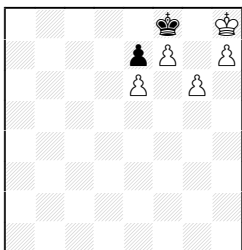


## L'Angolino di Mario Velucchi

- ♞MV2 -



“Come può il Bianco, seguendo rigorosamente le regole, evitare il matto al Nero?”

“How can White, strictly within the chess rules, avoid mating Black?”

### Solution MV1

Dall'inizio della partita il numero delle mosse Bianche e Nere sono dispari, quindi dovrà seguire una mossa del Bianco. In accordo all'enunciato se adesso muove il Nero è perchè la partita è iniziata con una mossa Nera (!) o perchè il Nero ha mosso o vuole muovere più volte consecutive (!) ... furbo il Nero!

White and black have each played an odd number of moves, so white is to play. But in accordance with the stipulation if black has the next move it must be because the game started with a black move (!) or else that black has played (or is trying to play) more than once in succession... black cunning indeed!

**The Bit Corner by Mario Velucchi**

## Indirizzi di Riviste

"Feenschach" = Bernd Ellinghoven, König Str. 3, D-52064 Aachen, DEUTSCHLAND - GERMANIA (per problemi eterodossi - fairy chess)

"Harmonie" = Torsten Linss, Weber Str. 9, D-99734 Nordhausen, DEUTSCHLAND - GERMANIA

"Ideal Mate Review" = Eugene Albert, 1740 Interlachen road n.39 G, Seal Beach, California 90740-4252 USA

"Mat Pat" = Ladislav Salai, Bellova 8, 036 01 Martin, SLOVAKIA

"L'Italia Scacchistica" (2#, 3# Hm#) = Oscar Bonivento, via Luigi Silvagni n.6, 40137 Bologna - ITALIA -

"Quartz" = (n#, retroanalisi, fairy chess, studi) inviare a Paul Raican, Frasinului 2/E/2, RO-8800 Tulcea, ROMANIA. Hm#, Sm# inviare a Ion Murarasu, Calea Natională 29, 29/C/1 RO-6800 Botosani, ROMANIA.

"Problemista" = Eugeniusz IWANOW, 42-218 Czestochowa, Kilinskiego 57 m.53, POLSKA - POLONIA

"Buletin Problemistic" (articoli) = Ing. Valeriu PETROVICI, Casuta Postala 9; RO-73400 Bucuresti 77, ROMANIA [inediti (originals)] = Ing. Nicolae CHIVU, Soseaua Pantelimon nr.245, bloc.51, sc.B, ap.88; RO-73542 Bucuresti, ROMANIA

Allegare un francobollo se si desidera una risposta privata ad ogni quesito riguardante il mondo del problema.

Publicazione non periodica senza scopo di lucro. Chiunque fosse interessato a riceverla è pregato di contattare: ✉ Antonio Garofalo, via Collodi n.13 70124 Bari. Tel/Fax 080/5564025 E-mail: [perseus@pangeanet.it](mailto:perseus@pangeanet.it)

# BEST PROBLEMS

*Rassegna dei migliori problemi*

a cura di Antonio Garofalo

Anno 1° - n. 3  
lug. set. 1997

**Collaboratori:** A.Di Marzo, C.J.Feather, V.Rallo, M.Velucchi.

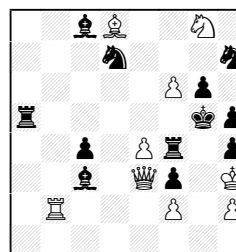
**EDITORIALE.** Cari lettori, questa pubblicazione, grazie a voi, va sempre meglio. Ben presto la prima pagina sarà senza editoriale e dedicata solo a elencare i vostri nomi! Dal numero 5 inizieremo a pubblicare inediti e le pagine aumenteranno; penso che questo possa farvi solo piacere.

### Sostenitori:

Arabito G.	Cesetti C.	Florentini M.	MacDonald J. K.	Simoni F.
Azzoni G.	Crisan V.	Forzoni F.	Mentasti G.	Soranzo P. G.
Battaglia E.	Crucioli M.	Galletti S.	Minerva E.	Spadaro G.
Bonavoglia M.	Cuppini A.	Hashimoto S.	Mirri G.	Travasoni M.
Bosch Perez S.	Di Giulio M.	Laghetti G.	Notaro R.	Vespe F.
Bruni A.	Ewald K.	Licciardello S.	Parrinello M.	Vitale L.
Cassano R.	Ferro G.	Lovati A.	Sandrucci P.	Wiehagen R.

