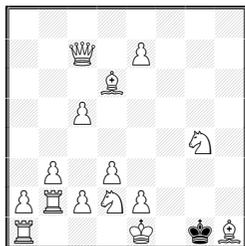


**L'angolino di
Mario Velucchi - Pisa (Italia)**

- ♚ MV6 -



Remove one White piece (not a pawn) and ≠1 {Rimuovere un pezzo bianco diverso da un pedone e ≠1} (4 solutions)

Solution MV5: [Suggested by Niise Bakke] White touched his King. After that the game went naturally: 3. ♔e2?? ♚e4≠

**The Bit Corner by
Mario Velucchi - Pisa (Italy)**

Avviso

Si ricorda ai lettori che Best Problems sta effettuando i seguenti concorsi (giudici tra parentesi): 2# - (J. A. Coello Alonso); 3# - (A. Garofalo); Hm2 - (C. J. Feather); Hm3/4, Sm#2/3, Fairy - Giudici da designarsi.

Tre premi per sezione, Menzioni Onorevoli e Lodi a discrezione dei giudici. Altri tipi di problemi vengono pubblicati fuori concorso.

Publicazione non periodica
e senza scopo di lucro.
Per riceverla, contattare (✉):

Antonio Garofalo, via Collodi 13,
70124 BARI • Tel/Fax 080/5564025
• CCP: 17784703
• E-mail: perseus@pangeanet.it

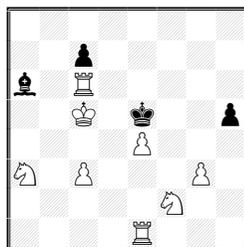
Correzioni - Best Problems n.7

Il problema n.139 è un S≠2, non un S≠3. Nel problema n.144 la mossa è al bianco, quindi H=3, 011111. Chiedo scusa agli autori e ai lettori per gli errori.

Scacchi e Scienze Applicate -

XV Tematic Tournay for ≠2 is announced. A black piece 'A' refutes a try because obstructs a white piece. In the actual play the key move obstructs the black piece 'A'.

Example:



Try: 1. ♖d1? (2. ♖d5≠) 1... ♙d3!

Actual play: 1. c4 (2. ♗d3≠)

1... ♙xc4 2. ♗xc4≠

Judge: dr. **Mario PARRINELLO**

Send diagrams within 31 January 1999 (TWO COPIES for each problem with full solution and address) to Giorgio Mirri.

Giorgio MIRRI
via I Maggio 1, 40026 Imola (BO)
ITALY

PLEASE REPRINT!

BEST PROBLEMS

Rassegna dei migliori problemi

a cura di **Antonio Garofalo**

Anno II - n. 8

ottobre - dicembre 1998

Collaboratori: B.Coladonato, C.J.Feather, G.Ferro, M.Velucchi.

Soci sostenitori:

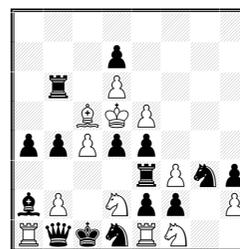
Arabito G.
Battaglia E.
Crucioli M.
Di Vincenzi R.
Ewald K.
Galletti S.
Kalkavouras I.
Lovati A.
Maxia G.
Minerva E.
Mirri G.
Pantazis S.
Parrinello M.
Rallo V.
Serrajotto M.
Solenghi G.
Spadaro G.
Travasoni M.
Vitale L.
Voce O.

Soci ordinari:

Azzoni G.
Bonarrivo F.
Bosch Perez S.
Bussetta A.
Cassano R.
Cesetti C.
Crisan V.
Cuppini A.
Di Giulio M.
Forzoni F.
Groeneveld C.
Hashimoto S.
Leu G.
Mentasti G.
Notaro R.
Sandrucci P.
Simoni F.
Soranzo P.G.
Smecca A.
Wiehagen R.

EDITORIALE

Come problema di copertina propongo uno dei numerosi problemi in un certo qual modo "speciali" di Filippo Minieri, specialista in posizioni criptiche. Normalmente per forzare la prima mossa nera in un Hm alla presa al varco, si pone il ♙ nero in una casa strategica, in questo caso in b4, così da impedire che il pedone bianco provenga dalla casa intermedia (nel caso: c3). Invece l'Autore è riuscito a scovare un modo diverso di forzare l'avanzata di due passi. Notevole.



← **158. F. Minieri - Mag. Suisse D'Echecs, 1991**

1.dxc3+ ♗c4 2.c2 ♙xc3≠

1.bxc3+ b3 2.c2 ♙a3≠

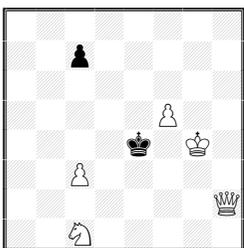
"L'ultima mossa del bianco è stata ♗c2-c4. Non possono essere mosse di cattura perché al nero manca solo l'♙ campo scuro; non è possibile neppure ♗c3-c4 in quanto l'ultima mossa nera è stata necessariamente ♖b3-e3+."
Dall'*Antologia dei Problemisti Italiani*, O. Bonivento.

