ♖:b5 ♖:b5; 14. ♖b3 ♖:b3; 15. a:b3 ♕d6;

seguita da ♕e7 ed il N. può pareggiare completamente il gioco nel finale. Tuttavia invece di 7. ... ♖a5+; il N. può mirare ad un rapido sviluppo di pezzi secondo lo schema ♕d6, ♕b7, ♖bd7 e 0-0 evitando ogni sfavorevole complicazione. Riprendiamo ora la linea principale.

7. ... ♕d6; 8. ♖c3 0-0; 9. e4

Nella Tarrash-Alekhine avevamo visto 9. ♕e2. Troppo passiva è invece l'immediata 9. b3 che dopo 9. ... ♕b7; 10. ♕b2 e5!; 11. ♕e2 e4; 12. ♖g5 ♖d7; 13. ♕g4 d4!; 14. ♕e6 + ♕h8; 15. e:d4 e3!; diede al N. un pericoloso attacco nella Caracci-Maksimovic, Caorle, 1986.

9. ... ♕c7!;



L'ECO (ed. 1978) considera solo 9. ... ♖:e4; (9. ... d4; 10. e5± oppure 9. ... d:e4; 10. ♖g5±) 10. ♖:e4 d:e4; 11. ♖g5±. Questa mossa è chiaramente un notevole miglioramento rispetto alle citate linee.

10. ♕g5

Dopo 10. e5 ♖g4!; il ♖e5 diventa bersaglio dei pezzi neri.

10. ... ♖e8!; 11. ♕:f6±

Da considerare 11. e:d5 e:d5+; 12. ♕e2

11. ... ♖:f6; 12. ♖:d5?

Una mossa troppo ottimista. Col ♕ ancora al centro e molti pezzi non sviluppati il B. avrebbe fatto meglio a giocare 12. ♕e2.

12. ... e:d5; 13. ♖:d5 + ♕e6!; 14. ♖:a8 ♕a5+;

Il B. avrà pure qualità e 3 ♖ di vantaggio, ma a scacchi l'obiettivo fondamentale è anzitutto quello di mattare il ♕ avversario.

15. ♖d2

Dopo 15. ♕e2 ♖:b5+; 16. ♕e3 ♖:b2; il B. si sarebbe trovato comunque in una situazione precaria.

15. ... ♕:d2+!; 16. ♕:d2 ♖d8+; 17. ♕e1

17. ♕c1 ♖:f2-+;

17. ... ♖a5+-+; 18. ♕e2 ♖:b5+; 19. ♕e3 ♖:b2; 20. f4

Non c'è nulla di meglio

20. ... ♖d4+; 21. ♕f3 ♖c3+;

0-1. Il ♕ bianco è ormai in una rete di matto: se 22. ♕e2 ♕g4+; mentre se 22. ♕f2 ♖:f4+;

Prima di concludere vorrei ricordare che, per quanto gli autori di articoli e libri teorici siano solitamente in buona fede, capita spesso che le loro analisi vengano confutate o migliorate a favore di uno dei due colori. Ciò avviene perchè la teoria degli scacchi, in perenne evoluzione, cerca sempre di scoprire nuove verità anche nelle posizioni più analizzate, consentendo l'evoluzione del gioco. In fondo gli scacchi sono belli perchè estremamente vari: che ne sarebbe se venissero ridotti ad un cumulo di teorie dogmatiche e inalterabili? Perchè ho detto tutto questo? Ovvio: così mi giustifico anticipatamente per quelli che, immancabilmente, mi saranno imputati come errori.

L'angolo del Problemista

Continua l'articolo sugli albori della scuola problemistica

Composizioni arabe e di scuola araba (II^a Parte)

di Alessandro Cuppini

La scuola araba di composizione trovò continuazione attraverso lo studio e l'opera di alcuni compositori europei originari proprio delle regioni conquistate o immediatamente a contatto della civiltà araba. Erano costoro trattatisti, teorici o giocatori dell'area mediterranea che ci hanno lasciato manoscritti e libri a partire dal XIII^o secolo in poi.

In questa breve rassegna esamineremo alcuni esempi cercando, ove possibile, gli agganci tra quei tempi lontani e la moderna studistica e problemistica.

Il più antico manoscritto-raccolta di composizioni è quello di Alfonso (1250) conservato a Madrid; i più famosi sono italiani e sono noti coi nomi latini di Bonus Socius (1296) e Civis Bononiae, pseudonimi degli autori non meglio conosciuti. Molte delle posizioni riportate sono vecchie mansubat arabe, ma molte altre sono originali; cominciano ad apparire le enunciazioni familiari come "Matto in due" o "Matto in tre mosse".

Vediamo alcuni esempi.

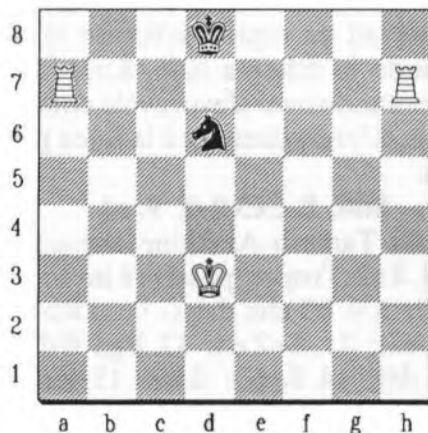
Iniziamo proprio con un matto in due riportato da Bonus Socius nel suo manoscritto (Diagramma in alto a fianco).

1. ♖hg7

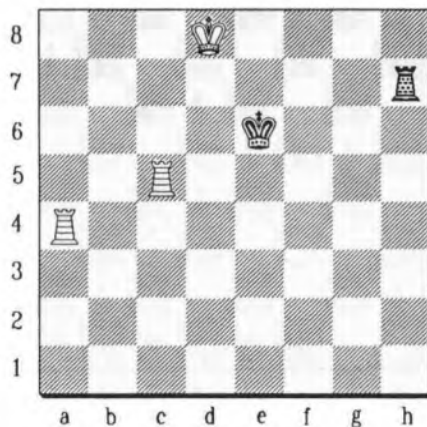
Naturalmente a 1. ♔c2? segue 1. ... ♕f7;

1. ... ♕c8; 2. ♖g8 + #

Nella prossima posizione il N. muove, il B. vince.



Civis Bononiae - Posizione 229

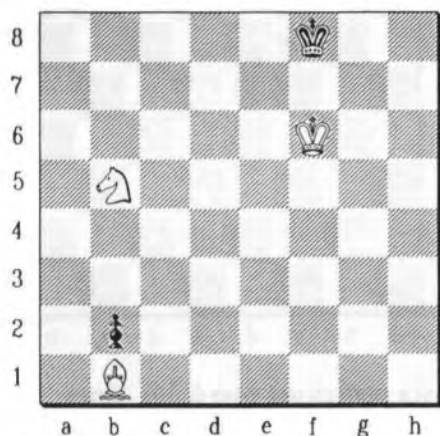


1. ... ♔d6; 2. ♖h5 ♖:h5; 3. ♖a6 + ♔c5;
4. ♖a5 +

Ci si potrebbe aspettare che il matto con Alfil e ♖ sia impossibile, data la discreta difficoltà nel darlo col più potente ♔ accoppiato al ♖ nel gioco moderno. Non è così, come dimostra

l'esempio seguente (le mosse nere sono sempre le migliori).

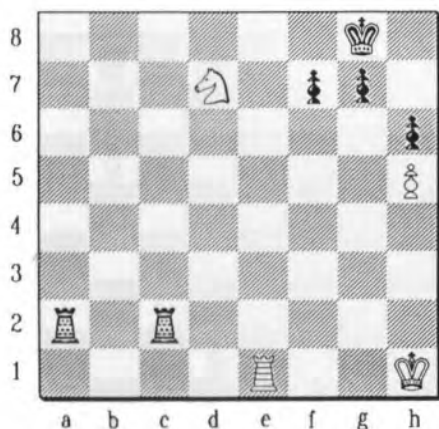
Civis Bononiae - posizione 223



1. ♖c7 ♗g8; 2. ♖e6 ♗h7; 3. ♗g5, ♗h8;
4. ♗h6, ♗g8; 5. ♗g6 ♗h8; 6. ♗f7 ♗h7;
7. ♖g7 ♗h6; 8. ♗f6 ♗h7; 9. ♖f5, ♗h8;
10. ♗e7 ♗g8; 11. ♗e8 ♗h8; 12. ♗f8
♗h7; 13. ♗f7 ♗h8; 14. ♖h6 ♗h7; 15.
♖g8(g4) ♗h8; 16. ♗d3 ♗h7; 17. ♗f5 +
♗h8; 18. ♖e7(c5) b1 = Fers (unica pro-
mozione allora ammessa); 19. ♖g6#
(possibile solo se in f5 c'è un alfil, non
con l'alfiere moderno).

Ora un esempio di matto in 4 mosse
tratto dal manoscritto Bonus Socius:

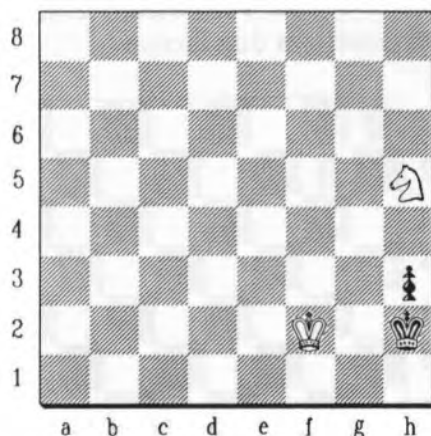
1. ♜e8 + ♗h7; 2. ♖f8 + ♗g8; 3. ♖g6 +



♗h7; 4. ♜h8 +

La soluzione è banale e oggi alla por-
tata del più umile dei pivelli; ma a quei
tempi la manovra di matto era conside-
rata così sottile da rendere questa posi-
zione una delle più riprodotte nei
manoscritti arabi e non.

Un altro celebre manoscritto è quello-
della King's Library (XIII^o secolo), da
cui è stato tratto questo altrettanto ce-
lebre matto di ♖ (colori invertiti).



1. ♖f6 ♗h1; 2. ♖e4 ♗h2; 3. ♖d2 ♗h1;
4. ♖f1 h2; 5. ♖g3#

I compositori europei dell'epoca, al-
cuni sostengono per mancanza di talen-
to, inventarono qualcosa che mancava
alla scuola araba: il problema condizio-
nato.

Nacque così il matto esatto, il pezzo
fidato (cioè immune da cattura), il mat-
to con un ben preciso pezzo, il matto
senza muovere questo o quel pezzo,
mentre l'automatto rimane ancora
oscuro o primitivo. Tuttavia la patta è
ancora poco praticata, proprio come
nel gioco arabo.

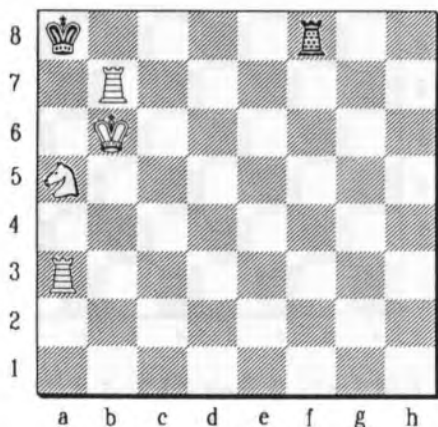
D'altra parte, poco prima del 1500,
comparve alle corti del Nord Italia la ♗
moderna con tutta la sua potenza di

gioco e l'♔ col suo movimento attuale.

Un libro a stampa del 1497 divenne famosissimo; l'aveva scritto lo spagnolo Lucena, ancora oggi ricordato per una posizione che però non è sua, non compare nel suo libro e, per quanto ne so, è più vecchia di 137 anni!

Il Libro di Lucena è un misto di posizioni note, di scuola araba, e originali, con nuove e vecchie regole; da esso traggio qualche esempio.

Il matto in questa posizione è evidente: 1. ♖b-#; ma l'enunciato chiede un matto esatto in due mosse.



