

Editorialino



Steinitz

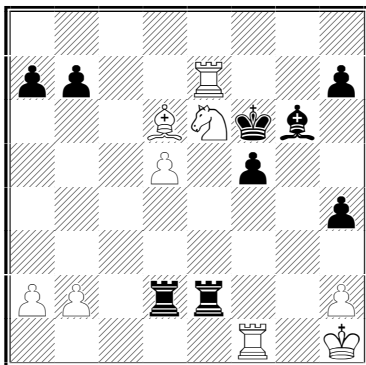


Chigorin

Cari amici e lettori, cogliamo ancora una volta l'occasione per ringraziarvi del fiducioso entusiasmo con il quale continuate a seguirci (un grazie particolare a Ivo che ci fa buona pubblicità sul newsgroup it.hobby.scacchi). E' nostra speranza il poter continuare a soddisfarvi con regolarità.

Nel numero scorso vi abbiamo inserito alcune *distrazioni* ricavate dal magistrale svoltosi ultimamente a Bratto. Qualcuno, insoddisfatto degli strafalcioni dei giovani, ha trovato da ridire anche su quelli dei più grandicelli: "Erano solo ragazzi (i primi), candidati e Maestri (i secondi), magari non c'erano in gioco Euro o prosciutti, magari avevano fame, o scappava loro la pipì..." E va bene, caro incontentabile lettore. Vogliamo andare più in alto? Non un campionato C.I. under 21, non un Bratto qualsiasi, ma più su... campionato Europeo? no. Olimpiadi? nemmeno. Interzonale? macché. E allora, ci direte, non penserai mica...?

Sì, proprio lì volevamo arrivare, al match dove ci si gioca il titolo di *Campione del Mondo*.



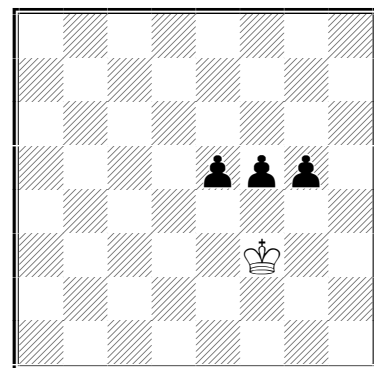
L'Avana, 28 febbraio 1892. Siamo alla ventitreesima partita del secondo match Steinitz – Chigorin. E' una partita decisiva per il titolo. Il tratto è a Chigorin, che ha i bianchi. Chigorin sa che

tatticamente è più forte, più fantasioso, sa di avere tutte le carte in regola per portarsi a casa il titolo... e sa di avere un pezzo in più. La posizione non è delle più lineari, ma con uno sforzo minimo la partita è sua. Lo sa. Con gesto deciso alza la mano, prende l'Alfiere e *lo sposta nella casa b4*. Non alza subito gli occhi verso il faccione barbuto dell'avversario, che rapido come una scossa elettrica piazza la Torre al posto del Pedone h2. Allora qualcosa si apre davanti agli occhi di Mikhail, e si rende conto di avere di fronte a sé una scacchiera...



Chi lo ferma (e due)?

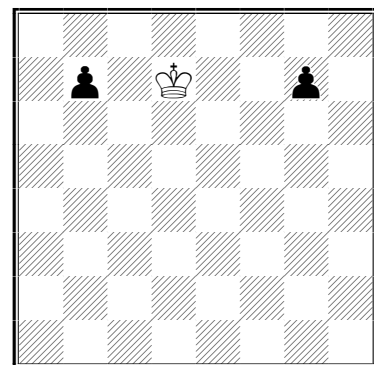
Proseguiamo con il discorso sui bloccatori, considerando questa volta il Re.



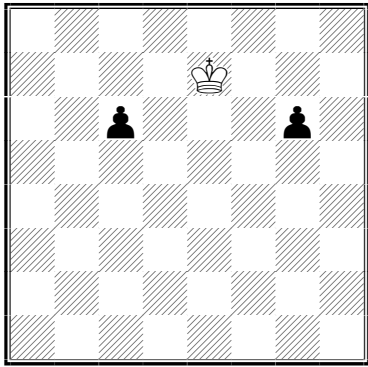
Saltiamo il caso banale del Re contro due Pedoni. Vediamo un po' con tre:

1.Rf2 curioso, vero? **1...f4**

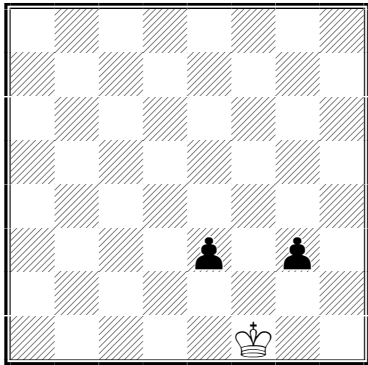
(se 1...e4 2.Re3 g4 3.Rf4 g3 4.Rxg3 e3 5.Rf3 f4 6.Re2; se 1...g4 2.Rg3 e4 3.Rf4 e3 4.Rxe3 g3 5.Rf3 f4 6.Rg2) **2.Rf3 e4+ 3.Rxe4 f3 4.Rxf3 g4+ 5.Rxg4**