H≠2

2111

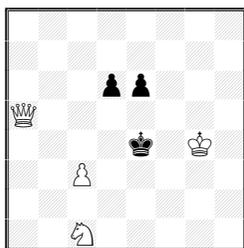
Inediti

159. V. Kozhakin
Russia



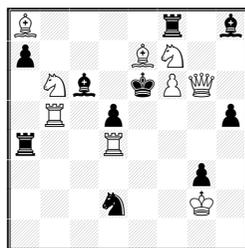
≠2

160. V. Kozhakin
Russia



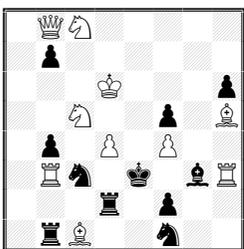
≠2

161. E. Petite
Spagna



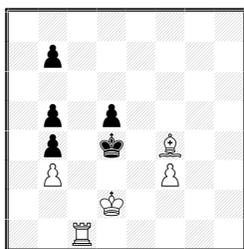
≠2 v

162. S. Pirrone
Acqui Terme



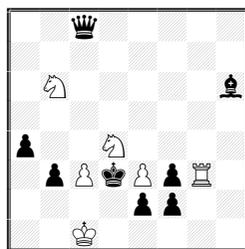
≠3

163. M. Travasoni
Segrate



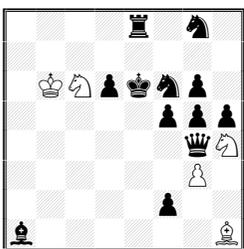
≠3*

164. A. Garofalo &
V. Rallo - Bari/Trapani



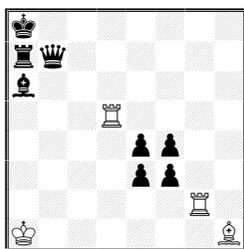
H≠2 B) ♖g3→a3

165. A. Toger
Israele



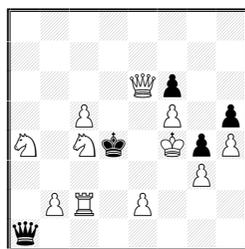
H≠2 - vedasi note.

166. T. Ilievski
Macedonia



H≠2 - B) h8=a1 (⊖180°)

167. A. Cistjakov
Lettonia



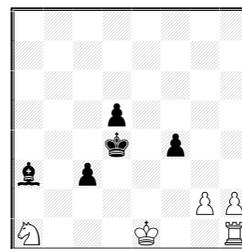
S≠3

Affermazioni Italiane

← 191. M. Velucchi - *Buletin Problemistic n.68, 1997*, 9° posizione - Cupa Federatiei Romane de Sah 1997.

1.c2 ♖d2 2.c1 ♖e1 3.♖c4 ♖b3≠
1.♖d3 ♖b3 2.♖c2 ♖e2 3.♖b2 ♖d4≠

La retroanalisi dimostra che l'arrocco è illegale.
1.♖e3 0-0 ? (♖b3) 2.d4 ♖b3 (0-0 ?) 3.d3 ♖e1≠



H≠3 2 sol.

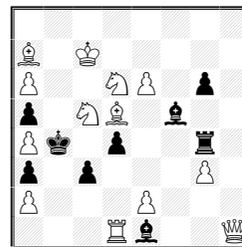
← 192. M. Madeo - 2° Pr. *Scacco*, 1995/96

1.♖de4/e4/♖e4/♖e4? (2.♖b1/♖xd4≠)
Quattro tentativi in tema Novotny, sventati da:
1...♖xg3+/dxe3/c2/♖xe6!

Altro tentativo, ma in tema Bristol questa volta:

1.♖a8? (2.♖b7≠) ♖d3!
1.♖b3! (2.♖b7≠) 1...♖e4/♖e4 2.♖d3/♖xd4≠

Un matto cambiato rispetto al GV.



≠2

← 193. F. Simoni - 2ª M.O. *Scacco*, 1995/96

Commento del giudice (J.A.Coello Alonso) "L'inchiodatura del ♖f4 e la manovra utilizzata dall'autore per schiodarlo danno origine a un eccellente Tema Hannelius combinato con schiodatura bianca."

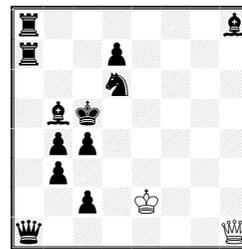
1.♖d4? (2.♖d3≠) ♖b4! 1.g4? (2.♖g6≠) ♖a6! 1.♖e7!
(2.♖c6≠). Le difese nere schiodano direttamente e indirettamente il ♖f4 permettendo i matti che costituivano le minacce dei tentativi in ordine inverso. 1...♖b4 /♖a6 2.♖g6/♖d3≠.

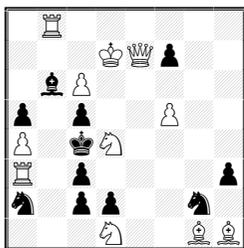
≠2

← 194. M. Parrinello - 2° Pr. *Summer Ty Springaren* 1997 B) Rc5→b6 C) Rc5→c7

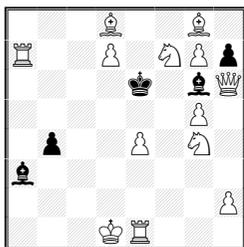
Tema dei 4 cantoni, la ♖h1 tocca i 4 vertici della scacchiera, nei quali è compreso il punto di partenza. Economia superlativa, un solo pezzo bianco!

a) 1.Rd4 Dxa8(A) 2.Rc3 Dxb8(B)≠
b) 1.Ra5 Dxb8(B) 2.Ra4 Dxa1(C)≠
c) 1.Rc8 Dxa1(C) 2.Tc7 Dxa8(A)≠

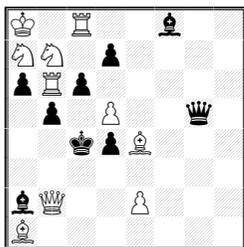




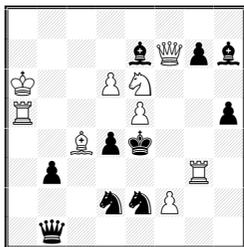
≠2



≠2



≠2



≠2

← 187. N.G.G. van Dijk - 1st Pr. *Probleemblad*, 1994

Le case di fuga a Y (d5, d3, b4) vengono usate a turno come difese che sventano i tre tentativi, grazie a effetti di schiodatura provocati dal bianco.

