

## L'Angolino

di Mario Velucchi - Pisa (Italy)

MV15-    ⚪ ⚪ ⚪ ⚪ ⚪ ⚪ ⚪ ⚪ ⚪ ⚪  
          Ⓜ ×  
          ♙ B, B ♘, ♘ ×  
          ♙ F, U ♘ X ♘ ×  
          Ⓜ ♗ D, B, f ×  
          Ⓜ ×  
          ♙ b, b, ♘ ×  
          Ⓜ, b, b, ♘ ×  
≠0,5    ♙ ♗ ×  
          u u u u u u u u

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

Which one is it?

**Solution MV14:**

(Mario Velucchi, *DieSchwalbe* 183, June 2000) ♙ b7, ♙ c5, ♙ d4, ♙ e6 ♘ f1.

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

Mario VELUCCHI

Via Emilia, 106

I-56121 Pisa - ITALY

Email [velucchi@bigfoot.com](mailto:velucchi@bigfoot.com)

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

## The Bit Corner

Web

[www.bigfoot.com/~velucchi](http://www.bigfoot.com/~velucchi)

## Anticipazione

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

## Promemoria

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

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

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

**Best Problems' contests (and judges):**

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

## PLEASE REPRINT

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

Antonio Garofalo, via Collodi 13,  
70124 BARI • Tel/Fax 080/5564025

• CCP: 17784703

• E-mail: [perseus@libero.it](mailto:perseus@libero.it)

# BEST PROBLEMS

## Rassegna dei migliori problemi

a cura di Antonio Garofalo

Anno V - n. 17

gennaio-marzo 2001

### Collaboratori:

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



Creazione artistica di M. Velucchi

## EDITORIALE

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

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

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

A. G.

## Inediti

425. C. G. S. Narayanan

India  
 ○○○○○○○○○è  
 ® f & , , X x  
 ® , , B, # x  
 ® X , , W x  
 ® D , , x  
 ® , , B, x  
 ® 8 , U & 5 x  
 ù u u u u u u u í  
 ≠2 \*

426. G. Mirri

Imola  
 ○○○○○○○○○è  
 ® f , , # x  
 ® , , 8 # x  
 ® W , , D # U x  
 ® W , , B, x  
 ® , , # , x  
 ® , , & , x  
 ù u u u u u u u í  
 ≠2

427. E. Petite

Spagna  
 ○○○○○○○○○è  
 ® , , , , x  
 ® , , , , x  
 ® U , , # x  
 ® d , D, X, f x  
 ® # U X B, x  
 ® , , , B, x  
 ® , , , 6 x  
 ù u u u u u u u í  
 ≠2

428. C. G. S. Narayanan

India  
 ○○○○○○○○○è  
 ® , , , X x  
 ® , , , & x  
 ® , , , & x  
 ® # , , , x  
 ® , , , x  
 ® # B # , , x  
 ® b # B, , x  
 ® X , , , x  
 ù u u u u u u u í  
 ≠2 v

429. M. Elbaz

Marocco  
 ○○○○○○○○○è  
 ® , , , , x  
 ® , , , , x  
 ® , , , , x  
 ® b, B, x  
 ® b, D # B, x  
 ® 5 5 # x  
 ® X , , 8, f, d x  
 ù u u u u u u u í  
 H≠2 2111

430. K. Muralidharan

India  
 ○○○○○○○○○è  
 ® & , , , x  
 ® # , , , x  
 ® # # , , x  
 ® # 5 D, , x  
 ® , , , x  
 ® W X , , , x  
 ® d , , , x  
 ù u u u u u u u í  
 H≠2 b) -#b2

431. A. Grigorjan

Armenia  
 ○○○○○○○○○è  
 ® , 8 , , , x  
 ® , 5 , , , x  
 ® , , # , , x  
 ® f # # , , x  
 ® , B # # , , x  
 ® , , , x  
 ® X # B, , x  
 ® , , , x  
 ù u u u u u u u í  
 H≠2 b) #c8à f7  
 c) #d4à c3

432. P. G. Soranzo

Bagnaria Arsa  
 ○○○○○○○○○è  
 ® , , , , x  
 ® , , , , x  
 ® , , , d, x  
 ® B # 5 # , , x  
 ® , , # b, , x  
 ® , , X , , x  
 ® , , , x  
 ù u u u u u u u í  
 H≠2 2111

433. K. Muralidharan

India  
 ○○○○○○○○○è  
 ® # , , , x  
 ® # , , B, x  
 ® W , , # , x  
 ® # # b # b, x  
 ® B, B # , x  
 ® X , F, , x  
 ® , , # , x  
 ù u u u u u u u í  
 H≠2 b) #a8 nero

## Gara di Ricostruzione n. 9

Ricostruire un ≠2 con la seguente soluzione:

GV: 1. §xb3/§c3/§c4/§xd3?

GR: 1. ¥f2! tempo.

1...£ c6/£ d5/£ xb6/£ a4!

1...£ a6,£ c6/£ d5/£ b6,£ c4/£ a4,£ xa5/¤ ~/§xc2

2.¤ xb3/£ b4/¤ (x)c4/£ xd3/¥ e3/| xc2≠

## Soluzione della gara n. 7

E. Battaglia, Probleemblad 1986

○○○○○○○○è  
 ® , , , f X x  
 ® W , , , b x  
 ® # , , , x  
 ® , X , , , x  
 ® # # # , , , x  
 ® # # # , B, x  
 ® , , , x  
 ù u u u u u u u í

≠2

1...| xa3/£ c3/£ d4/£ e5/£ f6/g1£

2.£ xa3/¥ xc3/¥ xd4/¥ xe5/¥ xf6/| xg1≠

1.£ g7! (2.£ xb2≠)

1...| xa3/£ c3/£ d4/£ e5/£ f6/g1£

2.| xa3/£ xc3/£ xd4/£ xe5/£ xf6/£ xg1≠

M. Travasoni

○○○○○○○○è  
 ® , , , f X x  
 ® W , , , b x  
 ® # , , , x  
 ® B , , , x  
 ® X , , , x  
 ® # # # , , , x  
 ® # # # , B, x  
 ® , , , x  
 ù u u u u u u u í

K. Muralidharan

○○○○○○○○è  
 ® , , , f X x  
 ® W , , , b x  
 ® # , , , x  
 ® b , , , x  
 ® # # # , , , x  
 ® # X , , B, x  
 ® # # # , B, x  
 ® , , , x  
 ù u u u u u u u í

A. Onkoud

○○○○○○○○è  
 ® , , , f X x  
 ® W , , , b x  
 ® # , , , x  
 ® # # # , , , x  
 ® # # # , , , x  
 ® # X , , B, x  
 ® # # # , B, x  
 ® , , , x  
 ù u u u u u u u í

D. Stojnic

○○○○○○○○è  
 ® # 5 , f X x  
 ® W , , , X x  
 ® # , , , x  
 ® # # # , , , x  
 ® # # # , B, x  
 ® # # # , B, x  
 ® # # # , B, x  
 ® , , , x  
 ù u u u u u u u í

V. Rallo

○○○○○○○○è  
 ® , , , f X x  
 ® W , , , x  
 ® # , , , x  
 ® X , , , x  
 ® # # # , , , x  
 ® # # # , B, x  
 ® # # # , x  
 ù u u u u u u u í

E. Petite

○○○○○○○○è  
 ® , , , f X x  
 ® W , , , x  
 ® # , , , x  
 ® # # # , , , x  
 ® # X , , B, x  
 ® # # # , B, x  
 ® # # # , x  
 ù u u u u u u u í

Classifica: p.p. p. tot.

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

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

A. G.

```

⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è
⊙ W , & D , x
⊙ B , B B B x
⊙ B , , , , x
⊙ B , 5 , , x
⊙ , 6 , , 8 x
⊙ X X , f # x
ù u u u u u u u í

```

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

Gli scacchisti più curiosi si sono chiesti se la partita tra uomo e macchina di 2001 sia stata inventata da Kubrick o se invece il regista, noto appassionato di scacchi, l'abbia ripresa da qualche antologia. La risposta ci viene dal libro di **J. Du Mont**, *200 Miniature Games of Chess* (Londra, 1941) che riporta la partita **Roesch-Schlage**, Amburgo 1913: **1.e4 e5 2.f3 c6 3.f3 b5 a6 4.f4 a4 5.f6 e2 b5 6.f3 e7 7.c3 0-0 8.0-0 d5 9.exd5 10.xd5 10.xe5 11.f4 11.e4 12.fxa8 13.f3 d3 13.f3 d1 14.f3 h3 14.f3 xa6 15.f3 xg2 15.f3 e1 f3** e il Bianco abbandonò.

### Dialogo tra le stelle

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

**David Bowman:** «Hal, apri la saracinesca esterna!».  
**D.:** «Pronto Hal, mi ricevi? Pronto Hal, mi ricevi?».  
**Hal 9000:** «Affermativo, David. Ti ricevo».  
**D.:** «Apri la saracinesca esterna, Hal».  
**H.:** «Mi dispiace David, purtroppo non posso farlo».  
**D.:** «Qual è il motivo?».  
**H.:** «Credo che tu lo sappia altrettanto bene quanto me».  
**D.:** «Ma di che diavolo parli?».  
**H.:** «Questa macchina è troppo importante per me per lasciare che tu la manometta».  
**D.:** «Non so a che cosa ti riferisci, Hal».  
**H.:** «Io so che tu e Frank avevate deciso di

scollegarmi e purtroppo non posso permettere che questo accada».  
**D.:** «E come ti è venuta questa idea, Hal?».  
**H.:** «David... anche se nella capsula avete preso ogni precauzione perché io non vi udissi, ho letto i movimenti delle vostre labbra...».  
**D.:** «D'accordo, Hal. Rientrerò attraverso il portello d'emergenza».  
**H.:** «Senza il tuo elmetto spaziale, David, troverai la cosa piuttosto difficile».  
**D.:** «Hal, non voglio discutere più. Apri la saracinesca!».  
**H.:** «David... questa conversazione non può avere più alcuno scopo... addio».

### Interpretazioni

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

(Mr. V.)

