

informazione
SCACCHI

Rivista bimestrale - Anno V - Settembre/Ottobre 1995 - N° 5



Editoriale

Dopo il numero speciale dedicato agli Scacchi e computer eccoci tornati alla normalità. Veramente anche questo numero un po' speciale lo è. Infatti la prima partita la troviamo a pagine 229 (e che partita!) dopo 3 articoli storici, un articolo di filosofia e due di letteratura. Mai tanto spazio sulla rivista era stato dedicato agli aspetti "culturali" del gioco. Ma andiamo con ordine e vediamo gli articoli storici.

Il Deliciae Regis, di Alessandro Sanvito, in esso viene dettagliatamente analizzata una questione, risolta dall'articolo di Victor Keats pubblicato sul n° 3 di I.S. dal titolo Scacchi e letteratura ebraica 1600-1850 ; il contributo dello storico milanese, è importante e I.S. è orgogliosa di ospitarlo.

Il primo storico degli scacchi: Thomas Hyde di Victor Keats. Grazie al fattivo interessamento di Gianfelice Ferlito e alle sue traduzioni, il lettore appassionato potrà leggere un nuovo contributo dello storico Inglese, ormai di casa su I.S.

Passatempi, ma impegnativi scritto da Franco Pratesi. In esso l'autore presenta la parte scacchistica di un codice del 1500 di Giovanni Cachi di Terni.

Gli scacchi come modello rappresenta il secondo contributo di taglio filosofico di Marco Di Paolo.

Due gli articoli del sempre più eclettico Angelo Torchitti su scacchi e letteratura. **Scacchi, opere letterarie, romanzi polizieschi** mostra i possibili rapporti tra scacchie e letteratura mentre **Sam Lucas, poliziotto privato** è una novella scacchistica con morto e assassino.

Dopo un breve ricordo di Mario Monticelli, recentemente scomparso il numero continua con una panoramica sui recenti eventi agonistici con servizi sui tornei di **Bratto, Amantea, Formia**, non manca una divertente puntata a **Berlino**.

Per far spazio agli articoli sugli scacchi giocati, abbiamo dovuto sconvolgere la consueta impostazione del numero. Niente problemi, solo poche notizie sullo XinagQi e niente Shogi ma, una piacevole novità aspetta il lettore, il ritorno degli eterodossi, e che ritorno. Infatti il numero contiene un interessante e divertente articolo; **Kriegspiel**, scritto da Alessandro Castelli, uno dei massimi esperti italiani in questo campo.

IL "DELICIAE REGIS"

di Alessandro Sanvito

Sebbene gli studiosi di storia degli scacchi abbiano dedicato spazio nei loro scritti, più o meno ampiamente, alla più antica bibliografia scacchistica ebraica, noi dobbiamo molto, in particolare, a Thomas Hyde, a Moritz Steinschneider e a Victor Keats se oggi abbiamo l'opportunità di leggere ed indagare su quegli antichi testi.

Thomas Hyde, storico inglese, come noto, scrisse la *Historia Sahiludii o Mandragorias*, contenente la parte prima dell'opera *De ludis orientalibus libri due* (Oxonii 1694); Moritz Steinschneider scrisse una importante monografia *Schach bei dem Juden* inserita nella famosa *Geschichte und Literatur des Schachspiels* (Lipsia 1874) di van der Linde e oggi abbiamo *Chess, Jewis and History* (Oxford, 1994) di Keats.

Il mio rinnovato interesse per la letteratura scacchistica ebraica nasce proprio dall'ultimo libro di Victor Keats, autore che conosco personalmente e del quale, una volta sono stato addirittura ospite a casa sua a Londra.

Il *Deliciae Regis*, in inglese *The King's Delight*, è un trattato scacchistico anonimo, presumibilmente del XVII° secolo, pubblicato in latino e in ebraico su colonne parallele nel *De Ludis Orientalibus* dell'Hyde.

Questo trattato fu successivamente oggetto di discussioni per la datazione e la paternità del testo che sintetizzerò trascurando le fonti bibliografiche intermedie.

Basandosi sul testo pubblicato

nell'Hyde, alcuni studiosi dichiararono che il *Deliciae Regis* altro non poteva essere che una riedizione del *Carmina-Rhythmica de Ludo Shah-Mat*, comunemente noto come *Shah-Mat* di ibn Ezra il famoso rabbino spagnolo (Toledo 1088-1167?) al quale vengono attribuiti, con qualche riserva, i primi MSS ebraici dedicati agli scacchi.¹

Altri studiosi, invece, e fra questi Steinschneider, arrivarono alla conclusione che solo un incompetente di storia degli scacchi, avrebbe potuto far risalire la stesura del *Deliciae Regis* al tempo di Ezra poiché le regole del gioco descritte sono quelle moderne e non quelle medievali.²

Da qui la tesi che l'anonimo autore del *Deliciae Regis* potesse essere l'italiano (e perché proprio italiano si vedrà poi) Judah Aryeh (Leon) Modena.³

La tesi di Steinschneider è ora ripresa con molta decisione da Keats.

Chi era dunque Judah Aryeh Modena?

Judah Aryeh nacque a Venezia nel 1571, città nella quale si era rifugiato suo padre Isaac in seguito al terremoto che colpì Ferrara nel 1570. Tornato nella città estense Judah studiò, oltre all'ebreo, letteratura italiana e musica, Tornò a Venezia nel 1592 e divenne famoso. Sebbene in costante polemica con la religione cristiana, Judah mantenne strette relazioni d'amicizia con studiosi cattolici e la sua *Storia dei Riti e delle abitudini degli Ebrei* scritta in italiano nel 1616 fu tradotta in molte lingue.

Scrittore versatile pubblicò molti suoi

lavori sotto pseudonimo o anonimi. A lui viene pure attribuito un testo del 1584 in ebraico dal titolo *Sûr Me-Ra*, pubblicato in Venezia nel 1595, in forma di dialogo fra due amici, l'uno favorevole al gioco d'azzardo e l'altro contrario.

Questo testo, in sintesi riprodotto anche nell'Hyde, sarebbe stato scritto alla precocissima età di 14 anni!

Dunque, per tentare di capire se le ipotesi di Steinschneider e di Keats hanno qualche fondamento di validità non ci rimane che controllare il *Deliciae Regis*, che fortunatamente possediamo in latino ed ebraico (Hyde) e in inglese (Keats), in senso scacchistico, l'unico che con qualche lacuna, possiamo tentare di comprendere.

Il testo latino *Deliciae Regis* occupa nell'Hyde le pagine 19-71 e il testo inglese *The King's Delight* le pagine 361-377.

La parte puramente scacchistica inizia nel testo latino a pagina 37 e indica in sei punti la trattazione: "Primo, adduxi excellentias Huius Ludi e quod sit excellentior omnibus speciebus ludorum, e quod utilitates homini veniant ab illo"; "Secundo, speculatus sum e quaesivi quis fuerit inventor ejus, e tempus inventionis illius"; "Tertio, exposui Nomina ejus, quia multa habet Nomina; e dedi rationem de singulis"; "Quarto, disposui e formavi coram te Tabulam super quam hicce Ludus fundatur"; "Quinto, exposui partes ejus, e quanam sint species ejus, e Nomina earum, figurae carum, e quoque gradus earum secundum excellentiam suam"; "Sexto, docui secundum posse meum, Leges e conflitiones huius Ludi".

Nonostante questa parte iniziale sia molto interessante perché vi si possono intravedere tracce per tentare di iden-

tificare l'anonimo autore - "Recolam dies antiquos: jam sunt triginta anni in diebus juventutis meae ab incunabulis meis, cum essem assiduus ad valvas studii pro Lege e Testimonio, ad discendum e docendum. Omnibus diebus meis educatus sum inter doctos, e posui portionem mean inter sedentes in Scholis: e hunc unique me juvat Dominus meus, e dedit mihi ambulacra inter astantes istos, columnas Mundi, in quibus Domus, Domv inquam Israelis stabilitur; ad docendum filios populi mei viam per quam incederent; ea est via Legis, Legis inquam Domini perfecta, erudientis stultum. Totum hoc expertus sum per sapientiam: nam ecce timor Domini est sapientia, e recedere a malo est intelligentia" - , occorre arrivare alla pagina 61 per entrare nel merito della discussione scacchistica.

Dapprima l'autore descrive la scacchiera e la disposizione dei pezzi "Jam venio ad declarandum tibi formam Tabulae supra quam ludunt. Excedro construes Tabula quadratum: sicut longitudo sic este latitudo ejus: e super ipsum formabis dispositionem Laterculorum quadratorum, qui erunt in octonas domos super octonas. Sitque Laterculus lapis pictus, unus ruber, alter niger: sit nempe color a colore diversus, ad discriminandum inter ipsos", dunque la scacchiera è di 8 per 8 case alternativamente colorate di rosso e nero e questi colori non devono essere considerati come una stravagante licenza poetica dell'autore, viceversa essi devono essere considerati come un importante riferimento storico.⁴

La prima casa a destra è rossa "Aptabis tibi Tabulam eo modo, ut ordinis primi domus prima quae est ad latus dextrum tuum, sit rubra", il che sta a provare, come si è già avuto modo di

scrivere, che normalmente il rosso stà per il nostro bianco.

Dopo aver descritto il nome dei pezzi che è il solito di derivazione persiano-araba " Regem rubrum ipsumque constitues super thronum regni sui in domo, viz. in domo quarta, quae erit nigra: e Reginam sedere facies in domo quinta, quae erit rubra", e quì abbiamo una precisazione preziosa poiché viene indicato chiaramente che la regina deve stare, all'inizio del gioco, sulla casa del suo stesso colore: Regina rossa su casa rossa, come oggi noi Donna bianca su casa bianca. Gli altri pezzi, nella descrizione, vengono posizionati sulla scacchiera come nel nostro attuale ordinamento e, quindi Regina nera su casa nera.

Inoltre viene confermata l'usanza per il pedone di poter effettuare alla prima mossa il movimento in avanti di uno o due passi a scelta "Cum initio proficiuntur, Pedes incedit primo, quorum pes est pes rectus: per domum post recta tendunt; nec reventur cum incedunt: quamvis principio sit illis privilegium eundi per duas domos".

Naturalmente importanti per le nostre ricerche sono le descrizioni dei movimenti dell'Alfiere e della Donna, che non sono più quelli limitati dello Shatraij arabo, ma quelli in uso in Europa dopo la Riforma, il che ci permette di inquadrare cronologicamente la stesura del trattato "Et Elephas incutit terrorem, e incedit versus quamlibet partem oblique, si non sit aliquid impediens inter ipsum e locum ad quem tendit: e nunquam mutat colorem" ; " Attamea Regina, cui incumbit custodia domini sui, incedit propriis viribus per omne desiderium animae suae, e quaevis itinera sunt illius, praeterquam quod not mutet colorem domus suae uti solet

Eques, nec saltet".

La parte finale si conclude con l'indicazione di alcune interessanti regole di gioco come la promozione dei pedoni, lo scacco e lo scacco matto: " tentorium suum in ordine ultimo in quo rex adversarius cum suis principibus castrametatur; tum dominus ejus regnare faciet ipsum loco Reginae. Verum si illa adhuc in vivis, tum erit primarius vel dux exercitu loco alterius alicujus interfecti in bello; quod erit merces ejus" il pedone si trasformerà in un pezzo mancante, ma quì il passo non è chiaro perché non si precisa cosa accadrebbe se nessun pezzo mancasse, cioè se si verificasse il caso del pedone "sospeso"; viene poi descritto lo scacco: il pedone può colpire qualsiasi avversario ma non il Re perché quando si avvicinerà a lui dovrà dire "oppressores arcantes ipsum, dicunt illi Shâh" ; altrettanto interessante è la descrizione dell'arrocco " si visus sit locus aliquis inter ipsum e Ruchum suum vel Ruchum Reginae; poterit concedere ad domum unius eorum" il cosiddetto arrocco libero o all'italiana e infine "tandem dicendo ad illum Shâhmât, i.e. Rex mortuus est" cioè lo scacco matto!

La sola lettura del *Deliciae Regis*, tuttavia, non è sufficiente per tentare di dare qualche risposta ai numerosi quesiti che, quasi naturalmente, il testo propone.

E' necessario, prima di entrare in una qualsiasi analisi, ricordarsi di menzionare almeno un'altro antico testo scacchistico ebraico che va sotto il nome di *Oratio elegans de Ludo* ⁵ *Scaque*, ovvero *Elegante orazione in favore del gioco degli scacchi* attribuito a Bonsenior Ibn Yehia, un rabbino spagnolo che visse intorno al XII, XIII secolo - anch'esso pubblicato nell'Hyde - , così come ne-

cessario è ricordare il testo *Délices Royales* tradotto dall'ebraico⁶ in francese da Léon Hollaendereski nel 1864 per le implicanze che questi due scritti potranno avere nella successiva discussione.

Il *Deliciae* pone almeno quattro quesiti:

- 1) Quale è la datazione del trattato ?;
- 2) Si tratta di opera originale ?;
- 3) Si tratta di trascrizione o di elaborazione di antichi MSS ? ;
- 4) Chi può essere l'autore ?.

Datare il testo sembra abbastanza agevole poiché i dati in nostro possesso sono chiari: la pubblicazione del *Deliciae Regis* nell'Hyde è del 1694, dunque il 1694 è il terminus ante quem e la chiarissima descrizione dell'arrocco libero o all'italiana contenuta nel testo indica verso il 1550 il terminus post quem. Un secolo abbondante, quindi, è il tempo entro il quale noi possiamo fissare la data della stesura del *Deliciae Regis*.

Mentre il terminus ante quem è evidente, il terminus post quem merita qualche spiegazione: dopo la Riforma, il Re perse la facoltà di saltare, ad eccezione di un salto sulla prima traversa che originò - in epoca imprecisabile ma anteriore al Ruy Lopez⁷ (il suo famoso

trattato scacchistico è del 1561) - quella particolare mossa che noi oggi chiamiamo arrocco.

E mentre in tutta l'Europa si andavano rapidamente affermando le nuove regole, in Italia si restava fermi a movimenti non più in uso come il rifiuto alla presa al varco o la promozione del pedone ad un pezzo mancante, se non

addirittura "sospeso" o all'arrocco libero; e proprio il Lopez avvertì nel suo libro che in alcune parti dell'Italia, l'arrocco avveniva "todo de un lance" cioè in una mossa sola ma con la facoltà di porre il Re e la Torre a scelta in una delle case intermedie interessate.

Se noi dovessimo attenerci alle regole riportate nel *Deliciae Regis*, dovremmo concludere che il

trattato fu scritto ex novo poiché l'autore fu accuratissimo nel descrivere regole di gioco, sia all'italiana, ma senza dubbio moderne cioè in uso dopo la Riforma, ma la risposta non può e non deve essere così semplice per almeno una serie di valide ragioni.

L'autore ci parla di scacchiere e di pezzi colorati di rosso e di nero, una usanza che ha radici arabe, con numerose testimonianze rilevate negli antichi



Judah Aryeh Modena

Tratto dal libro *Chess Jews and History* di V. Keats

MSS musulmani - i così detti *Kitab*⁸ - a noi pervenuti, e che non fa parte della tradizione scacchistica europea che ha sempre privilegiato l'uso del bianco e del nero.

Anche il *Shah-mat* attribuito a Ibn Ezra narra di pezzi colorati di rosso e di nero ma questo dei colori non è l'unica affinità fra i MSS ebraici e i MSS arabi perché nei *Kitab* vi è un ordine delle materie descritte, e molto simile è pure l'ordine delle materie narrate nei MSS ebraici, il che orienta a pensare che i primi scrittori ebraici di scacchi si ispirarono ai MSS arabi per scrivere i loro testi.

Noi non sappiamo con certezza se l'uso di questi due colori nei testi ebraici sia solo una copiatura dei colori in uso presso gli arabi o se, viceversa, il rosso e il nero abbiano un proprio autonomo significato, ma sappiamo che questa abitudine è frequente nei MSS ebraici dedicati agli scacchi tanto da poterli considerare ormai tradizionali in questa letteratura scacchistica.

Se l'anonimo autore del *Deliciae Regis* avesse scritto *ex novo* il suo trattato, probabilmente, avendo descritto le regole nuove del gioco, avrebbe optato anche per una scelta verso il bianco e il nero, ma così non è stato e bisogna cercare di capire il perché.

Ecco che ritorna alla mente il secondo importante MS ebraico l'*Elegante orazione in favore del gioco degli scacchi* di Bonsenior Ibn Yehia. Esso fu pubblicato, prima che nell'Hyde, a Mantova nel 1577/8, una data molto vicina a quella del *Deliciae Regis* e nulla può escludere che il nostro anonimo autore abbia potuto avere l'occasione di leggerlo e di rielaborarlo. Utile testimonianza, in questo senso, è il più tardo *Délicies royales ou le jeu des échecs: son histoire,*

ses règles et sa valeur morale, par Aben-Ezra et Aben-Yé'hia, rabbins du XIIIe siècle di Hollaedereski che, come si nota, basò, prevalentemente, il suo libro in francese sugli antichi testi di Ezra, Yehia e sul *Deliciae Regis*.

In definitiva, mi sembra di poter affermare che in tutta la letteratura scacchistica ebraica appare evidente la volontà di perpetuare attraverso i tempi le loro antiche tradizioni e io credo che anche l'autore del *Deliciae Regis* non si sia discostato da questa linea.

E' molto probabile che egli abbia scelto una via intermedia: la logica descrizione delle regole del gioco degli scacchi in uso in quei tempi ma volutamente immutata la narrazione delle tradizioni scacchistiche ebraiche (l'ordine delle materie, i colori, lo stile aulico) che in ogni caso non avrebbero nuocuto al racconto prettamente "tecnico".

L'ultimo quesito - il nome dell'autore - è certamente il più difficile da risolvere ma parecchi indizi ci spingono a tentare di fornire qualche seria risposta anche se quella definitiva forse non sembra essere alla nostra portata.

Preme, innanzi tutto, stabilire chi per primo abbia fatto il nome di Judah Aryeh Leon Modena come possibile autore del *Deliciae Regis* e perché.

Ho così consultato la vecchia bibliografia di Anton Schmid⁹ che a pagina 161 scrive " ... *Deliciae Regis*, seu de Shahiludio historia prosaica, Anonymi. Hebraice et latine; e a pagina 351 sotto il titolo *Shahiludium* scrive " ... *Liber deliciae Regum Prosa tylo puriore, per Innominatum. Omnia ex cartis MSS. jam primus depromsit et latine vertit Thomas Hyde, Protobibliothecarium Bodlejanus*. Entrambe le volte Schmid aggiunge il titolo originale in ebraico Maadanne Melech, ma il nome di Judah

Aryeh Modena non appare.

Anche nella bibliografia di van der Linde del 1880 il nome del rabbino veneziano non viene citato e lo studioso olandese si limita ad elencare a pagina 30 " *Deliciae Regis = Maadanne Melech* ".¹⁰

Dunque è Steinschneider che nel *Shach bei dem Judem* inserito nella *Geschichte* del van der Linde del 1874 indica Judah Aryeh Modena come possibile autore del *Deliciae Regis*.¹¹

Le motivazioni di Steinschneider nascono da alcune considerazioni che hanno, in definitiva, qualche fondamento di plausibilità.

La parte puramente scacchistica del trattato è preceduta da una lunga disquisizione contro i vizi della vita che portano alla dissipazione e si conclude con un elogio in favore della bellezza del gioco degli scacchi e poiché Steinschneider si era convinto che l'autore del *Sûr Me-Ra*, ovvero *Allontanati dal Male*, scritto in forma di dialogo fra due amici con la morale finale di condanna del gioco d'azzardo che può essere presente nei giochi delle carte, fosse Aryeh Modena, era arrivato alla conclusione di una possibile uguale matrice fra i due testi. Inoltre a Steinschneider, che conosceva gli scacchi, non era sfuggito che le regole del gioco descritte nel *Deliciae Regis* erano regole moderne con numerosi particolari di regole all'italiana e i tempi della vita e la nazionalità di Judah Modena erano più che conciliabili con la sua tesi.

Ma Steinschneider si spinse anche oltre e diede anche una spiegazione - ancora plausibile - del perché il MS fosse finito in Inghilterra, per essere poi pubblicato da Hyde.

Egli ricordò che Giacomo II re d'Inghilterra sposò Maria di Modena e tro-

vò più che credibile il possibile passaggio dall'Italia alla terra d'Albione del MS scacchistico, così come era accaduto per altri MSS di genere diverso, che in seguito a quel matrimonio percorsero lo stesso itinerario.¹²

Poiché ero a conoscenza che nel tardo Settecento era vissuto in Parma un famoso bibliofilo ebreo, raccogliitore e possessore di una ricca biblioteca di opere ebraiche, ho cercato, trovato e consultato l'opera in due volumi di Giovanni Bernardo De Rossi¹³ dal titolo *Dizionario storico degli autori ebrei e delle loro opere* e alla pagina 7 del II° volume sotto la lettera "L" ho trovato la voce "Leon da Modena o Giuda Arié di Modena primario rabbino di Venezia nacque in questa città nel 1571 e ivi morì nel 1648 in età di anni 77".

L'anno della sua nascita lo conferma lo stesso Arié in una nota inedita ed autografa che egli inserì in un esemplare del *Meor Enatm* che era finita nelle mani di Giovanni Bernardo De Rossi "In quest'anno 5331 o 1571 ai 28 del mese di nissan che era il 23 d'aprile i feria II°, o lunedì all'ora XVIII nella città di Venezia in ghetto vecchio nella casa che era del signor Giacobbe Luzzato il seniore di fel. mem., nacqui io minimo Giuda Arié da Modena che Iddio conservi. Perché da Ferrara, in allora luogo di suo domicilio, per questi terremoti era partito il sig. mio padre di fel. mem. con tutta la famiglia, e dopo il pellegrinaggio di circa un intero anno se ne è colà ritornato, cosicché in tempi di questi terremoti io mi trovava nell'utero di mia madre di buona mem. la quale mi raccontò i terribili mali che in allora accaddero".¹⁴

Ma il dotto bibliofilo parmense ci offre altre preziose informazioni di Giuda Arié di Modena, tratte da documenti

rari e originali che egli possedette e dei quali fortunatamente ci tramanda la memoria.

De Rossi, la cui autorità e accuratezza sono garanzia di sicura attendibilità, probabilmente ci fornisce la spiegazione del "da Modena" che segue il nome di Giuda Arié "tra le altre particolarità che ci apre questa nota, vi è anche questa che la sua famiglia, e i suoi genitori erano domiciliati in Ferrara" ¹⁵, un'affermazione di notevole importanza perché ci orienta a credere che la famiglia fosse solo domiciliata in Ferrara ma forse originaria di Modena, da qui il desiderio che il figlio portasse il nome della città di origine "nacqui io minimo Giuda Arié da Modena".

