

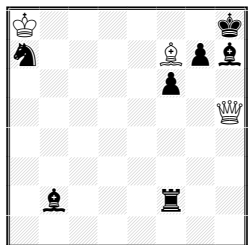
NUTS

di Mr. Veneziano

N. 2.

I. Krikheli

1° Pr. *Die Schwalbe*, 1981



≠11

N. 2. Iosef Mikhailovich Krikheli (1931-1988) fu tra i più grandi compositori sovietici del secolo scorso. Nato nella Repubblica Sovietica della Georgia, di professione fisico, venne nominato GM per la composizione nel 1984. Compose circa 900 lavori, un po' in tutti i generi, studi compresi. Di questi 500 circa ebbero riconoscimenti, 250 furono premiati, 90 i primi premi. Partecipò a sette campionati individuali URSS della composizione tra il 1971 e il 1987 e nella sezione più mosse fu 1° (1984), 2° (1971 e 1983) e 3° (1976, 1981 e 1985). Oltre che nei più mosse fu anche autore di mirabili aiutomatti. Morì improvvisamente a Sukhumi nel 1988, durante il congresso dei compositori sovietici, stroncato da un infarto mentre giocava lampo!

Soluzione *nut* n. 1) BP27: 1. ♖f6!

Mr. V.

Errata-Corrige (Corrections)

Vengo a conoscenza, grazie al database del programma Winchloe, che l'SPG 5.5 Andernach di E. Minerva, su BP26 n.865, è demolito (cooked) da: 1.d3 ♗f6 2.♗d2 ♗e4+ 3.dxe4(N) e3+ 4.♗d3 exf2(B) 5.♗d4 g5 6.♗c3 con duali e posposizioni di mosse.

BP27 Affermazioni italiane, diagramma G, ≠4 di Soranzo, non è "dopo Piatresi" ma "Dedicato a Piatresi" (not after Piatresi, but devoted to Piatresi)

Necrologi

Alexander Toger 1934-2003. Ancora luttu nel nostro piccolo mondo. BP ha pubblicato 7 suoi inediti, di media qualità, tutti H≠ di varia lunghezza simili a quelli che saranno pubblicati in futuro su queste pagine.

Jan Mortensen 1932-2003. L'11 maggio ci ha lasciati uno dei migliori problemisti danesi. Fu presidente per 33 anni della Danish Chess Problem Society e uno dei fondatori della nota rivista *Thema Danicum* e editore, oltre che della stessa, di *Skakbladet* e di *Stella Polaris*. Giudice internazionale dal 1966, fu anche vice-presidente della FIDE. Non lo conoscevo per contatto epistolare ma era naturalmente un nome noto nell'ambiente problemistico.



Pubblicazione 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

diretta da Antonio Garofalo

Anno VII - n. 28

ottobre - dicembre 2003

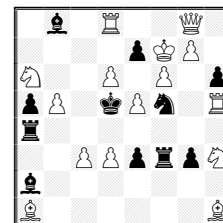
Hanno collaborato a questo numero:

C. J. Feather, Mr. Veneziano

WELCOME!

Diamo il benvenuto a Diyan Kostadinov, Valery Korenev, Nikolaï Subota, Vladimir Alexandrov, Alberto Armeni, Piötr Makarenko, Aleksej Oven, Mikhail Marandyuk, Viktor Chepizhny, Imants Dulbergs, Yuri Gordian, Andreas Schonholzer, Horst Bottger, Sergei Borodavkin, Aurel Karpati, Miomir Nedeljovic, Andreys Strebkovs, Viktor Kichigin, Gerhard Josten. La notevole quantità di nuovi partecipanti ai nostri concorsi, con interessanti inediti, sta a dimostrare la grande diffusione di *Best Problems*, specie nell'area est europea, come si evince da alcuni nomi qui sopra. Tutto ciò mi rende alquanto felice. ☺

L'articolo principale di questo numero riguarda - come promesso - alcuni task record, argomento molto interessante. A contorno di questo articolo presente in prima pagina altri 2 primati mondiali, uno del nostro grande Giorgio Guidelli, che nel 1918 compose un ≠2 nel quale mostrava ben 4 controscacchi con batteria reale, senza cattura del pezzo nero che dà scacco, ai quali si aggiunge la minaccia, pure con batteria reale; il secondo è di Jacques Fulpius, compositore svizzero, che con la chiave ha esposto il ♖ bianco a ben 10 scacchi.



← G. Guidelli - *Good Companion* 1918

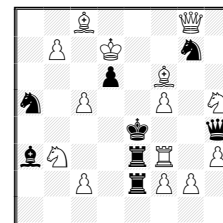
≠2

1. fxe7! [2. ♖f6≠]

1... ♗xe7+ 2. ♖xe8≠ 1... ♗xd6+ 2. ♖g6≠ 1... ♗h4+ 2. ♖e8≠

1... ♗xg7+ 2. ♖xg7≠ 1... ♖xe5+ 2. c4≠ 1... ♗d4+ 2. ♗f4≠

Quattro controscacchi di batteria reale.



← J. Fulpius - *The Problemist* 1990

≠2

1. ♖xd6! [2. ♖d5≠]

1... ♖f4+ 2. ♖xf4≠ 1... ♖xf6+ 2. ♗xf6≠ 1... ♖g3+ 2. ♗xg3≠

1... ♗e8+ 2. ♖xe8≠ 1... ♗xf5+ 2. ♗xf5≠ 1... ♗d2+ 2. ♗xd2≠

1... ♗d3+ 2. cxd3≠ 1... ♗xc5+ 2. ♗xc5≠ 1... ♗c4+ 2. ♖xc4≠

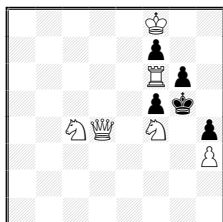
1... ♗xb7+ 2. ♗xb7≠ 1... ♗e6 2. ♖xe6≠

Il massimo numero di scacchi, 10, subito dal ♖ bianco.

A. G.

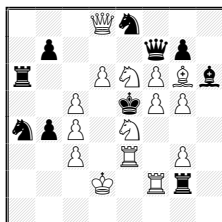
Inediti

937. G. Di Sarno & F. Vecu - Italia/Romania



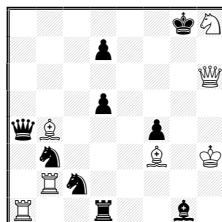
≠2 vv

938. D. Kostadinov Bulgaria



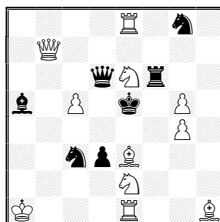
≠2 v...

939. N. Chebanov Moldova



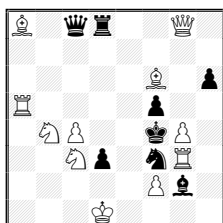
≠2 v

940. V. I. Korenev & N. Subota - Israele



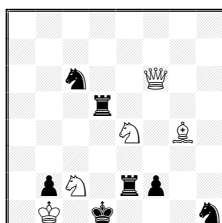
≠2 * vvv

941. G. Mirri Imola



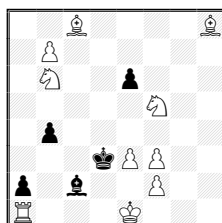
≠2 v

942. Vlad. Alexandrov Russia



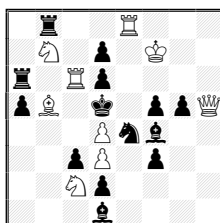
≠2 vv

943. A. Armeni Roma



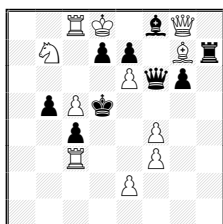
≠3

944. A. Pankratiev & P. Makarenko - Russia



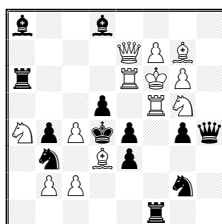
≠3 * v

945. A. Oven Russia



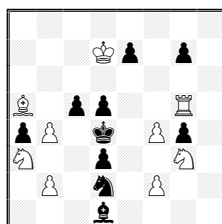
≠3

946. M. Marandyuk Ucraina



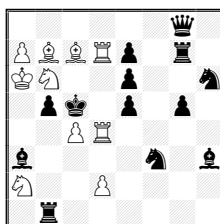
≠3

947. G. Mirri Imola



≠3 v...

948. V. Chepizhny Russia



≠3

≠2 n.937-942 (judge 2003/2004: P. Robert), ≠3 n.943-948 ((judge 2001/2003: A. Garofalo)

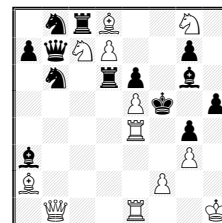


Gara di Ricostruzione n. 20

Ricostruire un ≠2 con la seguente soluzione:

1.♖d1! tempo 1...♙e3/♙c5 2.♜g1≠ 1...♙c3 2.f7≠ 1...♙e5 2.d4≠

Soluzione della gara n. 18



← Pieter ten Cate, fonte?

1.f4! [2.♘e7≠]

1...♘c6 2.♖d4≠ 1...♖d5 2.♖d4≠ 1...♘d5 2.♖b4≠

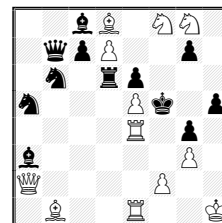
1...♖c6 2.♖c4≠ 1...gxf3 e.p. 2.♖f4≠

1...♙xe4+ 2.♙xe4≠

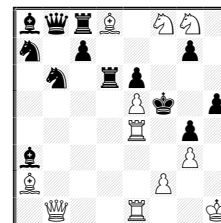
1...♖xd7/d4/d3/d2/d1 2.♙xe6≠

Nell'originale il ♘b8 è in effetti inutile e ripetitivo, ma i solutori hanno dovuto metterlo perché era richiesta la difesa ♘c6.

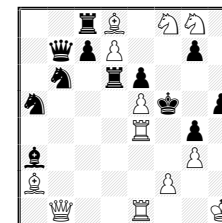
Rallo



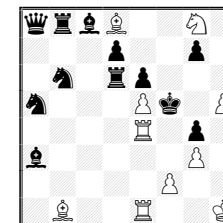
Petite



Parrinello



Placanico



Rallo. I tentativi 1.♙f6? gxf6! e 1.♘g6? ♙xg6! non aggiungono nulla al problema. Rallo usa un ♙c8 (impedisce 1...♘c8!) dove l'autore ha usato una ♖, inoltre la stessa ♖ viene risparmiata spostando il ♘c7 in f8, quindi 5 punti-premio, il valore di una ♖.

