

BEST PROBLEMS

Rassegna dei migliori problemi

diretta da Antonio Garofalo

Anno VIII - n.29

gennaio - marzo 2004

Hanno collaborato a questo numero:

C. J. Feather, Mr. Veneziano

WELCOME!

Diamo il benvenuto a Ladislav Salai Sr, Aleksandr V. Bakharev, Vitalij Medintsev, Anatolij Kirichenko, Sergey Latysch, Tibor Ersek, Viktor Abrosimov, Gennady Kozyura, Valery Smirnov, Carlos Lago, V. Buka, Velko Alexandrov.

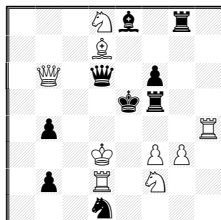
Sulla copertina di BP28 abbiamo pubblicato un task record di J. Fulpius nel quale il ♔ bianco si esponeva, muovendo, a 10 scacchi del Nero. Ciò è stato di ispirazione a N. Chebanov che ci ha inviato la posizione 1066, nella quale il ♔ bianco subisce 11 scacchi! Chiave 1.♖c4! [2.♞e4≠/♞xd6≠] Vi sono due difetti: la doppia minaccia e il ♔ già sotto scacco. Nei tasks questo viene comunque perdonato.

Casualmente stavo anch'io lavorando sulla stessa idea e spronato dal lavoro di Chebanov, ho composto il 1067, nel quale dopo la normalissima chiave 1.♙e3! viene mostrato il tema Fleck-Karlstrom con le tipiche tre minacce [2.♞d4≠/♞e2≠/♞d5≠], però nel mio lavoro il ♔ non si espone agli 11 scacchi, essendo questi già in parte presenti. Se il task pretende che la chiave sia di ♔, posso sempre mostrare la posizione 1067b: 1.♙b4! Ma, onestamente, preferisco di gran lunga la prima posizione.

Infine, rimanendo nei tasks ma cambiando tipo, abbiamo il lavoro di Minerva 1068, una SPG dove vengono catturati tutti i pezzi (come nel lavoro di G. Ponzetto, diag. O, BP28 pag.136) ma in questo caso senza duali, anche se la SPG non è testata con un programma al computer.

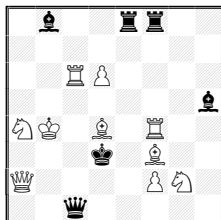
Questi lavori sono inediti; vedere le soluzioni complete in ultima pagina (all these diagrams are originals; see solutions in last page).

1066. N. Chebanov



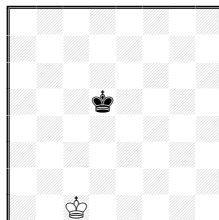
≠2 (9+9) C+

1067. A. Garofalo - 1067b



≠2 (10+6) C+

1068. Enzo Minerva

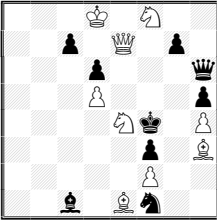


SPG 18.5 C-

A. G.

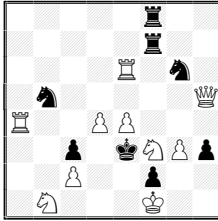
Inediti

1006. M. Righi ⁽¹⁾
Ravina TN



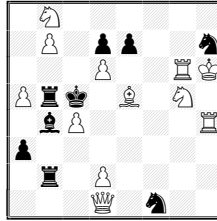
≠2 v (9+9) C+

1007. H. Ahues
Germania



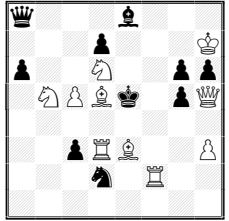
≠2 vv (10+8) C+

1008. A. Pankratiev
Russia



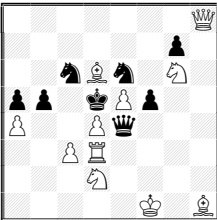
≠2*vvv (12+9) C+

1009. E. Petite
Spagna



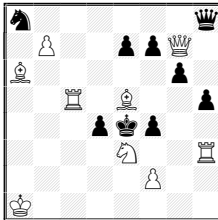
≠2 vv (10+10) C+

1010. L. Salai Sr.
Slovacchia



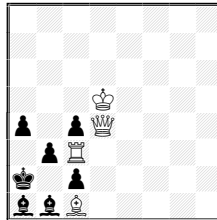
≠2 v... (11+8) C+

1011. Vl. Alexandrov
Russia



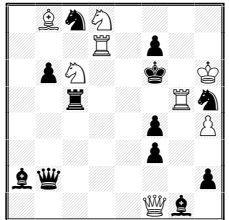
≠2 vv (9+9) C+

1012. F. Vecu & G. Di Sarno - Romania/Italia



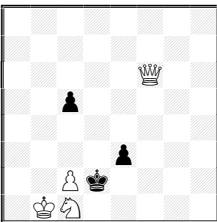
≠3 (4+7) C+

1013. A. Cistjakov
Lettonia



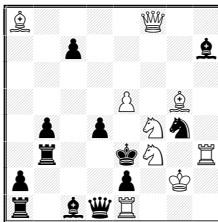
≠3 (8+12) C+

1014. N. Bantush
Bielorussia



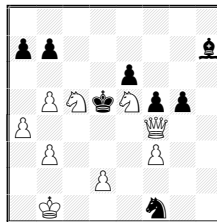
≠3 (4+3) C+

1015. A. Bakharev
Russia



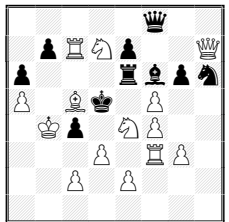
≠3 (9+12) C+

1016. Vl. Alexandrov
Russia



≠3 (9+8) C+

1017. G. Mirri
Imola



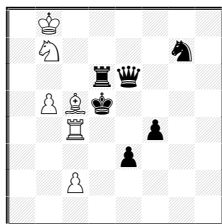
≠3 (14+10) C+

≠2 n.1006-1011 (judge 2003-2004: P. Robert), ≠3 n.1012-1017 ((judge 2004-2005: A. Garofalo)

⁽¹⁾ Dedicato a A. Garofalo

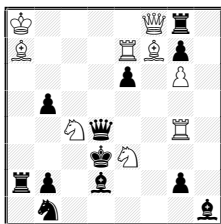


1018. A. Cuppini
Bergamo



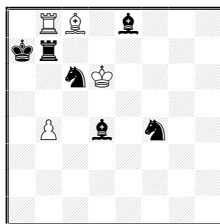
H≠2 (6+6) C+
2111

1019. A. Pankratiev
Russia



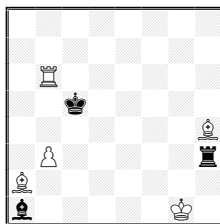
H≠2 (9+12) C+
2111

1020. R. Wiehagen
& C. Jonsson
Germania/Svezia



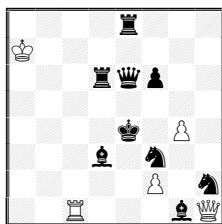
H≠2 (4+6) C+
2111 + 1211
(double theme)

1021. F. Vecu & G. Di
Sarno - Romania/Italia



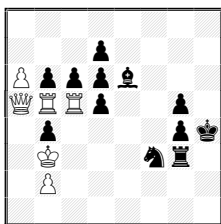
H≠2 (5+3) C+
2111

1022. V. Medintsev
Russia



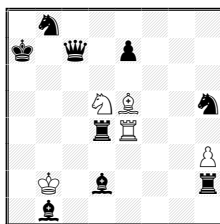
H≠2 (5+9) C+
b) ♖g4-c4

1023. A. Kirichenko
& V. Medintsev
Russia



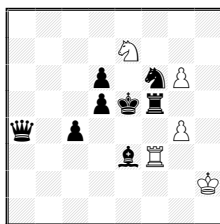
H≠2 (6+12) C+
3111

1024. M. Kolesnik
& R. Zalokotsky
Ucraina



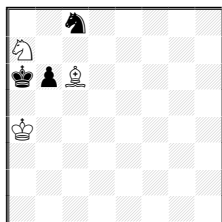
H≠2 (5+9) C+
b) c) ♔a7→d1→g5

1025. C. Jonsson
Svezia



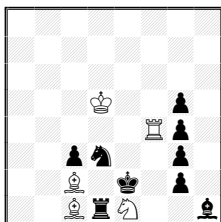
H≠2 (5+8) C+
4111

1026. M. Albasi
Villaggio Sereno BS



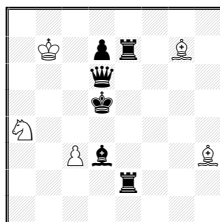
H≠2* (6+8) C+

1027. M. Albasi
Villaggio Sereno BS



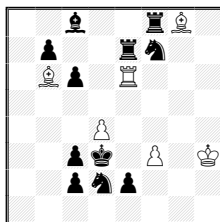
H≠2* (5+9) C+
2111

1028. V. Chepizhny
Russia



H≠2 (5+6) C+
2111

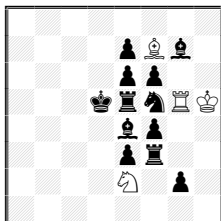
1029. F. Simoni
Bologna



H≠2 (6+11) C+
b) ♜d4-c5

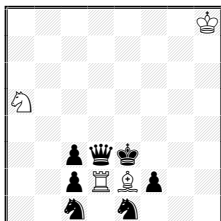
H≠2 n.1018-1029 (judge 2004-2005: T. Garai)

1030. A. Pankratiev
Russia



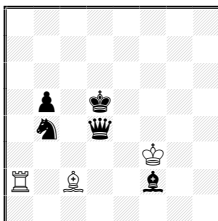
H≠3 (4+12) C+
W→ (01..)
b) ♖e2-d2, c) ♜f7-d1

1031. S. Latysch &
E. Fomichev - Russia



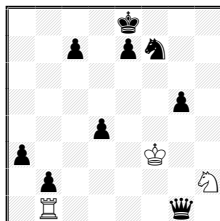
H≠3 (4+7) C+
W→ (01..)
b) ♖a5-a2

1032. T. Ilievski
Macedonia



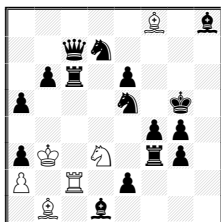
H≠3 (3+5) C+
21..