1. ♖b5? ♜b4! 1. ♖b3? ♜d3! 1. ♖f3? ♜d5!

1. ♖e2! (2. ♜e4≠)

1... ♜b4/♜d3/♜d5 2. ♜xc5/♖b2/♖e3≠

← 188. I. Rossomakho - 2nd Pr. *Probleemblad*, 1994

Originale uso dello switchback (sottolineato) in tre fasi. Cambio di funzioni per le mosse ♖f6 e ♜h3. Posizione ariosa. Non è incredibile che una mossa autoinchiodante (♜xe4) sventi una minaccia?

1. ♜f6? (2. d8♖≠) 1... ♜xf7 2. ♜d8≠ 1... ♜xe4!

1. ♖f6? (2. ♜a6≠) 1... ♜xf7/♜xe4 2. ♖g4/♜h3≠ 1... b3!

1. ♜h3! (2. ♜b3≠) 1... ♜xf7/♜xe4 2. ♜h6/♖f6≠

← 189. G. Doukhan - 3rd Pr. *Probleemblad*, 1994

Tentativo con minacce multiple, una sola variante di difesa. Nel GR avviene l'inversione: le minacce multiple diventano matti, la variante del GV diventa l'unica minaccia

1. ♜xb5? Min. ABCDE 1... axb5 2. ♜xb5(F)≠ 1... ♜d2!

1. ♜xa6! Min. 2. ♜xb5(F)≠

1... b4/♜b3/♜b4/♜c5/♜xd5

2. ♜c2(A)/♜xd4(B)/♜xa2(C)/♖a5(D)/♜d3(E)≠

← 190. D. Shire - 4th Pr. *Probleemblad*, 1994

Dovrebbe essere un tema Sushkov; lo scrivente ne sa nulla; qualcuno può illuminarmi?

GA: 1... ♖f4/d3/♜g5/♜xd6 2. ♜xf4/♜e3/♖xg5/♖g5≠

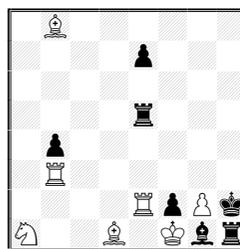
1. ♜xh5? 2. ♜d5≠ 1... ♖f4/♖xc4/♖c3/♜f5/g5/♜d3≠

2. ♖c5/♜f3/♜g4/♜xe2/♜xh7/♜xd3≠ 1... ♜g5!

1. ♜g5! min. 2. ♖c5≠ 1... d3/♜f5/♜xg5/♜xd6

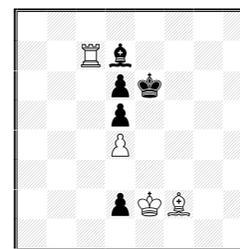
2. ♜d5/♜xf5/♖xg5/♜b7≠

168. L. Makaronez
Israele



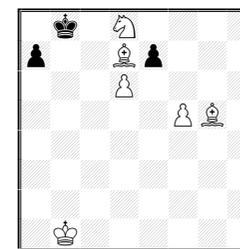
S≠11

169. M. Travasoni
Segrate



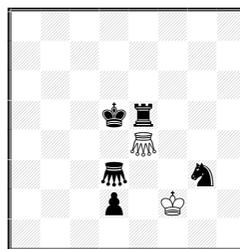
SeriesH≠7 Reflex

170. T. Ilievski
Macedonia



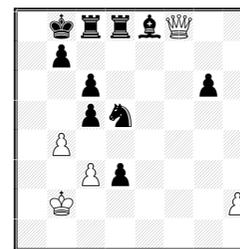
SeriesH≠8 - b) ♜b8→f8

171. V. Kotesovec
Rep. Ceca



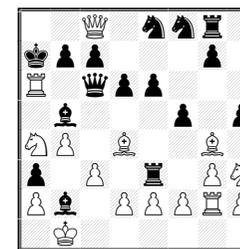
H≠5 - (Gd3, Ge4) - 2111

172. A. Cistjakov
Lettonia



S≠7 Black Maximummer

173. G. Wicklund
Svezia



SPG 24.5 - vedasi note

Note agli inediti.

Una 'v' accanto all'enunciato indica la presenza di un gioco virtuale, mentre un * indica la presenza di un gioco apparente ('v' = try, 'vv...' = tries, * = setplay). Il n.165 ha 3 gemelli in progressione: b) ♜h4 bianca, c) =b ♜h4→h3, d) =c senza gli ♜a1 e ♜h1 (no.164: b) white ♜h4, c) =b ♜h4→h3, d) =c without ♜a1/♜h1). Il n.169 è un aiutomatto a serie, reflex. Il nero muove, fa in modo da permettere al bianco di dargli matto con l'ultima e unica mossa, ma nel contempo, sempre con l'ultima mossa, anche il nero potrebbe dare matto al bianco. Il n.171 ha due Grilli (Grasshopper) in e4 e d3. Il 172 è un automatto black maximummer, dove il nero può solo fare le mosse geometricamente più lunghe. Per risolvere il n.173 (Short Proof Game) si parte dalla posizione di partenza di una partita e col minor numero di mosse si deve giungere alla posizione data; ciò avviene, in questo caso, con 24,5 mosse intere, ovvero 25 mosse del bianco, 24 del nero. Si potrebbe anche dire in 49 semimosse.

