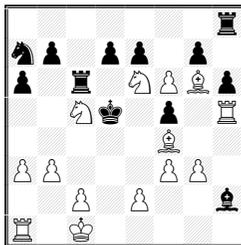


L'Angolino

di Mario Velucchi - Pisa (Italy)

MV15-



≠0,5

Two friends at a local club, who are known to finish off their chess games rapidly, reached a position where white could mate in one. White looked up at his friend, reluctantly announced the mate and when he was about to deliver the mate (he made half-a-move) the power in the hall went off and both the players vanished from the scene to have a swig at a local bar. Minutes later a keen chess lover across the hall, who heard the announcement of mate, sauntered along to the abandoned board, paused to have a close look at the position and found that half-a-move which completes the mate. Which one is it?

Solution MV14:

(Mario Velucchi, *DieSchwalbe* 183, June 2000) ♖b7, ♗c5, ♕d4, ♖e6 ♠f1.

© Questo angolino sui problemi bizzari, è aperto ai vostri suggerimenti e contributi, scrivetemi!

Mario VELUCCHI

Via Emilia, 106

I-56121 Pisa - ITALY

Email velucchi@bigfoot.com

© This joke problem corner is open to your hints and contributions, write me!

The Bit Corner

Web

www.bigfoot.com/~velucchi

Anticipazione

Best Problems n. 16, n. 393 di E. Zimmer ≠3, anticipato da V. Kozhakin, *Vestnik* 1981 (♔d4, ♖a1, ♗g4, ♕c2, ♖g6 / ♗b2, ♕a2. Sol. 1. ♗g5! 1. ♗4g3/g2/g1? ♕c2! 1. ♕c4? ♕a3! 1.g7? ♕a3!). Anticipato anche da S. Svetec, *Sahovska kompozicija* 1987 (♔d4, ♗h1, ♗h5, ♕c2 / ♗b2, ♕a2. 1. ♗a1!) Segnalazione di V. Kozhakin.

Promemoria

Si ricorda ai lettori che su **Best Problems** si stanno svolgendo i seguenti concorsi (tra parentesi, i nomi dei giudici):
≠2 (J. A. Coello Alonso) ** ≠3 (A. Garofalo) ** H≠2 (C. J. Feather) Hm3/n (da designare) Fairy (H. Gruber) Sm≠2/3 (da designare).

Tre premi (Diplomi) per sezione, Menzioni Onorevoli e Lodi a discrezione dei giudici. Eventuali problemi di altro tipo vengono pubblicati fuori concorso.

I concorsi contrassegnati con ** sono terminati col fascicolo.n.16.

Best Problems' contests (and judges):
≠2 (J. A. Coello Alonso) ended; ≠3 (A. Garofalo) ended; H≠2 (C. J. Feather); Fairy, (H. Gruber) Hm3/n, Sm≠2/3 (the judge will be announced).

PLEASE REPRINT

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@libero.it

BEST PROBLEMS

Rassegna dei migliori problemi

a cura di Antonio Garofalo

Anno V - n. 17

gennaio-marzo 2001

Collaboratori:

B. Coladonato C. J. Feather G. Ferro M. G. Mercadante M. Velucchi Mr. Veneziano



Creazione artistica di M. Velucchi

EDITORIALE

Non è argomento scacchistico, né importante, ma è un'occasione unica di augurare buon inizio anno, secolo e millennio a tutti i lettori, e a tale scopo potete risolvere 6 inediti di Frantsov, se non avete altro da fare nella fatidica notte.

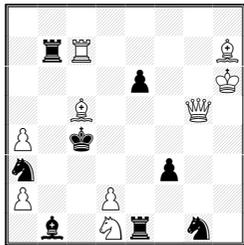
Diamo il benvenuto a K. Muralidharan, Marco Crucioi, C. Janczura e H. Knuk, Fosco Giorgetti, Marko Ylijoki, Michel Caillaud, con i loro primi lavori pubblicati su *Best Problems*. Sugli inediti: la perla più bella è senz'altro lo Shortest Proof Game n.460, seguito dall'aiutostallo n.450 del nostro Vitale. Comunque la qualità media degli inediti di questo numero è abbastanza alta.

Su questo fascicolo trovate un ottimo articolo di Mario Parrinello (che prosegue nella carrellata sui problemi fairy); una relazione dal 43° Congresso della PCCC; infine un articolo di Mr. Veneziano nel quale c'è solo un piccolo legame con gli scacchi, ma è un articolo che solo ora poteva essere pubblicato.

A. G.

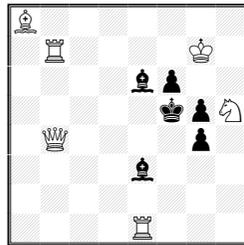
Inediti

425. C. G. S. Narayanan
India



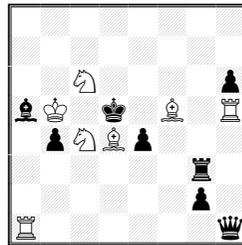
≠2 *

426. G. Mirri
Imola



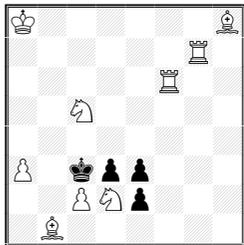
≠2

427. E. Petite
Spagna



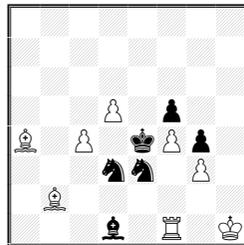
≠2

428. C. G. S. Narayanan
India



≠2 v

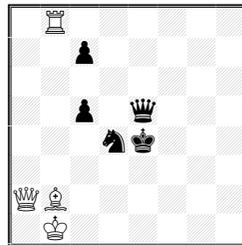
429. M. Elbaz
Marocco



H≠2

2111

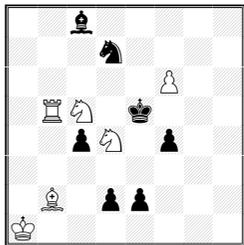
430. K. Muralidharan
India



H≠2

b) -♙b2

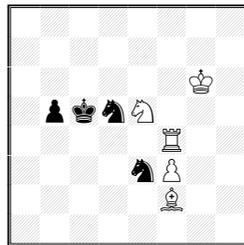
431. A. Grigorjan
Armenia



H≠2

b) ♙c8→f7
c) ♘d4→c3

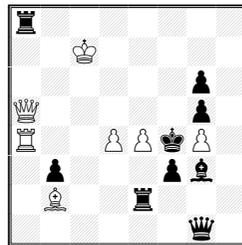
432. P. G. Soranzo
Bagnaria Arsa



H≠2

2111

433. K. Muralidharan
India



H≠2

b) ♙a8 nero

Gara di Ricostruzione n. 9

Ricostruire un ≠2 con la seguente soluzione:

GV: 1. ♖xb3/♗c3/♗c4/♗d3?

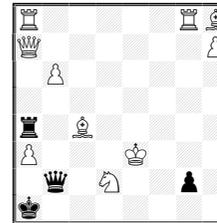
GR: 1. ♙f2! tempo.

1... ♗c6/♗d5/♗xb6/♗a4!

1... ♗a6, ♗c6/♗d5/♗b6, ♗c4/♗a4, ♗xa5/♗~ /♗xc2

2. ♘xb3/♗b4/♗(x)c4/♗xd3/♙e3/♗xc2≠

Soluzione della gara n. 7



← E. Battaglia, Problemlblad 1986

≠2

1... ♗xa3/♗c3/♗d4/♗e5/♗f6/g1♗

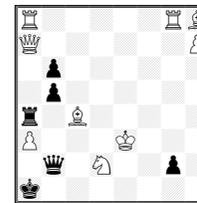
2. ♗xa3/♙xc3/♙xd4/♙xe5/♙xf6/♗xg1≠

1. ♗g7! (2. ♗xb2≠)

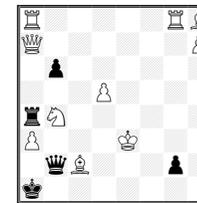
1... ♗xa3/♗c3/♗d4/♗e5/♗f6/g1♗

2. ♗xa3/♗xc3/♗xd4/♗xe5/♗xf6/♗xg1≠

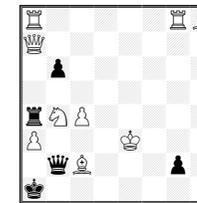
M. Travasoni



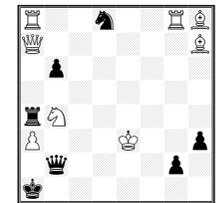
K. Muralidharan



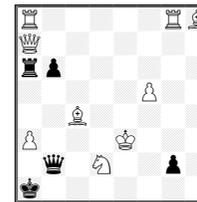
A. Onkoud



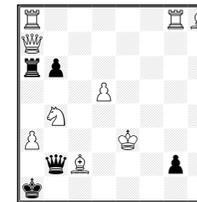
D. Stojnic



V. Rallo



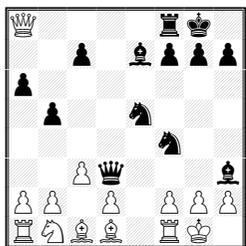
E. Petite



Classifica:	p.p.	p.	tot.
Muralidharan...	20	9	29
Rallo.....	18	11	29
Travasoni.....	13	9	22
Onkoud.....	8	10	18
Petite.....	7	11	18
Stojnic.....	0	7	7

