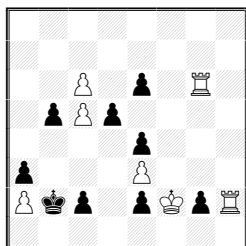


## Due fairies ed un retro (2)

di Mario Parrinello

Il n.1 di **Wenda-Bernleitner** è un aiutomatto in tre mosse con la condizione Circe che, come noto, prevede la rinascita del pezzo catturato sulla casa di partenza, mentre si ha una normale cattura nel caso in cui tale casa sia occupata.



← n.1) **K. Wenda - H. Bernleitner**, 1° Pr. *Feenschach* 1989

**H≠3 - Circe**

B) ♖c6→f6 C) ♜d5→e7 D) ♜d5→h6

A) 1.g1♞ ♞xg1 (♞d8) 2.c1♞ ♞xc1 3.e1♞ ♞xe1≠

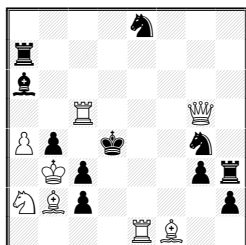
B) 1.g1♞ ♞xg1 (♞b8) 2.c1♞ ♞xc1 3.e1♞ ♞xe1≠

C) 1.g1♞ ♞xg1 (♞f8) 2.c1♞ ♞xc1 3.e1♞ ♞xe1≠

D) 1.g1♞ ♞xg1 (♞h8) 2.c1♞ ♞xc1 3.e1♞ ♞xe1≠

In questo problema notiamo la presenza di una potenziale batteria bianca composta da Re e Torre con interposti tre pedoni neri; possiamo ragionevolmente pensare che quella batteria potrà essere operante solo dopo l'allontanamento dei pedoni e dopo il controllo della prima traversa da parte del Bianco. Il problema del controllo della prima traversa appare abbastanza semplice considerato il fatto che la ♞g6 sembra prestarsi molto bene per tale compito, mentre un po' più difficile è intravedere la soluzione dell'allontanamento dei pedoni neri che può avvenire solamente dopo loro mosse, ma sfortunatamente per il Bianco ogni movimento di tali pedoni prevede l'automatica promozione, perpetuando pertanto il problema del controllo sulla batteria bianca; si dovrà pertanto mettere in programma la cattura del pezzo promosso con inevitabile sua rinascita sull'ottava traversa. A questo punto il passo successivo è quello della decisione sul tipo di pezzo da promuovere in quanto apparentemente sembrano andar bene tutte e quattro le promozioni; invece vediamo che nel primo gemello il Nero promuove in tutte e tre le occasioni a Donna, in g1 per consentire l'accesso della ♞g6 sulla prima traversa con conseguente rinascita della Donna in d8 dopo la sua cattura, poi, sempre in previsione dell'allontanamento dei pedoni neri dalla linea della batteria bianca, abbiamo un'altra promozione a Donna in c1 che una volta catturata non rinasce in quanto la casa d8 è già occupata ed infine la terza promozione in e1 con cattura dell'ultima Donna promossa da parte del Re bianco, anche adesso senza rinascita. Ma perché il Nero nel primo gemello effettua le promozioni tutte di Donna? Se tentiamo la promozione a Cavallo vediamo che dopo la sua rinascita in b8 il matto di batteria può essere parato da 4.♞xc6! e rinascita del ♖c6 in c2, sulla linea quindi della batteria bianca; similmente la promozione ad Alfiere fallisce perché questi una volta rinato in f8 può catturare il ♜c5 che rinasce in c2 interponendosi ancora una volta tra la Torre bianca ed il Re nero e, infine, il tentativo di promozione a Torre è inefficace perché, dopo la sua cattura, la Torre, rinascono in h8, para il matto eliminando la ♞h2.

