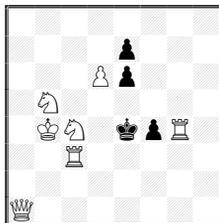


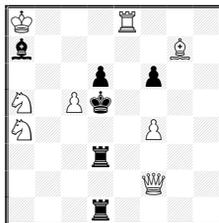
Inediti

1619. S. Ce
Italia



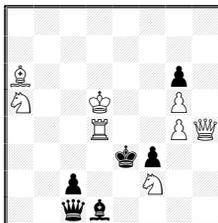
≠2*v (7+4) C+
b) ♖d6-g5

1620. V. Lukashev
Russia



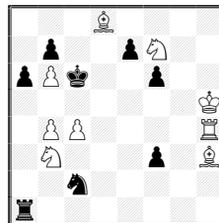
≠2 v (8+6) C+

1621. E. Petite
Spagna



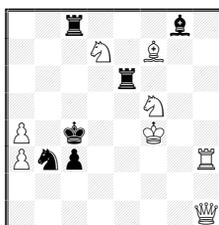
≠2 vv (8+6) C+

1622. V. Lukashev
Russia



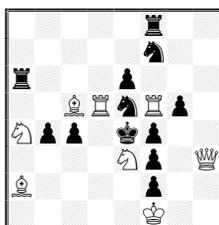
≠2*v (9+8) C+

1623. V. Aleksandrov
Russia



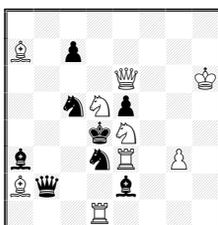
≠2 v (8+6) C+

1624. V. Aleksandrov
Russia



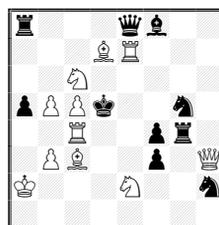
≠2 v (8+12) C+

1625. V. Aleksandrov
& A. Garfalo
Russia/Italia



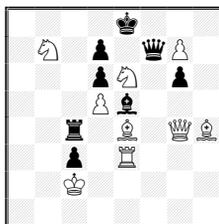
≠2 vv (9+8) C+

1626. W. Alaikow
Bulgaria



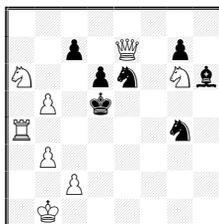
≠2 v... (11+10) C+

1627. P. Macina
Italia



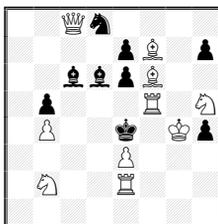
≠2 (9+8) C+

1628. V. Lukashev
Russia



≠2 vv (8+7) C+

1629. I. Kazimov
Azerbaijan



≠2 (10+9) C+

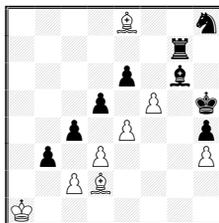
1630. P. Macina
Italia



≠2 (10+8) C+

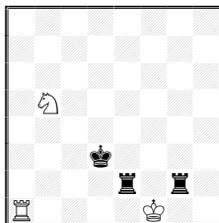
≠2 - n.1619-1630 (Judge 2005-2006: S. Trommler)

1643. A. Dikusarov
Russia



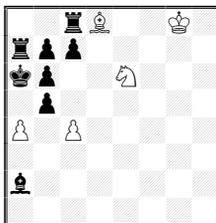
H≠2 (8+9) C+
5111

1644. S. Hudak
Slovacchia



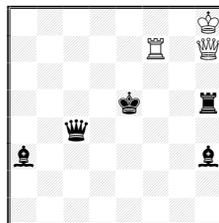
H≠2 (3+3) C+
2111

1645. S. Parzuch
Polonia



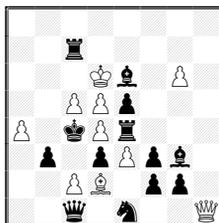
H≠2 (5+8) C+
2111

1646. J. Pernaric
Croazia



H≠2 (3+5) C+
3111

1647. V. V. Buka &
I. Mikhailovski -
Russia



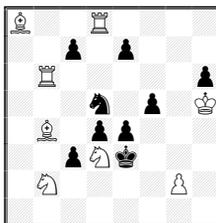
H≠2 (10+13) C+
4111

1648. V. V. Buka
Russia



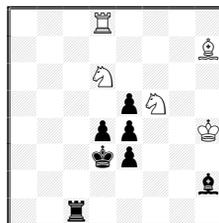
H≠2 (4+1) C+
4111

1649. D. Giacobbe
Italia



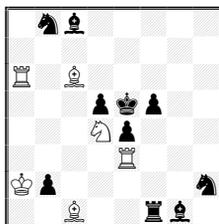
H≠2 (8+9) C+
2111

1650. A. Pankratiev
Russia



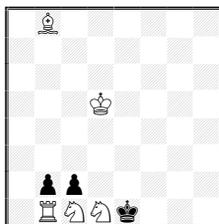
H≠2 (5+7) C+
2111

1651. A. Pankratiev
Russia



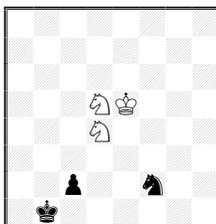
H≠2 (6+10) C+
2111

1652. V. Vinokurov
& V. Aleksandrov
Russia



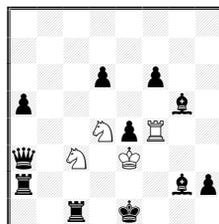
H≠2 (5+3) C+ (i)
b) ♖e1-f1
c) ♖e1-h4

1653. V. Aleksandrov
Russia



H≠2 (3+3) C+
b, c, d) ♖b1-c1-e1-f1

1654. V. Rallo
Italia

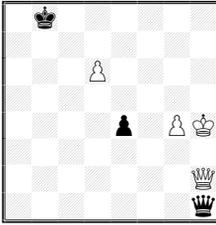


H≠2 (4+11) C+

H≠2, H=2 - n. 1641-1656 (Judge 2006-2007: J. M. Kapros)

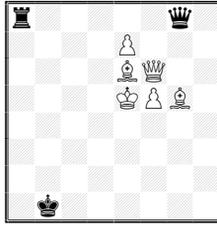
(i) Il diagramma ha due soluzioni, i gemelli una ciascuno. [diagram 2 solutions, twins 1 sol.]

1655. T. Lewis & I. Vereshchagin
Inghilterra/Russia



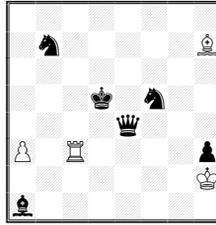
H≠2 (4+3) C+
Duplex

1656. I. Vereshchagin & V. Gurov - Russia



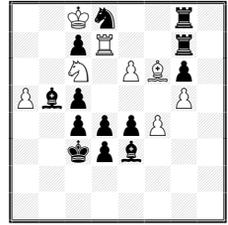
H≠2 (6+3) C+
2111

1657. A. Pankratiev
Russia



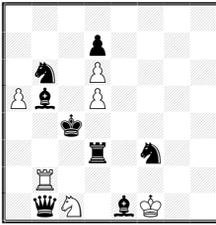
H≠3 (4+6) C+
b) ♖a3-g3

1658. A. Pankratiev
Russia



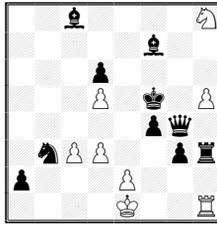
H≠3 (8+13) C+
2 sol.

1659. V. Peretyatko
Russia



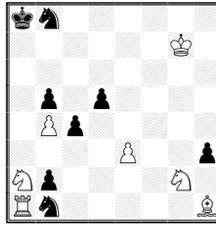
H≠3 (6+8) C+
4 sol.

1660. V. Peretyatko
Russia



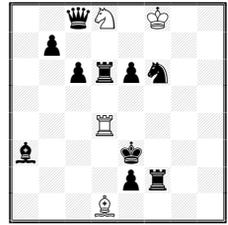
H≠3*vv (8+10) C+
3 sol.

1661. R. Wiehagen
Germania



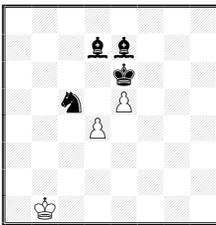
H≠3 (7+8) C+
b) ♖d5-a4

1662. C. J. Feather
Inghilterra



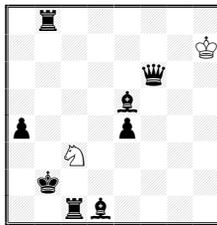
H≠3 (4+10) C+
2 sol.

1663. I. Borisenko, G. Shinkarenko & V. I. Shevchenko - Ucraina



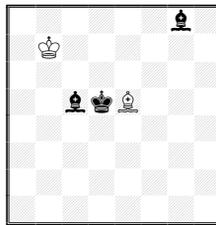
H≠4* (3+4) C+
1 sol.

1664. A. Pankratiev
Russia



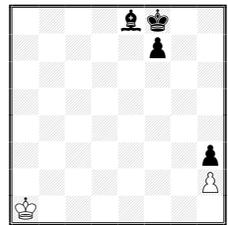
H≠4 (2+8) C+
2 sol.

1665. A. Dikusarov
Russia



H≠5 (2+3) C+
1 sol.

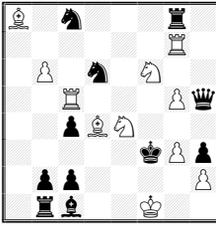
1666. Y. Bilokin
Ucraina



H≠10 (2+4) C+
1 sol.

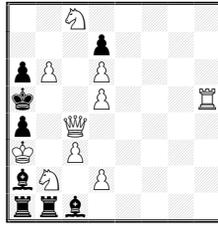
H≠3/n, H=3/n - n. 1657-1666 (Judge 2006-2007: J. J. Lois)

1667. W. Alaikow
Bulgaria



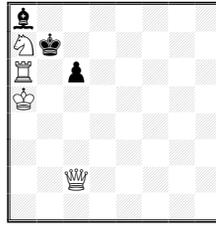
S≠2vvv (11+11) C+

1668. E. Petite
Spagna



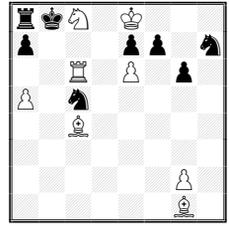
S≠2 (10+8) C+

1669. O. Paradzinski
Ucraina



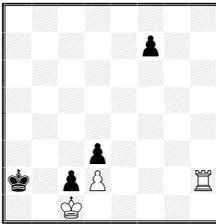
S=9 (4+3) C-

1670. A. Dikusarov
Russia



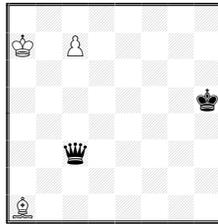
S≠14 (8+8) C-

1671. Z. Janev
Macedonia



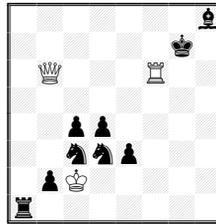
R=2 (3+4) C+

1672. W. Seehofer
Germania



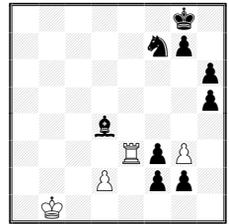
S≠4 (3+2) C+
Circe, Maximum.

1673. L. Kekely
Slovacchia



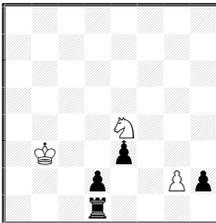
S≠3 (3+9) C+
Maximum.

1674. I. Mikhailovsky
Russia



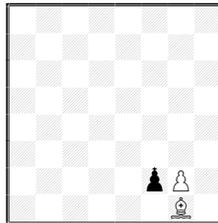
SH≠7 (4+9) C+
2 sol.