Soluzioni Inediti

Fascicolo n.7

130. (H≠2, **T. Ilievski**): 1.♔d6 ♖e3 2.♗e5 ♙b4≠ b) 1.♔f5 ♙d2 2.♗e5 ♗g3≠ Meredith aristocratico, matti modello ecc.

131. (H≠2, **G. Bakcsi**): 1.♔c5 ♔d3 2.♙b5 ♔d4≠ b) 1.♔e4, ♔c3 2.♔f3, ♔d4≠ Tutte mosse di Re!

132. (H≠2, **M. N. Nagnibida**): a) 1.♔d3 ♔f3 2.♗c5 ♗e5≠ b) 1.♙f2 ♔h3 2.♔f3 ♗d4≠ c) 1.♔e1+ ♔g1 2.♙e2 ♗f3≠

133. (H≠3 - **M. N. Nagnibida**): 1.♗d2 ♗f4 2.♔f8 ♔d4 3.♙g8 ♗e6≠ b) 1.a4 ♗c5 2.♔g5 ♙b4 3.♙f6 ♗e6≠ Switchback, interferenze e molto di più...

134. (H≠3, **T. Ilievski**): 1.♗d4 ♙h5 2.♗c6 ♙c4 3.e5 ♙f7≠ 1.♙c6 ♙f4 2.♙e4 ♙d3 3.♙d4 ♙f5≠

135. (H≠3, **A. Cistjakov & A. Garofalo**): 1.♔xb5 ♙g8 2.♔a6 ♙xg7 3.♙b5 ♙a7≠ b) 1.♔b3 ♙e4 2.♔a2 ♙xg6 3.♙b3 ♙b1≠ Come fare affidamento sulle Donne...

136. (H≠7, **L. Vitale**): 1.♔e5 ♔g2 2.♔f4 ♔f1 3.♔g3 ♙g2 4.♔h2 ♙h3 5.♔h1 ♔e1 6.♗h2 ♔f2 7.d2 ♙g2≠

137. (H=3, **M. Travasoni**): 1.♙a6 ♙xc7 2.♙bb6 a4 3.♔a5+ ♔a3= 1.a5 ♔a1 2.♔a3 ♙xc7 3.♙bb4 ♙d6= Un quasi perfetto ECO (♙c7/♙d6...)

138. (S≠3, **K. Ewald**): 1.♙c1! (2.♙g1+ ♙g4 3.♙xg4+ hxg4≠) 1...♙e1 2.f7+ ♗hf6 3.♙xf6+ ♗xf6≠ 1...♙a1 2.♙b5+ ♙e5 3.♙xe5+ ♗xe5≠

139. (S≠3, **A. Cistjakov**): 1.♙b4! (2.♙xe4+ ♙xe4≠) 1...♙c4 2.♙d2+ ♗xd2≠ 1...♙xb4 2.♙xf6+ ♗xf6≠ 1...♗d4 2.♙xg3+ ♗xg3≠ 1...♙d4 2.♙g5+ ♗xg5≠ Ecco un ♗ recalcitrante; ma con le buone maniere...

140. (≠2 Circe, **M. Vassilev**): 1.♔h2! (tempo): 1...♙xb4 [♗g1] 2.♙c1≠ 1...♙d2 2.♙xd2 [♙f8]≠ 1...♙e1 2.♙xe1 [♙f8]≠

141. (Serie H≠10, **A. Cistjakov**): 1.e4 2.♗e5 3.♗bc4 4.♙b6 5.♗c6 6.♗4e5 7.♙c4 8.d3 9.♔d4 10.♙c3 ♙xb6≠ Dieci mosse in serie sul tema Umnov. Un vero balletto. Demolito da 1.♔d2 2.♔e1 3.♙f1 4.♗d2 5.e4 6.e3 7.♙c1 8.e2 9.♙d1 10.♙c6 ♙g3≠ (con molte varianti) Segnalazione di Travasoni e Vitale.

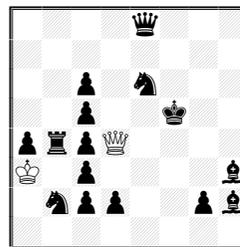
142. (Serie ≠9 Circe, **M. Olausson**): a) 1.fxe8♙ (♗g8) 2.♙xe5 (♗e7) 3.♙xb5 (♙c8) 4.♔c4 5.♙xb2 (♗b7) 6.♙xd2 (♗d7) 7.♙f2 8.♙xf8 9.♙xc8≠ b) 1.♔a3 2.♔xa2 (♗g8) 3.fxg8♙ 4.♙xf8 5.♙xh6 (♙d8) 6.♙xd2 (♗d7) 7.♙xd1 (♗g8) 8.♔xb2 (♗b7) 9.♙xd6≠ Dieci rinascite, per chi non crede alla reincarnazione.

143. (H≠2 Andernach chess, **A. Grigorjan**) A) 1.c:b1 (White♙) ♙e4 2.b:c1 (White♙) ♙c7≠ B) 1.c:b1 (White♙) ♙g6 2.b:c1 (White♙) ♙c3≠ C) 1.c:b1 (White♙) ♙g6 2.b:c1 (White♙) ♙c5≠ D) 1.c:b1 (White♙) ♙f5 2.b:c1 (White♙) ♙e1≠ Delle ripetizioni nient'affatto noiose.

144. (H=3 Circe Marziani, **V. Crisan**): 1...f3 2.♗f2 ♙e4 3.♔e3 f4= Anche qui di scena il tema Umnov. Va di moda?