### n.39 - K.Ewald

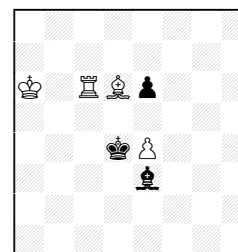
1° Pr. Schach Echo 1962



Sm3

### n.40 - K.Ewald & N.

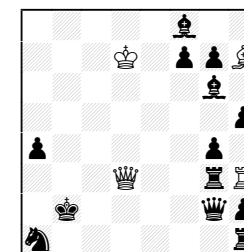
Geissler - Die Schwalbe 1997



Hm3 - 2 sol.

### n.41 - A.Zarur

Die Schwalbe 1997



Hm2 - 2 sol.

Iniziamo questo numero con un interessante automatto (n.39) di un nostro lettore. È un 1° premio non da poco, su rivista molto nota. La chiave è bella, ottima la minaccia; le difese inducono il nero a lasciare la guardia di due linee, e le due varianti sono omogenee. Che altro dire se non la soluzione?

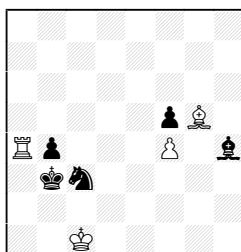
1.♖c1! min. 2.♚g1+, ♜g4; 3.♚xg4+, ♞xg4# 1...♜a1; 2.♜b5+, ♙e5;  
3.♜xe5+, ♞xe5# 1...♙e1; 2.♞f7+, ♞hf6; 3.♙xf6, ♞xf6#

Die Schwalbe, nota rivista tedesca, ha proposto recentemente alcuni ottimi Hm, fra cui ho scelto i numeri 40 e 41. Il n.40 mostra una interessante miniatura sul tema Grimshaw, con autoblocchi, matti modello, batterie, superamento di casa critica (c7) dove avverrà l'interferenza Grimshaw. Nulla di veramente nuovo, ma un ottimo insieme 1.♙g5, ♙b8; 2.♙f6, ♜c7; 3.♞e5, ♜c4# 1.♙d2, ♜c8; 2.♙b4, ♙c7; 3.♞c5; ♙e5#

Osservando il n.41 a prima vista può venire in mente che si tratti di interferenze nere, dato che è molto intuitivo il fatto che la ♚ debba mattare in a3 e b1, sostenuta a turno da ♜ e ♙. Invece sono rimasto piacevolmente sorpreso nel trovare dei sacrifici (o possiamo chiamarli annichilazioni?) nelle case di matto. La ♚, nel collegarsi al pezzo compagno, sgombera una linea nera. Alfieri e Torri nere non potendo sgomberare detta linea, arrivano in fondo alla stessa, permettendone il controllo al pezzo bianco. Molto ben fatto. 1.♜b1, ♚xg6; 2.♜a3, ♚xb1# 1.♙a3, ♚xg3; 2.♙b1, ♚xa3#

**n.42 - G.L.Spessato**

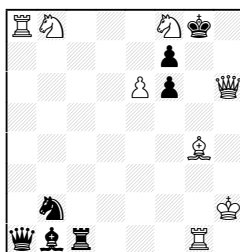
"Scacco" 1995



**Sm5** BlackMaximummer

**n.43 - C.G.S. Narayanan & T.S. Krishnamurthy**

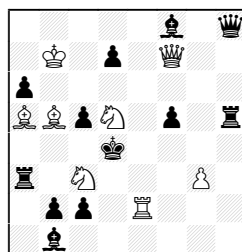
3ª Lode "The Hindu" 1968



**2#**

**n.44 - C.Goldschmeding**

3º Pr. "Diagrammes" 1993



**2# b) ♞b2→a4**

Non sono esperto di problemi eterodossi; penso comunque che il n.42 non sia di elevata fattura. Però l'ho scelto perché mi è parso molto intrigante! In realtà non fui in grado di risolverlo e la cosa mi colpì. Lascio a voi lettori giudicare. A me le mosse del bianco paiono molto ben precisate. Sol. 1.♜a7! ♙e1; 2.♙d8, ♙h4; 3.♙b6! ♙d8; 4.♜e7, ♙xb6; 5.♜e3, ♙xe3# Avevo ovviamente capito che dovevo "portare" l'♙ in e3, ma il problema era come?! Le mosse segnate con l'esclamativo mi sembrano difficili da trovare.