1675. G. Lucchesini
Italia



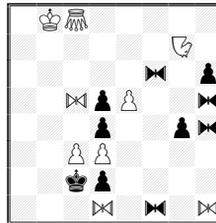
H=3 (3+4) C+
Circe
(e3=Royal Piece)

1676. G. Lucchesini
Italia



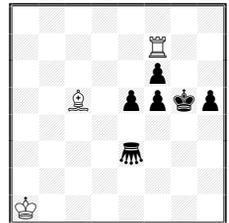
H≠3 (2+1) C+
(f2=Royal Piece)

1677. D. Müller &
F. Pahl - Germania



H≠2 (9+10) C+
b) Eh4-b1
♞♠=English Equihopper
♞=Nightrider
♞=Grasshopper

1678. K. Muralidharan (†) - India



H≠2 (3+6) C+
b) ♖f6-g6
♞=Grasshopper

S_m≠2/3/n - n. 1667-1670 (Judge 2005-2006: D. Kostadinov)
Fairy n. 1671-1678 (judge 2006-2007: J. Lörinc)

Soluzioni Inediti

Fascicolo n. 38

Commenti degli autori, di Gaspar Juan Perrone (Argentina) e del redattore.

1559. (≠2, M. Subotic)

1. 3h3? tempo 1... 3xh3 2. 3xh3≠ 1... 2h~ 2. 3xg4≠ 1... 2e~ 2. 2g3≠ 1... 2~ 2. 3xh6≠ 1...g4 2. 3xh4≠ ma 1... 2f5! 1. 3h3! tempo 1... 3xh3 2. 3xh3≠ 1... 2h~ 2. 2g4≠ 1... 2e~ 2. 3xg5≠ 1... 2~ 2. 3xh6≠ 1...g4 2. 3xh4≠ 1... 2xg3 2. 2xg3≠ Cinque matti cambiati.

1560. (≠2, M. Subotic)

1. 3h4? [2. 3xg5≠] 1... 2~ 2. 2f8≠ 1... 3h5 2. 3f6≠ ma 1... 3f5!
1. 2f7! [2. 2h8≠] 1... 3g4 2. 3xg4≠ 1... 3h5 2. 3e6≠ Ancora matti cambiati.

1561. (≠2, V. I. Rezinik)

1. 3f3? [2. 2d6≠] 1... 2e6 2. 3xf6≠ 1... 3e6 2. 3g7≠ 1... 3xe5+ 2. 2xe5≠ 1... 2e6 2. dxe8 3f≠ ma 1... 3b3!
1. 3b7! [2. 2d6≠] 1... 2e6 2. d8 2e~ 1... 3e6 2. dxe8 3f/2≠ 1... 3xe5+ 2. 2xe5≠ 1... 2e6 2. dxe8 3f/3≠ Idem...

1562. (≠2, V. Krivenko)

1. 3gb4? (2. 3a7, 3b8≠) ma 1... 2e2+! 1. 2c6? [2. 2~b≠ ma 1... 2e8! 1. 3g8! [2. 2xh5≠ 2. 2g6≠ 2. 2f7≠] 1... 2xe8 2. 3xe8≠ 1... 2e2+ 2. 2b5≠ 1... 2g4 2. 2d7≠ Thema Ojanen (author).

1563. (≠2, D. Giacobbe)

a) 1... 2xc5 (a) 2. 3xc5≠ (A) 1... 2c3 (b) 2. 2d2≠ (B)
1. 3a4? [2. b5≠] 1... 2xc5 (a) 2. bxc5≠ (C) 1... 2c3 (b) 2. 2d2≠ (B) ma 1... 2b2!
1. b5! [2. 3a4≠] 1... 2xc5 (a) 2. 2d2≠ (B) 1... 2c3 (b) 2. 3xc3≠ 1... 2b2 2. 3c3≠ 1... cxb5 2. 3xb5≠
b) 1... 2xc5 (a) 2. 3xc5≠ (A) 1... 2c3 (b) 2. 2d2≠ (B)
1. b5? [2. 3a4≠] 1... 2c3 (b) 2. 3xc3≠ 1... cxb5 2. 3xb5≠ ma 1... 2xc5! (a)
1. 3a4! [2. b5≠] 1... 2xc5 (a) 2. bxc5≠ (C) 1... 2c3 (b) 2. 2d2≠ (B)

Uno schema complesso, in cui viene comunque mostrato l'inversione fra tentativo e chiave nei due gemelli.

1564. (≠2, V. Lukashev)

1. 3h5? (2. 2f4≠) 1... 2d~! 1. 3c1? [2. 3c4≠] 1... 2a5 2. 2e7≠ ma 1... 2c2! 1. 3e1? [2. 3e4≠] ma 1... 2e2!
1. 3f7? tempo 1... 2d~ 2. 3xe6≠ 1... 2c~ 2. 2e7≠ ma 1... e4! 1. 3f6! tempo 1... e4 2. 2f4≠ 1... 2d~ 2. 3xe6≠ 1... 2c~ 2. 2e7≠ Sempre matti cambiati.

1565. (≠2, S. Cé)

a) 1. 3h8? (2. 3h4≠) 1... 2d4 2. 3f4≠ ma 1... d4! (2. 3h1?)
1. 3a8! [2. 3c4≠] 1... d4 (a) 2. 3xc7≠ (A) 1... 2d4 (b) 2. 3a4≠ (B)
b) 1. 3a8? tempo 1... 2d4 2. 3a4≠ ma 1... d4! (2. 3xc7?)
1. 3h8! [2. 3h4≠] 1... d4 (a) 2. 3h1≠ (C) 1... 2d4 (b) 2. 3f4≠ (D) Inversione GV-GR fra i gemelli con matti cambiati (è del tutto casuale che nel fascicolo n.38 siano stati pubblicati tanti ≠2 con matti cambiati...)

1566. (≠2, N. Akimov/O. Pimenov)

1. 3xh1? (2. 3h4≠) 1... 3a5! 1.g5+? hxg5!
1. 3c3! [2. 2~≠ 1... 3e8 2. 2e6≠ 1... 3c8 2. 2c6≠ 1... 3a5 2. 2b5≠ 1... 3a3 2. 2b3≠ 1... 3c1 2. 2c2≠ 1... 3e1 2. 2e2≠ 1... 3h3 2. 2f3≠ 1... 3h5 2. 2f5≠ Minaccia multipla, schema noto.

1567. (≠2, E. Petite)

1. 3xc3? [2. 3e4≠ 2. 3d5≠] ma 1... 3dxd4! (a) 3fxd4! (b) 1. 3b8? (A) [2. 3d5≠] ma 1... 3fxd4! (b) 1. 3h2? (B) [2. 3e4≠] ma 1... 3dxd4! (a) 1. 2xc3! [2. 3e4≠ 2. 3d5≠] 1... 3dxd4 (a) 2. 3b8≠ (A) 1... 3fxd4 (b) 2. 3h2≠ (B) Temi Banny (del quale l'autore è molto esperto) e Barnes. Le refutazioni avvengono tutte nella stessa casa.

1568. (≠2, V. Lukashev)

1. e6? [2. 2d3≠] 1... 2xg5 2. 3d6≠ A 1... 2e5 2. 2d5≠ B ma 1... d5! 1. 3e3! [2. 2d5≠] 1... 2xg5 2. 2d3≠ C 1... 2xe5 2. 3e4≠ D 1... 2d6 2. 2d3≠ Somov, Dombrovskis (Paradoxe) e matti cambiati.

1569. (#2, S. Pirrone)

1. ♖e5! [2. ♖f5≠] 1... ♗~ 2. ♙b3≠ 1... ♗xe6 2. ♙xe6≠ 1... ♗b5 2. ♖xb7≠ 1... ♗d5 2. ♙d3≠ 1... ♗xe5 2. ♗d6≠ Tema Cristoffanini, chiave di sacrifico, correzione nera di 3° grado.

1570. (#2, J. Pernaric)

1. ♙h5? [2. ♙f3≠] ma 1... ♗f4! 1. ♗ff3? [2. ♗fe3≠] ma 1... ♙b6! 1. ♖e8! [2. ♗xf6≠] 1... e5 2. ♗f4≠ 1... e6 2. ♙xf5≠ 1... ♙e6 2. ♖a4≠ 1... ♙xe8 2. ♙xf5≠ Sfruttamento del doppio passo di pedone nelle difese.

1571. (#2, P. Tritten)

1. ♙d6? [2. ♖d4≠ 2. ♖c5≠] ma 1... ♗xc2! 1. ♗b5? [2. ♗c5≠] ma 1... ♗c8!
1. ♗d3! [2. ♗d4≠] 1... ♗f5 2. ♗e5≠ 1... ♗c6 2. ♖c5≠ 1... ♙xg4+ 2. ♗xg4≠ 1... ♖xb6+ 2. ♗xb6≠
(1... ♗xc2 2. b3≠ 1... ♗b3 2. cxb3≠ 1... ♙c3 2. ♗xc3≠) Tema Dobbs = Combinazione tematica formata dalle schiodature di due pezzi bianchi e dei controsacchi seguenti alle catture di tali pezzi. (G. Mentasti)

1572. (#2, S. Pirrone)

1. ♖f1? [2. ♖xf6≠] 1... ♙e5 a 2. ♖c4≠ A 1... ♗e5 b 2. ♖a6≠ B 1... ♗f5 2. ♖xf5≠ 1... f5 2. ♖c4≠ ma 1... ♙f4!
1. ♖b2? [2. ♖xf6≠] 1... ♙e5 a 2. ♖a2≠ C 1... ♗e5 2. ♖b6≠ D ma 1... ♗f5!
1. ♖d2! [2. ♖d7≠] 1... ♙d6 2. ♖xd6≠ 1... ♗d5 2. ♖xd5≠ Una Regina tuttofare! Un problema in stile classico. Matti cambiati, naturalmente, nel gioco dei due tentativi.

1573. (#3, V. Lukashev)

1. ♙g4? tempo 1... ♗h1 2. ♗f1+ ♗h2 3. ♗h1≠ 1... ♙g1 2. ♙h3 tempo ♙h1 3. ♗f1≠ ma 1... ♙h2!
1. ♙xf4! tempo 1... ♙h1 2. ♗f1+ ♗h2 3. ♗h1≠ 1... ♙h2 2. ♗f1 [3. ♗h1≠] 1... Rg1 2. Rg3 tempo Rh1 3. Tf1 ‡

1574. (#3, V. A. Kirillov/M. Mishko)

1. ♖e3! [2. f8 ♖+ ♙e5 3. ♖ff4/exd7≠]
1... dxc6 2. ♙xe4+ ♙e5 3. ♗xc6≠ 1... dxe6 2. ♙g4+ ♙e5 3. ♗xe6≠ 1... d5 2. ♙e2+ ♙e5 3. ♗xd3≠ 1... d6
2. ♙g2+ ♙e5 3. ♗g4≠ 1... ♗d5 2. ♙e2+ ♗f4 3. ♖xf4≠ 2... ♙e5 3. ♗xd3≠ Pickaninny, stella di ♙, chiave "give and take". La bellezza del gioco tematico mette in secondo piano il matto-duale nella minaccia.