De Rossi è ancora di aiuto e ricorda alcuni suoi scritti "Compose varie opere" e ne elenca solo alcune che egli stima "le più interessanti e utili"; per i nostri interessi ricorderemo *Lev Arié, Cuor di lione*, Venezia 1612 in 4° che tratta del modo di aiutare la memoria in ogni scienza, e attribuisce senza ombra di dubbio a Giuda Arié - cioè Leone - da Modena il *SurMera* più volte stampato di cui, per dialogo, tratta del gioco delle carte e ancora *Precetti Morali per un ottima condotta* che era tra i suoi scritti e passava per essere "opera sua e autografa", e, naturalmente, De Rossi menziona pure le sue maggiori opere come l' *Historia de' riti ebraici* e il *Ghelud Jehudà, Cattività di Giuda o Novo Dictionario hebraico e italiano*.

A questo punto si possono fare alcune considerazioni finali: la tesi di Steinschneider, ripresa ai nostri giorni da Keats, è indubbiamente alimentata da argomenti di una certa validità. Alcuni dettagli, molti indizi, e alcuni punti fermi inducono a pensare che Steinschnei-

der e Keats siano stati, e siano nel giusto, nel voler sostenere le loro convinzioni.

Il trattato scacchistico fu scritto in ebraico da un ebreo, quasi sicuramente italiano, e secondo quanto si legge nella parte iniziale del testo "jam sun triginta anni in diebus juventutis meae" si può desumere che la stesura del MS può essere ragionevolmente fissata attorno al 1625-30 e poiché il MS si trovava nella biblioteca Bodleiana, in epoca imprecisata, ma certamente anteriore al 1694, data nella quale, dopo essere stato tradotto in latino, fu pubblicat nell' Hyde, si può concludere che fu portato in Inghilterra non molti anni dopo il suo completamento. ¹⁶

E' dunque ragionevole pensare che davvero Arié da Modena possa essere l'anonimo autore del *Deliciae Regis* e perché Arié, studioso e prolifico autore di testi di svariato contenuto, si sia spesso celato sotto pseudonimo o addirittura l'anonimato è facilmente comprensibile: data la pericolosa età in cui visse "mia madre di buona mem. la quale mi raccontò i terribili mali che in all'ora accaddero" e il sospetto in cui forse era tenuto un rabbino confinato in un ghetto di Venezia, dalle autorità ecclesiastiche inquirenti, non devono sorprendere le cautele e le reticenze di cui probabilmente egli si avvalse per celare o rendere poco evidente il frutto dei suoi pensieri. ¹⁷

Si può anche pensare che egli abbia potuto avere occasione di consultare l' *Elegante Orazione in favore del gioco degli scacchi* di Bonsenior Ibn Yehia che era stata pubblicata in Mantova nel 1557/58 o un'altro anonimo MS ebraico dedicato agli scacchi e oggi custodito nella Biblioteca Vaticana ¹⁸ che forse circolava in quelle zone e li abbia usati

per elaborare il suo MS perché è assai probabile che la vicenda del *Deliciae Regis* si sia sviluppata nel triangolo Ferrara Mantova Venezia.

In ogni caso, chiunque sia stato l'autore del MS scacchistico, egli fu un buon conoscitore del gioco perché le regole descritte sono corrette ed in linea, cronologicamente, con la storia degli scacchi.

In conclusione, se dovessi, in un caso come questo, inserire in una bibliografia il *Deliciae Regis* userei due metodi: 1° elencare la voce sotto "anonimo" il che, però significherebbe vanificare tutti gli sforzi di Steinschneider e Keats o 2° scrivere Giuda Arié da Modena aggiungendo fra parentesi un punto di domanda (?) e questa soluzione sceglierei perché probabilmente, più rispondente alla verità¹⁹.

NOTE

¹ Murray H.J.R., *History of Chess*, Oxford, 1913. A proposito del Shah Mat attribuito con riserva, a Ezra, Murray, a pagina 509 scrive "From the point of view of chess there is no anachronism involved in accepting the authorship of b. Ezra. (...) If b. Ezra did not write the poem, it must have been written by a contemporary".

² Keats V. *Chess, Jews and History*, Oxford, 1994, p. 267-268.

³ Steinschneider M., *Schach bei dem Juden in Geschichte und Literatur des Schachspiels*, Berlin, 1874, p. 155-202.

⁴ Sanvito A., Bianco e Nero o Rosso e Verde? in *L'Italia Scacchistica*, Milano, 1984, p. 143-146; e *Figure di Scacchi*, Milano, Mursia, 1992, p. 111.

⁵ Il testo, da tempo noto, è citato in quasi tutte le bibliografie scacchistiche di impostazione internazionale e in quasi tutti i volumi dedicati alla storia del gioco.

⁶ Keats V. op. cit. p. 329-337.

⁷ Lopez R. *L'invención liberal del juego del Axedrez*, Alcalá, 1561.

⁸ Pareja F. *La fase araba nel gioco degli scacchi*,

Roma, Istituto per l'Oriente, 1953, pp. 23.

⁹ Schmid A. *Literatur des Schachspiel*, Vienna, 1847.

¹⁰ van der Linde A. *Das Erste Jartausend der Schachlitteratur* (850-1880) Wiesbaden, 1880.

¹¹ Steinschneider M. op. cit.

¹² Keats V. op. cit.

¹³ De Rossi G.B. *Dizionario storico degli autori ebrei e delle loro opere*, Volumi 2, Parma, 1802.

¹⁴ De Rossi G.B. ibidem vol. II p. 8

¹⁵ De Rossi G. B. ibidem vol II p.8

¹⁶ Ho consultato il Fondo Lates di ben 60 volumi della Biblioteca Nazionale di Brera ma non ho trovato il *Deliciae Regis*. Per quanta attenzione abbia prestato non escludo che possa essermi sfuggito; ad altri più fortunati di me lascio la speranza di trovare in Italia il MS ebraico dedicato agli scacchi.

¹⁷ Luzzati M. *Il Ghetto Ebraico, storia di un popolo rinchiuso*, Storia Dossier n. 13, Firenze, 1987, pp. 50.

¹⁸ Betts Douglas A. *An Annotated Bibliography of Works Published in the English Language 1850-1968*, Nottingham, 1974. Questa bibliografia elenca alcuni poemi ebraici tradotti in inglese da Nina Davis: *The song of Chess* attribuito a Ezra, *Sketch of the game of chess* di Bonsenior Yachia e *Poem on chess* di anonimo autore, tratto da un MS custodito nella Biblioteca vaticana e datato attorno al XV° o XVI° secolo. La Regina, tuttavia, sembra avere potere limitato di movimento come del resto l'Alfiere il che orienta a pensare che il MS possa avere una datazione precedente a quella attribuita.

¹⁹ A stretto rigore legale, noi non possediamo nessuna prova decisiva, che ci consente di poter affermare che *Il Deliciae Regis*, sia opera di Leone da Modena, tuttavia, una serie di informazioni sulla vita del rabbino veneziano, desunte da documenti consultati, ci portano a concludere che sia davvero difficile ipotizzare un diverso autore. Si veda: Keats V. Scacchi e letteratura ebraica 1600-1850, in I.S, Bg., 1995, p. 102-103; Mi A. Storia degli ebrei in Italia, Einaudi, To, 1992; Roth C. *I giocatori pentiti di Ferrara*, R.M.I., 62.

IL PRIMO STORICO DEGLI SCACCHI: THOMAS HYDE (1636-1702)

di Victor Keats

Il congetturare sull'origine degli scacchi ha fornito ampia opportunità alla creazione di pittoresche leggende. Queste leggende, nell'Europa Medievale e del Rinascimento, generalmente collegarono gli scacchi con l'antichità Greca e Romana. Secondo una di queste, il comandante greco Palamede inventò gli scacchi per il divertimento delle truppe che assediavano Troia.

Nel suo poema latino, *Scacchia ludus* (1525), Hieronymus Vida descrisse una partita di scacchi tra Apollo e Mercurio giocata alla presenza di altri dei che assistevano quali spettatori. Se la fantasia poetica di Vida venne accolta come tale, sembra ci fosse molta buona volontà nell'accettare la storia di Palamede come letterale verità.

Il primo scrittore che basò la storia degli scacchi su una sistematica ricerca, mettendo saldamente l'enfasi sulle fonti asiatiche, fu un Professore d' Oxford: Thomas Hyde (1636-1702). Membro del Queen's College e capo Bibliotecario della Biblioteca Bodleiana di Oxford, Hyde divenne Professore di lingua araba nel 1691 e di lingua ebraica nel 1697. Venne da tutti riconosciuto come il più eminente orientalista del suo tempo. Hyde ebbe anche l'incarico di interprete ufficiale alla Corte di Carlo II, di Giacomo II e Guglielmo III.

Incontrando ambascerie delle regioni orientali egli fu in grado di mettere insieme molte informazioni sui giochi di

quei luoghi. Le sue ricerche in questa materia vennero pubblicate nel 1694 in un libro scritto in latino, intitolato *De Ludis Orientalibus*.

Il libro si divide in due parti. Il primo, pubblicato separatamente nel 1689, porta il peculiare titolo di *Mandragorias seu Historia Shahiludii* -- "Mandragorias" o La Storia degli Scacchi. La ragione per questo titolo verrà spiegata a tempo debito. La seconda parte del libro tratta di altri giochi di origine orientale; il titolo latino è *Historia Nerdiludii*.

La parola *nerdiludium* è coniato dall'arabo *nard*, che indica un gioco precursore del moderno backgammon.

Hyde tratta della storia degli scacchi in due capitoli. Nel primo capitolo il testo latino è disseminato di numerose citazioni in arabo, persiano, ebraico, sanscrito e in altre lingue. Nel secondo capitolo vi sono tre testi ebrei che Hyde riprende da fonti manoscritte e ne fornisce la traduzione latina. In un prologo Hyde spiega i suoi motivi:

"Non sono un giocatore formidabile né traggio un gran piacere da questo tipo di esercizio; ma il piacere che altri traggono nel praticare dei giochi lo trovo nello scrivere la loro storia e nello svelare il nome degli antichi (giochi) per loro e nelle opinioni su questi"

Un contemporaneo di Hyde ad Ox-

ford racconta che Hyde non giocò mai a scacchi, ma citerò un aneddoto che contraddice questa teoria. Ciò che è chiaro è che Hyde è al suo punto più debole quando in poche occasioni si riferisce alla strategia e alla tattica degli scacchi o allo sviluppo tecnico delle regole. Il suo interesse è con gli aspetti esterni del gioco le sue connessioni con la storia sociale e culturale, il suo riflesso nella letteratura e i materiali utilizzati per questo gioco. Fino ad ora, sfortunatamente, del libro di Hyde sono stati pubblicati solo alcuni brevi brani in inglese o in una qualsiasi altra lingua moderna. Tramite alcuni nuovi brani estratti dal libro di Hyde spero di mostrare la ricchezza d'informazione che il libro contiene e che merita di essere più diffusamente conosciuto.

Risalendo alla etimologia delle parole *scacco*, *torre*, *fers* e di molte altre, Hyde chiarisce come gli scacchi siano arrivati in Europa dal mondo arabo. Nel nostro primo brano, egli discute i riferimenti agli scacchi al tempo di Maometto. Egli inizialmente riprende la frase che si trova nella quinta sezione del Corano dove i fedeli sono esortati a rinunciare al vino, ai dadi, alle frecce (n.d.t. divinatorie) e anche alle "statue".

Hyde sostiene che nel contesto la parola *antsab* o "statue" deve riferirsi agli scacchi e se la prende con i commentatori che interpretarono diversamente:

"Beidavius e altri commentatori arabi del Corano hanno pensato, assai scorrettamente a mio avviso, che antsab qui si riferisca agli idoli che sono fatti per essere adorati. Alcuni, infatti, credono che antsab si riferisca alle pietre erette intorno al tempio della Mecca, a

cui gli arabi pagani usavano offrire i loro sacrifici in un rito idolatrico; dato che questo tempio, prima del tempo di Maometto, era dedicato al culto degli idoli (il tempio era circondato da piccole statue chiamate caba). La verità è che il nome natsab il cui plurale è antsab deriva dal verbo arabo che significa "mettere su" o "collocare" e denota qualsiasi cosa eretta a forma di statua, idolo o simile o qualsiasi genere di statuette o di miniatura d'immagine, come anche quelle pietre erette."

Hyde afferma che nel Corano e anche altrove, le statue erette specificamente per l'adorazione sono più frequentemente chiamate con un differente nome, *asnam* e prosegue:

"Dal momento che antsab, nel passo citato, è contrapposto con parole denotanti giochi, sembra probabile che anche questa parola si riferisca a un gioco o ai pezzi di un gioco. E se si parla di un gioco, è assai probabile che siano gli scacchi dal momento che gli scacchi sono fra tutti i giochi quello che viene giocato con statuette od immagini. A sostegno di questa tesi adduciamo una vecchia traduzione latina del Corano in cui si legge scaci a questo punto. La nostra opinione sembra molto verosimile dal momento che sembra accertato che Maometto non risparmiava sforzi per sradicare qualsiasi forma di idolatria. Era per questo motivo che non permetteva di dipingere ai suoi seguaci qualsiasi immagine di essere vivente o riprodurre qualsiasi genere di somiglianza, anche se queste erano fatte solo per decorazione, caso mai potessero essere utilizzate per scopi idolatrici in qualche tempo futuro.

Invero Maometto nacque nel quaran-

tesimo o quarantaduesimo anno di Nushirawan, Re della Persia, nel cui tempo (come dimostrerò) il gioco giunse dall'India ai Persiani e poi agli Arabi; e quindi è certo che il gioco era familiare agli Arabi prima che lo pseudo profeta formulasse la sua legge. Che gli scacchi venissero giocati al tempo di Maometto è confermato dalle parole del profeta Ali. E' stato detto che al profeta capitasse di passare vicino ad alcuni uomini intenti a giocare a scacchi. "Cosa sono quelle piccole immagini su cui siete così intenti?" domandò Ali. Egli aveva visto delle immagini di cui non conosceva la finalità, dal momento che erano state inventate durante la sua infanzia e non erano largamente o universalmente conosciute. E il fatto che questo gioco venisse allora giocato con immagini è dimostrato da Sokieker di Damasco che quota le parole del profeta che ho citato e poi dice "Questo perchè gli scacchi allora erano giocati con pezzi raffiguranti uomini, elefanti, cavalli secondo l'usanza dei Persiani e dei barbari."

Da tutto ciò sembrerebbe che la proibizione di Maometto non si applicasse al gioco degli scacchi come tali ma bensì ai pezzi "rappresentativi". Questo problema, tuttavia, molto preoccupò i primi scrittori arabi di scacchi. I manoscritti medievali arabi iniziano tipicamente con una raccolta di storie e citazioni che provano che gli scacchi sono permessi entro certi limiti (nessuna scommessa, nessuna negligenza per le preghiere o dovere ecc.). Si dice che il teologo Malik abbia rifiutato gli scacchi e pronunciato che essi erano *haram* (cioè una trasgressione che richiedeva punizione).

Dall'altra parte il Califfo Omar (morto nel 644) disse pubblicamente "Non c'è male in essi; hanno a che fare con la guerra"(!)

Questa legge che abbiamo giust'ap-punto menzionato concernente la proibizione di fare immagini, pitture o qualsiasi di tali forme è religiosamente osservata oggi dai Turchi e da tutti quelli che seguono la stessa setta. Essi non hanno la libertà di fare o dipingere forme di esseri viventi nei libri, sulle monete o in qualsiasi altro oggetto. Tuttavia, i Persiani e gli Indiani Mogul e tutti gli altri seguaci della loro setta, anche se si dichiararono Maomettani e non adorano immagini, hanno un'atteggiamento più rilassato e moderato su tale problema e producono libri e monete con immagini di esseri viventi. E così i pezzi degli scacchi usati dai Turchi sono di disegno astratto, mentre quelli dei Persiani è raffigurativo.

Come Hyde dimostra, gli stessi Arabi acquisirono gli scacchi dai Persiani. Nel nostro prossimo brano estratto, Hyde spiega il significato originale di *Shah mat* da cui deriva scacco matto.

Hyde introduce l'argomento con un aneddoto personale:

Un giorno stavo giocando a scacchi con un Arabo di Gerusalemme e spesso lo sentivo dire kish e alla fine kish mat, suono questo quasi come lo scidò che le nostre genti pronunciano per cacciare via le galline. Gli chiesi di scrivermi la parola e spiegarmi il suo significato. Egli mi disse che la prima

parola, kish, dal Turco ghit che significa "togliersi" " andarsene" il re è invitato a dipartirsi e fuggire; egli deve muoversi dal posto di pericolo per raggiungerne uno più sicuro. Altrimenti, mata --- egli morirà, egli è in pericolo di essere ucciso. Così, essendo un Arabo, egli interpretò la seconda parola, mat, come "egli è morto" Ma dato che tale parola non è araba, non è sorprendente affatto che gli Arabi non fossero coscienti del suo vero significato. Gli eruditi Europei hanno loro stessi mal interpretato nello stesso modo. Mat è una parola persiana, contrazione di una più lunga parola e in questa maniera adottata dall'uso popolare. Significa "indebolito" "debilitato" "vinto", "conquistato" Dall' infinito del verbo manden o maniden si ha il passato mand (o mant) e manid (o manit) con il significato di "egli era esausto, indebolito". Ma in realtà tale significato era secondario.

Il significato principale è "rimanere".

Il punto è che qualsiasi persona che rimane in un luogo senza esser capace di muoversi da tal posto è esausto o conquistato e catturato. Ai Persiani non fa differenza se negli scacchi si dice mat o manit, la prima parola è semplicemente la forma abbreviata della seconda.

In vero Hyde argomenta che non sarebbe "corretto" se "scaccomatto" significasse "il re è morto";

Questo è un esempio del suo approccio per così dire letterale alla nozione di scacchi come immagine dell'attività umana:

"Questo gioco è ideato sull'analogia di una battaglia realistica, e per leggi militari la vita del re deve esser soprattutto salvata. Perché non esiste razza di uo-

mini così barbara che non catturerebbero il re vivo, se fosse possibile, piuttosto che ucciderlo massacrandolo."

Ora citerò l'esame che Hyde fa della parola araba per scacchi: *Shatranj*.

Alcuni studiosi hanno tentato di far vedere che questa parola era significativa in arabo. Altri ammisero che derivava dal persiano e congetturarono sul significato originario in quella lingua ...

"Gli etimologisti europei sono fra di loro divisi sull'origine della parola shatranj o shitrengj.

Alcuni sostengono che derivi dalla frase sad reng, significante "un centinaio di strategemmi" usati dai giocatori. Altri pensano che derivi da sad rangj, che significa "un centinaio di cure o preoccupazioni" Altri ancora pensano che sia una derivazione da shah rangj significante "il pericolo o il dolore del re" perchè è contro il re che tutti i pezzi giocano."

L'idea che la parola originale degli scacchi significasse "il dolore del re" o "un avvertimento al re" è riflesso nella leggenda raccontata in uno dei lavori ebraici che Hyde pubblica nel Secondo Capitolo della sua Storia degli scacchi. In quella leggenda, un saggio persiano ideò un gioco per il dispotico re Ardeshir. Le regole e il gioco degli scacchi stavano a simbolizzare un ben ordinato regno. L'obbiettivo era quello di insegnare al re che nella vita reale, così come negli scacchi, il potere e la sicurezza del re dipendevano dalla prosperità dei propri soggetti così che egli avrebbe dovuto trattarli benevolmente.

"Voi avete visto, allora, quanto sia controverso presso gli stessi orientalisti l'etimologia di shatranh, cosa che a me sembra riveli che essi in realtà non hanno idea sulla corretta derivazione. Così sembra ora giunto il tempo di rivelare la vera e indisputabile soluzione del problema che fino a questo momento non è conosciuta a nessun europeo o a più degli stessi orientalisti. L'autentico nome per questo gioco è satragh o satreng, che è una parola di puro persiano. Quando i persiani videro che il gioco era giocato con piccole sculture di uomini che non erano realmente uomini, essi dissero che questi erano tutti satrangh- cioè, piante di mandragora. E così essi diedero a questo gioco un nome che nella loro lingua significava "mandragora" o collettivamente "mandragore" dal momento che questi avevano, o erano supposti aver, forme umane."

A questo punto il titolo dell'opera di Hyde è spiegato; dato che la pianta di mandragora in Latino è mandragorae:

"Per questo io ho chiamato questo piccolo lavoro Mandragorias; invero in Inglese non sarebbe poi tanto inopportuno che si chiamasse gioco della mandragora."

Tuttavia l'etimologia di *shatranj* fornita da Hyde è oggi considerata ingegnosa ma sbagliata. La parola è considerata esser derivata dal sanscrito *chaturanga*, che significava un esercito composto da quattro elementi: fanteria, cavalleria, elefanti o, carri da guerra ...

I brani estratti non hanno completamente illustrato il gran respiro del lavoro di Hyde.

Egli dedicò considerevole spazio nel descrivere vari disegni di scacchiere e pezzi, combinando la sua erudizione con l'attenzione al dettaglio pittorico. Egli esamina un numero di speciali varianti di scacchi - come il gioco cinese *Siang Ki* e anche il "Grande Scacco" giocato dall'imperatore Tamerlano con dodici pezzi su uno scacchiere formato da 10*11 caselle.

Sebbene il lavoro di Hyde non abbia raggiunto il grande pubblico, è stato tuttavia riconosciuto ed è largamente utilizzato da tutti i successivi storici degli scacchi, come da Antonius van der Linde, la cui "Storia e letteratura degli scacchi" apparve nel 1874, e da H.J. Murray la cui "Storia degli scacchi", un classico oggi, che venne pubblicata dalla Oxford University Press nel 1913.

FINE

L'articolo è un adattamento da parte di Victor Keats, M.Phil., autore del libro di 352 pagine e con 80 illustrazioni e intitolato:

"Chess: its Origin. A translation with commentary and explanation of the Latin and Hebrew in Thomas Hyde's "De Ludis Orientalibus" (Oxford 1694).

Publicato dalla Oxford Academia Publishers e oggi in vendita in UK a Lire Sterline 40 .

La traduzione è stata effettuata dal dott. Gianfelice Ferlito.

PASSATEMPI, MA IMPEGNATIVI

di Franco Pratesi

Il manoscritto della Casanatense di Roma, n. 791, presenta un duplice interesse: per la ritmomachia, perché contiene una trascrizione del rarissimo incunabolo stampato a Roma nel 1482 da John Shirwood, e per gli scacchi, perché contiene in massima parte problemi e finali brillanti. Questo codice è, cosa piuttosto eccezionale, datato e firmato: dalle annotazioni presenti nel volume, si viene a sapere che fu scritto da Giovanni Cachi di Terni mentre dimorava a Roma nell'estate e nell'autunno del 1511.

Il codice in esame è tra quelli noti da più tempo: fu scoperto a Roma nella biblioteca dei domenicani da H.F.Mas-smann che lo descrisse nel suo libro del 1839 (*Geschichte...*, 151-152), con particolare riferimento alla ritmomachia. Anche van der Linde (*Geschichte...*, II,372) riporta in pratica le stesse notizie. Nel 1894 John G. White ottenne una trascrizione che poté circolare fra gli storici degli scacchi; il contenuto scacchistico del libro di Giovanni Cachi fu descritto da von Heydebrand und der Lasa, lo storico che più di altri approfondì l'indagine su tutti questi manoscritti (*Zur Geschichte...*, 165-168). Finalmente, Murray riportò una sintesi delle informazioni disponibili accompagnata da una trascrizione completa del contenuto scacchistico (*A History...*, 727-33, 807-8). Il manoscritto è stato poi brevemente descritto anche in altri repertori come lo studio di Benary e i *Lineamenti* di Chicco-Sanvito.