1033. T. Ersek
Ungheria



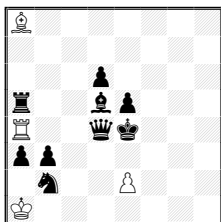
H≠3 (3+9) C+
b) ♜e8-a2

1034. A. Pankratiev &
V. Abrosimov - Russia



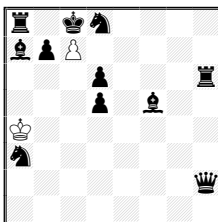
H≠3 (6+16) C+
b) ♜g5-b7

1035. A. Pankratiev
Russia



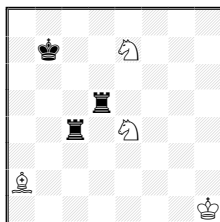
H≠3 (4+9) C+
b) ♜d5

1036. Y. Gordian &
G. Kozyura - Ucraina



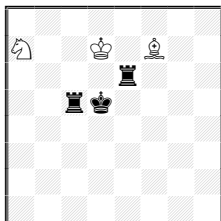
H≠3 (2+11) C+
b) ♜d8-d7
c) ♜d5↔♜h6
d) ♜h6-h7

1037. M. Kolesnik &
R. Zalokotskij - Ucraina



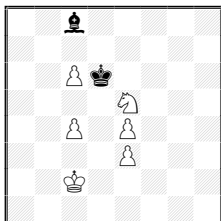
H≠3 (4+3) C+
b) ♜c4

1038. V. Smirnov
Russia



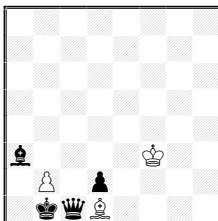
H≠3 (3+3) C+
b) ♖a7-a6

1039. P. G. Soranzo
Bagnaria Arsa UD



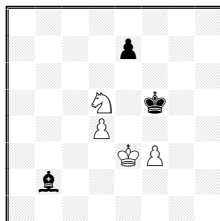
H≠3 (6+2) C+
21..

1040. L. Makaronez
Israele



H≠4 (3+4) C+
11..

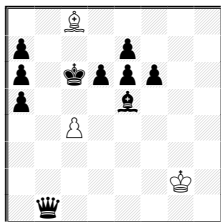
1041. C. Lago
Argentina



H≠4 (4+3) C+
21..

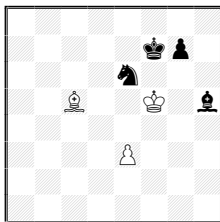
H≠3/n, n.1030-1047 (judge 2004-2005: P. A. Petkov)

1042. C. Jonsson
Svezia



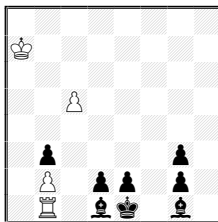
H≠4 (3+10) C+
21..

1043. V. Smirnov
Russia



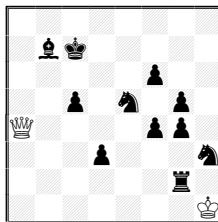
H≠4 (3+4) C+
21..

1044. J. Pitkanen
Finlandia - *in me-*
moriam di L. Vitale



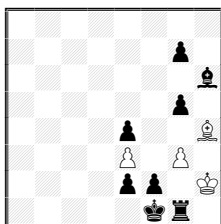
H≠4 (4+8) C+
21..

1045. G. J. Perrone
& L. G. Perrone
Argentina



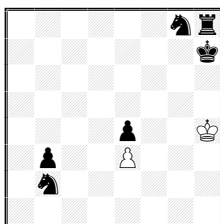
H≠5 (2+11) C+
W→ (01..)

1046. A. Toger †
Israele



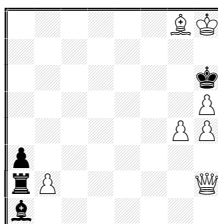
H≠5 (4+8) C+
21..

1047. L. Vitale †
S. Maria C.V. CE



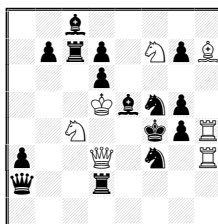
H≠6 (2+6) C+
12..

1048. V. Buka
Russia



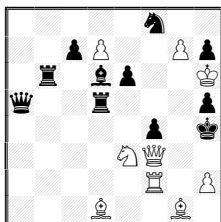
S≠2 v... (7+4) C+

1049. E. Petite
Spagna



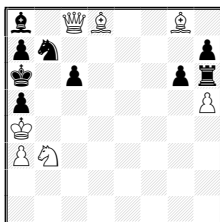
S≠2 (7+15) C+

1050. Vel. Alexandrov
Bulgaria



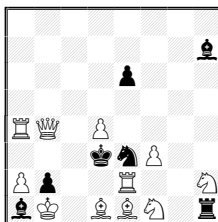
S≠2 vv (9+11) C+

1051. A. Selivanov
Russia



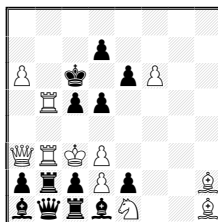
S≠3 (7+9) C+

1052. V. Surkov
Russia



S≠3 (11+7) C+

1053. D. Kostadinov
Bulgaria



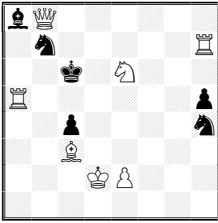
S≠3 vv (11+13) C+

H≠3/n, n.1030-1047 (judge 2004-2005: P. A. Petkov)

Sm≠2/3/n, n.1048-1054 (judge 2003-2004: M. Prcic)

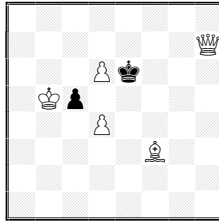


1054. A. Dikusarov
Russia



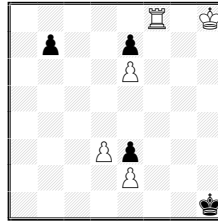
S≠6 (7+6) C+

1055. T. Ilievski
Macedonia



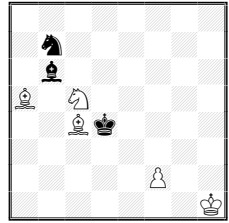
Serie H≠6 (5+2) C+
21..

1056. A. Grigorjan
Armenia



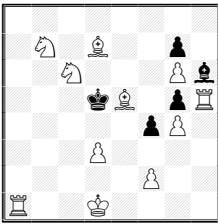
Serie H≠18 (5+4) C+

1057. K. Muralidharan
India



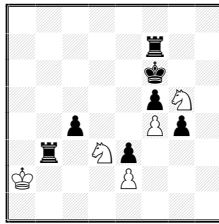
H≠2 (5+3) C+
2111 - Circe

1058. I. Dulbergs
Lettonia



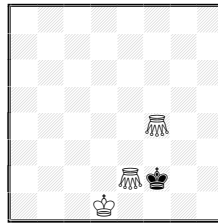
S≠8 (11+5) C-
Diagram Circe
(v. note)

1059. C. Brull Mayol
Spagna



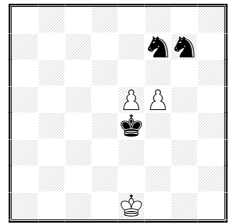
H≠2 (5+7) C+
a) = Andernach
b) = Anti-Andernach
c) = Haaner (v. note)

1060. C. Brull Mayol
Spagna



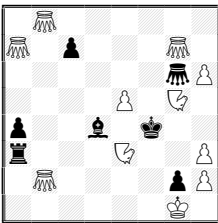
H≠3 - 21.. - (3+1) C+
♟ Grasshoppers
Sentinels (v. note)

1061. C. Brull Mayol
Spagna



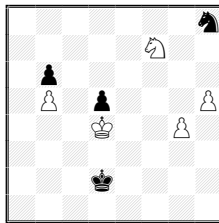
H≠3 (3+3) C+
b) ♞g7-f6
Andernach
Sentinels

1062. O. Paradzinski
Ucraina



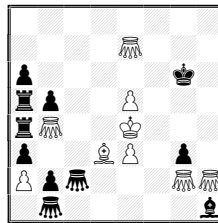
H≠2 (11+7) C+
2111, ♞=Nightrider
♟♟=Grasshoppers

1063. L. Vitale †
S. Maria C.V. CE



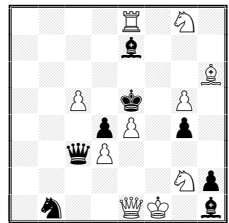
H≠5 (5+4) C+
W→ (02..)
Madrasi

1064. M. Parrinello
Marcaria MN



H≠2 (9+11) C+
2111, ♟♟=Locust
(v. note)

1065. T. Ersek
Ungheria



Serie H=16 (10+8)
C- Madrasi

Fairy n.1055-1065 (judge 2004-2005: R. Aschwanden)

Note agli inediti.

1058) Diagram Circe: a captured unit, when reborn (see **Circe**), reappears on its diagram square. (Quando un pezzo viene catturato rinasce nella casa in cui stava nel diagramma in oggetto.)

1059) Andernach chess: on making a capture, a unit (not a ♔) changes colour. (Facendo una cattura, un pezzo - tranne il ♔ - cambia colore.) **Anti-Andernach chess:** On playing a move other than a capture, a unit changes colour. (Quando un pezzo - tranne il ♔ - muove senza catturare, cambia colore.)

Haan: a square leaved by a piece cannot be occupied any more, neither crossed. (Una casa lasciata da un pezzo non può essere né occupata né attraversata.)

1060) Sentinels: on moving, a piece leaves behind a pawn of its own colour on its departure square. The rule does not apply to pawns, or to pieces moving from the 1st or 8th ranks; nor does it apply if there are 8 pawns of that colour already on the board. (Muovendo un pezzo lascia un ♖ del proprio colore nella casa appena abbandonata. La regola non si applica nella prima e ottava traversa e se ci sono già 8 pedoni sulla scacchiera.)

1064) Locust: moves on Queen-lines but only by capturing an enemy unit, arriving on the square immediately beyond that unit. (Muove come il Grillo, ma solo se può catturare un pezzo nemico, cioè l'ostacolo saltato, arrivando nella casa immediatamente successiva a quello del pezzo catturato-saltato. Di conseguenza il ♔ non può muovere su una linea aperta controllata da una Locusta, si mette sotto scacco.)

Soluzioni Inediti

Fascicolo n. 28

Commenti degli autori (NdA), Mario Parrinello (MP), Francesco Simoni (FS) e del redattore.