Petite. Anche il tentativo 1.♙h4? è poco bello, in quanto mostra dei duali. Petite ha risparmiato un ♖ bianco (+1 p.). Parrinello propone una posizione quasi buona quanto quella di Rallo, in quanto risparmia un pezzo nero, ma è l'♙ e non la torre. Quindi +3 p. La posizione proposta da Placanico risulta insolubile per 1.f4? ♖d4/d3/d2/d1!

Gli altri concorrenti non hanno ricevuto la rivista o non sono riusciti a ricostruire questa complessa posizione.

Classifica

| | p.p. | p. | tot. |
|--------------|------|----|------|
| Rallo | 10 | 15 | 25 |
| Parrinello | 11 | 13 | 24 |
| Petite | 11 | 11 | 22 |
| Breu | 11 | 0 | 11 |
| Muralidharan | 11 | 0 | 11 |
| Stojnic | 11 | 0 | 11 |
| Brull Mayol | 10 | 0 | 10 |
| Placanico | 0 | 0 | 0 |

A. G.

Humor - Theme Tourney

Original studies to tourney director Harold van der Heijden, Michel de Klerkstraat 28, NL-7425 DG Deventer, Holland, within 31-12-2004 writing "HUMOR Tourney".

Theme: Humor. Judges: GM Jan Timman, Tim Krabbé, Hans Böhm. Prizes 500 Euro.

Sponsor: Böhm Communications. The originals will be published on review EBUR.

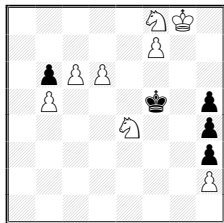
Gara Speciale di Ricostruzione in memoriam di G. Solenghi

L'amico Pino Solenghi desiderava indurre i giovani a comporre. Ho pensato che non ci fosse nulla di meglio, per ricordarlo, che indire una difficile gara di ricostruzione. La gara è comunque rivolta sia a esperti che a principianti. [Special Reconstruction Competition in Memory of G. Solenghi. Our friend was keen to encourage young composers. It seemed to me that the best possible way to commemorate him is to announce a difficult reconstruction competition.]



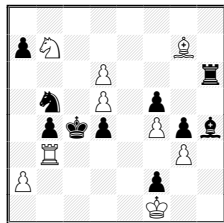
G. Solenghi

Diag. A



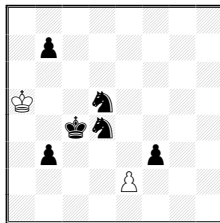
≠2

Diag. B



≠3

Diag. C



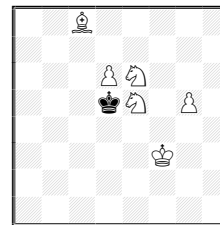
H≠2 - 2111

- Diagramma A): Aggiungere 4 figure bianche (non pedoni) per ottenere una soluzione con fughe di re a croce e relativi 4 matti di batteria, diversi fra loro. [Diagram A: Add 4 white pieces (not pawns) so as to produce a solution with cross flights of the BK, answered by 4 different battery mates.]
- Diagramma B): Aggiungere 4 figure bianche (non pedoni) per ottenere una soluzione con interferenze nere reciproche (Grimshav) in f6 e uno switchback bianco. [Diagram B: Add 4 white pieces (not pawns) so as to produce a solution with mutual black interferences (Grimshaw) on f6 and a white switchback.]
- Diagramma C): Aggiungere 3 figure bianche (non pedoni) e 3 figure nere (non pedoni). Si richiede una interferenza reciproca fra 2 pezzi neri dopo il superamento di una casa critica. Matti modello con inchiodature di 2 pezzi neri in ogni soluzione. [Diagram C: Add 3 white pieces (not pawns) and 3 black pieces (not pawns). It is required to show reciprocal interference between two black pieces after crossing of a critical square. The mates are pin-models (with 2 black pieces pinned each time).]

Spedire le vostre soluzioni entro il 27 marzo 2004 a (send solutions within March 27, 2004 to) **Antonio Garofalo, via Collodi n.13 70124 Bari - Italy**, e-mail: perseus@libero.it Premio: un libro di Problemi. [Prize one book. Please participate in the competition!]

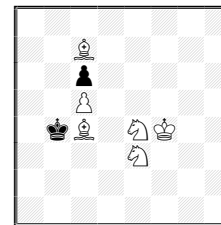
PLEASE REPRINT

949. N. Chebanov
Moldova



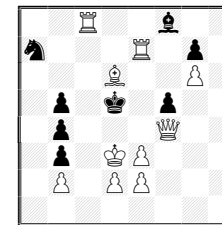
≠4 v

950. I. Dulbergs
Lettonia



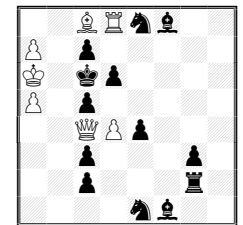
≠4

951. Y. Gordian
Ucraina



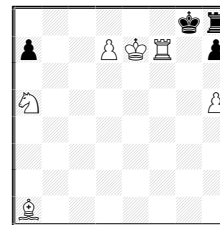
S≠2 vv

952. V. Surkov
Russia



S≠3

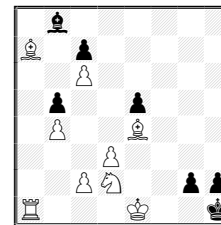
953. A. Oven & A.
Dikusarov - Russia



S≠6

C+

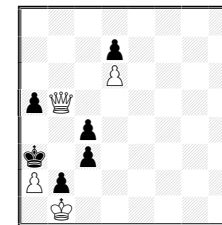
954. J. Pitkanen
Finlandia



S≠7

C+

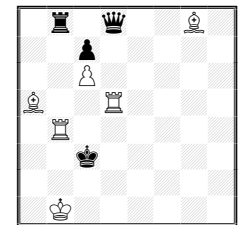
955. J. Pitkanen & H.
Tanner - Finlandia



S≠11

C+

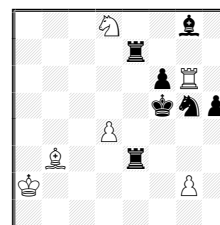
956. A. Dikusarov
Russia



S≠12

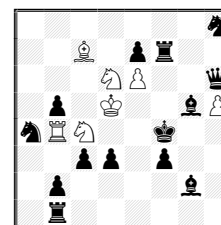
C-

957. A. Armeni
Roma



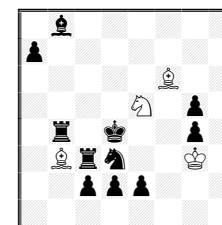
H≠2 - 2111

958. A. Pankratiev
Russia



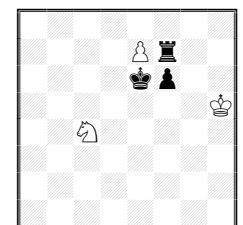
H≠2 - 4111

959. A. Popovski
Macedonia



H≠2 - b) ♠d3 black

960. S. Saletic
Serbia



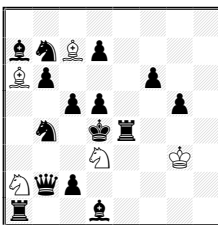
H≠2 - 2111

≠4/n moves (tourney without judgment)

S≠2/3/n, n.951-956 (2003/2004: the judge will be announced)

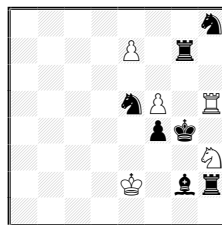


961. A. Schonholzer
Svizzera



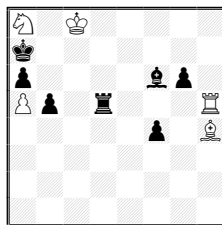
H≠2 - 2111

962. V. M. Archakov
Ucraina



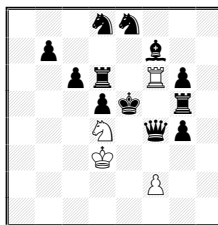
H≠2 - 2111

963. H. Bottger
Germania



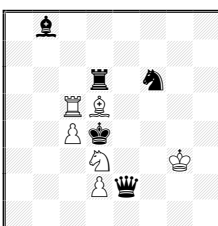
H≠2 - 2111

964. S. Borodavkin
Ucraina



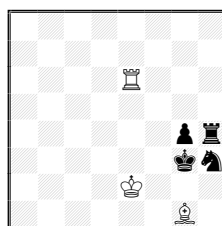
H≠2 - 3111

965. K. Muralidharan
India



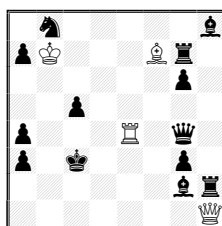
H≠2 - b) ♖d3-e7

966. C. Brull Mayol
Spagna



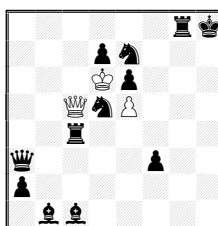
H≠2 - b) ♖h3→♔h4
c) ♖g3→♗g4
d) ♗g4→h3 (-♘)

967. R. Wichagen &
A. Karpati
Germania/USA



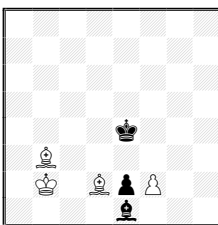
H≠2 - 2111 (vv)

968. A. Popovski
Macedonia



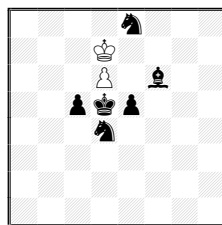
H≠2 - b) ♖g8-h7

969. M. Grushko
Israele



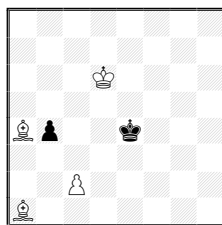
H≠3 - 21..

970. J. Pitkanen
Finlandia



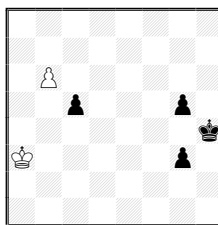
H≠3 - 21..

971. E. Zimmer
Polonia



H≠3*

972. A. Grigorjan
Armenia



H≠3 - Duplex

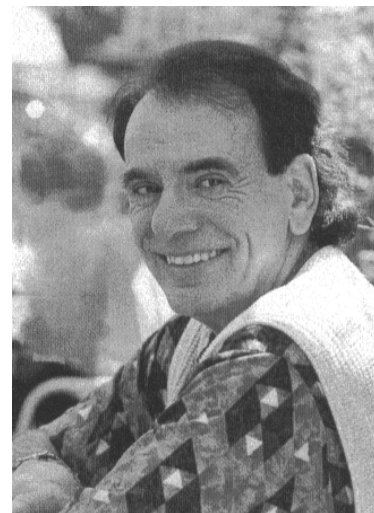
H≠2 n.957-968 (judge 2002/2003: D. Müller)

H≠3/n, n.969-985 (judge 2002/2003: P. A. Petkov)



Notiziario (News)

Dr. Milan R. Vukceвич Memorial Tourney (MRVMT)



The tourney is organized by *StrateGems* in four sections:
Section A: Twomovers (≠2), Judge: Miograd Mladonovic

Section B: Threemovers (≠3), Judge: Bob Burger

Section C: Moremovers (≠n), Judge: Hans Peter Rehm

Section D: Selfmates (S≠), Judge: Petko A. Petkov.