1. ♖c7 (che permette uno scacco e concede una casa di fuga) 1. ... ♜b8+; 2. ♖b#. Oppure 1. ... ♔b8/♜d5; 2. ♖c6/♜c8#

Un classico matto affogato è l'oggetto della prossima posizione, sempre tratta dal Lucena; qui abbandoniamo il fers, sostituito ormai dalla moderna ♔.

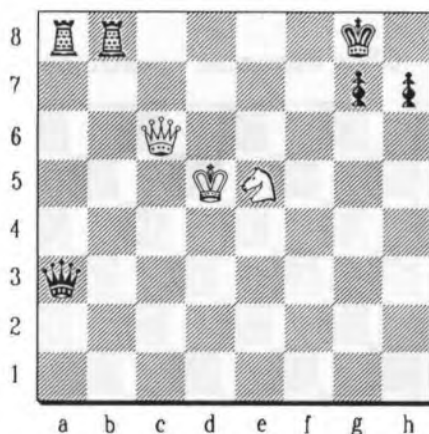
1. ♔e6+ ♔h8; 2. ♖f7+ ♔g8; 3. ♖h6+ ♔h8; 4. ♔g8+ ♜g8; 5. ♖f7+ #

C'è una seconda soluzione a partire dalla terza mossa: 3. ♖d8+ ♔h8; 4. ♔e8+ ♔f8; 5. ♔f8#.

E' facile correggere questo lavoro ponendo la donna nera in a4.

Ma la cosa curiosa è che l'enunciato di

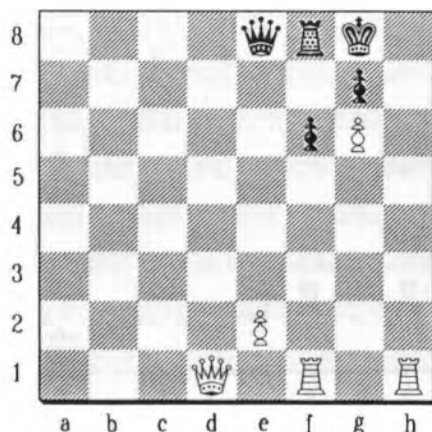
Lucena, posizione n. 103



questa posizione non è il B. vince, bensì: il B. vince senza catturare alcun pezzo. La spiegazione più probabile è che questa posizione fosse oggetto di scommesse e che la precisazione dell'enunciato evitasse spiacevoli discussioni a posteriori.

La composizione in quegli anni si andava faticosamente distinguendo dalla partita giocata. Il primo esempio nel quale si può notare questa separazione è il libro del portoghese Damiano (1512) nel quale le composizioni vengono denominate "sottigliezze".

Delle sedici riportate da Damiano ecco la n. 5: il B. vince.



Si tratta di una composizione scheletrica (il re bianco è assente) che, altra caratteristica di Damiano, potrebbe essere facilmente allungata.

Per esempio, ponendo il ♚ nero in h8 e la ♖h1 in g1, si inizia con

1. ♖h1 + ♚g8

e poi, come nel diagramma, si prosegue con:

2. ♖h8 + ♚:h8; 3. ♖h1 + ♚g8; 4. ♖h8 + ♚:h8; 5. ♗h1 + ♚g8; 6. ♗h7 + #

Un altro libro famoso è quello di Ruy Lopez (1561) che contiene otto paragrafi dedicati al finale di partita. Da essi apprendiamo che ancora a quei tempi il retaggio arabo era molto influente: le regole del Re nudo e dello stallo come vittoria erano ancora praticate.

Ma si tratta dell'ultimo esempio manifestamente connesso con gli scacchi arabi. D'ora in poi i giocatori di origine italiana importarono e imposero in Spagna e altrove il loro modo di giocare, i nuovi pezzi e le nuove regole.

Gli scacchi erano diventati di moda presso le Corti Italiane dove i nobili "sponsorizzavano" i più forti giocatori.

Ad esempio il trentaduenne giocatore Leonardo si recò nel 1574 a Madrid e batté i campioni locale Lopez e Ceron. Il siciliano Boi lo imitò qualche tempo dopo; nel viaggio di ritorno fu catturato dai pirati saraceni che rimasero così impressionati dalla sua abilità di giocatore da lasciarlo libero senza riscatto.

La scuola italiana, oltre a introdurre i nuovi movimenti di ♗ e ♘, riconobbe lo stallo come patta e cominciò a studiare con metodo le aperture e i finali, questi ultimi con G. Cesare Polerio.

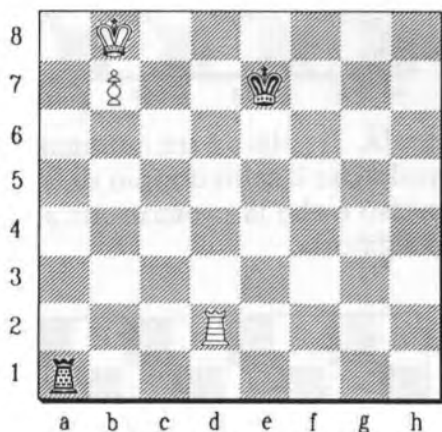
Si iniziò in quegli anni a trasformare progressivamente il gioco fino a renderlo molto simile a quello attuale.

Il cambiamento durò due secoli: la

scuola araba era definitivamente tramontata.

A titolo di curiosità riporto la posizione che ha reso famoso Lucena pur non essendo sua.

Si tratta di un lavoro di Scipione Genovino riportato nel libro del dott. Alessandro Salvio "Il Puttino", che è un romanzo del 1634 sulla carriera del giocatore Leonardo



1. ♖d4 ♖a2; 2. ♚c7 ♖c2 +; 3. ♚b6 ♖b2 +; 4. ♚c6 ♖c2 +; 5. ♚b5 ♖b2 +; 6. ♖b4 e vince.

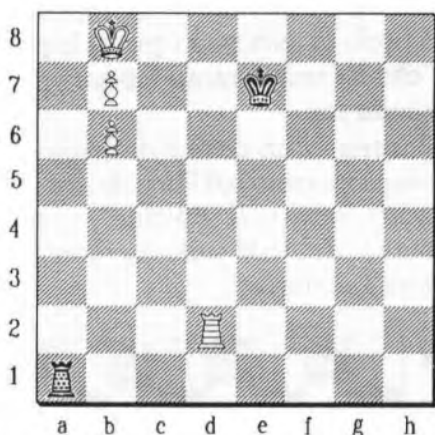
Questa è una posizione asciutta, moderna, che con le mansubat e i matti condizionati non ha più niente da fare.

Da questo tipo di posizioni, frutto della scuola italiana, nascerà lo studio moderno, come dimostra proprio il lavoro del Genovino, che fu di ispirazione ad un compositore di questo secolo: il B. vince. (Diagramma alla pagina successiva)

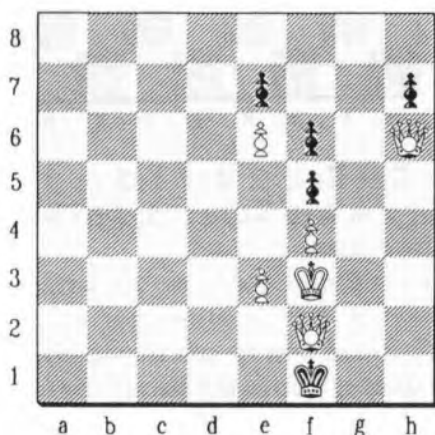
1. ♖d6 ♚:d6; 2. ♚c8 ♖c1 +; 3. ♚d8 oppure: 1. ♖d6 ♖c1; 2. ♖c6 ♖:c6; 3. ♚a7 e vince

Ecco infine, per concludere, tre miei lavori, dedicati all'amico Guido, costruiti con i pezzi e le regole degli scac-

O.Duras - "Sachove listy", 1902

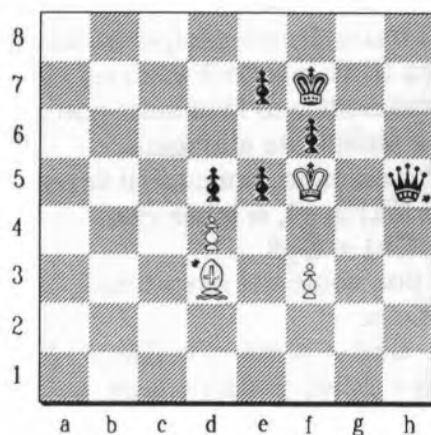


chi arabi. Il primo è un automatto in 7. Ricordo che il salto doppio di ♘ non è ammesso e che la promozione a firzan è obbligatoria.



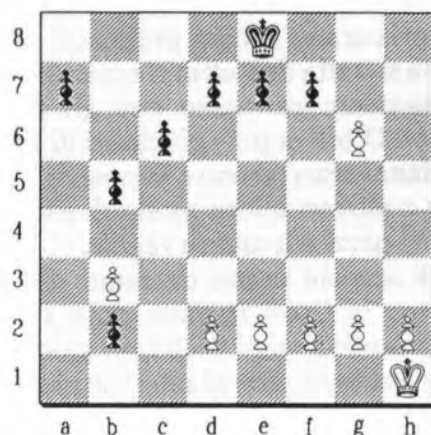
1. Fg7 h6; 2. Ff8 h5; 3. F:c7 h4; 4. F:f6 h3; 5. Fg5 h2; 6. Fh4 h1 = F; 7. Fg3 Fg2#

Il secondo lavoro è un autopatta in serie di 7, cioè una successione di sole mosse bianche sino alla settima, a cui il N. risponde ottenendo forzatamente la patta (in questo caso per stallo). Tutto il problema risiede nel trovare il modo di bloccare l'Alfil.



1. d:e5; 2. ♕f4; 3. Af5; 4. Ah7; 5. ♕f5; 6. f4; 7. e6 + Rg8 stallo.

Il terzo è un problema di analisi retrograda: la posizione è legale?



Il Pb2 proviene da g7 dopo 5 catture su case nere. Firzan e Alfil campochiaro del B. sono stati catturati in c6 e b5 rispettivamente. Pg7 dunque ha catturato C,C,T,T,Pb2 (non l'Alfil camposcuro che non può manovrare sulla diagonale a1-h8). Quindi b3 deve provenire da a2, ma questo è impossibile per eccesso di catture (5). Infatti l'Alfil nero campochiaro non può essere stato catturato nè in b3 nè sulla diagonale c2-g6 e quindi i pezzi neri catturati sono solo 4 (C,C,T,T). Perciò b3 proviene da b2 e Pnb2 è in posizione illegale

Scacchi per corrispondenza

Un salvataggio acrobatico

di Marco di Paolo

Trattandosi di un Dragone, la seguente partita già di per sé promette spettacolo. La sua originalità tuttavia, sta nel fatto che io, avendo sacrificato materiale in modo non proprio corretto, ho poi dovuto sfruttare al meglio il possesso dell'iniziativa per poter riequilibrare le sorti dell'incontro.

Bellotti - Di Paolo 1990

1. e4 c5; 2. ♘f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♘:d4 ♘f6; 5. ♘c3 g6; 6. ♙e3 ♙g7; 7. f3 0-0; 8. ♗d2 ♘c6; 9. g4 d5;

Forse dubbia, ma per prendere il ♘ il B. ha dovuto giocare 10. g5 che ostruisce la diagonale necessaria alla manovra di sfianchettamento.

10. g5 ♘e8; 11. e:d5 ♘b4; 12. ♙c4 ♘c7?; Il N. avrebbe potuto conquistare un'iniziativa maggiore con 12. ... ♘d6; 13. ♙b3 a5;

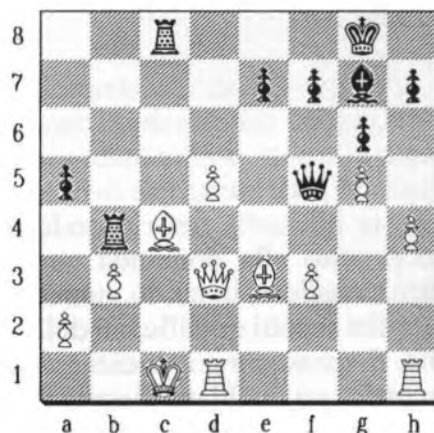
13. 0-0-0

Ora il ♘d5 del B. è tabù per la debolezza della colonna che seguirebbe; pensai allora di sacrificare anche il ♘b per aprire un'altra colonna sull'arrocco avversario.