La collocazione del ♘d2 e dell'♙c4 ha provocato dei difetti. In b6 va messo un pedone bianco, perché se nero, deve essere difeso dalla demolizione 1. ♗xb6. Porre il ♘b4 è una soluzione, ma si crea la dem. 1. ♗f7, perciò Muralidharan ha aggiunto il ♗d5, mentre Travasoni ha usato un secondo ♗ nero in b5. Stojnic ha avuto l'idea di porre l'♙ in h7, ma così facendo crea la dem. 1. ♗xg2, e quindi aggiunge il ♗h3. Inoltre per impedire 1. ♗f7 usa un pesante ♘d8 nero. Rallo e Petite, mettendo la ♗ nera in a6 impediscono la demolizione 1. ♗xb6, così facendo usano la stessa quantità di pezzi dell'originale ma un ♗b6 nero invece di uno bianco, e se questa si può chiamare migliore economia, allora Rallo e Petite hanno presentato la posizione migliore di questa puntata.

A. G.



Frank Poole: «Donna prende pedone». (♔xa6)
Hal 9000: «Alfiere prende pedone». (...♗xg2)
F.: «Uhm, sono nei guai ...». (♚e1)
H.: «Mi spiace, Frank, forse ti è sfuggito ... ♔f3, ♗xf3, ... ♗xf3 ... scacco matto». (... ♔f3)
F.: «Già, a quanto pare hai ragione, bravissimo». (Abbandona)
H.: «Grazie per la bella partita».
F.: «Grazie a te».

Gli scacchisti più curiosi si sono chiesti se la partita tra uomo e macchina di 2001 sia stata inventata da Kubrick o se invece il regista, noto appassionato di scacchi, l'abbia ripresa da qualche antologia. La risposta ci viene dal libro di **J. Du Mont**, *200 Miniature Games of Chess* (Londra, 1941) che riporta la partita **Roesch-Schlage**, Amburgo 1913: 1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♗f6 5.♔e2 b5 6.♗b3 ♗e7 7.c3 0-0 8.0-0 d5 9.exd5 ♗xd5 10.♗xe5 ♗f4 11.♔e4 ♗xe5 12.♔xa8 ♔d3 13.♗d1 ♗h3 14.♔xa6 ♗xg2 15.♚e1 ♔f3 e il Bianco abbandonò.

Dialogo tra le stelle

La macchina, creata dall'uomo, ad un certo punto sembra prendere coscienza...

David Bowman: «Hal, apri la saracinesca esterna!».

D.: «Pronto Hal, mi ricevi? Pronto Hal, mi ricevi?».

Hal 9000: «Affermativo, David. Ti ricevo».

D.: «Apri la saracinesca esterna, Hal».

H.: «Mi dispiace David, purtroppo non posso farlo».

D.: «Qual è il motivo?».

H.: «Credo che tu lo sappia altrettanto bene quanto me».

D.: «Ma di che diavolo parli?».

H.: «Questa macchina è troppo importante per me per lasciare che tu la manometta».

D.: «Non so a che cosa ti riferisci, Hal».

H.: «Io so che tu e Frank avevate deciso di

scollegarmi e purtroppo non posso permettere che questo accada».

D.: «E come ti è venuta questa idea, Hal?».

H.: «David... anche se nella capsula avete preso ogni precauzione perché io non vi udissi, ho letto i movimenti delle vostre labbra...».

D.: «D'accordo, Hal. Rientrerò attraverso il portello d'emergenza».

H.: «Senza il tuo elmetto spaziale, David, troverai la cosa piuttosto difficile».

D.: «Hal, non voglio discutere più. Apri la saracinesca!».

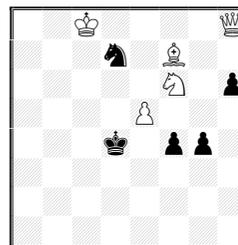
H.: «David... questa conversazione non può avere più alcuno scopo... addio».

Interpretazioni

L'impianto metafisico, più che fantascientifico, attraverso un racconto allegorico, spinge naturalmente a mille domande ed autorizza allo stesso tempo mille differenti risposte. L'oggetto misterioso trovato sul suolo lunare potrebbe rappresentare esso stesso l'Assoluto, il Creatore, Dio, come anche potrebbe essere la ragione, la legge eterna, il principio primo, in ogni caso il mistero che avvolge l'esistenza dell'uomo, alimenta la sua inquietudine e genera angoscia per le infinite possibili soluzioni.

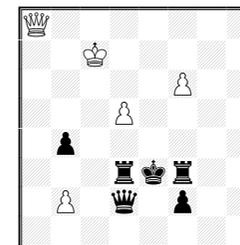
(Mr. V.)

434. R. Cassano & M. Crucioli - Roma



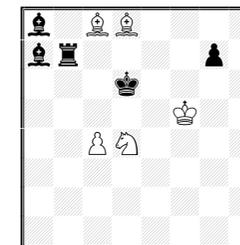
H≠2 1121
 b) ♗f7→d5 1121

435. G. M. Frantzov Bulgaria



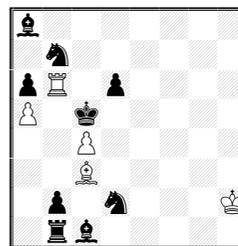
H≠2 3111

436. M. Elbaz Marocco



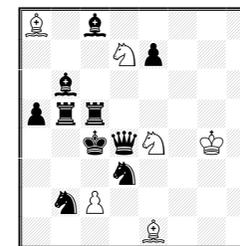
H≠2 2111

437. M. Travasoni Segrate



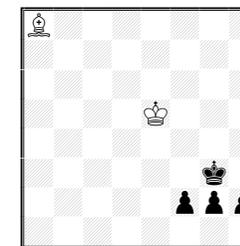
H≠2 b) ♗a5→b3

438. S. Pirrone Acqui Terme



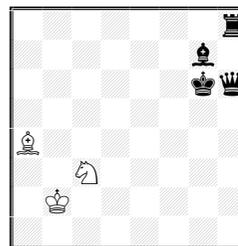
H≠2 2111

439. G. Lucchesini Monterotondo



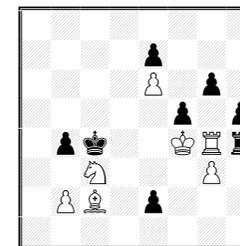
H=3 1 sol.

440. C. Janczura Polonia



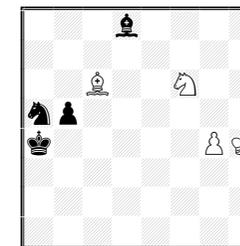
H≠3 b) ♗g6→f7
 c) ♚h8→g5

441. D. Gurgui Romania



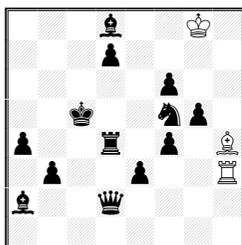
H≠3 2 sol.

442. C. Janczura & H. Knuk - Polonia



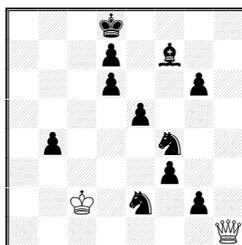
H≠3 Duplex

443. T. Garai
USA



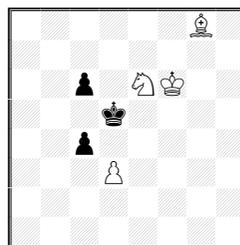
H≠3 2 sol.

444. A. Grigorjan
Armenia



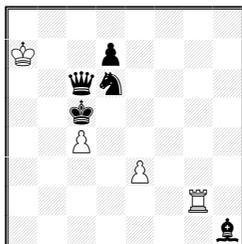
H≠3 3 sol.

445. F. Giorgetti
Roma



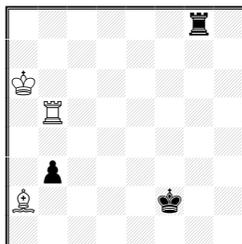
H≠3 2 sol.