Dall'oriente ci arriva questo 2# (n.43) di stile classico. Il problema mostra una semibatteria in 8ª traversa e una batteria sulla colonna g; da parte

**"Feather 50"**

In occasione del 50° compleanno di C.J.Feather (24 marzo 1997) è annunciato un torneo per aiutomatti in 2 mosse, avente il seguente tema: *La prima mossa del bianco deve essere cattura e scacco nello stesso tempo. Si veda l'esempio in diagramma. Non sono ammessi duplex e zeroposition.* Giudici: Friedrich Chlubna e Chris Feather. Premi in libri tratti dalla lista pubblicata da F.Chlubna. Spedire gli inediti (col marchio Feather-50) a C.J.Feather, 10 Tinwell Road, GB - Stamford PE9 2QQ England - Inghilterra, entro il 30 novembre 1997. Tutti i competitori riceveranno copia del verdetto. PREGO RIPRODURRE!

Tourney for Helpmates in 2 moves. To mark C.J.Feather's 50<sup>th</sup> birthday on March 24<sup>th</sup>, 1997 a tourney is announced with the following theme: *In a h#2 white's first move in each part is both a capture and a check. See diagram for example. No duplex or zeropositions allowed.* Judges: Friedrich Chlubna and Chris Feather. Prizes will be awarded in the form of books from the list published by F.Chlubna. Send entries (marked "Feather-50") to C.J.Feather, 10 Tinwell Road, GB - Stamford PE9 2QQ England. Closing date: November 30<sup>th</sup>, 1997. All competitors will receive a copy of the award. PLEASE REPRINT!

Turnier für Hilfsmatts in 2 Zügen. Anlässlich des 50. Geburtstags von C.J.Feather am 24. März 1997 wird ein Turnier mit folgendem Thema ausgeschrieben: *In einem h#2 ist der erste weiße Zug in jeder Phase sowohl ein Schlagfall als auch ein Schachgebot (Beispiel: siehe Diagramm). Duplex und Zeroposition sind nicht erlaubt.* Preisrichter: Chris Feather und Friedrich Chlubna. Preise: Bücher aus dem Verlag F.Chlubna. EinsendeschluB: 30. November 1997. Alle Teilnehmer erhalten den Preisbericht. BITTE NACHDRUCKEN!

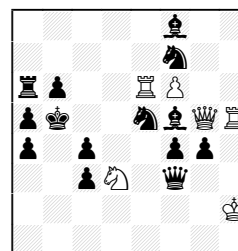
**n.55 - C.J.Feather, Moultings,**

6 Sep. 91 (version)

H#2 - 2 solutions (2111)

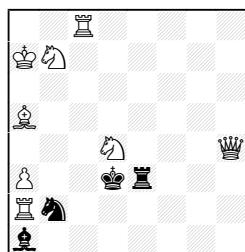
1.♙xe6, ♚xe5+; 2.♙d5, ♚e8#

1.♞xd3, ♚xf5+; 2.♞c5, ♚b1#



Bene, adesso sappiamo come mattare se il nero muove il cavallo; ma se muovesse la torre? Non ci sono matti predisposti al movimento della torre. Ecco perché ho detto che questo lavoro ha solo in parte un GA. Lo scopo del bianco deve essere quello di dare il matto anche dopo una mossa di torre. Immagino che stiate già correndo alla ricerca di una mossa con una minaccia favolosa; calma ragazzi, calma. Non siate sempre così minacciosi! Nel senso: non sempre ci sono minacce da creare, infatti questo è un problema a blocco. E di solito, almeno credo, i principianti che tentano di comporre problemi usano più spesso il sistema del blocco che quello a minaccia. Penso dipenda dal fatto - ipotetico - che il sistema a minaccia è più difficile da creare. Chissà.

Comunque adesso gli arcani sono svelati; dovete ipotizzare: se la ♖e3 muove, il bianco come può approfittarne? Penso che sia più difficile trovare una chiave di blocco che una a minaccia. Ricordo certe occasioni nelle quali, tentando di risolvere un problema - che poi ho scoperto essere a blocco - e non riuscendoci, lanciavo epiteti non riferibili all'autore; con la segreta speranza che il tapino in qualche occasione abbia lanciato a me gli stessi epiteti, magari in lingua diversa...