13. ... a5; 14. h4 b5!?!; 15. ♘d:b5 ♘:b5; 16. ♘:b5 ♙f5; 17. ♘d4 ♙b8; 18. c3 ♗d7?;

Il N. si preoccupa di mantenere il dominio sulla diagonale b1-h7 e sacrifica materiale senza motivo, ritenendo erroneamente di ottenere un vantaggio vincente; dopo 18. ... ♗c7; 19. ♘:f5 g:f5; avrebbe certo ottime prospettive.

19. ♘:f5 ♗:f5; 20. c:b4 ♙fc8; 21. b3 ♙b4; 22. ♗d3



Dopo di che tutto sembra finito per il N., che invece trova

22. ... ♙b:c4 +; 23. b:c4 ♗e5!;

Questa minaccia, apparentemente banale, risulta invece assai efficace in quanto dopo 24. ♙d4 ♗f4 +; il B. per evitare lo scacco perpetuo è costretto a

24. ♙d4 ♗f4 +; 25. ♗e3 ♙:c4 +; 26. ♘d2 ♙:d4 +; 27. ♘e2 ♗g3!;

Unica per mantenere la tensione e continuare a sperare.

28. ♗:e7 ♙f4; 29. ♗e8 + ♙f8; 30. ♙hf1 ♙:h4; 31. ♙f2 ♘g7; 32. ♗e3 ♙b4!;

Migliore di 32. ... ♙c4; 33. ♗d3 ♙c5; 34. ♗:c4 ♗:f2 +; 35. ♘d3 ♗:f3 +; 36. ♘c2+

33. f4

Data la posizione il B. preferisce ridare la qualità sperando che il suo ♘ passato faccia la differenza nel finale.

33. ... ♗:e3 +; 34. ♘:e3 ♙c5 +; 35. ♘f3 ♙:f2; 36. ♘:f2+ ♙f8; 37. d6 ♘e8; 38. d7 + ♘d8; 39. ♘e3 ♙b2; 40. a4 ♙h2; 41. ♙d5 h5; 42. g:h6 ♙:h6; 43. ♙:a5 ♘:d7; 44. ♙a7 + ♘e6; 45. a5 ♙h5; 46. a6 ♙a5; Patta

Scacchi e Matematica

Posizioni scacchistiche e paesaggi virtuali

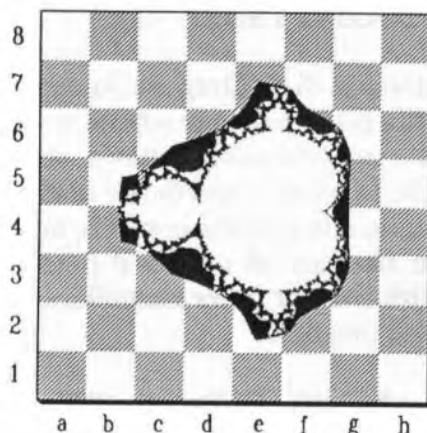
Cartesium

Accade spesso che, avvicinandosi ad una scacchiera, i contendenti chiedano all'osservatore un parere sulla posizione. Quando la richiesta era rivolta a me ricordo la difficoltà nel rispondere in modo preciso alla domanda per non riuscire a cogliere, in modo immediato, i molteplici aspetti qualificanti della posizione. E spesso i miei giudizi erano in disaccordo con quelli dei giocatori (che la posizione invece l'avevano costruita) e benchè di categoria superiore spesso dovevo ammettere che questi avevano ragione.

L'idea di poter costruire di una posizione un'immagine immediata, anche se non necessariamente significativa da un punto di vista scacchistico, venne ad un mio allievo durante una lezione di algebra: trattando dell'insieme di Mandelbrot mi soffermai sulle applicazioni che esso aveva in vari rami della ricerca e fra questi illustrai come è possibile utilizzarlo per costruire paesaggi virtuali.

L'insieme di Mandelbrot è un sottoinsieme dei numeri complessi e la sua forma è ormai familiare a molti. I suoi punti significativi sono quelli prossimi alla sua frontiera; ognuno di essi è associato, mediante una formula matematica, ad un valore che possiamo definire come *quota* o *livello* del punto. Per costruire un paesaggio virtuale è sufficiente, per dirla in modo molto semplice, disegnare montagne in prossimità di quote molto alte e mari profondi in prossimità di quote molto basse.

Detto fatto Marco, il mio allievo, a



L'insieme di Mandelbrot ha invaso la scacchiera

conoscenza dei miei trascorsi scacchistici, ebbe l'idea di generare dei paesaggi virtuali a partire da una posizione sulla scacchiera. Un breve consulto, un suggerimento e dopo due settimane giocavo con un piccolo programma per calcolatore che mi permetteva di associare un paesaggio ad una posizione.

La tecnica per costruire tali paesaggi è di natura veramente semplice, e per questo forse non significativa dal punto di vista scacchistico.

Come primo passo si calcola il *livello* di ogni casa sulla scacchiera attribuendo un valore positivo alle case controllate da propri pezzi e uno negativo ai controlli realizzati dall'avversario. Per tale calcolo si è convenuto di attribuire valori diversi a seconda del pezzo che esercita il controllo su una casa. I valori numerici che avevo proposto erano :

Re	1	Donna	2	Torre	3
Cavallo	4	Alfiere	4	Pedone	5

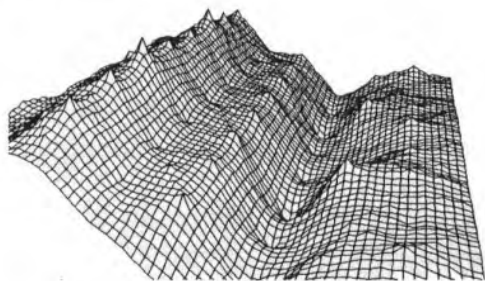
tali valore vengono moltiplicati per un fattore 2 se la casa controllata è adiacente a quella del Re avversario, per un fattore 5 se è quella del Re avversario. Naturalmente i pezzi nemici hanno identico valore, ma negativo.

In questo modo la posizione iniziale, ad esempio, consente di ottenere, per il B., una mappa di livello di questo tipo

0	-3	-2	-1	-2	-1	-3	0
-3	-4	-2	-7	-7	-1	-4	-3
-9	-10	-14	-10	-10	-14	-10	-9
9	10	14	10	10	14	10	9
3	4	2	7	7	1	4	3
0	3	2	1	2	1	3	0

in cui le case di valore più alte sono quelle più favorevoli per il B.

La generazione del paesaggio è un aspetto tecnico, piuttosto complesso, non necessario per questo resoconto e neppure facilmente riproducibile in bianco e nero, che passa comunque attraverso la generazione di una superficie di livello.



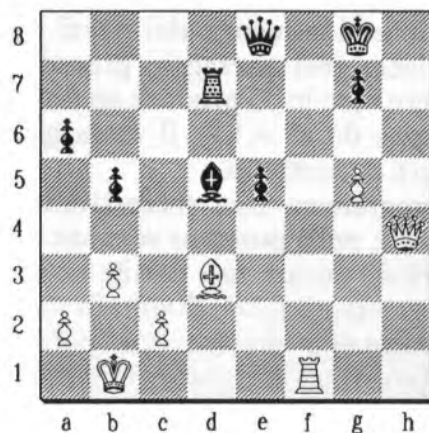
I valori in tabella generano questa superficie di livello (la vista è laterale rispetto ai giocatori; a sinistra è il B.) che colorata a seconda dei valori delle quote produrrà cime innevate, pianure o profondi abissi.

Questo è stato il primo paesaggio virtuale generato e la vista di quella casa in f7, così debole per il N., mi ha ripor-

tato alla mente antichi barbieri. L'interpretazione scacchistica è immediata: la pericolosità propria o dell'avversario in una posizione è immediatamente visibile a seconda delle caratteristiche del paesaggio da essa prodotto (montagne o mari) dando un qual senso di immediatezza alla domanda "Secondo te chi sta meglio?".

Come nel precedente articolo l'affermare un'effettiva utilità di queste rappresentazioni per il gioco degli scacchi sarebbe una pretesa grossolana, ma ancora una volta abbiamo a disposizione una rappresentazione grafica immediata e intuitiva di una "variabile" scacchistica.

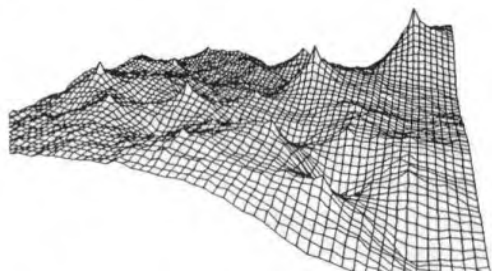
Così della seguente posizione



è possibile costruirsi un'immagine visiva, passando prima attraverso la tabella delle quote

-6	-2	-2	-5	0	3	-2	3
-3	-7	-3	-2	-5	-4	-1	11
0	0	-4	-3	-4	3	2	2
0	-1	0	-3	-2	7	2	0
2	2	2	-3	2	0	2	0
0	6	0	5	0	-1	2	2
1	1	5	0	4	5	-4	2
1	3	4	3	5	4	3	1

e poi producendo il paesaggio corrispondente.



Questo è lo scheletro del paesaggio prodotto dalla posizione precedente (visto dalla parte del Bianco). Il picco in alto a destra corrisponde alla casa h7. Da questa rappresentazione è evidente come il Re N. in g8 si trovi in una situazione di pericolo. Si noti la depressione a8-h1.

Queste rappresentazioni rendono immediatamente visibili le case forti di una posizione, l'influenza dei pezzi sulla scacchiera (nel paesaggio precedente l'Alfiere nero in d5 produce un profondo fiume da a8 a h1), il vantaggio di spazio e di controllo.

Il programma sarà successivamente ampliato: nella prossima versione consentirà di giocare una partita su scacchiera memorizzando di volta in volta la superficie di livello: la partita potrà essere poi rivista attraverso la deformazione dei paesaggi generati: ogni mossa corrisponderà a un piccolo terremoto che genererà montagne o crateri.

Tra i tanti modi di *vedere* una partita di scacchi (analitico, psicologico, poetico) se ne aggiunge uno nuovo, cinematografico e artistico, che avvicina ancora più i giocatori a potenti registi che modificano, con le proprie decisioni, un intero mondo.

L'autore ringrazia Marco Rota per la realizzazione del programma che, tra le altre cose, ha consentito la stesura del presente articolo e per la disponibilità dimostrata verso le mie insistenti richieste

Notizie

Il Comitato Regionale Lombardo, sotto l'egida del Settore Arbitrale della Federazione Scacchistica Italiana,

organizza

presso l'Albergo Novecento di Parabiago (Milano), un

SEMINARIO DI PERFEZIONAMENTO PER ARBITRI

riservato agli arbitri di scacchi candidati nazionali e nazionali regolarmente tesserati alla F.S.I. per il 1995.

Il seminario avrà inizio sabato 14 gennaio 1995 alle ore 9.00 e si concluderà domenica 15 alle ore 18.00.

Verranno affrontati i seguenti argomenti:

- l'abbinamento con il sistema svizzero: i due sistemi della FIDE
- il sistema ELO della FIDE

sui quali saranno effettuate anche esercitazioni pratiche.

La partecipazione prevede una quota di Lire 10.000, quale rimborso spese per il materiale.

Le iscrizioni si effettuano presso la Segreteria del Comitato Regionale Lombardo - c/o Raffaele Lombardi - via Rivolta 4 - 20052 MONZA.

L'albergo Novecento attua particolari convenzioni per pensione completa Lire 65.000 al giorno, pasti o pernottamento riservate a tutti i partecipanti. Per la prenotazione alberghiera rivolgersi a Albergo Novecento - Via Matteotti, 19 a Parabiago, tel. 0331/551474.