1575. (#3, A. Cistjakov)

1. ♙g3! [2. ♗b6+ d5 3. ♗xd7≠ 2... ♙f6 3. ♗xd7≠] 1... ♗xf4 2. ♙xf4+ ♙xe4 3. ♗g3≠ 1... ♙a4 2. ♗dxe3+ ♙xb5 3. ♗g4≠ 2... d5 3. ♗g4≠ 2... ♙f6 3. ♗g4≠ 1... ♗a7 2. ♗xd6 [3. ♗f5≠] ♗xf4 3. ♙xf4≠ 2... ♙xd6 3. ♗f6≠

1576. (#3, E. Bogdanov)

1. ♙h4? [2. ♗g3 [3. ♖xe4≠] 2. ♗d6 [3. ♖xe4≠]] 1... g5 2. ♙g3+ ♙xf5 3. ♖f7≠ ma 1... ♙xf5! 1. ♖g6? [2. ♙c7≠] 1... e3 2. ♙c2 [3. ♖g3≠] ♙e5 3. ♖d6≠ ma 1... ♙e5! 1. ♙d2? tempo 1... g5 2. ♙c7+ ♙xf5 3. ♖f7≠ 1... e3+ 2. ♙d3 [3. ♖e4≠] 1... ♙xf5 2. ♙e3 [3. ♖xe4≠] ma 1... g6!
1. ♖c6! tempo 1... g5 2. ♖d6+ ♙xf5 3. ♖f6≠ 1... g6 2. ♖d6+ ♙xf5 3. ♖f6≠ 1... e3 2. ♙f3 [3. ♖e4≠] 1... ♙e5 2. ♙c2 [3. ♖xe4≠] 1... ♙xf5 2. ♖d5+ ♙g6 3. ♖h5≠ 2... ♙f4 3. ♖g5≠

1577. (+, G. Josten)

1. ♗d3+ ♙c2 [1... ♙b1 2. ♖d1+ ♙a2 3. ♗b4+ ♙a3 4. ♖a1+ +-] 2. ♖e2+ ♙xc3 [2... ♙b1 3. ♖d1+ ♙a2 4. ♗b4+ +-] 3. ♖d2+ ♙c4 4. ♖c2+ ♙d5 5. ♖xg2+ ♙e6 [5... ♙c4 6. ♖g4+ ♙c3 7. ♖d4+ ♙c2 8. ♗b4+ ♙b3 9. ♖d1+ ♙a3 10. ♖a1+ ♙b3 11. ♖a2+ +-] 6. ♖g6+ ♙e7 [6... ♙d7 7. ♗c5+ ♙c8 8. ♖g4+ ♙c7 9. ♗a6+ +-; 6... ♙d5 7. ♖e4+ ♙d6 8. ♖e5+ +-] 7. ♖xg7+ +- (Table Basis)

1578. (+, Y. Akobia)

1. ♗g7 ♗f3 2. ♗hx3 g1 ♖ 3. ♗xg1 ♗xg1 4. ♗hx5 ♗g6 5. ♗b5+ ♙a6 6. ♗g5 ♗f8+ 7. ♙e8 ♗f3 8. ♗f5 ♗d4 9. ♗xf8 ♙a5 10. ♙d7 ♗b5 11. ♗a8+ +- (con molte varianti, che saranno sottoposte al giudice).

1579. (H#2, A. Dikusarov)

1. ♙e3 ♗c5+ 2. ♙d3 ♙f5≠ 1. ♙d4 ♗xb5 2. ♙c3 ♙e2≠ 1. ♙c5 ♗f3 2. ♙b4 ♙e6≠

1580. (H#2, A. Dikusarov)

a) 1. ♙xb4 ♙b6 2. ♙a4 ♙c5≠ b) 1. ♙xd4 ♙b1 2. ♙c4 ♗c6≠ c) 1. ♙b5 ♗c6 2. ♙a4 ♙c4≠

1581. (H#2, A. Dikusarov)

1. ♗f7 ♗f3 2. ♗h6 ♗g5≠ 1. ♗h3 ♗g5+ 2. ♙h4 ♗f3≠ 1. ♗f3 ♗f7 2. ♗h4 ♗g5≠ 1. ♗h7 ♗g5+ 2. ♙h6 ♗f7≠ Doppio scambio di mosse bianche, peccato la ripetizione di ♗g5; effetti eco, matti modello.

1582. (H≠2, Z. Labai)

1. ♖a8 ♗xg7 2. ♜b7 ♞d8≠ 1. ♞e1 ♞d8 2. ♜e3 ♗xf4≠ 1. ♜f3 ♞xf4 2. ♜g5 ♗xg7≠
Ciclo di inchiodature e di "case" bianche: g7-d8, d8-f4, f4-g7

1583. (H≠2, D. Srinivasan)

1. ♞e2 ♖g5 2. ♞e4 ♗h3≠ 1. ♞xg4 ♗e8 2. ♞xf4 ♗e2≠

1584. (H≠2, K. Muralidharan)

1. ♞g2 ♞fl+ 2. ♜g3 ♞f3≠ 1. ♖e3 ♗h4+ 2. ♜f3 ♗g4≠ Autoblocchi preventivi.

1585. (H≠2, F. Simoni)

1. ♗c2 (♗b3?) ♜e5 2. ♞f7 ♜xf7≠ 1. ♗b3 (♗c2?) ♖e3 2. ♞c5 ♖xc5≠

Un pezzo bianco sgombera la strada a un pezzo nero, il quale si sacrifica facendosi catturare dallo stesso pezzo che gli ha sgomberato la linea. Prima mossa neutra (che cosa muovere se non la ♗?) la cui casa d'arrivo viene precisata per antiduale sulla casa di matto. Davvero molto bello!

1586. (H≠2, L. Makaronez)

a) 1. ♜d4 ♞f4 2. ♜xe5 ♞f5≠ b) 1. ♖d4 ♜d3 2. ♜xe4 ♜b4≠

1587. (H≠2, C. Jonsson)

1. ♞f4 ♞d6+ 2. ♜e5 exf4≠ 1. ♞c6 ♖d6 2. ♜d5 ♜f4≠ Grimshaw bianco in d6, matti sulla stessa casa.

1588. (H≠2, C. Jonsson)

a) 1. ♜b4 ♞h4 2. ♜a3 ♜d3≠ b) 1. ♜a3 ♖e3 2. ♜b2 ♖c5≠ Boros: tema del due mosse che richiede l'inchiodatura di un pezzo nero con una mossa che, nello stesso tempo, dia scaccomatto. Dal *Prontuario del problemista* - G. Mentasti. Tema che si può applicare (come spesso capita) anche agli H≠.

1589. (H≠2, V. Peretyatko)

1. ♞d8 a6 2. ♞d6 ♞c2≠ 1. ♜b7 ♞h8 2. ♜a8 ♖xd5≠

1. ♞e2 ♞xg1 2. ♞e3 ♞f8≠ 1. ♜g2 ♞h8 2. ♜xh1 ♖xe4≠

Molteplici effetti in questo problema, con perfetta omogeneità fra le coppie di soluzioni duplex. Ottimo!

1590. (H≠2, V. Peretyatko)

a) 1. ♗xh3 ♖d5+ 2. ♗g2 ♞h7≠ b) 1. ♗xc2 ♞b7+ 2. ♗b2 ♖h7≠

La ♗ nera prima libera la futura linea di matto, poi si autoinchioda.

1591. (H≠2, V. Peretyatko)

1... ♞e5 2. ♜f6 ♞c6≠ 1. ♖h6 ♖g4 2. ♞h7 ♖h5≠ Una discreta miniatura.

1592. (H≠2, V. Semenenko/Y. Bilokin)

1. ♗b4 ♗fl 2. ♜b5 ♜d4≠ 1. ♗c4 ♞d2 2. ♜d5 ♗h1≠ Tripla inchiodatura.

1593. (H≠2, S. Hudak)

1. g1 ♖ fxg8 ♗ 2. ♖e3 ♗d5≠ 1. b1 ♖ f8 ♗ 2. ♖d3 ♗f4≠

1594. (H≠2, S. Hudak)

1. ♞e6 ♞g4 2. ♖f6 d4≠ 1. ♜f4 d3 2. ♜e5 e3≠ 1. ♜e4 ♞f3 2. ♖e5 d3≠

1595. (H≠3, P. G. Soranzo)

1. ♖g7 ♖e3 2. ♜e5 ♜d3+ 3. ♜f6 ♖g5≠ 1. ♞d6 f6 2. ♜e6 ♜xb3 3. ♖d5 ♜c5≠ Il gioco (includere le interferenze) non è omogeneo. I matti sono modello (GJP). Autoblocco preventivo.

1596. (H≠3, A. Onkoud)

1. ♞c3 ♞e4 2. ♞c6 ♞d4+ 3. ♜c5 b4≠ 1. ♞e5 ♖d4 2. ♞d5 ♖e5+ 3. ♜e6 f5≠ Bel lavoro con autoblocco di Torri e analogia nei giochi di Torre e Alfiere bianchi. Matti modello (GJP). Interferenza reciproca ♞♖.

1597. (H≠3, A. Onkoud)

1. ♜c6 ♞xb5 2. ♖e6 ♞a5 3. ♜d7 ♖d5≠ 1. ♜d4 ♖xb3 2. ♞e5 ♖a2 3. ♞e4 ♞d5≠

Switchback, autoblocco e matti modello, il tutto in ottima corrispondenza diagonale/ortogonale! (GJP)

I matti avvengono nella casa iniziale del ♜ nero; autoschiodatura reciproca.

1598. (H≠3, A. Onkoud)

1. ♜e6 ♞a6 2. ♞b6 ♖xe4 3. ♜d6 ♞xb6≠ 1. ♜f5 ♖b1 2. ♖c2 ♞xd6 3. ♜e4 ♖xc2≠

Bristol bicolore per catturare il pezzo nero, questo è conosciuto. Forse sono nuove le due mosse di Re e la cattura dell'altro pezzo nero, con corrispondenza diagonale/ortogonale. Un matto non riesce modello, sarà inevitabile? (GJP)

1599. (H≠3, A. Strebkovs)

1.♙xd3 ♖b4 2.♙d4 ♗xb3 3.♞e3 ♠f4≠ 1.♙xd5 ♖b4 2.♙c5+ ♗c3 3.d6 ♙c4≠
Zilahi con autoblocchi e matti modello. Nuoce la ripetizione della prima mossa bianca (GJP).

1600. (H≠3, V. Peretyatko)

1.♙e6 ♞e1 2.♞f6 ♙e2 3.♠d6 ♙g4≠ b) 1.♙d4 ♙f1 2.♠c5 ♞e2 3.♙c4 ♞e4≠
Miniatura, costruzione di batteria, Grimshaw, matto modello, eco (GJP).

1601. (H≠4, S. B. Dowd)

1.e5 c4 2.♙e6 ♗c7 3.♞f6 c5+ 4.d5 cxd6 e.p.≠

Bel matto ideale con presa al varco. Ci sono precedenti tematici:

W. A. Foldeak, *Fairy Chess Review* 1946 - Bianco ♖b6 ♙f1 ♠c2; Nero ♗a8 ♖b7 ♠a6; H≠4, 1.a5 ♗c7 2.♙a7 c4 3.♙a6 c5+ 4.b5 cxb6 e.p.≠

Jacob Mintz, *Die Schwalbe* 1981 - Bianco ♗c7 ♙f7 ♠b2; Nero ♖f6 ♞g6 ♠d7 ♠e5 ♠f5 ♠f2; H≠5, 1.f1 ♙ ♙a2 2.♙c4 b3 3.♙e6 bxc4 4.♞f6 c5+ 5.d5 cxd6 e.p.≠ (GJP).

1602. (H≠4, L. Makaronez)

1.♠xa1 ♗xa1 2.♙g6 hxg6 3.♖h6 gxh7 4.♞g6 h8♞≠ 1.d3 ♗c3 2.♠e3 ♗d4 3.♠f5+ ♗e5 4.♠h6 ♗e6≠

La convenzione è l'unità, ma potrebbe essere la diversità! (GJP) Due buone soluzioni, volutamente (?) non omogenee, ma quanto piacerà al giudice?

1603. (S≠2, A. Spirin)

1.♞b1+? 1...axb1♠ 2.♞xb3+ ♠c3≠ ma 1...axb1♙! 1.♗f1! [2.♞d1+ ♞xd1≠] 1...bxc1♙ 2.♞xe3+ ♙xe3≠ 1...bxc1♠ 2.♞xb3+ ♠xb3≠ 1...b1♙ 2.♞c2+ ♙xc2≠ 1...b1♠ 2.♞d2+ ♠xd2≠ Casa di promozione, sotto-promozioni, pezzo che dà scacco e pezzo mattante, tutto è x2. Buon lavoro (GJP).

1604. (S≠2, A. Spirin)

1.♗h1! tempo 1...b2 2.♞c2+ ♗xc2≠ 1...♞b1 2.♞d2+ ♗xd2≠ 1...♖b1 2.♞b2+ ♗xb2≠ 1...♗d1 2.♞d2+ ♗xd2≠ Molto semplice (GJP).

1605. (S≠4, W. Seehofer)

1.♞g4+! 1...♗f1 2.♞f3+ ♙f2 3.♞e1+ ♗xe1 4.♞e2+ ♗xe2≠ 1...♗f2 2.♞f8+ ♗e3 3.♞f3+ ♗e2 4.♞e4+ ♙e3≠ 2...♗e1 3.♞b4+ ♗e2 4.♞e4+ ♙e3≠ Varianti interessanti (GJP).