**n.54 - A.Garofalo** - Inedito. Soluzione : 1. ♖f4 !

1... ♗~ / ♗c4 / ♖~ / ♖e4  
2. ♖d2 / ♗c5 / ♖c3 / ♖d2#

Analizziamo ancora la posizione; ♖c3 non matta perché crea una casa di fuga in d2. Se la torre muovendosi permettesse al bianco il controllo della casa d2, sarebbe un'ottima cosa vero?

Potete anche notare che fra le tante case dove la torre può andare, ce n'è una pericolosa per il bianco, e4. Se infatti 1... ♖e4, d4 diventa casa di fuga. Mettendo insieme queste due nozioni, cosa possiamo ricavare? Un pezzo bianco dovrebbe controllare d2 per permettere 2. ♖c3#, nel contempo se ciò avviene allora detto pezzo bianco potrebbe anche mattare in d2, visto che tale casa è controllata dall' ♗a5. Per farla breve, risolve 1. ♖f4! blocco (si può anche dire "tempo", perché infatti si cede un tempo all'avversario, il quale è costretto a muovere).

Difese: 1... ♗~ / ♗c4 / ♖~ / ♖e4; coi rispettivi matti: 2. ♖d2 / ♗c5 / ♖c3 / ♖d2# Le mosse di cavallo provocano i seguenti effetti negativi: sgombero linea bianca (♗~) + correzione nera e autoblocco (♗c4); le mosse di torre, secondo quanto sto cercando di insegnare su queste pagine, devono essere omogenee al tema, pertanto hanno gli stessi effetti. **A. G.**

nera vediamo un ♗b2 che muovendosi interferisce i pezzi compagni. Se ne deduce la chiave 1. ♗fd7! (min. 2. ♗xf6#) 1... ♗a4 / ♗c4 / ♗d3 / ♗d1 / ♖c2+; 2. ♗c6 / ♗a6 / ♗d1 / ♗f5 / ♗e2# In più un autoblocco 1... ♗h7; 2. ♖f8#

Tornando in Europa, sulla rivista francese Diagrammes ho trovato questo bel lavoro di Cor Goldschmeding (n.44). A mossa generica del ♗d5 (1. ♗d~?) con doppia minaccia (2. ♖d5 / ♖c4#), il nero risponde 1... ♗a2! Ma così il nero lascia la guardia di c2. Quindi il bianco sfrutta questa debolezza: 1. ♗e3? (>2. ♖d5#) se 1... ♗e5; 2. ♗xf5# ma sventa 1... ♖xa5! Allora non resta che 1. ♗b4! (>2. ♖c4#) se 1... ♖xc3; 2. ♖d5# Come potete vedere le due minacce del 1° tentativo si dividono fra 2° tentativo e chiave. In b) la minaccia doppia è sempre presente, ma le due minacce si scambiano il ruolo: 1. ♗b4? (>2. ♖c4#) 1... ♖xc3; 2. ♖d5# sventa 1... ♗xc3! Non c'è più il ♗b2 che bloccava la casa. Risolve 1. ♗e3! (>2. ♖d5#) 1... ♖e5; 2. ♖c4# Abbiamo quindi uno scambio di ruolo fra minacce e varianti. Chiavi e tentativi sono interferenze e concedono case di fuga.

## Glossario - (glossary)

**BlackMaximummer** = Un colore (in questo caso il nero) è costretto a fare la mossa più lunga possibile. Ogni casella in colonna o traversa vale 1, mentre in diagonale vale 1,41 ( $\sqrt{2}$ ). Quale mossa è più lunga: ♗h3-c8 o ♖h8-a8?

**GA negli aiutomati** = Il gioco apparente negli aiutomati si svolge come se la mossa toccasse al bianco, così: 1...mossa Bianca; 2.mossa Nera, mossa Bianca# Il n.48 è un esempio di Hm con GA e si usa segnalarlo con l'asterisco \*.

**Hp** = Hilfspatt (si veda il n.46) ovvero aiutopatta. Funziona come l'aiutomatto, solo che il nero finisce in stallo.

**Meredith** = Un problema che contiene da 8 a 12 pezzi, chiamato così in ricordo di un compositore americano specialista nel genere.

**Miniatura** = Problema che contiene al massimo 7 pezzi.

**Sm** = Selfmate, ovvero automatto; tipo di problema nel quale muove il bianco e costringe il nero a dargli matto. Non c'è collaborazione. Detto anche problema inverso.