446. A. Grigorjan
Armenia



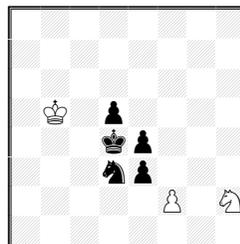
H≠3 b) -♠d7

447. A. Grigorjan
Armenia



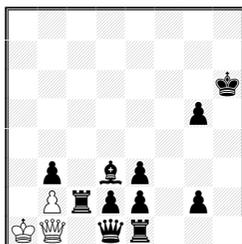
H≠3
b) Tutti i pezzi cambiano colore.
All pieces change colour.

448. A. Grigorjan
Armenia



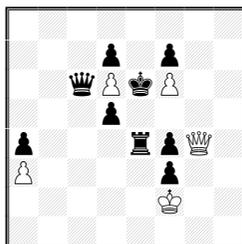
H≠3 b) ♞d3→e5

449. M. Ilijoki
Finlandia



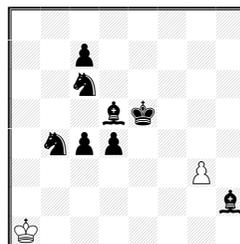
H≠3 2 sol.

450. L. Vitale
S. Maria C. V.

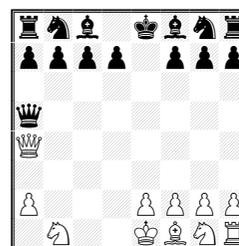


H=4 2 sol.

451. J. Lozek
Slovacchia



H≠6 1 sol.



← M. Velucchi - 4ª lode - Sachove Umenie Supplement - Fairy 1999
SPG - Monochrome Chess (i pezzi possono muoversi solo su case dello stesso colore della casa in cui si trovano alla partenza.).

1.d4 e5 2.♠g5 exd4 3.c4 dxc3 e.p. 4.♠d8 cxb2 5.♠f6 bxa1 ♖ 6.♠e5 ♜xe5 7.♜a4 ♜a5 diagramma.

Commento del giudice L. Salai: *Seven moves long proof game in the monochromatic chess flavoured by en passant and promotion.*

Anno Domini 2001

di Mr. Veneziano

2001...

Sul polveroso suolo lunare, localizzato nel cratere *Clavius*, viene rinvenuto un colossale monolito. La pietra gigantesca trasmette un segnale radio in direzione di Giove. Per risolvere l'oscuro enigma dal pianeta Terra viene inviata un'astronave, la *Discovery*. Solo David Bowman riuscirà ad inoltrarsi oltre il grande pianeta, mentre tutti i suoi compagni di spedizione verranno uccisi da *Hal 9000*, il computer di bordo. Potrà l'unico superstite vedere svelati i segreti del cosmo?

2001: Odissea nello spazio è del regista americano **Stanley Kubrick** (1928-1999) che, per la sceneggiatura, attinse dai racconti *The Sentinel* (1948), *Encounter in the Dawn* (1950), *Guardian Angel* (1950), scritti da **Arthur C. Clarke** (1917).

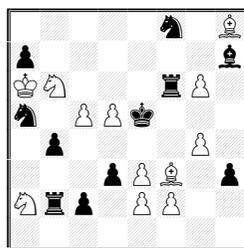
Uscito nel 1968, un anno prima dello sbarco sulla Luna, il film ebbe un grande successo anche in Italia. Il brano che accompagna la scena iniziale, molto suggestiva, è tratto da *Così parlò Zarathustra* di **Richard Strauss** (1864-1949) ed è divenuto molto popolare grazie a questo capolavoro di Kubrick, vera pietra miliare nel cinema di fantascienza.

La partita

A bordo della *Discovery*, mentre il resto dell'equipaggio è a riposo in stato d'ibernazione, si trovano ai comandi Bowman e Frank Poole, con l'aiuto costante di *Hal 9000*. Il computer è stato programmato anche per giocare a scacchi, un passatempo ideale per gli astronauti durante il lungo viaggio. Naturalmente, per le sue capacità di calcolo, *Hal* è imbattibile anche se ogni tanto, per mantenere alto il morale dell'equipaggio, è costretto a ... perdere!

La scena squisitamente scacchistica, la partita **Poole-Hal 9000**, prende il via con la mossa del Bianco nella seguente posizione:

Affermazioni italiane



← **G. Mirri** - 3° Pr. Giubileo Krivohlavek 80, 1999
#3

GA: 1...♙xg6 2.♙h1 (3.f4≠) 2...♗e6 3.♗d7≠
1...b3 2.exd3 (3.d4≠)

2...♗e6 3.♗d7≠ 2...♗c6 3.♗c4≠

GV: 1.♙h1? (2.f4≠) ma 1...♗xg6!

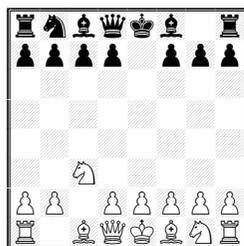
1.exd3? (2.d4≠) ma 1...♗b3!

GR: 1.♗c1! (2.♗xd3≠)

1...♙xg6 2.♙h1 (3.f4≠) 2...♗e6 3.♗d7≠

1...♗b3 2.exd3 (3.d4≠) 2...♗e6 3.♗d7≠ 2...♗c6 3.♗c4≠ 2...♗xd3 3.♗xd3≠

Le difese del Gioco Reale occupano delle case tematiche, b3 e g6, nelle quali si ponevano altri pezzi neri nelle difese dei due tentativi.



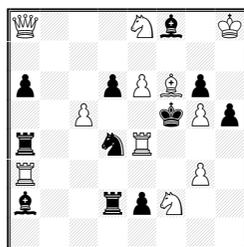
← **M. Velucchi** - 3ª M. O. - Variant Chess Informal
Tourney - Problems 1997/1998

SPG (2 sol.) - AntiAndernachChess

1.c2-c3=♗ ♗b8-c6=♗ 2.♗c6xe7 ♗g8xe7 3.♗b1xc3
♗e7-c6=♗ 4.♗c6-b8=♗ → diagramma.

1.♗b1-c3=♗ ♗c3-d5=♗ 2.♗d5xe7 ♗g8xe7 3.c2-
c3=♗ ♗e7-d5=♗ 4.♗d5xc3 → diagramma.

Negli AntiAndernach i pezzi che muovono cambiano colore. (I colori delle figurine sono indicativi.) Commento del giudice (H.Gruber): *Funny: you just cannot convince ♗g8 to disappear! Instead it is looking for a disguise. In the first solution, it transforms into black ♗b8, in the second into white ♗c3.*



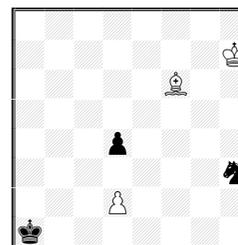
← **F. Simoni** - Pat - Mat 1992 - 1° Premio
2≠ - b) ♗d4-b3

a) 1.e7? (2.♗xd6≠) 1...♗b3 2.♗c8≠ 1...♗e6!
1.♗c8! (2.♗f4≠) 1...♗d4~/♗b3 2.♗f3/e7≠

b) 1.♗c8? (2.e7≠) 1...♗d4 2.♗f4≠ 1...♗xe4!
1.e7! (2.♗c8≠) 1...♗b3~/♗d4 2.♗f3/♗xd6≠

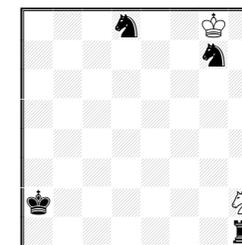
Commento del giudice B. Djurašević: *Doubled Pseudo le Grand after black correction. Strategically very rich problem with four lines being opened or closed. Very original mechanism of twining.*

452. L. Vitale
S. Maria C. V.



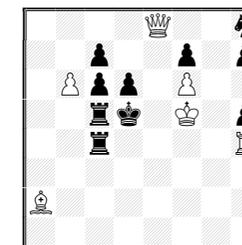
H≠7 1 sol.

453. L. Vitale
S. Maria C. V.



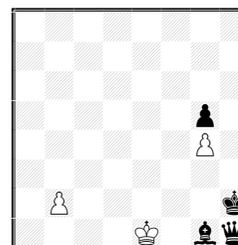
H≠7 1 sol.