Rithmomachia, la proporzione del tutto

di Eugenio Gotti

"Tutte le cose sono fatte a imitazione del numero"

Pitagora di Samo

cit. in Sesto Empirico, *Adversus Mathematicos*

Panta rei.

Il mondo che i nostri sensi ci presentano è in continua evoluzione: vediamo nascita, crescita e morte avvicinarsi in una storia che sempre si ripete; tutto ciò che ci circonda viene inevitabilmente trascinato nel vortice del cambiamento. Noi stessi mutiamo continuamente e voltandoci alle spalle verso la memoria non ci riconosciamo più in ciò che eravamo.

La conoscenza sensibile è riconosciuta come imperfetta, è opinione, non scienza.

La conoscenza deve avere per oggetto qualcosa che è sempre uguale a se stesso.

Queste considerazioni portarono i primi filosofi a ricercare in un oggetto intelligibile, un puro pensabile, che fosse causa invisibile dei fenomeni sensibili, la possibilità di una scienza stabile e vera.

Si passò così dalla conoscenza sensibile dei puri fenomeni a quella intellegibile, che ricercava le cause prime nascoste e donava un ordine al mondo che da caos si trasformò in Kosmos.

Strumenti privilegiati di questa rivoluzione furono i numeri e le figure geometriche, riconosciuti dai pitagorici come il fondamento mistico del mondo.

Attraverso i numeri si videro concordanze mai sospettate tra le cose: si pensi al pi greco, base di ogni figura circolare, al rapporto aureo, alle leggi numeriche che governano i fenomeni dell'universo e i rapporti armonici di ottava, quinta e quarta (2:1, 3:2, 4:3).

A buona ragione poterono affermare che tutto quanto l'universo fosse armonia e numero.

Le credenze pitagoriche, che potemmo definire una aritmologia mistica che non per questo non permise grandi sviluppi alla matematica, influenzò notevolmente Platone e per suo tramite la filosofia, la teologia, la scienza medievale e tutta la sapienza occidentale.

Né si pensi che la scienza, metafisica del XX^o secolo, non ne subisca l'influenza. Al contrario, si inserisce direttamente nel solco pitagorico: si ricordi il "Saggiatore" di Galilei, nel quale l'universo come "grandissimo libro in cui l'occhio dell'uomo può contemplare la verità" (immagine diffusissima nel Rinascimento), "è [però] scritto in lingua matematica e i caratteri sono triangoli, cerchi, ed altre figure geometriche - sicché - senza di questi è un aggirarsi vanamente per un oscuro labirinto".

Galilei, padre ideale della scienza moderna, lottò per un diritto alla matematizzazione del reale, preparando la

strada a Newton, Einstein e agli scienziati contemporanei, per i quali l'applicazione della matematica al mondo per la ricerca di leggi generali è cosa naturale e priva di problemi metodologici.

Grazie a tutto ciò si capisce facilmente come tra le tappe di un cammino verso la Verità non poterono mai mancare l'aritmetica, la musica, la geometria, l'astronomia. Queste discipline esaminavano rispettivamente la moltitudine in sé (i numeri presi a se stanti), la moltitudine *ad aliud* (i rapporti tra numeri), la grandezza immobile e la grandezza mobile.

Ovviamente, dovrebbe essere chiaro, la loro importanza derivava non solo né tanto dall'utilità pratica di intervento sul mondo, ma dal loro essere strumenti per una conoscenza intima delle cose segrete ("L'occhio dell'anima si libera attraverso quattro gradi").

Ricordiamo che sulla soglia della Accademia platonica un'iscrizione vietava l'ingresso "a chi non era geometra" e la stessa Accademia istituzionalizzò lo studio delle quattro discipline sopra ricordate nel cosiddetto quadrivio che operò, insieme al trivio (grammatica, logica e retorica), come asse portante della cultura dall'antichità fino al pieno Medioevo.

Rithmomachia

"La vita è un fanciullo che gioca, che sposta i pezzi sulla scacchiera: reggimento di un fanciullo"

Ippolito, Confutazione 9, 9, 4

Dobbiamo allora riportarci all'ambiente culturale di Severino Boezio (Roma ~ 480; 525), che riprese, sistematizzò e approfondì la logica platonica

ca e a cui, molto probabilmente, dobbiamo la nascita della Rithmomachia, ovvero, *"battaglia di numeri"*.

Questo gioco era quasi sicuramente una propedeutica ludica allo studio della aritmetica e della teoria musicale.

I trattati dedicati al gioco platonico sono numerosi, sia manoscritti che a stampa. Inoltre molti autori famosi come Gerberto D'Aurillac (il papa dell'anno Mille, Silvestro II), Giordano Memorario, Nicola di Oresme, Alano di Lilla, Giovanni di Salesbury, e altri, ne parlano ma senza scendere in particolari.

Il gioco del filosofo medievale è a base matematica, diffuso sicuramente solo tra le classi colte a causa della particolare complessità e in considerazione della sua funzionalità ad un corso di studi. Restò in voga per tutto il medioevo fino al rinascimento.

I più antichi lavori che ne espongono le regole pervenuti a noi risalgono all'XI secolo e a questi se ne succedono diversi fino alla fine del XVII secolo, periodo che segna l'inizio del declino del gioco.

Nel 1690 a Napoli il medico e filosofo Marco Aurelio Severino pubblicò *"La Filosofia ovvero il perché degli scacchi"* nel quale si rileva l'analogia tra la rithmomachia e il gioco degli scacchi individuando in quest'ultimo un discendente di quello.

E' interessante notare come la maggior parte di questi trattati premettano una parte dedicata alla "proportione e proportionalità", ovvero alla aritmetica boeziana, essendo questa indispensabile ad una corretta comprensione delle regole e della significatività di tale gioco.

Purtroppo nella maggior parte dei testi le regole sono parziali e contradd-

dittorie e persino sul numero dei pezzi e sulla dimensione della scacchiera esistono notevoli discordanze.

Per la seguente trattazione seguiremo le indicazioni contenute nel volume del matematico Francesco Barozzi (1537-1604) pubblicato a Venezia nel 1572 e intitolato "Il nobilissimo et antiquissimo giuoco pitagoreo nominato Rithmomaquia cioè battaglia de consonantie de numeri".

La rithmomachia utilizza una scacchiera due volte estesa rispetto a quella degli scacchi (16x8 caselle) e 48 pezzi.

Questi sono costituiti da 16 avente forma di cerchio, 16 di triangolo equilatero, 14 di quadrato - figure corrispondenti alle prime tre della geometria. Si aggiungono infine due piramidi composte ciascuna di diversi "gradini". Le pedine e i diversi gradi della piramide hanno un lato bianco e uno nero.

Ogni pedina e gradino delle piramidi è identificato da un numero e viene disposto inizialmente sulla scacchiera secondo lo schema riportato nella figura 1, di pagina 36.

Derivazione, ovvero significato

"Le cose derivano il loro essere e la loro natura dalla mutua dipendenza e non sono nulla di per se stesse"

Nagarjuna in T.R.V. Murti, The Central Philosophy of Buddhism, 1955

L'aritmetica di Boezio è incentrata sui rapporti tra i numeri, più che sui numeri singolarmente considerati. Egli divide i numeri in queste classi:

a) lineari

Numeri naturali senza caratteristiche particolari

b) triangolari

Sono tutti i numeri che sono generati

dalla serie $1 + 2 + \dots + n$, ed hanno questo nome perché se li consideriamo composti da un sassolino per ogni unità possono essere rappresentati sotto forma di triangolo equilatero avente alla base n sassolini.

c) quadrati

Sono tutti i numeri derivanti dall'elevazione al quadrato di un altro numero. Notiamo che sono anche generati dalla somma dei primi n numeri dispari, dove n è la base dell'esponenziale.

d) cubici

Sono tutti i numeri derivanti dall'elevazione al cubo di un altro numero.

e) piramidali

I quali a loro volta si dividono in

- *piramidali a base triangolare*: se sono somme successive di numeri triangolari

- *piramidali a base quadrata*: se sono somme successive di numeri quadrati

Prendendo in considerazione i rapporti tra numeri distinguiamo tra proportionalitas (la riduzione a un rapporto di una serie di numeri) e proportio (una certa relazione tra due numeri).

Le proportionalitas sono:

a) aritmetica - uguaglianza di differenze

E' il rapporto tra tre numeri tale che se a allora $b-a = c-b$. Nasce tra numeri legati da una successione aritmetica $a; a+k; a+k+k$.

b) geometrica - uguaglianza di rapporti

E' il rapporto tra tre numeri tale che se a allora $a/b = b/c$.

Questo rapporto nasce dal legame instaurato da una successione geometrica $a; a*k; a*k*k$.

c) armonica

E' il rapporto tra tre numeri tale che se a allora $c/a = (c-b)/(b-a)$.

Es. 3 $6/3 = (6-4)/(4-3)$

continua

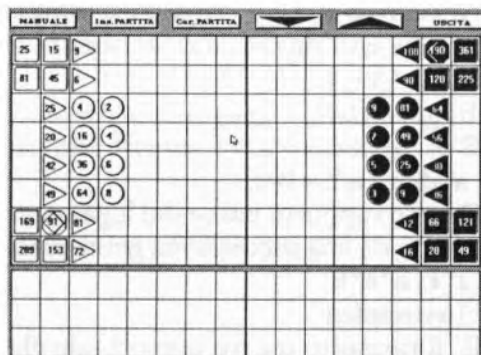
Giochi e Computer

Un programma per giocare a Rithmomachia

di Angelo Torchitti

L'idea di utilizzare un programma come arbitro per il gioco della ritmomachia viene spontanea non appena si conoscono le regole del gioco; esse risultano infatti così varie e lontane da quelle dei giochi più familiari da sconcertare il giocatore principiante.

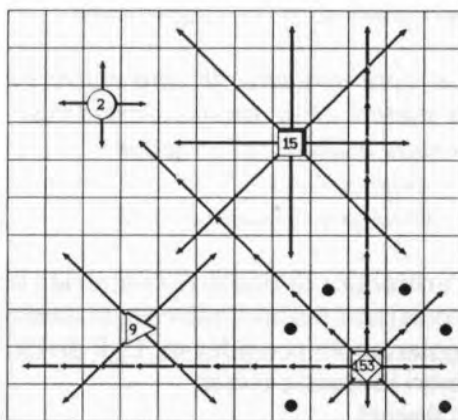
La ritmomachia si gioca su una scacchiera di 8×16 , ogni giocatore dispone di 24 pedine di diversa forma geometrica, circolare, triangolare, quadrata e piramidale, a ognuna delle quali è associato un valore numerico. Pur essendo un gioco assai praticato fino al XVI secolo le notizie pervenutici non sono concordanti né sulla posizione iniziale delle pedine sulla scacchiera né tantomeno sulle regole del gioco: la posizione iniziale che ho considerato per la stesura del programma è quella in figura in cui esistono rapporti matematici ben precisi tra forma e valore di ogni pedina.



La schermata principale del programma, la posizione iniziale dei pezzi, le opzioni a disposizione nella parte superiore dello schermo

La forma influenza solo il movimento dei pezzi: le pedine circolari si muovono orizzontalmente o verticalmente di una casa soltanto, quelle triangolari obliquamente, come l'Alfiere degli scacchi occidentali, ma di due case soltanto, quelle quadrate come la Regina degli scacchi ma di tre case soltanto.

Un discorso a parte deve essere fatto per le piramidi: esse risultano composte da pezzi circolari, triangolari e quadrati ($2+2+2$ per il bianco, $1+2+2$ per il nero) e il suo movimento è grandemente influenzato dalla presenza di tali pezzi. Se la piramide è completa, dispone cioè di tutti i suoi gradini iniziali, essa muove come la regina degli scacchi occidentali, altrimenti muove solamente come uno qualsiasi dei suoi gradini componenti.



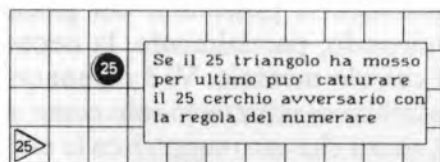
Il movimento dei vari pezzi. La piramide può eseguire le mosse indicate solo se completa di tutti i suoi gradini. Se "assediate" può saltare sulle case segnate con un pallino nero.