Note e commenti scherzosi del Redattore.

Selezione di problemi



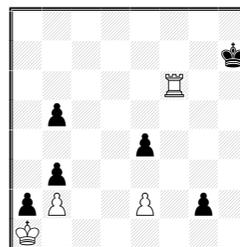
H≠4

4111

← **183. C.J. Feather** - 1st Pr. *Mat Plus* 1995

Bellissimo problema con 4 matti a eco e con un solo pezzo bianco (minimal). La ♔ bianca muove in 15 case diverse.

1.c1 ♙xd2 2.♔e4 ♙e1 3.♔d3 ♔a2 4.♔c2 ♙e2≠
1.d1 ♙xc3 2.♔e4 ♙xb2 3.♔d3 ♙c1 4.♔c3 ♙e3≠
1.♙b5 ♙xc4 2.♔e5 ♙xe6 3.♔d4 ♙xe8 4.♔c4 ♙e4≠
1.♙b6 ♙xc5 2.♔e4 ♙g1 3.♔d5 ♙xh2 4.♔c5 ♙e5≠



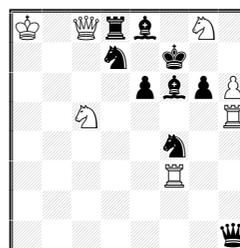
H≠7

2 sol.

← **184. Z. Maslar** - 2nd Pr. *Mat Plus* 1995

Eccellente risultato con sei distinte promozioni, due differenti Excelsiors e due matti modello.

1.g1 ♗g6 2.♗f3 exf3 3.e3 f4 4.e2 f5 5.e1 ♙ f6 6.♙c3 f7 7.♙h8 f8♗≠
1.e3 ♙f2 2.exf2 e4 3.f1 ♙ e5 4.g1 ♙ e6 5.♙g7 e7 6.♙c4 e8♙ 7.♙g8 ♙h5≠



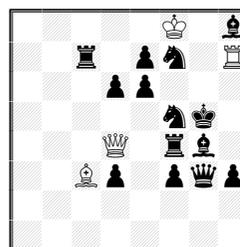
H≠2

2111

← **185. Z. Janevski** - 3rd Pr. *Mat Plus* 1995

Schiodature, sacrifici di pezzi bianchi, matti su inchiodatura; il tutto contenuto in due armoniose soluzioni con mosse di matto brutali.

1.♗b8 ♗xf6 2.♔xf6 ♙xe6≠
1.♗g2 ♗xe6 2.♔xe6 ♙xf6≠



H≠2

3111

← **186. Z. Gavrillovski** - 4th Pr. *Mat Plus* 1995

Funzioni cicliche dei pezzi bianchi: inchiodatura passiva, inchiodatura attiva, esecuzione del matto. Tre matti in doppia inchiodatura.

1.♙e4 ♙xf7 2.♔f4 ♙d2≠
1.♗e5 ♙xf4+ 2.♔f6 ♙h6≠
1.♙h5 ♙e1 2.♔h4 ♙xf4≠

Summary

In Minieri's title page problem we see an unusual way of proving an e.p. capture. Groeneveld JT problems have comments in English.

Solving is no longer what it used to be now we all have computers but the beginners section presents a rewarding problem which is worth tackling yourself: which bishop has to move where?

Selected helpmates include a Maslar promotion study, a Janevski with unpins and sacrifices and a Gavrilovski with cyclic white function change; selected directmates feature defensive Y-flights (van Dijk), Shire what we think is a Sushkov - can someone enlighten us?

Italian successes comprise a retro-trick (Velucchi), Novotny and Bristol tries (Madeo), a white unpin Hannelius (Simoni) and a helpmate by Parrinello in which a solo White ♔ performs an arrival cycle using all four corners. Addresses and tourney details are on the back page.

6° WCCT

I problemi selezionati per partecipare al torneo mondiale sono stati spediti da Francesco Simoni al direttore della competizione E. Axt. Le scelte della commissione incaricata (Bonivento - Parrinello - Simoni) riguardano problemi di Garofalo (1+1 in collaborazione), Mirri (1), Parrinello (5+1 in collaborazione), Simoni (1) e studi di P.Rossi (2), Campioli (1).

Alcune considerazioni: i problemi pervenuti sono stati molto pochi, i compositori che hanno inviato problemi sono 8 in tutto, il livello ci pare migliore rispetto a quello del 5° WCCT, dove però la squadra italiana si è classificata all'ultimo posto. Questa volta partecipiamo anche negli studi: non capitava dal III WCCT. I compositori interessati sono stati informati tempestivamente. I lavori non selezionati tornano a disposizione degli autori, ma si ricorda che i responsabili delle riviste scacchistiche sono tenuti a non pubblicare inediti sui temi WCCT fino alla divulgazione dei verdeti.

F. Simoni

Vocabolario.

Bristol - Combinazione logica caratterizzata da un'apertura di linea, effettuata da un pezzo A a vantaggio di un pezzo B dello stesso partito. Il pezzo B può quindi percorrere tale linea, nello stesso senso del pezzo A.

Excelsior - Marcia di un pedone dalla sua casa d'origine fino all'8ª traversa.

Hannelius - Due tentativi sono sventati da due difese che nel Gioco Reale consentono al bianco di utilizzare, come varianti, le minacce dei tentativi in ordine inverso. Schema Hannelius: GV 1.~? >2.A≠ 1...a!; 1.~? >2.B≠ 1...b!; GR: 1.~! 1...a/b 2.B/A≠

Novotny - Tema analogo del Grimshaw; il bianco sacrifica un pezzo nella casa di intersezione di due pezzi neri (♙♚) provocando, di solito, una doppia minaccia. In caso di una sola minaccia si ha il Novotny finlandese.