1606. (S≠5, S. B. Dowd)

1.♠c3 g4 2.♞f4 g3 3.♙c1+ ♗xc3 4.♞c6+ ♗d3 5.♞c2+ bxc2≠

Il ♠g5 non ha altra funzione che dare tempi al bianco (GJP).

1607. (S≠6, V. Smirnov)

1.♞f7 ♗h3 2.♞f5+ g4 3.♠f4+ ♗h4 4.♠g6+ ♗h3 5.♞f4 g3 6.♙g1 g2≠ La possibilità di automatto da un Pedone è molto esplorata e con temi addizionali; questo non succede qui (GJP).

1608. (S≠7, S. B. Dowd)

1.♙d5! ♗c2 2.♙e4+ ♗b2 3.c7 ♗a2 4.♙d5+ ♗b2 5.c8♠ ♗c2 6.♞e2+ ♗c3 7.♠b6! axb6≠

Meccanismo di tempo con ♙e4-♙d5, interessante (GJP).

1609. (S≠9, A. Dikusarov)

1.♞xc1+ ♠d1 2.♞e3+ ♗f1 3.♞f2+ ♗g1 4.♞xd1+ ♞xd1+ 5.♗xd1 b6 6.♞c5 bxc5 7.♗e1 c4 8.♙c2 c3 9.♗d1 ♗xf2≠ Difficile da risolvere, annichilazione, sacrificio, catture sulla stessa casa (GJP).

1610. (S≠10, A. Dikusarov)

1.♙e2 ♗b7 2.♞c8 ♗xc8 3.♞a7 ♗d8 4.♞b7 ♗e8 5.♞c7 ♗f8 6.♙xg4 ♗e8 7.♙h5+ ♗f8 8.♞d7 g4 9.♞e6 ♙g5 10.♞xf6+ ♙xf6≠ demolito (cooked): 1.♞a6 2.♞d2 3.♙e2 4.♙xg4 5.♞d8+ 6.♞f8 7.♞b6 8.♞e6+ 9.♙h5 10.♞xf6+ ♙xf6≠ 1.♙b5 2.♞c4 3.♙c6 4.♞a7 5.♞b8+ 6.♞c7+ 7.♞d6+ 8.♞e6+ 9.♞f4 10.♞xf6+ ♙xf6≠ (8.♞f4 9.♞e6 10.♞xf6+ 7.♞f4 8.♞d6+ 9.♞e6+ 10.♞xf6+) 1.♙g8 2.♞c4 3.♞b4+ 4.♞a7 5.♞c4/♞b7 6.♞c7 7.♞xg4 8.♞c4+ 9.♞b6/♞c6/♞c3 10.♞xf6+ ♙xf6≠ (GJP)

1611. (H≠1 Hoeg-Retractor, G. Lucchesini)

Soluzione voluta dall'autore: - ♠a2xAMb1=♠ e quindi 1.♗f8, AMg6≠ ma demolito (cooked): Nero ritratta, per esempio, AMf2xAMd2 e dopo 1.AMh1 (h3, g4, e1, g1, h4, e3, f3, g2) AMd6≠ (GJP).

1612. (Ser H=4, G. Lucchesini)

1.♔f4{Ib3} 2.♕e3{Ia2} 3.h1=I{Ia1,Ih1} 4.♕e4{Ia2,Ih2} ♕e6{Ia1,Ih1}= Ingegnoso! (GJP)

1613. (H≠2 Andernach Chess, K. Muralidharan)

1.♖d3 ♘c2 2.♗e4 ♘f3≠ 1.♙xd4 ♘b3+ 2.♗e3 ♖f3≠ Matti modello Andernach con mosse mattanti sulla stessa casa (GJP).

1614. (H≠2, V. Rallo/A. Garofalo)

1.♗d5 ♗e1 2.♞c6+ ♖b4≠ 1.♗e4 ♗d8 2.♞d5+ ♖b6≠ Gradevoli mosse critiche, schiodatura e controscacco (GJP). Controscacchi fairy.

1615. (Ser. =21, A. Grigorjan)

1.♔g1 2.♔f1 3.♗e1 4.♔d1 5.♕c1 6.♗b1 7.♔xa2 8.♗b3 9.♔xb4 10.♕c5 11.♔d6 12.♔xe6 13.♔f7 14.e6 15.e7 16.e8♘ 17.♘g7 18.♘h5 19.♘f4 20.♘h3 21.♘g5 = Divertente stallo modello (GJP).

1616. (H≠3 Circe, S. Galletti)

a) 1.♗xf3(♗f1) ♗c3 2.♗e4 ♗c4 3.♗f4 ♗d3≠ b) 1.♗d5 ♗e4 2.♗xe4(♗f1) ♗d3+ 3.♔xd4(♗c1) ♗e3≠ La soluzione di b) è matto Circe, modello e bellissimo. Non succede lo stesso in a). (GJP).

1617. (S≠3 Maximummer, S. Galletti)

1.♘e3! tempo 1...♞xd8 2.♞b8 tempo ♖d7 3.♗a4 ♗d6≠ Piccolo sebbene tematico: due inchiodature e due Bristol; il primo "puro", non partecipa al matto (GJP).

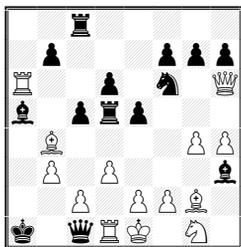
1618. (Ser H≠8, S. B. Dowd/M. Ylijoki)

1.♞c5 2.♞c6 3.♗b5 4.a5 5.♞a6 6.♞a7 7.♗a6 8.♞b6, ♘c5≠ Cyclic Platzwechsel plus a switchback (Authors). Simpatico Platzwechsel (scambio di case) ciclico di tre pezzi (GJP).

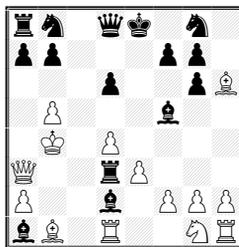
Ancora da Eretria 2005 - le Proof Game

α) A. Frolkin & K. Prentos

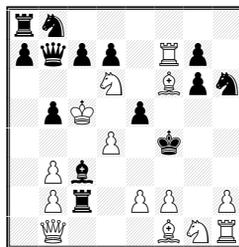
Champagne Tourney 2005
Premio Speciale

**SPG 19.0 (14+14) C+****β) D. Borst**

Champagne Tourney 2005
1° Premio

**SPG 17.0 (14+15) C+****γ) R. Aschwanden**

Champagne Tourney, 2005
2° Premio

**SPG 18.0 (14+14) C+**

Tema richiesto: partite dimostrative (SPG) con reciproca interferenza; più precisamente, dire che un pezzo A interferisce il pezzo B significa che esso muove in una casa vuota, così che se tale pezzo non fosse lì in quel momento, il Re avverso sarebbe sotto scacco.

[Proof Games with reciprocal interferences (a piece A interferes with a piece B and the piece B interferes with the piece A). "The piece A interferes with the piece B" means that the piece A moves to a vacant square, so that if A were not there, at some time of the solution, B could capture the opposite King.]

α) **Frolkin/Prentos** - 1.h4 e5 2.♞h3 ♗b4 3.♞c3 d6 4.d3 ♗h3 5.♖d2 ♘d7 6.♖h6 ♖g5 7.♗e3 ♘f6 8.♗xa7 ♞c8 9.♗xb8 ♞a5 10.♗a7 ♞d5 11.♗c5 ♗c6 12.g4 ♗b5 13.♘a3+ ♗a4 14.b3+ ♗xa3 15.♞d1 ♗xa2 16.♗g2 ♗a5 17.♗b4 ♖c1 18.♞c6 ♗a1 19.♞a6 c5

Linee tematiche: b**♙**b4(A)-w**♖**c3(B)-w**♗**e1; w**♖**c3(B)-w**♘**c5(C)-b**♗**c6; w**♘**c5(C)-b**♙**b4(A)-b**♗**a3; b**♙**a5(A)-w**♙**b4(C)-w**♗**e1; w**♖**a6(B)-b**♙**a5(A)-b**♗**a1; b**♗**c1(D)-w**♖**d1(E)-w**♗**e1; w**♖**d1(E)-b**♗**c1(D)-b**♗**a1. Le prime tre linee tematiche sono cicliche AB-BC-CA, le ultime due DE-ED sono reciproche fra loro, le rimanenti due AC-BA sono reciproche con due di quelle cicliche suddette. Dire eccezionale è dire poco.

β) **Borst** - 1.♗c3 c5 2.♗d5 c4 3.♗xe7 c3 4.♗g6 hxg6 5.b4 ♖h3 6.b5 ♙b4 7.d4 d6 8.♙h6 ♙f5 9.♗c1 ♙xc2 10.♗a3 ♙f5 11.0-0-0 c2 12.♗b2 ♙c3+ 13.♗b3 ♙a1+ 14.♗b4 ♖c3 15.e3 c1♙ 16.♙d3 ♙d2 17.♙b1 ♖d3+

Linee tematiche: b**♙**b4(A)-b**♖**c3(B)-w**♗**e1, b**♖**h3(C)-b**♙**c3(A)-w**♗**b3, b**♙**d2(B!)-b**♖**c3(C)-w**♗**b4 (anche se l'♙d2 deriva dal pedone promosso). Grimshaw ciclico.

γ) **Aschwanden** - 1.g4 e5 2.g5 ♙b4 3.g6 hxg6 4.♗c3 ♖h3 5.♗e4 ♖c3 6.d4 ♗h6 7.♗d2 ♖xc2+ 8.♗d3 ♙c3 9.♗c4 b5+ 10.♗c5 ♙b7 11.♙g5 ♙d5 12.♗b1 ♙b3 13.axb3 ♗c8 14.♖a6 ♗b7 15.♖f6 ♗e7 16.♖xf7+ ♗e6 17.♙f6 ♗f5 18.♗d6+ ♗f4

Doppio Grimshaw, uno bianco e uno nero.

Due fairies e un retro (7°)

di Mario Parrinello - Parte 3^a

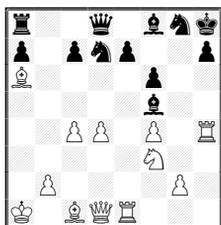
Come sempre, l'articolo si chiude con una proof game e stavolta a presentarcela è il grande maestro finlandese Unto Heinonen, un altro esperto del genere e particolarmente conosciuto per la realizzazione di task. Il n.3 è stato recentemente premiato sulla prestigiosa rivista statunitense *StrateGems* che ha una tra le più forti sezioni dedicate ai proof games; infatti il presente lavoro avrebbe sicuramente ottenuto il miglior piazzamento se non avesse incontrato sulla sua strada un altro sensazionale problema che sarà magari oggetto di analisi in un altro articolo.

Come ormai siamo abituati a fare nell'analisi di questi retro, il primo passo del nostro studio è quello di osservare la posizione del diagramma che ci mostra innanzitutto che mancano quattro pezzi sia al Bianco che al Nero, catturati durante lo svolgimento del gioco (per il Bianco il ♗b1 ed i pedoni a2, e2 e h2, mentre per il Nero la ♖h8 ed i pedoni b7, d7 e g7).

L'altro spunto per riuscire a poter ipotizzare la sequenza delle mosse è osservare la struttura dei pedoni ma in questo problema essa è assolutamente neutra, infatti non vi sono incolonnamenti, e quindi non ci fornisce indicazioni su eventuali catture; ad ogni modo possiamo osservare che ai due partiti mancano tre pedoni, e questo fatto, anche se non particolarmente illuminante, ha sempre un certo valore soprattutto per quanto riguarda le eventuali promozioni.

n.3) U. Heinonen

2° Pr. *StrateGems* 2004



SPG 16.5 (12+12)

Un altro importante elemento da considerare è il conteggio delle mosse che apparentemente i due partiti sembrano aver effettuato così come appare dal diagramma; il Bianco ha effettuato dodici mosse di cui il Re quattro (♗e1-d2-c2-b1-a1), le due Torri complessivamente tre (♖h1-e1 e ♖a1-a4-h4), l'Alfiere ed il Cavallo entrambi una mossa, ed infine tre mosse di pedone (c4, d4 e f4); il Nero invece ha effettuato sei mosse di cui il Re tre (♗f8-f7-g7-h8), l'Alfiere ed il Cavallo una mossa entrambi, ed una mossa di pedone (f6). È evidente quindi che gran parte del gioco risiede nelle mosse mancanti, cinque del Bianco e dieci del Nero, e individuarle è sicuramente il compito più difficile della nostra analisi.