### 434. R. Cassano & M. Crucioli - Roma

```

⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è
⊙ d , W x
⊙ , 5 , X , x
⊙ , , U B x
⊙ , X B , x
⊙ , B B , x
⊙ , , , , x
⊙ , , , , x
ù u u u u u u u í
H≠2 1121
b) f7à d5 1121

```

### 435. G. M. Frantzov Bulgaria

```

⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è
⊙ W , , , , x
⊙ # , , , , x
⊙ , X , , , x
⊙ , b , , , x
⊙ B , F F , x
⊙ X S B , , x
⊙ , , , , x
ù u u u u u u u í
H≠2 3111

```

### 436. M. Elbaz Marocco

```

⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è
⊙ X X , , , x
⊙ F , B , , x
⊙ , B , , , x
⊙ , b U , , x
⊙ , , , , x
⊙ , , , , x
ù u u u u u u u í
H≠2 2111

```

### 437. M. Travasoni Segrate

```

⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è
⊙ 5 , , , , x
⊙ & B , , , x
⊙ B U , , , x
⊙ , b , , , x
⊙ , X , , , x
⊙ B 5 , , # x
⊙ F B , , , x
ù u u u u u u u í
H≠2 b) Sa5à b3

```

### 438. S. Pirrone Acqui Terme

```

⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è
⊙ 8 , , , , x
⊙ U B , , , x
⊙ B F & , , , x
⊙ D S U , d , x
⊙ 5 , , , , x
⊙ S b , , , , x
⊙ , X , , , , x
ù u u u u u u u í
H≠2 2111

```

### 439. G. Lucchesini Monterotondo

```

⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è
⊙ , , , , , x
⊙ , , , , , x
⊙ , , # , , , x
⊙ , , , , , x
⊙ , , , U , , x
⊙ , , B B B , x
ù u u u u u u u í
H=3 1 sol.

```

### 440. C. Janczura Polonia

```

⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è
⊙ , , , , & x
⊙ , , , B x
⊙ , , D S x
⊙ , , , , x
⊙ , U , , , , x
⊙ # , , , , , x
ù u u u u u u u í
H≠3 b) c g6à f7
c) | h8à g5

```

### 441. D. Gurgui Romania

```

⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è
⊙ , , , , , x
⊙ , B , , , , x
⊙ , b , B , x
⊙ , B , B , x
⊙ B D , # f & x
⊙ U , , X , x
⊙ X , B , , , x
ù u u u u u u u í
H≠3 2 sol.

```

### 442. C. Janczura & H. Knuk - Polonia

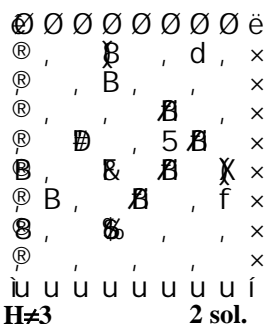
```

⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è
⊙ , B , , , , x
⊙ , X , U , , x
⊙ B , , , , x
⊙ D , , , b # x
⊙ , , , , , x
ù u u u u u u u í
H≠3 Duplex

```

443. T. Garai

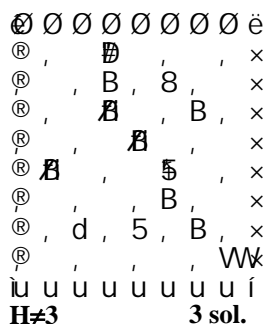
USA



H≠3 2 sol.

444. A. Grigorjan

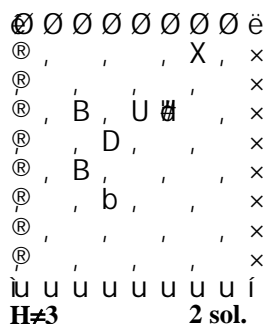
Armenia



H≠3 3 sol.

445. F. Giorgetti

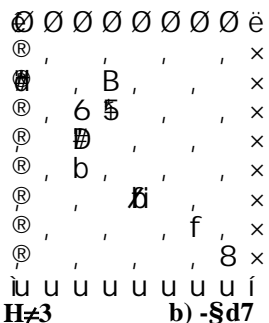
Roma



H≠3 2 sol.

446. A. Grigorjan

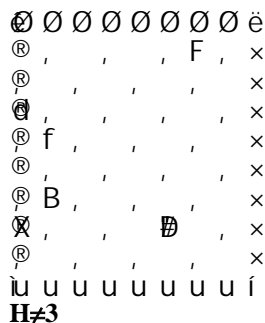
Armenia



H≠3 b) -♠d7

447. A. Grigorjan

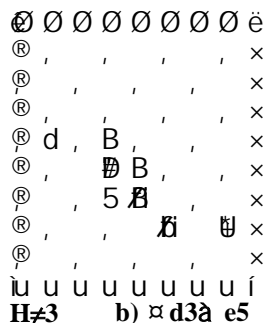
Armenia



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

448. A. Grigorjan

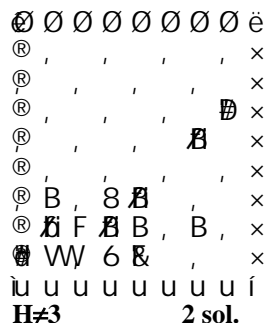
Armenia



H≠3 b) ♠d3à e5

449. M. Ilijoki

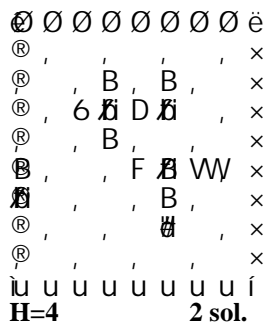
Finlandia



H≠3 2 sol.

450. L. Vitale

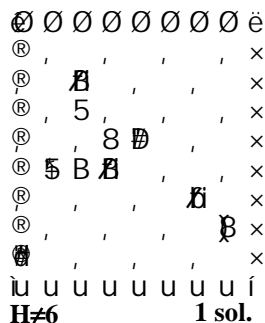
S. Maria C. V.



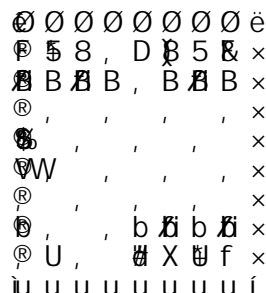
H=4 2 sol.

451. J. Lozek

Slovacchia



H≠6 1 sol.



M. Velucchi - 4ª lode - Sachove Umenie Supplement - Fairy 1999

SPG - Monochrome Chess (i pezzi possono muoversi solo su case dello stesso colore della casa in cui si trovano alla partenza.)

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

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

## Anno Domini 2001

di Mr. Veneziano

### 2001...

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

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

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

### La partita

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

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

## Affermazioni italiane

**G. Mirri - 3° Pr. Giubileo Krivohlavek 80, 1999**  
 1... ♗xg6 2. ♗h1 (3.f4≠) 2... ♘e6 3. ♘d7≠  
 1... b3 2. exd3 (3.d4≠)  
 2... ♘e6 3. ♘d7≠ 2... ♘c6 3. ♘c4≠  
 GV: 1. ♗h1? (2.f4≠) ma 1... ♘g6!  
 1. exd3? (2.d4≠) ma 1... ♘b3!  
 GR: 1. ♘c1! (2. ♘xd3≠)

1... ♗xg6 2. ♗h1 (3.f4≠) 2... ♘e6 3. ♘d7≠

1... | b3 2. exd3 (3.d4≠) 2... ♘e6 3. ♘d7≠ 2... | ♘c6 3. ♘c4≠ 2... | ♘d3 3. ♘xd3≠

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

**M. Velucchi - 3ª M. O. - Variant Chess Informal**  
 Tourney - Problems 1997/1998  
 SPG (2 sol.) - AntiAndernachChess  
 1. c2-c3=♗ ♗b8-c6=♘ 2. ♘c6xe7 ♗g8xe7 3. ♘b1xc3  
 ♗e7-c6=♘ 4. ♘c6-b8=♗ à diagramma.  
 1. ♘b1-c3=♗ ♗c3-d5=♘ 2. ♘d5xe7 ♗g8xe7 3. c2-  
 c3=♗ ♗e7-d5=♘ 4. ♘d5xc3 à diagramma.  
 Negli AntiAndernach i pezzi che muovono cambiano colore. (I colori delle figurine sono indicativi.) Commento del giudice (H.Gruber): *Funny: you just cannot convince ♘g8 to disappear! Instead it is looking for a disguise. In the first solution, it transforms into black ♘b8, in the second into white ♘c3.*

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

**F. Simoni - Pat - Mat 1992 - 1° Premio**  
 2≠ - b) ♘d4-b3  
 a) 1.e7? (2. ♘xd6≠) 1... ♘b3 2. ♗c8≠ 1... ♘e6!  
 1. ♗c8! (2. | f4≠) 1... ♘d4~ / ♘b3 2. | f3/e7≠  
 b) 1. ♗c8? (2.e7≠) 1... ♘d4 2. | f4≠ 1... | ♗e4!  
 1.e7! (2. ♗c8≠) 1... ♘b3~ / ♘d4 2. | f3/ ♘xd6≠

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

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

 1... ♗xg6 2. ♗h1 (3.f4≠) 2... ♘e6 3. ♘d7≠  
**H≠7 1 sol.**

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

 1... ♗xg6 2. ♗h1 (3.f4≠) 2... ♘e6 3. ♘d7≠  
**H≠7 1 sol.**

**454. A. Dikusarov**  
 Russia  

 1... ♗xg6 2. ♗h1 (3.f4≠) 2... ♘e6 3. ♘d7≠  
**S≠2**

**455. I. Kalkavouras**  
 Grecia  

 1... ♗xg6 2. ♗h1 (3.f4≠) 2... ♘e6 3. ♘d7≠  
**S≠10 Black Maximummer**

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

 1... ♗xg6 2. ♗h1 (3.f4≠) 2... ♘e6 3. ♘d7≠  
**Serie H≠6 1 sol.**

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

 1... ♗xg6 2. ♗h1 (3.f4≠) 2... ♘e6 3. ♘d7≠  
**Serie ≠6 Madراس**

**458. M. Albasi**  
 Brescia  

 1... ♗xg6 2. ♗h1 (3.f4≠) 2... ♘e6 3. ♘d7≠  
**Serie H=7 - Shielded Kings, 2 sol. - v. note**