Umnov - Tema nato nei problemi di matto in 3 mosse (≠3), ma ben presto emigrato un po' dappertutto. In sostanza un pezzo X si muove nella casa lasciata dal pezzo Y, quindi Z va nella casa lasciata da X e così via.

Fonti: *Prontuario del problemista* (G. Mentasti); *Come si costruisce un problema di scacchi* (F. Alliney).

Messaggio - Proposta ai lettori di *Best Problems* ex soci dell'API. Come molti di voi ricorderanno *Sinfonie Scacchistiche* rinacque nel 1995 e indisse alcuni concorsi per inediti. Quei concorsi sono rimasti senza giudizio. Ho proposto ad alcuni compositori, ex soci API e lettori di B.P., cosa ne pensavano della mia idea di far confluire quei concorsi nei concorsi attuali di *Best Problems*. La risposta è stata positiva ed entusiasta, come sono certo sarà la vostra. Attendo vostre eventuali obiezioni, intanto prendo contatto coi giudici designati da *Sinfonie Scacchistiche*.

Crittografie Mnemoniche Scacchistiche

n.5) = ABBASSARE IL RICEVITORE (8,3,5,6)

Soluzioni di *Best Problems* n.7

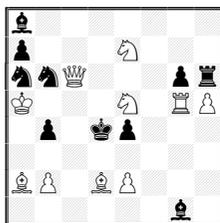
n.2) = 2+2=4: **Scambio di donne**

n.3) = ANCA DI NANA: **Fianchetto di donna**

n.4) = AZZECCARE UN TERNO AL LOTTO: **Giocare una combinazione vincente**

Notiziario

Verdetto Torneo del 75° Giubileo C. Groeneveld



≠2 *vv

← 174. Milan Velimirovic

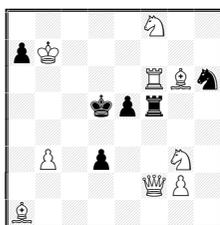
1st Pr. *Groeneveld-75 Jub. T.*

1...♙h2/b3/e3/♘d5/♙xc6 2.e3/♖c3/♘f3/♗c4/
♘5xc6≠ 1.♘5~? (2.♗f6≠) 1...♙h2! 1.♘g4? ♙h2
2.♙e3≠ ma 1...e3!

1.♘c4! (2.♗f6≠)

1...♙h2/b3/e3/♘d5/♙xc6/ gxf5/♘c4+

2.♙e3/♙c3/♗g4/♗xd5/♘xc6/♘f5/♗xc4≠



≠2 vv

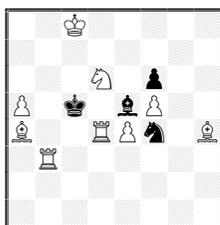
← 175. Andrej Lobusov

2nd Pr. *Groeneveld-75 Jub. T.*

1.♙c7? min. 2.♗d6≠[A] 1...♗xf6[b] 2.♙e4≠[C]
1...♗xf2![a] 1.♘d7? min. 2.♗c5≠[B] 1...♗xf2[a]
2.♙e4≠[C] 1...♗xf6![b]

1.♘e4! min. 2.♘c3≠

1...♗xf2[a]/♗xf6[b]/♙xe4 2.♗d6[A]/♗c5[B]/♗f3≠



≠2 vvv

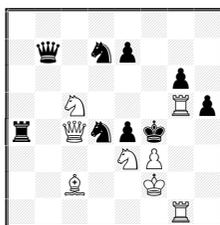
← 176. L. Szwedowski

3rd Pr. *Groeneveld-75 Jub. T.*

1.♙d7? min. 2.♗c4≠[A] 1...♙xd4[b] 2.♗b5≠
1...♙xd6![a] 1.♙f2?[C] min. 2.♘b7≠[B] 1...♙xd6[a]
2.♗db4≠[D] 1...♙xd4![b] 1.♗db4?[D] min.
2.♘b7≠[B] ♙xd6[a] 2.♙f2≠[C] 1...♙xd6!

1.♙b5! (tempo)

1...♙xd6[a]/♙xd4[b]/ 2.♗c4[A]/♘b7[B]≠



≠2 v

← 177. Martin Wessels

4th Pr. *Groeneveld-75 Jub. T.*

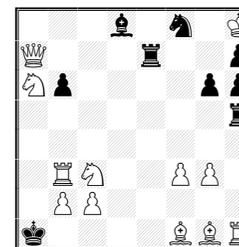
1.♗d5? min. 2.♘g2≠ 1...♘f5[a]/exf3[b]/♗xd5/♘e5
2.♘e6[A]/♘d3[B]/♘xd5/♗xe5≠ 1...e5!

1.♗g3! min. 2.♘g2≠

1...♘f5[a]/exf3[b] 2.♘d3[B]/♘e6[A]≠

Sezione principianti

Un tempo i redattori delle riviste problemistiche cercavano di insegnare ai neofiti come risolvere un problema. Oggi, con l'enorme diffusione dei computer, ogni appassionato certamente possiede un programma che risolve i problemi, o almeno una parte di essi, dato che le numerose eterodossie rendono difficile la vita ai programmatori, che non riescono a stare dietro alle novità proposte ogni anno. Come conseguenza sono defunte le gare di soluzione annuali, dove veniva dato il titolo di "Solutore dell'anno" o di "Campione Italiano" (come ricorderanno i lettori di *Sinfonie Scacchistiche*). Risolvere un problema è diventato ancora di più un puro divertimento. Ecco quindi che propongo ai (purtroppo) pochi principianti italiani un problema molto bello, la cui soluzione non è facile da trovare, in quanto è nascosta fra tanti tentativi. Possiamo comunque fare alcune considerazioni.