454. A. Dikusarov
Russia



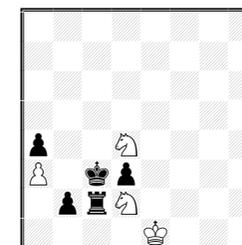
S≠2

455. I. Kalkavouras
Grecia



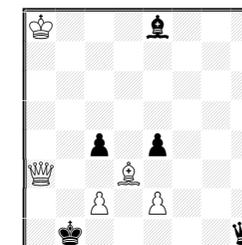
S≠10
Black Maximummer

**456. G. Bakcsi &
L. Zoltan** - Ungheria



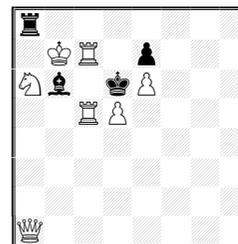
Serie H≠6 1 sol.

**457. G. Bakcsi &
L. Zoltan** - Ungheria



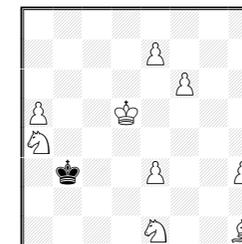
Serie ≠6 Madrasi

458. M. Albasi
Brescia



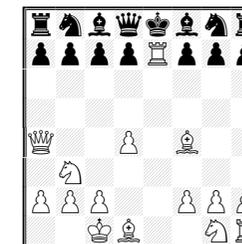
Serie H=7 - Shielded
Kings, 2 sol. - v. note

459. L. Vitale
S. Maria C. V.



Serie H≠18 Circe

460. M. Caillaud
Francia



SPG 11½ - 23 plies

Note agli inediti

n.458) Shielded Kings = Re protetti; precisiamo meglio questa condizione particolare: quando un ♖ è controllato da un pezzo compagno non può subire minacce dal ♜ nemico. Con questo si vuole intendere che un ♖ può ricevere scacchi, e anche lo scacco matto, da un qualsiasi pezzo nemico pur essendo "protetto" da un suo pezzo, ma la vicinanza del ♜ nemico non produce effetto alcuno.

Soluzioni Inediti

Fascicolo n. 16

389. (#2, Travasoni)

GA: 1...♙g5 [a] 2.♘f3 [A]≠ 1...♘c3 [b] 2.♖b4 [B]≠

GR: 1.c4! (2.♗d5≠) 1...♙g5 [a] 2.♗f4 [C]≠ 1...♘c3 [b] 2.♙xd2 [D]≠

Il controllo di una casa (d3 prima e d5 dopo) provoca la scelta fra i due matti del GA e GR. Il ♘c2 impedisce per interferenza uno dei matti di Torre. Cambi di matto molto coerenti, inversione di effetti passivi. [A] matto per abbandono di guardia, [B] matto per interferenza, [C] matto per interferenza, [D] matto per abbandono di guardia.

390. (#2, Stojnic)

1.♘xc5? (2.♗b2≠) 1...♙xd3 2.♗xd3≠ 1...♙e1 2.♙e3≠ ma 1...♙d5! 1. ♙xc5? (2.♙e5≠) 1...♙d5 2.♗c3≠ 1...♙g3 2.♙e3≠ ma 1...♙xd3! 1.♘d6! (2.dxc4≠) 1...♙xd3 2.♗b2≠ 1...♙d5 2.♙e5≠ 1...♙xe6 2.♘xe6≠ 1...♙e1/e3 2.♙(x)e3≠

391. (#2, Segers)

GA: 1...dxe3 [a] 2.♗c4≠ [A] 1...fxe3 [b] 2.♙g4≠ [B] GV: 1.♗c4? [A] (2.♗xd4≠) 1...♖b4 2.♗xc6≠ 1...♙xe3 2.♘d2≠ ma 1...fxe3! [b] 1.♙g4? [B] (2.♙xf4≠) 1...♙f3 2.gxf3≠ 1...♙xe3 2.♘d2≠ ma 1...dxe3! [a] GR: 1.♗d6! (2.♗xd4≠) 1...dxe3 [a] 2.♗d3≠ [C] 1...fxe3 [b] 2.♙g4≠ [D] 1...♖b4 2.♗xc6≠ 1...♗d5 2.♗xd5≠ 1...♙xe3 2.♘d2≠

392. (#2, Travasoni)

GV 1.♙c4? (2.♘g4≠) [A] 1...♘f2 [a] 2.♘f3≠ [B] ma 1...f5! 1.♙d4! (2.♘f3≠) [B] 1...♘e1 [b] 2.♘g4≠ [A] 1...♙xd4 2.♙f6≠ Tema pseudo le Grand

393. (#3, Zimmer)

1.♖b5+? 1...♙xc2 2.♖a1 tempo 2...♙d2 3.♖b2≠ ma 1...♙a3!
1.♖a1! tempo 1...♙xc2 2.♖b5 tempo 2...♙d2 3.♖b2≠ 1...♙xa1 2.♙c3 (3.♖h1≠) 2...♙b1 3.♖h1≠ 1...♙a3 2.♙c3 (3.♖a5≠) 2...♙a4 3.♖xa2≠ Anticipato, vedere ultima pagina.

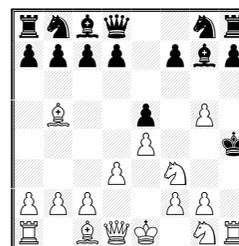
394. (#3, Cistjakov)

1.c3! (2.♖e4+ ♙xe4 3.♗d4≠) 1...axb5 2.♗a2 (♗h2≠) 2...e2 3.♗xe2≠ 1...b6 2.♗xf7 (♗xe6/♗f6/♗g7≠) 2...♘xf7 3.♘xg6≠ 1...♙b4 2.♗xb8+ ♙d6 3.♘d7≠ Ha qualcosa di abborracciato, di incompiuto, in cui ogni variante ha vita a se' e non si cura delle altre (MT).

395. (#3 due soluzioni, Murarasu)

1.♘f3 ♙xf3 2.♙e5 f4 3.♙g4≠ 1.♙xf5 ♙xf5 2.♘h3 ♙f6 3.♖ef2≠

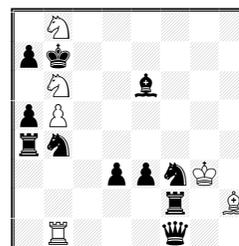
Ucraina. Ancora niente Album Fide. L'album 1986-88, che è esaurito, deve essere ristampato, mentre l'attesissimo 1992-94 è previsto per il 2001 (l'ultimo verdetto è stato consegnato al Direttore di sezione nel Giugno di quest'anno). Mi sono consolato con un paio di libri che trovo particolarmente interessanti tra i tanti, come sempre, esposti: una selezione del grande problemista Petko Petkov e il Cyclone di P. Gvozdjak, in cui figurano lavori degli italiani Bonavoglia, Bonivento, Ceriani, Fasano, Mariani, Mentasti, Mirri, Prete, Tinebra.



← M. Parrinello - 2° M. O. Champagne T.Ty.
SPG 8.5

1.e4 e5 2.♙b5 ♙e7 3.d3 ♙f6 4.♘d2 ♙g5 5.♘2f3++
♙g4 6.h4 g5 7.hxg5 ♙g7 8.♘h2++ ♙h4 9.♘2f3++

Richieste partite dimostrative (proofgames) con almeno un scacco doppio.



← M. Parrinello - 1ª Lode Sabra T.Ty
H#2 2111

1.♙c4 ♙g4 2.♘c6 bxc6≠
1.♘d4 ♙h4 2.♘a6 bxa6≠

Alla prima mossa un pezzo nero interferisce una batteria (diretta, indiretta o mascherata) sul re bianco. Alla seconda il pezzo mobile abbandona la batteria.

Il prossimo congresso sarà a Wageningen (Olanda) da 28 Luglio al 4 Agosto 2001. Sarebbe auspicabile una ampia partecipazione italiana e in particolare una squadra ufficiale di solutori. Ricordo con piacere l'ottimo congresso di Rotterdam del 1991: è bello incontrare gli amici problemisti coi quali scambiare opinioni, misurarsi nelle gare di composizione e soluzione. E anche quando, per gli inderogabili impegni della famiglia e del lavoro, si sono dovuti lasciare da parte gli scacchi, partecipando ai congressi ci si tiene aggiornati sulle novità problemistiche.

Francesco Simoni

CRITTOGRAFIE MNEMONICHE SCACCHISTICHE

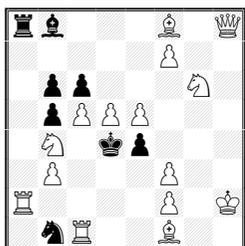
Soluzioni di BP16: anagramma, GOCCE MALSANE = Angelo Smecca;
crittografie, MUTANDINE E REGGISENO = Combinazione nascosta;
L'ABBATTIMENTO DEL MURO DI BERLINO = Una imprevista demolizione.