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

 1... ♗xg6 2. ♗h1 (3.f4≠) 2... ♘e6 3. ♘d7≠  
**Serie H≠18 Circe**

**460. M. Caillaud**  
 Francia  

 1... ♗xg6 2. ♗h1 (3.f4≠) 2... ♘e6 3. ♘d7≠  
**SPG 11½ - 23 plies**

## Note agli inediti

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

## Soluzioni Inediti

Fascicolo n. 16

### 389. (#2, Travasoni)

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

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

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

### 390. (#2, Stojnic)

1. ♘ xc5? (2. ♙ b2 ≠) 1... ♙ xd3 2. ♙ xd3 ≠ 1... ♙ e1 2. ♙ e3 ≠ ma 1... ♙ d5! 1. | xc5? (2. ♙ e5 ≠) 1... ♙ d5 2. ♙ c3 ≠ 1... ♙ g3 2. ♙ e3 ≠ ma 1... ♙ xd3! 1. ♘ d6! (2. dxc4 ≠) 1... ♙ xd3 2. ♙ b2 ≠ 1... ♙ d5 2. ♙ e5 ≠ 1... ♙ xe6 2. ♘ xe6 ≠ 1... ♙ e1/♙3 2. ♙ (x)e3 ≠

### 391. (#2, Segers)

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

### 392. (#2, Travasoni)

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

### 393. (#3, Zimmer)

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

### 394. (#3, Cistjakov)

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

### 395. (#3 due soluzioni, Murarasu)

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

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

♚ ♚ ♚ ♚ ♚ ♚ ♚ ♚ è

♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ×

♜ ♜ ♜ ♜ ♜ ♜ ♜ ♜ ×

♞ ♞ ♞ ♞ ♞ ♞ ♞ ♞ ×

♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ×

♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ×

♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ×

♢ ♢ ♢ ♢ ♢ ♢ ♢ ♢ ×

♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ×

♤ ♤ ♤ ♤ ♤ ♤ ♤ ♤ ×

♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ×

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ×

♧ ♧ ♧ ♧ ♧ ♧ ♧ ♧ ×

♨ ♨ ♨ ♨ ♨ ♨ ♨ ♨ ×

♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ×

♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ×

♫ ♫ ♫ ♫ ♫ ♫ ♫ ♫ ×

♬ ♬ ♬ ♬ ♬ ♬ ♬ ♬ ×

♭ ♭ ♭ ♭ ♭ ♭ ♭ ♭ ×

♮ ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ ♮ ×

♯ ♯ ♯ ♯ ♯ ♯ ♯ ♯ ×

♰ ♰ ♰ ♰ ♰ ♰ ♰ ♰ ×

♱ ♱ ♱ ♱ ♱ ♱ ♱ ♱ ×

♲ ♲ ♲ ♲ ♲ ♲ ♲ ♲ ×

♳ ♳ ♳ ♳ ♳ ♳ ♳ ♳ ×

♴ ♴ ♴ ♴ ♴ ♴ ♴ ♴ ×

♵ ♵ ♵ ♵ ♵ ♵ ♵ ♵ ×

♶ ♶ ♶ ♶ ♶ ♶ ♶ ♶ ×

♷ ♷ ♷ ♷ ♷ ♷ ♷ ♷ ×

♸ ♸ ♸ ♸ ♸ ♸ ♸ ♸ ×

♹ ♹ ♹ ♹ ♹ ♹ ♹ ♹ ×

♺ ♺ ♺ ♺ ♺ ♺ ♺ ♺ ×

♻ ♻ ♻ ♻ ♻ ♻ ♻ ♻ ×

♼ ♼ ♼ ♼ ♼ ♼ ♼ ♼ ×

♽ ♽ ♽ ♽ ♽ ♽ ♽ ♽ ×

♾ ♾ ♾ ♾ ♾ ♾ ♾ ♾ ×

♿ ♿ ♿ ♿ ♿ ♿ ♿ ♿ ×

♿ ♿ ♿ ♿ ♿ ♿ ♿ ♿ ×

**M. Parrinello - 2° M. O. Champagne T.Ty.**

SPG 8.5

1.e4 e5 2. ♙ b5 ♚ e7 3. d3 ♚ f6 4. ♘ d2 ♚ g5 5. ♘ 2f3++

♚ g4 6. h4 g5 7. hxg5 ♙ g7 8. ♘ h2++ ♚ h4 9. ♘ 2f3++

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

**M. Parrinello - 1ª Lode Sabra T.Ty**

H#2 2111

1. ♙ c4 ♚ g4 2. ♘ c6 bxc6 ≠

1. ♘ d4 ♚ h4 2. ♘ a6 bxa6 ≠

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

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

**Francesco Simoni**

## CRITTOGRAFIE MNEMONICHE SCACCHISTICHE

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

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

## 43° Congresso - Pola 2000

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

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

♔ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥  
 ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥  
 ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿

### W. Djatschuk - 1° Posto Quick T.Ty

≠2 v...  
 1.d6? (2.e6≠) 1...♠ c3! 1.¥ h6? (2.¥ e3≠) 1...exf3!  
 1.♠ e2? (2.♠ e4≠) 1...cxd5! 1.¥ c4? (2.♠ c6≠) 1...¥ d6!  
 1.cxb6! (2.¥ c5≠)  
 1...♠ c3/¥ d6/exf3 2.♠ d2/exd6/£ h4≠  
 Catena di interferenze/ostruzioni di pezzi bianchi nei tentativi o nei tentativi e nella soluzione.

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

H≠2 - 2111  
 1.¥ d3+ ♠ xd3 2.hxg4 fxe4≠  
 1.♠ e6 ¥ e5+ 2.♠ e5 f4≠  
 Le due fasi di un H≠2 dovevano presentare gli stessi elementi ma a colori invertiti.

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

### 396. (≠3, Labai)

1.£ a1! (2.d4+ ♠ c4/exd4 3.d3/£ xd4≠)  
 1...¥ b2 2.£ a6 (£ d6≠) 2...♠ f7 3.£ xa7≠ 2...♠ d7 3.£ c6≠ 2...¥ c6 3.£ xc6≠  
 1...♠ f4 2.£ xe5 (£ d6≠) 2...♠ f7 3.♠ b7≠ 2...♠ d7 3.♠ c6≠ 2...¥ c6 3.♠ xc6≠  
 1...¥ c6 2.♠ xc6+ ♠ xd5 3.e4≠ 1...♠ b7 2.♠ xb7+ ♠ xd5 3.♠ d6≠ Bello davvero (MT).  
 Tre splendidi cambi di matto.

### 397. (≠3, Petite)

1...♠ gh5 (a) 2.♠ f5+ (A) exf5 3.£ c4≠  
 1...♠ fh5 (b) 2.♠ d5+ (B) exd5 3.£ xd5≠  
 1.£ h8! [2.£ h1 3.£ d1≠]  
 1...♠ gh5 (a) 2.♠ d5+ (B) exd5 3.♠ f5≠ (A) 2...♠ xd5 3.£ xe5≠  
 1...♠ fh5 (b) 2.♠ f5+ (A) exf5 3.♠ d5≠ (B) 2...♠ xf5 3.£ xe5≠

### 398. (H≠2, Kalkavouras)

1.£ xd3 | g3 2.£ b3 c6≠ 1.£ xc5 ¥ e7 2.£ b4 d4≠

### 399. (H≠2 Zeroposition, Frantzov)

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

### 400. (H≠2, Lozek)

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

### 401. (H≠2, Travasoni)

1.♠ db5 ♠ c6 (1...♠ xd3? 2.♠ a4 ♠ xc5?) 2.♠ c4 ♠ a5≠  
 1.♠ ab5 ♠ xd3 (1...♠ c6? 2.♠ c4 ♠ a5?) 2.♠ a4 ♠ xc5≠

### 402. (H≠2, Elbaz)

1.¥ g7 ¥ c5 2.♠ c3 ¥ e3≠ 1.♠ g7 | c5 2.♠ e3 | c2≠

### 403. (H≠2, Elbaz)

a) 1.♠ b5 ♠ d5 2.♠ c6 ♠ c7≠ b) 1.¥ f1 ¥ g5 2.♠ c4 ¥ e7≠

### 404. (H≠2, Soranzo)

1.¥ a5 £ h1 2.b6 £ a8≠ 1.¥ c4 £ a1 2.♠ d5 £ h8≠ Ancora i 4 cantoni!

### 405. (H≠2, Gurgui)

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

### 406. (H≠2, Frantzov & Rallo)

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

### 407. (H≠3, Soranzo)

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

### 408. (H≠3, Bussetta & Smecca)

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

**409. (H=3, Jones)**

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

**410. (H=3½, Kalkavouras)**

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

**411. (H=5, Vitale)**

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

**412. (H=6, Vitale)**

1.f1♠ ¢ g1 2.¢ g5 ¢ f2 3.¢ h4 ¢ e2 4.♠ g3+ ¢ e3 5.¥ d1 ¢ f4 6.¥ h5 hxg3≠

**413. (S=2, Dikusarov)**

1.£ h1! (min. 2. | xh8 b2≠) 1... | g8 2. | xg8 b2≠ 1... | f8 2. | xf8 b2≠ ecc. 1... | xa8 2.£ xa8 b2≠ 1... | h7 2.£ xh7 b2≠ ecc. 1... | xh1 2.♠ xh1 b2≠

**414. (S=2, Dikusarov)**

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

**415. (S=4, Pitkanen)**

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

**416. (≠2 Madrasi, Buglos)**

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

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

1.f4 ¥ xf4 2.c7 | xh3 3.c8£ ≠

**418. (H=2 Circe, Lucchesini)**

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

**419. (H=2 Circe, Scacchi Marsigliesi, Lucchesini)**

Muove il Nero, 2,2,2,2. a) 1.¢ b7/¢ a6 | c5/ | b5 2.c6/cxb5 (+w; h1) | h7/ | a7≠  
b) Scacchiera ruotata di 90° (a8=h8). Muove il Bianco, 0,2,2,2.