≠2

← 182. V. Velikoslawski

1st Pr. *Die Schwalbe* 1968, (ripreso da *Telescacco* 92, 1997)

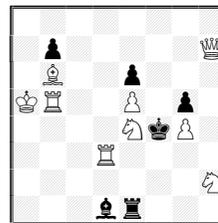
I pezzi bianchi nel quadrato b3-c3-b2-c2 servono a controllare il campo del ♙ nero. Quindi il gioco viene svolto dalla batteria sulla colonna 'a' e dalla semibatteria della prima traversa. Una volta capito questo, rimane comunque complicato decidere quale dei due ♙ muove, e dove (è ovvio che non è ammissibile muovere il ♘a6 alla prima mossa, causa lo scacco).

In questo caso specifico non resta che tentare tutte le mosse, o quanto meno, tutte le mosse dei due ♙. Non vi darò la soluzione, forse neanche nel prossimo fascicolo. Scrivetemela voi... Buon divertimento.

tare in una mossa se la posizione lo permette. Il tema mostrato in questo lavoro è l'Allumwandlung bianco cioè le quattro promozioni di un pedone, qui ripartite tra la soluzione e tre tentativi, ma quello che è più spettacolare e che tre di queste falliscono perché il Bianco è costretto a mattare il Nero, tipico appunto della condizione reflex. Vediamo infatti che nel primo tentativo dopo la sua promozione, la Torre cattura l'♖d4 con lo scopo di sacrificarsi in b4 (il sacrificio su tale casa è comune a tutti i tentativi e alla soluzione) e quindi obbligare il Nero al matto 3.♗xb4≠, ma l'eliminazione di tale Alfiere costringe il Bianco a dare matto in f6. Stessa strategia negli altri due tentativi, che falliscono per l'eliminazione di un pezzo nero che controlla una casa; la promozione a Donna invece non provoca, paradossalmente in rapporto alla sua forza, alcun indebolimento e può quindi sacrificarsi senza problemi in b4. Lavoro pesante ma con ottima strategia.

L'ultimo problema (181) appartiene alla categoria dei Retro e rappresenta la posizione di una ipotetica partita a scacchi, raggiunta in questo caso dopo la 12^a mossa del Nero (problemi che vengono identificati dall'acronimo SPG, shortest proof game); si deve in sintesi risalire alla sequenza delle mosse dei due partiti che porta alla posizione del diagramma nel numero di mosse specificate. Tale sequenza deve essere unica e senza duali ed ovviamente interessante e non una pura successione di mosse. Cominciando ad analizzare il problema, osserviamo innanzitutto che nessun pezzo è stato catturato e che al Nero sono servite 12 mosse per il piazzamento dei propri pezzi come da posizione del diagramma; inoltre la successione delle mosse nere è obbligata, come si può facilmente verificare. Più complicata l'analisi delle mosse del Bianco in quanto, tranne il pedone f2, tutti i suoi pezzi sono sulle case di partenza, ma questo solo apparentemente poiché il Bianco deve aver pur fatto altre 11 mosse oltre quella di pedone; possiamo ragionevolmente pensare quindi che il Bianco non deve far altro che aspettare che il Nero completi la sua sequenza: ma come? Il Re oppure i Cavalli potrebbero aver mosso con successivo ritorno alle loro case di partenza ma in ogni caso questo avverrebbe sempre alla fine di una sequenza di mosse dispari ed invece sappiamo che devono essere 12. Ecco che invece c'è la possibilità di far giocare la Donna, l'unico pezzo che può guadagnare quel tempo (6.♕d4) necessario per completare la sequenza con un numero di mosse pari, con sua successiva ripetizione a ritroso del percorso effettuato. Problema dalla strategia paradossale.

M. P.



≠2 *

← 178. N. Veliky, V. Rudenko & E. Ruchlis
5th Pr. Groeneveld-75 Jub. T.

1...♖~ / ♖e2 / ♗~ / ♗e2 / ♗xe4
2. ♗(x)f3[A] / ♖e3[B] / ♖(x)e3[B] / ♗f3[A] / ♗f7≠
1. ♗c3! tempo 1...♖~ / ♖e2 / ♗~ / ♗e2 / ♗xe4 / ♖xg4 / ♖xe4
2. ♗(x)f3[C] /
♗e3[D] / ♗(x)e3[D] / ♗f3[C] / ♗g3 / ♗xg4 / ♖d4≠

Dal verdetto del Giubileo Groeneveld traggio i primi 5 premiati e il relativo commento in inglese.

- 1° pr. A just prize winner, which earns its top position thanks to the really beautiful combination of five changed mates with a white correction. Especially this last feature, which gives the problem an extra dimension, shows great class.
- 2° pr. A not entirely novel mechanism for realizing a combination of a Dombrovskis with the Arnhem theme. The beautiful flight-giving key will please anyone.
- 3° pr. Here also a beautiful Dombrovskis, excellently combined with the Salazar theme. The key is surprising here as well, since the problem changes from a threat problem (see the tries) into a tempo problem.
- 4° pr. Splendid, and still original, interchanged mates. The composer manages to combine this with a halfpin and Theme A. Beautiful!
- 5° pr. A changed mates problem with reciprocal correction. A theme from a different era, but still worth a prize in this tourney. The realization is astounding, because the problem shows a Grimshaw as well. The good flight-giving key makes the problem into a little masterpiece.