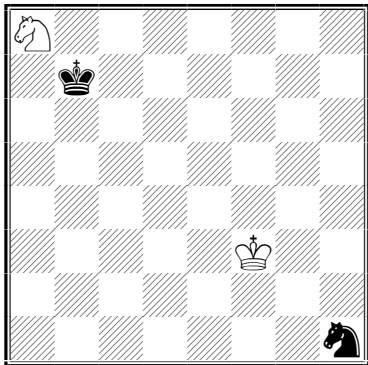
Contro due Pedoni separati almeno da quattro colonne non ce la fa. Provate!



Se i due Pedoni sono separati da tre colonne ma non molto avanzati, riesce a fermarli.



Posizione curiosa: li ferma *senza tratto*, e viceversa.

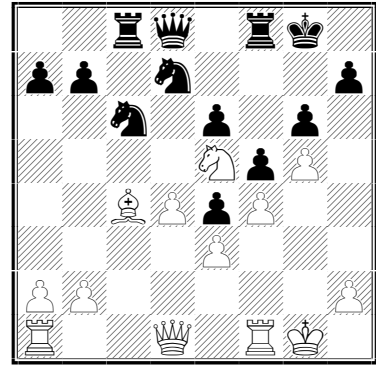


Riesce a catturare il Cavallo che si avventura nell'angolo. Non ci crederete, ma capita più spesso di quanto pensiate.



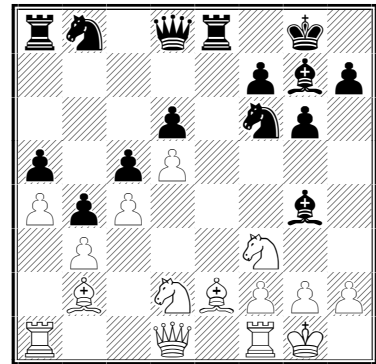
Quella sporca decina

Abbiamo pensato di chiamare così questa parte di SQ. Che ne pensate ?



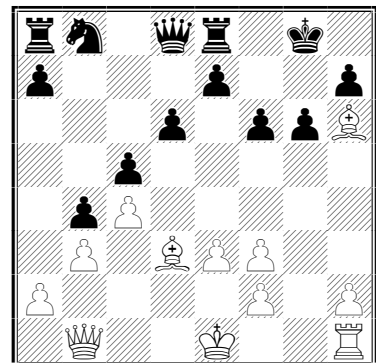
1 N

Il bianco ha appena piazzato l'Alfiere in c4, minacciando il Pedone arretrato e6. Come dovrebbe rispondere il nero ?



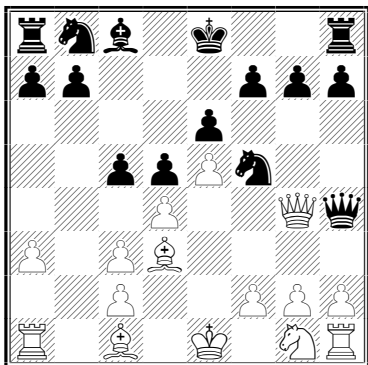
2 N

Con la sua ultima mossa il bianco ha arroccato. Cosa dovrebbe fare il nero ?



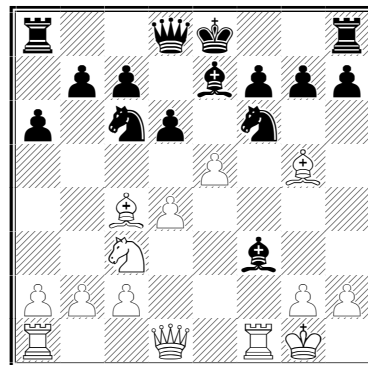
3 B

Il nero ha spostato in e8 la Torre minacciata dall'Alfiere. Il re è pericolosamente esposto e poco difeso. Come lo deve castigare il bianco ?



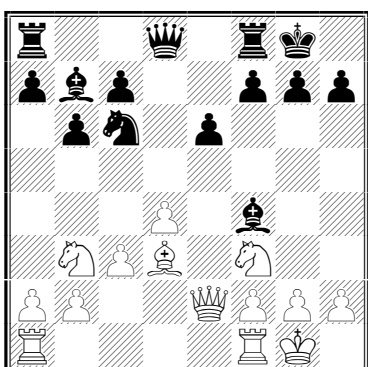
4 B

Come deve muovere il bianco ?