Ma quello che più colpisce osservando la posizione del diagramma è il piazzamento di entrambi i Re i quali sono molto decentrati e apparentemente fuori dal gioco; ma come vedremo più avanti, è questo invece l'elemento chiave di tutto il gioco. L'altro particolare che attrae la nostra attenzione è il fatto che la Torre nera in h8 con tutta probabilità è stata catturata sulla sua casa di partenza ma, in questa fase dello studio, non ne abbiamo ovviamente la certezza.

Mettendo insieme tutte questi dati oggettivi, e quindi certi, con qualche "ipotesi di lavoro", potremmo prospettare la prima fase di gioco che potrebbe prevedere la cattura della ♖h8 nera da parte del ♗h2, in quanto non si vede come qualsiasi altro pezzo bianco possa aver fatto ciò; similmente potremmo ipotizzare che il ♜b1 bianco sia stato catturato nella sua casa iniziale dal ♗b7. Ed infatti la sequenza iniziale prevede proprio l'avanzamento del ♗h2 e del ♗b7 fino alla cattura della ♖h8 e del ♜b1, manovra che richiede cinque mosse per entrambi i partiti; ma quello che è importante a questo punto è la scelta del pezzo da promuovere, che deve unicamente essere la Torre sia per quella nata in h8 che per quella in b1, scelta forzata, le cui motivazioni appariranno più chiare nel prosieguo del gioco. Questa manovra iniziale consente quindi di giustificare la sparizione dalla scacchiera del ♜b1, della ♖h8 e di conseguenza del ♗h2, del ♗g7 e del ♗a2 ma anche quello di permettere alla ♖a1 di raggiungere successivamente la casa h4, manovra questa indispensabile per consentire l'avanzamento dei pedoni bianchi sulla quarta traversa che può ovviamente avvenire solamente dopo che la Torre ha raggiunto la sua destinazione finale.

Nello stesso tempo in cui la Torre bianca effettua questa manovra e consente l'avanzamento del ♗f4 e di conseguenza il piazzamento del ♗g1 in f3, tutte mosse che devono essere effettuate, come si può facilmente notare, in questa esatta successione, il Nero avanza il ♗d7 che rappresenta l'altro pedone nero che è sparito dalla scacchiera; il suo avanzamento ha il duplice scopo, se non triplice, di consentire il piazzamento del ♗d2 in d4 solo dopo che il ♗d7 ha raggiunto la casa e2 e quello di eliminare l'ultimo pedone bianco (quello in e2) che manca dalla scacchiera; ma quello che è più importante ai fini del gioco è che questo pedone nero deve aprire la linea f1-a6 per l'Alfiere bianco che deve poi piazzarsi all'estremità di questa diagonale e consentire quindi la successiva manovra bianca, che prevede l'avanzamento in c4 del ♗c2 ed anche lo spostamento della ♖h1 in e1, ma soprattutto il passaggio del Re bianco dalla casa c2. Ma per far ciò è necessario che il ♗d7, che a questo punto si trova in e2, promuova in e1 e questo comporta ovviamente l'evacuazione di tale casa da parte del Re bianco che come abbiamo visto dovrà poi raggiungere la casa a1; anche in questo caso, l'aspetto tematico veramente interessante è anche qui la scelta del pezzo da promuovere; ricordo che a questo punto del gioco vi sono già "in sospenso" due Torri provenienti da promozione, una bianca ed una nera. Anche in questo caso, in e1 dovrà forzatamente apparire un'altra Torre e, come vedremo, questo è realmente l'unico pezzo che il Nero potrà promuovere.

Ma qual è la motivazione per cui non possono apparire sulla scacchiera altri pezzi da promozione in h8, b1 ed e1 diversi dalle Torri? La risposta a questa domanda risiede nella posizione dei due Re che devono raggiungere entrambi gli angoli estremi della scacchiera. La migrazione del Re bianco può avvenire solamente dopo che il ♗c2 ha raggiunto c4 mentre in questa fase del gioco, la 12ª mossa del Nero, il ♗e8 può già avviarsi verso la sua destinazione finale.

Inizialmente prendiamo pertanto in considerazione lo spostamento del Re nero ed analizziamo le motivazioni della scelta del Bianco di promuovere alla 5ª mossa a Torre in h8; ebbene, questo è l'unico pezzo che potrà consentire il piazzamento finale del Re nero poiché altri pezzi promossi impedirebbero questa manovra come è facile poter osservare (la promozione a Cavallo impedirebbe il passaggio in f7, mentre analogamente le promozioni ad Alfiere o a Donna impedirebbero la mossa del Re sulla casa g7).

Stesso discorso vale per il percorso che deve effettuare il Re bianco anche se in questo caso sono ben due i pedoni neri che vengono condizionati nella loro scelta sul pezzo da promuovere; infatti, il pezzo che promuove in e1 non può che essere una Torre poiché qualsiasi altra promozione impedirebbe il gioco del Bianco a causa di diverse motivazioni (una promozione ad Alfiere o Donna darebbe un inopportuno scacco al Re bianco quando non è ancora libera la casa c2, mentre un Cavallo promosso in e1 impedirebbe 14. ♖c2), ed infine, l'altro pezzo promosso in b1 non può essere un Cavallo poiché in questo caso il Re bianco non avrebbe libero accesso alla casa d2, mentre una Donna od un Alfiere impedirebbero, anch'esse, 14. ♖c2.

Il gioco si completa quindi con la cattura tematica del terzo pezzo nero promosso in e1 con 17. ♖xe1; da notare il brillante particolare tecnico escogitato dal compositore e consistente nella cattura dell'ultima Torre promossa solamente alla fine della sequenza di gioco, ottenuta grazie al piazzamento dell'Alfiere nero in f5 che costringe il Bianco a spostare immediatamente il proprio Re fino alla destinazione finale; infatti, senza questa manovra nera, si sarebbe potuto rinviare lo spostamento del Re bianco e catturare immediatamente il pezzo nero promosso in e1 il che, come si può facilmente notare, avrebbe comportato l'ininfluenza della scelta del pezzo da promuovere in e1, ai fini della soluzione funzionando ugualmente bene anche un pezzo promosso diverso dalla Torre.

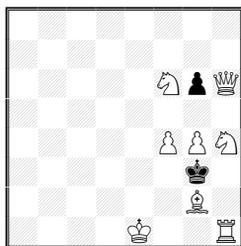
Abbiamo pertanto assistito alla promozione per ben tre volte di un pezzo che non si muove mai dalla sua casa di promozione e che poi è catturato nel corso del gioco, il cosiddetto tema *Schnoebelen*; è questo un motivo tematico molto difficile da presentare ed infatti questo è finora uno degli unici tre lavori esistenti a triplicare il tema (i pezzi promossi di uno degli altri due *proof games* finora composti sono due Torri e un Cavallo mentre nell'altro abbiamo una Torre, un Alfiere ed un Cavallo), tra l'altro in un numero contenuto di mosse e con estrema chiarezza ed eleganza.

[Soluzione: 1.h4 b5 2.h5 b4 3.h6 b3 4.hxg7 bxa2 5.gxh8 ♖ axb1 ♖ 6. ♖a4 d5 7. ♖ah4 d4 8.f4 d3 9. ♗f3 dxe2 10.d4 f6 11. ♖d2 e1 ♖ 12. ♗a6 ♖f7 13.c4 ♖g7 14. ♖c2 ♖hx8 15. ♖xb1 ♗f5+ 16. ♖a1 ♗d7 17. ♖xe1 → diagramma]

M. P.

Necrologi (Obituary)

Dalla Finlandia ci giungono 5 problemi (già editi) di Jorma Pitkanen, fra i quali ne ho scelti due, in memoria di un compositore estone/svedese, morto il 3 agosto 2005 a 83 anni: **Alexander Hildebrand**.



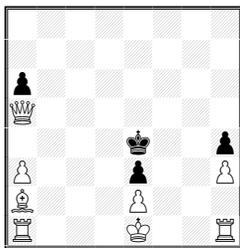
← **Jorma Pitkanen**, *Ilta Sanomat* 2005

[In Memoriam A. Hildebrand]

S≠4 (8+2) C+ - 2 soluzioni.

1. ♖f1! tempo 1...g5 2. ♗g6 gxf4 3. ♖g1 f3 4. ♗f1 f2≠

1.0-0! tempo 1...g5 2.f5 gxh4 3. ♖g5 h3 4. ♗h1 h2≠



← **Jorma Pitkanen**, *Suomen Shakki* 2006

[In Memoriam A. Hildebrand]

S≠6 (8+4) - 2 soluzioni.

1. ♖d1! ♜f4 2. ♗d4+ ♜g3 3. 0-0 ♜xh3

4. ♙d5 ♜g3 5. ♙g2 h3 6. ♙h1 h2≠

1. ♗f1! ♜d4 2. ♗d5+ ♜c3 3. 0-0-0 a5

4. ♗f4 a4 5. ♗b3+ axb3 6. ♙b1 b2≠

switchback, Keller (paradoxe), selfblock, sacrifice, echo (0,4).

◦ ◦ ◦

Riceviamo notizia della morte di un altro assiduo frequentatore della nostra rivista, **Krishnamurthy Muralidharan** (04/01/1958-13/03/2006), col quale ho anche avuto il piacere di comporre 3 problemi, di cui l'ultimo pubblicato su BP37. Potrebbe aver fatto appena in tempo a vederlo pubblicato prima che un collasso cardiaco lo stroncasse. Anche su questo fascicolo c'è un suo inedito, un H≠2 con un Grillo.

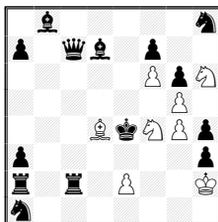
◦ ◦ ◦

Dalla Slovacchia Jozef Lozek ci comunica la morte di **Ladislav Salai Sr.**, avvenuta il 15 marzo 2006 all'età di 71 anni. Salai Sr. ha composto circa 700 problemi, di cui almeno la metà ≠2 ed ha vinto circa 130 onorificenze. Attivo come editore di *Mat-Pat* e *Umenie 64* in diversi periodi; attivo anche come giudice e scrittore di articoli. Inventore della forma fairy SAT.

Affermazioni italiane

α) **F. Simoni**

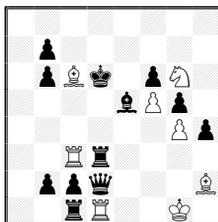
2° Pr. *Uralsky*
Problemist 2003



H≠3 (8+14) C+

β) **M. Parrinello**

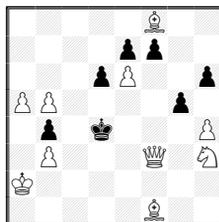
1° Pr.
The Problemist 2003



H≠2 (8+12) C+
b) ♙e5

γ) **A. Cuppini**

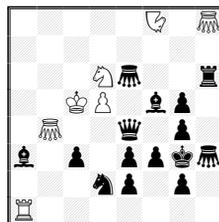
Lode
Sachmatija 2002/03



≠3 (10+7) C+

δ) **M. Parrinello**

3° Menz. Onor.
CC Microweb 2002



H≠2 (7+15) C+
b) ♞b4↔♞f8

α) **Simoni** - 1. ♖c5 ♗xf7 2. ♗c2 e3 3. ♖xg5 ♗xg5≠ 1. ♗d8 ♗g8 2. ♖c7 ♗e6 3. ♗xf6 ♗xf6≠

Un pezzo nero facente parte di una inchiodatura doppia, muove per prepararsi al successivo sacrificio, il bianco nel frattempo prepara il cavallo mattante; con la seconda mossa il nero schioda il pezzo bianco, il quale deve controllare case del campo del re nero; in terza battuta avviene, appunto, il sacrificio. Naturalmente il tema si ripete nelle due soluzioni in maniera perfettamente omogenea. Grandioso!

β) Parrinello - a) 1. ♖g3+ ♜xg3 2. ♙c3 ♜xc3≠ b) 1. ♖f4 ♗xf4 2. ♗g6 ♗xg6≠

Questo problema sembra fin troppo semplice. Il punto è avere l'idea per comporlo... Il nero sacrifica uno dei due pezzi facenti parte di una semi-inchiodatura bianca, il bianco crea una batteria, catturando tale pezzo, e schiodando il pezzo gemellare ♙/♗e5. Dopo di ch  il pezzo schiodato si sacrifica, anche lui, permettendo uno switchback.