Non traduco dall'inglese, fidando nella comprensione della lingua da parte dei lettori. Un commento però voglio farlo: i cambi di matto hanno fatto la parte del leone, seguiti dal tema Dombrovskis e Salazar (per i quali rimando i lettori a *Best Problems* n.6). Circa il tema Arnhem il redattore confessa candidamente la sua completa ignoranza. ☺

Due Fairies ed un Retro

di **Mario Parrinello**, M° FIDE della composizione.

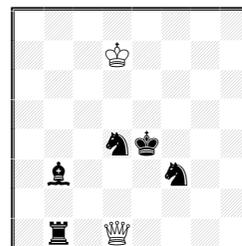
Questo articolo, contrariamente alla prassi comune, non presenta un tema unico e comune ai vari lavori, ma vuole essere solamente un tentativo di condividere con i lettori l'analisi di problemi interessanti.

Il n.179 è un aiutomatto in due mosse con la condizione Anticirce che prevede, come noto, la rinascita sulla casa di partenza del pezzo (Re compreso) che esegue la cattura, condizione opposta a quella dei problemi Circe, rappresentando, possiamo dire così, la sua antifirma, come in questi ultimi anni abbiamo visto spesso nascerne per altre condizioni fairies (per es. anti-Andernach per la condizione Andernach, Isardam per Madradi ecc.). Per il Re, la Regina e gli Alfieri non vi sono incertezze circa la casa esatta di rinascita, mentre per le Torri ed i Cavalli questa avviene sulla casa dello stesso colore di quella di cattura e per i pedoni sulla casa di partenza della colonna in cui vengono catturati; altre due importanti regole: la cattura è legale solo se la casa di rinascita è vuota ed inoltre non è possibile catturare un pezzo avversario sulla propria casa di rinascita. La spiegazione purtroppo appare molto complicata ma come vedremo, questa condizione, al pari di altre, consente strabilianti effetti che ripagano lo sforzo mentale di adattamento; inoltre, come spesso accade, l'esempio chiarirà il tutto meglio di ogni altra spiegazione.

La bella miniatura che presento mostra due matti modello impartiti dalla Donna: se analizziamo la prima soluzione vediamo che l'Alfiere nero va ad occupare la casa g8 per impedire la possibile rinascita dei propri cavalli, mentre la Donna cattura la Torre con conseguente sua rinascita in d1; tale ultima cattura serve ad evitare che la Torre nera possa poi andare ad occupare proprio la casa di rinascita della Donna impedendole così il matto per illegalità della cattura del Re, in quanto la casa di rinascita verrebbe ad essere occupata; infatti se tentiamo dopo 1.♙g8 una mossa qualsiasi della Donna, che non sia la cattura della ♖b1, nell'attesa che il Nero giochi 2.♘e5 (con l'intento poi di mattare con 2...♚f3≠), segue 2...♚f3 ma a questo punto non c'è più scacco matto a causa di 3.♗d1 che rende impossibile la cattura del Re nero da parte della Donna perché la sua casa di rinascita è occupata. Dopo questo accurato lavoro preparatorio, il gioco viene poi completato da un autoblocco e dalla mossa finale di matto; da notare che il Re nero potrebbe difendersi catturando la Donna bianca con sua rinascita in e8 ma questo non è possibile perché si metterebbe

sotto scacco del ♔d7. Nella seconda soluzione assistiamo ad analoga strategia, questa volta con la ♜b1 che blocca b8, altra possibile casa di rinascita dei cavalli, mentre la Donna cattura l'♙b3, anch'esso puntato su d1. Problema molto elegante e con strategia perfettamente omogenea.

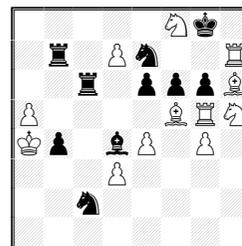
Il problema n.180 vinse il primo posto in un precedente WCCT ed è un reflexmate in serie; questo vuol dire che il Bianco gioca tre mosse consecutive per raggiungere una posizione in cui il Nero deve mattare il Bianco in una mossa se ha la possibilità di farlo; inoltre la condizione fairies che stiamo trattando prevede che anche il Bianco è obbligato a mat-



← **179. M. Rittirsch**
5° Pr. *Diagrammes T. Ty.* 1993

1.♙g8 ♚xb1 (♚d1) 2.♘e5 ♚f3≠
1.♘f5 ♚xb3 (♚d1) 2.♗b8 ♚d4≠

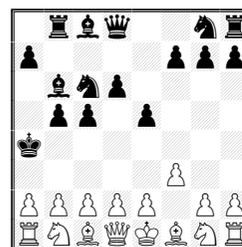
H≠2 2111 - Anticirce



← **180. G. Husserl, M. Shorek, U. Avner**
1° Pr. *WCCT*, 1983

1.d8♗? 2.♗xd4 3.♘xf6≠
1.d8♙? 2.♙xe7 3.♗xg6≠
1.d8♘? 2.♘xc6 3.♙xe6≠
1.d8♚! 2.♚b6 3.♚xb4 ♗xb4≠

S≠3 Series-Reflex



← **181. P. Wassong**
Phenix 1992

1.f3 e5 2.♙f2 ♙c5 3.♙g3 d6 4.♚e1 ♙d7 5.♚f2
♙c6 6.♚d4! ♙b5 7.♚e3 ♙a4 8.♚f2 b5 9.♚e1
♙b6 10.♚d1 c5 11.♙f2 ♘c6 12.♙e1 ♗b8

SPG 12