1... | f5/ | g5 2.f6xfg5 (+w; a1) | a7/ | h7≠

c) Scacchiera "b" ruotata di 90° (a8=h8). +\$g3a g2. Muove il Nero, 0,0,2,2.

1.g1♠ /♠ e2 | g3/ | g1≠

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

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

**420. (H=6 Rex Multiplex, Dikusarov)**

1.¢ 3e4 d4+ 2.¢ 5f5 d5 3. | f6 d6 4.¢ 7e6 d7 5.¥ e7 d8£ 6.¥ g6 £ d5≠

Tema Excelsior.

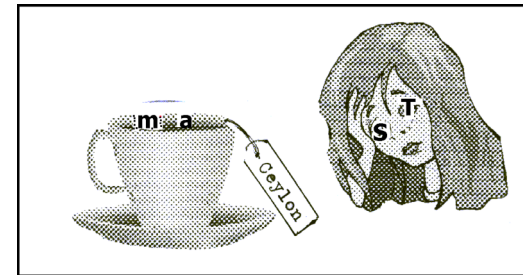
hanno sul diagramma. Inoltre il Bianco ha anche la necessità di catturare il \$e7 che a questo punto pensiamo possa essere stato catturato dalla | h1, la quale, come si diceva, per catturare l'¥c8 deve fare un'incursione sull'ottava traversa con inevitabile passaggio dalla casa e8 che è occupata dal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

♙ ♚ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡	<b>n.3) M.Caillaud</b> 5ª M. O. Phénix 1990/92
♙ ♚ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡	SPG in 17,5 mosse (35 plies)
♙ ♚ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡	1.d4 e6 2.¥ d2 ¥ d6 3.¥ b4 ¥ g3 4.hxg3 ♠ e7 5.   h6
♙ ♚ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡	0-0 6.   xe6 ♠ g6 7.   e8 £ g5 8.   xc8 f6 9.   e8 ¢ f7
♙ ♚ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡	10.   e6   h8 11.   b6 axb6 12.f4   a3 13.¢ d2   f3
♙ ♚ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡	14.a4   xf1 15.♠ a3   f3 16.£ f1 ¢ e8 17.   d1   d3+
♙ ♚ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡	18.¢ c1
♙ ♚ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡	

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

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

**M. P.**



Rebus problemistico (4,7), di Arturo Bussetta



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

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

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

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

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

#### 421. (Serie H=16, Grigorjan)

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

#### 422. (H#2 Shielded Kings, Albasi)

a) 1.¤ f6 | f4 2.¢ d5 | xf6≠ b) 1.¤ c6 | c1 2.¢ e5 | xc6≠

#### 423. (H#2 Circe, Travasoni & Garofalo)

a) 1.b5 ¤ d4 2. | d7 ¤ xb5 (+b§b7)≠ b) 1.g3 ¥ h4 2.¥ d7 ¥ xg3 (+b§g7)≠

#### 424. (H#2 Mirror Circe, Travasoni & Garofalo)

a) GV: 1.£ xg3? (+w¥ f8) | f3 2.¤ h4 | xg3? (+b£ d1+) GR: 1.exf6 (+w| h8) ¥ e5 2.£ g4 ¥ xf6 (+b§f2)≠ b) GV: 1. | xf6? (+w| h8) ¥ e5 2.£ g4 ¥ xf6? (+b| a1+) GR: 1.hxg3 (+w¥ f8) | f3 2.¤ h4 | xg3 (+b§g2)≠

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

## Gara speciale di soluzione

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

		<p>Diag. 1 - ≠4 (proibito catturare) 1.   b4 min. 2.Ta4≠ 1...¢ a1 2.   c4 ¥ a4 3.   c2 ¥ e8 4.   a2≠ (2...¥ a2 3.   c2 ¥ g8 4.   a2≠) 1...¥ c4 2.   b3 ¢ a1 3.   b2 ¥ g8 (3...¥ a2 4.   b1≠) 4.   a2≠ 1...¥ d5 2.   b3 ¢ a1 3.   b2 ¥ a2 (3...¥ g8 4.   a2≠) 4.   b1≠</p> <p>Diag. 2 - H#8 1.a4 ¢ b2 2.a3+ ¢ c3 3.a2 ¥ xh8 4.a1   ¢ d4 5.   a8 ¢ e5 6.¥ f6+ ¢ xf6 7.¢ d8 ¢ xf7 8.   c8 ¥ f6≠</p>
<p><b>1) ≠4 - P. Louridas</b> Die Schwalbe, 1985</p>	<p><b>2) H#8 - L. Vitale</b> (inedito)</p>	<p>Diag. 3 1.   d4+ ¢ e5 2.   d6+ ¢ e4 3.   e6+ ¢ d5 4.gxf3 (min. Td6≠) 4...£ xf3 5.   d6+ ¢ e4 6.   d4+ ¢ e5 7.   c4+ ¢ d5 8.¥ xf6 (min. Td4≠) 8...   h4 9.   c5+ [se 9.gxh4 £ f4 10.   c5+ ¢ e4+ ] 9...¢ e4 10.   e5+ ¢ d4 11.   e6+ ¢ d5 12.   d6+ ¢ e4 13.   d4≠</p> <p>Diag. 4 Collocare i 16 pezzi neri in modo che nessuno dei 32 pezzi sia in presa. Vedere il diagramma.</p>
<p><b>3) ≠13 - B. Schauer</b> Die Schwalbe, 1984</p>	<p><b>4) F. Bondarenko</b> Themes 64, 1986</p>	

A. G.

## Due fairies ed un retro (3)

di Mario Parrinello

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

⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è  
 Ⓢ , , , , , x  
 Ⓜ , , , , , x ≠2 - Madrasi  
 Ⓜ , , ♠ 5 ♣ , , x 1.dxe6? (A) (2. ♠ e5≠ (B) 1... ♣ d5 (a) 2. ♠ xf3≠ (C)  
 Ⓜ , , b , f ♣ , , x ma 1...b1=♠!  
 Ⓜ , , D ♠ , , x 1. ♠ xf3! (C) (2.dxe6≠ (A) 1... ♣ xd5 (a) 2. ♠ e5≠ (B)  
 Ⓜ , , f , 5 , , x 1... ♣ e3 2. ♠ 3xf4≠ 1... ♠ xd5 2. ♣ xe6≠  
 Ⓜ ♠ , b , , , x  
 Ⓜ ♠ , , ♣ , , x  
 ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣

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

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

Nel gioco reale la chiave 1. ♠ xf3!, che era il matto del tentativo dopo la difesa 1... ♣ d5, minaccia 2.dxe6≠ perché così il ♠ g5 si libera da doppia paralisi; a questo punto sempre la stessa difesa nera 1... ♣ xd5 impedisce la minaccia per cattura diretta del pedone, che non può più quindi catturare l'unico Cavallo nero rimasto a

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

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

⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è  
 Ⓜ , , , , , x  
 Ⓜ , , , b , 8 x H≠3, Circe - 2 sol.  
 Ⓜ E ♠ B , , , x  
 Ⓜ , , @ , , , x 1. ♠ g8 fxg8=N (♠ a8) 2. ♠ a5 Ne4 3.Gb3 Nc3≠  
 Ⓜ ♠ , , , , , x 1...fxg8=G (♠ a8)? ... 4. ♠ xa2!  
 Ⓜ 5 , B , , , x 1. ♣ g8 fxg8=G (♣ c8) 2.a5 Gxd5 (Nd1) 3.Nb5 Ga2≠  
 Ⓜ , , ♠ B , , , x 1...fxg8=N (♣ c8)? ... 4. ♣ xc3!  
 Ⓜ , , , , , d x  
 ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣

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

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

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



<b>D) G. M. Frantzov</b> Bulgaria	<b>E) G. M. Frantzov</b> Bulgaria	<b>F) G. M. Frantzov</b> Bulgaria
ü ü ü ü ü ü ü ü í H≠2    b) ♠ d5-h4	ü ü ü ü ü ü ü ü í H≠3            2 sol.	ü ü ü ü ü ü ü ü í H≠3            1 sol.

## Recensione

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

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

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

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

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

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

A	B
ü ü ü ü ü ü ü ü í	ü ü ü ü ü ü ü ü í

- A) **J. Niemann** - Schachmatt 1947 H≠2\*\* 1...♠ b3 2.♠ xc4 ♚ xe2≠ 1...♚ xe4 2.♠ xd2 | c2≠ 1.gxf3 ♠ xf3 2.♚ d2 ♠ e5≠
- B) **V. Schneider** - 3° Pr. Magyar Sakkélet 1965 H≠2 - 3.1.1.1 1.dxe6 ♚ xd5 2.exd5 ♠ d7≠ 1.fxe5 ♠ f4 2.exf4 ♚ g6≠ 1.dxe4 ♠ f3 2.exf3 ♠ c5≠

C. J. Feather, November 2000



## Inediti

<b>461. M. Travasoni</b> Segrate ♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	<b>462. Mr. Veneziano</b> Ales - Francia ♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	<b>463. N. Zinoviev</b> Kazakstan ♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	<b>464. E. Petite</b> Spagna ♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿
♠4 v...	♠6	♠7 (* GA in 6 mosse)	♠2

<b>465. F. Giorgetti</b> Roma ♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	<b>466. I. Murarasu</b> Romania ♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	<b>467. V. Gurov</b> Russia ♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	<b>468. V. Gurov</b> Russia ♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿
♠3	♠5 *	H#2      2111	H#2      2111

<b>469. A. Smecca</b> Roma ♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	<b>470. A. Smecca</b> Roma ♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	<b>471. N. Zuyev</b> Lituania ♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	<b>472. D. Giacobbe</b> Bra CN ♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿
H#2      1111	H#2      2111	H#2      2111	H#2      2111

<b>473. F. Giorgetti</b> Roma ♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	<b>474. C. Jonsson</b> Svezia ♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	<b>475. M. Righi</b> Ravina TN ♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	<b>476. A. Bussetta &amp; A. Smecca - Roma</b> ♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿
H#2      2111	H#2      b) w# a5	H#2      2111	H#2      4111

**K) M. Parrinello**, Pr. *The Problemist* 1999 (con dedica a Gabriele, figlio dell'autore); 1.¥ h8 £ f8 2.♠ g7 ¥ e3≠ 1. | h4 ¥ f8 2.♠ f4 £ g1≠ Un pezzo nero facente parte di una semi-inchiodatura, supera una casa critica; due pezzi bianchi, a turno, inchiodano la | e7 mentre l'altro matta. Valve del ♠ e6.