γ) Cuppini - 1. ♙c4! [2. ♖d5+ A ♙~ 3. ♖d3≠ B] 1...fxe6 2. ♖d3+ B ♙e5 3. ♙g7≠ C (...♙c5 3. ♖e3≠) 1...♙e5 2. ♙g7+ C f6 3. ♖d5≠ A Ciclo delle seconde e terze mosse nere.

δ) Parrinello - a) 1. ♙g6 ♜h1 2. ♙h4 ♗f5≠ b) 1. ♖d3 Gb2 2. ♙f2 ♗e4≠

Interferenza al Nottambulo; inchiodatura del Grillo; matto su inchiodatura di Donna e Alfiere neri in quanto, se catturassero, metterebbero il loro Re sotto scacco. Nel gemello tutto si ripete su linee diverse grazie allo scambio di case Nottambulo-Grillo. Un ottimo lavoro.

ε) Parrinello - a) 1. ♖b3 ♙xd7 2. ♖d3+ ♜b3≠ b) 1. ♖b2 ♙e5 2. ♜e2+ ♜b2≠

Meccanismo simile al precedente, salvo il controsacco (il concorso era ovviamente tematico).

ζ) Garofalo - 1. ♙e6 ♖h3 2. ♗c6 ♖xe6≠ 1. ♖e6 ♖a6 2. ♗f5 ♖xe6≠

Schiodatura indiretta del Cavallo, il quale poi interferisce un pezzo nero. Inversione di ruoli fra Alfiere e Torre neri.

η) Parrinello - 1. ♙d5 ♗e2 2. ♙b4 ♗e4≠ 1. ♖d5 ♗g4 2. ♙d6 ♗xe6≠

L'♙c5 interferisce le due Torri dopo essere stato schiodato.

ε) M. Parrinello

2^a Lode

CC Microwave 2002

ζ) A. Garofalo

3^a Lode

Sachmatija 2002

η) M. Parrinello

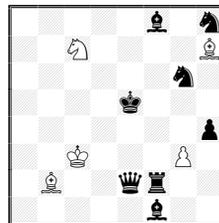
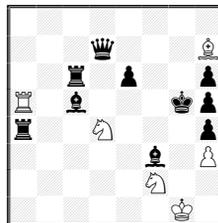
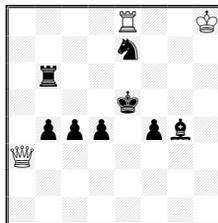
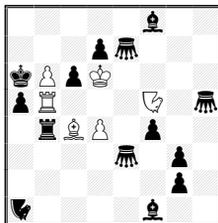
5^a Lode

Orbit 2002

θ) F. Simoni

Lode

Schach-Aktiv 2003



H≠2 (6+14) C+

b) ♖a1↔♜h5

H≠2 (3+8) C+

2111

H≠2 (6+10) C+

2111

H≠2 (5+8) C+

b) w♗b2

ι) M. Parrinello

3^a Lode

Orbit 2002

κ) A. Cuppini

3^o Premio - S chsische

Zeitung 2003

λ) M. Parrinello

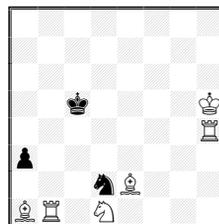
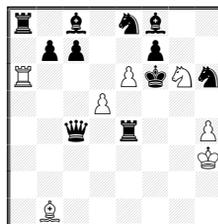
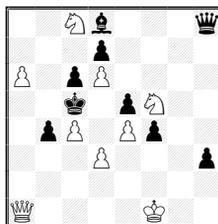
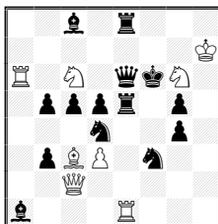
6^o Premio

T.T. Wroclaw 2003

μ) V. Rallo

Lode - Problem

Paradise 2003



H≠2 (8+14) C+

2111

≠5 (9+9) C+

2111

H≠2 (7+11) C+

b) ♜e4-e2

H≠2 (6+3) C+

2111

θ) Simoni - a) 1.♟f4 ♖c2 (♙d3?) 2.♙d6 ♖b3≠ b) 1.♞e7 ♙d3 (♙c2?) 2.♜f6 ♞c4≠

Line opening with dual avoidance for black interference, obstruction, selfblock (Author).

ι) Parrinello - 1.♜xe1 ♞xd4 2.♞xd4 ♜f2≠ 1.♞xc2 ♞xe5 2.♞xe5 ♜f1≠

Per mattare sulla colonna 'f' è necessario che il ♞f3 sia renda inoffensivo. Quindi si autoinchioda. Semplice, vero? Di passaggio è anche Zilahi.

κ) Cuppini - 1.♜b2! [2.♜f2≠] 1...♙h4 2.♜a2 [3.♜a5≠] ♜d8 3.♜a1 [4.♜xe5≠] ♙f6 4.♜b2 [5.♜f2≠] ♙h4 5.♜xe5≠ se 4...b3 5.♜a3≠ Un vero duello fra Bianco e Nero.

λ) Parrinello - a) 1.♜g4 e7+ 2.♞d6 e8♞≠ b) 1.♞g4 exf7+ 2.♙d6 f8♜≠

Schiodatura del ♙e6, che deve promuovere a ♞/♜ nei due gemelli, con effetto Umnov grazie al pezzo nero che lascia l'8ª traversa per autoinchiodarsi parando lo scacco.

μ) Rallo - 1.♞b3 ♙d4+ 2.♖b4 ♙b6≠ 1.♞e4 ♜b2 2.♖d4 ♜b5≠

Giudice M. Parrinello: *Seminchiodatura anticipata con creazione di due differenti batterie bianche è il contenuto strategico del problema; niente di nuovo naturalmente, ma ben fatto.*

Vetrina Olimpica

In occasione delle recenti Olimpiadi Scacchistiche (unite a quelle invernali classiche) tenutesi a Torino, abbiamo pensato di mostrare una selezione di problemi entrati nel verdetto di vari concorsi olimpici del passato. Nella ricerca abbiamo trovato dei lavori premiati, anche col 1° premio, insolubili o comunque difettosi. Probabilmente i giudici erano costretti a dare il verdetto entro tempi ristretti e ciò ha comportato questa incredibile circostanza. E naturalmente non c'erano computers...

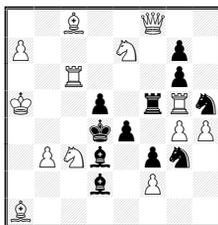
α) Mirri - La versione originale aveva un inutile ♙h7 nero; un paio di duali che ho evitato aggiungendo il ♙a7, ed era soprattutto insolubile per 1...♜xg5!, a causa della casa di fuga in f5, quindi ho aggiunto il ♞g4. Non mi risulta che sia stato corretto dall'autore.

La variante tematica mostra dei controscacchi: 1.♞exd5! [2.♜c5+ ♖e5 3.♜e6≠] 1...♖e5 2.♞b4 [3.♜d6≠] ♖f4+ 3.♞cd5≠ 2...♖d4+ 3.♞b5≠ 1...♞f4 2.♜xg7+ ♜e5 3.♜xe5≠ 2...♜f6 3.♜xf6≠ 1...♜xf8 2.♞b4 ecc. 1...♙xc3+ 2.♙xc3+ ecc.

β) Mirri/Piatesi - 1.♙f2! [2.♙g3+ hxg3 3.hxg3≠] 1...♙f3 2.♞f6 [3.♞h5≠] ♙xg4 3.♞d5≠ 1...♜xd2 2.♞e7 [3.♞g6≠] ♜xf2 3.♞d5≠ In base alla difesa nera, che lascia un pezzo inchiodato - il quale perde la possibilità di dare scacco al ♖ bianco - questi muove un particolare ♞ che poi finirà col mattare in d5. Un capolavoro!

α) G. Mirri (ver.)

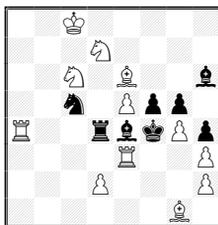
Lode *Torneo Olimpico* 1972



≠3 (13+11) C+

β) G. Mirri & A.

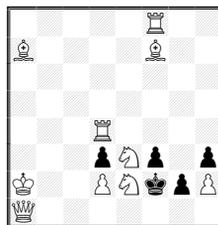
Piatesi - 3° Pr. *Torneo Olimpico* 1984



≠3 (12+8) C+

γ) A. Piatesi

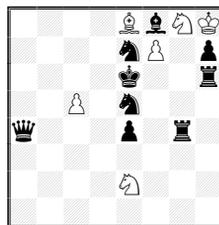
2° Pr. *Torneo Olimpico* 1972



≠2 (10+5) C+

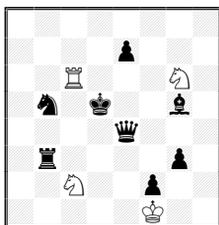
δ) M. Caillaud

1° Pr. *Torneo Olimpico* 1984



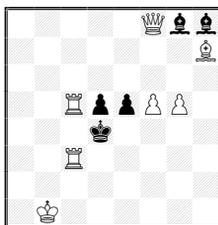
H≠2 (6+9) C+

ε) P. A. Petkov
1° Pr. Torneo
Olimpico 1972



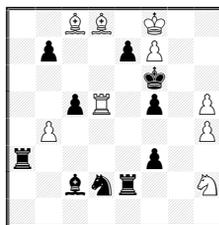
H≠2 (4+8) C+

ζ) W. A. Whyatt
1° Pr. Torneo
Olimpico 1957



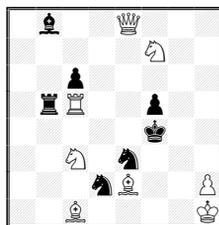
≠3 (7+5) C+

η) H. P. Rehm
1° Pr. Torneo
Olimpico 1960



≠7 (9+10) C+

θ) T. H. Bwee
1° Pr. Torneo
Olimpico 1976



≠2 (8+7) C+

γ) Piatési - 1. ♖xg2! tempo 1... ♗xg2 2. ♖e4≠ 1... ♗xg2 2. ♖h5≠ 1... ♖xg2 2. ♖g1≠ 1... ♗xe2 2. ♖d5≠ 1... ♗xe2 2. ♖g4≠ 1... ♖xe2 2. ♖e1≠ Chiave di sacrificio, effetti eco, matti di batteria.

δ) Caillaud - 1. ♖xg8+ ♗g8 ♖2. ♖f5 ♖f4≠ 1. ♖xe8 ♗xe8 ♖2. ♖d5 ♖d4≠

Il bianco deve spendere un tempo, il nero glielo concede catturando un pezzo in ottava traversa permettendo la promozione Phenix. Il nero usa due pezzi, che controllano le future case di matto, per svolgere il tema.

ε) Petkov - 1. ♖e3 ♖e2 2. e5 ♖e7≠ 1. ♖f3 ♖g2 2. ♖d4 ♖b4≠ Doppia interferenza alla ♖ nera, in ogni soluzione, per permettere prima la mossa-tempo del bianco e poi il matto.

ζ) Whyatt - 1. ♖c8! tempo 1... ♖f6 2. ♖c6 [3. ♖a4≠] e4/♖e4 3. ♖xf6/♖5c4≠ 1... ♖g7 2. ♖b7 [3. ♖b4≠] e4/♖e4 3. ♖xg7/♖5c4≠ 1... ♖xh7 2. ♖5c4+ dxc4 3. ♖xc4≠ 1... ♖e6 2. ♗xe6 [3. ♖d3≠] e4 3. ♖xh8≠ 1... ♖f7 2. ♖a8 [3. ♖a4≠] ♖e8/e4/♖e4 3. ♖xd5/♖xh8/♖5c4≠ 1... e4 2. ♖xd5+ ♖xd5/♖xd5 3. ♖xh8/♖c5≠ 1... ♖e4 2. ♖f6+ ♖xh7/♖d4/♖f4 3. ♖g4/♖d3/♖f5≠

È davvero molto difficile creare un ≠3 a blocco, con tante varianti e con poche ripetizioni di matti, come accade in questo capolavoro, con posizione molto economica.