PASSEGGERA CHE CHIEDE L'ORA (7,5,8)

43° Congresso - Pola 2000

Il quarantatreesimo congresso della PCCC (Commissione Permanente della FIDE per la Composizione Scacchistica) si è svolto a Pola (Croazia), centro turistico nella penisola d'Istria, dal 2 al 9 Settembre 2000.

L'appuntamento più importante è stato il WCSC (World Chess Solution Championship) ossia il campionato mondiale di soluzione per squadre nazionali, vinto dalla Germania, mentre il francese Michel Caillaud si è imposto nella classifica individuale. Il torneo di Soluzione Open è stato vinto dal giovane polacco Mudzia, che ha conquistato la 1ª norma di Grande Maestro Fide per la soluzione. Purtroppo, come al solito, l'Italia non era presente con una squadra ufficiale di solutori. Eravamo in due soli italiani presenti al congresso: lo scrivente, che svolgeva anche i compiti del delegato e Marco Bonavoglia. Quest'anno abbiamo partecipato al Torneo Open di Soluzione e Marco ha ottenuto un buon 70° posto (lo scrivente è arrivato 75°).

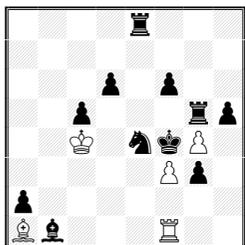


← **W. Djatschuk** - 1° Posto Quick T.Ty

≠2 v...

1.d6? (2.e6≠) 1...♗c3! 1.♙h6? (2.♙e3≠) 1...exf3!
 1.♞e2? (2.♞e4≠) 1...cxd5! 1.♙c4? (2.♗c6≠) 1...♙d6!
 1.cxb6! (2.♙c5≠)
 1...♗c3/♙d6/exf3 2.♞d2/exd6/♞h4≠

Catena di interferenze/ostruzioni di pezzi bianchi nei tentativi o nei tentativi e nella soluzione.



← **W. Rosolak & W. Tura** - 1° Posto Quick T.Ty

H≠2 - 2111

1.♙d3+ ♗xd3 2.hxg4 fxe4≠
 1.♞e6 ♙e5+ 2.♗e5 f4≠

Le due fasi di un H≠2 dovevano presentare gli stessi elementi ma a colori invertiti.

Non sono mancati i consueti appuntamenti con le gare di composizione: dall'ufficiale Quick Composing Tourney (3 sole ore di tempo senza computer), ai tornei liberi, come i tradizionali Whisky, Sabra e Spisska Borovicka. Mario Parrinello non era presente, ma abbiamo comunicato per telefono e lui ha così potuto partecipare ad alcuni tornei di composizione, ottenendo una buona 2ª Menzione Onorevole nel torneo Champagne, purtroppo insufficiente per conquistare una bottiglia. Come sempre ferventi i lavori dei membri della commissione. Si è votato per i congressi del 2002 e 2003 che si svolgeranno rispettivamente in Slovenia e in

396. (≠3, Labai)

1.♞a1! (2.d4+ ♗c4/exd4 3.d3/♞xd4≠)

1...♙b2 2.♞a6 (♞d6≠) 2...♗f7 3.♞xa7≠ 2...♞d7 3.♞c6≠ 2...♙c6 3.♞xc6≠

1...♞f4 2.♞xe5 (♞d6≠) 2...♗f7 3.♗b7≠ 2...♞d7 3.♞c6≠ 2...♙c6 3.♞xc6≠

1...♙c6 2.♞xc6+ ♗xd5 3.e4≠ 1...♞b7 2.♗xb7+ ♗xd5 3.♞d6≠ Bello davvero (MT).
 Tre splendidi cambi di matto.

397. (≠3, Petite)

1...♗gh5 (a) 2.♗f5+ (A) exf5 3.♞c4≠

1...♗fh5 (b) 2.♞d5+ (B) exd5 3.♞xd5≠

1.♞h8! [2.♞h1 3.♞d1≠]

1...♗gh5 (a) 2.♞d5+ (B) exd5 3.♗f5≠ (A) 2...♗xd5 3.♞xe5≠

1...♗fh5 (b) 2.♗f5+ (A) exf5 3.♞d5≠ (B) 2...♗xf5 3.♞xe5≠

398. (H≠2, Kalkavouras)

1.♞xd3 ♞g3 2.♞b3 c6≠ 1.♞xc5 ♙e7 2.♞b4 d4≠

399. (H≠2 Zeroposition, Frantzov)

a) ♗f5-c5: 1.♙b4 c5 2.♗c4 ♞xd4≠ b) ♗e3-d4: 1.♗e4 f5 2.♗f4 ♞xg4≠ Sembra fatto da Van Gogh subito dopo essersi tagliato l'orecchio... (MT).

400. (H≠2, Lozek)

1.♗c6 a5 2.♙b5 ♗e7≠ 1.♗e6 d4 2.♙d5 ♗g7≠ 1.♗e4 d3+ 2.♗f3 ♗h4≠ 1.♙d3 ♙c3
 2.♗c4 ♗xe3≠

401. (H≠2, Travasoni)

1.♗db5 ♗c6 (1...♗xd3? 2.♗a4 ♗xc5?) 2.♗c4 ♗a5≠

1.♗ab5 ♗xd3 (1...♗c6? 2.♗c4 ♗a5?) 2.♗a4 ♗xc5≠

402. (H≠2, Elbaz)

1.♙g7 ♙c5 2.♗c3 ♙e3≠ 1.♞g7 ♞c5 2.♗e3 ♞c2≠

403. (H≠2, Elbaz)

a) 1.♙b5 ♗d5 2.♗c6 ♗c7≠ b) 1.♙f1 ♙g5 2.♗c4 ♙e7≠

404. (H≠2, Soranzo)

1.♙a5 ♞h1 2.b6 ♞a8≠ 1.♙c4 ♞a1 2.♗d5 ♞h8≠ Ancora i 4 cantoni!

405. (H≠2, Gurgui)

a) 1.♙e2 ♙xf6 2.♙d3 ♗c3≠ b) 1.♙d4 ♗c3 2.♗e5 ♙c7≠ c) 1.d1=♞ ♙c7 2.♞d4 ♗c5≠ d) 1.♙d4 ♗c5 2.♙d5 ♙xf6≠ Ciclo di mosse bianche.

406. (H≠2, Frantzov & Rallo)

a) 1.♗e3 ♙c6 2.♗b4 ♗b5≠ b) 1.♗c3 ♙e6 2.♗c5 ♗f5≠ Ottime interferenze preventive seguite da ostruzioni bianche e schiodature nere. Alcuni effetti secondari non sono del tutto omogenei: questo è un mero fenomeno naturale ma, stranamente, quando accade ai lavori di Travasoni tutti si mettono a gridare indignati, incoraggiandosi a vicenda e cercando di correggere la terribile fetecchia (MT).

407. (H≠3, Soranzo)

a) 1.♗c5 ♞h6 2.♗e5 ♗e4+ 3.♙d5 ♞d6≠ b) 1.♗a4 ♞xf5 2.♗b4 ♗b2 3.a5 ♙b5≠ Un lavoro piacevole e non facile (LV).

408. (H≠3, Bussetta & Smecca)

1.♞b3 ♞e8 2.♞f3 ♗d6 3.♗f8 ♞e4≠ 1.♗f8 ♞d5 2.♞e2 ♗d6 3.♞e3 ♞f5≠ Problema elegante (LV).

409. (H≠3, Jones)

a) 1.♖xa3 ♘e7 2.♗f3 ♙a3 3.♘f4 exf3≠ b) 1.♘xb4 ♙f8 2.♘d3 ♘b4 3.♘e3 exd3≠ ...ma qui siamo in un'altra dimensione! (LV).

410. (H≠3½, Kalkavouras)

a) 1...♘h7 2.♙g7 ♘g5 3.♗f6 ♘d6 4.♙f7 ♘h7≠ b) 1...♘g8 2.♙f4 ♘c6 3.♗f5 ♘d5 4.♙f6 ♘h6≠ c) 1...♘d5 2.♗e6 e5 3.♗f7 e6+ 4.♗g8 ♘e7≠ Problema estremamente valido (LV).