**L) M. Parrinello**, 9ª M. O. *The Problemist* 1997; 1.£ xe5 £ xg3 2.£ xc3 £ xd6≠ 1.¥ xe5 £ xf5 2.¥ xc3 £ d5≠ Matti sotto tripla inchiodatura.

## Gara di Ricostruzione n. 10

Ricostruire un ≠2 con la seguente soluzione:

1.c5? [2.♠ d6≠] Y 1...♠ xf7 2.¥ d5≠ X Ma 1...¥ xc5!  
 1.¥ c5? [2.¥ d5≠] X 1...♠ xe6 2.♠ d6≠ Y Ma 1... | xc5!  
 1. | h1! [2. | e1≠] 1... | b1 2.¥ d5≠ X 1...¥ c1 2.♠ d6≠ Y

## Soluzione della gara n. 8

♠ M. M. Barulin - Greater Russian Tourney 1931  
 1.£ c8! [2.£ c6≠] 1...£ c7 2.♠ ce3≠ 1...£ d7 2.♠ fe3≠  
 1... | c3 2.♠ b4≠ 1...fxe2 2.¥ g2≠  
 1...♠ c7, £ b6/c5 2.♠ xe7≠  
 1...£ b7 2.£ xb7, ♠ fe3, ♠ ce3≠  
 1...£ a6/e3/b8 2.♠ xe7/e3, ♠ ce3≠

Esempio del tema D: "Two squares in the black king's field are each guarded by two white line-pieces. In defending, Black cuts one of the guard-lines. White then cuts the second line with his mating move, opening a third guard-line in the process." Da *Chess Wizardry: the new ABC of Chess Problems*, John Rice, Ed. Batsford

V. Rallo	D. Stojnic	Classifica:	p.p.	p.	tot.
♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	Rallo.....	29	16	45
♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	Muralidharan..	30	10	40
♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	Travasoni.....	22	10	32
♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	Onkoud.....	18	10	28
♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	Petite.....	18	10	28
♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	Stojnic.....	7	13	20
♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	♔ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿	Breu.....	0	10	10

Travasoni, Muralidharan, Petite, Breu, Onkoud, presentano posizioni simili all'originale, con solo lievi spostamenti di pezzi del tutto ininfluenti, a loro vanno p. 10. Nella posizione proposta da Stojnic si risparmia un pezzo nero, quindi p. 13, mentre in quella proposta da Rallo si risparmiano 2 pezzi neri, p. 16. Nella soluzione della gara n.7 per errore è stato aggiunto un ♠h7 bianco alla posizione di Muralidharan. Ciò influisce sul punteggio del competitore, al quale viene ritirata la penalità di un punto.

A. G.



<b>493. A. Grigorjan</b> Armenia	<b>494. A. Onkoud</b> Marocco	<b>495. L. Vitale</b> S. Maria C. V.	<b>496. A. Dikusarov</b> Russia
⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è ⊙ , , , , , , , x ⊙ , , , , , , , x ⊙ B, B, , , , x ⊙ , D, , , , , x ⊙ B, , , , , , x ⊙ , , , , , , , x ⊙ X, b, B, , , x ⊙ , #, , , , , x ù u u u u u u u u í H≠4 1 sol.	⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è ⊙ , , , , , , , x ⊙ , , , , , , , x ⊙ B, , , , , , x ⊙ B, B, , , , x ⊙ b B, , , , U x ⊙ X, B, , , , x ⊙ , #, , , , , x ù u u u u u u u u í H≠5 (v. note)	⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è ⊙ , , , , , , , x ⊙ B, , , , , , x ⊙ , #, , , , , x ⊙ , , , , , , , x ⊙ , , , , , , , x ⊙ , , , , , , , x ⊙ , , , , , , , x ù u u u u u u u u í H≠7 1 sol.	⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è ⊙ , , , , , , , x ⊙ , D, , , , , x ⊙ 5, , , , , x ⊙ 6, , , , , x ⊙ B, , , , , x ⊙ 8, , , , , x ⊙ X, , , , , x ù u u u u u u u u í H≠7 (v. note) 1 sol.

<b>497. L. Vitale</b> S. Maria C. V.	<b>498. G. Lucchesini</b> Monterotondo	<b>499. M. Travasoni</b> Segrate	<b>500. A. Garofalo &amp; A. Smecca - Bari/Roma</b>
⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è ⊙ , , , , , , , x ⊙ , #, B, , , , x ⊙ , X, B, , , , x ⊙ , , , , , , , x ⊙ B, B, , , , x ⊙ , , , , , , , x ù u u u u u u u u í H≠8 1 sol.	⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è ⊙ B 5, D, , , , x ⊙ B, , , , , , x ⊙ , , , , , , , x ⊙ , B, , , , , x ⊙ , X, , , , , x ⊙ , , , , , , , x ù u u u u u u u u í H≠4 Circe 1 sol.	⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è ⊙ , , , , , , , x ⊙ B, B, , , , x ⊙ 6 B, #, , , , x ⊙ B 8, , , , , x ⊙ , , , , , , , x ⊙ , , , , , , , x ù u u u u u u u u í Serie H≠7 Reflex	⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è ⊙ , F, , 8, , x ⊙ , 5, F, , , , x ⊙ d, X, , , , x ⊙ B, B, , , , x ⊙ , , , , , , , x ù u u u u u u u u í H≠2 Circe 2111

### Note agli inediti

- 478. A. Smecca.** Gemelli: b) ♣ f4-d6, c) +♣ g7-g3, d) + ♣ d4-f6  
**481. Mr. Veneziano.** Dedicato a Antonio Garofalo  
**494. A. Onkoud.** È un Zeroposition; gem. a) ♣ a2-a4, gem. b) ♣ h3-a3  
**496. A. Dikusarov.** Il problema è senza ♣ bianco. [without white ♣]

## Soluzioni Inediti

Fascicolo n. 17

### 425. (≠2, Narayanan)

1...e5 [a] 2.£ g8 [A]≠ 1...♣ b5 [b] 2.♣ b2 [B]≠ 1...♣ c2 [c] 2.d3 [C]≠ 1...♣ e2 [d] 2.♣ e3 [D]≠  
 1.£ e3! min 2.£ d4≠ 1...e5 [a] 2.¥ g8 [E]≠ 1...♣ b5 [b] 2.£ b3 [F]≠ 1...♣ c2 [c] 2.£ d3 [G]≠  
 1...♣ e2 [d] 2.£ xe6 [H]≠ difese supplementari 1...♣ d5 2.£ d4≠ 1...| xe3 2.♣ xe3 [D]≠  
 Quattro cambi di matto.

### 426. (≠2, Mirri)

1.| e7! min. 2.£ e4≠ 1...¥ d4 2.£ b1≠ 1...¥ d5 2.♣ g3≠ 1...¥ c4 2.¥ e4≠ 1...♣ e5 2.£ c5≠  
 Tre valve e una doppia autoinchioldatura

### 427. (≠2, Petite)

1.| d1 min. ♣ e7≠ 1...| d3 2.¥ h3≠ 1...£ xd1 2.¥ g4≠ 1...| g7 2.¥ g1≠ 1...£ h4 2.¥ e3≠  
 1...¥ d8 2.♣ xb4≠ Classico doppio Mackenzie

## Affermazioni italiane

<b>A) M. Parrinello</b>	<b>B) M. Parrinello</b>	<b>C) M. Parrinello</b>	<b>D) M. Parrinello &amp; A. Garofalo</b>
⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è ⊙ , U, , , , , x ⊙ , 5 B, B, , , x ⊙ X, 5 B, D, B, x ⊙ # U, , , , , x ⊙ X B, , , , , x ⊙ B, X, , , , x ⊙ B X, , , , , x ⊙ , B X, , , , x ⊙ , 8, , , , , x ù u u u u u u u u í H≠2 2111	⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è ⊙ , F, 5 B, , , x ⊙ , 5 B, , , , x ⊙ , # B, , , , , x ⊙ , # W B, , , , x ⊙ , X, , , , , x ⊙ B, , , , , x ⊙ B, , , , , x ù u u u u u u u u í H≠2 2111	⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è ⊙ , W, , , , , x ⊙ , b, b X, , , x ⊙ , b, b X, , , x ⊙ B, #, , , , x ⊙ B, #, , , , x ⊙ B, #, , , , x ⊙ B, #, , , , x ù u u u u u u u u í H≠2 2111	⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è ⊙ , W, X, , , , x ⊙ , B, d, , , , x ⊙ , B, 5, , , , x ⊙ 8 X, , , , x ⊙ B, 5, , , , x ⊙ B, , , , , x ⊙ D, B, , , , x ⊙ , , , , , x ù u u u u u u u u í H≠2 b) ♣ b3-e3
<b>E) G. Frantsov &amp; V. Rallo</b>	<b>F) G. Frantsov &amp; V. Rallo</b>	<b>G) M. Campioli</b>	<b>H) M. Parrinello</b>
⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è ⊙ , B, , , , , x ⊙ # B, B, 6, , x ⊙ # B, B, , , , x ⊙ B, , , , , x ⊙ b B, b, , , , x ⊙ B, b, , , , x ⊙ 5 F, , , , , x ù u u u u u u u u í H≠2 4111	⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è ⊙ X, , , , , x ⊙ B, #, B, , , x ⊙ B, #, B, , , x ⊙ B, #, B, , , x ⊙ B, #, B, , , x ⊙ B, #, B, , , x ⊙ B, #, B, , , x ù u u u u u u u u í H≠2 b) ♣ e3-d4	⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è ⊙ 8, , , , , x ⊙ B, , , , , x ⊙ B, , , , , x ⊙ B, b, B, b, x ⊙ X, B, d, B, B, x ⊙ B, b, , , , x ⊙ B, b, , , , x ù u u u u u u u u í +	⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è ⊙ , 5, , , , , x ⊙ B, X, 6, , x ⊙ W, B, B, B, U, x ⊙ B, 8, X, , , x ⊙ , B, , , , , x ⊙ , #, , , , , x ù u u u u u u u u í H≠2 2111
<b>I) M. Parrinello</b>	<b>J) M. Parrinello</b>	<b>K) M. Parrinello</b>	<b>L) M. Parrinello</b>
⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è ⊙ B, 8, B, , , x ⊙ 5 B, D, X, , x ⊙ B, X, , , , , x ⊙ d, , , , , , x ⊙ X W, , , , , x ⊙ F B 5, F, , , x ⊙ B, , , , , , x ù u u u u u u u u í H≠2 2111	⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è ⊙ 5 B, , , , , x ⊙ B, B, B, F, , x ⊙ W, 8, , , , , x ⊙ X, , , , , , x ⊙ B, #, , , , , x ⊙ B, #, B, , , , x ⊙ B, X, #, , , x ù u u u u u u u u í SPG in 14 mosse	⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è ⊙ , U, W, , , x ⊙ B, X, , , , , x ⊙ B, 5, , , , , x ⊙ B, , , , , , x ⊙ B, , , , , , x ⊙ B, , , , , , x ⊙ B, , , , , , x ù u u u u u u u u í H≠2 2111	⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è ⊙ , X, , , , , x ⊙ B, b, X, W, , x ⊙ B, X, 6, , , x ⊙ B, F, , , , , x ⊙ X, D, 5, B, f, x ⊙ B, 5 F, B, B, x ù u u u u u u u u í H≠2 2111