Rivediamo le principali informazioni disponibili, sulla base della descrizione di Murray (ed usando qui la numerazione originale delle carte che inizia proprio con gli scacchi).

Il primo gruppo di problemi (cc. 1r-62r), composti secondo le vecchie regole, è anche il più numeroso e contiene esempi che circolavano da secoli fra gli scacchisti. Tuttavia, le corrispondenze con i codici del Bonus Socius e del Civis Bononiae risultano in ordine sparso ed intercalate con esempi che compaiono soltanto qui. In definitiva, non si osserva nessun indizio di un ricorso sistematico ad una fonte "completa" di quel genere; non se ne mantiene neanche l'ordinamento secondo il numero di mosse.

Il secondo gruppo di problemi (cc. 62v-74r) comprende quelli falsi o insolubili. Nelle comuni raccolte i problemi di questo tipo non sono separati dagli altri e spesso sono presentati come varianti di quelli "veri" (come avviene anche nella prima parte di questa raccolta). Si tratta di finali che spesso richiedono la conoscenza di una difesa unica e non facile da individuare. Più che in altre parti, è qui evidente lo scopo di studiare trappole per quella particolare categoria di giocatori che meglio si potrebbero definire scommettitori di scacchi.

Infine si ha un terzo gruppo (cc. 74v-79v) interamente dedicato ai "partiti de la donna, o ala rabiosa", compilati cioè secondo le regole moderne. Anche questa parte si presenta piuttosto originale; così, uno solo di questi problemi è già presente nel libro di Lucena. Il piccolo

numero di esempi sembra riflettere una situazione precedente, quando i finali secondo le nuove regole non potevano ancora essere largamente diffusi fra i giocatori. In realtà, il Cachi non esprime nessun parere o commento sulla preferenza dei giocatori della sua epoca per le regole vecchie o nuove; cura soltanto di tenere separati i relativi problemi: in un caso si sbaglia ed inserisce un problema alla rabiosa nel primo gruppo, ma lo segnala subito con un titolo in cima alla pagina.

Si può osservare, come già sottolineato da Murray, che il Cachi predilige i problemi brevi (pochissimi vanno oltre le 3 mosse) e specialmente quelli insolubili.

Su questo autore non sono riuscito a trovare nessuna indicazione utile sfogliando le comuni opere di riferimento ed anche qualche repertorio di notizie storico-biografiche relative a Terni. Forse era un religioso o un giovane giunto a Roma per completare la propria preparazione professionale. Comunque, i suoi interessi erano evidentemente rivolti ai giochi di riflessione più complessi; trovandosi nella grande città, egli ha occasione di trascrivere una raccolta piuttosto originale di problemi di scacchi, inserendo forse anche varianti che circolavano fra i giocatori; rintraccia inoltre un esemplare del rarissimo libro di Shirwood sulla ritmomachia e copia anche questo.

Qualche altra osservazione può derivare da un riesame del manoscritto. La legatura è in pergamena rigida. Le dimensioni sono di circa 19x14 cm. I fogli sono tutti di carta, ormai il substrato più comune per la scrittura. I fascicoli sono quinterni, corrispondenti a venti facciate. Nella nuova numerazione, la prima carta non è considerata e quindi il pri-

mo fascicolo termina a carta 9 (a carta 9r finisce il testo, la 9v è bianca). Con la carta 10 inizia la parte scacchistica, che è l'unica ad avere una numerazione antica delle carte. L'ultima carta scritta è la 89; seguono 26 carte bianche per le quali la fascicolazione prosegue regolarmente a quinterni (escluso l'ultimo che ha due fogli in meno) fino a carta 115.

I fascicoli non sembrerebbero rilegati in ordine: il primo con la ritmomachia risulterebbe finito di scrivere a Roma il 23 novembre 1511, mentre il seguito con i problemi di scacchi ha come data finale il mercoledì 30 luglio 1511. Si può però supporre che quest'ultima data, posta alla fine del volume, distante dagli ultimi problemi trascritti, stia ad indicare la data di acquisto del volume da scrivere; mentre la data al termine della ritmomachia ne indicherebbe in effetti la fine della trascrizione. In tal caso, si può supporre che la compilazione dei problemi risalga in effetti al 1512, venendo a coincidere con il codice di Paolo Guarino di Forlì e con la prima edizione di Damiano.

I fogli sono predisposti per il particolare tipo di testo: il primo fascicolo con sottili righe parallele, 26 per pagina; gli altri hanno una scacchiera tracciata nella parte superiore, una griglia quadrata di circa 10 cm di lato, senza colorazione delle case, che risultano quindi simili a quelle presenti nei codici medioevali. Nella pagina, la scacchiera ha un margine di circa due centimetri verso destra e di circa uno verso l'alto e verso sinistra. Una particolare caratteristica di questi diagrammi è che in parte per la forte pressione applicata sulla carta nel tracciare il diagramma, in parte per l'azione corrosiva esercitata dall'inchiostro nel corso del tempo, alcune

linee si presentano come tagli veri e propri. Ciò si verifica specialmente sull'uno o l'altro dei bordi verticali ed il taglio di solito si estende parzialmente ad alcune linee orizzontali. In rari casi, ciò ha portato al distacco di qualche casella.

Piuttosto semplice ed originale appare la notazione dei pezzi: invece di usare, come di solito, inchiostrati di diverso colore per i due campi, il Cachi usa solo l'inchiostro nero e distingue i pezzi aggiungendo alla loro iniziale una *b* per il bianco e una *n* per il nero. Dove l'iniziale è la stessa, usa maiuscole e minuscole, *R* per i re e *r* per i rocchi. Il resto è facile, *D* o *d* per donna, *a* per alfino *c* per cavallo, *p* per pedone. Per indicare i pezzi segnati usa la stessa lettera ma tagliata con un trattino, che se incrocia per esempio il gambo della *p* indica una pedona "signalata" (qui userò "ps").

Come in altri codici, per la notazione delle mosse sono usate le prime lettere dell'alfabeto, segnalando sulla scacchiera le posizioni da raggiungere in successione. In questo caso, tali lettere sono fiancheggiate da due linette verticali e nella stessa maniera sono spesso riportate nel testo della soluzione. Sempre nel testo si usa scrivere per "casa" una *c* tra due punti, quindi "il *c* in .c. di |*c*|" si dovrà leggere come "il cavallo va spostato nella casa contrassegnata dalla lettera *c*"; in tal modo la trascrizione delle mosse può diventare piuttosto sintetica. Vediamo qualche esempio:

C. 57v (Murray C114) B: Rg6, Ta3, Aa2, Cb8; N: Rh8 [forse la posizione nel diagramma dei due re è invertita]. *a* = h3, *b* = h7, *c* = g7, [*d* = f7 eliminata da Murray], *e* = d7, *f* = d8, [*g* = c6]. Dice lo B che dara mato al N in septe tracti de a ioca lo r in la .c. de a et poi in .c. de b et poi in la .c. de c dopo anchora lo r

in la .c. de d et poi alla casa de f et poi lo c in .c. de la g et poi mato de alfin - mutando alchuno pezo se po meter falso.

C. 58r (Murray C115) B: Rd5, p b5, c5, ps e5; N: Rc8, Ah6. *a* = g8, *b* = b8, *c* = d8 *d* = f6 *d*(sic) = a5, *g*(?) = e4. Dice lo b che dara mato al N o li lievara lo a et lo n ioca avanti et si lo n dara schacho al b in la .c. de a sera presto perduto perche lo b andara in la .c. g et si lo n vadi in la .c. de la b lo b spingera la p et lo n sarà perduto ma si lo n va in la .c. de c et tu va in la .c. de d et ioca che vuole che tu iocarai del ps et farai D et fa che lo serati al cantone et porta lo R b in la .c. de la d et darili mato et guarda non fare altra D che la ps.

C. 59r (Murray C117) B: Rf6, Tf5, Af4, Cf3, pf2; N: Rf8. *a* = e5, *b* = e8, *c* = b6 [Murray corregge in d6], *d* = g5, *e* = h8. Dice lo B che dara mato al N in sei tracti de p et ioca lo r a la .c. a et fa scacho al .c. de b et poi lo a a la .c. de c et poi lo c a la .c. de d et poi schacho con lo r a la .c. de e et poi schacho et mato con la p ut dictum est.

Talvolta la descrizione è più generica ed assume la forma di precetti strategici, come nella seguente posizione, già presente nelle raccolte medioevali. C. 43r (Murray CB233) N: Rb7, Da8; B: Rh1. Dice lo B di piglare la dona negra dice lo n che la difenderà et certo chi ioca avanti ha perso perché è una scintia che sempre che lo R ch'ioca ha da tener cunto dela .c. dove sta laltro R cioe a la apesana casa del costato dove sta in la riga dove sta laltro R che per ogni canto siano le case in disparo et come sono a le strecte in mezo de luno et delaltro siano sempre disparo.

La descrizione di questo codice, e specialmente del suo contenuto scacchistico, presente nella Storia di Murray

resta ancora fondamentale, come del resto accade di regola. Da ricontrollare sono specialmente i pochi problemi in cui Murray ha corretto la posizione, suggerendo soluzioni più brillanti o

coerenti. In questi casi, non è da escludere che si possa giungere in futuro a migliori correzioni, o alle soluzioni originali, magari a seguito del ritrovamento di altri codici.

Scacchi e Scienze Applicate

XII° Concorso Tematico Internazionale

Problemi con gemelli in 2 mosse: è prevista la sostituzione di un solo pezzo, apprezzati i problemi che presenteranno cambiamenti di tema del gemello.

ESEMPIO

Es. A) Chiave

1. Ae8!, 2. Ac6 ≠

1. ... Cb4, 2. Cg3 ≠

1. ... Cf4, 2. Cd6 ≠

Gemello: Togliere il pedone in b5

Es. B) Chiave

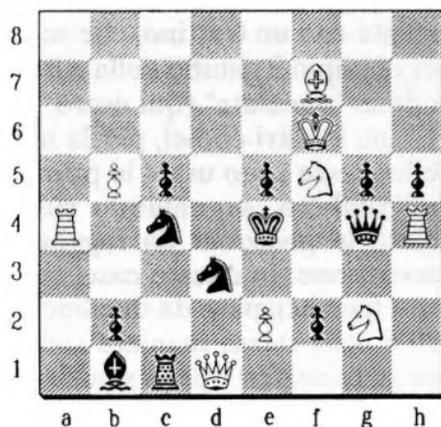
1. Db3!, 2. Db7 ≠

1. ... Cb4, 2. Df3 ≠

1. ... Cf4, 2. De3 ≠

G. MIRRI

3° Premio "Scacco", 1973



Giudice FIDE:

Prof. Oscar Bonivento

Premi

1° Lire 80.000, 2° Lire 60.000, 3° Lire 35.000

Menzioni Onorevoli; lodi a discrezione del Giudice

Invii

In doppia coppia a G. Mirri via Primo Maggio 1 - 40026 IMOLA (BO) Italia.

Su diagramma con soluzione e indirizzo completi entro il 31 dicembre 1995

GLI SCACCHI COME MODELLO

di Marco Di Paolo

Se nel precedente articolo¹ abbiamo visto gli scacchi come rappresentazione del mondo inteso quale cosmo ordinato, seguendo l'opinione di coloro che ritengono l'ordine essere la caratteristica essenziale del mondo reale, contrapposta al caos primigenio, ora vedremo invece come gli scacchi possano essere intesi ancora come rappresentazione del mondo ma non tanto in senso fisico quanto in senso logico. Questo "universo logico" sta all'universo esistente così come la categoria della *possibilità* sta a quella della *realtà*. Per chiarire questo rapporto possiamo partire dalla considerazione che i fatti del mondo quale lo conosciamo potrebbero benissimo essere diversi da quello che sono, che le stesse "leggi di natura" potrebbero benissimo non esserci, o potrebbero esservene altre. Infatti è chiaramente immaginabile un mondo in cui, per esempio, gli asini volino, o si possa passare attraverso i muri, etc. Ora, tutto ciò che è immaginabile, o comunque concepibile, è *logicamente possibile*, anche se *di fatto* è impossibile. Non è però concepibile, ad esempio, un mondo in cui esistano dei quadrati rotondi: sarebbe un'ipotesi impraticabile e perciò logicamente impossibile. Si può dunque affermare che il limite dell'universo logico, di ciò che è logicamente possibile, è un limite di *pensabilità*.

Concepire gli scacchi come rappresentazione di tale universo logico equivale allora, in un certo senso, a conce-

pirli come rappresentazione del nostro stesso modo di pensare. Si potrebbe obiettare che c'è una differenza fondamentale fra le regole del pensiero scoperte dalla logica e le regole del gioco degli scacchi: queste ultime sono arbitrarie mentre le prime ci sembrano assolute. Anche se c'è una parte di verità in tale obiezione (che comunque non colpirebbe il carattere *rappresentativo* del gioco), le cose non paiono oggi così chiare come un paio di secoli fa; la stessa logica, infatti, ha subito un processo di assiomatizzazione come la matematica, e viene solitamente presentata in modo rigorosamente simbolico-deduttivo, a partire da definizioni, assiomi, regole di inferenza². Ora, gli assiomi di un calcolo logico, sebbene non siano scelti a caso, sono in linea di principio arbitrari come le regole degli scacchi. Esistono di conseguenza diverse logiche così come esistono diversi giochi di scacchiera (dama, scacchi, xiangqi, etc.).

Requisito essenziale di un calcolo logico così come degli scacchi, intesi qui come modello di calcolo logico³, è comunque quello della coerenza, cioè della non contraddittorietà. Evidentemente, per quanto riguarda gli scacchi, la non contraddittorietà è garantita dal fatto che non vi sono regole fra loro incompatibili. Un caso di contraddizione lo si potrebbe rilevare, curiosamente, in occasione dello scacco matto: secondo le regole del gioco infatti è obbligatorio parare lo scacco eseguendo certe mosse ed è allo stesso

tempo vietato farlo; ci troviamo cioè di fronte a qualcosa di contemporaneamente necessario ed impossibile. Non stupisce perciò che a questo punto il gioco abbia termine; e non è casuale che le mosse illegali non vengano punite ma ritirate: consentirle, sia pure prevedendo una penale, equivarrebbe infatti a distruggere la natura logica del gioco.

A questo punto si può evidenziare l'aspetto più interessante di questo approccio. Il filosofo e matematico tedesco G.W. Leibniz⁴ aveva introdotto già tre secoli fa la distinzione fra *verità di ragione* e *verità di fatto*. Le prime sono le verità *necessarie*, quelle cioè il cui contrario implica contraddizione; tutte le verità logico-matematiche sono di questo tipo poiché, indipendentemente da come vada il mondo, hanno valore. Le verità di fatto invece sono *contingenti*, poiché il loro contrario non implica contraddizione: è un fatto che le cose stiano come stanno, ma avrebbero potuto benissimo *non* stare così. Ora, negli scacchi questa distinzione corrisponde a quella fra le *definizioni* del significato dei pezzi e le *regole* del gioco da un lato e la *descrizione* delle partite effettivamente giocate dall'altro. Definizioni e regole sono sempre "vere", indipendentemente da quali mosse vengano di fatto eseguite; si può anche dire, tornando al caso delle mosse illegali, che una partita in cui siano presenti mosse illegali non è affatto una partita a scacchi ma qualcosa per noi affatto incomprensibile, così come un mondo che contenga dei quadrati rotondi (per riprendere l'esempio di apertura).

Nell'ambito della "legalità" è però possibile giocare un numero immenso (per quanto finito) di partite, e nell'ambito

di ogni partita è *vero* che certe mosse sono state giocate, ma è solo *contingentemente* vero: avrebbero benissimo potuto non essere giocate, nel qual caso ci saremmo trovati di fronte ad *un'altra* partita possibile che però di *fatto* non è stata giocata. Gli scacchi si prestano perciò molto bene a chiarire la distinzione leibniziana fra mondo attuale e mondi possibili⁵: ogni partita possibile, rispetto all'universo logico degli scacchi, è come un intero mondo possibile, ed il mondo *attuale* (quello in cui ci troviamo) è di volta in volta rappresentato dalla partita che stiamo giocando⁶; esso è la realizzazione di *una* delle successioni logicamente possibili di eventi così come la nostra partita è la realizzazione di *una* delle successioni logicamente possibili di mosse. Si può anche dire che tutte le partite possibili sono lì, nello spazio logico, fuori dal tempo, che aspettano di essere giocate, e che noi, giocandole (svolgendole, cioè, nel tempo) le facciamo passare dalla potenza all'atto di esistere (per usare un linguaggio aristotelico-tomista), così come Dio, nella concezione di Leibniz, dà l'esistenza al mondo "scegliendolo" fra gli infiniti mondi possibili.

Questa immagine può essere almeno in parte in grado di spiegare anche il fascino che molti giocatori provano di fronte alla scacchiera: essi hanno l'impressione di partecipare ad una vera e propria *creazione*. E' da notare a questo proposito che l'aspetto agonistico del gioco passa qui assolutamente in secondo piano, anzi risulta addirittura un ostacolo; si narra che il grande Aleckine fosse indisposto dal fatto che i suoi avversari spesso non giocavano le mosse migliori, impedendogli così di realizzare le combinazioni più belle⁷. Evidente-

mente qui c'è un atteggiamento di tipo estetico-metafisico: non si ricerca tanto la vittoria quanto la realizzazione della partita più bella, quella che, come il migliore dei mondi possibili di Leibniz, contenga il massimo di perfezione (Naturalmente, anche se ci si può "sentire Dio" giocando una partita "immortale", la miglior partita possibile potrebbe giocarla solo Dio contro se stesso).

Tutte queste considerazioni ci aiutano a capire perché il gioco degli scacchi abbia affascinato tutti coloro che si sono sforzati di attribuire al mondo una struttura logica. Essi hanno più o meno inconsciamente interpretato il mondo a partire dal gioco degli scacchi. Ciò è assai più dell'uso della metafora scacchistica in particolari ambiti, per esempio in quello politico dove si parla dello "scacchiere mediorientale" o di una "abile mossa diplomatica" di questo o quel governo: essi hanno pensato *ogni evento* come se fosse paragonabile ad una mossa del gioco. Se gli scacchi come insieme consistente di regole ci si erano mostrati come modello di calcolo logico, gli scacchi come insieme di tutte le successioni logicamente possibili di mosse ci si sono mostrati come modello di tutti i mondi possibili, e perciò anche del nostro: essi consentono perciò di gettare un ponte fra *Pensiero e Mondo*. Per quanto il mondo sia assai più complesso di una partita a scacchi, anche solo per la quantità enorme di enti (cose) che vi "entrano in gioco" rispetto all'esiguo numero dei pezzi degli scacchi (trentadue, di soli sei tipi), l'intreccio delle connessioni fra questi pezzi è almeno tale da rendere l'idea di quella complessità e soprattutto da suggerire un'altra idea: che la stessa complessità del mondo (della vita) non sia un grovi-

glio per principio inestricabile ma sia in realtà una complicazione di fenomeni semplici, così come una configurazione complessa sulla scacchiera è riducibile alla posizione dei singoli pezzi (anche se, evidentemente, solo una mente divina, che cogliesse tutte le connessioni, potrebbe avere la percezione chiara di tale semplicità di fondo del tutto).

Un atteggiamento del genere è particolarmente evidente nel *Tractatus logico-philosophicus* (1921) dell'austriaco L. Wittgenstein⁸, principale espressione di quella particolare metafisica che fu l'*atomismo logico*⁹. L'idea guida del *Tractatus* è proprio quella che il mondo, dietro l'apparente caoticità, sia dominato da una razionalità statica, ben rappresentata dall'immagine del *quadrato*¹⁰, simbolo che richiama idee di uguaglianza, simmetria, immobilità, semplicità. A differenza che nella concezione dialettica, di cui al mio precedente articolo, la varietà e il contrasto sono esclusi dal mondo, così come i colori sono esclusi dalla scacchiera, i cui quadrati sono *ora* bianchi, *ora* neri, accostati più che contrapposti, non mescolati, semplici e privi di ombre così come si vorrebbe l'intera realtà; la stessa scacchiera non è che una complicazione di quadrati, un "quadrato di quadrati".

E' da sottolineare che non c'è più l'opposizione fra Bianco e Nero che c'era nella concezione dialettica, anche perché la dimensione etica (Bene-Male) è ora esclusa dal mondo (ed abbiamo già visto come il carattere agonistico degli scacchi sia qui inessenziale). *Bianco e Nero* sono qui più facilmente associabili a *Vero e Falso*, i possibili valori di verità delle proposizioni: come ogni ca-

sa della scacchiera è *o* bianca *o* nera, così ogni proposizione sensata sul mondo è *o* vera *o* falsa, in quanto riducibile in ultima analisi a una *o* più proposizioni su fatti atomici che *o* sussistono *o* non sussistono, senza alcuna ambiguità.

Viene qui spontaneo il riferimento al grande sviluppo che l'informatica ha avuto in campo scacchistico: la logica binaria su cui essa è costruita consente di ridurre un fenomeno complesso ad una successione di unità informative semplici; una serie di *0* e di *1* equivale ad una serie di *V*(vero) e di *F*(falso). Non stupisce quindi che l'informatica abbia trovato proprio negli scacchi un campo di applicazione ideale, in quanto essi consentono per *definizione* questa analisi riduzionistica. Si può concludere allora che l'informatico e lo scacchista, nelle loro rispettive attività, sono entrambi sotto il "fascino del quadrato", mentre "vedere il mondo" sotto la forma del quadrato è l'esasperazione filosofica di tale atteggiamento.

NOTE

¹ cfr. *Gli scacchi come metafora*, n° 3/95.

² a rigore non si può più nemmeno dire che essa si occupi di fornire i principi del ragionare correttamente, essendo essa stata svincolata da ogni riferimento psicologico alla sfera del *nostro* pensiero.

³ attenzione: non "modello di un calcolo". La nozione logico-matematica di modello non ha niente a che fare con l'uso qui fatto del termine "modello", che è più affine a quello delle scienze empiriche.

⁴ 1646-1716. Combattè la concezione meccanicistica del mondo tentando di conciliare le indagini puramente quantitative della scienza fisica con una metafisica finalistica ed essenzialistica.

⁵ su questo aspetto del pensiero di Leibniz cfr. soprattutto i *Saggi di Teodicea* (1710).

⁶ un'idea simile, anche se non esattamente la stessa, si trova espressa nel racconto di S. Corso *L'ultima mossa*, apparso sul n 6/94 di "Informazione Scacchi".

⁷ cfr. A. Kotov, *Aleckine*, 1973; tr. it. Prisma 1985.