**Studi** = posizioni simili ai finali di partita ma create da un compositore. Il segno + indica la vittoria del bianco, il segno = indica la patta.

**Maximummer:** Black must play his geometrically longest move.

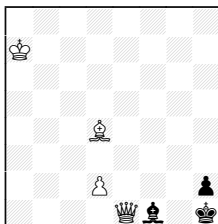
**Hp = helpstalemate:** like a H# but the object is to stalemate the BK.

**Selfmate:** White plays and forces black to mate him.

**Studies:** like game endings but composed, with + meaning a win for white and = a draw.

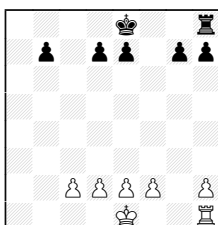
## Il piacere di risolvere

n. 45



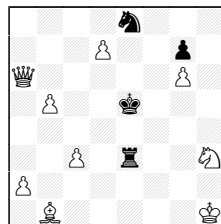
Sm 40

n. 48



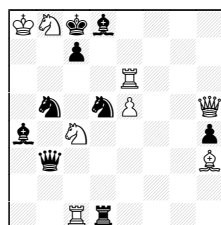
Hm3 \*

n. 46



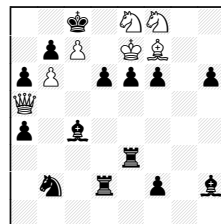
Hp2

n. 49



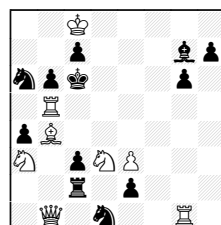
2#

n. 47



4#

n. 50



3#

Soluzioni dei problemi pubblicati sul n.1 di Best Problems:

n.7 - W. B. Rice - 1° Pr. "First Meredith Tourney Good Companions", maggio 1915 - 1.♖d8! min. 2.♗e7# 1...♞d5/♞e5/♞c5/♖b5/♖c5; 2.♞xc6/♞d6/♞h7/♞a5/♖b5# Questo problema non è che mi piaccia in modo particolare; l'ho scelto per vedere cosa ne pensavano i solutori e devo dire che è stato apprezzato.

n.8 - S. Loyd - 1868 - 1.♙c5! Blocco 1...♗~; 2.♗d7, e 3.♗d1# 1...♗xc5; 2.♗a7! e 3.♗g1# L'♙g1 non può superare la casa critica a7, nella quale si deve porre la Donna per mattare; quindi il bianco sacrifica detto Alfiere per liberare la diagonale e permettere il movimento della Donna. Un tipico lavoro di Sam Loyd.

n.9 - A. Garofalo - The Problemist - Lode, 1987 1.♗xg6, ♗g7; 2.♗e5, ♗xg3# 1.♗xe4, ♗e5; 2.♗c3, ♗e3# 1.♞xd2, ♗c3; 2.♞d4, ♗e1# Si veda B.P. n.2, pag. 10 - diag. n.26 per il commento.

n.10 - T. Garai - 3 Pr. Themes 64, 1985 1.♗xc4, ♗b6; 2.♗xe5, ♙f1; 3.♗ef3, ♗c4# B) ♗d2->f3 (vi ricordo che nel diagramma mancava un ♗d7) 1.♗xe5, ♗f6; 2.♗xc4, ♞c7; 3.♗d2, ♞c3#. Magnifico aiutomatto con doppia apertura di linee bianche grazie a catture e autoblocco

## Summary:

Editorial: Thanks to readers' support BEST PROBLEMS is getting better all the time! From issue 5 we shall start publishing originals and will increase the number of pages.

The selected problems feature a well-unified S#3 from a famous column, an economical H#3 and a H#2 which seems to suggest black interference but in fact shows surprising sacrifices on the mating squares. Then there is the S# maximummer (how do we get the B to e3?), a classical style #2 and a fine modern one with tries and key by the Sd5. Finally nos. 45-50 are for solving.

## Annuncio (announcement).

Best Problems lancia i seguenti concorsi:

2# - Giudice: J. A. Coello Alonso; 3# - Giudice: A. Garofalo

Hm2 - Giudice: C. J. Feather;

Hm3/4, Sm#2/3, Fairy - Giudici da designarsi.

Tre premi per sezione, Menzioni Onorevoli e Lodi a discrezione dei giudici.