Ottimo bottino del "solito" Mario Parrinello al *Memorial M. Figueiredo* 2000, si vedano i diagrammi ABCD; i commenti sono del giudice C. J. Feather. Il bottino continua in altre riviste e concorsi, naturalmente.

**A) Parrinello**, 2° Pr. H≠2, 2111; *The blend of positive and negative line effects is typical of the best modern helpmates. The slight disparity in the unpins (one by withdrawal and one by interference) does not trouble me too much. The guarding of the black king's field is not optimal (a w¥g8 could replace two black pawns) but this is a tiny detail.* 1.£ d6+ (£ ~?) ♣ xd6 2.| e2 ♣ f4 (♣ xe7?)≠ 1.♣ c6 (♣ ~?) ♣ xc6 2.| f3 ♣ e7 (♣ xf4?)≠



**4) A. P. Kuznetsov**

Magyar Sakkélet, 1978

⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è  
 ® , X , F , x  
 ® , , , , x  
 ® , , 5 , , x  
 ® , , d B , x  
 ® , , B b , X x  
 ® , , b , , x  
 ® , , , , , x  
 ù u ú u ú u ú u í  
 = 0323.22e4h6

**5) J. Mitkovic**

Magyar Sakkélet, 1984

⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è  
 ® , , , , , x  
 ® , , B , , x  
 ® , B , b , , x  
 ® B b B b , , x  
 ® B , d , , x  
 ® , , , , , x  
 ® , , , , , f x  
 ù u ú u ú u ú u í  
 = 0100.45d3b4

**6) G. Kasparyan**

The Compl. St. of G.K., 1997

⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ è  
 ® , , , , , x  
 ® , 5 , , , 8 x  
 ® , B , , , , x  
 ® , , 5 , D , , x  
 ® , , , d , B x  
 ® , , , , , x  
 ® , , , , , x  
 ù u ú u ú u ú u í  
 = 0067.10e2e4

Nei prossimi due esempi gli autori hanno optato per un *giro di giostra* di | nera. (n.3): **1.a8£ | xa8** (1... | xh7+? 2.¢ g4 g2 3.♠ g6+ fxg6 4.£ e8+ ¢ d6 5.£ e6≠ e se 4... | e7 5.£ xe7≠) **2.♠ g8 | a1 3.♠ h6 | h1+ 4.¢ g4 | xh6 5.h8£ | xh8** stallo. (n.4): **1.¥ h4!** (1.¥ a5? | a8 2.¥ e1 | a1 3.¥ h4 ♠ c3+ - +) ¢ **h5 2.¥ e1 | g1 3.¥ a5** (3.¥ g4+ ¢ g5 4.¥ a5 ♠ f6+ - +) | **a1 4.¥ d8 | a8 5.¥ g4+ ¢ g6 6.¥ h4 | h8 7.¥ e1 | h1 8.¥ a5** patta. Qui, oltre alla *giostra* della | nera (a1-a8-h8-h1) è presente anche la *giostra* di ¥ bianco (h4-e1-a5-d8). L'autore, **Aleksandr Petrovic Kuznetsov** (1913-1982), da non confondere con gli altri due **Kuznetsov** compositori, **Anatoly Georgievich** (1932-2000) e **Mikhail Pavlovich** nato nel 1941, nacque e visse a Mosca e si occupò anche di giardinaggio.

Nel **n.5** i *quattro cantoni* sono toccati dalla | bianca: **1. | h8 a2** (1...b2 2. | b8+ ¢ a5 3. | b7 a2 4. | xb2! a1£ 5. | a2+ £ xa2 stallo) **2. | a8 a1£ 3. | xa1 b2 4. | h1 ¢ b3 5. ¢ d2 ¢ a2 6. ¢ c2! d3+ 7. ¢ xd3 b1£+ 8. | xb1 ¢ xb1 9. ¢ e3 ¢ c2 10. ¢ f4 ¢ d3 11. ¢ f5 ¢ xc4 12. ¢ g6 ¢ d4 13. ¢ f7** patta.

Nel 1997, a due anni dalla scomparsa di **Genrikh Kasparyan** (1910-1995), l'inglese **John Roycroft** pubblicò il monumentale *The Complete Studies of Genrikh Kasparyan*. La parte finale del libro riporta alcuni originali di **Kasparyan** rimasti fino ad allora inediti, lavori che molto probabilmente il grande compositore armeno riteneva in versione non ancora definitiva. Lo studio 490 (n.6) tratta il tema dei *quattro cantoni* e ritorna sulla "matrice di Rinck" dandole un nuovo volto: **1.d7 ♠ e6 2.♠ c5+ ♠ xc5 3.d8£ ¥ f5 4.£ h4+ ¥ f4 5.£ h1+ ¢ d4 6.£ a1+ ¢ d5 7.£ a8+ ¢ e5 8.£ h8+** scacco perpetuo. **Harold van der Heijden**, nel suo file *Study Database 2000*, riporta altre due continuazioni di patta oltre a **4.£ h4+**, rispettivamente **4.£ a8 ¢ f4 5.£ f3+ ¢ e5 6.£ f2! e 4.£ g5!** ♠ **d3 5.£ g2+**. Ho la netta sensazione che la "matrice di Rinck" sia ancora un terreno fertile ...

L'esatto opposto di quanto visto in questi studi è un passaggio del filosofo francese **Blaise Pascal** (1623-1662) che recita: «*l'universo è una sfera infinita il cui centro è ovunque e la cui circonferenza in nessun posto*».

Mr. V.

**428. (≠2, Narayanan)**

1. | f1? tempo 1...e1~ (a) 2. | g2≠ (A) 1...c b2 (b) 2. | a7≠ (B) 1...c d4 (c) 2. | g5≠ (C) 1...dxc2 (d) 2. | d7≠ (D) 1...exd2 (e) 2. | g4≠ (E) ma 1... exf1=£ | !

1. | g1! tempo 1...e1~ [a] 2. | f2≠ (F) 1...c b2 [h] 2. | a6≠ (G) 1...c d4 [a] 2. | f5≠ (H) 1...dxc2 [b] 2. | d6≠ (I) 1... exd2 [c] 2. | f4≠ (L)

**429. (H≠2, Elbaz)**

1.♠ xd5 | e1+ 2.♠ e3 ¥ c6≠ 1.♠ xf4 ¥ c2+ 2.♠ d3 | f4≠ Switchback e matti sotto inchiodatura

**430. (H≠2, Muralidharan)**

a) 1.£ f4 | b6 2.¢ e5 £ e6≠ b) 1.¢ d3 | d8 2.£ e3 £ c2≠ Elegante gemello, con inchiodatura del ♠ d4 su due linee diverse.

**431. (H≠2, Grigorjan)**

a) 1.¢ d6 ¥ a3 2.¢ c7 ♠ ce6≠ b) 1.¢ xf6 | b8 2.¢ e7 ♠ f5≠ c) 1.¢ d4 | b3 2.¢ e3 ♠ d1≠

**432. (H≠2, Soranzo)**

1.¢ d6 ¥ g3 2.¢ xe5 | e4≠ 1.♠ b4 | d4 2.♠ d1 | xd1≠ Schiodature dirette e indirette.

**433. (H≠2, Muralidharan)**

1.£ xd4 ¥ c1+ 2.£ e3 e5≠ b) 1. | xe4 £ d2+ 2. | e3 § d5≠ Splendido!

**434. (H≠2, Cassano & Cruciol)**

1.¢ xe5 ♠ xd7 2.¢ d6 £ f6≠/2.¢ f5 £ e5≠ b) 1.¢ xe5 ♠ xd7 2.¢ d6 £ e5≠/2.¢ f5 £ f6≠ Inversione di matti dopo sequenze di mosse identiche.

**435. (H≠2, Frantzov)**

1.£ xb2 £ a1 2.£ d2 £ e5≠ 1. | xd5 £ a5 2. | d3 £ e5≠ 1. | xf6 £ h8 2. | f3 £ e5≠ Tre switchback con matti tutti nella stessa casa.

**436. (H≠2, Elbaz)**

1. | d7 ¥ b7 2.¥ c5 ♠ b5≠ 1. | e7 ¥ b6 2.¥ d5 c5≠

**437. (H≠2, Travasoni)**

1.♠ d8 | b8 2.♠ b7 | c8≠ b) 1.♠ e4 ¥ e1 2.♠ d2 ¥ f2≠ Ancora switchback in un'ottima ed elegante posizione. La | b1 serve a impedire che il ♠ muova in b1, ma impedisce anche una demolizione, quindi non appesantisce il problema, come sembrerebbe a prima vista.