⁸ Vienna 1889-Cambridge 1951. E' uno dei filosofi più importanti del nostro secolo; a lui continuano a ispirarsi molte ricerche condotte nel campo dell'analisi del linguaggio (da cui l'espressione "filosofia analitica"). Riprenderemo questo autore anche nel prossimo articolo.

⁹ esponente dell'atomismo logico fu anche l'inglese B. Russell (1872-1970), di cui lo stesso Wittgenstein fu allievo e che scrisse l'introduzione, non condivisa da Wittgenstein, all'edizione inglese del *Tractatus*. Lo "spirito" che animava i due filosofi era molto diverso: il *Tractatus*, scritto durante la prima guerra mondiale, risente "per opposizione" del senso tragico dell'esistenza che caratterizzava il pensiero di Wittgenstein e che era invece assente in quello di Russell. Un discorso a parte meriterebbe il *positivismo logico*, corrente filosofica che, pur ispirandosi a sua volta al *Tractatus*, ha un atteggiamento decisamente anti-metafisico.

¹⁰ sono debitore di questa illuminante interpretazione al corso del prof. G. Piana, dell'Università degli Studi di Milano: *Introduzione all'ultimo Wittgenstein* (a.a. 1982/83).

Scacchi, opere letterarie, romanzi polizieschi

Angelo Torchitti

E' fuor di dubbio che una delle opere più interessanti uscite nell'ultimo decennio sul tema degli scacchi sia il volume *Jeu d'echecs et sciences humaines* di Jacques Dextreit e Norbert Engel. Il libro, in lingua francese, tratta del rapporto tra scacchi e altre discipline: la trattazione viene fatta a grandi linee, data la vastità dell'argomento, ma proprio per questo risulta essere di semplice e appassionante lettura; tra i vari temi si affrontano il rapporto tra gioco degli scacchi e psicanalisi, psichiatria, psicologia, sociologia, società, letteratura. Questo articolo vuol essere un breve riassunto, senza alcuna pretesa di originalità, delle considerazioni che lo stesso testo fa sui rapporti tra il gioco degli scacchi e romanzi letterari.

Il tema della letteratura viene in particolare affrontato da tre punti di vista diversi: da una parte si tratta dei grandi testi scacchistici, dall'altra delle opere a trama scacchistica, dall'altra ancora del ruolo che il gioco degli scacchi ha avuto nella produzione letteraria di alcuni autori.

Per quanto riguarda il primo aspetto le più antiche opere che trattavano specificamente del gioco degli scacchi, e dei finali in particolare, furono le *mansuba*, le più remote delle quali databili intorno al 600 dC. Una classificazione generale di questi testi è data nella forma seguente:

1) *Libri di apprendimento delle regole del gioco*. Quasi tutti questi testi, rivolti a bambini, utilizzano, per la presenta-

zione del gioco, metafore prese dalla guerra seguendo uno schema che può tuttavia nuocere ad una reale comprensione del gioco.

2) *Libri per imparare a giocare correttamente*. In essi vengono dati i primi elementi della teoria del gioco.

3) *Libri specializzati su parti specifiche della partita* (mediogioco, finali).

4) *Raccolte di partite* secondo criteri vari: per giocatore, temi, tornei ecc.

5) *Testi che affrontano il tema degli scacchi da un punto di vista del giocatore e che forniscono consigli di ordine tecnico/filosofico sul gioco stesso*.

Tra i testi citati, appartenenti a questo primo tipo, vengono ritenuti fondamentali, almeno dal punto di vista storico, il *Manoscritto di Gottinga* di Lucena (1485) in cui sono esposti i principi della partita; il *Trattato* di Damiano (1512) in cui il gioco viene affrontato da un punto di vista tecnico ("quando si ha un vantaggio materiale bisogna cambiare i pezzi"); il *Libro de la Invencion liberal y Arte de Juego del Ajedrez* di Ruy Lopez, dove per la prima volta vengono esplorati le diverse fasi della partita.

Altri testi del XVII^o secolo che vengono citati sono *Das Schach oder Königspiel* di G. Selenus del 1616 e *Il gioco degli scacchi* di Greco; nel 1700 vi furono *Analyse du jeu d'échecs* di D. Philidor in cui per la prima volta il Pedone è presentato come un pezzo fondamentale del gioco; *Le cento posizioni disperate* dell'italiano Stamma e altre

ancora fino ad arrivare alle opere moderne, tanto numerose ormai da essere difficilmente classificabili.

Molto più interessante per il non-giocatore è l'esame del posto che il tema degli scacchi occupa nella produzione letteraria, sia che esso sia presente in modo esplicito nella trama dell'opera, sia che esso sia presente come fattore condizionante dell'autore.

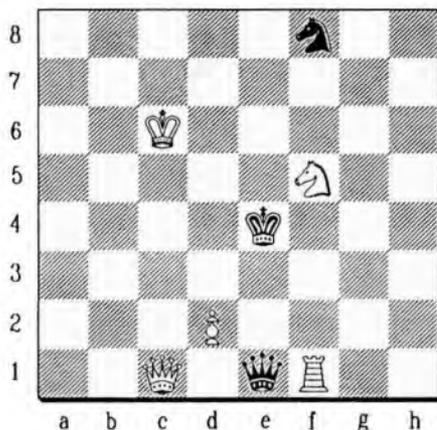
E' praticamente impossibile fare un elenco delle opere che fanno riferimenti agli scacchi; Kester Svendsen arrivò a raccogliere, fino al 1945, 553 titoli di opere siffatte, limitandosi però alla produzione in lingua inglese.

La tematica degli scacchi è già presente in testi medievali, quali il *Liber of moribus* di Jacob de Cessolis, in cui l'autore vede gli scacchi come allegoria del mondo, trattando temi, quali la guerra o la morte del padre, precedendo considerazioni che saranno tipiche delle moderne teorie psicoanalitiche.

Tra i testi a cui il libro fa riferimento, a parte *L'Automa di Melzel* di E.A. Poe, in cui il tema trattato è esplicitamente scacchistico, merita menzione *Oltre lo specchio*, di Lewis Carrol, lo stesso autore del più celebre *Alice nel paese delle meraviglie*.

In quest'opera, che alcuni critici vedono come la naturale continuazione di Alice, il mondo è rappresentabile come una scacchiera in cui i personaggi principali (Regina Rossa e Bianca, Re Rosso e Bianco, Cavaliere Rosso e Bianco) si trovano inizialmente su case ben precise. La vicenda che si svolge nel romanzo è rappresentabile come una successione di mosse che termina con la cattura della Dama Rossa da parte di Alice, rappresentata dal Pedone bianco inizialmente in d2. Pur non essendo rispettata la successione naturale delle

mosse di una partita di scacchi la trama della vicenda rispetta le regole di movimento dei singoli pezzi.



Il mondo di *Oltre lo Specchio*

Tra le altre opere citate in *Jeu d'Echecs* evidenziamo *La Defense Loujine* di Nabokov in cui il protagonista, Loujine, rinuncia ad un sicuro avvenire per il gioco degli scacchi e in cui l'autore tratta temi tipici degli scacchi quali il tema della follia, del dubbio, dell'esilio; *Murphi*, di Beckett, dove il tema dominante è quello della schizofrenia; *Il giocatore di scacchi* di Zweig, dove il protagonista, il campione mondiale Mirko Czentovic afferma, con convinzione forse propria dell'autore, che "non vi sono altri valori al mondo oltre gli scacchi e il denaro" per arrivare infine alle influenze che il gioco degli scacchi ha avuto, come elemento di condizionamento personale, nella produzione letteraria di Duchamp e Rousset. Alla lista citata non si può evitare di aggiungere due testi più recenti, di cui questa rivista ha già avuto occasione di parlare: *Il re degli scacchi* del 1989 di Acheng dove il protagonista è un campione di scacchi cinesi, e *La variante di Luneburg* di P. Maurensig del 1993.

Come ultimo punto si tratta del rapporto esistente tra scacchi e romanzi polizieschi a cui è dedicata un'intera appendice. Il gioco degli scacchi può assumere diversi ruoli nel romanzo poliziesco: può essere un elemento dell'intrigo, come avviene in *The big four* di A. Christie, in cui un giocatore che inizia sempre le sue partite con la variante Ruy Lopez cade nella trappola preparata dal suo avversario: il suo Alfiere chiude un circuito elettrico sulla casa b5 di una scacchiera truccata, fulminandolo all'istante. In *The Bishop Murder* di S.S. Van Dine richiede l'analisi di una partita di scacchi per scoprire se uno dei due giocatori possa aver avuto il tempo di commettere un delitto.

Ancora gli scacchi possono fornire un quadro sociologico all'intrigo: a questa categoria appartengono alcuni romanzi di E. Queen, *A room to die in* (1967) e Hubert Montheilet, *Le retour des cendres* (1961): i protagonisti sono forti giocatori e in queste opere abbondano riferimenti tecnici e aneddoti storici.

Il gioco degli scacchi può servire ancora come elemento caratteristico per introdurre nei personaggi una dimensione di rigore e d'intellettualità: Raymond Chandler ad esempio fa spesso giocare al suo investigatore preferito, Philip Marlowe, solitarie partite di maestri, comunicando in tal modo al lettore la freddezza, la solitudine e il rigore matematico del suo personaggio (*The high window*, 1942)

E per finire si evidenziano le strette analogie strutturali esistente tra gioco degli scacchi e romanzi polizieschi. Due sono le principali forme di romanzi gialli: una forma classica in cui l'azione ha inizio in seguito ad un omicidio e la trama procede man mano che l'investigatore scopre ciò che ha preceduto il

crimine (romanza d'enigma). In questo tipo di romanzi il problema non consiste nello scoprire ciò che i personaggi potrebbero fare ma ciò che essi hanno potuto fare; il tempo non trascorre nel senso normale, ma procede all'indietro nel tentativo di scoprire ciò che è già avvenuto. Una situazione simile si ritrova, per il giocatore di scacchi, quando affronta un problema di analisi retrograda: esso si trova di fronte al fatto compiuto e deve scoprire ciò che i singoli pezzi hanno fatto per arrivare a quella posizione.

A questa forma classica si contrappongono i romanzi d'avventura in cui l'azione si svolge di capitolo in capitolo modificata di volta in volta dalle azioni dei protagonisti: il compito del protagonista è quello di agire in modo da far convergere gli eventi verso l'obiettivo proposto. Non è altro che quello che avviene in una partita classica, in cui la posizione sulla scacchiera viene modificata, mossa dopo mossa, dalle decisioni dei due contendenti che tentano, ciascuno per proprio conto, di ottenere un vantaggio.

Ripartiamo, per concludere, l'interessante schema che riassume le analogie strutturali citate.

Gioco degli scacchi	Romanzo poliziesco
Analisi retrograda	Romanzo d'enigma
-Scopo	-Scopo
Risolvere il problema	Scoprire il colpevole
-Problemi intermedi	-Problemi intermedi
I pezzi hanno mosso in modo legale?	Il sospetto ha potuto commettere il crimine?
Partita classica	Romanzi d'avventura
-Scopo	-Scopo
Vincere o non farsi battere dall'avversario	Vincere o sfuggire all'avversario
-Mezzi	-Mezzi
Ciascuno muove al proprio turno per modificare la situazione	Successione d'avvenimenti in cui ciascuno prende l'iniziativa

Novelle scacchistiche

Sam Lucas, poliziotto privato

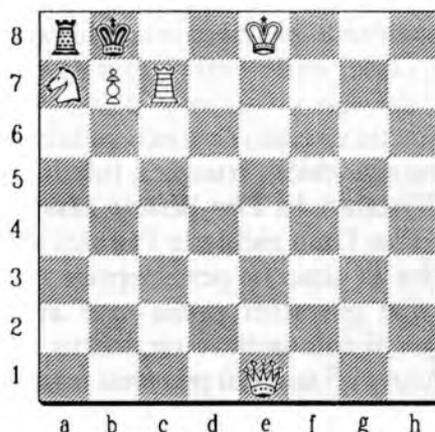
Angelo Torchitti

Sam aveva trascorso l'intera giornata a chiedersi perchè mai il miliardario Bishop l'avesse voluto, quel giorno, alla sua villa. E questo pensiero l'aveva torturato a tal punto da non essere riuscito neppure a godere, a differenza del socio Max, della splendida cena con cui la giornata si era conclusa. Lui e Bishop si conoscevano dai tempi del college, ma questo non spiegava il perchè della sua presenza in quella che aveva tutta l'aria di essere una riunione di famiglia; in tutta l'enorme casa erano infatti presenti, oltre a Bishop, solo i suoi unici due nipoti, Paul e John, oltre al maggiordomo Arthur: e ovviamente lui e Max.

Ma ora che Bishop giaceva a terra, ai piedi di un tavolino, freddato da un colpo di revolver alle spalle mentre giocava a scacchi, le cose iniziavano a chiarirsi. "Cosa è successo, Arthur" chiese al maggiordomo che era immediatamente corso ad avvertirlo.

"Il signore si era ritirato da circa un'ora avvisandomi che sarebbe rimasto levato fino a tardi perchè aveva intenzione di giocare una partita con uno dei nipoti. Circa cinque minuti fa ho sentito delle urla e mi sono precipitato nella stanza: entrambi i nipoti erano nella stanza che si accusavano a vicenda mentre per il signore non vi era più nulla da fare."

Sam si avvicinò alla scacchiera e diede un rapido sguardo alla posizione; aveva giocato qualche partita da giovane e pur non essendo un gran giocatore capiva subito che per il nero non c'erano più



speranze.

"Proprio come nella realtà" pensò con aria assorta.

"Arthur, immagino che entrambi i nipoti ricaveranno un certo beneficio dalla morte del signor Bishop, e penso anche che il mio invito alla villa non sia stato un caso".

"Certamente signore, Mr. Bishop temeva che uno dei due nipoti potesse tentare di ucciderlo e aveva invitato lei e il suo socio perchè indagaste. Ma evidentemente l'assassino non ha perso tempo."

Max osservava la scacchiera; non aveva mai capito la gente che perdeva il proprio tempo a muovere piccoli pezzi di legno. "Immagino che Mr. Bishop giocasse con i neri visto che il corpo si trova da questa parte della scacchiera: certo non doveva essere un grande giocatore se si è ridotto in questa posizione, la Donna un Cavallo e un Pedone in più sono 12 punti, credo".

"E invece il signore era un ottimo giocatore, rispose Arthur, solo il nipote John riusciva a tenergli testa mentre Paul, invece, non credo sia mai riuscito neppure a pareggiarne una."

"Arthur, sia gentile, mi chiami il nipote Paul, ho alcune domande da fargli. E intanto avverta la gendarmeria locale di mandare degli agenti e un'ambulanza".

Dopo qualche minuto nello studio entrò il nipote Paul; pallido, il suo sguardo evitò di posarsi sul corpo senza vita dello zio. Sam chiese di raccontare cosa fosse successo.

"Stavo giocando una partita a scacchi con mio zio quando da dietro la tenda si è sentito uno sparo: lo zio si è afflosciato e io mi sono avventato contro l'assassino. Era John; c'è stata una breve colluttazione, la pistola è finita sotto quella poltrona. Poi è arrivato Arthur che ci ha diviso ed è venuto a chiamare lei. Tutto qui."

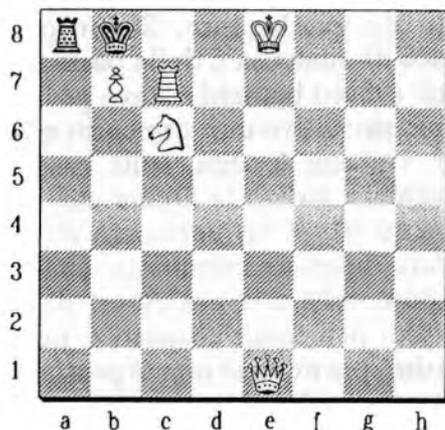
"Sinceramente, signor Paul, non mi sembra che lei sia particolarmente addolorato della morte di suo zio" intervenne Max che intanto si era accertato della presenza dell'arma nel punto indicato.

"Altrettanto sinceramente, signor Max, le dirò che io da questa morte ho tutto da guadagnare. Se proprio mi spiace di qualcosa è della partita interrotta: avevo i bianchi e per la prima volta nella mia vita stavo per mattare mio zio; avevo uno stupendo matto in tre. Con permesso mi vorrei ritirare, sappiate comunque che so benissimo, nella mia posizione, di essere uno dei principali sospetti e pertanto non dirò più nulla se non in presenza del mio avvocato".

Ed uscì dalla stanza.

Sam si avvicinò alla scacchiera: "E' vero, disse, c'è un bel matto in tre

1. ♖c6 +



Segue forzatamente

1... ♔:c7 + ; 2. b:a8 = ♕.

E ora se

2. ... ♔b6; 3. ♖a5#,

mentre se

2. ... ♔d6; 3. ♖e5#.

Per essere un debole giocatore ha visto lontano. Max, chiamami il nipote John".

Passò ancora qualche minuto e nello studio entrò il nipote John; il suo sguardo non era meno pallido di quello del cugino e anch'egli evitò accuratamente di guardare lo zio. Anche ad esso Sam chiese la sua versione dei fatti.

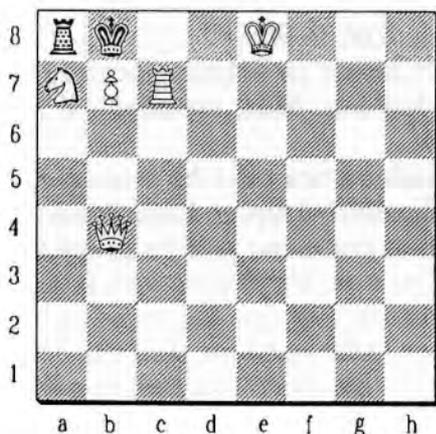
"Stavo giocando una partita a scacchi con mio zio quando da dietro la tenda si è sentito uno sparo: lo zio si è afflosciato e io mi sono avventato contro l'assassino. Era Paul; c'è stata una breve colluttazione, la pistola è finita sotto quella poltrona. Poi è arrivato Arthur che ci ha diviso ed è venuto a chiamare lei. Tutto qui."

"Sinceramente, signor John, non mi sembra che lei sia particolarmente addolorato della morte di suo zio" intervenne ancora Max a cui questa "simmetrica" versione dei fatti aveva iniziato a fargli girare la testa.

"Altrettanto sinceramente, signor Max, le dirò che io da questa morte ho tutto da guadagnare. Se proprio mi spiace di qualcosa è della partita interrotta: avevo i bianchi e stavo per mattare mio zio: avevo uno stupendo matto in due. - e con le dita, sulle case della scacchiera indicò la Dama che si spostava su b4 - Con permesso mi vorrei ritirare, sappiate comunque che so benissimo, nella mia posizione, di essere uno dei principali sospetti e pertanto non dirò più nulla se non in presenza del mio avvocato". Ed uscì dalla stanza.

Sam si avvicinò alla scacchiera e guardò ancora più attentamente i pezzi: "E' vero, disse, c'è un bel matto in due che prima mi era sfuggito.

Dopo 1. ♔b4



c'è il matto alla successiva:

se 1. ... ♔:a7+; 2. b8 = ♘#

Se 1. ... ♔:c7+; 2. b:a8 = ♘#:

Se 1. ... ♜:a7; 2. ♜c8#".

Sam guardò sconsolato Max che si era sprofondato proprio sulla poltrona sotto la quale si trovava ancora l'arma del delitto.

"Cosa ne pensi Sam?" chiese Max.

"Non lo so, abbiamo due versioni praticamente identiche, ma a colori invertiti, a parte ovviamente il seguito della

partita che i due hanno indicato. Ma non è certo un reato vedere una variante invece dell'altra. E poi sappiamo che John è un buon giocatore, mentre Paul non lo è ed è pertanto ovvio che uno veda un matto in due più facilmente dell'altro"

"Mi sembra ovvio allora che il colpevole sia Paul. Non aveva mai neppure pareggiato contro lo zio e non è pensabile che proprio nella sua ultima partita abbia raggiunto un simile risultato. Il caso è risolto, abbiamo il movente, l'arma del delitto e anche l'assassino."

E sprofondò ancora di più nella poltrona proprio mentre il campanello della porta suonò; Arthur venne a comunicare l'arrivo di Scotland Yard e Max scattò a ricevere i poliziotti con l'aria trionfale di chi aveva appena risolto il più complesso degli enigmi.

Sam si mise a girare attorno alla scacchiera. No, non era soddisfatto, gli era certamente sfuggito qualcosa. E girava, girava, alternandosi sui lati della scacchiera, ora dalla parte del Nero, ora del Bianco, ora ancora del Nero, poi del Bianco...

Sorrise. Eh sì, gli scacchi sono proprio un bel gioco, pensò, con regole rigide che tutti devono rispettare. Proprio come nella realtà.

Il commissario North entrò nello studio.

"Salve Sam, Max mi ha già informato di tutto e mi ha detto anche che avete già risolto il caso. Come al solito, quando ci sei tu, noi dobbiamo solo sbrigare le scartoffie. Allora, chi devo arrestare?"

Sam fissò negli occhi Max, suo socio e suo migliore amico, e continuò a fissarlo, curioso di vederne l'espressione, mentre diceva:

"Il colpevole è John".

(segue a pag. 246)

Mario Monticelli

Guido Bellavita

La recente scomparsa di Mario Monticelli è un'ulteriore perdita per il mondo scacchistico italiano.

Ricordo di aver "visto" Mario Monticelli a Milano durante lo svolgimento del XXX° (1968) campionato italiano, mentre si aggirava tra i tavoli osservando lo svolgimento delle partite. Quello che allora mi colpì fu il contrasto tra la sua figura, l'aria "mite" e tranquilla con quello che sapevo essere il suo stile, combinativo e propenso all'attacco. Nel mio immaginario d'allora, Monticelli avrebbe dovuto assomigliare ad un secondo Canal.

In occasione del suo 90° anniversario, avvenuto il 16 marzo 1992, I.S. fece i più fervidi auguri e pubblicò sul n° 2, alcune storiche partite di Monticelli (contro Reti, Yates, Bogoljubov). In quella occasione, con una certa sorpresa (nessuno della redazione si sarebbe aspettato che un "grande" dello scacchismo italiano avrebbe preso in considerazione una rivista modesta come la nostra) Monticelli rispose con la seguente lettera:

Milano 6 aprile 1992

Egr.Sig.

Dr. Guido Bellavita

Direttore

"Informazione Scacchi"

Bergamo

Grazie di tutto cuore per gli auguri e gli elogi che ha voluto dedicarmi sulla Sua rivista in occasione del mio novantesimo compleanno.

Sono stato sempre un dilettante ma mi rallegro di aver suscitato in altri la passione per un gioco che in tempi lontani era diffuso tra pochi.

Con i migliori auguri per il Suo lavoro di propaganda mi creda il suo

Mario Monticelli

Ogni commento mi sembra superfluo per capirne la statura.

Nella mia "ignoranza" giovanile non avevo veramente capito (non mi può consolare il fatto di non essere il solo) lo stile di Monticelli, infatti accanto alle folgoranti combinazioni egli seppe comprendere gli scacchi come pochi altri. La partita seguente, magnificamente commentata dal maestro G. Stalda, mostra la completezza del suo stile.