η) Rehm - 1. ♖g8? [2. ♗f8≠] ma 1... ♖g2+! 1. ♖e8! [2. ♗f8≠] ♖a4+ 2. b5 [3. ♗f8≠] ♖xb5+ 3. ♖f8 [4. ♖xf5≠] ♖d3 4. ♖g8 [5. ♗f8≠] ♖g2+ 5. ♖g4+ ♖xg4+ 6. ♖f8 [7. ♖xe7≠] ♖e4/♖g8+ 7. ♖xf5/♗g8≠ Una manovra strepitosa! L'♖c2 svolge il tema Romano (percorrere due lati di un rettangolo). E se la ♖e2 fosse stata in e1? Anch'essa avrebbe svolto il tema Romano.

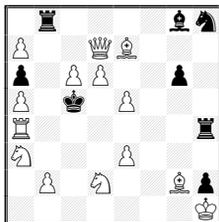
θ) Bwee - 1. ♖h8? [2. ♖h6≠] 1... ♖g4 2. ♖d4≠ 1... ♖e4 2. ♖h4≠ ma 1... ♖f3! 1. ♖xc6? [2. ♖h6≠] 1... ♖g4 2. ♖f3≠ 1... ♖e4 2. ♖d5≠ ma 1... ♖b6! 1. ♖e6! [2. ♖h6≠] 1... ♖g4 2. ♖c4≠ 1... ♖e4, ♖f3 2. ♖xf5≠ Uno splendido Zagoroujko, tutti i matti sfruttano l'inchiodatura di uno dei cavalli neri, il tutto con una estrema economia di mezzi.

ι) Loshinsky/Chepizhny - 1. ♖g4? [2. d7≠] 1... ♖f7 a 2. ♖c4≠ A 1... ♖h7 2. ♖d4≠ 1... ♖e8 c 2. b4≠ B ma 1... ♖d5! 1. ♖b7? [2. d7≠] 1... ♖f7 a 2. ♖b3≠ C 1... ♖h7 b 2. b4≠ B 1... ♖e8 2. ♖b6≠ ma 1... ♖c4! 1. ♖e6! [2. d7≠] 1... ♖f7 2. ♖d5≠ 1... ♖h7 b 2. ♖c4≠ A 1... ♖e8 c 2. ♖b3≠ C (1... ♖d4 2. exd4≠) Zagoroujko 3x3, Lachy ripartito in tre fasi. Notare che chiave e tentativi sono tutte ostruzioni, ben attive. Di fronte a tali capolavori si rimane senza parole.

κ) Peronace - 1. ♖e8+ ♖g7 2. ♖h6+ ♖h7 3. ♖d2! e3 4. ♖c3 h1♖+ 5. ♖c7! ♖h2+ 6. ♖c8! ♖h3+ 7. ♖b8! ♖h2+ 8. ♖e5 ♖b2+ 9. ♖xa7 g5 10. ♖h8+ ♖g6 11. ♖xb2 axb2 12. ♖h1 + -

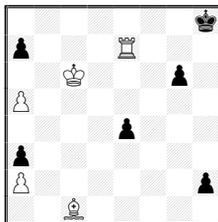
λ) Gurgendz/Kalandadze - 1. ♖f7+ ♖e6 2. ♖f6+ ♖e5 3. ♖xf2 ♖b1+ 4. ♖a8 a1♖+ 5. ♖a2 ♖d4 6. ♖ae2+ ♖f5 7. ♖ef2+ ♖e6 8. ♖e2+ ♖f5 9. ♖ef2+ ♖g4 10. ♖hg2+ =

**ι) L. I. Loshinsky
& V. Chepizhny**
1° Pr. Torneo
Olimpico 1960



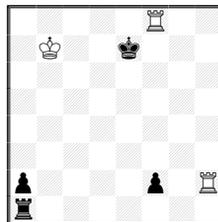
≠2 (14+8) C+

κ) C. A. Peronace
1° Pr. Torneo
Olimpico 1952



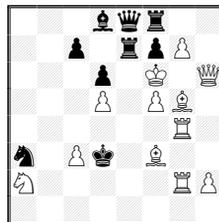
+ (5+6)

**λ) D. Gurgenzidze &
V. Kalandadze**
1° Pr. Torneo
Olimpico 1976



= (3+4)

**μ) P. A. Petkov &
W. Alaikow**
1° Pr. Torneo
Olimpico 1972



≠2 vv (12+9) C+

μ) Petkov/Alaikow - 1.♖b4? [2.♙e4+ A ♜xe4≠] ma 1...♗c4! a 1.♖b2? [2.♙e2+ B ♜xe2≠] ma 1...♗c2! b 1.♙c1! [2.♜e3+ ♜xe3≠] 1...♗c4 a 2.♙e4+ A ♜xe4≠ 1...♗c2 b 2.♙e2+ B ♜xe2≠ Uno schema ormai noto per ottenere il Dombrovskis, ma per quei tempi era certo una novità.

ν) Mariani - 1° Pr. Torneo Olimpico 1982

Bianchi: ♖e7 ♜h1 ♜h4 ♜e3 ♙a5 ♙a2 ♗c7 ♗g3 ♔b5 Pg5,

Neri: ♜c5 ♗g7 ♗c2 ♔b7 ♔c6 ♙f6 ♙f5 ♙d4 ♙d3.

≠2: 1.♜e4? tempo 1...dxe3 2.♜c4≠ 1...♗c~ 2.♜xd4≠ 1...cxb5 2.♜d5≠ 1...fxg5 2.♜e5≠ 1...♗g~ 2.♜xf5≠ 1...b6 2.♜xc6≠ 1...fxe4 2.♗xe4≠ ma 1...f4! 1.♜b1! tempo 1...dxe3 2.♜c4≠ 1...♗c~ 2.♜b4≠ 1...cxb5 2.♜xb5≠ 1...fxg5 2.♜e5≠ 1...♗g~ 2.♗e6≠ 1...b6 2.♗a6≠ 1...f4 2.♗e4≠ 1...d2 2.♜xc2≠ Sei cambi di matto più un matto trasferito. Un problema che viene giustamente riprodotto in diverse occasioni, vedere anche BP35.

ξ) Whyatt - 1° Pr. Torneo Olimpico 1957

Bianchi: ♖g5 ♜h7 ♜c5 ♜e1 ♙c1 ♗h1 Neri: ♗d3 ♜d2 ♙e2 ♙e6 ♙d4 ♙e4.

≠2: 1...♙d1 2.♜xe4≠ 1...♙e3 2.♜h3≠ 1.♜h2? tempo 1...♙d1 2.♜xd2≠ ma 1...e5! 1.♜a7! [2.♜a3≠] 1...♙d1 2.♜a6≠ 1...♙e3 2.♜c3≠ 1...e3 2.♜h7≠ 1...♜~2 2.♗f2≠ Matto per tripla auto-inchiodatura, switchback, due cambi di matti fra GA e GR, Zagorujko in un sola variante (♙d1). Nella rubrica Nuts potete vedere un altro 1° Premio Olimpico.

A. G. & Mr. V.

Spigolando

Il collega argentino Daniel Perone ci delizia rammentandoci un aneddoto su Dante Alighieri. Non so se il fatto è davvero accaduto, ma tant'è!

Dice Daniel: "Gira voce che gli scacchisti abbiano buona memoria. Cosa te ne sembra di Dante?" « Un giorno un uomo si avvicina a Dante che passa per Piazza Santa Maria del Fiore a Firenze, e gli pone questo quesito:

Ho un grande problema che mi preoccupa molto; tu che sai tutto puoi certamente darmi aiuto: qual è la cosa più buona da mangiare?

L'uovo - risponde il Poeta.

Un anno dopo, lo stesso uomo incontra di nuovo Dante.

Con che cosa? - gli domanda all'improvviso.

Con il sale - risponde pronto il Poeta e continua per la sua strada. »

Notiziario

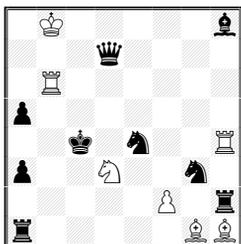
Helpmate tourney for the 80th birthday of Alfred Gschwend

To mark the 80th birthday of Alfred Gschwend on 4 February 2007, his Austrian problem-colleagues announce a composing tourney for orthodox helpmates (without fairy pieces or conditions) in 2 – 4 moves. He will judge the tourney himself, and has set the following theme:

Analogous effects are to be shown with identical thematic material in different phases. Further analogies apart from those required by the theme should be avoided (see examples). The required differentiation should be limited to the subtlest possible thematic features, which implies that as a means of differentiation the normally desirable interchange of function between pieces should not occur. The individual phases may involve set play, multiple solutions, twins (no zero positions) or duplex.

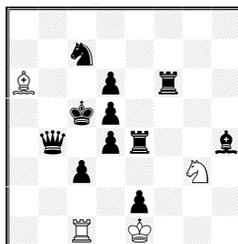
Two examples are given in order to clarify and illustrate what the theme requires.

Example A - A. Gschwend
Schach-Echo 1970, 3rd Hon. Ment.



H#2 2 solutions (7+9)
1. ♖d5 f3 2. ♜f6 ♜d4≠
1. ♛b2 f4 2. ♜c3 ♜e5≠

Example B - A. Gschwend & K. Müllner
Bayern-Österreich 1972, 6th Place



H#3 b) ♜e4-e8 (4+11)
a) 1. ♙g5 ♜xe2 2. ♜f4 ♜xc3 3. ♜b6 ♜a2≠
b) 1. ♜f2 ♜xe2 2. ♙e7 ♜xc3 3. ♜d2 ♜a4≠

In the H#2 (example A) the same black unit (♜e4), without moving from its diagram square, is unpinned by the same white unit (♙f2). The differentiation of the unpin is brought about solely through differing pin-lines (one orthogonal, one diagonal). The unpinned unit then interferes with the same black piece on the same line, but in opposite directions in the two phases.

Each phase of the H#3 (example B) shows successive pinning of the same white unit (♜g3) by the same 3 black pieces (♙h4, ♜e4 and ♜b4). The differentiation arises from direct unpinning in one phase and indirect in the other.

Entries (maximum 3 per composer) are to be sent on printed or stamped diagrams (two copies) by 31 December 2006 to Dr Klaus Wenda, Rasumofskygasse 28, 1030 Wien, Austria, or by email to klaus.wenda@chello.at. Cash and book prizes up to a value of EUR 500 will be available, with a first prize of EUR 100 in cash.

o o o

Jorge Lois 60th Birthday Jubilee Tourney

IM Jorge Lois is turning 60 years old in December 2006. A composition Tourney has been organized to celebrate this, H#3 and proof games. Proof games theme is "Invisible Platzwechsel". Closing date December 5th, 2006. You can find a detailed explanation and examples at link: http://www.ajedrez.com.ar/noticias/lois/im_jorge_j.htm If you have any trouble to connect

to the site please do not hesitate in let me know that. We'll very much appreciate your participation. Roberto Osorio: raosorio@fibertel.com.ar

o o o

EteroScacco

Etero Scacco is a new fairy chess magazine on-line. You can find it at:
<http://www.eteroscacco.it>

It is only in Italian for now, but there will be an English translation soon.

Besides fairy chess games theory and tournaments, there's also a problem column with fairy chess and retro tournaments. At present there will be two informal tourneys for retro:

Classical orthodox Retros - no SPGs; judges K. Prentos and A. Frolkin.

Any type of fairy Retros; Judge R. Aschwanden.

Please send originals to: marco.bonavoglia@eteroscacco.it

PLEASE REPRINT

STUDI

a cura di Mr. Veneziano

*Ad elle saltano
Su e giù i Cavalli
E non li fermano
Nemici o Valli.*

da Gaetano Sciascia, *Le regole del gioco*, in *Bianco e nero* (1978).

Giochi equestri

Panem et circenses chiedeva la plebe nell'antica Roma... Da quelle arene ellittiche si arrivò alle piste circolari del circo equestre, introdotto nel 1799 dall'inglese Philip Astley e diffusosi in tutta Europa prima di sbarcare negli Stati Uniti.