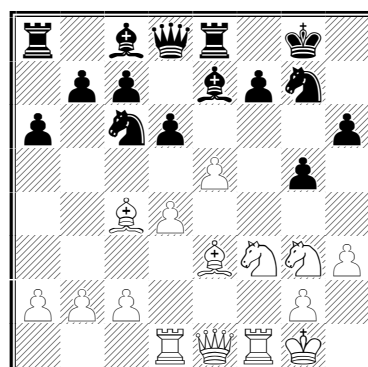
7 B

Il nero ha appena catturato il Cavallo in f3. Invece della intuitiva risposta Txf3, che alternativa esiste per il bianco ?



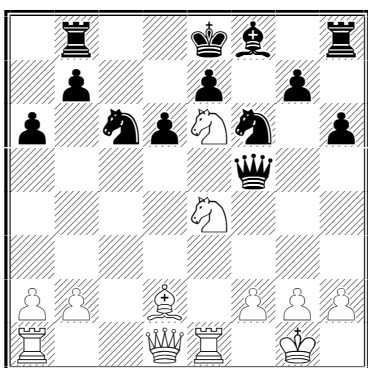
5 B

Anche qui il bianco ha una sola mossa da fare. Ricordatevi che un pezzo non difeso spesso costituisce un motivo tattico.



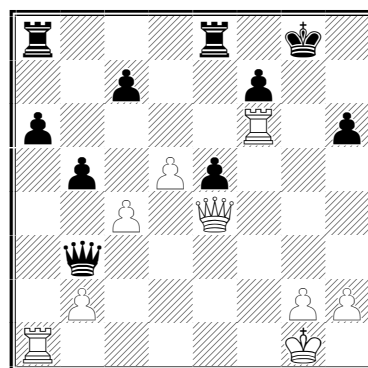
8 B

Il nero ha il Re non arroccato e poco difeso. Cosa può fare il bianco ?



6 B

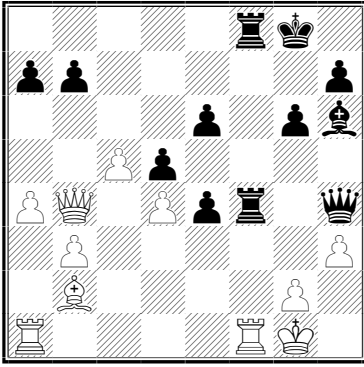
Il bianco ha due vie per raggiungere la medesima meta.



9 B

Il bianco ha a disposizione un forte attacco. A voi le mosse.

SOLUZIONI



10 B

In questa posizione il bianco catturò il Pedone b7.
Fece bene ?

1) il nero non deve difendere il Pedone bensì giocare **1...Ccxe5 2.Axe6+ Cf7**.

2) Nella posizione il nero deve tenere conto di tre pezzi – chiave: il pericoloso Alfiere in g7, la Torre in e8 e il Cavallo “flottante” in f6. Quindi:

1...Cxd5 2.Axg7 (se **2.cxd5 Axb2** sempre guadagnando un Pedone) **2...Cf4** (la mossa chiave, difficile a vedersi nella posizione iniziale. Ora sono minacciati sia l’Alfiere in e2 che l’Alfiere in g7) **16.Ab2** (se il bianco difende l’Alfiere segue **Rxg7**) **16...Txe2**.

3) il bianco deve proseguire con: **1.Axg6 Rh8** (altrimenti il nero prende matto: **1...hxg6 2.Dxg6+ Rh8 3.Dg7#**) **18.Axe8 Dxe8 19.Tg1** con posizione vinta.

4) semplicemente **1.Axf5**.

5) ricordate il discorso del contatto-minaccia? la mossa che vince è **1.De4**. E’ curioso osservare che il bianco non si avvide del contatto–minaccia ma utilizzò il più visibile “sparo” di Alfiere con conseguente contatto: **1.Axh7+ Rh8 2.Ae4 g5 3.Cfd2 Dd6 4.Dh5+ Rg7 5.Dh7+** etc.

6) **1.Cxd6+ exd6 2.Cxg7+**, oppure **1.Cxg7+ Axg7 2.Cxd6+** .

7) il bianco può rispondere con:

1.Axf7+ Rxf7 (se **1...Rf8 2.Dxf3 dxe5 3.Ab3**) **2.exf6 Axd1 3.fxe7+**.

8) il bianco guadagna qualità e due pedoni per due pezzi con **1.Cxg5 hxg5 2.Axf7+ Rh8 3.Axe8**.

9) **1.Txf7** (piu' forzante dell'immediata **Dg4+**) **1...Rxf7 2.Dh7+ Rf6 3.Tf1+** e matto in poche mosse.

In partita il bianco continuò con la meno forte **1.Txh6** a cui seguì **1...Dxb2 2.Dh7+ Rf8 3.Dh8+** ma dopo **3...Re7** il bianco non seppe trovare la continuazione giusta: **4.Df6+ Rd7 5.Dc6+ Re7 6.Tf1** con facile vittoria.