Rosselli - Monticelli

10^a del match (1929)

1. ♖f3 ♖f6; 2. c4 e6; 3. g3 b6; 4. ♘g2 ♘b7; 5. 0-0 ♘e7; 6. b3 0-0; 7. ♘b2 d6; 8. d3 ♖bd7; 9. ♖bd2

I due avversari si sono sviluppati secondo i dettami della scuola ipermoderna tenendo il centro sgombro di pedoni e riservandosi di effettuare le spinte al momento opportuno. Il Nero però non ha ancora spinto nessun pedone alla quarta e ci sembra che questo fosse il momento giusto per giocare c7-c5 seguito eventualmente da ♖c7, in tal modo egli avrebbe avuto il controllo della importantissima casa d4. Col tratto del testo il Nero cerca di opporre l'Ae7 sulla grande diagonale, ma la ma-

novra costa molto tempo ed infine il ♖g4 va a finire in posizione svantaggiosa, nel mentre che il Bianco ha le mani troppo libere al centro.

9. ... ♖g4; 10. h3 ♗h6; 11. ♖c2 ♜c8; 12. ♜ad1 ♗f6?;

Ora però 12. ... c5; che sarebbe stato il seguito logico della mossa precedente si imponeva, dopo il tratto del testo il bianco acquista il miglior gioco.

13. d4!

Minacciando la spinta del ♗ e.

13. ... d5; 14. ♗e5!

Ed ora si rivela anche la migliore situazione dell'♗g2, in confronto del suo antagonista in b7 che si trova indifeso.

14. ... ♗:e5; 15. d:e5 ♖e7; 16. c:d5 e:d5;

Se 16. ... ♗:d5; seguiva 17. ♗e4! con splendido gioco.

17. e4!

Se ora 17. ... d:e4; 18. ♗:e4! ♗:e5; 19. ♜fe1 ed il Bianco con tutte le linee aperte ha un attacco irresistibile e se invece 17. ... ♗:e5; 18. e:d5 sempre con attacco formidabile.

17. ... d4!;

Una ingegnosa risorsa che impedisce al Bianco, almeno momentaneamente di valorizzare i due Alfieri e di aprire tutte le linee.

18. ♗:d4 ♗:e5; 19. ♗e3!

Il Bianco col suo giuoco magistrale ha messo completamente a nudo la debolezza della manovra iniziata con 9. ♖g4, infatti basta un'occhiata alla posizione per persuadersi subito dell'enorme superiorità del suo gioco. Tutti i suoi pezzi sono situati in ottime posizioni e pronti a sostenere un'immediata avanzata dei pedoni centrali nel mentre che il nero ha la ♜c8 su di una linea chiusa il ♗e5, esposto all'attacco del pedone f4, ed infine il ♗h6 mal situato e che ora per di più è minacciato del cambio con l'♗e3 il che rovinerebbe completamente la

sua posizione di Pedoni del lato di Re. Se si considera poi che a questo punto della sfida i due avversari si trovavano 4 a 2 in favore di Rosselli, si può ben ritenere che Monticelli deve aver passato un brutto quarto d'ora.

19. ... ♗g6;

Dolorosa necessità. Il tentativo di impedire l'impedonatura giocando ♖f6 od e6 avrebbe avuto conseguenze disastrose per 20. f4 seguito da f5 od e5 a seconda dei casi.

20. f4?

Bisogna riconoscere che Rosselli ha giocato stupendamente la parte strategica della partita, ora però si trattava di passare alla parte tattica cioè dal vantaggio alla vittoria ed egli dimostra qui una grave incertezza! Per conservare i 2 ♗ egli permette al Nero di assumere un'ottima posizione difensiva con f6 seguito da ♗f7 nel mentre che con la semplice e banalissima continuazione 20. ♗:h6 g:h6; 21. f4 ♜fe8; 22. ♜de1 ecc. avrebbe rovinato la posizione del Nero ed in seguito con l'avanzata dei ♗ centrali sostenuti dalle ♜ avrebbe finito col decidere.

20. ... f6;

Monticelli deve avere a questo punto, tratto un enorme respiro di sollievo e da ora in poi gioca i tratti migliori fino alla fine.

21. ♜fe1

Ora la doppiatura in h6 dopo 21. f5 ♗e5; 22. ♗:h6 g:h6; non avrebbe più avuto l'efficacia di prima poiché il saldo possesso da parte del Nero della casa e5 unitamente alla possibilità di un controgioco sulla linea g avrebbe notevolmente bilanciato lo svantaggio dell'impedonatura.

21. ... ♗f7; 22. ♗c4 ♜fe8; 23. ♗d4 c5; 24. ♗b2 ♖c7; 25. ♗e3 ♜cd8;

Come si vede il Nero si è ora eccellen-

temente sviluppato ed i suoi 2 ♖♗ tengono salda guardia al punto e5.

26. ♖d5

Giustamente si osserva nell'Italia Scacchistica che 26. ♖f5, era più promettente. Il Bianco probabilmente riteneva che il suo avversario non si sarebbe arrischiato a cambiare l'♗b7, col ♖d5 lasciandolo con i 2 ♗♘ ed un ottimo pedone libero.

26. ... ♗:d5!;

Benissimo! Come si vedrà questa mossa è strettamente legata con la 28a.

27. e:d5 ♖f8!; 28. ♗f5 ♗d7!;

Magnifica! Questa offerta di cambio che sembra un paradosso basterebbe da sola a testimoniare la forza del Maestro Monticelli, essa denota un apprezzamento della posizione esatto e profondo, degno di un grande maestro.

29. ♗:d7?

Un errore d'apprezzamento, ma un errore scusabile poiché non era certo facile prevedere che i due ♖♗ in questa posizione avrebbero alla lunga avuto ragione dei due ♗♘ e questo checché ne dicano ceti critici che nel giudicare si basano sul risultato della partita; bisogna inoltre considerare che il Nero per far valere il suo vantaggio è costretto a delle lunghe e laboriose evoluzioni che era ben difficile prevedere a questo punto della partita.

29. ... ♗:e1 +; 30. ♗:e1 ♗:d7; 31. f5?

Un tratto debole che aggrava la situazione ma il Bianco credeva di poter sacrificare la ♗ in e6. Questa mossa cede al Nero l'importante casa e5.

31. ... ♖d6; 32. g4 ♗f7;

Ora il Bianco si accorge che se giocasse 33. ♗e6 il Nero risponde con 33. ... ♗d8; e la ♗e6 deve retrocedere.

33. ♗f2 ♗e7!;

Per far valere il suo vantaggio il Nero deve prima di tutto cambiare la ♗

34. ♗e3

La migliore, così almeno dopo il cambio il ♗ si avvicina al centro.

34. ... ♗:e3; 35. ♗:e3 ♗e7; 36. ♗f4 ♖f7!;

Tutto questo finale viene giocato dal Nero con mirabile precisione. La mossa del testo nel mentro lascia al ♗ la casa d6; impedisce nello stesso tempo un tentativo di sfondamento mediante la spinta g4-g5.

37. h4

Questo tratto viene dichiarato dall'Italia Scacchistica come l'errore che perde nel mentre che lasciando intatta la catena dei ♗♘ il Bianco avrebbe potuto difendersi più a lungo ma non salvare la partita.

37. ... h6!; 38. ♗e4 ♖d7; 39. ♗c1 ♖de5; 40. ♗g3 ♖d6; 41. ♗c2 ♖b5; 42. ♗b2 ♗d6; 43. ♗e4 ♖c7; 44. g5

Disperazione, ma non c'è nulla da fare!

44. ... h:g5; 45. h:g5 f:g5; 46. ♗c1 g4; 47. ♗b2 ♖:d5; 48. ♗a1 b5; 49. ♗:d5 ♗:d5; 50. b4 c4; 51. ♗f4 g3!; 0 -1

Questa partita, secondo noi, se non è la più bella e più ben giocata della sfida, è senza dubbio alcuno, la più importante come quella che, meglio di ogni altra, rispecchia chiaramente i pregi ed i difetti del gioco dei due Maestri; essa ha inoltre un notevole valore per il magnifico finale il quale offre allo studioso un bellissimo esempio della superiorità dei 2 ♖♗ sui 2 ♗♘ nelle posizioni chiuse.

Il Maestro Monticelli dopo aver trattato debolmente l'apertura ha saputo approfittare con rara abilità di qualche tratto debole del suo avversario e dalla 26^a mossa in poi il suo gioco è stato superiore ad ogni encomio.

Da La Sfida Rosselli-Monticelli Pel Campionato Italiano di Scacchi.

L'Italia Scacchistica 1929.

Belotti e Nurkic su tutti a Bratto

Redazione

Buona l'affluenza di giocatori all'edizione 1995 del Festival di Bratto, 136 i partecipanti, suddivisi in Magistrale, Prima Nazionale, Seconda Nazionale Terza Nazionale ed esordienti.

La presenza di scacchisti provenienti da tutta Italia e dall'estero conferma che il torneo dopo alcuni anni di sospensione si è ormai rilanciato; mentre la scarsa affluenza dei giocatori locali deve essere motivo di attenta riflessione.

La scelta dell'organizzazione di giocare presso l'Hotel Milano purtroppo non è sembrata delle più felici (giocare in sale illuminate artificialmente, dal soffitto basso con areazione inadeguata non è il massimo), inoltre il pubblico non poteva vedere le prime scacchiere senza disturbare nel contempo i giocatori.

Criticabile anche il comportamento di alcuni dei giocatori maggiormente titolati, che pattando spesso tra loro, hanno mostrato scarsa sportività deludendo nel contempo il pubblico.

Ma veniamo alla cronaca, nel magistrale meritata la vittoria di Bruno Belotti che con il combattivo Nurkic, ha realizzato 6,5 punti.

Nei prima nazionale vittoria solitaria del milanese Griffa Roberto 6,5 su 8, secondo con 6, Genocchio Daniele.

Netta vittoria di Fabio Galli nel torneo riservato ai seconda Nazionale con 7 su 8, seguono Giglio Saverio, Ventura Paolo, e l'ottimo Cambieri Mario tutti con 6 punti.

Affermazione del bergamasco Gianpietro Fiorona negli esordienti.

Di seguito la partita più interessante del torneo.

Belotti - Nurkic

Pirc

1. e4 g6; 2. d4 ♘g7; 3. c4

Il Bianco con questa spinta si prepara a rientrare in un sistema di gioco tipico dell'Est-indiana.

3. ... d6; 4. ♖c3 ♖c6;

Il Nero non accetta di rientrare nell'Est-Indiana con 4. ... Cf6 e attacca immediatamente il centro.

5. d5

L'alternativa 5. ♙e3 e5; 6. d5 ♖ce7; è meno violenta dell'immediata spinta.

5. ... ♖d4;

Ora la partita ruota sul tentativo del Nero di conservare il ♖ in d4.

6. ♙e3

Anche 6. ♗ge2 c5; (6. ... ♖:e2; 7. ♙:e2 ♖f6±;) 7. ♖:d4 c:d4; 8. ♖b5 ♖b6; 9. c5! d:c5; 10. ♙f4 ♗f8; 11. ♖c1 a6; 12. ♙c7 ♖f6; 13. ♖a3 b5; 14. ♖:c5 d3; 15. ♙:d3 ♖:b2; 16. ♖c2 ♖f6; con posizione complicata Azmaiparashvili-Davies 1986

6. ... c5; 7. ♗ge2

Se 7. d:c6 ♖:c6; 8. ♖c1 ♖f6; il Bianco si ritrova in una variante dello schema Maroczy della Siciliana ma con un certo ritardo nello sviluppo.

7. ... ♖b6;

Dopo 7. ... ♖:e2; 8. ♙:e2 la tensione sparisce.

8. ♖:d4

Oppure 8. ♖a4 ♗a5+; 9. ♘d2 ♗a6; e il Bianco dovrebbe mantenere un certo vantaggio.

8. ... c:d4; 9. ♖a4! ♗a5+;

Il sacrificio di ♗ con 9. ... d:e3; 10. ♖:b6 e:f2+; 11. ♘:f2 a:b6; è dubbio perchè dopo 12. ♗d2 ♖f6; 13. ♘d3 ♖g4+; 14. ♘e2 0-0; 15. h3 ♖e5; 16. b3! con l'idea di a4 e ♖af1, 16. ... f5; 17. a4 ♖:d3; 18. ♗:d3 f:e4; 19. ♗e3! con chiaro vantaggio del Bianco Miles-Rohde 1984.

10. ♘d2 ♗c7; 11. c5

Più incisiva di 11. ♘d3 ♖f6; 12. b4 ♖g4; 13. ♖c1 0-0; 14. 0-0 ♖e5; 15. ♖b2 a5; 16. ♘b1 a:b4; 17. ♘:b4 b6; 18. a3 ♖d7; 19. f4 ♖c5; Korcnoj-Speelman 1987

11. ... d:c5;

Nella Danailov-Harkov 84 si ebbe 11. ... ♖f6; 12. ♘b5+ ♘d7; 13. c6 b:c6; 14. d:c6 ♘e6; 15. ♗c2 0-0; 16. 0-0 d5; con posizione a doppio taglio.

12. ♘b5+ ♘f8;

Dopo 12. ... ♘d7; 13. ♘:d7+ ♗:d7; 14. ♖:c5 ♗b5; 15. b4 ♖f6; 16. a4 ♗b6; 17. 0-0 la posizione del Bianco è migliore Seirawan-Keene 1982

13. ♖c1 b6; 14. b4!

Il Bianco gioca energicamente per evitare il consolidamento della posizione Nera.

14. ... ♗e5; 15. 0-0 ♗:e4?;

Il Nero invece di cercare di risolvere i propri problemi di sviluppo continua a muovere la ♗ perdendo altri tempi.

16. b:c5! ♗:d5; 17. ♘e2!

Tenendo sempre sotto pressione il Nero, si minaccia l'infilata ♘f3.

17. ... ♗d8; 18. ♘f3

Per effettuare questa mossa Belotti pensò 50 (estenuanti, per chi assisteva alla partita) minuti.

18. ... ♖b8; 19. ♘f4!

Per provocare ulteriori indebolimenti nella posizione nera.

19. ... e5; 20. c6 ♗c7; 21. ♘g3

Ora si minaccia ♗:d4.

21. ... ♘a6;

Il Nero cerca di trovare il tempo per giocare ♖d8.

22. ♗:d4!!

Se 22. ♖e1 ♖d8; lasciando al Nero risorse difensive.

22. ... ♘:f1;

Probabilmente era meglio giocare 22. ... ♖e7; anche se la posizione del Bianco è chiaramente superiore.

23. ♗b4+!

Il Bianco interpreta coerentemente lo spirito della posizione, non perde nemmeno un tempo per la cattura dell'♘.

23. ... ♗e7; 24. ♖c5!!

Portando anche il ♖ in attacco, sia pur al prezzo di una ♖.

24. ... ♖c8; 25. ♖d7+ ♘e8;

Il ♘ deve abbandonare il suo rifugio.

26. ♗a4!

Un modo sottile per approfittare della posizione esposta del ♘ nero.

26. ... ♘d3;

Il Nero non si preoccupa minimamente di restituire il materiale di vantaggio.

27. c7 b5;

Tenta di tamponare, ma ormai è troppo tardi, se 27. ... e4; 28. ♖:b6+ ♘f8; 29. ♖:c8 ecc.

28. ♗:a7

Dopo 28. ♗a6 ♗:d7; 29. ♘c6 ♖:c7; 30. ♘:d7+ ♖:d7; la partita è ancora aperta.

28. ... ♘:d7;

Se 28. ... ♗:d7; 29. ♘c6

29. ♗b7

Minacciando ♗c6#, ma anche ♗:c8:

29. ... ♗a3;

Consentendo al Bianco una brillante chiusa finale; ma anche dopo 29. ... ♗f8; 30. ♗d5+ ♘e7; 31. ♘h4+ ♖f6; 32. ♗:e5+ ♘d7; 33. ♘c6+ oppure 29. ... ♗e6; 30. ♘d5 ♗d6; 31. ♘c6+ ♘e7; 32. ♗:c8 ♖f6; 33. ♗:h8 ♘:h8; 34. c8=♗

♙g7;

30. ♖:c8 + ♗:c8; 31. ♘b7 + ♙:b7;

Maggior resistenza offriva 31. ... ♗d7;
32. c8 = ♖ + ♗e7; 33. ♙c7 + ♗f6; 34.
♖d8 + ♗e7; 35. ♘:e5 + ♗f5; 36. ♖d7 +
♗g5; 37. f4 + ♗h6; 38. ♖h3 + 38.
♖h3 + 35. ... ♗:e5; 36. ♙:e7 + ♗f5; 37.
♖d5 + ♗g4; 38. h3 + ♗h4; 39. g3 +
♗:h3; 40. ♖h1 + ♗g4; 41. ♘f3 + ♗g5;
42. ♖h4 + ♗f5; 43. ♖f4 +

32. c8 = ♖ + ♗b6; 33. ♖c7 +

Abbandona, il matto è inevitabile.

Nurkic - Menoni

Francese

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♗d2 ♗f6; 4. e5
♗fd7; 5. ♘d3 c5; 6. c3 ♗c6; 7. ♗e2 c:d4;
8. c:d4 f6; 9. e:f6 ♗:f6;

Questa è divenuta, negli ultimi anni, la
variante "standard" per il Nero.

10. 0-0 ♘d6;

L'idea del Nero è di giocare attiva-
mente, diversamente con l'♘ in e7 e la
♖ in b6 come si giocava in passato il
Nero soffriva l'iniziativa del Bianco.

11. ♗f3 ♖c7; 12. ♘g5 0-0;

Anche questa è una posizione stand-
ard.

13. ♙c1

Oppure 13. ♘h4 13. ♗g3

13. ... ♗g4;

Le alternative sono 13. ... ♗e4; 14.
♘e3! seguita da ♗g3 o 13. ... h6; 14. ♘h4
♗e4; 15. ♗c3 ♘f4; 16. ♙c2 ♗g5!?!; con
gioco interessante per il Nero.

14. h3

Anche 14. ♗g3 g6; 15. ♗h4 è stata più
volte giocata.

14. ... ♙:f3;

Dopo 14. ... ♗h6; 15. ♖d2 ♗f5; 16.
♘f4 ♘d7; 17. ♘:d6 ♖:d6; 18. ♘b5±

15. h:g4

Se 15. g:f3 ♗h2!;

15. ... ♙f7!; 16. ♘b1 ♘d7!?!;

La partita Hellers-Chernin (1986)
continuò con 16. ... g6; 17. ♖d2 ♘d7∞;

17. ♙c3 g6∞; 18. f4± b5; 19. ♙cf3 ♖b6;
20. ♗h1 ♙e8; 21. f5 g:f5; 22. g:f5 e5; 23.
♙g3 ♗h8; 24. d:e5 ♘:e5; 25. ♙h3 d4; 26.
♖e1 ♖c5; 27. ♖h4 ♖d6; 28. ♖h5 ♖f8;
29. ♗f4 ♖g7; 30. f6 ♘:f6; 31. ♘:h7 1-0

Belotti - Bancod

Siciliana

1. e4 c5; 2. ♗f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♗:d4
♗f6; 5. ♗c3 g6; 6. ♘e2 ♘g7; 7. 0-0 0-0;
8. ♘g5 a6; 9. ♙e1 b5; 10. ♘f1 ♘b7; 11.
♗d5 ♗bd7; 12. a4 b:a4; 13. ♙:a4 ♗c5;
14. ♙b4 ♙e8; 15. ♙:b7! ♗:d5;

Se 15. ... ♗:b7; 16. ♗c6 ♖d7; 17.
♗c:e7 + ♙:e7; 18. ♘:f6

16. ♗c6 ♖c8; 17. ♗:e7 + ♗:e7; 18. ♙:e7
♙:e7; 19. ♘:e7 ♘:b2; 20. ♖:d6 ♗e6; 21.
♖d3 a5; 22. ♙b1 ♘e5; 23. g3 ♖c7; 24.
♖d5 ♙a7; 25. ♘a3 ♘d4; 26. ♘c4 a4; 27.
♘d6 ♖a5; 28. ♙b8 + ♗g7; 29. ♘f8 +
♗f6; 30. e5 + ♘:e5; 31. ♖f3 + ♗f4;

Se 31. ... ♗g5; 32. h4 + matto

32. ♙b1 1-0

Righi - Barlocco

Siciliana

1. e4 c5; 2. ♗f3 e6; 3. d4 c:d4; 4. ♗:d4
♗c6; 5. ♗c3 a6; 6. ♘e3 ♖c7; 7. g3 ♗e5;
8. ♘g2 ♘a3; 9. ♗d5 e:d5; 10. b:a3
♖c3 +; 11. ♗e2 ♗f6; 12. ♘f4 ♖c4 +;
13. ♗e1 d6; 14. f3 0-0; 15. ♖d2 d:e4; 16.
f:c4 ♙c8; 17. h3 d5; 18. ♖b4 ♘d7; 19.
♗d2 ♗:e4 +; 20. ♘:e4 d:e4; 21. ♘:e5
♖:b4 +; 22. a:b4 ♙:e5; 23. c4 ♙c8; 24.
♙ac1 e3 +; 25. ♗d3 ♙d8; 26. ♙ce1 ♘c6;
27. ♙hf1 ♙c4; 0-1

Berliner Sommer 1995

Marco Di Paolo

Anche quest'anno si è svolto nella riunificata capitale tedesca uno dei più prestigiosi tornei open d'europa. Ottima l'organizzazione; la sede di gioco, in un palazzo congressi della zona est facilmente raggiungibile col tram, era adeguatamente spaziosa per ospitare senza problemi i 480 partecipanti ed era inoltre dotata, oltre che di bar, di mensa "permanente" e Tv a circuito chiuso per seguire le partite sulla prime scacchiere. Unico neo, l'ambiente un po' troppo caldo della 2^a sala di gioco (dalla 120^{ma} scacchiera in giù), esposta al sole; sole che peraltro ha allietato il nostro soggiorno berlinese quasi tutti i giorni.

Senz'altro notevole lo sforzo economico sostenuto dalla Dresdner Bank per favorire il consueto afflusso di forti giocatori. Erano presenti al via ben 48 GM, 68 MI e 37MF, fra titoli maschili e femminili, più altri 103 giocatori forniti di Elo FIDE. Il personaggio più famoso, e il più applaudito alla premiazione, è stato il quasi settantenne Alexei Suetin. Vi erano giocatori di una quarantina di stati. Di italiani eravamo solo in tre (o meglio "due e mezzo", essendo uno altoatesino), credo per i soliti noti problemi di valuta; nessuno di noi si è comunque fatto segnalare per risultati di particolare rilievo. Un'utile osservazione va fatta a proposito degli indici di forza nazionali, palesemente incomparabili fra loro; basti pensare che un "2000" tedesco, ad esempio, appare per lo più inferiore a un "1800" italiano ...