Prego riprodurre! Please reprint! Bitte nachdrucken! Priere de reimprimere

## Per i principianti

Ci eravamo lasciati con un problema in 2 mosse (avrete ormai imparato che si indica così: 2#), il quale aveva un GA (Gioco Apparente) e la chiave scaturiva dopo un'analisi dello stesso. Non tutti i problemi hanno un GA, infatti quello di questa puntata lo ha ma solo in parte. Cominciamo l'analisi. Se il ♗b2 muove in una casa qualsiasi (beh, non ne ha molte eh?) un matto c'è: 2.♞d2# a causa di uno sgombero di linea bianca (a2>d2). Se poi il ♗ cerca di salvare capra e cavoli, parando anche il matto in d2, ovvero se muove 1...♗c4 allora 2.♗c5#

Facciamo una pausa nella ricerca della chiave e analizziamo gli effetti di queste due mosse. Abbiamo una mossa generica di un pezzo nero, ma dato che questa mossa provoca un matto, il nero pone riparo e para pure quel matto, ma ovviamente voi vecchi volponi sapete che il nero fa comunque la fine del toro nell'arena, e il matto se lo becca lo stesso. Che nome dare a questi effetti? Si chiamano "Mosse di correzione" (correzione nera, oppure bianca). Al singolare, se la mossa è unica come in questo caso.

La strategia in A è abbastanza interessante e c'è qualche tipo di corrispondenza, anche se non in maniera perfetta, tra il gioco dei due alfieri, ma il gemello è povero e i motivi dietro le mosse non sono ben unificati, così possiamo dire che questo non è realmente un buon problema.

È possibile creare un Hm2 con questo tema nel quale le soluzioni e la strategia corrispondano bene? Sembrano esserci sorprendentemente pochi esempi con i quali rispondere al quesito. Lundström in B mostra l'idea in miniatura (1.♘h8, ♖xh1; 2.♕f8, ♖xh8# 1.♘h4, ♖a1; 2.♕f8, ♖h8#). Sfortunatamente ci sono parecchi difetti. Il peggiore è la ripetizione della mossa del ♕, inoltre c'è la sfortunata cattura della statica ♖ e le mosse del ♘, quantunque interessanti in se stesse, sono giocate per differenti ragioni. I motivi per le prime mosse nere sono meglio unificati in C ma qui ancora c'è una mossa ripetuta e qualche cattura di pezzi statici (1.♙d3, ♖xh1; 2.♙d4, ♖xh8#; 1.♙c2, ♖xh1; 2.♙b2, ♖a1#). Bakcsi in D mostra una posizione leggera e con strategia perfettamente unificata ma c'è ancora la mossa di ♕ ripetuta, il che rende tutto più facile ma meno soddisfacente. (1.♞h1, ♖xa8; 2.♕xf1, ♖xh1#; 1.♙h1, ♖xh8; 2.♕xf1, ♖xh1#).

Nel diagramma E possiamo vedere che Vieira è riuscito a evitare le mosse ripetute e ha aggiunto un attraente scambio di funzioni fra ♙ e ♞ (1.♙b2, ♖xh8; 2.♙c1, ♖a1#; 1.♞f1, ♖xh1; 2.♞f6, ♖a1#). È questo il meglio che possa essere fatto? Ne dubito. Come B e D questo problema contiene solo un singolo matto, raggiunto con metodi differenti, mentre A e C pagano i loro matti differenti con altri difetti.

Ed ecco quindi la mia sfida, o piuttosto due sfide:

1. Solutori! Avete mai visto problemi migliori con questa idea? Se sì, vi prego di spedirmeli al seguente indirizzo: 10 Tinwell Road, GB-STAMFORD PE9 2QQ e se saranno esempi appropriati scriverò un seguito a questo articolo.
2. Compositori! Potete far di meglio? Se sì, vi prego di spedire i vostri inediti per la pubblicazione su Best Problems.

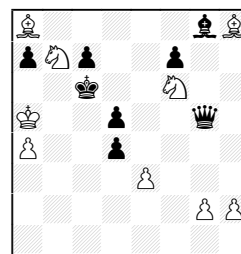
Finalmente, ecco la sintesi dell'idea: "In un aiutomatto di stile moderno (con almeno 2 soluzioni o con posizioni gemellari) la ♖ è posta inizialmente in una casa d'angolo, e nel corso della soluzione visita gli altri 3 angoli della scacchiera. Il contenuto strategico del problema deve essere omogeneo e nel caso di gemelli questi devono essere ottenuti senza spostare la ♖ (neppure, idealmente, il ♕)". (A. G.)