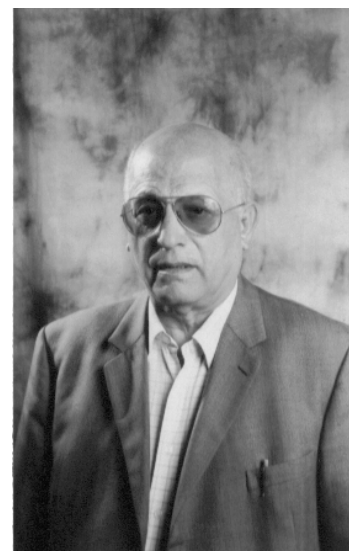
The theme of the tourney in all four sections is the same: Novotny, Grimshaw and Bristol. These were Milan's favorite themes. Composers can utilize any of them or combine them.

There will be many prizes in books and subscriptions to *StrateGems*. Please send your entries to tourney director **Mike Precic**, 2613 Northshore Lane, Westlake Village, CA 91361 USA, or by e-mail to: Tuzlak@aol.com.

Due date: July 1, 2004.

All the participants will receive a special booklet with the tourney results.

Prof. Luigi Vitale Memorial Tourney (Vitale-MT)



Per commemorare l'amico scomparso, *Best Problems* organizza un Concorso per aiutomatti lunghi mostrandoti il tema Excelsior, preferibilmente accompagnato da qualsiasi altra idea tematica. Il concorso è diviso in due sezioni: Aiutomatti ortodossi.

Aiutomatti con pezzi e condizioni fairy.

È necessaria la precisa spiegazione delle condizioni e dei movimenti dei pezzi fairy. Giudice **Antonio Garofalo**. Spedire entro il 31/07/2004 al giudice, in **via Collodi n.13, 70124 Bari**. E-mail: perseus@libero.it

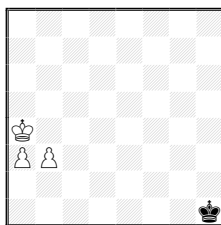
In memory of our departed friend, *Best Problems* is organising a tourney for helpmate moremovers showing one or more excelsiors, preferably in combination with other thematic elements (of any kind). There are two sections:

--Orthodox helpmates

--Helpmates with fairy pieces and/or conditions (problems in this section must be accompanied by the exact definitions of all the fairy elements used).

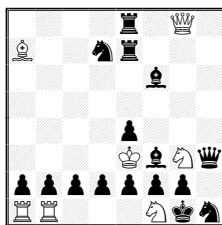
Judge: **Antonio Garofalo**. Send entries by 31/07/2004 to the judge at **via Collodi n.13, 70124 Bari - Italy** or by email to: perseus@libero.it

M) E. Minerva
The Problemist, 2003



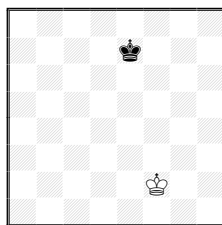
H≠7 - (3+1)

N) G. Ponzetto
Torre & Cavallo, 1993



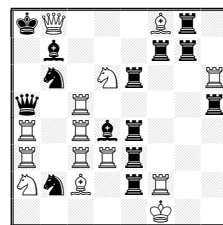
Helpplay
37 w/b checks

O) G. Ponzetto
Torre & Cavallo+
Scacco! 2000



PG 16.5

P) D. Pronkin &
A. Frolkin
Pr. Die Schwalbe, 1989



SPG 57.5

Una decina d'anni fa il torinese Giuseppe Ponzetto creò un construction task del tutto particolare, quello con il maggior numero di scacchi e controsacchi consecutivi, 37 (N): 1.♖h2+ f1♖+ 2.♞xf1+ gxf1♖+ 3.♗gxf1+ ♕g5+ 4.♜xg5+ ♕g2+ 5.♗f3+ exf3+ 6.♖d3+ ♖c5+ 7.♞xc5+ ♜e3+ 8.♗xe3+ c1♖+ 9.♞xc1+ d1♞+ 10.♞xd1+ e1♖+ 11.♞xe1+ ♕f1+ 12.♗xf1+ f2+ 13.♗e3+ f1♞+ 14.♞xf1+ ♞xf1+ 15.♗xf1+ ♜e3+ 16.♗xe3+ b1♞+ 17.♞xb1+ axb1♞+ 18.♗c2+ ♗f2+ 19.♕xf2+.

All'inizio del 2000 Ponzetto ottenne un nuovo record nel task della partita più breve con obbligo di cattura di tutti i pezzi, solo 16.5 mosse, battendo un certo Sam Loyd che dal 1895, per 105 lunghi anni, lo deteneva con 17.0 (O): 1.e4 d5 2.exd5 ♞xd5 3.♕d3 ♞xa2 4.♕xh7 ♞xb1 5.♕xg8 ♞xh2 6.♞xa7 ♞xg2 7.♞xb7 ♞xc1 8.♞xb8 ♞xc2 9.♞xc2 ♞xb8 10.♞xc7 ♞xb2 11.♕xf7+ ♖xf7 12.♞xc8 ♞xg1+ 13.♞xg1 ♞xd2 14.♞xf8+ ♖xf8 15.♞xg7 ♞xf2 16.♞xe7 ♖xe7 17.♖xf2. Naturalmente 16.5 è il massimo teorico come dimostrato dallo stesso autore e il suo record rimarrà eterno. I due task di Ponzetto, pur ammettendo alcune inversioni di mosse, come quello di Loyd del resto, hanno comunque ragion d'essere in quanto record, anche se è più appropriato definirli bizzarrie.

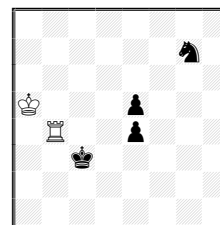
Concludiamo questa rassegna con un capolavoro di due grandi compositori ucraini, Dimitri Pronkin e Andrey Frolkin, un record naturalmente! Nel campo delle Shortest Proof Games - siamo nella Retroanalisi - è la composizione con la soluzione più lunga: 57.5 mosse (P): 1.a4 h5 2.a5 h4 3.a6 h3 4.axb7 hxb7 5.h4 d5 6.h5 d4 7.h6 d3 8.h7 dxc2 9.d4 a5 10.♕h6 c1♞ 11.e4 ♜c5 12.♗e2 ♜h5 13.e5 c5 14.e6 ♗c6 15.b8♞ a4 16.♞b4 a3 17.♞a4 c4 18.b4 c3 19.b5 c2 20.b6 c1♞ 21.b7 ♜c4 22.b8♞ ♞a5+ 23.♞bb4 ♕b7 24.♗bc3 0-0-0 25.exf7 e5 26.♞c1 ♕c5 27.f8♞ a2 28.♞f3 a1♞ 29.♗a2 g1♞ 30.♞fa3 ♞g6 31.f4 ♞e6 32.f5 g5 33.f6 g4 34.f7 g3 35.f8♞ g2 36.♞f5 g1♞ 37.♕f8 ♞g7 38.♗g3 e4 39.♕d3 e3 40.0-0 e2 41.♞cc3 e1♞ 42.♕c2 ♞e3 43.d5 ♞dd7 44.d6 ♞df7 45.d7+ ♖b8 46.♞d6+ ♖a8 47.♞c7 ♗ge7 48.d8♞+ ♗c8 49.♞dd3 ♞hg8 50.h8♞ ♞ae1 51.♞h6 ♞e2 52.♞f2 ♜ce4 53.♖f1 ♕d4 54.♞fe5 ♗e5 55.♗f5 ♗c4 56.♗d6 ♗b2 57.♞bc4 ♗b6 58.♞b8+.

Sir Jeremy Morse, ad oggi detentore di molti record, pubblicò nel 1995 *Chess Problems: Tasks and Records*, la bibbia attuale sull'argomento con oltre 850 problemi da primato.

Prede dell'infinito universo ove tutto è gioco, si cela in ognuno di noi l'essere Ulisse ovvero l'umanissima sete di avventura, che è anche ricerca dei limiti, corsa verso il primato, bramosia di record. L'inquietante interrogativo se il record sia "là fuori", da solo, a contemplare le stelle, oppure una pura creazione della mente umana porta con sé l'eterno quesito: siamo creature o creatori?

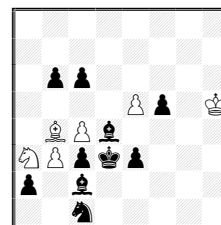
Mr. V.

973. A. Grigorjan
Armenia



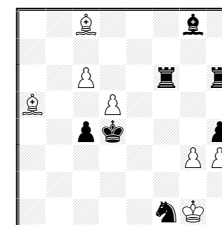
H≠3 - 21..

974. S. Hudak
Slovacchia



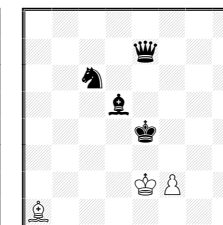
H≠3 - 21..

975. V. M. Archakov,
R. Zalokotsky & N.
Kolesnik - Ucraina



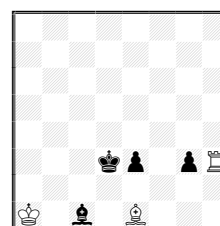
H≠3 - b) ♗g3-f2

976. C. Brull Mayol
Spagna



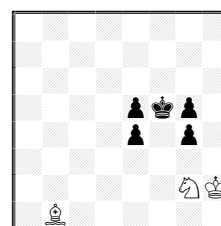
H≠3 - b) ♕a1-d1

977. A. Toger †
Israele



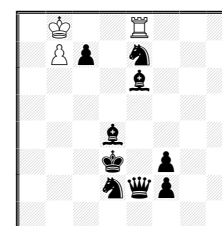
H≠3 - 31..

978. M. Grushko
Israele



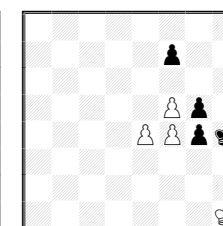
H≠3*

979. T. Garai
USA



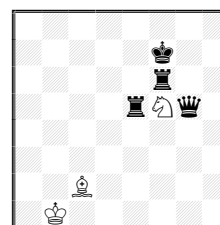
H≠3 - 21..