I due favoriti della vigilia, i GM ucraini

K. Lerner e V. Eingorn, accreditati rispettivamente di 2605 e 2600 pt Elo, sono rimasti presto esclusi dalle prime posizioni ed hanno concluso il torneo a 6,5 pt., attorno alla 40^{ma} posizione. Hanno invece terminato in testa, a 7,5 pt., 4 giocatori: il bielorusso V Dydysenko, il tedesco M. Wahls, l'israeliano G. Rechlis e lo svedese J. Hector. Ha prevalso Dydysenko per il Buholz, ma lo spettacolo che si è presentato all'ultimo turno, con quasi tutte le prime scacchiere già vuote dopo pochi minuti, è stato piuttosto sconsigliato.

Il fatto che la maggior preoccupazione di questi professionisti fossero i soldi (al primo sono andati ufficialmente 10.000 marchi) è stato peraltro avallato dagli stessi organizzatori, che hanno allestito una cerimonia di premiazione incredibilmente misera: nemmeno un trofeo per il vincitore, il che ha mostrato senza veli il carattere sempre più venale che il nostro gioco sta assumendo ai suoi maggiori livelli.

Tra le tante partite giocate selezioniamo alcune "perle" donateci da illustri grandi maestri.

Iniziamo con il G.M Gutman.

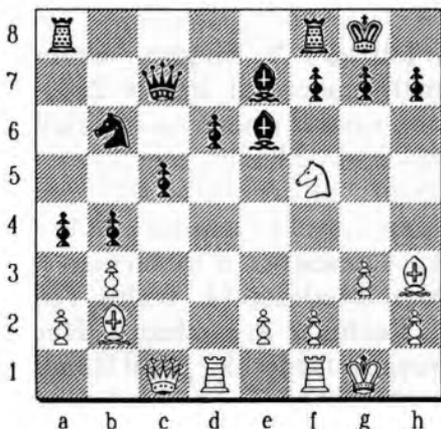
Gutman Lew - Zierke O.

Reti

1. ♖f3 c5; 2. g3 b6; 3. ♙g2 ♙b7; 4. 0-0 ♗f6; 5. d4 e6; 6. b3 d6; 7. ♗a3 ♗bd7; 8. ♗c4 b5; 9. ♗e3 ♗e7; 10. c4 b4; 11. ♙b2 0-0; 12. ♖c2 ♖c7; 13. ♜ad1 ♗e4; 14. ♖c1 a5; 15. ♗h3 a4; 16. d5 e:d5; 17. c:d5 ♗b6; 18. ♗h4 ♗f:d5?;

Allontana un pezzo dalla difesa dell'O-O.

19. ♖:d5 ♘:d5; 20. ♖f5 ♘e6; 21. ♖:g7?



Al GM tedesco sfugge la semplice 21. ♖h6!! con matto imparabile.

21. ... ♘:h3; 22. ♖h6 f6; 23. ♖h5 ♖f7; 24. ♖fe1 ♘f5;

Il Bianco è rimasto con un pezzo in meno.

25. e4 ♘g6; 26. ♖f4 a:b3; 27. a:b3 ♖a2; 28. ♘a1 ♘f8; 29. ♖h4 ♖e7; 30. ♖g4 ♖d7; 31. ♖f3 ♘h6; 32. h4 ♘f4; 33. ♖:f4 ♖c8; 34. ♘:f6 ♖a6; 35. e5 d:e5??; 36. ♖c1

Questa mossa ha dell'incredibile; il Bianco non vede che dopo 36. ♖:d7 e:f4; 37. ♖e8 + ♖f8; 38. ♖g7 + ♖h8; 39. ♖:f8 + è matto!

36. ... ♖d6; 37. ♘:e5 ♖:d1; 38. ♖:d1 ♖e7; 39. ♘f4 ♖f8; 40. ♘d6 ♖:d6; 41. ♖:c5 ♖f5; 42. ♖d5 + ♖f7; 0-1

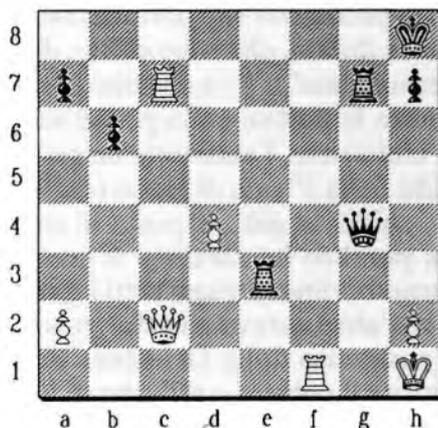
Ora tocca al G.M. ucraino Viacheslav Semyenovich Eingorn che però viene "graziato" dal suo avversario, il maestro Fide tedesco Christian Troyke.

Eingorn V - Troyke C.

Reti

1. ♖f3 ♖f6; 2. c4 g6; 3. b3 ♘g7; 4. ♘b2 d6; 5. g3 0-0; 6. ♘g2 e5; 7. 0-0 ♖c6; 8.

♖c3 ♘f5; 9. ♖e1 ♖d7; 10. ♖d5 ♘h3; 11. ♖:f6 + ♘:f6; 12. f4 ♘h8; 13. ♘:h3 ♖:h3; 14. ♖g2 ♖d7; 15. f5 ♖e7; 16. e4 f6; 17. ♖e3 ♘g7; 18. d4 ♖c6; 19. ♖d3 ♘h6; 20. ♖g4 ♘g7; 21. ♖ad1 ♖ae8; 22. ♖e3 ♘h6; 23. ♖g4 ♘g7; 24. b4 g:f5; 25. e:f5 e4; 26. ♖c3 d5; 27. ♖c1 ♖d7; 28. c:d5 ♖h8; 29. b5 ♖:f5; 30. ♖e3 ♖:e3; 31. ♖:e3 f5; 32. ♖c5 ♖f7; 33. ♖fc1 f4; 34. g:f4 ♖d6; 35. ♖f1 ♘h6; 36. ♘c1 ♘g7; 37. f5 b6; 38. ♖c6 ♖:d5; 39. f6 ♖:b5; 40. ♖b3 ♖h5; 41. f:g7 + ♖:g7 +; 42. ♖h1 ♖g4; 43. ♖c2 e3; 44. ♘:e3 ♖:e3; 45. ♖:c7? ♖:c7??;



Anche questo è incredibile, dopo 45. ... ♖f3 +; 46. ♖:f3 ♖e1 +; e poi matto.

46. ♖:c7 ♖e4 +; 47. ♖g1 ♖g4 +; 48. ♖h1 ♖e4 +; Patta

La seguente partita potrebbe portare acqua al mulino di crede che negli scacchi esista la fortuna.

Sadiku B. - Ivanov S.

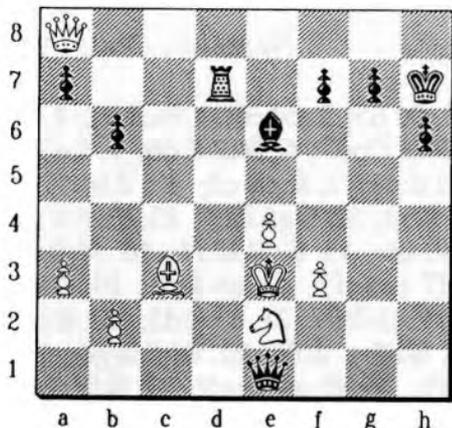
Donna

1. d4 d5; 2. c4 e6; 3. ♖c3 c6; 4. e3 ♖f6; 5. a3 ♖bd7; 6. ♖f3 ♘d6; 7. ♘d3 0-0; 8. 0-0 ♖e7; 9. e4 d:c4; 10. ♘:c4 e5; 11. ♖e1 e:d4; 12. ♖:d4 ♖e5; 13. ♘e2 ♖d8; 14. ♖c2 ♖eg4; 15. ♘:g4 ♘:h2 +; 16. ♖:h2 ♖:g4 +; 17. ♖g1 ♖:d4; 18. ♘f4 ♘e6; 19.

♖ad1 ♖ad8; 20. ♖:d4 ♖:d4; 21. f3 ♖c5; 22. ♔h1 ♖h5 +; 23. ♔g1 ♖c5; 24. ♔h1 ♘e5; 25. ♙e3 ♖e7; 26. ♔g1 ♖d7; 27. ♘e2 b6; 28. ♙d4 ♘:f3 +; 29. g:f3 ♖g5 +; 30. ♔f2 ♖h4 +; 31. ♔e3 ♖:e1; 32. ♖:c6 h6; 33. ♖a8 + ♔h7;

In svantaggio posizionale e materiale il B. potrebbe abbandonare ma, probabilmente per inerzia, continuò con:

34. ♙c3



E ora il GM Russo, inaspettatamente continuò con:

34. ... ♙c4??;

Solo facendo ricorso alla parapsicologia si potrebbe cercare di spiegare questa mossa, naturalmente dopo:

35. ♙:e1 il Nero abbandonò

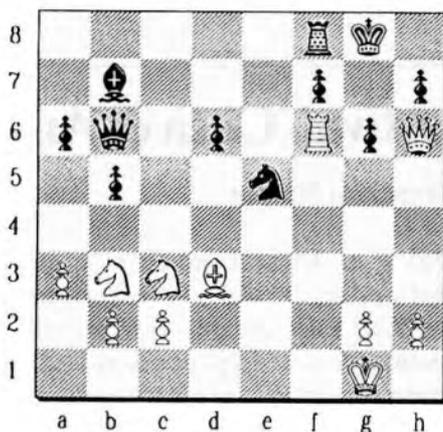
Malisauskas V. - Suetin A.

Siciliana

1. e4 c5; 2. ♘f3 e6; 3. d4 c:d4; 4. ♘:d4 ♘c6; 5. ♘c3 ♖c7; 6. ♙e3 a6; 7. a3 b5; 8. f4 ♙b7; 9. ♘b3 d6; 10. ♙d3 ♘f6; 11. 0-0 ♙e7; 12. ♖f3 0-0; 13. ♖h3 g6; 14. f5 e:f5; 15. e:f5 ♘e5; 16. ♙g5 ♖ae8; 17. ♖ae1 ♘fg4; 18. ♙:e7 ♖:e7; 19. ♖:e5 ♘:e5; 20. f6 ♖e6; 21. ♖h6

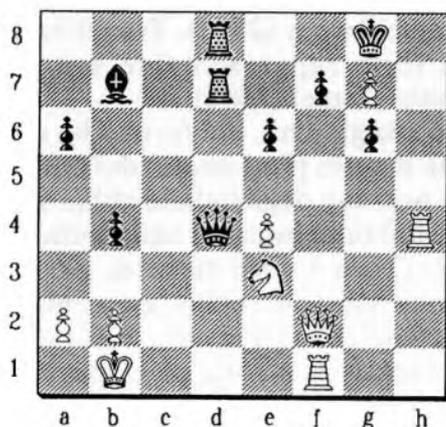
Il Nero deve cedere la ♖.

21. ... ♖:f6; 22. ♖:f6 ♖b6 +;



23. ♖f2?? ♖:f2 +; 0-1

Nella posizione del diagramma il G.M. israeliano Rechlis giocò:



32. ... ♔:g7?;

Dopo 32. ... ♙:e4 +; 33. ♔c1 (33. ♔a1 ♖d1 +;) 33. ... ♖c8 +; 34. ♘c2 ♖:c2 +; 35. ♖:c2 ♖e3 + + +;

33. ♔a1??

Incredibile!

33. ... ♖h8??;

Ancora più incredibile! Dopo 33. ... ♖d1 +; si dava matto.

34. ♖f4 ♖f8; 35. ♖f6 ♙:e4 +; 36. ♖f4 e5; 37. ♖:g6 +! ♙:g6; 38. ♖f6 + ♔g8; 39. ♖h1 ♔h5; 40. ♖g5 + ♙g6; 41. ♖f6 ♔h5; 42. ♖g5 + ♙g6; 43. ♖f6 ♔h7; 1/2

Tornei

Festival Città di Amantea

Bresciani Nicola

Dal 9 al 16 settembre si è svolta la quinta edizione del Festival Internazionale "Città di Amantea" in provincia di Cosenza. Come le precedenti edizioni il torneo magistrale si è proposto dal punto di vista qualitativo (11 G.M. e 3 M.I.) come uno dei più forti tornei dell'anno. Tra i G.M. spiccavano i nomi del georgiano Giorgadze Giorgi (ELO 2605), dell'inglese Hodgson Julian M. (2590), dell'ucraino Malaniuk Vladimir (2580) e dei russi Sveshnikov Eugeny (2580), Smagin Sergey (2545). Tra gli italiani il più forte rappresentante era il M.I. Contin Daniel (2365).

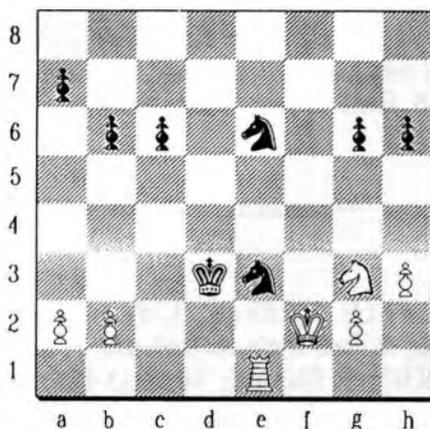
Lo svolgimento del torneo ha evidenziato il netto predominio dei GM senza che nessuno degli italiani abbia avuto la possibilità di inserirsi nella lotta di vertice. Dopo i nove turni di gioco, che hanno registrato nella fase centrale un notevole numero di patte tra i GM hanno prevalso nell'ordine, per spareggio tecnico a 6.5 Malaniuk, Giorgadze, Hodgson, Naumkin, Pushkov seguiti a sei punti da Smagin, vincitore delle due precedenti edizioni, e Drasko, a 5.5 Howell, Vul, Forintos, Contin, a 5 Sveshnikov, Levitt, Zlochevskij, Bresciani, Quinto, Mauro. I premi per i primi 5 italiani sono andati nell'ordine a Contin, Bresciani, Quinto, Mauro e Bissanti, primo dei CM.

Il torneo si è svolto a pochi metri dallo splendido mare calabrese, presso il villaggio turistico "Le Mandrelle". Il numero non eccessivamente elevato dei partecipanti (124) è da imputare come

al solito alla concomitanza con Marostica e Imperia. L'alta qualità dei giocatori stranieri avrebbe meritato una partecipazione più qualificata dei M.I. italiani, vista la possibilità di norme di GM.

Naumkin - Vul

1. d4 d5; 2. c4 e6; 3. ♖c3 c6; 4. e3 ♗f6; 5. ♗f3 ♗bd7; 6. ♖c2 ♗d6; 7. ♗e2 0-0; 8. 0-0 d:c4; 9. ♗:c4 e5; 10. ♗b3 ♖c7; 11. h3 ♗e8; 12. ♗g5 ♗e7; 13. d:e5 ♗:e5; 14. ♗e2 h6; 15. ♗:f7 ♗:f7; 16. f4 ♗d6; 17. ♗:f7 + ♗:f7; 18. e4 ♗e7; 19. ♗h1 ♗c5; 20. ♗g3 ♗f8; 21. e5 ♗d5; 22. ♖h7 ♗h4; 23. ♖h8 + ♗f7; 24. ♗h5 ♗g6; 25. f5 + ♗:f5; 26. ♖:a8 ♖:e5; 27. ♖f8 ♗e6; 28. ♖:f5 + ♖:f5; 29. ♗:f5 ♗:f5; 30. ♗d2 ♗e4; 31. ♗e1 ♗g5; 32. ♗f2 b6; 33. ♗e1 + ♗e3; 34. ♗g1 g6; 35. ♗g3 + ♗d3; 36. ♗:e3 ♗:e3; 37. ♗f2 1-0



Zlochevskij - Giorgadze

1. ♗f3 d5; 2. c4 e6; 3. g3 g6; 4. ♗g2

♖g7; 5. 0-0 ♗e7; 6. d4 ♗bc6; 7. e3 0-0;
 8. ♗c3 d:c4; 9. ♗d2 e5; 10. d5 ♗a5; 11.
 b4 e4; 12. ♗db1 b5; 13. ♖:e4 ♗b7; 14.
 a4 ♗d6; 15. ♖g2 ♖f5; 16. ♖d2 a5; 17.
 a:b5 a:b4; 18. ♖:a8 ♖:a8; 19. e4 b:c3;
 20. ♖:c3 ♖:c3; 21. ♗:c3 ♖a5; 22. ♖a1
 ♖:a1; 23. ♖:a1 ♖d7; 24. ♖a4 ♖b8; 25.
 h3 ♗:b5; 26. ♖:c4 c6; 27. d6 ♗c8; 28. e5
 ♗b6; 29. ♖c5 ♗:c3; 30. ♖:c3 ♗a4; 31.
 ♖c4 c5; 32. ♖d5 ♗b6; 33. ♖:c5 ♗:d5; 34.
 ♖:d5 ♖:h3; 35. ♗h2 ♖e6; 36. ♖c5 h5;
 37. ♗g2 ♖b3; 38. f4 ♗g7; 39. ♖a5 g5;
 40. ♖a4 ♖d3; 41. f:g5 ♗g6; 42. ♖f4
 ♗:g5; 43. ♗f2 ♖d5; 44. ♖e4 ♗f5; 45.
 ♖h4 ♗:e5; 0-1

Malaniuk - Naumkin

1. d4 e6; 2. ♗f3 f5; 3. g3 ♗f6; 4. ♖g2
 ♖e7; 5. 0-0 0-0; 6. c4 d6; 7. b3 ♖e8; 8.
 ♖c2 a5; 9. ♗c3 ♗c6; 10. e4 ♗b4; 11.
 ♖e2 ♗:e4; 12. ♗:e4 f:e4; 13. ♖:e4 e5;
 14. d:e5 ♖f5; 15. ♖:b7 ♖d3; 16. ♖e1
 ♖b8; 17. ♖:c7 ♗c2; 18. ♖f4 ♗:e1; 19.
 ♖:e1 ♖d8; 20. e:d6 ♖f6; 21. ♗e5 ♖:e5;
 22. ♖:e5 ♖:c7; 23. d:c7 ♖be8; 24. ♖d5 +
 ♗h8; 25. ♖:g7 + 1-0

Hodgson - Naumkin

1. c4 e5; 2. ♗c3 ♗f6; 3. ♗f3 ♗c6; 4. g3
 ♖b4; 5. ♖g2 0-0; 6. 0-0 e4; 7. ♗g5 ♖:c3;
 8. b:c3 ♖e8; 9. f3 e:f3; 10. ♗:f3 d5; 11.
 d4 ♗e4; 12. ♖c2 d:c4; 13. ♖b1 ♖e7; 14.
 ♗d2 ♗g5; 15. e4 ♖h3; 16. ♖:h3 ♗:h3 +;
 17. ♗g2 ♗g5; 18. h4 ♗:e4; 19. ♗:e4
 ♖:e4 +; 20. ♖:e4 ♖:e4; 21. ♖:b7 ♖c8;
 22. ♖f4 f6; 23. ♗f3 ♖e6; 24. ♖fb1 ♗e7;
 25. ♖b5 c5; 26. ♖:c5 ♖:c5; 27. d:c5 a5;
 28. h5 g5; 29. ♖d6 ♗d5; 30. ♖d7 ♖e3 +;
 31. ♗f2 ♖:c3; 32. c6 ♖d3; 33. c7 ♗:c7;
 34. ♖d8 + ♗f7; 35. ♖:c7 ♖a3; 36. ♖d7 +
 ♗e6; 37. ♖d6 + ♗e7; 38. ♖d2 ♗e6; 39.
 ♖e2 + ♗d5; 40. ♖d8 c3; 41. ♖:f6 ♗c4;
 42. ♖e7 1-0

Levitt - Giorgadze

1. d4 d5; 2. c4 c6; 3. c:d5 c:d5; 4. ♖f4
 ♗f6; 5. ♗c3 a6; 6. e3 e6; 7. ♖d3 ♖e7; 8.
 ♗f3 b5; 9. 0-0 ♖b7; 10. h3 ♗c6; 11. ♖c1
 0-0; 12. ♗e5 ♖c8; 13. ♖b1 ♗a5; 14. ♗d3
 ♗c4; 15. ♖g5 ♗e4; 16. ♖:e7 ♖:e7; 17.
 ♗:e4 d:e4; 18. ♗c5 ♗:b2; 19. ♖b3 ♗c4;
 20. ♖fd1 f5; 21. a4 ♖d5; 22. a:b5 ♗d6;
 23. ♖b2 a:b5; 24. ♖a2 f4; 25. ♖:d5 e:d5;
 26. ♖b3 ♗c4; 27. c:f4 ♖e8; 28. g3 g5;
 29. ♖a1 g:f4; 30. g:f4 ♗h8; 31. ♗h1 ♖g8;
 32. ♖g1 ♖h5; 33. ♖:g8 + ♖:g8; 34. ♖g1
 ♖:g1 +; 35. ♗:g1 ♗d2; 36. ♖e3 ♗f3 +;
 0-1

Bresciani N. - Ariowitsch

1. e4 g6; 2. d4 ♖g7; 3. ♗f3 d6; 4. h3
 ♗f6; 5. ♗c3 c6; 6. a4 a5; 7. ♖e3 0-0; 8.
 ♖c4?! ♗bd7?;

Si doveva giocare 8. ... d5; 9. ♖d3
 d:e4; 10. ♗:e4 ♗bd7; con gioco pari
 secondo il M.I. Howell

9. 0-0 e5; 10. d:e5 d:e5; 11. ♖d6!

Tale mossa infastidisce lo sviluppo natu-
 rale del N. (♖c7, ♖d8, ♗f8)

11. ... ♗e8; 12. ♖d2 ♖e7; 13. ♖fd1
 ♗ef6; 14. ♖d6!

Il B. mira al cambio delle ♖♖ per
 guadagnare un tempo alla conquista
 della colonna d.

14. ... ♖:d6; 15. ♖:d6 h6; 16. ♗h4!

Lo scopo immediato è ♗:g6, quello a
 lunga scadenza è fisare la ♖ nera alla
 difesa del ♖f7.

16. ... ♗h7; 17. ♖ad1 h5;

Il N. cerca di alleggerire la pressione
 del B. con ♖h6.

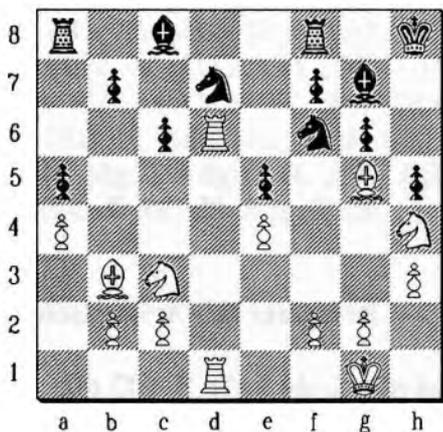
18. ♖g5!

Si impedisce ♖h6 e si pone il N. in
 zuzwang in quando dopo 18. ... ♖h6;
 si perde il ♗f6, con 18. ... ♗g8; si perde
 il ♖g6, con 18. ... ♖e8; si perde il ♖f7,
 con 18. ... ♗e8; si perde un pezzo in d7.