[Solution diagram A: a) 1.♕h2, ♖a1; 2.♙xh1, ♖xh1#; b) 1.♙xc6+, ♕a7; 2.♙a8, ♖xa8#]

finale. Il girotondo del ♘ e l'inversione dello stesso in B) sono, a mio avviso, eccezionali! Abbiamo, in pratica, un viaggio di andata da d2 a f3 in A e un viaggio di ritorno da f3 a d2 nel gemello B. - Non spaventatevi per l'Sm40 di questa puntata, vi sono molte mosse ripetitive; una volta compreso il senso della manovra il resto è facile.

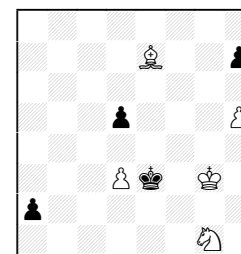
## Studi

**n.51 - A.F.Mackenzie**  
1° premio, "British Chess Magazine" 1901



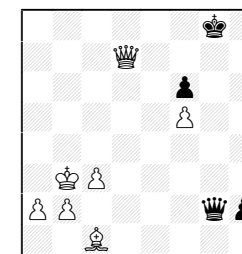
+

**n.52 - V. & M. Platov**  
1° premio, "Rigaer Tageblatt" 1909



+

**n.53 - Simagin-Bronstein**  
Mosca, 1947  
(finale di partita)



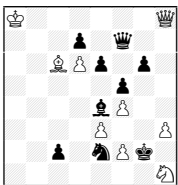
+

Per gli appassionati degli studi abbiamo alcune chicche. Il n.51 è uno studio straordinario, per di più il compositore era cieco. La chiave permette due scacchi e nella variante principale la manovra del bianco sembra tremendamente lenta. Sol. 1.♙e4!! (Min. 2.♙xd5+) 1...♖d2+ [1...♙xe4+ 2.♘c5+ ♕xc5 3.♘xe4+ ♕c4+ 4.♘xg5 e il bianco vince] 2.♕a6 ♖e2+ 3.♕xa7 ♙xe4 4.♙g7! ♖a2 5.♙f8 (minacciando il matto di scoperta ♘b~#) 5...♖xa4+ 6.♘a5+ ♕b5 7.♙c6+ ♕xa5 8.♙xa4 e vince.

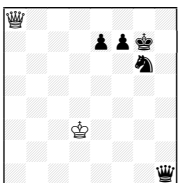
Il n.52 forse non è all'altezza del precedente, però mi sembra carino. La chiave è molto chiara: 1.♙f6 ♙d4 2.♘e2! ♙a1=♖ [Sicuramente il bianco intende catturare in d4 ma: 3.♙xd4+ ♖xd4 4.♘xd4 ♕xd4 5.♕g4 ♕xd3 6.♕g5 ♕e4 7.♕h6 ♕f5 8.♕xh7 ♕f6 9.♙h6 ♕f7 e patta] 3.♘c1!! ♖a5 [se 3...♖xc1 4.♙g5+ ♕xd3 5.♙xc1 ♕c2 6.♙f4 ♙d3 7.♕g4, e il ♕ è troppo lontano da f7.] 4.♙xd4+ ♕xd4 5.♘b3+ e vince.

È noto che studi e finali di partita sono molto vicini. Nel diag. n.53 la posizione ha avuto un esito spettacolare. Il nero è a un passo dalla promozione, ma il bianco tira fuori il coniglio dal cappello. 1.♙g5! ♙h1=♖ [se 1...♖xg5 2.♖d8+ ♕f7 3.♖c7+ ♕e8 4.♖xh2 e il bianco vince. Se 1...♙xg5 2.♙f6 e il nero è perduto.] 2.♖e8+ ♕g7 3.♖g6+ ♕f8 4.♖xf6+ ♕g8 5.♖d8+ ♕g7 6.♖e7+ ♕g8 7.♖e8+ 1-0. Sarebbe seguito. 7...♕g7 (se 7...♕h7 8.♖g6+ ♕h8 9.♙f6#) 8.♙f6+ ♕h7 9.♖f7+ ♕h8 10.♖g7#

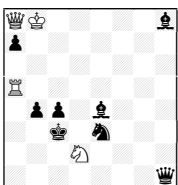
A) C.J. Feather - Original



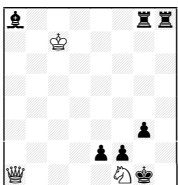
B) A. Lundström  
"Thema Danicum" 1978



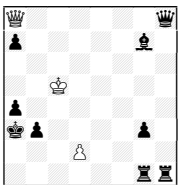
C) B. Trumper  
"Problemist" 1978



D) G. Bakcsi - 1° pr.  
MSSZ Quick Ty 1977



E) R. Vieira  
"Thema Danicum" 1989



A h#2 challenge by C.J. Feather

The first small challenge is to see whether you can solve the h#2 in diagram A [b = ♔g2 → f3; diag. B,C,D,E have 2 solutions]. Please try to do so before reading on; and decide what you think is the idea behind this problem.