980. C. Brull Mayol
Spagna



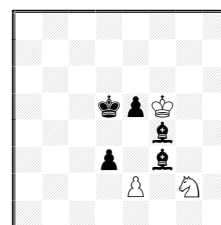
H≠4 - Duplex

981. A. Cistjakov
Lettonia



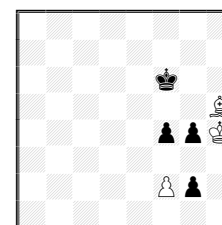
H≠4 - b) ♞e5-♞g5

982. M. Grushko
Israele



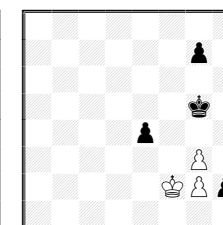
H≠5 - 01..

983. M. Grushko
Israele



H≠5 - 01..

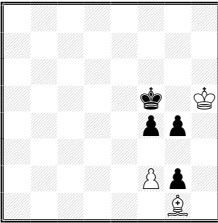
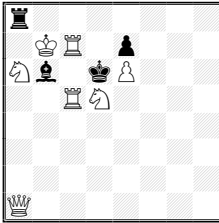
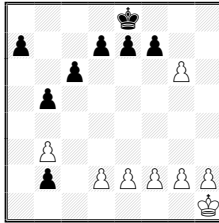
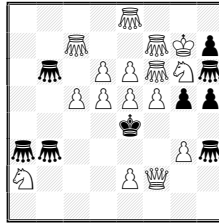
984. A. Grigorjan
Armenia

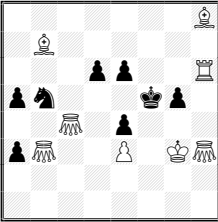
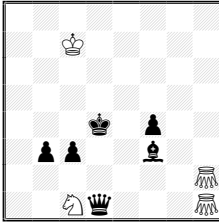
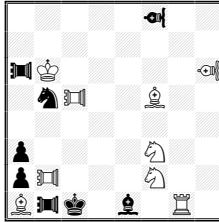
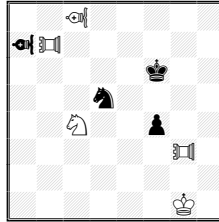


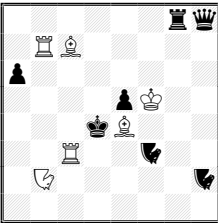
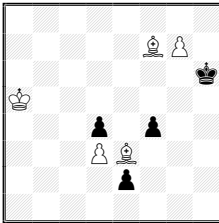
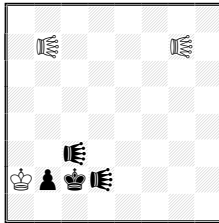
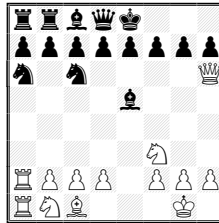
H≠5 - 11..

H≠3/n, n.969-985 (judge 2002/2003: P. A. Petkov)



| | | | |
|--|---|---|--|
| <p>985. M. Grushko Israele</p>  <p>H≠5 - 11.. C+</p> | <p>986. M. Albasi Villaggio Sereno</p>  <p>Serie H=7 C- Shielded Kings b) -♘d5, +w♙b8</p> | <p>987. A. Cuppini Bergamo</p>  <p>Regole arabe C- (arabian rules) It's legal position?</p> | <p>988. A. Cuppini Bergamo</p>  <p>≠2 vv C+ ♙♘ Grasshopper</p> |
|--|---|---|--|

| | | | |
|--|--|--|---|
| <p>989. M. Albasi Villaggio Sereno</p>  <p>≠2 * C+ Transmuting Kings ♙♘ = Grasshopper</p> | <p>990. J. A. Pancaldo & H. G. Zucal - Argentina</p>  <p>Serie H=14 C- ♙♘ = Grasshopper</p> | <p>991. P. A. Petkov Bulgaria</p>  <p>≠2 * v C+ ♙♘ = Vao ♙♘ = Pao</p> | <p>992. P. A. Petkov Bulgaria</p>  <p>H≠2 - 2111 C+ ♙♘ = Vao ♙♘ = Pao</p> |
|--|--|--|---|

| | | | |
|---|--|--|--|
| <p>993. S. Smotrov Kazakistan</p>  <p>S≠23 C- ♙♘ = Nightrider</p> | <p>994. M. Nedeljkovic Serbia</p>  <p>Serie H=13 C+</p> | <p>995. C. Brull Mayol Spagna</p>  <p>H≠3 - b) ♙d2 C+ ♙♘ = Nightrider ♙♘ = Lion</p> | <p>996. H. Grudzinski Polonia</p>  <p>SPG 12.0 C- Circe</p> |
|---|--|--|--|

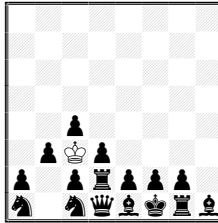
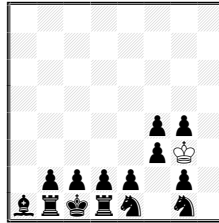
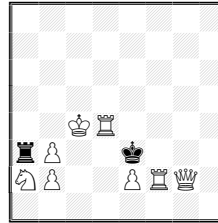
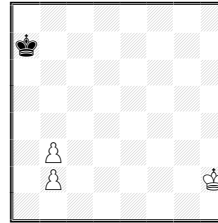
Fairy n.986-996 (judge 2002/2003: L. Riguet)

Nel 1880 F. C. Collins vinse un concorso indetto dal *Chess Monthly* per "Puzzle problems with the most interesting and economical position with 20 mates or more by at least 8 chessmen" (D). Il giudice, Johann Hermann Zukertort, il miglior giocatore dell'epoca dietro a Steinitz, apprezzò la raffinata tecnica di Collins che si servì della presa *en passant* per dare legalità al problema. Incidentalmente Collins stabilì anche il nuovo record di matti, senza batterie e senza pedoni in promozione: 23. Dopo 63 anni il norvegese Alfred Olav Karlstrøm trovò un nuovo record (E). Dovettero passare altri 60 anni prima che due italiani, Antonio Garofalo ed Enzo Minerva, riuscissero nell'intento di battere, sul piano dell'economia - l'equivalente dei centesimi di secondo in una gara di corsa - il record di Karlstrøm (F). Un altro record di Karlstrøm, senza batterie ma con pedoni in promozione, invece resiste: 32 matti (G).

Passiamo ora ad un altro genere di construction task, nel quale l'elemento da record è costituito proprio dal tipo di gioco, ovvero da alcune particolarità insite nella soluzione. Nel 1899 due tedeschi, Gustav von Broecker e Wilhelm Cohn, pubblicarono su *Über Land und Meer* il più lungo automatto minimal (unico pezzo bianco il Re) di sole due mosse e per tale realizzazione furono costretti ad utilizzare tutta l'armata nera! (H): 1.♙c1 f3 2.♙d1 ~ ≠. Difficile allungare anche di mezza mossa la soluzione o risparmiare materiale, tanto che l'ungherese Ottó Titus Bláthy, la massima autorità dell'epoca nei *monsters*, problemi dalla lunghissima soluzione, ancor oggi detentore di alcuni vecchi record, riuscì solo a pareggiarlo (I): 1.♙b2 c3+ 2.♙xa1 b2≠. Dopo 104 anni il record è stato battuto da Enzo Minerva, con l'espedito tecnico della miglior economia (J): 1.♙f2 g3+ 2.♙xg1 f2/♘d3≠. Tre problemi in tre differenti secoli: si potrà fare meglio? Una curiosità su Bláthy: nel 1889 pubblicò *Vielzügige Schachaufgaben* contenente 400 suoi problemi per un totale di 19.000 mosse!

Recentemente anche lo statunitense George Spicas ha ottenuto un nuovo record, un automatto di 68 mosse con ♙+♙ come sole forze mattanti (K): 1.♙e4 2.e3 ♙el 3-5.♙e2-d2-d1 6.♙d4 7.♙d2 8.♙f4 9-10.♙f2-f1 11-12.♙h4-h3 13.♙f3 14.♙h5 15-16.♙f5-h7 17.♙f5 18.♙f7 19.♙d5 20.♙d7 21.♙b5 22.♙c8 23.♙b7 24.♘b4 25-26.♙a7-a6 27-28.♙b8-c7 29.♙c3 30-32.♙c4-c5-c7 33.e4... 37.e5... 49.e8...53.♙e4... 61.♙b1 62.♙c4 63.♙e5 64.♙c7 65.♙e4 66-67.♙f7-f3 68.♙dl ♙xdl≠.

Lo spagnolo Francisco Salazar detiene il record del più lungo aiutomatto con il solo Re nero, una sfida tutta giocata sull'economia (L): 1.♙b6 ♙h3 ... 6.♙g1 b8♙ 7.♙h1 ♙h2≠. Trenta anni dopo Enzo Minerva ha eguagliato Salazar, sia in lunghezza che in economia ma, pur avendo in più un matto modello, il record è del primo problema pubblicato (M): 1.♙g2 ♙b4 2.♙f3 a4 ... 5.♙c6 a4 6.♙b7 ♙c5 7.♙a6 a8♙≠.

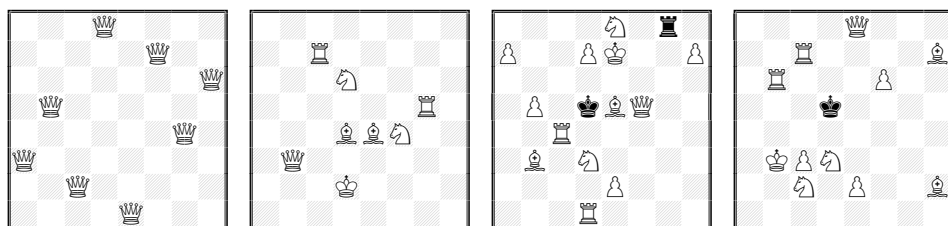
| | | | |
|--|---|---|--|
| <p>I) O. T. Bláthy <i>Wiener Schachzeitung</i>, 1906</p>  <p>S≠2 - (1+16)</p> | <p>J) E. Minerva <i>Best Problems</i>, 2003</p>  <p>S≠2 - (1+14)</p> | <p>K) G. Spicas <i>StrateGems</i>, 2002</p>  <p>S≠68</p> | <p>L) F. Salazar 1ª M. O. <i>British Chess Magazine</i>, 1973</p>  <p>H≠7 - (3+1)</p> |
|--|---|---|--|

E. Landau dimostrò matematicamente che la posizione di Max Bezzel corrispondeva al massimo ottenibile: 23 mosse di ♔, 28 di ♚, 26 di ♙, 15 di ♜, 8 di ♞.