411. (H≠5, Vitale)

1.♗f5 ♙h2 2.♗g5 ♙xb2 3.♗h6 ♙xb3 4.♙g2 ♙b8 5.♙g5 ♙h8≠
1.♗f7 ♙h2 2.♗g8 ♙xb2 3.♗h8 ♙xb3 4.♙h2 ♙f3 5.♙h7 ♙f8≠

412. (H≠6, Vitale)

1.f1♘ ♘g1 2.♗g5 ♗f2 3.♗h4 ♗e2 4.♘g3+ ♗e3 5.♙d1 ♗f4 6.♙h5 hxg3≠

413. (S≠2, Dikusarov)

1.♖h1! (min. 2.♙xh8 b2≠) 1...♙g8 2.♙xg8 b2≠ 1...♙f8 2.♙xf8 b2≠ ecc. 1...♙xa8 2.♖xa8 b2≠ 1...♙h7 2.♖xh7 b2≠ ecc. 1...♙xh1 2.♘h1 b2≠

414. (S≠2, Dikusarov)

1.♙b4! (min. 2.♖xd5 axb2≠ 2.♙xd5 axb2≠ 2.♙xd5 axb2≠) 1...♖c5 2.♙xc5 axb2≠ 1...♖b5 2.axb5 axb2≠ ecc. Genericamente, la ♚ nera muove e il bianco la cattura. Stesso tema del n.413

415. (S≠4, Pitkanen)

1.♖g6! (min. 2.♖g5+ ♘f5≠) 1...♘g7 2.♙b1
2...♖a1 3.♙c3+ bxc3 4.♙b5+ ♘xb5≠
2...♖a3+ 3.♙c3+ bxc3 4.♙e1+ ♘e4≠
2...♖b7 3.♙e1+ ♖e4+ 4.♙xe4+ ♘xe4≠
2...♘gf5 3.♙e1+ ♘e3 4.♖g5+ ♘df5≠

416. (≠2 Madrasi, Buglos)

1.♖b5! (min. 2.♙xd3) 1...♘b4 2.♙e5≠ 1...♘f4 2.♙xb6≠ Una sottile eleganza questa dell'♙ bianco, che prima da una parte e poi dall'altra supplisce alla perdita di potere dei rispettivi ♘ bianchi (LV).

417. (≠3 white/black Maximummer, Cuppini)

1.f4 ♙xf4 2.c7 ♙xh3 3.c8♖≠

418. (H=2 Circe, Lucchesini)

1.h2 ♙g3 2.h1♘ ♙f2= 1...♙g1 2.h1♙ ♙h2= Un autore da seguire con molta attenzione (LV). Un piccolo delizioso gioiello (MT).

419. (H≠2 Circe, Scacchi Marsigliesi, Lucchesini)

Muove il Nero, 2,2,2,2. a) 1.♗b7/♗a6 ♙c5/♙b5 2.c6/cxb5 (+w♙h1) ♙h7/♙a7≠

b) Scacchiera ruotata di 90° (a8=h8). Muove il Bianco, 0,2,2,2.

1...♙f5/♙g5 2.f6xfg5 (+w♙a1) ♙a7/♙h7≠

c) Scacchiera "b" ruotata di 90° (a8=h8). +♘g3→g2. Muove il Nero, 0,0,2,2.

1.g1♘/♘e2 ♙g3/♙g1≠

d) Scacchiera "c" ruotata di 90° (a8=h8). Muove il Bianco, 0,0,0,2 Mirror Circe.

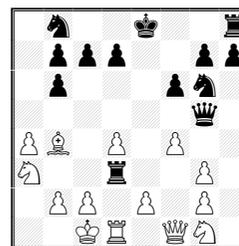
1.♙c4/♙a4≠ (in questo caso se il ♗ catturasse la ♙, questa rinascerrebbe in a8).

420. (H≠6 Rex Multiplex, Dikusarov)

1.♗3e4 d4+ 2.♗5f5 d5 3.♙f6 d6 4.♗7e6 d7 5.♙e7 d8♖ 6.♙g6 ♖d5≠

Tema Excelsior.

hanno sul diagramma. Inoltre il Bianco ha anche la necessità di catturare il ♙e7 che a questo punto pensiamo possa essere stato catturato dalla ♙h1, la quale, come si diceva, per catturare l'♙c8 deve fare un'incursione sull'ottava traversa con inevitabile passaggio dalla casa e8 che è occupata dal Re avversario.



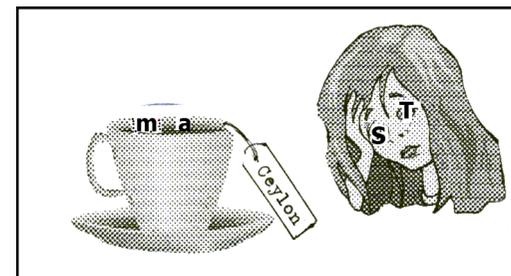
← n.3) M.Caillaud 5ª M. O. Phénix 1990/92
SPG in 17,5 mosse (35 plies)

1.d4 e6 2.♙d2 ♙d6 3.♙b4 ♙g3 4.hxg3 ♘e7 5.♙h6
0-0 6.♙xe6 ♘g6 7.♙e8 ♖g5 8.♙xc8 f6 9.♙e8 ♗f7
10.♙e6 ♙h8 11.♙b6 axb6 12.f4 ♙a3 13.♘d2 ♙f3
14.a4 ♙xf1 15.♘a3 ♙f3 16.♖f1 ♗e8 17.♙d1 ♙d3+
18.♗c1

Pertanto si vede la necessità di spostare il Monarca nero, ma qualsiasi tentativo diverso dall'arrocco corto fallisce perché si impedirebbe alla Torre bianca di giungere in e6, come si può facilmente vedere nel caso in cui si giochi immediatamente 5...f6. Siamo così giunti alla conclusione che il Nero ha arroccato corto, contrariamente a quello che appare dalla posizione del diagramma; nel corso poi della soluzione infatti il Nero paradossalmente disferà tale disposizione aspettando che la Torre bianca vada a sacrificarsi in b6 al fine di consentire alla ♙a8 di uscire alla 12ª mossa e di raggiungere la sua posizione finale che è la casa d3.

La ♙a8 a sua volta è il pezzo nero che appare più idoneo per la cattura dell'♙f1 sulla sua casa d'origine; la manovra più breve prevede, particolare importante, il passaggio da a3, poi per la casa f3 ed infine f1. Ciò comporta che il Bianco a sua volta deve spostare il proprio Re, dal momento che la cattura dell'♙f1 dà scacco, però non può arroccare lungo, come la posizione del diagramma ingannevolmente ci suggerisce, perché, come dicevo, a causa del passaggio da a3, deve aspettare che la Torre nera abbia abbandonato tale casa per effettuare prima 14.a4 e poi 15.♘a3, in definitiva non disponendo quindi del tempo per arroccare; successivamente il Re e la ♙a1 si disporranno come in una reale posizione d'arrocco lungo. Quindi è il Nero che ha in realtà arroccato e non il Bianco come appare dalla posizione del diagramma.

M. P.



Rebus problemistico (4,7), di Arturo Bussetta

Per stabilire quindi la casa, si fa rinascere il pezzo eterodosso sulla casa della stessa fila di cattura; se per esempio il Gb6 fosse catturato sulla colonna f allora rinasce- rebbe in f1.

Ma dopo le regole, veniamo al problema presentato in cui appare evidente che il Bianco dovrà promuovere grazie al sacrificio di un pezzo nero in g8, ma la pro- mozione non è a pezzo normale ma a Nottambulo in una soluzione e a Grillo nell'altra; nella prima soluzione vediamo che il Nottambulo promosso esegue la sua marcia di avvicinamento alla casa di matto, recandosi prima in e4 via f6, e poi mattando in c3; nel frattempo il Nero esegue degli autoblocchi prima in a5 e poi in b3. La cattura in c3 del Nottambulo da parte dell'♙d2 non è legale in quanto grazie alla condizione Circe la rinascita del pezzo eterodosso avverrebbe in c8 con "auto- scacco" al Re nero via b6.

Perché nella prima soluzione non si può tentare la promozione a Grillo? La ri- sposta risiede nella rinascita della Torre nera in a8; infatti se si tenta nella prima soluzione 1.♖g8 fxg8=G? (♖a8), con rinascita quindi della Torre nera, e poi 2.a5 Gxd5 (Nd1) 3.Nb5, non si ha più il matto 3...Ga2 perché adesso la ♖a2 può cattu- rare impunemente il Grillo che a questo punto non può più rinascere in a8 in quanto la casa è già occupata dalla Torre nera. Stesso discorso si può fare per la seconda soluzione, in cui osserviamo che adesso il matto del Grillo in a2 è efficace poiché non può essere catturato in quanto rinascono in a8 darebbe scacco al Re nero ed inoltre non si può provare l'inversione di strategia tentando la promozione a Nottambulo in quanto in questa soluzione la sua cattura è legale per l'impossibilità della sua rinascita in c8, casa già occupata dall'Alfiere nero cattu- rato dal Bianco alla prima mossa. Il problema mostra quindi un bel duale evitato, con effetti Circe specifici.