18. ... ♖h8;

L'unica alternativa sarebbe stata 18. ... ♖b6; 19. ♖b3 ♖fd7; 20. ♖e7 ♜e8; 21. ♖:f7 ♜:e7; 22. ♖:g6 + ♖g8; 23. ♖f5 ♜f7; 24. ♖:h5! con vantaggio del B.

19. ♖b3



Per togliere al N. anche la possibilità di ♖b6 in quanto si perderebbe il pezzo in f6. Ora al N. rimane solo la possibilità di ciondolare col ♖ in h7-h8.

19. ... ♖h7; 20. g3?!

Più semplice sarebbe stata 20. ♖f3 seguita da ♖:e5.

20. ... ♜a6; 21. f4 e:f4; 22. e5?!

Migliore 22. g:f4 in quanto il N. non può giocare 22. ... ♖e8; 23. ♜:d7 ♖:d7; 24. ♜:d7 f6; 25. ♖f7 f:g5; 26. ♖:g6 + ♖g8; 27. f:g5 cn vantaggio bianco.

22. ... ♖d5; 23. ♖:d5 c:d5; 24. ♜:a6! b:a6; 25. g:f4 ♖b6?;

Si doveva assolutamente giocare 25. ... f6; 26. e:f6 ♖:f6; 27. ♖:d5 ♖:d5; 28. ♜:d5 ♖:b2; 29. ♖h2 con leggero vantaggio del B.

26. ♖:d5 ♖:a4?;

Dopo tale mossa la posizione del B. è facilmente vinta.

27. b3 ♖c5; 28. ♖e7 ♖e4; 29. ♖:f8 ♖:f8; 30. ♖h2 ♖f2; 31. ♖f6 + ♖g7; 32. ♜d8 ♖:h3; 33. ♖g3 1-0

Notizie

XVII Edizione Campionato Assoluto di Scacchi OVER 60

Si è svolto a Ponte delle Arche (Trento), dal 2 al 9 ottobre 1995, presso il nuovo Hotel Angelo, la diciassettesima edizione del campionato italiano di scacchi Seniores, organizzato dall'Unione Scacchistica Trentina.

Vincitore assoluto della manifestazione, a cui hanno partecipato 26 giocatori, è stato il maestro Umberto Masera di Trento, mentre per le categorie nazionali è risultato primo il 1N Luciano d'Ascia di Lucca. Primo dei sociali Gerardo Laviano di Napoli, primo degli esordienti Iudicello Mario di Seregno.

La direzione di gara è stata curata dagli arbitri Gastone Golini di Trento e Cristina Rigo di Arco.

1	Masera Umberto	7.0
2	Cambi Renzo	6.5
3	Denaro Pasquale	6.0
4	D'Ascia Luciano	5.0
5	Milanesi Bruno	5.0
6	Strobl Henrich	5.0
7	Iudicello Placido	5.0
8	Busato Antonio	4.5
9	Maccarrone Fortunato	4.5
10	Iudicello Mario	4.5
11	Fambri Giuliano	4.5
12	Neri Angelo	4.0
13	Ortenzi Enrico	4.0
14	Serrano Pasquale	4.0
15	De Luise	4.0
16	Paolini Renzo	3.5
17	Zanin Umberto	3.5
18	Brambilla Francesco	3.5
19	Marini Otello	3.0

seguono altri.

Tornei

Vittoria di Djuric a Formia

Redazione

Doppio magistrale al torneo di Formia; A per giocatori con Elo Fide superiore a 2300, B per Elo compreso tra 1900 e 2299.

La classifica finale nel magistrale A, ha visto prevalere, Stefan Djuric con 7 su 9; secondo Sergei Tiviakov con 6,5, seguono Vladimir Malanjuk e Aljosa Grosar con 6.

Nel magistrale B primo Stefan Gazmaga con 7,5 su 9, Miroslav Mihalj e Zinani Alessandro con 6,5.

Nei 1^a Nazionale Popov Sinisa con 7,5 su 9, segue Petruccioli Antonio con 7.

Nei 2^a Nazionali primo Messina Damiani con 7,5 su 9 secondo Erschbamer Maurizio con 6,5.

Nei 3^a Nazionale Svorgan Alexander e Moretti Mario 7.

Di seguito alcune partite.

Martorelli A - Zlochevskij A

Caro-Kan

1. e4 d5; 2. e:d5 ♖f6; 3. c4 c6; 4. ♖c3 c:d5; 5. d4 e6; 6. ♖f3 ♗b4; 7. c:d5 ♖:d5; 8. ♗c2 ♖c6; 9. ♗c4 ♖b6; 10. ♗b3 ♖a5; 11. ♗g5 ♗c7; 12. 0-0 0-0; 13. ♗e4 ♖:b3; 14. a:b3 f6; 15. ♗d2 ♗f7; 16. ♖b5 ♗:d2; 17. ♖:d2 ♖d5; 18. ♜:a7 ♜:a7; 19. ♖:a7 ♗d7; 20. ♜a1 ♗e7; 21. ♗d3 ♗b4; 22. ♖f3 ♜a8; 23. ♜a3 ♜d8; 24. h3 ♗e8; 25. ♗e2 ♗b6; 26. ♗d2 ♖b4; 27. ♗c3 ♖c6; 28. ♖:c6 ♗:c6; 29. ♗c5 ♗c7; 30. b4 ♗d6; 31. ♗c4 ♗d5; 32. ♗e2 ♗d6; 33. b5 ♗d5; 34. ♗d2 ♜c8; 35. ♜c3 ♜a8; 36. ♗c1 ♜d8; 37. ♖d2 ♗f4; 38. ♜c8 ♜:c8; 39. ♗:c8 + ♗f7; 40. ♗c3 ♗d6; 41. ♗d3

♗b4; 42. ♖f3 ♗:b2; 43. ♖h2 ♗c1 +; 44. ♗f1 ♗:f1 +; 45. ♖:f1 ♗c4; 46. b6 ♗:f1; 47. ♗:f1 ♗e7; 0-1

Malanjuk V - Godena M

Donna

1. d4 d5; 2. c4 e6; 3. e3 ♖f6; 4. ♖f3 ♖bd7; 5. ♖c3 c6; 6. ♗c2 ♗d6; 7. ♗d2 a6; 8. e4 e5; 9. 0-0-0 0-0; 10. ♗g5 e:d4; 11. ♖:d4 h6; 12. ♗h4 d:e4; 13. ♖:e4 ♗e5; 14. ♖f3 ♗a5; 15. ♗b1 ♖:e4; 16. ♗:e4 ♗f6; 17. ♗d3 g6; 18. ♗c2 ♗g7; 19. ♗e7 ♜e8; 20. ♗b4 ♗d8; 21. ♗d3 ♗b6; 22. ♗c3 ♖c5; 23. ♗d2 ♗:c3; 24. ♗:c3 ♗g4; 25. h3 ♗:f3; 26. ♗:f3 ♗b4; 27. ♗f4 ♜e2; 28. a3 ♗b6; 29. ♗d4 a5; 30. ♜he1 ♜ae8; 31. ♜:e2 ♜:e2; 32. ♗f6 ♖e6; 33. f3 ♗c5; 34. ♜d7 ♜e1 +; 35. ♗a2 ♗:c4 +; 36. ♗b3 ♗f4; 37. ♜d8 + 1-0

Tiviakov S - Ortega L

Siciliana

1. e4 c5; 2. ♖f3 d6; 3. d4 c:d4; 4. ♖:d4 ♖f6; 5. ♖c3 a6; 6. ♗e3 e6; 7. ♗e2 ♗c7; 8. a4 ♖c6; 9. 0-0 ♗e7; 10. f4 0-0; 11. ♗h1 ♗d7; 12. ♖b3 b6; 13. ♗f3 ♜ab8; 14. g4 ♗c8; 15. g5 ♖d7; 16. ♗g2 ♜e8; 17. ♗h5 ♖b4; 18. ♜f2 ♗f8; 19. ♜af1 ♗b7; 20. ♖d4 g6; 21. ♗h3 ♜e7; 22. f5 e:f5; 23. e:f5 ♗:g2 +; 24. ♜:g2 ♜be8; 25. ♗g1 ♜e1; 26. ♜f4 d5; 27. ♜h4 h5; 28. g:h6 ♖e5; 29. ♗g3 ♜b1; 30. f:g6 f:g6; 31. ♖f3 ♜e6; 32. ♖:e5 ♗:e5; 33. ♗:e5 ♜:e5; 34. h7 + ♗h8; 35. ♜:g6 ♗g7; 1-0

Dizdarevic E - Contin D

Donna

1. d4 2f6; 2. 2f3 b6; 3. 2g5 2b7; 4. 2f6 g:f6; 5. g3 e6; 6. 2g2 c5; 7. e3 c:d4; 8. e:d4 2h6; 9. 0-0 d5; 10. 2e1 0-0; 11. 2bd2 2c6; 12. 2f1 2c7; 13. c3 b5; 14. 2e3 b4; 15. c:b4 2:b4; 16. a3 2c6; 17. b4 2b6; 18. 2f1 2fc8; 19. 2g4 2g7; 20. 2d2 h5; 21. 2e3 2e7; 22. 2g2 2g6; 23. 2fh4 2:h4; 24. 2:h4 2c7; 25. 2ac1 2ac8; 26. 2c5 2:c5; 27. b:c5 2b3; 28. 2b4 2:b4; 29. a:b4 a6; 30. f4 2b8; 31. 2b1 2c8; 32. 2f2 e5; 33. 2d3 2f8; 34. 2e3 2h6; 35. 2f5 2:f5; 36. 2:f5 2e8; 37. c6 e:f4 +; 38. 2f2 f:g3 +; 39. h:g3 2e3 +; 40. 2f3 2:d4; 41. c7 2e3 +; 42. 2g2 2:g3 +; 43. 2:g3 1-0

Bellia F - Naumkin I

Francese

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. 2d2 2c6; 4. 2gf3 2f6; 5. e5 2d7; 6. 2e2 f6; 7. e:f6 2f6; 8. 2f1 2d6; 9. 2e3 b6; 10. 0-0 2b7; 11. c3 h6; 12. b4 2f7; 13. b5 2a5; 14. 2h4 2f6; 15. f4 0-0-0; 16. 2g4 2e4; 17. 2e1 2e8; 18. 2e5 g5; 19. 2hf3 g:f4; 20. 2:f4 2g8; 21. 2h4 2h7; 22. 2c1 2g7; 23. 2h5 2e7; 24. 2c2 2f6; 25. 2f3 2h7; 26. 2e2 2e4; 27. 2e3 2g5; 28. 2g4 2g8; 29. 2h3 2b8; 30. 2ef3 a6; 31. a4 a:b5; 32. a:b5 2e8; 33. 2h1 2:b5; 34. 2:e6 2e8; 35. 2h3 2c4; 36. 2:c4 d:c4; 37. 2e5 2e7; 38. 2f8 2:f8; 39. 2:f8 2:f8; 40. 2g6 2d2; 41. 2e2 2:c3; 0-1

Sulava N - Drasko M

Gambetto di Donna

1. d4 d5; 2. c4 d:c4; 3. e4 2f6; 4. e5 2d5; 5. 2:c4 2b6; 6. 2d3 2c6; 7. 2e2

- 2g4; 8. f3 2e6; 9. 2bc3 2d5; 10. 2f4 e6; 11. 2c:d5 2:d5; 12. 2:d5 2:d5; 13. 2e4 2b5; 14. 2b3 2b4 +; 15. 2d2 2:d4; 0-1

Kovacevic B - Djuric S

Ovest-Indiana

1. d4 2f6; 2. c4 e6; 3. 2f3 b6; 4. g3 2b7; 5. 2g2 2b4 +; 6. 2d2 2e7; 7. 0-0 0-0; 8. 2c3 d5; 9. 2e5 c6; 10. 2f4 2fd7; 11. c:d5 c:d5; 12. e4 2:e5; 13. 2:e5 d:e4; 14. 2:e4 2d5; 15. 2g4 g6; 16. 2f4 f6; 17. 2c7 2d7; 18. 2:b8 2a:b8; 19. 2c3 2:g2; 20. 2:g2 b5; 21. 2e3 f5; 22. d5 b4; 23. 2e2 2:d5 +; 24. 2g1 2c5; 25. 2h6 e5; 26. 2ad1 2:a2; 27. 2d7 2f7; 28. 2fd1 2e6; 29. 2:f7 2:f7; 30. 2c1 2c8; 31. 2d2 a5; 32. 2d3 2f8; 33. 2b5 2c5; 34. 2b8 2e7; 35. 2d8 2f7; 36. 2a8 f4; 37. 2b8 2g8; 38. 2e8 2f7; 39. g:f4 e:f4; 40. f3 2g7; 41. 2e4 2d7; 42. 2d4 2c8; 43. 2e6 + 2g8; 44. 2a6 2d1 +; 45. 2f2 2c2 +; 46. 2e2 2:e2 +; 47. 2:e2 2:e2 +; 48. 2:e2 a4; 0-1

Ortega L - Kovacevic B

Olandese

1. d4 e6; 2. 2f3 f5; 3. d5 2d6; 4. d:e6 d:e6; 5. 2c3 2f6; 6. e4 2b4; 7. 2:d8 + 2:d8; 8. 2d2 f:e4; 9. 2:e4 2:d2 +; 10. 2e:d2 2e7; 11. 0-0-0 2bd7; 12. 2c4 2g4; 13. 2de1 2f8; 14. 2e4 b6; 15. h3 2h6; 16. 2d4 2f7; 17. 2c3 2d7; 18. f4 2d6; 19. 2d5 2c8; 20. f5 2:f5; 21. 2:f5 + 2f6; 22. 2d4 e:d5; 23. 2:d5 + 2g5; 24. 2hf1 2h6; 25. 2e7 2d8; 26. g4 g6; 27. 2f3 2e8; 28. 2d5 c6; 29. 2f6 2:c1 +; 30. 2:e1 2e6; 31. g5 + 2g7; 32. 2d4 2f7; 33. 2:c6 h6; 34. h4 h:g5; 35. h:g5 2h4; 36. b3 a5; 37. a4 2f4; 38.

38. e5 + g7; 39. e8 + g8; 40. d3
 f5; 41. f6 + g7; 42. e5 f7; 43.
 d2 f1; 44. b5 g1; 45. c4 f5; 46.
 e5 + g7; 47. c5 b:c5; 48. b7 + d7;
 49. e:d7 f:g5; 50. f8 + 1-0

Contin D - Bellia F

Inglese

1. c4 c5; 2. c3 c6; 3. g3 g6; 4. g2
 g7; 5. e3 e6; 6. ge2 ge7; 7. f4 f5;
 8. d3 d6; 9. d2 h5; 10. h3 d7; 11. b3
 b8; 12. b2 a5; 13. 0-0 a6; 14. fd1
 b5; 15. ac1 0-0; 16. e2 d8; 17. e4
 e7; 18. g7 g7; 19. b2 + e5; 20.
 d5 d8; 21. f4 e6; 22. f:e5 e5; 23.
 f2 d5; 24. c:d5 e7; 25. d4 d7; 26.
 e1 bc8; 27. g4 h:g4; 28. h:g4 h6;
 29. g3 c:d4; 30. e:d4 c1; 31. c1
 f6; 32. d6 d6; 33. d6 h:g4;
 34. c6 a8; 35. c7 h6; 36. a4 b:a4;
 37. b:a4 a5; 38. b5 f5; 39. f2 f8;
 40. h3 d5; 41. f5 c7; 42. c7
 d8; 43. d3 d4; 44. b5 e7; 45.
 e3 d1; 46. c4 f5; 47. d5 + d6;
 48. c3 g1; 49. e2 e5; 50. d1
 g3 +; 51. f3 g5; 52. f2 f4; 53. b2
 d4; 54. e2 c3; 55. d1 c2; 56.
 e1 a2; 57. f2 a4; 58. h3 e3;
 59. e:g5 a1 +; 60. d1 a4; 61. f3
 d1 +; 0-1

Godena M - Martorelli A

Siciliana

1. e4 c5; 2. f3 e6; 3. c3 f6; 4. e5
 d5; 5. d4 c:d4; 6. c:d4 b6; 7. d3 d6;
 8. 0-0 d7; 9. e1 b7; 10. d2 e7;
 11. c3 b4; 12. e4 e4; 13. e4 0-0;
 14. a3 c6; 15. e2 c8; 16. d1 h8;
 17. g4 c7; 18. e:d6 d6; 19. d5 f6;
 20. h4 e:d5; 21. g5 e5; 22. f6 g6;

23. e5 f:e5; 24. h5 f6; 25. b5 c2;
 26. d6 c7; 27. f1 b2; 28. h6
 g7; 29. g4 g4; 30. f8 + g8; 31.
 f7 + 1-0

Djuric S - Tiviakov S

Ovest Indiana

1. d4 f6; 2. c4 e6; 3. f3 b6; 4. c3
 b4; 5. d2 b7; 6. g3 c5; 7. a3 c3;
 8. c3 e4; 9. c1 0-0; 10. g2 d6; 11.
 0-0 d7; 12. c2 c8; 13. fd1 c3;
 14. c3 e7; 15. e3 f6; 16. d5 c8;
 17. d:e6 f:e6; 18. b4 e4; 19. b:c5 b:c5;
 20. b1 a8; 21. h4 d5; 22. c:d5 e:d5;
 23. d3 d4; 24. bc1 h6; 25. c4 +
 h8; 26. e1 f2; 27. f2 e3 +; 28.
 f1 f3; 29. e:f3 f3 +; 30. f3
 f3 +; 31. g1 g3 +; 32. f1 f8 +;
 33. e2 f2 +; 34. d1 f3 +; 35. e2
 d3; 0-1

Smirin I - Nurkic S

Moderna

1. e4 g6; 2. d4 g7; 3. c3 c6; 4. c4
 d5; 5. e:d5 b5; 6. b3 b4; 7. ce2 c:d5;
 8. a3 b:a3; 9. a3 f6; 10. f3 0-0; 11.
 0-0 c6; 12. e5 b7; 13. d3 a5; 14.
 c5 c6; 15. a4 a4; 16. a4 c4;
 17. b3 b6; 18. a2 bd7; 19. a6 c8;
 20. d3 e5; 21. d2 b6; 22. d:e5 e5;
 23. e3 fe8; 24. b6 a:b6; 25. f4
 c6; 26. b4 b4; 27. b4 g5; 28.
 d3 e2; 29. c1 h6; 30. f1 e6; 31.
 e1 g4; 32. e6 f:e6; 33. d6 e5; 34.
 h3 e4; 35. b4 f6; 36. a6 e8; 37.
 g3 d4; 38. d5 c2; 39. a7 f6;
 40. e7 + f8; 41. f5 c5; 42. d6 +
 d6; 43. d6 d5; 44. e4 b2; 45.
 g3 b3; 46. h7 b4; 47. d6 b1 +;
 48. g2 b5; 49. h6 b4; 50. h7 c1;
 51. f7 + 1-0

Scacchi e matematica

Riflessioni sugli scacchi come sistema formale

Cartesium

"*Godel, Escher, Bach*" è uno dei testi che ogni estate, quando gli impegni di lavoro si diradano, rileggo, quasi si trattasse di una lettura ricreativa, per ritemprarmi delle noiose relazioni o degli ermetici trattati che sono invece costretto a studiare negli altri periodi dell'anno.

Eppure il libro non è di semplice lettura e i contenuti sono spesso di enorme difficoltà concettuale. Tra questi uno dei concetti cardine dell'intero libro è quello di **sistema formale** che viene introdotto in modo così didatticamente valido che io stesso più volte, nelle mie lezioni, ne ho copiato l'impostazione introduttiva. Per esemplificare al massimo le cose un sistema formale è caratterizzato da:

- Una o più affermazioni che si ritengono a priori vere (**assiomi**)
- Una o più regole che consentono di trasformare gli assiomi in altre affermazioni (**teoremi**)

Un sistema formale è ad esempio la geometria che noi tutti studiamo nella scuola dell'obbligo; essa si fonda su cinque assiomi (gli assiomi di Euclide) e sfrutta le regole della logica classica per ricavare, a partire dagli assiomi, tutti quei teoremi che ci sono costati notti insonni (anche il famigerato teorema di Pitagora).

E adesso vediamo se riesco a fare entrare anche gli scacchi in questa trattazione (in genere la mia introduzione ai sistemi formali sfrutta anche la seguente interpretazione scacchistica).

Costruiamo il seguente sistema:

Assioma 1 :

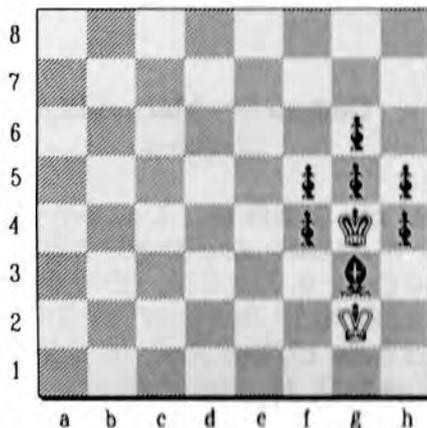
La posizione iniziale dei pezzi sulla scacchiera.

Regole di trasformazione:

Tutte le mosse legali di una partita di scacchi

Tutte le posizioni che si possono venire a creare sulla scacchiera diventano così dei teoremi. L'insieme delle posizioni di scacchi è diventato un sistema formale ed una partita non è altro che la dimostrazione di un teorema.

Uno dei problemi più importanti in un sistema formale è decidere se un'affermazione è o meno un teorema, vale a dire se essa si può ottenere dall'insieme degli assiomi di partenza mediante l'applicazione successiva delle regole di trasformazione. Questo problema diventa, nel nostro sistema a rappresentazione scacchistica, un problema di analisi retrograda del tipo: la posizione è legale?



E' possibile sempre stabilire la legalità di una qualunque posizione? (utilizzando la notazione dei sistemi formali, è possibile stabilire se una qualsiasi posizione è un teorema? Il sistema, come si suol dire, è *completo*?)

La strada più semplice che possiamo seguire per verificare la legalità di una posizione è quella di riprodurre una partita fino a raggiungere la posizione segnata, ma se non riuscissimo a fare ciò non ne avremo dimostrato l'illegalità, ma solo la nostra incapacità a riprodurla.

Una seconda strada potrebbe essere quella di generare tutte le possibili posizioni a partire dalla posizione iniziale costruendoci l'albero delle varianti. Questa strada esaurirebbe certamente la gamma di posizioni possibili perchè, con le regole attuali, la partita non può proseguire all'infinito (regola delle 50 o 75 mosse): sarebbe sufficiente estendere l'albero fino ad un livello pari al numero massimo di mosse ammissibili per una partita di scacchi. Quindi possiamo concludere che ogni teorema ammette, con le regole attuali, una dimostrazione.