Il problema di Max Bezzel è di fondamentale importanza perché dà origine ad un nuovo genere, il *construction task*, ovvero un problema che illustra un certo compito (task), la cui difficoltà sta nella costruzione più che nella soluzione. Spesso tali costruzioni hanno come enunciato “matto in una mossa” e in questo caso vengono chiamate *one-mover construction tasks*; una loro caratteristica sta nell'assenza praticamente totale di gioco. Quando gli effetti di un task vengono portati all'estremo e sono traducibili in forma numerica si ha un task record.

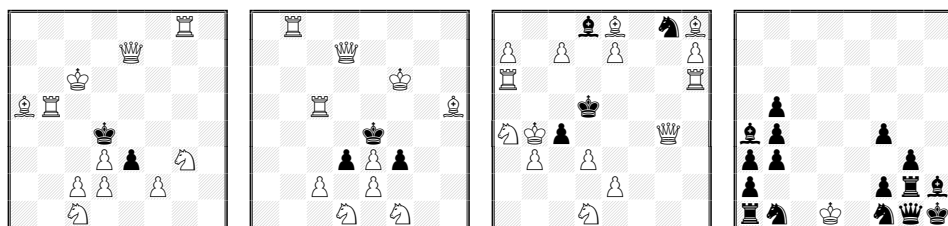
Bezzel riuscì a coinvolgere un gruppo di pazienti seguaci per dar forma ad un *one-mover construction task record* che resiste da 144 anni (C). È la posizione legale, senza pezzi provenienti da promozione, con il maggior numero di matti: 47.

- A) Prof. A Nauck *Illustrierte Zeitung*, 1850
 B) M. Bezzel (V) *Deutsche Schachzeitung* 1849
 C) H. Pölmacher, R. Shurig, A. Barbe, M. Bezzel, V. Grimm, Laforest - *Illustrierte Zeitung*, 1859
 D) F. C. Collins *1° Pr. Chess Monthly*, 1880



- 8 ♔s unattached, 92 possible positions
 100 moves by 8 Officers
 ≠1 - 47 mates
 ≠1 - No batteries, no ♖s on promotions, 23 mates

- E) A. O. Karlstrøm *British Chess Magazine*, 1943
 F) A. Garofalo & E. Minerva *Best Problems*, 2003
 G) A. O. Karlstrøm *British Chess Magazine*, 1942
 H) G. von Broecker & W. Cohn (v) *Über Land und Meer*, 1899



- ≠1 - No batteries, no ♖s on promotions, 25 mates (11+2)
 ≠1 - No batteries, no ♖s on promotions, 25 mates (10+3)
 ≠1 - No batteries, with ♖s on promotions, 32 mates
 S≠2 - (1+16)

Note agli inediti.

986) **Shielded Kings:** (Re protetti) è una condizione introdotta proprio da Mario Albasi. Essa prevede che un Re, quando è controllato da un proprio pezzo, non possa ricevere scacchi e quindi matti. Se entrambi i Re sono protetti, essi possono restare in case adiacenti.

[*Shielded Kings is a condition introduced by Mario Albasi. When a king is guarded by a piece of its own colour it cannot be checked nor consequently mated. If both kings are shielded they may stand on adjacent squares.*]

987) **Regole arabe:** Ricordo che negli scacchi arabi ci sono Alfil (♘) e Firzan (♙) e muovono nel seguente modo: Alfil = 2:2 Leaper, Firzan = 1:1 Leaper. Inoltre il ♖ non può mai muovere di due passi e può promuovere solo a Firzan. [*Arabic chess: this form of chess features the alfil and fers, which move as follows: Alfil = 2:2 Leaper, Fers = 1:1 Leaper. In addition the pawn may only ever take a single step and may promote only to a fers.*]

989) **Transmuting King:** a King which, when in check, takes the power(s) of the checking unit(s) in place of its own.

991-992) **Pao:** the Chinese Rook, which moves like a normal Rook but captures like a **Rook-Lion**.

Vao: the Chinese Bishop, which moves like a normal Bishop but captures like a **Bishop-Lion**.

Lion: moves and captures like a **Grasshopper**, but its arrival square may be any number of squares beyond the hurdle, provided the line is clear.

993) **Nightrider:** a **Rider** along a straight line on squares lying a Knight's move away from each other, e.g. a1-b3-c5-d7.

Soluzioni Inediti

Fascicolo n. 27

868. (≠2, Cuppini)

1...♙xe5 a 2.d5≠ A 1...♙d5 b 2.♙d3≠ B 1.♙xe6? [2.d5≠ A 2.♙d3≠ B] 1...♙xe5+ a 2.dxe5≠ C 1...♙d5+ b 2.♙xd5≠ D ma 1...♙xf6+! 1.♙xf3! [2.♙e3≠] 1...♙xf3 c 2.d5≠ A 1...♙xf3 d 2.♙d3≠ B 1...♙xf3 2.♙xe2≠ I due matti del GA, che sono la minaccia del tentativo, vengono cambiati in quest'ultimo e trasferiti nel GR. Problema interessante, con buona chiave di sacrificio (MP). Tema Rudenko

869. (≠2, Di Sarno & Vecu)

1.♙e2! tempo 1...♙~ 2.♙b2≠ 1...dxe2 2.♙xe2≠ 1...♙d4 2.♙xd3≠ 1...♙c2 2.♙xc4≠ Chiave di sacrificio.

870. (≠2, Giacobbe)

a) 1.♙f6? [2.♙d4, ♙e5≠] 1...♙xe7, ♙xd3 2.♙d4≠ 1...gxf6 2.♙xf6≠ 1...bxc5, ♙c2 2.♙e5≠ ma 1...♙c6! 1.♙e1? [2.♙e4, ♙e5, ♙e6≠] 1...bxc5 2.♙e5/♙e6≠ 1...♙xa6 2.♙e5≠ 1...♙c6 2.♙e4/♙e6≠ 1...♙xd3 2.♙e6≠ ma 1...♙xe7! 1.♙xg7! [2.♙f6≠ A, ♙d4≠ B, ♙e5≠ C] tema Brogi 1...♙xe7 2.♙f6≠ A / ♙d4≠ B 1...♙xa6 2.♙d4≠ B / ♙e5≠ C 1...♙c2 2.♙e5≠ C / ♙f6≠ A tema Fleck 1...♙c6 2.♙f6≠ A matto cambiato 1...♙xd3 2.♙d4≠ B matto cambiato 1...bxc5 2.♙e5≠ C

b) 1.♙xg7? [2.♙d4, ♙e5≠] 1...e5 2.♙f6≠ 1...bxc5, ♙c2 2.♙e5≠ 1...♙xd3 2.♙d4≠ ma 1...♙c6! 1.♙e1! [2.♙e5≠ C, ♙e4≠ D, ♙e6≠ E,] tema Brogi 1...e6 2.♙e5≠ C, ♙e4≠ D 1...♙c6 2.♙e4≠ D, ♙e6≠ E 1...bxc5 2.♙e6≠ E, ♙e5≠ C tema Fleck 1...♙xa6 2.♙e5≠ C 1...♙xd3 2.♙e6≠ D matto cambiato 1...e5 2.♙e4≠ E matto cambiato

871. (≠2, Stojnic)

1.♙a8? [2.♙d5≠] 1...♙f7+ 2.♙xf7≠ ma 1...♙c3! 1.♙a7? [2.♙d4≠] 1...♙f7+ 2.♙xf7≠ ma 1...♙f4!

1.♙f5! [2.♙c3≠] 1...♙gxf5 2.♙d8≠ 1...gxf5 2.♙f7≠ 1...♙xf5 2.♙e1≠ 1...♙e4 2.♙f6≠

Elegante chiave di sacrificio che concede fuga cui seguono tre autoblocchi. Non è ben chiaro il ruolo dei due tentativi in rapporto al GR (FS). Batteria reale, chiave di sacrificio, catture multiple del pezzo bianco.

872. (#2, Ahues)

1.♔4~? [2.♖e4≠] 1...♚f4 (a) 2.♙xf4≠ (A) 1...♗c5 (b) 2.♞xd6≠ (B) ma 1...d5! (c) 1.♗4xd6? [2.♖e4≠] 1...♚f4 (a) 2.♙xf4≠ (A) 1...♗c5 (d) 2.♞xd6≠ (B) matto trasferito ovvero cambio di difesa, ma 1...♗c5! (b) 1.♗g5? [2.♖e4≠] 1...♗c5 (b) 2.♞xd6≠ (B) 1...d5 (c) 2.♞xe6≠ (C) ma 1...♚f4! (a) 1.♗c5! [2.♖e4≠] 1...♚f4 (a) 2.♙xf4≠ (A) 1...♗xc5 (b) 2.♞xd6≠ (B) 1...d5 (c) 2.♞xe6≠ (C) 1...♗xc4+ 2.♗d3≠ 1...♙xc6 2.♗d7≠ Gioco di correzione bianca, con tentativi 1.♗4xd6? e 1.♗g5? che falliscono rispettivamente per occupazione della casa di matto o chiusura di linea bianca. Sorprendente la chiave che schioda un pezzo nero ed espone il re bianco ad uno scacco (MP). Tema del Dentista, tema Chernet.

873. (#2, Pankratiev)

1.♙c5? [2.♖e5≠] 1...♗e~ 2.♚xf5≠ 1...♗xc5 2.♚d7≠ ma 1...f4! 1.♙d4! [2.♖e5≠] 1...f4 2.♖e4≠ 1...♗e~ 2.♚d7≠ 1...♗xd4 2.♚xf5≠ Correzioni nere dello stesso pezzo nel GV e nel GR, con inversione dei matti in rapporto al comunque muove e alla mossa di correzione, diversa nelle due fasi (FS).

874. (#3, Di Sarno & Vecu)

1.♞c5! tempo 1...c1~ 2.♞xc1≠ 1...♙xb2 2.♞a3+ 2...♙xa3 3.♗c4≠ 2...♙a1 3.♞c1≠ 2...♙c3 3.♗e4≠

875. (#3, Petrov)

1.♙h4? (A) [2.♙f2≠] 1...♙c2 (a) 2.♚e2 [3.♙f2≠] ♚e6 3.♗xe6≠ ma 1...♗c2! (b) 1.♚e2! [2.♚e4+ dxe4 3.♞xe4≠] 1...♙c2 (a) 2.♙h4 (A) [3.♙f2≠] ♚e6 3.♗xe6≠ 1...♗c2 (b) 2.♗h6 (B) [3.♗f5≠] ♚f6 3.♙xf6≠ 2...♗e3 3.dxe3≠ 1...♚cc6 2.♗e6+ ♚xe6 3.♙xc5≠ 1...♚bc6 2.♙xc5+ ♚xc5 3.♗e6≠ 1.♗h6? (B) [2.♗f5≠] 1...♗c2 (b) 2.♚e2 [3.♗f5≠] ♚f6 3.♙xf6≠ 2...♗e3 3.dxe3≠ ma 1...♙c2! (a) Buon Plachutta in c6, ma quello che valorizza il problema sono i due tentativi 1.♗h6? 2.1.♙h4? (MP). Tema Banny.