Il n.3 del Grande Maestro francese è uno *Shortest Proof Game* dopo la 18^a mossa del Bianco; questo problema non presenta un tema specifico, come general- mente siamo abituati a trovare, ma mostra piuttosto uno svolgimento paradossale che tra breve andremo ad analizzare. Come spesso accade in questo genere di com- posizioni, quello che sembra evidente non è affatto quello che è realmente successo nel corso della soluzione; infatti il motto di questo lavoro potrebbe essere: "le appa- renze ingannano".

Notiamo innanzitutto che il Bianco ha effettuato tre catture ed il Nero due e di queste una è stata effettuata in g3 e l'altra in b6 dai rispettivi pedoni h2 ed a7, poi è sparito dalla scacchiera il ♖e7 e, quello che più conta ai fini della soluzione, sono stati catturati l'♙f1 e l'♙c8 sulle loro case d'origine. Proprio il fatto che i due Al- fieri campo chiaro dei due partiti siano stati catturati ci porta a trovare la manovra risolutiva. Per la cattura dell'♙c8 il pezzo bianco che appare più idoneo per questo scopo è la Torre h1 che tra l'altro è l'unico pezzo bianco che il ♖a7 ha potuto cattu- rare; infatti pezzi bianchi diversi dalla Torre impiegherebbero complessivamente troppe mosse per catturare l'Alfiere nero e poi occupare le posizioni che

421. (Serie H=16, Grigorjan)

1.♙h7, 2.♙h6, 3.♙h5, 4.♙h4, 5.♙xh3 6.♙g4 7.♙xf5, 8.♙xe6 9.♙d6 10.♙e5, 11.♙e4, 12.♙e3, 13.♙e2, 14.♙e1♙ 15.♙e7, 16.♙f8+ ♠xf8♙=

422. (H≠2 Shielded Kings, Albasi)

a) 1.♙f6 ♖f4 2.♙d5 ♖xf6≠ b) 1.♙c6 ♖c1 2.♙e5 ♖xc6≠

423. (H≠2 Circe, Travasoni & Garfalo)

a) 1.b5 ♙d4 2.♖d7 ♙xb5 (+b♙b7)≠ b) 1.g3 ♙h4 2.♙d7 ♙xg3 (+b♙g7)≠

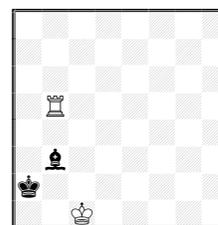
424. (H≠2 Mirror Circe, Travasoni & Garfalo)

a) GV: 1.♙xg3? (+w♙f8) ♖f3 2.♙h4 ♖xg3? (+b♙d1+!) GR: 1.exf6 (+w♖h8) ♙e5 2.♙g4 ♙xf6 (+b♙f2)≠ b) GV: 1.♖xf6? (+w♖h8) ♙e5 2.♙g4 ♙xf6? (+b♖a1+!) GR: 1.hxg3 (+w♙f8) ♖f3 2.♙h4 ♖xg3 (+b♙g2)≠

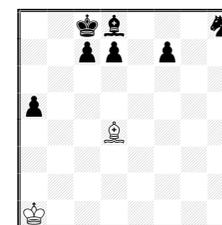
Commenti di M. Travasoni (MT), L. Vitale (LV) e del redattore.

Gara speciale di soluzione

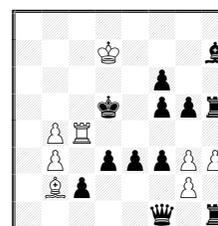
Sul n.13 di *Best Problems* fu proposta una gara speciale di soluzione (sponsorizzata dal Prof. Vitale); erano previsti due premi e purtroppo solo 2 soluto- ri (Marco Crucioi e Ion Murarasu) hanno partecipato alla gara, pertanto entrambi vincono un abbonamento premio per il 2001. Soluzioni dei 4 problemi presentati:



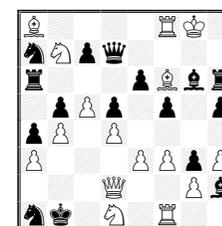
1) ♯4 - P. Louridas
Die Schwalbe, 1985



2) H≠8 - L. Vitale
(inedito)



3) ♯13 - B. Schauer
Die Schwalbe, 1984



4) F. Bondarenko
Themes 64, 1986

Diag. 1 - ♯4 (proibito catturare)

1.♖b4 min. 2.Ta4≠ 1...♙a1 2.♖c4 ♙a4 3.♖c2 ♙e8 4.♖a2≠ (2...♙a2 3.♖c2 ♙g8 4.♖a2≠) 1...♙c4 2.♖b3 ♙a1 3.♖b2 ♙g8 (3...♙a2 4.♖b1≠) 4.♖a2≠ 1...♙d5 2.♖b3 ♙a1 3.♖b2 ♙a2 (3...♙g8 4.♖a2≠) 4.♖b1≠

Diag. 2 - H≠8 1.a4 ♙b2 2.a3+ ♙c3 3.a2 ♙xh8 4.a1♖ ♙d4 5.♖a8 ♙e5 6.♙f6+ ♙xf6 7.♙d8 ♙xf7 8.♖c8 ♙f6≠

Diag. 3 1.♖d4+ ♙e5 2.♖d6+ ♙e4 3.♖e6+ ♙d5 4.gxf3 (min. Td6≠) 4...♙xf3 5.♖d6+ ♙e4 6.♖d4+ ♙e5 7.♖c4+ ♙d5 8.♙xf6 (min. Td4≠) 8...♖h4 9.♖c5+ [se 9.gxh4 ♙f4 10.♖c5+ ♙e4+!] 9...♙e4 10.♖e5+ ♙d4 11.♖e6+ ♙d5 12.♖d6+ ♙e4 13.♖d4≠

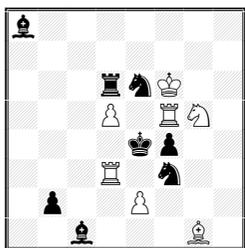
Diag. 4 Collocare i 16 pezzi neri in modo che nessuno dei 32 pezzi sia in presa. Vedere il diagramma.

A. G.

Due fairies ed un retro (3)

di Mario Parrinello

Il n.1 di Caillaud è un due mosse con Madrasi, condizione eterodossa già incontrata in un precedente articolo su questa rivista, e che prevede la paralisi di pezzi simili quando si attaccano a vicenda; i pezzi paralizzati non possono muovere, catturare o dare scacco, ma rimane loro solamente il potere di paralizzare eventuali altri pezzi simili.



← **n.1) M. Caillaud** 1° Pr. ex-aequo *Mat* 1990 TTy
#2 - Madrasi

1.dxe6? (A) (2. ♖e5≠ (B) 1... ♔d5 (a) 2. ♗xf3≠ (C)
ma 1...b1=♖!

1. ♗xf3! (C) (2.dxe6≠ (A) 1... ♔d5 (a) 2. ♖e5≠ (B)
1... ♔e3 2. ♗3xf4≠ 1... ♗xd5 2. ♕xe6≠

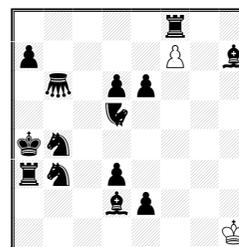
Il problema presenta un tema del due mosse ortodosso piuttosto ostico da realizzare, il tema Djurasevic, che si può schematicamente descrivere con la seguente notazione: 1.A? (2.B≠) 1...a 2.C≠ 1.B! (2.C≠) 1...a 2.A≠; un tentativo con chiave A minaccia la mossa B, ma il Nero con la difesa "a" para la minaccia ed introduce il matto C≠; nel gioco reale la chiave questa volta è la mossa B che minaccia C≠ che è il matto del gioco del tentativo, ma alla stessa difesa nera "a" segue la mossa A≠ che era la chiave del GV. In sintesi c'è relazione ciclica fra un tentativo ed il gioco reale riguardo la chiave, la minaccia ed il matto, a difesa nera costante.

Nella posizione iniziale vediamo che il Re nero è sotto scacco da parte del ♗g5, ma solo apparentemente perché tutti i Cavalli si paralizzano a vicenda in quanto, come detto, un pezzo attaccato da uno avversario perde anche il potere di dare scacco. Il tentativo 1.dxe6? minaccia il matto di Torre in e5 perché, grazie all'apertura della linea d3-d6, la ♗d3 paralizza la ♗d6 che quindi non può più sventare la minaccia andando in d5 con successiva paralisi della Torre mattante, come possiamo osservare se tentiamo immediatamente 1. ♖e5+? a cui segue pertanto 1... ♗xd5!; il Nero si difende con 1... ♔d5 che liberando dalla paralisi la ♗d6 gli permette di sventare la minaccia grazie alla eventuale successiva mossa ♗xe6, ma a questo punto permette il matto 2. ♗xf3≠ perché a sua volta libera da paralisi la ♗d3 che catturando il ♗f3 toglie a sua volta da paralisi il ♗g5 con matto. Il tentativo viene sventato dalla promozione del pedone a Torre che con 2... ♗b5 andrà quindi a paralizzare la Torre bianca mattante.