**438. (H≠2, Pirrone)**

1. | f5 ¥ c6 2. | bc5 ♠ xb6≠ 1.♠ f4 ¥ xa5 2.♠ bd3 ♠ d2≠ Apertura e chiusura di linee sulla £ nera, ottenute con lo stesso tipo di pezzi ( | | , ♠ ♠).

**439. (H=3, Lucchesini)**

1.g1¥ ¥ g2 2.h1 | ¥ f1 3.¢ h2 ¢ f4=

**440. (H≠3, Janczura)**

1.¥ f8 ♠ e4 2.¢ h7 ¥ c2 3.¥ g7+ ♠ f6≠ b) 1.¥ f8 ♠ d5 2.¢ g8 ¥ b3 3.£ g7+ ♠ f6≠ c) 1.£ h4 ¥ d1 2.¥ h6 ♠ e2 3.¢ h5 ♠ f4≠

**441. (H≠3, Gurgui)**

1.e1¥ ♠ e4 2.¥ f2 ¢ e5 3.¥ c5 ♠ d6≠ 1.e1¥ ¥ e4 2.♠ d3+ ¢ e3 3.♠ c5 ¥ d5≠

**442. (H≠3 Duplex, Janczura & Knuk)**

1.¥ e7 ¥ e8 2.¥ a3 ♠ d7 3.b4 ♠ c5≠ 1.¥ g2 ♠ c6 2.¥ h3 ♠ e7 3.♠ h5 ♠ f5≠

**443. (H≠3, Garai)**

1.¢ b4 ¥ f2 2.¢ a3 ¥ xe3 3.£ b4 ¥ c1≠ 1.¢ d6 | g3 2.¢ e7 | xg5 3.♠ d6 | e5≠

Il ¢ supera una casa critica nella quale si autobloccherà un suo pezzo; matto di batteria su inchiodatura, tutto estremamente elegante.



GA: 1...♠ gh5 (a) 2.♠ f5+ (X) exf5 (x) 3.♠ c4≠

1...♠ fh5 (b) 2.♠ d5+ (Y) exd5 (y) 3.♠ c4≠

1.♠ h8! [2.♠ h1 e 3.♠ d1≠]

1...♠ gh5 (a) 2.♠ d5+ (Y) exd5 (y) 3.♠ f5≠

1...♠ fh5 (b) 2.♠ f5+ (X) exf5 (x) 3.♠ d5≠

### 3° Premio n.396 Z. Labai (BP16)

1.♠ a1! [2.d4+ 2...♣ c4 3.d3≠ 2...exd4 3.♠ xd4≠] Gioco principale: cambi di matto fra le due varianti. 1...♠ f4 2.♠ xe5 [3.♠ d6≠] 2...♠ c6/♠ d7 3.♠ (x)c6≠ 2...♠ f7 3.♠ b7≠ 1...♠ b2 2.♠ a6 [3.♠ d6≠] 2...♠ c6/♠ d7 3.♠ (x)c6≠ 2...♠ f7 3.♠ xa7≠ Gioco secondario. 1...♠ c6 2.♠ xc6+ ♣ xd5 3.e4≠ 1...♠ b7 2.♠ xb7+ ♣ xd5 3.♠ d6≠ Unico piccolo difetto la doppia difesa 2...♠ c6/♠ d7, ma è veramente molto poco rispetto alla bellezza e complessità di questo lavoro.

### 1ª Menzione Onorevole n.358 A. Cuppini (BP15)

GA: 1...♠ xf4+ (a) 2.♠ xf4+ (X) ♠ xf4 3.♠ g7≠ (Y)

1...♠ xf4 (b) 2.♠ g7+ (Y) ♠ xg7 3.♠ xf4≠ (X)

1.♠ e4! [2.♠ xc7+ ♠ xc7 3.♠ xd6≠]

1...♠ xf4 2.♠ g7+ (Y) ♠ xg7 3.♠ xf4≠ (X)

1...♠ xf4+ 2.♠ xf4+ (X) ♠ xf4 3.♠ g7≠ (Y)

Inversione fra GA e GR delle mosse bianche, le quali si invertono fra loro anche nella stessa variante. La scelta della seconda mossa bianca è provocata dallo scacco al ♣, il quale si è spostato con la chiave.

### 2ª Menzione Onorevole n.162 S. Pirrone (BP8)

1.♠ b6! [2.♠ e5 (3.♠ d5/♠ c4≠) 2...♠ xb3 3.♠ c4≠] 1...♠ xd4 2.♠ h8+ ♣ e3+ 3.♠ d5≠ 1...♠ xf4 2.♠ e7+ 2...♠ e3 3.♠ e5≠ 2...♠ g5 3.♠ e6≠ 1...♠ xc1 2.♠ d5+ ♣ xd4 3.♠ xb4≠ 1...♠ h2 2.♠ e8+ 2...♠ xd4 3.♠ e5≠ 2...♠ xf4 3.♠ xd2≠ Controscacco sotto doppia inchiodatura in una variante; batteria reale nell'altra, sempre con matto che sfrutta due inchiodature.

### 3ª Menzione Onorevole n.333 G. Mirri (BP14)

1.♠ f4! [2.d4+ exd3 e.p. 3.♠ xd3#] 1...♠ a3 2.♠ d5+ ♠ xd5/exd5 3.♠ d7≠ 1...♠ d1 2.♠ xf5+ 2...exf5 3.♠ e7≠ 2...♠ xf5 3.♠ g4≠ Due batterie nere mascherate si rompono con le difese, permettendo al bianco di muovere il pezzo che mascherava la batteria. Spiace solo la doppia difesa 2...♠ xd5/exd5.

### Lode n.96 H. Grudzinski (BP06)

1.♠ a4! [2.♠ e8+ ♠ e6 3.♠ xe6≠] 1...♠ c6 2.♠ xf6+ gxf6 3.♠ e7≠ 1...♠ c6 2.♠ c3+ ♠ xc3 3.♠ d5≠ Un simpatico Grimshaw in c6, ma niente di più.

Come è usuale, il verdetto diverrà definitivo dopo 3 mesi dalla pubblicazione, se nel frattempo non perverranno fondati reclami al redattore.

Bari, marzo 2001 - A. Garofalo

### 460. (SPG 11½, Caillaud)

1.e3 e5 2.♠ g4 ♠ c5 3.♠ a4 ♠ xe3 4.d4 ♠ g5 5.♠ f4 e4 6.♠ d2 e3 7.0-0 e2 8.♠ b3 e1♠ 9.♠ e2 ♠ b4 10.♠ e1 ♠ f8 11.♠ d1+ ♠ ge7 12.♠ xe7+ Commento dell'autore: As *Black played 11 moves, the piece captured on e7 at last move cannot be the original ♠e7 because of move parity; ♠e7 must have promoted!. Exchange of place between original ♠f8 and ♠e7 (after promotion!)* Uno dei migliori inediti apparsi finora su questa rivista.

Commento generale di Marco Travasoni: *I ≠2 sono tutti ben fatti, nessuno di loro ha un'aria troppo moderna, ciò che per i lettori stagionati come me dovrebbe costituire un'attrattiva in più. Anche il livello medio degli Hms è molto buono. Rispetto ai primi numeri della rivista, dove opere egregie si alternavano a fetecchie clamorose, lo standard attuale è più omogeneo, più equilibrato.* Anche Luigi Vitale commenta più o meno allo stesso modo. Il redattore sottoscrive.

## Verdetto del Concorso ≠2 Best Problems 1998/2000

di J. A. Coello Alonso

Por gentileza del Sr. A. Garofalo, he sido invitado a juzgar el concurso correspondiente al trienio 1998/2000, de la revista *Best Problems* de su digna dirección.

Se han presentado a éste concurso un total de 25 problemas, correspondientes a 18 autores pertenecientes a 14 países. Dos de los problemas han sido compuestos en colaboración (105 y 331), y otros dos han sido anulados por anticipación (n. 265 y 357). Analizados los 23 problemas restantes, establezco el siguiente

## VEREDICTO

1° Premio: n. 264 de I. KALKAVOURAS.

Estamos ante una clara realización de un conjunto de gran riqueza temática, que fusiona un tema clásico (*Mackenzie*) con dos temas modernos (*Banny* y *Salazar*) en una perfecta armonía de construcción.

El Tema Mackenzie tiene su desarrollo en el juego real, que veremos analizando su solución. Tanto en dos ensayos como en el juego real, la amenaza común es 2.♠ c4≠. E.T. 1.♠ h4? ♠ al 2.♠ h5≠. E.T. 1.♠ g3? - ♠ c2 2.♠ h5≠. Estos ensayos se refutan con las jugadas 1...♠ c2 y 1...♠ c1 respectivamente.

El juego real es 1.♠ h5! (2.♠ c4≠) ♠ c2 ó ♠ c1 2.♠ g3 ó 2.♠ h4≠. En el conjunto del juego se encuentran fusionados los temas Banny y Salazar, con el tema Mackenzie, desarrollado con la batería ♠-♠ formada tras la clave. Se enriquece la obra al doblar

1° Premio - 264

I. Kalkavouras
Grecia
Diagram and solution for problem 264.

2° Premio - 199

C.G.S. Narayanan
India
Diagram and solution for problem 199.

3° Premio - 353

E. Petite
Spagna
Diagram and solution for problem 353.

1ª M. O. - 331

P. Sandrucci & A. Garofalo - Italia
Diagram and solution for problem 331.

1° Pr. 359

L. Szwedowski
Diagram and solution for problem 359.

2° Pr. 397

E. Petite
Diagram and solution for problem 397.

3° Pr. 396

Z. Labai
Diagram and solution for problem 396.

1ª M. O. 358

A. Cuppini
Diagram and solution for problem 358.

2ª M. O. - 105

C. Groeneveld & H. Prins - Olanda
Diagram and solution for problem 105.

3ª M. O. - 161

E. Petite
Spagna
Diagram and solution for problem 161.

4ª M. O. - 329

C. Groeneveld
Olanda
Diagram and solution for problem 329.

5ª M. O. - 389

M. Travasoni
Italia
Diagram and solution for problem 389.

2ª M. O. 162

S. Pirrone
Diagram and solution for problem 162.

3ª M. O. 333

G. Mirri
Diagram and solution for problem 333.

Lode 96

H. Grudzinski
Diagram and solution for Lode 96.

A) J. Bajtaj

Fairy Chess Review 1956
Diagram and solution for problem A).

el tema con la batería blanca del planteo, con las siguientes defensas 1...! g5 ó ! xh5, respondidas con la pieza móvil de la batería 2. ! d2 ó ! d1≠, contrarrestando alternativamente los controles de las torres negras. Un conjunto realmente atractivo, con gran riqueza de contenido temático, y posición suelta y agradable.