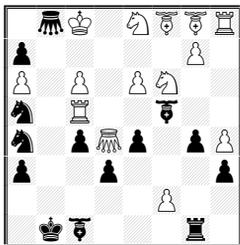
Tra i giocatori arabi già nel X secolo d. C. si registrano arditi compositori che scoprono alcune posizioni nelle quali uno dei due Re poteva forzatamente essere sottoposto ad una serie di scacchi in un ciclo senza fine, che ricorda appunto le corse equestri del circo, ripetendo da capo una serie precisa di mosse, salvo convenientemente interromperla per dare lo scacco matto:

1) 1...♖b6 2.♔d8 ♖b7+ 3.♗e7 ♖c8+ 4.♗f7 ♖d8+ 5.♗g6 ♖e7+ 6.♗g5 ♖f7+ 7.♗f4 ♖g6 8. ♗f3 ♖g5+ 9. ♗e2 ♖f4+ 10.♗d2 ♖f3+ 11.♗c3 ♖e2+ 12.♗b3 ♖fxd4+ 13.♗a4 ♖c3+ 14.♗a5 ♖b3+ 15.♗b6 ♖a4+ 16.♗b7 ♖bxc5+ 17.♗c8 ♖b6+ 18.♗d8 ♖b7+ 19.♗e7 ♖c8+ 20.♗f7 ♖d8+ 21.♗g6 ♖e7+ 22.♗g5 ♖f7+ 23.♗f4 ♖g6+ 24.♗f3 ♖g5(e5)+ "L'unico duale minore in un'opera quasi perfetta" ha giustamente commentato Zoilo R. Caputto. 25.♗e2 ♖f4+ 26.♗d2 ♖f3+ 27.♗c3 ♖e2+ 28.♗b3 ♖d2+ 29.♗a4 ♖c3+ 30.♗a5 ♖b3+ 31.♗b6 ♖a4+ 32.♗b7 ♖a5+ 33.♗c8 ♖b6+ 34.♗d8 ♖xc6≠

Correva l'anno 1824 e la *Grand Armée* di Napoleone da pochi anni era stata costretta alla ritirata, dopo aver combattuto non solo contro i Cosacchi, ma ancor più contro il "Generale Morizov", l'immaginoso nome che i russi danno al gelo, quando un intraprendente trentenne pubblicò lo *Shakhmatnaya igra*, il primo libro russo sugli scacchi. Il suo autore, Alexander Dmitryevich Petrov (1794-1867) venne soprannominato "il Philidor del Nord" per la popolarità ottenuta dal successo del suo libro. Nell'opera Petrov presenta una sua composizione che ricorda l'impresa dei Cosacchi: 2) 1.♖d2+ ♗a2 2.♖c3+ ♗a3 3.♖2b1+ ♗b4 4.♖a2+ ♗b5 5.♖1c3+

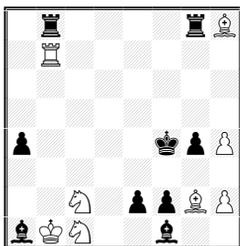
♔a6 6.♖b4+ ♕a7 7.♖b5+ ♖b8 8.♖a6+ ♗c8 9.♖a7+ ♔d7 10.♖b8+ ♕e7 11.♖c8+ ♗f8 12.♖d7+ ♗g8 13.♖e7+ ♗h8 14.♗g2≠ Napoleone è il Re nero, i Cavalieri bianchi rappresentano la cavalleria cosacca all'inseguimento dell'Imperatore francese, la casa a1 è Mosca, a8 San Pietroburgo ed h8 Parigi; la diagonale h1-a8 rappresenta la Beresina, il fiume teatro della battaglia cruciale.

1) MS (manoscritto arabo)
1257



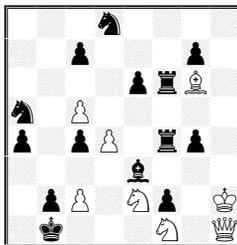
Lato del Nero (Black's side)
Scacchi arabi con Fers e Alfil

3) E. B. Cook
Chess Player's Chronicle 1852



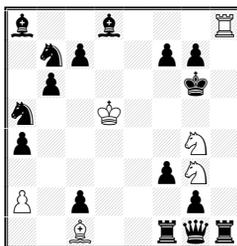
=

2) Alexandre Petrov
Shakhmatnaya igra - 1824



≠14

4) H. F. L. Meyer
fonte? 1880



=

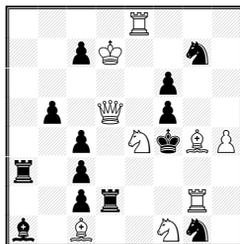
Eugene Beauharnais Cook (1830-1915) nacque un decennio prima di Loyd, inviò per la pubblicazione il suo primo problema nel 1850 e compose la sua ultima opera nel marzo del 1915. Sessantacinque anni di carriera, attraverso più scuole ed epoche: un'epopea! Tra le sue 650 opere incontriamo la 3), che all'atto della pubblicazione riportava l'inequivocabile dicitura "The Circus": 1.♖d3+ ♗f5 2.♖e3+ ♗e6 3.♖f4+ ♗d6 4.♖f5+ ♗c5 5.♖e6+ ♗c4 6.♖d6+ ♗d3 7.♖c5+ ♗e3 8.♖c4+ ♗f4 9.♖d3+ ecc. Un meccanismo impeccabile!

Altri compositori dell'Ottocento ripresero questo motivo, fino ad arrivare al lavoro del problemista americano Heinrich Friedrich Ludwig Meyer (1839-1928): 4) 1.♖e5+ ♗f6 2.♖g4+ ♗e7 3.♖f5+ ♗d7 4.♖e5+ ♗c8 5.♖e7+ ♗b8 6.♖d7+ ♗a7 7.♖c8+ ♗a6 8.♖b8+ ♗b5 9.♖a7+ ♗b4 10.♖a6+ ♗c3 11.♖b5+ ♗d3 12.♖b4+ ♗e2 13.♖c3+ ♗f2 14.♖d3+ ♗g3 15.♖e4+ ♗g4 16.♖e5+ ♗f5 17.♖g3+ ♗f6 18.♖g4+ ♗e7 19.♖f5+ ecc. Come disse Oscar Wilde, l'eternità è molto lunga, soprattutto verso la fine!

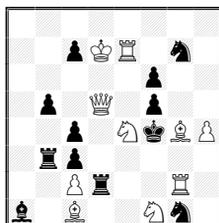
Mr. V.

Gara di Ricostruzione

Soluzione della gara n.29 - BP37



Petite



← L. Szwedowski - *Il Due Mosse* 1960-61, 1° Pr.

≠2 (9+13) C+

1.♘d6? [2.♖d4≠] 1...fxg4 2.♖e4≠ 1...♙e6 2.♗xf5≠

1...♙e2 2.♗f3≠ ma 1...c5!

1.♘xf6? [2.♖d4≠] 1...fxg4 2.♗xg4≠ 1...♙e6 2.♘h5≠

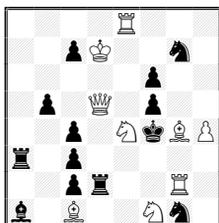
1...♙e2 2.♗f2≠ ma 1...♙f3!

1.♘g5! [2.♖d4≠] 1...fxg4 2.♗e4≠ 1...♙f3,♙e2 2.♘h3≠

1...♙e6 2.♘xe6≠ 1...c5 2.♖d6≠

Zagoroujko 3x3 (punti 68)

Rallo



Purtroppo due degli usuali partecipanti non hanno inviato la loro proposta; un terzo ha lasciato questa valle di lacrime, la rubrica sta andando alquanto male. Petite ha aggiunto un interessante tentativo supplementare che mostra il tema Bartolovic (dopo due difese ab i matti sono AB in una fase, XB nella seconda fase, AY nella terza: 1...♙e2 2.♘h3≠ 1...fxg4 2.♗xg4≠). Rallo ha inviato una posizione del tutto uguale all'originale.

Petite ha ottenuto punti 69 rispetto ai 68 dell'originale. Non c'è motivo di usare un ♘c2 bianco, dato che la posizione è comunque legale.

Classifica:

1° Muralidharan	-21
2° Pernaric	-20
3° Petite	-17
4° Rallo	-14
5° Placanico	-8

Valore dei pezzi sulla scacchiera:

♖=10, ♗=7, ♘=4, ♙=4, ♜=2;

♚=8, ♛=5, ♞=3, ♡=3, ♠=1

Fairy pieces = 5 (white), 4 (Black).

Proposta n. 31

Ricostruire un ≠2 con la seguente soluzione:

1.♗xf6? (2.♘d6≠) 1...♗f8 2.♗xg6≠ 1...♙c5 2.♘c3≠ 1...♙c4!

1.♗a3? (2.♘d6≠) 1...♗f8 2.♗xg4≠ 1...♙c4 2.♗d3≠ 1...♙c5!

1.♗xb6? (2.♘d6≠) 1...♙c5 2.♘xc5 1...♙c4 2.♗b1≠ 1...♗f8!

1.♗e6! (2.♘d6≠) 1...♗f8/♙c5/♙c4 2.♗xg4/♗xd5/♗xd4≠

A. G.

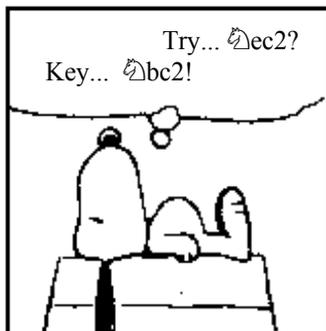
L'angolo dell'enigmistica - Crittografie scacchistiche e altro

Crittografia BP39: LEZIONI DI DANZA (11,2,5)

Soluzione crittografia BP38: GLUTEI FORMOSI (8,2,5,2,6) = Sviluppo di Donna al centro

NUTS

di Mr. Veneziano



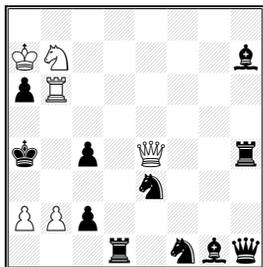
N. 13

Sua Eccellenza, Signor Hitler...

Il primo concorso olimpico per la composizione fece parte del programma delle discusse Olimpiadi di Berlino: correva l'anno 1936. Nella sezione diretti in due vinse il problema qui riprodotto al quale è legata una curiosità storica. Mansfield, messo al corrente dell'impossibilità di ricevere direttamente dalla Germania il premio in denaro, non si perse d'animo e scrisse di suo pugno niente di meno che ad Adolf Hitler in persona, reclamando la somma della ricompensa: "His Excellency, Herr Hitler...". Entro tre mesi al grande problemista inglese giunse, datato 19 giugno 1937, un pagamento all'ultimo penny: 20 sterline, 4 scellini e 10 penny!

C. Mansfield

1° Pr. Torneo Olimpico 1936



≠2 (6+11) C+

1.a3! [2.♖b4≠] 1...♗g4 2.♖xc4≠ 1...♗d5
2.♖e8≠ 1...♗f5 2.♖xc2≠ 1...♗g2 2.♖c6≠
1...a5 2.♗c5≠ Una chiave direi banale, porta
a uno splendido gioco di interferenze! La
♖b6, che porta la minaccia, viene inchiodata
indirettamente muovendo il ♗e3, ma do-
vunque questo Cavallo vada, provoca un
danno ai suoi compagni. Con 1...♗d5 viene
attuata una doppia interferenza, precisando il
matto 2.♖e8≠

Mr. V.

By the way

Our Argentinian colleague Daniel Perone delighted us with a reminder of an anecdote about Dante. I don't know whether it really happened, but anyway...

Daniel says:

"People reckon that chessplayers have a good memory. What about Dante then?"

« One day, in the square outside the Church of Santa Maria del Fiore in Florence, a man went up to Dante and asked him this question:

I have a big problem which is bothering me; you know everything, so surely you can help me? What is the best thing to eat?

Eggs - answered the Poet.

One year later the same man met Dante again.

What with? - he asked without any preamble.

Salt - replied the Poet instantly, and went on his way. »

Publicazione trimestrale senza scopo di lucro.

Per riceverla, contattare:

(✉) Antonio Garofalo, via Collodi n.13
70124 Bari - Italy

✉ E-mail: antgarofalo@tiscali.it

☎ 080/5564025 - 📠 CCP: 17784703