937. (≠2, Di Sarno/Vecu)

1. ♖g2? [2. ♖xh4≠] ma 1... f4! 1. ♖xf7? tempo, ma 1... ♗h6!

1. ♖d1! tempo 1... ♗xf6 2. ♖d8≠ 1... ♗xf4 2. ♖g4≠ 1... ♗h6 2. ♖h5≠

938. (≠2, Kostadinov)

1. cxb4? [2. ♖c3≠] ma 1... ♖xe6! 1.c6? [2. ♖4c5≠] ma 1... ♖d7! 1.d7? [2. ♖d6≠] ma 1... ♖xc5! 1.fxg7? [2. ♖f6≠] ma 1... ♖xf5! 1.gxh6? [2. ♖4g5≠] ma 1... ♖e7! 1.g4? [2. ♖g3≠] ma 1... ♖xg4! 1. ♖xg2? [2. ♖f2≠] ma 1... ♖xg6! 1. ♗e1? 1. ♗c1? [2. ♖d2≠] ma 1... ♖g1+! 1. ♗d3? [2. ♖d2≠] ma 1... ♖b2+! 1. ♗c2? [2. ♖d2≠] ma 1... b3+! 1. ♗e2! [2. ♖d2≠] 1... ♖xg5 2. ♖4xg5≠ 1... ♖xf2+ 2. ♖xf2≠ 1... ♖xg3 2. ♖xg3≠ 1... ♖xf6 2. ♖xf6≠ 1... ♖xd6 2. ♖xd6≠ 1... ♖xc5 2. ♖4xc5≠ 1... ♖xc3+ 2. ♖xc3≠ White king correction; 8+8 moves of white ♖ from ♖-♖ battery as a threats in tries and mates after the key; 10 thematic tries. Task! (NdA). Rosa di cavallo bianco utilizzata nelle minacce dei tentativi e del GR e nelle varianti di quest'ultimo (MP).

939. (≠2, Chebanov)

1. ♖f8? [2. ♖g7≠] 1... ♖d4 2. ♖xd5≠ ma 1... ♖d4! 1. ♖c3! [2. ♖g7≠] 1... ♖d4 2. ♖xd5≠ 1... ♖d4 2. ♖xg1≠ 1... d4 2. ♖d5≠ 1... ♖cd4 2. ♖g2≠ 1... ♖bd4 2. ♖b8≠ 1... ♖d4 2. ♖a8≠ Sei difese nella medesima casa (FS).

940. (≠2, Korenev/Subota)

1... ♖xe6 2. ♖f4≠ 1... ♖xe6 2. ♖d4≠ 1. ♖c1? [2. ♖d4≠ 2. ♖f4≠] 1... ♖xe6 2. ♖xd3≠ ma 1... ♖xe6! 1. ♖g1? [2. ♖d4≠ 2. ♖f4≠] 1... ♖xe6 2. ♖f3≠ ma 1... ♖xe6! 1. ♖2f4? [2. ♖d4≠] 1... ♖xe6 2. ♖g6≠ 1... ♖xe6 2. ♖xd3≠ ma 1... ♖xc5! 1. ♖2d4! [2. ♖f4≠] 1... ♖xe6 2. ♖f3≠ 1... ♖xe6 2. ♖c6≠ Interessante Zagoruiko 3x2 ed effetti Dombrovskis grazie ad alcuni logici tentativi (MP). C'è anche il tema Rudenko.

941. (≠2, Mirri)

1. ♖d5? [2. ♖xd3≠] 1... ♖e5 2. ♖xe5≠ 1... ♖e1 2. ♖e5≠ 1... ♖xc4 2. ♖xf5≠ 1... ♖x5 2. ♖bxd5≠ ma 1... ♖f1! 1. ♖d5! [2. ♖xd3≠] 1... ♖f1 2. ♖xf3≠ 1... ♖e5 2. ♖xe5≠ 1... ♖e1 2. ♖e5≠ 1... ♖xc4 2. ♖xf5≠ 1... ♖xd5 2. ♖bxd5≠ Matti cambiati.

942. (#2, Alexandrov)

1. ♖f4? [2. ♘c3≠] (A) 1... ♗c5 2. ♖d2≠ (B) ma 1... ♗d3! (a) 1. ♖f3? [2. ♗xe2≠] 1... ♘d4 2. ♖d3≠ (C) 1... ♗dd2 (b) 2. ♘c3≠ (A) ma 1... ♘g3! 1. ♖c3! [2. ♘e3≠] 1... ♗dd2 (b) 2. ♖xd2≠ (B) 1... ♗d3 (a) 2. ♖xd3≠ (C) Ciclo AB-CA-BC fra minaccia e matti.

943. (#3, Armeni)

1. ♗xa2? [2. ♗xe6 [3. ♗c4≠] ♗b3 3. ♗d2≠] ma 1... e5! 1. ♗xe6! [2. ♗c4≠] 1... ♗a4 2. ♗xa2 [3. ♗c4≠/♗d2≠] 1... ♗b3 2. ♘g3 [3. ♗f5≠] ♗xe6/♗d5 3.0-0-0≠ 1... ♗d1 2. ♖xd1 [3. ♗c4≠] 1... ♗b1 2. ♗b3 ♗c2 3. ♗c4≠

944. (#3, Pankratiev/Makarenko)

1... dxc6 2. ♗c4≠ 1... g4 2. dxe4≠ 1. ♗c7? [2. ♗c4≠] 1... ♗c6 2. ♗c4+ ♗xc4 3. dxc4≠ ma 1... ♗xc2! 1. ♖g6? [2. ♖xf5+ ♗e5 3. ♖xe4≠/dxe4≠ 2. dxe4+ fxe4 3. ♖xe4≠] 1... ♘e~ 2. ♗c5+ dxc5 3. ♗c4≠ 1... ♗e5 2. ♗xe5+ dxe5 3. ♗c4≠ ma 1... ♘f6! 1. ♖g4! [2. ♖xf5+ ♗e5 3. ♖xe4≠/dxe4≠] 1... ♗e5 2. ♗c5+ ♘xc5 3. ♘e3≠ 2... dxc5 3. ♗xe5≠ 1... ♘f2 2. ♗e5+ ♗xe5 3. ♘e3≠ 2... dxe5 3. ♗c5≠ 1... ♘c5 2. ♗e5+ ♗xe5 3. ♘e3≠ 2... dxe5 3. ♗xc5≠ 1... ♘g3 2. ♗e5+ ♗xe5 3. ♘e3≠ 2... dxe5 3. ♗c5≠ 1... ♘f6 2. ♗e5+ ♗xe5 3. ♘e3≠ 2... dxe5 3. ♗c5≠ Cambio per inversione tra il GV (1. ♖g6?) ed il GR sfruttando aperture di linee (MP).

945. (#3, Oven)

1. ♘d6! [2. e4+ ♘d4 3. ♘xb5≠] 1... exd6+ 2. e7+ 2... ♖e6 3. e4≠ 2... ♖f7 3. ♖xf7≠ 2... ♘d4 3. ♗xf6≠ 1... ♘d4 2. ♘b5+ ♘d5 3. e4≠

946. (#3, Marandyuk)

1. ♗e2! [2. c3+ bxc3 3. bxc3≠] 1... ♖e1 2. ♘f3+ 2... gxf3 3. ♗g5≠ 2... ♗xf3 3. ♗g5≠ 2... exf3 3. ♗g5≠ 1... ♗c1 2. ♗xd5+ ♗xd5 3. ♖f5≠ 1... ♗a5 2. ♖c5+ ♘xc5 3. ♖e7≠ 1... ♗xa4 2. ♗xe4+ dxe4 3. ♖e6≠ Un pezzo bianco viene schiodato dalla prima mossa nera e immediatamente si sacrifica, ossia gioca in una casa dove è esposto alla cattura (FS).

947. (#3, Mirri)

1. ♗e5? [2. ♘f5≠] 1... e6 2. ♖xe6 [3. ♘f5≠/♗xd5≠] 1... cxb4 2. ♗b6≠ ma 1... g6! 1. b5? [2. ♗c3≠] 1... ♘e4 2. ♘f5≠ 1... c4 2. ♗b6≠ ma 1... ♘b1! 1. ♗c7? [2. ♗e5≠] 1... ♘c4 2. ♘b5≠ 1... cxb4 2. ♗b6≠ ma 1... ♘f3! 1. ♗b6? 2. ♗xc5≠] 1... ♘e4 2. ♘f5≠ ma 1... ♘b3! 1. ♖c6? [2. ♗xd5≠] 1... e5 2. ♗xe5 [3. ♘f5≠/♗xd5≠] 1... ♗b3 2. ♗b6 [3. ♗xc5≠] 2... ♘e4 3. ♘f5≠ 1... ♗f3 2. ♗c7 [3. ♗e5≠] 2... ♘c4 3. ♘b5≠ ma 1... e6! 1. ♖e6! [2. ♗xd5≠] 1... ♗b3 2. ♗b6 3. ♗xc5≠] 2... ♘e4 3. ♘f5≠ 1... ♗f3 2. ♗c7 [3. ♗e5≠] 2... ♘c4 3. ♘b5≠ 2... cxb4 3. ♗b6≠ Interessante strategia: un pezzo nero alla sua prima mossa sventa la minaccia ma impedisce, per occupazione di casa, che un altro pezzo nero giochi proprio su quella casa e pertanto il Nero è costretto ad effettuare un'altra manovra che però causa autoblocco che si rivela decisivo per il matto finale (MP).

948. (#3, Chepizhny)

1. ♗e4! [2. ♗xe5+ ♘xe5 3. d4≠] 1... ♗b2 2. ♘a4+ bxa4 3. ♗b6≠ -- sacrificio del ♘b6, matto dell'♗c7 1... ♘f7 2. ♗d6+ exd6 3. ♗c7≠ -- sacrificio dell'♗c7, matto della ♗d7 (2... ♘d6 3. ♗c7≠) 1... ♘g4 2. ♗d5+ exd5 3. ♘d7≠ -- sacrificio della ♗d7, matto del ♘b6 Inoltre 1... ♘f5 2. ♗d5+ exd5 3. ♘d7≠ 1... ♗e1 2. ♘a4+ bxa4 3. ♗b6≠ 1... ♗d1 2. cxb5 [3. ♗c4≠/♘a4≠] ♘d4 3. ♗xe5≠ duale 2. ♘a4+ bxa4 3. ♗b6≠ Zilahi ciclico fra sacrifici e matti.