2º Premio: n. 199 de C. G. S. NARAYANAN.

Con una buena técnica de construcción el autor nos presenta un elegante Tema Zago-ruiko 4x2, con ensayos y clave a cargo del ♞ e5 que deja su casilla a la torre en la amenaza de mate. La captura de la pieza que tiene la amenaza establece las defensas temáticas sobre las que se ejecutan los mates, cambiados en cada fase, como el tema exige. Veamos su solución:

- E.T. 1. ♞ xc4? - ♚ xf5 ó ♞ xf5; 2. ♜ d3 ó ♞ d2≠ 1... ♞ xc4!
E.T. 1. ♞ xg4? - ♚ xf5 ó ♞ xf5; 2. ♜ f3 ó ♞ f6≠ 1... cxd6!
E.T. 1. ♞ d3? - ♚ xf5 ó ♞ xf5; 2. e4 ó ♞ c5≠ 1... cxd6!

En el J.R. la clave 1. ♞ f7! con cierre preventivo de línea al ♜ e8, permite los mates 2. ♜ h7 ó ♞ xg5 a las mismas defensas. Existe la defensa secundaria, común al primer ensayo 1... cxd6, respondida con 2. ♞ xd6≠. Un problema de muy buena factura, con atractivo contenido temático y elegante posición.

Tema Banny, desarrollado fra claves virtuales, refutaciones e seconde mosse bianche invece dei canonici matti. b) ♠a2-e7 1. ♞ b7? [A] [2. ♞ c5≠] 1... ♞ ab3 [a] 2. ♜ e6 [C] ♞ b~ 3. ♞ (x)c5≠ Ma 1...e6!

1. ♞ c6? [B] [2. ♞ b4≠] 1... ♞ c2 [b] 2. ♜ e6 [C] ♞ c~ 3. ♞ (x)b4≠ Ma 1...e6!
1. ♜ e6! [C] tempo 1... ♞ ab3 [a] 2. ♞ b7 [A] ♞ b~ 3. ♞ (x)c5≠ 1... ♞ c2 [b] 2. ♞ c6 [B] ♞ c~ 3. ♞ (x)b4≠ Il gemello b) svolge lo schema nella tabella a sinistra.

Table with 4 columns and 4 rows showing chess move variations and their outcomes.

Se confrontiamo il primo tentativo [ 1.A? 1...a 2.C ] con il GR [ 1.C! 1...a 2.A ] possiamo riconoscere il tema Salazar. Se altresì ripetiamo il confronto fra il secondo tentativo [ 1.B? 1...b 2.C ] e il GR, vediamo ancora lo stesso tema. Possiamo quindi dire che si tratta del raddoppio del tema Salazar, anche se questo raddoppio è previsto, secondo i canoni, con lo schema raffigurato nella tabella a destra. Un lavoro eccellente, di grande complessità, ottenuto con pochi pezzi.

2º Premio n.397 E. Petite (BP16)

Inversione delle seconde mosse bianche e nere con successivi cambi di matto. Nella soluzione è presente anche uno scambio di funzione tra seconda e terza mossa bianca.



2ª Mención: n. 105 de C. GROENEVELD y H. PRINS.

En una posición económica, se nos presenta una estrategia en la que las amenazas de los ensayos se repiten en el juego real tras las fugas del rey concedidas por la fina clave de alejamiento. Veamos su atractivo juego:

E.T. 1.♘ b4? (2.♘ f6≠) - ♚ e6; 2.♙ d3≠ 1...♙ g7!

E.T. 1.♘ c3? (2.♘ xc7≠) - ♚ c8; 2.♙ xe5? 1...♙ xd6!

Juego Real 1.♙ f1! amenaza 2.♙ c4≠, y tras las fugas del rey 1...♘ e4 y 1...♘ e6, se reproducen los mates amenazados en los ensayos 2.♘ f6 y 2.♘ xc7 respectivamente. Un simpático problema cuyo estudio causa al solucionista un especial deleite. Desarrollado sin mucha pompa, pero con gran efectividad.

3ª Mención: n. 161 de E. PETITE.

Otro excelente problema del prolífico autor hispano en que tanto en el ensayo como en el juego real, se producen variantes con efectos de dual evitado por las defensas de desclavada de las piezas que las claves autoclavan. El E.T. 1.♙ dxd5? deja a la torre clavada y ante la amenaza del mate 2.♘ g5 el negro se defiende desclavando la torre. Si 1...♘ e4; 2.♙ e5≠ (no ♚ d6??) y tras 1...♘ f3; 2.♙ d6≠ (no ♚ e5??). Refutación 1...♙ g4!. En el J.R. tras la clave 1.♙ bxd5! se introduce la misma amenaza y las mismas defensas y mates.

4ª Mención: n. 329 de C. GROENEVELD.

El veterano autor holandés nos deleita con una posición de bloqueo en la que se presentan cambios de mates entre el juego aparente y el real. En el J.A. si 1...♘ d~ ó ♘ h~ 2.♙ e5≠ ó 2.♙ f4≠ mates por abandonos de guardia, a cargo de la dama blanca. Tras una fina clave de sacrificio con fuga al rey incluida, se cambian los mates por los mismos motivos de abandono de guardia, pero a cargo del caballo. Si 1...♘ d~ ó 1...♘ h~; 2.♘ c5≠ ó ♘ f2≠. La variante añadida 1.♘ xd3; 2.♙ xd5≠, permaneciendo inalterable la del ♔d5 en ambas fases. Un problema sencillo, pero delicioso,

5ª Mención: n. 389 de M. TRAVASONI.

De nuevo los cambios de mates entre el J.A y el J.R. con inversión de efectos. En el J.A. 1...♘ c3 por cierre de línea a la dama, viene 2.♙ b4≠ y si 1...♙ g5 por abandono de guardia viene 2.♘ f3≠. En el J.R. la clave 1.c4! introduce la amenaza 2.♙ d5≠, y los efectos se invierten. Si 1...♘ c3 ante el abandono de guardia sigue 2.♙ xd2≠ y tras 1...♙ g5 por cierre de línea al ♙h6 viene 2.♙ f4≠. Otro problema de gran calidad, presentado con una impecable técnica de construcción.

1º Recomendado: n. 355 de P. SANDRUCCI.

De nuevo el Tema *Pseudo le Grand*, ya visto en la primera mención. Aquí, tanto en el ensayo como en la solución, el alfil intercepta a la ♚ e6 amenazando mates en las líneas interceptadas, y los mates se invierten sobre las amenazas, tras las capturas del alfil temático. E.T. 1.♙ e5? (2.♘ e3≠) por cierre de línea negra. La defensa 1...♙ xe5 permite 2.♘ h6≠ por abandono de guardia. Se refuta con 1...♙ e4! En el J.R. la clave 1.♙ f6! amenaza 2.♘ h6≠ por cierre de línea negra, y ante 1...♙ xf6; 2.♘ e3≠ por abandono de guardia. Se realiza el tema en las jugadas y en los efectos estratégicos.

2º Recomendado: n. 391 de M. SEGERS.

Los mates 2.♙ c4 y 2.♙ g4 que siguen en el planteo a las jugadas 1...dxe3 ó 1...exf3, constituyen los ensayos temáticos, que son refutados por las mismas jugadas en orden inverso. Hé aquí su juego temático. E.T. 1.♙ c4? (2.♙ xd4≠) - ♚ xe3 2.♘ d2≠ 1...fxe3! E.T. 1.♙ g4? (2.♙ xf4≠) - ♚ f3 2.gxf3≠ 1...dxe3! En el J.R. la clave 1.♙ a6! amenaza 2.♙ xd4≠, y tras las defensas 1...dxe3 ó fxe3 siguen los mates 2.♙ d3≠ (cambiado) y 2.♙ g4≠. Contiene un agradable juego secundario, y se adorna con la prueba no temática 1.♙ f5? (2.♙ xf4≠) refutada con 1...dxe3! Otro atractivo problema del veterano autor belga.

3º Recomendado: n. 392 de M. TRAVASONI.

Nuevanente un Tema *Pseudo le Grand* merece ser considerado en éste veredicto, por la pulcritud de su ejecución y la sencillez del planteamiento.

E.T. 1.♙ c4? (2.♘ g4≠) - ♘ f2; 2.♘ f3≠ 1...♘ f5!

J.R. 1.♙ d4! (2.♘ f3≠) - ♘ e1; 2.♘ g4≠

En ambas fases, el caballo negro temático al controlar las casillas de destino abre línea a la ♚ d1, permitiendo en la primera cerrarse línea al ♙hl y en la segunda controlar la casilla de fuga con sacrificio que la hábil clave concede, con la defensa secundaria 1...♘ xd4 contestada con 2.♙ f6≠. Un problema muy ingenioso.

4º Recomendado: n. 330 de A. ONKOUD.

El joven y fecundo autor marroquí nos presenta en ésta obra un bello Tema *Hannelius* desarrollado sobre una estrategia de variados efectos. Este es su juego temático:

E.T. 1.♙ xe6? (2.♙ g4≠) 1...cxd5!

E.T. 1.♙ xc6? (2.♙ b5≠) 1...exd5!

J.R. 1.♙ g3! (2.♙ 3xg2≠) - cxd5 ó exd5; 2.♙ b5≠ ó ♙ g4≠

Las dos refutaciones tienen el mismo objetivo de clavar el alfil blanco en los ensayos. En el juego real, cambian el motivo y tras la captura del ♘ d5 que priva al blanco el control de "e3", siguen los mates amenazados en los ensayos, en orden inverso, por apertura de línea en ambos casos. El exceso de material ha privado a éste buen problema de mejor galardón.