Da notare che il Re nero non può catturare la ♞c1 perché, dopo la rinascita in a1 del pezzo bianco, si verrebbe a mettere illegalmente sotto scacco. Analoghi effetti specifici della condizione Circe nella precisazione delle promozioni si possono osservare negli altri gemelli, la cui analisi lascio ai lettori. In sintesi abbiamo il tema dell'*Allumwandlung* nero ripetuto per ben tre volte; il problema può apparire piuttosto meccanico nella ripetizione delle mosse del Bianco, ma costituisce in ogni caso un risultato eccezionale considerato il fatto che abbiamo in tutto ben dodici promozioni.



← n.2) **Y. Cheylan**, 3° Pr. *Die Schwalbe* 1983

**≠2 - Madrasi**

1.♞xc3 (2.♞b5≠)

1...c1♞ 2.♞e4≠ 1...c1♞ 2.♞d1≠

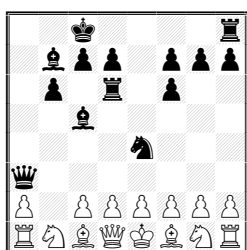
1...c1♞ 2.♞d1≠ 1...c1♞+ 2.♞a2≠

1...♞d6/♞c7/g2 2.♞d5/♞e4/♞d5≠

Il n.2 di **Cheylan** è un diretto in due mosse con Madrasi, condizione che prevede la paralisi di pezzi simili quando questi si attaccano a vicenda; i pezzi paralizzati non possono muovere, catturare o dare scacco ma l'unico potere che rimane loro è quello di paralizzare eventuali altri pezzi simili. Al pari dei Circe anche questa condizione *fairy* è molto popolare tanto che alcuni anni fa un precedente campionato del mondo aveva previsto per la sezione bizzarrie proprio problemi Madrasi. Iniziamo con l'analizzare la posizione del diagramma: vediamo che gli unici pezzi paralizzati sono l'♞f1 e l'♞a6 che quindi perdono tutti i loro normali poteri tranne quello di paralizzare; il Re nero, nonostante la paralisi del pezzo bianco, non può andare in d3 in quanto si metterebbe illegalmente sotto scacco poiché si interpone sulla linea dei due alfieri liberando dalla paralisi l'♞f1 che riacquisterebbe quindi la capacità di catturare. Il lavoro non prevede gioco apparente o tentativi ma tutto si svolge nel gioco reale; il Bianco con la chiave crea una

batteria che minaccia di dare matto mediante uno scacco doppio; infatti non si può mattare con un semplice scacco di scoperta in quanto il Nero sventa il matto con 2...c1♙!, con paralisi dell'♙b2. La strategia difensiva del Nero consiste nel paralizzare i pezzi bianchi che controllano case del campo del Re nero in modo tale da creare fughe; la promozione a Donna ha lo scopo quindi di paralizzare la ♖g4 con possibilità di fuga del Re in c4 una volta mosso il Cavallo, ma si ha il matto 2.♘e4≠, con scacco di scoperta ed al tempo stesso controllo della casa di fuga; a questo punto il semplice scacco di scoperta è efficace in quanto il Nero, avendo promosso a Donna, non ha più la possibilità di paralizzare l'♙b2 con la promozione ad Alfiere. Nella seconda variante di promozione a Torre, il Nero tenta di dare una fuga in e4 ma con 2.♘d1 si ha matto di scoperta ed allo stesso tempo si libera la ♖e1 dalla paralisi; anche in questa variante il Nero non può più neutralizzare l'♙b2 avendo perso la possibilità di promuovere ad Alfiere.

La terza difesa di promozione ad Alfiere impedisce lo scacco doppio perché viene paralizzato l'Alfiere in b2 e perché il cavallo verrebbe successivamente catturato in b5, ma adesso il Bianco matta con 2.♚d1≠ perché l'Alfiere promosso ha perso il potere di muoversi in quanto si è a sua volta "auto-paralizzato". Infine la promozione a Cavallo consente, sempre per la perdita della possibilità di promuovere ad Alfiere, un altro matto di scoperta, 2.♘a2≠, con paralisi quindi del ♘c1 che così non può più dare scacco al Re bianco. Anche in questo problema abbiamo le quattro promozioni complete di un pedone, con strategia complessa ed interessante.