949. (#4, Chebanov)

1. ♖f4? [2. d7 [3. d8♖≠] 2... ♘d6 3. d8♖≠ 2... ♖xe6 3. d8♖≠] ma 1... ♖xd6! 1. d7! [2. ♖f4 [3. d8♖≠] 2... ♘d6 3. d8♖≠ 2... ♖xe6 3. d8♖≠] 1... ♖xe6 2. d8♖+ ♖xe5 3. ♗f5 ♖xf5 4. ♖f6≠

950. (#4, Dulbergs)

1. ♗e5! tempo 1... ♖a3 2. ♘c2+ ♖a4 3. ♘c3+ ♖a5 4. ♗c7≠ 1... ♖a4 2. ♘c2 [3. ♘c3+ ♖a5 4. ♗c7≠] 2... ♖a5 3. ♗c7+ ♖a4 4. ♘c3≠ 1... ♖a5 2. ♘c2 [3. ♗c7+ ♖a4 4. ♘c3≠] 2... ♖a4 3. ♘c3+ ♖a5 4. ♗c7≠

951. (S#2, Gordian)

1. ♗e5? [2. ♖a4+ fxe4≠] 1... ♘xc8 2. ♖c4+ bxc4≠ 1... ♘c6 2. ♖c4+ bxc4≠ ma 1... ♗xe7! 1. ♗c5? [2. ♖c4+ bxc4≠] 1... ♗xe7 2. ♖e4+ fxe4≠ ma 1... ♘xc8! 1. ♗b8! tempo 1... ♗xe7 2. ♖e4+ fxe4≠ 1... ♘xc8 2. ♖c4+ bxc4≠ 1... ♘c6 2. ♖c4+ bxc4≠ Inoltre 1. ♗c7? [2. ♖c4+ bxc4≠] ma 1... ♖c6! 1. ♗d8? [2. ♖c4+ bxc4≠] ma 1... ♖c6! 1. ♗d7? [2. ♖e4+ fxe4≠] ma 1... ♖e6!

952. (S#3, Surkov)

1. ♔f5! [2. ♙xe4+ (A) d5 3. ♚b5+ (B) ♙xb5≠] 1... ♖d3 2. ♚b5+ (B) ♔d5 3. ♚xc5+ (C) ♖xc5≠ 1... ♚e2
 2. ♚xc5+ (C) dxc5 3. ♙xe4+ (A) ♚xe4≠ 1... ♙d3 2. dxc5 [3. cxd6+ ♙xc4≠] dxc5 3. ♚b5+ ♙xb5≠ 2... d5 3. ♚b5+ ♙xb5≠ 1... ♖f6 2. d5+ ♖xd5 3. ♚b5+ ♙xb5≠ Ciclo AB-BC-CA delle seconde e terze mosse bianche tra la minaccia e le due varianti tematiche (MP).

953. (S#6, Oven/Dikusarov)

1. h6! a6 2. ♖b3 a5 3. ♙e5 a4 4. ♖a1 a3 5. ♙c7 a2 6. ♔d8 ♖xf7≠

954. (S#7, Pitkanen)

1. c3 ♙xa7 2. 0-0-0+ ♙g1 3. ♖c4 bxc4 4. ♔d2 cxd3 5. ♙xd3 e4 6. ♙e2 e3+ 7. ♔e1 ♙f2≠

955. (S#11, Pitkanen/Tanner)

1. ♚c5+ ♔a4 2. ♚xc4+ ♔a3 3. ♚xc3+ ♔a4 4. ♚c4+ ♔a3 5. ♚c5+ ♔a4 6. a3 ♔b3 7. ♚c2+ ♔xa3 8. ♚c4 a4
 9. ♚d4 ♔b3 10. ♚c5 a3 11. ♚d4 a2≠

956. (S#12, Dikusarov)

1. ♚xb8+ ♔c4 2. ♔dxd8+ ♔c5 3. ♔a1 ♙xc6 4. ♙c4 ♔c5 5. ♙b5 c6 6. ♙a4 ♔c4 7. ♙b4 c5 8. ♙a3 ♔c3 9. ♙b3 c4
 10. ♙a2 ♔c2 11. ♙b2 c3 12. ♚a8 cxb2≠

957. (H#2, Armeni)

1. ♖e4 ♚g4 2. ♚f7 ♙e6≠ 1. ♚h3 g3 2. ♖e6 ♙c2≠

958. (H#2, Pankratiev)

1. ♖g6 ♖f5+ (a) 2. ♖e5 ♖c3≠ (b) 1. ♖c5 ♖e3+ (b) 2. ♖e4 ♖df5≠ (a) 1. exd6 ♙d8 2. ♔f5 ♖xd6≠ 1. bxc4 ♚xb2
 2. ♔e3 ♖xc4≠ Già pubblicato nel *Helpmates of the Future Ty* 2001-2003, ed ha ottenuto la 6^a M.O. Episodi sempre spiacevoli. [Already published on *Helpmates of the Future Ty* 2001-2003, 6th Hon. Ment. Incident as always disagreeable.]

959. (H#2, Popovski)

a) 1. ♔e3 ♙xc2 2. ♖f4 ♖xg4≠ b) 1. ♚c7 ♙a2 2. ♔c3 ♖c4≠

960. (H#2, Saletic)

1. f5 e8 ♚+ 2. ♔f6 ♚e5≠ 1. ♚g7 e8 ♚+ 2. ♔f7 ♖d6≠

961. (H#2, Schonholzer)

1. ♙f3 ♖dxb4 2. ♚a3 ♖xc2≠ 1. ♖d6 ♙xb6 2. ♙b8 ♙xc5≠ Interessanti manovre per evitare un inopportuno scacco al Re bianco e bello scambio di funzioni tra il ♖d3 e l'♙c7 (MP).

962. (H#2, Archakov)

1. ♚xh3 e8 ♖ 2. ♚g3 ♖f6≠ 1. ♔xh5 e8 ♚ 2. ♚g4 ♚xh8≠ Tema Fenice (?) e matti modello.

963. (H#2, Bottger)

1. ♙xh4 ♖b6 2. ♚g5 ♚h7≠ 1. ♚xh5 ♖c7 2. ♙g5 ♙f2≠ Zilahi

964. (H#2, Borodavkin)

1. ♚h5 ♚xf4 2. g5 ♚f5≠ 1. ♚h2 ♚xf7 2. g3 f4≠ 1. ♙g8 ♚xd6 2. ♖f7 ♚e6≠ Eliminazione di triplo controllo della casa di matto da parte dei pezzi neri mediante interferenza nera e cattura del pezzo nero rimasto. I matti sulla casa abbandonata dal pezzo nero alla sua prima mossa (delayed Follow-My-Leader) si hanno purtroppo solo in due soluzioni (MP).

965. (H#2, Muralidharan)

a) 1. ♖xd5 ♚xd5+ 2. ♔e4 ♖c5≠ b) 1. ♚xc4 ♚xc4+ 2. ♔e5 d4≠

966. (H#2, Brull Mayol)

a) 1. ♖f4+ ♔f1 2. ♔f3 ♚e3≠ b) 1. ♖g2 ♚h6 2. ♚h2 ♙xh2≠ c) 1. ♔h5 ♙e3 2. ♚g4 ♚h6≠
 d) 1. ♚h5 ♚g6+ 2. ♔h4 ♙f2≠

967. (H#2, Wiehagen/Karpati)

[1. ♙h3? ♚c4+ 2. ♔b3 ♚b1+ 3. ♚b2!] 1. ♖c6 ♚c4+ 2. ♔b3 ♚b1≠ [1. ♚g8? ♙c4 2. ♔b4 ♚e1+ 3. ♙c3!] 1. ♖d7 ♙c4 2. ♔b4 ♚e1≠ Il tema richiesto dal giubileo Garofalo-50. I tentativi, con schiodatura diretta, vengono sventati per effetto di apertura di linea nera, mentre le soluzioni usano schiodature indirette. Avrebbe certo meritato un piazzamento nel verdetto, ma è arrivato tardi. Thanks to the authors!

968. (H≠2, Popovski)

a) 1. ♖b4 ♗xc1 2. ♗g6 ♗h6≠ b) 1. ♗b4 ♖c7 2. ♗ec6 ♗f8≠

969. (H≠3, Grushko)

1. ♖f3 ♗e6 2. ♖xf2 ♗e3+ 3. ♖f1 ♗h3≠ 1. ♖d3 ♗a5 2. ♗b4 ♗c2+ 3. ♖d2 ♗xb4≠

970. (H≠3, Pitkanen)

1. ♗e7 dxe7 2. ♗d6 e8♗ 3. ♗c4 ♗f6≠ 1. ♗c7 dxc7 2. e4 c8♗ 3. ♗e5 ♗b6≠ Due pezzi neri a turno si sacrificano per consentire la promozione del pedone bianco (MP).

971. (H≠3, Zimmer)

1... ♖c7 2. ♖d5 ♗b6 3. ♖c4 ♗b3≠ 1. b3 c3 2. ♖d3 ♖c6 3. ♖c4 ♗b5≠

972. (H≠3 duplex, Grigorjan)

1. g2 b7 2. g1 ♖b8♗ 3. ♖g4 ♗h2≠ 1. b7 g2 2. b8♗ g1♗ 3. ♖b3 ♗a1≠ Scambio di promozione ♗♗, matti modello.

973. (H≠3, Grigorjan)

1. ♗e6 ♖b7 2. ♖d4 ♖b5 3. ♖d5 ♖d7≠ 1. ♗f5 ♖b2 2. ♖d4 ♖b4 3. ♗e3 ♖d2≠ Ideal mates, eco camaleonte.

974. (H≠3, Hudak)

1. ♗xb3 ♗b5 2. ♖c2 ♗xc3 3. ♖b1 ♗a3≠ 1. ♗xe5 ♗a5 2. ♖d4 ♗xc2+ 3. ♖c5 ♗b4≠
Effetti Umnov neri e switchback.