Nel gioco reale la chiave 1. ♗xf3!, che era il matto del tentativo dopo la difesa 1... ♔d5, minaccia 2.dxe6≠ perché così il ♗g5 si libera da doppia paralisi; a questo punto sempre la stessa difesa nera 1... ♔d5 impedisce la minaccia per cattura diretta del pedone, che non può più quindi catturare l'unico Cavallo nero rimasto a

paralizzare il ♗g5, ma introduce il matto 2. ♖e5≠ perché impedisce alla ♗d6 l'accesso alla casa d5 la quale quindi non può più paralizzare la ♗f5. Problema ricco di effetti propri della condizione Madrasi.

Il n.2 di Wenda è un aiutomatto in tre mosse con la condizione Circe e vede inoltre la presenza di due pezzi eterodossi, il Grillo ed il Nottambulo. La condizione Circe prevede, come noto, la rinascita sulla casa di partenza del pezzo catturato, ed in particolare per le Torri, gli Alfieri ed i Cavalli la rinascita avviene sulla casa dello stesso colore di quella di cattura mentre per i pedoni sulla casa della stessa fila in cui vengono catturati; rimane la regola ortodossa della cattura, quindi con eliminazione dalla scacchiera del pezzo catturato, nel caso la casa di rinascita sia occupata.



← **n.2) K. Wenda** 3° Pr. *Problemblad* 1988
H≠3, Circe - 2 sol.

1. ♗g8 fxg8=N (♗a8) 2. ♗a5 Ne4 3. Gb3 Nc3≠
1...fxg8=G (♗a8)? ... 4. ♗xa2!

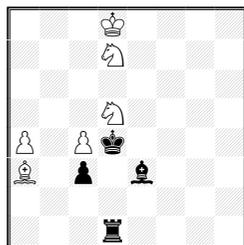
1. ♔g8 fxg8=G (♔c8) 2. a5 Gxd5 (Nd1) 3. Nb5 Ga2≠
1...fxg8=N (♔c8)? ... 4. ♔xc3!

Il Grillo, Grasshopper in lingua anglosassone, indicato da una Donna rovesciata, ha appunto gli stessi movimenti della Regina ma per muoversi ha bisogno della presenza di un altro pezzo, proprio od avversario, che gli consenta di saltare nella casa immediatamente successiva ad esso purchè questa non sia occupata da un proprio pezzo; se per esempio abbiamo un Grillo in a8 ed un pezzo in e4 allora il Grillo può andare in f3 saltando appunto il pezzo in e4, mentre se in f3 c'è un pezzo dello stesso colore la mossa su tale casa è impossibile mentre se vi è un pezzo avversario allora quest'ultimo viene catturato.

Il Nottambulo o Nightrider, a sua volta raffigurato come un Cavallo rovesciato, è un altro pezzo saltatore, che ha gli stessi movimenti del Cavallo, con la differenza che può effettuare il tipico movimento ad "elle" più volte consecutivamente purchè tale movimento abbia la stessa direzione e a meno che non incontri sulla sua strada un pezzo dello stesso colore oppure uno avversario, in quest'ultimo caso con sua cattura, il che arresta quindi la sua marcia; vediamo ad esempio che il Nd5 può andare in f1 via e3, ma non può andare in h5 via f4 o f6 in quanto cambierebbe direzione (un nottambulo in a8 può andare in d2 via b6-c4 ma non in b2 in quanto nella sua marcia cambia direzione).

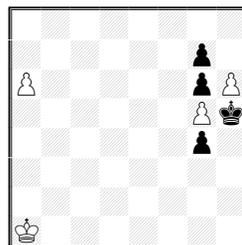
Poiché in questo problema esistono dei pezzi eterodossi, la condizione Circe si applica anche a loro; la casa di rinascita non può però essere quella iniziale di una immaginaria partita a scacchi, come avviene per i pezzi normali, ma viene presa quella dell'ipotetica promozione.

D) G. M. Frantzov
Bulgaria



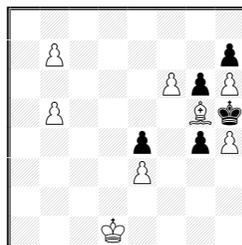
H≠2 b) ♖d5-h4

E) G. M. Frantzov
Bulgaria



H≠3 2 sol.

F) G. M. Frantzov
Bulgaria



H≠3 1 sol.

Recensione

Tema Zilahi by Mario Parrinello (48 A4 pages, 140 diagrams, plastic ring binding, published by Antonio Garofalo, 2000; Lit. 30000) Please contact Mario Parrinello, Via Avis 25, 46010 Marcara MN - Italy; E-mail: mario_parrinello@hotmail.com

The Zilahi is that helpmate motif in which the mating piece of each phase is captured in another. It is named after the Hungarian Zoltán Zilahi, although it was probably originated by C.M.Fox. The present booklet has a slightly confusing title, since it deals only with helpmates *in 2* featuring the *cyclic* form of the Zilahi (three phases or more) and it amply proves by the diversity of its content that the Zilahi is not a theme in itself but a unifying framework which may be applied to a whole range of thematic ideas. What is usually thought to be the earliest cyclic Zilahi is quoted here as A. Many later examples are a good deal more complex than this (and of course they very rarely use set play) but it is a remarkable forerunner.

Although the title is imprecise, the booklet itself is admirably clear. The examples are organised into sections according to the motivations of the moves, and although the book as a whole is written only in Italian, the descriptive headings are given also in English. This, along with an index of names, makes it easy to find one's way around even though there is no table of contents. Each problem receives a detailed descriptive comment, typically of about 80-100 words, and the layout, with small but very clear diagrams interspersed in the text and accompanied with solutions in figurine notation, makes for very comfortable reading.

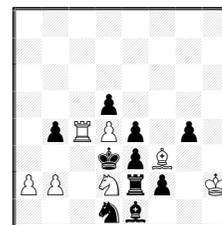
The booklet is clearly intended mainly for reading, rather than solving or reference, and will consequently appeal to all helpmate enthusiasts. Even those who mistakenly consider the Zilahi rather abstract will be entertained by the

II

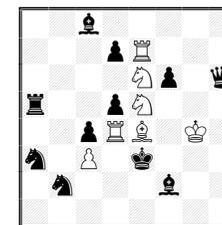
variety of strategy on view. The quality of the problems ranges widely, from the excellent to the truly appalling, a feature I find appealing since the bad always helps one to appreciate the good. Although for my own taste I rather regret that the author's renowned technical expertise has not often been used for comments on the construction of the problems, I acknowledge that this aspect will not be important to most readers. The main thing is that all the examples are *interesting* in one way or another. And although the author wisely makes no claim to have produced a complete review of the cyclic Zilahi, I would guess that a fair proportion, certainly more than half, of all currently existing examples is included here.

The publisher, in a brief introduction, expects that many errors will be found. From personal experience I know that it is impossible to eliminate them entirely, but in this case they are commendably few, not much more than some slightly incorrect or missing dates and a couple of mistakes in the names of Macleod and Schneider. (*These errors in the review copy have now been corrected.* A.G.) The latter, whose brilliant early third-battery problem is quoted as B, is indeed not Stefan but *Vilmos* Schneider, one of the finest of all helpmate composers, still alive but alas no longer active. Another feature I have noticed highlights an unexpected difficulty for writers of such books: Five examples are given in their original settings although they also exist in later (sometimes much improved) versions by the same composers. It is very difficult for writers to keep track of such things, so we should blame not the author but the composers, who should have done a better job in the first place! I hope that this booklet finds a wide readership, encouraging the author to produce further work in the same style.

A



B



A) J. Niemann - Schachmatt 1947 H≠2** 1...♖b3 2.♗xc4 ♕xe2≠ 1...♕xe4 2.♗xd2 ♖c2≠ 1.gxf3 ♖xf3 2.♕d2 ♖e5≠

B) V. Schneider - 3° Pr. Magyar Sakkélet 1965 H≠2 - 3.1.1.1 1.dxe6 ♕xd5 2.exd5 ♖d7≠ 1.fxe5 ♖f4 2.exf4 ♕g6≠ 1.dxe4 ♖f3 2.exf3 ♖c5≠

C. J. Feather, November 2000

III