La prima differenza tra la Ritmomachia e gli scacchi moderni è evidente: manca la figura del Re e conseguentemente lo scacco matto. Qualche autore, a mio avviso piuttosto impropriamente, ha pensato comunque di vederne un valido sostituto proprio nella piramide.

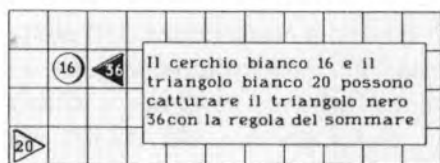
La grande difficoltà del gioco della ritmomachia consiste però nelle tecniche di cattura.

A differenza di gran parte dei giochi da tavoliere la cattura non avviene occupando la casa di un pezzo avversario, ma è regolata da sei tecniche distinte: si ricorda comunque che nella cattura deve essere implicato l'ultimo pezzo ad aver mosso.

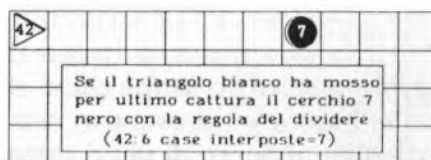
Regola del numerare: un pezzo può catturarne un secondo di ugual valore quando, dopo la mossa, potrebbe occuparne, alla mossa successiva, la casa.



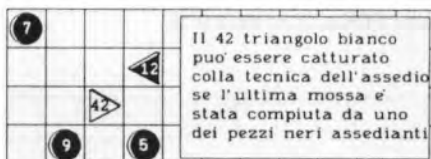
Regole del sommare e del sottrarre: se, dopo aver mosso, un pezzo può occupare, insieme ad un secondo pezzo amico, la casa in cui si trova un pezzo avversario e se la somma o differenza dei due valori dei pezzi amici uguaglia quello dell'avversario, allora quest'ultimo può essere catturato.



Regole del moltiplicare e del dividere: sia m il numero di case (orizzontali, oblique o verticali) interposte tra il pezzo che ha eseguito la mossa e uno degli avversari: se il valore del pezzo amico moltiplicato (o diviso) m eguaglia il valore del pezzo avversario, allora quest'ultimo può essere catturato.



Regola dell'assedio: se un pezzo avversario non può muovere perché le sue direttrici di movimento sono occupate dai nostri pezzi (uno dei quali è quello che ha eseguito la mossa) allora il pezzo può essere catturato.



A questa miriade di regole, già di per sé stesse complicate, si aggiunge il fatto che in fase di cattura, sia propria che degli avversari, i gradini di una piramide agiscono come pezzi indipendenti. Inoltre, se assediata e integra, la piramide può assumere un nuovo movimento di fuga, equivalente a quello del Cavallo degli scacchi occidentali.

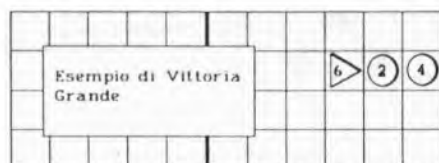
La presa non è obbligatoria; in caso di più prese multiple è possibile scegliere un solo pezzo catturabile.

I pezzi catturati vengono immagazzinati, come pezzi del proprio colore e possono essere riutilizzati. Le modalità

di questo riutilizzo non sono chiare: alcuni autori ritengono che il riutilizzo sia limitato alla valutazione della vittoria finale o alla costruzione della vittoria finale secondo le modalità che si vedranno più avanti, altri ritengono che il riutilizzo consenta di ripristinare gradini mancanti della propria piramide cedendo all'avversario un pezzo di valore equivalente. Il programma realizzato adotta questa seconda interpretazione.

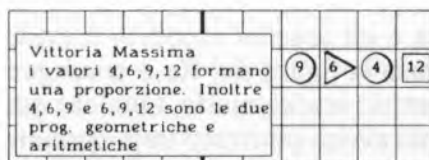
Modalità di vittoria: a fianco di un notevole numero di vittorie che si ottengono in base a un preventivo accordo (particolare numero di pezzi catturati, somma dei valori dei pezzi catturati superiori a un certo totale ecc.), vi sono tre particolari situazioni di vittoria considerate particolarmente importanti:

Vittoria Grande: si ottiene quando tre pedine del proprio colore sono adiacenti (orizzontalmente o verticalmente) nel campo avversario e formano con i loro valori una successione aritmetica, geometrica o armonica.



Vittoria Maggiore: occorre quando quattro dei propri pezzi sono adiacenti nel campo avversario e i loro numeri, opportunamente raggruppati, formano due delle precedenti successioni.

Vittoria Massima: occorre quando quattro dei propri pezzi sono adiacenti nel campo avversario e i loro valori, opportunamente raggruppati, formano tutte e tre le progressioni oppure sono in proporzione e contengono due terne in progressione aritmetica e armonica.



Queste sono in breve le regole del gioco: il programma costruito risulta un valido aiuto per chi volesse provare a fare qualche partita: esso infatti mostra le mosse possibili e, ad ogni mossa, l'elenco dei pezzi catturabili e le modalità di catture. Utilizzato in tale modo però il programma snatura lo scopo per il quale il gioco fu ideato. E' infatti evidente, data la ricchezza delle regole matematiche che esso richiede, che lo stesso aveva in origine una valenza prettamente didattica volta allo scopo di insegnare ai giovani i rudimenti dell'aritmetica. Come gioco da scacchiera l'uso del programma realizzato appiattisce le possibilità dei giocatori eliminando, parzialmente, la necessità del calcolo mentale. Vi è comunque la possibilità di utilizzarlo solo come arbitro, senza che esso suggerisca le catture possibili o evidenzii i casi di vittoria raggiunti.

Tra le altre possibilità di cui il programma dispone ricordiamo un buon manuale contenente sia notizie storiche che notizie sulle regole del gioco, sia alcune opzioni non accessibili dai menu (mosse legali, composizione delle piramidi, cattura mediante assedio).

Esso consente infine di salvare una partita in un archivio e successivamente di rivederla.

Non sono a conoscenza dell'esistenza di analoghi programmi che, oltre a fungere da arbitro, giochino a ritmomachia. Sarei grato a chi volesse darmi notizie in merito.

Il programma è, infine, freeware.

Xiangqi

II° Xiangqi Tournament A30

Nei mesi di settembre e ottobre si è svolto a Bergamo il II° XIANGQI TOURNAMENT A30, manifestazione organizzata dall'Associazione Bergamasca Scacchi Cinesi.

Il torneo ha consentito ai giocatori bergamaschi di xiangqi di poter effettuare un profiquo allenamento in vista di manifestazioni più impegnative, inoltre ha permesso ai nuovi appassionati di fare il loro primo torneo di Xiangqi.

Il torneo ha visto primeggiare Mione e Rota con punti 8,5, (il primo posto è stato assegnato a Mione dopo aver vinto una breve partita di spareggio), tra gli esordienti si è classificato al primo posto E. Gotti con punti 4,5 (5° assoluto).

Carrara D. - Rota M.

1. ♖he3 ♗g8 2. ♗g3 ♖h0 3. ♖g5 ♖c6 4. ♗f5

Il seguito teorico è 4. ♖h1 ♗c8 5. ♖b7 ♗ge8 6. ♖c7! (6. ♖g7?! con pari pos-

sibilità.

4. ... ♗c8 5. ♖bc3 ♗ce8 6. ♖h1 ♖b4 7. ♖h4 ♖b0 8. ♗a3 ♖b5 9. ♖b1

Dando il via ai giochi d'artificio!?

9. ... ♖e4+ 10. ♖e4 ♖f5 11. ♖c6! ♗c6? Una svista che permette al Rosso di sfondare al centro, s'imponeva 11. ... ♖g5 o forse meglio l'insidiosa 11. ... ♖h1!?

12. ♖e7+! ♗ce8?

Sorpreso il Nero finisce pure per regalare un ♗ (!) e l'entrata in 8ª

13. ♖e8+

13. ♖f7+ non cattura la ♖ per la forte replica 13. ... ♖e5!

13. ... ♗fe9 14. ♖g8+ ♗f0!!

Il Verde reagisce con energia! Se ora il Rosso mangia il ♗ prende un matto siffatto: 15. ♖c8 ♖f1+ 16. ♗e2 ♖f2+ 17. ♗e1 ♖h1+ 18. ♗i3 ♖f1+ 19. ♗e2 ♖h2#

15. ♗de2 ♗e7 16. ♖g7 ♗d5 17. ♖b3??

Apparentemente si minaccia un'ira di Dio (!), ossia 18. ♖b0+ ♗f9 19. ♖g9+

II° XIANGQI TOURNAMENT A30 - BERGAMO 1994

GIOCATORI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	T	P
CARRARA D.	*	0	0	0	1	0	0	0	1	0	2	8°
ROTA M.	1	*	1	1	1	1	1	1	1	0.5	8.5	2°
BELLAVITA G.	1	0	*	1	0.5	1	1	1	1	0	6.5	3°
SCARPELLINI F.	1	0	0	*	0.5	0	0.5	0	0	0	2	9°
LANFRANCHI V.	0	0	0.5	0.5	*	0	0	0	0	0	1	10°
GOTTI E.	1	0	0	1	1	*	0.5	0	1	0	4.5	5°
TORCHITTI A.	1	0	0	0.5	1	0.5	*	0	0	0	3	7°
RIGAMONTI S.	1	0	0	1	1	1	1	*	0	0	5	4°
LOSITO F.	0	0	0	1	1	0	1	1	*	0	4	6°
MIONE D.	1	0.5	1	1	1	1	1	1	1	*	8.5	1°

♙f8 20. ♖b8 + ?? inoltre si permette un tipico scacco *guastafeste* !!!

S'imponeva 17. ♖f3 +

17. ... ♖e8 + ! 18. ♙d1 ♘c3 + 19. ♙d2 ♖d5 + 20. ♙d3 ♖h2 + 21. ♙fe2

Evitando il matto per puro miracolo!

21. ... ♙b1

La più semplice, il concitato seguito è dovuto allo Zeitnot.

22. ♙b1 ♖f2?!

22. ... ♖b5!

23. ♖b0 + ♙f9 24. ♖b9 + ♖d9 25. ♖b7 ♖d8 + 26. ♖d7 ♖b9 27. ♖g9 + ♙f0 28. ♖g0 + ♙f9 29. ♙a3 ♖f7 30. ♖d4 ♖b2 + 31. ♙d1 ♖d3 32. ♙ce3

tanto valeva tentare l'ultimo tranello con 32. ♖d9 + ♙f8?? 33. ♖g8 matto

32. ... ♖e2

Il Rosso abbandona.

Commento di Carrara Diego

II° Open Internazionale di Milano

Nei giorni 1 e 2 Novembre 1994 si è tenuto presso il ristorante *La Muraglia* il II° Open Internazionale di XiangQi di Milano.

Il Torneo vedeva la presenza del GM Xu TianHong, campione del mondo in carica, del GM Tao HanMing campione nazionale cinese 1994 e di OuYang QiLin per due anni consecutivi 2^a classificata al Campionato nazionale femminile.

La richiesta della delegazione cinese di non far disputare partite tra i suoi membri ha trasformato il Torneo in una manifestazione di propaganda (scopo per il quale la delegazione cinese è venuta in Europa).

Dopo quanto detto risulta discutibile la decisione di assegnare il titolo di Campione italiano, tanto più se si pensa che prima della fine della gara il titolo doveva andare al primo degli italiani, mentre alla fine è stato assegnato ad Hu YunXi (giocatore molto forte e meritevole di grande considerazione) primo dei cinesi residenti in Italia. Su tutto questo la FIX dovrebbe far luce e prima ancora costituirsi ufficialmente. Diciamo tutto questo non per amore di polemica ma perché crediamo che per sviluppare lo xiangqi anche in Italia oc-

corra avere le idee più chiare.