975. (H≠3, Archakov/Zalokotsky/Kolesnik)

a) 1. ♖e5 ♗g4 2. ♖f5 ♗f3 3. ♖d6 ♗c3≠ b) 1. ♖f3 ♗f5 2. ♖c3 f4 3. ♗xd5 ♗b6≠

976. (H≠3, Brull Mayol)

a) 1. ♗e5 ♗d4 2. ♗e7 ♗e3 3. ♗f5 f3≠ b) 1. ♗e6 f4 2. ♖f5 ♖f3 3. ♗f6 ♗c2≠

977. (H≠3, Toger)

1. g2 ♗h4 2. ♖e2 ♖xe3+ 3. ♖f1 ♖e1≠ 1. e2 ♗f2 2. ♖d2 ♗e3+ 3. ♖e1 ♖h1≠
1. ♖c4 ♖a2 2. ♖b5 ♖h5+ 3. ♖a4 ♖a5≠

978. (H≠3, Grushko)

1... ♗h4+ 2. ♖f4 ♖g2 3. e3 ♗g6≠ 1. g3+ ♖g1 2. ♖g4 ♗c2 3. ♖f3 ♗d1≠

979. (H≠3, Garai)

1. ♗c8 bxc8♗ 2. ♖e3 ♗xe7 3. ♗d3 ♗d5≠ 1. ♗c8 bxc8♗ 2. ♗d1 ♗xe6 3. ♖e2 ♗c4≠ Line clearances for promoted battery formations (NdA). Creazione di una batteria bianca dopo la promozione del ♗b7 grazie al sacrificio a turno ora del ♗e7 ed ora dell'♗e7, catturati poi dal pezzo promosso per ottenere un'apertura di linea (MP). Sacrificio di ♗ e promozione a ♗ e viceversa.

980. (H≠4 duplex, Brull Mayol)

1. ♖h5 e5 2. ♖h6 e6 3. ♖g7 exf7 4. ♖f6 f8♗≠ 1. ♖g2 g3 2. ♖f3 g2 3. fxg5 g1♗ 4. ♖f4 ♗g3≠

981. (H≠4, Cistjakov)

a) 1. ♖e8 ♗d4 2. ♖f8 ♗b5 3. ♖d8 ♗a4 4. ♖e7 ♗d6≠ b) 1. ♖g8 ♗e3 2. ♖f8 ♗d5 3. ♗h8 ♗b3 4. ♖g7 ♗f6≠

982. (H≠5, Grushko)

1... ♗xf4+ 2. ♖d4 ♖e6 3. ♗d5+ ♖d6 4. ♗c4 ♗d5 5. e4 e3≠

983. (H≠5, Grushko)

1... ♖xg4 2. g1♗+ ♖f3 3. ♖g5 ♗g4 4. ♖h4 ♖xf4 5. ♗g3+ fxg3≠

984. (H≠5, Grigorjan)

1. h1♗+ ♖e3 2. ♗f2 g4 3. ♗h3 ♖xe4 4. ♖h4 ♖f3 5. g5 g3≠ Ideal mate.

985. (H≠5, Grushko)

1. f3 ♗h2 2. g1♗ ♗g3 3. ♖e1 ♗h4 4. ♖f4 ♖g6 5. ♖e4 ♗g3≠

986. (Serie H=7 Shielded Kings, Albasi)

a) 1. ♗xc5 2. ♖xd5 3. ♖c4 4. ♖b5 5. ♖b6 6. ♖a7 7. ♗a3, ♗xa3 = b) 1. ♖xa6 2. ♗a7 3. ♖c6 4. ♖xc5 5. ♖b6 6. ♖c4 7. ♖a4, ♗xa4 =

987. (Retro, Cuppini)

Il ♗b2 proviene da g7 dopo 5 catture su case nere. Firzan e Alfil campochiaro del B sono stati catturati in c6 e b5 rispettivamente. Il ♗g7 dunque ha catturato ♗+♗+♖+♖+♗b2 (non l'Alfil camposcuro che non può

manovrare sulla diagonale a1-h8). Quindi il ♖b3 deve provenire da a2. Ma questo è impossibile per eccesso di catture (5). Infatti l'Alfil nero campochiaro non può essere stato catturato né in b3 né sulla diagonale c2-g6 e quindi i pezzi neri catturati sono solo 4 (♗+♗+♞+♞). Perciò ♖b3 proviene da b2 e il ♜b2 è in posizione illegale.

988. (≠2, Cuppini)

1. ♗e7? [2. Gxh7≠] 1... Gh3xe6 2. ♖f3≠ 1... Gb3xe6 2. ♗c3≠ 1... Gb6xe6 2. ♖d4≠ ma 1... Gh6xe6!

1. Gxh7! [2. ♗e7≠] 1... Ghxe6 2. ♖f3≠ 1... Gb3xe6 2. ♗c3≠ 1... G6xe6 2. ♖d4≠

Triple Schiffmann with Grasshoppers, the first time! (NdA).

989. (≠2 Transmuting Kings, Albasi)

1... e5 2. ♖f6≠ 1... ♗c3 2. Gc2≠ 1... ♗d4 2. ♗xe4≠ 1. ♗c3! [2. Gc2†] 1... d5 2. ♖f6≠ 1... ♗d4 2. ♗xe4≠

990. (Serie H=14, Pancaldo/Zucal)

1. ♖d2 2. ♗d1 3. f3 4. f2 5. f1 ♗ 6. ♗e3 7. ♗c2 8. ♗a1 9. c2 10. ♗c3 11. ♗b2 12. ♗b1 13. ♖b4 14. ♖b8+ seguita da Gh2xb8 = Stalemate. La posizione finale di stallo sfrutta l'inchiodatura di due pezzi neri da parte dei due Grasshoppers bianchi (MP).

991. (≠2, Petkov)

1... ♗b5~+ 2. PAbc2≠ 1... ♗d6+ 2. PAd2≠ 1. PAAb3? [2. ♗c3≠] 1... ♗b5~+ 2. PAAbc3≠ 1... ♗d6+ 2. PAe3≠

1... PAb2 2. ♖xe1≠ 1... PAA5 2. ♗g5≠ ma 1... PAA4! 1. PAb4! [2. ♗c3≠] 1... ♗b5~+ 2. PAAbc4≠ 1... ♗d6+

2. PAf4≠ 1... PAb2 2. ♖xe1≠ 1... PAA5 2. ♗g5≠ Thematical complex: Zagoruiko + black ♗-correction in the

play of black ♗/PAO battery + cross checks+ unpinning of the white PAO + creation of antibatteries. TASK - on

the 3 phases - 8 different white antibatteries!! Black bivalve after 1... ♗d6+! The complex is very difficult -

shown for the first time! 1... PAO-a5 2. ♗g5≠ 1... PAO-b2 2. ♗xe1≠. One of the my best fairy ≠2!! (NdA).

992. (H≠2, Petkov)

1. ♗b6+ ♗e3 2. ♗d7+ ♗g4≠ 1. ♗e3+ ♗b6 2. ♗g4+ ♗d7≠

If the Field "b6" = A, "e3" = B, "d7" = C, "g4" = D:

I. 1. ♗b6+! (A) ♗e3(B) 2. ♗d7+!(C) ♗g4≠(D) II. 1. ♗e3+!(B) ♗b6 (A) 2. ♗g4+(D) ♗d7≠ (C)

Therefore: creation of black antibattery with check-moves, ♗c4 pinning, ciclical play on the 4 thematical fields

- A, B,C,D with interchange of functions between white ♗ and black ♗ - this is interchange of fields of the

pieces in the 2 solutions. Shown for the first time (NdA). Elegante ODT che mostra scambio di funzioni da parte

dei due partiti nel controllo di due diverse linee. Inversione AB-BA e CD-DC nelle mosse del Bianco e del Nero

(MP).

993. (S≠23, Smotrov)

1. ♗xe5+ Nxe5! 1. ♗d3+ ♗c5 2. ♗d5+ ♗c6 3. ♗d4+ ♗c5 4. ♗b6+ ♗b5 5. ♗d8+ ♗c5 6. ♖c4+ ♗d6 7. ♖a4+

♗c5 8. ♗b6+ ♗b5 9. ♗a5+ ♗c5 10. ♖c7+ ♗b5 11. ♗c6+ ♗c5 12. ♗xf3+! ♗b5 13. ♗c6+ ♗c5 14. ♗e4+ ♗b5

15. ♖b7+ ♗c5 16. ♖c4+ ♗d6 17. ♗d4+ ♗c5 18. ♗b6+ ♗b5 19. ♗c7+ ♗c5 20. ♗d5+ ♗c6 21. ♗d3+ ♗c5

22. ♖c3+ ♗d4, and 23. ♗xe5+ ♖xe5≠

994. (Serie H=13, Nedeljko)

1. e1 ♗ 2. ♗f3 3. ♗g5 4. f3 5. f2 6. f1 ♗ 7. ♗xd3 8. ♗h7 9. d3 10. d2 11. d1 ♖ 12. ♖d8 13. ♖h8, gxh8♖ = stalemate.

Per raggiungere la posizione finale di stallo, i tre pedoni neri e un pedone bianco promuovono rispettivamente a

♗, ♗, ♖, ♖ (FS).

995. (H≠3, Brull Mayol)

a) 1. Lic1 Lla1 2. bxa1=Li+ ♗a3 3. ♗b1 ♗b3≠ b) 1. Nb6 ♗a3 2. ♗b1 LIgx2 3. ♗a1 LIh8≠ Due soluzioni non

omogenee e con ripetizioni di mosse (MP).