876. (#3, Kozhakin)

a) 1.♞h4? [2.♙xa8 ♙e6 3.♞f6≠] 1...♙d5 2.♚xd5+ ♙e6 3.♞f6≠ 1...♙b7 2.♙xb7 ♙e6 3.♞f6≠ ma 1...♙c6! 1.♞f2! [2.♞f5≠] 1...♙d5 2.♚xd5+ ♙xe4 3.♗f6≠ 2...♙e6 3.♞f6≠ 1...♙xe4 2.♚d4+ ♙e5 3.♞f6≠ b) 1.♞g6? [2.♞f5≠] ma 1...♙f4! 1.♞f1! [2.♞f5≠] 1...♙xe4 2.♗d6+ ♙e3 3.♚d3≠ 2...♙e5 3.♞f5≠

877. (#3, Pankratiev)

1.♗d7! [2.♚e5+ ♚xe5 3.♗f6≠] 1...♞a5 2.♙c2+ (A) d3 3.♚e3≠ (B) 2...♗d3 3.♙xd3≠ 1...♗d3 2.♚e3+ (B) dxe3 3.♗c3≠ (C) 1...♗c4 2.♗c3+ (C) dxc3 3.♙c2≠ (A). Ciclo delle seconde e terze mosse bianche.

878. (#3, Mirri)

1.♚a8? [2.♚a3≠] ma 1...b1♗! 1.♚g8? [2.♚g3≠] ma 1...f1♗! 1.♗c4! [2.♙d2≠] 1...f1♗ 2.♚d8 [3.♚d3≠] 1...b1♗ 2.♚b8 [3.♚b3≠] ♗d2 3.♙xd2≠

879. (#3, Zlatanov)

1.♙b4! [2.♞xb6 [3.♞xb7≠ 3.♞d8≠] 2...♙xe6 3.♞xe6≠] 1...♗f5 2.♗xb7+ ♙xe6 3.♗d8≠ 1...♗f7 2.♗b3+ ♙xe6 3.♗d4≠ 1...♙f4 2.♚xb6 ♙xe5 3.♗b3≠ 1...♙f6 2.♚xb6 ♙xe5 3.♗e6≠ Batterie di Siers.

880. (H#2, Bunka)

1...f8♚+ 2.♙e7 ♙c5≠ 1.♙c7 f8♚ 2.♙b7 ♞c8≠ Cambio di promozione.

881. (H#2, Caillaud)

1.♚df6 ♗a5 2.bxa5 ♚xb2≠ 1.♙f6 ♗a4 2.bxa4 ♙xd6≠ Elegante gioco di due batterie bianche mascherate il cui pezzo antistante deve sacrificarsi per consentire un autoblocco nero, mentre dei due pezzi neri che si trovano sulla linea delle batterie una effettua una chiusura di linea nera che avviene sulla medesima casa nelle due soluzioni e l'altro viene catturato (MP). Sacrifici, interferenze in f6, batterie mascherate che si trasformano in linee di matto.

882. (H#2, Hertz)

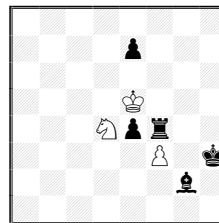
1.♗xe8 dxe8♞ 2.♚xd8+ exd8♞≠ 1.♗xd7 ♚f8 2.♙xe7 ♚de8≠

883. (H#2, Janev)

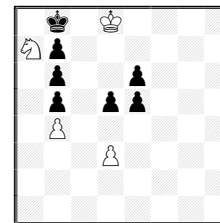
1.♚xh2 ♗c4 2.♚hd2 ♗a3≠ 1.♚xd2 ♚hh1 2.♚hd3 ♚hc1≠ Nei matti finali le torri nere occupano posizioni invertite. La strategia è diffidente: distruzione di una batteria bianca per permettere al pezzo mobile di spostarsi senza scacco, ma in una sola soluzione (FS). Tema Zilahi.

D) L. Vitale

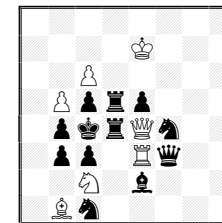
2ª M.O. *Problemas*, 1997

**H#3 - Duplex****E) L. Vitale**

Lode, *Problemas*, 1997

**H#5****F) A. Cuppini**

4º Pr. *Rosolak-65 JT*, 2001/02

**H#2 - 3111**

E) 1.e4 ♙e7 2.♙c7 ♙f6 3.♙d7 ♙g5 4.♙d6 ♗xb5+ 5.♙e5 d4≠ Largo desplazamiento de los dos Reyes con movimiento de espera del negro, precisado en la mitad de su recorrido, para que el blanco pueda completar el cuadro de mate. Una sola línea de juego acabada con el obligado mate modelo en esta escuela clásica. (Comentario del giudice Jordi Breu.)

F) 1.♞xe3 ♞xd5+ 2.♙xd5 ♗xe3≠ 1.♞xe4 ♗xd4 2.♙xd4 ♚xe4≠ 1.bxc2 ♚xc3+ 2.♙xc3 ♞xc2≠ Sacrifici bianchi e ciclo Zilahi di catture nere con lo schema ♚♞-♞♗-♗♗.

Tour de force a cavallo dei secoli

di Mr. Veneziano

De *l doppiar de li scacchi* scriveva Dante, sommo poeta, riferendosi alla leggenda che narra del premio richiesto da Sissa, lo scopritore del gioco, al re d'India, Shihram: un chicco di grano per la prima casella, due per la seconda, quattro per la terza e così via fino alla 64ª. È questa la più nota tra le molte leggende sull'origine del gioco degli scacchi ed è anche la più antica relazione tra scacchi e matematica: un numero di venti cifre, pari a $2^{64} - 1$ cioè a 18446744073709551615.

Vari manoscritti arabi riportano esercizi matematico-scacchistici, i *mikhariq*; il più famoso fra questi, il Giro del Cavallo, consiste nel far percorrere ad un Cavallo le 64 case, toccando una sola volta ogni singola casa. Nel corso dei secoli venne studiato da molti fra matematici e scacchisti: Eulero, Vandermonde, Warnsdorf, Jänisch, De Hijo, Roget, Parmentier, Ciccolini, Collini, Volpicelli, Papa, Kraitchik. Nel 1962 un farmacista belga, D'Hooge, pubblicò *Les secrets du Cavalier*.

Nel 1848 Max Bezzel propose dalle pagine della *Berliner Schachzeitung* il problema delle Otto Regine Pacifiche che consiste nel disporre sulla scacchiera otto Donne in modo che nessuna sia sulla linea d'azione di un'altra. Due anni dopo il Prof. A. Nauck, filologo, pubblicò sulla *Illustrierte Zeitung* le 92 posizioni possibili (ne vedete una in **A**), scoperte dal fisico e matematico Karl Friedrich Gauss e dall'astronomo Heinrich Schumacher con i quali ebbe una cospicua corrispondenza. Sam Loyd, sull'*American Chess Journal* del 1877, dimostrò che in ogni soluzione una Donna occupa sempre la casa d1, o l'equivalente di d1 per rotazione o specchiatura. Il problema fu poi ripreso da molti studiosi fra i quali Günther, Puccio e Sforza.

Lo stesso Bezzel è legato ad un altro famoso problema, quello degli Otto Ufficiali (Pezzi): controllare il maggior numero di case con gli otto pezzi di un'armata, pedoni esclusi (**B**). Il massimo teorico di 105 case non è realizzabile per via delle interferenze. Nel 1899, sul *Der Schachfreund*,

926. (SPG 13.0, Minerva)

1.h4 f5 2.♖h3 ♘f7 3.♗d3 ♘g6 4.f3 ♘h5 5.♗f2 ♘hx4 6.♗e3 ♘g3 7.♗xd7 ♘h2 8.♗f4 ♘xg1 9.♗xf5 ♘f2 10.♗e1 ♘xe1 11.♗e6 ♘xf1 12.♗f7 ♗e8 13.♗xe8 ♗e1 → Diagram. Scambio di posto dei due Re.

927. (SPG 14.0, Grudzinski)

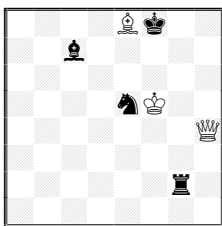
1.d4 a5 2.♗f4 ♗a6 3.e3 ♗h6 4.♗e2 d6 5.♗h5 ♗f5 6.♗g4 e6 7.♗e2 ♗e7 8.0-0 ♗h4 9.♗d1 ♗f6 10.♗d3 ♗e7 11.♗b3 0-0 12.♗c3 ♗d8 13.♗f1 ♗f8 14.♗c1 ♗g8 → Diagram

Commenti di Mario Parrinello, Francesco Simoni e del redattore.

Affermazioni italiane

A) E. Minerva

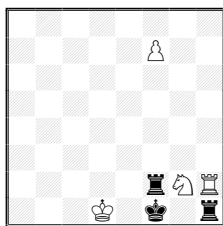
6ª M.O. Paoli-95 JT, 2003



+

B) E. Minerva

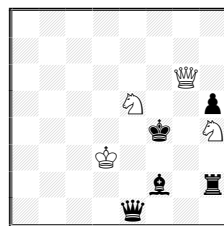
7ª M.O. Paoli-95 JT, 2003



+

C) M. Campioli

1ª Lode Quartz, 2000/2001



+

A) 1.♗e6! [i 1.♗c6? ♗xc6 2.♗f6+ ♘g8 3.♗xc6 ♗g7 =; 1.♗h5? ♗g7 2.♗f6+ ♘g8 3.♗d1 ♗f7 4.♗b3 ♘f8 5.♗e6 ♗d8 =] **1...♗g8** [ii 1...♗g7?? 2.♗h8+ ♗g8 3.♗f6+ ♘xe8 (3...♗f7 4.♗xf7≠) 4.♗e7≠] **2.♗a4!! ♗g6+** [iii 2...♗g7 3.♗b3! ♗g6+ 4.♗f5+ +-; 2...♗g4 3.♗e7! ♗g6+ 4.♗f5 ♗d6 5.♗b3+ +-; 2...♗g6 3.♗c4 ♗e5 4.♗c2! (4.♗e8? ♗b2 5.♗f5+ ♘h7 =) 4...♗a1 (4...♗g7 5.♗xg6 ♗xg6+ 6.♗e7+ ♘h8 7.♗c8+ ♘h7 8.♗f5 ♘h6 9.♗h3+ ♘g5 10.♗f7 +-) 5.♗d7+! ♗g7 6.♗e8 ♗e5 7.♗e4 ♗xc2 8.♗xc2 ♗f6 9.♗c7+ +-] **3.♗f5 ♗d6 4.♗d1!** [iv 4.♗e8? ♗g7 5.♗d8 ♗e7 6.♗c8 ♗f7 =; 4.♗b3+ ♘g7 5.♗d8 ♗f7 6.♗xf7 ♘xf7 =] **4...♗g7 5.♗h5 ♗h6 6.♗g5+** [v 6.♗g3+ è una perdita di tempo dopo 6...♘h8 7.♗g5 ♘h7; 6.♗e4? ♗f6 7.♗d5 ♗e7 =] **6...♘h7 7.♗e8!!** [vi 7.♗e4? ♗g6 =] **7...♗f3** [vii 7...♗b8 8.♗e7+ +-] **8.♗g6+** [viii 8.♗d8 ♗e5 9.♗e4 ♗e6 10.♗d5 ♗e7 11.♗xd6 ♗xe8 =] **8...♗g7 9.♗f6+** +-

Tema: l'Alfiere Bianco disegna il quadrilatero e8-a4-d1-h5-e8.