Come si può vedere dalla classifica il torneo è stato dominato dai professionisti cinesi al 4° e 5° posto troviamo i due forti cinesi di Milano Hu YunXi e Yu JianGuo con 4 punti, al 6° si è piazzato a sorpresa il bergamasco Massimiliano Rota a 3.5, seguono 5 giocatori tutti a 3 punti ma tra di essi merita una segnalazione Marco Gandolfo per aver giocato contro tutti i professionisti presenti

CLASSIFICA FINALE

	Giocatori	P	Bh
1-2	Ou Yang Qilin	7.0	20.5
1-2	Tao HanMing	7.0	20.5
3	Xu TianHong	7.0	20
4	Hu YunXi	4.0	30
5	Yu JianGuo	4.0	28
6	Rota Massimiliano	3.5	23.5
7	Gandolfo Marco	3.0	29
8	Hu YunSheng	3.0	27
9	Veronesi Carlo Alberto	3.0	26.5
10	Guberti Agostino	3.0	26
11	Bellavita Guido	3.0	22.5
12	Gotti Eugenio	2.0	22.5
13	Dragoni Gianfranco	2.0	20.5
14	Sun MingChuan	2.0	15.5
15	Pascali Frederic	1.5	15.5
16	Bellucci Romano	1.0	20.5

aspre battaglie !

Veronesi C.A. - Rota M.
Milano 1994

1. ♖he3 ♘g8 2. ♘g3 ♙g6 3. ♚h1 ♚h0 4. ♙c5 ♘c8 5. ♚h5 ♖i8 6. ♙f5 ♚h4 7. ♙g5 ♙g4 8. ♙g6 ♙g6 9. ♚i3?

Il Rosso muove l'♚ per poter avanzare il ♘. Ma il ♘ non ha case buone in cui andare. Per questo motivo in questa mossa c'è un duplice errore: la mossa stessa ed il piano che il Rosso ha in mente.

Si poteva giocare 9. ♖bd3 con l'idea di 10. ♘c3

9. ... ♙a9 10. ♘h5?

Abbiamo già spiegato perché questa mossa è cattiva. Giocata subito, inoltre, fa perdere anche un ♙.

10. ... ♖b5 11. ♙c6 ♖h5 12. ♚h5 ♙c6?! In questo caso è molto più forte 12. ... ♙c6 perché toglie la possibilità al Rosso di un corretto sviluppo del ♘ ed anche la possibilità di 13. ♖bc3.

13. ♘c3?!

Era migliore 13. ♖bc3.

13. ... ♙b9?

Fa perdere un tempo. Giocabile è 13. ... ♘d6

14. ♘b5 ♙d9 15. ♚de2?

Qui è ancora forte 15. ♖bc3

15. ... ♙d2 16. ♖bc3 ♙c2? 17. ♖c8?

Forte era 17. ♖f3

17. ... ♖c8 18. ♘a7 ♖e8 19. ♘c8 ♖e4 20. ♘e7 ♘e7 21. ♙e5 ♙g4?!

Migliore è 21. ... ♙c4

22. ♙e7 + ♚fe9?

Si doveva giocare 22. ... ♚de9

23. ♙i7 ♙c5

Più sicura era 23. ... ♙d2

24. ♘d1 ♚ce8 25. ♙b1 ♖c4 26. ♙d7 ♙e4 27. ♚g1 ♖i4 28. ♚a3 ♖a4 29. ♚c5 ♙c5?? 30. ♙b4! ♙ee5 31. ♙a4 ♙ed5 + 32. ♙d4 ♙d4 + 33. ♙d4 ♚f0?!

Giusta è 33. ... ♙e5. La ♙ dovrebbe sempre seguire la ♖ al fine di cambiarla. Questo perché un finale di ♙ contro ♚♚♚♚ è patto.

Commento di Guberti A.

1° Torneo Nazionale Città di Bergamo

Si è svolto domenica 4 dicembre il 1° Torneo Nazionale di XiangQi *Città di Bergamo*. La manifestazione è stata ospitata nella splendida sala del Centro Sociale di Castagneta ed è riuscita perfettamente. Per la prima volta in Italia si svolto un torneo Nazionale di Xiangqi che vedeva la presenza di ben 15 italiani! Questo per chi ha creduto che questo gioco potesse vivere anche al di fuori delle comunità dei cinesi residenti all'estero è una bella soddisfazione.

Il torneo è stato dominato dalla campionessa cinese Lin Ye, che sebbene distratta da impegni materni, non ha lasciato in giro nemmeno mezzo punto.

Marco Gandolfo, molto determinato agonisticamente (forse troppo), ha confermato quanto di buono aveva lasciato intuire al torneo di Milano, classificandosi secondo. Seguono a 4 punti Bellavita, Veronesi, Guberti e Dragoni quest'ultimo in netto miglioramento. Buono il piazzamento di Torchitti, 7° nonostante sia stato distratto da impegni organizzativi. Primo classificato della categoria esordienti è risultato Giuseppe Baggio, che finora aveva giocato a Xiangqi solo per corrispondenza, 2° classificato Carrara Diego che ha tra l'altro gettato al vento alcune posizioni favorevoli. Terzo classificato Mandelli

che ha dimostrato di possedere talento per questo gioco, ha appreso le regole del gioco solo da poche settimane! Seguono Gotti, Berlanda, Lanfranchi anch'essi avvicinati al gioco da poco tempo. Per De Angelis e Fabbri abituati al gioco per corrispondenza è stata la prima esperienza a tavolino.

Per tutti un arrivederci al prossimo anno.

Veronesi C. A. - Lin Ye

1. ♖he3 ♘g8 2. ♘g3 ♜h0 3. ♜h1 ♖e8
4. ♘a3 ♘c8 5. ♜b1 ♜b0 6. ♜h7 ♖i8 7.
♜g7 ♜h8 8. ♘g5 ♖i9 9. ♘f5 ♖g9 10. ♜i7
♜h2 11. ♜i0 ♘f6 12. ♘d6 ♖g1 + 13.
♜fe2 ♖i1

Il Rosso abbandona perché dopo 14.
♜g0 ♜h1 + 15. ♜f1 ♜h0 + perde la ♜.

CLASSIFICA FINALE

	GIOCATORI	P	Bh.
1	Lin Ye	7.0	25.5
2	Gandolfo M	6.0	26.5
3	Bellavita G	4.0	28.0
4	Veronesi C.A.	4.0	27.5
5	Guberti A.	4.0	26.5
6	Dragoni G.F.	4.0	26.0
7	Torchitti A.	3.5	26.0
8	Baggio G.	3.5	21.0
9	Carrara D.	3.5	20.0
10	Mandelli N.	3.5	18.5
11	Gotti E.	3.5	18.0
12	Berlanda M.	2.5	22.5
13	Lanfranchi V.	2.5	21.5
14	Fabbri M.	2.5	21.0
15	Scarpellini F.	2.0	22.5
16	De Angelis L.	0.0	19.0

11° Campionato Europeo

Si è svolto ad Amsterdam nei giorni 24 e 25 ottobre l'11° Campionato europeo di XiangQi. 46 partecipanti, di cui 6 professionisti arrivati dalla Cina.

Come era facile prevedere i primi 6 posti sono andati ai professionisti cinesi. Il titolo di campione europeo un po' fortunatamente è andato a C. K. Lai. Pur avendo vinto nel 1995 il campionato dell'isola Mauritius ed il campionato inglese nel 1990 e nel 1993, Lai non era considerato un pretendente al titolo visto che il suo punteggio Elo è di soli 1545 contro i 2320 del campione in carica Dan Thanh Trug.

Lai merita comunque questo riconoscimento non fosse altro per aver fatto un lavoro grandissimo nella diffusione dello XiangQi in europa.

Tre gli italiani presenti: Veronesi 3 punti, Nastasio 2 punti e Carassiti 1.

CLASSIFICA FINALE

	Giocatori	Nazione	Pun
01	S. Liu	Cina	6.0
02	Y. K. Ju	Cina	6.0
03	T. H. Xu	Cina	6.0
04	H. M. Tao	Cina	6.0
05	T. C. Yu	Cina	5.5
06	O QiLin	Cina	5.5
07	C. K. Lai	Inghilterra	5.0
08	W. O. Cheung	Olanda	4.5
09	Y. M. Chan	Francia	4.5
10	Y. K. Huang	Olanda	4.5
11	W. S. Ng	Olanda	4.5
12	K. H. Wong	Olanda	4.0
13	K.C. Lam	Germania	4.0
14	W. K. Shu	Olanda	4.0
15	S. Scholz	Germania	4.0
16	X. K. Huang	Germania	4.0
17	G. Greeuw	Olanda	4.0
18	T.T. Dang	Francia	4.0

CHU SHOGI

Articolo scritto da George Hodges su Variant Chess Ottobre/Dicembre 1993 e concesso dall'autore al Dr. Gianfelice Ferlito per essere tradotto in italiano e pubblicato su Informazione Scacchi.

SHOGI INTERMEDIO: Un'apprezzamento di un grande gioco.

George Hodges

I lettori di questa rivista avranno sicuramente sentito parlare del gioco giapponese Shogi; la più alta forma di scacchi sviluppata nel mondo e giocata da milioni di appassionati nella sua patria d'origine e che vanta un folto e ben istituito corpo di giocatori professionisti.

Lo Shogi nella sua forma attuale è molto più antico del gioco degli Scacchi Occidentali (le cui regole attuali risalgono solamente a circa 200 anni fa) ed è oggi giocato quasi nello stesso modo di 400 anni fa. E' un gioco talmente perfetto che ci sono pochissime varianti giocate sul tavoliere da 9*9 con l'usuale muta di pezzi.

Tuttavia Shogi ha una lunghissima e variopinta storia di molti secoli derivando da una più grande famiglia di giochi del tipo scacchi, dal giocabilissimo **Chu Shogi** e **Dai Shogi** ai giganteschi **Maka-Dai-Dai Shogi** (tavoliere da 19*19 case e con un totale di 192 pezzi) e al **Tai Shogi**, il più grande gioco di "scacchi" storicamente noto e giocato su un tavoliere da 25*25 case con lo sbalorditivo numero di 177 pezzi schierati su sette complete file per giocatore !

Il gioco in queste varianti grandi dello

Shogi è necessariamente molto lento, e l'andamento del gioco è ponderoso almeno nella sua fase iniziale. Per esempio, partite di **Tai Shogi** possono facilmente raggiungere 1000 mosse a testa su un arco di più giorni o perfino di settimane ! In breve, le varianti dei più grandi Shogi sono più adatte ai veri fanatici di Shogi che all'occasionale giocatore.

In questo articolo, tuttavia, voglio dirvi qualcosa sul più piccolo dei grandi Shogi e sicuramente il migliore di tutti questi.

Si chiama Shogi Intermedio (Chu in giapponese significa intermedio). E' un gioco piacevole e giocabilissimo; un gran gioco da tavoliere sotto ogni punto di vista.

Purtroppo non ho abbastanza spazio a disposizione in questo breve articolo per descrivervi le mosse dei pezzi e tutte le regole (vedi nota alla fine), ma coloro che vorranno imparare il gioco troveranno molte ore di diletto e delle combinazioni di gioco che li affascineranno.

Chu Shogi è senza dubbio un gigante fra le varie varianti Shogi e ha sempre più un crescente numero di affezionati giocatori in Occidente.

Il Chu Shogi è giocato su un tavoliere da 12*12 case con 46 pezzi per parte. In

molti aspetti è simile a un enorme gioco di Scacchi Occidentali, dato che non vi sono "riutilizzi" a complicare la partita come normalmente avviene nello Shogi; inoltre non è poi così difficile a giocare come potrebbe sembrare a prima vista.

All'inizio della partita il tavoliere appare come nel diagramma seguente.

I giocatori di Shogi riconosceranno parecchi pezzi; altri appariranno famigliari mentre i rimanenti all'inizio sembreranno strani. Non siate confusi da tutta questa calligrafia giapponese; non è difficile, come forse penserete, riconoscere i pezzi ed imparare le mosse che si possono fare.