996. (SPG 12.0 Circe, Grudzinski)

1. e4 h5 2. ♗a6 ♖h6 3. ♖xh5(♗h7) ♖e6 4. ♗f3 ♗h6 5. 0-0 ♗xa6 6. ♖xh6(♗b8) ♗c6 7. ♖e1 ♖b8 8. ♖e2 ♖xe4

9. a3 e5 10. ♖a2 ♗xa3 11. ♖xe4(♖a8) ♗d6 12. ♖xe5(♖e7) ♗xe5(♖a1) diagram. Cooked : 1. e4 h5 2. ♗a6 ♖h6

3. ♖xh5(♗h7) g5 4. ♗f3 ♗g7 5. 0-0 ♖xa6 6. e5 ♗f6 7. ♖e1 ♗c6 8. exf6(♗b8) ♗xf6 9. ♖xg5(♗g7) ♖xa2 10. ♖e5

♗a6 11. ♖h6 ♖b8 12. ♖xa2(♖a8) ♗xe5(♖a1) diagram

997. (win, Topko)

1. ♗c6 ♗d3 2. ♗b3 ♗c1 3. ♗b4+ ♗xd2 4. ♗a2 ♗d1 5. ♗c3+ ♗d2 6. ♗g5+ ♗e1 7. ♗xc1 +

998. (win, Topko)

1.♙f7+ ♖b4 2.♜c2+ ♔a4 3.♙e8+ ♜b5 4.♜xd4 c2 5.♜xc2 ♖b3 6.♜d4+ ♖b4 7.♜xb5 +-
 999. (draw, Strebkovs)

1.♜e2 ♖b4 2.♜b1 ♖xb1 3.♜c3+ ♖c4 4.♜xb1 ♔d3 5.♜a3 g5 6.♜b5 g4 7.♜c7 g3 8.♜e6 ♖c2 9.♜f4 a4
 10.♖b6 ♖b2 11.♖c5 ♖xa2 12.♔d4 a3 13.♖e3 g2 14.♔f2 ♖b1 15.♜d5 =

1000. (draw, Josten)

1.d8♖+ ♜xd8 2.dxe7 ♜xd5+ 3.♖xd5+ ♜xd5 4.e8♖+ ♙xe8 =

1001. (win, Kichigin)

1.♜d4+ ♖xd4 2.♜b4 a1♖ 3.♜c2+ ♖c4 4.♜xa1 +-
 1002. (win, Kichigin)

1.h6 ♔g8 2.♔g5 b2 3.♜e4 b1♖ 4.h7+ ♖xh7 5.♜xh4+ ♔g8 6.♜h8+ ♔f7 7.g8♖≠

1003. (draw, Kichigin)

1.d7 ♜d6+ 2.♔e7 ♜e4+ 3.d6! ♙xd6+ 4.♔e6 ♖c7 5.d8♖+! ♔xd8 6.♔d5 =

1004. (win, Kichigin)

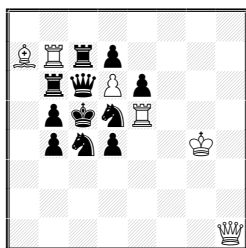
1.♜f7 ♖xf7 2.♔f5 a3 3.♜a2 ♖f8 4.♔f6 ♔g8 5.♔g6 ♖h8 6.♜b4 ♔g8 7.h7+ ♖h8 8.♜c6 a2 9.♜e5 a1♖
 10.♜f7≠

1005. (draw, Kichigin)

1.d6 ♙f3 2.d7 ♜xc6+ 3.♖b8 ♜d6 4.♖c7 ♜c6+ 5.♖b8 =

Gara di Ricostruzione

Soluzione della gara n. 19



← Michal Dragoun, *Probleemblad* 2000

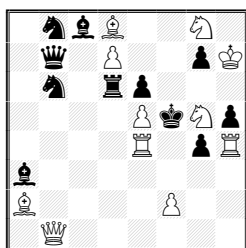
H≠2 - 2111

1.♖xd6 ♜xb6 2.♜cxb6 ♖c1≠

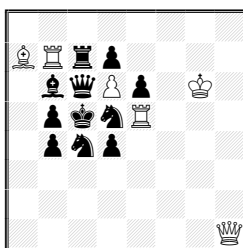
1.♜xd6 ♖xd5 2.♖xd5 ♜xc7≠

Per rendere utile in entrambe le soluzioni l'♙a7 è necessario che questo inchiodi un pezzo che controlli la colonna 'c'. Quindi è un errore mettere un ♜ in b6. In d5 va messo un ♞, se si mette un ♙ scaturiscono molte demolizioni a causa di ♜c5-c4, quindi qualcuno ha aggiunto un ♜d3.

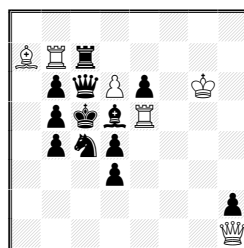
Muralidharan - Ric. n.18



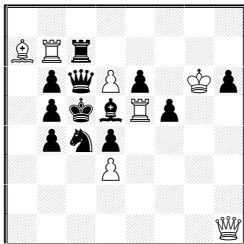
Rallo - Ric. n.19



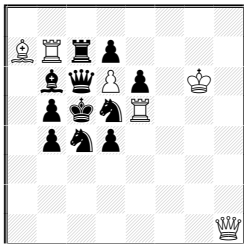
Petite - Ric. n.19



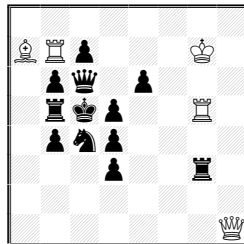
Breu - Ric. n.19



Muralidharan - Ric. n.19



Parrinello - Ric. n.19



Causa un disguido, nel precedente fascicolo non sono stati assegnati 17 punti (per la grande economia mostrata) a Muralidharan. Inoltre nel diagramma Rallo scambiare ♖b1↔♙a2.

Circa la ricostruzione n.19, Rallo invia una posizione perfetta e usando un ♙b6 ha ottenenuto anche un lieve miglioramento economico, 10+2 punti. Petite ha inviato una posizione debole, per quanto detto sopra (♙b6, ♙d5, ♙d3) per un totale di 10-2-1=7 punti. Anche Breu ha inviato una posizione con gli stessi difetti, e con in più un misterioso ♙f5 del tutto inutile. Quindi 10-2-1-1=6 punti. Il ♙h2 (o ♙h6) ha la stessa funzione del ♙d7 dell'originale.

Muralidharan ha inviato una posizione del tutto simile a quella di Rallo, quindi anche a lui 10+2 punti. Parrinello ha inviato una strana posizione, certamente frutto di una "pensata scherzosa", con un successo in economia ma a scapito della correttezza tematica, la quale comunque non era richiesta. Per coerenza verso le altre proposte di questa puntata anche a lui vanno 10+2 punti per l'economia, ma anche delle penalità (-2) perché in ogni soluzione c'è un pezzo bianco che non ha funzione.

Classifica	p.p.	Ric. 18+19	tot.
Muralidharan	11+17	28+12	40
Rallo	10+15	25+12	37
Parrinello	11+13	24+10	34
Petite	11+11	22+7	29
Breu	11+0	11+6	17
Stojnic	11+0	11+0	11
Brull Mayol	10+0	10+0	10
Placanico	0+0	0+0	0

Proposta n. 21

Con questa proposta inizia una gara di tipo diverso, non ci sarà più una classifica ma solo il puro piacere di ricreare un problema, con commenti del redattore. [With this proposal begins a competition of type different; there won't be a classification anymore but only the pure to like to recreate a problem with comments of the editor.]

Ricostruire un ≠2 con la seguente soluzione:

1. ♖d7? [2. ♗c4≠] 1... ♘c7 [a] 2. ♖d4 [A] ≠ 1...e2 [b] 2.e7 [B] ≠ ma 1...c2!
 1. ♖e7? [2. ♗c4≠] 1... ♘c7 [a] 2. ♖b4 [C] ≠ 1...e2 [b] 2. ♘e5 [D] ≠ ma 1...c2!
 1. ♖f7! [2. ♗c4≠] 1... ♘c7 [a] 2. ♖f5 [E] ≠ 1...e2 [b] 2. ♙f5 [F] ≠ Tema Zagorujko.

A. G.

1984

di George Orwell

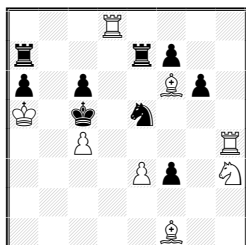
Nel 1948 George Orwell scrisse uno splendido romanzo di Science Fiction; lo intitolò *1984* sia per una specie di scherzo, invertendo le due ultime cifre dell'anno, sia per ambientarlo in un futuro che allora non era molto lontano, né improbabile. Come molti sapranno è una piccola storia d'amore in un mondo completamente controllato da spie elettroniche e umane. Il potere si concentra in tre immensi superstati: Oceania, Eurasia ed Estasia. È facile identificare a quali Stati pensava Orwell. Londra è la principale città di Oceania. Al vertice del potere politico in Oceania c'è il Grande Fratello, onnisciente e infallibile, che nessuno ha visto di persona. La Storia viene cambiata a seconda delle necessità governative; vi è una certa somiglianza con la Guerra Fredda realmente avvenuta e che nel 1948 stava giusto iniziando, con in più una super-tecnologia spionistica che solo in parte è coincisa con la guerra fredda e che oggi sta letteralmente dilagando.

Dal libro di Orwell ho tratto un brano - in cui appare il personaggio principale dell'opera - che riguarda il problemismo. Nel brano mancava una posizione, un Problema, pertanto ho pensato di crearlo appositamente.

« Un cameriere, sempre senza esserne richiesto, portò la scatola degli scacchi e il numero del *Times* di quel giorno, con la pagina aperta al problema, appunto, degli scacchi. Poi, vedendo che il bicchiere di Winston era vuoto, portò la bottiglia di gin e lo riempì. Non c'era bisogno di dare ordini. Ormai tutti conoscevano anche troppo bene le sue abitudini. La scatola degli scacchi era sempre in attesa di lui, e il tavolo d'angolo era sempre riservato. Anche quando il locale era pieno, quel tavolo rimaneva solo per lui, perché nessuno voleva farsi vedere seduto troppo vicino a lui. Non si preoccupava nemmeno di contare i bicchieri. A intervalli regolari gli presentavano un sudicio pezzo di carta che doveva essere il conto, ma Winston aveva l'impressione che gli facessero pagare sempre un po' meno di quello che in realtà doveva. Non avrebbe fatto nessuna differenza, del resto, anche se fosse successo l'opposto. Aveva sempre un sacco di soldi, allora. Aveva anche un impiego, una sinecura pagata assai più che non il suo vecchio impiego.

La musica del teleschermo ebbe una sosta e s'udì una voce. Winston alzò il capo per sentire. Nessun bollettino dal fronte; era solo un breve annuncio dal Ministero dell'Abbondanza. Nel quarto precedente pareva che la quota del Decimo Piano Triennale per quel che riguardava i lacci da scarpe fosse stata superata del 98%.

Esaminò il problema degli scacchi e mise a posto i pezzi.



← Antonio Garfalo #2 - (inedito - original)

1. ♖g5? [2. ♜e4≠]
1... ♜xc4+ 2. ♚xc4≠
1... ♜d7 2. ♙xe7≠
1... ♜g4 2. ♙d4≠
ma 1... ♜d3!

1. ♜f2! [2. ♜e4≠]
1... ♜xc4+ 2. ♚xc4≠
1... ♜d7 2. ♙xe7≠
1... ♜g4 2. ♙d4≠
1... ♜d3 2. ♜xd3≠

Era una soluzione piuttosto lambiccata che implicava due cavalli. “Bianco gioca e vince in due mosse”. Winston alzò gli occhi a guardare il ritratto del Grande Fratello. Il Bianco vince sempre, pensò con una sorta di nebuloso misticismo. È stabilito che succeda sempre così senza eccezioni. In nessun problema degli scacchi, fin dall’inizio della storia del mondo, s’era mai dato il caso che vincessero il Nero. Non è il simbolo, forse, dell’eterno, invariabile trionfo del Bene sul Male? Il faccione riprese a guardarlo spirando calma potenza. Il Bianco vince sempre.