B) 1.f8♗! [i 1.♗e3+? ♘g1 2.♗g2+ ♗xg2 3.f8♗ ♘h2+ 4.♗f1+ ♗xf1+ 5.♗xf1 ♗g1 =; 1.♗xh1+? ♘xg2 =] **1...♗xh2** [ii 1...♗xf8 2.♗e3+ ♘g1 3.♗g2≠] **2.♗e3+** ♘g1 **3.♗g7+!** [iii 3.♗g8+? ♘h1 4.♗d5+ ♘g1 5.♗c5 ♗d2+! 6.♗c1 (6.♗e1? ♗he2≠) 6...♗hf2! = Creazione di una fortezza non ancora conosciuta dalla teoria dei finali.] **3...♘h1 4.♗b7+** ♘g1 **5.♗b6!! ♗d2+** **6.♗c1** [iv 6.♗e1? ♗he2≠] **6...♘h1** [v 6...♗hf2 7.♗d1 +-] **7.♗c6+** ♘g1 **8.♗g6+** ♘h1 **9.♗e4+** ♘g1 **10.♗g4+** ♘h1 **11.♗f3+** [vi 11.♗f1? ♗c2+ 12.♗d1 ♗hg2! 13.♗g3+ ♗xg3!! 14.♗h4+ ♗h2 15.♗xg3 ♗d2+ =] **11...♘g1 12.♗f1≠**

C) 1.♗g2+ ♗xg2 [1...♗xe5 2.♗xe1 ♗h3+ 3.♗e2 ♗xe1 4.♗xe1 ♗f4 5.♗d6+ ♘f3 6.♗f6+ ♘g4 7.♗f2 ♗h2+ 8.♘g1 ♗d2 9.♗e6+ ♘f3 10.♗h3+ ♘e4 11.♗xh5 +-] **2.♗f6+** ♘g3 **3.♗g5+** ♘h3 **4.♗xh5+** [4.♗f5+? ♗g4 5.♗xh5+ ♗h4 6.♗f5+ ♘g2 +-] **4...♗h4 5.♗f5+** ♘g3 **6.♗g4+** ♘f2 **7.♗f4+** [7.♗xh4+? ♗g3+] **7...♘g1 8.♗f3+** ♘h1 **9.♗xe1 ♗xe1 10.♗f1+** ♗g1 **11.♗h3≠**

D) 1.♗g4 fxg4 2.♗h4 ♗f4 3.♗h3 ♗f5≠ 1.♗d5 ♗xf3 2.♗xe4 ♘g4 3.♗e5 ♗e3≠

884. (H≠2 - 2211, Pankratiev)

1.♗xd4 ♗d3 2.cxd3 ♗xd4≠ 1...♗xc4 2.♗xe4 ♗xe4≠ 1.♗xe4 ♗xb3 2.cxb3 ♗xe4≠ 1...♗xc4 2.♗xd4 ♗xd4≠ Sacrifici della Donna nera per liberare la casa di matto; interessante la strategia bianca solo nelle due soluzioni in cui a turno si sacrificano ora il Cavallo, ora l'Alfiere (MP).

885. (H≠2, Pankratiev)

1.♗xf6 ♗e6 2.♗xd4 e3≠ 1.♗xd6 ♘d7 2.♗xd5 e4≠ Matti di batteria bianca indiretta sfruttando il movimento di pedone di uno o due passi, dopo fughe del Re nero (MP).

886. (H≠2, Parrinello)

1.♗b4 ♗xb5 2.♗xb5 ♗e7≠ 1.♗d3 ♗xf5 2.♗xf5 ♗d7≠ Nello scegliere la casa dove giocare, il ♗d6 deve catturare dei pedoni, per rendere possibile l'autoinchiodatura della ♗e5. Molto elegante scambio di funzioni tra due pezzi bianchi (FS). La ♗e5 viene schiodata dal suo Re e poi si autoinchioda su altra linea.

887. (H≠2, Pitkanen)

1.♗e6 ♗h2 2.♗d6 ♗f5≠ 1.♗d4 ♗e4 2.♗e5 ♘f3≠

888. (H≠2, Albasi)

1.♗g4 ♗e6+ 2.♗f5 ♗d4≠ 1.♗g4 ♗g5+ 2.♗f5 ♗e5≠ Autoinchiodature anticipate; purtroppo il duale evitato in una occasione è per antiblocco e nell'altra per apertura di linea (MP). Meredith aristocratico e matti modello su autoinchiodatura.

889. (H≠2, Bussetta & Smecca)

a) 1.♗xc8 ♗d3 2.♗b8 ♗d8≠ b) 1.♗d7 ♗xe4 2.♗d6 ♗d3≠

890. (H≠2, Hudak)

1.♗c6 ♗g5 2.♗f5 ♗e4≠ 1.♗c6 ♗d8 2.♗b4 ♗b7≠ Effetti Umnov, autoblocchi con interferenze.

891. (H≠2, Ganapathi)

1.e6 ♗g7 2.exd5 ♗e6≠ 1.♗xd5 ♗c6 2.e5 ♗f6≠ Scambio di posto dei due pezzi neri nella posizione finale.

892. (H≠3, Bussetta & Smecca)

1.♗b4 ♗f1 2.♗d4 ♗e2 3.♗c4 ♗e3≠ 1.♗c4 ♗g5 2.♗d4 ♗d2 3.♗xe6 ♗xe6≠

893. (H≠3, Chebanov)

a) 1.h1♗ ♗g2 2.♗h2 ♗f2 3.♗g3 ♗xf1≠ b) 1.♗a6 ♗d5 2.♗g2 ♗c6 3.♗h1 ♗d1≠

894. (H≠3, Di Sarno & Vecu)

a) 1.♗h6 ♘g7 2.♗h3+ ♘xh6 3.♗g2 ♘g5≠ b) 1.♗h7 f3+ 2.♗h4+ ♘xh7 3.♗g3 ♘g6≠ c) 1.♗h7 f4 2.♗h5+ ♘xh7 3.♗g4 ♘g7≠ Peccato la ripetizione di 1.♗h7 nei gemelli b) e c).

895. (H≠3, Jones)

1.♗e7 ♗d5 2.♗d6 ♗xb7 3.♗d5 ♗xd5≠ 1.♗b4 ♗d5+ 2.♗c4 ♗a5 3.♗d5 ♗xd5≠ Un'opera tipica del compositore inglese. Lo schema farebbe pensare a dei matti di batteria, invece assistiamo a un grazioso scambio di funzioni tra ♗e6 e ♗b4 e tra ♗b1 e ♗g8 che a turno mattano o sostengono il pezzo mattante (FS). Scambio della prima e terza mossa bianca, in una bella manovra avvolgente.

896. (H≠3, Muralidharan)

a) 1.d6 ♗b1 2.d5 ♗d3 3.d4 ♗c2≠ b) 1.d5 ♗c3 2.d4+ ♗b2 3.d3 ♗c3≠ Scelta fra la doppia mossa di pedone.

897. (H≠3, Makaronez & Lyubachevsky)

1.♗f7 ♗h3 2.♗f8 ♗f5 3.♗h6 ♗g4≠ Difficile da risolvere ma povero, avendo una sola soluzione.

898. (H≠3, Bussetta)

1.♗e3 ♗d7 2.♗d4 ♗c6 3.e4 ♗g7≠ 1.♗d4 ♗f4 2.e4 ♗xc7 3.♗b6 ♗xb6≠

899. (H≠3, Vladimirov & Nefedov)

1.e3 ♗e4 2.♗xe4 d3+ 3.♗f3 ♗f6≠ 1.♗f7 ♗e5 2.♗xe5 d4+ 3.♗e6 ♗g4≠ Zilahi. Sacrifici bianchi motivati dalla necessità di dare una fuga al Re nero ma soprattutto perché quest'ultimo deve occupare la casa del pezzo bianco che si sacrifica. (MP). Zilahi, doppia mossa del pedone, sacrificio sulla casa dalla quale si muove il pezzo chiave, il re nero viene mattato nella casa originaria del pezzo sacrificato, chiavi di autoblocco, un problema ricco di effetti, davvero notevole.

900. (H≠4, Nahnybida)

1.♙f4 ♗xa6 2.♙xg3 ♗b5 3.♙e5 ♗c4 4.♗f4 ♗g3≠
1.♙e3 ♗c6 2.♙xf2 ♗xd6 3.♙d4 ♗e6 4.♗e3 ♗f2≠

Prima di occupare la casa dove si troverà nella posizione finale, l'♙c1 deve liberare la casa di matto, occupata da un pedone bianco. Poiché il pedone controlla una casa di fuga, si rende infine necessario un autoblocco su tale casa (*FS*). Tema Bukovinskaja. L'♙ nero prima libera la casa di matto, poi si autoblocca e quindi viene interferito. Omogeneo nelle due soluzioni, un lavoro eccellente!

901. (H≠4, Archakov & Kolesnik)

1.c1♙ ♗a3 2.b1♙ ♙a4 3.♙d3 ♗c2 4.♙f4 ♙c6≠ Due promozioni ad ♙ e loro autoblocco, simpatico.

902. (H≠5 [not H≠4!], Grigorjan)

1.♙a5 ♗f2 2.♙a6 ♗e3 3.♗b5 ♗xd3 4.g1♙ ♙h3 5.♙c5 ♙d7≠ Interessante ideal mate.