Well, I hope you managed it without difficulty! (If not, see the end of this article for the solution.) The idea is of course a variation on the four corners theme. The WQ stands at one corner of the board and visits the other three during the course of the solutions. There is nothing new about this, indeed the idea is well known from longer helpmates and serieshelpmates, where the corners may be visited in sequence during the course of one solution. As you can see from A, however, it is not so easy to show it in a modern style h#2 where there is more than one solution or twin and where each part should match the other(s) and show interesting strategy. The strategy in A is interesting enough and there is some kind of correspondence, though not a very exact one, between the play of the two bishops, but the twinning is poor and the reasons behind the moves are not well unified, so that this is not really a good problem.

It is possible to make a h#2 of this kind in which the solutions do match and their strategy corresponds well? There seem to be surprisingly few examples with which to answer this question. Lundström's B actually shows the idea in miniature (1. ♘h8, ♖xh1; 2. ♕f8, ♗xh8# 1. ♘h4, ♗a1; 2. ♕f8, ♗h8#). Unfortunately though, there are several defects. The biggest drawback is the repeated BK move, but the capture of the static BQ is unfortunate and the BS moves, though interesting in themselves, are played for very different reasons. The reasons for black's first moves are better unified in C but

here again there is a repeated move and some capturing of static units (1. ♘d3, ♗xh1; 2. ♕d4, ♗xh8# 1. ♘c2, ♗xh1; 2. ♕b2, ♗a1#). Bakcsi's D is light and perfectly unified but there's that repeated BK move again, which of course makes the whole thing both easier to do and less satisfying! (1. ♗h1, ♗xa8; 2. ♕xf1, ♗xh1# 1. ♘h1, ♗xh8; 2. ♕xf1, ♗xh1#). In E Vieira manages without repeated moves and incorporates an attractive interchange of functions between the BR and BB (1. ♘b2, ♗xh8; 2. ♘c1, ♗a1# 1. ♗f1, ♗xh1; 2. ♗f6, ♗a1#). Is this the best that can be done? I rather doubt it. Like B and D, this problem contains only a single mating position, reached by different methods, whereas A and C both pay for their different mates with other drawbacks.

So here is my challenge, or rather two challenges:

1. Solvers! have you seen any better settings of this idea? If so, please send them to me (at 10 Tinwell Road, GB-STAMFORD PE9 2QQ) and if appropriate I will write a sequel to this article.
2. Composers! Can you do better? If so, please send your original settings for publication in Best Problems.

Finally, here is a summary of the idea:

In a modern style h#2 (at least 2 matching solutions or twins) the WQ stands initially on a corner square and visits the other three corner squares during the course of the solutions. The strategic content of the problem should be well unified and if there is twinning it should not involve moving the WQ (nor, ideally, the BK).

(Traduzione)

[ La prima piccola sfida è invitare i solutori a risolvere il diagramma A (Hm2, b = ♔g2 → f3; i diag. B,C,D,E hanno 2 soluzioni ciascuno). Vi prego di provarci prima di leggere il seguito, e meditare sull'idea insita in questo problema. Bene, spero l'abbiate risolto senza difficoltà! (In caso contrario leggete la soluzione in fondo all'articolo.) Naturalmente l'idea è una variante del tema dei 4 angoli. La ♖ è posta in un angolo della scacchiera e nel corso della soluzione, visita gli altri 3 angoli. Non c'è nulla di nuovo in questo, dato che l'idea è ben conosciuta negli aiutomatti in 3 o più mosse e negli aiutomatti in serie, nei quali gli angoli possono essere visitati in sequenza durante la soluzione. Come potete vedere in A comunque, non è facile mostrare questo tema negli Hm in stile moderno, dove si usa creare lavori con 2 o più soluzioni (2111) o gemelli e dove la strategia dei due colori è molto importante.