(...)

Prese il cavallo bianco e gli fece attraversare la scacchiera. Il suo posto era *proprio lì*. (e4)

(...)

Rimise il cavallo bianco al posto di prima, (h3) ma per il momento non riuscì a concentrarsi seriamente nello studio del problema scacchistico. I suoi pensieri vagarono ancora. Quasi inconsciamente egli scrisse con le dita sulla polvere del tavolo:

$$2 + 2 = 5$$

(...)

Bevve un’altra sorsata di gin, prese su il cavallo bianco e fece una mossa di prova (1.♘g5?). Scacco (1...♗xc4+). Ma non era certamente la mossa giusta, perché... (1...♗d3!)

(...)

Ogni tanto era turbato da false memorie. Non importava gran che se si sapeva che cosa fossero in realtà. Certe cose erano successe, certe altre *non* erano successe. Tornò alla tavola degli scacchi e prese un’altra volta il cavallo bianco. In quello stesso istante lo lasciò cadere sulla tavola con un colpetto secco (1.♗f2!). S’era alzato in piedi di scatto, come se fosse stato punto da uno spillo.

Uno squillo di tromba aveva trapassato l’aria. Era il bollettino! Vittoria! Voleva sempre dire vittoria, quando le notizie erano precedute da uno squillo di tromba.

(...)

Guardò su, alla faccia enorme. Gli ci erano voluti quaranta anni per imparare che specie di sorriso era nascosto sotto quei baffi neri.

(...)

Due lacrime puzzolenti di gin gli sgocciolavano ai lati del naso. Ma ogni cosa era a posto, ora, tutto era definitivamente sistemato, la lotta era finita. Egli era riuscito vincitore su se medesimo. Amava il Grande Fratello. »

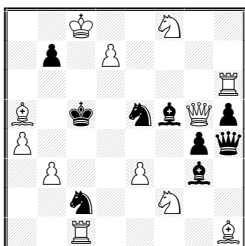
A. G.

The Java anti-trial as constructive challenge

by Dragan Stojnic

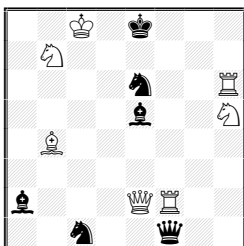
Definition of the Java theme: two squares in the black king's field are each guarded by two white line-pieces. In each of two variants Black cuts one of the guard lines. White appears to have 2 mates available, but must in fact choose the one which does not cut the remaining guard line (dual avoidance using theme A). It's anti-dual form the "Java" theme. After discovery this form really constructive challenge for realization was the "Java" theme in anti-trial form! In anti-trial form there are 3 squares in the black king's field which are guarded by 3 white line-pieces and in three variants Black cuts one of the guard lines. White appears to have 3 mates available, but must in fact choose the one which does not cut the remaining guard lines (trial avoidance using theme A).

A) Marcel Segers
La Correspondencia de
Valencia, 1933 - 1° Pr.



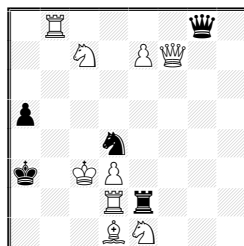
≠2 (12+9) C+

B) Raphaël Kofman
 64, 1934 - 1° Pr.



≠2 (7+6) C+

C) Dragan Stojnic
 inedito (original)



≠2 (9+5) C+

The first realization of this complex idea is in Diagram A) by M. Segers from 1933. After the key 1.♖d1! the threat is 2.♗d5≠. Three thematic squares in BK's field are c6, d5 and d6. The thematic white line-pieces are ♖d1, ♗h6 and ♘h1. After the 3 black thematic defences 1...♗d3/♗f3/♗g6 are realized 3 white mates with anti-trial effects: 1...♗d3 2.♗xd3≠ (♗e4? ♗e6?) 1...♗f3 2.♗e4≠ (♗e6? ♗d3?) 1...♗g6 2.♗e6≠ (♗d3? ♗e4?) Other non-thematic variants: 1...♙e6 2.♗xe6≠ 1...♙d3 2.♗xd3≠ 1...♙e4 2.♗xe4≠ 1...♙g6 2.♗e6≠ 1...♗b4 2.♙b6≠ 1...♗xe3 2.♙xe3≠ 1...♗d4 2.exd4≠ 1...♙xh1 2.♙e7≠ 1...♙xd7+ 2.♗xd7≠

Already in 1934, legendary soviet composer R. Kofman was composed diagram B, with only 13 pieces and without white and black pawns!

The thematic mechanism is same as in problem by Segers, but with 8 pieces less.

Solution: B) 1.♖h7! [2.♗e7≠]

1...♗c5 2.♗d6≠ (♗f6? ♗g7?) 1...♗f4 2.♗f6≠ (♗d6? ♗g7?) 1...♗g7 2.♗xg7≠ (♗d6? ♗f6?)

1...♙xf2 2.♙b5≠ 1...♙f6, ♙f4 2.♗(x)f6≠ 1...♙g7 2.♗xg7≠ 1...♙d6 2.♗xd6≠

The question was: is it possible construct the Java anti-trial form with different mechanism than Segers and Kofman?

Yes, beside it is possible! Look my very economical diagram C with only 14 pieces. Three thematic square are a2, a4, b3 and white thematic pieces are ♖d2, ♙f7 and ♗e7 (future ♙e8).

Solution: C) 1.e8♙! [2.♙a4≠]

1...♗c6 2.♗b5≠ (♖b3? ♗c2?) 1...♗b3 2.♖xb3≠ (♗c2? ♗b5?) 1...♗c2 2.♗xc2≠ (♗b5? ♖b3?)

Original mechanism of the Java theme in anti-trial form with 2-fold sacrificial key! Other variants:

1...♙xe8 2.♙a2≠ 1...♖xe8 2.♖a2≠ 1...♗b5+ 2.♗xb5≠

D. S.

L'angolo dell'enigmistica - Crittografie scacchistiche

Crittografia BP22: BATTERE UN RECORD PER LA PISTA IN BUONE CONDIZIONI (7,3,2,5)

Soluzione = Vincere per il tempo

Crittografia 1/BP29: AIUTOMATTO (5,6,5)

Crittografia 2/BP29: OMERTA' (6,9)

STUDI

a cura di Mr. Veneziano

Artur Mandler

Il boemo **Artur Mandler** (1891-1971), avvocato, giornalista, giudice internazionale (1956) e maestro internazionale della composizione (1966), fu una limpida espressione della cultura scacchistica dell'Europa centrale. Compositore eclettico, studi artistici e problemi "logici" in tre e più mosse, in genere miniature, va collocato fra i più sottili finalisti di tutti i tempi, con una predilezione per i finali di soli pedoni.

In tutta la sua opera, circa 600 lavori, vengono enfatizzati i contenuti didattici, secondo lo stile "naturale" promosso dal suo grande amico **Richard Reti** (1889-1929).

Ricca fu la sua produzione anche nella letteratura scacchistica: *Studi di Richard Reti* (1931), *64 Studii, z oboru vezových a pescových konkovek* (1965), una trattazione sui finali di Torre e Pedoni, *Sbirka Sachovych Skladeb* (1970), con 300 suoi problemi, *Studie* (1970), con oltre 200 studi.

Di quest'ultima opera, scritta in ceco ed ormai praticamente esaurita, **John Beasley** ha curato una nuova edizione (ottobre 2003), *Depth and Beauty: the chess endgame studies of Artur Mandler*, scritta in inglese e proposta dall'ARVES (Alexander Rueb Vereniging voor Schaakeindspelstudie) quale "Book of the Year 2003". Beasley ha integrato le opere di *Studie* con altri finali artistici di Mandler pubblicati in *64 Studii* e in *Sbirka*, raccogliendo in tal modo la summa degli studi del grande compositore boemo.

Abbiamo pensato di riproporre alcuni brani di *Depth and Beauty* direttamente in inglese per raggiungere una più vasta platea.

Pawn against pawn

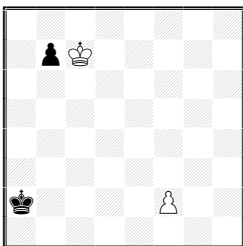
A) Four-man positions are very popular among the chess public, because they tempt the solver to have a go, and this is particularly true of pawn endings. The solver is surprised when he discovers the solution not to be quite as easy as the simplicity of the position had led him to believe. Here, the solver, if he is solving honestly and not just trying to guess the composer's intention, will start by trying 1.♙xb7. But this does not work; Black's reply 1...♚b3 brings his king within the square of White's pawn, and White's king is too far away to defend it. Neither is 1.♙b6 correct, on account of 1...♚b3 2.♙c5 ♙c3 3.f4 b5 etc. Correct is 1.♙d6 ♙a3 (not 1...♚b3, the king must not block his own pawn) 2.♙c5 ♙a4 3.f4 b5 4.f5 b4 5.♙c4 (a difficult move to find, because the White king loses two tempi while Black only loses one) b3 6.♙c3 ♙a3 7.f6 b2 8.f7 b1♙ 9.f8♙+ and wins. If 1...b5 then 2.♙c5 ♙b3 3.♙xb5 (3.f4? ♙c3 and draws) ♙c3 4.♙c5 ♙d3 5.♙d5 and wins.

A novelty with theoretical value

B) This position makes a contribution to endgame theory. The simpler a position, the greater the probability that it is already known to theoreticians. Study composers, as distinct from analyst, do not usually set out to extend the boundaries of theoretical knowledge, but rather to find interesting positions and beautiful manoeuvres. But it sometimes happens, usually unintentionally, that such a composition also turns out to enrich endgame theory. In a position with the pawns arranged as shown here, White will normally win only if he can manoeuvre his king to one of the squares e8, e7 and e6. Fr. Dedrle seems to have been the first to have established the significance of these squares. But in the present position, it does not appear possible for his king to get there. In fact the breakthrough manoeuvre is possible only because the pawns are on the fourth and sixth ranks; if they were any lower down on the board, Black could defend all the weak points.