← n.3) D. Pronkin, 1° Pr. *Die Schwalbe* 1985

SPG in 12,5 mosse

1.b4 ♘f6 2.♙b2 ♘e4 3.♙f6 exf6 4.b5 ♖e7 5.b6 ♖a3 6.bxa7  
 ♙c5 7.axb8♙ ♚a6 8.♙a7 ♚d6 9.♙b6 ♘d8 10.♙a5 b6 11.♙c3  
 ♙b7 12.♙b2 ♘c8 13.♙c1  
 1.♘c3 ♘f6 2.♘d5 ♘e4 3.♘f6 exf6 4.b4 ♖e7 5.b5 ♖a3 6.b6  
 ♙c5 7.bxa7 b6 8.axb8♘ ♙b7 9.♘a6 0-0-0 10.♘b4 ♚e8 11.♘d5  
 ♚e6 12.♘c3 ♚d6 13.♘b1

Il n.3 di Pronkin è uno *Shortest Proof Game* dopo la 13<sup>a</sup> mossa del Bianco, con due soluzioni; notiamo che il Nero per raggiungere la posizione del diagramma deve aver fatto esattamente 12 mosse (la Donna ed il Cavallo hanno effettuato 2 mosse, la Regina passando da e7 ed il Cavallo da f6, gli Alfiere ed i pedoni una sola mossa ciascuno, il Re e la Torre effettuano complessivamente 4 mosse, raggiunte però con percorsi diversi nelle due soluzioni) ed inoltre il ♙a7 ed il ♘b8 sono stati catturati. I pezzi bianchi sono invece tutti nella loro posizione iniziale ed inoltre il ♙b2 è stato catturato. Quindi quale può essere stata la sequenza delle mosse bianche? La chiave per poter rispondere a questa domanda risiede nel pedone in f6 che per trovarsi in quella casa deve aver necessariamente catturato un pezzo bianco: saremmo portati a pensare che in f6 sia stato catturato il ♙b2 in quanto è l'unico pezzo bianco a non essere presente sulla scacchiera ma ovviamente non può essere giunto in tale casa perché non ha eseguito sufficienti catture; dobbiamo pertanto ipotizzare il sacrificio di un altro pezzo e successiva promozione del ♙b2 e quindi ritorno del pezzo promosso alla casa di partenza. Come ipotesi alternativa, perché allora non pensare invece all'inversione di strategia e cioè l'immediata avanzata del ♙b2 con promozione e quindi sacrificio in f6 del pezzo promosso? La risposta a quest'ultimo quesito è facile da trovare in quanto il Nero deve liberare i propri pezzi grazie al ♙e7 e non può aspettare che il Bianco faccia il sacrificio in f6, ben che vada, alla sua 8<sup>a</sup> mossa (3.b6 4.bxa7 5.axb8♙ 6.♙a7 8.♙f6), poiché in questo caso non avrebbe più il tempo per raggiungere la posizione finale nel numero specificato di mosse. Ecco quindi che il Bianco, come si diceva prima, deve sacrificare un pezzo in f6, l'Alfiere nella prima soluzione, il Cavallo nella seconda, sacrificio che avviene in entrambe le occasioni alla terza mossa, l'unico momento che può permettere al Nero di portare il ♙e7 in f6 e quindi liberare i propri pezzi e consentire loro di raggiungere le case della posizione finale senza perdite di tempo; successivamente abbiamo la promozione del ♙b2 a pezzo uguale a quello sacrificato, con ritorno quindi alla casa di partenza del pezzo promosso. Il merito di questo interessante *retro* sta nel fatto che la stessa posizione finale può paradossalmente essere raggiunta con due distinte sequenze, entrambe mostranti il tema Pronkin che prevede che un pezzo apparentemente sulla casa di partenza in realtà proviene da promozione mentre quello originale è stato catturato.

M. P.