12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香車	猛豹	銅將	銀將	金將	醉象	王將	金將	銀將	銅將	猛豹	香車	a
反車		角行		盲虎	鳳凰	麒麟	盲虎		角行		反車	b
橫行	豎行	飛車	龍馬	龍王	奔王	獅子	龍王	龍馬	飛車	豎行	橫行	c
歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	d
			仲人					仲人				e
												f
												g
			仲人					仲人				h
歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	歩兵	i
橫行	豎行	飛車	龍馬	龍王	獅子	奔王	龍王	龍馬	飛車	豎行	橫行	j
反車		角行		盲虎	麒麟	鳳凰	盲虎		角行		反車	k
香車	猛豹	銅將	銀將	金將	玉將	醉象	金將	銀將	銅將	猛豹	香車	l

Una volta che avete iniziato la partita è sorprendente come ben presto prenderete fiducia con questo **Chu Shogi**. Come in tutte le partite di scacchi, l'obiettivo in **Chu Shogi** è di catturare il Re nemico - sebbene vi sia un delizioso veleno nella coda !

Tra i pezzi visti in questo gioco, abbiamo non solo i *Generali Oro* e *Argento* come nello Shogi ma anche il *Generale Rame*. Appaiono come pezzi iniziali anche la *Torre* e l'*Alfiere* quando promossi (e divengono *Dragone Reale*, *Cavallo Dragone*) nei giochi più piccoli e inoltre incontriamo pezzi con l'intrigante nome di *Leopardo Feroce*, *Tigre Cieca*, *Fenice* e *Kylin* per nominarne solo quattro. Di gran lunga il più interessante e potente pezzo fra tutti è il *Leone* - veramente una bestia terribile ! Le sue mosse non sono facili da descrivere - forse il modo più semplice è dire che si muove come un Re, ma a scelta due volte. Cioè può muovere in una casa adiacente e poi, se desidera, una casa più in là ancora. In aggiunta può saltare sulla prima casa, fosse questa occupata o meno da un pezzo, amico o nemico. Se entrambe le case sono occupate da pezzi nemici, allora può catturarli entrambi o semplicemente quello sulla seconda casa.

Ma il più strano di tutto è che può catturare un pezzo sulla casa adiacente e poi ritornarsene indietro da dove era partito, effettivamente catturando senza muoversi, concetto questo conosciuto in giapponese come *igui* e che può essere tradotto in italiano con il termine "soffiare" usato nel gioco della dama!

Più bizzarro di questo è che il giocatore può muovere il suo *Leone* ad una casa adiacente vuota e poi ritornare ove è partito facendo "una mossa passante" in effetti non movendosi affatto! Que-

sto tipo di manovra è stato detto che abbia qualche merito in certe posizioni di finali. Vi sono, in aggiunta a questo complesso potere di mosse del *Leone*, regole speciali che frenano effettivamente il potere del *Leone*, e cosa più importante rendono in qualche modo difficile il poterli catturare per eliminarli dal gioco.

Giocatori di **Chu Shogi** presto vengono a capire che colui che ha inventato questo meraviglioso pezzo e le sue caratteristiche di gioco, è stato un vero genio tra gli inventori di giochi.

Ancora un altro pezzo interessante è quello che porta il nome piuttosto strano di *Elefante Ubriaco* (muove esattamente come il Re salvo per la casa immediatamente dietro). Questo nome deriva dal fatto che l'ideogramma (*kan-ji*) usato sul dorso del pezzo ha oggi significato di intossicazione, ubriacatura. Nei tempi antichi questo carattere giapponese significava una specie di violenza o collera - quindi casomai il pezzo in questione si dovrebbe chiamare più correttamente "Elefante Violento" - ma "Elefante Ubriaco" è quello che oggi si legge e questo mi sembra quasi bello, non è vero? Se questo pezzo penetra nella zona nemica, allora può venir promosso a "*Principe della Corona*" divenendo in realtà un secondo Re e allora il vostro avversario dovrà catturare sia il *Re* sia il *Principe della Corona* per poter vincere la partita.

Questo può condurre alla situazione quantomai affascinante in cui per evitare scacco uno può promuovere l'*Elefante Ubriaco*, creando così un nuovo Re in una parte totalmente differente del tavoliere .

Quando giocate a **Chu Shogi** dovete essere molto accorti a non sottovalutare mai le mosse del vostro avversario che

possono sembrare superficialmente innocue, altrimenti potrete perdere rapidamente i vostri pezzi maggiori o la maggior parte di questi e voi sarete sconfitto. Con tanti e così vari pezzi pesanti, massicci attacchi possono essere eseguiti ed avviene spesso che una gran forza arrivi attaccandovi da tutte le direzioni e non è sempre facile trovare le giuste contromosse. E' assolutamente necessario se volete giocare seriamente **Chu Shogi** che moviate i vostri pezzi in armonia e coordinazione l'un con l'altro; concentrarsi troppo su un sol pezzo o su un'area del tavoliere porterà molto probabilmente alla sconfitta. Avendo detto tutto ciò, tuttavia non è necessario giocare sempre seriamente ed in effetti può esserci gran divertimento anche giocando una partita avventurosa e frenetica, una partita del mangia-mangia. Sarà ben presto terminata, senza dubbio, ma ci sarà anche un sacco di divertimento.

Giocatori dello **Shogi** penseranno che non essendovi nel **Chu Shogi** dei "riutilizzi" a complicare la situazione, esso sia un gioco semplice. Questo non è il caso; confrontate i pezzi dello **Chu** con quelli del normale **Shogi** e vedrete che quest'ultimi vi sembreranno piuttosto scialbi!

Vi sono svariati pezzi che possono saltare su altri pezzi come quelli che possono arrivare dall'altra parte del tavoliere. Malgrado la complessità, non è detto che i novizi non possano divertirsi. Molte persone che non giocano bene lo **Shogi** trovano **Chu Shogi** un gioco attraente ed affascinante. Lo scopo in ogni gioco di questo tipo è essenzialmente quello di divertirsi e non quello di uscirne semplicemente come il vincitore.

I restroscena del **Chu Shogi** sono vari

e la loro storia è affascinante in se stessa. Negli anni 1928-1939 c'erano molti giocatori di **Chu Shogi** in Giappone, ma dopo la Seconda Guerra Mondiale ce n'erano rimasti assai pochi tanto che il gioco era sul punto di sparire del tutto. Grazie ai nobili sforzi del grande **OYAMA YASUHARA**, ex *Shogi Meijin* (Grande Campione di Shogi) e giocatore con il miglior palmares di vittorie tra i professionisti del gioco, questo non avvenne. Insieme ad alcuni suoi colleghi egli scrisse un libretto sul gioco che produsse nuovo interesse. Alla fine degli anni '60 **OYAMA** presentò **Chu Shogi** in televisione e il gioco venne accolto con grande entusiasmo.

A quel tempo c'erano circa 30-40 giocatori professionisti di **Shogi** che giocavano **Chu Shogi** ad altissimo livello. Da quando **Oyama** morì nel 1991, la popolarità del gioco è andata tristemente declinando ancora una volta in Giappone. Per risalire molto più indietro nella storia del **Chu Shogi** troviamo che la prima menzione è intorno al 1350. All'inizio del XV secolo il gioco era così popolare e ben consolidato da aver completamente soppiantato tutte le altre forme di **Shogi** esistenti. Era giocato moltissimo dai nobili della Corte Imperiale e dal momento che la vita di Corte si svolgeva allora in *Kyoto*, questa è la zona ove il gioco venne a maggior diffusione raggiungendo tali vette di popolarità che si diceva i cortigiani fossero invero ossessionati con il **Chu Shogi**.

Il gioco godeva di tal status che divenne conosciuto come "Chu Shogi della Corte Imperiale". Fu molto più tardi, dopo l'introduzione della regola rivoluzionaria del "riutilizzo" nel normale **Shogi**, intorno al XVII secolo, che il più piccolo gioco lentamente cominciò a

soppiantare il Chu Shogi in popolarità.

Malgrado il gran numero di partite che devono essere state giocate nei tempi passati, abbiamo solo sei partite trascritte. Queste risalgono al 1778 e alcune di queste vennero giocate con vantaggi. Poche come sono, queste partite sono tutte istruttive per il principiante dal momento che esse dimostrano assai bene come giocare ad alto livello. A parte i vantaggi che sono dati in queste partite, c'è anche compilato un bel documentato sistema di vantaggi per far sì che partite fra giocatori di diversa levatura siano possibili con piacevole intrattenimento da parte di entrambi i giocatori. Il vantaggio più grosso che si può concedere è quello di togliere 5 pezzi dall'esercito del miglior giocatore e inoltre, se questo non bastasse, il più debole inizia il gioco con non meno di 3 *Leoni* !!

Il sistema dei vantaggi poi gradualmente si riduce fino al limite minimo di togliere solo un pezzo minore alle file del miglior giocatore.

Quattro manoscritti di alcuni secoli passati ci hanno tramandato una superba e piacevole collezione di problemi di matto in Chu Shogi. Sono in totale 224 - una collezione veramente varia e di gran valore che dimostra ogni aspetto del gioco inclusa qualche posizione che ben difficilmente potrebbe ritrovarsi in giochi giocati. Per l'entusiasta problemista questi problemi forniscono il più profondo e intrigante aspetto di una materia di per sé difficilissima. Due di questi manoscritti danno soluzioni ai problemi impostati, gli altri due non ne forniscono.

Uno dei libri è stato scritto dal maggiore compositore di problemi del Chu Shogi e Shogi: **ITO SOKAN III**.

Lui non diede alcuna soluzione e fino

ad oggi solo poco più della metà dei suoi problemi sono stati risolti in modo soddisfacente!

Per riassumere il mio pensiero, direi che, per la mia lunga esperienza nelle delizie del Chu Shogi, questo gioco non è semplicemente un'altra variante dello Shogi; è un passatempo fantastico e totalmente irresistibile. Come molti scacchisti sono diventati più forti nel loro gioco studiando lo Shogi così gli shogisti migliorano nello studiare lo Chu Shogi: insegna loro a prender tempo e a far attenzione nel coordinare i propri pezzi.

Ci sono poi quelli che dicono che Chu Shogi è meglio degli Scacchi Occidentali sotto molti punti di vista, meglio anche dello stesso Shogi sotto certi altri aspetti. Ma, qualsiasi sia il vostro punto di vista, sia che conosciate lo Shogi o meno, sia che siate un modesto giocatore di Scacchi, date un'occhiata a questo gioco favoloso. Vi ripagherà assai bene se vi prenderete la briga di studiarlo accuratamente.

NOTA

Pr coloro che desiderano imparare le mosse dei pezzi e le regole del Chu Shogi, il libretto:

MIDDLE SHOGI AND HOW TO PLAY IT
è disponibile da

Mr. George Hodges, P. O. BOX 77,
Bromley, Kent BR1 2WT, England;
al prezzo di 7 sterline incluso spese postali.

Pezzi e tavoliere sono inoltre disponibili con il

MIDDLE SHOGI MANUAL

che contiene tutto quanto è correntemente conosciuto sul gioco, il sistema dei vantaggi e problemi fatti nei diversi secoli passati.

Questo articolo mi è stato inviato direttamente da Masukawa e non è stato mai pubblicato fino ad oggi. Traduzione Gianfelice Ferlito.

Chu Shogi

di Koichi Masukawa

Chu Shogi, è una importante forma di scacchi giapponesi che venne giocata in prevalenza nel medioevo ma che pur tuttavia arrivata fino ai nostri tempi. Oggi i giocatori di Chu Shogi sono rari. **Chu** significa **intermedio, centrale**, in effetti **Chu Shogi** è una via di mezzo tra il grande Shogi e il piccolo Shogi. Lo Shogi dell' XI secolo non è ben definito, ma nel XIII secolo conosciamo dal documento enciclopedico "Ni-Chu-Reki" il grande Shogi (vecchio tipo) e il piccolo Shogi e alla fine del XIII secolo un documento buddista descrive un altro tipo di grande Shogi e di piccolo Shogi. Possiamo dire che **Chu Shogi** comparve al più tardi nel XIV secolo.