A) A. Mandler

Národní Osvobození, 1938

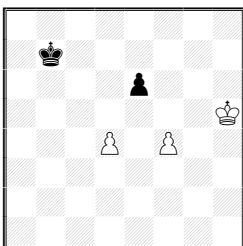


+

B) A. Mandler

Prager Presse, 1929

Album FIDE, 1914-44



+

The White king cannot advance to the sixth rank without allowing Black to take the opposition. Conversely, Black cannot allow White to gain the opposition on the sixth or eighth rank, because this will allow him to reach one of the critical squares; for example, 1. ♖h6 ♜c6? 2. ♜g6 ♜d6 3. ♜f6 ♜d7 4. ♜f7 ♜d6 5. ♜e8 and wins, or 2... ♜c7 3. ♜g7 and either 3... ♜d8 4. ♜f6 ♜d7 5. ♜f7 or 3... ♜c6 4. ♜f8 etc. The Black king is well placed on b7. White wins only by luring him to the eighth rank: **1. ♖h6 ♜b6 2. ♜h7 ♜b7 3. ♜h8 ♜b8 4.d5 exd5 5.f5** etc. Bad would be 1. ♜g6? ♜c6 2. ♜g7 ♜c7 3. ♜g8 ♜c8 4.d5 on account of 4... ♜d7 with a draw.

Copies of *Depth and Beauty* are available from **John Beasley**, 7 St. James Road, Harpenden, Herts AL5 4NX, England; johnbeasley@mail.com

Mr. V.

Notiziario (News)

SCACCHI PAINTER 1.3.4

Scacchi Painter 1.3.4 è ora disponibile su CD (o due dischetti). Scacchi Painter è un programma FREEWARE per stampare e salvare su disco le posizioni dei problemi. Disponibile per sistemi Windows a 32-bit (Windows 95 / 98 / Me , NT 4.0, 2000, XP).

La nuova versione 1.3.4 supporta Windows 2000 / XP ed ha nuove opzioni di stampa.

Per riceverlo, scrivere all'autore: Francesco SIMONI, via Bellinzona 22, I - 40135 Bologna, Italia e-mail: fsimoni@interfree.it

Mandare un piccolo contributo per le spese (€ 5.00). Si riceverà un CD con Scacchi Painter 1.3.4 e il programma di setup in lingua inglese. È anche possibile ricevere via e-mail i soli file di Scacchi Painter (senza setup e senza librerie di Windows) senza costi aggiuntivi.

Scacchi Painter 1.3.4 is now available on CD (or two floppies). Scacchi Painter is a FREEWARE program for chess composers. It is to print and save on disk the positions. It is available for 32-bit systems (Windows 95 / 98 / Me, NT 4.0, 2000, XP)

The new version 1.3.4 supports Windows 2000 / XP and has new, improved printing options.

To receive it, write to the author: Francesco SIMONI, via Bellinzona 22, I - 40135 Bologna, Italia e-mail: fsimoni@interfree.it

Send a small contribute for charge (€ 5.00). You will receive a CD with Scacchi Painter 1.3.4 and a setup program in English. It is also possible to use the e-mail to receive the Scacchi Painter files without cost (without setup and without Windows libraries).

Francesco Simoni

1. "Benkő-75" Jubilee Tourney

Pál Benkő IGM organizes an informal tourney on the occasion of his 75th birthday. You can send your original studies (unlimitedly) to the following address: Gyarmati Péter, 8900 Zalaegerszeg, Rákóczi u. 10-22. III/36., e-mail: gyarmat1@internet.hu - Deadline: 2004, July 15th. Prizes: 500 \$. Judges and sponsors: Pál Benkő and András Kalotay. Tourney director, and reserve judge (study-checker): Gyarmati Péter

2. "Magyar Sakkvilág – 2004" Informal Tourney

You can send your entries (unlimitedly) to the address of the study columnist: Gyarmati Péter, 8900 Zalaegerszeg, Rákóczi u. 10-22. III/36., e-mail: gyarmat1@internet.hu - Deadline: 2004, October 31th. Prizes: books, Magyar Sakkvilág for 1 year. Judge: Pál Benkő IGM

Torre & Cavallo+Scacco! Informal Tourney 2004/2005 for $\neq 2$ / $H\neq 2$, free theme; Judges: J. A. Coello Alonso ($\neq 2$) and C. J. Feather ($H\neq 2$). Prizes: subscriptions to review.

ASIGC-Telescacco 2000 Informal Tourney 2004/2005 for $\neq 2$ / $H\neq 2$, free theme; Judges: O. Bonivento ($\neq 2$) and A. Garofalo ($H\neq 2$). Prizes: chess books/reviews

To send originals (both reviews) to **Vito Rallo, via Manzoni 162 C.S., 91100 Trapani, Italy.**

E-Mail: rallovito@tin.it

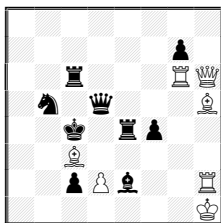
Un appello particolare agli italiani!

PLEASE REPRINT

Affermazioni italiane

A) M. Parrinello

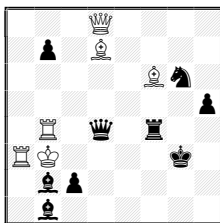
3° Pr. *The Macedonian Problemist* 2000



$H\neq 2$ - 2111 (7+9) C+

B) M. Parrinello

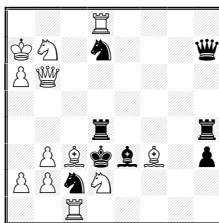
1^a M.O. *The Macedonian Problemist* 2000



$H\neq 2$ - 2111 (6+9) C+

C) G. Mirri

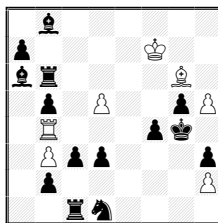
1° Pr. *L'Italia Scacchistica* 2000/01



$\neq 3$ (12+8) C+

D) A. Cuppini

2^a Lode *B. Gelpernas JT-50* 2003



$H\neq 2$ (7+14) C+
b) ♖g4-c2

A) 1. ♖xg6 ♜xg6 2. ♔d3 ♙xe2 \neq 1. ♙xh5 ♖xh5 2. ♙c5 ♖xc6 \neq Zilahi, catture reciproche.

B) 1. ♜xd7 ♙xb2 2. ♙g4 ♜xd7 \neq 1. ♖xf6 ♙a4 2. ♙h4 ♜xf6 \neq

C) 1. ♘f1! [2. ♖d1+ ♙d2 3. ♖xd2 \neq] 1... ♜h6 2. ♘c5+ ♘xc5 3. ♜b5 \neq 1... ♙d2 2. ♜b5+ ♖c4 3. ♘c5 \neq
Inversione mosse bianche resa possibile dall'auto-distruzione delle batterie mascherate nere.

D) a) 1. ♖d6 ♙e4 2. f3 ♙g6 \neq b) 1. ♙d6 ♖e4 2. d2 ♖b4 \neq Doppio Grimshaw, Switchback.

NUTS

di Mr. Veneziano

N. 3.

Scacchiere cilindriche erano già note a Tamerlano (1336-1405), la cui passione per gli scacchi, eterodossie incluse, è risaputa. Il primo utilizzo quale condizione nei problemi risale invece all'inizio del secolo scorso ed è opera di un compositore italiano.

A) Augusto Piccinini

Rivista Scacchistica Italiana, 1907



≠2 - Cilindro verticale C+

Nel 1922 la rivista inglese *Chess Amateur* contribuì alla diffusione del genere. Le cronache dell'epoca riportano di un torneo, giocato su scacchiere cilindriche verticali, a San Francisco nel 1924.

Quando venne pubblicato il problema B), tutti rimasero di stucco ...

B) Alfred W. Mongredien

Bulletin de la FFE, 1926



≠2 - Cilindro verticale C+

Le scacchiere cilindriche, è certo, offrono possibilità sorprendenti!

Soluzione *nut* N. 2 (BP28):

1. ♖g8? (tentativo tematico) ♜h2! 1. ♖g6! ♜g8
2. ♜d5+ ♜h8 3. ♜d8+ ♖g8 4. ♖f7 ♜h7
5. ♜d3+ ♜h8 6. ♜h3+ ♖h7 7. ♖g6! ♜g8
8. ♜e6 ♜h8 9. ♜e8+ ♖g8 10. ♖h7!! ♜xh7
(10...g5 11. ♜xg8≠) 11. ♜h5≠

Mr. V.

Errata-Corrige (Corrections)

BP27 diag. 899, only author is V. Nefëdov.

BP26 diag. 840 (E. Zimmer), is not original: already published 11961, *Ideal-Mate Review* 83 (July 2001).

Soluzioni dalla prima pagina:

1066. Chebanov - 1. ♖c4! [2. ♜e4≠ / ♜xd6≠]

1... ♜g4+ / ♜f4+ / ♖f7+ / ♖e3+ / ♜c6+ / ♜e6+ / ♜d3+ / ♜d4+ / ♜d5+ / ♜c7+ / ♜c5+ 2. ♖xg4 / gxf4 / ♖xf7 / ♜xe3 / ♖xc6 / ♜xe6 / ♖xd3 / ♜xd4 / ♜d5 / ♜xc7 / ♜xc5≠

1067. Garofalo - 1. ♖e3! [2. ♜d4≠ / ♜e2≠ / ♜d5≠]

1... ♖a7 2. ♜e2≠ 1... ♖xf3 2. ♜d4≠ 1... ♜xe3 2. ♜d5≠ Fleck 1... ♜xf4+ / ♜e4+ / ♜b1+ / ♜e1+ / ♜c5+ / ♜c4+ / ♜c3+ / ♜a3+ / ♜b2+ / ♜d2+ / ♖xd6+ 2. ♖xf4 / ♖xe4 / ♜xb1 / ♖xe1 / ♖xc5 / ♜xc4 / ♜xc3 / ♜xa3 / ♖xb2 / ♜xd2 / ♜d6≠

1068. Minerva - 1.e4 d5 2.exd5 ♜xd5 3. ♜h5 ♜xa2

4. ♜xh7 ♜xb2 5. ♜xg8 ♜xh2 6. ♜xa7 ♜xg2 7. ♜xb7 ♜xg1 8. ♜xb8 ♜xb8 9. ♖xb2 ♜xb2 10. ♜xg1 ♜xc2 11. ♜xg7 ♜xd2 12. ♜xf7 ♜xf2 13. ♜xe7+ ♜xe7 14. ♜xf8+ ♜e6 15. ♜xc8+ ♜d5 16. ♜xc7 ♜xf1+ 17. ♖d2 ♜xb1 18. ♜c1 ♜xc1 19. ♖xc1 diagram.

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