903. (H≠5, Grushko)

a) 1.♗c4 ♗xb2 2.♗b4 cxb3 3.♗a5 ♗c3 4.a3 b4+ 5.♗a4 ♙b3≠
b) 1.♗c4+ ♗a2 2.♗b6 ♙c4 3.♗b4 c3+ 4.♗a5 ♗a3 5.b4+ cxb4≠

904. (H≠5,5, Grushko)

1...e4 2.f3 e5 3.f2 e6 4.fxg1 ♙ e7 5.♙h2 e8♞ 6.♗g1 ♞e1≠

905. (H≠6, Vitale †)

a) 1.♗b7 g4 2.♗c6 g5 3.♗d5 g6 4.♗e4 g7 5.♗xf4 g8♞ 6.♙e4 ♞g3≠ b) 1.♗a7 g4 2.♗b6 g5 3.♗c5 g6 4.♗d4 g7 5.♗e3 g8♞ 6.♗xf4 ♞g3≠ Divertente e originale.

906. (H≠6, Vitale †)

1.♗e6+ ♗b4 2.♗d4 ♙c8 3.♗d5 ♗c3 4.♗c5 ♗d2 5.♗c4 ♙e6+ 6.♗d4 e3≠ Una manovra contorta!

907. (H≠6, Vitale †)

1.♗f7 ♗b2 2.♗f6 ♗c1 3.♗g5 ♗d2 4.♗h5 ♗e3 5.♗f5+ ♗f4 6.♗h4 g4≠

908. (S≠2, Surkov)

1...axb2≠ 1.♞a5? ♗c4! 1.♞c5? ♗a4! 1.♞a6? ♗xb4! 1.♗xa2+! 1...♗c2 2.♞d5 axb2≠

909. (S≠3, Chebanov)

1.♙a8! [2.♞a3 e 3.♙f8+ ♗f5≠]

1...♞xe1 2.♞xe1 ~ 3.♙f8+ ♗f5≠ 1...e6 2.♞b3 ~ 3.♙f8+ ♗f5≠ 1...e5 2.♞c3 ~ 3.♙f8+ ♗f5≠

910. (S≠3, Janevski)

1.♗e3! [2.♗ec4+ (A) bxc4 3.♞xd5+ (B) ♙xd5≠]

1...♗xe3 2.♞xd5+ (B) ♗xd5 3.♙xe7+ (C) ♗xe7≠ 1...♞xh7 2.♙xe7+ (C) ♞xe7 3.♞xd6+ (D) ♞xd6≠ 1...b4 2.♞xd6+ (D) ♙xd6 3.♗ec4+ (A) dxc4≠ 1...dxe3 2.♞xd5+ ♙xd5≠ / 2.♞c3+ d4≠ 1.♗g-? dxc5!

Combination of white correction, cyclic of white moves, black masked battery play and sacrificial key (author's comment). Eccellente ciclo AB-BC-CD-DA delle seconde e terze mosse bianche (*MP*).

911. (S≠3, Janevski)

1.♙f3! [2.♙xe3+ ♙xe3 3.♙xf5+ ♙xf5≠]

1...♗f6 2.♞xd5+ (A) ♗xd5 3.♙f4+ (B) ♗xf4≠

1...exd6 2.♙f4+ (B) ♗xf4 3.♙xd4+ (C) ♗xd4≠

1...♙xb2 2.♙xd4+ (C) ♙xd4 3.♞xd5+ (A) ♞xd5≠

Ciclo delle seconde e terze mosse bianche.

912. (S≠6, Dikusarov & Rallo)

1.♙d1+ ♗a2 2.♞:c2+ ♗a3 3.♞b2+ ♗:a4 4.♙g1 ♗a5 5.♞a3+ ♗:b6 6.♙b1 g1~≠

913. (H≠3 Rex Multiplex, Dikusarov)

1.f1♙ d3 2.♙f5 d4 3.♙e5+ dxe5≠

914. (H≠2, Hertz)

1...Ga8 2.♙hg4 ♗df4≠ 1.♙e2 Gc6 2.♙he4 ♗de3≠

Effetti tipici di questo fecondo pezzo eterodosso. I grilli bianchi si scambiano la funzione (scacco ortogonale e diagonale) e l'epilogo sono due matti finali per scacco doppio (*FS*).

915. (S≠5, Petkov)

1.CAe6! [2.♞e5+ ♗xc6 3.♞xc3+ ♗d5 4.♞c5+ ♗e4 5.LEe1+ ♞xe1≠] 1...bxc1♙ 2.d8=CA! ♗xc8 3.CAg7+ ♗c7 4.CAh4+ ♗d6 5.CAxe3+ ♙xe3≠ - ♙/CA promotions, play and transformation of white ♙/♙ battery into new CA/♙ battery, creation of white CA/♙ battery; 1...bxc1♗ 2.d8=LE+! ♗xc8 3.LEd7+ ♗c7 4.LEd3+ ♗d6 5.♙d4+ ♗x3≠ - ♗/LE promotions, play and transformation of white ♙/♙ battery into new LEO/♙ battery, creation of white LEO/♙ battery; 1...bxc1=CA 2.d8♗+! ♗xc8 3.♗f7+ ♗c7 4.♗e5+ ♗d6 5.♞d4+ CAxd4≠ - CA/♗ promotions, play and transformation of white ♙/♙ battery into new ♗/♙ battery, creation of white ♗/♙ battery; 1...bxc1=LEO 2.d8♙+! ♗xc8 3.♙e7+ ♗c7 4.♙xg5+ ♗d6 5.♙f4+ LExf4≠ - LE/♙ promotions, play and transformation of white ♙/♙ battery into new ♙/♙ battery, creation of white ♙/♙ battery. Therefore Super-Task with Cycle of white-black promotions: (White Prom / Black Prom) ♙ / CA -- ♗ / LE -- CA / ♗ -- LE / ♙ . Play of the ♗d7/♙h7 battery and transformation of this battery into 4 new batteries, creation of 4 new batteries on the 8 rank! Shown for the first time! (author's comment). Eccellente gioco ciclico con creazione di quattro nuove batterie bianche (*MP*).

916. (S≠3, Grudzinski)

1.♗c6! [2.♙c3+ dxc3 3.♙b1+ c2≠] 1...♞xe6 2.AMxg3+ ♗f3 3.AMe2+ ♞xe2≠ 1...♞xc6 2.♙cxd4+ cxd4 3.♙b1+ ♞c2≠ 1...♗xc6 2.♞xg3+ ♞xg3 3.AMf3+ ♞xf3≠

917. (H≠2 Circe, Albas)

1.cxd5(♙f1) ♙b5 2.exd4(♙c1) ♙a3≠ 1.♗xd5(♙f1) ♙xe5(e7)+ 2.♗xd4(♙c1) ♙b2≠

918. (H≠3 Sentinelles, Einstein, Brull Mayol)

1.♙b4(♗)+ ♗c5(+♗d5) 2.♗c6(♗;+♗b4) ♗xb4(+♗c5) 3.♗d4(+♗d3) dxc6(♗)≠

1.♙d2(♗) ♗d6(+♗d5) 2.♗xc4(♙;+♗d2) ♙xd2(♙)+ 3.♗d4(+♗d3) ♙b2(♙;+♗d2)≠

1.♙e3(♙;+♗e4) ♗d6(+♗d5) 2.♗xc4(+♗d3) ♙xe3(♙) 3.♗d4(+♗c4) ♙xe1(♞;+♗e3)≠

919. (Serie S=7, regole arabe, Cuppini)

1.dxe5 2.♗f4 3.ALf5 4.ALh7 5.♗f5 6.f4 7.e6+, ♗~ = stalemate

920. (Serie S≠7, regole arabe, Cuppini)

1.FIg7 h6 2.FIf8 h5 3.FIxe7 h4 4.FIxf6 h3 5.FIg5 h2 6.FIh4 h1=FI 7.FIg3 FIg2≠

921. (Serie H=16, Grigorjan)

1.g3 2.g2 3.g1♙ 4.♙d1 5.♙xd6 6.♙h6 7.d5 8.d4 9.d3 10.d2 11.d1♙ 12.♙c2 13.♙xh7 14.♙g8 15.♙h8 16.♗h7, ♗f6=

922. (H≠3, Garofalo)

1.♗d2 ♗c5 2.♗c1 ♗d3+ (♗b3?) 3.♗b1 ♗c1≠ 1.♗xf4 ♗c5 2.♗g5 ♗e4+ (♗d7?) 3.♗g6 ♗f6≠ Buona creazione di batterie bianche Grillo-Cavallo, ma purtroppo i Lions partecipano poco al gioco (*MP*). Duale evitato per scacchi al re bianco, dovuti al particolare movimento dei Lions.

923. (Serie H=26, Bussetta & Crucio)

a) 1.b5 2.b4 3.b3 4.b2 5.b1♙ 6.♙a2 7.♙e6 8.♙f6 9.♗f4 10.♗xg6 11.♗h8 12.♙h6 13.f5 14.f4 15.f3 16.f2 17.f1♙ 18.♙g2 19.♙e4 20.♙g6 21.♙h5 22.g6 23.♙g7 24.♙g8 25.♗f7 26.♞d7+, ♗xd7=

b) 1.h5 2.h4 3.h3 4.h2 5.h1♙ 6.♙d5 7.♙e6 8.♙f6 9.♗f4 10.♗xg6 11.♗h8 12.♙h6 13.f5 14.f4 15.f3 16.f2 17.f1♙ 18.♙g2 19.♙e4 20.♙g6 21.♙h5 22.g6 23.♞h7 24.♙g7 25.♙g8 26.♗f7, ♗d7=

924. (Serie H≠5, Ilievski)

1.bxa2 2.♗c1 3.♗b2 4.♗b3 5.♞xa7+ ♗xa7≠ 1.♙xb1 2.♗d2 3.♗e3 4.♗d4 5.♞xb7+ ♗xb7≠ È anzitutto necessario catturare il ♗ che ostacola il movimento del re nero. Alla fine, per permettere al re bianco di muovere, la ♞ cattura il pezzo bianco che non viene utilizzato nel matto finale di batteria. Omogeneo ed elegante (*FS*).

925. (Serie H=23, Paradzinski)

1.♗d8 2.c5 3.c4 4.c3 5.c2 6.cxb1♙ 7.♙c1 8.♙c7 9.♙a7 10.♗c7 11.d5 12.d4 13.d3 14.d2 15.d1♗ 16.♗xe3 17.♗f5 18.b1♙ 19.♙e4 20.♙a8 21.♗d4 22.♗4c6 23.♗b7, exd8♞ = stalemate. Buon AUW, con il gradevole particolare che il pezzo che effettua la prima mossa viene catturato all'ultima. Da notare la paradossale sostituzione del ♗c6 con uno proveniente da promozione (*MP*). Purtroppo scorretto: dual - cooked 2.c6 3.♗c7 4.d5 5.d4 6.dxe3 7.e2 8.e1♙ 9.♙xb1 10.♙e1 11.♙e4 12.b1♙ 13.♙a2 14.♙e6 15.♙c8 16.♙b7 17.♙a8 18.♙b4 19.♙b7 20.♙a7 21.♗b7, exd8♞ (Segnalazione di C. Brull Mayol)