Alla fine del XIII secolo il Grande Shogi era giocato su un tavoliere da 15*15 con 65 pezzi per parte (quindi 130 pezzi tra i due giocatori). Possiamo affermare che quel gioco era in effetti troppo grande e il suo modo di esser giocato era alquanto complesso cosicché la sua vita non fu di lunga durata. In luogo del Grande Shogi venne lo Chu Shogi. Il tavoliere dello Chu Shogi è 12*12 e il numero dei pezzi è 46 per parte (inclusendo 12 pedoni) e quindi i pezzi in totale sono 92.

Le qualità dei Pezzi sono 22 a cui se ne aggiungono altre 6 quando alcuni di questi sono promossi. Alcuni nomi dei pezzi sono unici. Per esempio i Generali sono Oro, Argento e Rame. Alcune volte perfino i Giapponesi misinterpre-

tarono il significato dei nomi. Infatti spesso il pezzo **Sui-Zo** è presentato come *Elefante Ubriaco* ma il significato è un altro, specialmente in cinese antico. **Sui** significa vigoroso, energico cosicché **Sui-Zo** dovrebbe essere **Elefante Vigoroso**.⁽¹⁾ Generalmente il nome dei pezzi Shogi è dato da un ideogramma binomiale il cui primo ideogramma ha la qualifica di tesoro.

Il nome dei pezzi dello Chu Shogi derivano da tre categorie:

1)animali bizzarri: piccione viaggiatore, cavallo focoso, fenice Cinese, Dragone Reale, ecc.

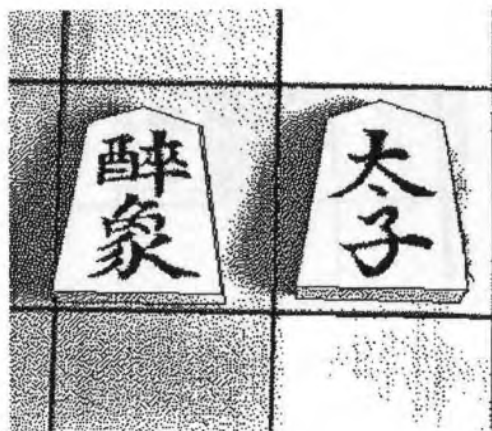
2)ranghi militari, come generali e soldati

3)vie direzionali, come Andare orizzontale, Andare verticale, ecc. che mo-



SHISHI (LEONE)

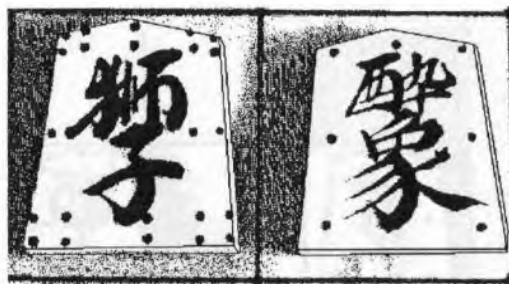
stravano il progredire del gioco. Dai Shogi aveva ben poco della categoria 3). Possiamo trovare molte descrizioni dello Chu Shogi nei diari della nobiltà e del clero del XV e XVI secolo. Essi giocavano molto a Chu Shogi. Fino all'età Edo, Chu Shogi era il più popolare dei tipi di Shogi giocati dall' aristocrazia e dagli intellettuali.



SUIZO (Elefante Ubriaco)
e TAISHI (Principe della Corona)

Il Gran Generale (Shogun) Ieyasu Tokugawa, dopo aver formato il suo Governo, nel 1612 diede lo stipendio a 8 giocatori di Go e di Shogi. Nel 1672 essi ebbero il diritto di trasmettere in eredità il loro stipendio ai propri figli purché questi ultimi fossero diventati professionisti del gioco. Ogni anno nel castello di Edo venivano presentati alla presenza del Gran Generale. Questa usanza, vera e propria cerimonia a cui per i successivi Gran Generali non assistevano più di persona, continuò fino al XIX secolo. Il Governo Tokugawa adottò come tipo ufficiale di Shogi il piccolo Shogi (lo stesso di quello attuale). Dal XVII secolo il Chu Shogi non fu più lo Shogi ufficiale. E così gradual-

mente diminuì di popolarità. ⁽²⁾ C'è anche un'altra ragione, e cioè che la famiglia Tokugawa era della classe dei cavalieri rurali e ben diversamente orientata nella propria mentalità dalla classe dei nobili. Naturalmente, la regola del piccolo Shogi è quella di poter riutilizzare i pezzi catturati al nemico come pezzi propri. Questa regola ne fece un gioco molto affascinante e lo Shogi scacciò progressivamente Chu Shogi. Quando il governo Tokugawa nel 1867 venne rovesciato e si ebbe la Restaurazione Meiji, il gioco Chu Shogi era davvero giocato da pochi. Dopo la seconda Guerra Mondiale ancor meno.



a sinistra
SHISHI (Leone)
a destra
SUIZO (Elefante Ubriaco)

Il regolamento dello Chu Shogi assai complesso. Mr. Hodges ha già spiegato le regole, e quindi io mi intratterrò poco su quest'aspetto.

Shi-Shi (Leone) e Tai-Shi (Principe) sono pezzi di special potere. Quando Sui-Zo (Elefante Vigoroso) arriva nelle linee nemiche (quarta linea dal fondo), Sui-Zo diventa Tai-Shi. Tai-Shi è come il Re e se il Re viene preso dal nemico, Tai-Shi si sostituisce al Re e il gioco può continuare. Il Leone ha diversi poteri, ad esempio

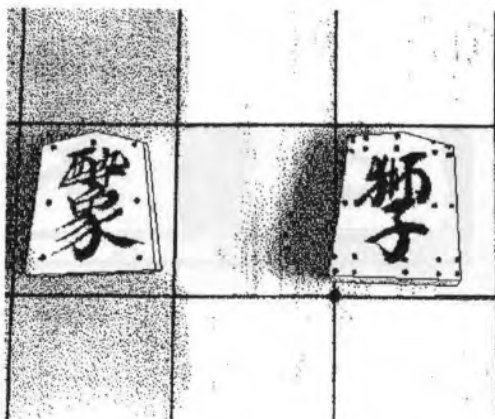
1) Il Leone non si muove ma può prendere il pezzo nemico vicino, in altri termini, il Leone va e torna indietro in una mossa;

2) se il Leone ha assistenza di pezzi amici al fianco può difenderli dal Leone avversario

3) quando pedoni nemici esistono tra il proprio Leone e quello avversario, il proprio Leone può prendere il Leone avversario e un altro pezzo insieme,

4) Leone che non assiste è preso dal Leone avversario

5) Leone può saltare un pezzo. Altre regole sono le stesse dello Shogi con l'eccezione che i pezzi non vengono riutilizzati.

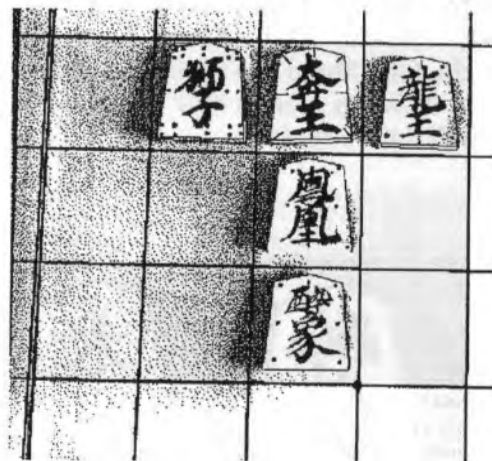


SUI ZOU (Elefante Ubriaco)
SHISHI (Leone)

I novizi devono sempre prender nota delle mosse di ciaschedun pezzo. All'inizio dell'apertura lo Chu Shogi dà l'impressione di lentezza ma poi quando i pezzi vengono catturati, il gioco si vivacizza. Il Leone mostra allora tutta la sua destrezza. Nel finale i pezzi dimostrano la loro gittata a lungo raggio e la loro validità.

Quando gioco a Chu Shogi, malgrado

i molti pezzi, io impiego circa un' ora e mezza a partita. Se uno però non ha dimistichezza con i caratteri giapponesi (Kan-Ji), si può impiegare di più.



LEONE
HON O (Re)
RYUO (Re Dragone)
HO O (Fenice)
SUI ZOU (Elefante Ubriaco)

NOTE

(1) Un testo buddista descrive la seguente storia: un cugino malvagio di Budda voleva ucciderlo così che fece attaccare Budda da un elefante ubriaco. Ma Budda fermò l'atroce elefante che si fece mansueto come un gattino. L'opinione generale è che il nome di Sui-Zo provenga da simile storia. Se Sui-Zo è stato tradotto con Elefante Ubriaco in Europa e come tale viene riconosciuto, lasciamo pure le cose così.

(2) Naturalmente nell'età Edo possiamo trovare alcuni documenti che si riferiscono a giocatori di Chu Shogi, ad esempio medici, cittadini ecc.

Koichi Masukawa, Ottobre 1994

Indice del 1994

Storia

- Nuove ipotesi sull'origine Shogi n°1
Chu Shogi n°6
Koichi Masukawa
Dovendo Scegliere oggi, vada per due! n°1
Dovendo Scegliere oggi, vada per l'India! n°3
Dovendo Scegliere oggi, vada senza dadi! n°6
Dal Porfirogenneta a Malalas n°2
Da Malalas a Palamede n°5
Le piacevoli battaglie di G. Calvi n°3
Franco Pratesi
Protoscacchi in Oriente n°3
K. G. Beauchamp
Il Talmud parla di scacchi? n°4
Victor Keats
I Nazi articoli di Alekhine n°4
Ken Whild
Scacchi Ariani e Ebraici n°4
A. Alekhine
I fanatici del "Reich Millenario" n°4
Antonio Rosino
Gli scacchi di Venafro n°5
Gianfelice Ferlito

Didattica

- Scuola e didattica n°1
Valdo Eynard
Errori di calcolo n°1
Nicola Bresciani

Racconti/Letteratura

- Una serata al circolo n°1
Alessandro Cuppini
L'ultimo replicante n°3
L'ultima mossa n°6
Sergio Corso
Giocare a scacchi n°4
Elie Wiesel

Tornei/ Partite

- Reggio Emilia n°1
Robecchetto 1993 n°1
Open Edoardo Crespi n°1
Filettino n°2
Linares 1994 n°2
Corsico n°3
I grandi maestri ebrei n°4
Xie Jun Campione del mondo
Peter Leko n°3
Bratto 1994 n°5

Scacchi per Corrispondenza

- Un forte contrattacco n°1
Una partita istruttiva n°2

- Un disastro strategico n°3
Un salvataggio acrobatico n°6
Marco di Paolo

Matematica e scacchi

- Teoria dei grafi e giri del Cavallo n°1
Figure geometriche e Torri ubriache n°2
Omaggio alla Donna n°3
Tempo e spazio su grafici lineari n°5
Scacchi e paesaggi virtuali n°6
Cartesium

Xiangqi

- L'occhio dell'elefante (1 ^) e (2 ^) n°1 e n°2
Difesa dei Cavalli paravento n°3
Marco Gandolfo
Il Re del Re degli scacchi n°3
Parigi 1994 n°5
Lin Ye
Cannonate contro il palazzo n°5
Guido Bellavita

Problemi

- Gli studi dei grandi maestri n°2
Il tema Fleck e dintorni n°3
Un piccolo record n°3
La scuola problemistica israeliana n°4
Composizioni arabe (1) e (2) n°5 e n°6
Alessandro Cuppini

Scacchi e computer

- La generazione delle mosse n°40
Angelo Torchitti

Shogi

- Tentativi di sfondamento n°1
L'apertura nello Shogi n°2
Una visita ai castelli n°3
Tesuji n°5
Stefano Rigamonti
Shogi intermedio
Georges Hodges

Recensioni

- I corti di scacchi n°3
Ferruccio Pezzuto

Teoria

- Tre fanti non valgono l'equino? n°3
Due fanti non valgono l'equino? n°5
Il temibile gambetto Blumenfeld n°6
Dario Mione

Rithmomachia

- Rithmomachia, la proporzione del tutto n°6
Eugenio Gotti
Un programma per giocare a Rithmomachia n°6
Angelo Torchitti

§