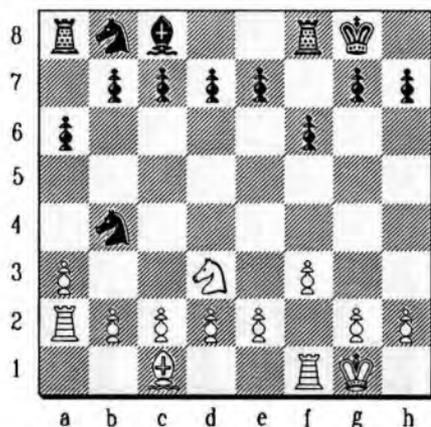
Si supponga però che cessi la regola che limita il numero di mosse senza catture o spinte di pedoni; non potremmo neppure utilizzare la seconda strada per determinare la legalità di una posizione. Le nostre convinzioni sulla *completezza* del sistema formale scacchistico potrebbero infine venire ulteriormente intaccate se reputassimo tale sistema di sufficiente complessità. In questo caso infatti esiste un teorema che riguarda i sistemi formali, il *Teorema di Incompletezza* di Godel, che garantirebbe l'esistenza di una posizione della quale non è possibile dimostrare né la legalità né l'illegalità.

Spero di non aver creato nel problemista lo stesso senso di impotenza che ebbero i matematici quando, dopo la scoperta del Teorema da parte di Godel, capirono che non sarebbero mai riusciti, con la loro scienza, nell'intento di **determinare** l'universo.

Approfitto dello spazio rimasto per ringraziare dei complimenti rivoltimi dal dott. Mario Velucchi che mi ha inviato una gentilissima lettera presso la redazione. Voglio sfruttare questo fatto per riproporre ai lettori alcune soluzioni e miglioramenti ad alcuni dei problemi proposti in questi tre anni di collaborazione con I.S.

Nel n. 4 del luglio 93 avevo parlato dei controlli di parità sulla scacchiera e di come essi servissero a risolvere problemi del tipo: a chi spetta il tratto? Mario Velucchi ha pubblicato su Scacco un problema, analogo nel meccanismo risolutivo, che propongo ai lettori.

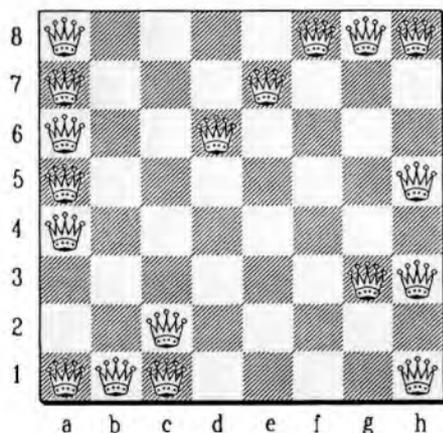
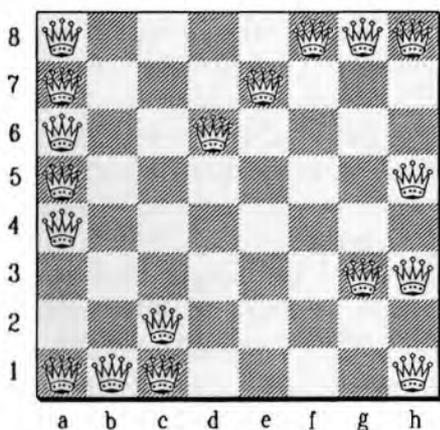
Hm2 - Problema condizionato: come ultimo tratto entrambi i partiti hanno arroccato



Il diagramma differisce da quello pubblicato su Scacco per la presenza del Pedone in a6 che sul diagramma originale si trova, ma evidentemente per un

errore di costruzione tipografica, in b6.

Nel numero di giugno 1994 avevo presentato dei problemi riguardanti la Dama: in uno, precisamente quello che consisteva nel posizionare su una scacchiera il numero massimo di Regine in modo che ognuna ne attaccasse esattamente n , davo, per i casi $n=3$ e $n=4$, rispettivamente i numeri di 16 e 20 Regine come i valori massimi da me conosciuti. Le due soluzioni seguenti migliorano questi limiti portandoli a 18 e 21.



Infine risulta correttissima l'osservazione del sig. Velucchi sulla massima lunghezza di una partita di scacchi. Il nuovo limite superiore passa da $47.592\sqrt{2}$ a $41643\sqrt{2}$.

Sam, poliziotto privato (segue)

Max guardava Sam con aria cupa. Sam lo lasciò nel dubbio fino a casa. Solo allora prese la scacchiera, sistemò i pezzi secondo la posizione del caso e spiegò l'enigma: "Vedi Max, in realtà Paul non ci ha fornito la variante vincente, ha solo dichiarato un matto in tre, mentre John ha dichiarato un matto in due indicandoci anche la prima mossa della combinazione."

"D'accordo, rispose Max, ma il fatto che questo matto sia in due o tre mosse non è una prova, l'avevi detto tu stesso. Chiunque può sbagliare a valutare"

"Non se uno è un forte giocatore di scacchi e, soprattutto, non se l'indicazione data dimostra che non si era a conoscenza di chi aveva il tratto."

Il matto in due esiste solo se è il B. a muovere, ma se analizzi la posizione iniziale scopri facilmente che la mossa tocca al Nero; in nessun caso esso potrebbe avere compiuto l'ultima mossa. John, evidentemente, aveva visto la posizione sulla scacchiera e da buon giocatore aveva trovato un matto in due, ma così facendo ha chiaramente dimostrato di non essere lui a giocare, altrimenti avrebbe saputo che la mossa sarebbe toccata allo zio. Il matto è proprio in tre, come aveva giustamente segnalato John.

Se infatti il N. gioca ♕:a7+ segue 1. $\text{b:a8} = \text{♖} + \text{♕:a8}$; 2. $\text{♖a5} + \text{♕b8}$; 3. ♖a7\# . A ♜:a7 ; segue 1. $\text{♖b4} \text{♜a1}$; 2. $\text{♜c8} + \text{♕a7}$; 3. ♜a8\# . A. ♕:c7+ ; segue 1. $\text{b:a8} = \text{♖} \text{♕b6}$; 2. $\text{♖b4} + \text{♕a6}$; 3. ♖b5\# (2. ... ♕c7 ; 3. ♖c6\#)."

Max guardò la posizione sulla scacchiera e annuì, convinto.

Lentamente sistemò i pezzi.

"Una partita prima di andare a dormire, Sam?"

Scacchi Eterodossi

L'autore, Alessandro Castelli, è presidente dell'AISE (Associazione Italiana Scacchi Eterodossi), direttore di Eteroscacco, uno dei massimi esperti mondiali di varianti scacchistiche ed uno dei più forti giocatori in attività, capitano giocatore della squadra vincitrice delle olimpiadi eterodossi e vincitore di tutti i Grand Prix internazionali di scacchi Eterodossi disputati fino ad oggi (una sorta di Coppa del Mondo eteroscacchistica).

KRIEGSPIEL

Alessandro Castelli

Nel 1998 cadrà il centenario dell'invenzione del Kriegspiel, letteralmente 'gioco di guerra'. Una variante scacchistica di grande interesse, in cui il giocatore non conosce né le mosse giocate, né la posizione raggiunta dall'avversario e comunica con lo stesso solo tramite un arbitro. Sono già in corso i preparativi per l'organizzazione di un grande torneo internazionale nel giugno 1998 a Londra, il promotore David H. Li, statunitense di origini orientali, come si può facilmente desumere dal nome. Il Kriegspiel è una delle poche varianti scacchistiche che possono riservare ancora notevole interesse all'approccio con il calcolatore. Essendo infatti un gioco ad informazione incompleta, è oggetto di studio da molti decenni da parte di matematici e informatici per le interessanti implicazioni che genera nel campo dell'intelligenza artificiale.

In attesa del citato torneo del centenario si sta cercando di uniformarne le regole, compito non facile perché le versioni accreditate sono molte e tutte con differenze, anche se lievi. Proprio nel tentativo di portare a termine tale compito David H. Li ha stampato due brevi volumetti in lingua inglese ed ha dato il via alla pubblicazione di una ri-

vista internazionale, sempre in lingua inglese. I volumi sono:

- "KRIEGSPIEL. Chess Under Uncertainty", Premier Publishing Co. 1994
- "CHESS DETECTIVE. Kriegspiel, Strategies, Endgames, and Problems", Premier Publishing Co. 1995.

La rivista, uscita per il primo numero nell'agosto 1995, è: - KRIEGSPIEL CONNOISSEUR. A Journal dedicated to the appreciation, encouragement, and advancement of Kriegspiel - Chess Under Uncertainty

Vediamo per ora quali sono le regole 'provvisorie' per questa sfida, le definitive verranno messe a punto raccogliendo le impressioni ed i suggerimenti di tutti i praticanti. Per giocare a Kriegspiel oltre ai due giocatori è necessaria la presenza di un arbitro che controlli la legalità delle mosse giocate. Occorrono inoltre tre scacchiere, una per ciascun giocatore ed una per l'arbitro. Sulla scacchiera del giocatore con i bianchi vengono posti solo i pezzi del proprio colore ed altrettanto viene fatto per quello con i neri. L'arbitro invece ha a disposizione una scacchiera completa, su cui riprodurre le mosse di entrambi i giocatori. Naturalmente solo all'arbitro deve essere consentita la visione di tutte e tre le scacchiere, i giocatori devono

quindi essere opportunamente schermati affinché possano vedere solo la propria scacchiera.

Per comprendere il meccanismo di gioco, piuttosto invece di iniziare da un'arida elencazione di regole vediamo come potrebbe svolgersi un'ipotetica partita. L'arbitro dice "Mossa al Bianco." ed ha inizio la partita.

Supponiamo che il bianco giochi 1. e4 L'arbitro riproduce la mossa sulla propria scacchiera e dice "Il Bianco ha mosso. Mossa al Nero." Il nero effettua la sua mossa, poniamo 1. ... d5. Il nero non sa se il bianco ha aperto di re o di donna o in qualche altro modo. Di nuovo l'arbitro riproduce la mossa sulla sua scacchiera e dice: "Il Nero ha mosso. Mossa al Bianco" ed immediatamente aggiunge "Il bianco ha una cattura di pedone" La comunicazione della possibilità di catturare con un pedone viene data secondo alcuni regolamenti solo a richiesta del giocatore, secondo altre versioni viene anche specificata la casa o le case in cui è possibile effettuare una cattura di pedone. Ora tocca al bianco che può decidere ad esempio di tentare la cattura e gioca 2.e4:f5 (secondo alcune versioni di regolamento il bianco è addirittura obbligato a effettuare almeno un tentativo, ma questa versione non ha molto senso perché se il bianco non vuole catturare il pedone nero proverà una cattura impossibile, per esempio g2:h3 rendendo inutile il 'cerimoniale') L'arbitro, constatato che la mossa impossibile, dichiara "No". Il Bianco deve ritirare la mossa 'tentata' sulla propria scacchiera e giocare un'altra, anche con un altro pezzo, non esiste infatti la regola del "pezzo toccato pezzo giocato". In particolare poniamo che come secondo tentativo il bianco giochi 2.Cc3. L'arbitro allora dichiarerà al so-

lito "Il Bianco ha mosso. Mossa al Nero." o più semplicemente "Nero" e la partita procede in questo modo. Naturalmente vi sono molti altri casi particolari in cui l'arbitro interviene nel gioco per facilitare le scelte dei due giocatori.

Esaminiamo i vari casi:

SCACCO

Quando un re in scacco l'arbitro annuncia: "Il Bianco [o il Nero] è in scacco" aggiungendo la direzione da cui viene lo scacco che può essere di quattro tipi: orizzontale, verticale, diagonale o di cavallo. In caso di scacco in diagonale viene specificato anche se sulla diagonale lunga o su quella corta (in ogni casa della scacchiera si incontrano infatti due diagonali di diversa lunghezza). Nel caso di uno scacco doppio viene annunciato solo lo scacco dato con il pezzo di maggior valore (Donna, Torre, Alfiere, Cavallo, Pedone), al giocatore il compito di scoprire che lo scacco è doppio giocando i vari tentativi per pararlo. Lo scacco di scoperta non dà luogo a segnalazioni aggiuntive. Quando l'arbitro annuncia lo scacco evita di annunciare le catture di pedone, anche nel caso in cui la cattura di pedone è in grado di parare lo scacco.

CATTURA

Nel caso in cui viene effettuata una cattura l'arbitro, prima di dichiarare "Mossa al ...", annuncia "Il nero (o il Bianco) ha catturato un pezzo (o un pedone) in ..." indicando la casa in cui avvenuta la cattura. Se è stato catturato un pezzo l'arbitro non deve specificare il tipo di pezzo, quindi il giocatore che ha effettuato la cattura non sa cosa ha catturato e deve tentare di scoprirlo per via deduttiva. Quando oltre a catturare il giocatore che ha mosso dà scacco

l'arbitro prima annuncia la cattura, poi lo scacco.

CATTURE POSSIBILI DI PEDONE

Come abbiamo visto nell'esempio precedente, quando un giocatore ha la possibilità di effettuare una o più catture di pedone l'arbitro annuncia "Il Bianco [o il Nero] ha una cattura di pedone" (in inglese "White [Black] has a try") senza specificare, salvo diverso accordo, né la casa ove può essere effettuata la cattura né il numero di catture disponibili. Questa dichiarazione viene omessa se è stato dato scacco.

PROMOZIONE

Quando avviene una promozione l'arbitro annuncia semplicemente "Il Bianco [o il Nero] ha promosso", senza specificare né la casa di promozione né il pezzo a cui è stato promosso il pedone.

MOSSE IMPOSSIBILI

O

MOSSE ILLEGALI

L'arbitro deve tassativamente limitarsi a dire "No" senza altri commenti e senza utilizzare toni di voce alterati o comunque atti a dare indicazioni al giocatore in merito alla maggiore o minore assurdità della mossa.

Questo è tutto quanto l'arbitro può e deve dire nel corso della partita. Ai giocatori è sempre consentito chiedere all'arbitro quanti pedoni o pezzi avversari sono presenti sulla scacchiera per controllo. Da notare che l'arbitro non è esente da errori, quindi potrebbe omettere alcune dichiarazioni più o meno importanti compromettendo addirittura la legalità della partita (per esempio se dimentica di annunciare uno scacco

per più turni). Per questo motivo ai giocatori è sempre consentito di chiedere all'arbitro se ha per caso ommesso qualche dichiarazione, se hanno motivo di ritenere che ciò sia avvenuto. In caso di omissioni gravi omesse per parecchi turni, ove sia impossibile riprendere la partita dal momento in cui si è verificata l'omissione, tornando indietro di alcune mosse, sia per l'impossibilità oggettiva dovuta ad una errata trascrizione, sia per il fatto che ormai le informazioni fornite ai giocatori nel frattempo, potrebbero compromettere l'esito della partita avvantaggiando notevolmente uno dei due avversari, la partita deve essere annullata. Da qui l'importanza che il ruolo dell'arbitro sia ricoperto da un giocatore esperto.

Fin qui le regole, ma per farsi un'idea del gioco occorre molto di più, occorre comprendere ad esempio quanto è importante il calcolo delle probabilità, e molti altri aspetti matematici o logici, che esulano dal compito di questo breve articolo.

Tento di colmare parzialmente la lacuna pubblicando una partita immaginaria giocata tra Sherlock Holmes e Moriarty, arbitro l'immane dott. Watson (traduzione libera del testo pubblicato su Nost-Algia 40 e 41 del 1963).

Arbitro: Watson
Holmes - Moriarty

1.f4

Il Bianco ha mosso.

1. ... e5

Il Nero ha mosso.

Il Bianco ha una cattura di Pedone.

2.f:g5

No.

2.f:e5

Il Bianco ha catturato un P in e5.

Ora Holmes sa che la prima mossa del nero è stata e5. Moriarty sa che il Bianco ha giocato alla prima mossa 1.f4 o 1.d4

2. ... Dh4+

Il Nero ha mosso.

Il Bianco è in scacco sulla diagonale corta.

A questo punto ambedue i giocatori conoscono l'esatta posizione dell'avversario.

3.g3

Il Bianco ha mosso.

3. ... Ac5!!

Il Nero ha mosso.

Il Bianco ha una cattura di Pedone.

Il Bianco vedendo che il Nero ha lasciato la Donna in presa, pensa che gli ha teso una trappola e quindi che ha giocato 3. ... Ae7 per rispondere a 4.g:h4 A:h4 matto! Quindi il Bianco non cattura la Donna. Il Nero, avendo previsto il ragionamento del Bianco gli ha però teso una trappola differente.

4.b:a3

No.

4.g:f4

No.

4.e:d6

No.

4.e:f6

No.

Holmes non si aspetta certo che qualcuno di questi tentativi sia legale, ma egli vuole assicurarsi che la Donna Nera sia effettivamente rimasta in h4.

4.Cf3

Il Bianco ha mosso.

4. ... Dd4

Il Nero ha mosso.

Questa mossa è rischiosa perché il Bianco potrebbe avere mosso un pedone in c3 o in e3, in questo caso il nero perderebbe la donna. Ma il Nero vuoi

usando la psicologia, l'intuizione, la chiaroveggenza, la telepatia, il calcolo matematico o perché è riuscito a sbirciare la scacchiera dell'arbitro, ha deciso che questo azzardo è valido. Visto che l'arbitro questa volta non ha annunciato la possibilità di alcuna presa di pedone il Bianco sa che il Nero ha mosso la Donna. Il Bianco pensa che il Nero abbia mosso De4 per catturare alla prossima la Th1. Il Bianco non sospetta Dd4 perché egli crede che l'alfiere nero sia in e7. Egli decide allora di tentare la spinta in e4, se essa non è possibile la sua ipotesi ne sarebbe avvalorata.

5.e4

Il Bianco ha mosso.

5. ... Df2!

Il Bianco è mattato.

Naturalmente Moriarty non poteva essere sicuro di aver dato matto. C'è sempre il rischio di perdere la Donna, se un cavallo fosse in h3 o in e4.

NOTA

I libri citati nell'articolo e la rivista Kriegspiel Connoisseur sono acquistabili direttamente dall'autore:

David H. Li, Premier Publishing Company, P.O. Box 341267, Bethesda, Maryland 20827, USA.

Chi volesse maggiori informazioni su questa o altre varianti scacchistiche scriva all'autore dell'articolo anche presso la direzione della rivista. Verrà risposto, per quanto possibile, su queste stesse pagine.

Per chi fosse interessato all'attività dell'AISE, l'indirizzo a cui rivolgersi è A.I.S.E.

dott. arch. Alessandro Castelli
62010 Villa Potenza (Macerata)
tel. 0733-492522 Fax. 0733-492188
ccp. 10489623

XiangQi notizie

La FIX comunica che nei giorni 9 e 10 dicembre si terrà a Milano presso il ristorante La Muraglia di Piazza Oberdan 2/A il 12° Campionato europeo individuale e l'11° campionato europeo a squadre.

E' annunciata la presenza dei migliori giocatori: francesi, tedeschi, olandesi, finlandesi e ovviamente italiani. Il torneo sarà valido anche come secondo campionato italiano open. Turni di gioco 7 con un tempo di riflessione di un'ora a testa per partita. Inizio della manifestazione ore 9.

Sono previsti numerosi e ricchi premi offerti dalla comunità cinese di Milano.

Per ulteriori informazioni rivolgersi alla redazione o telefonare ad A. Guberti (037/1430282).

La quarta edizione della coppa del mondo si è giocata a Singapore agli inizi di settembre. 66 i giocatori e 12 le giocatrici in rappresentanza delle seguenti federazioni: Australia, Brunei, Cina, Malesia, Canada, Francia, Germania, HongKong, Olanda, Indonesia, Giappone, Usa, Macao, Filippine, Singapore, Tailandia, Taiwan, Inghilterra, Vietnam, Austria e dalla nostra delegazione, rappresentata da Carlo Alberto Veronesi, Marco Fabbri e Renzo Carassiti. La coppa del mondo maschile è stata vinta da Lu Qin con 8 su 9, secondo il taiwanese Wu GuiLin con 7,5, terzo Tao HanMing sempre con 7,5. Primo europeo Dang Thang Trung (Francia) con 6 punti e nono assoluto. Grande sorpresa nella sezione femminile dove la campionessa in carica Hu Ming perdendo all'ultimo turno con la singaporesse Teo Sim Hua si è fatta superare dalla canadese Huang YuYing.

Si svolgerà a Lodi il 4 Novembre 1995 il campionato italiano individuale riservato ai soli italiani, inizio alle ore 9,30, turni previsti 7 cadenza 30 minuti. La sede di gioco è presso il Bar Jolly in via Borgo Adda.

Giocare a XiangQi, è il titolo del recente libro scritto da Guido Bellavita. Con esso l'autore si propone di spiegare i primi rudimenti degli scacchi cinesi.

Il materiale è suddiviso in 6 capitoli: *Le regole, Matti elementari, La tattica, L'attacco, L'apertura, Il Finale.*

Inoltre 3 appendici completano il libro trattando alcuni argomenti particolari:

Il regolamento, La notazione cinese, La diffusione del gioco.

Il libro è inoltre corredato da 24 esercizi con le relative soluzioni.

L'autore ha impostato il libro per permettere ad un lettore attento, di essere in grado di giocare le sue prime partite, dopo poche ore di lettura. L'ampio uso di diagrammi illustrativi, ben 145, dovrebbe consentire al lettore di seguire gran parte della materia senza l'uso della scacchiera.

Il libro non è esente da limiti, ad esempio il capitolo sulle aperture risulta troppo breve, dovuti soprattutto alla sua piccola dimensione, 60 pagine.

Chi fosse interessato può richiederlo alla redazione.



4

Ottobre 1995



Informazione Scacchi

Rivista Bimestrale - Anno V - 1995

Registrazione del Tribunale di BG

n. 33.3/7/91

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

Gotti Eugenio

Mione Dario

Pegoraro Giorgio

Rigamonti Stefano

Torchitti Angelo

Sede

via Baracca 4, 24123 Bergamo

Tel./Fax 035/241097

Hanno collaborato:

Gianfelice Ferlito

Tommaso Minerva

Massimiliano Rota

Copertina:

Caricatura di Jonathan Speelman

Sommario

Presentazione	201
Storia	
• Il "Deliciae Regis" <i>Alessandro Sanvito</i>	202
• Thomas Hyde <i>Victor Keats</i>	210
• Passatempi, ma impegnativi <i>Franco Pratesi</i>	215
Filosofia	
• Gli scacchi come modello <i>Marco Di Paolo</i>	219
Scacchi e letteratura	
• Scacchi, opere letterarie, romanzi <i>Angelo Torchitti</i>	223
• Sam Lucas, poliziotto privato <i>Angelo Torchitti</i>	226
Ricordo	
• Mario Monticelli <i>Guido Bellavita</i>	229
Tornei	
• Belotti e Nurkic su tutti a Bratto <i>Redazione</i>	232
• Berliner Sommer 1995 <i>Marco Di Paolo</i>	235
• Festival Città di Amantea <i>Bresciani Nicola</i>	238
• Vittoria di Djuric a Formia <i>Redazione</i>	241
Scacchi e matematica	
• Gli scacchi come sistema formale <i>Cartesium</i>	244
Scacchi eterodossi	
• Kriegspiel <i>Alessandro Castelli</i>	247
XiangQi	
• Notizie <i>Redazione</i>	251

§